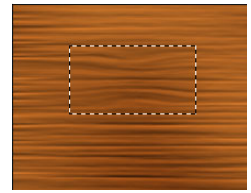
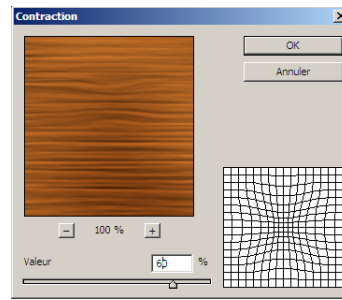


# Les défauts du bois

Les défauts du bois (noeuds, irrégularités,...) peuvent être recréés de nombreuses façons, à l'aide des filtres et des outils.

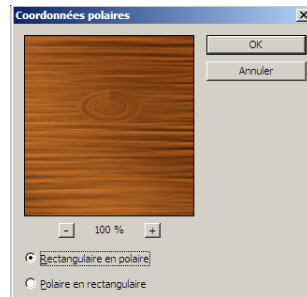
## 1. FILTRE CONTRACTION

Faire une petite sélection rectangulaire (ou circulaire) puis sélectionner le menu «**Filtres>Déformation>Contraction**» avec une valeur de 60%.



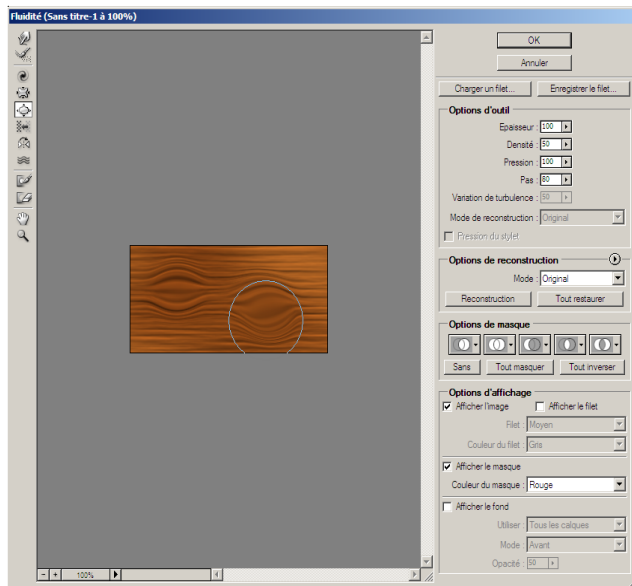
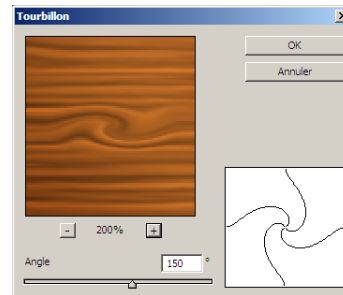
## 2. FILTRE COORDONNEES POLAIRES

Faire une petite sélection elliptique puis sélectionner le menu «**Filtres>Déformation>Coordonnées Polaires**» et cocher l'option «Rectangulaire en Polaire».



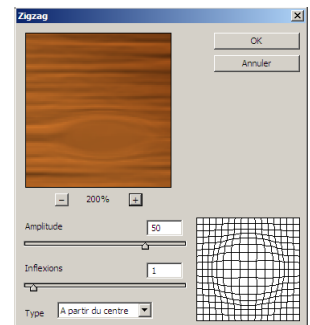
## 3. FILTRE TOURBILLON

Faire une petite sélection elliptique et sélectionner le menu «**Filtre>Déformation>Tourbillon**» . Régler l'angle à 150°.



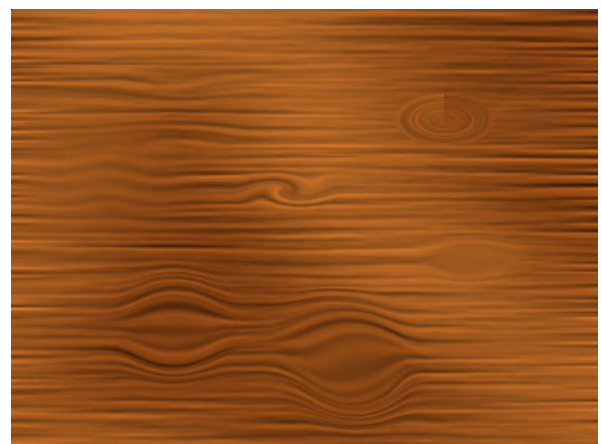
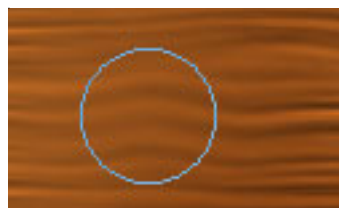
## 4. FILTRE ZIGZAG

Faire une petite sélection elliptique puis sélectionner le menu «**Filtres>Déformation>ZigZag**» avec les paramètres suivants : Amplitude : 50 et une Inflexion 1, Type : A partir du Centre.



## 5. L'OUTIL DOIGT

Il provoque un étalement des pixels, et les outils Densité + et Densité - permettent de créer des variations de luminosité



Ci-contre le résultat des cinq manipulations décrites ci-dessus.