

- ***Screen Capture***
Manuel d'utilisation

Ulead Systems, Inc.
Juin 1994

Table des matières

·	Bienvenue à Screen Capture	5
	Organisation du manuel	6
1	Démarrer	7
1.1	Lancer Screen Capture	8
	<i>La fenêtre Screen Capture</i>	<i>8</i>
1.2	Les menus de Screen Capture	10
	<i>Tableaux de référence des commandes</i>	<i>10</i>
2	Capter des images	13
	<i>Avant de commencer</i>	<i>14</i>
2.1	Définir ce que vous voulez capturer	15
2.2	Où voulez-vous capturer	21
	<i>Spécifier la destination</i>	<i>21</i>
2.3	Capter	25
	<i>Capter des écrans DOS</i>	<i>28</i>
	<i>Changer le raccourci</i>	<i>30</i>
	<i>Contrôler le déroulement de la capture</i>	<i>31</i>
2.4	Opérations de post traitement	33
	<i>Encadrer des images capturées</i>	<i>33</i>
	<i>Convertir des types de données</i>	<i>35</i>
	<i>Modifier la résolution</i>	<i>35</i>
2.5	Enregistrer les réglages de capture	36
2.6	Personnaliser votre manière de travailler	37

3 Travailler avec des images 41

3.1 Utiliser le Gestionnaire de lots 42

3.2 Corriger des erreurs 43

3.3 Travailler avec des sélections 44

Couper, copier et effacer 45

Découper une image 46

3.4 Convertir des types de données 47

Convertir de noir & blanc 47

Convertir en noir & blanc 48

Convertir en indexé 16 couleurs 49

Convertir en indexé 256 couleurs 50

3.5 Editer le tableau des couleurs d'une image 51

3.6 Gérer des images 52

Ouvrir des fichiers 52

Gérer des fenêtres image 53

Afficher des images et la fenêtre du programme 54

Enregistrer des fichiers 57

Imprimer des fichiers 58

Fermeture des fichiers 59

3.7 Quitter Screen Capture 60

· Index 61

• ***Bienvenue à Screen Capture***

Screen Capture est le programme que vous utilisez pour capturer tout élément qui apparaît sur votre écran. Ce peut être une fenêtre de programme, une icône, un bitmap ou des ressources de programme. Si votre carte vidéo peut l'afficher, Screen Capture peut le capturer – sur l'espace de travail de Screen Capture ou de Image Editor, sur le Presse-papiers ou directement sur votre imprimante. Pour vous aider dans vos opérations de capture, il y a également un certain nombre de commandes de post traitement qui vous permettent de préparer des images pour leur production et de minimiser les besoins d'édition ultérieure.

L'organisation de ce manuel

Le présent manuel n'est pas la seule source d'information à propos de Screen Capture: le **manuel d'introduction** fournit des informations à caractère général très utiles, qui vous aideront à travailler encore plus efficacement, tandis que le fichier **LisezMoi** contient des informations techniques qui n'apparaissent pas ici. De plus, l'**aide** en-ligne fournit des informations complètes et détaillées sur toutes les fonctions de Screen Capture. Pressez la touche F1 ou cliquez sur les boutons d'aide des boîtes de dialogue pour accéder à l'aide en ligne depuis le programme.

Ce manuel est composé de la manière suivante:

- 1. Démarrer**, présente la fenêtre de Screen Capture et fournit des tableaux de référence des commandes de menus.
 - 2. Capturer des images**, met l'accent sur les méthodes utilisées pour capturer des images à partir de toutes sortes d'environnement d'affichage. Cette partie comprend des explications sur la façon de définir vos sources et destinations, synchroniser le déroulement de la capture, ainsi que sur les opérations de post traitement. Il y a également des sections sur la manière d'enregistrer vos réglages de capture et de personnaliser Screen Capture.
 - 3. Travailler avec des images**, présente les commandes Couper, Copier et Effacer, les commandes de gestion, telles que Ouvrir et Enregistrer, et une section sur la conversion des types de données d'une image et l'édition des images indexé couleurs.
- **Index**

1 **Démarrer**

Le présent chapitre vous explique comment lancer Screen Capture et présente la fenêtre du programme. Après la section d'introduction, vous trouverez une brève explication sur les menus, ainsi que des tableaux de référence, indiquants où se trouve la description de chaque commande.

1.1

Lancer Screen Capture

Si vous avez suivi les instructions données par le programme d'installation, l'icône Screen Capture apparaît dans le groupe de programmes Ulead. Pour exécuter Screen Capture, cliquez deux fois sur son icône.

1.1.1 La fenêtre de Screen Capture

Lorsque vous travaillez avec Screen Capture, vous pouvez voir:

- Des images dans des fenêtres individuelles à l'intérieur de l'espace de travail (la partie centrale) de Screen Capture.
- Un ruban, sous la barre de menus affichant les réglages courants de Screen Capture. (Cliquez deux fois sur une partie vide du ruban pour le faire disparaître.)
- La barre d'état, au bas de l'écran, affichant les options de capture, la position actuelle du pointeur, la mémoire disponible et une description de la dernière image capturée. En cliquant sur le bouton de menu, vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Configurer, qui vous permet de personnaliser les informations affichées dans la barre d'état. (En cliquant deux fois sur la barre d'état, vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Préférences: Screen Capture, voir p.37.)

Note: *Si vous choisissez l'option **Format Court** dans la boîte de dialogue Configurer, les informations seront affichées sans leur titre, par exemple, Immédiate au lieu de Capture: immédiate.*

DEMARRER



La fenêtre de programme de Screen Capture

1.2

Les menus de Screen Capture

L'une des méthodes les plus communes pour effectuer des opérations est de choisir une commande à partir de la barre de menus. Dans Screen Capture, vous pouvez également accéder aux commandes les plus importantes soit à partir du ruban, soit à partir du menu Système de l'icône lorsque la fenêtre Screen Capture est réduite.

Lorsque vous affichez les menus, certaines commandes apparaissent en noir tandis que d'autres sont estompées ou en grisé. (Selon votre modèle de couleurs Windows.) Les commandes en noir sont actives tandis que les commandes en grisé sont inactives et ne peuvent être sélectionnées.

Dans chaque menu déroulant, des touches de raccourcis clavier apparaissent à droite de certaines commandes. Elles permettent d'exécuter les commandes à partir du clavier – sans avoir besoin d'accéder au menu à l'aide de la souris.

Après certaines commandes, vous verrez une flèche pointant vers la droite ou trois points. La flèche signifie qu'un sous-menu existe pour cette commande, tandis que les trois points signifient que la commande donne accès à une boîte de dialogue. Si une commande ne possède ni flèche ni trois points, cela signifie un effet immédiat lorsque vous la sélectionnez.

1.2.1 Tableaux de référence des commandes

Les tableaux suivants listent toutes les commandes de Screen Capture. Dans chaque tableau, à droite de la commande, vous trouverez les touches de raccourcis disponibles ainsi que le numéro de la page où elles sont décrites.

Fichier

Commande	raccourci	p.
<u>O</u> uvrir...	Ctrl+O	52
<u>F</u> ermer		59
<u>E</u> nregistrer	Ctrl+S	57
Enregistrer <u>s</u> ous...		57
<u>G</u> estionnaire de lots...		42
<u>I</u> mprimer...	Ctrl+P	58
<u>C</u> onfiguration de l'imprimante...		58
<u>P</u> références		
<u>S</u> creen Capture...		37
<u>P</u> hoto CD...		38
<u>A</u> ffichage...		38
<u>M</u> émoire...		39
<u>F</u> ormats de fichiers...		40
<u>R</u> églages		
<u>C</u> harger...		36
<u>E</u> nregistrer...		36
<u>Q</u> uitter	Ctrl+Q	60

Edition

Commande	raccourci	p.
<u>A</u> nnuler	Ctrl+Z	43
<u>C</u> ouper	Ctrl+X	45
<u>C</u> opier	Ctrl+C	45
<u>E</u> ffacer	Suppr	45
Sélectionner <u>t</u> out	Ctrl+T	44
<u>S</u> électionner aucun	Ctrl+N	44
<u>D</u> écouper	Ctrl+D	46
<u>E</u> ncadrer...	Ctrl+F	33
Résolution...	Ctrl+U	35
<u>M</u> odèle de couleurs...		14
<u>A</u> rrière-plan...		45

Capture

Commande	raccourci	p.
<u>S</u> ource		
Fenêtre active	Ctrl+W	15
Espace de t <u>r</u> avail		16
P <u>l</u> ein écran	Ctrl+F	17
<u>M</u> enu sous pointeur		17
<u>O</u> bjet sélectionné		18
<u>Z</u> one sélectionnée		18
<u>P</u> resse-papiers		18
Fichier d' <u>e</u> xécution...		19
<u>D</u> estination		
Fichier...		22
Espace de travail		23
<u>P</u> resse-papiers		23
<u>I</u> mprimante...		24
Image <u>E</u> ditor		24
<u>P</u> ointeur		
<u>S</u> ans pointeur		20
<u>F</u> lèche		20
<u>S</u> abl <u>i</u> er		20
<u>C</u> roix		20
<u>E</u> n l		20
<u>P</u> ersonnalisé...		20
<u>A</u> ctivation...		31
Post t <u>r</u> aitement...		33

Conversion

Commande	raccourci	p.
<u>N</u> oir & blanc		48
Niveaux de <u>g</u> ris		46
Indexé <u>1</u> 6 couleurs		49
Indexé <u>2</u> 56 couleurs		50
RVB <u>H</u> iColor		47
RVB <u>c</u> ouleurs réelles		47

Affichage

Commande	raccourci	p.
<u>1</u> :1	Ctrl+A	54
<u>Z</u> oom avant	+	54
Zoom <u>a</u> rrière	-	54
<u>A</u> juster l'image		55
<u>I</u> nformation sur l'image...		56
Information sur le s <u>y</u> stème...		56
<u>T</u> ableau des couleurs...		51
Masquer le <u>r</u> uban		57
Masquer la <u>b</u> arre d'état		57

Fenêtre

Commande	raccourci	p.
<u>C</u> ascade	Maj+F5	53
<u>M</u> osaïque	Maj+F4	53
<u>R</u> éorganiser les icônes		53

2 ***Capturer des images***

Capturer des images est facile, et, dans la plupart des cas, il suffit d'appuyer sur la "touche de raccourci" F7. Cependant, pour capturer avec précision des images et des écrans, vous devez comprendre le processus de la capture. Ce chapitre explique ce processus, et comprend également des parties expliquant comment définir ce que vous voulez capturer (la source), où placer les images capturées (la destination), comment capturer et effectuer des opérations de post traitement; et, enfin, comment sauvegarder vos réglages de capture et personnaliser Screen Capture.

2.0.1 Avant de commencer

Lorsque vous capturez, il est important de savoir comment obtenir de bons résultats. Cela s'entend par rapport à votre environnement d'affichage et votre modèle de couleurs.

Votre environnement d'affichage

Screen Capture peut capturer et afficher des images dans n'importe quel environnement d'affichage Windows. C'est-à-dire des affichages possédant une résolution comprise entre 320 × 200 pixels et 1280 × 1024 pixels, capable d'afficher n'importe quels types de données de Monochrome (deux couleurs) à RVB couleurs réelles (plus de seize millions de couleurs). Le nombre de couleurs supportées par votre carte graphique détermine le type de données de toute image que vous capturez et la résolution du mode courant détermine la résolution des images capturées.

Capter des écrans dans différents modes graphiques

Carte graphique		Image capturée depuis un plein écran		
Couleurs	Taille	Type de données	Résolution	Taille*
Coul. réelles	640 × 480	RVB coul. réelles	96 PPI	900 K
HiColor	800 × 600	RVB HiColor	96 PPI	938 K
256 couleurs	1024 × 768	Indexé 256 couleurs	120 PPI	768 K
16 couleurs	1280 × 1024	Indexé 16 couleurs	120 PPI	640 K

* Taille approximative des fichiers sans compression.

Votre modèle de couleurs Windows

Pour changer votre modèle de couleurs actuel, choisissez la commande Modèles de couleurs dans le menu Edition. Cela permet de choisir tout modèle de couleurs du Panneau de configuration Windows.

Note: Pour définir un nouveau modèle de couleurs, vous devez utiliser l'option Couleurs du Panneau de configuration Windows.

2.1

Définir ce que vous voulez capturer

Avant de capturer, vous devez d'abord décider quelle partie de l'écran vous désirez capturer. Vous avez le choix entre l'écran complet, une partie de l'écran ou une zone que vous définissez. Choisir la bonne option permet de capturer la bonne image et d'éviter des opérations d'édition inutiles pendant votre processus de production.

Pour contrôler ce que vous capturez, utilisez les options choisies à partir de la zone de liste déroulante Source (première zone de liste sur la gauche du ruban). Ces options sont: Fenêtre active, Espace de travail, Plein écran, Menu sous pointeur, Objet sélectionné et Zone sélectionnée. Chacune de ces options est présentée ci-dessous:

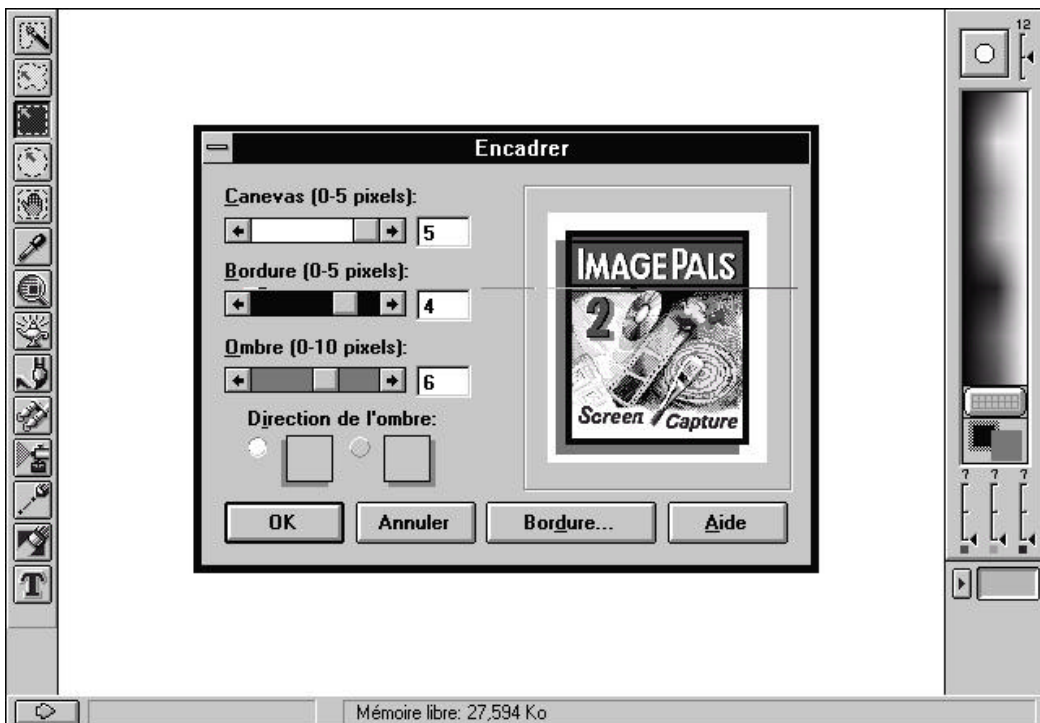
Note: *Les options de la zone de liste déroulante Source ont des commandes de menu correspondantes dans le sous-menu Capture: Source. Les mêmes commandes sont aussi accessibles à partir du menu Système de l'icône lorsque Screen Capture est réduit. Cela vous permet de modifier les paramètres de capture sans ouvrir la fenêtre Screen Capture.*

Fenêtre active

Une fenêtre active peut être une fenêtre de programme, une boîte de dialogue ou une icône. La fenêtre active se distingue des autres fenêtres présentes sur l'écran par sa barre de titre en surbrillance.

Espace de travail

L'option Espace de travail fait référence à la zone de la fenêtre active qui se trouve sous la barre de menus. Sont compris dans cette zone le cadre de la fenêtre ainsi que toutes barres, boîtes, palettes d'outils et barres d'état affichées. Lorsque vous capturez une fenêtre réduite en utilisant cette fonction, l'icône est capturée.



Capter l'espace de travail de Image Editor.

Plein écran

Cette option vous permet de capturer tout ce qui est affiché sur votre écran. Vous remarquerez que après la capture d'une fenêtre agrandie avec l'option Plein écran, le cadre de la fenêtre n'apparaît pas sur l'image capturée. (Lorsqu'une fenêtre est agrandie, Windows n'affiche que la partie active de cette fenêtre.) Dans ce cas, vous pouvez utiliser l'option Encadrer dans la boîte de dialogue Post traitement (voir p.33) pour ajouter automatiquement une bordure aux images lors de la capture.

Note: *Dans certains modes d'affichage, cette option capture une très large image. Voir p.14 pour des indications concernant la taille des images plein écran capturées dans différents environnements d'affichage.*

Menu sous pointeur

Cette option vous permet de capturer des menus ainsi que les commandes qui y sont contenues. Lorsque vous capturez un menu, assurez-vous d'avoir bien placé le pointeur au sommet du menu avant d'appuyer sur la touche de raccourci.

Si les noms des menus voisins apparaissent dans la zone que vous voulez capturer, cochez l'option ***Découper menu automatiquement*** dans la boîte de dialogue Screen Capture (voir p.37). Ceci permet de ne capturer que le menu sélectionné et son nom de menu.

Note: *S'il n'y a aucun menu sous le pointeur, la fenêtre active ou l'espace de travail sous le pointeur est capturé. Lorsqu'il n'y a aucune fenêtre sous le pointeur, l'écran tout entier est capturé.*

SCREEN CAPTURE

*Capturer un menu
avec et sans l'option
Découper menu
automatiquement*

<u>E</u> dition	
<u>A</u> nnuler	Ctrl+Z
<u>C</u> ouper	Ctrl+X
<u>C</u> opier	Ctrl+C
<u>E</u> ffacer	Suppr
<u>S</u> électionner tout	Ctrl+T
<u>S</u> électionner aucun	Ctrl+N
<u>D</u> écouper	Ctrl+D
<u>E</u> ncadrer...	Ctrl+F
Ré <u>s</u> olution...	Ctrl+U

<u>E</u> dition	<u>C</u> apture	<u>C</u> onversion
<u>A</u> nnuler		Ctrl+Z
<u>C</u> ouper		Ctrl+X
<u>C</u> opier		Ctrl+C
<u>E</u> ffacer		Suppr
<u>S</u> électionner tout		Ctrl+T
<u>S</u> électionner aucun		Ctrl+N
<u>D</u> écouper		Ctrl+D
<u>E</u> ncadrer...		Ctrl+F
Ré <u>s</u> olution...		Ctrl+U

Objet sélectionné

L'option **Objet sélectionné** vous permet de capturer des composants ou des "objets" spécifiques de l'écran. Les objets peuvent par exemple être des fenêtres, des boutons, des icônes, ou même l'écran tout entier. (Pour plus d'informations sur la capture d'objets sélectionnés, voir p.27.)

Zone sélectionnée

L'option **Zone sélectionnée** vous permet de définir, en faisant glisser la souris, la zone à capturer. Cette option est très utile lorsque vous désirez capturer des petites zones qui ne peuvent être capturées par aucune des autres méthodes. (Pour plus d'informations sur la capture de zones sélectionnées, voir p.25.)

Presse-papiers

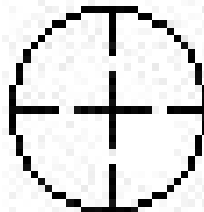
La commande **Presse-papiers** vous permet de capturer des données d'image à partir du Presse-papiers comme une image en RVB couleurs réelles. Si vous préférez capturer dans un autre type de données, définissez le type cible avec l'option de conversion de post traitement (voir p.35).

Fichier d'exécution

Screen Capture vous permet de capturer des icônes, des bitmap, ou des pointeurs en provenance de tout fichier d'exécution de Windows (fichiers EXE ou DLL). En utilisant cette option, vous pouvez capturer directement depuis un programme dont les caractéristiques peuvent être cachées ou difficile à capturer avec les autres méthodes. Cette fonction est extrêmement utile lors de la documentation d'un programme ou d'une procédure.

La capture à partir des fichiers d'exécution diffère de la capture à partir d'autres sources en ce que cette action n'est pas contrôlée par un raccourci. Lorsque vous choisissez cette commande, la boîte de dialogue Fichier d'exécution apparaît. Pour capturer, sélectionnez une source et cliquez sur le bouton Capture. La source est capturée immédiatement et envoyée vers la destination définie. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Fichier d'exécution. (L'option source redevient celle choisie avant la capture du fichier d'exécution.)

*Capturer une icône,
un pointeur ou un
bitmap à partir du
fichier d'exécution
de Screen Capture
(SCAPTURE.EXE)*



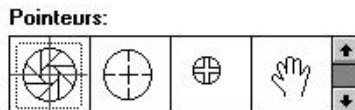
Sélectionner un pointeur à capturer

Si vous voulez qu'un pointeur apparaisse dans les images que vous capturez, vous devez d'abord en choisir un. Le pointeur que vous choisissez peut être une Flèche, un Sablier, une Croix, un pointeur en I ou tout autre pointeur fourni par un programme Windows. (Le pointeur que vous avez choisi n'apparaît pas sur l'écran pendant que vous travaillez, il remplace le pointeur d'écran lorsqu'une image est capturée.)

Pour choisir un pointeur:

1. Choisissez l'option "Personnalisé" dans le sous-menu Capture: Pointeur pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner un pointeur.
2. Cliquez sur l'option **Pointeur de programme** et entrez le chemin et le nom du fichier d'exécution qui contient le pointeur que vous désirez utiliser. (L'option Pointeur Windows affiche automatiquement tous les pointeurs utilisés par Windows.)
3. Cliquez sur OK pour afficher tous les pointeurs associés avec ce fichier dans la zone de liste **Pointeurs**.
4. Cliquez sur un pointeur pour le sélectionner. (l'intersection des deux lignes indique le point actif du pointeur.)
5. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et le pointeur sélectionné sera capturé à la place du pointeur affiché lors de la prochaine capture.

*Quelques-uns des
pointeurs standard
de Screen Capture*



2.2

Où voulez-vous capturer

Quelle que soit la raison pour laquelle vous voulez capturer des images, vous devez choisir l'endroit où elles seront placées (leur destination). Le tableau ci-dessous liste les options de destination et indique pourquoi choisir une destination plutôt qu'une autre:

Destination	But
Fichier	Capturer un grand nombre d'images
Screen Capture	Pré visualiser une image capturée
Presse-papiers	Capturer une image vers un autre programme
Imprimante	Obtenir une copie papier de ce que vous capturez
Image Editor	Editer une image capturée

2.2.1 Spécifier la destination

Dans Screen Capture, vous pouvez envoyer des images capturées vers l'une des destinations suivantes: un fichier sur disque, l'espace de travail de Screen Capture, le Presse-papiers, une imprimante ou Image Editor. Vous pouvez envoyer les images vers une seule destination ou vers n'importe quelle combinaison de destinations.

Sélectionnez une destination en cliquant sur un bouton destination dans le ruban, ceci "enfonce" le bouton choisi. Cliquez sur un bouton enfoncé pour le désélectionner. Vous pouvez également choisir la commande appropriée dans le sous-menu Capture: Destination. Cela place une coche près des destinations actives. Choisir à nouveau ces destinations les désélectionne. (Ces commandes sont également accessibles à partir du menu Système de l'icône de programme lorsque Screen Capture est réduit.)

Note: *Pour pouvoir effectuer une capture, il est nécessaire qu'au moins une destination soit sélectionnée.*



Capturer sous un fichier

Si vous pensez que vous utiliserez fréquemment la même image ou si vous capturez un grand nombre d'images, choisissez la destination "Fichier". Cela a pour effet d'ouvrir la boîte de dialogue Fichier, dans laquelle vous avez l'option de numérotéer successivement les fichiers d'images et de déterminer leurs formats.

Lorsque vous capturez des images spécifiques, entrez un nouveau nom de fichier à chaque fois. Si vous ne faites pas cela, chaque image capturée sera enregistrée avec le même nom de fichier, ce qui aura pour effet d'écraser la dernière image capturée. Lorsque vous voulez capturer plusieurs images, choisissez l'option **Numéroter automatiquement** pour enregistrer vos images dans des fichiers numérotés consécutivement. Si vous utilisez cette option, vérifier régulièrement si vous avez capturé autant d'images que vous le pensez. Parfois, vous pouvez avoir, par erreur, capturé deux images à la suite, ou bien aucune.

Si vous capturez sous un fichier, vous pouvez également choisir d'enregistrer les images capturées dans Ulead Album. Lorsque vous faites cela, Screen Capture ajoute automatiquement une description et fournit des informations sur la source de la capture.

Notes:

- *Si vous choisissez de numérotéer automatiquement les fichiers, le dernier caractère du nom du fichier doit être un chiffre. Cela permet de capturer au maximum dix images, numérotées de 0 à 9. Si vous voulez capturer plus de dix images, les deux derniers caractères du nom du fichier doivent être des chiffres, de 00 à 99.*
- *Si vous capturez des images en HiColor, vous devez les enregistrer dans le format de fichier TGA. Si vous choisissez tout autre format de fichier, les images seront enregistrées en RVB couleurs réelles.*



Capturer sur l'espace de travail

Cette option permet d'envoyer les images capturées sur l'espace de travail de Screen Capture – les images sont ouvertes dans des fenêtres image sans titre. C'est la façon la plus rapide de capturer et de visualiser des images. Si vous désirez conserver ces images sur disque, enregistrez-les en utilisant la commande Enregistrer sous.



Capturer sur le Presse-papiers

Le Presse-papiers de Windows est une zone de stockage provisoire dans laquelle les images peuvent être placées par coupe, copie ou capture. (Ces actions remplacent automatiquement le contenu original du Presse-papiers.) Utilisez cette destination si vous désirez capturer des images d'un programme particulier et si vous souhaitez les placer dans le même programme, ou dans un autre programme en cours d'exécution.

***Capturer vers une imprimante***

Lorsque vous choisissez cette option, la boîte de dialogue Imprimer s'ouvre (voir p.58). Les options définies dans cette boîte de dialogue s'appliquent à toutes images capturées vers cette destination, jusqu'à ce que vous les redéfinissiez. Vous pouvez utiliser cette option afin d'obtenir une copie papier de données dont vous n'avez pas forcément besoin de garder dans votre ordinateur. Vous pouvez par exemple imprimer des structures de répertoires ou des listes de fichiers à partir du Gestionnaire de fichiers de Windows, ou bien une copie papier du design d'une interface ou d'un autre travail en cours.

Note: *Les images capturées sont envoyées vers l'imprimante qui a été choisie dans la boîte de dialogue Configuration de l'imprimante de Screen Capture. Pour choisir une autre imprimante, utilisez la commande Configuration de l'imprimante du menu Fichier.*

***Capturer vers Image Editor***

Lorsque vous choisissez la destination "Image Editor", les images capturées sont envoyées directement sur l'espace de travail du programme Image Editor. (Si Image Editor n'est pas ouvert, il sera ouvert avec l'image capturée apparaissant dans une fenêtre sans titre.) Utilisez cette option si vous voulez réaliser un important travail d'édition sur les images capturées.

2.3

Capturer

Une fois vos paramètres de source et de destination définis, vous êtes prêt à capturer. Pour cela, pressez simplement sur la touche de raccourci F7. Le processus de capture commence et, en fonction de l'option source que vous avez choisie, l'image capturée apparaît sur la destination que vous avez définie.

Si la source est "Zone sélectionnée" ou "Objet sélectionné", vous devez spécifier quel est l'élément de l'écran que vous désirez capturer. La partie ci-après donne deux exemples de capture utilisant ces options.

Capturer une zone spécifique

Lorsque vous pressez la touche de raccourci F7 (avec Zone sélectionnée comme source) une fenêtre affichant le contenu de l'écran qui se trouve actuellement sous votre souris apparaît. Vous pouvez régler le niveau d'agrandissement de cette fenêtre de façon à pouvoir définir précisément les points de début et de fin de votre zone sélectionnée.

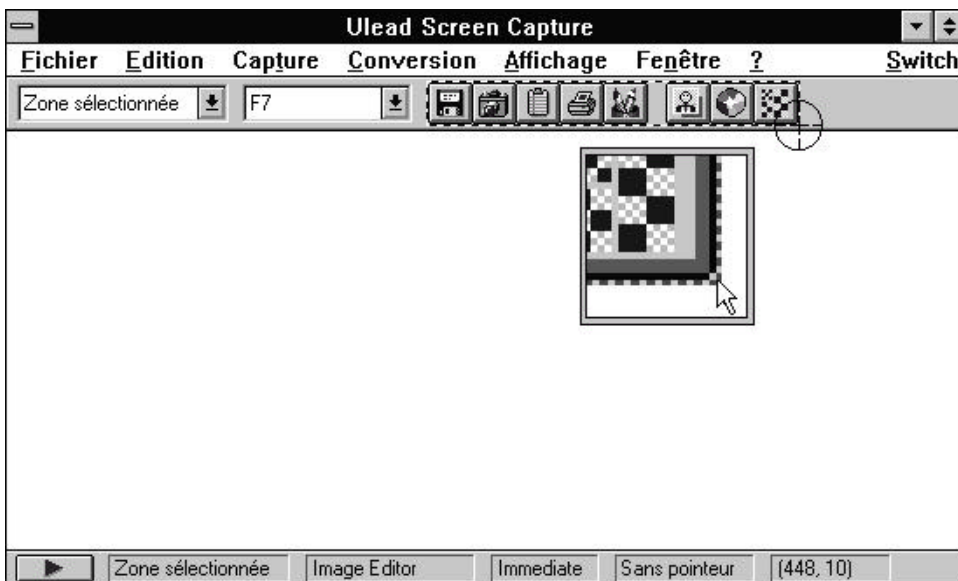
Pour modifier le niveau d'agrandissement de la fenêtre, utilisez les touches "+" et "-"; "+" permet d'augmenter le niveau de zoom (et la taille de la fenêtre), et "-" réduit le niveau de zoom (et la taille de la fenêtre). Si vous désirez conserver le même niveau de zoom et changer la taille de la fenêtre, utilisez les touches Page Précédente et Page Suivante. La touche Pg. Préc. réduit la taille de la fenêtre, la touche Pg. Suiv. l'augmente. Pour déplacer la fenêtre, placez votre souris (le pointeur prend alors l'apparence d'une main) sur la fenêtre et faites-la glisser.

SCREEN CAPTURE

Quand vous êtes prêt à sélectionner une zone, cliquez sur le point de départ de la zone et faites glisser la souris de façon à inclure les zones que vous désirez capturer. Une marque de sélection apparaît. (Tout ce qui se trouve dans et sous la marque est sélectionné.) Pour capturer la zone, cliquez à l'intérieur de la marque. La zone est capturée et envoyée vers la destination actuellement définie.

Notes:

- Utilisez les touches flèches de direction du clavier pour définir une petite marque de sélection (1 ou 2 pixels, par exemple).
- Pour désélectionner une zone sélectionnée, cliquez sur le bouton droit de la souris.
- Pour annuler la capture, pressez la touche Echap.



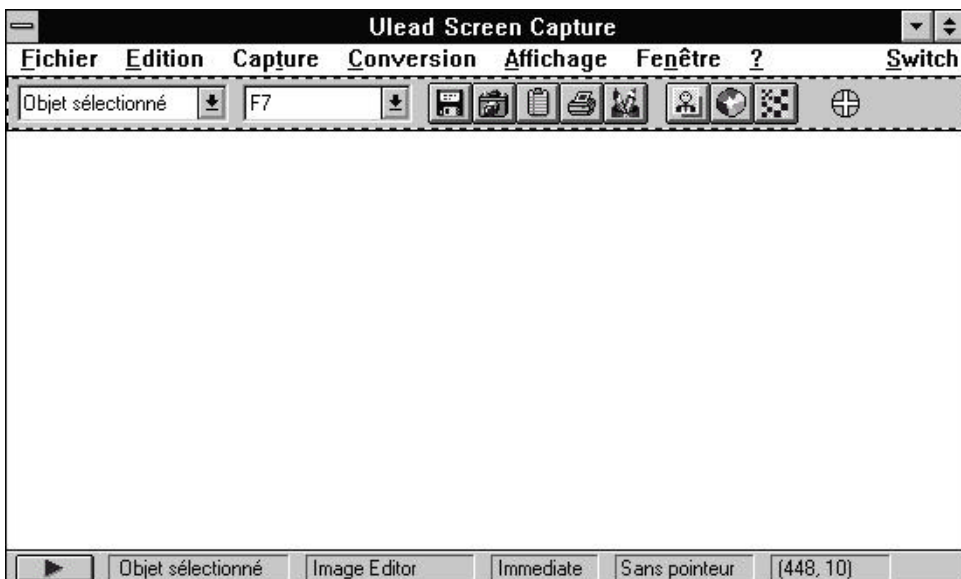
Définir une zone à capturer

Capter un objet de l'écran

Lorsque vous pressez la touche de raccourci F7 (avec Objet sélectionné comme source), une bordure rectangulaire apparaît autour de l'objet sous votre pointeur. Lorsque vous déplacez la souris, la bordure se déplace entre les différents objets présents sur l'écran. (Lorsque votre pointeur se trouve sur une zone vide, la bordure entoure l'ensemble de l'écran.) Pour capturer un objet, positionnez simplement votre souris de façon à ce que la bordure entoure l'objet que vous voulez capturer, puis cliquez ou pressez Entrée.

Quand vous utilisez l'option Objet sélectionné, vous noterez que vous pouvez isoler un grand nombre d'objets dans certaines fenêtres, un petit nombre dans d'autres. Cela dépend de la nature de chaque programme particulier, une fenêtre pouvant être composée de plusieurs objets indépendants, chacun ayant une fonction spécifique.

Note: *Pour annuler la capture, pressez la touche Echap.*



Capter un objet sélectionné

2.3.1 Capturer des écrans DOS

Screen Capture ne fournit pas d'option particulière pour la capture d'écrans DOS, mais entre les fonctions de capture intégrées de Windows et les options de Screen Capture, vous ne devriez rencontrer aucun problème.

Il y a trois façons de capturer des fenêtres contenant des écrans DOS:

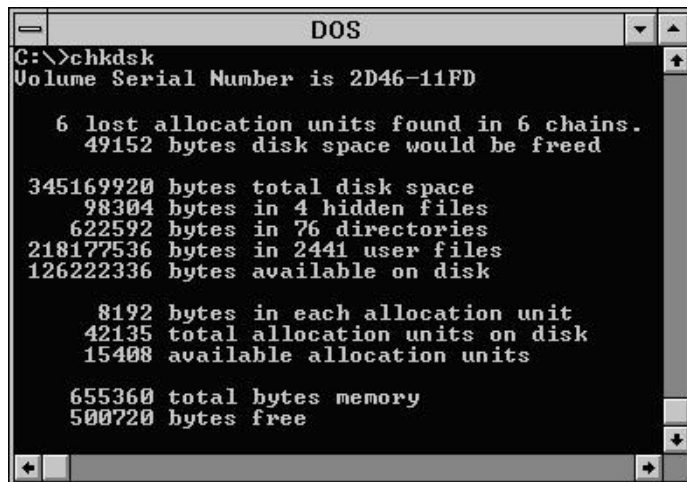
- Dans Screen capture, choisissez l'option **Objet sélectionné** comme source et réduisez tous les autres programmes. (Laissez la fenêtre DOS ouverte à la taille à laquelle vous désirez la capturer.) Cliquez sur l'icône de Screen Capture (de façon à la rendre active) et appuyez sur la touche de raccourci de capture. Déplacez votre souris sur la fenêtre DOS pour la sélectionner. Appuyez sur Entrée ou cliquez pour procéder à la capture.
- Utilisez le raccourci "Imprimer l'écran" de Windows (Alt + Impr écran) pour capturer la fenêtre active de DOS sur le Presse-papiers, puis collez-la où vous le désirez (ou capturez-la du Presse-papiers à l'aide de Screen Capture).
- Pour capturer un écran DOS complet, exécutez le programme DOS à partir de Windows et utilisez Alt + Impr écran (ou Maj + Impr écran, ou Impr écran seul) pour le capturer sur le Presse-papiers de Windows. Retournez à Windows et collez l'image où vous le désirez.

CAPTURER DES IMAGES

L'utilisation de la touche Impr écran est souvent réservée par les programmes DOS, de sorte que vous serez souvent obligé d'utiliser la première des trois méthodes exposées ci-dessus.

Note: Vous pouvez peut-être utiliser la commande *Polices* dans le menu *Système* de la fenêtre *DOS* pour ajuster la taille de la fenêtre avant de capturer.

*Capturer une
fenêtre DOS avec
Objet sélectionné
comme source*



```
C:\>chkdsk
Volume Serial Number is 2D46-11FD

 6 lost allocation units found in 6 chains.
 49152 bytes disk space would be freed

345169920 bytes total disk space
 98304 bytes in 4 hidden files
 622592 bytes in 76 directories
218177536 bytes in 2441 user files
126222336 bytes available on disk

 8192 bytes in each allocation unit
 42135 total allocation units on disk
15408 available allocation units

655360 total bytes memory
500720 bytes free
```

2.3.2 Changer le raccourci

Dans la plupart des cas, vous utiliserez F7 comme touche de raccourci. Cependant, il est possible de changer ce paramètre, en particulier si la touche F7 est utilisée par un autre programme. Pour changer le raccourci, cliquez sur la zone de liste déroulante Raccourci du ruban. Un menu déroulant apparaît qui liste quatre raccourcis pré définis. Si vous sélectionnez directement l'un de ces raccourcis, il devient immédiatement le raccourci actif. Si vous voulez définir votre propre touche de raccourci, utilisez la procédure suivante.

Pour définir votre propre touche de raccourci:

1. Choisissez "Personnalisé" dans la zone de liste déroulante Raccourci. La boîte de dialogue Raccourci apparaît.
2. Pour créer un nouveau raccourci, appuyer sur une touche ou sur une combinaison de touches.
3. Cliquez sur OK. Le raccourci est mis à jour et la boîte de dialogue se ferme.

Note: *Lorsque vous définissez votre propre raccourci, les touches et combinaisons de touches suivantes sont disponibles:*

- CTRL plus F1 – F12, 0 – 9 ou A – Z,
- CTRL et MAJ plus une des touches ci-dessus,
- MAJ plus F1 – F12,
- une touche de fonction seule (F1 – F12).

2.3.3 Contrôler le déroulement de la capture

Chaque fois que vous pressez le raccourci, le processus de capture est immédiat. Cependant, vous désirerez parfois pouvoir contrôler la vitesse d'exécution et la fréquence de capture. Par exemple, si vous devez déplacer le pointeur de la souris sur une position particulière après avoir pressé le raccourci, ou bien si un programme partage la même touche de raccourci.

Pour contrôler le déroulement de la capture:

1. Choisissez "Menu sous pointeur" dans la zone de liste déroulante Source.
2. Choisissez "Activation" du menu Capture, ou du menu Système de l'icône lorsque Screen Capture est réduit. La boîte de dialogue Activation apparaît.
3. Entrez 5 (secondes) dans la zone de texte **Délai**. Pour capturer automatiquement de multiples images, spécifiez le nombre d'images à capturer dans la zone de texte **Répéter**. Dans la zone de saisie **Intervalle**, définissez l'intervalle de temps entre les captures d'images successives. Cet intervalle est celui qui sépare la fin de la capture d'une image et le début de la capture suivante, de ce fait, il peut varier en fonction de la taille de chacune des images capturées.

Note: *Ces options ne sont pas disponibles si vous avez choisi comme source Objet sélectionné ou Zone sélectionnée.*

SCREEN CAPTURE

4. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et vous retournez sur l'espace de travail de Screen Capture.
5. Appuyez sur le raccourci. (Vous avez maintenant 5 secondes avant que Screen Capture ne commence la capture.)
6. Basculer vers le programme à partir duquel vous voulez capturer et placez votre souris sur l'élément d'écran désiré. A la fin de l'intervalle, le pointeur prend la forme du pointeur de capture et la zone de l'écran est capturée.

Notes:

- *Si vous avez opté pour une capture continue, Screen Capture continue à capturer le nombre d'images défini dans la zone de texte Répéter en respectant l'intervalle défini.*
- *Pour annuler la capture différée ou continue en cours, appuyez sur Maj + Echap.*
- *Si vous changez les options de capture des captures successives, les images sont capturées en tenant compte des nouvelles options.*
- *Si vous changez l'option de source en Zone sélectionnée ou Objet sélectionné, vous serez requis d'annuler une capture continue.*
- *Les réglages d'activation ne sont pas applicables lors de capture à partir d'un fichier d'exécution.*

2.4

Opérations de post traitement

Les sections précédentes ont décrit les bases des opérations de capture. Cette section étend ces connaissances de base en expliquant les options de post traitement que propose Screen Capture: Encadrer, Convertir, et Modifier la résolution. Ces commandes de post traitement sont des ajouts “invisibles” au processus de capture, qui peuvent vous permettre de gagner un temps et des efforts considérables, tout particulièrement lorsque vous travaillez sur un grand nombre d’images.

Pour activer ces options, cliquez sur le bouton approprié dans le ruban ou bien utilisez la commande Post traitement du menu Capture. Cela ouvre la boîte de dialogue Post traitement avec les options suivantes:

***Note:** Vous pouvez également accéder à cette commande à partir du menu Système de l’icône lorsque Screen Capture est réduit.*

2.4.1 Encadrer des images capturées



Par encadrer des images capturées, on entend l’ajout de zones supplémentaires “d’espace” autour d’une image. Cet espace peut être un canevas, une bordure, une ombre ou toute combinaison de ces trois éléments. Le canevas est la zone qui se trouve entre l’image et la fenêtre dans laquelle apparaît cette image. Une bordure est une ligne placée autour du cadre de l’image et entre le canevas. L’option ombre produit un effet 3-D sur l’image en plaçant une ombre sous celle-ci (sur la gauche ou la droite de l’image).

Pour encadrer une image, cochez tout d'abord l'option **Encadrer avec** puis cliquez sur le bouton Définir. La boîte de dialogue Encadrer apparaît. Les trois options d'encadrement apparaissent sur la gauche. Pour modifier la largeur d'une zone, faites glisser la barre de défilement, cliquez sur les flèches de direction ou bien tapez directement une valeur dans la zone de texte. Les modifications sont immédiatement affichées dans la zone de pré visualisation sur la droite. Pour changer la couleur d'une option active, cliquez sur le bouton avec le nom correspondant à droite du bouton Annuler.

Note: *On peut également accéder à la boîte de dialogue Encadrer en choisissant la commande Encadrer du menu Edition. Cette commande n'est utilisée que pour les images existantes. De ce fait, toutes les modifications apportées sont indépendantes de celles définies pour le post traitement, et vice-versa.*



Image originale



Ajout d'un canevas



Ajout d'une bordure et d'un canevas



Ajout d'une bordure et d'une ombre

2.4.2 Convertir des types de données



La boîte de groupe Convertir permet de convertir les images capturées en un type de données spécifique, sans tenir compte de l'environnement d'affichage dans lequel vous travaillez. Ceci est particulièrement utile si vous avez besoin d'images d'un type de données différent de votre mode d'affichage courant. Cela permet par exemple de générer des images en Niveaux de gris depuis un moniteur couleur. Pour convertir les types de données, cochez l'option **Convertir en** et choisissez un type de données et les options éventuelles dans la zone de liste déroulante.

Note: *Pour de plus amples explications sur les types de données et sur les options de conversion correspondantes, reportez-vous à la page 47.*

2.4.3 Modifier la résolution



Dans la boîte de groupe Changer la résolution, vous pouvez spécifier la résolution à utiliser lorsque vous capturez des images. Les options que vous choisissez ici ont un effet direct sur la taille physique d'une image. Plus la résolution est élevée, plus l'image est petite. Modifier la résolution de l'image est une bonne façon de modifier la taille d'une image tout en conservant sa qualité d'origine.

Note: *Si vous voulez modifier la résolution d'une image après qu'elle a été capturée, utilisez la commande Résolution du menu Edition.*

2.5 Enregistrer les réglages de capture

Il est possible de conserver les réglages de capture définis dans une session pour un usage ultérieur. Pour enregistrer ces réglages, choisissez la commande Réglages du menu Fichier. La commande Enregistrer du sous-menu qui apparaît permet de sauvegarder les réglages sous un fichier. Choisissez Charger pour utiliser des réglages de capture précédemment enregistrés.

Lorsque vous chargez un fichier de réglages, tous les réglages choisis actuellement dans Screen Capture seront remplacés par les réglages du fichier que vous chargez. Une fois le fichier chargé, vous pouvez modifier les réglages pour les adapter au type particulier de capture que vous désirez réaliser. Le fichier original de réglages reste inchangé, à moins de procéder à un nouvel enregistrement.

2.6 Personnaliser votre façon de travailler

La commande Préférences du menu Fichier propose un sous-menu comprenant cinq commandes que vous pouvez utiliser pour personnaliser votre façon de travailler. La section suivante décrit chacune de ces commandes et la façon de les utiliser pour que vous puissiez optimiser la manière dont Screen Capture travaille pour vous.

2.6.1 Screen Capture

Choisissez la commande Screen Capture pour afficher la boîte de dialogue Screen Capture. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez régler diverses fonctions concernant le processus de capture. Par exemple, lorsque vous capturez en plein écran, vous pouvez masquer la fenêtre du programme Screen Capture en cochant l'option ***Masqué lors de la capture***; l'écran entier est capturé, comme si la fenêtre Screen Capture n'avait jamais existé.

Cochez l'option ***Découper menu automatiquement*** si vous ne voulez pas capturer les noms des menus voisins du menu que vous capturez avec la source Menu sous pointeur.

Si vous voulez utiliser la commande Annuler du menu Edition, assurez-vous que la commande **Annulation activée** est cochée. Annuler occupe de la mémoire, car Screen Capture doit se “souvenir” de ce qu’était l’image active avant les dernières modifications. Cette mémoire est libérée si vous décochez cette option, vous permettant de travailler sur des images plus grandes et d’accomplir certaines opérations plus rapidement.

L’option **Fichiers récents** vous permet de spécifier le nombre de fichiers listés au fond du menu Fichier. Cette liste contient les noms de fichier des images qui ont été enregistrées le plus récemment. Pour ouvrir une des ces images, cliquez simplement sur son nom de fichier.

Note: *La boîte de dialogue Screen Capture peut également être ouverte en cliquant deux fois sur la barre d’état.*

2.6.2 Photo CD

La boîte de dialogue Photo CD vous offre la possibilité de déterminer la résolution et le type de données de tout fichier image importé d’un Photo CD Kodak. Toutes les modifications effectuées ici se reflètent également dans le programme Ulead CD Browser.

2.6.3 Affichage

La boîte de dialogue Affichage vous permet de régler la façon dont les images sont affichées par Screen Capture.

Si vous travaillez en mode d’affichage 256 couleurs, vous pouvez choisir l’option **Utiliser la même palette** afin d’afficher toutes les images avec la palette du système – ceci permet d’obtenir une représentation raisonnable de l’image et permet également de travailler plus vite car la palette reste la même: ainsi, il n’est pas nécessaire de rafraîchir les images.

Un mode d'affichage 256 couleurs active également l'option ***Qualité de l'arrière-plan ignorée***. Si vous avez choisi l'option de palette commune, ceci n'a aucun effet; dans le cas contraire, choisissez cette option pour éviter le rafraîchissement des images – ce qui donne la meilleure représentation de l'image active et l'environnement de travail le plus rapide. (Cependant, il n'est pas possible de comparer des images avec cette option sélectionnée).

La dernière option présente dans la boîte de dialogue Affichage est l'option ***Correction Gamma***. Cette option ajuste votre moniteur à l'affichage actuel. Il est très important de calibrer votre affichage avant de commencer à travailler avec des images pour la première fois. Pour en savoir plus sur la façon de calibrer votre affichage, reportez-vous au manuel d'introduction.

2.6.4 Mémoire

La commande Mémoire vous offre la possibilité de spécifier des répertoires qui peuvent fournir plus d'espace de travail lorsque vous travaillez avec des images. Le premier répertoire indiqué est le répertoire TEMP, défini par la ligne SET TEMP dans votre fichier AUTOEXEC.BAT. Screen Capture propose trois autres choix, qui sont normalement d'autres lecteurs. Si vous travaillez sur un réseau, vous disposez peut-être de différentes allocations d'espace sur le même lecteur; dans ce cas, vous pouvez spécifier plus d'un répertoire temporaire pour le même lecteur.

2.6.5 Formats de fichier

La commande Formats de fichier vous permet de spécifier les formats de fichiers supportés par Screen Capture. Lorsque vous utilisez Screen Capture pour la première fois, tous les formats de fichiers sont placés dans la liste active. Cela vous permet d'ouvrir un grand nombre de type de fichiers, mais utilise de précieuses ressources système et allonge la zone de liste Liste des fichiers de types (dans certaines boîtes de dialogue).

Si vous ne travaillez qu'avec un nombre limité de formats de fichier, utilisez cette commande pour retirer de la liste active les formats que vous n'utilisez pas. Vous pouvez les réinstaller si vous le désirez dans le futur.

Note: *Si vous avez une image actuellement ouverte dans l'espace de travail, son format apparaît avec astérisque. Si vous voulez retirer ce format de la liste active, vous devez d'abord fermer l'image.*

3 *Travailler avec des images*

Lorsque vous capturez des images sur l'espace de travail de Screen Capture, vous pouvez effectuer un certain nombre d'opérations d'édition de base. Ce chapitre étudie ces opérations, telles que Couper, Copier et Découper, et donne des explications sur le Gestionnaire de lots et sur la façon de corriger des erreurs. Vous trouverez également des sections sur la sélection de zones, la conversion de types de données, et les commandes de gestion Ouvrir, Enregistrer et Fermer.

3.1

Utiliser le Gestionnaire de lots

L'une des destinations les plus pratiques pour les images est l'espace de travail de Screen Capture, ceci permettant de visualiser et d'éditer les images avant de les enregistrer. Si vous avez capturé un grand nombre d'images, vous pouvez leur appliquer les mêmes commandes d'édition en une opération avec le Gestionnaire de lots.

Vous pouvez accéder au Gestionnaire de lots en cliquant deux fois sur une zone vide de l'espace de travail, ou en choisissant la commande Gestionnaire de lots du menu Fichier. La boîte de dialogue Gestionnaire de lots affiche les noms de fichier de toutes les images présentes sur l'espace de travail ainsi qu'une liste d'opérations qui peuvent être appliquées à ces images: Fermer, Fermer rapidement, Convertir, Encadrer, Réduire, Imprimer, Résolution, Restaurer, Enregistrer, et Enregistrer dans un album.

Note: *Le Gestionnaire de lots ne peut travailler qu'avec des fichiers ouverts sur l'espace de travail. Si aucun fichier n'est ouvert, il n'est pas disponible.*

Pour exécuter une commande de traitement par lots, choisissez l'opération que vous voulez effectuer, les fichiers à traiter et cliquez sur OK – le Gestionnaire de lots fait le reste pour vous.

Deux commandes ne se trouvent dans aucun menu, Fermer rapidement et Enregistrer dans un album. Fermer rapidement fait disparaître de l'espace de travail toutes les images sélectionnées – sans demander si vous voulez enregistrer les modifications. (Utilisez cette commande si vous ne voulez pas enregistrer les modifications apportées aux images existantes ou aux nouveaux fichiers.) Enregistrer dans un album permet d'enregistrer les images sélectionnées dans un album du programme Ulead Album.

3.2 Corriger des erreurs

Pendant le cours de votre travail, il est possible que vous accomplissiez une opération et que vous décidiez ensuite que le résultat n'est pas satisfaisant. Si vous commettez une erreur de ce type, vous pouvez normalement y remédier en choisissant la commande Annuler du menu Edition. L'effet de la commande est annulé, et votre image retrouve son état original.

Au sommet du menu Edition, à la place de "Annuler", vous pourrez peut-être lire:

- *Annuler annuler...* apparaît lorsque vous venez "d'annuler" quelque chose, cela vous permet d'annuler l'annulation ou, en d'autres termes, de refaire la modification.
- *Impossible d'annuler* est affiché lorsqu'il n'est pas possible d'annuler la dernière opération, par exemple après avoir enregistré un fichier.
- *Annulation désactivée* signifie que la fonction Annuler a été désactivée dans la boîte de dialogue Screen Capture (voir p.38).

3.3

Travailler avec des sélections

Screen Capture n'offre pas d'outils de sélection et ne possède de ce fait que des fonctions de sélection de base. Si vous voulez sélectionner des zones complexes d'une image, il est nécessaire d'ouvrir l'image dans le programme Ulead Image Editor.

Pour créer une zone sélectionnée, placez le pointeur de la souris à l'un des coins de la zone que vous voulez sélectionner et faites-le glisser jusqu'à ce que la marque de sélection comprenne tout ce que vous voulez inclure. Vous pouvez sélectionner l'image entière en utilisant la commande Sélectionner tout du menu Edition. Une fois qu'une sélection a été faite, vous pouvez couper, copier, effacer ou découper la partie sélectionnée de l'image.

Note: *Les zones sélectionnées sont désélectionnées lorsque vous sélectionnez une nouvelle zone, choisissez la commande Sélectionner aucun du menu Edition, ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image.*

Créer une zone de sélection



3.3.1 Couper, copier et effacer

Screen Capture fournit les opérations d'édition de base: Couper, Copier et Effacer. Ces trois commandes se trouvent dans le menu Edition et peuvent être appliquées à des images entières comme à des zones sélectionnées d'une image.

Lorsque vous exécutez une opération Couper, l'image ou la zone sélectionnée est placée sur le Presse-papiers. La zone effacée est alors remplie avec la couleur d'arrière-plan courante. (Pour définir la couleur d'arrière-plan, utilisez la commande Arrière-plan du menu Edition.) La commande Copier place une copie de l'image ou de la zone sélectionnée sur le Presse-papiers, et Effacer remplace une image ou une zone sélectionnée avec la couleur d'arrière-plan courante.

3.3.2 Découper une image

Parfois, lors de la capture, l'image capturée comprend des zones supplémentaires que vous ne voulez pas. La commande Découper vous permet de retirer ou de supprimer ces zones de l'image. Les zones découpées ne peuvent pas être récupérées, à moins de sélectionner immédiatement la commande Annuler. Pour découper une image, sélectionnez la zone de l'image que vous voulez conserver et choisissez la commande Découper du menu Edition. Les zones situées en-dehors de la marque de sélection sont supprimées. Seule la zone que vous avez sélectionnée subsiste.

Découper une image



3.4

Convertir des types de données

Dans Screen Capture il y a deux moyens de convertir le type de données d'une image: spécifier le type de données pendant le post traitement (voir p.33) ou bien utiliser les commandes du menu Conversion. Certaines conversions sont immédiates et ne provoquent pas de changements significatifs (par ex. de niveaux de gris en indexé 256 couleurs), d'autres modifient radicalement l'image, et nécessitent des spécifications afin d'aider Screen Capture à déterminer exactement la façon d'effectuer la conversion.

Note: *Lors d'une conversion en niveaux de gris, RVB HiColor ou RVB couleurs réelles, la conversion est toujours immédiate (sauf si vous effectuez la conversion à partir d'une image en noir & blanc).*

3.4.1 Convertir de noir & blanc

Lorsque vous convertissez à partir d'une image en noir & blanc, vous devez choisir si, et comment, les pixels noirs et blancs doivent être convertis en nuances de gris ou couleurs. Une boîte de dialogue apparaît:

Taille de cellule définit la taille des cellules utilisées pour convertir les pixels noirs et blancs d'une image. La taille des cellules détermine le nombre de gris ou de couleurs utilisées. En règle générale, si l'image obtenue montre des grilles visibles, la taille de la cellule est incorrecte.

Echelle permet de définir de combien l'image doit être réduite pendant la conversion. Une valeur de un ne provoque aucune mise à l'échelle. Une valeur de deux réduit de moitié la largeur et la hauteur (en pixels) et la résolution. La mise à l'échelle permet d'éviter que la nouvelle image ne soit affichée en mosaïque, effet qui apparaît lorsque la taille des cellules est trop élevées.

3.4.2 Convertir en noir et blanc

Lorsque vous convertissez une image en noir et blanc, aucune des nuances originales de gris ou des couleurs originales ne peut être conservée dans la nouvelle image. Pour les simuler, Screen Capture regroupe les pixels noirs et blancs en motifs (tramage). Les options de tramage de Screen Capture permettent dans la plupart des cas un tramage correct, et conviennent tout particulièrement à la préparation des images pour leur affichage sur des moniteurs monochromes. Lorsque vous choisissez la commande Noir & blanc, une boîte de dialogue avec les options suivantes apparaît:

Résolution vous permet de choisir la résolution de la nouvelle image. Vous pouvez choisir la résolution qui convient à celle de votre **Ecran**, votre **Imprimante**, ou définir votre propre résolution. (Si vous avez sélectionné une imprimante à haute résolution, la sélection de l'option Imprimante produira un large fichier et le temps de conversion pourra être très long.)

La boîte du groupe Ecran demi-teinte contient des options qui vous permettent de contrôler la façon dont les couleurs sont "tramées" pendant la conversion. Lorsque vous choisissez une option **Forme** différente de Aucun, Diffus ou Dispersé, vous avez la possibilité de définir la **Fréquence** et l'**Angle** de l'effet de tramage.

3.4.3 Convertir en indexé 16 couleurs

Pour convertir en indexé 16 couleurs, choisissez la commande Indexé 16 couleurs. Selon le type de données actuel de l'image, une boîte de dialogue s'ouvre et vous permet de sélectionner des options de palette ou de tramage entre les deux types de données:

Palette permet de sélectionner les couleurs incluses dans le tableau des couleurs de la nouvelle image. **Standard** utilise le tableau 16 couleurs (4 bits) par défaut du système. Ce tableau des couleurs contient les 16 couleurs affichables en CGA et EGA. Utilisez cette option lorsque vous transférez des images vers d'autres programmes Windows, ou lorsque vous voulez vous assurer que le même tableau des couleurs est utilisé pour des images différentes.

Lorsque vous choisissez l'option **Optimisée**, un tableau des couleurs est créé qui est l'adaptation la plus proche possible des couleurs utilisées dans l'image. Si vous convertissez une image RVB couleurs réelles qui ne contient que des gris et des bleus et que choisissez cette option, le tableau des couleurs qui en résultera sera constitué essentiellement des couleurs qui apparaissent dans l'image (c'est-à-dire le gris et le bleu).

Tramage fournit des options qui permettent de contrôler le tramage de la conversion. **Aucun** ne réalise qu'un simple mappage des valeurs de couleurs et produit des transitions nettes entre le blanc et le noir dans l'image. **Motif** arrange les pixels de façon à simuler des nuances de gris ou des couleurs. **Diffus** utilise une méthode moins structurée que Motif. C'est cette option qui, associée avec l'option Palette optimisée, donne les meilleurs résultats de conversion.

3.4.4 Convertir en indexé 256 couleurs

Lorsque vous convertissez des images RVB couleurs réelles ou HiColor en indexé 256 couleurs, Screen Capture fournit des options de contrôle de palette et de tramage. Ces options se trouvent dans la boîte de dialogue qui s'ouvre lorsque vous choisissez la commande Indexé 256 couleurs:

Palette vous permet de choisir la façon dont les couleurs seront sélectionnées pour créer le tableau 256 couleurs.

3-3-2 (bits) utilise le tableau 256-couleurs (8 bits) par défaut du système. Ce tableau est basé sur un assortiment de huit (3 bits) rouges, huit (3 bits) verts et quatre (2 bits) bleus.

6-7-6 (niveaux) utilise une palette qui offre six niveaux (nuances) de rouge, sept de gris et six de bleu. C'est la palette standard utilisée par ZSoft Paintbrush IV Plus.

6-6-6 (niveaux) offre l'utilisation la plus équilibrée de la palette de couleurs. Elle offre six niveaux (nuances) de rouge, six de vert, et six de bleu. C'est la palette standard utilisée par les ordinateurs Apple Macintosh.

Optimisée crée un tableau des couleurs qui correspond à la gamme des couleurs utilisées dans l'image aussi exactement que possible, et c'est de ce fait l'option qui produit normalement les meilleurs résultats.

Les options de **Tramage** sont les mêmes que celles décrites dans la section précédente Convertir en indexé 16 couleurs.

Notes:

- Pour pré visualiser une image en RVB couleurs réelles sur un mode 256 couleurs, choisissez les options Palette Optimisée et Tramage Diffus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Pour transférer une image en indexé 256 couleurs vers un autre programme, il vous est conseillé d'utiliser les options de palette qui sont supportées par ce programme.

3.5

Editer le tableau des couleurs d'une image

Les couleurs dans une image indexé couleur sont enregistrées dans un tableau des couleurs. Pour afficher ce tableau des couleurs, choisissez la commande tableau des couleurs du menu Affichage. (Cette commande n'est pas disponible si l'image n'est pas en indexé couleur.) La boîte de dialogue Tableau des couleurs apparaît. Dans cette boîte de dialogue vous pouvez changer les couleurs du tableau, et de ce fait changer la composition des couleurs de l'image.

Pour changer la couleur contenue dans une cellule, cliquez sur la cellule. La boîte de dialogue standard Couleur de Windows s'ouvre. Une fois que vous avez choisi la nouvelle couleur, cliquez sur OK. La nouvelle couleur est insérée dans le tableau des couleurs. Pour retourner à l'image, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Tableau des couleurs, le nouveau tableau des couleurs est enregistré et l'image reflète maintenant les changements effectués.

Vous pouvez également enregistrer un tableau des couleurs que vous avez créé, ou charger un tableau des couleurs existant sur une image. De cette façon, vous pouvez optimiser un tableau des couleurs pour un certain type d'images, puis appliquer le même tableau à d'autres images. Lorsque vous chargez un nouveau tableau des couleurs, l'ancien tableau est supprimé et les pixels dans l'image prennent compte des valeurs du nouveau tableau.

Note: *Vous pouvez uniquement charger des tableaux des couleurs contenant 16 couleurs dans des images indexé 16 couleurs. De même, vous ne pouvez charger que des tableaux contenant 256 couleurs dans des images indexé 256 couleurs.*

3.6

Gérer des images

Cette section étudie les fonctions standard de Screen Capture, telles que l'ouverture et la fermeture de fichiers, et la gestion de plusieurs fenêtres d'image. Vous trouverez également des explications sur les différentes commandes d'affichage et sur la façon d'afficher ou de masquer certaines caractéristiques du programme.

3.6.1 Ouvrir des fichiers

Le but premier de Screen Capture est de capturer des images. Cela ne vous empêche cependant pas d'ouvrir des fichiers image existants pour les éditer ou les afficher. Pour ouvrir un fichier d'image, choisissez la commande Ouvrir du menu Fichier. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît et affiche les fichiers qui correspondent au type affiché dans la zone de liste déroulante **Liste des fichiers de type**. Pour ouvrir un fichier, il suffit simplement de sélectionner son nom et de cliquer sur OK. (Cliquer deux fois ouvre aussi le fichier) La boîte de dialogue se ferme et le fichier est ouvert sur l'espace de travail de Screen Capture.

Note: *Lorsque vous sélectionnez un fichier, des informations le concernant et son contenu (si possible) sont affichés au bas de la boîte de dialogue. Certains fichiers ne sont pas affichés automatiquement, cliquez sur le bouton Visualiser pour afficher leur contenu.*

Ouvrir de multiples fichiers

Dans Screen Capture, la boîte de dialogue Ouvrir permet d'ouvrir d'un seul coup plusieurs fichiers appartenant à un même répertoire. Pour cela, utilisez la touche Maj avec la souris pour sélectionner une série de fichiers, ou la touche Ctrl pour sélectionner et désélectionner des fichiers individuels. (Vous pouvez également faire glisser votre souris sur les noms des fichiers pour les sélectionner.) Une fois que la sélection est faite, cliquez sur OK. Les images s'ouvrent dans des fenêtres individuelles sur l'espace de travail du programme.

3.6.2 Gérer des fenêtres image

Travailler avec plusieurs fichiers peut certes être un avantage, mais met également fortement à contribution les ressources de votre système – et encombre votre espace de travail. Dans Screen Capture, vous pouvez gérer les fenêtres d'images avec les commandes Cascade, Mosaïque et Réorganiser les icônes du menu Fenêtre. Cascade arrange les fenêtres ouvertes et garde leur barre de titre visible, Mosaïque modifie la taille des fenêtres pour remplir l'espace de travail. Si vous avez un grand nombre d'icônes réduites, Réorganiser les icônes arrange les icônes au fond de l'espace de travail.

3.6.3 Afficher des images et la fenêtre du programme

Lorsque vous affichez une image, ses pixels sont “mappés” sur les pixels de votre écran. Le contrôle du mappage de ces pixels détermine la façon dont vous voyez les images. Cette section étudie les manières de contrôler les images, comment afficher des informations concernant les fichiers et comment afficher ou masquer les caractéristiques de l’interface:

1:1

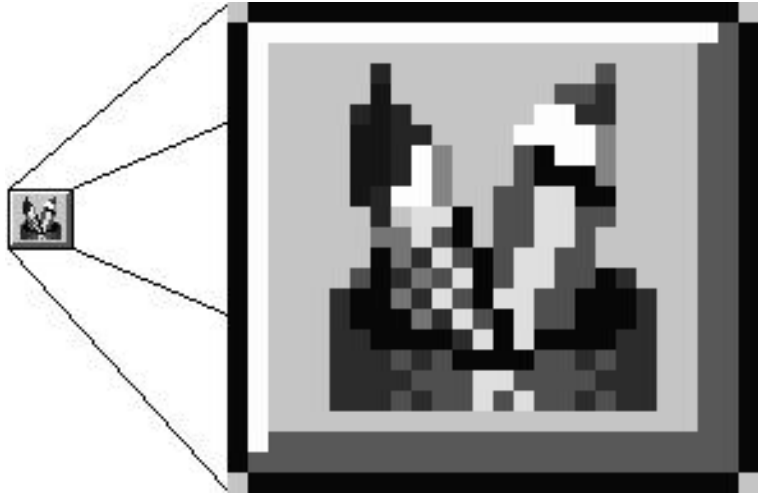
Lorsqu’une image est affichée à sa vue actuelle, chacun des pixels de l’image est affiché par un pixel de l’écran. Ceci est la vue normale (1×) d’une image. (Les graphiques sont affichés à la taille déterminée par la résolution de votre carte graphique.)

Si vous voulez modifier l’affichage d’une image, en utilisant le zoom, vous pouvez retourner à la taille réelle de l’image en choisissant la commande 1:1 du menu Affichage ou bien en pressant la touche de raccourci Ctrl + A.

Zoomer sur une image

Pour agrandir l’affichage d’une image, choisissez la commande Zoom avant dans le menu Affichage. Cela permet de faire un zoom jusqu’à 8× la taille d’origine de l’image. Pour réduire la taille de l’affichage, choisissez la commande Zoom arrière. Cette commande vous permet de réduire jusqu’à 1/8× la taille originale de l’image.

*Faire un
zoom avant
de 8x sur
une icône*



Ajuster l'image

Lorsque vous utilisez les commandes de zoom, la taille de la fenêtre ne s'adapte pas à la nouvelle taille de l'image. De ce fait, l'image entière n'apparaît pas toujours affichée dans sa fenêtre, et des barres de défilement apparaissent. Si vous voulez afficher l'image entière dans sa fenêtre, choisissez l'une des commandes de zoom du sous-menu Affichage: Ajuster l'image. (Le niveau de zoom maximal disponible est déterminé par la taille d'origine de l'image.)

Afficher des informations sur l'image

La commande Informations sur l'image du menu Affichage ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous trouvez des informations sur les attributs de l'image, tels que le type de données, les dimensions, la résolution, et la taille de travail. Il y a également une section avec des informations détaillées sur le fichier, tels que le nom et le format du fichier, et l'espace occupé par le fichier sur le disque. Vous pouvez également voir si l'image a été modifiée depuis que vous l'avez ouverte ou capturée, si elle a été capturée récemment et, si c'est le cas, la source de la capture.

Note: *Les informations décrites ci-dessus seront différentes selon qu'il s'agit d'une image qui vient d'être capturée ou d'une image qui a été ouverte à partir du disque.*

Afficher des informations sur le système

La commande Informations sur le système du menu Affichage ouvre la boîte de dialogue Informations sur le système. Vous pouvez y trouver des informations concernant Windows, telles que la version de Windows, votre mode Windows actuel et la mémoire système disponible. Il y a également des informations concernant votre disque et l'affichage actuel.

Les commandes Afficher et Masquer

Le menu Affichage possède deux commandes Afficher et Masquer: Afficher/Masquer le ruban et Afficher/Masquer la barre d'état. Si vous masquez le ruban, vous pouvez toujours accéder aux fonctions du ruban en choisissant les commandes de menu appropriées ou les touches de raccourci.

Note: *Le fait de cliquer deux fois sur une partie vide du ruban le fait également disparaître.*

3.6.4 Enregistrer des fichiers

Lorsqu'il est temps d'enregistrer votre travail, Screen Capture vous propose trois commandes: Enregistrer, Enregistrer sous et Enregistrer dans un album. Utilisez la commande Enregistrer lorsque vous voulez mettre à jour le fichier sur lequel vous êtes en train de travailler et la commande Enregistrer sous lorsque vous enregistrez un nouveau fichier ou lorsque vous désirez enregistrer l'image vers une nouvelle destination et avec un nouveau nom de fichier. La commande Enregistrer dans un album est disponible dans le Gestionnaires de lots et vous permet d'enregistrer de multiples fichiers dans un album dans le programme Ulead Album.

Note: *Vous pouvez également enregistrer un fichier dans un album en cliquant sur le bouton Album de la boîte de dialogue Enregistrer sous.*

3.6.5 Imprimer des fichiers

Une fois que vous avez capturé une image, vous pouvez l'imprimer sur n'importe quel périphérique de sortie compatible Windows. Assurez-vous que votre périphérique est sous tension, branché et sélectionné dans la boîte de dialogue Configuration de l'imprimante. Si nécessaire, vous pouvez accéder à cette boîte de dialogue en passant par la commande Configuration de l'impression du menu Fichier. Cette boîte de dialogue vous permet de modifier les options d'impression, telles que le sens d'impression (paysage ou portrait), et la taille du papier.

Quand vous êtes prêt à imprimer, choisissez la commande Imprimer du menu Fichier. La boîte de dialogue Imprimer s'ouvre et vous propose les options suivantes: **Modifier l'échelle** met l'image à la plus grande échelle possible sur la page, tout en maintenant ses proportions. Lorsque cette option n'est pas cochée, les images sont imprimées à la taille déterminée par leur résolution.

Les options **Centrer l'image horizontalement**, **Centrer l'image Verticalement** et **Marges** vous permettent de choisir où les images seront imprimées sur la page. Si les deux options de centrage sont sélectionnées, les images sont imprimées au centre de la page. (Choisir ces options désactive les options **De tête** ou **Gauche** correspondantes.)

3.6.6 Fermer des fichiers

Lorsque vous avez fini de travailler sur une image ou que vous voulez la retirer de votre espace de travail, vous pouvez la fermer. Fermez les images que vous n'utilisez pas, car elles occupent inutilement des ressources de votre système. Vous pouvez fermer une image en utilisant l'une des méthodes suivantes:

- en choisissant la commande Fermer du menu Fichier.
- en cliquant deux fois sur la case du menu Système de la fenêtre de l'image.
- en choisissant la commande Fermer dans le menu Système de la fenêtre de l'image.
- en utilisant les commandes Fermer ou Fermer rapidement du Gestionnaire de lots.

Lorsque vous fermez une image, elle disparaît de votre espace de travail. Si vous ne l'avez pas enregistrée, ou si vous y avez apporté des nouvelles modifications, une boîte de message apparaît. Choisissez Non pour annuler les modifications, Oui pour les enregistrer.

Note: *La commande Fermer rapidement n'est disponible que dans le Gestionnaire de lots et vous permet de fermer rapidement des images sélectionnées se trouvant dans votre espace de travail. Lorsque vous sélectionnez cette commande, aucune modification apportée aux images existantes, ou aucune nouvelle image n'est enregistrée.*

3.7 Quitter Screen Capture

Lorsque vous avez fini de travailler avec Screen Capture, vous pouvez quitter le programme en fermant la fenêtre du programme ou en choisissant la commande Quitter du menu Fichier. Lorsque vous quittez Screen Capture, un message vous demande si vous voulez enregistrer les nouvelles images ou les modifications à des images enregistrées précédemment. Si vous avez de nombreuses images ouvertes, utilisez d'abord le Gestionnaire de lots pour enregistrer les images, puis fermez-les en utilisant la commande Fermer rapidement.

• ***Index***

1:1, commande- 54

A

Activation, commande- 31

Affichage, commande- 38

Afficher, commande- 57

Ajuster l'image, commande- 55

Annuler, commande- 43

Arrière-plan, commande- 45

B

Bordure 33

C

Canevas 33

Capture

déroulement 31

destinations 21

écrans DOS 28

pointeurs 20

sources 15

Cascade, commande- 53

Configuration de l'imprimante, commande- 58

Configurer, boîte de dialogue- 8

Convertir des types de données 47

Copier, commande- 45

D

Découper, commande- 46

Destination

Espace de Travail 23

Fichier 22

Image Editor 24

Imprimante 24

Presse-Papier 23

E

Ecran DOS, capturer- 28

Editer le tableau des couleurs
d'une image 51

Effacer, commande- 45

Encadrer, commande- 34

Enregistrer
commande 57
réglages de capture 36

Enregistrer sous, commande- 57

Espace de travail, commande- 16

F

Fenêtre active, commande- 15

Fermer, commande- 59

Fermer rapidement 42

Fichier, commande- 22

Fichier d'exécution, commande- 19

Formats de fichier, commande- 40

G

Gestionnaire de lots, commande- 42

I

Image Editor, commande- 24

Imprimer, commande- 58

Informations sur l'image, commande- 56

Informations sur le système, commande- 56

L

Lancer Screen Capture 8

M

Masquer, commande- 57

Mémoire, commande- 39

Menu sous pointeur, commande- 17

Modèles de couleurs, commande- 14

Mosaïque, commande- 53

O

Objet Sélectionné, commande- 18

Ombre 33

Ouvrir, commande- 52

INDEX

P

Personnalisé, commande- 20

Photo CD, commande- 38

Plein écran, commande- 17

Pointeurs 20

Post traitement, commande- 33

Préférences

Affichage 38

Formats de Fichier 40

Mémoire 39

Photo CD 38

Screen Capture 37

Presse-papiers, commande-

destination 23

source 18

Programme, groupe- 8

Q

Quitter, commande- 60

R

Raccourcis 30

Réglages, commande- 36

Réorganiser les icônes, commande- 53

Résolution, commande- 35

S

Screen Capture, commande- 37

Sélectionner aucun, commande- 44

Sélectionner tout, commande- 44

Source

Espace de Travail Actif 16

Fenêtre Active 15

Fichier d'exécution 19

Menu Sous Pointeur 17

Plein Ecran 17

Presse-Papier 18

T

Tableaux de référence des commandes 10

Tableau des couleurs, commande- 51

Z

Zone sélectionnée, commande- 18

Zoom arrière, commande- 54

Zoom avant, commande- 54