

PortraitPro Body Guide Utilisateur

Version 2.3

Anthropics Technology Ltd

www.portraitprobody.com

© 2018 Anthropics Technology Ltd.

Tables des Matières

Part I Commencer	6
1 Guide de Démarrage Rapide.....	7
2 Meilleurs Conseils Pour Les Meilleurs Résultats.....	9
3 Éditions PortraitPro Body.....	10
Part II Guide Étape Par Étape	14
1 Ouvrir une Image.....	14
2 Ouvrir une Image en Mode Simplifié.....	0
3 Mode Plug-in.....	15
4 Baliser l'image.....	16
Sélectionner le visage	16
Choisir le sexe	18
Baliser les articulations du squelette	19
Baliser les courbes du corps	22
Identifier les chevauchements	24
Terminer le balisage	25
Corriger le balisage	25
Erreurs communes de balisage	29
5 Retoucher l'image.....	30
Curseurs forme	31
Outils forme	34
Peau	38
Visage	42
Correcteur de déformation	0
Image	43
6 Photos de Groupe.....	43
Part III Référence	46
1 Page d'Accueil.....	46
2 Commandes du Menu.....	48
Menu Fichier	48
Menu Retoucher	49
Menu Affichage	50
Menu Aide	50
3 Baliser le Corps.....	51
Référence Sélectionner Visage	51
Référence baliser les articulations du squelette	54
Référence des courbes balisées	58
Référence identifier les chevauchements	60
4 Retoucher l'Image.....	61
Navigateur	63
Curseurs forme	64

Outils forme	69
Outils peau	71
Outils Visage	75
Outils image	78
5 Guide d'Installation Plug-in.....	81
6 Crédits Tiers.....	82
7 Types de Fichiers Pris en Charge.....	87
8 Raccourcis Clavier.....	89
Index	91

Partie



1 Commencer

Introduction

PortraitPro Body est le moyen le plus simple et le plus rapide de retoucher des portraits de corps complets, vous permettant d'obtenir des résultats professionnels en quelques minutes.

PortraitPro Body fonctionne d'une manière complètement différente des logiciels ordinaires d'aérographe et de déformation - il a été entraîné avec des milliers d'exemples de forme et d'apparence du corps humain.

En raison de la connaissance innée de la beauté humaine qui est intégrée dans PortraitPro Body, la retouche de portrait de corps complet de la plus haute qualité peut être réalisée par n'importe qui en seulement quelques minutes.

PortraitPro Body est disponible dans deux éditions, Standard et Studio. Toutes les éditions sont incluses dans ce manuel.

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

Commencer

Jetez un oeil au [Guide de Démarrage Rapide](#)^[7] pour voir un aperçu de comment utiliser PortraitPro Body.

Le [Guide Étape par Étape](#)^[14] fournit plus d'informations détaillées sur chaque étape.

Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire, veuillez visiter <http://www.portraitprobody.com/fr/support/> où vous pouvez consulter la FAQ et accéder au système de ticket d'assistance. Le système de ticket d'assistance vous permet d'envoyer une question à notre personnel d'assistance.

1.1 Guide de Démarrage Rapide

PortraitPro Body vous guidera à travers le processus d'amélioration du corps de la personne sur le portrait. Vous pouvez utiliser ce guide de démarrage rapide pour vous familiariser avec les étapes.

Lorsque vous ouvrez PortraitPro Body, vous verrez la page d'accueil. Cette page contient plusieurs vidéos et tutoriels qui vous permettront d'apprendre et d'essayer les différentes parties du logiciel. Nous vous recommandons de parcourir ces différents éléments dans l'ordre suggéré. Cependant, si vous souhaitez travailler sur votre propre image dès le départ, vous devriez procéder ci-après :

[Sélectionner l'image à améliorer](#)

Cliquez sur le bouton **Nouvelle Image**, ou sélectionnez *Ouvrir...* dans le menu *Fichier*, ou appuyez sur CTRL + O. Cela ouvre la boîte de dialogue ouvrir fichier où vous pouvez sélectionner l'image que vous souhaitez charger.

PortraitPro Body chargera votre image et l'affichera dans la zone principale de travail.

[Sélectionnez le corps que vous souhaitez améliorer](#)

Cliquez au milieu du visage de la personne que vous souhaitez améliorer. Occasionnellement, le logiciel échoue à identifier le visage et vous demande de baliser un deuxième point sur le menton.

[Sélectionnez le sexe de la personne](#)

Lorsque vous y êtes invité(e), dites au logiciel si la personne sélectionnée est un homme ou une femme.

[Balisez les positions des articulations du squelette](#)

Le logiciel vous guide maintenant à travers le balisage des positions des articulations du squelette. Pour baliser une position, il suffit de cliquer sur la bonne position. Si vous commettez une erreur, vous pouvez revenir au point précédent ou en appuyant sur CTRL + Z. Des exemples des positions idéales des articulations sont illustrés dans le panneau d'aide sur le côté gauche. Si l'os qui précède l'articulation en cours est complètement caché sur l'image (par ex. derrière le corps ou un autre objet), vous pouvez alors le baliser comme obscurci en pressant sur 'h'. Cela signifie qu'il ne sera plus pris en considération par le logiciel. Presser de nouveau sur 'h' restaurera son status d'origine.

[Baliser les courbes](#)

Le logiciel vous aide maintenant à baliser les courbes autour des bords des bras, du torse et des jambes. Encore une fois, vous placez un point en cliquant au bon endroit. Si vous commettez une erreur, vous pouvez revenir au point précédent en faisant un clic droit en appuyant sur la touche retour arrière. Des exemples de courbes correctement balisées sont illustrés dans le panneau d'aide sur le côté gauche.

[Identifier les chevauchements](#)

Le logiciel a parfois besoin d'une aide supplémentaire pour détecter les membres devant d'autres membres. Si c'est le cas, deux configurations alternatives vous seront présentées (par ex. "bras gauche devant bras droit" vs. "bras gauche derrière bras droit"). Sélectionnez la configuration correcte en cliquant sur l'image de gauche ou de droite.

Le logiciel vous demandera de terminer les étapes de balisage et de retoucher l'image. Alternativement, vous pouvez revenir à n'importe quelle des étapes précédentes de balisage.

Section curseurs forme

L'image est maintenant prête à être retouchée avec la section [curseurs forme](#)^[64]. Vous pouvez changer la forme du corps en déplaçant les curseurs sur le côté droit. En ouvrant les sections pour le torse, les bras ou les jambes, vous pouvez modifier des parties plus spécifiques du corps. Collectivement, ces curseurs forment une méthode très rapide pour obtenir une forme du corps approximativement correcte. Vous pouvez voir les images avant et après modifications en appuyant sur ENTRER ou en cliquant sur l'onglet au dessus de l'image principale.

Section outils forme

Sélectionnez l'onglet outils forme sur le côté droit. Ces outils vous permettent d'effectuer des modifications plus fines de la forme du corps. L'outil (par défaut) [tirer courbes](#)^[70] vous permet de directement utiliser la souris pour tirer les contours du corps vers de nouvelles positions. Vous pouvez également tirer la position des articulations pour modifier la pose du corps. Les autres outils de cette section incluent:

- o [l'outil tirer](#)^[70], qui vous permet de tirer sur n'importe quelle région de l'image pour la déformer.
- o [l'outil réparer](#)^[71] qui corrige tout problème ou déchirement de l'image introduit par d'autres outils.

Autres sections de retouche

D'autres parties du logiciel (sélectionnables en cliquant sur le côté droit) peuvent être utilisées pour modifier d'autres parties de l'image :

- o la [section peau](#)^[71] vous permet de lisser la peau du corps et également d'améliorer la texture de la zone du ventre.
- o la [section visage](#)^[75] vous permet d'aérographer et de remodeler le visage pour améliorer son apparence. ([PortraitPro](#) est un produit autonome qui est spécialisé dans cette tâche et possède beaucoup plus d'options.)
- o la [section image](#)^[78] vous permet de modifier les aspects globaux de l'image entière tels que le contraste et la balance des couleurs.
- o le [correcteur de déformation](#)^[?] vous permet de corriger les lignes et autres zones qui ont été déformées lors de la déformation du corps.

Enregistrer le projet et l'image

Lorsque vous êtes satisfait(e) des modifications que vous avez effectuées, vous pouvez enregistrer l'image retouchée, en sélectionnant "Exporter Image Finale" dans le menu "Fichier", ou en cliquant sur la bonne icône dans la barre d'outils. Vous pouvez enregistrer le projet entier (avec l'extension fichier .ppb) en sélectionnant "Enregistrer le Projet" dans le "Menu Fichier" ou en sélectionnant la bonne icône dans la barre d'outils. Cela vous permettra de revenir sur l'image et de faire des modifications supplémentaires à un autre moment.

Autres personnes sur la photo

S'il y a plus d'une personne sur la photo que vous souhaitez retoucher, enregistrez votre image et fermez la session puis ouvrez l'image enregistrée et sélectionnez la personne suivante à améliorer.

1.2 Meilleurs Conseils Pour Les Meilleurs Résultats

Si vous ne lisez qu'une seule page de ce manuel, que ce soit celle-ci pour obtenir les meilleurs résultats de PortraitPro Body.

[Assurez-vous que les articulations du squelette et les courbes sont placées correctement](#)

Vous obtiendrez les meilleurs résultats si les contours sont correctement positionnés. Regardez attentivement les exemples dans la fenêtre d'aide sur le côté gauche de l'espace de travail. Vous pouvez revenir à tout moment à l'étape de balisage pour l'améliorer (bien que vous perdriez toutes les modifications effectuées sur le corps). Assurez-vous que les contours autour de l'extérieur du corps suivent bien le bord du corps.


[Ne déplacez pas trop les curseurs](#)

Souvent, vous pouvez grandement améliorer une image avec des changements assez subtils. Ajustez les curseurs juste assez pour obtenir les résultats que vous voulez. Si vous allez trop loin, le résultat peut sembler anormal ou faux.


[N'utilisez pas les curseurs pour effectuer des petites modifications de la forme](#)

Vous pouvez éviter d'avoir à déplacer les curseurs trop loin en utilisant les outils forme pour effectuer des modifications plus fines sur une partie spécifique du corps.

[Corriger les problèmes](#)


Vous pouvez corriger les régions déchirées ou déformées de façon irréaliste en utilisant l'[outil réparer](#)  dans la section des outils forme. Si les déformations du corps en cours causent des modifications irréalistes de l'arrière-plan, l'outil réparer peut également être utilisé pour corriger ces problèmes.

[Assurez vous que la région de peau est correcte](#)

Dans la [section peau](#) , PortraitPro Body estime automatiquement quelles zones de la photo sont de la peau. Cependant, vous pouvez parfois améliorer les résultats en ajustant la zone de peau sélectionnée.

Utilisez les outils sélectionner et désélectionner peau pour peindre sur toute zone de peau incorrecte.

[Corriger les arrière-plans distordus](#)

Si l'arrière-plan est significativement déformé après la déformation de l'image, vous pouvez le corriger avec les [outils réparer et rétablir](#) .

1.3 Éditions PortraitPro Body

PortraitPro Body existe en deux éditions, Standard et Studio. L'édition Standard est destinée à des utilisateurs plus occasionnels ou à des photographes amateurs. L'édition Studio est destinée aux utilisateurs enthousiastes ou professionnels.

Ce manuel traite de toutes les éditions; les caractéristiques qui ne sont disponibles que dans certaines éditions sont indiquées de cette façon : Édition Studio Uniquement

Le tableau suivant montre les principales fonctionnalités de PortraitPro Body, et les éditions dans lesquelles elles se trouvent.

Standard	Studio	
✗	✓	Disponible comme un filtre dynamique dans Photoshop
✗	✓	Disponible comme un Editeur Externe Lightroom
✗	✓	Lecture des formats RAW d'appareils photo
✗	✓	Lecture du format Adobe DNG
✗	✓	Lecture et écriture des TIFFs et PNGs contenant 16 bits par couleur
✗	✓	Prise en charge des profils couleur intégrés dans JPEG, PNG et TIFF
✗	✓	Prise en charge de la conversion entre les différents espaces couleur
✓	✓	Retouche de la forme du corps
✓	✓	Outils généraux de déformation
✓	✓	Lissage de la peau
✓	✓	Remplacement de l'estomac

✓	✓	Amélioration des yeux
✓	✓	Sculpture du visage
✓	✓	Lissage du visage
✓	✓	Correcteur de déformation
✓	✓	Outils de contrôle de l'image
✓	✓	Lecture et écriture des formats d'image JPEG, PNG et TIFF
✓	✓	Mode simplifié
✓	✓	Assistance en ligne gratuite

Partie



2 Guide Étape Par Étape

Cette section du manuel décrit les différentes étapes que vous pourriez avoir à suivre lorsque vous utilisez PortraitPro Body.

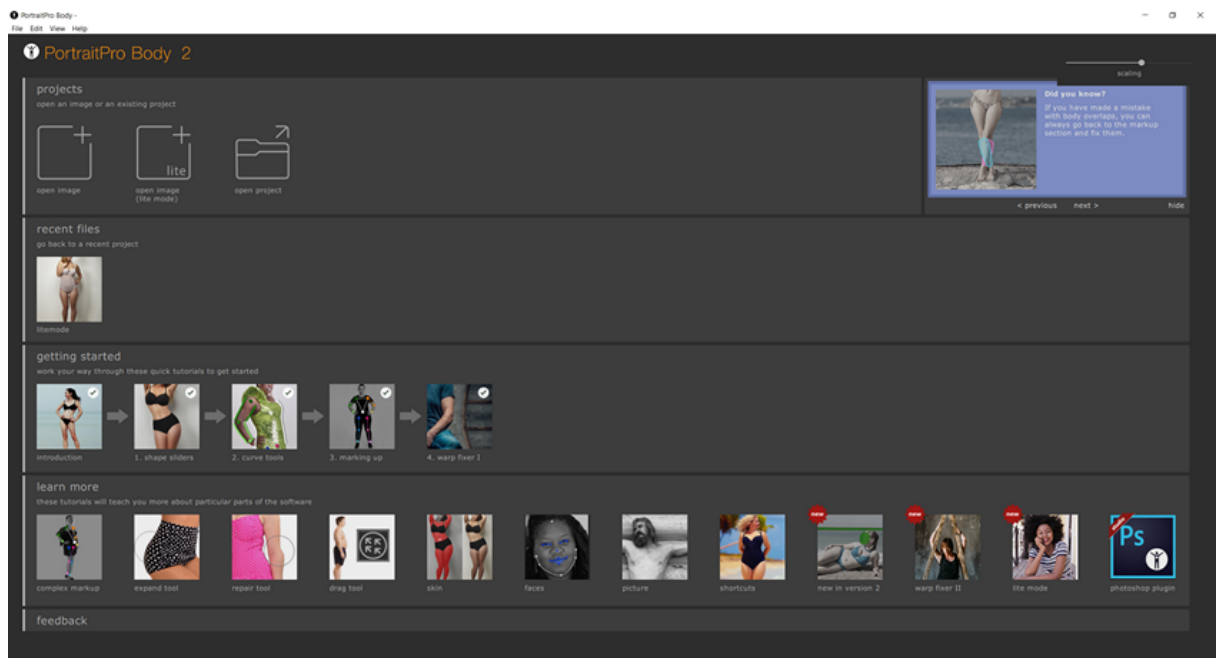
Il y a deux parties du programme :

- dans les [étapes de balisage](#) ^[51], l'image est annotée par l'utilisateur(trice) avec les positions des articulations et des courbes.
- dans les [étapes d'amélioration](#) ^[61], l'image est manipulée pour créer les effets désirés.

2.1 Ouvrir une Image

[L'Écran d'Accueil de PortraitPro Body](#)

Lorsque vous exécutez PortraitPro Body, il commence par la page d'accueil :



[Ouvrir une seule image](#)

Pour ouvrir une image à améliorer:

- Sélectionnez la commande *Ouvrir* dans le [Menu fichier](#) ^[48].
- Alternativement, cliquez sur le bouton "ouvrir".

Cela ouvrira la fenêtre Ouvrir une Image ou un Projet.

Naviguez vers le fichier que vous souhaitez améliorer et appuyez sur le bouton Ouvrir.

[Types d'images qui peuvent être ouverts par PortraitPro Body](#)^[87]

2.3 Mode Plug-in

[Utiliser le Plug-in PortraitPro Body](#)

Édition Studio Uniquement

L'édition Studio de PortraitPro Body peut fonctionner en "mode plug-in". Il est destiné à être utilisé lorsque PortraitPro Body a été lancé par une autre application (telle que Photoshop) pour améliorer une image qui est gérée par l'autre application. PortraitPro Body se comporte alors comme un plug-in de l'autre application.

Une fois que le plug-in est installé avec succès comme indiqué dans le [Guide d'Installation Plug-in](#)^[87], vous serez capable d'utiliser PortraitPro Body comme un plug-in dans n'importe quelle application de retouche photo prise en charge.

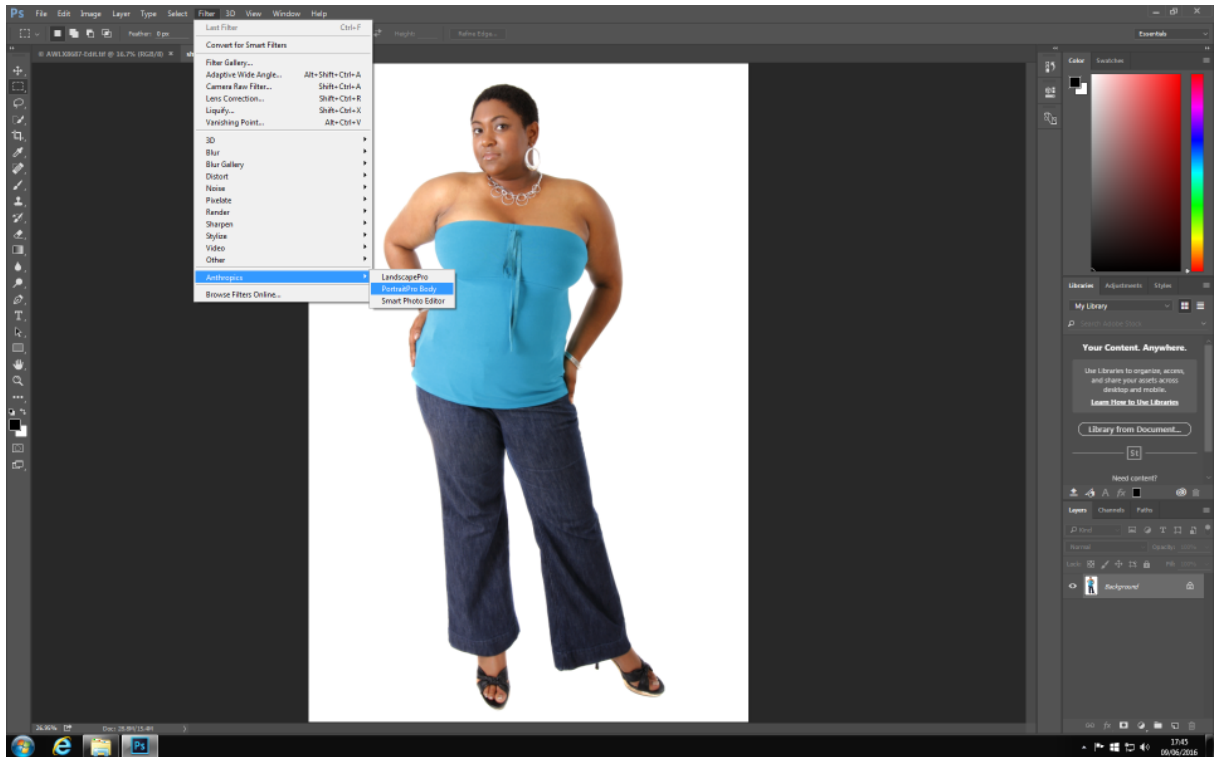
Lorsque PortraitPro Body est exécuté comme un plug-in depuis une autre application, l'image ou le calque dans l'autre application sera automatiquement chargée dans PortraitPro Body où vous pouvez améliorer les corps de la manière habituelle. Une fois que vous êtes satisfait(e) de vos résultats, sélectionnez Enregistrer et Revenir dans le menu Fichier ou cliquez sur le bouton fermer dans la barre d'outils. Cela fermera PortraitPro Body et renverra l'image améliorée à l'application d'origine.

Lorsque PortraitPro Body est en mode plug-in, la seule commande dans le menu fichier est revenir depuis le Plug-in et plusieurs des commandes dans la barre d'outils ne sont pas sélectionnables.

[Utiliser PortraitPro Body depuis Photoshop](#)

Lorsque le plug-in a été installé, PortraitPro Body apparaîtra comme un filtre dans Photoshop. Dans le menu Photoshop *Filtre*, vous trouverez un sous-menu appelé *Anthropics*, et dans ce menu, vous trouverez *PortraitPro Body*.

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



Emplacement Plug-in : Filtre > Anthropics > PortraitProBody

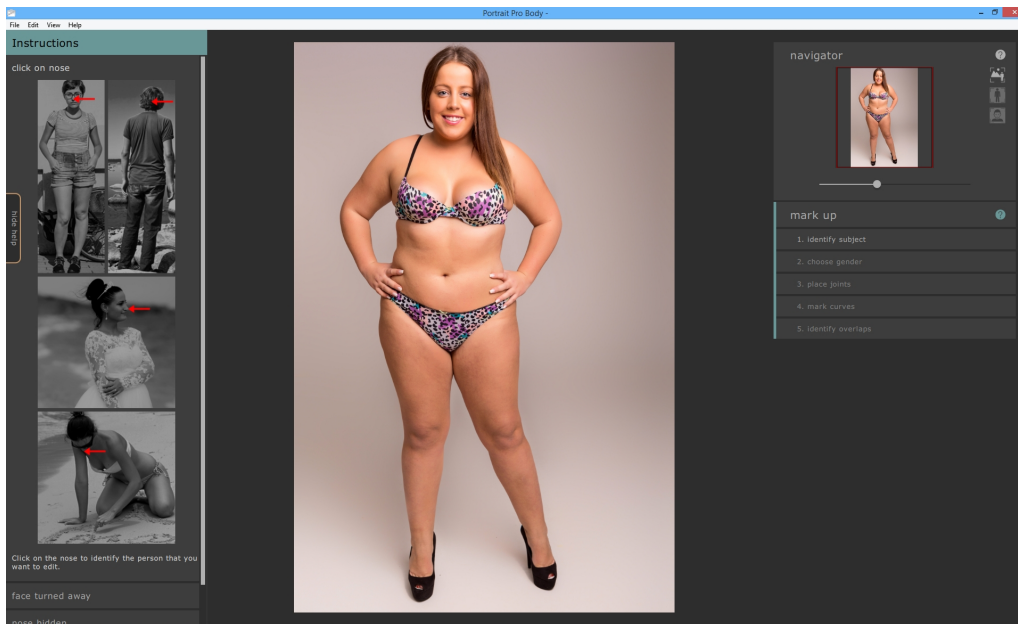
2.4 Baliser l'image

Avant que l'image ne puisse être retouchée, nous devons d'abord indiquer au logiciel quelle personne sur l'image nous souhaitons retoucher, son sexe et les positions des articulations et des courbes du corps.

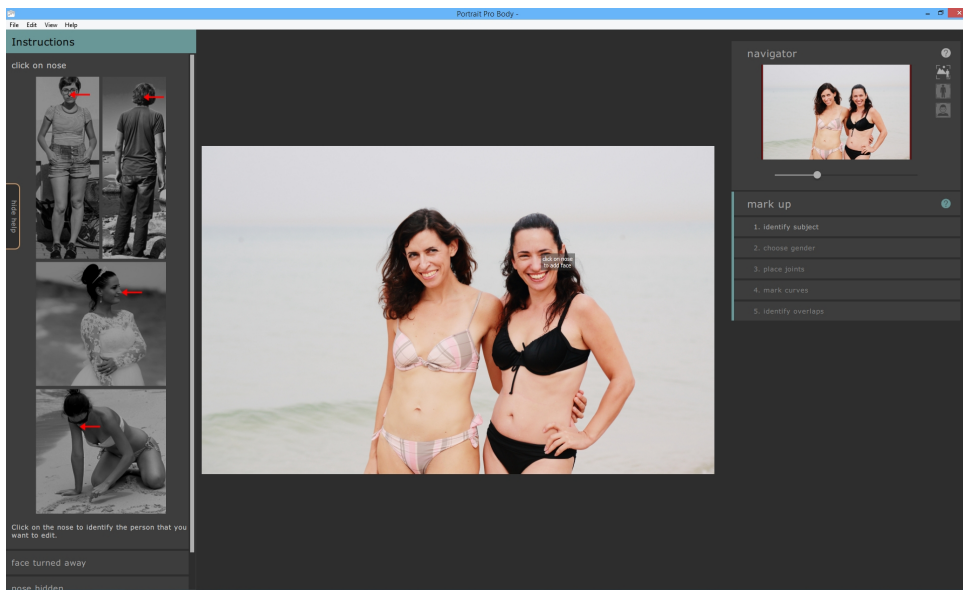
2.4.1 Sélectionner le visage

Après l'ouverture de l'image, le processus de balisage commence.

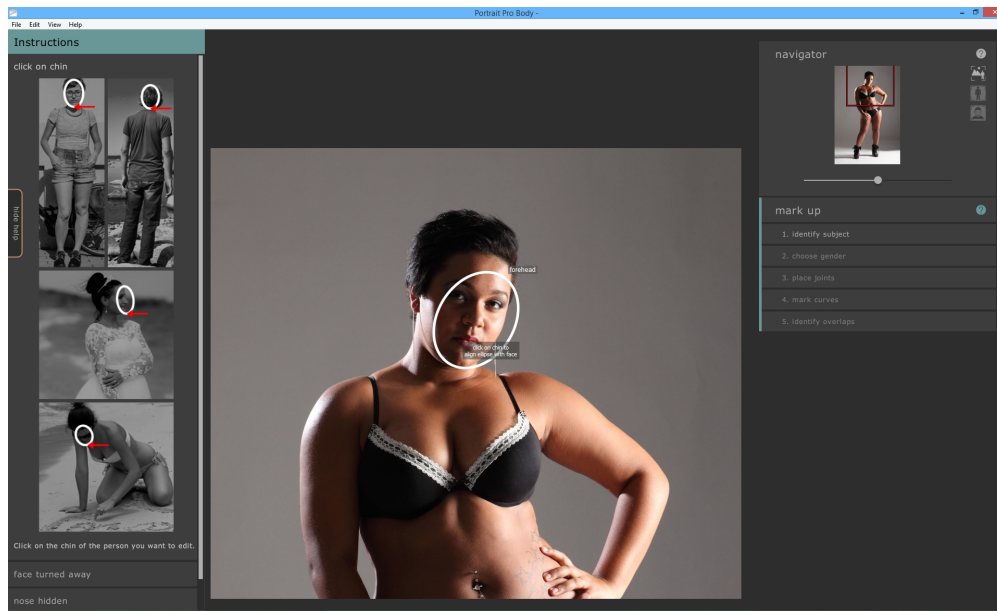
Tout au long du processus d'aide, un panneau sur le côté gauche de la fenêtre donne des instructions et fournit des conseils pour les cas inhabituels. Ce panneau peut être masqué en cliquant sur l'onglet sur le côté gauche de ce panneau ou en utilisant le menu Affichage.



Pour identifier la personne que vous souhaitez retoucher, déplacez la souris sur le centre du visage (le bout du nez fonctionne bien) et cliquer sur l'image. Si le visage est identifié avec succès par le logiciel, il vous sera alors demandé d'identifier le sexe.



Occasionnellement, le logiciel échoue à identifier le visage à partir de votre clic. Cela se produit fréquemment lorsque le visage est presque de profil ou partiellement obscurci par les cheveux ou un autre objet. Lorsque cela se produit, le logiciel vous invite à sélectionner un deuxième point sur le menton de la personne que vous souhaitez modifier. Un ovale sera alors affiché et lorsque vous aurez le bon point du menton, cet ovale entourera approximativement le visage.

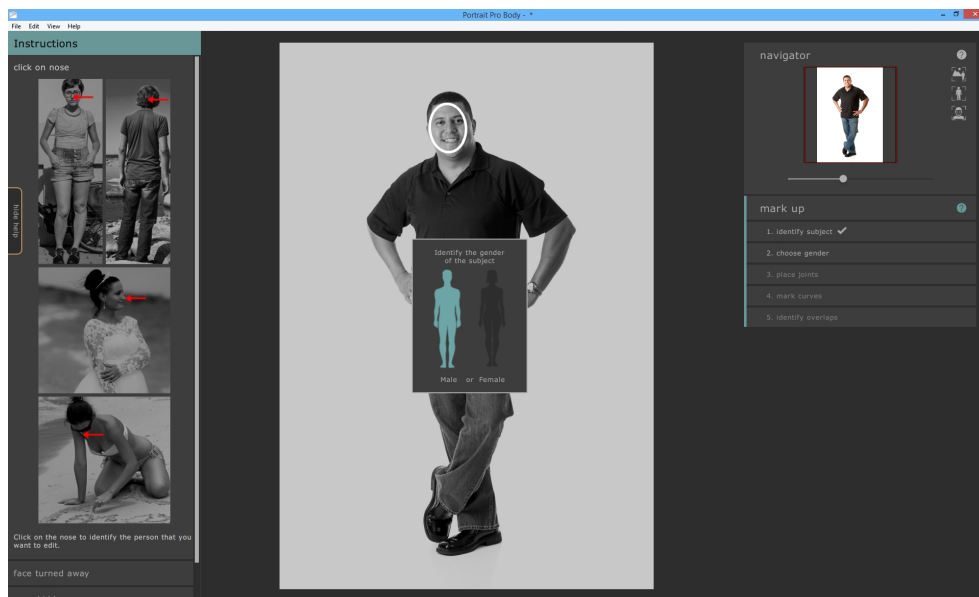


Alternativement, le visage pourrait ne pas avoir été détecté parce que vous avez cliqué sur la mauvaise position sur l'image lors de la première étape. Si cela est le cas, vous pouvez annuler votre modification en sélectionnant Annuler dans le menu Retoucher ou en utilisant le raccourci CTRL + Z.

Pour plus d'information, consultez la [référence sélectionner visage](#) ⁵¹.

2.4.2 Choisir le sexe

L'étape suivante consiste à identifier la personne comme étant un homme ou une femme. Ceci est effectué via une simple boîte de dialogue superposée sur l'image.



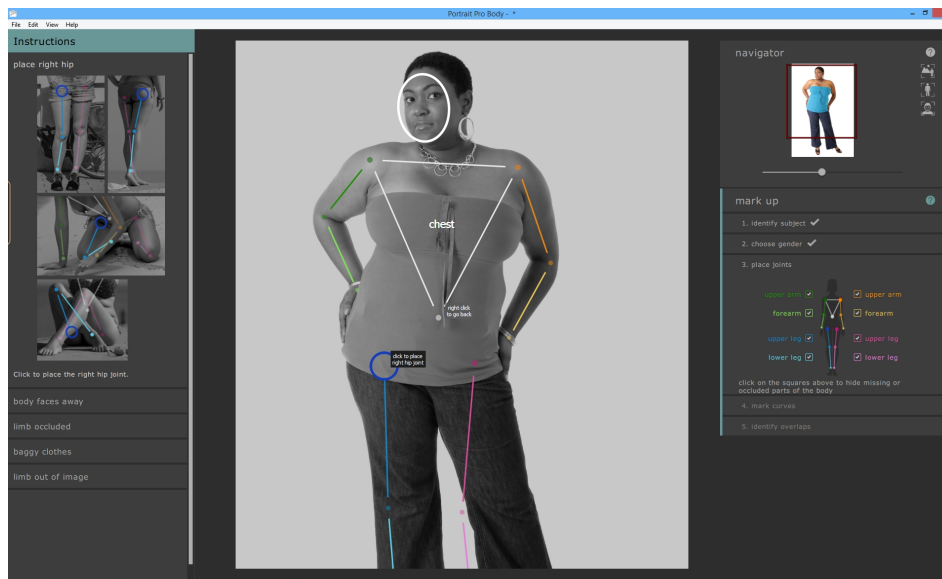
Pour sélectionner le sexe, cliquez sur l'image du corps d'un homme ou d'une femme.

Si vous commettez une erreur, vous pouvez revenir à cette partie du programme en cliquant sur "Choisir sexe"

sur le panneau de droite.

2.4.3 Baliser les articulations du squelette

Le but de la troisième étape de balisage est d'identifier où le squelette de la personne se situe. Les articulations sont balisées l'une après l'autre, dans un ordre prédéterminé. Pour baliser la position d'une articulation, il suffit de cliquer sur le bon point sur l'image. Le curseur se déplacera ensuite vers le point suivant.



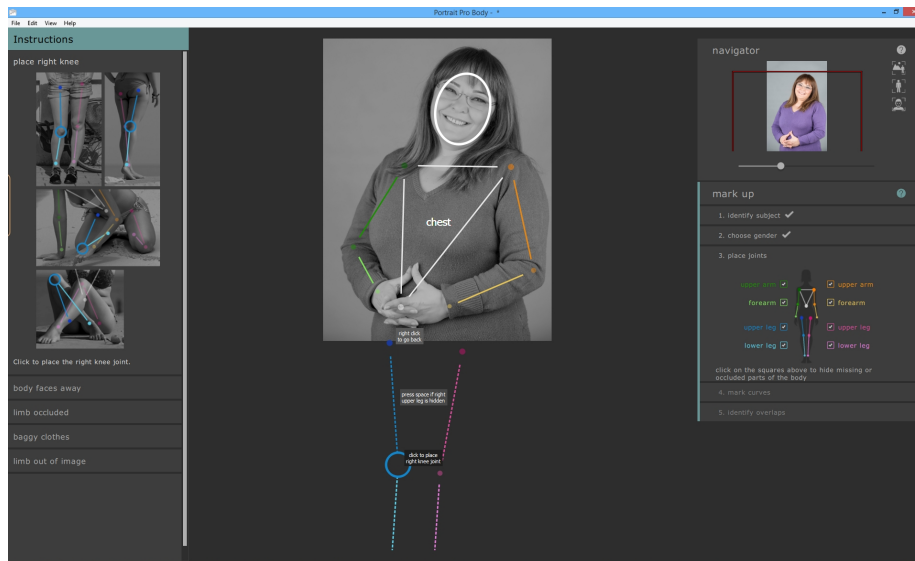
Si vous souhaitez revenir en arrière et modifier la position d'un point que vous venez de baliser, vous pouvez revenir au point précédent en appuyant sur la touche retour arrière ou en faisant un clic droit.

Les positions des articulations sont ajoutées dans l'ordre :

- Épaule droite (sur le côté droit de l'image si les personnes font face à la caméra)
- Coude droit
- Poignet droit
- Épaule gauche
- Coude gauche
- Poignet gauche
- Nombril
- Hanche droite
- Genou droit
- Cheville droite
- Hanche gauche
- Genou gauche
- Cheville gauche

À chaque étape, le panneau d'aide sur le côté gauche affiche des exemples de l'endroit où baliser exactement le point. En général, le point devrait être positionné au centre de l'articulation de façon à ce que les "os" soient alignés le long du centre du membre.

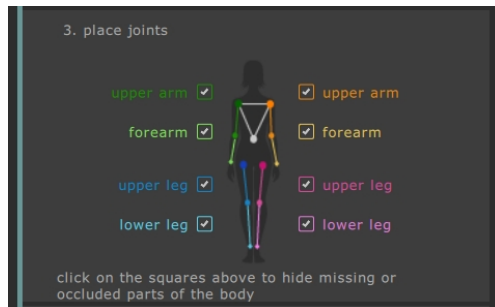
Si l'articulation est en dehors des limites de l'image, alors balisez simplement l'articulation là où vous pensez qu'elle se retrouve hors des limites de l'image.



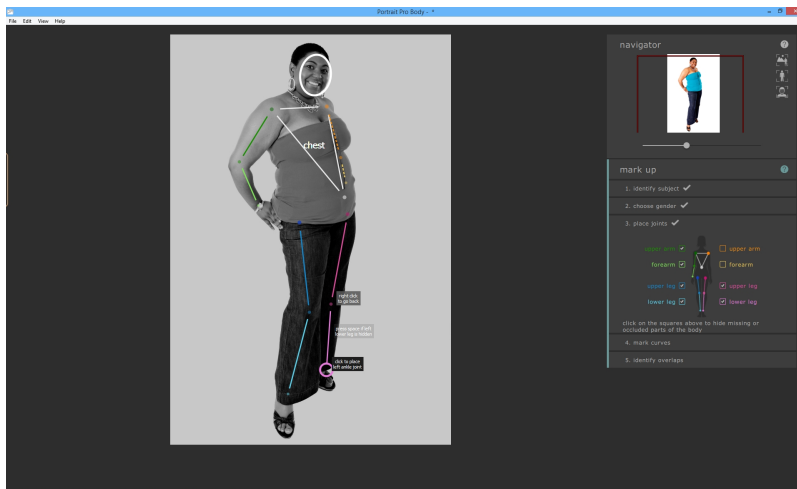
Les autres situations de balisages inhabituelles sont traitées dans le panneau d'aide sur le côté gauche.

Membres cachés

Le widget sur le panneau de droite peut être utilisé pour baliser les membres comme étant cachés. Par exemple, si le bras est complètement obscurci par le corps ou par un autre objet, il peut être identifié comme étant caché ici.



Lorsque le membre est balisé comme étant caché, il apparaîtra en pointillés dans le panneau principal. Alternativement, pressez sur la touche H alternera la visibilité des membres qui précède le point en cours.



Baliser un membre comme caché signifie qu'il n'aura pas d'effet supplémentaire sur les procédures et signifie qu'il n'est pas nécessaire de baliser les courbes de ce membre à la prochaine étape. Les membres ne doivent être marqués comme cachés que s'ils sont complètement invisibles dans l'image. Si une partie est visible (par ex. la moitié supérieure du haut de la jambe est dans l'image mais la moitié inférieure ne l'est pas), alors ils ne devraient pas être balisés comme cachés.

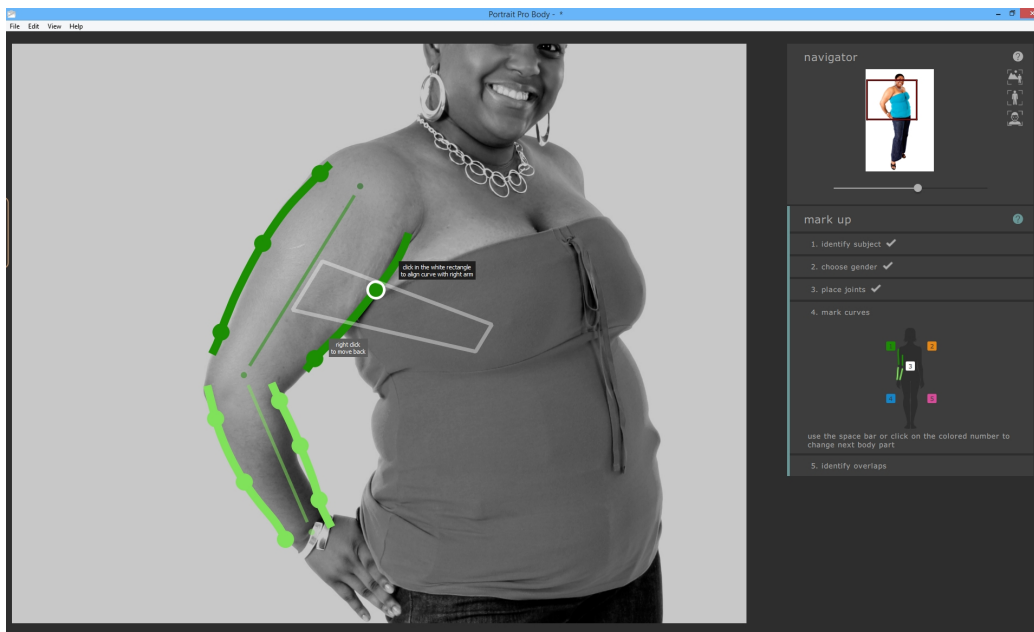
Pour plus d'information, veuillez consulter la [référence baliser les articulations du squelette](#) ⁵⁴.

2.4.4 Baliser les courbes du corps

La quatrième étape du balisage consiste à baliser les courbes du corps. Elle s'effectue dans l'ordre fixe :

- bras droit
- bras gauche
- torse
- jambe droite
- jambe gauche

Lorsque cette étape de balisage est entrée, la courbe est attachée au curseur de la souris. Baliser le premier point en déplaçant le curseur de la souris sur une position au bord du membre. Le curseur de la souris est contraint à rester à l'intérieur d'un petit rectangle ou triangle de sorte que le bord à baliser devrait être évident. Le but est de simplement positionner ce point particulier sur le bord du membre. Ne vous inquiétez pas si l'ensemble de la courbe ne s'aligne pas parfaitement à ce stade -- Cela se produira naturellement lorsque vous balisez plus de points.



Pour corriger le point, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Le programme passera alors à la position suivante sur la courbe. Lorsque vous avez balisé tous les points sur le bras gauche, le logiciel se déplacera sur le bras droit et le processus se poursuivra. Les points qui se situent sur les membres cachés ou en dehors de l'image sont sautés automatiquement.

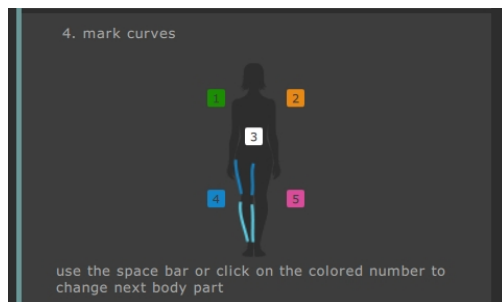
À chaque étape, le panneau d'aide sur le côté gauche affiche des exemples des positions où baliser exactement les courbes. Ceci est principalement facile à l'exception du balisage du torse pour les femmes. Dans ce cas là, la courbe du torse doit également entourer l'extérieur des seins.



Les situations inhabituelles sont traitées dans le panneau d'aide sur le côté gauche.

Si vous souhaitez revenir en arrière et modifier la position d'un point que vous venez de baliser, vous pouvez revenir au point précédent en appuyant sur la touche retour arrière ou en faisant un clic droit.

Si vous souhaitez revenir à un membre différent, vous pouvez le faire en cliquant sur le nombre approprié sur le widget courbe du côté droit, ou en appuyant en utilisant les boutons flèche gauche ou droite pour vous déplacer vers le membre suivant ou précédent.

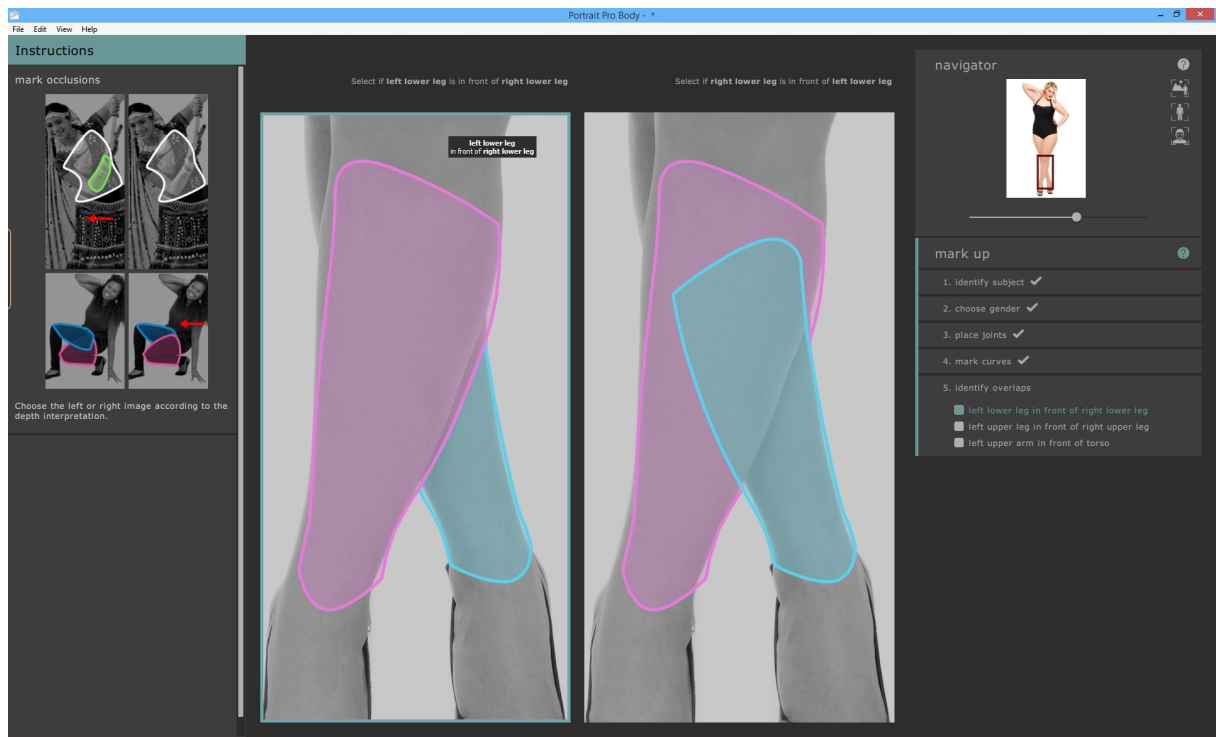


Pour plus d'information, veuillez consulter la [référence courbes balisées](#) 581.

2.4.5 Identifier les chevauchements

Pour certaines images, les os et courbes balisés se chevauchent et le logiciel vous demandera d'identifier quel membre est devant lequel. Pour les images pour lesquelles il n'y a pas d'ambiguïté, cette étape peut être sautée.

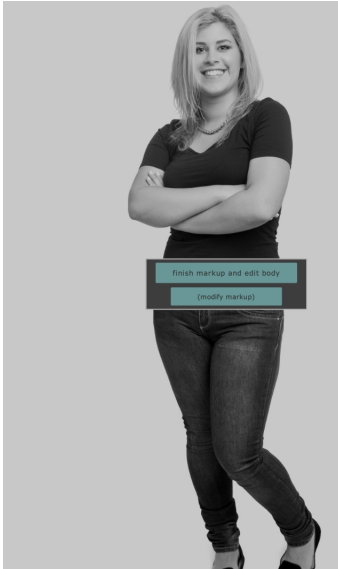
Un cas typique ce présente comme ceci :



Dans ce cas, l'interprétation sur le côté gauche indique que le bas de la jambe gauche (en rose) se trouve devant le bas de la jambe droite (en bleu). L'interprétation sur le côté droit indique que le bas de la jambe gauche se trouve derrière le bas de la jambe droite. Pour cette image, il est évident que la jambe gauche se trouve devant la jambe droite et que l'interprétation sur le côté gauche est la bonne. Pour l'indiquer, cliquez simplement sur l'image sur le côté gauche et le logiciel passera au chevauchement suivant.

2.4.6 Terminer le balisage

Quand le balisage est terminé, une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander si vous souhaitez passer au mode retouche ou continuer à baliser l'image.



En temps normal, l'utilisateur(trice) passera simplement au mode retouche. Cependant, si vous savez que vous avez commis une erreur dans les étapes de balisage, cliquer sur l'autre bouton vous donne la possibilité de corriger toute erreur.

2.4.7 Corriger le balisage

Il est possible de revenir à l'étape de balisage à tout moment, bien que cela soit rarement nécessaire avec la pratique.

- Depuis le mode retouche, cliquez sur "baliser image" sur le panneau de droite (toutes les modifications de l'image seront perdues). Puis cliquez sur la section (sélectionner visage, choisir sexe, baliser articulations, baliser courbes, identifier chevauchements) dans le panneau de droite.
- Depuis les modes balisage, cliquez directement sur la section (sélectionner visage, choisir sexe, baliser articulations, baliser courbes, identifier chevauchements) dans le panneau de droite.

Chaque mode de balisage fonctionne légèrement différemment lorsque vous y revenez. Plutôt que de baliser l'image avec une série de clics séquentiels, il est possible de modifier à tout moment tout aspect du balisage. Les sections suivantes décrivent chaque étape successivement.

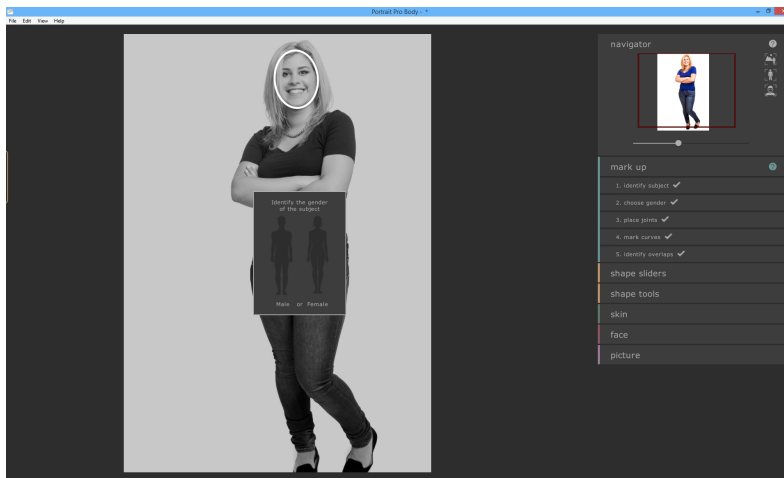
[Sélectionner le visage](#)

Vous pouvez ajuster les points du visage en cliquant et en tirant sur les deux commandes de l'ovale du visage. L'ovale du visage devrait grossièrement entourer le visage sur l'image.



Choisir le sexe

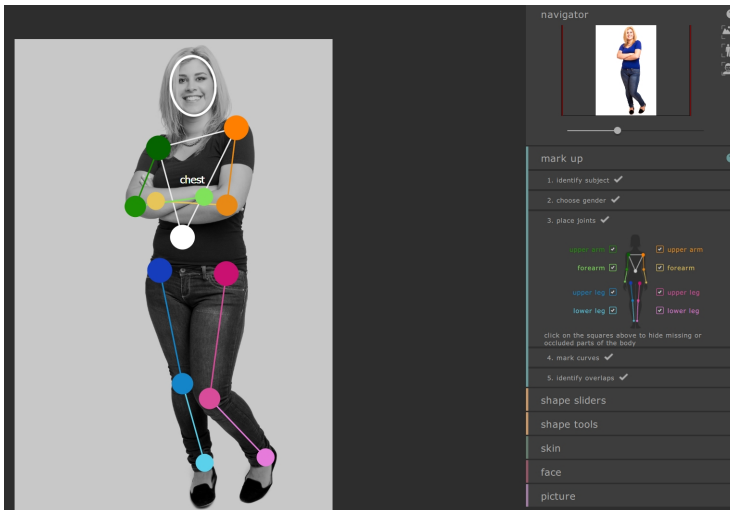
Pour sélectionner le sexe, cliquez sur la photo du corps d'un homme ou d'une femme dans la fenêtre pop-up.



Si vous commettez une erreur, vous pouvez revenir à cette partie du programme en cliquant sur "Choisir sexe" sur le panneau de droite.

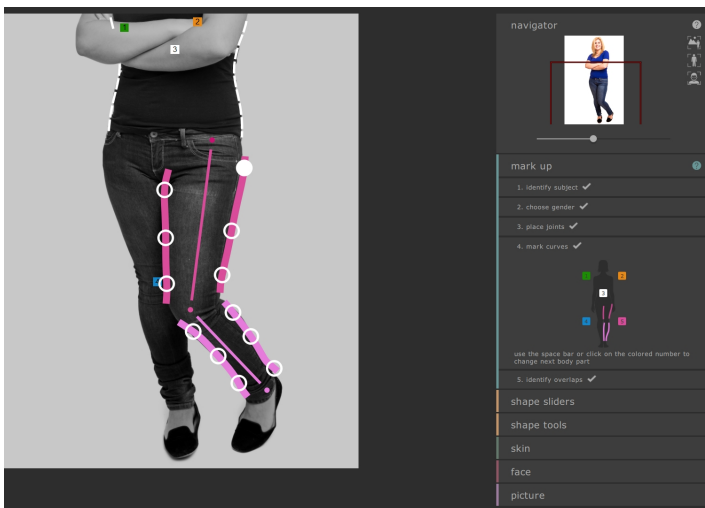
Baliser les articulations du squelette

Lorsque nous revenons à l'étape de balisage du squelette, nous pouvons voir tous les points simultanément. Pour modifier la position de l'une des articulations, il suffit de cliquer et de faire glisser le point sur l'image.

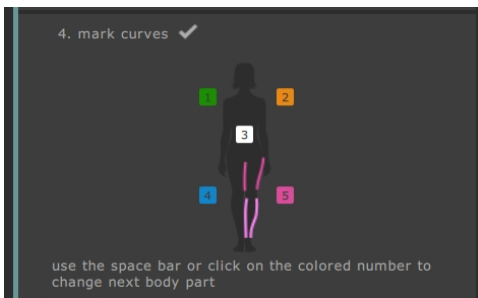


Baliser les courbes

Lorsque nous revenons à l'étape de balisage des courbes, nous traitons toujours avec les courbes d'une partie du corps à la fois mais nous pouvons maintenant ajuster n'importe quel point sur les courbes en cliquant et en les faisant glisser.



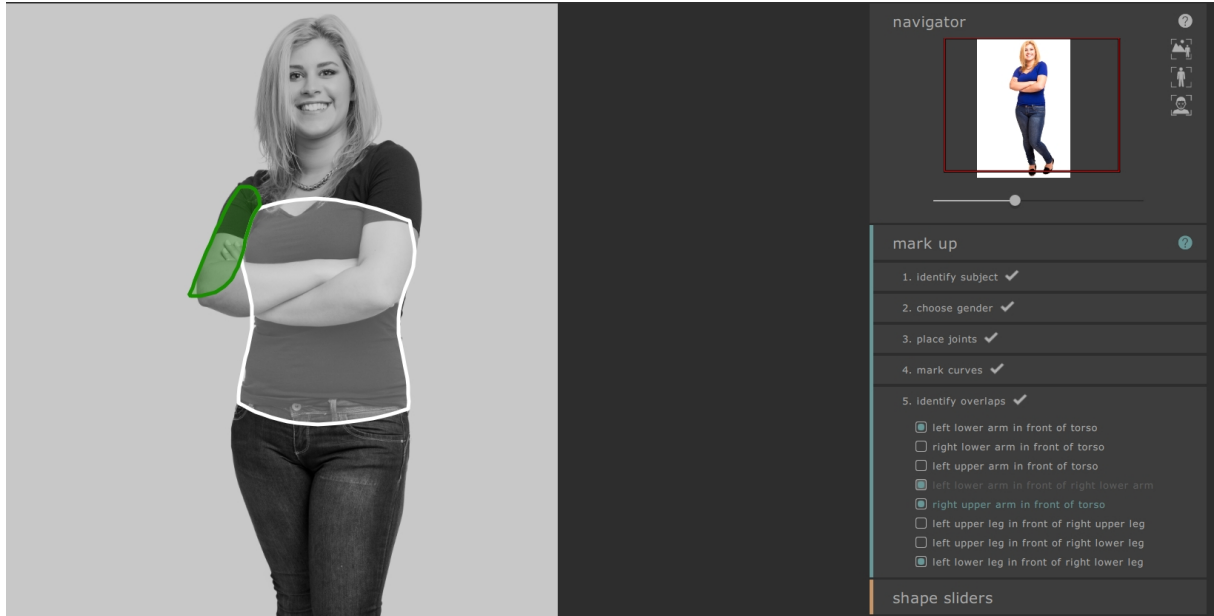
Pour vous déplacer entre les parties du corps, appuyez sur la barre d'espace et aller à la partie suivante ou sur la barre de retour arrière pour revenir en arrière, ou utilisez les touches 1, 2, 3, 4 et 5 pour directement aller au bras droit, bras gauche, torse, jambe droite et jambe gauche respectivement. Vous pouvez également identifier la partie du corps souhaitée sur le widget courbe sur le côté droit :



Alternativement, vous pouvez cliquer sur les étiquettes de couleur numérotées qui sont superposées sur l'image.

Identifier les chevauchements

Pour modifier l'interprétation, cliquez sur la liste dans le panneau de droite pour sélectionner quelle partie du corps est devant.



Passer au mode retouche

Lorsque vous avez terminé toutes les modifications souhaitées, cliquez sur le bouton sur le côté droit du panneau correspondant au mode de retouche (par ex. curseur forme ou peau) vers lequel vous souhaitez aller.

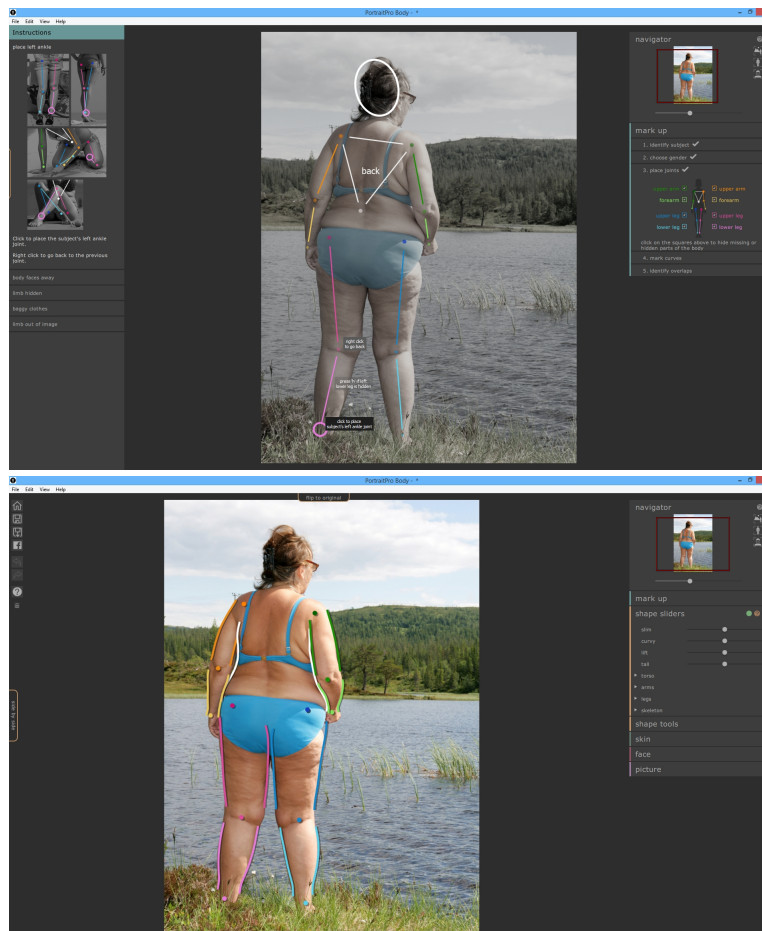
Le logiciel fera alors son analyse et vous pourrez recommencer à faire des retouches.

2.4.8 Erreurs communes de balisage

En général, il n'est pas nécessaire de positionner les courbes avec une grande précision. Tant que les points du squelette et les courbes sont à peu près au bon endroit, les fonctions de retouche fonctionneront de manière satisfaisante.

Il ya toutefois deux pièges courants :

- Lorsque le sujet a le dos tourné à la camera, assurez-vous de baliser les points du bras droit sur le côté droit de l'image (contrairement au côté gauche en temps normal). Le logiciel saura que la personne est de dos et identifiera le centre comme "dos" au lieu de "poitrine".
- Veillez à identifier les chevauchements correctement - si vous faites une erreur à cette étape, cela signifie que certaines courbes utiles ne seront pas visibles dans les étapes de retouche et d'autres courbes erronées apparaîtront.

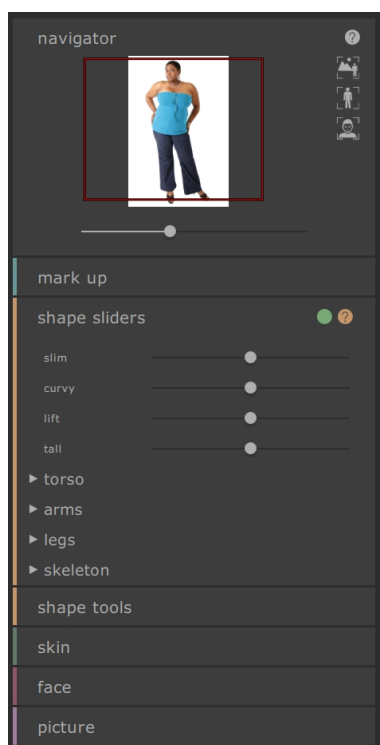


2.5 Retoucher l'image

Une fois que l'image est balisée, elle est prête à être manipulée. Après un court intervalle de traitement, le logiciel passera au mode retouche et un certain nombre de sections différentes apparaîtront sur le panneau de droite. Ces sections comprennent :

- o [Curseurs forme](#) ^[3]
- o [Outils forme](#) ^[34]
- o [Peau](#) ^[38]
- o [Visage](#) ^[42]
- o [Correcteur de déformation](#) ^[?]
- o [Image](#) ^[78]

Après avoir terminé les étapes de balisage, le mode curseurs forme sera ouvert. Une dernière option sur le côté droit permet de revenir à la procédure de balisage. Pour passer à l'une de ces sections, cliquez simplement sur son nom.

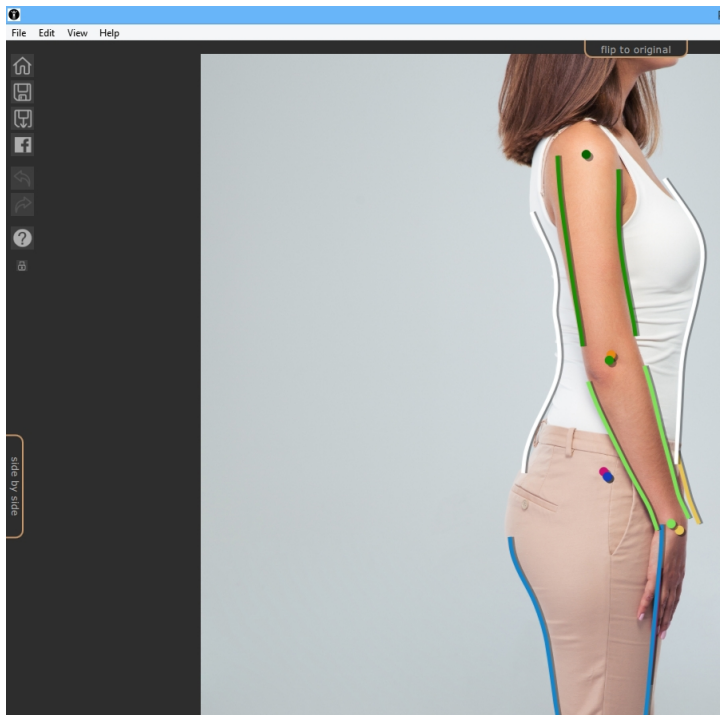


Chacune de ces sections possède un nombre de commandes et deux boutons qui sont visibles dans la barre de titre lorsqu'elle est ouverte. Le premier bouton vous permet de désactiver les effets de cette section (les curseurs forme et les outils forme sont connectés à cet égard). Appuyez sur ce bouton pour réinitialiser les effets de cette section (il passera du vert au rouge) puis recommencer. Le second bouton active un écran d'aide qui explique les commandes dans le panneau.



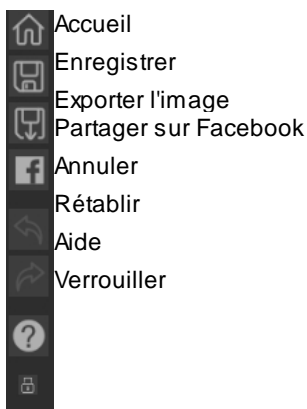
De plus, la page principale de retouche contient plusieurs autres commandes. Il y a un onglet au dessus de l'image principale qui vous permet de basculer entre l'image originale et l'image retouchée (cela ne fera rien jusqu'à ce que vous effectuiez des modifications). Appuyez sur la touche ENTRER pour obtenir le même résultat. Il y a un deuxième onglet à l'extrême gauche de l'écran qui vous permet de voir l'image originale à côté

de l'image retouchée (cliquer dessus deux fois enlève de nouveau l'image originale).



Enfin, il ya une barre d'outils qui contient des boutons pour :

- Accueil / Fermer -- fermer le projet en cours et revenir à l'écran d'accueil
- Enregistrer le Projet -- enregistrer le projet en cours
- Exporter Image -- enregistrer l'image retouchée
- Partager -- Poster une image avant / après sur Facebook
- Annuler -- Annuler la dernière modification
- Rétablir -- Rétablir la dernière modification annulée
- Aide -- Ouvre une aide contextuelle qui vous guidera autour de l'écran
- Verrouiller -- Verrouille la barre d'outils de manière à ce qu'elle soit toujours visible ou la déverrouille de manière à ce qu'elle n'apparaisse que lorsque la souris est à proximité



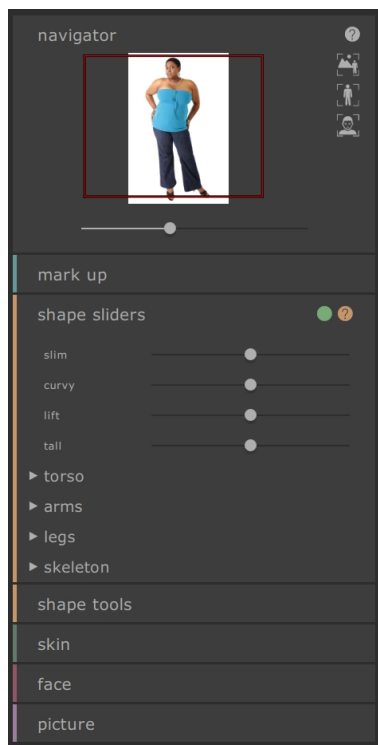
2.5.1 Curseurs forme

Dans le mode du curseurs forme, il est possible d'effectuer d'importantes manipulations de la forme du corps en déplaçant simplement les curseurs dans le panneau de droite.

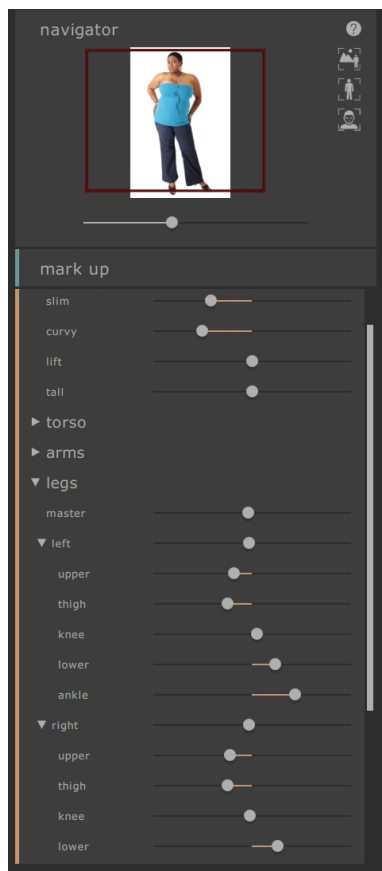
Les curseurs sont séparés en plusieurs sections différentes.

Il y a quatre curseurs en haut de la section qui effectuent des changements à grande échelle de la forme entière :

- Mincir -- rendre le sujet entier plus mince
- Pulpeuse (femmes uniquement) -- affine la taille et élargit la poitrine et les hanches
- Carrure (hommes uniquement) -- amincit l'estomac et élargit les épaules
- Relever -- relève les zones des fesses / de la poitrine
- Agrandir -- prolonge la longueur des jambes et du torse et étire le cou



En dessous de ces curseurs, il y a quatre sections traitant respectivement du torse, des jambes, des bras et du squelette. Chaque section peut être ouverte pour révéler plus de curseurs en cliquant sur le titre ou triangle, et les sous-sections peuvent être ouvertes de la même façon pour retoucher progressivement les parties plus fines du corps.



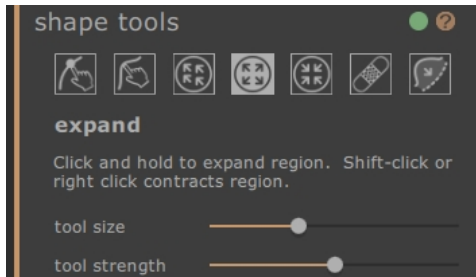
Les sections comprennent

- Torse -- permet de retoucher les hanches, la taille, la poitrine etc.
- Bras -- permet de retoucher le haut des bras, les avant-bras, les coudes, les poignets etc.
- Jambes -- permet de retoucher le haut des jambes, les cuisses, genoux, bas des jambes et chevilles
- Squelette -- permet le mouvement des articulations pour obtenir divers effets, y compris l'allongement des jambes, l'inclinaison des hanches et l'extension du cou

Pour plus d'information, veuillez consulter la [référence des curseurs forme](#) ⁶⁴.

2.5.2 Outils forme

La section outils forme fournit un certain nombre d'outils pour retoucher la forme d'une personne sur l'image en manipulant directement l'image. Généralement, ces outils effectuent des modifications de l'image plus fines que ce n'est possible avec les curseurs forme.



Outil retoucher le corps

Lorsque cet outil est sélectionné et que la souris est déplacée sur l'image, les courbes sur les bords du corps seront surlignées. Vous pouvez utiliser cet outil pour sélectionner les courbes et les déplacer. Le programme connaît les statistiques de la forme du corps et essaie donc de trouver une solution compatible avec la position actuelle de la souris et réaliste. Ainsi, par exemple, si vous déplacez le côté gauche du torse vers l'intérieur, alors le côté droit du torse sera également déplacé vers l'intérieur. Une fois qu'un point a été déplacé, il est fixé à moins qu'un autre point ne soit placé à proximité.



Lorsque l'outil déplacer les courbes est sélectionné, il est également possible de déplacer les articulations du squelette, qui sont représentées par des points colorés au niveau des articulations. Pour déplacer les articulations, il suffit de les faire glisser vers une nouvelle position.

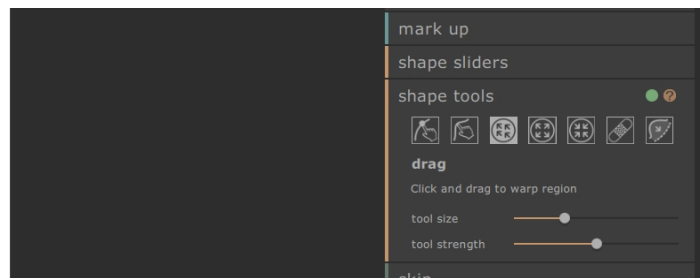
Outil retoucher le corps localement

L'outil de courbe locale vous permet d'effectuer localement des modifications fines de la courbe. Pour déplacer une courbe, il suffit de cliquer dessus et de déplacer la souris pour la faire glisser vers une nouvelle position. Seules les positions de courbe très proches de la souris seront affectées. Lorsque cet outil est sélectionné, un curseur contrôlant la taille de la région sur laquelle la modification locale est effectuée apparaîtra.



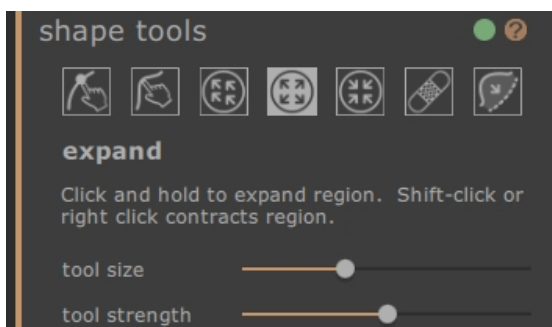
Outil tirer

L'outil tirer peut être utilisé n'importe où sur l'image -- il est utilisé pour modifier localement la forme de l'image en cliquant et en faisant glisser la souris. Un cercle entourant le curseur vous permet de visualiser la zone qui sera tirée. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la région sur laquelle les modifications sont effectuées (outil taille) et la puissance de la modification (outil puissance) apparaîtront sur le panneau de droite.



Outil étendre

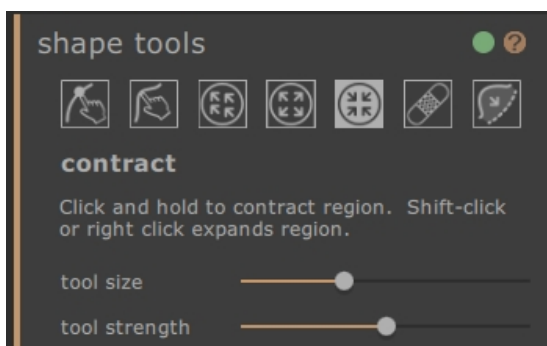
L'outil étendre peut également être utilisé n'importe où sur l'image et provoque une expansion locale à l'intérieur de la zone de curseur circulaire lorsque le bouton de la souris est maintenu enfoncé. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la taille du pinceau et la puissance de l'effet apparaîtront sur le panneau de droite.



Outil rétrécir

L'outil rétrécir peut également être utilisé n'importe où sur l'image et provoque un rétrécissement local à l'intérieur de la zone de curseur circulaire lorsque le bouton de la souris est maintenu enfoncé. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la taille du curseur et la puissance de l'effet apparaîtront sur le

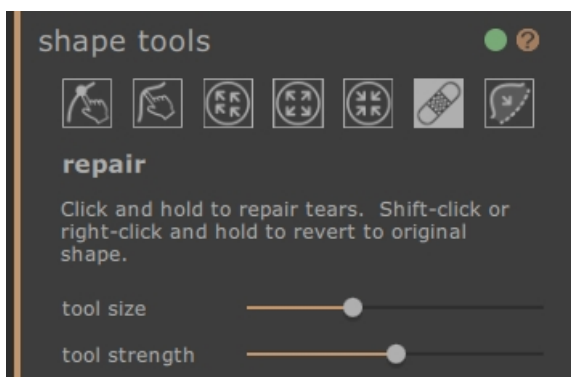
panneau de droite.



[Outil réparer](#)

L'outil réparer corrige les problèmes de la forme de l'image en rendant la forme localement lisse à l'intérieur de la fenêtre circulaire. Occasionnellement, des mouvements des curseurs ou l'utilisation d'autres outils forme entraîneront des déchirements, des discontinuités ou des modifications irréalistes de la forme. Appliquer l'outil réparer en maintenant la souris sur la zone désirée corrigera progressivement ces problèmes. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la taille du curseur et la puissance de l'effet apparaîtront sur le panneau de droite.

Si la touche MAJ est maintenue enfoncée, l'outil réparer bascule vers l'outil rétablir. Cela a pour effet de restaurer localement la forme de l'image à son état d'origine. En plus de s'assurer que les changements de la forme sont localement lisses, il rétablit également les objets à leur position d'origine.



[Outil corriger les renflements et pincements](#)

L'outil corriger les renflements et pincements est un outil très spécifique pour résoudre les problèmes de la forme qui sont à une échelle plus fine que ce que les outils courbes peuvent traiter. Généralement, il est utilisé pour corriger les renflements sur les hanches, ou les plis dus à de la graisse ou à une bretelle de bikini trop serrée. Pour faire fonctionner cet outil, déplacer le curseur sur l'une des courbes existantes. La région considérée est dissipée et la forme est visualisée avant et après la modification. La modification est effectuée en pressant et en maintenant le bouton de la souris appuyé. Fondamentalement, la forme locale du contour dans l'image est estimée et déformée vers les courbes plus lisses (et généralement plus attractives) qui ont été dessinées dans les changements du balisage.



Outil image avant



Outil image avec



Outil image après

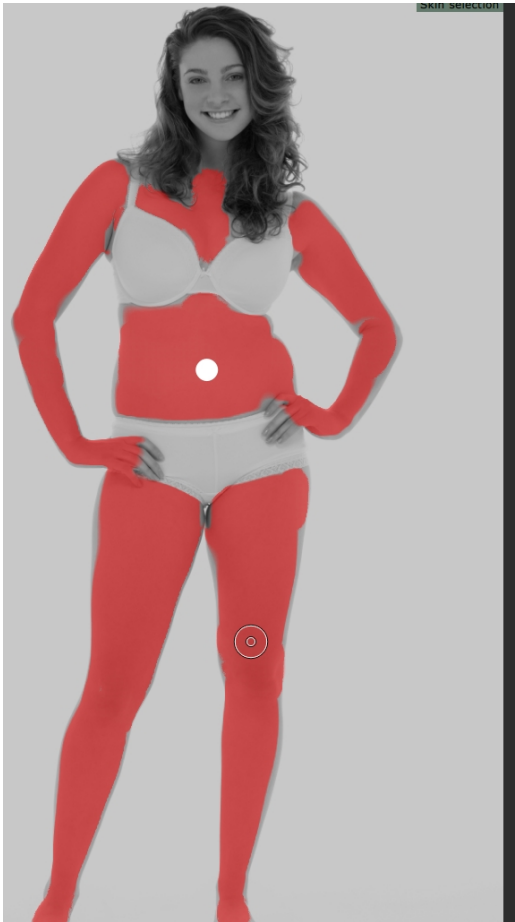
Pour plus d'information, veuillez consulter la [référence des outils forme](#) ⁶⁹.

2.5.3 Peau

La section peau vous permet de manipuler la texture de la peau et de raffermir la région de l'estomac. Cela s'applique uniquement au corps. pour manipuler la peau du visage, utiliser la section visage.

[Canevas de balisage](#)

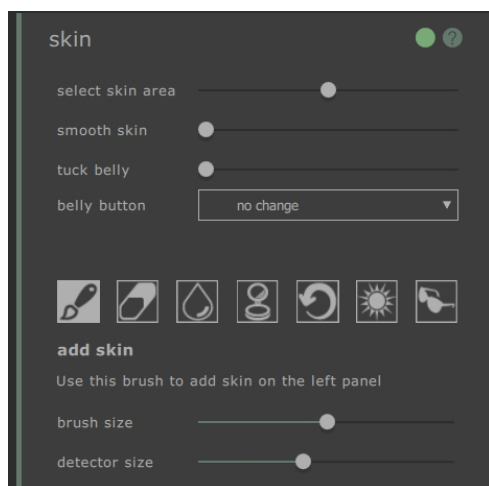
Lorsque la section peau s'ouvre, une deuxième copie de l'image apparaît à la gauche de l'image que vous retouchez. Celle-ci est en niveaux de gris, avec un masque rouge superposé pour estimer la région de peau actuelle. Cela déterminera quelles parties de l'image seront modifiées par cette section.



La région de peau automatiquement sélectionnée est en général approximativement correcte. Cependant, si elle est incorrecte, le curseur le plus haut ('sélectionner zone de peau') augmente ou diminue la quantité de peau sélectionnée. Pour affiner d'avantage la zone de peau, utiliser les outils baliser peau ou enlever peau pour ajouter ou soustraire directement de la zone de peau dans le panneau de gauche.

Les commandes restantes dans la section peau sont utilisées pour manipuler la texture de la peau. L'outil 'lisser peau' lisse la zone de peau sélectionnée pour fournir un effet aérographe. le curseur abdominoplastie tonifie la région de l'estomac pour réduire la graisse et augmenter la définition. Le menu déroulant du nombril vous permet de remplacer le nombril avec un choix différent. Si le nouveau nombril n'est pas à la bonne place, vous pouvez la modifier en tirant sur le point de commande blanc sur le panneau de gauche.

La barre d'outils en bas contient des outils pour sélectionner la peau, enlever de la peau, lisser, enlever les imperfections, restaurer, éclaircir et assombrir. Nous définissons les effets de chacun ci-dessous :



Outil ajouter peau

Lorsque cet outil est sélectionné et que la souris est déplacée sur l'image, un curseur composé de deux cercles concentriques apparaîtra. Lorsque vous peignez sur le canevas, la peau est sélectionnée en trouvant toute zone située dans le cercle le plus large qui correspond à la couleur dans le cercle le plus petit. Un aperçu de la zone qui sera sélectionnée est directement mis à jour. Lorsque l'outil est sélectionné, deux curseurs contrôlant la taille des cercles concentriques apparaîtront en dessous.

Outil enlever peau

Cet outil a l'effet opposé de l'outil ajouter peau -- au lieu d'ajouter à la région de peau sélectionnée, il la diminue. Comme avec l'outil ajouter peau, deux curseurs contrôlant la taille des cercles concentriques dans le curseur apparaîtront en dessous de l'outil.

Outil lisser

L'outil lisser la peau vous permet de lisser localement une zone de l'image. Il est appliqué en cliquant et en faisant glisser directement sur l'image de droite. La taille de la zone sur laquelle l'effet est appliqué et la puissance de l'effet sont contrôlées par deux curseurs qui apparaissent lorsque l'outil est sélectionné. L'outil fonctionnera même sur des régions qui n'ont pas été sélectionnées comme de la peau, et la région que vous lissez sera ajoutée au masque de peau.

Outil supprimer les imperfections

L'outil supprimer les imperfections est utilisé pour supprimer les boutons, grains de beauté, tatouages et autres caractéristiques locales de la peau. Il fait une estimation depuis le bord du curseur circulaire. La taille de la région et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.

Outil restaurer

L'outil restaurer rétablit la peau dans le curseur circulaire vers son état d'origine. La taille de la région affectée et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.

Outil éclaircir peau

L'outil éclaircir éclaircit localement l'image lorsque l'utilisateur(trice) clique sur le canevas de droite. Cela peut être utilisé pour diminuer des ombres, ce qui pourrait rendre une région plus flatteuse. La taille de la région affectée et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.

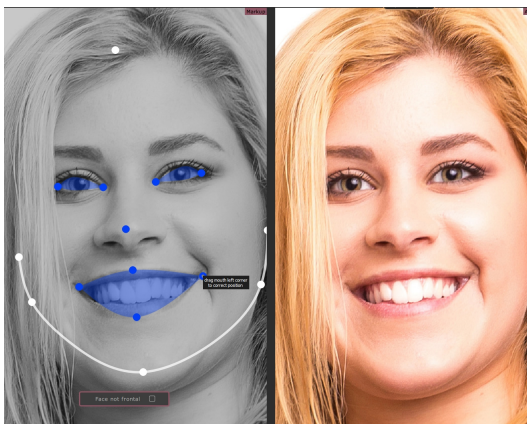
Outil assombrir peau

L'outil assombrir assombrit localement l'image lorsque l'utilisateur(trice) clique sur le canevas de droite. La taille de la région affectée et la puissance de l'effet peuvent être ajustés en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.

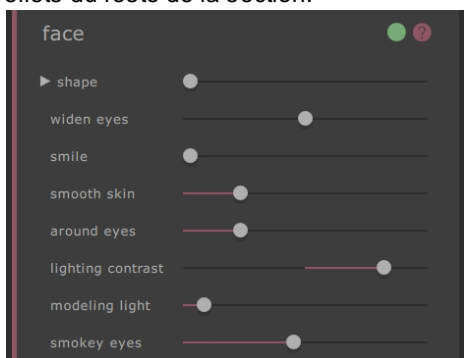
Pour plus d'information, veuillez consulter la [référence des curseurs forme de la section peau](#) ⁷¹.

2.5.4 Visage

La section visage est utilisée pour effectuer des modifications du visage du sujet. Lorsque vous cliquez sur cette section, l'affichage zoomera sur la région du visage et un second canevas s'ouvrira sur le côté gauche. Ce nouveau canevas affiche le balisage estimé des points caractéristiques du visage. Si les points sont à la mauvaise place, les commandes de cette section ne fonctionneront pas correctement. Pour modifier le balisage, cliquez simplement sur les points et les faites glisser à la bonne position.



Veillez noter que la section visage est destinée uniquement aux visages de face. Pour indiquer que le visage n'est pas de face, cliquez sur le bouton qui est superposé au canevas de gauche (balisage) et désactivez les effets du reste de la section.



La section visage est entièrement composée de curseurs qui sont manipulés dans le panneau de droite et effectuent des modifications sur le canevas principal. Ils se répartissent globalement en trois catégories :

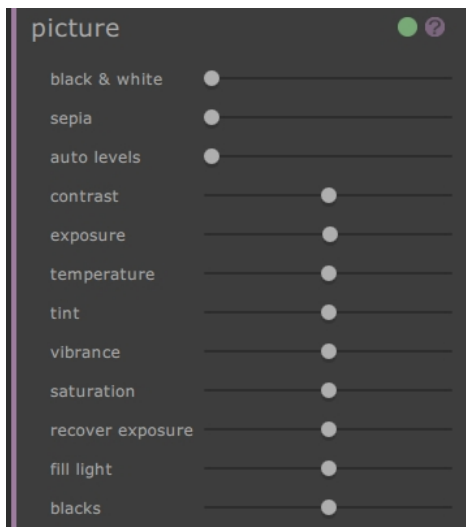
- Curseurs forme -- ceux-ci vous permettent de modifier la forme globale du visage et également de manipuler ses composants (par ex. la taille des yeux).
- Curseur Lissage -- ceux-ci vous permettent de lisser la peau de la région du visage.
- Curseurs éclairage -- ceux-ci vous permettent de ré-éclairer le visage pour que l'image soit plus flatteuse.

Notez que le produit complémentaire [PortraitPro](#) est spécialisé dans les modifications du visage et contient encore plus de commandes pour changer la forme du visage et l'apparence des photos de portrait.

Pour plus d'information, consultez la [référence de la section visage](#) ⁷⁷.

2.5.6 Image

La section Image traite des modifications globales du contraste, de la luminosité et de la palette de couleur de l'image entière, similaires à celles trouvées dans des outils de retouche d'image plus conventionnels. Tous les effets sont réalisés en déplaçant directement les curseurs dans le panneau de droite.



Les curseurs sont composés de :

- noir et blanc -- convertit l'image en noir et blanc
- sépia -- convertit l'image en sépia
- niveaux automatiques -- une transformation intelligente qui tente d'améliorer l'image globalement
- contraste -- augmente ou diminue le contraste de l'image tout en laissant la luminosité moyenne et la couleur inchangées
- exposition -- ajuste la luminosité générale de l'image
- température -- ajuste la couleur de l'image entière et enlève la température de toute couleur dominante (rouge-bleu)
- teinte -- ajuste la couleur de l'image entière et enlève la teinte de toute couleur dominante (vert-violet)
- vibrance -- rend les couleurs de l'image plus intenses
- saturation -- similaire à la vibrance, mais a moins d'effet sur les couleurs qui sont moins intenses
- restaurer exposition -- restaure les zones sur-exposées
- lumière de remplissage -- remplit les ombres
- noirs -- assombrit les régions noires de l'image

Pour plus de détails, voir les [Outils image](#)⁷⁸.

2.6 Photos de Groupe

Travailler avec des photos de groupe

S'il y a plus d'une personne dans votre image, vous devrez enregistrer l'image et la réouvrir pour commencer à travailler sur un autre corps dans l'image.

Partie



3 Référence

Cette section fournit des informations sur les différentes commandes et contrôles du menu de PortraitPro Body.

La page de [Référence Accueil](#)^[46] décrit la page d'accueil de l'application.

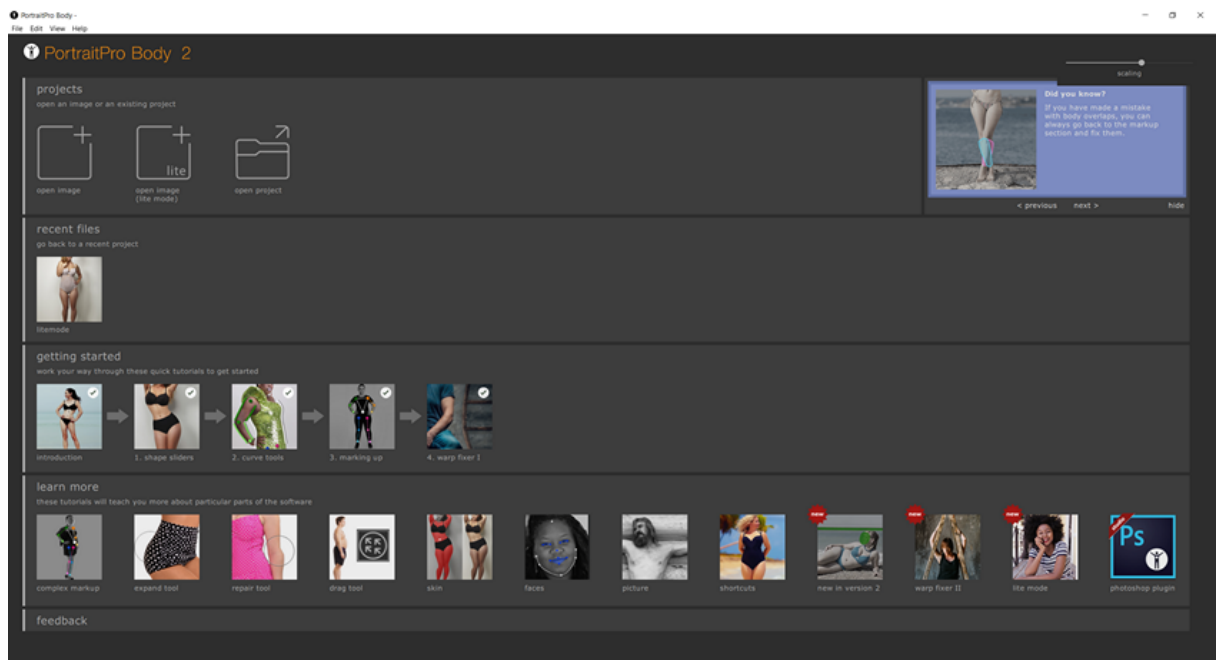
La page des [Commandes du Menu](#)^[48] décrit chaque commande du menu.

La page [Baliser le Corps](#)^[51] décrit chacune des commandes disponibles lorsque vous [balisez une image](#)^[16].

La page [Améliorer le Corps](#)^[61] décrit les commandes qui sont disponibles lorsque vous améliorez une image.

3.1 Page d'Accueil

Lorsque vous chargez le programme ou fermez un projet, la page d'accueil s'ouvrira.



Depuis la page d'accueil, vous pouvez:

- Retoucher une nouvelle image
- Charger un projet existant
- Re-charger un projet récemment utilisé
- Ouvrir un tutoriel concernant un aspect particulier du logiciel

Projets

Pour charger une image, cliquez sur le bouton nouvelle image. Pour charger un projet existant, cliquez sur le bouton ouvrir projet. Vous pouvez ouvrir une fenêtre qui effectue l'un ou l'autre en appuyant sur la barre d'espace sur la page d'accueil. Alternativement (et depuis n'importe quelle partie de ce logiciel), vous pouvez

appuyer sur CTRL+O ou utiliser Ouvrir depuis le menu Fichier.

Toutes ses actions ouvrent des boîtes de dialogue ouvrir fichier. Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir le projet ou l'image que vous souhaitez ouvrir.

[Fichiers récents](#)

En dessous du bouton ouvrir fichier se trouvent des icônes représentant huit des projets les plus récemment utilisés. Dans chaque cas, une vignette du corps manipulé et le nom du fichier sont fournis. Cliquer sur l'icône appropriée pour reprendre le travail sur ce projet. Cette section n'apparaîtra que lorsque vous aurez enregistré le fichier projet.

[Commencer](#)

Le panneau commencer contient une vidéo de présentation (qui est exécutée la première fois que vous chargez le logiciel) et trois tutoriels, chacun consistant en une courte vidéo et un projet sur lequel travailler. L'utilisateur(trice) est encouragé(e) à parcourir ces trois tutoriels lors de la première ouverture du logiciel.

[En savoir plus](#)

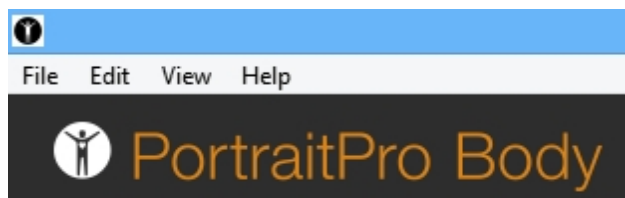
La section En Savoir Plus contient plusieurs tutoriels expliquant les autres parties du logiciel. Cette section s'ouvre une fois que les trois tutoriels pour commencer ont été exécutés.

[Curseur mise à l'échelle](#)

Le curseur en haut à droite de la page d'accueil permet à l'utilisateur(trice) de redimensionner tous les éléments de l'interface utilisateur. Déplacez cette diapositive pour que tout soit plus petit ou plus grand pour correspondre à l'écran sur lequel vous travaillez.

3.2 Commandes du Menu

Celles-ci sont les commandes disponibles dans la barre des menus de PortraitPro Body.



Menu Fichier [48]	Commandes pour ouvrir et enregistrer les fichiers, imprimer, ou modifier les paramètres
Menu Retoucher [49]	Annuler & Rétablir
Menu Affichage [50]	Commandes pour contrôler la visibilité et l'apparence de différents éléments de l'interface utilisateur
Menu Aide [50]	Commandes pour lancer l'aide, chercher les mises à jour, obtenir de l'aide, ou afficher la boîte à propos de

3.2.1 Menu Fichier

Le menu Fichier contient les commandes suivantes :

Ouvrir...	Ouvre soit une image ou un fichier (voir Types De Fichiers Pris En Charge [87]). Si un fichier est déjà ouvert avec des modifications non sauvegardées, vous serez invité(é) à enregistrer ou rejeter les modifications avant qu'un nouveau fichier ne soit ouvert.
Enregistrer le Projet	Enregistre le projet dans le format natif ('.prb'). Si le projet n'a pas été enregistré auparavant, le panneau "Enregistrer le Fichier" apparaîtra vous invitant à choisir un nom de fichier. Cette commande est uniquement disponible à l' étape d'amélioration du corps [61].
Enregistrer le Projet Sous...	Enregistre le fichier actuel. Ceci est similaire à la commande Enregistrer, sauf que le panneau Enregistrer le Fichier est toujours affiché pour vous

	<p>laisser sélectionner où sauvegarder le fichier.</p> <p>Cette commande est uniquement disponible à l'étape d'amélioration du corps^[61].</p>
Exporter l'Image...	<p>Enregistre le fichier actuel. La première fois que cette commande est utilisée après avoir ouvert un fichier, les règles suivantes sont appliquées :</p> <p>Si vous ouvrez un fichier JPEG, l'image améliorée sera enregistrée en tant que JPEG.</p> <p>Si vous ouvrez un fichier PNG, l'image améliorée sera enregistrée en tant que PNG.</p> <p>Si vous ouvrez un fichier TIFF ou tout type de fichier RAW (édition Studio <u>uniquement</u>), l'image améliorée sera enregistrée en tant que TIFF.</p> <p>Tous les autres types de fichier peuvent être enregistrés en tant que JPEG, TIFF ou PNG, et peuvent être sélectionnés parmi les types de fichiers.</p> <p>Dès lors, cette commande enregistrera le même type de fichier que précédemment.</p> <p>Cette commande est uniquement disponible à l'étape d'amélioration du corps^[61].</p>
Partager	<p>Connecte à Facebook et poste une photo avant / après avec un commentaire.</p> <p>Cette commande est uniquement disponible à l'étape d'amélioration du corps^[61].</p>
Fermer / Page d'accueil	<p>Ferme la session en cours. S'il y a des modifications non enregistrées, vous serez invité(e) à les enregistrer ou à les rejeter.</p> <p>La commande Fermer vous renvoie à la Page d'accueil^[46].</p>
Imprimer...	<p>Ouvre la boîte de dialogue Imprimer et vous permet d'imprimer l'image améliorée.</p>
Quitter	<p>Ferme l'application. S'il y a des modifications non enregistrées, vous serez invité(e) à les enregistrer ou à les rejeter.</p>

Mode Plug-in

Si l'application est en [mode plug-in](#)^[15], alors la seule commande dans le menu Fichier est **Revenir depuis le Plug-in**, ce qui renvoie l'image améliorée à l'application appelante et ferme PortraitPro Body.

3.2.2 Menu Retoucher

Le menu retoucher contient les commandes suivantes :

Annuler	Fournit une annulation des modifications des valeurs de curseur et des modifications
---------	--

	<p>effectuées avec les outils pinceau.</p> <p>Cela signifie que vous pouvez expérimenter sans danger avec différents paramètres enregistrés, ou essayer de déplacer tout curseur, puisque vous pouvez toujours revenir au résultat précédent si vous n'aimez pas les modifications.</p> <p>Cette commande est uniquement disponible à l'étape de l'image améliorée.</p>
Rétablir	Vous permet de rétablir une opération qui a été annulée avec la commande <i>Annuler</i> .

3.2.3 Menu Affichage

Le Menu affichage contient les commandes suivantes :

Plein Écran	Permet à l'application de remplir l'écran entier, pour maximiser l'espace de travail. Pour restaurer l'application à son état fenêtre, sélectionner de nouveau cette commande.
Barre d'Outils Verrouillée	Détermine si la barre d'outils est toujours visible (verrouillée) ou apparaît uniquement lorsque la souris est à proximité du haut de l'image de gauche.
Avant et Après	Détermine si un seul canevas (après) ou deux canevas côte à côte (avant et après) sont affichés.
Aide du Balisage	Détermine si l'aide est affichée en mode balisage.
Échelle	Modifie la taille des caractères et des éléments de l'interface pour les rendre plus grands ou plus petits.
Animer	Démarre une animation montrant comment l'image a été modifiée (cliquer sur le canevas pour l'arrêter).

3.2.4 Menu Aide

Le menu Aide contient les commandes suivantes :

Contenus	Lance l'aide en ligne, qui affiche la Table des Matières.
Guide de Démarrage Rapide	Lance l'aide en ligne qui affiche le Guide de Démarrage Rapide ⁷ .
Raccourcis Clavier	Lance l'aide en ligne qui affiche les Raccourcis Clavier ⁸ .
Rechercher les Mises à Jour...	Lance le navigateur Web par défaut pour indiquer si vous disposez de la dernière version de PortraitPro Body.

	Si des mises à jour sont disponibles, les liens seront fournis pour que vous puissiez les télécharger.
Assistance...	Lance le navigateur Web par défaut pour afficher les pages d'assistance de PortraitPro Body. Vous pouvez l'utiliser pour trouver des réponses aux questions fréquemment posées, ou pour contacter l'équipe d'assistance de PortraitPro Body.
À propos de	Affiche la boîte de dialogue A propos de, qui affiche la version de PortraitPro Body que vous avez.

3.3 Baliser le Corps

Après le chargement d'une nouvelle image, une série d'étapes de balisage doit être effectuée par l'utilisateur(trice) avant que l'image ne puisse être retouchée.

Celles-ci sont :

- Identifier la personne que vous souhaitez retoucher
- Identifier le sexe de la personne choisie
- Baliser les positions des articulations de la personne sur l'image
- Baliser les courbes sur le côté des membres et du torse
- Identifier l'ordre de profondeur des membres (si ambigu)

Aide du Balisage

Tout au long des étapes de balisage, une fenêtre d'aide est disponible pour fournir des conseils. Par défaut, cette option est visible et se trouve sur le côté gauche du canevas principal. Un onglet à l'extrême gauche de l'image (qui s'étend lorsque la souris est à proximité) peut être utilisé pour alterner entre la présence et l'absence de la fenêtre d'aide au balisage. Ceci peut également être effectué en choisissant l'Aide Balisage dans le menu Affichage.

L'aide est généralement composée de plusieurs images. La page du haut (visible par défaut) fournit des instructions générales pour le balisage de cette zone. Les autres pages portent sur des cas particuliers (par ex. comment établir le squelette lorsque il est partiellement en dehors des limites de l'image). Pour afficher ces autres pages, cliquez sur l'onglet correspondant dans la fenêtre d'aide. Dans les tutoriels de balisage, cette aide sera spécifique à l'image que vous balisez.

3.3.1 Référence Sélectionner Visage

Pour identifier la personne que vous souhaitez retoucher, déplacez la souris vers le centre du bout de son nez. Si le visage est identifié avec succès par le logiciel, il vous sera alors demandé d'identifier le sexe.



Occasionnellement, le logiciel échoue à identifier le visage à partir de votre clic. Cela se produit fréquemment lorsque le visage est presque de profil ou partiellement obscurci par les cheveux ou un autre objet. Lorsque cela se produit, le logiciel vous invite à sélectionner un deuxième point sur le menton de la personne que vous souhaitez modifier. Un ovale sera alors affiché et lorsque vous aurez le bon point du menton, cet ovale entourera approximativement le visage.



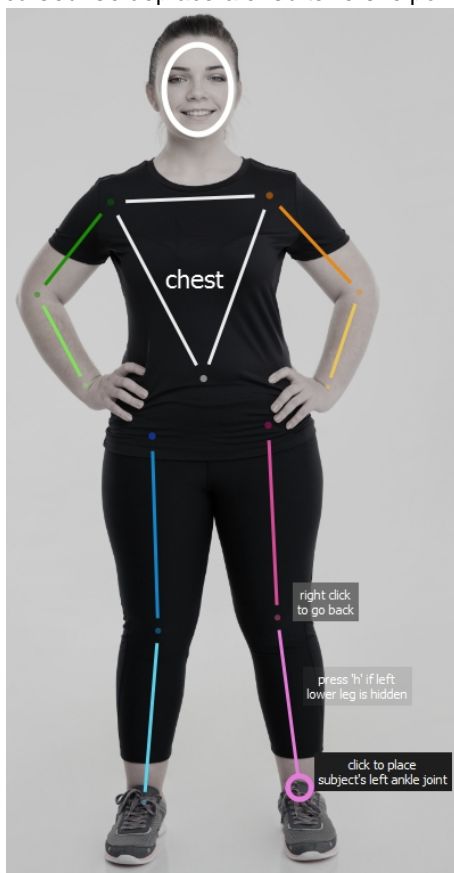
Alternativement, le visage pourrait ne pas avoir été détecté parce que vous avez cliqué sur la mauvaise position sur l'image lors de la première étape. Si cela est le cas, vous pouvez annuler votre modification en sélectionnant Annuler dans le menu Retoucher ou en utilisant le raccourci CTRL + Z.

Cas particuliers :

Visage tourné	Si le visage est tourné, estimez du mieux possible l'endroit où le nez devrait être.
Nez caché	Si le nez est caché par un autre objet, estimez l'endroit où il devrait être.
Nez en dehors de l'image	Si le nez est en dehors de l'image, cliquez à l'endroit où vous pensez qu'il se trouve. Vous pouvez faire un panoramique de l'image en utilisant CTRL + déplacement de la souris ou via le navigateur dans le coin en haut à droite.

3.3.2 Référence baliser les articulations du squelette

Lors du processus initial de balisage, les articulations sont balisées l'une après l'autre, dans un ordre prédéterminé. Pour baliser la position d'une articulation, il suffit de cliquer sur le bon point sur l'image. Le curseur se déplacera ensuite vers le point suivant.



Si vous souhaitez revenir en arrière et modifier la position d'un point que vous venez de baliser, vous pouvez revenir au point précédent en appuyant sur la touche retour arrière ou en faisant un clic droit.

Lorsque l'utilisateur(trice) revient à cette session (en cliquant sur Baliser Articulations sur le panneau de droite), les positions d'articulation existantes sont toutes affichées en parallèle et l'utilisateur(trice) peut les ajuster en cliquant et faisant glisser.

Les articulations du squelette sont (dans l'ordre de balisage)

Épaule droite	Un point au centre de l'articulation de l'épaule droite, de sorte qu'il se situe à mi-chemin entre les deux côtés du bras. L'épaule droite sera à la gauche de l'image pour les photos où le sujet fait face à la caméra (càd sur la plupart des photos).
Coude droit	Un point au centre du coude droit de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre le haut

	et le bas du bras et à mi-chemin entre les deux côtés du haut du bras et les deux côtés du bas du bras.
Poignet droit	Un point au centre du poignet droit, de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre les deux côtés du bras.
Épaule gauche	Un point au centre de l'articulation de l'épaule gauche, de sorte qu'il se situe à mi-chemin entre les deux côtés du bras. L'épaule gauche sera à la droite de l'image pour les photos où le sujet fait face à la caméra.
Coude gauche	Un point au centre du coude gauche de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre le haut et le bas du bras et à mi-chemin entre les deux côtés du haut du bras et les deux côtés du bas du bras.
Poignet gauche	Un point au centre du poignet gauche, de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre les deux côtés du bras.
Nombril	Un point sur le nombril du sujet.
Hanche droite	Un point en haut de la jambe droite, à mi-chemin entre les deux côtés de la jambe.
Genou droit	Un point au centre du genou droit de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre le haut et le bas de la jambe et à mi-chemin entre les deux côtés du haut de la jambe et les deux côtés du bas de la jambe.
Cheville droite	Un point au centre de la cheville droite de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre les deux contours du bas de la jambe.
Hanche gauche	Un point en haut de la jambe gauche, à mi-chemin entre les deux côtés de la jambe.
Genou gauche	Un point au centre du genou droit de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre le haut et le bas de la jambe et à mi-chemin entre les deux côtés du haut de la jambe et les deux côtés du bas de la jambe.
Cheville gauche	Un point au centre de la cheville gauche de sorte qu'il se trouve à mi-chemin entre les deux contours du bas de la jambe.

Cas particuliers :

Corps tourné	Si le corps est tourné, alors l'épaule droite sera sur l'écran de droite. Autrement elle sera sur l'écran de gauche.
Membre obscurci	Si le membre est caché par une autre partie du corps ou un objet, estimer à quel endroit il devrait être. Appuyez sur 'h' ou utilisez la commande sur le panneau de droite pour l'étiqueter comme caché (voir ci-dessous).
Vêtements larges	Si le membre est obscurci par des vêtements larges, estimez du mieux possible là où il devrait être.

Membre en dehors de l'image

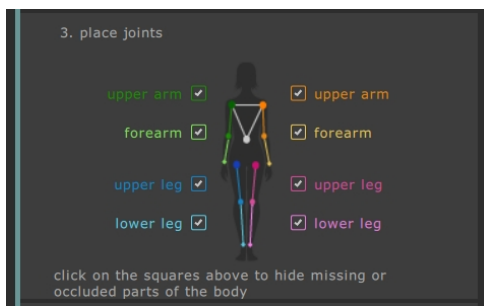
Si le membre est partiellement ou entièrement en dehors de l'image, estimez là où il devrait être.

Faire un panoramique du canevas

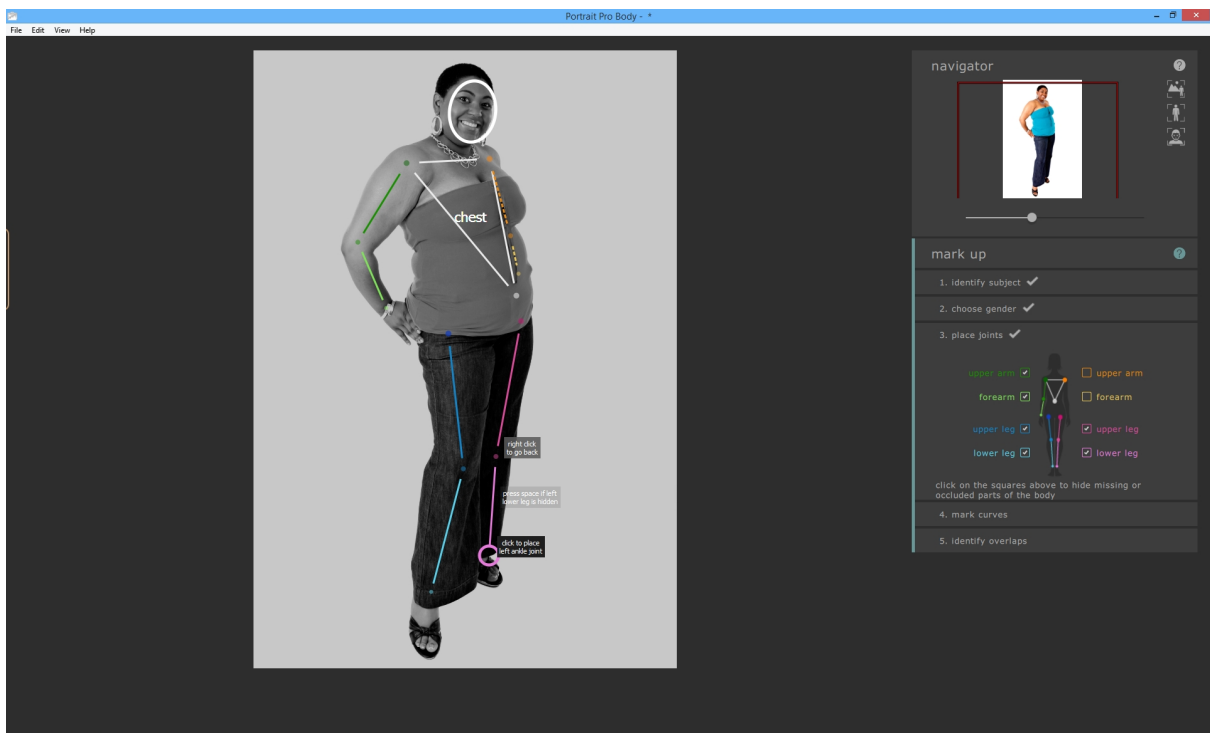
Lorsque la souris est à proximité des bords de l'image, une flèche indiquant que vous pouvez faire un panoramique du canevas dans cette direction en pressant sur la barre d'espace apparaîtra.

Membres cachés

Le widget sur le panneau de droite peut être utilisé pour baliser les membres comme étant cachés. Par exemple, si le bras est complètement obscurci par le corps ou par un autre objet, il peut être identifié comme étant caché ici.



Lorsque le membre est balisé comme étant caché, il apparaîtra en pointillés dans le panneau principal. Une autre méthode pour basculer entre le membre précédant l'articulation en cours comme étant caché et visible est de presser sur la touche 'h' lorsque la souris est dans le panneau principal.



Baliser un membre comme caché signifie qu'il n'aura pas d'effet supplémentaire sur les procédures et signifie qu'il n'est pas nécessaire de baliser les courbes de ce membre à la prochaine étape. Les membres ne doivent être marqués comme cachés que s'ils sont complètement invisibles dans l'image. Si une partie est visible (par ex. la moitié supérieure du haut de la jambe est dans l'image mais la moitié inférieure ne l'est pas), alors ils ne devraient pas être balisés comme cachés.

3.3.3 Référence des courbes balisées

La quatrième étape du balisage consiste à baliser les courbes du corps. Elle s'effectue dans l'ordre fixe :

- bras droit
- bras gauche
- torse
- jambe droite
- jambe gauche

Pendant le balisage initial de l'image, la courbe est attachée au curseur de la souris. Baliser le premier point en déplaçant le curseur de la souris sur une position au bord du membre. Le curseur de la souris est contraint à rester à l'intérieur d'un petit rectangle ou triangle de sorte que le bord à baliser devrait être évident. Le but est de simplement positionner ce point particulier sur le bord du membre. Ne vous inquiétez pas si l'ensemble de la courbe ne s'aligne pas parfaitement à ce stade -- Cela se produira naturellement lorsque vous balisez plus de points.

Pour corriger le point, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Le programme passera alors à la position suivante sur la courbe. Lorsque vous avez balisé tous les points sur le bras droit, le logiciel se déplacera sur le bras gauche et le processus se poursuivra. Les points qui se situent sur les membres cachés ou en dehors de l'image sont sautés automatiquement.

Si vous souhaitez revenir en arrière et modifier la position d'un point que vous venez de baliser, vous pouvez revenir au point précédent en appuyant sur la touche retour arrière ou en faisant un clic droit.

Lorsque l'utilisateur(trice) revient en arrière pour retoucher les courbes qui ont déjà été balisées, tous les points fixés sur une partie du corps donnée sont visibles simultanément. Ces points (et par extension les courbes auxquelles ils sont attachés) peuvent être déplacés en cliquant et en les faisant glisser. Il est possible de basculer entre des ensembles de courbes en utilisant les touches flèche gauche et droite, en cliquant sur les nombres sur l'image, ou en cliquant sur les commandes dans le panneau de droite.

Torses de Femme

Pour le torse des femmes, les courbes devraient être balisées autour des seins.



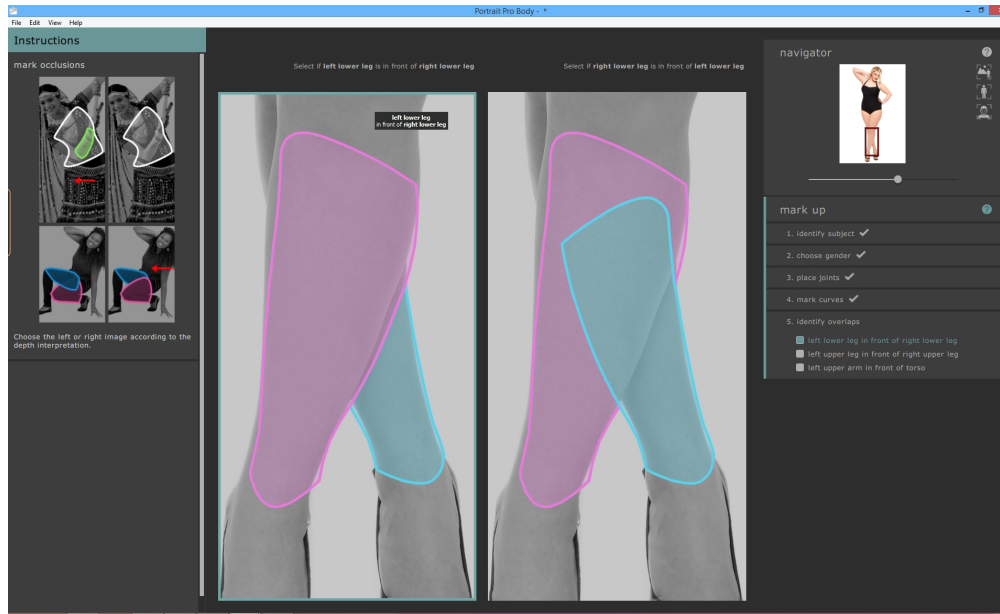
Cas particuliers

Membre obscurci	Si le membre est caché par une autre partie du corps ou un objet, estimez les courbes là où elles devraient être si elles n'étaient pas obscurcies.
Vêtements larges	Si le membre est obscurci par des vêtements larges, estimez du mieux possible là où les courbes du corps devraient être.

3.3.4 Référence identifier les chevauchements

Pour certaines images, les os et courbes balisés se chevauchent et le logiciel vous demandera d'identifier quel membre est devant lequel. Pour les images pour lesquelles il n'y a pas d'ambiguïté, cette étape peut être sautée.

Un cas typique ce présente comme ceci :

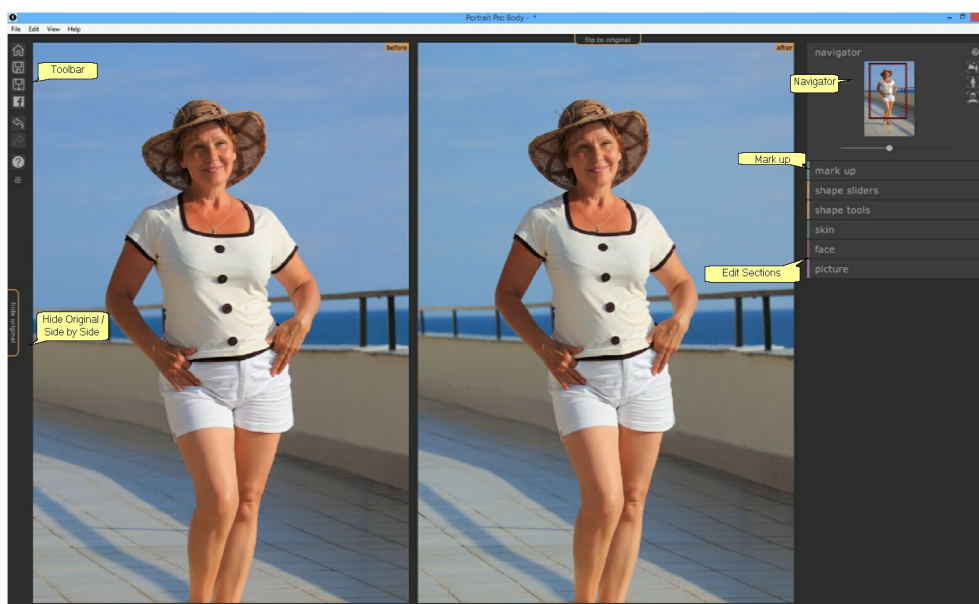


Dans ce cas, l'interprétation sur le côté gauche indique que le bas de la jambe gauche (en rose) se trouve devant le bas de la jambe droite (en bleu). L'interprétation sur le côté droit indique que le bas de la jambe gauche se trouve derrière le bas de la jambe droite. Pour cette image, il est évident que la jambe gauche se trouve devant la jambe droite et que l'interprétation sur le côté gauche est la bonne. Pour l'indiquer, cliquez simplement sur l'image sur le côté gauche et le logiciel passera au chevauchement suivant.

Lorsque l'image a déjà été balisée mais que l'utilisateur(trice) souhaite éditer les chevauchements, seule l'interprétation actuelle d'une ambiguïté donnée est présentée à l'utilisateur(trice). Pour modifier l'interprétation, cliquez sur l'image pour changer quelle partie du corps est devant laquelle. Pour modifier quels chevauchements sont considérés, sélectionner la comparaison sur le panneau de droite.

3.4 Retoucher l'Image

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



Canevas

Photo Améliorée - Affiche l'image améliorée ("Après").

Photo Originale - Affiche l'image originale ("Avant", n'est pas toujours présente).

Pour faire un panoramique de l'un ou l'autre des canevas, maintenez la touche CTRL et faites glisser le canevas avec la souris pour transposer. Pour faire un zoom avant et arrière, utilisez les touches + et -.

Vous pouvez également utiliser le [panneau de navigation](#).^[63]

Visionner la photo améliorée

L'onglet à la gauche des images contrôle la disposition de l'affichage de travail.

- Cliquez sur l'onglet **Côte à Côte** pour revenir à la disposition côte à côte.
- Cliquez sur l'onglet **Cacher Original** pour que seule l'image améliorée ne soit affichée.

Basculer entre l'image améliorée et l'image originale

Quelque soit la disposition que vous avez, vous pouvez presser sur la touche Entrer à tout moment pour passer de l'affichage de l'image améliorée à celui de l'image originale. L'image originale est uniquement

affichée lorsque vous maintenez la touche Entrer enfoncée.

Ceci vous permet de basculer entre l'image améliorée et l'image originale, ce qui est une excellente façon de voir les modifications.

Alternativement, vous pouvez cliquer et maintenir le bouton de la souris appuyé sur l'onglet **Basculer Vers Original** au dessus des images. Si vous faites un Maj-Clic sur cet onglet, le système fera une animation entre l'originale et l'image améliorée.

Barre d'outils

La barre d'outils contient des boutons pour :

- Accueil / Fermer -- fermer le projet en cours et revenir à l'écran d'accueil
- Enregistrer le Projet -- enregistrer le projet en cours
- Exporter Image -- enregistrer l'image retouchée
- Partager -- Poster une image avant / après sur Facebook
- Annuler -- Annuler la dernière modification
- Rétablir -- Rétablir la dernière modification annulée
- Aide -- Ouvre une aide contextuelle qui vous guidera autour de l'écran

Navigateur

Le navigateur dans le coin en haut à droite vous aide à vous déplacer autour des canevas. Il fournit des commandes de zoom pour s'adapter à l'image, zoomer sur le corps, et zoomer sur le visage du sujet ainsi que des commandes de panoramique et de zoom. Vous trouverez plus de détails dans la [référence du navigateur](#) [63].

Balisage

Cliquez sur l'en-tête balisage retourne à la section de balisage, ce qui vous permet d'éditer le balisage du corps si vous avez commis une erreur. Notez que toutes les retouches effectuées sur l'image seront perdues si vous choisissez cette option.

Sections Retoucher

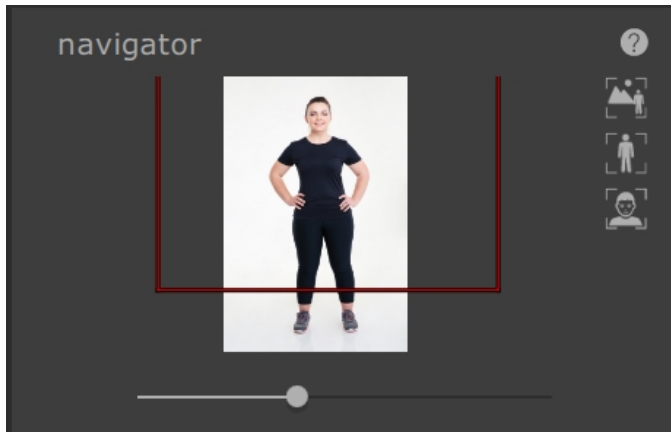
Celles-ci sont groupées dans les sections suivantes :

- Curseurs Forme -- effectuer des modifications à grande échelle de la forme du corps en faisant glisser les curseurs
- Outils Forme -- effectuer des modifications de la forme du corps plus fines en utilisant des pinceaux et des outils
- Peau -- effectuer des modifications de la texture et de l'apparence de la peau
- Visage -- effectuer des modifications de la forme et de l'apparence du visage
- Image -- effectuer des changements globaux des aspects de l'image tels que la luminosité et le contraste

3.4.1 Navigateur

Le navigateur est dans le coin en haut à droite des écrans de balisage et de retouche.

Il vous permet de voir quelle partie de l'image entière est visible dans l'affichage de travail. Il fournit également des commandes vous permettant de zoomer en avant et en arrière, ou de faire un panoramique de la vue actuelle.



Le Navigateur contient les commandes suivantes :

Barre d'en-tête	Vous permet de réduire le navigateur pour créer de l'espace supplémentaire. Cliquez de nouveau pour étendre la commande Zoom.
Bouton d'aide	Le bouton d'aide déclenche le système d'aide contextuelle qui aide à expliquer les commandes de cette section.
Curseur Zoom	Vous permet de zoomer en avant (glisser vers la droite) ou en arrière (glisser vers la gauche).
Bouton "Ajuster à l'image"	Zoomer l'affichage de sorte que l'image entière est visible.
Bouton "Ajuster au corps"	Zoomer l'affichage de façon à ce que l'affichage soit centré sur le corps en cours.
Bouton "Ajuster au visage"	Zoomer l'affichage sur le visage.

Le rectangle dans la Commande Zoom peut être tiré pour faire un panoramique de l'affichage.

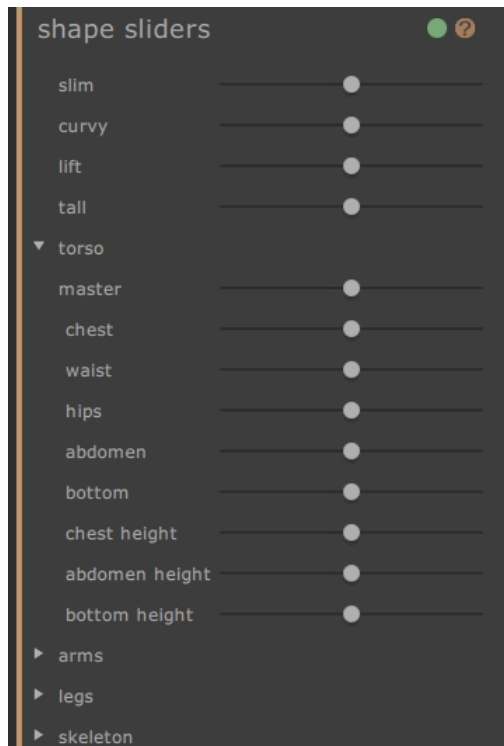
Raccourcis Clavier

+	Zoomer en avant
-	Zoomer en arrière
1	Zoomez de façon à ce que l'image entière soit visible
2	Zoomez de façon à ce que le corps soit visible
3	Zoomez de façon à ce que le visage soit visible

Vous pouvez également faire un panoramique de l'image en appuyant sur CTRL et en tirant sur le canevas avec la souris.

3.4.2 Curseurs forme

Les curseurs forme vous permettent de faire des modifications importantes de la forme du sujet.



La section des curseurs forme contient les commandes suivantes :

Barre d'en-tête	Vous permet de réduire la section des curseurs forme.
-----------------	---

	Cliquez de nouveau pour étendre la commande des curseurs forme.
Bouton Activer/Désactiver	<p>Vous permet d'activer ou de désactiver les modifications de la forme.</p> <p>Pour réinitialiser les modifications de forme, utilisez ce bouton pour les désactiver et effectuez ensuite de nouvelles modifications en déplaçant les curseurs.</p> <p>Ce bouton désactive également la section des outils forme.</p>
Bouton d'aide	Le bouton aide déclenche le système d'aide qui aide à expliquer les commandes de cette section.
Curseurs	<p>Chaque curseur vous permet de modifier la forme d'une façon différente.</p> <p>Pour déplacer le curseur, cliquez sur la poignée et tirez vers la gauche ou vers la droite.</p> <p>Double-cliquer sur le curseur pour le réinitialiser.</p> <p>Si un curseur n'aura pas d'effet, il sera grisé et affiché comme inactif.</p> <p>Les parties de l'image affectée par le curseur peuvent être visualisées en cliquant sur son nom.</p>
Étendre bouton des curseurs	Ouvre une nouvelle section ou sous-section de curseurs.
Réduire bouton des curseurs	Réduire une section ou sous-section de curseurs.

Curseurs Principaux

mincir	Rend le corps globalement plus mince
pulpeuse (femmes uniquement)	Rend la taille plus fine et les hanches et la poitrine plus larges
carrure (hommes uniquement)	Élargit les épaules et amincit la taille
relever	Relève la poitrine, l'abdomen et le fessier
agrandir	Rallonge les membres et le torse

Curseurs Torse

principal	modifie la taille du torse entier
poitrine	modifie la taille de la poitrine

taille	modifie la largeur de la taille
hanches	modifie la largeur des hanches
abdomen	modifie la taille de l'abdomen (identique au curseur taille si en vue frontale)
fesses	modifie la taille des fesses (identique aux hanches si en vue frontale)
hauteur de la poitrine	Relève la poitrine verticalement
hauteur de l'abdomen	Relève l'abdomen verticalement
hauteur des fesses	Relève les fesses verticalement

Curseurs Bras

principal	Modifie la taille des bras
gauche	Modifie la taille du bras gauche
gauche supérieur	Modifie la taille du haut du bras gauche
relever gauche	Relève la région en dessous du haut du bras gauche
gauche inférieur	Modifie la taille du bas du bras gauche
poignet gauche	Modifie la taille du poignet gauche
droite	Modifie la taille du bras droit
droit supérieur	Modifie la taille du haut du bras droit
relever droit	Relève la région en dessous du haut du bras droit
droit inférieur	Modifie la taille du bas du bras droit
poignet droit	Modifie la taille du poignet droit

Curseurs Jambes

principal	Modifie la taille des deux jambes
-----------	-----------------------------------

gauche	Modifie la taille de la jambe gauche
gauche supérieur	Modifie la taille du haut de la jambe gauche
cuisse gauche	Modifie la taille de la partie haute du haut de la jambe gauche
genou gauche	Modifie la taille du genou gauche
gauche inférieur	Modifie la taille du bas de la jambe gauche
cheville gauche	Modifie la taille de la cheville gauche
droite	Modifie la taille de la jambe droite
droit supérieur	Modifie la taille du haut de la jambe droite
cuisse droite	Modifie la taille de la partie haute du haut de la jambe droite
genou droit	Modifie la taille du genou droit
droit inférieur	Modifie la taille du bas de la jambe droite
cheville droite	Modifie la taille de la cheville droite

Curseurs Squelette

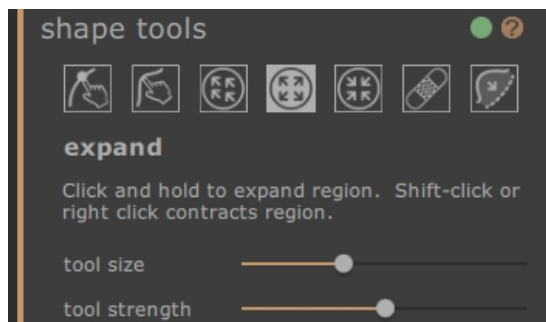
longueur du cou	Déplace la tête parallèlement au torse
position du visage	Déplace la tête perpendiculairement au torse
largeur des épaules	Élargit les épaules
coude gauche	Déplace le coude gauche vers ou loin du corps (parfois utile lorsque le torse est aminci pour éviter une déchirure dans l'image)
coude droit	Déplace le coude droit vers ou loin du corps (parfois utile lorsque le torse est aminci pour éviter une déchirure dans l'image)
angle des hanches	Modifie l'angle des hanches
longueur du torse	Modifie la longueur du torse
hauteur des hanches	Déplace les hanches vers le haut ou vers le bas, et modifie donc le rapport entre la longueur du torse et la longueur des jambes

longueur des jambes

Augmente la longueur des jambes

3.4.3 Outils forme

La section outils forme fournit un certain nombre d'outils pour retoucher la forme d'une personne sur l'image en manipulant directement l'image. Généralement, ces outils effectuent des modifications de l'image plus fines que ce n'est possible avec les curseurs forme.



La section outil forme contient les commandes suivante :

Barre d'en-tête	<p>Vous permet de réduire la section des outils forme.</p> <p>Cliquez de nouveau pour étendre la commande des curseurs forme.</p>
Bouton Activer/ Désactiver	<p>Vous permet d'activer ou de désactiver les modifications de la forme.</p> <p>Pour réinitialiser les modifications de la forme, utilisez ce bouton pour les désactiver et effectuez ensuite de nouvelles modifications en déplaçant les outils.</p> <p>Ce bouton désactive également la section des curseurs forme.</p>
Bouton d'aide	<p>Le bouton d'aide déclenche le système d'aide contextuelle qui aide à expliquer les commandes de cette section.</p>
Outils	<p>Chaque outil vous permet de modifier la forme d'une façon différente.</p> <p>Cliquez sur l'icône du curseur pour le sélectionner.</p> <p>Appuyez plusieurs fois sur la touche Tabulation pour parcourir les outils.</p>
Outil en cours	<p>L'outil en cours d'utilisation est surligné et son nom est affiché en dessous des icônes d'outils.</p> <p>Une description brève de l'outil est aussi affichée.</p>
Curseurs outils	<p>Pour certains outils, des curseurs contrôlant la taille et la puissance de l'outil apparaîtront en dessous des icônes d'outils.</p> <p>Double-cliquez sur les curseurs pour les réinitialiser.</p>

Raccourcis Clavier

[Réduire la taille de l'outil (lorsque cela est possible)
]	Augmenter la taille de l'outil (lorsque cela est possible)
9	Diminuer la puissance de l'outil (lorsque cela est possible)
0	Augmenter la puissance de l'outil (lorsque cela est possible)
Tabulation	Passer à l'outil suivant
MAJ	Bascule vers l'outil alternatif lorsqu'elle est maintenue appuyée -- retoucher corps à retoucher corps localement et vice-versa, étendre à réduire et vice-versa, répéter à rétablir et vice-versa.

Outil retoucher le corps

Lorsque cet outil est sélectionné et que la souris est déplacée sur l'image, les courbes sur les bords du corps seront surlignées. Vous pouvez utiliser cet outil pour sélectionner les courbes et les déplacer. Le programme connaît les statistiques de la forme du corps et essaie donc de trouver une solution compatible avec la position actuelle de la souris et réaliste. Ainsi, par exemple, si vous déplacez le côté gauche du torse vers l'intérieur, alors le côté droit du torse sera également déplacé vers l'intérieur. Une fois qu'un point a été déplacé, il est fixé à moins qu'un autre point ne soit placé à proximité.

Lorsque l'outil déplacer les courbes est sélectionné, il est également possible de déplacer les articulations du squelette, qui sont représentées par des points colorés au niveau des articulations. Pour déplacer les articulations, il suffit de les faire glisser vers une nouvelle position.

Outil retoucher le corps localement

L'outil de courbe locale vous permet d'effectuer localement des modifications fines de la courbe. Pour déplacer une courbe, il suffit de cliquer dessus et de déplacer la souris pour la faire glisser vers une nouvelle position. Seules les positions de courbe très proches de la souris seront affectées. Lorsque cet outil est sélectionné, un curseur contrôlant la taille de la région sur laquelle la modification locale est effectuée apparaîtra.

Outil tirer

L'outil tirer peut être utilisé n'importe où sur l'image -- il est utilisé pour modifier localement la forme de l'image en cliquant et en faisant glisser la souris. Un cercle entourant le curseur vous permet de visualiser la zone qui sera tirée. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la région sur laquelle la modification est effectuée et la puissance de la modification apparaîtront sur le panneau de droite.

Outil étendre

L'outil étendre peut également être utilisé n'importe où sur l'image et provoque une expansion ou une dilatation locale à l'intérieur de la zone de curseur circulaire lorsque le bouton de la souris est maintenu enfoncé. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la taille du curseur et la puissance de l'effet

apparaîtront sur le panneau de droite.

Outil rétrécir

L'outil rétrécir peut également être utilisé n'importe où sur l'image et provoque un repli ou rétrécissement local à l'intérieur de la zone de curseur circulaire lorsque le bouton de la souris est maintenu enfoncé. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la taille du curseur et la puissance de l'effet apparaîtront sur le panneau de droite.

Outils réparer / rétablir

L'outil réparer corrige les problèmes de la forme de l'image en rendant la forme localement lisse à l'intérieur de la fenêtre circulaire. Occasionnellement, des mouvements des curseurs ou l'utilisation d'autres outils forme entraîneront des déchirements, des discontinuités ou des modifications irréalistes de la forme. Appliquer l'outil réparer en maintenant la souris sur la zone désirée corrigera progressivement ces problèmes. Lorsque cet outil est sélectionné, des curseurs contrôlant la taille du curseur et la puissance de l'effet apparaîtront sur le panneau de droite.

Si la touche MAJ est maintenue enfoncée, l'outil réparer bascule vers l'outil rétablir. Cela a pour effet de restaurer localement la forme de l'image à son état d'origine. En plus de s'assurer que les changements de la forme sont localement lisses, il rétablit également les objets à leur position d'origine.

Outils corriger les renflements / pincements

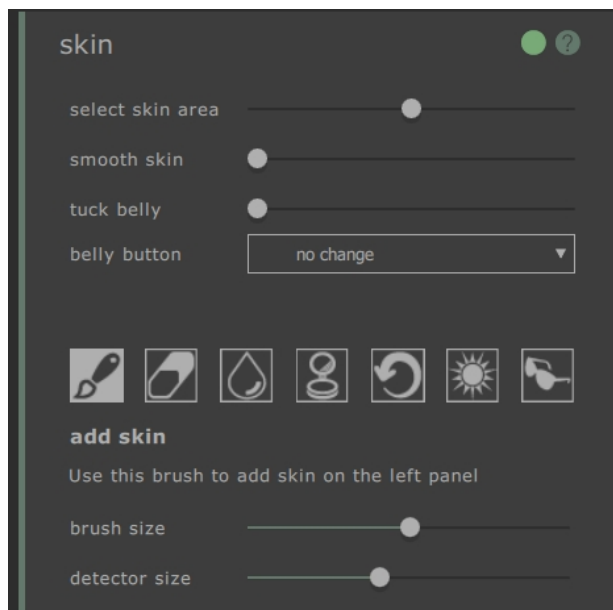
L'outil corriger les renflements / pincements est un outil très spécifique pour résoudre les problèmes de la forme qui sont à une échelle plus fine que ce que les outils courbes peuvent traiter. Généralement, il est utilisé pour corriger les renflements sur les hanches, ou les plis dus à de la graisse ou à une bretelle de bikini trop serrée. Pour faire fonctionner cet outil, déplacer le curseur sur l'une des courbes existantes. La région considérée est dissipée et la forme est visualisée avant et après la modification. La modification est effectuée en pressant et en maintenant le bouton de la souris appuyé. Fondamentalement, la forme locale du contour dans l'image est estimée et déformée vers les courbes plus lisses (et généralement plus attractives) qui ont été dessinées dans les changements du balisage.

3.4.4 Outils peau

La section outils peau fournit un certain nombre d'outils pour retoucher la peau de la personne sur l'image et raffermir la région de l'estomac en déplaçant les curseurs, ou en manipulant directement l'image. Cela s'applique uniquement au corps -- pour manipuler la peau du visage, utiliser la section visage.

La section peau vous permet de manipuler la texture de la peau et de raffermir la région de l'estomac. Cela s'applique uniquement au corps -- pour manipuler la peau du visage, utiliser la section visage.

Canevas de balisage



La section peau contient les commandes suivantes :

Barre d'en-tête	<p>Cliquez pour sélectionner la section peau.</p> <p>Vous permet de réduire la section peau.</p> <p>Cliquez de nouveau pour étendre la section peau.</p>
Bouton Activer/ Désactiver	<p>Vous permet d'activer ou de désactiver les modifications de la peau.</p> <p>Pour réinitialiser les modifications de la peau, utilisez ce bouton pour les désactiver et effectuez ensuite de nouvelles modifications en utilisant les commandes.</p> <p>Ce bouton désactive également la section des curseurs peau.</p>
Bouton d'aide	<p>Le bouton d'aide déclenche le système d'aide contextuelle qui aide à expliquer les commandes de cette section.</p>
Sélectionnez la section de peau	<p>Déplacer ce curseur augmente ou diminue la quantité de peau sélectionnée sur le canevas de balisage.</p>
Lisser la peau	<p>Ce curseur lisse la région de la peau sélectionnée sur le canevas de balisage.</p>
Abdominoplastie	<p>Ce curseur remplace la région de l'estomac avec une version plus tonique.</p>
Nombriil	<p>Le menu déroulant du nombril vous permet de remplacer le Nombriil actuel par différentes options. La position du nouveau Nombriil peut être manipulée par une commande dans le canevas de balisage.</p>

Outils Peau

En dessous des curseurs peau se trouve un ensemble d'outils pour sélectionner et retoucher la peau.

Outils	Chaque outil effectue différents types de modifications de la peau. Cliquez sur l'icône du curseur pour le sélectionner. Appuyez plusieurs fois sur la touche Tabulation pour parcourir les outils.
Outil en cours	L'outil en cours d'utilisation est surligné et son nom est affiché en dessous des icônes d'outils. Une description brève de l'outil est aussi affichée.
Curseurs outils	Pour certains outils, des curseurs contrôlant la taille et la puissance de l'outil apparaîtront en dessous des icônes d'outils. Double-cliquez sur les curseurs pour les réinitialiser.

Les outils sont les suivant :

ajouter peau	Lorsque cet outil est sélectionné et que la souris est déplacée sur l'image, un curseur composé de deux cercles concentriques apparaîtra. Lorsque vous peignez sur le canevas, la peau est sélectionnée en trouvant toute zone située dans le cercle le plus large qui correspond à la couleur dans le cercle le plus petit. Un aperçu de la zone qui sera sélectionnée est directement mis à jour. Lorsque l'outil est sélectionné, deux curseurs contrôlant la taille des cercles concentriques apparaîtront en dessous. Maintenir la touche MAJ lorsque cet outil est sélectionné bascule vers l'outil enlever peau.
enlever peau	Cet outil a l'effet opposé de l'outil ajouter peau -- au lieu d'ajouter à la région de peau sélectionnée, il diminue la région de peau sélectionnée. Comme avec l'outil ajouter peau, deux curseurs contrôlant la taille des cercles concentriques dans le curseur apparaîtront en dessous de l'outil. Maintenir la touche MAJ lorsque cet outil est sélectionné bascule vers l'outil ajouter peau.
lisser la peau	L'outil lisser la peau vous permet de lisser localement une zone de l'image. Il est appliqué en cliquant et en faisant glisser directement sur l'image de droite. La taille de la zone sur laquelle l'effet est appliqué et la puissance de l'effet sont contrôlées par deux curseurs qui apparaissent lorsque l'outil est sélectionné. L'outil fonctionnera même sur des régions qui n'ont pas été sélectionnées comme de la peau, et la région que vous lissez sera ajoutée au masque de peau.
supprimer les imperfections	L'outil supprimer les imperfections est utilisé pour supprimer les boutons, grains de beauté, tatouages et autres caractéristiques locales de la peau. Il fait une estimation depuis le bord du curseur circulaire. La taille de la région et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.
restaurer	L'outil restaurer rétablit la peau dans le curseur circulaire vers son état d'origine. La

	taille de la région affectée et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.
éclaircir peau	L'outil éclaircir éclaircit localement l'image lorsque l'utilisateur(trice) clique sur le canevas de droite. Cela peut être utilisé pour diminuer des ombres, ce qui pourrait rendre une région plus flatteuse. La taille de la région affectée et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.
assombrir peau	L'outil assombrir assombrit localement l'image lorsque l'utilisateur(trice) clique sur le canevas de droite. La taille de la région affectée et la puissance de l'effet peuvent être ajustées en utilisant les curseurs qui apparaissent en dessous de l'outil lorsque celui-ci est sélectionné.

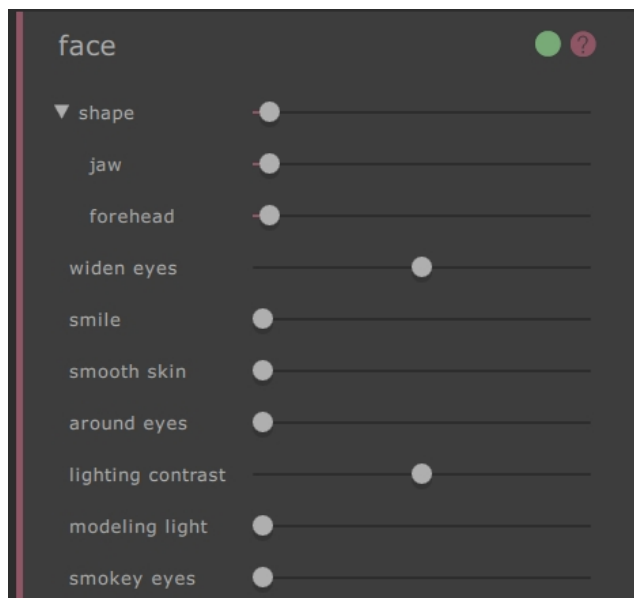
Raccourcis Clavier

[Réduire la taille de l'outil (lorsque cela est possible)
]	Augmenter la taille de l'outil (lorsque cela est possible)
9	Diminuer la puissance de l'outil (lorsque cela est possible)
0	Augmenter la puissance de l'outil (lorsque cela est possible)
Tabulation	Passe à l'outil suivant
MAJ	Bascule vers l'outil alternatif lorsqu'elle est maintenue appuyée -- retoucher peau à enlever peau et vice-versa, éclaircir à assombrir et vice-versa

3.4.5 Outils Visage

La section visage est utilisée pour effectuer des modifications du visage du sujet. Lorsque vous cliquez sur cette section, l'affichage zoomera sur la région du visage et un deuxième canevas de balisage s'ouvrira sur le côté gauche.

Canevas de balisage



La section peau contient les commandes suivantes :

Barre d'en-tête	Cliquer sur la section visage. Vous permet de réduire la section visage.
-----------------	---

	Cliquer de nouveau pour étendre la section visage.
Bouton Activer/Désactiver	Vous permet d'activer ou de désactiver les modifications du visage. Pour réinitialiser les modifications du visage, utilisez le bouton pour les désactiver puis effectuez de nouvelles modifications en utilisant les commandes pour recommencer.
Bouton d'aide	Le bouton d'aide déclenche le système d'aide contextuelle qui aide à expliquer les commandes de cette section.
Curseurs	Chaque curseur permet de changer le visage de façon différente. Pour déplacer le curseur, cliquez sur la poignée et tirez vers la gauche ou vers la droite. Double-cliquer sur le curseur pour le réinitialiser.
Étendre bouton des curseurs	Ouvre une nouvelle section ou sous-section de curseurs.
Réduire bouton des curseurs	Réduire une section ou sous-section de curseurs.

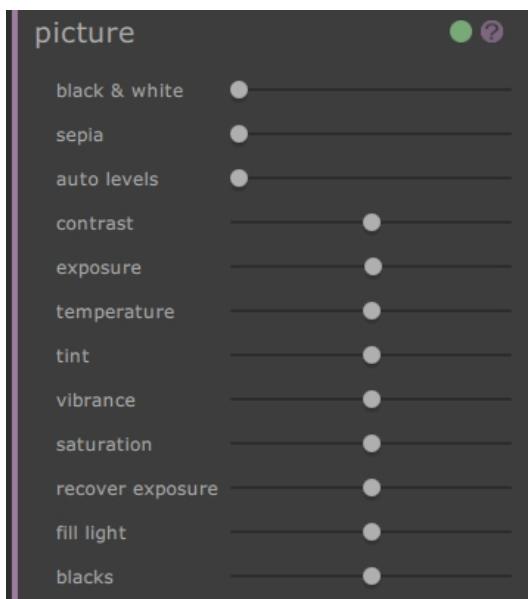
Commandes

Forme	Ce curseur effectue des modifications globales de la forme du visage.
Mâchoire	Ce curseur effectue des modifications de la forme de la mâchoire.
Front	Ce curseur effectue des modifications de la forme du front.
Agrandir yeux	Le curseur agrandir yeux augmente la taille des yeux.
Sourir	Le curseur sourire effectue de petites modifications des coins de la bouche pour augmenter le degré auquel une personne sourit.
Lisser Peau	Le curseur de lissage de la peau lisse la peau sur la totalité du visage.
Autour Des Yeux	Ce curseur lisse la peau autour des yeux du sujet et enlève les cernes et les rides.
Contraste d'Eclairage	Le curseur de contraste d'éclairage modifie le contraste d'éclairage.
Lumière De Mise Au Point	Ré-éclaire d'une manière qui rend le sujet plus séduisant.
Yeux Charbonneux	Yeux charbonneux subtils.

Notez que le produit complémentaire [PortraitPro](#) est spécialisé dans les modifications du visage et contient encore plus de commandes pour changer la forme du visage et l'apparence des photos de portrait.

3.4.6 Outils image

Ces commandes affectent l'image entière et vous permettent d'ajuster l'apparence générale de l'image, en contrôlant des aspects comme le contraste et la température de la couleur.



La section image contient les commandes suivantes :

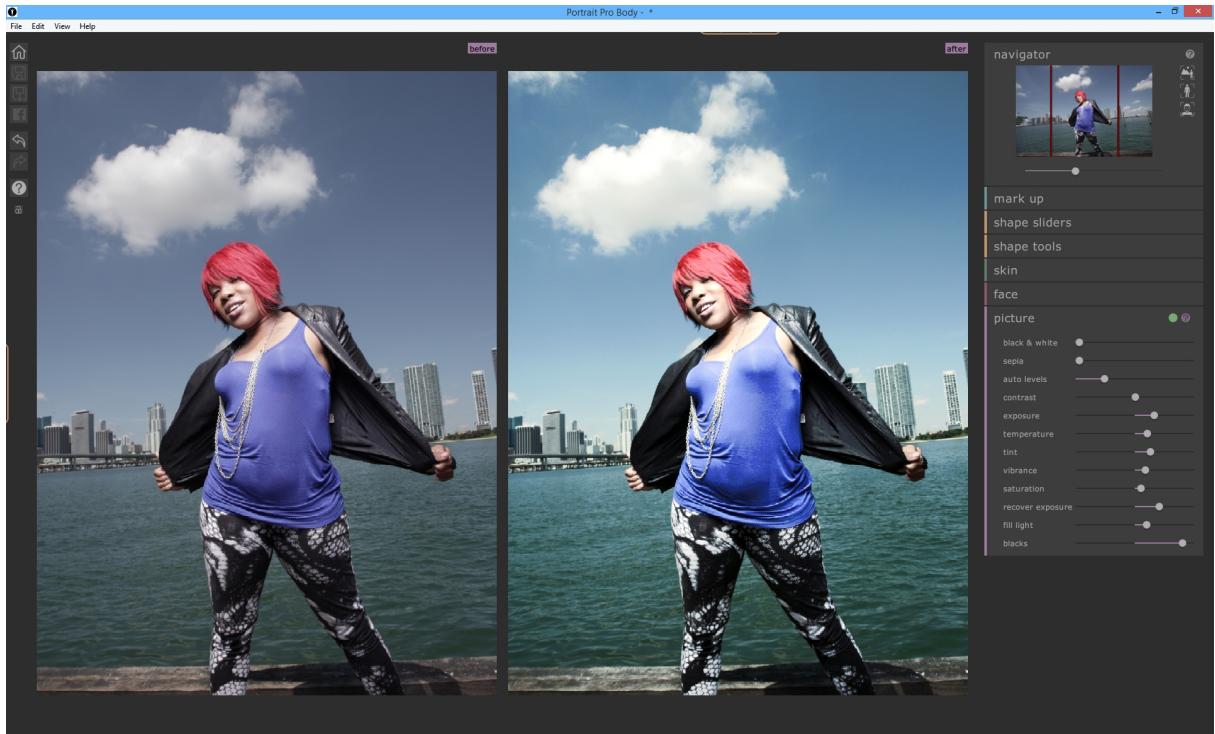
Barre d'en-tête	<p>Cliquer sur la section image.</p> <p>Vous permet de réduire la section image.</p> <p>Cliquez de nouveau pour étendre la section image.</p>
Bouton Activer/ Désactiver	<p>Vous permet d'activer ou de désactiver les modifications de l'image.</p> <p>Pour réinitialiser les modifications de l'image, utilisez ce bouton pour les désactiver et effectuer ensuite de nouvelles modifications en utilisant les commandes.</p>
Bouton d'aide	<p>Le bouton d'aide déclenche le système d'aide contextuelle qui aide à expliquer les commandes de cette section.</p>
Curseurs	<p>Chaque outil vous permet de modifier l'image d'une façon différente.</p> <p>Pour déplacer le curseur, cliquez sur la poignée et tirez vers la gauche ou vers la droite.</p> <p>Double-cliquer sur le curseur pour le réinitialiser.</p>

Curseurs

Noir et Blanc	Fait passer l'image de la couleur au Noir et Blanc et n'importe où entre les deux.
Sépia	Fait passer l'image de la couleur au Sépia et n'importe où entre les deux.

Niveaux Automatiques	Définit automatiquement les niveaux de sorte que la chose la plus sombre dans l'image est noire et la chose la plus brillante est blanche.
Contraste	Augmente ou diminue le contraste de l'image entière de manière à faire ressortir les détails mais laisse la luminosité moyenne et la couleur de l'image inchangées.
Exposition	Ajuste l'exposition (luminosité) globale de l'image entière.
Température	Ajuste la couleur de l'image entière et enlève la température de toute couleur dominante (rouge-bleu).
Teinte	Ajuste la couleur de l'image entière et enlève la teinte de toute couleur dominante (vert-violet).
Vibrance	Ajuste la vibrance globale de l'image entière. Augmenter la vibrance rendra les couleurs de l'image plus intense. Diminuer la vibrance rendra les couleurs moins intenses (plus grises).
Saturation	Ajuste la saturation globale de la couleur (intensité de la couleur) de l'image entière. Vibrance et Saturation sont des effets similaires, la différence est que la vibrance a moins d'effet que la saturation sur les couleurs intenses. Aucun des deux curseurs n'affecte les zones noires, blanches ou grises.
Restaurer l'exposition	Si une partie de l'image est très surexposée, il restaurera une partie des détails dans les zones surexposées.
Couleur de remplissage	Remplit les ombres avec de la lumière.
Noirs	Rend les noirs plus noirs.

Exemple



3.5 Guide d'Installation Plug-in

Édition Studio Uniquement

[Installer le Plug-in Photoshop PortraitPro Body](#)

Dans les éditions Studio de PortraitPro Body, vous avez l'option d'utiliser PortraitPro Body comme un [plug-in](#) de Photoshop et les autres suites de retouche photo compatibles.

Cette option est disponible à l'installation sur l'écran Installation Complète des éditions Studio.

Pour démarrer l'installation du plug-in, cliquez sur **Terminer** sur l'écran d'Installation Complète avec la case à cocher **Fichier d'installation Lancer le Plug-in Photoshop**.

Le fichier d'installation sera signé par Anthropics Technology Ltd. Sélectionner **Continuer** pour continuer vers le fichier d'installation.

L'écran de sélection de la langue apparaîtra. Sélectionnez votre langue et cliquez sur **OK** pour continuer.

L'écran de Bienvenue apparaîtra, cliquez **Suivant >** pour passer à l'écran suivant.

L'écran **Sélectionner Emplacement d'Installation** vous laisse sélectionner les programmes dans lesquels vous souhaitez installer le plug-in. Le fichier d'installation détectera automatiquement le logiciel installé compatible avec le plug-in et l'affichera. Vérifier les boîtes de logiciel détectées pour installer le plug-in pour ce programme. Vous pouvez également sélectionner le chemin d'installation en vérifiant la boîte **Choisir Chemin d'Installation Manuellement**, ce qui vous permet d'installer le plug-in dans un dossier spécifique. Une fois que vous avez sélectionné les options dont vous avez besoin, cliquez sur **Suivant >** pour progresser vers l'écran suivant.

Si vous sélectionnez **Choisir Chemin d'Installation Manuellement** dans l'écran **Sélectionner Emplacement d'Installation**, cela vous mènera à l'écran **Dossier de Destination du Plug-in**. Vous pourriez sélectionner le dossier de tout programme pris en charge que le plug-in n'a pas détecté automatiquement. Cliquez sur **Parcourir** et sélectionnez le dossier du plug-in du programme dans lequel vous souhaitez installer le plug-in PortraitPro Body. Cliquez ensuite sur **Suivant >**.

Sur cet écran, il vous sera demandé de sélectionner la version du plug-in que vous souhaitez installer. La version devrait correspondre au programme dans lequel vous installez le plug-in. Pour les applications 32-bit, sélectionnez le plug-in 32-bit et le plug-in 64-bit pour les applications 64-bit. Lorsque vous avez effectué votre sélection, cliquez sur **Suivant >**.

Cliquer sur **Installer** sur cet écran installera le plug-in PortraitPro Body dans les programmes choisis.

Si vous installez Photoshop après PortraitPro Body et souhaitez ajouter le Plug-in, vous pouvez ré-exécuter le fichier d'installation Plug-in Photoshop pour PortraitPro Body, qui sera disponible directement dans le Menu Démarrer, ou en choisissant Windows Q et en le cherchant. Alternativement, vous pouvez exécuter manuellement l'exécutable qui se trouve généralement dans C:\Program Files\PortraitProBody\PhotoshopPluginInstaller.exe.

[Ré-installer les plug-ins](#)

Si vous n'avez pas installé les plug-ins lorsque PortraitPro Body a été installé, peut être parce que vous n'aviez pas d'autres applications déjà installées à ce moment là, vous pouvez installer les plug-ins ultérieurement.

Pour cela, exécutez à nouveau le fichier d'installation pour PortraitPro Body.

Dépannage

Si le plug-in PortraitPro Body n'apparaît pas dans Photoshop (ou dans une autre application compatible), il n'a peut être pas été installé correctement. Cela peut être dû au fait que le plug-in soit installé dans le mauvais dossier.

Pour résoudre ce problème, vous devez trouver le bon dossier où le plug-in devrait être installé. En général, l'emplacement d'installation du plug-in est "*C:\Program Files\<NOM-DE-L-APPLICATION>\Plug-ins*" par exemple, "*C:\Program Files\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins*".

3.6 Crédits Tiers

PortraitPro Body utilise un certain nombre de bibliothèques tierces, reconnues ici. Nous remercions les auteurs pour nous avoir fourni ces précieuses ressources.

[dcraw](#)

La lecture des images RAW est fournie par [dcraw](#).

Copyright 1997-2012 by Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

[tiffib](#)

La lecture et l'écriture des images TIFF sont fournies 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.

[jpeglib](#)

La lecture et l'écriture des images JPEG sont fournies par [jpeglib](#).

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.

[pnglib](#)

La lecture et l'écriture des images PNG sont fournies par [pnglib](#).

[zlib](#)

Le support de compression Zlib est fourni par [zlib](#).

(C) 1995-2012 Jean-loup Gailly and Mark Adler

[Adobe DNG SDK](#)

La lecture DNG est fournie 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 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 <http://adobe.com>.

[Bibliothèque Icms](#)

La gestion d'ICC color profile est fournie par [Icms](#).

Little CMS

Copyright (c) 1998-2007 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 recherche automatique des caractéristiques fait appel à la bibliothèque [OpenCV](#).

License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.

Copyright (C) 2008-2011, Willow Garage 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.

- * The name of the copyright holders may not 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 Intel Corporation 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.

[Machine Learning Framework](#)

Un machine learning framework est fourni par Darwin.

DARWIN: A FRAMEWORK FOR MACHINE LEARNING RESEARCH AND DEVELOPMENT

Copyright (c) 2007-2012, Stephen Gould

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 software's copyright holders 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 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.

Boost

General classes 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.

Delaunay Triangulation

Une fonction Delaunay triangulation est fournie par Ken Clarkson, AT&T.

Ken Clarkson wrote this. Copyright (c) 1995 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHORS NOR AT&T MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

3.7 Types de Fichiers Pris en Charge

PortraitPro Body peut lire et écrire les types de fichiers suivant :

Type	Extension	Description
JPEG	.jpg; .jpeg	Type de fichier image qui utilise la compression avec perte
TIFF	.tif; .tiff	Type de fichier image qui est non compressé ou utilise la compression sans perte Remarque : les fichiers TIFF contenant des images qui possèdent 16 bits par échantillon de couleur (48 bits par pixel) sont uniquement pris en charge dans l'édition Studio.
PNG	.png	Type de fichier image qui utilise la compression sans perte
PRB	.prb	Type de fichier propriétaire utilisé par PortraitPro Body pour conserver une session

Édition Studio

De plus, PortraitPro Body Studio prend en charge la lecture des fichiers RAW d'appareils photo suivant :

Fabricant	Type
Adobe	.dng
ARRI	.ari
Canon	.crw; .cr2
Epson	.erf
Fuji	.raf
Imacon	.fff
Kodak	.tif; .kdc; .dcr
Mamiya	.mef; .mos
Minolta	.mrw

Nikon	.nef
Olympus	.orf
Panasonic	.raw; .rw2
Pentax	.ptx; .pef
Phase One	.tif; .iiq
Red	.r3d
QuickTake	.qtk
Sigma	.x3f
Sony	.arw; .srf; .sr2

3.8 Raccourcis Clavier

PortraitPro Body fournit les raccourcis claviers suivants à différentes étapes de l'application.

Commandes du Menu

CTRL+O	Commande Fichier > Ouvrir
CTRL+S	Commande Fichier > Enregistrer le Projet
CTRL+W	Commande Fichier > Fermer
CTRL+I	Commande Fichier > Exporter Image
CTRL+Z	Commande Retoucher > Annuler
CTRL+Y	Commande Retoucher > Rétablir
CTRL+A	Commande Retoucher > Animer

Écran Démarrer

CTRL+O	Affiche une boîte de dialogue Ouvrir Fichier pour sélectionner le fichier à ouvrir
--------	--

Tous les modes

+	Zoomer en avant
-	Zoomer en arrière
CTRL	Passer temporairement au mode panoramique
1	Zoomer sur l'image
2	Zoomer sur le corps
3	Zoomer sur le visage

Modes de retouche

RETOUR	Bascule vers l'original lorsque maintenue appuyée
ENTRER	Bascule vers l'original lorsque maintenue appuyée
Tabulation	Passer au pinceau suivant
[Rendre le pinceau plus petit
]	Rendre le pinceau plus grand
9	Réduire la puissance du pinceau
0	Augmenter la puissance du pinceau
MAJ	Bascule temporairement vers l'outil alternatif

Indice

- A -

Abdominoplastie 38
Assistance 6, 10, 48

- B -

Balisage 16, 19, 22, 25, 54, 58
Bras 7, 22, 25, 29, 58, 64

- C -

Chevauchements 7, 24, 25
Commandes du Menu 46, 48, 89
Commencer 7
Curseur Agrandir 31, 64
Curseur Mincir 31, 64
Curseur Pulpeuse 31, 64
Curseur Relever 31, 64
Curseurs 31, 34, 64, 69

- E -

Éclairage 42, 75
Éditions 10
Enregistrer 7, 30, 46, 48, 49

- G -

Guide de Démarrage Rapide 7

- I -

Image 42, 75
Noir et Blanc 43
Sépia 78

- J -

Jambes 7, 31, 54, 64
JPEG 48, 87

- M -

Menu Affichage 48, 50
Menu Fichier 48

- N -

Nombriil 19, 54

- O -

Outil tirer 7, 34, 69
Outils Forme 7, 9, 31, 61, 64
Outil Étendre 34, 69
Outil Retoucher le Corps 34, 69
Outil Retoucher le corps localement 34, 69
Renflements and Pincements 34, 69
Rétrécir la région 69
Rétrécir région 34
Ouvrir une Image 14

- P -

Page d'Accueil 46, 48
Peau 7, 9, 38, 71, 75
Photos de Groupe 43
Photoshop 10, 15, 81
Plug-in 15, 81
PNG 10, 48, 82, 87

- R -

Raccourcis Clavier 34, 50, 69, 89
RAW 10, 34, 48, 69, 87

- S -

Sexe 18
Squelette 7, 9, 19, 51, 54

- T -

TIFF 10, 48, 82, 87
Torse 7, 51

Torse de Femme 22, 58
Types de Fichiers 87

- V -

Visage 16, 42, 75