

BlaajjPaint

MANUEL UTILISATEUR



|  |  |
| --- | --- |
| **Auteurs :**  Benoît Schopfer Loyse Krug Adrien Allemand Antoine Rochat Jérémie Châtillon James Smith | **Client :  René Rentsch** |



Table des matières

[1 Prérequis 2](#_Toc514679316)

[2 Lancement du logiciel 2](#_Toc514679317)

[2.1 Ouvrir un nouveau projet 2](#_Toc514679318)

[2.2 Ouvrir un projet existant 3](#_Toc514679319)

[3 Organisation de la fenêtre 4](#_Toc514679320)

[4 Description des outils 6](#_Toc514679321)

[4.1 Outil *souris* 6](#_Toc514679322)

[4.2 Outil *déplacer* 6](#_Toc514679323)

[4.3 Outil *rogner* 7](#_Toc514679324)

[4.4 Outil *pipette* 7](#_Toc514679325)

[4.5 Outil *pinceau* 7](#_Toc514679326)

[4.6 Outil *gomme* 8](#_Toc514679327)

[4.7 Outil *pot de peinture* 8](#_Toc514679328)

[4.8 Outil *texte* 9](#_Toc514679329)

[4.9 Outil *formes* 11](#_Toc514679330)

[5 Description de la palette d’édition 11](#_Toc514679331)

[5.1 Sélecteur de couleur 12](#_Toc514679332)

[5.2 Panneau historique et Undo/Redo 12](#_Toc514679333)

[5.2.1 Annuler une action 12](#_Toc514679334)

[5.2.2 Rétablir une action annulée 14](#_Toc514679335)

[5.2.3 Ecraser la liste des actions pouvant être rétablies 14](#_Toc514679336)

[5.3 Edition des calques 16](#_Toc514679337)

[16](#_Toc514679338)

[5.3.1 Ajout et suppression de calques 16](#_Toc514679339)

[5.3.2 Déplacement des calques 18](#_Toc514679340)

[5.3.3 Fusion de calques 20](#_Toc514679341)

[5.3.4 L’outil d’opacité 22](#_Toc514679342)

[6 Import / export 23](#_Toc514679343)

[6.1 Import d’image 23](#_Toc514679344)

[6.2 Export du projet 24](#_Toc514679345)

[7 Sauvegarde 24](#_Toc514679346)

[8 Table des illustrations 25](#_Toc514679347)

# 1 Prérequis

L’application a besoin de java JDK1.8 pour fonctionner.

Elle est utilisable sur Windows, MacOs et linux Debian (seul distribution testée).

# 2 Lancement du logiciel

Démarrer le logiciel se fait en lançant l'exécution du fichier exécutable ***BlaajjPaint.jar***.

Au démarrage, l’interface *BlaajjPaint* s’affiche :



Figure 1: Lancement du programme BlaajjPaint

Tous les boutons du logiciel sont visibles, mais désactivés avant l’ouverture d’un projet dans l’espace de travail. Les seuls menus utilisables sont les menus *Fichier* et *Aide*.

## 2.1 Ouvrir un nouveau projet

Pour démarrer un nouveau projet, rendez-vous dans le menu *fichier*, et cliquez sur ***Nouveau*** ou utilisez le raccourci clavier ***Ctrl + n*.**

Entrez les dimensions de l’image et cliquez sur ***Créer*** pour valider.

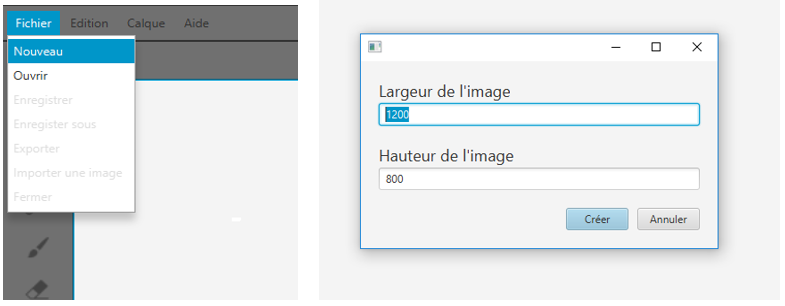


Figure 2: Création d'un nouveau projet.

Le projet s’ouvre alors dans l’espace de travail, avec la création automatique d’un premier calque.

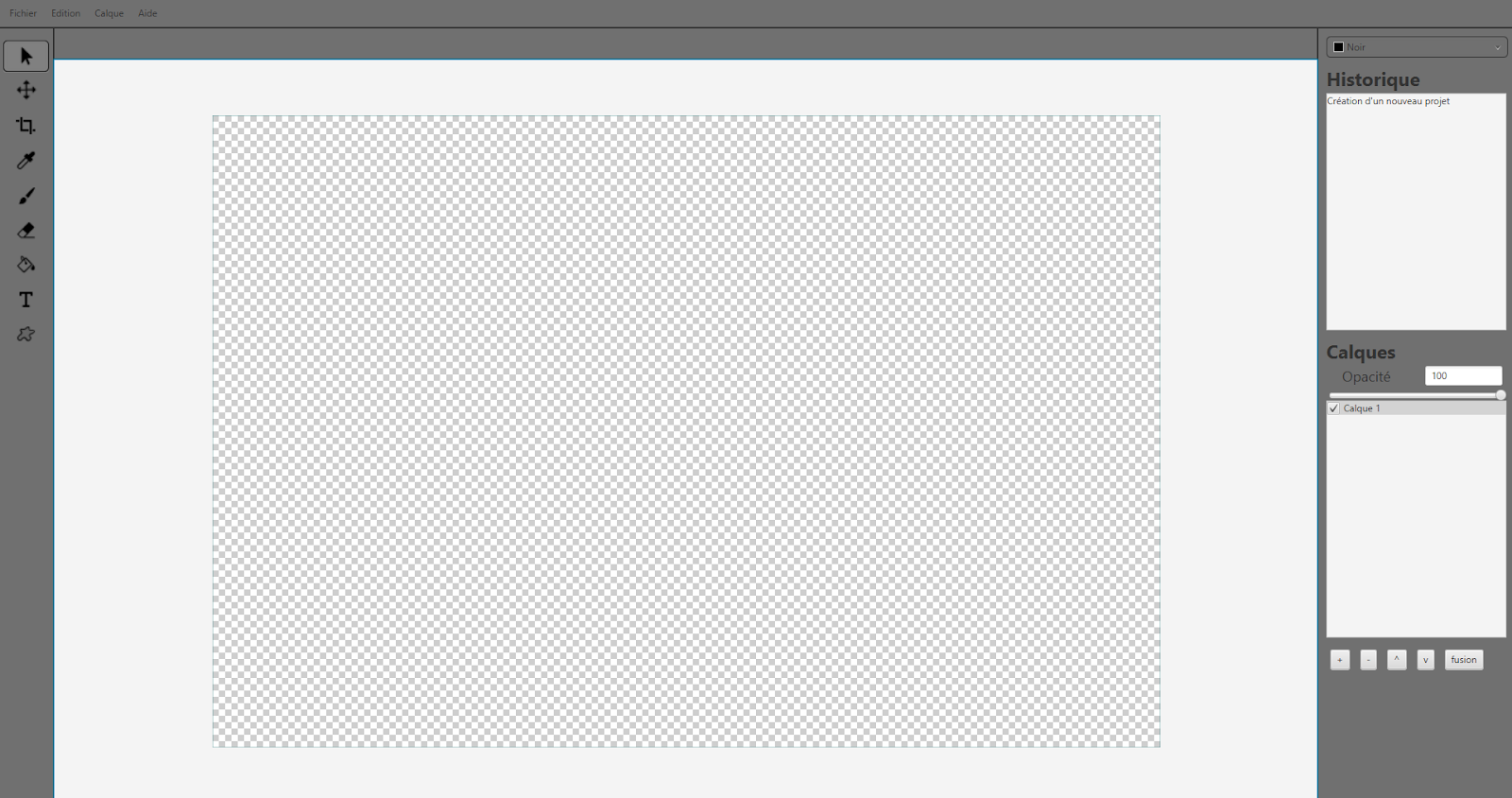


Figure 3: Ouverture d'un nouveau projet

Le fond quadrillé correspond à l’arrière-plan de l’image et symbolise la couleur transparente. Ils ne seront pas visibles lors de l’exportation de votre image. Si vous exportez au format PNG, la couleur transparente les remplacera. Si vous exportez au format JPG, c’est un fond blanc qui les remplacera, le format JPG ne prenant pas en charge la transparence.

## 2.2 Ouvrir un projet existant

Pour ouvrir un projet déjà existant, rendez-vous dans le menu *fichier*, cliquez sur **Ouvrir** ou utiliser le raccourci clavier ***Ctrl + o***.

Une fenêtre s’ouvre pour vous laisser choisir le fichier désiré. Seul les fichiers au format .blaajj peuvent être sélectionnés et ouverts dans l’application.

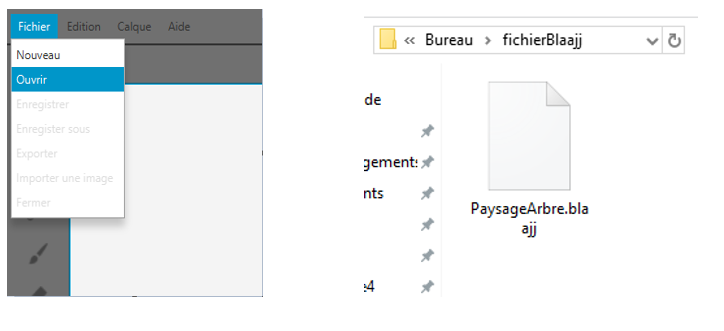


Figure 4: Ouverture d'un projet existant 1

Une fois votre projet sélectionné cliquez sur le bouton *ouvrir* pour confirmer. Le projet apparaît alors dans l’espace de travail dans l’état où il a été enregistré.

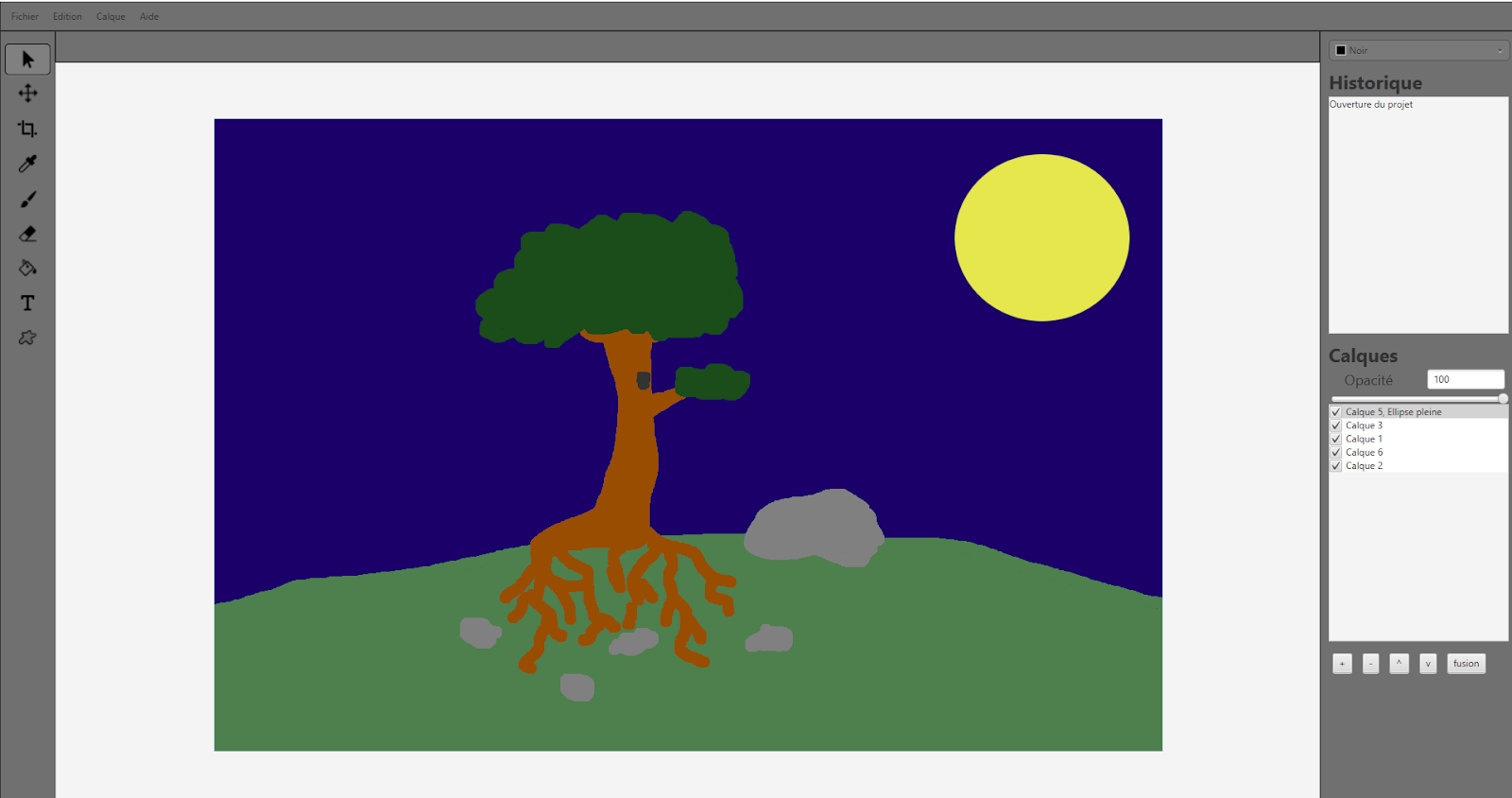


Figure 5: Ouverture d'un projet existant 2

# 3 Organisation de la fenêtre

L’interface de l’application est séparée en 4 parties :

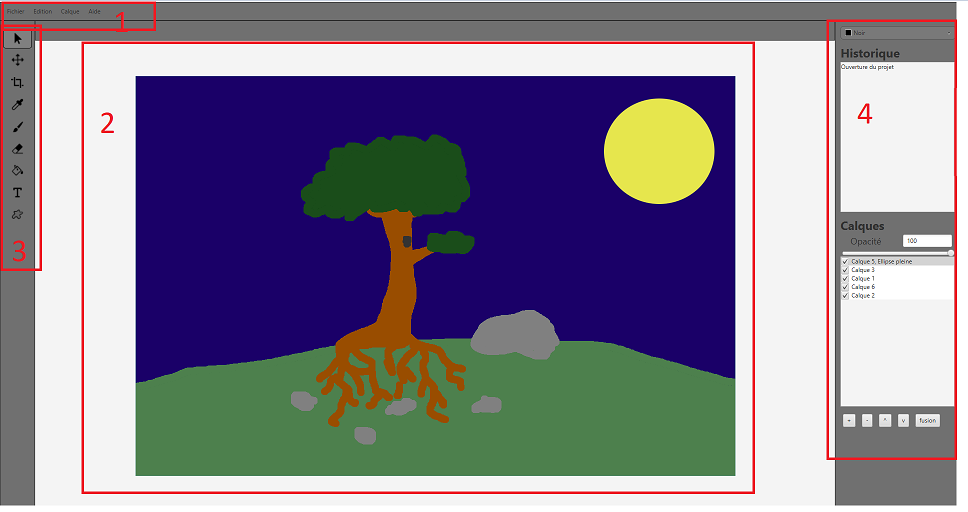


Figure 6: Organisation de la fenêtre

La barre de menus comporte les 4 menus suivants qui se déplient lorsque vous cliquez dessus :

*Fichier* : Permet la gestion des projet (ouverture, fermeture, sauvegarde, et import / export d’image PNG ou JPG).

*Edition* : Accès aux boutons Undo/Redo.

*Calques* : Accès aux boutons de gestion des calques.

*Aide* : Accès aux boutons qui permettent l’affichage du manuel utilisateur et de la rubrique *À propo*s.

L’espace de travail :

L’espace de travail est la zone éditable de l’image, définie par un damier gris et blanc. Aucune transformation ne peut s’effectuer hors de cet emplacement. Tout ce qui sort de celle-ci n’est plus affiché et ne sera pas visible lors de l’exportation de votre projet. La taille est définie à la création d’un nouveau projet. Une bordure bleutée délimite les contours du calque actuellement sélectionné pour permettre de visualiser son emplacement. Les outils ne peuvent être utilisés qu’au sein de l’espace de travail et uniquement sur un calque.

La palette d’outils :

Outils *souris*

Outil déplacer

Outil *rogner*

Outil Pipette

Outil Pinceau

Outil Gomme

Outil Pot de peinture

Outil *texte*

Outil *formes*

La palette d’édition :

Le sélecteur de couleurs

La fenêtre d’historique

Les outils de gestion des calques

# 4 Description des outils

## https://lh4.googleusercontent.com/pItUlqUOnUMdpakK8ILMBRJAHVZbuYqtmyQMgCfkYlc6KcxEUrvCwG1X64qy2jQ8BbKYn55vEPwybbls8OvH865MuQ9B-ZOpAdSsDjbeF_kPGSa6XeKynv9PHQzY5j7EsBwo1PFe4.1 Outil *souris*

L’outil *souris* symbolisé par le pointeur de souris standard, n’a pas de d'effet sur l’image. En revanche, lorsque vous travaillez sur un projet trop grand pour être affiché, des barres de défilements apparaissent en bas et à droite de l’espace de travail. L’outil *souris* vous permet alors de vous déplacer dans l’image en cliquant sur l’image puis en déplaçant la souris.

## https://lh3.googleusercontent.com/ML1lXVhwKKk7NPqBzGBZvcIcP6qdH2N4Ph-vukRbJc4eMjiDJm03CZoU1E-5VTB6Ra6orxzuM5k102KIFne8iz5Oc_hCs96BMoswsEHgaQSM1uPg9ap8JAPm3PK7-9oadwflU_Os4.2 Outil *déplacer*

L’outil *déplacer* permet de déplacer le calque actuellement sélectionné dans l’image. Le calque ne sera visible et sélectionnable que s’il se trouve dans le zone de travail. Toute partie du calque qui sort de l’espace de travail est automatiquement masquée est ne sera pas visible sur le rendu de l’image.

Attention, si un calque est complètement sorti de la zone de travail, il ne sera plus possible de le récupérer !

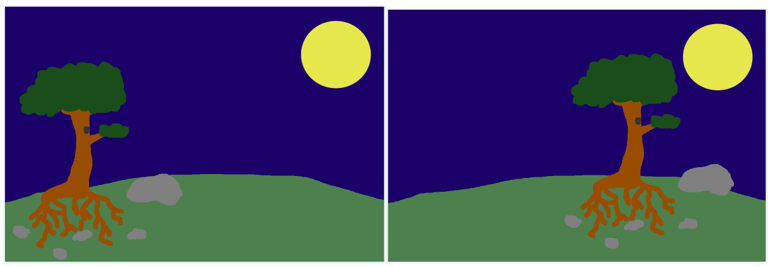


Figure 7: Déplacement du calque contenant l’arbre et les pierres.

## https://lh4.googleusercontent.com/uEUPH_0XY_7yK7B_NrlGhxfHDPdcnll1lp62-ZI7QxMoLXv22vHOraA_6DJtXewfG8hom4qWNzvBEn3HMAo23lCgsj9yMHVYIvaQN7OhJxs0LzWQ_khbe856ibxRc-Iw4U-A2unX4.3 Outil *rogner*

L’outil *rogner* permet de rétrécir le calque actuellement sélectionné pour n’en garder qu’une partie. La zone à redimensionner est sélectionnée à l’aide de la souris en cliquant sur le bouton gauche, restant appuyé puis en glissant la souris. Lorsque vous avez sélectionné la zone désirée, relâchez le bouton de la souris. La zone sélectionnée est délimitée par un cadre bleu. Appuyez sur le bouton *Valider* du ruban d’options pour confirmer et appliquer le redimensionnement, ou sur le bouton *Annuler* pour recommencer. Changer d’outil durant une sélection annulera le rognage.

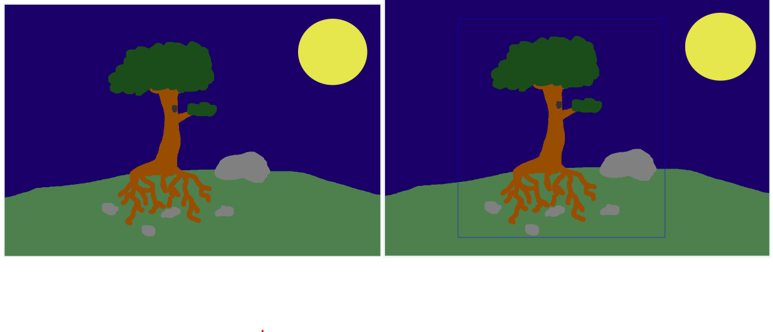


Figure 8: Sélection de la partie de calque à rogner.

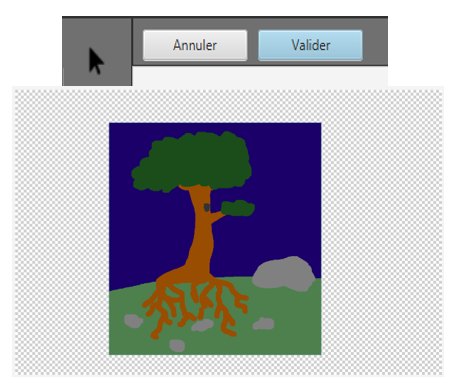


Figure 9: Résultat du rognage

## https://lh6.googleusercontent.com/vjkgxFGMHiSdJOnJzEi4MTgcdGkV0ftYHt_e_oZy8rC_rcJo50utDSku-liq6Ld_KRSRBq_1IW6O_IPIZomZrKa6JJ6s9E_l8k4omfxjk2yPh955tS_3cp6vwcuzRJVYolSwc6Nv4.4 Outil *pipette*

L’outil *pipette* permet de choisir une couleur présente sur l’image et de la définir dans le sélecteur de couleur afin de pouvoir l’utiliser avec les outils de dessin. Pour sélectionner une couleur, cliquez sur le pixel dont vous souhaitez extraire la couleur. Cliquer dans une zone vide (transparente ou sans calque) ne fera rien.

## https://lh6.googleusercontent.com/WycqPkzwdIYwyc43HygJ9YRaXX8osyrRAf44cjkM6Tz1FIGw6p9hWHAv3Nka9ziOuG6I6I9FiykLkQ8XGSBdKahYTKl7FohqGudc3THn6xElZ_ZISeHUNDTktEleqx-zpWBsirTO4.5 Outil *pinceau*

L’outil *pinceau* permet de dessiner des traits sur le calque courant à l’aide de la souris.

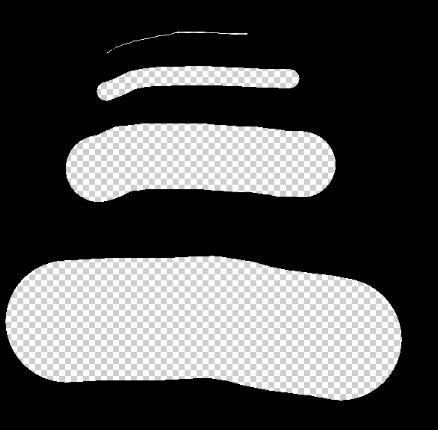
Son épaisseur est réglable à l’aide d’un slider et d’un textField, et sa couleur à l’aide du sélecteur de couleur situé dans le menu de droite, au-dessus de l’historique des actions.

https://lh4.googleusercontent.com/x9S34B4j65G5mNp4G7fyf78aVgBl9-kwzaU1CzydE9agkx24DhwXKng31Z07Kimp_7LvMaJEcfViLdPNoGwXRoMU2I3ChoyvEF4n2t2E7lUZegNww7rZqM_oQgYIGLncCr-JRwtrhttps://lh4.googleusercontent.com/jfdOx0oZFJThz8GWl11t126mEHGzWpTl90691U98CLjWaFYJ1jQ25ZJudJtF6DmfPWc6ssfxXDdqCMrQG5GrbQC1sMR4XcgBcjQJbQk-al40MjKZn2AGQFA3-AJmsXENZypaUfki



Figure 10: Les traits de pinceau peuvent varier dans leur épaisseur et leur couleur.

## https://lh5.googleusercontent.com/eaXCp3qpPo47mgi3V0BHog3TX6co-UxsL4Gh6mZdWsihW2pjlrldOzSGawk6fw0dMUJzM-j9E9j7DGCYCsqeqTGifU_qfYa1LuKRw8MrY-d7bBIujz-dQkzPuyQi2IrCsshqiDg_4.6 Outil *gomme*

 L’outil *gomme* permet d’effacer (rendre transparente) une zone du calque actuellement sélectionné. Son épaisseur est réglable via un slider et un textField comme pour l’épaisseur du pinceau.

https://lh4.googleusercontent.com/qB_0SrSiDqQbkbMrOSPfKyCvq4jYDEI-V5LhaPF9mInS6KhYzGbVli9PQmWdvwRCYdms17VecwMooj3vcg2mHtLR7gjU8ISSiPDPgjeNbTBxPKi-4kXPaqBkawC-V6GQsSA0BS_O

Figure 11: Lla taille de la gomme peut être définie à l'aide du slider et du textField comme pour l’outil pinceau.

## https://lh4.googleusercontent.com/g4veiQ-wkG68LgCAPJDHHlS8TBX92yMEkA5gzVkWy0v4ONVQhxIBjxB5WZDD65CZmDCZfsupkK0l-XbQaIAhgpeo_NGEM5BTIQV-BsJXE7U9-_1B9XdB0zw-_ZH5hZJhqLaJ5_wR4.7 Outil *pot de peinture*

L’outil *pot de peinture* permet de remplir une zone du calque actuellement sélectionné à l’aide de la couleur définie dans le sélecteur de couleur. Cette zone est délimitée par tous les pixels adjacents de la même couleur.

Attention, le remplissage peut prendre un certain temps lorsque la zone à remplir est grande ! 

Figure 12: Coloriage à l'aide du pot de peinture.

## https://lh4.googleusercontent.com/7L8NEimSrZyMrwIagc6RlRhfHRmFRidVeGV4UDlU2dGTV4AEYO1nuwUMmPBuvBZvBBZPN8aJyyY4JNUlpF4amh_GgFM6j-jUQ9JXOS_lFalvJ1mUZfVDILT7-uPmL3dF3pilCVY14.8 Outil *texte*

L’outil de texte permet d'insérer une zone de texte.

https://lh6.googleusercontent.com/Ju5by0ac0qR4HqMI5CnLn8tTf7sNeUtQqLtR3c-YmkbSWPcl9KIdWM-gTErztD-r2IOlY-NVnV6ubyTwUmBNrTgAntxQZ8rqtxiATLlObqeeOCH4ce9zp5FSha90cKYXbGdC9Isi

Figure 13: bandeau d'options de l'outil texte.

Dans le bandeau d’options, il est possible de choisir la taille, la police et le contenu de la zone de texte. Le texte aura la couleur sélectionnée dans le sélecteur de couleur.

https://lh5.googleusercontent.com/Hnhr7lj6MemdtDrLvHdyiy9j8IbBo_gRfYua6eWeeNnrAbmhHVa8e2YCoBbMA3unX76x2LSnoV0A6jRmTNEXeoS6L7og_wxaGnSZMCm8yWcpulxXuV5VUCEzerkOZxqGcrPoSb-v

Figure 14: Le sélecteur de couleur définit la couleur du texte.

Cliquez à l’endroit de l’image où vous souhaitez faire apparaître le texte. Il est possible de déplacer le texte dans la zone de travail en cliquant à plusieurs reprises ou en gardant le bouton de la souris enfoncé et en bougeant le curseur.

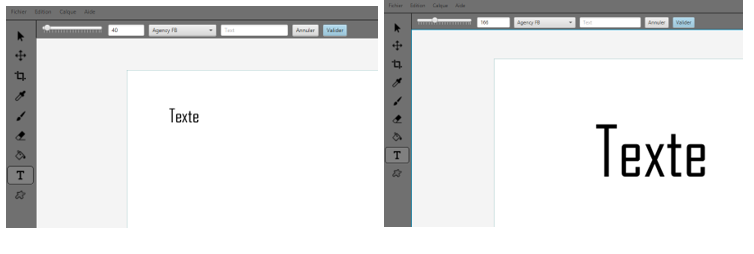


Figure 15: déplacement et changement de taille d'un texte

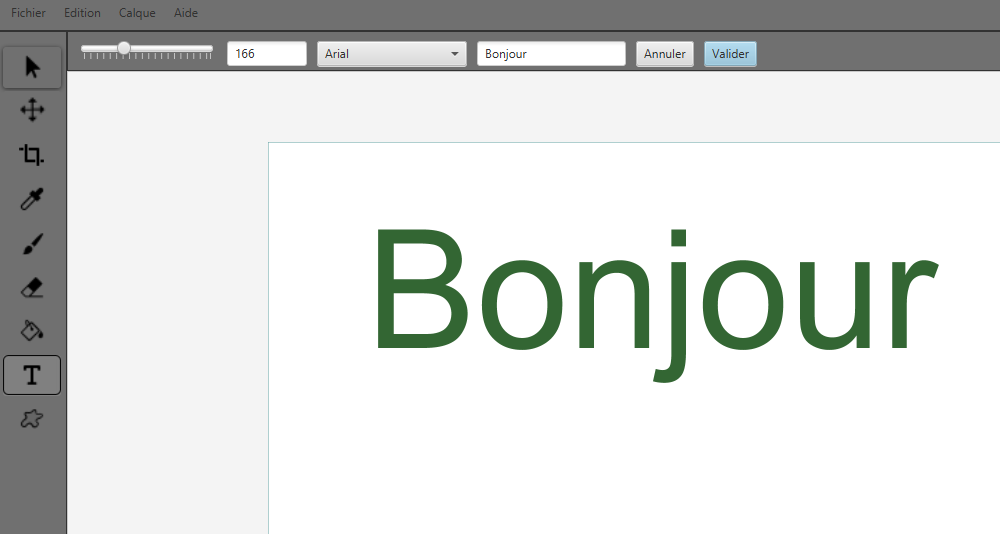


Figure 16: Changement de police et de couleur du texte

Appuyez sur le bouton *Valider* du ruban d’options pour confirmer et ajouter le texte, ou sur le bouton *Annuler* pour recommencer. La validation du texte entraîne la création d’un nouveau calque contenant le texte. Dès lors, il n’est plus possible d’éditer le texte ou de changer sa couleur. Changer d’outil avant d’avoir validé la création du texte annulera et supprimera le texte en cours d’édition.

https://lh6.googleusercontent.com/3pa8JvfDfrnxUqAzvpKqf8E9wE7osvu3HQC0LcRZ_loMUL8ufPQF5EGB2yKm5E-gWvWp0jK92tUHE6_fRcMiPmlkNZmzDIkWMqIgIM1N2AjXjmiKK2FKC3-TCppoMt12icL-obm9

La sélection des calques est désactivée lors de l’utilisation de texte.

## https://lh3.googleusercontent.com/hzGkV17BMp6KOc_qKedqRr7X2buLVB07RrYjOiWZw_0HeRf-3koJ3ZIpVLxKW6dqOZcbNxd-pKpS9FiFo8DwgV-5JHHSzH9ZNXjlHTMg7OAWSLFS7Tn9j8Bjgs31VafA_Y_PAsqv4.9 Outil *formes*

L’outil *formes* permet de dessiner des formes prédéfinies. 2 formes sont disponibles, un carré ou un rond, avec chacune 2 remplissages possibles, pleins ou vides.

Le choix de la forme à dessiner se fait en sélectionnant le bouton désiré dans le bandeau d’options. On peut également régler l’épaisseur des bordures des formes vides à l’aide d’un slider et d’un textField. Cette épaisseur ne s’applique que pour les formes vides ! Elle n’a aucun effet sur les formes pleines.

https://lh4.googleusercontent.com/kD0dI6tnKkgu2lnb0a0j487CIDWRGkXxL4fNqhN-KkPNpClRWNE-7Q6ltYNdMyGX3cTO5LB90DplppvdeAW3_Ll_oc-KP7hBRJyHvi70DD-LxZHBdb4vIU0nx5wqYrvzD_dlU0ir

Figure 17 : bandeau d'options de l'outil formes.

La couleur de la forme est déterminée par le sélecteur de couleur situé dans le menu de droite, au-dessus de l’historique des actions.

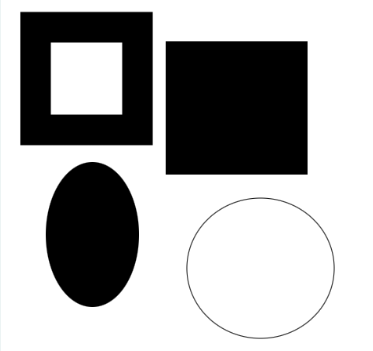
Attention, les formes sont appliquées directement sur le nouveau calque, et de ce fait, elles ne sont pas redimensionnables une fois dessinées. Si une forme ne vous plaît pas, vous devez supprimer le calque de la forme nouvellement créée, puis recommencer.

Figure 18 : formes prédéfinies

https://lh5.googleusercontent.com/Hnhr7lj6MemdtDrLvHdyiy9j8IbBo_gRfYua6eWeeNnrAbmhHVa8e2YCoBbMA3unX76x2LSnoV0A6jRmTNEXeoS6L7og_wxaGnSZMCm8yWcpulxXuV5VUCEzerkOZxqGcrPoSb-v

# 5 Description de la palette d’édition

La palette d’édition, située à droite de l'application, affiche le sélecteur de couleur, l’historique des actions faites par l’utilisateur ainsi que la liste des calques du projet, leur l’état actuel et leur ordre. Elle offre également quelques réglages tels que la gestion l’opacité du calque sélectionné ainsi que diverses options de gestion de la liste des calques.

## https://lh5.googleusercontent.com/2e3JRjxSyPl2LCTNqXgEqKmiTR1PlmxwSpCPQcXhoPja3FLp2mlTWSya6yiygudLRT9B0OlNO1pMZG15fZBkZudNL9t__v0IEEnPWaJ-gWD0eJzqUGgZYhzh3IkvDSEm6bHm0ccY5.1 Sélecteur de couleur

Le sélecteur de couleur permet de choisir le couleur active. Cette couleur est utilisée par les outils de dessins tels que le pinceau, le texte ou encore le pot de peinture. Cliquez sur le bandeau défilant ouvre une fenêtre proposant de nombreuses couleurs prédéfinies. Cliquez sur la couleur de votre choix pour la définir comme couleur courant. Si aucune de ces couleurs ne vous convient, l’option *couleur spécialisée* fait apparaître une nouvelle palette de couleur vous offrant plusieurs possibilités pour choisir une couleur avec une précision extrême. En effet, toutes les couleurs sont disponibles. Vous pouvez même régler leur transparence !

Figure 19 : Le sélecteur de couleur

Attention, ajouter de la transparence à une couleur ne va pas affecter la transparence d’un calque mais uniquement celle de la couleur !

## 5.2 Panneau historique et Undo/Redo

Ce panneau contient l’historique des 100 dernières actions effectuées. Chacune des modifications faites sur le projet apparaissent à la suite dans cette zone. La dernière modification effectuée s’affiche en bas.

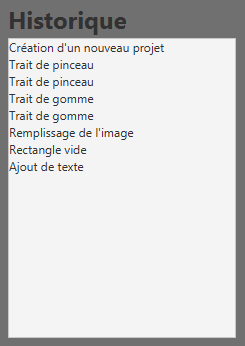


Figure 20:la liste des actions effectuées s'affiche dans l'historique

L’historique fonctionne avec un système d’Undo/Redo. L’onglet *Edition* de la barre de menu offre des actions **Undo** et **Redo**, permettant d’annuler la dernière modification et de rétablir la dernière action annulée.

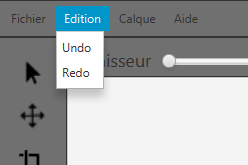


Figure 21: action de undo

### 5.2.1 Annuler une action

Pour annuler votre dernière action, vous avez 3 possibilités :

1. Rendez-vous dans le menu *Edition* et cliquez sur le sous-menu *Undo*
2. Utilisez le raccourci clavier **ctrl + z**
3. Cliquez à l’aide de la souris sur l’action à laquelle vous souhaitez revenir dans la fenêtre *historique*.

Les actions annulées (undo) sont grisées dans l’historique afin d’indiquer qu’elles peuvent être rétablies (redo).

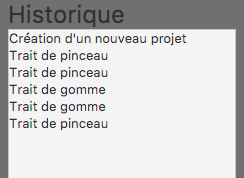


Figure 22: Effectuer une nouvelle action après avoir effectué un ou plusieurs Undos supprime la liste des actions pouvant être rétablies.

Attention :

1. **Seules les 100 dernières actions sont enregistrées. Une fois ce montant atteint, les premières actions sont effacées au fur et à mesure que vous en effectuez de nouvelles.**
2. **Comme expliqué au point 5.2.3, lorsque vous annulez une ou plusieurs actions, vous avez la possibilité de les rétablir (redo). En revanche, si vous effectuez une nouvelle action après avoir annulé une ou plusieurs actions, la liste des actions qui peuvent être rétablies est automatiquement vidée. Il ne vous sera donc plus possible de rétablir ces actions.**

### 5.2.2 Rétablir une action annulée

Comme pour annuler votre dernière action, vous avez 3 possibilités pour rétablir une action annulée :

1. Rendez-vous dans le menu *Edition* et cliquez sur le sous-menu *Redo*
2. Utilisez le raccourci clavier **ctrl + maj + z**
3. Cliquez à l’aide de la souris sur l’action que vous souhaitez rétablir dans la fenêtre *historique*.



Figure 23: Redo d'une des actions undo

L’action rétablie, grisée auparavant, reprend une couleur noire dans la liste de l’historique, signifiant qu’elle peut à nouveau être annulée.

### 5.2.3 Ecraser la liste des actions pouvant être rétablies

Attention ! Lorsqu’on effectue une nouvelle action après avoir annulé une ou plusieurs actions, toutes les actions pouvant être rétablies (les actions grisées de l’historique) sont écrasées et il n’est plus possible d’y revenir !



Figure 24: écrasement des undo avec une nouvelle action

## https://lh4.googleusercontent.com/jQIMnlhiGTuBrVDDN5EFyj2dZERnqTHmvNaAqDqMYHKTJKMUkWfwu8vb1E6uqvZYXU2a8Tj8UW4Nl5UG91t3xqN6jMCXS3_umT0YtoCnP-d6uT7mV7tOSWSV9CHfLNl6ssGbq3qW5.3 Edition des calques

Figure 25: À gauche, le calque 1 est au premier plan, à droite c’est le calque 2.

Cette zone affiche les tous les calques du projet et indique leurs noms, leurs visibilités et leurs opacités.

Le calque sélectionné (cellule grisée) est considéré comme le calque actif. C’est sur lui que seront appliqués les outils de dessins. Le calque le plus haut dans la liste est celui situé devant les autres dans la zone de travaille. La check box à gauche des calques indique si le calque est visible ou masqué. Si la check box est cochée, le calque est visible. Si elle est décochée, le calque est masqué.

Attention, les calques ne sont pas renommables.

### 

Figure 26 : Panneau des calques

### 5.3.1 Ajout et suppression de calques

Un projet démarre avec un calque initial. Il est possible d’ajouter des claques à superposer où d’en supprimer, mais il doit toujours rester au moins un calque dans le projet. Il ne sera donc pas possible de supprimer le dernier calque du projet.

https://lh3.googleusercontent.com/FXdqL-1miuhbDV-R3KI299Ho17IYFNgBS_eG6zhIGSJjKurJut4f3UawnpIm7pwxPJzLwLGA-DrnxYEz2x0jN-vdmlUm8Po9DVNVV1tj9x_D7vF0223DioIGZ_8d7DguJf_UN7cV

Le bouton + permet l’ajout d’un nouveau calque vide. Ce calque est toujours ajouté au sommet de la pile des calques et devient automatiquement le calque actif.

Le bouton - supprime le calque sélectionné du projet.

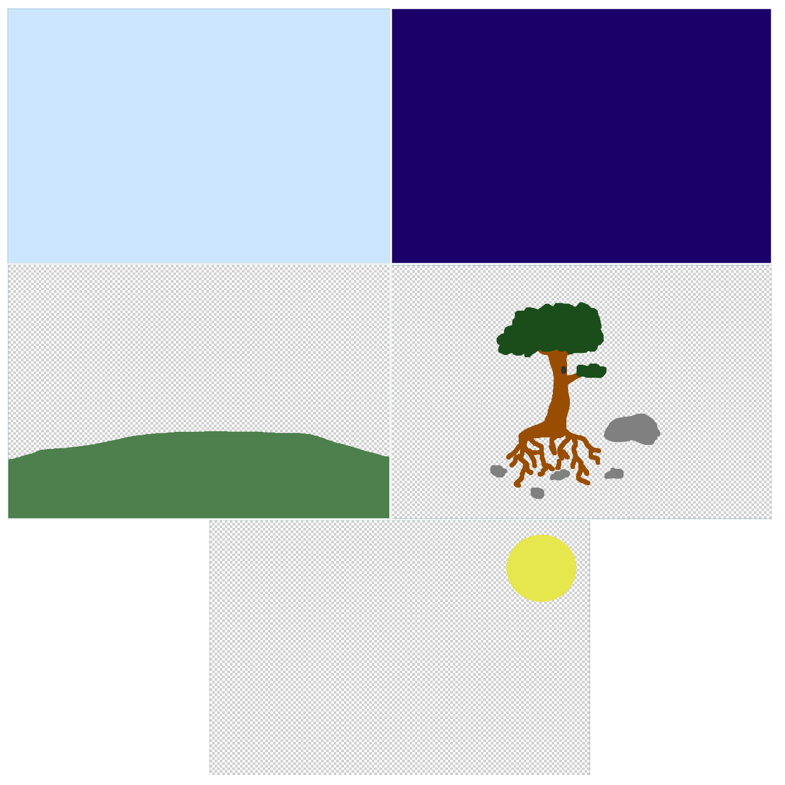


Figure 27: création d'une image répartie sur 5 calques

Leur superposition donne le résultat suivant :

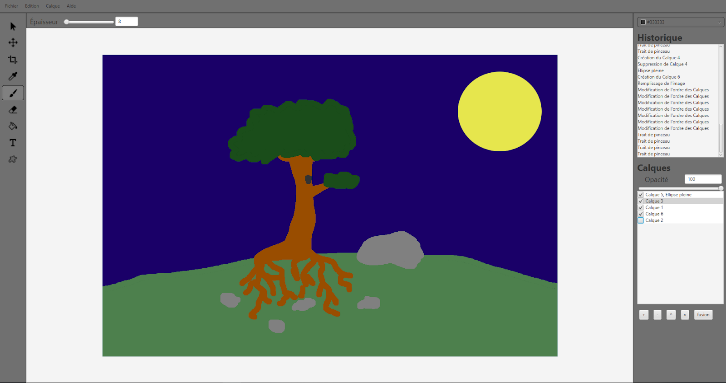


Figure 28: Superposition des différents calques (le calque bleu ciel est masqué car décoché dans la liste des calques)

Si le calque 2 (ciel de nuit) et caché (case décochée)

Le résultat prend une autre allure

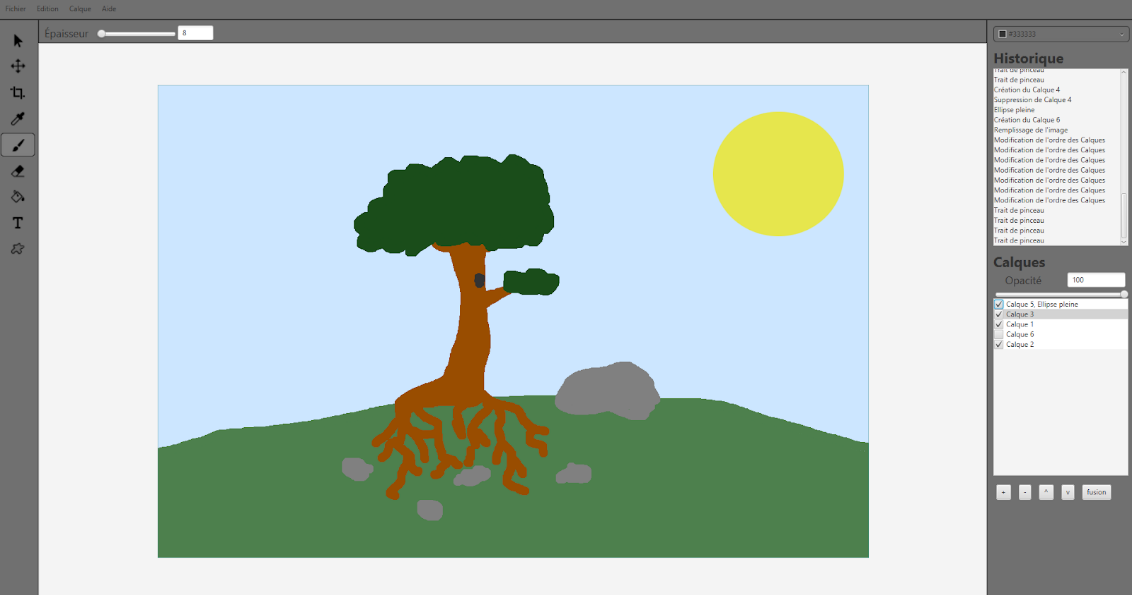


Figure 29: résultat de la superposition des calques (le calque bleu nuit est caché)

### 5.3.2 Déplacement des calques

Il est possible de déplacer les calques les uns par rapport aux autres en utilisant les flèches:

https://lh4.googleusercontent.com/Np9OSZLWFjmrId785EMkJVgQrNxbMfyeWQX3jSt0QvFhlIUxKzcMF1zCpatz5HMMRce3xT-VqVydc8LJnf8pDqb1_rz1WsBVdDv7VD9wIiDMbQwt1tTqwkmdrM1bgP6LHSjgMJWr

Exemple:

En reprenant l’image précédent le déplacement de calque permet de faire passer l’arbre et la pierre derrière la colline.

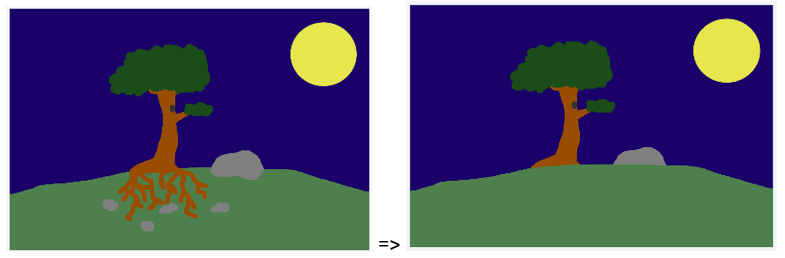


Figure 30: changement de disposition des calques. L'arbre et la pierre passent derrière la colline

### 5.3.3 Fusion de calques

La fusion permet de regrouper le contenu de deux calques en un seul. Pour procéder à la fusion, procéder ainsi:

Les deux calques doivent être adjacent:

déplacer les calques avec les flèches haut et bas de manière à ce que les deux calques soient adjacent.

sélectionner le calque au premier plan.

cliquer sur le bouton **fusion**

La fusion des calques en crée un nouveau qui est placé au sommet de la pile des calques.

Exemple:

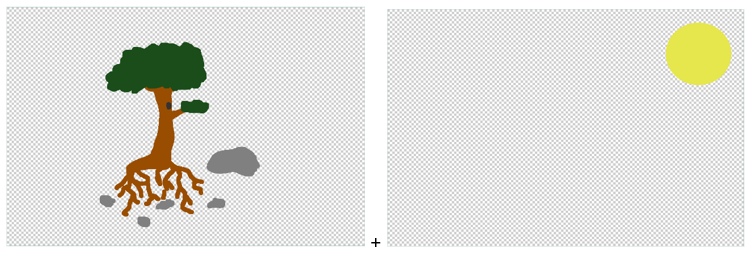


Figure 31: deux calques à fusionner

La fusion des calques les regroupe sur un seul et même calque

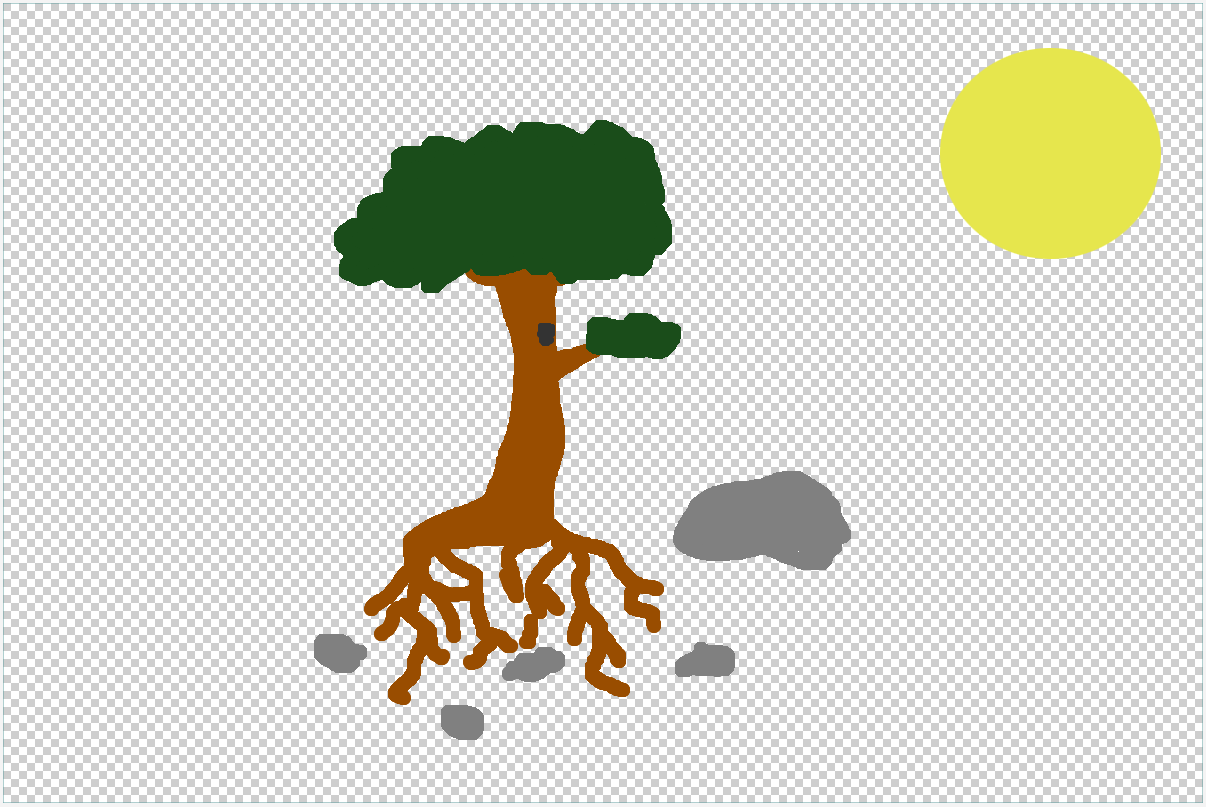


Figure 32: résultat de la fusion

### 5.3.4 L’outil d’opacité

Les calques possèdent une opacité, à l’origine à 100%, qui peut être diminuée à via un slider d’opacité. Elle est définie par un intervalle de 0 (transparent) à 100 (opaque). Les zones transparentes restent transparentes peu importe le taux d’opacité.

https://lh6.googleusercontent.com/O5jsOx-RhWLsT_TwYTc5gD-X1i1MdPmM7Hrg9qbZ6RkvW5CO83HKR6aJnk7Sy681rRI4GQaXNrBngE1Jephinjs5gIu9IXHf-Ry6ZSPyy8b6gaBRiS-KKI5Myn5nebOLeNT6RES4

Exemple:

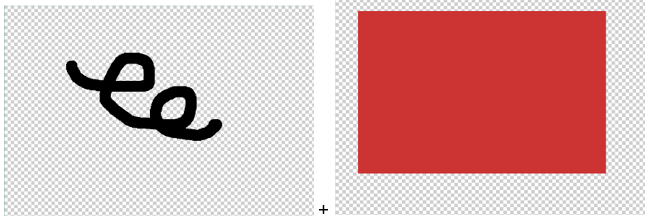


Figure 33: deux calques à superposer

Opacité 100%



Figure 34: résultat de la superposition: le carré rouge cache le trait à l'arrière

Opacité 65%



Figure 35: opacité à 65%, le trait apparait derrière le carré rouge

# 6 Import / export

BlaajjPaint permet l’import d’image dans le projet  et l’export du projet au format PNG ou JPEG.

## 6.1 Import d’image

Il est possible d’importer des images au format JPEG ou PNG dans le projet.

Dans l’onglet fichier , cliquer sur **Importer une image**

choisir l’image à importer

valider

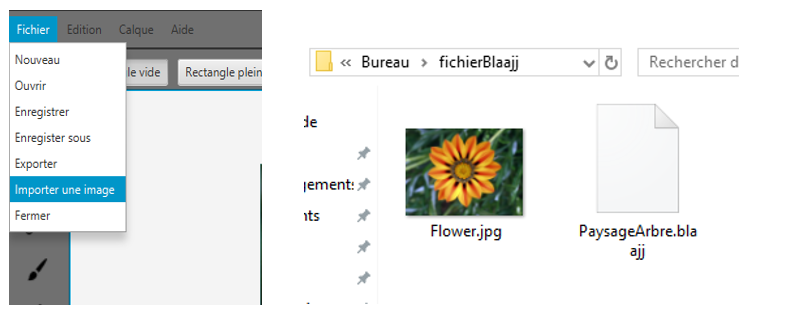


Figure 36: importation d'un image

Intégration de l’image sur un nouveau calque

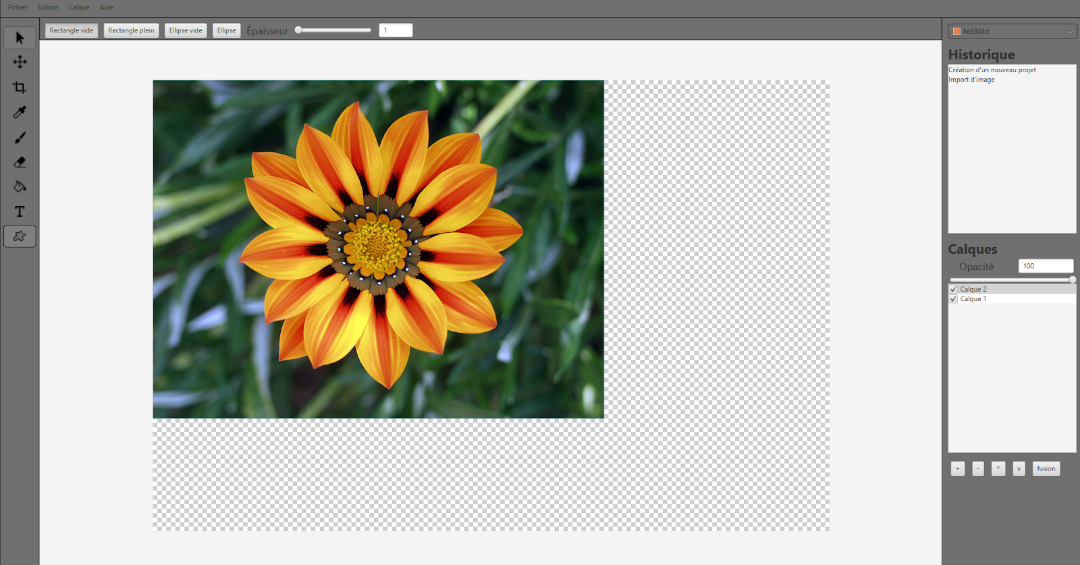


Figure 37: résultat de l'importation

## 6.2 Export du projet

Pour exporter un projet en JPEG ou PNG

Dans l’onglet fichier , cliquer sur **Exporter**

Choisir l’emplacement du fichier exporter et choisir son format

# 7 Sauvegarde

Il est possible d'enregistrer l’état du projet. L'extension des fichiers de sauvegarde est .blaajj.

Dans l’onglet Fichier cliquer sur **Enregistrer** ou **Enregistrer sous** ou utiliser le raccourci **ctrl + s**

Choisir l’emplacement de la sauvegarde

Sauvegarder enregistre seulement les calques et leurs attributs. L’historique des commandes n’est pas sauvé.

Attention, ouvrir un fichier .blaajj fermera le projet courant et ouvrira le fichier choisi sans sauvegarder. Si le fichier est corrompu, rien ne se passera.

# 8 Table des illustrations

[Figure 1: Lancement du programme BlaajjPaint 2](#_Toc514584694)

[Figure 2: Création d'un nouveau projet 3](#_Toc514584695)

[Figure 3: Ouverture d'un nouveau projet 3](#_Toc514584696)

[Figure 4:Ouverture n'un projet existant 1 4](#_Toc514584697)

[Figure 5: Ouverture d'un projet existant 2 4](#_Toc514584698)

[Figure 6: Organisation de la fenêtre 5](#_Toc514584699)

[Figure 7: Déplacement d'un calque 6](#_Toc514584700)

[Figure 8: Sélection de la partie de calque à rogner 7](#_Toc514584701)

[Figure 9: Résultat du rognage 7](#_Toc514584702)

[Figure 10: les traits de pinceau peuvent varier dans leur épaisseur et leur couleur 8](#_Toc514584703)

[Figure 11: la taille de la gomme varie à l'aide du slider 8](#_Toc514584704)

[Figure 12: Coloriage à l'aide du pot de peinture 9](#_Toc514584705)

[Figure 13: déplacement et changement de taille d'un texte 9](#_Toc514584706)

[Figure 14: Changement de police et de couleur du texte 10](#_Toc514584707)

[Figure 15: formes dessinables 11](#_Toc514584708)

[Figure 16: palette de couleur 11](#_Toc514584709)

[Figure 17:la liste des actions effectuées s'affiche dans l'historique 12](#_Toc514584710)

[Figure 18: action de undo 12](#_Toc514584711)

[Figure 19: undo de 3 actions 12](#_Toc514584712)

[Figure 20: Redo d'une des actions undo 13](#_Toc514584713)

[Figure 21: écrasement des undo avec une nouvelle action 13](#_Toc514584714)

[Figure 22: Panneau des calques 14](#_Toc514584715)

[Figure 23: création d'une image répartie sur 5 calques 15](#_Toc514584716)

[Figure 24: superposition des différents calques (le calque bleu ciel est caché) 15](#_Toc514584717)

[Figure 25: résultat de la superposition des calques (le calque bleu nuit est caché) 16](#_Toc514584718)

[Figure 26: changement de disposition des calques. L'arbre et la pierre passent derrièr la colline 16](#_Toc514584719)

[Figure 27: deux calques à fusionner 17](#_Toc514584720)

[Figure 28: résultat de la fusion 17](#_Toc514584721)

[Figure 29: deux calques à superposer 18](#_Toc514584722)

[Figure 30: résultat de la superposition: le carré rouge cache le trait à l'arrière 18](#_Toc514584723)

[Figure 31: opacité à 65%, le trait apparait derrière le carré rouge 18](#_Toc514584724)

[Figure 32: importation d'un image 19](#_Toc514584725)

[Figure 33: résultat de l'importation 19](#_Toc514584726)