



Taille de l'image	
Dimensions de pixel : 33,1 Mo	ОК
Largeur : 4173 pixels 🗘 - 🖁	Annuler
Hauteur : 2771 pixels 🗧 🗕	Auto
— Taille du document :	
Largeur : 70,66 cm 🗘 🗍	
Hauteur : 46,92 cm 🗘 🖉	
Résolution : 150 pixels/pouce 🛟	
🗹 Mettre les styles à l'échelle	
Conserver les proportions	
🗹 Rééchantillonnage :	
Bicubique (adapté aux dégradés lisses)	



Nouveau	
Nom : Sans titre-1	ОК
Paramètre prédéfini : Personnalisé	Annuler
Taille :	Enregistrer le paramètre prédéfini)
Largeur : 1000 pixels	Supprimer le paramètre prédéfini
Hauteur : 1000 pixels 🗘	Device Central
Résolution : 150 pixels/pouce	
Mode : Couleurs RVB 🗘 8 bits	
Contenu de l'arrière-plan : Transparent	Taille de l'image :
▼ Avancé	2,86 Mo

Aller dans FICHIER > Nouveau pour créer un document de 1000x1000 pixels.

Vérifier à nouveau le mode et la résolution (qui doivent être identiques à ceux de l'image de fond).



Avec le Pot de peinture, remplir en noir ce nouveau document.



Avec l'outil Ellipse de sélection, créer un cercle. Maintenir les touches Option et Majuscule enfoncées tout en tirant le cercle avec la souris pour le garder parfaitement rond.



Avec l'outil Pinceau et la couleur blanche en avant-plan, peindre des étincelles de différentes tailles (10,15,20 par exemple) dans le cercle. Puis désélectionner le cercle.

X

Sélection	Filtre Analyse A	ffichage	Fenêtre	Aide
00% 🕨 Flux : 1	Filtre précédent		೫ F	Espace de travail 🔻
<sup>1</sup>	Convertir pour les	filtres dy	namiques	
	Extraire Galerie de filtres		τ₩X	
	Fluidité	•	ዕ <mark></mark> සx	
	Placage de motif		て企業X	
	Point de fuite		ν <del>π</del> γ	/
	Artistiques		I	
	Atténuation		I	
	Bruit		l	
	Contours			Giacillament
	Deformation			Cisallement
	Esquisse			Coordonnées polaires
	Pixellisation			Correction de l'objectif
	Rendu			Dispersion
	Renforcement			Lueur diffuse
	Textures		1	Océan
	Vidéo		I	Onde
	Divers			<ul> <li>Ondulation</li> </ul>
	Digimarc			Sphérisation
	Nik Software		I	Verre
	•			Zigzag

Aller dans FILTRE > Déformation > Coordonnées polaires.



Pour allonger les étincelles rondes, choisir l'option Polaire en rectangulaire.



Image Calque Sélection Filtre A	nalyse Affichage Fenêtre Aide
Mode	Esp
Réglages	
Dupliquer Appliquer une image Opérations	
Taille de l'image て第日 Taille de la zone de travail て第C Format des pixels	
Rotation de la zone de travail 📃 🕨	180°
Recadrer	90° horaire
Rognage Tout faire apparaître	90° antihoraire Paramétrée
Variables Appliquer l'ensemble de données	Symétrie horizontale de la zone de travail Symétrie verticale de la zone de travail
Recouvrement	
	· · · •
	Image       Calque       Sélection       Filtre       A         Mode       Filtre       A         Réglages       Dupliquer       Appliquer une image       Dupliquer         Appliquer une image       Opérations       Taille de l'image       T\$% I         Taille de l'image       T\$% I       T\$% I       T\$% C         Format des pixels       T\$% C       T\$% C       T\$         Recadrer       Rognage       Tout faire apparaître       Tout faire apparaître       T         Variables       Appliquer l'ensemble de données       Recouvrement       T       T

Aller dans IMAGE > Rotation de la zone de travail > 90° horaire

X

pour tourner l'image vers la droite.



F	Itre Analyse	Affichage	Fenêtre	Aide			
1	Coordonnées pol	aires	¥۴	Espace de travail 🔻		Souffler	ie
2	Convertir pour le	s filtres dy	namiques		1		
	Extraira		7- 99 V	-	-		ОК
	Calerie de filtres		797				Annuler
	Fluidité	••	ዯ፞፞፞፞፝፞፞፝¥X				
	Placage de motif		τõжx				
	Point de fuite		\. ₹¥V		-	240	
	Artistiques			•			
	Atténuation		•				
	Bruit		•				
	Contours		•		-		
	Déformation		•				
	Esquisse					- 100%	+
	Esthétiques		•	Carrelage		Effet	
	Pixellisation		•	Contour lumineux			
	Rendu		•	Courbes de niveau		Soumierie	
	Renforcement			Diffusion		🔘 Rafale	
	Textures		•	Estampage		Zigzag	
	Vidéo			Extrusion			
	Divers		•	Solarisation		Provenance	
	Diaimarc			Soufflerie	-	Droite	
	Nik Software			Tracé des contours		Obioite	
	INIK SOILWATE					🕑 Gauche	

Aller dans FILTRE > Esthétiques > Soufflerie avec Effet : Soufflerie

Provenance : Gauche

	Filtre	Analyse	Affichage	Fenêtre	Aide
1	Souf	flerie		ЖF	
2	Conv	ertir pour	les filtres dy	namiques	
Ŀ	<b>.</b> .				
	Extra	ure via da filtra	-	Λ₩Χ	
	Gale	ne de nitre	s	AWV	
	Placa	ne	if	ጉልዋል	
	Point	ige de moi de fuite		1 99 V	
_	FUIII	ue fuite		ν. στο <b>ν</b>	
	Artis	tiques		1	
	Attér	nuation		I	Image: A start and a start
	Bruit			1	▶
	Cont	ours		1	•
	Défo	rmation		1	•
	Esqu	isse		1	
	Esthe	étiques		1	Image: A start and a start
	Pixel	lisation		1	•
	Rend	u		I	•
	Rent	orcement			•
	Text	ures		1	•
	Vide	D			
_	Dive	rs			▶
	Digir	narc		1	•
	Nik S	oftware		1	Image: A start and a start

Appliquer ce filtre 3 fois en cliquant sur Soufflerie pour allonger les traînées lumineuses.





Aller dans FILTRE > Contours > Effet pointilliste.

Paramétrer le rayon (8 par exemple) et le lissage (2 par exemple) pour casser la rectitude des traînées lumineuses.



n	Image Calque Sélection Filtre	Analys	se Affichage	Fenêtre	Aide	
	Mode	•				Espace de
	Réglages	►	. 4 5			
	Dupliquer Appliquer une image Opérations	l			and the second	
	Taille de l'image て第 Taille de la zone de travail で第 Format des pixels	I C ▶				2. <b>19</b> 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19
	Rotation de la zone de travail		180°			<b>医长线</b> 于1878年
	Recadrer		90° horaire			
	Rognage Tout faire apparaître		90° antihoraire			20 a. ( 20 a. )
	Tout faire apparaitre	_	Parametree			A STATE
	Variables Appliquer l'ensemble de données	•	Symétrie horizo Symétrie vertic	ontale de l ale de la z	a zone de travail one de travail	
	Recouvrement					310000
				5 M 19		Sec. Sec.
				136		
					an shi na sh	1999 C. 1999 C

## Aller dans IMAGE > Rotation de la zone de travail > 90° antihoraire

pour que les traînées lumineuses se dirigent du haut vers le bas.



	Filtre	Ana	lyse	Afficha	age	Fenêt	tre	Aide	2
1	Effet	poin	tilliste				ЖF		Espace de travail 🔻
2	Conv	ertir	pour	les filtre	es dyr	namiq	ues		
	Extra	ire rie de	filtre	\$		٦	сжх	÷	
No.	Fluid	ité	· mere			1	≥жх		
	Placa	ige di	e moti	f		Υí	≥жх		
	Point	t de f	uite			7	۲ж۲		
1.11	Artis	tique	s				•	•	
	Attér	nuatio	on						
à	Cont	ours							
	Défo	rmati	ion						Cisaillement
	Esqu	isse				100			Contraction
	Esthe	étique	es				1.19		Coordonnées polaires
	Pixel	lisati	on						Correction de l'objectif
	Rend	lu						•	Dispersion
	Renf	orcen	nent					•	Lueur diffuse
	Text	ures						•	Océan
	Vidé	0						•	Onde
	Diver	rs					•		Ondulation
5	Digir	narc							Spherisation
	Nik S	oftwa	are				•		Vorro
	- 74			18.0	A.	da.		4	Zigzag
		14		1				100	2192 ag 3
2								3-95 - 19	
1. N. N.	1	3	*				55	3	
			1				- 16		
1							÷.		
		4,5	- <b>S</b>					•	
3	1				<u>.</u>		3.		
			*						
						$\mathcal{X}^{c}$	1		
t t		100		сц. 1		С.	ų.		
				. tr.	2				



Aller dans FILTRE > Déformation > Coordonnées polaires

et choisir cette fois Rectangulaire en polaire.



On obtient alors l'éclatement de la fusée.

Pupliquer le calque d'arrière-plan (calque 1)
pour obtenir le Calque 1 copie.
Pour augmenter la luminosité du dernier calque,
mettre son mode de fusion sur Superposition.







Pour ajouter un dégradé multicolore au feu d'artifice, sélectionner l'outil Dégradé avec l'option Dégradé radial.

Ouvrir l'éditeur de dégradé et choisir un type de dégradé (Harmonie des couleurs 2 par exemple).



Tracer le dégradé à partir du centre vers l'extérieur.

Plusieurs possibilités, suivant la longueur du tracé, entraînant des modifications de couleurs. Puis, dans le mode de fusion, modifier la fusion pour choisir un mode qui limitera le dégradé aux lumières brillantes (couleur, par exemple). Faire plusieurs tests.

## Créer un Groupe (Groupe 1) dans la palette des calques.

 $\boldsymbol{\times}$ 

Sélectionner les 3 calques et les glisserdéposer dans le groupe.

Ca	ques × Couches Tracés
No	mal 🔷 Opacité : 100% 🕨
Verr	rou : 🖸 🌶 🖨 🛛 Fond : 100% 🕨
۲	▼ 🛄 Groupe 1
۲	↓ Couleurs
9	Calque 1 copie
۲	Calque 1
	69 fx. 0 0. 0 3



Glisser le Groupe sur votre image de fond.

ll est essentiel de bien choisir le mode de fusion pour que votre dégradé soit bien visible et non sur fond noir.



Prendre l'outil Déplacement pour déplacer la fusée dans le ciel.

Vérifier auparavant de cocher Sélection automatique avec l'option Groupe. Ensuite, aller dans EDITION > Transformation > Torsion (ou autre) pour positionner l'explosion selon votre convenance.









Pour la fusée blanche, même procédure que pour l'explosion (mais pas de coordonnées polaires à la fin).

On peut la mettre sur un calque transparent, et la déplacer sur l'image de fond à l'aide des touches Majuscule + Touches fléchées.



## Aller dans EDITION > Transformation > Déformation

Tirer sur les carrés (ou les coins) de la grille jusqu'à ce que les traînées lumineuses prennent l'aspect désiré.

Valider la transformation en cliquant sur le bouton de validation. (agir de même pour valider toute opération)







Pour finaliser le feu d'artifice, on peut ajouter des «bombes» et des retombées d'étincelles en utilisant les formes de pinceau.

Prendre l'outil Pinceau. Cliquer dans le menu déroulant de Forme pour accéder à l'éditeur. Cliquer sur l'éditeur pour faire apparaître le menu déroulant. Sélectionner Formes d'outil naturelles. Un message apparaît; cliquer sur OK ou Ajouter.

Dans la palette des calques, cliquer sur le calque d'arrière-plan.

... et à vous de jouer avec le pinceau !



