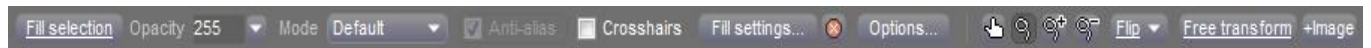


## Le canal Alpha, AKA Selections



Le canal alpha n'est rien de plus complexe qu'une image en niveaux de gris qui contrôle la transparence des opérations de peinture. Vous pouvez l'utiliser comme un cache, un gabarit ou une friskette. (pochoir)

En plus du menu déroulant "Sélection", la Barre Contextuelle pour les outils de sélection présente un certain nombre d'options pour travailler avec la couche alpha.

Le bouton "**Remplir la sélection**" de la Barre Contextuelle remplit la sélection actuelle avec les paramètres de remplissage de peinture actuels.

La case à cocher active ou désactive un réticule visible qui peut être utile pour obtenir l'alignement exact des pixels pour des outils tels que le rectangle et les outils de sélection circulaire.



Cette partie de la Barre Contextuelle (flip) pour les outils de sélection vous permet de déplacer votre sélection ou de la transformer en la retournant horizontalement ou verticalement. Vous pouvez également changer la façon dont les sélections sont faites.

L'utilisation des options "+" et "-" vous permet d'ajouter ou de soustraire de votre sélection actuelle, tandis que le mode par défaut remplacera toujours la sélection actuelle.

Le bouton "Transformation libre" vous permet de transformer votre sélection actuelle de manière interactive. Si vous cliquez sur le bouton "+ image", l'image à l'intérieur de la sélection sera également transformée.



tampon

Sur l'écran, le canal alpha est représenté par une bordure animée. Ceci est communément appelé «fourmis».

Certains programmes appellent le canal alpha une «sélection», car l'outil est utilisé pour isoler des parties d'une image. Il pourrait être envisagé de sélectionner cette partie de l'image.



En interne, le canal alpha est représenté par une image en niveaux de gris. Les zones en blanc sont les zones où vous pourrez appliquer de la peinture ou des effets, et les zones en noir seront tenues.

Un clic droit sur l'un des outils de canal alpha fait apparaître le panneau d'options alpha. Avec lui, vous pouvez modifier votre canal alpha de plusieurs façons. vous pouvez le déplacer, l'ajouter, l'effacer, l'activer et le désactiver, le transformer et appliquer des effets basés dessus.



Si vous deviez peindre dans cette zone, comme vous pouvez le voir, la peinture irait seulement dans la zone de la 'sélection'



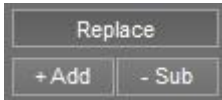
L'icône de la main vous permet de déplacer de manière interactive le contenu du canal alpha. Déplacez-vous sur l'icône et vous verrez votre sélection de canaux alpha bouger avec vous.

Ceci est identique à l'utilisation du raccourci clavier **CTRL** tout en faisant glisser votre sélection.



Les icônes de retournement inversent le contenu de la couche alpha horizontalement ou verticalement.





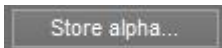
Replace et Add / subtract sont des boutons mutuellement exclusifs qui modifient la façon dont le dessin sur le canal alpha fonctionne. Avec le mode de remplacement (**Replace**), chaque fois que vous dessinez quelque chose sur le canal alpha, il remplace ce qui était déjà là. En utilisant **Add / Subtract**, dessiner avec le bouton droit de la souris ajoute à ce qui est dans l'alpha, tout en dessinant avec les soustractions de l'alpha de la souris.

**Clear alpha** efface tout ce qui est dans l'alpha et le désactive.

**Sélectionnez Tout** "sélectionne" la totalité de l'alpha, en réglant techniquement la totalité du canal à une valeur de 255. Cela aura pour effet que le canal alpha n'aura aucun effet. Il est rarement nécessaire d'utiliser tout sélectionner, car toutes les opérations fonctionneront, qu'un canal alpha soit actif ou non.

**Alpha on / off** active ou désactive le canal alpha de manière non destructive.

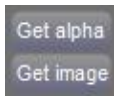
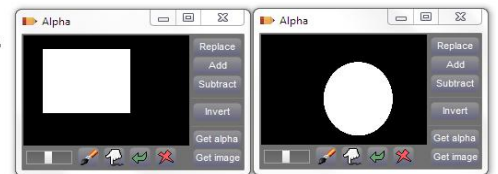
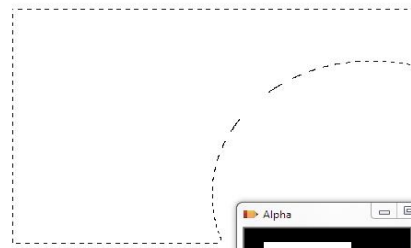
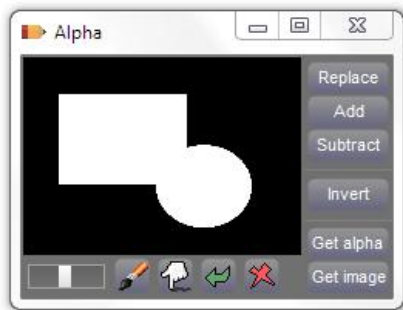
**Inverser l'alpha** fait un négatif du canal alpha, en faisant essentiellement ce qui a été sélectionné non sélectionné et ce qui n'a pas été sélectionné sélectionné.



**Store alpha** stocke une copie du canal alpha pour une utilisation ultérieure. Utilisez-le pour conserver votre 'sélection' afin de ne pas avoir à répéter les étapes pour le créer plus tard.



Ces trois contrôles du panneau 'store alpha' vous permettent d'effectuer des opérations booléennes sur votre canal alpha. En termes simples, vous pouvez ajouter ou soustraire d'un canal alpha existant.



Ces boutons vous permettent d'obtenir une copie du canal alpha actuel ou de l'image actuelle. Ils remplaceront l'alpha que vous avez stocké.

Un alpha soustrait de l'autre pour créer un croissant de lune.

Le bouton Inverser fait un négatif de l'alpha que vous avez stocké.

Dans le cas d'obtenir une image, il sera converti en niveaux de gris pour être utilisé à la place de l'alpha.



Ces outils vous offrent des possibilités de retouche. Si vous avez des points parasites dont vous voulez vous débarrasser sur votre alpha, vous pouvez utiliser le pinceau. Le doigt taché vous permettra de maculer une zone. Le curseur vous permet de changer la taille de votre pinceau, et il y a un bouton

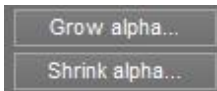
Annuler et Effacer.

Le flou alpha brouille l'image dans le canal alpha.(icône main)



Cela peut être utilisé en combinaison avec 'Ajuster l'alpha' pour lisser les détails bruts ou les 'angles' Vous pouvez également utiliser la technique pour arrondir les bords des polices.

Ici, le texte de l'alpha était flou, puis le contraste a été remonté pour donner des arêtes vives avec l'outil 'adjust alpha'.

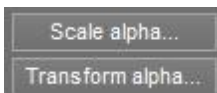
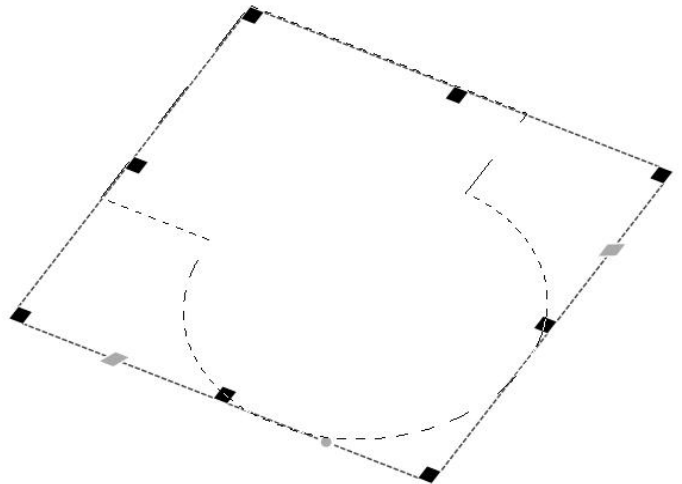


### Grow alpha

augmente la taille d'une «sélection». Fondamentalement, il étend les limites des parties claires de l'image alpha.

L'**alpha rétrécit** (shrink) diminue la taille d'une «sélection». Fondamentalement, il étend les limites des parties sombres de l'image alpha.

**Free Transform Alpha** vous permet de transformer interactivement une sélection de canal alpha à l'écran. Vous activez la fonction Transformation libre à partir de la bande contextuelle qui s'affiche pour les outils de sélection, notamment les outils de sélection Rectangle et Ellipse et la baguette magique. Une fois que vous avez ajusté la sélection, cliquez en dehors de la zone sélectionnée et du cadre de sélection pour faire apparaître un menu qui inclut l'option permettant d'accepter les modifications et de les annuler.



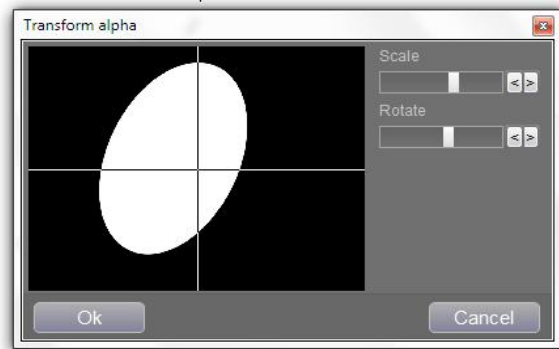
### Scale and

**Transform alpha** vous permet d'ajuster la forme et la taille du contenu

L'échelle alpha prend un argument numérique pour mettre à l'échelle l'alpha.

de la couche alpha.

Cette fonctionnalité peut également être utilisée pour stocker l'alpha. Si vous effacez votre alpha, vous pouvez l'utiliser pour le ramener, tant que vous ne fermez pas la fenêtre.



Transformer vous donne un panneau pour contrôler la position, la rotation et l'échelle de l'alpha.

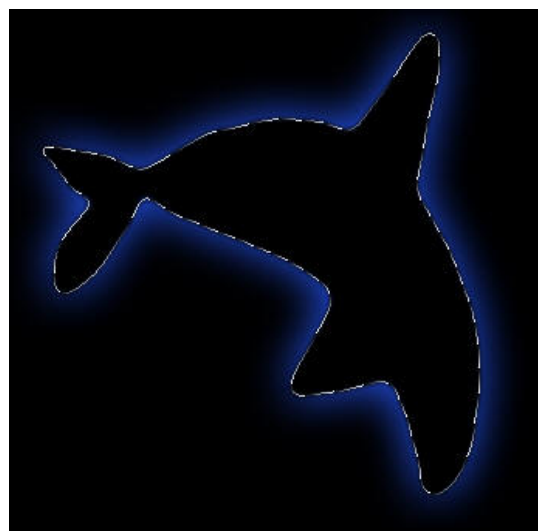
**Ajuster alpha** vous permet d'afficher le contenu du canal alpha et de changer sa valeur, sa luminosité, son contraste et son gamma. Cela peut être utile pour agrandir, rétrécir ou renforcer les zones floues du canal alpha.

La plage dynamique ajuste le canal alpha de sorte qu'il utilise toute la plage de valeurs possibles, 0-255. Si vous avez des problèmes de "débordement" de peinture à travers votre sélection alpha, cela prendra soin d'elle.

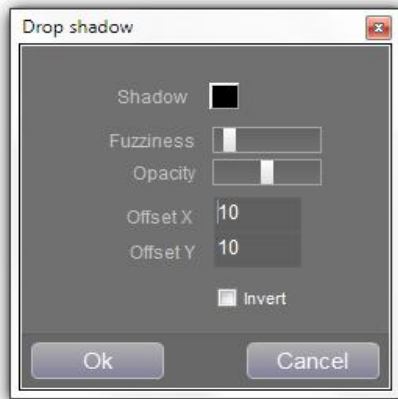
**La lueur Alpha** utilise la couleur primaire actuelle pour créer un effet de lueur autour de votre sélection alpha actuelle.

Cela peut être utilisé pour créer des effets de lueur autour des objets ou du texte. Il peut également être utilisé avec une couleur foncée pour créer un effet d'ombre.

En inversant votre alpha, vous pouvez faire briller l'intérieur de votre objet. Cela peut être utile pour créer des effets d'ombrage ou de Fresnel.



**L'ombre portée** crée une ombre en fonction de votre sélection alpha.



Le bouton de couleur d'ombre vous permet de choisir une couleur à utiliser pour l'ombre. Vous pouvez faire glisser une couleur ici à partir des puits de couleur, ou vous pouvez cliquer dessus pour utiliser le sélecteur de couleur du système.

Le flou modifie la quantité de flou appliquée à l'ombre. Aucun flou ne vous donnera une ombre avec des arêtes vives.

L'opacité contrôle l'obscurité ou l'intensité de l'ombre.

Offset x et y contrôlent dans quelle mesure l'ombre va tomber de votre image en pixels. Les valeurs négatives sont légales.

**Paint on alpha** vous permet de peindre directement dans votre couche alpha en utilisant tous les outils de peinture de programmes. La peinture aura lieu en pleine couleur, mais elle sera convertie en niveaux de gris lorsque vous retournerez à la peinture régulière.



Paint on alpha mode active

Fermez le bouton "Peinture en mode alpha actif" en bas à droite pour reprendre la peinture sur votre image régulière.

