

Portrait Pro

Guide utilisateur

Version 27.0

Anthropics Technology Ltd

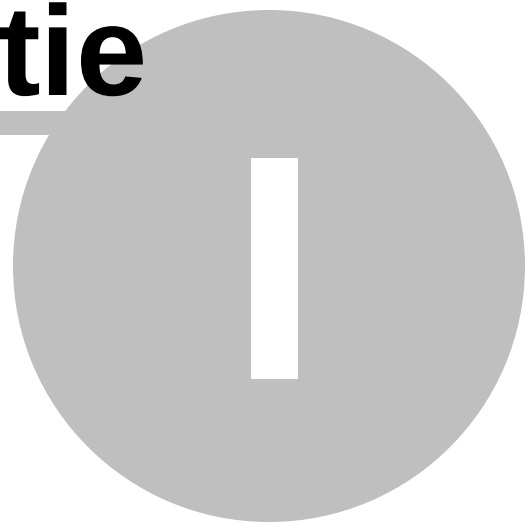
www.portraitpro.fr

Tables des matières

Partie I Pour commencer	5
1 Nouveautés de PortraitPro 27.....	6
2 Guide de démarrage rapide.....	10
3 Astuces pour de meilleurs résultats.....	11
4 Éditions de PortraitPro.....	11
Partie II Guide étape par étape	15
1 Ouvrir une image.....	16
2 Vérifier le visage.....	17
3 Retoucher le visage.....	18
4 Enregistrer le résultat.....	19
5 Outil Panoramique.....	20
6 Outils pinceau.....	20
7 Outils pinceau de zone.....	22
8 Traitement par lot automatique.....	24
9 Traitement par lot manuel.....	26
10 Localiser manuellement un visage.....	26
11 Ajuster les contours.....	28
12 Retouche du corps entier.....	31
13 Mode plug-in.....	31
14 Photos de groupe.....	33
15 Sélectionner un visage.....	35
Partie III Référence	39
1 Référence des commandes de menu.....	40
Menu Fichier	41
Menu Édition	44
Menu Lot automatique	45
Menu Affichage	45
Menu Aide	46
2 Barre d'outils.....	48
3 Référence du panneau de commandes.....	50
Navigateur	53
Bandeau des visages	54
Options prédéfinies	55
Instantanés	58
Commandes des curseurs	58
Commandes Forme	61
Commandes Lissage de la peau	64

Commandes Éclairage & coloration	68
Commandes Maquillage	70
Commandes Yeux	74
Commandes Bouche & nez	78
Commandes Cheveux	79
Commandes Image	82
Calques	83
Afficher/Modifier le masque de l'arrière-plan.....	86
Changer l'arrière-plan.....	90
Superpositions.....	94
Inpainting	95
4 Palette d'outils.....	97
Outils du masque Peau	101
Outils du masque Cheveux	102
Outils du masque Effets	104
Outil Recadrage	105
Supprimer le bruit	106
Pinceau d'éclairage	108
Pinceau d'éclairage – Rétroéclairage	110
Remplacer le ciel	111
Outil de clonage	114
Effets artistiques	116
5 Référence des boîtes de dialogue.....	118
Options d'enregistrement du lot automatique	119
Lot manuel	122
Sélectionner le sexe	125
Options d'enregistrement de l'image	126
Paramètres	127
Paramètres généraux.....	128
Paramètres couleur.....	131
Paramètres de langue.....	134
Paramètres plug-in.....	136
Paramètres RAW.....	138
Enregistrer l'option prédéfinie	141
Gestion des options prédéfinies	142
6 Guide d'installation des plug-ins.....	143
7 Remerciements.....	144
8 Types de fichiers pris en charge.....	160
9 Raccourcis clavier.....	163
Index	167

Partie



1 Pour commencer

Présentation

PortraitPro est le moyen le plus simple et le plus rapide de retoucher des portraits : il vous permet d'obtenir des résultats professionnels en quelques minutes.

PortraitPro fonctionne d'une manière complètement différente des logiciels habituels d'aérographe et de retouche photo. PortraitPro a été entraîné à l'aide de milliers d'exemples de beauté humaine : vous pouvez ainsi retoucher votre photo autant ou aussi peu que vous le souhaitez, simplement en déplaçant des curseurs.

Grâce à la connaissance de la beauté humaine et aux techniques d'éclairage professionnelles intégrées à PortraitPro, tout le monde peut réaliser des retouches photo de la plus haute qualité en quelques minutes seulement.

Ce manuel porte sur PortraitPro 27. Pour savoir ce qui a changé depuis la version précédente, consultez la rubrique [Nouveautés de PortraitPro 27](#)^[6].

PortraitPro est disponible en trois [éditions](#)^[11] : Standard, Studio et Studio Max. Ce manuel couvre toutes les éditions.

PortraitPro est disponible pour les ordinateurs Windows et Mac. Ce manuel porte sur la version Windows de PortraitPro.

Configuration requise

PortraitPro nécessite Windows 10 64 bits, version 1809 ou ultérieure. Il fonctionne aussi sur les PC Windows équipés d'un processeur ARM.

Si votre ordinateur dispose d'un matériel graphique adapté (GPU), PortraitPro l'utilise automatiquement pour accélérer le traitement. Sinon, PortraitPro utilise le processeur principal (CPU). Il n'y a aucun paramètre à modifier.

Pour commencer

Consultez le [Guide de démarrage rapide](#)^[10] pour avoir un aperçu rapide de l'utilisation de PortraitPro.

Le [Guide étape par étape](#)^[16] fournit des informations plus détaillées sur chaque étape.

En outre, l'application contient des tutoriels intégrés qui vous montrent comment utiliser la plupart de ses fonctionnalités.

Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, rendez-vous sur www.anthropics.com/fr/support/portraitpro, où vous pourrez consulter la FAQ la plus récente et utiliser notre système de tickets d'assistance pour envoyer une question à notre équipe d'assistance.

1.1 Nouveautés de PortraitPro 27

Cette page résume les nouveautés et les améliorations apportées depuis PortraitPro 24, puis indique où trouver les commandes qui ont été déplacées. Il n'y a pas eu de versions 25 ni 26.

Nouveautés et améliorations

- **Plus rapide.** Les visages sont trouvés plus de deux fois plus vite, et les visages inclinés sont trouvés de façon plus fiable. Dans une photo de groupe, tous les visages sont généralement trouvés en moins d'une seconde. Passer d'un visage à l'autre dans une photo de groupe prend désormais bien moins d'une seconde, alors que cela pouvait prendre plusieurs secondes auparavant. De nombreuses étapes du traitement de l'image ont aussi été accélérées, si bien que l'image retouchée se met à jour plus vite lorsque vous déplacez les curseurs.
- **Accélération par la carte graphique dans toutes les éditions.** PortraitPro utilise désormais la carte graphique de votre ordinateur pour accélérer le traitement, dans toutes les éditions. Dans PortraitPro 24, il fallait pour cela l'édition Studio Max et un téléchargement GPU séparé. La détection de la peau et des cheveux est jusqu'à dix fois plus rapide, si bien qu'une photo comportant plusieurs visages est prête à être retouchée en moins de la moitié du temps une fois les contours placés, et l'outil [Supprimer le bruit](#)^[106] s'exécute lui aussi sur la carte graphique. Il n'y a rien à télécharger ni à activer et, si la carte graphique ne peut pas être utilisée, PortraitPro utilise le processeur à la place.
- **Nouvelle apparence.** PortraitPro dispose de nouvelles commandes et de nouvelles icônes, ainsi que d'un style sombre rafraîchi qui utilise la police de votre système. Les valeurs des curseurs et les étiquettes des boutons de la barre d'outils sont désormais affichées par défaut (vous pouvez les désactiver dans les [paramètres généraux](#)^[128]), les aides pop-up n'ont qu'un seul bouton, **J'ai compris**, et le panneau de commandes peut être rendu plus étroit, ce qui laisse plus de place à votre photo.
- **Palette d'outils.** Tous les outils sont désormais regroupés au même endroit : la [palette d'outils](#)^[97], une colonne de boutons située à côté du panneau de commandes. Cliquez sur un bouton pour ouvrir la page de cet outil par-dessus les curseurs, puis cliquez sur **Terminé** ou appuyez sur ÉCHAP pour revenir. Un point sur un bouton indique que l'outil modifie votre photo.
- **Vues Avant et Après simplifiées.** Les boutons **Vue Avant** et **Vue Après** de la [barre d'outils](#)^[48] permettent de choisir les vues affichées. Pour comparer votre photo avec l'original, maintenez enfoncé le bouton **Afficher l'image Avant** situé sur l'image retouchée, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée. Cela fonctionne désormais dans tous les outils, et pas seulement sur les curseurs.
- **Bandeau des visages.** Dans les photos de groupe, le [bandeau des visages](#)^[54] situé en haut du panneau de commandes affiche une vignette pour chaque visage, ce qui vous permet de changer de visage d'un seul clic. Les contours des autres visages restent visibles, mais estompés, pour que vous voyiez toujours quel est le visage actuel.
- **Visages de profil.** Pour localiser un visage vu de côté, choisissez l'image **Tourné vers la gauche** ou **Tourné vers la droite** à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35].
- **Prise en charge RAW plus claire.** Si un fichier RAW ne s'ouvre pas, PortraitPro vous en indique la raison et vous dit si vous avez besoin du logiciel gratuit Adobe DNG Converter. La boîte de dialogue d'ouverture de fichiers répertorie davantage de types de fichiers RAW. Consultez la rubrique [Paramètres RAW](#)^[138].
- **Plus fiable.** De nombreux problèmes ont été corrigés, si bien que PortraitPro est plus stable. Les bibliothèques tierces utilisées par PortraitPro, par exemple pour la lecture et l'écriture des fichiers JPEG, TIFF et PNG, la compression zlib, la gestion des couleurs et Qt, ont été mises à jour vers des versions récentes. Cela corrige des failles de sécurité et des bogues connus de ces bibliothèques.

Où trouver les commandes déplacées

Si vous avez l'habitude de PortraitPro 24, ce tableau indique où trouver les commandes qui ont été déplacées. Certains éléments ont aussi été renommés : un fichier de session (.ppx) s'appelle désormais un **projet**, si bien que la commande *Fichier > Enregistrer le projet...* remplace *Fichier > Enregistrer la session...*, la commande de zoom est désormais le [Navigateur](#)^[53], et les zones de la peau et des cheveux sont désormais les masques Peau et Cheveux. Les menus et les raccourcis clavier sont les mêmes qu'auparavant, à ceci près que les touches ÉCHAP et ENTRÉE fonctionnent désormais sur toutes les pages d'outils.

Commande	PortraitPro 24	PortraitPro 27
Vues Avant et Après	Onglets au-dessus de l'image : Afficher Avant uniquement, Afficher Avant et Après et Afficher Après uniquement.	 Boutons Vue Avant et Vue Après de la barre d'outils. Activez-les tous les deux pour afficher les vues côte à côte.
Revenir à l'original	 Bouton Revenir à l'original de la barre d'outils.	 Maintenez enfoncé le bouton Afficher l'image Avant situé en haut à gauche de l'image retouchée. Vous pouvez toujours maintenir la touche ENTRÉE enfoncée.
Pinceaux Correcteur et Restaurer	 Boutons de la barre d'outils.	 Boutons Correcteur et Restaurer de la palette d'outils, ou appuyez sur T ou R. Consultez la rubrique Outils pinceau ^[20] .
Taille et intensité du pinceau	Un panneau qui s'affichait lorsque vous placiez la souris sur le bouton Retoucher ou Restaurer.	Une carte des paramètres en haut du panneau de commandes, affichée tant que le pinceau est sélectionné.
Masque Effets	 Afficher/modifier le masque Effets dans le panneau pop-up du pinceau Restaurer, ou le bouton Afficher/modifier le masque Effets de la barre d'outils une fois le masque modifié.	 Bouton Masque Effets de la palette d'outils, qui est toujours affiché. Le bouton Afficher/modifier le masque Effets se trouve aussi sur la carte des paramètres du pinceau Restaurer. Consultez la rubrique Outils du masque Effets ^[104] .
Masque Peau (anciennement zone de peau)	Afficher/Modifier le masque Peau , bouton des sections Lissage de la peau et Éclairage & coloration.	 Bouton Masque Peau de la palette d'outils. Les boutons Afficher/Modifier le masque Peau de ces sections fonctionnent toujours. Consultez la rubrique Outils du masque Peau ^[101] .
Masque Cheveux (anciennement zone des cheveux)	Afficher/Modifier le masque Cheveux , bouton de la section Cheveux.	 Bouton Masque Cheveux de la palette d'outils. Le bouton Afficher/Modifier le masque Cheveux de la section Cheveux fonctionne toujours. Consultez la rubrique Outils du masque Cheveux ^[102] .

Masque de l'arrière-plan	Boutons de la section Calques.	 Bouton Arrière-plan de la palette d'outils, qui ouvre uniquement le masque de l'arrière-plan. Pour changer l'arrière-plan, utilisez la section Calques ^[83] , comme auparavant. Consultez la rubrique Afficher/Modifier le masque de l'arrière-plan ^[86] .
Outil Recadrage	Bouton de la section Outils du panneau de commandes.	 Bouton Recadrer de la palette d'outils, ou appuyez sur C. Consultez la rubrique Outil Recadrage ^[105] .
Supprimer le bruit	Bouton de la section Outils.	 Bouton Supprimer le bruit de la palette d'outils. Consultez la rubrique Supprimer le bruit ^[106] .
Outil de clonage	Bouton de la section Outils.	 Bouton Cloner de la palette d'outils. Consultez la rubrique Outil de clonage ^[114] .
Remplacer le ciel	Bouton de la section Outils.	 Bouton Remplacer le ciel de la palette d'outils. Consultez la rubrique Remplacer le ciel ^[111] .
Effets artistiques	Bouton de la section Outils.	 Bouton Effets artistiques de la palette d'outils. Consultez la rubrique Effets artistiques ^[116] .
Pinceau d'éclairage	Bouton de la section Éclairage & coloration.	 Bouton Pinceau d'éclairage de la palette d'outils. Consultez la rubrique Pinceau d'éclairage ^[108] .
Activer et désactiver les outils	Un seul bouton Activé/Désactivé pour toute la section Outils.	Un commutateur Activé/Désactivé dans l'en-tête de la page Supprimer le bruit, et un autre commun aux pages Remplacer le ciel et Outil de clonage.
Autres visages	 Bouton Autres visages de la barre d'outils.	La vignette + située à la fin du bandeau des visages ^[54] . La commande <i>Fichier > Retoucher un autre visage sur cette photo</i> (CTRL+E) fonctionne toujours.

Supprimer un visage trouvé par erreur	La croix en haut à droite du visage, à l'étape Sélectionner un visage.	Placez la souris sur l'en-tête situé au-dessus du visage pour l'ouvrir, puis cliquez sur la croix.
Affichage unique et Affichage double (lorsque vous travaillez sur l'arrière-plan)	Onglets au-dessus de l'image.	 Boutons Affichage unique et Affichage double de la barre d'outils.
Quitter un outil	Un bouton OK , placé à des endroits différents selon les pages.	Un bouton Terminé en bas de chaque page d'outil. Appuyer sur ÉCHAP a le même effet.
Aides pop-up	Dissimuler et Dissimuler en permanence , deux boutons.	Un seul bouton, J'ai compris .
Paramètres GPU	<i>Fichier > Paramètres > GPU</i> , onglet disponible dans l'édition Studio Max sous Windows.	Supprimés. PortraitPro utilise automatiquement la carte graphique, dans toutes les éditions.

Configuration requise

PortraitPro 27 nécessite Windows 10 64 bits version 1809 ou ultérieure, ou macOS 13 ou version ultérieure. Il peut aussi être installé sur les PC Windows équipés de processeurs ARM. Consultez la rubrique [Pour commencer](#)^[6].

1.2 Guide de démarrage rapide

Tutoriels

Le moyen le plus rapide de devenir un utilisateur expert de PortraitPro consiste à suivre les tutoriels de l'écran d'accueil. Ils sont répartis en trois groupes :

- **Démarrer** : **Premiers pas**, **Forme** et **Lissage de la peau**. Suivez-les dans l'ordre, en commençant par « Premiers pas ».
- **En savoir plus** : tutoriels sur certaines parties du logiciel, comme les photos de groupe, le maquillage, les yeux, les cheveux et les calques.
- **Avancé** : tutoriels sur des sujets comme l'inpainting de la bouche et des dents, les reflets dans les lunettes, les curseurs de pinceau, le remplacement du ciel et le plug-in Photoshop.

Chaque groupe s'affiche une fois que vous avez terminé le groupe précédent, mais vous pouvez choisir de l'afficher plus tôt.

Retoucher une image

Voici les étapes de base à suivre pour retoucher une image :

1. [Chargez l'image que vous souhaitez retoucher](#)^[16]

2. [Vérifiez que le visage a été détecté correctement](#)^[17]
3. [Appliquez des options prédéfinies ou ajustez les curseurs](#)^[18]
4. [Enregistrez le résultat](#)^[19]

1.3 Astuces pour de meilleurs résultats

Ne poussez pas les curseurs trop loin

Souvent, vous pouvez nettement améliorer une photo avec des modifications assez subtiles.

Poussez les curseurs juste assez loin pour obtenir le résultat souhaité.

Si vous allez trop loin, le résultat peut paraître artificiel.

N'utilisez pas les curseurs pour corriger de petites imperfections

Pour éviter de pousser les curseurs trop loin, utilisez le pinceau [Correcteur](#)^[20] pour éliminer les taches et les imperfections. Sélectionnez-le avec le bouton **Correcteur** de la [palette d'outils](#)^[97]. En corrigeant ces zones de façon ciblée, vous conservez un aspect naturel au reste de la peau.

Vérifiez que le masque Peau est correct

PortraitPro détermine automatiquement les zones de votre photo qui sont de la peau. Ces zones forment le masque Peau. Vous pouvez parfois améliorer les résultats en ajustant le masque Peau.

Cliquez sur le bouton **Masque Peau** de la palette d'outils, puis utilisez les pinceaux [Étendre et Réduire](#)^[101] pour affiner le masque Peau.

Vérifiez que les contours sont placés avec précision

Vous obtiendrez les meilleurs résultats si les contours sont placés avec précision. Bien que le détecteur de visages place généralement bien les contours, vous pouvez parfois améliorer les résultats en ajustant leur position. Veillez en particulier à ce que les contours du pourtour du visage suivent bien le bord du visage. C'est particulièrement important si vous appliquez une correction de l'éclairage de la peau ou du maquillage.

Vous pouvez ajuster les contours dans la vue Avant, à l'étape [Retoucher le visage](#)^[18] (cliquez sur **Vue Avant** dans la barre d'outils si la vue Avant n'est pas affichée), ou à l'étape [Ajuster les contours](#)^[28].

1.4 Éditions de PortraitPro

PortraitPro est disponible en trois éditions : Standard, Studio et Studio Max. L'édition Standard est destinée aux utilisateurs occasionnels ou aux photographes amateurs. L'édition Studio est destinée aux utilisateurs passionnés ou professionnels. L'édition Studio Max possède les fonctionnalités de l'édition Studio, mais propose le lot automatique à la place du traitement par lot manuel. Le lot automatique retouche automatiquement de grandes quantités de photos, pour les photographes qui traitent beaucoup d'images.

Ce manuel couvre toutes les éditions. Les fonctionnalités disponibles uniquement dans certaines éditions sont signalées de l'une des manières suivantes :

[Édition Studio Max uniquement](#)^[11]

[Éditions Studio & Studio Max uniquement](#) 

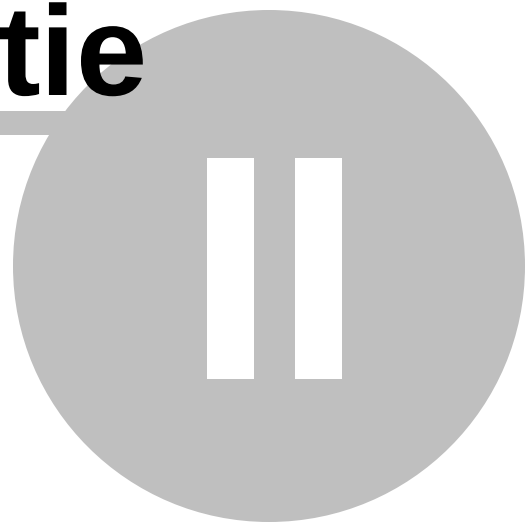
[Édition Studio uniquement](#) 

Le tableau suivant présente les principales fonctionnalités de PortraitPro et les éditions qui les proposent.

Standard	Studio	Studio Max	
✗	✗	✓	Lot automatique (traitement par lot automatique)
✗	✓	✗	Traitement par lot manuel
✗	✓	✓	Disponible en tant que plug-in Photoshop, avec prise en charge des filtres dynamiques
✗	✓	✓	Disponible en tant que plug-in Lightroom
✗	✓	✓	Lecture des formats RAW des appareils photo
✗	✓	✓	Lecture du format Adobe DNG
✗	✓	✓	Lecture et écriture d'images TIFF et PNG à 16 bits par échantillon (48 bits par pixel)
✗	✓	✓	Prise en charge des profils de couleur intégrés aux fichiers JPEG, PNG et TIFF
✗	✓	✓	Prise en charge de la conversion entre différents espaces colorimétriques
✗	✓	✓	Prise en charge du réglage de l'espace colorimétrique du moniteur et de l'espace colorimétrique de travail
✓	✓	✓	Lissage de la peau
✓	✓	✓	Rééclairage de la peau
✓	✓	✓	Recoloration de la peau
✓	✓	✓	Remodelage du visage

✓	✓	✓	Retouche des yeux
✓	✓	✓	Retouche des cheveux
✓	✓	✓	Retouche de la bouche
✓	✓	✓	Application de maquillage
✓	✓	✓	Pinceau Correcteur (retouche manuelle)
✓	✓	✓	Commandes Image
✓	✓	✓	Commandes de modification de l'arrière-plan
✓	✓	✓	Inpainting ^[95] : réduction des reflets dans les lunettes, suppression des cheveux rebelles et récupération des visages sur les photos floues
✓	✓	✓	Pinceau d'éclairage ^[108]
✓	✓	✓	Supprimer le bruit ^[106]
✓	✓	✓	Remplacer le ciel ^[111]
✓	✓	✓	Outil de clonage ^[114]
✓	✓	✓	Effets artistiques ^[116]
✓	✓	✓	Options prédéfinies illimitées et entièrement personnalisables
✓	✓	✓	Retouche de plusieurs personnes sur une même photo
✓	✓	✓	Lecture et écriture d'images aux formats JPEG, PNG et TIFF
✓	✓	✓	Assistance en ligne gratuite

Partie



2 Guide étape par étape

Cette section du manuel décrit les différentes étapes par lesquelles vous pouvez avoir à passer lorsque vous utilisez PortraitPro.

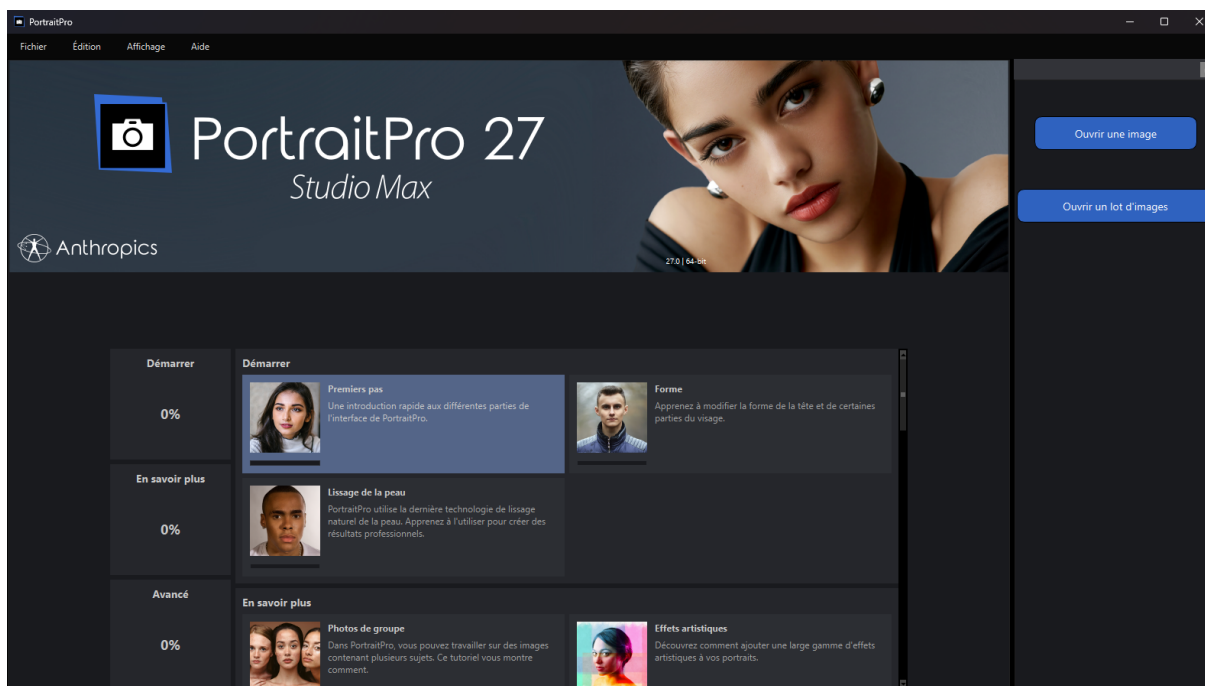
L'étape la plus importante est l'étape [Retoucher le visage](#) ¹⁸, dans laquelle vous voyez l'image retouchée et pouvez l'ajuster.

La plupart des autres étapes ne sont nécessaires que si le détecteur de visages n'a pas trouvé correctement le visage dans votre image.

2.1 Ouvrir une image

L'écran d'accueil de PortraitPro

Au démarrage de PortraitPro, l'écran d'accueil s'affiche :



Ouvrir une seule image

Pour ouvrir une image à retoucher, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Ouvrir une image** de l'écran d'accueil, ou
- Choisissez la commande *Ouvrir...* du [menu Fichier](#) ⁴¹.

La boîte de dialogue d'ouverture de fichiers s'affiche.

Accédez au fichier que vous souhaitez retoucher, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

[Types d'images que PortraitPro peut ouvrir](#) ¹⁶⁰.

Une fois l'image ouverte, PortraitPro trouve automatiquement tous les visages de l'image et détermine leur sexe et leur âge.

Si des visages sont trouvés, vous passez à l'étape [Retoucher le visage](#) ^[18].

Si PortraitPro ne parvient pas à déterminer le sexe et l'âge d'un visage, la boîte de dialogue [Sélectionner le sexe](#) ^[125] s'affiche d'abord. Si plusieurs visages sont trouvés et que vous avez décoché la case **Retoucher automatiquement tous les visages d'une photo de groupe** dans les [paramètres généraux](#) ^[128], vous passez à l'étape [Sélectionner un visage](#) ^[33] pour choisir un visage.

Si aucun visage n'est trouvé, vous passez à l'étape [Sélectionner un visage](#) ^[35], où vous pouvez [localiser le visage](#) ^[28].

Si les visages ne sont pas détectés automatiquement, vérifiez que vous n'avez pas décoché la case **Détection automatique des visages sur les images** dans les [paramètres généraux](#) ^[128].

Ouvrir un lot d'images

Les éditions **Studio** et **Studio Max** [de PortraitPro](#) ^[11] permettent d'ouvrir des lots d'images pour travailler plus rapidement.

L'édition **Studio Max** comprend le [traitement par lot automatique](#) ^[24]. Cliquez sur le bouton **Ouvrir un lot d'images** de l'écran d'accueil pour en démarrer un.

L'édition **Studio** comprend le [traitement par lot manuel](#) ^[26].

2.2 Vérifier le visage

Lorsqu'un visage a été détecté automatiquement, il convient de vérifier trois choses : la position des contours, les masques Peau et Cheveux, et le sexe/l'âge.

S'il y a plus d'un visage sur l'image, vous devez vérifier ces éléments pour chaque visage. Seul le visage actuel peut être modifié. [Changez le visage actuel](#) ^[33] pour vérifier ou modifier un autre visage.

Positions des contours

Les contours ont été placés automatiquement autour du visage. Ils apparaissent sur le visage dans la vue

Avant : assurez-vous donc que la vue Avant est affichée. Si elle est masquée, cliquez sur le bouton  **Vue Avant** de la [barre d'outils](#) ^[48] pour l'afficher.

Tant que la souris ne se trouve pas sur la vue **Avant**, les contours du visage actuel sont estompés et ses points de contrôle sont masqués. Placez la souris sur la vue Avant pour afficher les contours en pleine intensité, avec les points de contrôle qui permettent de les déplacer. Si le visage est petit à l'écran, les points de contrôle restent masqués afin que vous ne puissiez pas les déplacer par accident ; cliquez sur le visage pour zoomer dessus.

Les contours doivent suivre les bords des traits du visage et le bord du visage. Si certains sont mal positionnés, déplacez-les au bon endroit en déplaçant les points de contrôle. Pour déplacer un point de contrôle, placez la souris sur le point jusqu'à ce que vous voyiez une croix orange, puis cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacez la souris pour repositionner le point, puis relâchez le bouton.

Si vous apportez des modifications importantes aux contours, ou si le logiciel est assez lent lorsque vous déplacez des points, il peut être plus rapide de modifier la position des points à l'étape [Ajuster les contours](#) ^[28].

Masques Peau et Cheveux

Les masques Peau et Cheveux ont été détectés automatiquement. Pour les vérifier, cliquez sur les boutons



Masque Peau et



Masque Cheveux de la [palette d'outils](#)^[97]. Pour savoir comment les corriger, consultez les rubriques sur la [modification du masque Peau](#)^[101] et la [modification du masque Cheveux](#)^[102].

Ces masques permettent de contrôler les zones où les traitements de la peau et des cheveux sont appliqués.

Sexe/âge

Chaque visage est classé comme **Femme**, **Homme** ou **Enfant**. Ce classement est indiqué dans l'en-tête au-dessus du visage. S'il est incorrect, placez la souris sur l'en-tête pour l'ouvrir : des boutons s'affichent alors pour vous permettre de changer le sexe/l'âge.

Ce paramètre permet d'obtenir le meilleur résultat lors de la retouche du visage. Il a un effet mineur sur certains des traitements effectués, mais son effet principal est de déterminer quelle [option prédéfinie](#)^[55] est appliquée par défaut.

Remarque : ce paramètre ne permet pas de donner au visage l'apparence du sexe opposé, ni de changer son âge apparent.

2.3 Retoucher le visage

Une fois que vous avez ouvert une image et que le visage a été détecté, vous pouvez commencer à retoucher le visage.

Visualiser le résultat

Vous pouvez choisir de voir l'image Avant et l'image Après côte à côte, ou seulement l'image Avant ou l'image retouchée, en aussi grand que possible. Utilisez les boutons  **Vue Avant** et  **Vue Après** de la [barre d'outils](#)^[48] pour afficher ou masquer chaque vue.

Quelles que soient les vues affichées, vous pouvez toujours afficher temporairement l'image d'origine (« avant ») à la place de l'image retouchée (« après ») pour voir les modifications. Maintenez enfoncé le bouton



Afficher l'image Avant, situé dans le coin supérieur gauche de la vue Après, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

Modifier le résultat

PortraitPro retouche automatiquement votre image lorsque vous atteignez cette étape. La rubrique [Options prédéfinies](#)^[55] explique comment configurer cette retouche par défaut.

Options prédéfinies

PortraitPro est livré avec une bibliothèque d'[options prédéfinies](#)^[55], qui règlent tout ou partie des curseurs sur des valeurs prédéfinies pour obtenir un effet particulier. Essayez-en quelques-unes pour voir certaines des retouches possibles pour votre photo.

La fonction [Instantanés](#)^[58] vous permet d'enregistrer votre travail à un moment donné et d'y revenir plus tard. Notez que, contrairement aux options prédéfinies, les instantanés sont temporaires et ne sont pas conservés lorsque vous ouvrez une nouvelle image.

Curseurs

Pour contrôler entièrement la façon dont l'image est retouchée, vous pouvez utiliser les curseurs du [panneau de commandes](#) ^[50].

Les curseurs sont regroupés en sections qui contrôlent divers aspects du visage. Pour ouvrir ou fermer une section, cliquez sur son bouton de titre. Ce bouton comporte un petit triangle qui pointe vers le bas si la section est ouverte, ou vers la droite si elle est fermée. Pour activer ou désactiver les effets de toute une section, cliquez sur le commutateur Activé/Désactivé à côté de son titre.

Essayez de déplacer le curseur **Correction globale** d'une section pour avoir une idée de l'effet global contrôlé par cette section.

Les curseurs situés en dessous, dans chaque section, vous permettent de contrôler l'effet plus finement. La valeur de chaque curseur est affichée à côté de celui-ci. Pour masquer les valeurs, décochez la case **Afficher les valeurs des curseurs** dans les [paramètres généraux](#) ^[128].

Outils

La [palette d'outils](#) ^[97], à côté du panneau de commandes, contient les pinceaux et les outils qui permettent d'apporter d'autres modifications. Par exemple, utilisez le pinceau  **Correcteur** pour supprimer une tache encore visible, ou l'outil  **Recadrer** pour recadrer la photo.

La plupart des outils ouvrent une page de commandes par-dessus les curseurs. Lorsque vous avez terminé avec un outil, cliquez sur **Terminé** en bas de sa page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

2.4 Enregistrer le résultat

Enregistrer l'image retouchée

Pour enregistrer l'image retouchée :

- cliquez sur le bouton **Enregistrer** de la [barre d'outils](#) ^[48], ou
- choisissez la commande *Enregistrer en JPEG/TIFF/PNG...* du [menu Fichier](#) ^[41].

Cela ouvre la boîte de dialogue [Options d'enregistrement de l'image](#) ^[126], qui vous permet de choisir le format de fichier dans lequel vous souhaitez enregistrer l'image.

La commande *Enregistrer* du [menu Fichier](#) ^[41] enregistre l'image retouchée dans le format que vous avez sélectionné précédemment, ou dans le format du fichier d'origine si vous n'avez pas encore sélectionné de format.

Remarque : vous devez être à l'étape [Retoucher le visage](#) ^[18] pour enregistrer une image.

Enregistrer le projet

Si vous souhaitez enregistrer tous les paramètres pour pouvoir recharger votre image et continuer à ajuster les curseurs, choisissez la commande *Enregistrer le projet...* du [menu Fichier](#) ^[41]. Cela enregistre l'image d'origine, toutes les positions des points, les masques Peau et Cheveux, toutes les valeurs des curseurs et tous les instantanés dans un fichier projet PortraitPro (.ppx).

Pour recharger le projet dans PortraitPro, utilisez les mêmes commandes que pour [ouvrir une image](#) ^[16], mais sélectionnez le fichier .ppx.

2.5 Outil Panoramique

L'outil Panoramique est disponible lorsque vous [retouchez une image](#)^[18].

L'outil Panoramique est l'outil par défaut lorsque aucun autre outil n'est sélectionné.

Pour utiliser l'outil Panoramique, cliquez sur l'image et faites-la glisser pour changer la partie de l'image qui est visible.

Lorsque l'outil Panoramique est sélectionné, vous pouvez zoomer avec la molette de la souris ou avec les touches + et - du clavier.

Lorsqu'un pinceau est sélectionné, vous pouvez maintenir la BARRE D'ESPACE enfoncée pour utiliser l'outil Panoramique jusqu'à ce que vous la relâchiez.

L'outil Panoramique peut être utilisé à la place du [Navigateur](#)^[53].

2.6 Outils pinceau

Les outils pinceau sont disponibles lorsque vous [retouchez une image](#)^[18]. On les appelle outils pinceau, car ils fonctionnent comme un pinceau. Placez le pointeur de la souris sur la zone où vous souhaitez « peindre » avec le pinceau, puis maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en faisant glisser la souris sur la zone que vous souhaitez modifier.

Il existe deux types d'outils pinceau. Cette page décrit les outils pinceau standard, qui permettent de modifier la façon dont la peau est retouchée dans certaines zones. L'autre type est celui des [outils pinceau de zone](#)^[22], qui permettent de modifier les masques Peau, Cheveux et Effets.

Pinceaux Correcteur et Restaurer

Les pinceaux suivants sont disponibles dans la [palette d'outils](#)^[97] située à côté du panneau de commandes.

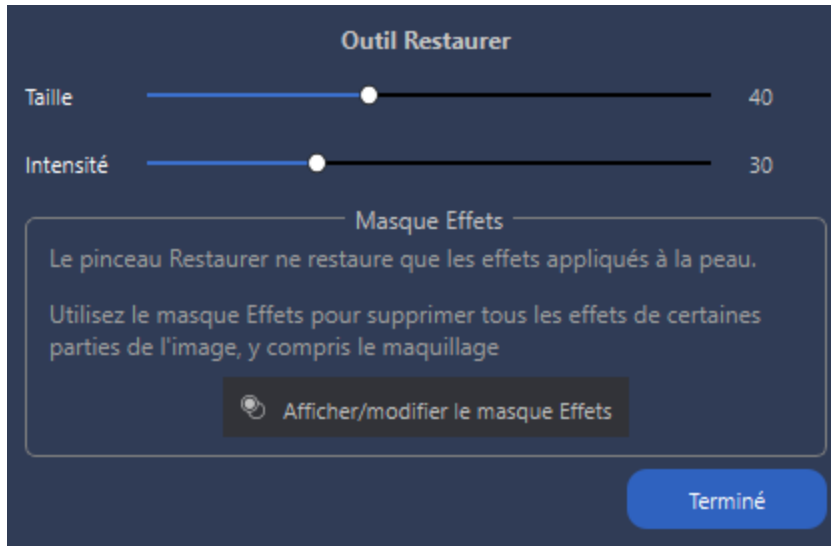
 Correcteur	Sélectionne le pinceau Correcteur. Utilisez-le pour peindre sur les taches ou les imperfections de la peau qui n'ont pas été éliminées automatiquement ou qui nécessitent une correction supplémentaire. Raccourci clavier : T
 Restaurer	Sélectionne le pinceau Restaurer. Utilisez-le pour peindre sur les taches de la peau qui ont été supprimées, mais que vous souhaitez faire réapparaître. Le pinceau Restaurer ne restaure que les effets appliqués à la peau. Pour supprimer tous les effets de certaines parties de l'image, y compris le maquillage, utilisez le masque Effets^[104]. Raccourci clavier : R

Sélectionner un pinceau

Pour sélectionner un pinceau, cliquez sur son bouton dans la palette d'outils ou appuyez sur son raccourci clavier. Le bouton reste en surbrillance tant que le pinceau est sélectionné.

Lorsque vous sélectionnez un pinceau, une carte contenant les paramètres du pinceau s'ouvre en haut du panneau de commandes, au-dessus des curseurs. Elle contient :

- Le curseur **Taille**, qui définit la taille du pinceau.
- Le curseur **Intensité**, qui définit la force avec laquelle le pinceau agit.
- Pour le pinceau Restaurer uniquement, une zone **Masque Effets** avec un bouton **Afficher/modifier le masque Effets**, grâce auquel vous pouvez [afficher ou modifier le masque Effets](#) ¹⁰⁴.
- Le bouton **Terminé**, qui ferme le pinceau.



Vous pouvez continuer à utiliser les curseurs situés sous la carte lorsqu'un pinceau est sélectionné.

Pour fermer le pinceau et revenir à l'[outil Panoramique](#) ²⁰, cliquez sur **Terminé** sur la carte, cliquez à nouveau sur le bouton du pinceau dans la palette d'outils, appuyez sur ÉCHAP ou cliquez sur le bouton **Ajuster** de la palette d'outils.

Lorsqu'un pinceau est sélectionné, vous passez à l'autre pinceau tant que vous maintenez la touche MAJ enfoncée.

Commandes des pinceaux

Les outils pinceau fonctionnent comme un pinceau. Vous les utilisez pour peindre sur l'image retouchée la zone à laquelle l'effet du pinceau est appliqué. Les pinceaux ne fonctionnent que dans la vue Après : assurez-vous donc que la vue Après est affichée.

Pour utiliser un pinceau, appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque le pointeur se trouve sur l'image retouchée, puis faites glisser la souris en maintenant le bouton enfoncé. Relâchez le bouton de la souris pour terminer le coup de pinceau. La zone sur laquelle le pointeur passe pendant ce geste est la zone que vous avez « peinte ».

Taille du pinceau

La taille du pinceau détermine l'étendue de la zone sur laquelle le pinceau agit. Vous pouvez voir la taille de cette zone grâce au cercle du pointeur lorsque vous utilisez le pinceau. Vous pouvez modifier la taille du pinceau de plusieurs manières :

- Réglez le curseur **Taille** sur la carte des paramètres du pinceau
- Utilisez les touches [et] pour réduire ou agrandir le pinceau
- Maintenez la touche ALT enfoncée et utilisez la molette de la souris

- Maintenez la touche ALT enfoncée, puis cliquez avec le bouton droit et faites glisser horizontalement

Intensité du pinceau

L'intensité du pinceau (opacité) détermine la force avec laquelle l'effet du pinceau est appliqué. Une intensité de 100 signifie que l'effet complet du pinceau est appliqué en un seul passage. Vous pouvez définir une intensité plus faible pour effectuer des modifications progressives.

Par exemple, si vous réglez l'intensité sur 50 lorsque vous utilisez le pinceau Correcteur, seule la moitié de l'effet maximal de suppression des taches est appliquée lorsque vous peignez sur une tache. Si vous relâchez le bouton de la souris et peignez à nouveau sur la tache, 50 % supplémentaires de l'effet de suppression des taches sont appliqués. Vous pouvez ainsi en faire juste assez pour supprimer la tache, sans appliquer trop d'effet, ce qui risquerait de trop flouter la zone environnante.

Vous pouvez modifier l'intensité avec le curseur **Intensité** de la carte des paramètres du pinceau, ou en maintenant la touche ALT enfoncée, puis en cliquant avec le bouton droit et en faisant glisser verticalement. Vous pouvez également définir l'intensité à l'aide des touches numériques de votre clavier. Les touches **1** à **9** règlent l'intensité sur des valeurs de 10 % à 90 %, et la touche **0** la règle sur 100 %.

Annuler un coup de pinceau

Lorsque vous utilisez un outil pinceau, vous pouvez annuler le dernier coup de pinceau avec la commande Annuler du [menu Édition](#)^[44] ou en appuyant sur **CTRL+Z** sur le clavier. Les annulations suivantes annulent les coups de pinceau précédents et les autres actions effectuées, en remontant dans l'historique du projet en cours. Après une annulation, vous pouvez aussi revenir là où vous étiez avec la commande Rétablir du [menu Édition](#)^[44] ou avec **CTRL+Y**.

Prise en charge des tablettes

PortraitPro prend en charge les tablettes graphiques et les stylets. Si vous possédez une tablette et un stylet, vous les trouverez généralement plus faciles à utiliser pour peindre.

2.7 Outils pinceau de zone

Les outils pinceau de zone sont disponibles lorsque vous [retouchez une image](#)^[18]. Ils permettent de modifier les masques qui définissent les zones où la peau ou les cheveux sont retouchés. Ils permettent aussi de modifier le masque Effets, qui définit les zones où les effets sont appliqués. PortraitPro détecte automatiquement les masques Peau et Cheveux mais, selon l'image, il ne les définit pas toujours parfaitement. Les outils pinceau de zone vous permettent de corriger ces masques manuellement.

Les trois masques que vous pouvez modifier avec les pinceaux sont :

 Masque Peau ^[101]	Pour afficher ou modifier le masque Peau, cliquez sur le bouton Masque Peau de la palette d'outils^[97]. Vous pouvez aussi ouvrir la section Lissage de la peau^[64] ou Éclairage & coloration^[68], puis cliquer sur le bouton Afficher/Modifier le masque Peau. Le masque Peau est utilisé lorsque des effets de peau sont appliqués à l'image.
 Masque Cheveux ^[102]	Pour afficher ou modifier le masque Cheveux, cliquez sur le bouton Masque Cheveux de la palette d'outils. Vous pouvez aussi ouvrir la section Cheveux^[79], puis cliquer sur le bouton Afficher/Modifier le masque Cheveux.

	Le masque Cheveux est utilisé lorsque des effets de cheveux sont appliqués à l'image.
 Masque Effets ¹⁰⁴	Pour afficher ou modifier le masque Effets, cliquez sur le bouton Masque Effets de la palette d'outils. Vous pouvez aussi sélectionner le pinceau Restaurer ²⁰, puis cliquer sur le bouton Afficher/modifier le masque Effets de sa carte des paramètres. Le masque Effets couvre les zones où les effets sont appliqués. Peignez avec Réduire sur des zones pour qu'aucun effet ne soit appliqué à ces parties de l'image, et avec Étendre pour y appliquer de nouveau les effets.

Chacun de ces boutons ouvre une page de commandes par-dessus les curseurs et affiche le masque sur l'image retouchée. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs. Lorsque vous utilisez **Retoucher uniquement la peau**, le bouton situé en bas de la page du masque Peau s'intitule plutôt **Ajuster**.

Pinceaux intelligents

Les outils pinceau de zone sont des pinceaux « intelligents », car ils détectent automatiquement les bords des zones.

Lorsque vous sélectionnez un outil pinceau de zone, vous voyez que la position du pinceau est indiquée par deux cercles. Le cercle extérieur représente la zone à laquelle le pinceau est appliqué. La zone intérieure est la zone du « détecteur ». Lorsque vous peignez avec le pinceau, la zone du détecteur est peinte normalement. L'espace entre le cercle intérieur et le cercle extérieur n'est peint que là où la couleur est semblable à celle de la zone intérieure. Ainsi, si vous peignez le long d'un bord, il vous suffit de garder la zone du détecteur entièrement à l'intérieur de la zone que vous peignez : le pinceau peint automatiquement jusqu'au bord, mais pas au-delà, même si le cercle extérieur du pinceau dépasse le bord.

Utilisez le curseur **Taille du pinceau** pour définir la taille du cercle extérieur, et le curseur **Taille du détecteur** pour définir la taille du cercle intérieur. Vous pouvez aussi utiliser les touches [et], ou maintenir la touche ALT enfoncée et utiliser la molette de la souris, pour modifier la taille du pinceau. Si vous maintenez la touche ALT enfoncée tout en faisant glisser la souris avec le bouton droit, vous modifiez la taille du pinceau (glissement horizontal) ou la taille du détecteur (glissement vertical).

Lorsque vous peignez avec un pinceau de zone intelligent, vous pouvez maintenir la touche ALT enfoncée pour verrouiller la position du détecteur. C'est très utile pour peindre des détails très fins, comme des mèches de cheveux.

Pinceaux

Il existe deux types d'outils pinceau :

Étendre	Utilisez-le pour peindre sur les zones que vous souhaitez ajouter au masque.
Réduire	Utilisez-le pour peindre sur les zones de la photo que vous souhaitez retirer du masque.

Lorsque l'un de ces pinceaux est sélectionné, maintenez la touche MAJ enfoncée pour passer à l'autre pinceau, tant que vous la maintenez enfoncée.

Vous pouvez aussi utiliser des raccourcis clavier pour accéder directement à un pinceau : les touches **S** et **D** sélectionnent les pinceaux Étendre et Réduire du masque Peau, et les touches **H** et **J** les sélectionnent pour le masque Cheveux. Consultez la rubrique [Raccourcis clavier](#) ¹⁶³.

2.8 Traitement par lot automatique

[Édition Studio Max uniquement](#) 

L'édition Studio Max propose le traitement par lot automatique, qui vous permet de charger un lot d'images et de les faire toutes traiter automatiquement.

Vous pouvez ensuite afficher facilement chaque image pour y apporter les ajustements nécessaires.

Ouvrir un lot d'images

Pour ouvrir un lot d'images à traiter automatiquement, cliquez sur le bouton **Ouvrir un lot d'images** de l'écran d'accueil.

Cela ouvre une boîte de dialogue d'ouverture de fichiers.

Accédez au dossier qui contient les fichiers à retoucher, puis sélectionnez les images que vous voulez retoucher.

Vous pouvez sélectionner plusieurs images dans la boîte de dialogue d'ouverture de fichiers en maintenant la touche CTRL enfoncée pendant que vous cliquez sur chaque image à ajouter, ou en traçant un cadre autour de plusieurs images.

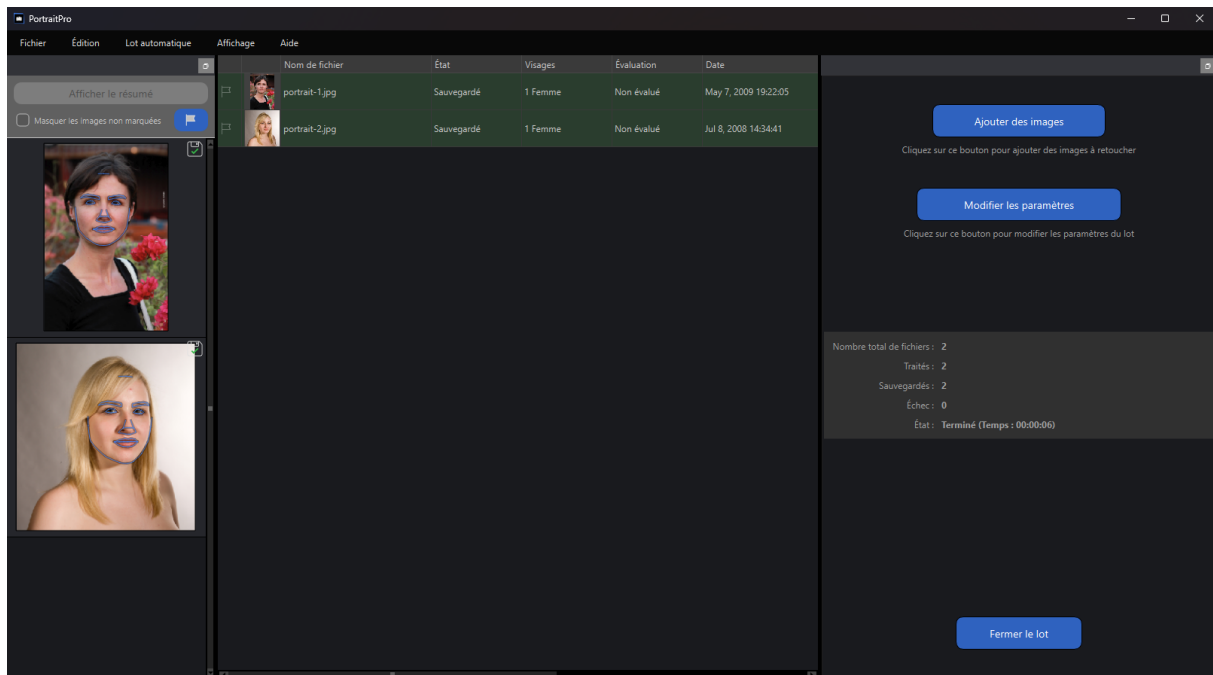
Définir les options d'enregistrement

Une fois que vous avez sélectionné une ou plusieurs images à ouvrir, la boîte de dialogue [Options d'enregistrement du lot automatique](#)  s'affiche. Elle permet de définir où et comment les images retouchées sont enregistrées, ainsi que les valeurs par défaut du sexe, de l'âge et de l'option prédéfinie à utiliser.

Cliquez sur **OK** dans cette boîte de dialogue pour continuer. Remarque : si vous l'annulez à ce stade, le lot automatique est fermé.

Traitement

Lorsqu'un lot automatique est ouvert, le panneau **Éléments du lot automatique** (la pellicule) affiche les miniatures de toutes les images du lot.



La capture d'écran ci-dessus montre la pellicule à gauche. Elle montre aussi la vue de résumé dans la fenêtre principale, et les commandes du lot automatique dans le panneau de commandes.

Les images sont traitées automatiquement. Si la case à cocher **Sauvegarde automatique** de la boîte de dialogue [Options d'enregistrement du lot automatique](#)^[119] est cochée, chaque image est enregistrée dès qu'elle a été traitée.

Cet écran de résumé affiche à tout moment l'état de chaque image.

Vérifier les résultats

Cliquez sur une image dans la pellicule pour la sélectionner. L'image s'affiche alors dans la fenêtre principale. Si l'image a été traitée, vous pouvez [afficher et ajuster le visage retouché](#)^[18] (ou les visages s'il y en a plusieurs).

Il est préférable de [vérifier chaque image](#)^[17], car le détecteur de visages peut parfois mal placer les contours, ce qui peut poser des problèmes dans l'image retouchée.

Lorsque le résultat d'une image vous convient, cliquez sur une autre image ou revenez à la vue de résumé. Si la case **Sauvegarde automatique** est cochée, l'image que vous venez de consulter est alors enregistrée.

Si aucun visage n'a été trouvé dans une image, un bouton **Localiser le visage manuellement** s'affiche dans le panneau de commandes lorsque vous sélectionnez cette image. Cliquez dessus pour ouvrir l'image à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35], où vous pouvez [localiser le visage](#)^[26].

Pour revenir à l'écran de résumé montré dans la capture d'écran ci-dessus, cliquez sur le bouton **Afficher le résumé** en haut de la pellicule, ou choisissez la commande **Afficher le résumé** du [menu Lot automatique](#)^[45].

Marquer des images

Chaque image de la pellicule peut être marquée ou non. Si la case **Masquer les images non marquées**, en haut de la pellicule, est cochée, toutes les images non marquées sont masquées dans la pellicule. Cela permet de réduire le nombre d'images sur lesquelles vous travaillez si votre lot est volumineux.

Il existe plusieurs façons de marquer une image ou de retirer sa marque :

- Cliquez avec le bouton droit sur une image de la pellicule et utilisez la commande du menu contextuel.
- Cliquez avec le bouton droit sur une image (ou une sélection d'images) dans la vue de résumé et utilisez l'une des commandes du menu contextuel.
- Cliquez sur le bouton de marquage, en haut de la pellicule, pour ouvrir la boîte de dialogue **Marquer automatiquement les éléments**. Elle permet de marquer automatiquement toutes les images en fonction des métadonnées de chaque image.

Enregistrer le projet de lot automatique

Pour enregistrer le lot entier afin d'y revenir plus tard, choisissez *Fichier > Enregistrer le lot...* Cela enregistre un fichier de projet de lot automatique (.ppb). Pour rouvrir le lot, ouvrez le fichier .ppb de la même façon que pour [ouvrir une image](#)^[18].

2.9 Traitement par lot manuel

[Édition Studio uniquement](#)^[17]

L'édition Studio propose un traitement par lot manuel qui vous permet de charger un lot d'images et de les traiter facilement l'une après l'autre.

Pour utiliser le traitement par lot manuel, choisissez la commande *Ouvrir un lot...* (F4) du [menu Fichier](#)^[41].

Cela ouvre la boîte de dialogue [Lot manuel](#)^[122], qui vous permet d'ajouter des fichiers au lot et de définir comment les images sont enregistrées lorsque vous passez à l'image suivante du lot. Vous pouvez aussi choisir d'enregistrer un fichier projet (.ppx) pour chaque image, avec l'option **Enregistrer également le projet (fichier .ppx)**.

Lorsque vous utilisez le traitement par lot manuel, chaque image est chargée comme si vous l'aviez ouverte de la façon habituelle, mais sans avoir à ouvrir chaque fois la boîte de dialogue d'ouverture de fichiers.

De plus, chaque image est enregistrée dans le dossier sélectionné dans la boîte de dialogue Lot manuel, sans avoir à utiliser la boîte de dialogue d'enregistrement pour chaque image.

Pour cela, utilisez la commande **Enregistrer et ouvrir le fichier suivant** (F5) après avoir retouché chaque image. Cette commande se trouve dans le [menu Fichier](#)^[41]. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Enregistrer et ouvrir le fichier suivant** de la barre d'outils lorsque vous [retouchez un visage](#)^[18]. Cette commande n'apparaît que lorsqu'un lot manuel est ouvert.

2.10 Localiser manuellement un visage

Si le visage de votre image n'a pas été trouvé automatiquement, vous devez le localiser de manière semi-automatique ou manuelle.

Pour localiser un visage de manière semi-automatique à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35], il vous suffit de cliquer sur le nez, puis sur le menton. Les traits du visage devraient alors être trouvés automatiquement.

Si les traits du visage ne sont toujours pas correctement localisés, vous pouvez, en dernier recours, localiser le visage manuellement. Cela peut être utile si, par exemple, vous essayez de localiser un visage non humain. Il existe trois façons de commencer :

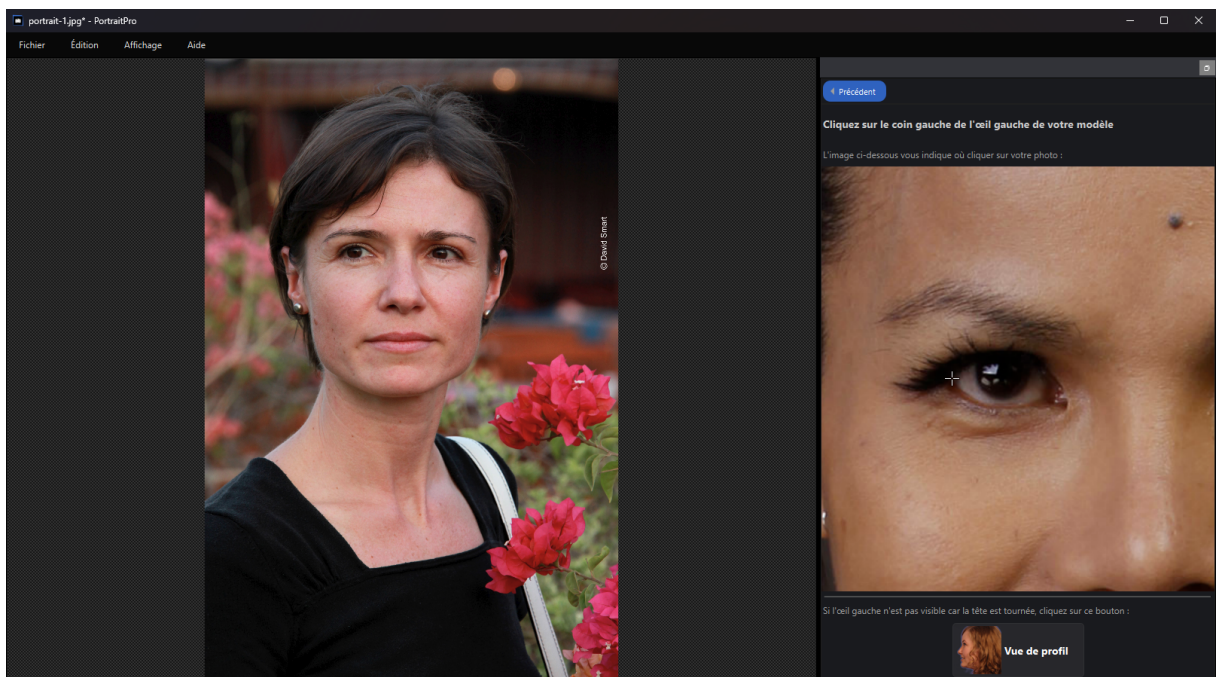
- Cliquez sur le bouton **Localiser le visage manuellement** à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35].

- Si le visage est vu de côté (de profil), cliquez, sous le bouton **Localiser le visage manuellement**, sur l'image qui lui correspond : un visage tourné vers la gauche ou un visage tourné vers la droite.
- Si vous avez cliqué sur le nez et le menton mais que le visage n'a pas pu être trouvé, le message **Visage introuvable** s'affiche. Cliquez sur **Tourné vers la gauche** ou sur **Tourné vers la droite** si le visage est de profil, ou sinon sur **Localiser le visage manuellement**.

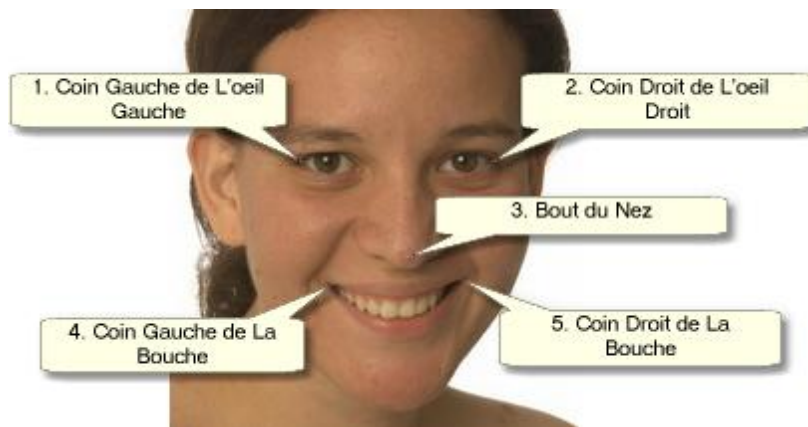
La boîte de dialogue [Sélectionner le sexe](#)¹²⁵ s'affiche alors pour vous permettre de définir le sexe et l'âge du nouveau visage.

Localiser les 5 traits principaux du visage

Une fois le sexe sélectionné, l'étape suivante consiste à localiser la position de 5 traits principaux du visage. Si vous avez choisi une image de profil, cette étape commence en mode profil, et vous n'avez besoin de localiser que 3 traits (voir *Vues de profil* ci-dessous).



Les 5 traits principaux sont :



Placer les points des traits du visage

Chaque fois que vous cliquez sur un point, PortraitPro passe automatiquement au point suivant.

Une image d'exemple s'affiche pour vous aider à savoir où placer chaque point.

Vous pouvez ajuster la position des points que vous avez déjà placés en cliquant sur l'un d'eux et en le faisant glisser.

Une petite étiquette de texte s'affiche à côté du pointeur de la souris pour vous rappeler le point que vous localisez. Si ces étiquettes vous gênent, vous pouvez les désactiver dans le panneau [Paramètres généraux](#)^[128].

Zoom avant

Pour vous aider à placer les points plus précisément, vous pouvez maintenir la touche CTRL enfoncée pour zoomer autour du pointeur.

Vues de profil

Si vous avez choisi l'image **Tourné vers la gauche** ou **Tourné vers la droite** à l'étape Sélectionner un visage, cette étape commence en mode profil. Vous n'avez besoin de localiser que le point de l'œil, le bout du nez et le point de la bouche qui sont visibles.

Si vous n'avez pas choisi d'image de profil mais que le visage est vu de côté, cliquez sur le bouton **Vue de profil** du panneau de commandes. Ce bouton est affiché pendant que vous localisez les deux points des yeux.

Si vous n'êtes pas sûr que le visage soit vu de profil, le principal critère est de savoir si vous voyez les deux yeux. Si vous ne voyez pas l'un des yeux parce que la tête est tournée, le visage est de profil.

Ajuster les contours

Une fois les 5 traits principaux localisés, PortraitPro place automatiquement les contours sur le visage et vous les montre à l'étape [Ajuster les contours](#)^[28].

Si l'un des contours est mal placé, corrigez-le en faisant glisser les points de contrôle, avant de cliquer sur le bouton **Suivant** pour passer à l'étape [Retoucher le visage](#)^[18], où vous pouvez afficher et ajuster l'image retouchée.

2.11 Ajuster les contours

Afficher et déplacer les contours

L'étape **Ajuster les contours** affiche les contours du visage actuel et vous permet d'ajuster leur position.

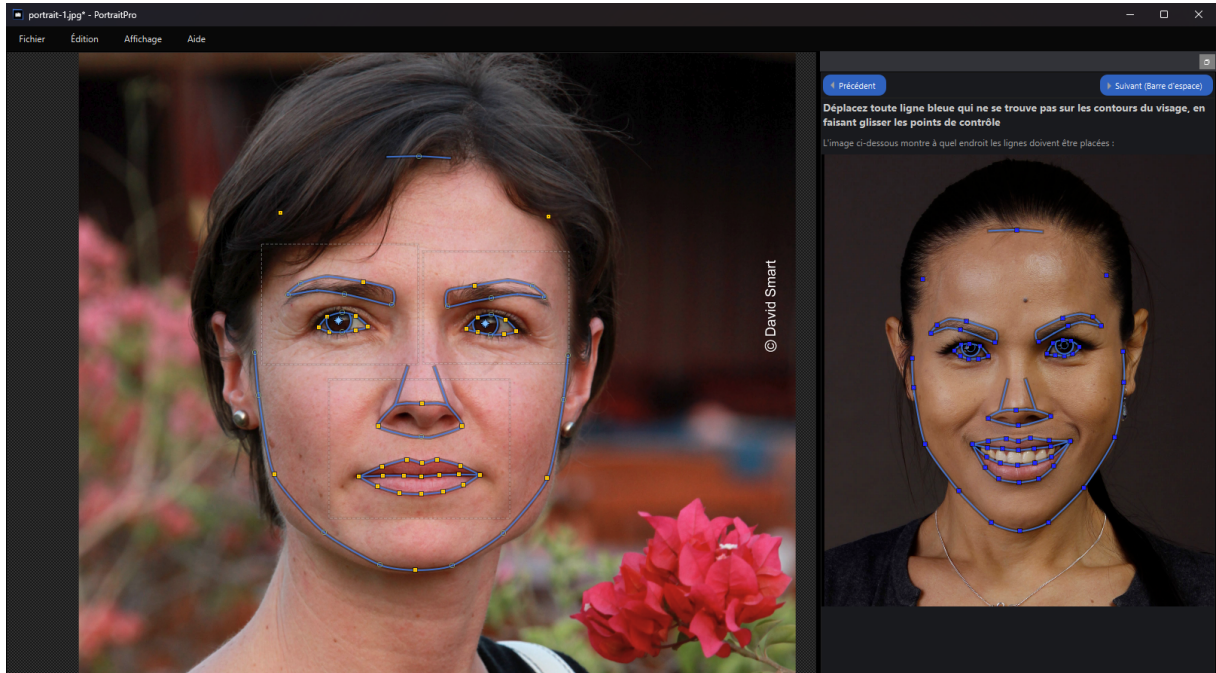
Notez que cette étape est facultative, car les contours sont placés automatiquement autour de chaque visage lorsque vous chargez une image. Si des contours sont mal placés, vous pouvez les déplacer dans la vue Avant à l'étape [Retoucher le visage](#)^[18] (cliquez sur **Vue Avant** dans la barre d'outils si la vue Avant n'est pas affichée). Cependant, si le détecteur de visages n'a pas trouvé de visage sur votre image, cette étape vous permet de placer les contours manuellement.

Vous accédez à cette étape de l'une des façons suivantes :

- Choisissez la commande *Ajuster les contours* du [menu Fichier](#)^[41], ou
- Cliquez sur le bouton **Ajuster les contours** au-dessus d'un visage à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35], ou

- Lors de la [localisation manuelle d'un visage](#) ²⁶¹.

Si des contours ne sont pas correctement placés autour des traits du visage, déplacez-les au bon endroit. Une image de référence dans le panneau de commandes montre comment les contours doivent être placés. Lorsque vous passez la souris sur les points de contrôle de votre photo, le point de contrôle correspondant est mis en surbrillance dans l'image de référence : vous voyez ainsi où il doit être placé.



Ajuster le contour

Le contour est représenté par des lignes bleues superposées à votre image dans la vue de travail principale. Vous pouvez déplacer les lignes en faisant glisser les points de contrôle.

Les points de contrôle sont représentés différemment selon la façon dont ils ont été placés :

- Les **petits carrés jaunes** – Ce sont des points placés automatiquement par PortraitPro. Si certains de ces points sont mal placés, vous devez les déplacer manuellement au bon endroit.
- Les **petits carrés bleus** – Ce sont les points que vous avez placés.
- Les **cercles vert clair** – Ce sont des points placés automatiquement en fonction de la position des autres points. Ces points peuvent se déplacer si d'autres points sont déplacés.

Chaque fois que vous faites glisser un point de contrôle, il se transforme en carré bleu pour vous indiquer que c'est un point que vous avez placé.



Pour de meilleurs résultats :

- Essayez de déplacer le moins de points possible pour aligner le contour.
- Lorsque vous déplacez un point, déplacez-le le moins possible. Si vous passez beaucoup de temps à ajuster soigneusement chaque point, non seulement vous perdez votre temps, mais vous risquez d'obtenir un moins bon résultat.

- Commencez par déplacer les points déjà fixés, c'est-à-dire ceux représentés par de petits carrés jaunes ou bleus. Plus vous laissez de points sous forme de petits cercles verts, mieux c'est.

Pour ajuster plus précisément les contours autour des yeux ou de la bouche, cliquez à l'intérieur des rectangles en pointillés pour zoomer sur ce trait. Cliquez à nouveau pour faire un zoom arrière.

Une fois les contours correctement placés (ou si aucun ajustement n'est nécessaire), appuyez sur la BARRE D'ESPACE ou cliquez sur le bouton **Suivant**.

► Suivant (Barre d'espace)

Ajuster les contours de l'iris et de la pupille

Deux cercles s'affichent à l'intérieur de l'œil. Le plus petit (vert) doit entourer la pupille (la partie noire au milieu de l'œil). Le plus grand (bleu) doit entourer l'iris (la partie colorée de l'œil). Ces cercles sont placés automatiquement : vous n'aurez donc généralement pas besoin de les ajuster.

Pour déplacer les cercles, faites glisser le point situé au centre des cercles.

Pour redimensionner les cercles, faites glisser le contour vers l'intérieur ou vers l'extérieur.

Si l'iris n'est pas parfaitement circulaire, vous pouvez faire glisser les quatre petits carrés bleus du contour de l'iris pour en faire une ellipse.

Si le centre de l'iris et celui de la pupille ne coïncident pas exactement, vous pouvez déplacer la pupille indépendamment de l'iris en cliquant d'abord sur le cercle de la pupille, puis en faisant glisser le point central. Pour déplacer de nouveau l'iris et la pupille ensemble, cliquez sur le cercle de l'iris, ou éloignez le pointeur de l'œil puis ramenez-le.

Ajuster le contour de chaque trait du visage

Pour plus de précision, vous pouvez demander à PortraitPro d'afficher une vue agrandie des principales parties du visage, afin de vérifier plus facilement la position des contours. Pour cela, décochez la case **Sauter les étapes de zoom en avant lors de l'ajustement des contours** dans le panneau [Paramètres généraux](#)¹²⁸.

Cela se produit automatiquement pour les visages de profil (vus de côté), quel que soit ce paramètre, car PortraitPro ne peut pas placer ces points automatiquement pour les vues de profil.

PortraitPro vous présente chacun des traits tour à tour, pour que vous puissiez vérifier et, si nécessaire, ajuster la position du contour sélectionné de chaque trait.

Les traits sont présentés dans l'ordre suivant.

Œil et sourcil gauches

Le contour de l'œil gauche est placé automatiquement. S'il n'entoure pas correctement l'œil, ajustez-le en déplaçant les points de contrôle.

Selon la forme du sourcil, il peut être difficile de faire correspondre le contour au sourcil. Dans ce cas, mieux vaut ne pas s'en inquiéter et placer simplement le contour à peu près au bon endroit. Même si vous parvenez à faire assez bien correspondre le contour au sourcil, si vous avez dû beaucoup déplacer les points pour y arriver, vous obtiendrez peut-être un meilleur résultat en déplaçant moins les points, même si le contour n'entoure alors pas exactement le sourcil.

Œil et sourcil droits

Les remarques concernant l'œil et le sourcil gauches s'appliquent aussi à l'œil et au sourcil droits.

Nez et bouche

Lorsque vous arrivez à cette étape, le panneau **Bouche ouverte ou fermée ?** s'affiche, à condition que l'option **Demander si la bouche est fermée lors de l'ajustement du contour de la bouche** n'ait pas été désactivée dans les [paramètres généraux](#)^[128]. Ce panneau comporte deux boutons :

Bouche ouverte	Cliquez sur ce bouton si la bouche du visage que vous retouchez est ouverte. Quatre lignes s'affichent alors entre les commissures des lèvres. Les deux lignes du haut doivent être placées autour de la lèvre supérieure, et les deux du bas autour de la lèvre inférieure. Si la ligne du bas de la lèvre supérieure est placée près de la ligne du haut de la lèvre inférieure, cette dernière disparaît et seul le point de contrôle du milieu reste visible. La bouche est alors de toute façon considérée comme fermée.
Bouche fermée	Cliquez sur ce bouton si la bouche est fermée. Seules trois lignes s'affichent alors entre les commissures des lèvres. La ligne centrale doit être placée le long de la ligne de jonction des lèvres.



Si vous avez l'habitude d'appuyer sur la BARRE D'ESPACE pour passer rapidement à l'étape suivante, notez que vous pouvez aussi l'utiliser pour fermer la boîte de dialogue qui demande si la bouche est ouverte ou fermée. Dans ce cas, la bouche est considérée comme ouverte. Si la bouche est en fait fermée, vous pouvez soit cliquer sur le bouton Précédent puis sur le bouton Suivant pour faire réapparaître le panneau, soit simplement rapprocher les deux lignes du milieu.

Contour du visage

Évitez de déplacer les points du contour du visage le long du visage : rapprochez-les ou éloignez-les seulement du centre du visage.

Une fois que vous avez parcouru tous les traits, cliquez une dernière fois sur le bouton **Suivant** pour que PortraitPro commence à traiter votre image. Vous passez alors à l'étape [Retoucher le visage](#)^[18], où le plaisir commence !

2.12 Retouche du corps entier

PortraitPro est conçu pour retoucher les portraits. Découvrez aussi notre produit [PortraitPro Body](#), spécialement conçu pour retoucher le corps entier.

Cependant, si votre photo montre d'autres parties du corps, vous pouvez utiliser les outils de retouche de la peau sur les autres parties visibles de la peau.

Pour cela, il vous suffit de vous assurer que PortraitPro sait quelles parties de la photo sont de la peau. Pour ce faire, modifiez le masque Peau, comme le décrit la rubrique [Outils du masque Peau](#)^[101].

2.13 Mode plug-in

Utiliser le plug-in PortraitPro

[Éditions Studio & Studio Max uniquement](#)^[11]

Les éditions Studio et Studio Max de PortraitPro peuvent passer en « mode plug-in ». Ce mode est destiné aux cas où PortraitPro a été lancé par une autre application (telle que Photoshop ou Lightroom) pour retoucher une image gérée par cette autre application. PortraitPro se comporte alors comme un plug-in de l'autre application.

Une fois le plug-in correctement installé comme indiqué dans le [Guide d'installation des plug-ins](#)^[143], vous pouvez utiliser PortraitPro comme plug-in dans toutes les applications de retouche photo prises en charge.

Lorsque PortraitPro est exécuté comme plug-in à partir d'une autre application, l'image ou le calque de l'autre application est automatiquement chargé dans PortraitPro, où vous pouvez retoucher les visages de la manière

habituelle. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur le bouton  **Retour depuis le plug-in** de la barre d'outils (raccourci clavier F12) à l'étape [Retoucher le visage](#)^[18]. PortraitPro se ferme et renvoie l'image retouchée à l'application d'origine.

L'image retouchée est toujours renvoyée avec la même profondeur de bits que l'image d'origine (8 ou 16 bits par échantillon), quels que soient les paramètres de profondeur de bits de PortraitPro. Si l'image est renvoyée sous forme de fichier TIFF, aucun canal supplémentaire (comme les masques Peau et Cheveux) n'y est ajouté.

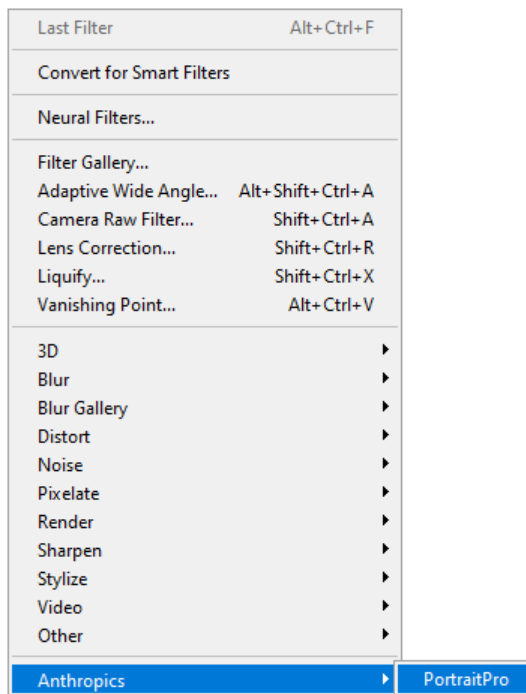
Lorsque PortraitPro est en mode plug-in, les changements suivants se produisent :

- Le [menu Fichier](#)^[41] ne contient aucune commande pour ouvrir ou enregistrer des fichiers. Il contient à la place la commande *Retour depuis le plug-in*, ainsi que les commandes permettant de passer d'un visage à l'autre et d'ajuster les contours.
- Le bouton [Recadrer](#)^[105] n'est pas affiché dans la [palette d'outils](#)^[97] en mode plug-in, car l'autre application s'attend généralement à ce que l'image ait toujours la même taille après avoir été retouchée par PortraitPro.

Utiliser PortraitPro à partir de Photoshop

Une fois le plug-in installé, PortraitPro apparaît comme un filtre dans Photoshop. Dans le menu *Filtre* de Photoshop, vous trouverez un sous-menu appelé *Anthropics*, qui contient le filtre PortraitPro.

Le filtre PortraitPro fonctionne comme les autres filtres de Photoshop : il est appliqué à la sélection active (ou à toute la zone s'il n'y a pas de sélection) du calque actif. Lorsque vous sélectionnez le filtre, l'image filtrée s'ouvre automatiquement dans PortraitPro.



Emplacement du plug-in : Filtre > Anthropics > PortraitPro

2.14 Photos de groupe

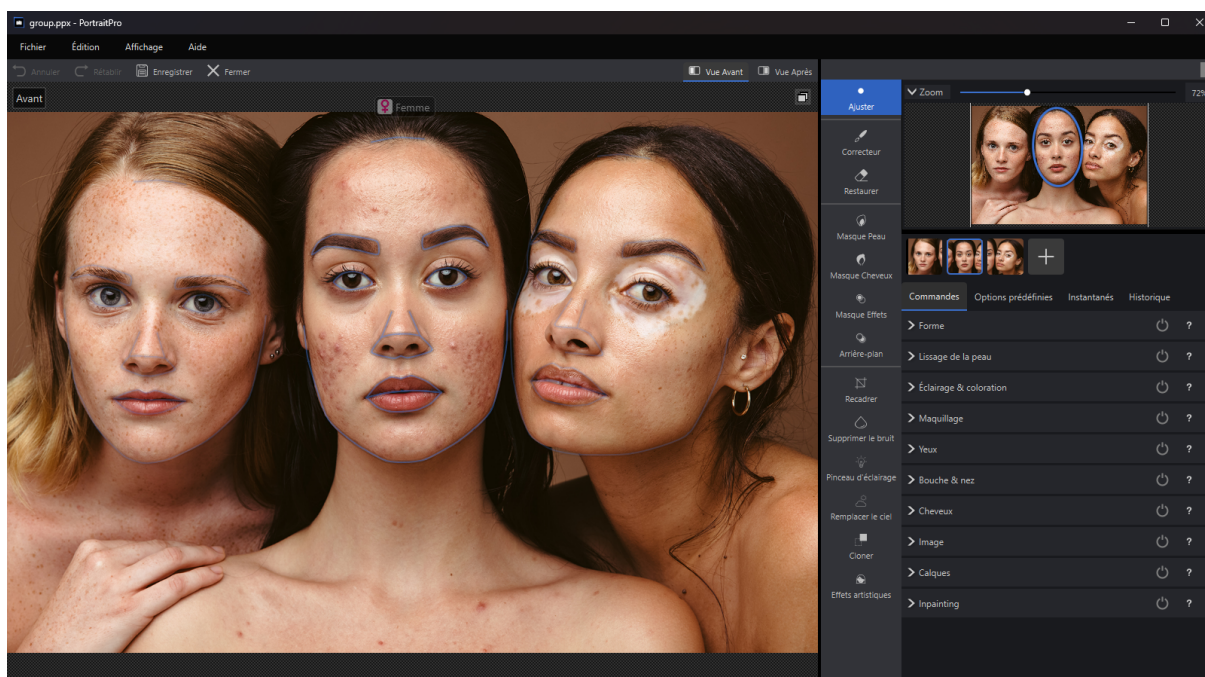
Travailler avec des photos de groupe

S'il y a plus d'un visage sur votre image, tous les visages sont détectés et retouchés automatiquement. Les visages sont détectés rapidement, même sur les grandes photos de groupe, et le passage d'un visage à l'autre est rapide.

Si vous préférez ne retoucher que les visages de votre choix, décochez la case **Retoucher automatiquement tous les visages d'une photo de groupe** dans les [paramètres généraux](#)^[128].

Vous ne pouvez modifier qu'un seul visage à la fois. Il y a donc toujours un visage actuel, c'est-à-dire le visage qui est modifié lorsque vous déplacez un curseur ou appliquez une option prédéfinie.

La vignette du visage actuel est entourée d'un liseré bleu dans le [bandeau des visages](#)^[54], qui affiche une vignette pour chaque visage. Dans la vue Avant, les contours des autres visages sont dessinés de façon plus discrète que ceux du visage actuel. Le visage actuel est aussi indiqué par un ovale bleu dans le [Navigateur](#)^[53]. S'il n'y a qu'un seul visage dans l'image, l'ovale bleu n'est pas affiché.



Changer le visage actuel

Vous pouvez changer le visage actuel de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur la vignette du visage dans le [bandeau des visages](#) ^[54], en haut du panneau de commandes.
- Faites un panoramique ou un zoom vers l'autre visage. Si l'ancien visage est en grande partie hors de la vue, l'autre visage devient automatiquement le visage actuel.
- Cliquez sur l'ovale autour de l'autre visage dans la vue Avant. Si la vue Avant n'est pas affichée, cliquez d'abord sur le bouton **Vue Avant** de la [barre d'outils](#) ^[48].
- Choisissez *Passer au visage suivant* (CTRL+N) ou *Passer au visage précédent* (CTRL+P) dans le [menu Fichier](#) ^[41].
- Cliquez sur la vignette + à la fin du [bandeau des visages](#) ^[54] (ou choisissez *Fichier > Retoucher un autre visage sur cette photo*, ou utilisez le raccourci clavier CTRL+E) pour passer à l'étape [Sélectionner un visage](#) ^[35], puis sélectionnez le visage que vous voulez modifier.

Lorsque le visage actuel change, le liseré bleu du bandeau des visages et l'ovale bleu du Navigateur passent au nouveau visage. Le passage à un autre visage efface l'historique d'annulation.

Visages non détectés

Si le détecteur de visages n'a pas trouvé certains visages de la photo de groupe, cliquez sur la vignette + à la fin du bandeau des visages pour passer à l'étape [Sélectionner un visage](#) ^[35], puis cliquez sur le nez et le menton pour ajouter le visage manquant.

Petits visages

Lorsqu'un visage est petit à l'écran, par exemple lorsque vous avez fait un zoom arrière sur une grande photo de groupe, ses contours sont dessinés en traits fins et ses points de contrôle sont masqués, pour que vous ne déplaciez pas un point par erreur en cliquant sur le visage. Cliquez sur le visage actuel dans la vue Avant pour zoomer dessus.

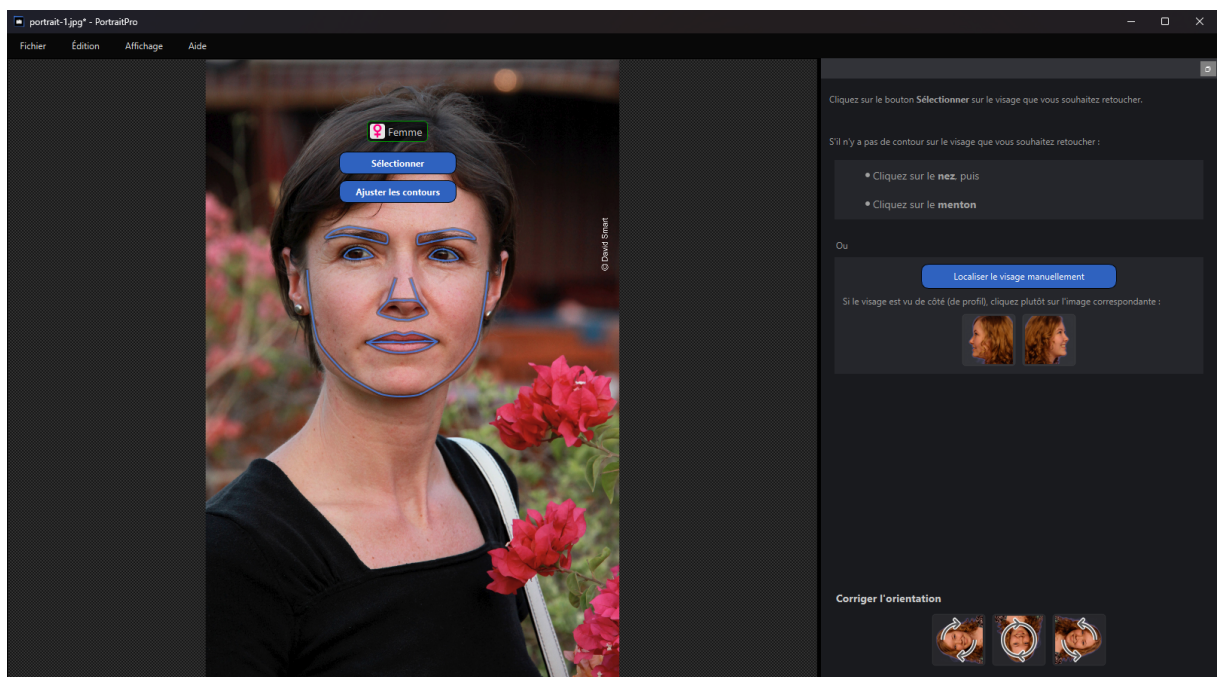
Supprimer un visage

Pour supprimer un visage, par exemple un visage détecté là où il n'y en a pas, placez le pointeur de la souris sur l'en-tête situé au-dessus du visage dans la vue Avant pour l'ouvrir, puis cliquez sur la croix. Après confirmation, s'il reste un autre visage déjà retouché, ce visage devient le visage actuel et la vue s'ajuste sur lui. Sinon, vous passez à l'étape [Sélectionner un visage](#) ^[35].

2.15 Sélectionner un visage

Après l'ouverture d'une image, PortraitPro affiche l'image à l'étape Sélectionner un visage si aucun visage n'a été détecté.

Vous pouvez aussi passer à cette étape à tout moment en choisissant la commande *Retoucher un autre visage sur cette photo* du [menu Fichier](#) ^[41], ou en cliquant sur la vignette + à la fin du [bandeau des visages](#) ^[54] à l'étape [Retoucher le visage](#) ^[18].



Des contours sont affichés autour de chaque visage. Vérifiez le sexe et la catégorie d'âge du visage, puis cliquez sur le bouton **Sélectionner** au-dessus du visage pour retoucher ce visage. Vous passez alors à l'étape suivante, dans laquelle vous pouvez vérifier et [ajuster les contours](#) ^[28].

Si vous revenez à cette étape après avoir déjà retouché un visage, un bouton supplémentaire s'affiche au-dessus du visage : **Ajuster les contours**. Cliquez sur ce bouton pour passer à l'étape où vous pouvez ajuster les contours. Lorsque le visage a déjà été retouché, le bouton **Sélectionner** vous amène directement à l'étape [Retoucher le visage](#) ^[18].

Il peut arriver qu'un visage soit détecté dans une partie de l'image où il n'y a pas de visage. Pour supprimer ces visages mal placés, placez le pointeur de la souris sur l'en-tête au-dessus du visage pour l'ouvrir, puis cliquez sur la croix.

Retoucher un visage qui n'a pas été détecté automatiquement

Si le visage que vous souhaitez retoucher n'a pas été détecté (il n'y a donc pas de contours autour de lui), il vous suffit de cliquer sur le nez, puis sur le menton.

Les instructions du panneau de commandes vous demandent de cliquer sur le nez, puis sur le menton. Le pointeur de la souris est accompagné de l'étiquette « nez » jusqu'à ce que vous ayez cliqué sur le nez. Lorsque vous cliquez sur le nez, une croix apparaît ; vous pouvez la faire glisser pour repositionner le point du nez. Vous pouvez supprimer le point du nez en appuyant sur la touche ÉCHAP.

Une fois que vous avez cliqué sur le nez, l'étiquette du pointeur devient « menton », pour indiquer clairement que vous devez maintenant cliquer sur le menton.

Une fois que vous avez cliqué sur le nez et sur le menton, les contours du visage sont placés automatiquement sur le visage.

Visages de profil

Le détecteur de visages ne peut pas trouver les visages vus de côté (de profil) : cliquer sur le nez et sur le menton ne fonctionne donc pas pour ces visages. Cherchez plutôt ce texte dans le panneau de commandes : « Si le visage est vu de côté (de profil), cliquez plutôt sur l'image correspondante : ». En dessous se trouvent deux boutons illustrés, l'un montrant un visage tourné vers la gauche et l'autre un visage tourné vers la droite. Cliquez sur l'image qui correspond au visage de votre photo.

La boîte de dialogue [Sélectionner le sexe](#)^[125] s'affiche alors pour que vous puissiez définir le sexe et l'âge du nouveau visage. Vous passez ensuite à l'étape Marquer les traits, qui démarre en mode profil. Il vous suffit de cliquer sur l'œil, le bout du nez et le coin de la bouche qui sont visibles. Pour en savoir plus, consultez la rubrique [Localiser manuellement un visage](#)^[26].

Localiser manuellement un visage

Si un visage ne peut pas être trouvé à partir du nez et du menton, par exemple s'il ne s'agit pas d'un visage humain, cliquez sur le bouton **Localiser le visage manuellement** du panneau de commandes. Après avoir défini le sexe dans la boîte de dialogue [Sélectionner le sexe](#)^[125], vous pouvez [localiser le visage vous-même](#)^[26] en cliquant sur les yeux, le nez et la bouche.

Visage introuvable

Si vous cliquez sur le nez et sur le menton mais que le visage ne peut pas être trouvé à partir de ces points, le message **Visage introuvable** s'affiche. La raison la plus probable est que le visage est de profil. Ce message contient les boutons suivants :

- **Tourné vers la gauche** ou **Tourné vers la droite** : si le visage est vu de côté, cliquez sur le bouton dont l'image correspond au visage. Comme avec les boutons illustrés du panneau de commandes, vous définissez le sexe, puis l'étape Marquer les traits démarre en mode profil.
- **Localiser le visage manuellement** : localisez le visage vous-même en cliquant sur les yeux, le nez et la bouche. C'est le bouton par défaut : il suffit donc d'appuyer sur la touche ENTRÉE pour le choisir.
- **Annuler** : ferme le message sans localiser le visage.

Commandes de chaque visage

Pour chaque visage localisé (automatiquement ou manuellement), les contours sont affichés autour de ce visage.

En outre, un petit en-tête s'affiche juste au-dessus du visage (ou juste à l'intérieur du haut du visage, s'il n'y a pas de place au-dessus), et en dessous, les boutons **Sélectionner** et **Ajuster les contours**.

L'en-tête des visages déjà retouchés a une bordure verte.

Commande	Description
Indicateur/sélecteur du sexe	L'en-tête affiche le symbole du sexe et de l'âge, ainsi que son libellé (par exemple Femme) si le visage est assez large. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'en-tête, celui-ci s'ouvre et affiche des boutons qui vous permettent de définir le sexe et la catégorie d'âge du visage. PortraitPro a besoin de connaître le sexe du visage, car il a été entraîné séparément sur ce qui rend les visages féminins et masculins attrayants.
Bouton Supprimer	Il s'agit de la croix située à droite de l'en-tête, affichée lorsque l'en-tête est ouvert. Cliquez dessus pour supprimer toutes les données que PortraitPro a enregistrées pour ce visage.
Bouton Sélectionner	Sélectionne le visage à retoucher. La première fois qu'un visage est sélectionné, ce bouton vous amène à l'étape Ajuster les contours ^[28] , où vous pouvez afficher et ajuster les contours. Si le visage a déjà été retouché, vous pouvez cliquer sur ce bouton pour apporter d'autres modifications.
Bouton Ajuster les contours	Ce bouton n'apparaît que si le visage a déjà été retouché. Il vous permet de modifier les contours autour des traits du visage. Notez que vous pouvez aussi ajuster les contours à l'étape Retoucher le visage ^[18] , mais vous préférerez peut-être effectuer ces modifications à l'étape Ajuster les contours ^[28] , où une image de référence vous montre aussi comment les contours doivent être placés.

Symboles du sexe et de l'âge

Le sexe est représenté par l'un des symboles suivants :



Sexe et âge non définis. Si vous cliquez sur le bouton Sélectionner ou Ajuster les contours alors que le sexe n'est pas défini, la boîte de dialogue [Sélectionner le sexe](#)^[125] s'affiche pour que vous puissiez définir le sexe et l'âge avant de passer à l'étape demandée.



Le visage est celui d'une femme adulte.



Le visage est celui d'un homme adulte.



Le visage est celui d'un enfant de moins de 12 ans environ.

Lorsque l'âge est défini sur « enfant », les modifications qui peuvent être apportées à la forme du visage sont réduites, car il est généralement peu souhaitable de modifier la forme du visage d'un enfant.

Faire pivoter l'image

Si l'image n'est pas dans le bon sens, vous pouvez la faire pivoter en cliquant sur les boutons situés sous **Corriger l'orientation**, en bas du panneau de commandes.

Remarque : si la boîte de dialogue Sélectionner le sexe est affichée, vous devez l'annuler avant de cliquer sur les boutons de rotation.

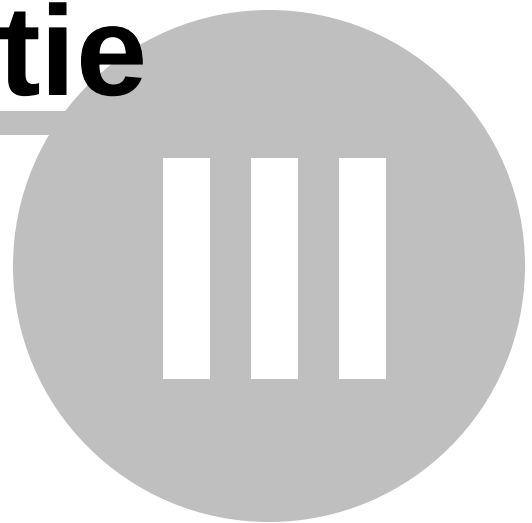
Retoucher uniquement la peau

Si aucun visage n'a été localisé, un bouton supplémentaire s'affiche dans le panneau de commandes : **Retoucher uniquement la peau** (raccourci clavier : S).

Il vous permet de n'utiliser que les fonctions de retouche de la peau de PortraitPro : vous pouvez ainsi utiliser PortraitPro même lorsqu'il n'y a aucun visage sur l'image.

Notez que dans le mode Retoucher uniquement la peau, aucune des commandes qui nécessitent un visage n'est disponible.

Partie



3 Référence

Cette section fournit des informations sur les différentes commandes des menus et sur les autres commandes de PortraitPro.

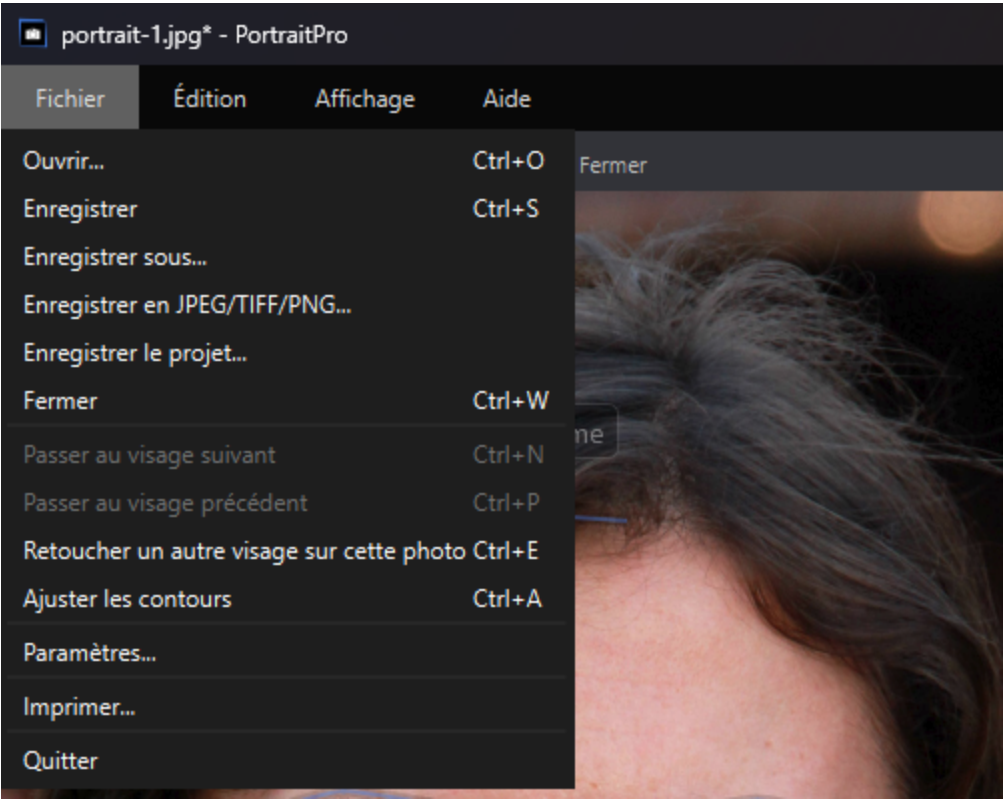
La rubrique [Référence des commandes de menu](#)^[40] décrit chaque commande de menu.

La rubrique [Référence du panneau de commandes](#)^[50] décrit chacune des commandes disponibles lorsque vous [retouchez une image](#)^[18].

La rubrique [Référence des boîtes de dialogue](#)^[118] décrit les principales boîtes de dialogue utilisées par l'application.

3.1 Référence des commandes de menu

Voici les menus de la barre de menus de PortraitPro.



Menu Fichier ^[41]	Commandes permettant d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers, de passer d'un visage à l'autre et d'imprimer, ainsi que de modifier les paramètres
Menu Édition ^[44]	Annuler et rétablir, ainsi que des commandes permettant de copier les images et les masques dans le presse-papiers
Menu Lot automatique ^[45]	Édition Studio Max uniquement ^[11] Ce menu n'apparaît que lorsqu'un lot automatique ^[24] est ouvert. Il contient des commandes permettant d'ajouter et de supprimer des images du lot, et de modifier les paramètres du lot.

Menu Affichage 	Commandes permettant de contrôler la disposition de la fenêtre et l'affichage de l'image
Menu Aide 	Commandes permettant d'ouvrir l'aide, de contrôler les aides pop-up, de rechercher des mises à jour et d'obtenir de l'assistance, ainsi que d'afficher la boîte de dialogue À propos

3.1.1 Menu Fichier

Le menu Fichier contient les commandes suivantes :

Ouvrir...	Ouvre un fichier (voir Types de fichiers pris en charge ) . Si un fichier contenant des modifications non enregistrées est déjà ouvert, vous êtes invité à enregistrer ou à abandonner ces modifications avant l'ouverture du nouveau fichier. Si vous disposez de l'édition Studio Max, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers pour les ouvrir en tant que lot automatique .
Ouvrir un lot...	Édition Studio uniquement  Ouvre la boîte de dialogue Lot manuel .
Enregistrer et ouvrir le fichier suivant	Édition Studio uniquement  Cette commande n'apparaît que lorsque vous travaillez sur une image ouverte depuis la boîte de dialogue Lot manuel . Enregistre l'image actuelle et ouvre la suivante du lot. Le dossier dans lequel le fichier est enregistré, ainsi que le format du fichier, sont définis dans la boîte de dialogue Lot manuel. Cette commande s'affiche sous le nom Ouvrir le fichier suivant si une image a été ouverte depuis le lot, puis fermée avec la commande <i>Fichier > Fermer</i>.
Enregistrer	Enregistre le fichier actuel. La première fois que vous utilisez cette commande après avoir ouvert un fichier, les règles suivantes s'appliquent : Si vous avez ouvert un fichier JPEG, l'image retouchée est enregistrée au format JPEG. Si vous avez ouvert un fichier PNG, l'image retouchée est enregistrée au format PNG. Si vous avez ouvert un fichier TIFF ou un fichier RAW de n'importe quel type (éditions Studio et Studio Max uniquement), l'image retouchée est enregistrée au format TIFF. Si vous avez ouvert un fichier projet PortraitPro (extension .ppx), le fichier projet est enregistré. Par la suite, cette commande enregistre le même type de fichier qu'auparavant.

	Si un nouveau fichier est créé, une boîte de dialogue d'enregistrement s'affiche pour que vous puissiez choisir où enregistrer le fichier. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Enregistrer sous...	Enregistre le fichier actuel. Cette commande est semblable à la commande Enregistrer, sauf qu'une boîte de dialogue d'enregistrement s'affiche toujours pour que vous puissiez choisir où enregistrer le fichier. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Enregistrer en JPEG/TIFF/PNG...	Affiche la boîte de dialogue Options d'enregistrement de l'image ^[126], qui vous permet d'enregistrer l'image retouchée sous forme de fichier image JPEG, TIFF ou PNG, et de définir les options d'enregistrement. Une boîte de dialogue d'enregistrement s'affiche ensuite pour que vous puissiez choisir où enregistrer le fichier. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Enregistrer le projet...	Enregistre un fichier projet PortraitPro, que vous pourrez rouvrir dans PortraitPro pour reprendre votre travail là où vous l'aviez laissé. Les fichiers projet PortraitPro sont enregistrés dans un format propriétaire qui ne peut être chargé dans aucune autre application. L'extension du fichier est « .ppx ». Un fichier projet contient l'image ainsi que toutes les positions des points, les réglages des curseurs et les masques. Il contient aussi tous les instantanés ^[58] enregistrés pour l'image. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Enregistrer le lot...	Édition Studio Max uniquement ^[11] Cette commande n'apparaît que lorsqu'un lot automatique ^[24] est ouvert. Enregistre l'ensemble du lot sous forme de fichier de projet de lot automatique (extension .ppb), que vous pourrez rouvrir plus tard pour continuer à travailler sur le lot.
Fermer	Ferme l'image actuelle. S'il y a des modifications non enregistrées, vous êtes invité à les enregistrer ou à les abandonner. La commande Fermer vous ramène à l'écran d'accueil ^[16]. Dans l'édition Studio Max, lorsqu'un lot automatique est ouvert et que vous affichez le résumé du lot, cette commande s'affiche sous le nom Fermer le lot et ferme l'ensemble du lot.
Passer au visage suivant	Passe du visage en cours de modification au visage suivant d'une photo de groupe. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher l'image, lorsque l'image contient plusieurs visages.

Passer au visage précédent	Passe du visage en cours de modification au visage précédent d'une photo de groupe. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher l'image, lorsque l'image contient plusieurs visages.
Retoucher un autre visage sur cette photo	Passe à l'étape Sélectionner un visage ^[35] pour que vous puissiez retoucher un autre visage de la même image. La vignette + située à la fin du bandeau des visages ^[54] fait la même chose à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Ajuster les contours	Passe à l'étape Ajuster les contours ^[28] pour le visage actuel. Vous pouvez ajuster les contours dans la vue Avant, mais si vous devez déplacer plusieurs points, il peut être plus rapide de le faire à l'étape Ajuster les contours, selon la résolution de l'image et la vitesse de votre PC.
Paramètres...	Affiche la boîte de dialogue Paramètres ^[127].
Saisir le jeton de licence...	Cette commande n'apparaît que dans la version d'essai. Si vous avez acheté PortraitPro et que vous possédez un jeton de licence, vous devez télécharger la version complète. Cette commande explique comment faire et contient un lien vers le gestionnaire de licences, où vous pouvez télécharger la version complète.
Imprimer...	Affiche la boîte de dialogue Imprimer, qui vous permet d'imprimer l'image retouchée.
Fichiers récents	Les fichiers que vous avez ouverts le plus récemment sont listés vers le bas du menu. Sélectionnez-en un pour le rouvrir. Vous pouvez empêcher PortraitPro de conserver cette liste dans les paramètres généraux ^[128].
Quitter	Ferme l'application. S'il y a des modifications non enregistrées, vous êtes invité à les enregistrer ou à les abandonner.

Mode plug-in

Si PortraitPro est en [mode plug-in](#) ^[31], le menu Fichier ne contient que ces commandes :

- **Passer au visage suivant, Passer au visage précédent, Retoucher un autre visage sur cette photo et Ajuster les contours**, qui fonctionnent comme décrit ci-dessus.
- **Retour depuis le plug-in** (F12), qui renvoie l'image retouchée à l'application qui a lancé PortraitPro et ferme PortraitPro.
- **Quitter**, qui ferme PortraitPro.

3.1.2 Menu Édition

Le menu Édition contient les commandes suivantes :

Annuler	Annule votre dernière modification, par exemple la modification de la valeur d'un curseur ou un coup de pinceau fait avec un outil pinceau. La commande de menu indique le nom de la modification qui sera annulée. Vous pouvez donc essayer différentes options prédéfinies ou déplacer n'importe quel curseur sans risque, puisque vous pouvez toujours revenir au résultat précédent si les modifications ne vous plaisent pas. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ¹⁸¹.												
Rétablir	Rétablit une modification que vous avez annulée avec la commande <i>Annuler</i> .												
Copier	Ce sous-menu contient des commandes qui copient des images et des masques dans le presse-papiers. <table> <tr> <td>Copier l'image d'origine</td><td>Copie l'image d'origine dans le presse-papiers. Cela peut être utile si vous avez ouvert un fichier projet PortraitPro (.ppx).</td></tr> <tr> <td>Copier l'image retouchée</td><td>Copie l'image retouchée dans le presse-papiers. C'est la même image que celle qui serait enregistrée si vous enregistriez l'image retouchée.</td></tr> <tr> <td>Copier le masque Peau</td><td>Copie le masque Peau dans le presse-papiers. La peau est en blanc et le reste en noir.</td></tr> <tr> <td>Copier le masque Cheveux</td><td>Copie le masque Cheveux dans le presse-papiers. Les cheveux sont en blanc et le reste en noir.</td></tr> <tr> <td>Copier le masque du premier plan</td><td>Si le masque de l'arrière-plan a été trouvé, cette commande le copie dans le presse-papiers. Le premier plan est en blanc et l'arrière-plan en noir.</td></tr> <tr> <td>Copier le masque de l'arrière-plan</td><td>Cette commande copie l'inverse du masque copié par Copier le masque du premier plan : l'arrière-plan est donc en blanc et le premier plan en noir.</td></tr> </table>	Copier l'image d'origine	Copie l'image d'origine dans le presse-papiers. Cela peut être utile si vous avez ouvert un fichier projet PortraitPro (.ppx).	Copier l'image retouchée	Copie l'image retouchée dans le presse-papiers. C'est la même image que celle qui serait enregistrée si vous enregistriez l'image retouchée.	Copier le masque Peau	Copie le masque Peau dans le presse-papiers. La peau est en blanc et le reste en noir.	Copier le masque Cheveux	Copie le masque Cheveux dans le presse-papiers. Les cheveux sont en blanc et le reste en noir.	Copier le masque du premier plan	Si le masque de l'arrière-plan a été trouvé, cette commande le copie dans le presse-papiers. Le premier plan est en blanc et l'arrière-plan en noir.	Copier le masque de l'arrière-plan	Cette commande copie l'inverse du masque copié par Copier le masque du premier plan : l'arrière-plan est donc en blanc et le premier plan en noir.
Copier l'image d'origine	Copie l'image d'origine dans le presse-papiers. Cela peut être utile si vous avez ouvert un fichier projet PortraitPro (.ppx).												
Copier l'image retouchée	Copie l'image retouchée dans le presse-papiers. C'est la même image que celle qui serait enregistrée si vous enregistriez l'image retouchée.												
Copier le masque Peau	Copie le masque Peau dans le presse-papiers. La peau est en blanc et le reste en noir.												
Copier le masque Cheveux	Copie le masque Cheveux dans le presse-papiers. Les cheveux sont en blanc et le reste en noir.												
Copier le masque du premier plan	Si le masque de l'arrière-plan a été trouvé, cette commande le copie dans le presse-papiers. Le premier plan est en blanc et l'arrière-plan en noir.												
Copier le masque de l'arrière-plan	Cette commande copie l'inverse du masque copié par Copier le masque du premier plan : l'arrière-plan est donc en blanc et le premier plan en noir.												

3.1.3 Menu Lot automatique

[Édition Studio Max uniquement](#) ^[11]

Le menu Lot automatique apparaît lorsqu'un [lot automatique](#) ^[24] est ouvert. Il contient les commandes suivantes :

Afficher le résumé	Passe à la vue de résumé, qui affiche des informations sur toutes les images du lot.
Modifier les paramètres	Ouvre la boîte de dialogue Options d'enregistrement du lot automatique ^[119] . Le raccourci clavier est F4.
Rapport...	Affiche un rapport qui répertorie chaque image du lot. Vous pouvez choisir le format dans la liste Format du rapport (Clé/Valeur, Séparé par une tabulation, JSON ou XML), puis cliquer sur Copier dans le presse-papiers ou Enregistrer... pour utiliser le rapport dans une autre application.
Ajouter des images	Ouvre une boîte de dialogue d'ouverture de fichiers qui vous permet d'ajouter d'autres images au lot. Cette commande n'apparaît pas en mode plug-in ^[31] .
Supprimer l'image en cours de la liste	Supprime l'image en cours du lot.
Supprimer les images ayant échoué	Supprime du lot toutes les images ayant échoué (s'il y en a). Les images ayant échoué sont celles qui n'ont pas pu être chargées à cause d'un problème dans le fichier image, ou celles dans lesquelles aucun visage n'a été trouvé.
Supprimer les images traitées	Supprime du lot toutes les images traitées (s'il y en a). Les images traitées sont celles qui ont été retouchées et enregistrées.

Pour enregistrer le lot entier afin de le reprendre plus tard, utilisez *Fichier > Enregistrer le lot...* (voir le [menu Fichier](#) ^[41]).

3.1.4 Menu Affichage

Le menu Affichage contient les commandes suivantes :

Plein écran	L'application occupe tout l'écran, afin d'agrandir au maximum la zone de travail. Pour revenir à l'affichage de l'application dans une fenêtre, choisissez à nouveau cette commande.
-------------	---

Ancrer le panneau de commandes	Vous permet de choisir si le panneau de commandes ^[50] est ancré à la fenêtre principale ou s'affiche dans une fenêtre flottante séparée. Il arrive que le panneau de commandes se retrouve hors de l'écran lorsqu'il n'est pas ancré. Cette commande permet de le récupérer facilement.
Ancrer les éléments du lot automatique	Édition Studio Max uniquement ^[11] Cette commande n'apparaît que lorsqu'un lot automatique ^[24] est ouvert. Vous permet de choisir si le panneau Éléments du lot automatique, qui affiche la liste des images du lot, est ancré à la fenêtre principale ou s'affiche dans une fenêtre flottante séparée.
Ancrer la vue Avant	Vous permet de choisir si la vue Avant est ancrée dans la fenêtre principale ou si elle s'affiche dans une fenêtre flottante séparée. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton situé en haut à droite de la vue Avant pour l'ancrer ou la dissocier. Remarque : vous ne pouvez pas dissocier à la fois la vue Avant et la vue Après. Si vous dissociez la vue Avant alors que la vue Après est déjà dissociée, la vue Après est automatiquement ancrée à nouveau. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Ancrer la vue Après	Vous permet de choisir si la vue Après est ancrée dans la fenêtre principale ou si elle s'affiche dans une fenêtre flottante séparée. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton situé en haut à droite de la vue Après pour l'ancrer ou la dissocier. Cette commande n'est disponible qu'à l'étape Retoucher le visage ^[18].
Rendu plus rapide	Augmente la vitesse de calcul de l'image retouchée. Pour cela, le nombre de pixels de travail de l'image retouchée est réduit. Cette option est utile si les curseurs sont particulièrement lents sur votre ordinateur. Si l'image retouchée vous semble trop floue, désactivez cette option. <i>Remarque :</i> cette option ne modifie que l'aspect de l'image retouchée dans l'application. Elle n'a aucune incidence sur la qualité de l'image enregistrée lorsque vous utilisez la commande de menu <i>Fichier > Enregistrer en JPEG/TIFF/PNG....</i>

3.1.5 Menu Aide

Le menu Aide contient les commandes suivantes :

Sommaire	Ouvre l'aide en ligne dans votre navigateur web, à la table des matières. Le raccourci clavier est F1.
----------	--

Guide de démarrage rapide	Ouvre l'aide en ligne à la rubrique Guide de démarrage rapide ^[10] .
Raccourcis clavier	Ouvre l'aide en ligne à la rubrique Raccourcis clavier ^[163] .
Réactiver toutes les aides pop-up	Réactive tous les messages d'aide pop-up, y compris ceux que vous avez fermés avec leur bouton J'ai compris . Cette commande n'apparaît que si des messages d'aide pop-up ont été désactivés.
Désactiver toutes les aides pop-up	Désactive tous les messages d'aide pop-up. Cette commande n'apparaît que lorsque l'aide pop-up est activée.
Vérifier les mises à jour...	Ouvre votre navigateur web pour vérifier si vous possédez la version la plus récente de PortraitPro. Si des mises à jour sont disponibles, des liens vous permettent de les télécharger.
Assistance technique...	Ouvre votre navigateur web pour afficher les pages d'assistance de PortraitPro. Vous pouvez y trouver des réponses aux questions les plus fréquentes, ou contacter l'équipe d'assistance de PortraitPro.
Forum...	Ouvre votre navigateur web pour afficher le forum des utilisateurs de PortraitPro. Le forum vous permet de rejoindre la communauté PortraitPro et de prendre part à des discussions sur le produit et sur la photographie en général. Cette commande n'apparaît que lorsque PortraitPro est en anglais.
Acheter PortraitPro...	Cette commande n'apparaît que dans la version d'essai. Ouvre votre navigateur web pour afficher les éditions de PortraitPro, afin que vous puissiez acheter la version complète.
À propos de PortraitPro	Ouvre la boîte de dialogue À propos, qui indique votre édition de PortraitPro, l'avis de copyright et un lien vers le site web de PortraitPro. Vers le bas, elle indique le code produit et la version de PortraitPro que vous possédez. Vous pouvez sélectionner ce texte pour le copier dans un message à notre équipe d'assistance. La boîte de dialogue À propos contient aussi un lien vers le dossier ThirdPartyLicenses de votre installation (consultez la rubrique Remerciements ^[144]), ainsi qu'un bouton Informations système qui affiche des détails sur votre ordinateur et sur votre configuration de PortraitPro, utiles à notre équipe d'assistance.

Aide pop-up

Les aides pop-up sont des astuces qui s'affichent à côté de certaines parties de PortraitPro la première fois que vous les utilisez. Pour fermer une astuce afin qu'elle ne s'affiche plus, cliquez sur son bouton **J'ai compris**. Pour afficher de nouveau toutes les astuces, choisissez *Aide > Réactiver toutes les aides pop-up*.

3.2 Barre d'outils

La barre d'outils est affichée au-dessus de l'image lorsqu'une image est chargée et prête à être ajustée.



Les boutons situés à gauche de la barre d'outils permettent d'annuler et de rétablir les modifications, ainsi que d'enregistrer et de fermer votre photo. Les boutons situés à droite déterminent les vues de la photo qui sont affichées.

Les pinceaux, les masques et les autres outils se trouvent dans la [palette d'outils](#) ^[97], à côté du panneau de commandes.

Les boutons suivants sont disponibles dans la barre d'outils :

 Annuler	Annule les modifications apportées aux valeurs des curseurs et les modifications effectuées avec les outils pinceau. Identique à la commande de menu <i>Édition > Annuler</i> .
 Rétablir	Vous permet de rétablir une opération annulée à l'aide de la commande <i>Annuler</i> . Identique à la commande de menu <i>Édition > Rétablir</i> .
 Retour depuis le plug-in	Renvoie la photo retouchée à l'application qui a lancé PortraitPro comme plug-in, puis ferme PortraitPro. Identique à la commande de menu <i>Fichier > Retour depuis le plug-in</i> . Ce bouton ne s'affiche que lorsque l'application est en mode plug-in ^[31] .
 Enregistrer et ouvrir le fichier suivant	Enregistre l'image actuelle, puis ouvre l'image suivante du lot. Identique à la commande de menu <i>Fichier > Enregistrer et ouvrir le fichier suivant</i> . Ce bouton ne s'affiche que lorsqu'un lot manuel est ouvert dans l'édition Studio. Il est affiché à la place des boutons Enregistrer et Fermer .
 Enregistrer	Ouvre la boîte de dialogue Options d'enregistrement de l'image ^[126] , qui vous permet d'enregistrer l'image retouchée dans un fichier image JPEG, TIFF ou PNG, et de définir les options d'enregistrement. Identique à la commande de menu <i>Fichier > Enregistrer en JPEG/TIFF/PNG...</i> Ce bouton n'est pas affiché en mode plug-in.

 Fermer	Ferme la photo actuelle. S'il y a des modifications non enregistrées, il vous est proposé de les enregistrer ou de les abandonner. Identique à la commande de menu <i>Fichier > Fermer</i> . En mode plug-in, utilisez plutôt Retour depuis le plug-in .
 Vue Avant	Affiche ou masque la vue Avant, qui montre votre photo d'origine et les contours du visage. Le bouton est en surbrillance tant que la vue Avant est affichée. Si la vue Avant est la seule affichée, un clic sur ce bouton la masque et affiche la vue Après à la place.
 Vue Après	Affiche ou masque la vue Après, qui montre votre photo retouchée. Le bouton est en surbrillance tant que la vue Après est affichée. Si la vue Après est la seule affichée, un clic sur ce bouton la masque et affiche la vue Avant à la place.
 Affichage unique	Affiche une seule vue de l'arrière-plan. Ce bouton est affiché à la place des boutons Vue Avant et Vue Après lorsque vous êtes en train de modifier le masque de l'arrière-plan ^[86] , de changer l'arrière-plan ^[90] ou de modifier les superpositions ^[94] .
 Affichage double	Affiche deux vues de l'arrière-plan côte à côte. Chaque vue peut afficher une option différente, par exemple le résultat et le masque. Comme Affichage unique , ce bouton est affiché lorsque vous travaillez sur l'arrière-plan. Il est désactivé sur les pages qui ne peuvent afficher qu'une seule vue.

Choisir les vues

Lorsque les boutons **Vue Avant** et **Vue Après** sont tous deux en surbrillance, l'image d'origine et l'image retouchée sont affichées côte à côte. Les deux vues ne peuvent être affichées côte à côte que si la zone de l'image est plus large que haute. Sinon, l'affichage d'une vue masque l'autre.

Ces boutons sont désactivés sur les pages qui ont leur propre vue, telles que [Supprimer le bruit](#)^[108]. Ils sont masqués lorsque la vue Avant ou Après est dissociée dans une fenêtre séparée, car les deux vues sont alors affichées. Pour en savoir plus, consultez la rubrique [Référence du panneau de commandes](#)^[50].

Pour comparer l'image retouchée avec l'image d'origine, maintenez enfoncé le bouton  **Afficher l'image Avant** situé dans le coin supérieur gauche de la vue Après, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

Étiquettes des boutons

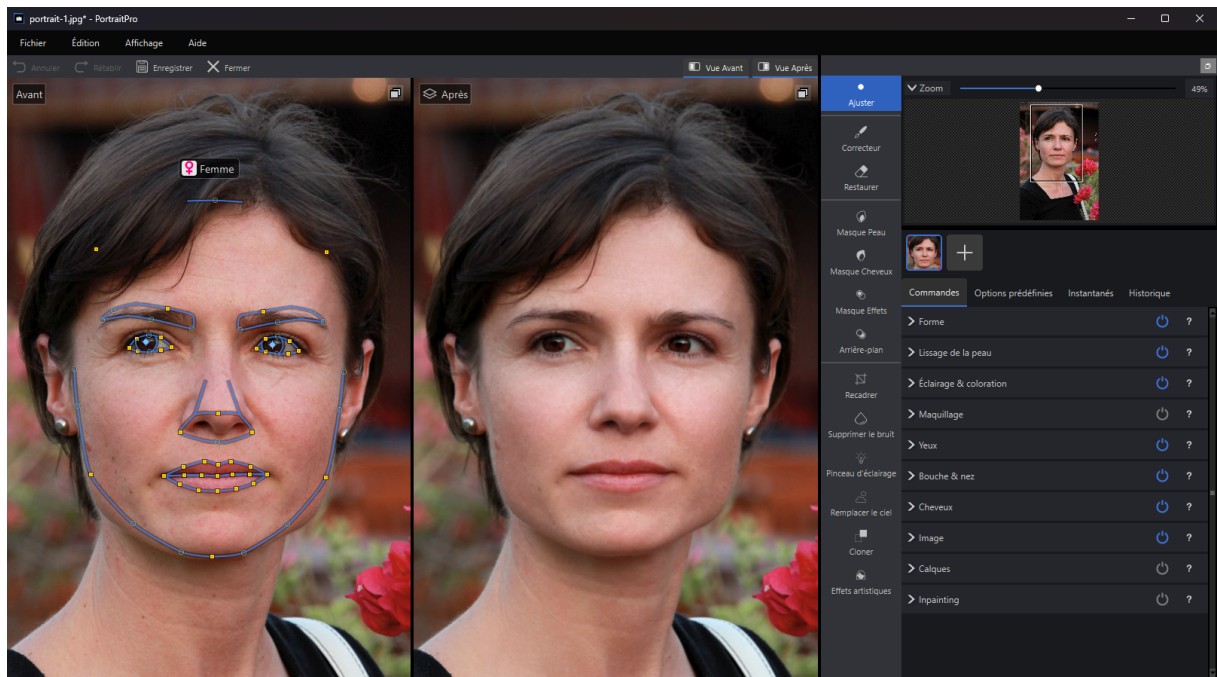
Les étiquettes de texte de ces boutons ne sont affichées que si la fenêtre est suffisamment large pour les contenir.

Vous pouvez aussi masquer ces étiquettes en permanence en décochant la case **Afficher les étiquettes des boutons de la barre d'outils (s'il y a la place)** dans la [boîte de dialogue Paramètres](#)^[128]. Ce paramètre contrôle aussi les étiquettes de la palette d'outils.

3.3 Référence du panneau de commandes

Cette rubrique décrit les principales commandes disponibles lorsque vous retouchez une image.

[Vue d'ensemble des commandes de retouche du visage](#)



[Navigateur](#)^[53] – En haut du panneau de commandes. Permet de sélectionner la zone de l'image qui est affichée.

[Bandeau des visages](#)^[54] – Sous le Navigateur. Affiche une vignette pour chaque visage de la photo ; cliquez sur une vignette pour retoucher ce visage, ou sur la vignette + pour choisir un autre visage.

Sous le bandeau des visages se trouvent des onglets qui vous permettent d'afficher les curseurs, les options prédéfinies, les instantanés ou l'historique.

[Commandes des curseurs](#)^[58] – Cliquez sur l'onglet **Commandes** pour afficher les curseurs (raccourci clavier **F9**). Ils vous donnent un contrôle total sur la façon dont l'image est retouchée.

Ils sont regroupés dans les sections suivantes :

- [Forme](#)^[61] – Permet de contrôler la façon dont la forme du visage est modifiée
- [Lissage de la peau](#)^[64] – Permet de contrôler la façon dont la peau est retouchée
- [Éclairage & coloration](#)^[68] – Permet de régler l'éclairage de votre sujet et sa couleur
- [Maquillage](#)^[70] – Permet d'ajouter du maquillage sur le visage
- [Yeux](#)^[74] – Permet de contrôler la façon dont les yeux sont retouchés
- [Bouche & nez](#)^[78] – Permet de contrôler la façon dont la bouche, les lèvres et le nez sont retouchés
- [Cheveux](#)^[79] – Permet de contrôler la façon dont les cheveux sont retouchés

- [Image](#) ^[82] – Commandes qui agissent sur l'ensemble de l'image, telles que la luminosité et le contraste
- [Calques](#) ^[83] – Commandes qui permettent de définir un masque de l'arrière-plan et de définir ce qui se passe dans la zone d'arrière-plan
- [Inpainting](#) ^[95] – Commandes qui remplissent les zones sélectionnées du visage avec du contenu généré, par exemple pour atténuer les reflets sur des lunettes ou supprimer des cheveux rebelles

[Options prédéfinies](#) ^[55] – Cliquez sur l'onglet **Options prédéfinies** pour afficher les options prédéfinies (raccourci clavier **F10**). Les options prédéfinies vous permettent d'appliquer rapidement des paramètres prédéfinis au visage. Vous pouvez également enregistrer vos propres options prédéfinies.

[Instantanés](#) ^[58] – Cliquez sur l'onglet **Instantanés** pour afficher les instantanés (raccourci clavier **F11**). Ils sont très similaires aux options prédéfinies, mais ils ne sont enregistrés que pour l'image actuelle.

Historique – Cliquez sur l'onglet **Historique** pour annuler ou rétablir rapidement les actions récentes.

[Palette d'outils](#) ^[97] – La colonne de boutons située à côté du panneau de commandes, sur le bord le plus proche de l'image. Elle permet de sélectionner les pinceaux Correcteur et Restaurer, de modifier les masques et d'ouvrir des outils tels que Recadrer et Supprimer le bruit.

Vue Avant – Affiche l'image d'origine

Vue Après – Affiche l'image retouchée

[Afficher les commandes](#)

Les principales sections du panneau de commandes peuvent être ouvertes ou fermées en cliquant sur les boutons situés dans l'en-tête de chaque section. Ces boutons sont accompagnés d'un petit triangle qui pointe vers le bas si la section est ouverte, ou vers la droite si la section est fermée.

[Pages des outils et des modes](#)

Lorsque vous ouvrez un outil de la [palette d'outils](#) ^[97], ou que vous cliquez sur un bouton d'une section qui lance un mode (par exemple **Afficher/Modifier le masque Peau**), les commandes de cet outil ou de ce mode s'affichent par-dessus les curseurs.

Pour revenir aux curseurs, cliquez sur le bouton **Terminé** en bas de la page, appuyez sur ÉCHAP ou cliquez sur le bouton **Ajuster** en haut de la palette d'outils.

[Redimensionner les commandes](#)

Vous pouvez élargir ou rétrécir le panneau de commandes en faisant glisser son bord situé à côté de l'image. Lorsque le panneau de commandes est ancré à droite de la fenêtre, comme au départ, il s'agit de son bord gauche.

Si vous rendez le panneau de commandes étroit, la palette d'outils n'affiche que les icônes de ses boutons, sans leurs étiquettes.

[Ancrer et dissocier les commandes](#)

Le panneau de commandes peut être dissocié (transformé en une fenêtre séparée) en double-cliquant sur l'en-tête situé en haut.

Il peut également être dissocié en cliquant sur le bouton de dissociation à droite de la barre d'en-tête des commandes, ou à l'aide de la commande de menu *Affichage > Ancrer le panneau de commandes*.

Lorsqu'il est dissocié, il peut être déplacé librement sur l'écran.

Vous pouvez l'ancrer en double-cliquant à nouveau sur l'en-tête. Vous pouvez aussi le faire glisser vers le bord gauche ou droit de la fenêtre principale pour l'ancrer de ce côté.

La palette d'outils se déplace avec le panneau de commandes. Elle se trouve toujours sur le bord du panneau le plus proche de l'image, ou sur le bord gauche lorsque le panneau est dissocié.

Ancrer et dissocier les vues Avant et Après

Les vues Avant et Après peuvent être dissociées dans des fenêtres séparées. Vous pouvez ainsi afficher la vue Avant ou Après sur un autre moniteur si vous en avez plusieurs.

Pour dissocier la vue Avant ou Après, cliquez sur le bouton de dissociation/ancrage dans le coin supérieur droit de la vue.

Vous pouvez également utiliser les commandes de menu *Affichage > Ancrer la vue Avant* ou *Affichage > Ancrer la vue Après*.

Une seule des vues Avant ou Après peut être dissociée à la fois : si vous en dissociez une alors que l'autre est déjà dissociée, celle-ci est de nouveau ancrée dans la fenêtre principale.

Lorsqu'une vue est dissociée, les deux vues sont affichées : les boutons **Vue Avant** et **Vue Après** sont donc masqués.

Afficher l'image retouchée

Lors de la première installation de l'application, l'image d'origine et l'image retouchée sont affichées côte à côte, comme dans la capture d'écran ci-dessus.

Les boutons  **Vue Avant** et  **Vue Après**, à droite de la [barre d'outils](#) ^[48], déterminent les vues affichées. Chaque bouton est en surbrillance lorsque sa vue est affichée.

- Pour n'afficher que l'image d'origine, cliquez sur **Vue Après** pour masquer la vue Après. Lorsque le pointeur se trouve sur l'image d'origine, les contours autour du visage sont affichés et vous pouvez les faire glisser pour les repositionner.
- Pour n'afficher que l'image retouchée, cliquez sur **Vue Avant** pour masquer la vue Avant. Si un outil pinceau est sélectionné, vous pouvez peindre dans cette vue pour appliquer le pinceau.
- Pour revenir à la disposition côte à côte, cliquez sur le bouton de la vue masquée. Les vues ne peuvent être affichées côte à côte que si la zone de l'image est plus large que haute. Sinon, la vue que vous choisissez est affichée à la place de l'autre.

Si une seule vue est affichée, un clic sur son bouton la masque et affiche l'autre vue à la place.

Comparer l'image retouchée et l'image d'origine

Quelles que soient les vues affichées, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton  **Afficher l'image Avant** situé dans le coin supérieur gauche de la vue Après pour y afficher l'image d'origine. Ce bouton porte l'étiquette **Après**, qui devient **Avant** tant que vous le maintenez enfoncé. Lorsque vous le relâchez, la vue affiche de nouveau l'image retouchée.

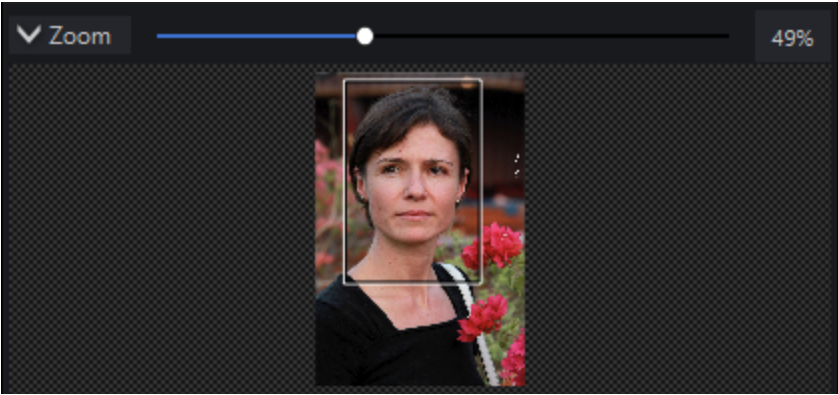
Vous pouvez aussi maintenir la touche ENTRÉE enfoncée pour obtenir le même résultat. L'image d'origine n'est affichée que tant que vous maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

Vous pouvez ainsi basculer entre l'image retouchée et l'image d'origine, ce qui est un excellent moyen de voir les modifications. Cela fonctionne sur toutes les pages, y compris pour les outils qui ont leur propre vue, tels que [Supprimer le bruit](#) ^[106], [Remplacer le ciel](#) ^[111] et [Effets artistiques](#) ^[116].

3.3.1 Navigateur

Le Navigateur se trouve en haut du [panneau de commandes](#)^[50] à l'étape Retoucher l'image.

Il affiche une petite image de votre photo entière, avec un rectangle qui indique la partie de la photo visible dans la zone de travail. Il fournit aussi des commandes qui vous permettent de faire un zoom avant ou arrière, ou de déplacer la vue actuelle.



La capture d'écran ci-dessus montre le Navigateur.

Le Navigateur contient les commandes suivantes :

Bouton Zoom	Affiche ou masque le Navigateur. Lorsque vous le masquez, le Navigateur est réduit et son image est masquée, ce qui laisse plus de place aux commandes situées en dessous. Cliquez à nouveau pour afficher le Navigateur.
Curseur Zoom	Permet de faire un zoom avant (faites glisser vers la droite) ou arrière (faites glisser vers la gauche).
Bouton d'échelle du zoom	Affiche l'échelle de zoom actuelle. Cliquez dessus pour afficher un menu déroulant contenant Image entière , Visage actuel et différentes échelles de zoom. L'échelle de zoom actuelle est cochée.

Vous pouvez faire glisser le rectangle du Navigateur pour déplacer la vue.

Si vous cliquez en dehors du rectangle, la vue est centrée sur ce point.

Vous pouvez aussi déplacer la vue à l'aide de l'[outil Panoramique](#)^[20].

Redimensionner le Navigateur

Vous pouvez élargir ou rétrécir l'ensemble du panneau de commandes (y compris le Navigateur) en faisant glisser le bord du panneau de commandes situé à côté de l'image.

Vous pouvez augmenter ou réduire la hauteur du Navigateur en faisant glisser l'espace situé entre le Navigateur et les onglets en dessous.

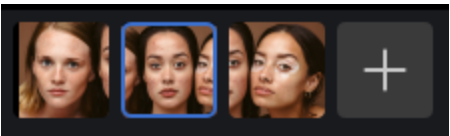
Raccourcis clavier

+	Zoom avant.
-	Zoom arrière.
F6	Règle le zoom pour afficher l'image à l'échelle 1:1, un pixel de l'image par pixel de l'écran.
F7	Règle le zoom pour afficher l'image entière.
F8	Règle le zoom pour afficher le visage actuel.

3.3.2 Bandeau des visages

Le bandeau des visages est la rangée d'images de visages située en haut du [panneau de commandes](#)^[50] lorsque vous retouchez un visage, juste sous le [Navigateur](#)^[53] et au-dessus des curseurs. Il montre chaque visage que PortraitPro a localisé sur la photo et vous permet de choisir le visage à retoucher.

Le bandeau est affiché dès qu'un visage est en cours de retouche, même si la photo ne comporte qu'un seul visage. Il n'est pas affiché lorsque vous utilisez **Retoucher uniquement la peau**. Il reste visible lorsque le [Navigateur](#) est réduit.



Ce que montre le bandeau

- Chaque visage est représenté par une vignette, recadrée à partir de la photo. Les vignettes sont classées dans l'ordre dans lequel les commandes *Fichier > Passer au visage suivant* et *Passer au visage précédent* (CTRL+N / CTRL+P) parcourent les visages.
- La vignette du visage en cours de retouche (le visage actuel) est entourée d'un liseré bleu.
- Un visage qui n'a pas encore été retouché a une vignette assombrie.
- Après les vignettes des visages, il y a toujours une vignette +, qui permet de choisir ou d'ajouter un autre visage.

S'il y a plus de visages que le panneau ne peut en afficher, faites défiler le bandeau horizontalement. Lorsque le visage actuel change, le bandeau défile pour afficher sa vignette.

Placez le pointeur de la souris sur une vignette pour afficher son info-bulle, qui indique le numéro du visage (par exemple « Visage 2 sur 3 »), son sexe et son âge, ainsi que l'effet d'un clic sur la vignette. Les info-bulles ne sont affichées que si la case **Afficher les info-bulles** est cochée dans les [paramètres généraux](#)^[128].

Utiliser le bandeau

- Cliquez sur la vignette d'un autre visage pour retoucher ce visage. Si le sexe de ce visage n'a pas été défini, la boîte de dialogue [Sélectionner le sexe](#)^[125] s'affiche d'abord ; si vous l'annulez, le visage actuel ne change

pas. Le passage à un visage qui n'a pas encore été retouché prend quelques instants, le temps de le retoucher. Si le visage est en grande partie hors de la vue, la vue se déplace pour l'afficher.

- Cliquez sur la vignette du visage actuel pour zoomer sur ce visage. Cela revient à choisir **Visage actuel** dans le menu de zoom du Navigateur, ou à appuyer sur la touche F8.
- Cliquez sur la vignette + pour passer à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35], où vous pouvez choisir un autre visage sur la photo, ou ajouter un visage qui n'a pas été détecté automatiquement en cliquant sur son nez et son menton. Cela revient à choisir *Fichier > Retoucher un autre visage sur cette photo* (CTRL+E).

Le passage à un autre visage efface l'historique d'annulation.

Pendant la mise à jour du bandeau, par exemple juste après la suppression d'un visage, ses vignettes sont grisées et vous ne pouvez pas cliquer dessus.

Pour en savoir plus sur les photos comportant plusieurs visages, consultez la rubrique [Photos de groupe](#)^[33].

3.3.3 Options prédéfinies

Pour afficher les options prédéfinies, cliquez sur l'onglet **Options prédéfinies**, qui se trouve sous le Navigateur dans le panneau de commandes (raccourci clavier **F10**).

Les options prédéfinies vous permettent de définir rapidement les valeurs de plusieurs curseurs ou de tous les curseurs.

Les options prédéfinies sont réparties en sections, qui correspondent aux sections disponibles dans les [curseurs de l'onglet Commandes](#)^[58]. Les options prédéfinies de chaque section n'agissent que sur les curseurs de la section correspondante de l'onglet Commandes.

Il existe en outre une section *Global*, pour les options prédéfinies globales. Les options prédéfinies de cette section agissent sur tous les curseurs de toutes les sections.

Chaque option prédéfinie a un nom et affiche également une image qui montre le résultat de l'application de cette option prédéfinie au visage actuel.

Vous pouvez faire glisser et déposer les options prédéfinies pour les réorganiser.

PortraitPro est livré avec un certain nombre d'options prédéfinies prêtes à l'emploi.

L'une des options prédéfinies globales sert à définir les valeurs initiales des curseurs lorsqu'un visage est retouché. L'option prédéfinie utilisée peut être différente selon qu'il s'agit d'un visage de femme, d'homme ou d'enfant. Pour modifier l'option prédéfinie par défaut pour les nouveaux visages, utilisez la boîte de dialogue [Gestion des options prédéfinies](#)^[142].

Curseur Intensité de l'option prédéfinie sélectionnée

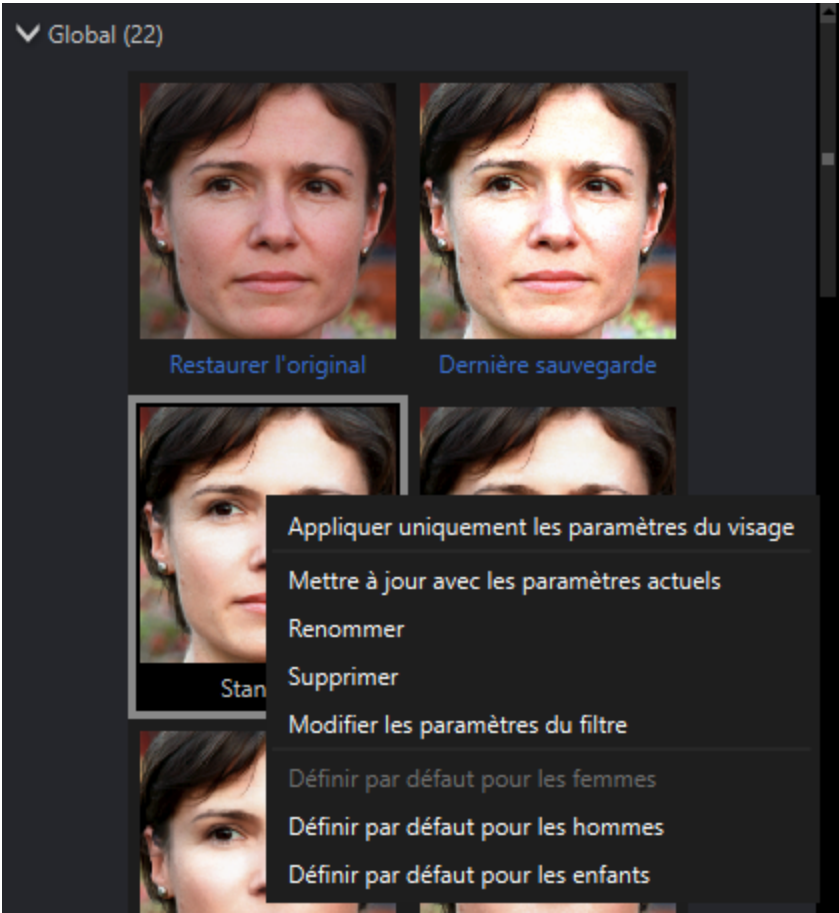
Le curseur **Intensité de l'option prédéfinie sélectionnée** se trouve au-dessus de toutes les options prédéfinies. Lorsque vous sélectionnez une option prédéfinie, ce curseur est activé et réglé sur 100. Il permet d'augmenter ou de diminuer l'intensité de l'option prédéfinie que vous venez de sélectionner.

Si vous déplacez ce curseur sur 0, tous les effets des curseurs sont supprimés.

Si vous réglez des curseurs dans l'onglet Commandes, ce curseur est désactivé lorsque vous revenez aux options prédéfinies.

Menu contextuel des options prédéfinies

Cliquez avec le bouton droit sur une option prédéfinie pour afficher son menu contextuel.



Appliquer uniquement les paramètres du visage	Applique l'option prédéfinie au visage actuel sans modifier les paramètres qui agissent sur l'ensemble de l'image. Vous pouvez aussi obtenir ce résultat en maintenant la touche CTRL enfoncée pendant que vous cliquez sur l'option prédéfinie. Cette commande n'est disponible que pour les options prédéfinies globales et les instantanés.
Mettre à jour avec les paramètres actuels	Enregistre les paramètres actuels dans l'option prédéfinie sélectionnée. Si l'option prédéfinie sélectionnée est une option prédéfinie globale, tous les paramètres sont enregistrés. Pour les autres options prédéfinies, seuls les paramètres de la section de cette option prédéfinie sont enregistrés. Cette commande n'est pas disponible pour les options prédéfinies spéciales telles que Restaurer l'original .
Renommer	Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de renommer l'option prédéfinie.
Supprimer	Supprime l'option prédéfinie.
Modifier les paramètres du filtre	Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de modifier les paramètres du filtre de l'option prédéfinie. Les paramètres du

	filtre vous permettent de masquer les options prédéfinies qui ne conviennent pas au visage actuel, en fonction du sexe ou de l'âge du visage.
Définir par défaut pour les femmes	Définit cette option prédéfinie comme option prédéfinie par défaut pour les visages de femmes. Une seule option prédéfinie peut être l'option par défaut pour les visages de femmes : cette option prédéfinie remplace donc la précédente. Cette commande n'est disponible que pour les options prédéfinies globales.
Définir par défaut pour les hommes	Comme Définir par défaut pour les femmes , mais définit l'option prédéfinie par défaut pour les visages d'hommes.
Définir par défaut pour les enfants	Comme Définir par défaut pour les femmes , mais définit l'option prédéfinie par défaut pour les visages d'enfants.

Remarque : les modifications effectuées à l'aide des commandes du menu contextuel des options prédéfinies ne peuvent pas être annulées ni rétablies.

Enregistrer et gérer les options prédéfinies

En haut du panneau des options prédéfinies se trouvent deux boutons, ainsi qu'un bouton de recherche à leur droite, qui affiche une zone dans laquelle vous pouvez saisir une partie du nom d'une option prédéfinie pour n'afficher que les options prédéfinies correspondantes. Les deux boutons sont les suivants :

Enregistrer	Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer l'option prédéfinie ^[141] , qui vous permet d'enregistrer les valeurs actuelles des curseurs en tant que nouvelle option prédéfinie. Raccourci clavier : F2
Gérer	Ouvre la boîte de dialogue Gestion des options prédéfinies ^[142] , qui vous permet de renommer, de réorganiser ou de supprimer des options prédéfinies. Elle vous permet également de modifier les options prédéfinies par défaut pour les femmes, les hommes et les enfants.

Option prédéfinie Restaurer l'original

L'une des options prédéfinies globales intégrées est **Restaurer l'original**. Elle réinitialise tous les curseurs à 0, de sorte que toutes les retouches sont désactivées.

Raccourci clavier : **X**

Vous pouvez utiliser ce raccourci clavier pour réinitialiser tous les curseurs à 0 sans avoir à accéder aux options prédéfinies pour y chercher l'option prédéfinie **Restaurer l'original**. Ce raccourci fonctionne même si l'option prédéfinie **Restaurer l'original** a été supprimée à l'aide de la boîte de dialogue [Gestion des options prédéfinies](#)^[142].

Copier des options prédéfinies entre utilisateurs

Les options prédéfinies enregistrées dans PortraitPro sont stockées pour chaque utilisateur. Les options prédéfinies sont stockées dans des fichiers : il est donc possible de copier une option prédéfinie enregistrée par un utilisateur pour qu'un autre utilisateur puisse l'utiliser.

Les options prédéfinies sont stockées dans le dossier de données de l'utilisateur. Pour trouver ce dossier, ouvrez l'Explorateur de fichiers Windows, puis saisissez ceci dans la barre d'adresse en haut : **%APPDATA%**. Appuyez sur la touche ENTRÉE pour ouvrir le dossier de données de l'utilisateur, puis accédez à *Anthropics/PortraitPro/UserPresets*.

Les options prédéfinies sont stockées dans des fichiers portant l'extension **.ppr**.

Les fichiers d'options prédéfinies peuvent être copiés du dossier *UserPresets* d'un utilisateur vers celui d'un autre. Les options prédéfinies copiées devraient alors apparaître dans la liste des options prédéfinies de l'autre utilisateur dans PortraitPro. Remarque : si PortraitPro est déjà en cours d'exécution lorsque vous copiez des options prédéfinies dans le dossier *UserPresets*, vous devez le redémarrer.

3.3.4 Instantanés

Pour afficher les instantanés, cliquez sur l'onglet **Instantanés**, situé sous le Navigateur dans le panneau de commandes (raccourci clavier **F11**).

Les instantanés sont très semblables aux [options prédéfinies](#)^[55] globales, sauf qu'ils ne sont enregistrés que pour l'image actuelle. Ils permettent d'enregistrer plusieurs ensembles de paramètres pour l'image actuelle, entre lesquels vous pouvez ensuite passer rapidement.

Pour enregistrer un instantané, passez à l'onglet Instantanés, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Vous pouvez aussi appuyer sur le raccourci clavier **F3**. Lorsque vous enregistrez un instantané, vous pouvez lui donner un nom si vous le souhaitez. Ce nom s'affiche sous l'image de l'instantané lorsque vous affichez les instantanés.

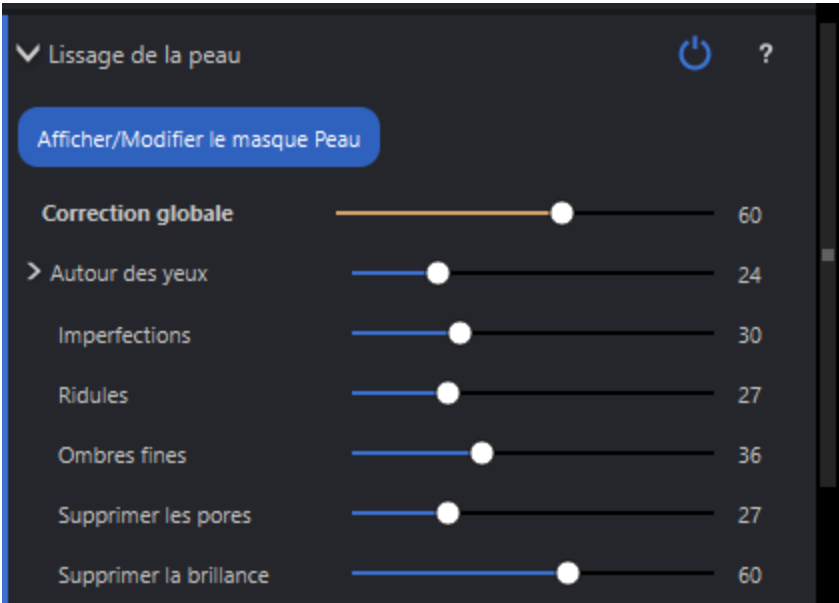
Si vous enregistrez un projet PortraitPro (avec la commande *Enregistrer le projet...* du [menu Fichier](#)^[41]), les instantanés sont enregistrés dans le fichier projet (.ppx) et restaurés lorsque vous rechargez le projet. Sinon, les instantanés sont perdus lorsque vous fermez l'image.

Pour convertir un instantané en option prédéfinie, il suffit d'appliquer l'instantané au visage actuel, puis d'enregistrer les paramètres actuels en tant qu'option prédéfinie.

3.3.5 Commandes des curseurs

Pour afficher les curseurs, cliquez sur l'onglet **Commandes**, situé sous le Navigateur dans le panneau de commandes (raccourci clavier **F9**).

Les curseurs sont le principal moyen de contrôler la façon dont votre image est retouchée.



Les curseurs n'ont aucun effet lorsqu'ils sont réglés sur 0, et leur effet augmente à mesure que vous les déplacez vers la droite (et vers la gauche si le 0 est au centre).

Vous pouvez double-cliquer sur un curseur pour remettre sa valeur à 0.

Sections des curseurs

Les curseurs sont organisés en plusieurs sections.

Forme ^[61]	Remodèle subtilement le visage pour embellir ses traits.
Lissage de la peau ^[64]	Améliore l'aspect de la peau. Comprend aussi un bouton Afficher/Modifier le masque Peau qui vous permet d'affiner les zones que PortraitPro traite comme de la peau.
Éclairage & coloration ^[68]	Permet d'améliorer ou de corriger l'éclairage du sujet. Permet aussi d'ajuster la couleur de la peau.
Maquillage ^[70]	Applique du maquillage sur le visage.
Yeux ^[74]	Améliore l'aspect des yeux. Propose aussi une option qui active la suppression des yeux rouges.
Bouche & nez ^[78]	Améliore l'aspect de la bouche et du nez.
Cheveux ^[79]	Améliore l'aspect des cheveux. Comprend aussi un bouton Afficher/Modifier le masque Cheveux qui vous permet d'affiner les zones que PortraitPro traite comme des cheveux.

Image ⁸²	Contrôle divers aspects de l'image entière, comme la luminosité et le contraste.
Calques ⁸³	Permet de définir un masque de l'arrière-plan et de choisir ce qui se passe dans l'arrière-plan et au premier plan. Permet aussi d'ajouter des calques de superposition.
Inpainting ⁹⁵	Remplit les zones sélectionnées du visage avec du contenu généré, par exemple pour réduire les reflets sur des lunettes ou supprimer des cheveux rebelles.

Les pinceaux et les autres outils, comme Recadrer et Supprimer le bruit, se trouvent dans la [palette d'outils](#) ⁹⁷, à côté du panneau de commandes.

Pour désencombrer l'écran, vous pouvez ouvrir ou fermer chaque section en cliquant sur son bouton de titre. La flèche à côté du titre pointe vers la droite lorsque la section est fermée, et vers le bas lorsqu'elle est ouverte.

Vous pouvez aussi activer ou désactiver chaque section en cliquant sur le commutateur Activé/Désactivé situé à droite de son bouton de titre. Lorsqu'une section est désactivée, elle n'a aucun effet sur l'image retouchée. Cela peut être utile pour voir l'effet d'une section.

Si vous déplacez un curseur alors que sa section est désactivée, la section se réactive automatiquement avec tous les autres curseurs réglés sur 0. C'est un moyen pratique de désactiver tous les curseurs d'une section sauf un.

Organisation des curseurs

Les curseurs sont organisés de façon hiérarchique.

Certaines sections ont un curseur **Correction globale** qui contrôle tous les curseurs de cette section. Cela vous permet de voir rapidement l'effet des commandes de cette section sur votre image.

Sous chaque curseur principal se trouve une hiérarchie de curseurs qui vous permettent de contrôler finement tous les aspects de la retouche.

Si un curseur a des sous-curseurs, son étiquette est un bouton avec un triangle à gauche. Cliquez sur ce bouton pour afficher les sous-curseurs.

Lorsque vous déplacez un curseur qui a des sous-curseurs, les sous-curseurs se déplacent aussi.

Lorsque vous déplacez un sous-curseur, le curseur parent se déplace aussi, mais dans une moindre mesure. En effet, les curseurs parents affichent toujours une moyenne pondérée des curseurs qui se trouvent en dessous. Cela donne une idée approximative des valeurs des sous-curseurs, même lorsqu'ils sont repliés.

Utiliser les curseurs

Chaque curseur contrôle l'effet décrit par son étiquette.

Pour la plupart des curseurs, vous augmentez l'effet en déplaçant le curseur vers la droite et vous le diminuez en le déplaçant vers la gauche. Font exception les curseurs qui acceptent des valeurs négatives et ont le 0 au centre. Pour ces curseurs, éloignez le curseur du centre pour augmenter l'effet, ou rapprochez-le du centre pour le diminuer.

Lorsque vous faites glisser un curseur, l'image retouchée est mise à jour en temps réel, pour que vous puissiez voir son effet.

Si un curseur est à 0, l'effet qu'il contrôle n'apporte aucune modification à l'image.

Les curseurs qui ont le 0 au centre « s'aimantent » sur 0, c'est-à-dire qu'ils passent à 0 si vous les déplacez près de 0. Si vous voulez obtenir une valeur proche de 0 mais que le curseur s'aimante sur 0, maintenez la touche CTRL enfoncée pour empêcher le curseur de s'aimanter sur 0.

La valeur de chaque curseur s'affiche à côté de lui. Vous pouvez masquer les valeurs en décochant la case **Afficher les valeurs des curseurs** dans les [paramètres généraux](#)^[128].

Au lieu de faire glisser un curseur, vous pouvez cliquer sur sa valeur numérique et utiliser les flèches haut/bas pour changer la position du curseur, saisir une valeur numérique ou utiliser les touches fléchées Haut et Bas.

Pour savoir à quoi sert un curseur, placez le pointeur de la souris dessus.

3.3.6 Commandes Forme

PortraitPro vous permet de remodeler et d'améliorer subtilement les traits du visage, simplement en déplaçant des curseurs. Certaines personnes estiment que c'est aller trop loin dans la retouche d'un portrait. Ces personnes peuvent simplement laisser les curseurs de la section Forme à 0, et PortraitPro ne modifiera pas la forme.

Cependant, avant d'écarter cet outil, nous vous invitons à l'essayer : vous serez étonné de voir à quel point un changement subtil de la forme peut améliorer considérablement votre portrait. Une bonne astuce consiste à ne pas en faire trop : votre objectif est généralement de mettre votre sujet en valeur, pas de le transformer en quelqu'un d'autre. Un bon exemple est l'agrandissement des yeux, qui donne à votre sujet un air vif et assuré et attire l'attention sur les yeux.

Curseurs

Correction globale	Ce curseur est relié aux autres curseurs de cette section qui apportent une amélioration générale à la forme du visage et de ses traits. Les autres curseurs se déplacent lorsque vous déplacez celui-ci. Les curseurs qui ne sont pas reliés au curseur Correction globale sont ceux qui contrôlent des effets susceptibles de bien fonctionner uniquement sur certains visages, comme les curseurs Lèvres pulpeuses et Agrandir les yeux.
Forme du visage	Améliore la forme du visage. Le bouton Forme du visage ouvre les sous-curseurs suivants : Front Améliore la forme du haut de la tête. Mâchoire Améliore la forme de la mâchoire.
Yeux	Améliore la forme et la position des sourcils et des yeux. Le bouton Yeux ouvre les sous-curseurs suivants : Œil gauche Améliore uniquement la forme de l'œil gauche, ce qui est utile pour harmoniser la forme et la taille des yeux. Œil droit Améliore uniquement la forme de l'œil droit. Forme des sourcils Améliore la forme des sourcils. Le bouton Forme des sourcils ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de contrôler séparément la forme du sourcil gauche et celle du sourcil droit.

	Strabisme Éloigne (ou rapproche) les yeux. Le bouton Strabisme ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de contrôler séparément l'œil gauche et l'œil droit.
Agrandir les yeux	Agrandit (ou rétrécit) les yeux du sujet. Le bouton Agrandir les yeux ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent d'agrandir séparément l'œil gauche et l'œil droit.
Expansion des yeux	Étire (ou contracte) les yeux horizontalement. Cela peut être utile pour rendre à l'iris et à la pupille leur forme circulaire si vous avez utilisé le curseur Agrandir les yeux . Le bouton Expansion des yeux ouvre deux sous-curseurs, Étendre gauche et Étendre droit , qui vous permettent d'étirer séparément l'œil gauche et l'œil droit.
Forme de la bouche	Améliore la forme générale de la bouche. Le bouton Forme de la bouche ouvre les sous-curseurs suivants : Lèvre supérieure Améliore uniquement la forme de la lèvre supérieure. Lèvre inférieure Améliore uniquement la forme de la lèvre inférieure. Expression Modifie l'expression de la bouche. Estomper la jonction des lèvres Estompe la ligne entre les dents et les lèvres pour éviter l'aspect irrégulier qui peut apparaître lorsque vous remodelez le visage. Ce curseur n'apparaît pas si la bouche est fermée.
Lèvres pulpeuses	Rend les lèvres plus pulpeuses. Le bouton Lèvres pulpeuses ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de contrôler séparément la lèvre supérieure et la lèvre inférieure.
Nez	Améliore la forme du nez. Le bouton Nez ouvre les sous-curseurs suivants : Forme du nez Améliore la forme du nez. Raccourcir le nez Raccourcit (ou allonge) le nez en modifiant la taille de la tête. Raccourcir le philtrum Raccourcit (ou allonge) le philtrum, c'est-à-dire l'espace entre le bas du nez et le haut de la lèvre supérieure, en modifiant la longueur du nez. Affiner le bout du nez Réduit (ou agrandit) le bout du nez. Affiner le nez Affine (ou élargit) le nez entier.
Cou & épaules	Cette section contient des curseurs qui permettent d'ajuster et d'améliorer la forme du cou et des épaules. La position du cou et des épaules est déterminée automatiquement, mais vous pouvez l'ajuster avec les commandes Zone des épaules à la fin de cette section.

	Rentrer le cou Rentre la zone du cou située sous le menton. Longueur du cou Augmente ou diminue la longueur du cou. Affiner le cou Affine ou élargit le cou. Base du cou Ajuste la position de la base du cou. Épaules Monte ou descend les épaules. Bras Affine ou élargit les bras. Zone des épaules Développez cette section pour afficher les curseurs qui vous permettent de définir exactement où se trouvent les épaules dans l'image. Ces curseurs sont Hauteur, Horizontal et Vertical. La zone des épaules s'affiche sous la forme d'un rectangle dans la vue Après pendant que vous ajustez l'un de ces curseurs. Si certains curseurs de la section Cou & épaules ne fonctionnent pas très bien, vous pouvez peut-être améliorer les résultats en ajustant la position de la zone des épaules.
Correction de la distorsion	Les photos prises avec un objectif grand-angle (comme souvent avec les téléphones portables) peuvent avoir l'effet indésirable de déformer les traits du visage. Ce curseur permet de corriger ces problèmes.
Tête vers l'objectif	Avancer la tête vers l'appareil photo peut avoir un effet flatteur sur l'aspect de la mâchoire. Ce curseur simule cet effet.
Expressions	Le curseur Expressions permet d'ajouter (ou d'accentuer) un sourire sur le visage du sujet. Cliquez sur le bouton Expressions pour ouvrir plusieurs sous-curseurs qui vous permettent d'ajouter diverses autres expressions.
Volume des cheveux	Augmente le volume des cheveux. Ce curseur n'a aucun effet si aucun masque Cheveux ¹⁰² n'est défini, par exemple si le sujet est chauve.
Naissance des cheveux	Ce curseur permet d'ajuster la forme de la chevelure pour atténuer l'effet d'un front dégarni.

Rétablir la forme des lunettes

Si le sujet porte des lunettes, les montures peuvent être déformées lorsque vous modifiez la forme des yeux. Pour corriger cela, cochez la case **Rétablir la forme des lunettes**.

Exemple

Ces images montrent comment le remodelage du visage peut améliorer l'aspect d'un visage.



3.3.7 Commandes Lissage de la peau

Les commandes de lissage de la peau vous permettent de supprimer ou de réduire de façon sélective les rides, les taches, la brillance, les ombres et les autres défauts de la peau, tout en conservant une texture de peau naturelle.

PortraitPro détermine automatiquement quelles parties de la photo sont de la peau (le masque Peau), mais vous obtiendrez de meilleurs résultats si vous [vérifiez et corrigez le masque Peau](#)^[102]. Pour cela, cliquez sur le bouton **Afficher/Modifier le masque Peau** en haut de cette section, ou sur le bouton **Masque Peau** de la [palette d'outils](#)^[97].

Curseurs

Correction globale	Ce curseur est relié aux autres curseurs de cette section qui apportent des améliorations générales à la peau. Les autres curseurs se déplacent lorsque vous déplacez celui-ci.
Autour des yeux	Réduit les poches sous les yeux et atténue les « pattes d'oie », les rides qui apparaissent près des coins extérieurs des yeux. Le bouton Autour des yeux ouvre les sous-curseurs suivants, qui vous permettent de contrôler ces retouches séparément : Éclaircir les cernes Atténue les poches sous les yeux en éclaircissant la couleur de la peau dans la zone où elles apparaissent. Cliquez sur le triangle à côté du curseur Éclaircir les cernes pour accéder aux curseurs qui vous

	Lisser les cernes Lisser les pattes d'oie permettent de contrôler séparément l'œil gauche et l'œil droit. Atténue les poches sous les yeux en lissant la texture de la peau dans la zone où elles apparaissent. Cliquez sur le triangle à côté du curseur Lisser les cernes pour accéder aux curseurs qui vous permettent de contrôler séparément l'œil gauche et l'œil droit. Lisse les zones situées à gauche de l'œil gauche et à droite de l'œil droit, où apparaissent les pattes d'oie. Cliquez sur le triangle à côté du curseur Lisser les pattes d'oie pour accéder aux curseurs qui vous permettent de contrôler séparément l'œil gauche et l'œil droit.
Imperfections	Supprime subtilement les rougeurs et atténue les petites marbrures de la peau dans le masque Peau.   Avant Après
Ridules	Atténue les rides en les rendant plus fines et plus claires dans le masque Peau.   Avant Après
Ombres fines	Estompe les petites taches sombres et les ridules dans le masque Peau.   Avant Après

Supprimer les pores	Supprime les pores dans le masque Peau, pour un effet lisse, comme à l'aérographe.  Avant Après				
Supprimer la brillance	Corrige les petites zones de brillance dans le masque Peau.  Avant Après				
Supprimer le sébum	Corrige les grandes zones de brillance dans le masque Peau.				
Accentuer	Accentue la netteté de la peau dans le masque Peau. Cliquez sur le bouton Accentuer pour ouvrir le sous curseur Échelle, qui détermine l'échelle à laquelle l'accentuation est appliquée.				
Affiner les sourcils	Supprime les poils isolés autour des sourcils.				
Autour de la bouche	Corrige rapidement les défauts tels que les rides autour de la bouche.				
Peau hors du visage	Lisse la peau qui ne se trouve pas sur le visage.				
Texture	Préserve un aspect naturel en appliquant une texture de peau réaliste dans les zones où la texture de la peau est corrigée. Cette texture est appliquée dans les coups de pinceau Correcteur et dans les zones où les curseurs ont eu un effet. Vous devez zoomer sur l'image pour voir l'effet des modifications de la texture de la peau. Cliquez sur le triangle à côté du curseur Texture pour ouvrir les sous-curseurs suivants : <table> <tr> <td>Luminosité</td><td>Contrôle plus finement la luminosité de la texture de la peau.</td></tr> <tr> <td>Saturation</td><td>Contrôle plus finement la saturation de la texture de la peau. Plus la saturation est élevée, plus la couleur est intense.</td></tr> </table>	Luminosité	Contrôle plus finement la luminosité de la texture de la peau.	Saturation	Contrôle plus finement la saturation de la texture de la peau. Plus la saturation est élevée, plus la couleur est intense.
Luminosité	Contrôle plus finement la luminosité de la texture de la peau.				
Saturation	Contrôle plus finement la saturation de la texture de la peau. Plus la saturation est élevée, plus la couleur est intense.				

	Taille Agrandit ou réduit le motif de la texture de la peau.
Détails	Le curseur Détails vous permet de faire réapparaître ou d'atténuer davantage des détails comme les grains de beauté, les rides et les taches marquées. Il agit sur tous les autres curseurs de lissage de la peau et sur le pinceau Correcteur. Il n'a aucun effet si les autres curseurs de lissage de la peau sont à zéro, et son effet est maximal lorsque ces curseurs sont réglés sur des valeurs élevées. Si le pinceau Correcteur ne supprime pas complètement une imperfection, déplacez le curseur Détails vers la gauche pour l'atténuer davantage, en donnant un aspect plus proche d'une retouche à l'aérographe.

Supprimer les taches

Par défaut, PortraitPro supprime automatiquement les taches.

Vous pouvez régler le degré de suppression des taches avec la liste déroulante **Suppression des taches** au bas de la section Lissage de la peau. La suppression automatique élimine les taches dans le masque Peau. La sensibilité vous permet de définir la taille des petites taches à conserver. Par exemple, si le visage a des taches de rousseur et que vous voulez les conserver, choisissez une sensibilité plus faible.

Si PortraitPro n'a pas supprimé une tache, vous pouvez retoucher une zone manuellement avec le pinceau **Correcteur**. Pour le sélectionner, cliquez sur le bouton **Correcteur** de la [palette d'outils](#) ^[97].

Si PortraitPro a supprimé une tache que vous voulez conserver, vous pouvez la restaurer manuellement avec le pinceau **Restaurer**, qui se trouve aussi dans la palette d'outils.

[Plus d'informations sur l'utilisation des outils pinceau](#) ^[20].

Exemple

Les images Avant et Après ci-dessous montrent un exemple de rides supprimées automatiquement par PortraitPro :



3.3.8 Commandes Éclairage & coloration

PortraitPro vous permet de modifier l'éclairage du visage du sujet avec des commandes simples. Ces commandes peuvent être un moyen très efficace d'améliorer l'aspect du visage.

Notez que certaines de ces commandes sont assez sensibles à la position des contours autour du visage. Si vous n'obtenez pas un bon résultat, essayez d'[ajuster les contours](#)^[17] affichés sur la vue **Avant** pour qu'ils suivent les bords du visage.

Remarque : les curseurs et les autres commandes de cette section n'agissent que sur les parties de l'image qui se trouvent dans le [masque Peau](#)^[101]. Pour modifier le masque Peau, cliquez sur le bouton

[Afficher/Modifier le masque Peau](#)^[101] en haut de cette section, ou sur le bouton **Masque Peau**  de la [palette d'outils](#)^[97].

Direction de l'éclairage

Vous pouvez modifier la direction générale de l'éclairage en déplaçant le cercle dans la commande située en haut de cette section. Laissez-le au centre si vous ne voulez pas modifier la direction de l'éclairage.

Curseurs

Contraste de base	Modifie le contraste de l'éclairage.								
Contraste du corps	Ajuste la façon dont le rééclairage est appliqué aux zones du corps. Laissez ce curseur à 0 pour appliquer au corps le même effet qu'au visage. Pour désactiver l'éclairage du corps, réglez ce curseur sur -100. Remarque : l'éclairage du corps a besoin du masque de l'arrière-plan pour fonctionner correctement. Si vous utilisez régulièrement l'éclairage du corps, il est préférable de laisser l'option Détection automatique de l'arrière-plan activée dans les paramètres généraux^[128]. Vous pouvez aussi créer le masque de l'arrière-plan dans la section Calques^[83], ou avec le bouton Arrière-plan de la palette d'outils. Cliquez sur le bouton Contraste du corps pour ouvrir les sous-curseurs et les sélecteurs de couleur suivants : <table><tr><td>Déplacer horizontalement</td><td>Déplace horizontalement l'effet d'éclairage du corps par rapport à la position de l'éclairage définie dans la commande de direction de l'éclairage.</td></tr><tr><td>Déplacer verticalement</td><td>Déplace verticalement l'effet d'éclairage du corps par rapport à la position de l'éclairage définie dans la commande de direction de l'éclairage.</td></tr><tr><td>Couleur des hautes lumières</td><td>Couleur utilisée pour le rééclairage des zones en haute lumière.</td></tr><tr><td>Couleur de l'ombre</td><td>Couleur utilisée pour le rééclairage des zones d'ombre.</td></tr></table>	Déplacer horizontalement	Déplace horizontalement l'effet d'éclairage du corps par rapport à la position de l'éclairage définie dans la commande de direction de l'éclairage.	Déplacer verticalement	Déplace verticalement l'effet d'éclairage du corps par rapport à la position de l'éclairage définie dans la commande de direction de l'éclairage.	Couleur des hautes lumières	Couleur utilisée pour le rééclairage des zones en haute lumière.	Couleur de l'ombre	Couleur utilisée pour le rééclairage des zones d'ombre.
Déplacer horizontalement	Déplace horizontalement l'effet d'éclairage du corps par rapport à la position de l'éclairage définie dans la commande de direction de l'éclairage.								
Déplacer verticalement	Déplace verticalement l'effet d'éclairage du corps par rapport à la position de l'éclairage définie dans la commande de direction de l'éclairage.								
Couleur des hautes lumières	Couleur utilisée pour le rééclairage des zones en haute lumière.								
Couleur de l'ombre	Couleur utilisée pour le rééclairage des zones d'ombre.								

Modelé	Rééclaire l'image pour que les traits du visage paraissent plus sculptés ou plus définis.
Corriger l'éclairage	Applique un éclairage proche de l'« éclairage beauté », qui rend la peau et les traits plus lisses.
Pommettes	Donne plus de relief aux pommettes. Le bouton Pommettes ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de modifier séparément la joue gauche et la joue droite.
Ombre gauche	Ajoute de l'ombre sur le côté gauche du visage.
Ombre droite	Ajoute de l'ombre sur le côté droit du visage.
Projecteur gauche	Ajoute une lumière d'accentuation sur le côté gauche du visage.
Projecteur droit	Ajoute une lumière d'accentuation sur le côté droit du visage.
Yeux charbonneux	Assombrit la zone au-dessus des yeux pour simuler un fard à paupières charbonneux ou des sourcils plus marqués.
Moue	Ajoute de l'ombre sous les lèvres pour qu'elles paraissent plus pulpeuses.
Sculpter le nez	Donne plus de relief au nez.
Menton	Ajoute de l'ombre sous le menton et assombrit le haut du cou, pour faire ressortir le menton et la ligne de la mâchoire.
Style de la couleur de peau	Voir la description de la section Style de la couleur de peau ci-dessous.

Pinceau d'éclairage

Le [pinceau d'éclairage](#)^[108] vous permet de peindre de la lumière et de l'ombre sur la photo. Pour le sélectionner, cliquez sur le bouton **Pinceau d'éclairage**  de la [palette d'outils](#)^[97]. Ses effets font partie de cette section : ils ne sont donc appliqués que lorsque cette section est activée.

Style de la couleur de peau

Voici les curseurs de la section Style de la couleur de peau.

Changement de couleur	L'effet de ce curseur dépend du réglage choisi dans le menu déroulant Style .
Style	Contrôle le style de la correction de couleur appliquée à la peau. <i>Correction de la couleur</i> : correction de couleur très générale, qui corrige une peau aux couleurs peu naturelles.

	<i>Autres options</i> : modifie la couleur de la peau pour l'adapter à un style de coloration particulier.
Luminosité/contraste	Détermine dans quelle mesure le curseur Changement de couleur modifie la luminosité et le contraste (et pas seulement la teinte et la saturation). Ce curseur n'a aucun effet si le curseur Changement de couleur est réglé sur 0.
Corriger en dehors du visage	Reporte sur le reste de l'image la recoloration appliquée au visage. Cela corrige la balance des blancs de l'image en s'appuyant sur la connaissance des couleurs que doit avoir la peau.
Température	Ajuste manuellement la couleur de la peau pour supprimer toute dominante de température (rouge-bleu).
Teinte	Ajuste manuellement la couleur de la peau pour supprimer toute dominante de teinte (vert-violet).
Bronzage	Donne à la peau un aspect bronzé. Le bouton Bronzage ouvre les sous-curseurs suivants : Saturer Donne à la peau une couleur plus riche. Assombrir Assombrit subtilement la peau. Doré Donne à la peau une couleur dorée si vous déplacez le curseur vers la droite, ou réduit la teinte dorée de la peau si vous le déplacez vers la gauche.

3.3.9 Commandes Maquillage

Les commandes Maquillage vous permettent d'ajouter un maquillage réaliste après la prise de vue. Vous pouvez ainsi mettre votre sujet en valeur, ou simplement essayer différents styles.

Pour commencer à ajouter un élément de maquillage, faites simplement glisser le curseur principal (à côté du nom de l'élément) vers la droite pour augmenter l'opacité de cet élément. Tous les éléments de maquillage ont des valeurs par défaut adaptées, que vous pouvez modifier comme décrit ici.

Cheveux couvrant le visage : le maquillage ne doit pas apparaître par-dessus les cheveux. Si des cheveux couvrent une zone où du maquillage est appliqué, cliquez sur le bouton **Masque Cheveux** de la [palette d'outils](#)^[97] et utilisez le pinceau **Étendre** pour ajouter ces cheveux au [masque Cheveux](#)^[102]. Le maquillage n'est alors pas appliqué à cet endroit.

Objets couvrant le visage : il arrive que des lunettes, des accessoires ou des mains couvrent une zone où du maquillage est appliqué. Pour éviter ce problème, cliquez sur le bouton **Masque Effets** de la palette d'outils, puis peignez sur l'objet avec le pinceau **Réduire** pour le retirer du masque Effets. Pour en savoir plus, consultez la rubrique [Outils du masque Effets](#)^[104].

Visages de profil : notez que le maquillage n'est pas pris en charge pour les visages vus de profil ; la section Maquillage n'apparaît donc pas pour ces visages.

Éléments de maquillage

Rouge à lèvres	Le rouge à lèvres ne sert pas seulement à donner l'apparence d'un rouge à lèvres : il permet aussi de masquer les défauts des lèvres (avec le curseur Couverture). Curseur principal Le curseur principal règle l'opacité de l'ensemble du rouge à lèvres. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur le rouge à lèvres lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes. Texture Utilisez cette commande pour régler l'aspect de la matière du rouge à lèvres. Le meilleur moyen de comprendre son effet est de faire défiler les différentes options pour voir ce qu'elles font. Couleur La couleur du rouge à lèvres se règle avec le curseur de luminosité et le sélecteur de teinte et de saturation situé en dessous. Faites glisser le « plus » pour modifier la teinte et la saturation. Par défaut, le sélecteur de couleur ne propose que les teintes habituelles des rouges à lèvres. Pour choisir parmi toutes les teintes, décochez la case Couleurs de rouge à lèvres conventionnelles uniquement. Brillance Permet d'ajuster la quantité de brillance ajoutée au rouge à lèvres. Couverture Détermine la part de la brillance d'origine des lèvres qui reste visible. Sur des lèvres déjà brillantes, une couverture faible peut donner des lèvres trop brillantes. Une couverture plus élevée masque mieux les défauts des lèvres, mais peut sembler artificielle, car l'éclairage d'origine est supprimé.
Mascara	Le mascara permet d'attirer l'attention sur les yeux. Curseur principal Le curseur principal règle l'opacité du mascara. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur le mascara lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes. Application Permet de choisir le style du mascara. Douceur Les yeux sont parfois légèrement flous : PortraitPro mesure donc la netteté des yeux sur la photo d'origine et essaie d'y adapter la douceur du

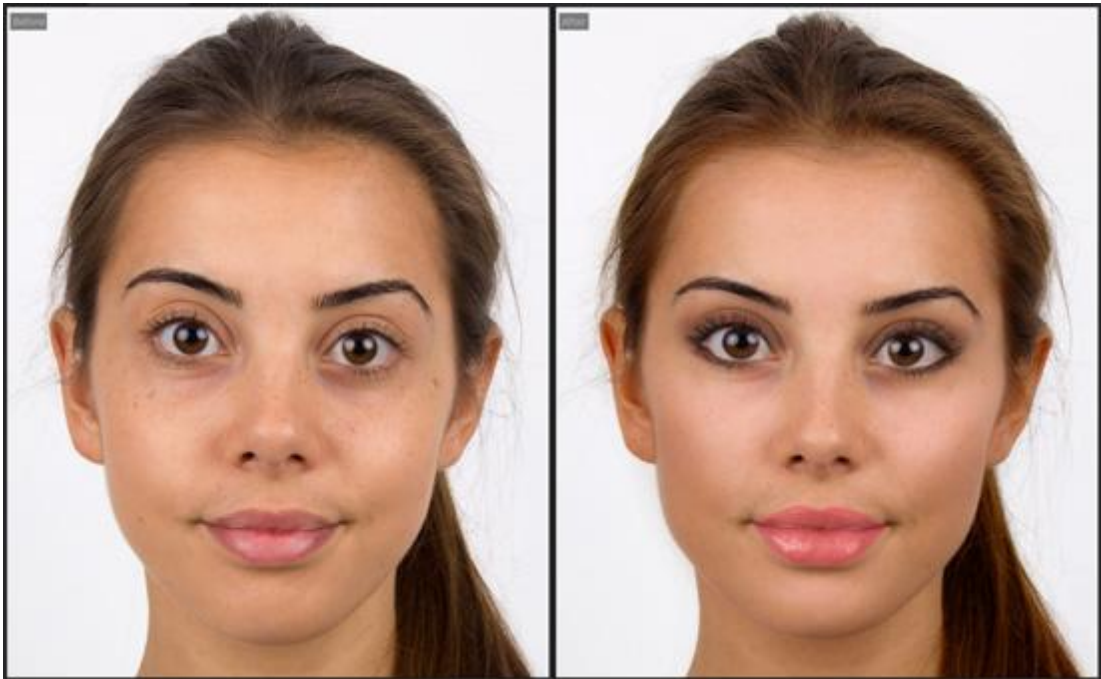
	mascara. Ce curseur permet d'ajuster manuellement la netteté détectée par défaut. Déplacer les cils supérieurs / Déplacer les cils inférieurs PortraitPro utilise le marquage des yeux de la vue Avant pour placer le mascara. Le marquage doit se trouver là où le bord interne de la paupière (la ligne d'eau) rencontre le globe oculaire. Les cils partent de l'extérieur de la ligne d'eau : il y a donc un espace entre le marquage et la racine du mascara. Cependant, si la tête est inclinée, la ligne d'eau peut paraître plus large ou plus étroite. Ces curseurs vous permettent d'ajuster la position du mascara sur les cils supérieurs et inférieurs pour compenser dans ces situations. Texture Ajoute une texture au mascara.
Fard de la paupière supérieure / Fard de la paupière inférieure	Le fard à paupières permet d'attirer l'attention sur les yeux. Curseur principal Le curseur principal de l'élément fard à paupières règle l'opacité de l'ensemble du fard à paupières. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur le fard à paupières lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes. Texture Utilisez cette commande pour régler l'aspect de la matière du fard à paupières. Le meilleur moyen de comprendre son effet est de faire défiler les différentes options pour voir ce qu'elles font. Forme Permet de choisir la forme du fard à paupières. Couleur La couleur du fard à paupières se règle avec le curseur de luminosité et le sélecteur de teinte et de saturation situé en dessous. Faites glisser le « plus » pour modifier la teinte et la saturation. Brillance Permet d'ajuster la quantité de brillance ajoutée au fard à paupières. Opacité intérieure / Opacité extérieure Permet de modifier l'opacité de la partie intérieure ou extérieure du maquillage.
Eyeliner	L'eyeliner permet d'attirer l'attention sur les yeux. Opacité du crayon supérieur / Opacité du crayon inférieur Règlent l'opacité de l'eyeliner supérieur et inférieur. Application supérieure / Application inférieure Règlent la forme de l'eyeliner supérieur et inférieur. Texture Ajoute une texture à l'eyeliner.

Blush	Le blush donne aux joues un éclat rosé. Curseur principal Le curseur principal règle l'opacité du blush. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur le blush lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes. Forme du visage Vous pouvez adapter le blush pour mettre en valeur différentes formes de visage. Couleur La couleur du blush se règle avec le curseur de luminosité et le sélecteur de teinte et de saturation situé en dessous. Faites glisser le « plus » pour modifier la teinte et la saturation.
Poudre bronzante	La poudre bronzante permet de sculpter le visage tout en lui donnant un teint hâlé. Curseur principal Le curseur principal règle l'opacité de la poudre bronzante. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur la poudre bronzante lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes. Style de poudre bronzante Permet de choisir le style de la poudre bronzante : Dimension, Dimension extrême ou Plat. Couleur La couleur de la poudre bronzante se règle avec le curseur de luminosité et le sélecteur de teinte et de saturation situé en dessous. Faites glisser le « plus » pour modifier la teinte et la saturation.
Enlumineur	L'enlumineur permet de sculpter le visage tout en lui donnant de l'éclat. Curseur principal Le curseur principal règle l'opacité de l'enlumineur. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur l'enlumineur lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes. Couleur La couleur de l'enlumineur se règle avec le curseur de luminosité et le sélecteur de teinte et de saturation situé en dessous. Faites glisser le « plus » pour modifier la teinte et la saturation.
Crayon à sourcils	Lorsque vous utilisez les commandes du crayon à sourcils, vérifiez que les contours des sourcils sont correctement placés sur les sourcils. S'ils ne le sont pas, vous pouvez les déplacer dans la vue Avant.

	Curseur principal	Le curseur principal règle l'opacité du crayon à sourcils. Toutes les commandes situées en dessous dépendent de cette opacité. Comme vous ne voyez aucune différence sur le crayon à sourcils lorsque l'opacité est à 0, elle passe automatiquement à 75 % dès que vous réglez l'une des autres commandes.
	Couleur	La couleur du crayon à sourcils se règle avec le curseur de luminosité et le sélecteur de teinte et de saturation situé en dessous. Faites glisser le « plus » pour modifier la teinte et la saturation.
	Gauche / Droit	Permettent de régler séparément l'opacité à gauche et à droite.

Exemple

Ces photos montrent comment le maquillage peut améliorer subtilement l'apparence d'un visage.



3.3.10 Commandes Yeux

PortraitPro peut automatiquement éclaircir, blanchir et accentuer les yeux. Les commandes Yeux vous permettent de régler précisément l'intensité de l'effet obtenu. Vous pouvez également changer la couleur des yeux.

Yeux partiellement cachés : les curseurs des yeux donnent un mauvais rendu lorsqu'ils sont appliqués sur des cheveux qui couvrent les yeux. Si des cheveux recouvrent les yeux, cliquez sur le bouton **Masque Cheveux** de la [palette d'outils](#)^[97] et utilisez le pinceau **Étendre** pour ajouter ces cheveux au [masque Cheveux](#)^[102]. Les curseurs des yeux n'ont alors plus d'effet à cet endroit.

Si un autre objet (par exemple une main ou des lunettes) couvre l'œil, vous pouvez utiliser le [masque Effets](#) ¹⁰⁴ pour empêcher que des modifications soient apportées à cet objet. Cliquez sur le bouton **Masque Effets** de la palette d'outils, puis peignez sur l'objet avec le pinceau **Réduire** pour le retirer du masque Effets.

Yeux complètement cachés : si l'un des yeux est complètement caché, vous pouvez désactiver toutes les modifications apportées à cet œil à l'aide des boutons **Œil activé/désactivé** en haut de la section Yeux. Si les deux yeux sont cachés, désactivez simplement toute la section Yeux à l'aide du commutateur **Activé/Désactivé** de son en-tête.

Curseurs

Correction globale	Ce curseur est relié à certains autres curseurs de cette section qui apportent des retouches générales aux yeux. Vous verrez les autres curseurs se déplacer lorsque vous déplacez celui-ci.
Blanchir les yeux	Blanchit et éclaircit le blanc des yeux. La zone concernée est contrôlée par le curseur Zone de blanchiment. Le blanchiment enlève toute couleur du blanc des yeux, qui devient une nuance de gris lorsque le curseur est au maximum. Le bouton Blanchir les yeux ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de blanchir séparément l'œil gauche et l'œil droit.
Nettoyer les yeux	Atténue les veines et les autres colorations indésirables du blanc des yeux. La zone concernée est contrôlée par le curseur Zone de blanchiment. Le bouton Nettoyer les yeux ouvre quatre sous-curseurs qui vous permettent de contrôler séparément l'œil gauche et l'œil droit. Les sous-curseurs Œil gauche et Œil droit vous permettent de contrôler l'effet global pour chaque œil, de 0 (aucun effet) à 100 (effet maximal). Les sous-curseurs Courbe gauche et Courbe droite permettent soit d'augmenter la courbure apparente de l'œil en déplaçant le curseur vers la droite, soit de rendre l'œil plus plat en déplaçant le curseur vers la gauche. Les curseurs de courbe agissent en ajustant l'effet de nettoyage ajouté : ils n'ont donc aucun effet si le curseur de l'œil gauche ou droit correspondant est à 0.
Zone de blanchiment	Modifie la zone de l'œil qui est blanchie ou nettoyée par les curseurs Blanchir les yeux et Nettoyer les yeux. Le bouton Zone de blanchiment ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de modifier séparément la zone de l'œil gauche et de l'œil droit.
Assombrir la pupille	Assombrir la pupille des yeux (la partie noire au milieu de l'œil). Le bouton Assombrir la pupille ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent d'assombrir séparément la pupille gauche et la pupille droite.
Taille de la pupille assombrie	Permet de modifier la taille de la pupille lors de son assombrissement.

	Le bouton Taille de la pupille assombrie ouvre deux sous-curseurs, Taille pupille œil gauche et Taille pupille œil droit, qui vous permettent de modifier séparément la pupille gauche et la pupille droite.																
Accentuer les yeux	Accentue la netteté des yeux du sujet. Le bouton Accentuer les yeux ouvre les sous-curseurs suivants, qui vous permettent de contrôler le degré d'accentuation appliqué aux différentes parties des yeux. <table> <tr> <td>Cils supérieurs gauches</td><td>Accentue les cils supérieurs de l'œil gauche.</td></tr> <tr> <td>Cils inférieurs gauches</td><td>Accentue les cils inférieurs de l'œil gauche.</td></tr> <tr> <td>Œil gauche</td><td>Accentue l'œil gauche.</td></tr> <tr> <td>Zone cils gauche</td><td>Modifie la taille de la zone sur laquelle agit l'accentuation de l'œil gauche.</td></tr> <tr> <td>Cils supérieurs droits</td><td>Accentue les cils supérieurs de l'œil droit.</td></tr> <tr> <td>Cils inférieurs droits</td><td>Accentue les cils inférieurs de l'œil droit.</td></tr> <tr> <td>Œil droit</td><td>Accentue l'œil droit.</td></tr> <tr> <td>Zone cils droite</td><td>Modifie la taille de la zone sur laquelle agit l'accentuation de l'œil droit.</td></tr> </table>	Cils supérieurs gauches	Accentue les cils supérieurs de l'œil gauche.	Cils inférieurs gauches	Accentue les cils inférieurs de l'œil gauche.	Œil gauche	Accentue l'œil gauche.	Zone cils gauche	Modifie la taille de la zone sur laquelle agit l'accentuation de l'œil gauche.	Cils supérieurs droits	Accentue les cils supérieurs de l'œil droit.	Cils inférieurs droits	Accentue les cils inférieurs de l'œil droit.	Œil droit	Accentue l'œil droit.	Zone cils droite	Modifie la taille de la zone sur laquelle agit l'accentuation de l'œil droit.
Cils supérieurs gauches	Accentue les cils supérieurs de l'œil gauche.																
Cils inférieurs gauches	Accentue les cils inférieurs de l'œil gauche.																
Œil gauche	Accentue l'œil gauche.																
Zone cils gauche	Modifie la taille de la zone sur laquelle agit l'accentuation de l'œil gauche.																
Cils supérieurs droits	Accentue les cils supérieurs de l'œil droit.																
Cils inférieurs droits	Accentue les cils inférieurs de l'œil droit.																
Œil droit	Accentue l'œil droit.																
Zone cils droite	Modifie la taille de la zone sur laquelle agit l'accentuation de l'œil droit.																
Accentuer les sourcils	Accentue les sourcils du sujet. Le bouton Accentuer les sourcils ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent d'accentuer séparément le sourcil gauche et le sourcil droit.																
Éclaircir l'iris	Éclaircit ou assombrit l'iris (la partie colorée de l'œil). Le bouton Éclaircir l'iris ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent d'éclaircir ou d'assombrir séparément l'iris gauche et l'iris droit.																
Modifier la couleur des yeux	Cliquez sur le bouton Modifier la couleur des yeux pour ouvrir les sous-curseurs qui vous permettent de modifier la couleur des iris. <table> <tr> <td>Quantité</td><td> Si ce curseur est à 0, la couleur des yeux est inchangée (les curseurs Couleur et Intensité sont ignorés). Régalez-le sur 100 pour appliquer la couleur des yeux sélectionnée avec les curseurs Couleur et Intensité. Les valeurs inférieures produisent un mélange entre la couleur sélectionnée et la couleur d'origine des yeux. Si ce curseur est à 0, il est automatiquement réglé sur 100 dès que vous déplacez les curseurs Couleur ou Intensité. </td></tr> </table>	Quantité	Si ce curseur est à 0, la couleur des yeux est inchangée (les curseurs Couleur et Intensité sont ignorés). Régalez-le sur 100 pour appliquer la couleur des yeux sélectionnée avec les curseurs Couleur et Intensité. Les valeurs inférieures produisent un mélange entre la couleur sélectionnée et la couleur d'origine des yeux. Si ce curseur est à 0, il est automatiquement réglé sur 100 dès que vous déplacez les curseurs Couleur ou Intensité.														
Quantité	Si ce curseur est à 0, la couleur des yeux est inchangée (les curseurs Couleur et Intensité sont ignorés). Régalez-le sur 100 pour appliquer la couleur des yeux sélectionnée avec les curseurs Couleur et Intensité. Les valeurs inférieures produisent un mélange entre la couleur sélectionnée et la couleur d'origine des yeux. Si ce curseur est à 0, il est automatiquement réglé sur 100 dès que vous déplacez les curseurs Couleur ou Intensité.																

	Cliquez sur le bouton Quantité pour ouvrir deux sous-curseurs qui vous permettent de définir séparément le degré de modification de l'œil gauche et de l'œil droit. Couleur Définit la couleur des yeux (à condition que le curseur Quantité ne soit pas à 0). Cliquez sur le bouton Couleur pour ouvrir deux sous-curseurs qui vous permettent de définir séparément la couleur de l'œil gauche et de l'œil droit. Intensité Définit l'intensité de la couleur des yeux. Cliquez sur le bouton Intensité pour ouvrir deux sous-curseurs qui vous permettent de définir séparément l'intensité de l'œil gauche et de l'œil droit.
Lentilles de contact	Vous pouvez choisir dans une liste de lentilles de contact à appliquer à l'œil. Un curseur d'opacité permet de les faire apparaître ou disparaître progressivement, et un curseur d'échelle permet de modifier leur taille.
Ajouter une paupière	Accentue la ligne au-dessus de l'œil, là où commence la paupière.
Supprimer le point de lumière des pupilles	Ce curseur noircit la zone de la pupille pour éliminer les points de lumière (reflets). Vous pouvez l'utiliser avec le curseur Ajouter un point de lumière et le bouton Motif de point de lumière pour les remplacer par de nouveaux points de lumière. Le bouton Supprimer le point de lumière des pupilles ouvre deux sous-curseurs qui vous permettent de supprimer séparément les points de lumière de la pupille gauche et de la pupille droite.
Ajouter un point de lumière	Ce curseur vous permet d'ajouter une image de point de lumière (reflet) dans les yeux. Si ce curseur est à 0, aucun point de lumière n'est ajouté. Plus vous augmentez ce curseur, plus l'intensité des points de lumière ajoutés augmente. Si vous ne voyez pas les points de lumière même lorsque ce curseur est à 100, il est possible qu'ils se trouvent en dehors des zones des yeux. Cliquez sur le bouton Motif de point de lumière pour ouvrir les commandes des points de lumière, puis utilisez les commandes situées en bas pour déplacer les points de lumière jusqu'à ce qu'ils soient visibles.
Motif de point de lumière	Affiche l'image de point de lumière actuellement sélectionnée. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la page Ajouter des points de lumière dans les yeux , qui présente toutes les images de points de lumière disponibles.

	Si le curseur Ajouter un point de lumière est à 0 lorsque vous cliquez sur ce bouton, il est réglé sur 75 pour que vous puissiez voir les points de lumière. Sur cette page, vous pouvez cliquer sur l'une des images pour la définir comme image à utiliser pour les points de lumière ajoutés dans les yeux. Vous pouvez également ajuster la position des points de lumière dans les yeux à l'aide des commandes Repositionner légèrement les points de lumière situées en bas de la page. Cochez Déplacer les deux points de lumière pour déplacer les deux points de lumière ensemble, ou cliquez sur Réinitialiser pour les remettre à leur position d'origine. Cliquez sur Terminé (ou appuyez sur ÉCHAP) pour revenir aux curseurs.
--	--

Suppression des yeux rouges

Si votre photo présente des « yeux rouges » (dus au flash qui éclaire l'intérieur des yeux de votre sujet), vous pouvez les supprimer automatiquement en cochant la case **Supprimer les yeux rouges** en haut de la section Yeux.

Exemple

Les images Avant et Après ci-dessous montrent un exemple de la façon dont PortraitPro a automatiquement blanchi et accentué les yeux du modèle.



3.3.11 Commandes Bouche & nez

PortraitPro blanchit automatiquement les dents et améliore la couleur des lèvres. Les commandes Bouche & nez vous permettent d'ajuster ces effets pour obtenir exactement le rendu que vous souhaitez.

Curseurs

Correction globale	Ce curseur est relié à certains autres curseurs de cette section qui apportent des retouches générales aux zones de la bouche et du nez. Vous voyez les autres curseurs se déplacer lorsque vous déplacez celui-ci.
Blanchir les dents	Supprime toute coloration des dents. La zone concernée est définie par le curseur Zone de blanchiment . Cette commande ne s'affiche pas si la bouche est fermée.
Nettoyer les dents	Nettoie les dents. La zone concernée est définie par le curseur Zone de blanchiment . Cette commande ne s'affiche pas si la bouche est fermée.

Zone de blanchiment	Modifie la zone des dents sur laquelle agissent les curseurs Blanchir les dents et Nettoyer les dents . Cette commande ne s'affiche pas si la bouche est fermée.
Saturation des lèvres	Rend la couleur des lèvres plus intense.
Foncer les lèvres	Déplacez ce curseur vers la droite pour foncer les lèvres, ou vers la gauche pour les éclaircir.
Contraste des lèvres	Augmente le contraste dans la zone des lèvres, ce qui leur donne plus d'impact.
Accentuer la bouche	Accentue le contour et les détails de la bouche. Cliquez sur le bouton Accentuer la bouche pour afficher les sous-curseurs suivants, qui vous permettent de régler indépendamment l'accentuation appliquée aux différentes parties de la bouche. Lèvre supérieure Accentue uniquement la lèvre supérieure. Lèvre inférieure Accentue uniquement la lèvre inférieure.
Accentuer les dents	Accentue les dents. Cette commande ne s'affiche pas si la bouche est fermée.
Contraste du nez	Augmente le contraste à l'intérieur du nez pour attirer l'attention sur celui-ci.
Humidifier les lèvres	Ajoute un peu de brillance aux lèvres.
Teinte des lèvres	Modifie la couleur des lèvres.

Exemple



3.3.12 Commandes Cheveux

PortraitPro vous permet de retoucher les cheveux du sujet en déplaçant des curseurs. Notez qu'avant cela, il est important que le masque Cheveux soit défini de façon assez précise (voir la rubrique [Outils du masque Cheveux](#)¹⁰²). Pour afficher ou modifier le masque Cheveux, cliquez sur le bouton **Afficher/Modifier le masque Cheveux** en haut de cette section, ou sur le bouton **Masque Cheveux** de la [palette d'outils](#)⁹⁷.

Curseurs

Recoloration des cheveux	Contrôle l'intensité de la recoloration des cheveux.
--------------------------	--

	La couleur est définie en sélectionnant l'un des échantillons de cheveux. Pour afficher les échantillons, cliquez sur le bouton Couleur des cheveux situé sous ce curseur. Cela ouvre la page Recoloration des cheveux, où vous pouvez cliquer sur un échantillon et ajuster le curseur Recoloration des cheveux. Cliquez sur Terminé (ou appuyez sur ÉCHAP) pour revenir aux curseurs. Si ce curseur est à 0 lorsque vous cliquez sur le bouton Couleur des cheveux, il est automatiquement réglé sur 75.
Mèches colorées	Ce curseur vous permet d'ajouter des mèches colorées aux cheveux. Ouvrez cette section pour afficher les commandes qui permettent de choisir la couleur des mèches, ainsi que les curseurs qui contrôlent les mèches. Cliquez sur l'une des petites images de cheveux pour choisir cette couleur pour les mèches, ou utilisez le sélecteur de couleur si vous voulez choisir n'importe quelle couleur. Le curseur Épaisseur ajuste l'épaisseur des mèches. Le curseur Frange contrôle la densité des mèches dans la frange du sujet, s'il en a une. Le curseur Aléatoire modifie le motif des mèches. Les mèches sont générées de façon aléatoire : ce curseur vous permet d'essayer différentes variantes aléatoires.
Brillance	Rend les cheveux plus brillants. Le bouton Brillance ouvre le sous-curseur Douceur, qui contrôle la douceur de la brillance ajoutée. Ce sous-curseur n'a aucun effet si le curseur Brillance est réglé sur 0.
Niveaux automatiques	Améliore automatiquement le contraste et les couleurs des cheveux.
Lumière d'appoint	Ajoute une lumière d'appoint aux cheveux, ce qui éclaircit les zones d'ombre.
Noirs	Assombrit ou éclaircit les zones noires des cheveux.
Contraste	Ajuste le contraste des cheveux.
Vibrance	Augmenter la vibrance rend la couleur des cheveux plus intense.
Saturation	Ajuste la saturation des couleurs des cheveux.
Température	Ajuste la température (rouge-bleu) des couleurs des cheveux.
Teinte	Ajuste la teinte (vert-violet) des couleurs des cheveux.
Correction du voile	Augmente le contraste des cheveux en approfondissant leurs tons les plus sombres, ce qui rend les cheveux plus nets et mieux définis. À l'inverse, déplacez le curseur vers la gauche pour éclaircir les tons les plus sombres et adoucir le contraste des cheveux.

Mode coiffage des cheveux

D'autres commandes se trouvent dans le mode coiffage des cheveux. Cliquez sur **Aller au mode coiffage des cheveux** au bas de la section Cheveux pour accéder à ces curseurs. En raison du fonctionnement des curseurs de coiffage, il n'est pas possible de passer rapidement de ces curseurs aux curseurs habituels : c'est pourquoi ils se trouvent dans un mode distinct.

Remplir les ombres des cheveux	Atténue les ombres qui se forment dans les cheveux lorsqu'ils sont regroupés en mèches.  AvantAprès Cliquez sur le bouton Remplir les ombres des cheveux pour ouvrir les sous-curseurs suivants, qui permettent de contrôler plus finement la retouche : Luminosité des ombres Contrôle la luminosité des ombres éclaircies par le curseur « Remplir les ombres des cheveux ». Texture des ombres Contrôle la quantité de texture révélée dans les ombres éclaircies par le curseur « Remplir les ombres des cheveux ».
Lisser les cheveux	Donne aux cheveux un aspect plus lisse et plus soigné.  AvantAprès Cliquez sur le bouton Lisser les cheveux pour ouvrir le sous-curseur suivant, qui permet de mieux contrôler la façon dont les cheveux sont lissés : Douceur du lissage Modifie la douceur que le curseur Lisser les cheveux donne aux cheveux.

Pour quitter le mode coiffage des cheveux, cliquez sur le bouton **Terminé** ou appuyez sur ÉCHAP.

3.3.13 Commandes Image

Ces commandes agissent sur l'ensemble de l'image et vous permettent d'ajuster l'aspect général de la photo, notamment le contraste et la température de couleur.

Vous pouvez aussi recadrer l'image en cliquant sur le bouton [Recadrer](#)^[105] de la [palette d'outils](#)^[97].

Curseurs

Niveaux automatiques	Améliore automatiquement le contraste et les couleurs de l'ensemble de l'image. Remarque : ce curseur peut avoir peu d'effet sur certaines images.
Aplatir l'histogramme	Ajuste les couleurs de l'image pour aplatir l'histogramme.
Exposition	Ajuste l'exposition globale (la luminosité) de l'ensemble de l'image.
Remplir les ombres	Simule l'ajout d'une lumière d'appoint, qui éclaircit les zones sombres de l'image.
Noirs	Assombrit ou éclaircit les zones très sombres de l'image.
Contraste	Augmente ou diminue le contraste de l'image.
Correction du voile	Augmente ou diminue le contraste dans les zones sombres si nécessaire.
High/Low key	Rend l'image plus <i>high key</i> (davantage de tons clairs) ou plus <i>low key</i> (davantage de tons sombres).
Style de la couleur de l'image	Ouvrez cette section pour afficher les commandes qui vous permettent d'appliquer un style de couleur à l'image. Le curseur Changement de couleur détermine l'intensité du changement de couleur appliqué. S'il est à 0, il n'y a aucun changement. La liste déroulante Style vous permet de choisir parmi plusieurs styles intégrés. Le curseur Luminosité/contraste agit sur la luminosité et le contraste du changement de couleur.
Vibrance	Ajuste la vibrance globale des couleurs de l'ensemble de l'image. Augmenter la vibrance rend les couleurs ternes plus intenses, mais a moins d'effet sur les couleurs déjà saturées. Cela permet de préserver les tons chair.
Saturation	Ajuste la saturation des couleurs de l'ensemble de l'image. Augmenter la saturation rend les couleurs de l'image plus intenses. Diminuer la saturation rend les couleurs moins intenses (plus grises).
Température	Utilisez ce curseur pour ajuster la couleur de l'ensemble de l'image afin de supprimer toute dominante de température (rouge-bleu).
Teinte	Utilisez ce curseur pour ajuster la couleur de l'ensemble de l'image afin de supprimer toute dominante de teinte (vert-violet).

Noir et blanc	Par défaut, ce curseur convertit l'image en noir et blanc. Si vous cliquez sur le bouton Noir et blanc, trois sélecteurs de couleur s'ouvrent et vous permettent de définir la couleur des tons sombres, celle des tons moyens et celle des tons clairs. Par défaut, ces couleurs sont le noir, le gris moyen et le blanc, mais en les modifiant, vous pouvez obtenir des effets variés.												
Accentuer	Accentue la netteté de toute l'image. Cliquez sur le bouton Accentuer pour ouvrir le sous-curseur Échelle, qui détermine l'échelle à laquelle l'accentuation est appliquée.												
Brillance	Rend l'image plus « brillante ». Le bouton Brillance ouvre deux sous-curseurs : Quantité et Douceur. Quantité vous permet de régler la quantité de brillance à ajouter. Douceur détermine la douceur de la brillance ajoutée. Ce curseur n'a aucun effet si Quantité est réglé sur 0.												
Vignette	Les commandes Vignette vous permettent d'ajouter un effet de vignette classique sur l'image. <table border="0"> <tr> <td>Vignette</td><td>Le curseur Vignette principal détermine l'opacité de l'effet de vignette. S'il est à 0, aucune vignette n'est appliquée. À 100, l'effet de vignette est opaque sur les bords.</td></tr> <tr> <td>Rayon</td><td>Détermine le rayon de l'ovale utilisé pour créer l'effet de vignette.</td></tr> <tr> <td>Couleur</td><td>Définit la couleur de la vignette.</td></tr> <tr> <td>Dureté</td><td>Définit la taille de la partie adoucie de la vignette.</td></tr> <tr> <td>Décalage horizontal</td><td>Déplace le centre de la vignette vers la gauche ou vers la droite.</td></tr> <tr> <td>Décalage vertical</td><td>Déplace le centre de la vignette vers le haut ou vers le bas.</td></tr> </table>	Vignette	Le curseur Vignette principal détermine l'opacité de l'effet de vignette. S'il est à 0, aucune vignette n'est appliquée. À 100, l'effet de vignette est opaque sur les bords.	Rayon	Détermine le rayon de l'ovale utilisé pour créer l'effet de vignette.	Couleur	Définit la couleur de la vignette.	Dureté	Définit la taille de la partie adoucie de la vignette.	Décalage horizontal	Déplace le centre de la vignette vers la gauche ou vers la droite.	Décalage vertical	Déplace le centre de la vignette vers le haut ou vers le bas.
Vignette	Le curseur Vignette principal détermine l'opacité de l'effet de vignette. S'il est à 0, aucune vignette n'est appliquée. À 100, l'effet de vignette est opaque sur les bords.												
Rayon	Détermine le rayon de l'ovale utilisé pour créer l'effet de vignette.												
Couleur	Définit la couleur de la vignette.												
Dureté	Définit la taille de la partie adoucie de la vignette.												
Décalage horizontal	Déplace le centre de la vignette vers la gauche ou vers la droite.												
Décalage vertical	Déplace le centre de la vignette vers le haut ou vers le bas.												

3.3.14 Calques

PortraitPro vous permet d'ajouter des calques d'image supplémentaires sur votre image.

PortraitPro vous permet également de modifier l'arrière-plan, notamment de remplacer complètement l'arrière-plan ou d'ajouter des éléments supplémentaires entre l'arrière-plan et le premier plan de l'image.

Le [masque de l'arrière-plan](#)⁸⁶ indique quelles parties de l'image appartiennent à l'arrière-plan et lesquelles appartiennent au premier plan. PortraitPro crée automatiquement un masque de l'arrière-plan. Des outils vous permettent de modifier le masque de l'arrière-plan selon vos besoins.

Changer l'arrière-plan

Pour changer l'arrière-plan de votre image, cliquez sur le bouton de titre **Calques** dans le panneau de commandes pour ouvrir la section Calques.

La section Calques contient une partie des boutons suivants :

Créer le masque de l'arrière-plan	Lorsque vous cliquez sur ce bouton, PortraitPro crée automatiquement un masque, puis ouvre la page Changer l'arrière-plan , avec la section Masque de l'arrière-plan ^[86] ouverte. Ce bouton ne s'affiche que si le masque de l'arrière-plan n'a pas encore été créé.
Afficher/Modifier le masque de l'arrière-plan	Ouvre la page Changer l'arrière-plan , avec la section Masque de l'arrière-plan ^[86] ouverte. Ce bouton ne s'affiche que si le masque de l'arrière-plan a été créé, ou si l'image d'origine chargée avait un canal alpha.
Changer l'arrière-plan	Ouvre la page Changer l'arrière-plan , avec la section Image d'arrière-plan ^[90] ouverte. Ce bouton ne s'affiche que si le masque de l'arrière-plan a été créé, ou si l'image d'origine chargée avait un canal alpha.
Ajouter une superposition	Ouvre la page Afficher/Modifier les superpositions ^[94] . Ce bouton ne s'affiche que si aucune superposition n'a encore été ajoutée.
Afficher/Modifier les superpositions	Ouvre la page Afficher/Modifier les superpositions ^[94] . Ce bouton ne s'affiche que si une ou plusieurs superpositions ont déjà été ajoutées.

Avant de cliquer sur le bouton **Créer le masque de l'arrière-plan**, assurez-vous que tous les visages de l'image ont été trouvés et que leurs contours sont correctement affichés. Si des visages n'ont pas été localisés correctement, cliquez sur la vignette + à la fin du [bandeau des visages](#)^[54] pour passer à l'étape Sélectionner un visage et les localiser. C'est nécessaire, car PortraitPro doit connaître l'emplacement des visages pour créer le masque de l'arrière-plan initial.

Ne passez pas trop de temps à ajuster le masque de l'arrière-plan au début. Une fois le masque à peu près correct, cliquez sur le bouton **Suivant** en bas de la page pour ouvrir l'autre section, [Image d'arrière-plan](#)^[90], où vous pouvez changer l'arrière-plan.

Lorsqu'un masque qui vient d'être créé est affiché pour la première fois, le bas de la page comporte les boutons **Annuler** et **Suivant**. Cliquez sur **Annuler** si vous voulez supprimer le nouveau masque.

Lorsque la page Changer l'arrière-plan est affichée, vous pouvez passer des commandes [Masque de l'arrière-plan](#)^[86] aux commandes [Image d'arrière-plan](#)^[90], et inversement, en cliquant sur l'en-tête de la section.

Après avoir changé l'image d'arrière-plan, revenez à la section **Masque de l'arrière-plan** et utilisez ses outils pour affiner le masque.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

Notez que la précision nécessaire pour le masque de l'arrière-plan dépend beaucoup de la modification apportée à l'arrière-plan. Si le nouvel arrière-plan est très semblable à l'arrière-plan d'origine, vous n'avez généralement pas besoin d'être très précis avec le masque de l'arrière-plan. En revanche, si le nouvel arrière-plan est très différent de l'original, un masque très précis sera probablement nécessaire.

Ajouter des superpositions

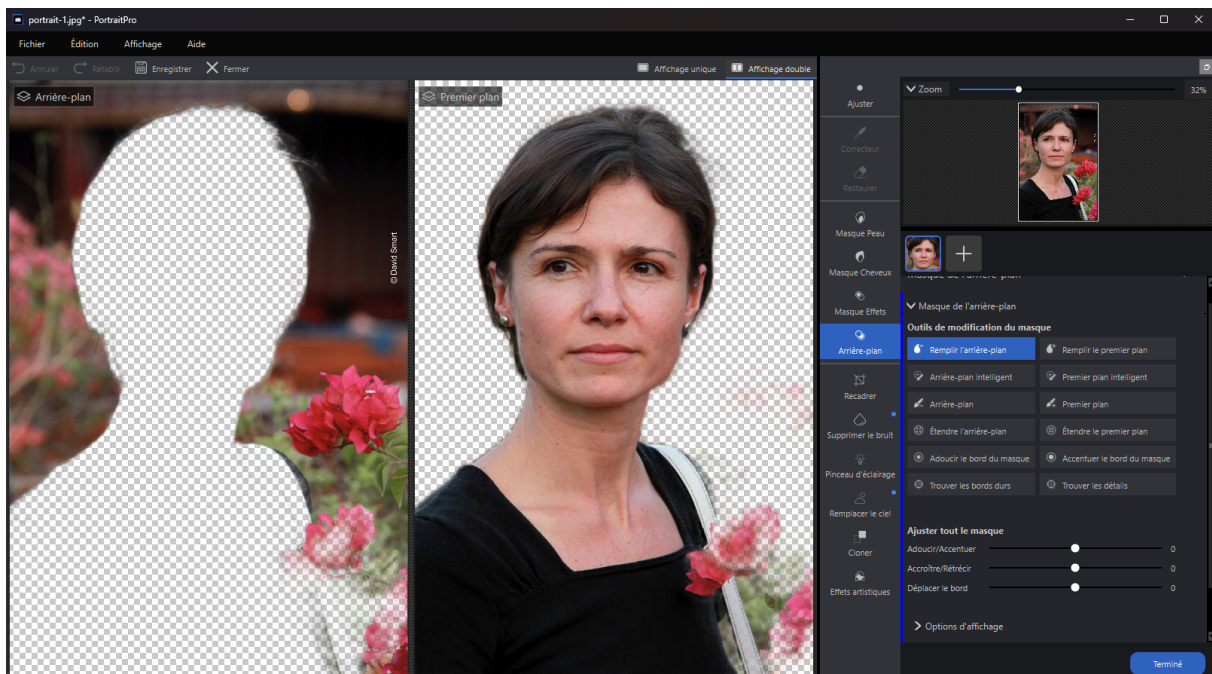
Cliquez sur le bouton **Ajouter une superposition** ou **Afficher/Modifier les superpositions** (celui qui est visible) pour ouvrir les [commandes des superpositions](#)^[94]. Ces commandes vous permettent d'ajouter des éléments d'image sur votre image.

Une sélection d'images de superposition est fournie. Vous pouvez aussi choisir vos propres images. Pour qu'une image puisse servir de superposition, elle doit normalement avoir un canal alpha qui rend une partie de l'image transparente.

Masque de l'arrière-plan depuis la palette d'outils

Vous pouvez aussi afficher ou modifier le masque de l'arrière-plan en cliquant sur le bouton **Arrière-plan** de la [palette d'outils](#)^[97]. Si le masque de l'arrière-plan n'a pas encore été créé, PortraitPro le crée d'abord.

Cela ouvre une page intitulée **Masque de l'arrière-plan**, qui ne contient que les commandes du [masque de l'arrière-plan](#)^[86]. Elle ne permet pas de changer l'arrière-plan : pour cela, utilisez le bouton **Changer l'arrière-plan** de la section Calques. Sur cette page, le bouton **Supprimer le masque de l'arrière-plan** est toujours affiché, et la page se termine par le bouton **Terminé**.



3.3.14.1 Afficher/Modifier le masque de l'arrière-plan

Introduction

Le masque de l'arrière-plan couvre les zones de l'image qui contiennent l'arrière-plan. C'est la partie de l'image qui est modifiée par les [commandes de l'arrière-plan](#)^[90].

Pour ouvrir ces commandes, cliquez sur le bouton **Arrière-plan**  de la [palette d'outils](#)^[97], ou cliquez sur le bouton **Afficher/Modifier le masque de l'arrière-plan** (ou **Créer le masque de l'arrière-plan**) de la section [Calques](#)^[83]. La page s'affiche par-dessus les curseurs :

- Depuis la palette d'outils, la page s'intitule **Masque de l'arrière-plan** et ne contient que les commandes du masque de l'arrière-plan. Le bouton **Supprimer le masque de l'arrière-plan** est toujours affiché.
- Depuis la section Calques, la page s'intitule **Changer l'arrière-plan** et contient aussi la section [Image d'arrière-plan](#)^[90], qui vous permet de changer l'arrière-plan.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

Les commandes et les outils de la section **Masque de l'arrière-plan** vous permettent de définir le masque de l'arrière-plan.

La plupart des outils vont par paires, pour vous permettre de définir des zones comme arrière-plan ou comme premier plan. Notez que, même si vous pouvez afficher et modifier l'arrière-plan ou le premier plan, il n'y a qu'un seul masque. La zone de premier plan est simplement l'inverse de l'arrière-plan, et inversement.

Premiers pas

Lorsque vous ouvrez pour la première fois la section **Masque de l'arrière-plan**, le masque de l'arrière-plan a déjà été créé automatiquement. Il faut généralement l'ajuster pour obtenir un bon résultat.

Si l'image chargée possède déjà un canal alpha, celui-ci est utilisé comme masque du premier plan. De plus, la zone d'arrière-plan est automatiquement définie comme transparente (voir la section *Transparence* de la page [Changer l'arrière-plan](#)^[90]).

Voici les étapes recommandées pour ajuster un masque qui vient d'être créé :

- Utilisez les **outils de remplissage** pour corriger les grandes zones incorrectes.
Ces outils vous permettent de remplir rapidement de grandes zones en griffonnant dessus. La zone remplie s'étend automatiquement jusqu'aux bords détectés dans l'image.
- Cliquez sur **Suivant** (en bas à droite de la page) pour ouvrir les commandes [Image d'arrière-plan](#)^[90] et définir l'arrière-plan souhaité. Le bouton **Suivant** est affiché lorsque vous venez de créer le masque depuis la section Calques.
Il est préférable de définir l'arrière-plan souhaité avant de perfectionner le masque, car la précision nécessaire dépend beaucoup de la modification que vous apportez à l'arrière-plan. Vous pouvez gagner beaucoup de temps en ne corrigeant que les zones visiblement incorrectes.
- Cliquez sur l'en-tête de la section **Masque de l'arrière-plan** pour revenir aux commandes du masque de l'arrière-plan.
- Utilisez les **outils pinceau intelligents** sur les zones incorrectes près des bords du masque.
Ces outils essaient de déterminer automatiquement où se trouve la limite entre l'arrière-plan et le premier plan dans la zone peinte : ils ne définissent donc pas toute la zone peinte comme arrière-plan ou comme premier plan.
- Utilisez les outils **Arrière-plan** et **Premier plan** si les pinceaux intelligents ne fonctionnent pas bien sur une zone.

Vous pouvez zoomer (à l'aide du [Navigateur](#)^[53]), puis utiliser les outils pinceau Arrière-plan ou Premier plan pour peindre une zone.

Les autres outils peuvent être utiles dans certains cas. Par exemple, l'outil **Trouver les détails** fonctionne souvent bien pour les cheveux rebelles autour des bords de la chevelure.

Si des couleurs débordent autour des bords du masque, vous pouvez parfois corriger rapidement ce problème à l'aide d'un ou plusieurs des curseurs **Ajuster tout le masque**.

Outils du masque

Les boutons situés sous **Outils de modification du masque** proposent 12 outils différents pour ajuster le masque de l'arrière-plan.

Pour utiliser ces outils, placez le pointeur de la souris sur l'image. Pour la plupart des outils, un aperçu de l'effet s'affiche lorsque vous déplacez la souris sur l'image. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant la souris sur l'image pour appliquer l'outil au masque.

Vous pouvez régler la taille du pinceau à l'aide du curseur **Taille du pinceau** situé sous les boutons des outils.

Certains outils ont aussi un réglage d'intensité. Lorsque l'un de ces outils est sélectionné, un curseur **Intensité** apparaît sous le curseur **Taille du pinceau**.

Remplir l'arrière-plan	Griffonnez dans les zones qui doivent faire partie de l'arrière-plan. Ce pinceau remplit automatiquement la zone griffonnée. Raccourci clavier : S
Remplir le premier plan	Griffonnez dans les zones qui doivent faire partie du premier plan. Ce pinceau remplit automatiquement la zone griffonnée. Raccourci clavier : D
Arrière-plan intelligent	Définit une partie de la zone peinte comme arrière-plan. Cet outil essaie de déterminer automatiquement les zones à définir comme arrière-plan en comparant les couleurs des parties voisines de l'image qui appartiennent au premier plan et de celles qui appartiennent à l'arrière-plan. Raccourci clavier : F
Premier plan intelligent	Définit une partie de la zone peinte comme premier plan. Cet outil essaie de déterminer automatiquement les zones à définir comme premier plan en comparant les couleurs des parties voisines de l'image qui appartiennent au premier plan et de celles qui appartiennent à l'arrière-plan. Raccourci clavier : G
Arrière-plan	Définit le masque comme arrière-plan. Raccourci clavier : H
Premier plan	Définit le masque comme premier plan (c'est-à-dire pas comme arrière-plan). Raccourci clavier : J

Étendre l'arrière-plan	Agrandit un peu la zone d'arrière-plan. Cet outil n'a d'effet que lorsque vous l'appliquez sur un bord du masque. Le bord est déplacé vers la zone de premier plan pour agrandir la zone d'arrière-plan. Raccourci clavier : K
Étendre le premier plan	Agrandit un peu la zone de premier plan. Cet outil n'a d'effet que lorsque vous l'appliquez sur un bord du masque. Le bord est déplacé vers la zone d'arrière-plan pour agrandir la zone de premier plan. Raccourci clavier : L
Adoucir le bord du masque	Estompe le bord du masque. Cet outil n'a d'effet que si vous l'appliquez sur un bord du masque. Il peut être utile si vous ne voulez pas de bord dur à l'endroit où commence le nouvel arrière-plan.
Accentuer le bord du masque	Accentue le bord du masque. Cet outil n'a lui aussi d'effet que si vous l'appliquez sur un bord du masque.
Trouver les bords durs	Cet outil permet d'aligner un bord du masque sur un bord dur de l'image d'origine. Cet outil n'a d'effet que si vous l'appliquez sur un bord du masque. Utilisez-le là où l'image d'origine présente un bord dur et que vous voulez aligner le bord du masque sur ce bord. Commencez par rendre le masque à peu près correct avec les autres outils, puis utilisez l'outil Trouver les bords durs pour aligner exactement le bord du masque sur le bord de l'image d'origine.
Trouver les détails	Utilisez cet outil dans les zones qui comportent beaucoup de détails fins. Il essaie de définir automatiquement à la fois le premier plan et l'arrière-plan dans la zone peinte. Cet outil combine en fait les outils Premier plan intelligent et Arrière-plan intelligent .

Vues du masque

Lorsque vous modifiez le masque, vous pouvez l'afficher de plusieurs façons pour mieux voir ce que vous faites.

Vous pouvez choisir le mode d'affichage dans la section **Options d'affichage**, en cliquant sur l'un des boutons, qui montrent chacun une petite image de l'aspect du masque dans ce mode.

Lorsque vous survolez un bouton, le nom du mode s'affiche au-dessus des boutons.

Afficher le résultat	C'est généralement la vue la plus utile, car elle montre exactement ce que vous obtiendrez une fois que vous aurez terminé. Elle montre comment le nouvel arrière-plan apparaîtra sur l'image d'origine. Raccourci clavier : 1 (6 pour la vue de gauche)
Afficher uniquement le premier plan	Cette vue montre le premier plan de l'image d'origine, avec l'arrière-plan représenté par un damier. Elle montre exactement quelles parties de l'image d'origine resteront inchangées lorsque l'arrière-plan sera remplacé. Raccourci clavier : 2 (7 pour la vue de gauche)

Afficher uniquement l'arrière-plan	Cette vue montre l'arrière-plan de l'image d'origine, avec le premier plan représenté par un damier. Elle peut être utile pour voir si des parties de l'image d'origine que vous voulez au premier plan font actuellement partie de l'arrière-plan. Raccourci clavier : 3 (8 pour la vue de gauche)
Afficher la superposition du masque	Cette vue montre l'image d'origine avec le masque de l'arrière-plan superposé sous forme de couleur semi-transparente. Vous pouvez choisir la couleur de la superposition dans la liste déroulante. Raccourci clavier : 4 (9 pour la vue de gauche)
Afficher uniquement le masque	Cette vue ne montre que le masque. L'arrière-plan est représenté en blanc et le premier plan en noir. Raccourci clavier : 5 (0 pour la vue de gauche)

Il est parfois utile de voir plusieurs vues du masque à la fois. Pour cela, cliquez sur le bouton **Affichage**

double  de la barre d'outils, qui affiche deux vues côte à côte. Lorsque l'affichage double est actif, deux ensembles de boutons de mode d'affichage du masque apparaissent sur la page, afin que vous puissiez définir un mode d'affichage différent pour la vue de gauche et pour celle de droite. Cliquez sur le bouton

Affichage unique  pour revenir à une seule vue.

Lorsque les pages de l'arrière-plan sont affichées, les boutons **Affichage unique** et **Affichage double** remplacent les boutons **Vue Avant** et **Vue Après** de la [barre d'outils](#)⁴⁸. Ils ne peuvent être utilisés que pendant la modification du masque de l'arrière-plan.

L'étiquette en haut à gauche de chaque vue indique le mode d'affichage utilisé. Cette étiquette est aussi un

bouton **Afficher l'image Avant**  : maintenez-le enfoncé pour afficher l'image d'origine dans cette vue. Vous pouvez aussi maintenir la touche ENTRÉE enfoncée pour afficher l'image d'origine dans toutes les vues.

Lorsque vous affichez pour la première fois un masque de l'arrière-plan qui vient d'être créé, la vue de gauche est réglée sur **Afficher uniquement l'arrière-plan** et la vue de droite sur **Afficher uniquement le premier plan**. En effet, la vue **Afficher le résultat** n'est pas utile tant que l'image d'arrière-plan n'a pas été modifiée.

Lorsque vous revenez à un masque de l'arrière-plan existant, la vue de gauche est par défaut réglée sur **Afficher uniquement l'arrière-plan** et la vue de droite sur **Afficher le résultat**. Cependant, si vous avez modifié ces options d'affichage, elles sont conservées lorsque vous revenez.

Ajuster tout le masque

Vers le bas de la section Masque de l'arrière-plan, trois curseurs permettent de modifier rapidement tout le masque.

Notez que ces curseurs ne modifient que les bords du masque.

Adoucir/Accentuer	Déplacez ce curseur vers la gauche pour adoucir tous les bords du masque. Déplacez-le vers la droite pour accentuer tous les bords du masque.
Accroître/Rétrécir	Déplacez ce curseur vers la gauche pour agrandir le masque de l'arrière-plan (ce qui réduit le premier plan). Déplacez-le vers la droite pour réduire le masque de l'arrière-plan (ce qui agrandit le premier plan).

Déplacer le bord	Déplacez ce curseur vers la gauche pour déplacer les bords du masque vers l'intérieur. Déplacez-le vers la droite pour déplacer les bords du masque vers l'extérieur.
-------------------------	---

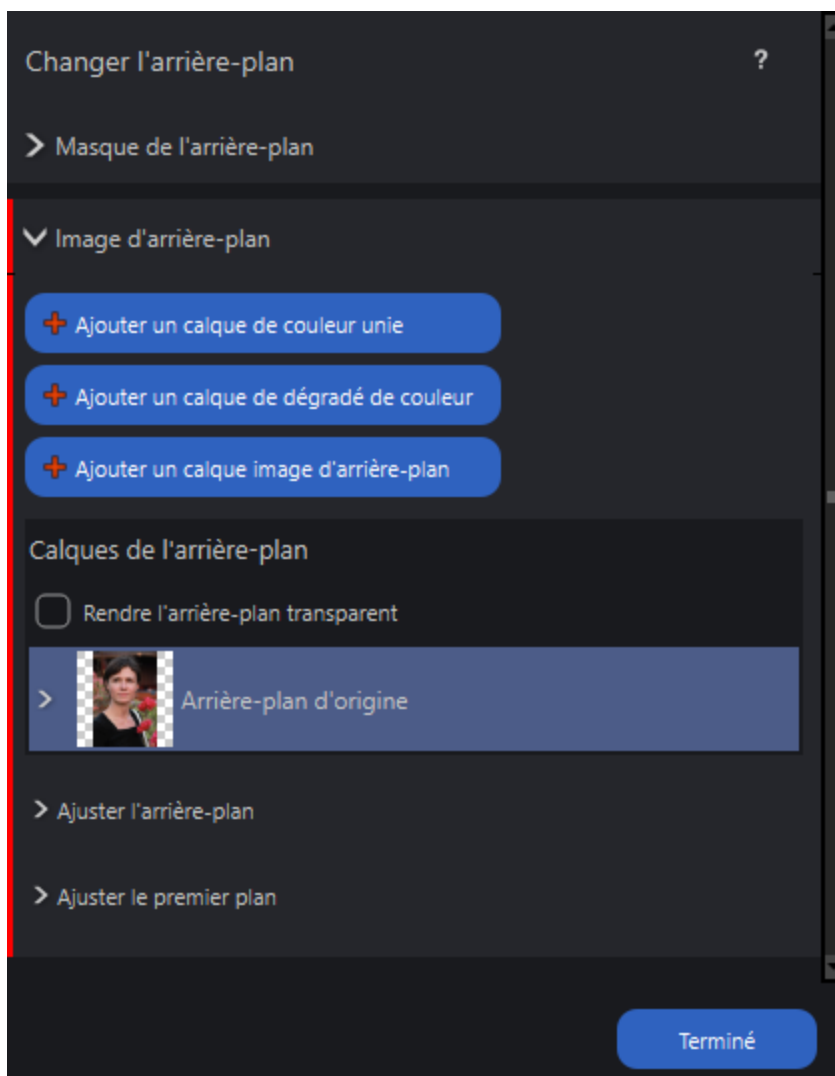
Raccourcis clavier

CTRL	Tant que la touche est maintenue, passe temporairement à l'outil Panoramique. Cela vous permet de déplacer l'image dans la vue.
MAJ	Tant que la touche est maintenue, passe temporairement à l'outil opposé. Passe d'un outil qui agit sur l'arrière-plan à celui qui effectue la même opération sur le premier plan, et inversement. Passe aussi de l'outil Adoucir le bord du masque à l'outil Accentuer le bord du masque, et inversement.
S, D, F, G, H, J, K, L	Change l'outil actif. Les descriptions des outils ci-dessus indiquent le raccourci de chaque outil.
1, 2, 3, 4, 5	Change l'affichage du masque. Les descriptions des vues du masque ci-dessus indiquent le raccourci de chaque mode d'affichage. Si l'affichage double est actif, ces touches agissent sur la vue de droite.
6, 7, 8, 9, 0	Change l'affichage du masque dans la vue de gauche. Ces touches n'ont d'effet que si l'affichage double est actif.
[,]	Réduit ou agrandit la taille du pinceau.
ENTRÉE	Tant que la touche est maintenue, affiche l'image d'origine.
ÉCHAP	Quitte la page et revient aux curseurs, comme le bouton Terminé .

3.3.14.2 Changer l'arrière-plan

Les commandes de cette page vous permettent de choisir ce que vous souhaitez appliquer aux zones d'arrière-plan.

Pour ouvrir ces commandes, cliquez sur le bouton **Changer l'arrière-plan** de la section [Calques](#)^[83]. La page **Changer l'arrière-plan** s'affiche par-dessus les curseurs, avec la section **Image d'arrière-plan** ouverte. Le bouton **Arrière-plan** de la [palette d'outils](#)^[97] ouvre uniquement le masque de l'arrière-plan : pour changer l'arrière-plan, utilisez donc la section Calques.



Pour comparer le résultat avec la photo d'origine, maintenez enfoncé le bouton **Afficher l'image Avant**  situé en haut à gauche de l'image, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

L'image d'arrière-plan peut être modifiée de deux manières :

- Des calques supplémentaires peuvent être ajoutés entre l'arrière-plan de l'image d'origine et le premier plan de l'image d'origine.
- Des curseurs permettent d'appliquer des effets, tels que le flou, à l'image d'arrière-plan.

Ajouter des calques

Les trois boutons situés en haut des commandes Image d'arrière-plan vous permettent d'ajouter les types de calques suivants :

Couleur unie	Ajoute un calque qui remplit toute la zone d'arrière-plan avec une couleur unie. La couleur à utiliser peut être définie à l'aide du sélecteur de couleur. Un curseur d'opacité vous permet également d'estomper le calque de couleur. Réglez ce curseur sur 100 si vous souhaitez que la couleur unie soit opaque : elle masque alors complètement les calques situés en dessous, y compris l'arrière-plan de l'image d'origine.
Dégradé de couleur	Ajoute un calque qui remplit toute la zone d'arrière-plan avec un dégradé de couleur. Le dégradé est défini par deux couleurs et deux positions dans l'image. Les couleurs sont définies à l'aide des sélecteurs de couleur. Les positions de ces deux couleurs sont indiquées par des cercles dans l'image, que vous pouvez faire glisser pour déplacer le dégradé de couleur. Lorsque vous faites glisser les positions des couleurs dans l'image, elles s'aimantent à différentes positions, par exemple aux bords de l'image d'origine, ou lorsqu'elles sont alignées verticalement, horizontalement ou en diagonale. Pour désactiver l'aimantation, maintenez la touche ALT enfoncée pendant que vous faites glisser. Un curseur d'opacité vous permet également d'estomper le calque de dégradé de couleur. Réglez ce curseur sur 100 si vous souhaitez que le dégradé soit opaque : il masque alors complètement les calques situés en dessous, y compris l'arrière-plan de l'image d'origine.
Image d'arrière-plan	Ajoute un nouveau calque image. Cliquez sur le bouton Sélectionner une image... pour ouvrir une boîte de dialogue qui vous permet de choisir la nouvelle image. Si la case Ouvrir le dossier des arrière-plans intégrés est cochée, la boîte de dialogue s'ouvre dans le dossier de l'application qui contient une sélection d'arrière-plans fournis avec PortraitPro. Sinon, la boîte de dialogue s'ouvre dans le dernier dossier dans lequel vous avez choisi un fichier. Une fois la nouvelle image chargée, vous pouvez la positionner dans l'image. Un rectangle est affiché autour de la nouvelle image. Faites glisser à l'intérieur du rectangle pour le déplacer, ou faites glisser un coin ou un bord pour le redimensionner. Vous pouvez également faire pivoter l'image en faisant glisser à l'extérieur du rectangle. Lorsque vous faites glisser l'image pour la repositionner, elle s'aimante à différentes positions pour vous aider à l'aligner avec précision. Pour désactiver l'aimantation, maintenez la touche ALT enfoncée pendant que vous faites glisser. Un curseur d'opacité vous permet également d'estomper le calque image. Cliquez sur le bouton Recadrer selon cette image pour faire correspondre le rectangle de recadrage aux limites actuelles de cette image. Notez que si vous déplacez ensuite l'image, le rectangle de

	recadrage n'est pas mis à jour : vous devez donc cliquer à nouveau sur ce bouton si vous souhaitez également ajuster le recadrage.
--	--

Afficher et modifier les calques

Les nouveaux calques sont toujours ajoutés au-dessus des calques déjà ajoutés. Le premier calque est ajouté au-dessus de l'image d'origine.

Les calques ajoutés sont affichés dans la section Calques de l'arrière-plan, sous les boutons. Cliquez sur l'un des calques pour ouvrir les commandes qu'il contient et qui permettent de le modifier.

Vous pouvez changer l'ordre des calques en cliquant sur les flèches vers le haut et vers le bas dans la barre d'en-tête de chaque calque. L'arrière-plan de l'image d'origine doit toujours être le calque le plus bas.

Vous pouvez supprimer un calque en cliquant sur le X de sa barre d'en-tête.

Transparence

Cochez la case **Rendre l'arrière-plan transparent** pour rendre la zone d'arrière-plan transparente. Les zones transparentes sont représentées par un damier.

Lorsque vous [enregistrez le résultat](#)¹⁹⁾, s'il y a des zones transparentes, un canal alpha est automatiquement enregistré avec l'image, à condition que le format de fichier de l'image le permette. Le format de fichier JPEG ne prend pas en charge la transparence.

Ajuster l'arrière-plan

L'arrière-plan entier, composé de tous les calques de l'arrière-plan combinés, peut être ajusté à l'aide des curseurs **Ajuster l'arrière-plan**.

Flou	Rend la zone d'arrière-plan floue. Si un flou est appliqué, le curseur Profondeur de champ est activé ; il permet de simuler un effet de profondeur de champ. Si le curseur Profondeur de champ est à 0, aucun effet de profondeur de champ n'est appliqué. L'effet de profondeur de champ repose sur l'hypothèse simple selon laquelle l'arrière-plan est un plan qui s'enfonce au loin. Pour simuler un point de mise au point et une profondeur de champ, une ligne horizontale le long de l'arrière-plan reste nette, et le flou augmente de chaque côté de cette ligne jusqu'à atteindre la quantité de flou définie par le curseur Flou. Le curseur Profondeur de champ contrôle la taille de la zone nette (il simule la profondeur de champ d'un objectif). Si le curseur Profondeur de champ est supérieur à zéro, le curseur Position du plan de mise au point est activé ; il permet de définir la hauteur de la ligne nette, ce qui simule la distance de mise au point dans la scène.
Luminosité	Éclaircit ou assombrit la zone d'arrière-plan.

Contraste	Augmente ou diminue le contraste de la zone d'arrière-plan.
Exposition	Augmente ou diminue l'exposition de la zone d'arrière-plan.
Correction du flash	Diminue la luminosité des zones très claires qui ont pu être surexposées par un flash.
Noirs	Diminue la luminosité des zones sombres pour renforcer les noirs de l'image.
Courbes de tonalité	Ouvrez la section Courbes de tonalité pour afficher des curseurs qui vous permettent d'ajuster de manière sélective la luminosité des différentes parties de l'image en fonction de leur luminosité.
Température	Ajuste la température de couleur de l'arrière-plan. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire la température de couleur (l'image devient plus bleue), ou vers la droite pour l'augmenter (l'image devient plus jaune).
Teinte	Ajuste la teinte de couleur de l'arrière-plan. Déplacez le curseur vers la gauche pour rendre l'image plus magenta, ou vers la droite pour la rendre plus verte.

Ajuster le premier plan

La plupart des curseurs disponibles dans la section **Ajuster l'arrière-plan** permettent également d'ajuster l'image de premier plan. Il s'agit de la partie de l'image d'origine qui ne fait pas partie de l'arrière-plan.

3.3.14.3 Superpositions

PortraitPro vous permet d'ajouter des images de superposition à votre image.

Celles-ci sont ajoutées après tous les autres effets et traitements : elles ne sont donc affectées par aucun autre curseur.

Pour ajouter une superposition :

- Cliquez sur le bouton de titre [Calques](#)  pour ouvrir la section Calques
- Cliquez sur le bouton **Ajouter une superposition** pour ouvrir la page **Afficher/Modifier les superpositions**, qui s'affiche par-dessus les curseurs
- Cliquez sur le bouton **Ajouter un calque d'image de superposition** pour ajouter une image de superposition
- Cliquez sur le bouton **Sélectionner une image...** pour ouvrir la boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner une image

Une fois l'image ajoutée, vous pouvez la déplacer, la faire pivoter et la redimensionner en faisant glisser les points de contrôle dans la vue principale.



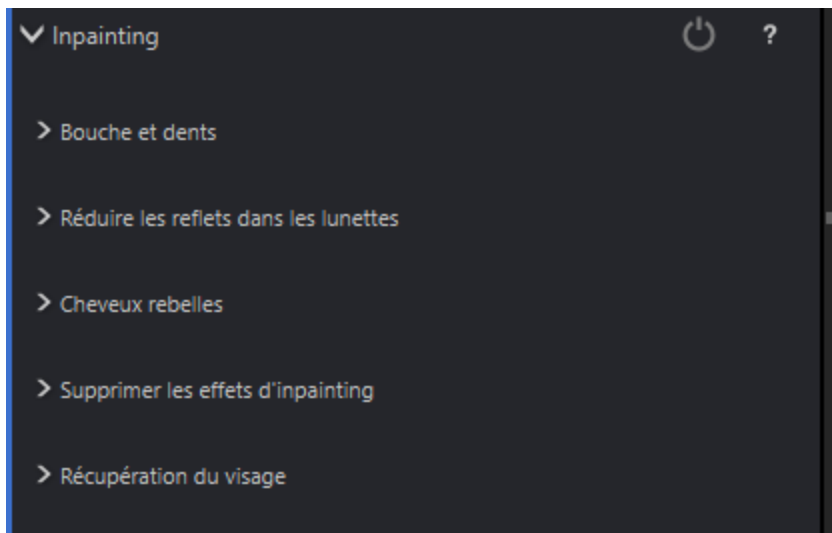
Les calques peuvent être réorganisés et supprimés de la même manière que les calques des commandes [Image d'arrière-plan](#) 90.

Si vous avez déjà ajouté des superpositions, cliquez sur le bouton **Afficher/Modifier les superpositions** de la section Calques pour les modifier.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

3.3.15 Inpainting

Ces commandes utilisent l'IA générative pour remplacer des parties de l'image par un nouveau contenu.



La section Inpainting se trouve en bas des [sections de curseurs](#) ^[58], sous la section [Calques](#) ^[83]. Pour l'ouvrir, cliquez sur le bouton de titre **Inpainting**. La section est désactivée tant que vous n'utilisez pas l'une de ses commandes et, comme les autres sections, elle peut être de nouveau désactivée avec son commutateur **Activé/Désactivé**.

[Bouche et dents](#)

Ces commandes servent principalement à corriger des dents abîmées. La liste déroulante vous permet de choisir parmi plusieurs options, afin d'obtenir le meilleur résultat.

Une fois que vous avez choisi une option, le curseur **Intensité** s'affiche, avec les sous-curseurs **Dents**, **Lèvre supérieure** et **Lèvre inférieure**, pour que vous puissiez ajuster le résultat.

[Réduire les reflets dans les lunettes](#)

Ces commandes sont destinées aux cas où une personne porte des lunettes dont les reflets masquent les yeux.

Peignez le masque de reflets sur les reflets que vous souhaitez atténuer. Vérifiez d'abord que les contours autour des yeux et le [masque Peau](#) ^[101] sont corrects, car les reflets les faussent parfois.

Pour définir automatiquement le masque de reflets, déplacez le curseur **Masque de reflets automatique**. La zone où des reflets ont été trouvés devrait alors apparaître en surbrillance. S'il n'y a pas de reflets dans l'image, ce curseur est sans effet. Les sous-curseurs **Gauche** et **Droit** vous permettent de régler chaque œil séparément.

Vous pouvez aussi peindre vous-même le masque de reflets en cliquant sur le bouton **Afficher/Modifier le masque de reflets**. Cela ouvre la page **Pinceaux du masque de reflets**, où vous pouvez modifier le masque de la même façon que les masques Peau ou Cheveux, avec les pinceaux **Étendre** et **Réduire**. Cliquez sur **Terminé** ou appuyez sur ÉCHAP lorsque vous avez terminé. Une fois que vous avez peint vous-même le masque, le curseur **Masque de reflets automatique** n'est plus affiché.

Une fois le masque de reflets correctement défini, choisissez dans la liste déroulante l'option qui donne le meilleur résultat. Vous pouvez ensuite utiliser le curseur **Intensité**, ainsi que ses sous-curseurs **Gauche** et **Droit**, pour ajuster le résultat.

[Cheveux rebelles](#)

Cliquez sur **Suppression des cheveux rebelles**, puis peignez sur les cheveux rebelles dans la vue **Après** pour les supprimer. Vous pouvez aussi l'utiliser pour supprimer une barbe de quelques jours.

[Supprimer les effets d'inpainting](#)

Cliquez sur **Suppression de l'inpainting**, puis peignez sur une zone dans la vue **Après** pour y annuler les effets de cette section.

[Récupération du visage](#)

La récupération du visage améliore les visages dans les photos floues ou bruitées. Pour l'utiliser, cochez la case **Activer**.

Elle est uniquement destinée aux visages flous ou bruités. Si vous l'utilisez sur des images de haute qualité, elle risque fort de dégrader l'image.

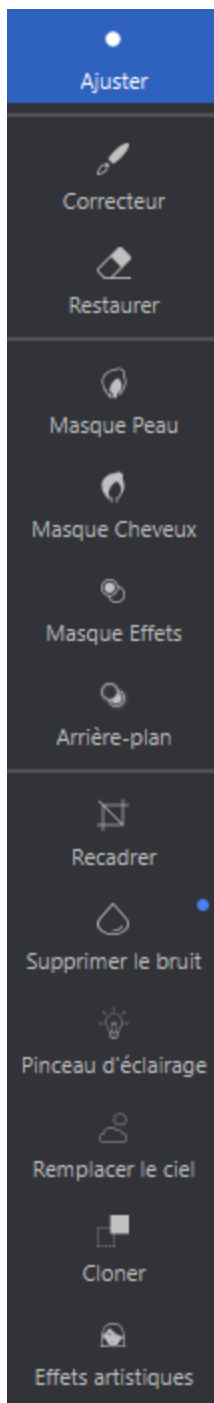
Lorsque la récupération du visage est activée, les autres outils de cette section sont désactivés. Pour réactiver les autres outils, décochez la case **Activer**.

Les listes déroulantes **Yeux**, **Nez** et **Bouche** proposent chacune plusieurs options, pour que vous puissiez choisir celle qui donne le meilleur résultat. Le curseur **Masque flou** renforce la netteté du visage récupéré. À 0, aucune netteté supplémentaire n'est appliquée ; plus vous déplacez le curseur vers la droite, plus les détails renforcés sont grands, ce qui donne un aspect plus marqué et plus net.

3.4 Palette d'outils

La palette d'outils est la colonne de boutons située à côté du panneau de commandes lorsque vous [retouchez une image](#)¹⁸. Elle vous donne accès aux pinceaux, aux masques et aux outils qui agissent sur l'ensemble de la photo.

La palette se trouve sur le bord du [panneau de commandes](#)⁵⁰ le plus proche de l'image, et elle se déplace avec le panneau. Lorsque le panneau de commandes est ancré à droite de la fenêtre, comme au départ, la palette se trouve sur son bord gauche. Si vous ancrez le panneau de commandes à gauche de la fenêtre, la palette passe sur son bord droit. Si vous dissociez le panneau de commandes, la palette se trouve sur son bord gauche.



[Utiliser la palette d'outils](#)

Cliquez sur un bouton pour utiliser l'outil correspondant. La plupart des outils ont leur propre page de commandes, qui s'affiche par-dessus les curseurs du panneau de commandes. Le bouton de l'outil que vous utilisez est en surbrillance.

Pour revenir aux curseurs, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Terminé** en bas de la page de l'outil.

- Appuyez sur la touche ÉCHAP.
- Cliquez sur le bouton **Ajuster** en haut de la palette.
- Cliquez à nouveau sur le bouton en surbrillance de l'outil que vous utilisez.

Les pinceaux **Correcteur** et **Restaurer** s'utilisent avec les curseurs : ils n'ont donc pas de page propre. Leurs paramètres s'affichent dans une carte en haut du panneau de commandes. Pour en savoir plus, consultez la rubrique [Outils pinceau](#).

Placez le pointeur de la souris sur un bouton pour afficher sa description.

Boutons de la palette d'outils

Les boutons sont classés en groupes, du haut de la palette vers le bas.

Ajuster

 Ajuster	Revient aux curseurs depuis n'importe quel autre outil ou mode. Ce bouton est en surbrillance lorsque les curseurs sont affichés et qu'aucun pinceau n'est sélectionné.
---	---

Pinceaux

 Correcteur	Sélectionne le pinceau Correcteur . Utilisez-le pour peindre sur les taches ou les imperfections de la peau que vous souhaitez atténuer davantage. Raccourci clavier : T
 Restaurer	Sélectionne le pinceau Restaurer . Utilisez-le pour peindre sur les zones de la peau que vous souhaitez rapprocher de leur aspect sur la photo d'origine. Raccourci clavier : R

Masques

 Masque Peau	Vous permet d'afficher ou de modifier le masque Peau , qui indique les zones de la photo qui sont de la peau.
 Masque Cheveux	Vous permet d'afficher ou de modifier le masque Cheveux , qui indique les zones de la photo qui sont des cheveux. Ce bouton n'est pas disponible lorsque vous utilisez Retoucher uniquement la peau , car il n'y a pas de visage, et donc pas de masque Cheveux.
 Masque Effets	Vous permet d'afficher ou de modifier le masque Effets , qui indique où les effets de PortraitPro sont appliqués. Peignez avec Réduire sur les parties de la photo que vous souhaitez protéger de toute modification par PortraitPro.

 Arrière-plan	Vous permet de créer ou de modifier le masque de l'arrière-plan^[86], qui sépare la personne de l'arrière-plan. Ce bouton ouvre uniquement le masque de l'arrière-plan. Pour modifier ce qui est affiché à l'arrière-plan, utilisez la section Calques^[83] des curseurs.
--	---

Outils photo

 Recadrer	Ouvre l'outil Recadrage^[105], pour recadrer la photo. Ce bouton n'est pas affiché en mode plug-in^[31], car c'est l'application qui a lancé PortraitPro qui effectue le recadrage.
 Supprimer le bruit	Ouvre la page Supprimer le bruit^[106], pour réduire le bruit de la photo.
 Pinceau d'éclairage	Ouvre le pinceau d'éclairage^[108], pour peindre de la lumière et de l'ombre sur la photo.
 Remplacer le ciel	Ouvre la page Remplacer le ciel^[111], pour remplacer le ciel de la photo.
 Cloner	Ouvre l'outil de clonage^[114], pour supprimer des objets indésirables en peignant dessus avec une autre partie de la photo.
 Effets artistiques	Ouvre la page Effets artistiques^[116], pour appliquer des effets artistiques à l'ensemble de la photo.

Outils qui modifient la photo

Un petit point dans le coin supérieur d'un bouton indique que l'outil modifie votre photo. Vous voyez ainsi quels outils sont utilisés, même lorsque vous travaillez avec les curseurs. Le point s'affiche sur :

- **Recadrer**, lorsque la photo est recadrée.
- **Supprimer le bruit**, lorsque la suppression du bruit est activée.
- **Pinceau d'éclairage**, lorsque vous avez peint de la lumière ou de l'ombre et que la section [Éclairage & coloration](#)^[68] est activée.
- **Remplacer le ciel**, lorsque le ciel a été remplacé et que les outils Remplacer le ciel et Cloner sont activés.
- **Cloner**, lorsque vous avez ajouté des patches de clonage et que les outils Remplacer le ciel et Cloner sont activés.

Étiquettes et icônes

Chaque bouton affiche une icône avec une étiquette en dessous. Si le panneau de commandes est trop étroit pour les étiquettes situées à côté des curseurs, ou si la fenêtre n'est pas assez haute pour afficher toute la palette avec ses étiquettes, les boutons n'affichent que leur icône.

Pour toujours afficher uniquement les icônes, décochez la case **Afficher les étiquettes des boutons de la barre d'outils (s'il y a la place)** dans les [paramètres généraux](#)^[128]. Ce paramètre détermine aussi les étiquettes de la [barre d'outils](#)^[48].

Si la fenêtre n'est pas assez haute pour afficher tous les boutons, même sans leurs étiquettes, la palette dispose d'une barre de défilement qui vous permet d'atteindre les autres boutons.

Outils utilisés dans la vue Après

Ces outils fonctionnent dans la vue de l'image retouchée (vue « Après »). L'outil sélectionné détermine ce qui se passe lorsque vous cliquez dans l'image retouchée. Chaque outil a une forme de pointeur différente, ce qui vous permet de voir facilement quel outil est sélectionné.

Outil Panoramique ^[20]	Fait défiler la vue de l'image (panoramique). C'est l'outil utilisé lorsqu'aucun autre outil n'est sélectionné.
Outils pinceau ^[20]	Les pinceaux Correcteur et Restaurer, qui vous permettent de peindre dans l'image retouchée pour corriger ou restaurer des taches.
Outils pinceau de zone ^[22]	Les pinceaux Étendre et Réduire, qui vous permettent de peindre dans l'image retouchée pour affiner les masques Peau, Cheveux et Effets.

3.4.1 Outils du masque Peau

PortraitPro détermine automatiquement les zones de l'image qui correspondent à la peau. Ces zones forment le *masque Peau*, qui définit la zone sur laquelle agissent les curseurs de lissage et d'éclairage de la peau. Pour certaines images, PortraitPro peut ne pas détecter le masque Peau parfaitement : vous devez donc toujours vérifier le masque Peau et le corriger si nécessaire.

Pour vérifier et corriger le masque Peau, cliquez sur le bouton **Masque Peau**  de la [palette d'outils](#)^[97]. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Afficher/Modifier le masque Peau** situé en haut de chacune des sections contenant des curseurs qui retouchent la peau. Il s'agit des sections [Lissage de la peau](#)^[64] et [Éclairage & coloration](#)^[68].

La page **Pinceaux du masque Peau** s'affiche par-dessus les curseurs. Par défaut, le masque Peau est affiché sous la forme d'une superposition bleue translucide sur l'image retouchée. Si cette couleur ne permet pas de bien voir le masque Peau sur votre image, vous pouvez choisir une autre couleur et une autre opacité dans les listes déroulantes **Couleur**. Utilisez la case à cocher **Afficher le masque Peau** pour afficher ou masquer la superposition.



Si le masque Peau est incorrect, ajustez-le manuellement à l'aide des [pinceaux de masque](#)^[22]. Peignez avec le pinceau **Étendre** pour ajouter des zones au masque Peau, et avec le pinceau **Réduire** pour en retirer. Le curseur **Taille du pinceau** définit la taille du pinceau, et le curseur **Taille du détecteur** définit la taille du détecteur, représenté par le cercle intérieur du pinceau. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **S** pour sélectionner le pinceau Étendre et sur la touche **D** pour sélectionner le pinceau Réduire ; cette page s'ouvre alors si elle n'est pas déjà ouverte.

Vous pouvez aussi demander à PortraitPro de recalculer le masque Peau en cliquant sur le bouton **Recalculer le masque Peau**. Le bouton **Affiner le contour** lisse les bords du masque Peau.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

Si vous quittez la page alors que le masque Peau est vide, PortraitPro vous demande de confirmer, car les curseurs qui agissent sur la peau n'auront alors aucun effet.

Si aucun visage n'a été marqué sur la photo, le masque Peau n'est pas détecté automatiquement : vous devez donc le peindre avec le pinceau **Étendre**. Dans ce cas, le bouton situé en bas de la page porte l'étiquette **Ajuster** au lieu de Terminé : cliquez dessus une fois que vous avez peint le masque Peau, pour passer à l'ajustement de l'image retouchée.

3.4.2 Outils du masque Cheveux

PortraitPro détecte automatiquement la zone de l'image qui correspond aux cheveux. Cette zone est le *masque Cheveux*, qui définit la zone sur laquelle agissent les curseurs des cheveux. Il est important que le masque Cheveux soit assez précis, sinon les curseurs des cheveux ne fonctionnent pas aussi bien qu'ils le pourraient.

Pour vérifier et corriger le masque Cheveux, cliquez sur le bouton **Masque Cheveux**  de la [palette d'outils](#) ^[97]. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Afficher/Modifier le masque Cheveux** en haut de la section [Cheveux](#) ^[79].

La page **Pinceaux du masque Cheveux** s'affiche par-dessus les curseurs. Par défaut, le masque Cheveux est affiché sous la forme d'une superposition violette translucide sur l'image retouchée. Si cette couleur ne permet pas de bien voir le masque Cheveux sur votre photo, vous pouvez choisir une autre couleur ou régler l'opacité à l'aide des listes déroulantes **Couleur**. Utilisez la case à cocher **Afficher le masque Cheveux** pour afficher ou masquer la superposition.



Si le masque Cheveux n'est pas correct, ajustez-le manuellement à l'aide des [pinceaux de masque](#) ^[22]. Peignez avec le pinceau **Étendre** pour ajouter des zones au masque Cheveux, et avec le pinceau **Réduire** pour en retirer. Le curseur **Taille du pinceau** définit la taille du pinceau, et le curseur **Taille du détecteur** définit la taille du détecteur, représenté par le cercle intérieur du pinceau. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **H** pour sélectionner le pinceau Étendre et sur la touche **J** pour sélectionner le pinceau Réduire ; cette page s'ouvre alors si elle n'est pas déjà ouverte.

Vous pouvez aussi demander à PortraitPro de recalculer le masque Cheveux en cliquant sur le bouton **Recalculer le masque Cheveux**. Le bouton **Affiner le contour** lisse les bords du masque Cheveux.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

Si vous quittez la page alors que le masque Cheveux est vide, PortraitPro vous demande de confirmer, car les curseurs des cheveux n'auront alors aucun effet.

Il n'y a pas de masque Cheveux si aucun visage n'a été marqué sur la photo ; le bouton **Masque Cheveux** n'est donc pas disponible dans ce cas.

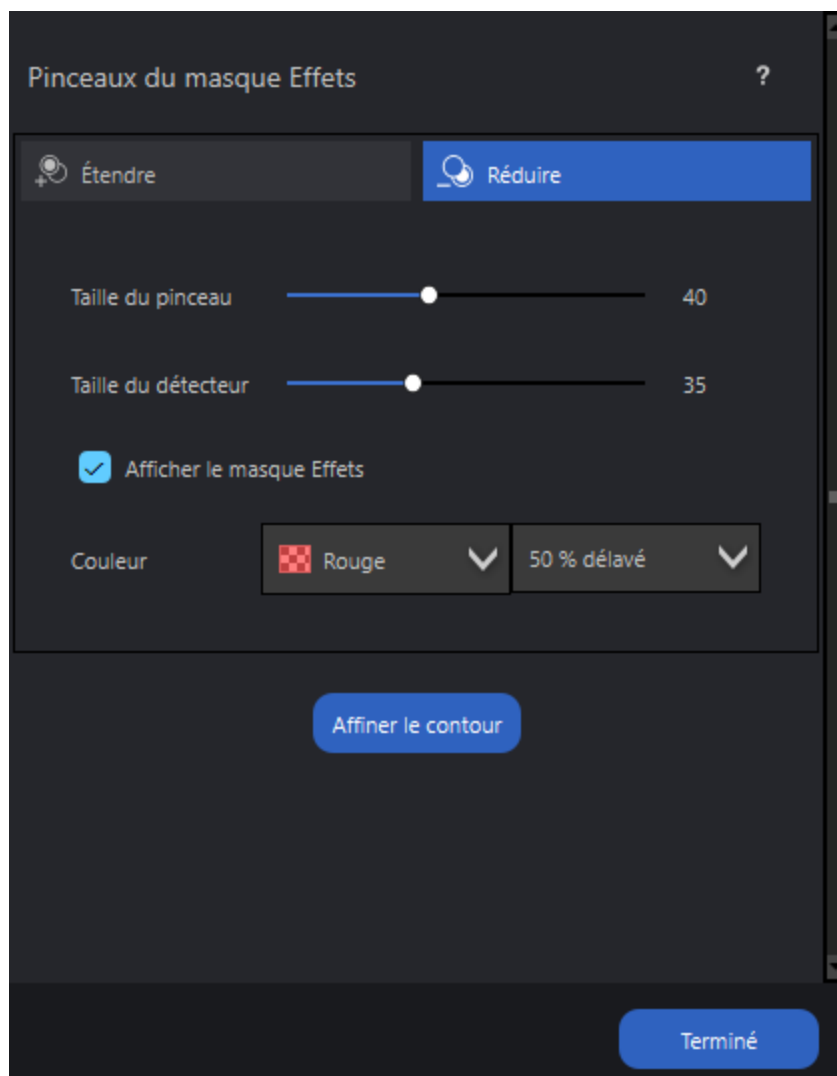
3.4.3 Outils du masque Effets

Le *masque Effets* indique où les effets de PortraitPro sont appliqués. Lorsqu'un visage est retouché pour la première fois, le masque Effets couvre tout le visage : tous les effets sont donc appliqués. Si vous retirez une partie du visage du masque, aucun effet n'est appliqué à cet endroit. Cela permet d'éviter que des effets tels que le lissage de la peau ou le maquillage soient appliqués à des zones du visage qui sont cachées, par exemple par une main ou des lunettes.

Notez que les modifications de forme effectuées dans la section [Forme](#)^[61] ne tiennent pas compte du masque Effets.

Pour afficher ou modifier le masque Effets, cliquez sur le bouton **Masque Effets**  de la [palette d'outils](#)^[97]. Vous pouvez aussi l'ouvrir lorsque vous utilisez le pinceau [Restaurer](#)^[20], en cliquant sur **Afficher/modifier le masque Effets** sur la carte des paramètres, en haut du panneau de commandes.

La page **Pinceaux du masque Effets** s'affiche par-dessus les curseurs. Utilisez les [pinceaux de masque](#)^[22] pour peindre avec **Réduire** sur les zones où vous ne voulez aucun effet, et avec **Étendre** pour rétablir les effets. La case à cocher **Afficher le masque Effets** permet d'afficher ou de masquer le masque Effets, qui est dessiné sur les zones où les effets sont appliqués.



Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

3.4.4 Outil Recadrage

Pour ouvrir l'outil Recadrage, cliquez sur le bouton **Recadrer**  de la [palette d'outils](#) ^[97] (raccourci clavier **C**). La page Outil Recadrage s'affiche par-dessus les curseurs.

Le bouton Recadrer n'est pas affiché, et le raccourci C n'a aucun effet, en [mode plug-in](#) ^[31], car c'est l'application qui a lancé PortraitPro qui se charge du recadrage. Recadrez plutôt l'image dans cette application.

L'outil Recadrage permet de choisir la zone de l'image entière que vous allez utiliser pour votre portrait. Cela peut être nécessaire pour éliminer les éléments qui détournent l'attention, afin que le portrait soit centré sur la personne photographiée. Lorsque vous recadrez, vous ne perdez rien de l'image : vous changez simplement la zone affichée, et vous pouvez toujours revenir réajuster le recadrage si vous vous êtes trompé.

Lorsque vous ouvrez l'outil, l'image entière s'affiche, avec la grille de recadrage superposée.



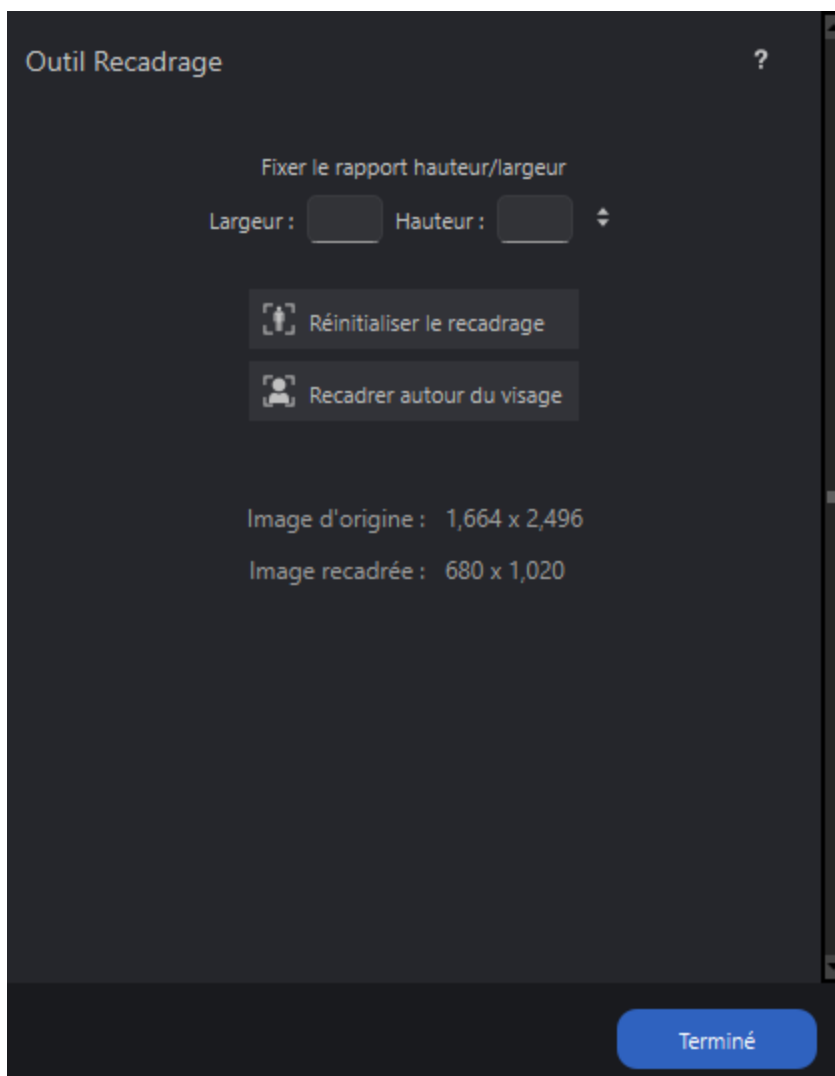
Cette grille montre la partie de l'image qui sera affichée, divisée en tiers pour vous servir de repère. Pour ajuster la grille, cliquez sur n'importe quel point de la grille, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le point à la position souhaitée.

Vous pouvez aussi utiliser ces boutons :

- **Réinitialiser le recadrage** ramène le recadrage à l'image entière, si bien qu'aucun recadrage n'est appliqué. Ce bouton supprime aussi tout rapport hauteur/largeur fixe.
- **Recadrer autour du visage** recadre l'image autour du visage en cours de retouche.
- **Recadrer à l'arrière-plan** fait correspondre le recadrage à l'image d'arrière-plan que vous avez ajoutée dans la section [Calques](#) ^[83]. Ce bouton n'est affiché que si vous avez ajouté une image d'arrière-plan.

Sous les boutons, la page indique la taille de l'image d'origine et celle de l'image recadrée, en pixels.

Lorsque le recadrage vous convient, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour appliquer le recadrage et revenir aux curseurs. Pour annuler une modification que vous venez d'apporter au recadrage, utilisez **Annuler**.

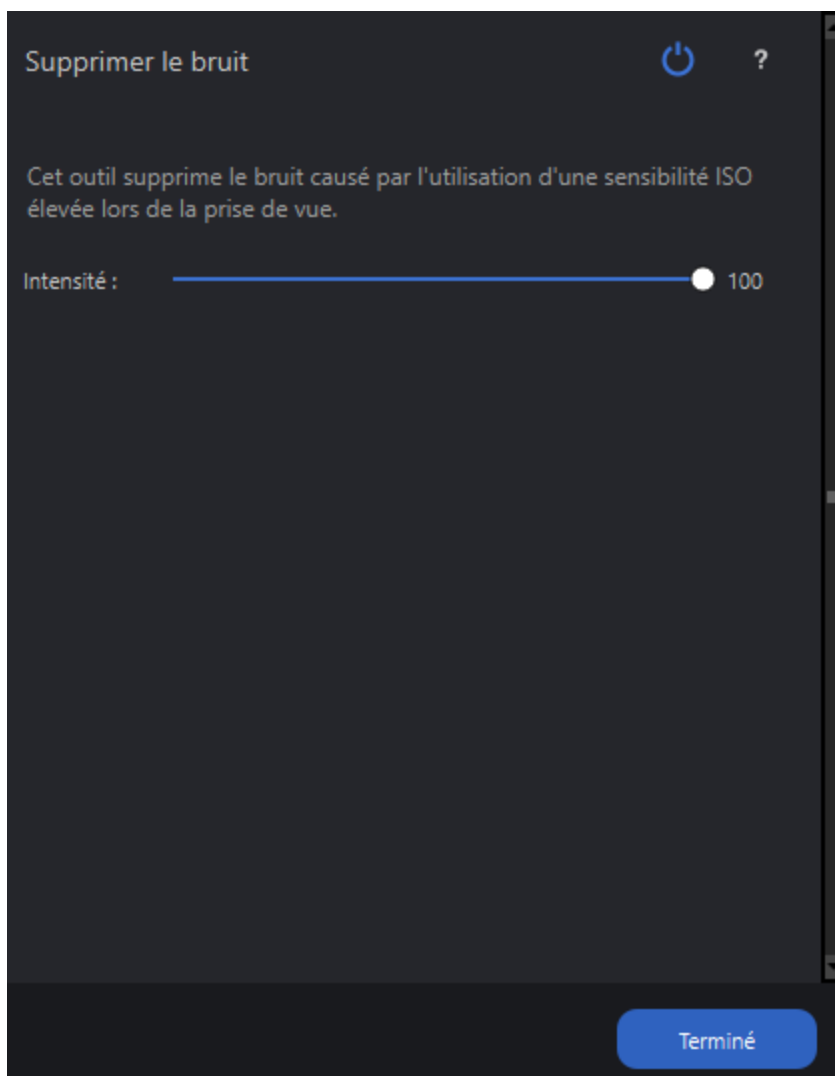


ASTUCE : les photographes professionnels placent généralement les yeux ou la bouche d'un portrait sur les lignes des « tiers ». Cela donne un meilleur équilibre à l'image.

Vous pouvez aussi fixer le rapport hauteur/largeur du recadrage avec les champs **Fixer le rapport hauteur/largeur** de la page Outil Recadrage. Par exemple, si vous voulez imprimer une photo de 6 x 9 pouces (un format de tirage photo standard), vous voudrez travailler avec ce rapport. Pour cela, saisissez le rapport souhaité dans les champs **Largeur** : et **Hauteur** ;, ou choisissez un rapport courant dans la liste déroulante située à côté. La grille de recadrage conserve alors automatiquement ce rapport lorsque vous la faites glisser. Laissez les champs vides si vous ne voulez pas de rapport hauteur/largeur fixe.

3.4.5 Supprimer le bruit

Pour ouvrir l'outil Supprimer le bruit, cliquez sur le bouton **Supprimer le bruit**  de la [palette d'outils](#) . La page Supprimer le bruit s'affiche par-dessus les curseurs, et la zone de l'image affiche une vue unique de votre photo, sans le bruit.



Cet outil supprime automatiquement le bruit de l'image, par exemple le bruit causé par l'utilisation d'une sensibilité ISO élevée lors de la prise de vue. Il utilise des techniques avancées d'IA : il donne donc de bien meilleurs résultats qu'un simple filtre de flou. La suppression du bruit s'adapte à la quantité de bruit de la photo : vous n'avez donc pas besoin de régler un niveau de bruit. Pour les fichiers RAW ouverts dans PortraitPro, un modèle conçu pour le bruit des images RAW non traitées est utilisé, et la quantité de bruit est mesurée sur la photo.

La première fois que vous utilisez Supprimer le bruit sur une photo, une barre de progression s'affiche pendant la suppression du bruit. Si vous cliquez sur **Annuler**, aucun bruit n'est supprimé et vous revenez aux curseurs.

Commandes

Intensité – Passe progressivement de votre photo d'origine (0) à la photo entièrement débruitée (100). PortraitPro mémorise la dernière intensité utilisée et l'applique à la photo suivante.

Commutateur Actif/Désactivé – Le commutateur de l'en-tête de la page active ou désactive la suppression du bruit. Désactivez-la pour afficher la photo sans suppression du bruit. Si vous la réactivez, la suppression du bruit est rétablie : vous ne perdez donc pas votre réglage. L'utilisation de l'outil l'active : la suppression du bruit

est activée lorsque vous ouvrez la page pour la première fois pour une photo, et lorsque vous déplacez le curseur **Intensité**.

Lorsque la suppression du bruit est activée et modifie la photo, le bouton **Supprimer le bruit** de la palette d'outils affiche un point.

[Vérifier le résultat](#)

Vous pouvez zoomer avec la molette de la souris et faire glisser l'image pour vérifier le résultat en détail. Pour le comparer avec la photo d'origine, maintenez enfoncé le bouton **Afficher l'image Avant**  situé en haut à gauche de l'image, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

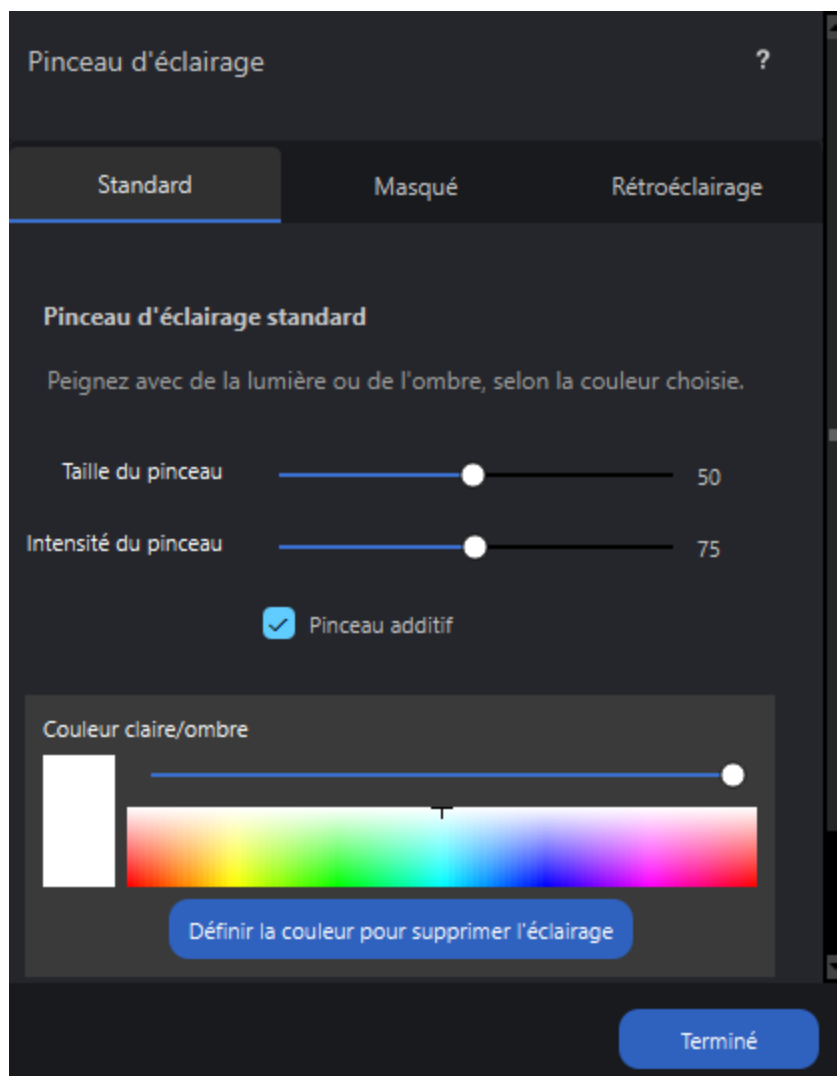
3.4.6 Pinceau d'éclairage

Pour sélectionner le pinceau d'éclairage, cliquez sur le bouton **Pinceau d'éclairage**  de la [palette d'outils](#) ^[97]. La page Pinceau d'éclairage s'affiche par-dessus les curseurs. Vous peignez avec le pinceau dans la vue **Après**.

Le pinceau d'éclairage vous permet de peindre sur la photo de manière à éclaircir ou assombrir les zones sur lesquelles vous peignez.

Les effets du pinceau d'éclairage font partie de la section [Éclairage & coloration](#) ^[68] : ils ne sont donc appliqués que lorsque cette section est activée. La sélection du pinceau d'éclairage active la section si nécessaire. Tant qu'il y a des effets d'éclairage peints sur l'image, le bouton **Pinceau d'éclairage** de la palette d'outils affiche un point.

Le pinceau d'éclairage a trois modes : **Standard**, **Masqué** et **Rétroéclairage**. Pour passer de l'un à l'autre, cliquez sur les onglets en haut de la page.



Mode standard

En mode standard, le pinceau est appliqué partout où vous peignez.

Si vous peignez avec une couleur plus claire que le gris moyen, vous éclaircissez l'image.

Si vous peignez avec une couleur plus foncée que le gris moyen, vous assombrissez l'image.

Si vous peignez exactement avec le gris moyen, vous supprimez les effets d'éclairage que vous avez peints auparavant.

Mode masqué

En mode masqué, le pinceau est masqué pour ne peindre que dans les zones de premier plan ou dans les zones d'arrière-plan, selon l'endroit où vous cliquez en premier. Si vous cliquez d'abord sur le premier plan, le pinceau ne peint que sur les zones de premier plan ; si vous cliquez d'abord sur l'arrière-plan, le pinceau ne peint que sur les zones d'arrière-plan.

Hormis ce masquage, le pinceau est appliqué de la même manière qu'en mode standard.

Le mode masqué utilise le [masque de l'arrière-plan](#) ^[86] pour déterminer quelles zones appartiennent au premier plan et lesquelles à l'arrière-plan. Si le masque de l'arrière-plan n'a pas encore été créé, il est créé automatiquement lorsque vous sélectionnez le pinceau d'éclairage. Pour modifier le masque, cliquez sur le bouton **Arrière-plan**  de la palette d'outils.

Mode rétroéclairage

Le [mode rétroéclairage](#) ^[110] fonctionne de manière assez différente des modes standard et masqué : il est donc décrit dans une rubrique distincte.

Commandes

Taille du pinceau – Ce curseur vous permet de définir la taille du pinceau avec lequel vous peignez.

Intensité du pinceau – Définit la force avec laquelle le pinceau peint. Pour des effets subtils, réglez ce curseur sur une valeur faible.

Pinceau additif – Si cette case est cochée, lorsque vous peignez plusieurs fois sur la même zone avec une intensité faible, l'effet devient un peu plus fort à chaque passage. Si elle n'est pas cochée, peindre sur des zones que vous avez déjà peintes n'a aucun effet.

Couleur claire/ombre – Définit la couleur avec laquelle vous peignez. Les couleurs plus claires que le gris moyen éclaircissent l'image et les couleurs plus foncées que le gris moyen l'assombrissent. Peindre en gris moyen efface les effets d'éclairage que vous avez peints auparavant.

Définir la couleur pour supprimer l'éclairage – Règle la couleur sur le gris moyen. Peindre avec cette couleur permet de supprimer les effets d'éclairage peints auparavant. Peindre avec cette couleur dans des zones où vous n'avez pas encore utilisé le pinceau d'éclairage n'a aucun effet.

Tout supprimer – Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les effets d'éclairage peints sur l'image.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

3.4.7 Pinceau d'éclairage – Rétroéclairage

Pour sélectionner le [pinceau d'éclairage](#) ^[108], cliquez sur le bouton **Pinceau d'éclairage**  de la [palette d'outils](#) ^[97]. La page Pinceau d'éclairage s'affiche par-dessus les curseurs.

Cette page décrit le mode rétroéclairage, que vous sélectionnez en cliquant sur l'onglet **Rétroéclairage**.

Ce mode fonctionne de manière assez différente des modes standard et masqué.

Le mode rétroéclairage est conçu pour vous permettre de créer l'effet d'un rétroéclairage placé derrière les cheveux.

Ce pinceau est conçu pour être utilisé sur les bords des cheveux. Si vous n'obtenez pas les effets souhaités, vérifiez si le [masque Cheveux](#) ^[102] doit être ajusté.

Le rétroéclairage donne les meilleurs résultats sur des photos peu bruitées. S'il y a du bruit dans votre photo, utilisez, pour de meilleurs résultats, l'outil [Supprimer le bruit](#) ^[106] avant de peindre avec le pinceau Rétroéclairage.

Commandes

Taille du pinceau – Ce curseur vous permet de définir la taille du pinceau avec lequel vous peignez.

Intensité du pinceau – Définit la force avec laquelle le pinceau peint. Pour des effets subtils, réglez ce curseur sur une valeur faible.

Épaisseur autour des cheveux – Définit l'épaisseur maximale des mèches qui sont traitées comme des cheveux et colorées avec la couleur de lumière des cheveux.

Tolérance au bruit – Plus la valeur est élevée, plus le rétroéclairage ignore les détails faibles comme le bruit, de sorte que seules les mèches de cheveux les plus nettes sont éclairées. Si le bruit de la photo donne de mauvais résultats, augmentez ce curseur avant de peindre.

Couleur de l'ombre – La couleur qui est peinte derrière les cheveux.

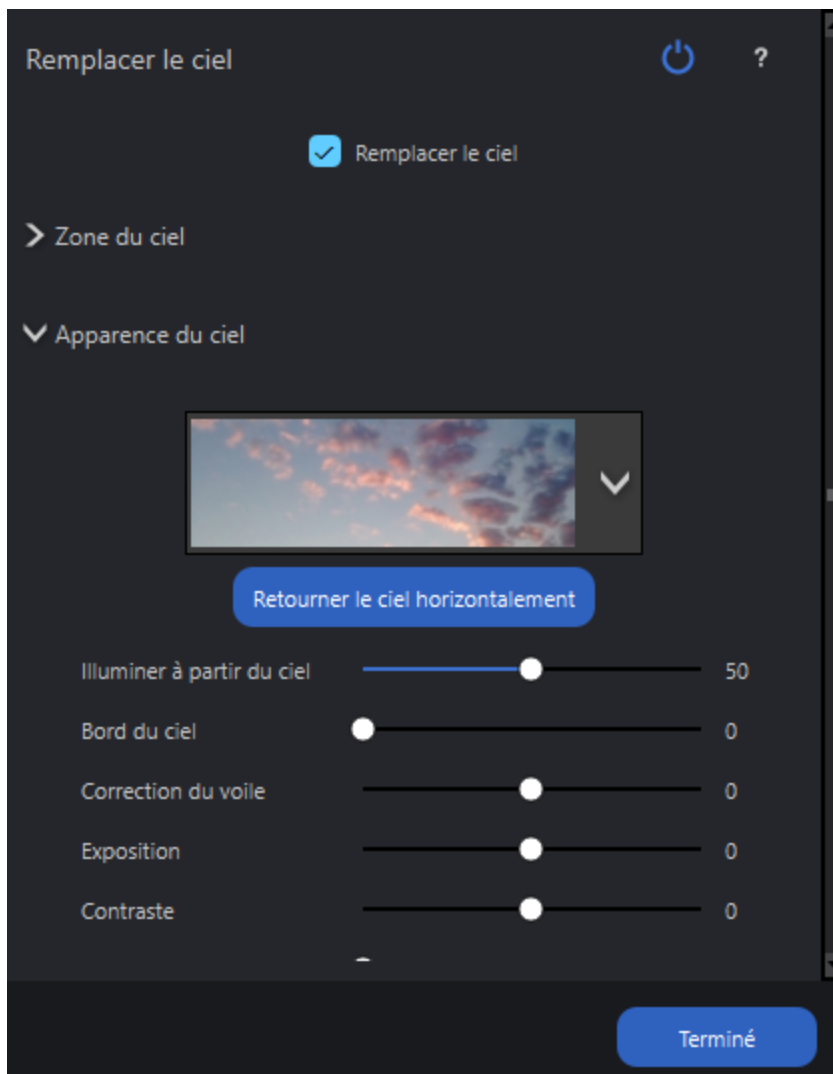
Couleur de lumière des cheveux – La couleur utilisée pour éclairer les mèches situées au bord de la chevelure.

Tout supprimer – Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les effets d'éclairage peints sur l'image.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

3.4.8 Remplacer le ciel

Pour ouvrir l'outil Remplacer le ciel, cliquez sur le bouton **Remplacer le ciel**  de la [palette d'outils](#) . La page Remplacer le ciel s'affiche par-dessus les curseurs, et la zone de l'image affiche une vue unique de votre photo.



Cet outil est utile pour les images dans lesquelles le ciel occupe une place assez importante. Il vous permet de remplacer le ciel par un ciel plus intéressant, choisi parmi une large sélection de beaux ciels.

Le mode Remplacer le ciel comporte deux sections de commandes :

Zone du ciel – Fournit des commandes qui vous permettent d'affiner la zone de l'image qui contient le ciel.

Apparence du ciel – Fournit des commandes qui permettent de modifier le ciel.

Lorsque vous entrez dans ce mode, ce sont d'abord les commandes Apparence du ciel qui sont affichées.

Pour changer les commandes affichées, cliquez sur l'en-tête de la section **Zone du ciel** ou **Apparence du ciel**.

Sous l'en-tête de la page, vous trouverez la case à cocher **Remplacer le ciel**. Elle vous permet d'activer ou de désactiver le remplacement du ciel sans modifier les patches de clonage que vous avez ajoutés avec l'[outil de clonage](#)^[114].

[Activer et désactiver le ciel et le clonage](#)

Le commutateur Activé/Désactivé de l'en-tête de la page (**Activer/Désactiver le ciel et le clonage**) active ou désactive en même temps Remplacer le ciel et l'outil de clonage, si bien que le même commutateur apparaît

sur les deux pages. Désactivez-les pour afficher la photo sans le remplacement du ciel ni les modifications de l'outil de clonage. Lorsque vous les réactivez, les modifications que vous avez faites sont restaurées. Ils sont activés dès que vous utilisez l'un ou l'autre de ces outils.

Lorsqu'ils sont activés, les boutons **Remplacer le ciel** et **Cloner** de la palette d'outils affichent chacun un point si l'outil correspondant modifie la photo.

Vérifier le résultat

Pour comparer le résultat avec la photo d'origine, maintenez enfoncé le bouton **Afficher l'image Avant**  situé en haut à gauche de l'image, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

Commandes Zone du ciel

Lorsque les commandes Zone du ciel sont ouvertes, l'image passe en noir et blanc et la zone du ciel est superposée en orange.

La zone du ciel est trouvée automatiquement, mais elle n'est pas toujours parfaitement exacte.

Huit outils pinceau permettent d'affiner la zone du ciel. Le nouveau ciel est placé partout où la zone du ciel est affichée : pour obtenir les meilleurs résultats, celle-ci doit donc être précise.

Les outils disponibles sont :

Définir le ciel, Définir le non-ciel – Sélectionnez l'un de ces outils pour modifier les zones mal définies. Pour utiliser ces outils, il suffit de griffonner dans la zone que vous voulez modifier. Ces outils essaient de remplir automatiquement la zone dans laquelle vous griffonnez. Utilisez le curseur **Intensité du pinceau** pour régler jusqu'où ces outils agissent au-delà de vos traits.

Pinceau intelligent (dur), Pinceau intelligent (doux) – Utilisez ces outils pour améliorer le bord de la zone du ciel. Si le bord doit être net, utilisez le pinceau dur. S'il doit être doux, utilisez le pinceau doux. Avec ces outils, cliquez d'abord dans la zone que vous voulez étendre (ciel ou non-ciel), puis amenez l'outil jusqu'au bord. L'outil étend la zone dans laquelle vous avez cliqué en premier.

Adoucir le bord – Utilisez cet outil pour adoucir légèrement le bord entre le ciel et le non-ciel, en peignant le long de la partie du bord que vous voulez adoucir.

Durcir le bord – Utilisez cet outil pour rendre légèrement plus net le bord entre le ciel et le non-ciel, en peignant le long de la partie du bord que vous voulez rendre plus nette.

Détails du ciel – Utilisez cet outil pour isoler les petits détails de la zone du ciel qui ne doivent pas faire partie du ciel, en griffonnant grossièrement sur la zone qui contient ces petits détails.

Pinceau Étendre – Utilisez cet outil pour étendre légèrement une zone. Cliquez d'abord dans la zone que vous voulez étendre (ciel ou non-ciel), puis amenez le pinceau jusqu'au bord que vous voulez étendre et déplacez-le le long de ce bord.

Utilisez le curseur **Taille du pinceau** pour définir la taille du pinceau. Vous pouvez aussi appuyer sur [pour réduire le pinceau et sur] pour l'agrandir. Utilisez le curseur **Intensité du pinceau** pour définir l'intensité du pinceau. Plus l'intensité est faible, moins chaque coup de pinceau a d'effet.

Commandes Apparence du ciel

Cliquez sur la commande qui affiche une image de ciel pour ouvrir la liste de tous les ciels que vous pouvez choisir. Utilisez la barre de défilement pour voir tous les ciels disponibles, puis cliquez sur l'un d'eux pour le sélectionner. La zone du ciel de l'image principale est alors remplacée par le ciel choisi.

Une fois le ciel remplacé dans l'image principale, vous pouvez cliquer et faire glisser la souris dans l'image principale pour déplacer le ciel dans l'image. Si vous ne pouvez pas déplacer le ciel, c'est peut-être qu'il n'est pas assez grand pour en montrer davantage : utilisez alors le curseur **Zoomer le ciel** pour agrandir le ciel, ce qui vous donne de la place pour le déplacer.

Vous voudrez parfois que le ciel soit retourné horizontalement dans votre image. Pour cela, cliquez sur le bouton **Retourner le ciel horizontalement**. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour revenir au ciel non retourné.

Les curseurs suivants vous aident à obtenir les meilleurs résultats lorsque vous ajoutez le nouveau ciel à votre image :

Illuminer à partir du ciel – Si les couleurs de votre image diffèrent de celles du ciel, l'image combinée peut paraître assez peu naturelle. Utilisez ce curseur pour rapprocher les couleurs de votre image de celles du ciel, afin de donner l'impression que la lumière vient du ciel. Cela peut rendre l'image finale beaucoup plus naturelle.

Bord du ciel – Permet de supprimer un artefact de « halo » qui peut apparaître aux endroits où le bord du ciel est doux et laisse transparaître l'arrière-plan d'origine. Utilisez ce curseur pour déplacer les bords doux vers l'intérieur et supprimer ce halo.

Correction du voile – Ajoute du voile à votre image ou l'en supprime.

Exposition – Ajuste l'exposition du ciel.

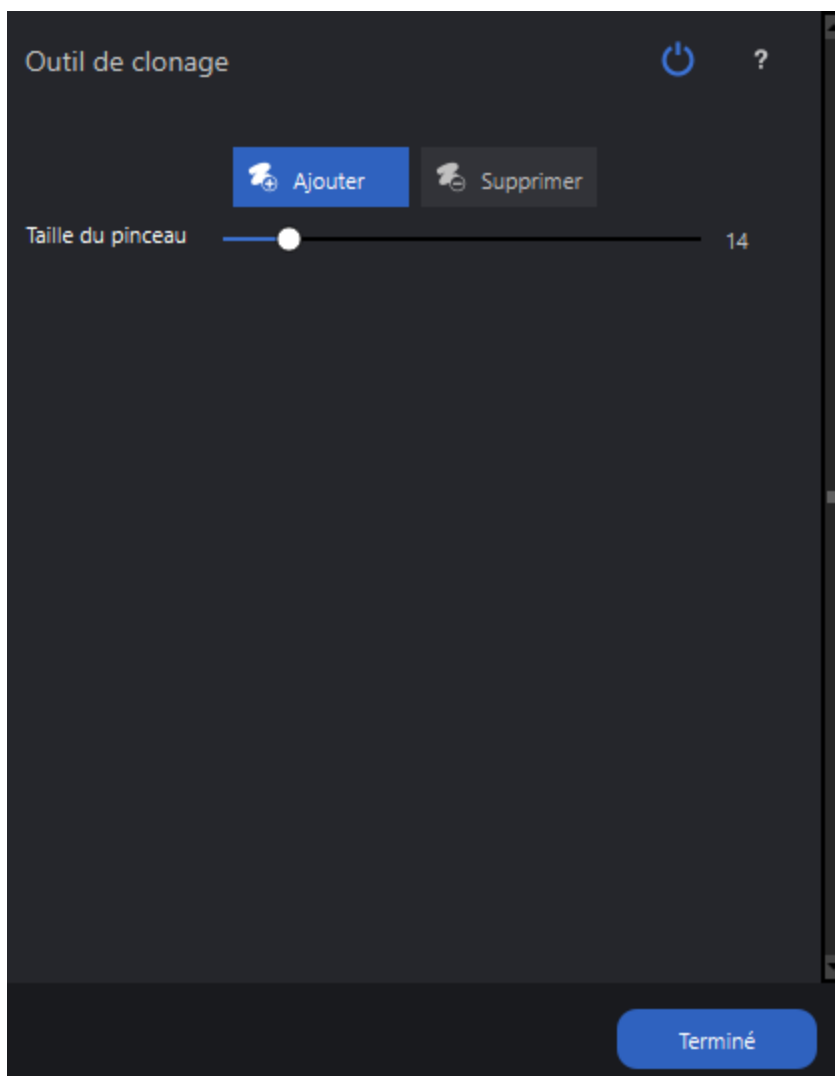
Contraste – Ajuste le contraste du ciel.

Flouter le ciel – Rend le ciel flou. Cela peut être nécessaire si l'image d'origine a été prise avec une faible profondeur de champ : le ciel risque alors de paraître peu naturel dans l'image combinée s'il est trop net.

Zoomer le ciel – Agrandit le ciel. Vous pouvez déplacer le ciel dans l'image en cliquant dessus et en le faisant glisser dans la vue de l'image.

3.4.9 Outil de clonage

Pour ouvrir l'outil de clonage, cliquez sur le bouton **Cloner**  de la [palette d'outils](#) . La page Outil de clonage s'affiche par-dessus les curseurs, et la zone de l'image affiche une vue unique de votre photo.



L'outil de clonage vous permet de copier une partie de l'image sur une autre, ce qui peut être utile pour masquer quelque chose sur l'image. Vous peignez un patch de clonage sur la zone que vous voulez masquer, et PortraitPro la remplit avec une autre partie de l'image.

L'outil dispose de deux modes, **Ajouter** et **Supprimer**, que vous sélectionnez à l'aide des deux boutons en haut de la page.

En mode **Ajouter**, vous pouvez peindre sur l'image pour ajouter un patch de clonage sur la zone que vous voulez masquer. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la forme que vous avez peinte apparaît entourée de bleu, et une deuxième copie de cette forme apparaît entourée de rouge. La zone entourée de rouge sera copiée dans la zone entourée de bleu. Une flèche allant de la zone entourée de rouge à la zone entourée de bleu indique ce qui sera copié.

Vous pouvez ajuster la position de la zone entourée de rouge (la zone source) en la faisant glisser sur l'image.

Vous pouvez agrandir la zone entourée de bleu (la zone cible) en continuant à peindre dessus en mode Ajouter. Notez que la zone entourée de rouge a toujours la même taille que la zone entourée de bleu.

Vous pouvez aussi ajouter d'autres patches de clonage en peignant sur d'autres parties de l'image.

Cliquez sur le bouton **Supprimer** pour passer en mode Supprimer. Dans ce mode, vous pouvez peindre sur les patches de clonage pour les supprimer. Peignez sur une partie d'une zone entourée de bleu pour la réduire,

ou sur toute la zone pour la supprimer complètement. Remarque : vous ne pouvez réduire la taille d'un patch de clonage qu'en peignant sur la zone entourée de bleu. Peindre sur la zone entourée de rouge n'a aucun effet.

Utilisez le curseur **Taille du pinceau** pour régler la taille du pinceau avec lequel vous peignez. Vous pouvez aussi appuyer sur [pour réduire le pinceau et sur] pour l'agrandir.

Pour comparer le résultat avec la photo d'origine, maintenez enfoncé le bouton **Afficher l'image Avant**  situé en haut à gauche de l'image, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP, pour revenir aux curseurs.

Activer et désactiver le ciel et le clonage

Le commutateur Activé/Désactivé de l'en-tête de la page (**Activer/Désactiver le ciel et le clonage**) active ou désactive en même temps Remplacer le ciel et l'outil de clonage, si bien que le même commutateur apparaît sur les deux pages. Désactivez-les pour afficher la photo sans le remplacement du ciel ni les modifications de l'outil de clonage. Lorsque vous les réactivez, les modifications que vous avez faites sont restaurées. Ils sont activés dès que vous utilisez l'un ou l'autre de ces outils.

Lorsqu'ils sont activés, les boutons **Remplacer le ciel** et **Cloner** de la palette d'outils affichent chacun un point si l'outil correspondant modifie la photo.

Commandes des patches

Chaque fois qu'un nouveau patch de clonage est ajouté, un bouton numéroté apparaît sur la page.

Placez la souris sur un bouton numéroté pour voir le patch correspondant, ou placez la souris sur un patch dans la fenêtre principale pour mettre en surbrillance le bouton qui lui est associé.

Pour régler les paramètres d'un patch, sélectionnez-le en cliquant sur son bouton numéroté. Remarque : lorsqu'un nouveau patch est ajouté, il est automatiquement sélectionné.

Lorsqu'un bouton de patch est sélectionné, trois curseurs apparaissent sous **Paramètres de patch**. Ils vous permettent d'affiner la façon dont les pixels source sont copiés dans la zone cible.

Bords – Ce curseur détermine comment les différences entre les bords de la zone source et ceux de la zone cible sont utilisées pour ajuster les couleurs copiées.

Contraste – Ce curseur vous permet d'ajuster le contraste des pixels copiés depuis la zone source, ce qui peut être utile pour les harmoniser avec la zone cible. Laissez ce curseur au milieu si aucune modification du contraste n'est nécessaire, ou déplacez-le vers la gauche pour réduire le contraste ou vers la droite pour l'augmenter.

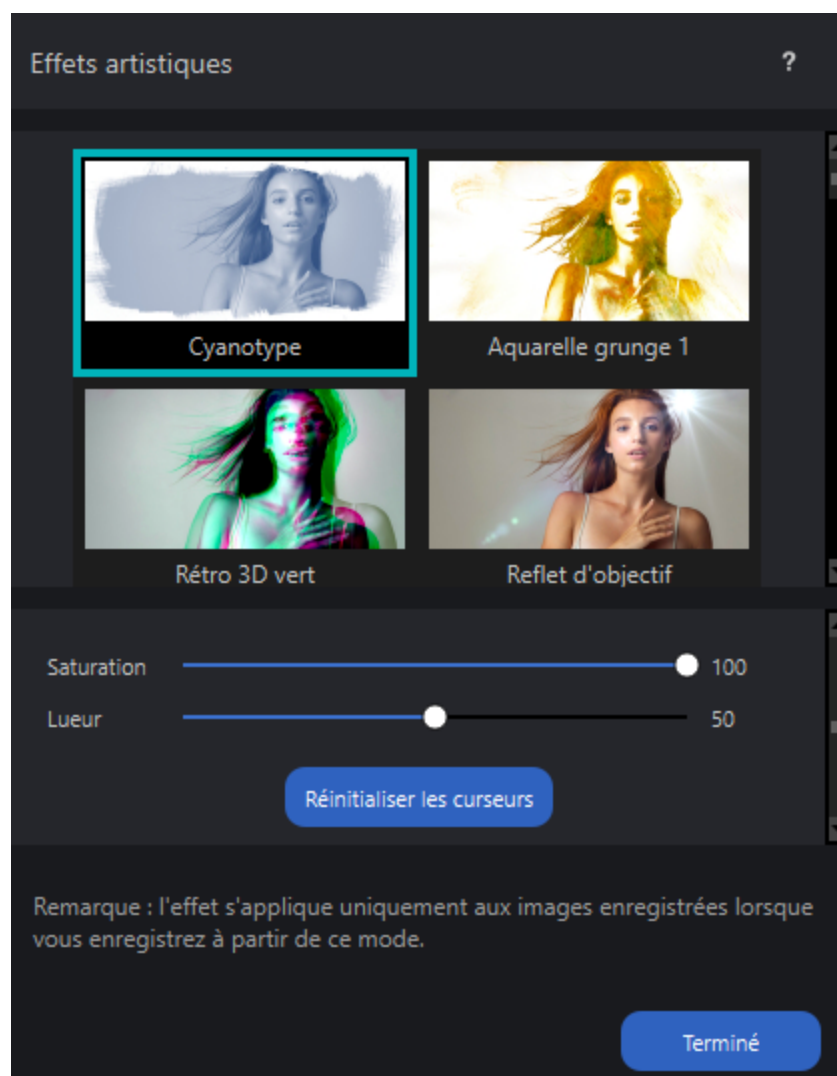
Ajuster l'éclairage – Ce curseur détermine dans quelle mesure appliquer un algorithme de rééclairage, qui essaie d'harmoniser l'éclairage lors de la copie des pixels de la zone source vers la zone cible.

3.4.10 Effets artistiques

Pour accéder au mode *Effets artistiques*, cliquez sur le bouton **Effets artistiques**  de la [palette d'outils](#) ^[97]. La page Effets artistiques s'affiche par-dessus les curseurs, et la zone de l'image affiche une vue unique de votre photo avec l'effet appliqué.

La page présente une liste d'effets artistiques pouvant être appliqués à votre image, tels que **Cyanotype**, **Texture grunge 2** et **Aquarelle grunge 1**.

Pour appliquer un effet, cliquez dessus dans la liste.



Lorsque vous sélectionnez un effet, un certain nombre de curseurs s'affichent pour vous permettre d'ajuster les paramètres de cet effet. Les modifications que vous apportez sont mémorisées pour la prochaine fois que vous sélectionnerez cet effet. Pour rétablir les valeurs d'origine des curseurs, cliquez sur le bouton **Réinitialiser les curseurs**.

Pour comparer le résultat avec la photo d'origine, maintenez enfoncé le bouton **Afficher l'image Avant**  situé en haut à gauche de l'image, ou maintenez la touche ENTRÉE enfoncée.

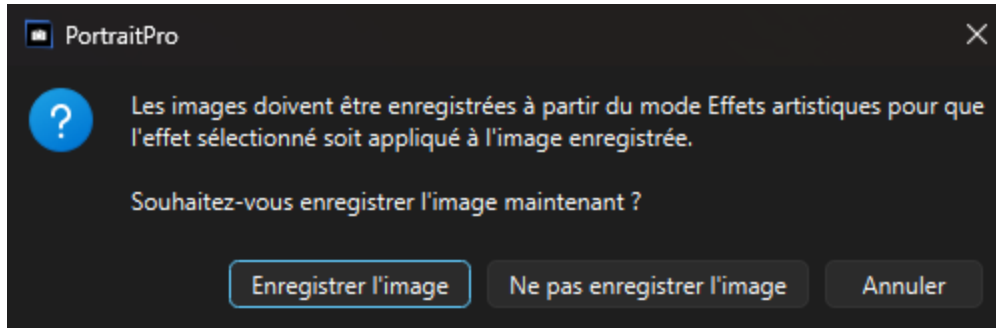
Enregistrer et quitter le mode Effets artistiques

Notez que l'effet n'est appliqué que lorsque vous êtes en mode *Effets artistiques*. Vous devez enregistrer l'image dans ce mode pour que l'effet soit appliqué à l'image enregistrée.

Pour quitter le mode *Effets artistiques*, cliquez sur **Terminé** en bas de la page, ou appuyez sur ÉCHAP.

Si vous quittez le mode *Effets artistiques*, le même effet est appliqué avec les mêmes paramètres lorsque vous y revenez. Vous pouvez ainsi quitter facilement le mode pour effectuer d'autres modifications, puis y revenir.

Par défaut, lorsque vous quittez le mode *Effets artistiques*, un message vous rappelle que vous devez enregistrer l'image dans ce mode pour que l'effet soit appliqué à l'image enregistrée. Cliquez sur **Enregistrer l'image** pour enregistrer l'image maintenant, sur **Ne pas enregistrer l'image** pour quitter le mode sans enregistrer, ou sur **Annuler** pour rester en mode *Effets artistiques*. L'option **Proposer d'enregistrer l'image en quittant le mode Effets artistiques** des [paramètres généraux](#)^[128] vous permet de choisir si ce message s'affiche.



3.5 Référence des boîtes de dialogue

Cette section décrit les boîtes de dialogue de PortraitPro.

Options d'enregistrement du lot automatique ^[119]	Édition Studio Max uniquement ^[11] Options d'enregistrement et de traitement des images d'un lot automatique
Lot manuel ^[122]	Édition Studio uniquement ^[11] Commandes permettant de parcourir une liste d'images en traitement par lot manuel
Sélectionner le sexe ^[125]	Définition manuelle du sexe et de l'âge d'un visage
Options d'enregistrement de l'image ^[126]	Options d'enregistrement de l'image retouchée dans un fichier JPEG, TIFF ou PNG
Paramètres généraux ^[128]	Paramètres qui contrôlent différentes parties de PortraitPro
Paramètres couleur ^[131]	Éditions Studio & Studio Max uniquement ^[11] Paramètres de gestion des couleurs et de profondeur de bits de l'image
Paramètres de langue ^[134]	Langue utilisée par PortraitPro. Cet onglet n'apparaît que si plusieurs langues sont installées.
Paramètres plug-in ^[136]	Éditions Studio & Studio Max uniquement ^[11] Installation du plug-in Photoshop et paramètres du mode plug-in
Paramètres RAW ^[138]	Éditions Studio & Studio Max uniquement ^[11] Options de lecture des fichiers RAW des appareils photo

Enregistrer l'option prédéfinie 	Enregistrement des valeurs actuelles des curseurs en tant qu'option prédéfinie
Gestion des options prédéfinies 	Gestion de vos options prédéfinies (renommer, réorganiser, supprimer, importer, exporter et définir les valeurs par défaut)

3.5.1 Options d'enregistrement du lot automatique

[Édition Studio Max uniquement](#) 

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous démarrez un nouveau [lot automatique](#) .

Vous pouvez aussi l'ouvrir après le démarrage du lot :

- Choisissez *Lot automatique > Modifier les paramètres*, ou appuyez sur F4.
- Cliquez sur le bouton **Modifier les paramètres** du panneau de commandes lorsque le résumé du lot automatique est affiché.

Certaines options ne peuvent être définies qu'au démarrage du lot : elles n'apparaissent donc pas lorsque vous modifiez les paramètres par la suite.

PortraitPro

Options d'enregistrement du lot automatique

☒ Sauvegarde automatique

Dossier d'enregistrement

☒ Enregistrer dans un sous-dossier du dossier source

☐ Enregistrer dans un dossier spécifique

Nom de fichier de l'image retouchée

Ajouter un préfixe : Ajouter un suffixe :

Type d'image enregistrée

Sexe/âge de tous les visages

▼

Appliquer les options prédéfinies ☒ Plusieurs options prédéfinies pour chaque visage

Option prédéfinie par défaut pour les visages de femmes : ▼

Option prédéfinie par défaut pour les visages d'hommes : ▼

Option prédéfinie par défaut pour les visages d'enfants : ▼

Options de l'arrière-plan

☐ Détecter automatiquement l'arrière-plan et le rendre transparent

Options du détecteur de visage

☒ Si aucun visage n'est détecté, retoucher uniquement la peau

Options de traitement

Nombre maximal d'images à traiter simultanément : ▼

Sauvegarde automatique

Si cette case est cochée, chaque image est enregistrée automatiquement après avoir été retouchée. L'image retouchée est enregistrée dans le dossier défini dans la section **Dossier d'enregistrement**, sous le nom défini dans la section **Nom de fichier de l'image retouchée**.

Si elle n'est pas cochée, les images sont retouchées mais pas enregistrées automatiquement. Cela peut être utile si vous ne souhaitez enregistrer que quelques-unes des images. Pour cela, vérifiez que cette case n'est pas cochée lorsque vous chargez toutes les images au départ. Vous pouvez ensuite examiner toutes les images et supprimer celles dont vous ne voulez pas. Ouvrez ensuite à nouveau cette boîte de dialogue et cochez cette case.

Dans la version d'essai, cette case ne peut pas être cochée.

Dossier d'enregistrement

Sélectionnez **Enregistrer dans un sous-dossier du dossier source** pour enregistrer les images retouchées dans un sous-dossier du dossier qui contient chaque image d'origine, puis saisissez le nom du sous-dossier. Le sous-dossier est créé s'il n'existe pas.

Sélectionnez **Enregistrer dans un dossier spécifique** pour enregistrer toutes les images retouchées dans un même dossier, puis saisissez son chemin ou cliquez sur **Parcourir...** pour le choisir.

Pour enregistrer dans le même dossier que l'image d'origine, sélectionnez **Enregistrer dans un sous-dossier du dossier source** et effacez le nom du sous-dossier. Toutefois, PortraitPro ne permet pas à l'image retouchée de remplacer l'image d'origine : dans ce cas, vous devez donc aussi saisir un préfixe ou un suffixe dans la section suivante.

Nom de fichier de l'image retouchée

Les images retouchées sont enregistrées sous le même nom de fichier que l'image d'origine, sauf si vous saisissez du texte dans les zones **Ajouter un préfixe** ou **Ajouter un suffixe**.

Si la zone du préfixe n'est pas vide, son texte est ajouté au début du nom de fichier.

Si la zone du suffixe n'est pas vide, son texte est ajouté à la fin du nom de fichier.

Type d'image enregistrée

Cliquez sur le bouton **Modifier...** pour choisir le format de fichier à utiliser pour enregistrer les images retouchées (voir [Options d'enregistrement de l'image](#)^[12b]).

Sexe/âge de tous les visages

En général, laissez cette option sur **Définir automatiquement le sexe/l'âge**. Toutefois, si vous savez que tous les visages de toutes les images sont des femmes adultes, des hommes adultes ou des enfants, vous pouvez sélectionner l'option correspondante ici, pour éviter que le sexe ou l'âge soit mal détecté.

Cette option ne peut être définie qu'au démarrage du lot.

Appliquer les options prédéfinies

Dans l'onglet **Appliquer les options prédéfinies**, utilisez les listes déroulantes pour choisir l'option prédéfinie à appliquer à chaque visage de femme, d'homme et d'enfant retouché.

Lorsque vous modifiez les paramètres après le démarrage du lot, cochez **Appliquer à nouveau les options prédéfinies à tous les visages** si vous souhaitez appliquer de nouveau les options prédéfinies sélectionnées à tous les visages du lot.

Vous pouvez [sélectionner une image du lot](#)^[24] après son traitement pour l'afficher à l'étape [Retoucher le visage](#)^[18], puis modifier l'option prédéfinie appliquée si vous souhaitez des options prédéfinies différentes pour différents visages.

Plusieurs options prédéfinies pour chaque visage

Dans l'onglet **Plusieurs options prédéfinies pour chaque visage**, vous pouvez cocher plusieurs options prédéfinies. Chaque image est alors enregistrée une fois pour chaque option prédéfinie cochée, avec le nom de l'option prédéfinie ajouté à la fin du nom de fichier. Le **Séparateur de nom de fichier** est le texte placé entre le nom de fichier et le nom de l'option prédéfinie.

Cette option n'est utilisable que si tous les visages ont le même sexe et le même âge : vous devez donc sélectionner une autre option que **Définir automatiquement le sexe/l'âge** dans la section **Sexe/âge de tous les visages**.

Options de l'arrière-plan

Cochez **Détecter automatiquement l'arrière-plan et le rendre transparent** pour supprimer l'arrière-plan de chaque image et le rendre transparent. Vous devez enregistrer les images dans un format de fichier qui prend en charge la transparence, comme PNG ou TIFF, et non JPEG.

Cette option ne peut être définie qu'au démarrage du lot.

Options du détecteur de visage

Cochez **Si aucun visage n'est détecté, retoucher uniquement la peau** pour retoucher la peau des images dans lesquelles aucun visage n'est détecté, de la même manière que l'option **Retoucher uniquement la peau** de l'étape [Sélectionner un visage](#)^[38]. Si cette case n'est pas cochée, le traitement de ces images échoue.

Cette option ne peut être définie qu'au démarrage du lot.

Images marquées

Si vous avez marqué des images du lot, cette section apparaît lorsque vous modifiez les paramètres. Cochez **Mettre à jour uniquement les images marquées** pour appliquer les nouveaux paramètres aux images marquées uniquement.

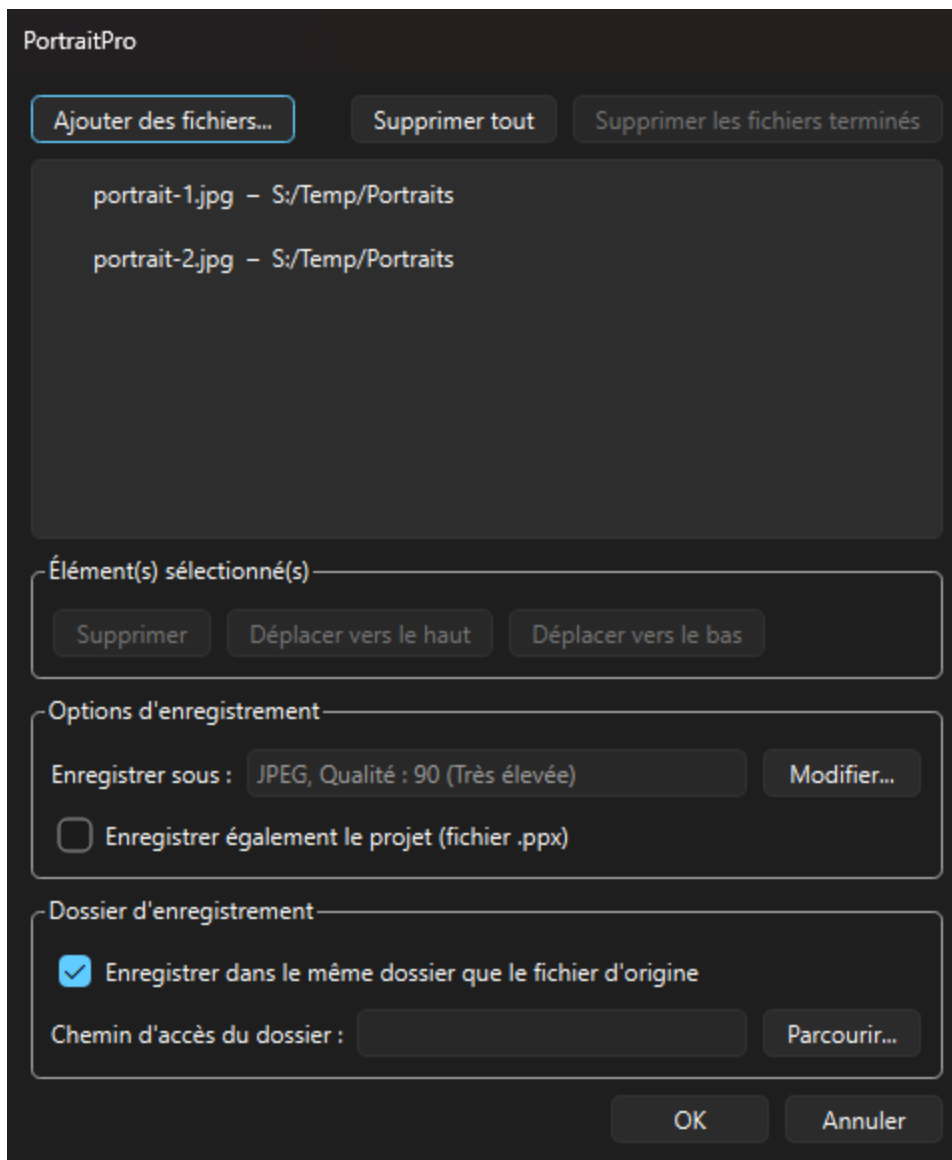
Options de traitement

Utilisez le réglage **Nombre maximal d'images à traiter simultanément** pour définir le nombre d'images que PortraitPro traite en même temps. Le traitement simultané de plusieurs images peut être plus rapide, mais utilise plus de mémoire. Tant que vous ne le modifiez pas, ce réglage est adapté à la quantité de mémoire de votre ordinateur.

3.5.2 Lot manuel

[Édition Studio uniquement](#)^[11]

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande de menu *Fichier > Ouvrir un lot...*, ou appuyez sur F4.



Cette boîte de dialogue vous permet de constituer une liste de fichiers à traiter les uns après les autres. Vous pouvez aussi définir les options d'enregistrement à utiliser pour chaque fichier.

[Ajouter des fichiers](#)

Pour ajouter des fichiers à la liste du lot, cliquez sur le bouton **Ajouter des fichiers....** Une boîte de dialogue d'ouverture de fichiers s'affiche, dans laquelle vous pouvez sélectionner les fichiers à ajouter.

Les fichiers du lot sont affichés dans la liste en haut de la boîte de dialogue.

[Utiliser la liste du lot](#)

Lorsque vous cliquez sur le bouton **OK**, vos modifications sont enregistrées et le premier fichier de la liste qui n'a pas encore été terminé s'ouvre.

Lorsque vous avez fini de retoucher cette image, choisissez la commande **Enregistrer et ouvrir le fichier suivant** du [menu Fichier](#) ^[41], appuyez sur F5 ou cliquez sur le bouton **Enregistrer et ouvrir le fichier suivant** de

la [barre d'outils](#) ⁴⁸¹. L'image actuelle est enregistrée avec les options sélectionnées, puis le fichier suivant de la liste s'ouvre.

Si vous ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Lot manuel, une coche apparaît à côté du fichier que vous venez de terminer.

Les icônes suivantes peuvent apparaître à côté des fichiers de la liste :

	En attente – Le fichier attend d'être traité
	Terminé – Le fichier a été retouché et enregistré
	Échec – Le fichier n'a pas pu être ouvert
	Ignoré – Le fichier a été fermé sans être enregistré

Pour remettre l'état d'un fichier sur « En attente », cliquez sur le fichier avec le bouton droit et choisissez **Réinitialiser l'état** dans le menu contextuel.

Lorsque vous avez terminé tous les fichiers du lot, cliquez sur le bouton **Supprimer les fichiers terminés** pour les supprimer de la liste.

Cela supprime aussi les fichiers en échec ou ignorés. Pour vider toute la liste, cliquez sur le bouton **Supprimer tout**. La suppression de fichiers de la liste ne les efface pas du disque.

Les fichiers du lot et les paramètres du lot sont enregistrés à la fermeture de PortraitPro : vous pouvez ainsi continuer à travailler sur les fichiers du lot au prochain lancement de PortraitPro.

Réorganiser les fichiers

Les fichiers sont ouverts dans l'ordre de cette liste. Pour modifier l'ordre des fichiers, sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans la liste et cliquez sur le bouton **Déplacer vers le haut** ou **Déplacer vers le bas**.

Vous pouvez aussi supprimer les éléments sélectionnés en cliquant sur le bouton **Supprimer**. Notez que cela supprime uniquement les fichiers de la liste : ils ne sont pas effacés du disque.

Pour sélectionner plusieurs fichiers dans la liste, maintenez la touche CTRL enfoncée lorsque vous sélectionnez un autre fichier. Vous pouvez aussi maintenir la touche MAJ enfoncée pour ajouter tous les fichiers situés entre le fichier actuel et celui sur lequel vous cliquez.

Options d'enregistrement

Les fichiers sont enregistrés au format indiqué dans la section **Options d'enregistrement**. Cliquez sur le bouton **Modifier...** pour ouvrir la boîte de dialogue [Options d'enregistrement de l'image](#) ¹²⁶, dans laquelle vous pouvez modifier le format d'enregistrement.

Si vous cochez la case **Enregistrer également le projet (fichier .ppx)**, un fichier projet PortraitPro (extension .ppx) est aussi enregistré chaque fois qu'une image retouchée est enregistrée. Le fichier projet contient l'image ainsi que la position de tous les points et les valeurs de tous les curseurs. Vous pouvez ouvrir un fichier projet pour continuer à retoucher une image sans avoir à repositionner les points du visage. Le fichier projet est enregistré dans le même dossier et sous le même nom que l'image retouchée, mais avec l'extension .ppx.

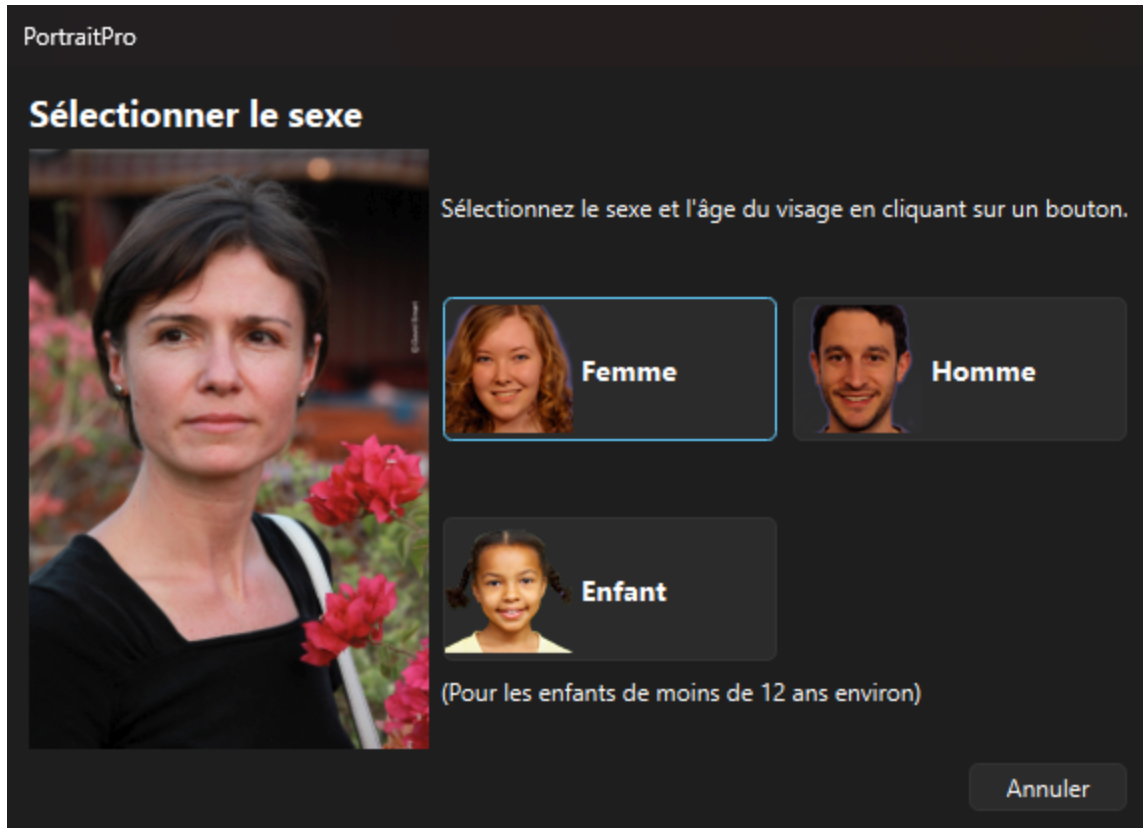
Les fichiers sont enregistrés dans le même dossier que le fichier d'origine si la case **Enregistrer dans le même dossier que le fichier d'origine** est cochée. Pour enregistrer les images retouchées dans un autre dossier, décochez cette case et saisissez un chemin dans la zone **Chemin d'accès du dossier**. Vous pouvez

cliquer sur le bouton **Parcourir...** pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le dossier d'enregistrement.

L'image retouchée est enregistrée dans un fichier portant le même nom que le fichier d'origine. Si vous avez indiqué un suffixe à ajouter dans les [Paramètres d'enregistrement du fichier](#)^[128], il est également ajouté.

3.5.3 Sélectionner le sexe

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque le sexe et l'âge d'un visage n'ont pas été définis.



Cliquez sur le bouton **Femme** ou **Homme** pour définir le sexe d'un visage de plus de 12 ans environ, ou cliquez sur **Enfant** s'il s'agit du visage d'un enfant d'environ 12 ans ou moins. La boîte de dialogue se ferme et PortraitPro passe à l'étape suivante.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche F pour Femme, la touche M pour Homme ou la touche C pour Enfant.

Cliquez sur le bouton **Annuler** si vous ne souhaitez pas définir le sexe. Vous revenez alors à l'étape précédente.

Si la boîte de dialogue s'est affichée automatiquement après la détection d'un seul visage, elle contient aussi le bouton **Supprimer les contours**. Cliquez dessus si les contours ne sont pas affichés autour du visage, ce qui signifie que le visage n'a pas été correctement détecté.

Cette boîte de dialogue peut s'afficher dans les cas suivants :

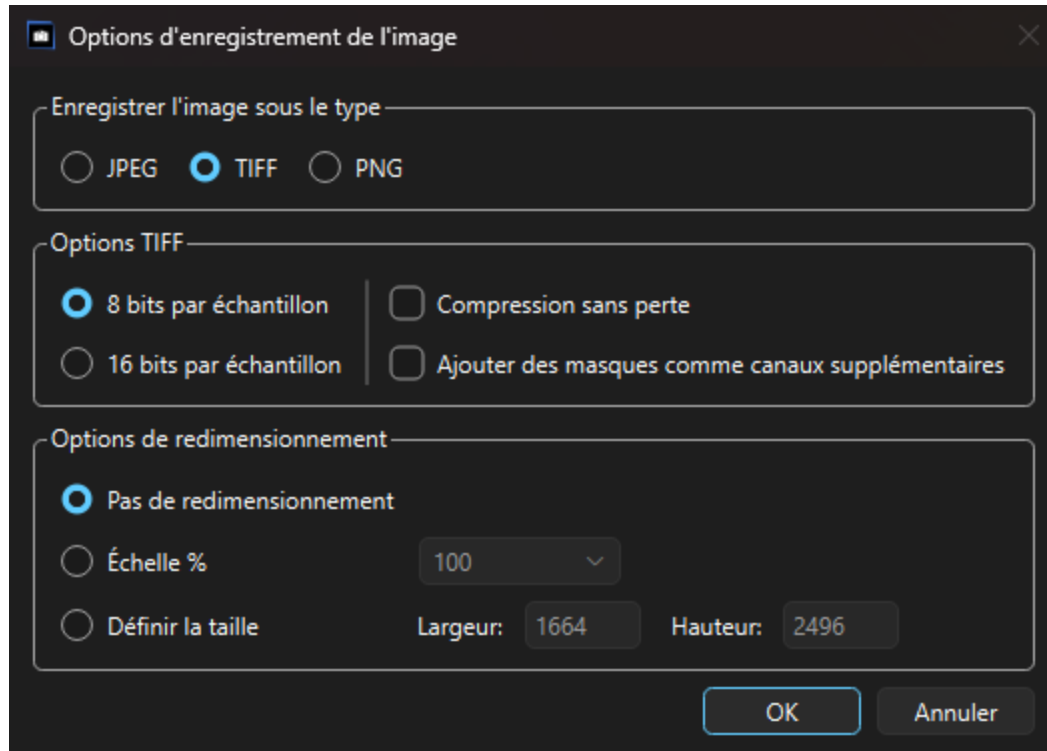
- Après l'[ouverture d'une image](#)^[16], lorsqu'un seul visage a été détecté.

- Lorsque vous cliquez sur le bouton **Sélectionner** d'un visage à l'étape [Sélectionner un visage](#)^[35], si le sexe de ce visage n'est pas encore défini.
- Lorsque vous choisissez de [localiser un visage manuellement](#)^[26], en cliquant sur **Localiser le visage manuellement** ou sur l'un des boutons **Tourné vers la gauche** ou **Tourné vers la droite**, avant de commencer à placer les points.

Si l'option **Détection automatique du sexe/âge** est activée dans les [paramètres généraux](#)^[128], le sexe et l'âge des visages détectés automatiquement sont généralement définis pour vous : cette boîte de dialogue ne s'affiche donc pas pour eux.

3.5.4 Options d'enregistrement de l'image

Lorsque vous enregistrez une image à l'aide de la commande *Fichier > Enregistrer en JPEG/TIFF/PNG...*, la boîte de dialogue Options d'enregistrement de l'image apparaît. Les mêmes options apparaissent lorsque vous cliquez sur **Modifier...** pour définir le type de fichier dans les boîtes de dialogue [Lot manuel](#)^[122] et [Options d'enregistrement du lot automatique](#)^[119].



Sous **Enregistrer l'image sous le type**, choisissez d'enregistrer l'image sous forme de fichier JPEG, TIFF ou PNG.

Format JPEG

Si vous sélectionnez JPEG, vous pouvez utiliser le curseur **Qualité** pour contrôler la qualité de l'image enregistrée. L'avantage d'une qualité inférieure est que la taille du fichier peut être beaucoup plus petite. JPEG est généralement la meilleure option si vous ne prévoyez pas de modifier l'image après l'avoir enregistrée.

Format TIFF

L'enregistrement d'une image au format TIFF produit généralement un fichier plus volumineux qu'au format JPEG. Cependant, le format TIFF stocke l'image exacte : il n'y a donc jamais de perte de qualité. C'est la meilleure option si vous prévoyez d'ouvrir l'image pour la modifier dans un autre éditeur d'images.

Cochez la case **Compression sans perte** pour stocker l'image TIFF avec une compression sans perte (LZW), ou décochez-la pour stocker l'image sans compression. La compression est recommandée. La seule raison de ne pas l'utiliser serait de vouloir ouvrir le fichier TIFF dans une autre application qui ne prend pas en charge les fichiers TIFF compressés, ce qui est peu probable pour un logiciel moderne.

Les images TIFF disposent également de l'option **Ajouter des masques comme canaux supplémentaires**. Si cette case est cochée, les masques Cheveux et Peau sont également stockés dans le fichier TIFF sous forme de canaux supplémentaires. Vous pouvez ensuite les utiliser dans des applications telles que Photoshop.

Format PNG

PNG est un autre format qui utilise une compression sans perte.

Bits par échantillon

Éditions Studio & Studio Max uniquement

Les fichiers TIFF et PNG peuvent stocker soit **8 bits par échantillon**, soit **16 bits par échantillon** (c'est-à-dire 24 ou 48 bits par pixel). Si vous voyez des artefacts tels que des effets de bandes dans l'image retouchée, vous pouvez généralement les corriger en utilisant 16 bits par échantillon au lieu de 8. Cependant, l'utilisation de 16 bits par échantillon double généralement la taille du fichier par rapport à 8 bits. De plus, tous les programmes ne peuvent pas lire les images à 16 bits par échantillon.

Options de redimensionnement

Lorsque vous enregistrez une image, vous pouvez choisir de la redimensionner à une taille plus petite. Sélectionnez **Pas de redimensionnement** pour enregistrer l'image à sa taille d'origine.

Sélectionnez **Échelle %** pour définir la taille en pourcentage de la taille d'origine, ou sélectionnez **Définir la taille** pour saisir la **Largeur** ou la **Hauteur** en pixels. Quelle que soit la valeur que vous saisissez, l'autre valeur est définie automatiquement pour conserver les proportions de l'image.

Mode plug-in

En [mode plug-in](#), vous n'utilisez pas cette boîte de dialogue. Lorsque vous renvoyez l'image retouchée à l'application qui a lancé PortraitPro, elle est enregistrée avec la même profondeur de bits que l'image d'origine, sans aucun canal supplémentaire.

3.5.5 Paramètres

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande *Fichier > Paramètres....*

Les paramètres sont répartis dans ces onglets :

Général	Paramètres d'enregistrement des fichiers, de l'interface utilisateur, du traitement automatique et des mises à jour.
Couleur	Éditions Studio & Studio Max uniquement Gestion des couleurs et profondeur de bits de l'image.

Langue  ¹³⁴	La langue utilisée par PortraitPro. Cet onglet n'apparaît que si plusieurs langues sont installées.
Plug-in  ¹³⁶	Éditions Studio & Studio Max uniquement  ¹¹ Permet d'installer le plug-in grâce auquel vous pouvez utiliser PortraitPro comme filtre dans Photoshop, et de définir les options du mode plug-in.
RAW  ¹³⁸	Éditions Studio & Studio Max uniquement  ¹¹ Options de lecture des fichiers RAW des appareils photo, y compris l'utilisation d'Adobe DNG Converter.

Cliquez sur **OK** pour conserver vos modifications, ou sur **Annuler** pour les abandonner. Cliquez sur **Aide** pour ouvrir l'aide de l'onglet actuel.

Certains paramètres ne prennent effet qu'après le redémarrage de PortraitPro, ou à l'ouverture de l'image suivante. PortraitPro vous l'indique le cas échéant.

3.5.5.1 Paramètres généraux

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande *Fichier > Paramètres...*, puis cliquez sur l'onglet **Général**.

Paramètres

Général Couleur Langue Plug-in RAW

Paramètres d'enregistrement du fichier

☒ Ne pas enregistrer sur le fichier image d'origine

Ajouter un suffixe au nom du fichier image :

Paramètres des fichiers récents

☐ Ne pas enregistrer la liste des fichiers récents lorsque l'application est fermée

Paramètres de l'interface utilisateur

☒ Utiliser le style d'interface utilisateur sombre

☒ Afficher l'étiquette à côté du curseur lors de la localisation des traits du visage

☒ Afficher le curseur actif sur l'image

☒ Sauter les étapes de zoom en avant lors de l'ajustement des contours

☒ Utiliser des contraintes de position des points

☒ Demander si la bouche est fermée lors de l'ajustement du contour de la bouche

☒ Autoriser l'ouverture d'une seule section à la fois

☒ Proposer d'enregistrer l'image en quittant le mode Effets artistiques

☒ Afficher les info-bulles

☒ Afficher les valeurs des curseurs

☒ Afficher les étiquettes des boutons de la barre d'outils (s'il y a la place)

☒ Afficher les tutoriels

Traitement automatique

☒ Détection automatique des visages sur les images

☒ Détection automatique du sexe/âge

☒ Détection automatique de l'arrière-plan

☒ Retoucher automatiquement tous les visages d'une photo de groupe

Mises à jour

☒ Vérifier automatiquement les mises à jour

OK Annuler Aide

Paramètres d'enregistrement du fichier

Ne pas enregistrer sur le fichier image d'origine – Si vous cochez cette case, PortraitPro propose, lorsque vous enregistrez une image, un nom de fichier différent du nom de fichier d'origine.

Ajouter un suffixe au nom du fichier image – Lorsque l'option ci-dessus est activée, le nom proposé pour les fichiers enregistrés est le nom de fichier d'origine suivi du texte saisi ici. Par défaut, le suffixe est « _pp ». Par exemple, si vous ouvrez un fichier nommé image.jpg, le nom proposé est image_pp.jpg.

Paramètres des fichiers récents

Ne pas enregistrer la liste des fichiers récents lorsque l'application est fermée – Si vous cochez cette case, aucun historique des fichiers que vous avez ouverts n'est enregistré à la fermeture de l'application.

Paramètres de l'interface utilisateur

Utiliser le style d'interface utilisateur sombre – Cochez cette case pour utiliser un jeu de couleurs sombres, ou décochez-la pour un style plus classique, de type Windows. Ce paramètre est activé par défaut. Une modification de ce paramètre prend effet au prochain démarrage de PortraitPro.

Afficher l'étiquette à côté du curseur lors de la localisation des traits du visage – Si vous cochez cette case, un texte s'affiche à côté du pointeur de la souris pour vous guider lorsque vous placez les 5 points principaux sur le visage.

Afficher le curseur actif sur l'image – Cochez cette case pour afficher sur l'image principale le curseur que vous réglez, pendant que vous le réglez. Vous voyez ainsi où se trouve le curseur dans sa plage sans quitter l'image des yeux.

Sauter les étapes de zoom en avant lors de l'ajustement des contours – Cochez cette case pour sauter les étapes où l'image est agrandie sur l'œil gauche, l'œil droit, puis le nez et la bouche, une fois les 5 premiers points placés. Remarque : cela ne concerne pas les vues de profil (où le visage est vu de côté).

Utiliser des contraintes de position des points – Cochez cette case pour obliger certains points à rester sur des lignes précises lorsque vous les déplacez. Cela permet d'éviter que des points soient placés au mauvais endroit, mais les utilisateurs expérimentés obtiendront peut-être de meilleurs résultats en désactivant cette option.

Demander si la bouche est fermée lors de l'ajustement du contour de la bouche – Si cette case est cochée et que vous choisissez de placer à la main les points autour d'un visage, PortraitPro vous demande si la bouche est ouverte ou fermée lorsque vous arrivez aux points de la bouche. Même lorsque cette option est activée, vous pouvez appuyer sur la BARRE D'ESPACE pour indiquer que la bouche est ouverte et passer au déplacement des points de la bouche. Si la bouche est réellement fermée, il suffit de rapprocher les points des lèvres : ils fusionnent pour former une bouche fermée.

Autoriser l'ouverture d'une seule section à la fois – Si cette case est cochée, lorsque vous ouvrez une section du [panneau de commandes](#) ^[50], la section ouverte précédemment se ferme, de sorte qu'une seule section au plus est ouverte à la fois. Si cette case n'est pas cochée, vous pouvez ouvrir en même temps autant de sections que vous le souhaitez.

Proposer d'enregistrer l'image en quittant le mode Effets artistiques – Si cette case est cochée, lorsque vous quittez le mode [Effets artistiques](#) ^[116], une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez enregistrer l'image.

Afficher les info-bulles – Décochez cette case pour désactiver toutes les info-bulles (l'aide qui s'affiche lorsque vous placez la souris sur une commande). Une modification de ce paramètre prend effet au prochain démarrage de PortraitPro.

Afficher les valeurs des curseurs – Cochez cette case pour toujours afficher la valeur actuelle de chaque curseur à sa droite. Si cette case n'est pas cochée, la valeur ne s'affiche que pendant que vous réglez un curseur. Ce paramètre est activé par défaut.

Afficher les étiquettes des boutons de la barre d'outils (s'il y a la place) – Cochez cette case pour afficher l'étiquette de chaque bouton de la [barre d'outils](#)^[48] et de la [palette d'outils](#)^[97], lorsqu'il y a la place. Lorsqu'il n'y a pas assez de place, ou si cette case n'est pas cochée, les boutons n'affichent que leur icône. Ce paramètre est activé par défaut.

Afficher les tutoriels – Cochez cette case pour afficher les tutoriels sur l'écran d'accueil. Une modification de ce paramètre prend effet au prochain démarrage de PortraitPro.

Traitement automatique

Détection automatique des visages sur les images – Cochez cette case pour que les visages soient trouvés automatiquement dans les images à leur ouverture. Si cette case n'est pas cochée, vous devez localiser à la main tous les visages de vos images avant de pouvoir les retoucher.

Détection automatique du sexe/âge – Cochez cette case pour que le sexe et l'âge (adulte ou enfant) soient déterminés automatiquement pour tous les visages trouvés dans une image à son ouverture. Si cette case n'est pas cochée, vous devez [sélectionner le sexe et l'âge](#)^[125] de chaque visage avant de pouvoir le retoucher.

Détection automatique de l'arrière-plan – Cochez cette case pour que le masque de l'arrière-plan de l'image soit trouvé automatiquement à son ouverture. Si cette case n'est pas cochée, vous devez cliquer sur le bouton **Créer le masque de l'arrière-plan** de la [section Calques](#)^[83] pour trouver le masque de l'arrière-plan.

Retoucher automatiquement tous les visages d'une photo de groupe – Cochez cette case pour que tous les visages d'une photo de groupe soient retouchés. Si cette case n'est pas cochée et que plusieurs visages sont trouvés dans l'image, vous devez choisir le visage à retoucher avant de continuer. Pour retoucher les autres visages de la photo, vous devez [sélectionner](#)^[33] chacun d'eux à tour de rôle.

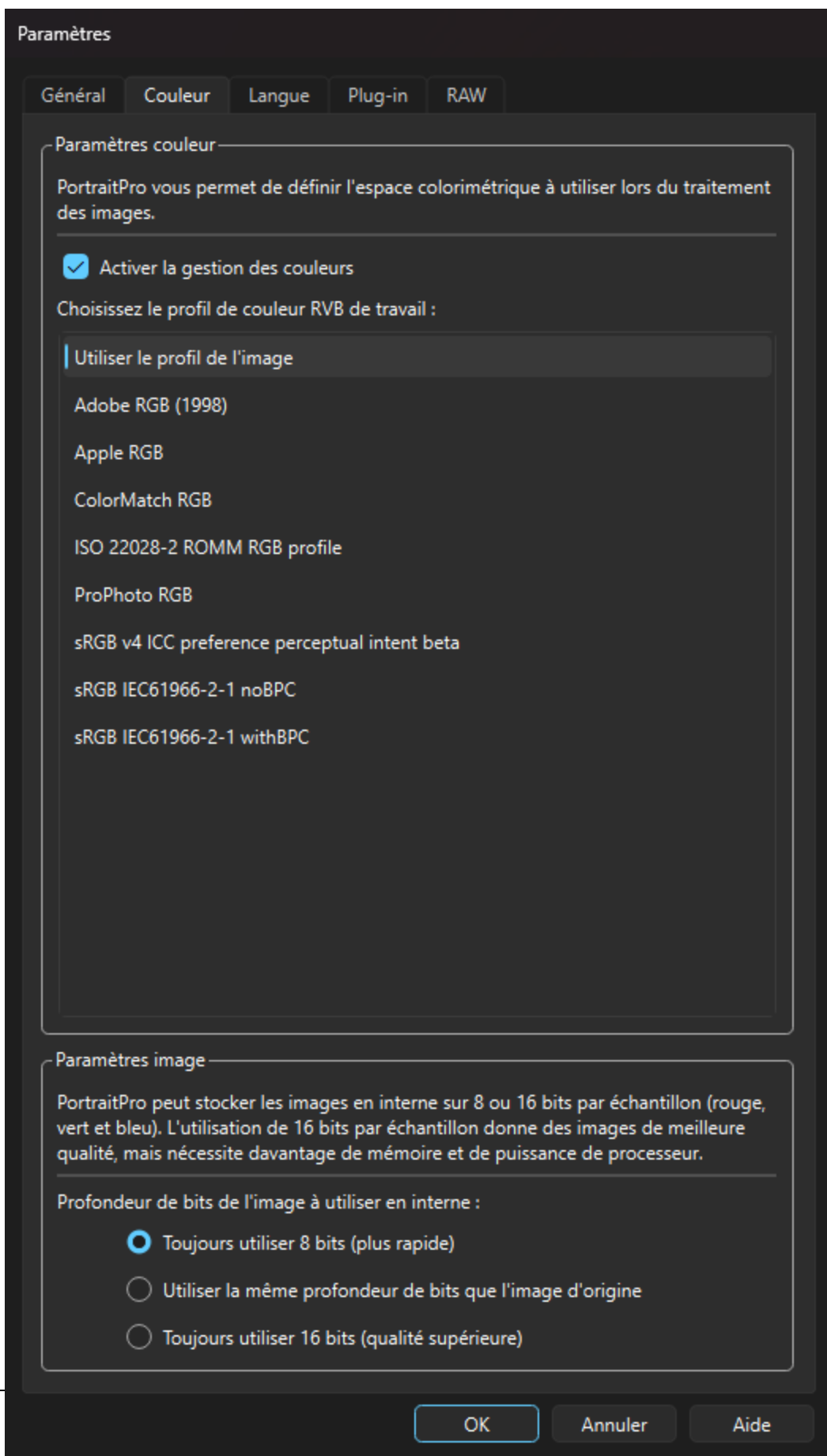
Mises à jour

Vérifier automatiquement les mises à jour – Si cette case est cochée, PortraitPro vérifie de temps en temps si une nouvelle version de PortraitPro est disponible. Si une mise à jour est disponible, un bouton s'affiche sur l'écran d'accueil. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, votre navigateur web s'ouvre et affiche des informations sur la mise à jour.

3.5.5.2 Paramètres couleur

[Éditions Studio & Studio Max uniquement](#)^[17]

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande *Fichier > Paramètres...*, puis cliquez sur l'onglet **Couleur**.



La gestion des couleurs permet de garantir que les couleurs que vous voyez sur votre moniteur sont aussi proches que possible de l'apparence qu'elles devraient avoir.

Vous pouvez aussi définir le profil de couleur de travail que PortraitPro utilise en interne. Ce profil détermine la *gamme de couleurs*, c'est-à-dire l'ensemble des couleurs qui peuvent être représentées. C'est aussi l'espace colorimétrique utilisé pour enregistrer les images.

Les modifications de ces paramètres prennent effet la prochaine fois que vous ouvrez une image ou un projet.

Paramètres couleur

Activer la gestion des couleurs – Cochez cette case pour que PortraitPro corrige les couleurs lorsqu'il les affiche sur votre moniteur et lorsqu'il enregistre des fichiers image. Ce paramètre est activé par défaut.

Choisissez le profil de couleur RVB de travail – Sélectionnez le profil de couleur dans lequel PortraitPro travaille. Sélectionnez **Utiliser le profil de l'image** pour continuer à travailler dans le profil de chaque image que vous ouvrez, ou sélectionnez l'un des autres profils RVB de la liste. Vous ne pouvez choisir un profil que si la gestion des couleurs est activée.

Paramètres image

Ces paramètres déterminent la *profondeur de couleur* que PortraitPro utilise en interne. Il s'agit du nombre de bits utilisés pour représenter chaque échantillon. Chaque pixel est composé de 3 échantillons (rouge, vert et bleu), donc :

- 8 bits par échantillon correspondent à 24 bits par pixel.
- 16 bits par échantillon correspondent à 48 bits par pixel.

L'utilisation de 16 bits par échantillon donne des images de meilleure qualité, mais nécessite davantage de mémoire et de puissance de traitement. Sous **Profondeur de bits de l'image à utiliser en interne**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Toujours utiliser 8 bits (plus rapide)** – Les images sont toujours traitées avec 8 bits par échantillon. C'est l'option par défaut.
- **Utiliser la même profondeur de bits que l'image d'origine** – Les images à 16 bits par échantillon sont traitées avec 16 bits par échantillon, et toutes les autres avec 8 bits par échantillon.
- **Toujours utiliser 16 bits (qualité supérieure)** – Les images sont toujours traitées avec 16 bits par échantillon.

En [mode plug-in](#)^[31], PortraitPro utilise toujours la même profondeur de bits que l'image qu'il a reçue, quel que soit ce paramètre.

Remarque : ces paramètres ne sont disponibles que dans les éditions Studio et Studio Max de PortraitPro. L'édition Standard fonctionne avec la gestion des couleurs désactivée et 8 bits par échantillon. Les couleurs affichées à l'écran peuvent donc être inexactes. Les profils de couleur sont toutefois conservés : les images enregistrées depuis PortraitPro ont les mêmes profils de couleur que les images chargées à l'origine, et leurs couleurs s'afficheront correctement dans d'autres programmes qui gèrent les couleurs.

Explication de la gestion des couleurs

Lorsque la gestion des couleurs est activée, PortraitPro garantit que les couleurs sont affichées correctement à l'écran, selon le profil de couleur spécifié dans l'image et le profil de votre moniteur. Pour obtenir les meilleurs résultats, calibrez votre moniteur au lieu d'utiliser le profil fourni par son fabricant.

Par exemple, si vous avez sur votre disque une image enregistrée avec un profil sRGB et la même image enregistrée avec un profil Adobe RGB (1998), elles s'affichent avec des couleurs légèrement différentes

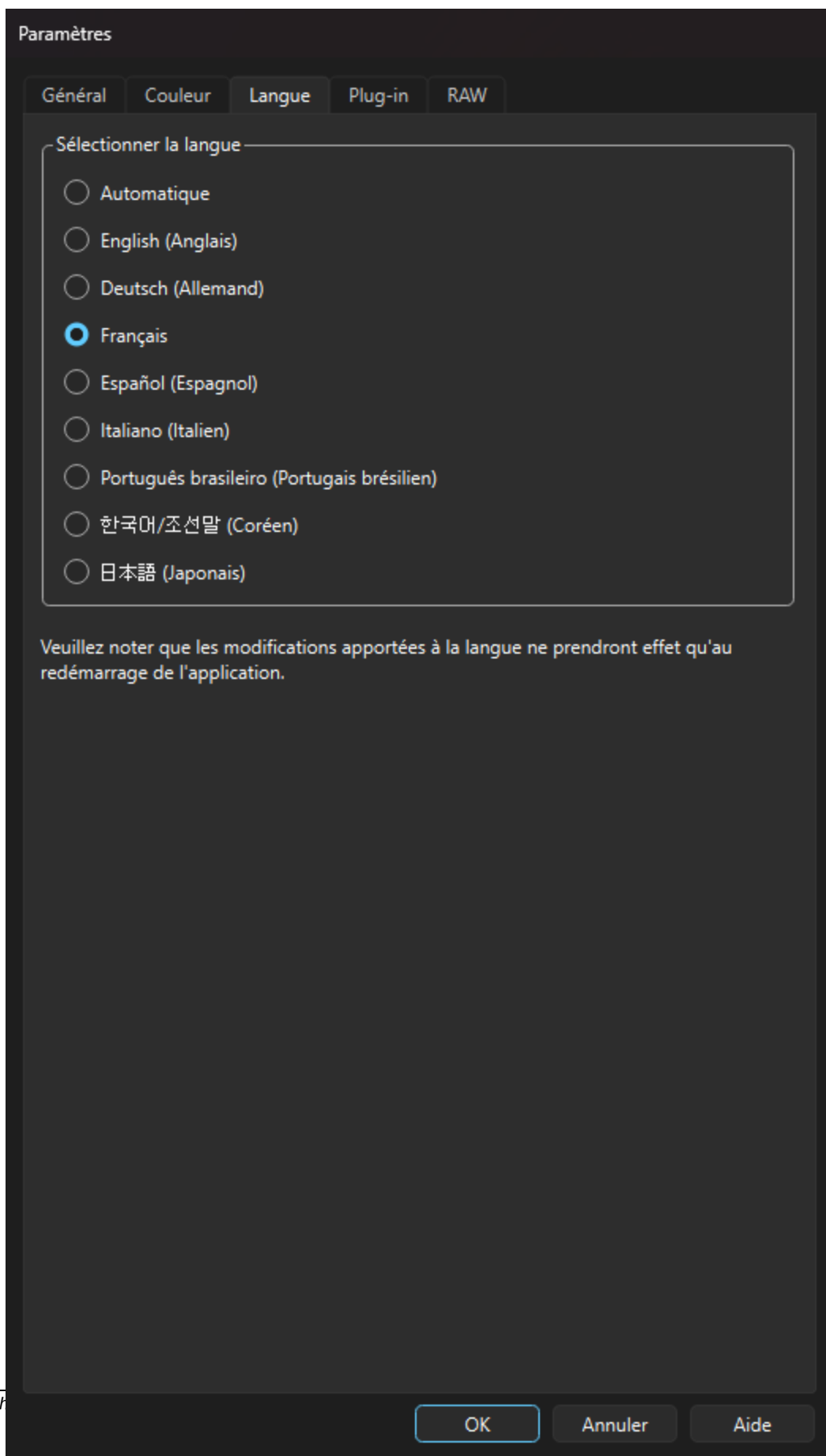
lorsque la gestion des couleurs est désactivée, mais elles ont la même apparence lorsqu'elle est activée. En fait, même avec la gestion des couleurs activée, les deux images pourraient encore paraître légèrement différentes, en raison de la perte de couleurs hors gamme lors de la création des images, ou d'erreurs d'arrondi causées par les différentes conversions de profil de couleur lors de l'affichage des images. Ces différences seraient toutefois très faibles et normalement imperceptibles.

Si vous imprimez beaucoup, il est conseillé d'utiliser Adobe RGB (1998) comme profil de travail ; si vous regardez surtout vos images sur votre moniteur, sRGB est plus approprié. Dans les deux cas, il est préférable de ne pas convertir un profil de couleur en un autre sans raison, car certaines couleurs peuvent sortir de la gamme lors de la conversion (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas être représentées dans le nouvel espace colorimétrique) et sont alors perdues. Des erreurs d'arrondi peuvent aussi apparaître sous forme de bandes de couleur sur les dégradés lisses de l'image.

3.5.5.3 Paramètres de langue

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande *Fichier > Paramètres...*, puis cliquez sur l'onglet **Langue**.

L'onglet Langue n'apparaît que si plusieurs langues sont installées.



Sous **Sélectionner la langue**, sélectionnez la langue que PortraitPro doit utiliser.

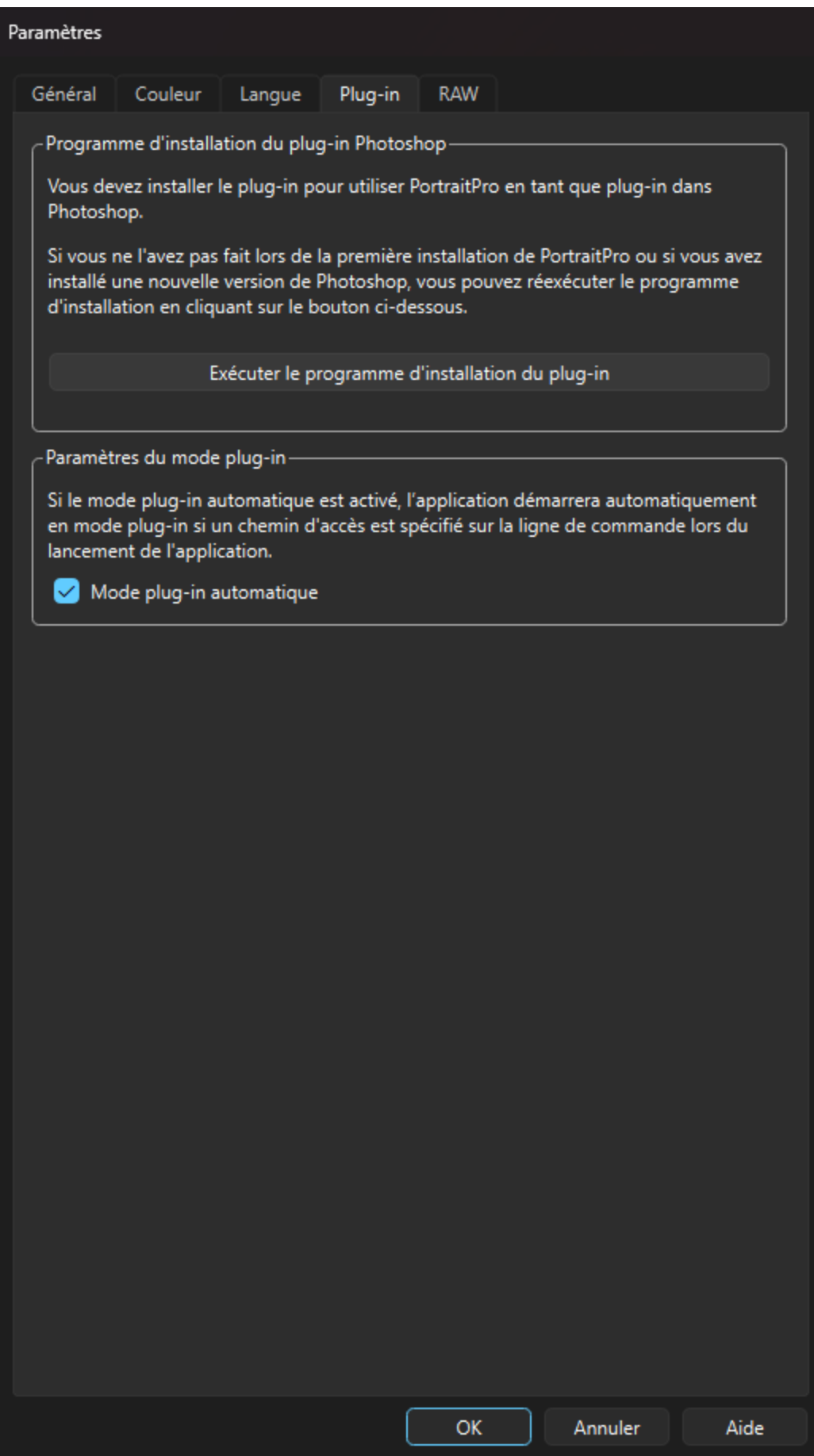
Si vous sélectionnez **Automatique**, PortraitPro utilise la langue de votre ordinateur si elle est prise en charge, et l'anglais dans le cas contraire.

Le changement de langue prend effet au prochain démarrage de PortraitPro.

3.5.5.4 Paramètres plug-in

[Éditions Studio & Studio Max uniquement](#) 

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande *Fichier > Paramètres...*, puis cliquez sur l'onglet **Plug-in**.



Programme d'installation du plug-in Photoshop

Pour utiliser PortraitPro comme plug-in dans Photoshop, vous devez installer le plug-in PortraitPro. Pour en savoir plus, consultez la rubrique [Guide d'installation des plug-ins](#) ^[143].

L'installation du plug-in vous a été proposée lors de l'installation de PortraitPro.

Si vous ne l'avez pas installé à ce moment-là, ou si vous avez depuis installé une nouvelle version de Photoshop, cliquez sur le bouton **Exécuter le programme d'installation du plug-in** pour exécuter à nouveau le programme d'installation du plug-in.

Le programme d'installation du plug-in détecte les versions de Photoshop installées sur votre ordinateur. Il vous suffit de cocher la case à côté de chaque version pour laquelle vous souhaitez installer le plug-in. Vous pouvez aussi choisir un dossier dans lequel installer le plug-in. C'est utile si vous souhaitez installer le plug-in pour d'autres applications que vous savez compatibles, ou si vous avez une installation de Photoshop qui n'a pas été détectée automatiquement.

Paramètres du mode plug-in

Mode plug-in automatique – Si cette case est cochée, PortraitPro passe automatiquement en [mode plug-in](#) ^[31] si un chemin d'accès est indiqué sur la ligne de commande au lancement de l'application.

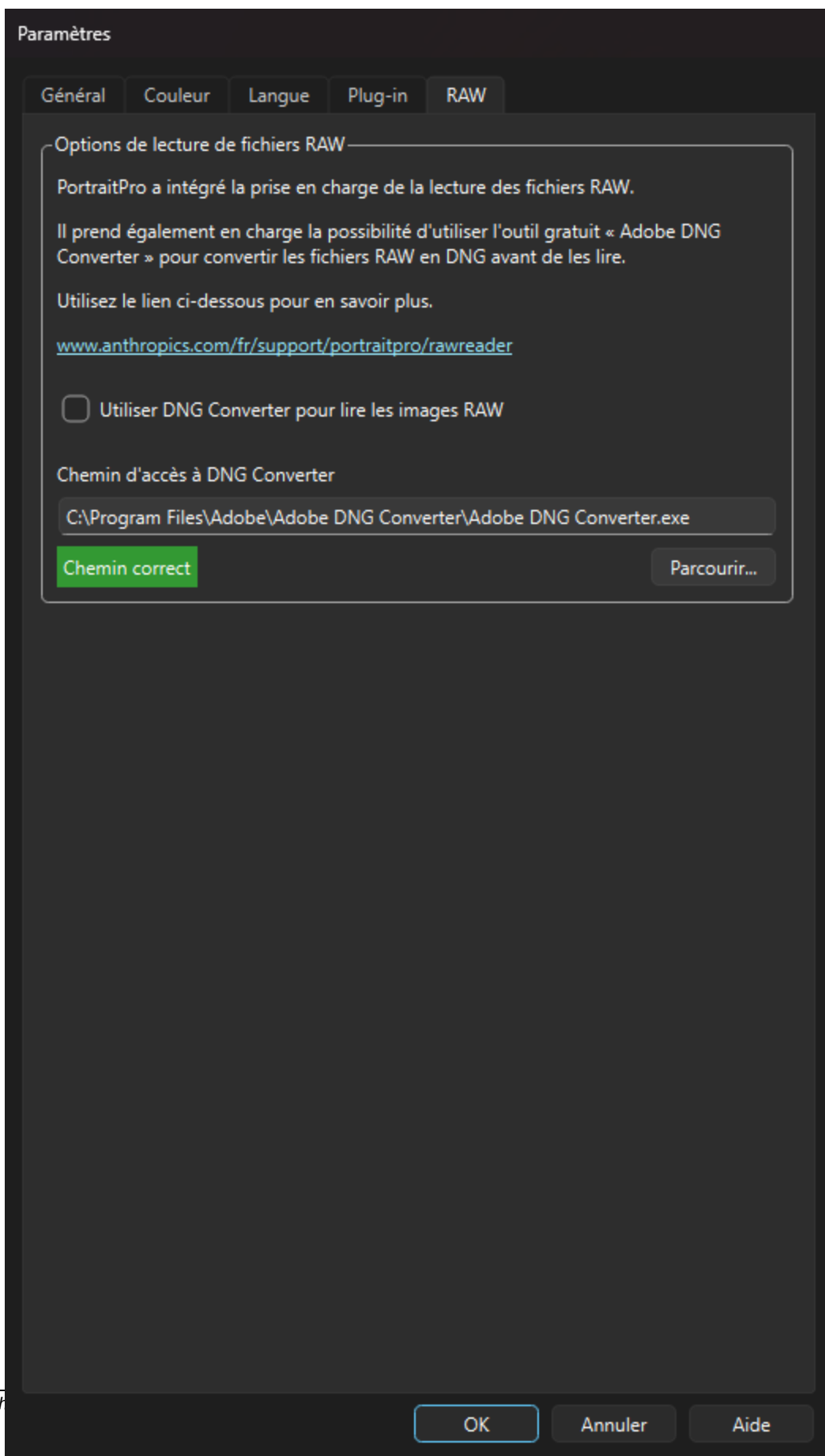
3.5.5.5 Paramètres RAW

[Éditions Studio & Studio Max uniquement](#) ^[17]

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, choisissez la commande *Fichier > Paramètres...*, puis cliquez sur l'onglet **RAW**.

PortraitPro peut lire les fichiers RAW des appareils photo de deux manières : avec son module de lecture RAW intégré, ou avec l'outil gratuit Adobe DNG Converter. Certains types de fichiers RAW, dont les fichiers .cr3 de Canon, ne peuvent être ouverts qu'avec Adobe DNG Converter (consultez la rubrique [Types de fichiers pris en charge](#) ^[160]).

Pour lire ces fichiers, PortraitPro peut utiliser l'outil gratuit *Adobe DNG Converter* pour convertir chaque fichier RAW en fichier DNG avant de le lire. Pour télécharger et configurer Adobe DNG Converter, [suivez ces instructions](#). L'onglet RAW contient un lien vers la même page.



Options de lecture de fichiers RAW

Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW – Cochez cette case pour que PortraitPro utilise Adobe DNG Converter pour lire tous les fichiers RAW. Si cette case n'est pas cochée, PortraitPro lit tous les fichiers RAW avec son module de lecture RAW intégré. Dans les deux cas, les fichiers DNG sont ouverts directement. Les fichiers Apple QuickTake (.qtk), ARRI (.ari) et les anciens fichiers Pentax (.ptx) ne peuvent être lus que par le module de lecture intégré : décochez cette case pour les ouvrir.

Chemin d'accès à DNG Converter – L'emplacement d'Adobe DNG Converter sur votre ordinateur. Tant que vous ne le modifiez pas, il s'agit de l'emplacement d'installation habituel, *C:\Program Files\Adobe\Adobe DNG Converter\Adobe DNG Converter.exe*. Si vous avez installé Adobe DNG Converter ailleurs, cliquez sur **Parcourir...** pour le rechercher, ou saisissez son chemin d'accès.

L'étiquette située sous le chemin d'accès indique si PortraitPro trouve Adobe DNG Converter à cet emplacement : **Chemin correct**, **Fichier introuvable** ou **Aucun chemin défini**. PortraitPro ne peut utiliser Adobe DNG Converter que si le chemin est correct. Si vous cochez **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW** alors que le chemin n'est pas correct, PortraitPro vous en avertit lorsque vous cliquez sur OK, et continue d'utiliser son module de lecture intégré.

Si un fichier RAW ne s'ouvre pas

Si un fichier RAW ne peut pas être lu, PortraitPro vous en indique la raison :

Le fichier nécessite Adobe DNG Converter – Pour un type de fichier que seul Adobe DNG Converter peut lire, comme les fichiers .cr3 de Canon, ou pour un fichier que le module de lecture intégré ne peut pas lire, comme un fichier .raf de Fujifilm compressé sans perte. Si Adobe DNG Converter est déjà installé, PortraitPro vous indique de cocher **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW**. Sinon, il vous indique d'installer d'abord Adobe DNG Converter.

Adobe DNG Converter est introuvable – La case **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW** est cochée, mais Adobe DNG Converter a été déplacé ou désinstallé. PortraitPro n'utilise pas le module de lecture intégré à la place. Réinstallez Adobe DNG Converter, modifiez le paramètre **Chemin d'accès à DNG Converter** ou décochez la case.

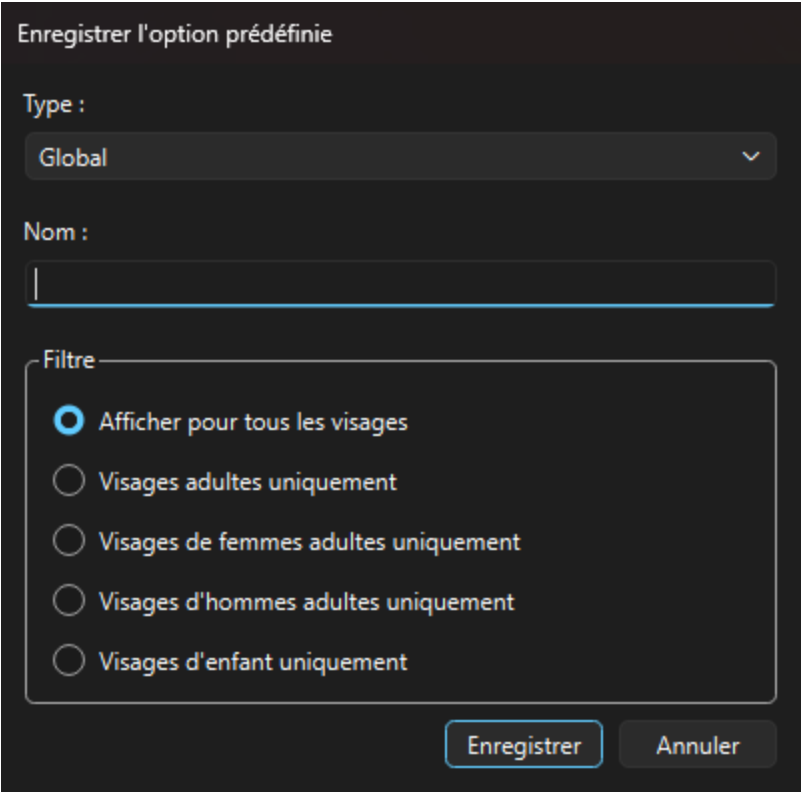
Adobe DNG Converter n'a pas pu convertir le fichier – Le fichier est peut-être endommagé, ou votre version d'Adobe DNG Converter ne prend pas en charge l'appareil photo. L'installation de la dernière version d'Adobe DNG Converter peut résoudre le problème.

Projets créés à partir de fichiers RAW

Un fichier projet (.ppx) contient le fichier RAW d'origine, qui est relu à chaque ouverture du projet, avec les paramètres RAW actuels. Par exemple, pour ouvrir un projet créé à partir d'un fichier .cr3 de Canon, la case **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW** doit être cochée. Si le fichier RAW d'un projet ne peut pas être lu, PortraitPro vous en indique la raison. Le projet reste dans la liste des fichiers récents du menu *Fichier*, ce qui vous permet de l'ouvrir à nouveau après avoir modifié le paramètre.

3.5.6 Enregistrer l'option prédéfinie

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton **Enregistrer** de l'onglet [Options prédéfinies](#)^[55].



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Enregistrer l'option prédéfinie". It contains three main sections: "Type :", "Nom :", and "Filtre". The "Type :" section has a dropdown menu currently set to "Global". The "Nom :" section is a text input field. The "Filtre" section contains five radio button options: "Afficher pour tous les visages" (selected), "Visages adultes uniquement", "Visages de femmes adultes uniquement", "Visages d'hommes adultes uniquement", and "Visages d'enfant uniquement". At the bottom right, there are two buttons: "Enregistrer" and "Annuler".

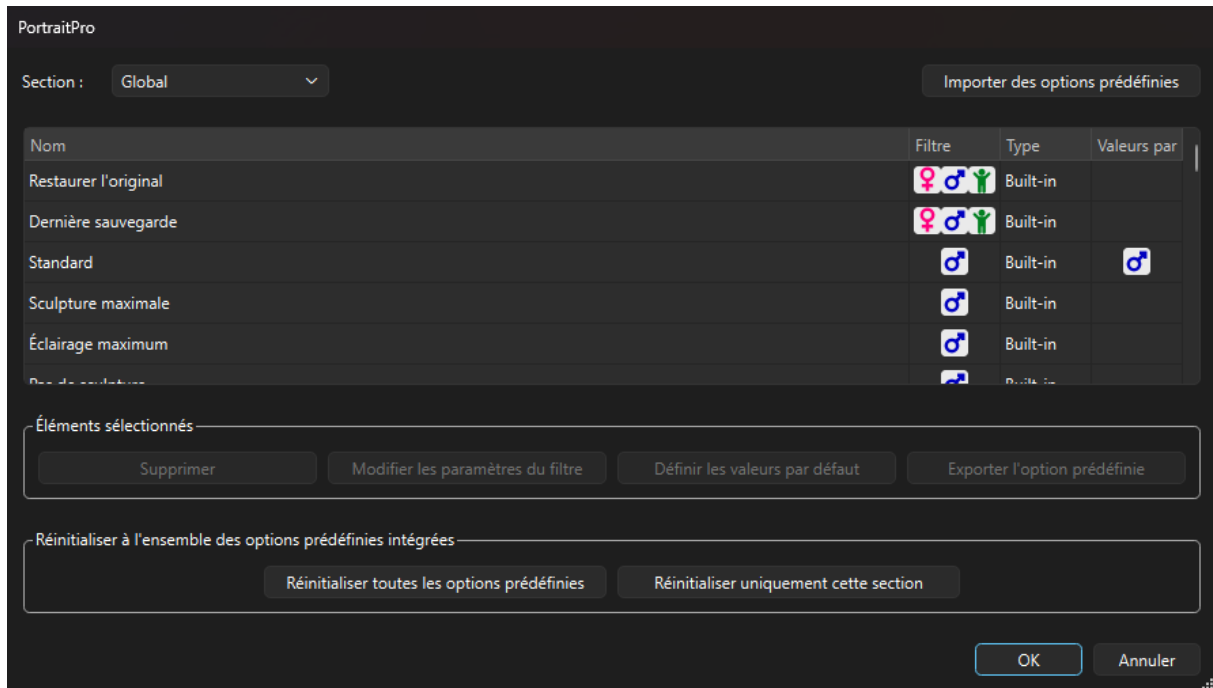
Sous **Type**, sélectionnez le type d'option prédéfinie à enregistrer. Le type **Global** contient tous les curseurs. Les autres types ne contiennent que les curseurs d'une seule section, comme **Lissage de la peau** ou **Yeux**.

Saisissez un nom dans le champ **Nom**. Lorsque vous cliquez sur le bouton **Enregistrer**, les valeurs actuelles des curseurs sont enregistrées. Si vous saisissez le nom d'une option prédéfinie existante, une deuxième option prédéfinie portant ce nom est créée. Remarque : pour remplacer une option prédéfinie existante, le plus simple est de cliquer dessus avec le bouton droit et de choisir *Mettre à jour avec les paramètres actuels* dans le menu contextuel.

Sous **Filtre**, sélectionnez les types de visages pour lesquels l'option prédéfinie sera affichée. Vous pourrez modifier ce choix plus tard avec le bouton **Modifier les paramètres du filtre** de la boîte de dialogue [Gestion des options prédéfinies](#)^[142].

3.5.7 Gestion des options prédéfinies

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton **Gérer** de l'onglet [Options prédéfinies](#) ^[55].



Cette boîte de dialogue répertorie vos options prédéfinies. Utilisez la liste déroulante **Section** pour choisir le type d'options prédéfinies à afficher, par exemple les options prédéfinies **Global** ou celles d'une section du panneau de commandes. Pour chaque option prédéfinie, la liste indique son **Nom**, son **Filtre** (les visages pour lesquels elle est affichée), son **Type** (**Intégré**, **Utilisateur** ou **Nouveau**) et, dans la colonne **Valeurs par défaut**, si elle est utilisée par défaut.

Pour renommer une option prédéfinie, double-cliquez sur son nom dans la liste, puis tapez le nouveau nom.

Pour réorganiser les options prédéfinies, faites-les glisser vers de nouvelles positions dans la liste.

Éléments sélectionnés

Cliquez sur une option prédéfinie dans la liste pour la sélectionner, puis utilisez ces boutons :

- **Supprimer** – Supprime les options prédéfinies sélectionnées.
- **Modifier les paramètres du filtre** – Permet de modifier les types de visages pour lesquels les options prédéfinies sélectionnées sont affichées.
- **Définir les valeurs par défaut** – Définit l'option prédéfinie sélectionnée comme celle qui est appliquée lorsqu'un nouveau visage est chargé. Vous pouvez choisir les visages (femme, homme ou enfant) pour lesquels elle est utilisée par défaut. Ce bouton n'est affiché que pour les options prédéfinies globales.
- **Exporter l'option prédéfinie** – Enregistre l'option prédéfinie sélectionnée dans un fichier, afin que vous puissiez l'utiliser sur un autre ordinateur ou la partager.

Pour ajouter des options prédéfinies qui ont été exportées, cliquez sur **Importer des options prédéfinies** et sélectionnez les fichiers d'options prédéfinies. Le **Journal d'importation** indique ensuite les options prédéfinies qui ont été importées.

Réinitialiser à l'ensemble des options prédéfinies intégrées

Pour remplacer toutes vos options prédéfinies par les options prédéfinies intégrées fournies avec PortraitPro, cliquez sur **Réinitialiser toutes les options prédéfinies**. Pour ne le faire que pour les options prédéfinies de la section actuellement affichée, cliquez sur **Réinitialiser uniquement cette section**. Toutes les options prédéfinies que vous avez ajoutées dans ces sections sont supprimées.

Les modifications apportées à vos options prédéfinies ne sont appliquées que lorsque vous cliquez sur **OK**. Pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer aucune des modifications, cliquez sur **Annuler**.

3.6 Guide d'installation des plug-ins

[Éditions Studio & Studio Max uniquement](#) ¹¹

Installer le plug-in Photoshop de PortraitPro

Dans les éditions Studio et Studio Max de PortraitPro, vous pouvez utiliser PortraitPro comme [plug-in](#) ³¹ dans Photoshop et dans d'autres logiciels de retouche photo compatibles. Pour cela, le plug-in PortraitPro doit être installé dans le dossier des plug-ins de l'application.

Le programme d'installation de PortraitPro propose d'installer le plug-in sur son dernier écran. Pour lancer le programme d'installation du plug-in, laissez la case **Exécuter Photoshop Plugin Installer** cochée et cliquez sur **Terminer**.

Si Windows vous demande si vous voulez autoriser le programme d'installation du plug-in à apporter des modifications à votre ordinateur, vérifiez que l'éditeur est Anthropics Technology Ltd. et cliquez sur **Oui**. Le programme d'installation du plug-in utilise la même langue que PortraitPro.

Sur l'écran de bienvenue, cliquez sur **Suivant >**.

L'écran **Sélectionner l'emplacement de l'installation** affiche la liste des versions de Photoshop que le programme d'installation a trouvées sur votre ordinateur, ainsi que le dossier des plug-ins partagés par les applications Adobe (**Adobe CC Common Plug-ins (64-bit)**). Le plug-in est installé pour chaque élément coché. Pour installer aussi le plug-in dans un autre dossier, cochez **Choisir le chemin d'installation manuellement**. Cliquez ensuite sur **Suivant >**.

Si vous avez coché **Choisir le chemin d'installation manuellement**, l'écran **Dossier de destination du plug-in** s'affiche. Cliquez sur **Parcourir...** et sélectionnez le dossier des plug-ins de l'application dans laquelle vous souhaitez installer le plug-in PortraitPro. Cliquez ensuite sur **Suivant >**.

Le programme d'installation affiche ensuite la liste des dossiers que vous avez choisis. Cliquez sur **Installer** pour y installer le plug-in PortraitPro.

Vous pouvez à tout moment exécuter de nouveau le programme d'installation du plug-in depuis PortraitPro : choisissez **Fichier > Paramètres...**, puis l'onglet **Plug-in**, et cliquez sur le bouton **Exécuter le programme d'installation du plug-in**.

[Réinstaller le plug-in](#)

Si vous n'avez pas installé le plug-in lors de l'installation de PortraitPro, par exemple parce que Photoshop n'était pas encore installé à ce moment-là, ou si vous avez depuis installé une nouvelle version de Photoshop, vous pouvez installer le plug-in plus tard dans les [paramètres plug-in](#) ¹³⁶.

Dépannage

Si le plug-in PortraitPro n'apparaît pas dans Photoshop (ou dans une autre application compatible), il n'a peut-être pas été installé correctement. Cela peut se produire si le plug-in a été installé dans le mauvais dossier.

Pour résoudre ce problème, trouvez le dossier dans lequel le plug-in doit être installé. En général, le dossier des plug-ins de Photoshop est `C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop <VERSION>\Plug-ins`, où <VERSION> est la version de Photoshop. Les versions récentes de Photoshop trouvent aussi les plug-ins situés dans `C:\Program Files\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC`. Une fois le bon dossier trouvé, exécutez le programme d'installation du plug-in depuis les [paramètres plug-in](#)¹³⁶, cochez **Choisir le chemin d'installation manuellement** et sélectionnez ce dossier.

3.7 Remerciements

PortraitPro utilise un certain nombre de bibliothèques tierces, qui sont citées ici. Nous remercions leurs auteurs d'avoir mis à disposition ces précieuses ressources.

dcraw

La lecture des images RAW est assurée par [dcraw](#).

Copyright 1997-2018 by Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

The RESTRICTED (Foveon) functions are not included in this build of dcraw.

libtiff

La lecture et l'écriture des images TIFF sont assurées par [libtiff](#).

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

libjpeg-turbo

La lecture et l'écriture des images JPEG sont assurées par [libjpeg-turbo](#), qui est basée sur la bibliothèque jpeglib de l'[Independent JPEG Group](#). Elle est utilisée selon les termes de l'IJG License et de la Modified (3-clause) BSD License.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This software is copyright (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

Copyright (C) 1991-2026 The libjpeg-turbo Project and many others. All Rights Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the libjpeg-turbo Project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS", AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[libpng](#)

La lecture et l'écriture des images PNG sont assurées par [libpng](#). Elle est utilisée selon les termes de la PNG Reference Library License version 2.

Copyright (c) 1995-2026 The PNG Reference Library Authors. Copyright (c) 2018-2026 Cosmin Truta. Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2018 Glenn Randers-Pehrson. Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger. Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

The software is supplied "as is", without warranty of any kind, express or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability, fitness for a particular purpose, title, and non-infringement. In no event shall the Copyright owners, or anyone distributing the software, be liable for any damages or other liability, whether in contract, tort or otherwise, arising from, out of, or in connection with the software, or the use or other dealings in the software, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated, but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

[zlib](#)

La compression Zlib est assurée par [zlib](#).

Copyright (C) 1995-2026 Jean-loup Gailly and Mark Adler

[Adobe DNG SDK](#)

La lecture des fichiers DNG est assurée par l'Adobe DNG SDK.

Lossless JPEG code adapted from:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.
Part of the Independent JPEG Group's software.

Copyright (c) 1993 Brian C. Smith,
The Regents of the University of California
All rights reserved.

Copyright (c) 1994 Kongji Huang and Brian C. Smith.
Cornell University
All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose, without fee, and without written agreement is hereby granted, provided that the above copyright notice and the following two paragraphs appear in all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL CORNELL UNIVERSITY BE LIABLE TO ANY PARTY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN IF CORNELL UNIVERSITY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CORNELL UNIVERSITY SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS ON AN "AS IS" BASIS, AND CORNELL UNIVERSITY HAS NO OBLIGATION TO PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

Copyright © 2006-2019 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe is a registered trademark or trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in The United States and/or other countries. Mac is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the United States and other countries. All trademarks noted herein are the property of their respective owners.

[Adobe XMP SDK](#)

L'Adobe XMP SDK est utilisé par l'Adobe DNG SDK.

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporated and others. All rights reserved. The original version of this source code may be found at <https://www.adobe.com>.

[Expat](#)

La lecture XML dans l'Adobe XMP SDK est assurée par [Expat](#).

Copyright (c) 1998-2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper

Copyright (c) 2001-2019 Expat maintainers

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[Little CMS](#)

La gestion des profils couleur ICC est assurée par [Little CMS](#) (lcms2).

MIT License

Copyright (c) 2023 Marti Maria Saguer

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[OpenCV](#)

La détection automatique des traits du visage utilise la bibliothèque [OpenCV](#).

License Agreement For Open Source Computer Vision Library (3-clause BSD License)

Copyright (C) 2000-2019, Intel Corporation, all rights reserved. Copyright (C) 2009-2011, Willow Garage Inc., all rights reserved. Copyright (C) 2009-2016, NVIDIA Corporation, all rights reserved. Copyright (C) 2010-2013, Advanced Micro Devices,

Inc., all rights reserved. Copyright (C) 2015-2016, OpenCV Foundation, all rights reserved. Copyright (C) 2015-2016, Itseez Inc., all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the names of the copyright holders nor the names of the contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall copyright holders or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

[libLBFGS](#)

L'optimisation numérique est assurée par [libLBFGS](#).

The MIT License

Copyright (c) 1990 Jorge Nocedal Copyright (c) 2007-2010 Naoaki Okazaki

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[Boost](#)

Les classes générales sont fournies par [boost](#).

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Dlib

Dlib, une boîte à outils d'apprentissage automatique.

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Eigen

Eigen, une bibliothèque de templates C++ pour l'algèbre linéaire : matrices, vecteurs, solveurs numériques et algorithmes associés.

Mozilla Public License Version 2.0
=====

1. Definitions -----

- 1.1. "Contributor"
means each individual or legal entity that creates, contributes to the creation of, or owns Covered Software.
- 1.2. "Contributor Version"
means the combination of the Contributions of others (if any) used by a Contributor and that particular Contributor's Contribution.
- 1.3. "Contribution"
means Covered Software of a particular Contributor.
- 1.4. "Covered Software"
means Source Code Form to which the initial Contributor has attached the notice in Exhibit A, the Executable Form of such Source Code Form, and Modifications of such Source Code Form, in each case including portions thereof.
- 1.5. "Incompatible With Secondary Licenses"
means
- (a) that the initial Contributor has attached the notice described in Exhibit B to the Covered Software; or
 - (b) that the Covered Software was made available under the terms of version 1.1 or earlier of the License, but not also under the terms of a Secondary License.
- 1.6. "Executable Form"
means any form of the work other than Source Code Form.
- 1.7. "Larger Work"
means a work that combines Covered Software with other material, in a separate file or files, that is not Covered Software.
- 1.8. "License"
means this document.
- 1.9. "Licensable"
means having the right to grant, to the maximum extent possible, whether at the time of the initial grant or subsequently, any and all of the rights conveyed by this License.
- 1.10. "Modifications"
means any of the following:
- (a) any file in Source Code Form that results from an addition to, deletion from, or modification of the contents of Covered Software; or
 - (b) any new file in Source Code Form that contains any Covered Software.
- 1.11. "Patent Claims" of a Contributor
means any patent claim(s), including without limitation, method, process, and apparatus claims, in any patent Licensable by such Contributor that would be infringed, but for the grant of the License, by the making, using, selling, offering for sale, having

made, import, or transfer of either its Contributions or its Contributor Version.

1.12. "Secondary License"

means either the GNU General Public License, Version 2.0, the GNU Lesser General Public License, Version 2.1, the GNU Affero General Public License, Version 3.0, or any later versions of those licenses.

1.13. "Source Code Form"

means the form of the work preferred for making modifications.

1.14. "You" (or "Your")

means an individual or a legal entity exercising rights under this License. For legal entities, "You" includes any entity that controls, is controlled by, or is under common control with You. For purposes of this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of more than fifty percent (50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.

2. License Grants and Conditions

2.1. Grants

Each Contributor hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license:

- (a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by such Contributor to use, reproduce, make available, modify, display, perform, distribute, and otherwise exploit its Contributions, either on an unmodified basis, with Modifications, or as part of a Larger Work; and
- (b) under Patent Claims of such Contributor to make, use, sell, offer for sale, have made, import, and otherwise transfer either its Contributions or its Contributor Version.

2.2. Effective Date

The licenses granted in Section 2.1 with respect to any Contribution become effective for each Contribution on the date the Contributor first distributes such Contribution.

2.3. Limitations on Grant Scope

The licenses granted in this Section 2 are the only rights granted under this License. No additional rights or licenses will be implied from the distribution or licensing of Covered Software under this License. Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is granted by a Contributor:

- (a) for any code that a Contributor has removed from Covered Software; or

- (b) for infringements caused by: (i) Your and any other third party's modifications of Covered Software, or (ii) the combination of its Contributions with other software (except as part of its Contributor Version); or
- (c) under Patent Claims infringed by Covered Software in the absence of its Contributions.

This License does not grant any rights in the trademarks, service marks, or logos of any Contributor (except as may be necessary to comply with the notice requirements in Section 3.4).

2.4. Subsequent Licenses

No Contributor makes additional grants as a result of Your choice to distribute the Covered Software under a subsequent version of this License (see Section 10.2) or under the terms of a Secondary License (if permitted under the terms of Section 3.3).

2.5. Representation

Each Contributor represents that the Contributor believes its Contributions are its original creation(s) or it has sufficient rights to grant the rights to its Contributions conveyed by this License.

2.6. Fair Use

This License is not intended to limit any rights You have under applicable copyright doctrines of fair use, fair dealing, or other equivalents.

2.7. Conditions

Sections 3.1, 3.2, 3.3, and 3.4 are conditions of the licenses granted in Section 2.1.

3. Responsibilities

3.1. Distribution of Source Form

All distribution of Covered Software in Source Code Form, including any Modifications that You create or to which You contribute, must be under the terms of this License. You must inform recipients that the Source Code Form of the Covered Software is governed by the terms of this License, and how they can obtain a copy of this License. You may not attempt to alter or restrict the recipients' rights in the Source Code Form.

3.2. Distribution of Executable Form

If You distribute Covered Software in Executable Form then:

- (a) such Covered Software must also be made available in Source Code Form, as described in Section 3.1, and You must inform recipients of the Executable Form how they can obtain a copy of such Source Code Form by reasonable means in a timely manner, at a charge no more

than the cost of distribution to the recipient; and

- (b) You may distribute such Executable Form under the terms of this License, or sublicense it under different terms, provided that the license for the Executable Form does not attempt to limit or alter the recipients' rights in the Source Code Form under this License.

3.3. Distribution of a Larger Work

You may create and distribute a Larger Work under terms of Your choice, provided that You also comply with the requirements of this License for the Covered Software. If the Larger Work is a combination of Covered Software with a work governed by one or more Secondary Licenses, and the Covered Software is not Incompatible With Secondary Licenses, this License permits You to additionally distribute such Covered Software under the terms of such Secondary License(s), so that the recipient of the Larger Work may, at their option, further distribute the Covered Software under the terms of either this License or such Secondary License(s).

3.4. Notices

You may not remove or alter the substance of any license notices (including copyright notices, patent notices, disclaimers of warranty, or limitations of liability) contained within the Source Code Form of the Covered Software, except that You may alter any license notices to the extent required to remedy known factual inaccuracies.

3.5. Application of Additional Terms

You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations to one or more recipients of Covered Software. However, You may do so only on Your own behalf, and not on behalf of any Contributor. You must make it absolutely clear that any such warranty, support, indemnity, or liability obligation is offered by You alone, and You hereby agree to indemnify every Contributor for any liability incurred by such Contributor as a result of warranty, support, indemnity or liability terms You offer. You may include additional disclaimers of warranty and limitations of liability specific to any jurisdiction.

4. Inability to Comply Due to Statute or Regulation

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Covered Software due to statute, judicial order, or regulation then You must: (a) comply with the terms of this License to the maximum extent possible; and (b) describe the limitations and the code they affect. Such description must be placed in a text file included with all distributions of the Covered Software under this License. Except to the extent prohibited by statute or regulation, such description must be sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to understand it.

5. Termination

5.1. The rights granted under this License will terminate automatically if You fail to comply with any of its terms. However, if You become compliant, then the rights granted under this License from a particular Contributor are reinstated (a) provisionally, unless and until such Contributor explicitly and finally terminates Your grants, and (b) on an ongoing basis, if such Contributor fails to notify You of the non-compliance by some reasonable means prior to 60 days after You have come back into compliance. Moreover, Your grants from a particular Contributor are reinstated on an ongoing basis if such Contributor notifies You of the non-compliance by some reasonable means, this is the first time You have received notice of non-compliance with this License from such Contributor, and You become compliant prior to 30 days after Your receipt of the notice.

5.2. If You initiate litigation against any entity by asserting a patent infringement claim (excluding declaratory judgment actions, counter-claims, and cross-claims) alleging that a Contributor Version directly or indirectly infringes any patent, then the rights granted to You by any and all Contributors for the Covered Software under Section 2.1 of this License shall terminate.

5.3. In the event of termination under Sections 5.1 or 5.2 above, all end user license agreements (excluding distributors and resellers) which have been validly granted by You or Your distributors under this License prior to termination shall survive termination.

```
*****
*
* 6. Disclaimer of Warranty
* -----
*
* Covered Software is provided under this License on an "as is"
* basis, without warranty of any kind, either expressed, implied, or
* statutory, including, without limitation, warranties that the
* Covered Software is free of defects, merchantable, fit for a
* particular purpose or non-infringing. The entire risk as to the
* quality and performance of the Covered Software is with You.
* Should any Covered Software prove defective in any respect, You
* (not any Contributor) assume the cost of any necessary servicing,
* repair, or correction. This disclaimer of warranty constitutes an
* essential part of this License. No use of any Covered Software is
* authorized under this License except under this disclaimer.
*
*****
```

```
*****
*
* 7. Limitation of Liability
* -----
*
* Under no circumstances and under no legal theory, whether tort
* (including negligence), contract, or otherwise, shall any
* Contributor, or anyone who distributes Covered Software as
* permitted above, be liable to You for any direct, indirect,
* special, incidental, or consequential damages of any character
* including, without limitation, damages for lost profits, loss of
* goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any
*
```

* and all other commercial damages or losses, even if such party *
* shall have been informed of the possibility of such damages. This *
* limitation of liability shall not apply to liability for death or *
* personal injury resulting from such party's negligence to the *
* extent applicable law prohibits such limitation. Some *
* jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of *
* incidental or consequential damages, so this exclusion and *
* limitation may not apply to You. *

8. Litigation

Any litigation relating to this License may be brought only in the courts of a jurisdiction where the defendant maintains its principal place of business and such litigation shall be governed by laws of that jurisdiction, without reference to its conflict-of-law provisions. Nothing in this Section shall prevent a party's ability to bring cross-claims or counter-claims.

9. Miscellaneous

This License represents the complete agreement concerning the subject matter hereof. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not be used to construe this License against a Contributor.

10. Versions of the License

10.1. New Versions

Mozilla Foundation is the license steward. Except as provided in Section 10.3, no one other than the license steward has the right to modify or publish new versions of this License. Each version will be given a distinguishing version number.

10.2. Effect of New Versions

You may distribute the Covered Software under the terms of the version of the License under which You originally received the Covered Software, or under the terms of any subsequent version published by the license steward.

10.3. Modified Versions

If you create software not governed by this License, and you want to create a new license for such software, you may create and use a modified version of this License if you rename the license and remove any references to the name of the license steward (except to note that such modified license differs from this License).

10.4. Distributing Source Code Form that is Incompatible With Secondary

Licenses

If You choose to distribute Source Code Form that is Incompatible With Secondary Licenses under the terms of this version of the License, the notice described in Exhibit B of this License must be attached.

Exhibit A - Source Code Form License Notice

This Source Code Form is subject to the terms of the Mozilla Public License, v. 2.0. If a copy of the MPL was not distributed with this file, You can obtain one at <http://mozilla.org/MPL/2.0/>.

If it is not possible or desirable to put the notice in a particular file, then You may include the notice in a location (such as a LICENSE file in a relevant directory) where a recipient would be likely to look for such a notice.

You may add additional accurate notices of copyright ownership.

Exhibit B - "Incompatible With Secondary Licenses" Notice

This Source Code Form is "Incompatible With Secondary Licenses", as defined by the Mozilla Public License, v. 2.0.

[ONNX Runtime](#)

Les modèles d'apprentissage automatique sont exécutés par [ONNX Runtime](#).

MIT License

Copyright (c) Microsoft Corporation

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[DirectML](#)

La version Windows de PortraitPro utilise [DirectML](#) 1.12.1 pour exécuter les modèles d'apprentissage automatique sur la carte graphique. DirectML est protégé par le copyright (C) de Microsoft Corporation et est inclus sous forme de fichier de bibliothèque distinct, selon les Microsoft Software License Terms for DirectML.

Bibliothèque d'exécution OpenMP

La version Mac de PortraitPro utilise le [LLVM OpenMP runtime](#) (libomp) pour répartir le traitement sur les cœurs du processeur. Il fait partie du projet LLVM et est inclus sous forme de fichier de bibliothèque distinct, selon l'Apache License v2.0 with LLVM Exceptions. Le texte de la licence est disponible à l'adresse <https://llvm.org/LICENSE.txt>.

YuNet

La détection automatique des visages utilise le modèle de détection de visages [YuNet](#).

MIT License

Copyright (c) 2020 Shiqi Yu <shiqi.yu@gmail.com>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

FFDNet

La suppression du bruit utilise un modèle [FFDNet](#) de la boîte à outils de restauration d'images KAIR.

MIT License

Copyright (c) 2019 Kai Zhang

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

CBIA Graph Cut Library

Certains outils du masque de l'arrière-plan utilisent la [Graph Cut Library](#) du Centre for Biomedical Image Analysis (CBIA) de l'université Masaryk.

Copyright (C) 2008-2010 Centre for Biomedical Image Analysis (CBIA)

Copyright (C) 2008-2010 Ondrej Danek

Elle est utilisée selon les termes de la GNU Lesser General Public License version 3 (LGPLv3) et est incluse sous forme de fichier de bibliothèque distinct. Le texte de la LGPLv3 est disponible à l'adresse <https://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.html>.

Le code source de la bibliothèque peut être téléchargé à l'adresse <https://cbia.fi.muni.cz/software/gc-library.html>.

pugixml

La lecture des fichiers XML est assurée par [pugixml](#).

Copyright (c) 2006-2014 Arseny Kapoulkine

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

John D. Cook

Certaines fonctions mathématiques sont basées sur le [code autonome de John D. Cook](#).

Copyright (c) John D. Cook, 2017

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[Piotr's Image & Video Toolbox](#)

Une partie du code de traitement d'image rapide est basée sur la boîte à outils [Piotr's Image & Video Toolbox](#), de Piotr Dollár et Ron Appel.

Copyright (c) 2012, Piotr Dollar All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The views and conclusions contained in the software and documentation are those of the authors and should not be interpreted as representing official policies, either expressed or implied, of the FreeBSD Project.

[Qt](#)

L'interface utilisateur est construite avec le framework d'application [Qt](#), version 6.11.2.

Qt est protégé par le copyright (C) de The Qt Company Ltd. et d'autres contributeurs. Il est utilisé selon les termes de la GNU Lesser General Public License version 3 (LGPLv3) et est inclus sous forme de fichiers de bibliothèque distincts.

Le texte de la LGPLv3 est disponible à l'adresse <https://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.html>.

Le code source de Qt peut être téléchargé à l'adresse https://download.qt.io/official_releases/qt/.

[FFmpeg](#)

La lecture des vidéos des tutoriels utilise [FFmpeg](#), par l'intermédiaire du module Qt Multimedia.

Ce logiciel utilise du code de FFmpeg sous licence GNU Lesser General Public License version 2.1 (LGPLv2.1) ou ultérieure. Le code de FFmpeg est inclus sous forme de fichiers de bibliothèque distincts.

Le texte de la LGPLv2.1 est disponible à l'adresse <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html>.

Le code source de FFmpeg peut être téléchargé à l'adresse <https://ffmpeg.org/download.html>.

3.8 Types de fichiers pris en charge

PortraitPro peut lire et écrire les types de fichiers suivants :

Type	Extension	Description
JPEG	.jpg; .jpeg	Type de fichier image qui utilise une compression avec pertes
TIFF	.tif; .tiff	Type de fichier image non compressé ou qui utilise une compression sans perte Remarque : les fichiers TIFF contenant des images de 16 bits par échantillon (48 bits par pixel) ne sont pris en charge que dans les éditions Studio et Studio Max.
PNG	.png	Un autre format de fichier image courant Remarque : les fichiers PNG contenant des images de 16 bits par échantillon (48 bits par pixel) ne sont pris en charge que dans les éditions Studio et Studio Max.
PPX	.ppx	Fichier projet PortraitPro. Ce type de fichier propriétaire enregistre l'image avec la position de tous les points, les réglages des curseurs, les masques et les instantanés (voir Menu Fichier ^[41]).
PPB	.ppb	Fichier de projet de lot automatique, qui enregistre tout un lot automatique ^[24] . Ce type de fichier ne peut être ouvert que dans l'édition Studio Max.

Éditions Studio et Studio Max

En outre, les éditions Studio et Studio Max de PortraitPro peuvent lire les fichiers RAW des appareils photo. PortraitPro dispose de deux moyens de les lire : son module de lecture RAW intégré et le logiciel gratuit *Adobe DNG Converter*, que vous installez séparément puis activez dans les [paramètres RAW](#)^[138]. Lorsque la case **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW** est cochée, tous les fichiers RAW sont lus avec Adobe DNG Converter. Lorsqu'elle n'est pas cochée, tous les fichiers RAW sont lus avec le module de lecture intégré.

Le tableau indique quel module de lecture peut ouvrir chaque type de fichier RAW :

Fabricant	Module de lecture RAW intégré	Nécessite Adobe DNG Converter
Adobe	.dng	
Apple QuickTake	.qtk	

ARRI	.ari	
Canon	.crw; .cr2	.cr3
Epson	.erf	
Fujifilm	.raf	.raf avec compression sans perte
GoPro		.gpr
Hasselblad	.3fr; .fff	
Kodak	.kdc; .dcr	
Leica	.rwl	
Mamiya	.mef; .mfw; .mos	
Minolta	.mrw	
Nikon	.nef; .nrw	Pixel Shift .nefx
Olympus	.orf	
Panasonic	.raw; .rw2	
Pentax	.pef; .ptx	
Phase One	.iiq	
Samsung	.srw	
Sigma		.x3f
Sony	.arw; .srf; .sr2	Pixel Shift .arq

Certains autres formats compressés récents, comme les fichiers .arw Sony avec compression sans perte et les fichiers .nef Nikon High Efficiency, peuvent aussi nécessiter Adobe DNG Converter.

Adobe DNG Converter peut lire les fichiers .x3f Sigma des appareils SD9, SD10, SD14 et SD15 et des séries DP1 et DP2. PortraitPro ne peut pas ouvrir les fichiers .x3f des appareils Sigma Merrill et Quattro.

Les fichiers Apple QuickTake .qtk, ARRI .ari et les anciens fichiers Pentax .ptx ne peuvent être lus que par le module de lecture intégré : la case **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW** doit donc être décochée pour les ouvrir. Les fichiers DNG sont ouverts directement, quel que soit le module de lecture choisi.

Si un fichier RAW ne s'ouvre pas, installez le logiciel gratuit Adobe DNG Converter et cochez la case **Utiliser DNG Converter pour lire les images RAW** (voir [Paramètres RAW](#)¹³⁸). Pour essayer d'ouvrir un fichier dont le

type n'est pas indiqué, choisissez **Tous les fichiers** dans la boîte de dialogue d'ouverture de fichiers, ou faites glisser le fichier sur PortraitPro.

3.9 Raccourcis clavier

PortraitPro propose les raccourcis clavier suivants aux différentes étapes de l'application.

Commandes de menu

CTRL+O	Fichier > Ouvrir...
F4	Éditions Studio & Studio Max uniquement ¹¹⁾ Fichier > Ouvrir un lot..., dans l'édition Studio. Dans l'édition Studio Max, F4 correspond à la commande Lot automatique > Modifier les paramètres lorsqu'un lot automatique est ouvert.
CTRL+S	Fichier > Enregistrer
CTRL+W	Fichier > Fermer
CTRL+N	Fichier > Passer au visage suivant
CTRL+P	Fichier > Passer au visage précédent
CTRL+E	Fichier > Retoucher un autre visage sur cette photo
CTRL+A	Fichier > Ajuster les contours
CTRL+Z	Édition > Annuler
CTRL+Y	Édition > Rétablir

Sélectionner un visage

S	Équivaut à cliquer sur le bouton Retoucher uniquement la peau , pour retoucher la peau d'une photo sans visage.
---	--

Sélectionner le sexe

F	Définit le visage comme Femme .
M	Définit le visage comme Homme .
C	Définit le visage comme Enfant .

Marquer les traits

BARRE D'ESPACE	Passes à l'étape Ajuster les contours ²⁸⁾ , une fois que vous avez placé tous les points.
----------------	--

Ajuster les contours

BARRE D'ESPACE	Passes au trait suivant à ajuster. Après le dernier trait, passe à la retouche du visage.
----------------	---

Retoucher l'image

+	Zoom avant. La touche = permet aussi de faire un zoom avant.
-	Zoom arrière.
ENTRÉE (maintenue enfoncée)	Affiche l'image d'origine à la place de l'image retouchée, comme lorsque vous maintenez enfoncé le bouton Afficher l'image Avant . Cela fonctionne sur toutes les pages, y compris les pages des outils.
ÉCHAP	Quitte la page de l'outil ou du mode en cours (par exemple un masque, Recadrer ou Supprimer le bruit) et revient aux curseurs, comme si vous cliquez sur Terminé . Lorsque les curseurs sont affichés, ferme le pinceau Correcteur ou le pinceau Restaurer. Si vous appuyez sur ÉCHAP pendant que vous peignez, le coup de pinceau est conservé et le pinceau est fermé.
A	Affiche ou masque le masque Peau.
G	Affiche ou masque le masque Cheveux.
T	Sélectionne le pinceau Correcteur, comme le bouton Correcteur de la palette d'outils ^[97] .
R	Sélectionne le pinceau Restaurer, comme le bouton Restaurer de la palette d'outils.
S	Sélectionne le pinceau Étendre du masque Peau ^[101] .
D	Sélectionne le pinceau Réduire du masque Peau.
H	Sélectionne le pinceau Étendre du masque Cheveux ^[102] .
J	Sélectionne le pinceau Réduire du masque Cheveux.
C	Ouvre l' outil Recadrage ^[105] (sauf en mode plug-in).
X	Sélectionne l'option prédéfinie Restaurer l'original, qui règle les commandes de façon à laisser l'image inchangée.
[	Réduit la taille du pinceau (lorsqu'un outil pinceau ^[20] ou un outil pinceau de zone ^[22] est sélectionné).
]	Augmente la taille du pinceau (lorsqu'un outil pinceau ou un outil pinceau de zone est sélectionné).
0-9	Modifie l'intensité du pinceau (lorsque le pinceau Correcteur ou Restaurer est sélectionné). Les touches 1 à 9 la règlent de 10 % à 90 %, et la touche 0 la règle sur 100 %.
BARRE D'ESPACE (maintenue enfoncée)	Lorsqu'un outil pinceau est sélectionné, passe temporairement à l' outil Panoramique ^[20] .
MAJ (maintenue enfoncée)	Lorsqu'un outil pinceau est sélectionné, passe temporairement au pinceau opposé (par exemple de Correcteur à Restaurer, ou d'Étendre à Réduire).
ALT (maintenue enfoncée)	Lorsqu'un pinceau intelligent est sélectionné, verrouille temporairement le détecteur. C'est utile pour peindre des détails fins, comme des mèches de cheveux.

ALT + molette de la souris	Lorsqu'un outil pinceau est sélectionné, modifie la taille du pinceau.
F1	Aide > Sommaire
F2	Affiche la boîte de dialogue Enregistrer l'option prédéfinie ^[141] .
F3	Affiche la boîte de dialogue Enregistrer l'instantané ^[58] .
F4	Fichier > Ouvrir un lot... , dans l'édition Studio. Dans l'édition Studio Max, F4 correspond à la commande Lot automatique > Modifier les paramètres lorsqu'un lot automatique est ouvert.
F5	Fichier > Enregistrer et ouvrir le fichier suivant Édition Studio uniquement ^[11]
F6	Règle le zoom pour afficher l'image à l'échelle 1:1, un pixel de l'image par pixel de l'écran.
F7	Règle le zoom pour afficher l'image entière.
F8	Règle le zoom pour afficher le visage actuel.
F9	Sélectionne l'onglet Commandes ^[58] du panneau de commandes.
F10	Sélectionne l'onglet Options prédéfinies ^[55] du panneau de commandes.
F11	Sélectionne l'onglet Instantanés ^[58] du panneau de commandes.
F12	Retour depuis le plug-in – Si l'application est en mode plug-in ^[31] , renvoie l'image retouchée à l'application qui a lancé PortraitPro, et ferme PortraitPro.

Les touches F9, F10 et F11 ne fonctionnent que lorsque les curseurs sont affichés, et non lorsqu'une page d'outil ou de mode est ouverte.

Index

- 1 -

100% (zoom) 53

- A -

À propos de PortraitPro 46
 accentuer la netteté de l'image 82
 accentuer les yeux 74
 Adobe RGB (1998) 131
 aérographe 64
 Affichage double 48
 Affichage unique 48
 Afficher les valeurs des curseurs 128
 Afficher l'image Avant 50
 Afficher/Modifier le masque Cheveux 102
 Afficher/Modifier le masque de l'arrière-plan 86
 Afficher/modifier le masque Effets 104
 Afficher/Modifier le masque Peau 101
 Afficher/Modifier les superpositions 94
 Affiner le contour 101, 102
 âge 125
 Agrandir les yeux 61
 aide pop-up 46
 ajouter des images au lot 45
 Ajouter des masques comme canaux supplémentaires 126
 ajouter un sourire 61
 ajouter un visage manquant 33
 Ajouter une superposition 94
 Ajuster l'arrière-plan 90
 ajuster les contours 28
 Ajuster tout le masque 86
 ancrage des vues Avant et Après 50
 ancrage du panneau de commandes 50
 Annuler 44
 Apparence du ciel 111
 Appliquer les options prédéfinies 119
 assistance technique 46
 astuces 11
 Autres visages 6

- B -

balance des blancs 68
 bandeau des visages 54
 barre d'outils 48
 bibliothèques tierces 144
 bits par échantillon 126, 131
 blanchir les dents 78
 blanchir les yeux 74
 blush 70
 boîte de dialogue du lot automatique 119
 boîte de dialogue Enregistrer l'option prédéfinie 141
 boîte de dialogue Gestion des options prédéfinies 142
 boîte de dialogue Lot manuel 122
 boîte de dialogue Paramètres 127
 boîtes de dialogue 118
 Bouche & nez 78
 Bouche et dents 95
 bouche ouverte ou fermée 28
 bouton 1:1 53
 bouton Ajuster 97
 bouton Ajuster à l'écran 53
 bouton Arrière-plan 86
 bouton Enregistrer 48
 bouton Fermer 48
 bouton Recadrer 105
 bouton Terminé 97
 bouton Visage 53
 brillance des cheveux 79
 bronzage 68
 bruit en haute sensibilité ISO 106

- C -

calques 83
 carte des paramètres du pinceau 20
 carte graphique 6
 cernes 64
 changer de langue 134
 changer de visage 54
 Changer l'arrière-plan 90
 changer le sexe 17
 changer le visage actuel 33
 charger une image 16
 cheveux en contre-jour 110

ciel 111
 commande de zoom 53
 commandes Cheveux 79
 commandes de coloration de la peau 68
 commandes de la bouche 78
 commandes de la pupille 74
 commandes de l'iris 74
 commandes de menu 40
 commandes déplacées 6
 commandes des lèvres 78
 commandes Yeux 74
 commencer 6
 comparaison des fonctionnalités 11
 comparer avec l'original 50
 configuration requise 6
 contours 17, 28
 contours de l'iris et de la pupille 28
 copier dans le presse-papiers 44
 copier des options prédéfinies 55
 Correction de la distorsion 61
 Correction globale 58
 corriger les dents 95
 Corriger l'orientation 35
 Cou & épaules 61
 couleur de la peau 68
 couleur des lèvres 78
 CR3 138
 crayon à sourcils 70
 Créer le masque de l'arrière-plan 83
 créer une option prédéfinie 141
 curseur de contraste 82
 curseur de luminosité 82
 curseurs 58
 curseurs de la peau 64
 curseurs de l'image 82
 curseurs de sculpture du visage 61
 curseurs enregistrés 55
 curseurs Forme 61
 Cyanotype 116

- D -

débruiter 106
 Définir les valeurs par défaut 142
 dents 78
 dépannage du plug-in 143
 déplacer l'image 20
 direction de l'éclairage 68

DNG 160
 DNG Converter 138
 dodge and burn 108
 Dossier d'enregistrement 119
 dossier des plug-ins 143

- E -

Éclairage & coloration 68
 éclairage de la peau 68
 éclaircir et assombrir 108
 écran d'accueil 16
 édition Standard 11
 édition Studio 11
 édition Studio Max 11
 éditions 11
 effet aquarelle 116
 effets artistiques 116
 Éléments du lot automatique 24
 enfant 125
 enlumineur 70
 Enregistrer en JPEG/TIFF/PNG 126
 Enregistrer et ouvrir le fichier suivant 26
 Enregistrer le projet 19, 41
 enregistrer le résultat 19
 enregistrer l'image 19
 Enregistrer sous 41
 enregistrer un instantané 58
 espace colorimétrique 131
 étapes de base 10
 étiquettes de la barre d'outils 128
 Exécuter le programme d'installation du plug-in 136
 exporter des options prédéfinies 142
 Exposition 82
 extensions de fichier 160
 eyeliner 70

- F -

faire pivoter l'image 35
 fard à paupières 70
 fichier de session 6
 fichier RAW impossible à ouvrir 138
 fichiers récents 41
 filtre des options prédéfinies 141
 flouter l'arrière-plan 90
 Forme 61

forum 46

- G -

gestion des couleurs 131
GPU 6
guide de démarrage rapide 10
guide étape par étape 16

- I -

image d'arrière-plan 90
Image entière (zoom) 53
images RAW 160
importer des options prédéfinies 142
imprimer 41
info-bulles 128
Informations système 46
Inpainting 95
installation du plug-in Photoshop 143
instantanés 58
Intensité (pinceau) 20
Intensité de l'option prédéfinie sélectionnée 55
interface utilisateur sombre 128
introduction 6

- J -

jeton de licence 41
JPEG 126, 160

- L -

lentilles de contact 74
licences 144
Lightroom 31
Lissage de la peau 64
Lisser les cheveux 79
liste du lot 122
Localiser le visage manuellement 26
lot 24
lot automatique 24
lot manuel 26
lumière de contour 110

- M -

maquillage 70
marquer des images 24
Marquer les traits 26
mascara 70
masque Cheveux 102
masque de l'arrière-plan 86
masque de reflets 95
masque Effets 104
masque Peau 101
Mèches colorées 79
meilleurs résultats 11
menu Affichage 45
menu Aide 46
menu Édition 44
menu Fichier 41
menu Lot automatique 45
menus 40
mises à jour automatiques 128
Mode coiffage des cheveux 79
mode masqué 108
mode plug-in 31, 136
Mode plug-in automatique 136
modifier la couleur des cheveux 79
modifier la couleur des yeux 74
Modifier les paramètres 119
module de lecture RAW intégré 138

- N -

Navigateur 53
Ne pas enregistrer sur le fichier image d'origine 128
noir et blanc 82
nouveau 6
nouvelles fonctionnalités 6

- O -

onglet Commandes 58
onglet Historique 50
onglet Instantanés 58
onglet Options prédéfinies 55
opacité (pinceau) 20
open source 144
option prédéfinie par défaut 55

Options d'enregistrement de l'image 126
 Options d'enregistrement du lot automatique 119
 options prédéfinies 55
 orientation de l'image 35
 outil Correcteur 64
 outil de clonage 114
 outil Étendre le masque Peau 22
 outil Panoramique 20
 outil Recadrage 105
 outil Réduire le masque Peau 22
 outil Restaurer 64
 outils 97
 Outils de modification du masque 86
 outils de remplissage 86
 outils pinceau 20
 outils pinceau de zone 22
 Ouvrir le dossier des plug-ins 136
 Ouvrir un lot 122
 Ouvrir un lot d'images 24
 ouvrir une image 16

- P -

pages des outils 97
 palette d'outils 97
 panneau de commandes 50
 paramètres 127, 128
 paramètres couleur 131
 paramètres de langue 134
 paramètres du plug-in Photoshop 136
 paramètres généraux 128
 paramètres GPU 6
 paramètres par défaut 55
 paramètres RAW 138
 patchs de clonage 114
 peau du corps 31
 peindre la lumière et l'ombre 108
 pellicule 24
 photos de groupe 33
 pinceau Correcteur 20, 64
 pinceau d'éclairage 108
 pinceau d'éclairage – rétroéclairage 110
 pinceau Étendre 22
 pinceau Réduire 22
 pinceau Restaurer 20, 64
 pinceaux de masque 22
 Pinceaux du masque Cheveux 102
 Pinceaux du masque Effets 104

Pinceaux du masque Peau 101
 pinceaux intelligents 22
 Plein écran 45
 plug-in Photoshop 31
 Plusieurs options prédéfinies pour chaque visage 119
 plusieurs visages 33
 PNG 126, 160
 poches sous les yeux 64
 points de contrôle 28
 points de lumière 74
 points des traits du visage 26
 PortraitPro 24 6
 PortraitPro 27 6
 PortraitPro Body 31
 poudre bronzante 70
 PPB 160
 PPX 160
 préférences 127
 préfixe du nom de fichier 119
 prise en main 6
 profil de couleur de travail 131
 profil ICC 131
 profondeur de bits 131
 profondeur de champ 90
 programme d'installation du plug-in 143
 projet 41
 projet de lot automatique 24

- Q -

qualité JPEG 126

- R -

raccourcis clavier 163
 rapport du lot 45
 rapport hauteur/largeur 105
 rayon (pinceau) 20
 Recadrer autour du visage 105
 recadrer l'image 105
 Recalculer le masque Cheveux 102
 Recalculer le masque Peau 101
 recoloration des cheveux 79
 recolorer les cheveux 79
 Récupération du visage 95
 redimensionner le panneau de commandes 50

redimensionner l'image 126
réduction du bruit 106
Réduire les reflets dans les lunettes 95
rééclairage 68
référence 40
règle des tiers 105
Réinitialiser toutes les options prédéfinies 142
réinitialiser un curseur 58
remerciements 144
remodeler le visage 61
remplacement de l'arrière-plan 83
remplacement du ciel 111
remplacer le ciel 111
Rendre l'arrière-plan transparent 90
Rendu plus rapide 45
renommer des options prédéfinies 142
réorganiser des options prédéfinies 142
Restaurer l'original 55
Rétablir 44
retouche du corps entier 31
Retoucher le visage 18
retoucher l'image 18
Retoucher uniquement la peau 35
Retour depuis le plug-in 31
rétroéclairage 110
Revenir à l'original 6
rouge à lèvres 70

- S -

saturation 82
Sauvegarde automatique 119
sections des curseurs 58
sélectionner le sexe 125
Sélectionner un visage 35
sexe 125
sous-curseurs 58
sRGB 131
Style de la couleur de peau 68
suffixe du nom de fichier 119
superpositions 94
Suppression des cheveux rebelles 95
Suppression des taches 64
suppression des yeux rouges 74
suppression du bruit 106
supprimer des images du lot 45
supprimer des objets 114
supprimer des options prédéfinies 142

supprimer l'arrière-plan 90
supprimer le bruit 106
supprimer les cheveux rebelles 95
Supprimer les contours 125
supprimer les effets 104
supprimer les imperfections 20
supprimer les rides 64
supprimer un visage 33, 35

- T -

tablette graphique 20
Taille (pinceau) 20
taille du détecteur 22
tampon de duplication 114
température de couleur 82
texture de la peau 64
TIFF 126, 160
touches de raccourci 163
Tourné vers la droite 26
Tourné vers la gauche 26
traitement automatique 128
traitement par lot 24, 26
transparence 90
Trouver les détails 86
tutoriels 10
types de fichiers 160

- V -

vérifier le visage 17
Vérifier les mises à jour 46
version 46
vignette 82
vignettes des visages 54
visage actuel 54
Visage actuel (zoom) 53
Visage introuvable 35
visage non détecté 35
visages flous 95
Vue Après 48, 50
Vue Avant 48, 50
vue de profil 26, 35
vue de résumé 24
vues Avant et Après 50
vues du masque 86

- W -

Windows sur ARM 6

- Z -

zone de peau 101

zone des cheveux 102

Zone du ciel 111

zoom arrière 53

zoom avant 53