

• ***Image Editor***
Manuel d'utilisation

Ulead Systems, Inc.
Juin 1994

Table des matières

·	Bienvenue à Image Editor	5
	<i>Organisation du manuel</i>	<i>6</i>
1	Démarrer	7
1.1	Lancer Image Editor	8
	<i>La fenêtre Image Editor</i>	<i>8</i>
1.2	Les menus de Image Editor	10
	<i>Tableaux de références des commandes</i>	<i>10</i>
2	Gérer des images	15
2.1	Les bases	16
	<i>Ouvrir des fichiers 16: Dupliquer des images 18:</i>	
	<i>Créer une nouvelle image 18: Gérer des fenêtres 20:</i>	
	<i>Enregistrer des fichiers 21: Imprimer des fichiers 22:</i>	
	<i>Fermer des fichiers 24: Quitter Image Editor 24.</i>	
2.2	Visualiser	25
	<i>Ajouter une vue 25: Visualiser des images 26: Le visionneur 28:</i>	
	<i>Afficher des informations 30: Afficher les éléments de l'interface 30.</i>	
3	Les bases de Image Editor	31
3.1	Appliquer des commandes	32
	<i>Utiliser le Gestionnaire de lots 32: Corriger des erreurs 33.</i>	
3.2	Utiliser le Presse-papiers	35
	<i>Effectuer des opérations couper et copier 35:</i>	
	<i>Coller des données dans une image 35: Le sous-menu Presse-papiers 37.</i>	
3.3	Utiliser glisser-déplacer	38
	<i>Glisser-déplacer entre des fenêtres 38: Glisser-déplacer</i>	
	<i>sur l'espace de travail 40: Glisser-déplacer sur le parc à objet 41.</i>	
3.4	Personnaliser votre manière de travailler	42
	<i>Image Editor 42: OLE & Presse-papiers 44: Photo CD 44:</i>	
	<i>Affichage 45: Mémoire 46: Formats de fichiers 46.</i>	

4	Créer des sélections	47	6	Dessiner	85
4.1	Zones de sélection	48	6.1	Choisir des couleurs	86
	<i>La marque de sélection</i>	<i>49</i>		<i>La palette de couleurs</i>	<i>86: Le compte-gouttes</i>
4.2	Créer & manipuler des sélections	50		<i>La boîte de dialogue</i>	<i>Sélectionner une couleur</i>
	<i>Zones de couleurs similaires</i>	<i>50: Zones de formes irrégulières</i>		<i>87:</i>	<i>Les curseurs de valeurs</i>
	<i>52: Zones carrées et circulaires</i>	<i>53: Déplacer la marque de sélection</i>	6.2	Modifier le tableau des couleurs	89
	<i>54: Inverser une sélection</i>	<i>55.</i>		<i>Charger et enregistrer le tableau des couleurs</i>	<i>90</i>
4.3	Modifier une sélection	56	6.3	Remplir une zone	91
	<i>Agrandir une sélection</i>	<i>57:</i>		<i>Effacer ou glisser-déplacer pour remplir</i>	<i>93</i>
	<i>Sélectionner une bordure</i>	<i>58.</i>	6.4	Utiliser les outils de peinture	94
4.4	Fusionner une zone	59		<i>Taille et forme de pinceau</i>	<i>95: La lampe magique</i>
4.5	Le parc à objets	61		<i>95: Appliquer des couleurs avec le pinceau</i>	<i>97: Cloner des parties d'une image</i>
	<i>Stocker une sélection</i>	<i>62:</i>		<i>98: Utiliser le pistolet</i>	<i>99: Dessiner des lignes droites</i>
	<i>Dans le parc à objet</i>	<i>63:</i>		<i>100: Effacer des couleurs</i>	<i>101: Ajouter du texte sur une image</i>
	<i>Récupérer un objet</i>	<i>65:</i>			
	<i>Editer des masques</i>	<i>66.</i>			
5	Manipuler des images	67	7	Retoucher des images	103
5.1	Transformer des images	68	7.1	Ajuster et modifier des couleurs	104
	<i>Découper une image</i>	<i>69: Redimensionner une image</i>		<i>Comprendre les courbes de mappage</i>	<i>104:</i>
	<i>Retourner une image</i>	<i>73:</i>		<i>Ajuster les tons</i>	<i>106: Utiliser le mappage des tons</i>
	<i>Pivoter une image</i>	<i>74:</i>		<i>108: Luminosité et contraste</i>	<i>109: Teintes et saturation</i>
	<i>Incliner une zone de sélection</i>	<i>77:</i>		<i>110: Inverser des couleurs</i>	<i>110: Ajuster le nombre de couleurs</i>
	<i>Distortion d'une zone de sélection</i>	<i>78.</i>		<i>111: Optimiser les couleurs</i>	<i>112.</i>
5.2	Convertir des images	79	7.2	Appliquer des effets spéciaux	113
	<i>Noir & blanc en niveaux de gris</i>	<i>80:</i>		<i>La commande Effets spéciaux</i>	<i>119</i>
	<i>Niveaux de gris en noir & blanc</i>	<i>82:</i>	8	Acquérir & assembler des images	127
	<i>Niveaux de gris en indexé</i>	<i>16</i>		<i>Avant de commencer</i>	<i>128</i>
	<i>couleurs</i>	<i>83: RVB couleurs réelles en indexé</i>	8.1	Importer et exporter	129
	<i>16 couleurs</i>	<i>83: RVB couleurs réelles en indexé</i>		<i>Les commandes TWAIN</i>	<i>129</i>
	<i>256 couleurs</i>	<i>84.</i>	8.2	Assembler des bandes d'images	132
			8.3	La commande Assembler	134
				<i>Opérations en mode d'assemblage</i>	<i>134</i>
			·	Index	139

- ***Bienvenue à
Image Editor***

Image Editor est un programme de retouche et d'édition d'images. Une sélection de commandes de traitement d'images et d'outils de dessin permettent de créer, composer et améliorer n'importe quel type d'images – de noir & blanc à couleurs réelles. De nouvelles caractéristiques comme le parc à objets ou un support glisser-déplacer extensif font de Image Editor un des programmes d'édition d'images les plus compétitifs aujourd'hui.

L'organisation de ce manuel

Le présent manuel n'est pas la seule source d'information à propos de Image Editor: 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 Image Editor. 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 Image Editor et fournit des tableaux de référence des commandes de menus et des outils.
 2. **Gérer des images**, décrit les fonctions de bases de Image Editor, telles que créer, ouvrir, enregistrer et visualiser des fichiers.
 3. **Les bases de Image Editor**, explique comment appliquer des commandes et les opérations glisser-déplacer, et comment utiliser le Presse-papiers et personnaliser Image Editor.
 4. **Créer des sélections**, se rapporte aux zones de sélection, aux masques, et au parc à objets.
 5. **Manipuler des images**, explique comment modifier les dimensions, la résolution, et le type de données d'une image, et fournit une description des commandes de transformation.
 6. **Dessiner**, comprend une section sur la manière de travailler avec des couleurs sur des images, et une section sur la modification du tableau des couleurs.
 7. **Retoucher des images**, décrit comment ajuster les valeurs de couleurs des pixels, et comment utiliser les effets spéciaux.
 8. **Acquérir & assembler des images**, introduit les différentes sources desquelles vous pouvez obtenir des images, et explique comment assembler des bandes d'images.
- **Index**

1 **Démarrer**

Ce chapitre vous explique comment utiliser Image Editor et vous présente la fenêtre du programme. Après cette section d'introduction, vous trouverez une brève explication sur les menus ainsi que des tableaux de référence qui vous indiquent où, dans le présent manuel, se trouve la description des commandes des menus et des outils.

1.1

Lancer Image Editor

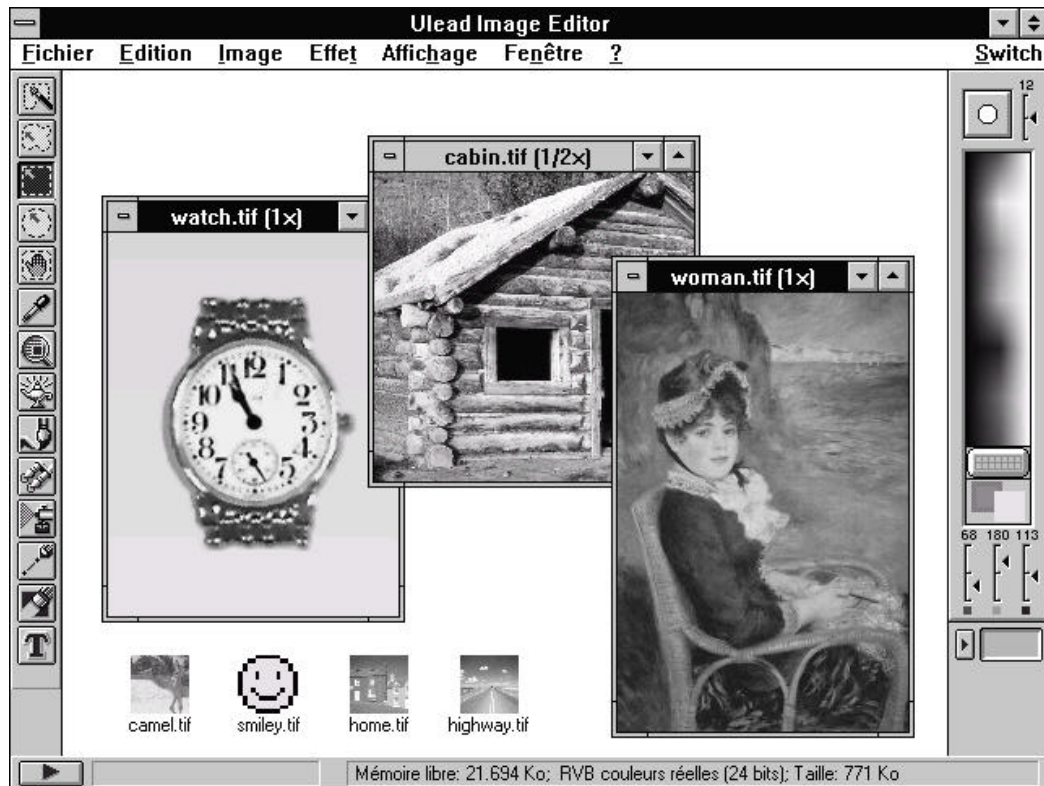
Si vous avez suivi les instructions données par le programme d'installation, les icônes des programmes apparaissent dans le groupe de programmes Ulead. Pour exécuter Image Editor, cliquez deux fois sur son icône.

1.1.1 La fenêtre Image Editor

Lorsque vous invoquez Image Editor, vous pouvez voir:

- Des images dans des fenêtres individuelles dans l'espace de travail de la fenêtre Image Editor (la partie centrale).
- La barre d'outils, sur la gauche, contenant les outils nécessaires pour créer des zones de sélection, peindre et éditer des images.
- La palette de couleurs, sur la droite, affichant les couleurs disponibles, la taille et la forme du pinceau, et donnant accès au parc à objets.
- La barre d'état, au bas de la fenêtre, qui affiche des informations sur l'image active, ainsi que des messages sur les commandes et les outils sélectionnés.

DEMARRER



La fenêtre de programme de Image Editor

1.2

Les menus de Image Editor

L'une des méthodes les plus communes pour effectuer des opérations est de choisir une commande à partir de la barre de menus. Dans Image Editor, vous pouvez également accéder aux commandes les plus importantes soit à partir du bouton menu de la barre d'état, ou du menu déroulant qui apparaît lorsque vous cliquez le bouton droit de la souris sur une image.

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 et des outils

Les tableaux suivants listent toutes les commandes de Image Editor. 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>N</u> ouveau...		18
<u>O</u> uvrir...	Ctrl+O	16
Rest <u>a</u> uration		34
<u>F</u> ermer		24
<u>E</u> nregistrer	Ctrl+S	21
Enregistrer s <u>o</u> us...		22
G <u>e</u> stionnaire de lots...		32
<u>A</u> cquérir...		130
<u>S</u> ource		
<u>S</u> électionner...		130
<u>R</u> églages automatiques...		131
<u>L</u> uminosité & contraste...		131
<u>R</u> églages des tons...		106
<u>M</u> appage des tons...		108
Scanner vers l' <u>i</u> mprimante...		131
<u>I</u> mporter		129
<u>E</u> xporter		129
<u>I</u> mprimer...	Ctrl+P	22
<u>C</u> onfiguration de l'imprimante...		22
<u>P</u> références		
<u>I</u> mage Editor	F6	42
<u>O</u> le & Presse-papiers		44
<u>P</u> hoto CD...		44
<u>A</u> ffichage...		45
<u>M</u> émoire...		46
<u>F</u> ormats de fichiers...		46
<u>Q</u> uitter	Ctrl+Q	24

Edition

Commande	Raccourci	p.
<u>A</u> nnuler	Ctrl+Z	34
<u>C</u> ouper	Ctrl+X	35
<u>C</u> opier	Ctrl+C	35
<u>C</u> oller		
<u>C</u> omme sélection	Ctrl+V	36
<u>D</u> ans sélection		36
<u>E</u> ffacer	Suppr	93
<u>P</u> resse-papiers		
<u>C</u> harger...		37
<u>E</u> nregistrer...		37
<u>A</u> fficher...		37
<u>S</u> électionner		
<u>R</u> ien	Ctrl+N	49
<u>T</u> out	Ctrl+L	18
<u>I</u> nverser		55
<u>B</u> ordure...		58
<u>S</u> imilaire...		57
Créer sélection <u>f</u> lottante		49
<u>D</u> éfaire sélection flottante	F3 F4	49
<u>C</u> ontrôle de fusion...		59
<u>C</u> harger un masque...		65
<u>E</u> nregistrer un masque...		63
<u>D</u> écouper	Ctrl+D	69
<u>R</u> emplir...	Ctrl+F	91
<u>A</u> ssembler...	Ctrl+B	134
<u>A</u> ssembler deux images...		132

Image

Commande	raccourci	p.
<u>M</u> appage des tons...		108
Réglages des tons...	Ctrl+I	106
<u>L</u> uminosité & contraste...	Ctrl+L	109
<u>T</u> eintes & saturation...	Ctrl+H	110
<u>I</u> nverser	F7	110
Réglages des niveaux...	F8	111
Optimisation	F9	112
<u>C</u> onversion		
<u>N</u> oir & blanc		80
Niveaux de <u>g</u> ris		82
Indexé <u>1</u> 6 couleurs		83
Indexé <u>2</u> 56 couleurs		84
RVB <u>c</u> ouleurs réelles		83
<u>D</u> upliquer	Ctrl+U	18
Rééchantillonner...	Ctrl+M	71
Résolution...		70

Effet

Commande	raccourci	p.
<u>E</u> stomper		
<u>L</u> égèrement		113
<u>P</u> lus		113
<u>F</u> ortement		113
<u>A</u> ffiner		
<u>L</u> égèrement		114
<u>P</u> lus		114
<u>F</u> ortement		114
<u>N</u> ettoyer		115
<u>A</u> ccentuer les contours		115
<u>T</u> rouver les contours		116
Réglages pour NTSC		116
<u>E</u> ffets spéciaux...	Ctrl+E	119
<u>D</u> éformation...		117
<u>F</u> iltre personnalisé...		118
<u>D</u> imensions		72
<u>R</u> etourner		
<u>H</u> orizontalement		73
<u>V</u> erticalement		73
<u>P</u> ivoter		
<u>G</u> auche 90°		74
<u>D</u> roite 90°		74
<u>1</u> 80°		74
<u>M</u> anuellement		74
<u>P</u> ar degré...	Ctrl+G	74
par ligne <u>h</u> orizontale		74
par ligne <u>v</u> erticale		74
<u>I</u> ncliner		77
<u>D</u> istortion		78
Choisir comme <u>p</u> apier peint		119

Affichage

Commande	raccourci	p.
Ajouter une vue	Ctrl+J	25
1:1	Ctrl+A	28
Zoom avant	+	26
Zoom arrière	-	26
Ajuster l'image		27
Plein écran	Ctrl+W	28
Informations sur l'image...		30
Informations sur le système...		30
Tableau des couleurs...		89
Options		
Masquer la barre d'outils		30
Masquer la palette de couleurs		30
Masquer la barre d'état		30
Afficher le visionneur		28
Afficher le parc à objets		61
Afficher les règles		30

Fenêtre

Commande	raccourci	p.
Cascade	Maj+F5	20
Mosaïque	Maj+F4	20
Réorganiser les icônes		20

Mode d'assemblage

Action

Commande	raccourci	p.
Auto-assemblage...		135
Terminé		135
Quitter	Ctrl+X	135















Affichage

Commande	raccourci	p.
1:1	Ctrl+A	136
Zoom avant	+	136
Zoom arrière	-	136
Transparence...		136

Option

Commande	raccourci	p.
Mise au point automatique		136

Barre d'outils

Outil	p.	cliquer deux fois sur un outil	cliquer sur une image	
			bouton gauche	bouton droit
	50	options	sélectionner nouvelle zone ou déplacer zone existante	menu pop-up
	52	désélectionner	sélectionner nouvelle zone ou déplacer zone existante	menu pop-up
	53	options	sélectionner nouvelle zone ou déplacer zone existante	menu pop-up
	53	options	sélectionner nouvelle zone ou déplacer zone existante	menu pop-up
	54	désélectionner	déplacer marque de sélection	
	87	sélectionner couleur	choisir couleur d'avant-plan	choisir couleur d'arrière-plan
	27	vue 1:1	zoom avant/arrière	vue 1:1
	95	options	appliquer effets	
	97	options	appliquer couleur d'avant-plan	appliquer couleur d'arrière-plan
	98	options	appliquer effets	
	99	options	appliquer couleur d'avant-plan	appliquer couleur d'arrière-plan
	100	options	appliquer couleur d'avant-plan	appliquer couleur d'arrière-plan
	101	options	appliquer effets	
	102	options	options	

2 *Gérer des images*

Ce chapitre et le suivant présentent certaines des fonctions les plus communes utilisées pour travailler avec des images. Ces informations vous donneront de bonnes bases et vous permettront d'établir une méthode de travail efficace.

Deux sections forment ce chapitre: la première décrit les commandes de maintenance telles que Ouvrir et Enregistrer, et la seconde les manières de visualiser des images, des informations et les éléments de l'interface.

2.1

Les bases

Tous les programmes de Windows fournissent des commandes de base qui ont beaucoup en commun – et, si vous êtes familier avec Windows, vous savez déjà utiliser les commandes Ouvrir, Enregistrer, et Imprimer. Cette section introduit ces commandes, et souligne, si nécessaire, en quoi elles diffèrent d'autres programmes.

2.1.1 Ouvrir des fichiers

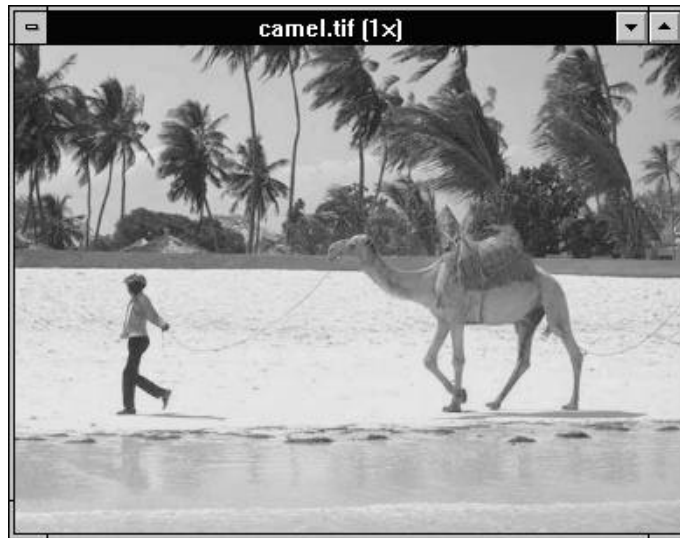
Après l'installation, vous trouverez un certain nombre de fichiers dans le sous-répertoire SAMPLES sous votre répertoire d'installation. Pour ouvrir ces fichiers, ou d'autres fichiers d'image ou graphique, choisissez la commande Ouvrir du menu Fichier. La boîte de dialogue Ouvrir affiche les fichiers du type courant dans la zone de liste **Liste des fichiers de type**. Pour ouvrir un fichier, cliquez simplement sur son nom dans la zone de liste et pressez OK. La boîte de dialogue se referme, et le fichier apparaît sur l'espace de travail de Image Editor.

Lorsque vous sélectionnez un fichier, ses informations et son contenu (si possible) sont affichés au fond de la boîte de dialogue. Certains fichiers ne sont pas affichés automatiquement: pressez le bouton Visualiser.

Notes:

- *Lorsque vous ouvrez un fichier graphique qui ne contient pas de données bitmap, il est converti en image et apparaît dans une fenêtre sans titre. (Le type de données de cette image est le même que votre mode d'affichage courant.)*
- *Vous pouvez aussi rouvrir les fichiers que vous avez utilisé récemment en cliquant sur leur nom au fond du menu Fichier.*

Une fenêtre
d'image



Ouvrir de multiples fichiers

Un des avantages de Image Editor est qu'il permet d'ouvrir de multiples fichiers en une opération. Vous pouvez aussi ouvrir des images depuis le programme Ulead Album ou le Gestionnaire de fichiers de Windows. Pour ouvrir de multiples fichiers:

- dans la boîte de dialogue Ouvrir de Image Editor, utilisez la touche Maj en conjonction avec la souris pour sélectionner une rangée de fichiers, ou la touche Ctrl pour sélectionner et désélectionner des fichiers individuels.
- depuis Album, sélectionnez de multiples diapos et faites les glisser sur l'icône de Image Editor dans la boîte d'outils de Album, ou sur l'espace de travail de Image Editor (ou son icône réduite). Ceci invoque Image Editor et ouvre les fichiers sur son espace de travail.
- depuis le Gestionnaire de fichiers, glissez-déplacez des fichiers d'image de la même manière que depuis Album.

2.1.2 Dupliquer des images

Lorsque vous travaillez avec des images, vous devez souvent faire une copie de l'image active. Ceci permet de continuer l'édition sans danger de perdre une étape de votre travail ou comparer le résultat de différentes commandes sur une image. Une image dupliquée apparaît dans une nouvelle fenêtre sans titre qui devient la fenêtre active.

Vous pouvez dupliquer une image de différentes manières:

- en choisissant la commande Dupliquer du menu Image.
- En pressant le raccourci Ctrl + U.
- en choisissant la commande Tout dans le sous-menu Edition: Sélectionner pour sélectionner l'image entière, et en faisant glissant la sélection sur l'espace de travail.

2.1.3 Créer une nouvelle image

Dans la plupart des cas, vos images auront été obtenues avec des périphériques d'entrée, tels que scanner ou frame grabber, ou ouvertes depuis un CD ou un disque dur. Il est possible de commencer à travailler avec une nouvelle image pour compiler des éléments d'autres images ou pour utiliser les outils de dessin de Image Editor.

Pour créer une nouvelle image:

1. Choisissez "Nouveau" du menu Fichier. La boîte de dialogue Nouveau apparaît.
2. Dans la zone de liste déroulante **Données**, choisissez le type de données de la nouvelle image. (Pour plus d'information sur les types de données, consultez le manuel d'introduction.)
3. Sélectionnez une taille d'image.

Pour choisir une taille pré définie, cliquez sur une des options **Standard**. Pour définir votre propre taille, cliquez sur l'option **Personnalisé** et entrez les valeurs de largeur et hauteur. L'option **Image active** crée une image de même taille que l'image active sur l'espace de travail. L'option **Presse-papiers** crée une image de même taille que l'image sur le Presse-papiers (désactivée si le Presse-papiers est vide).

4. Entrez une valeur pour la résolution de l'image.

Note: *Si l'option Unité de mesure dans la boîte de dialogue Image Editor (voir p.42) est en centimètres ou en pouces, la résolution détermine combien de pixels sont utilisé pour créer l'image: plus la résolution est élevée, plus le nombre de pixels est important, et de ce fait la quantité de mémoire requise pour stocker l'image. Si l'unité de mesure est en pixels, la résolution détermine la taille de l'image lors de l'impression. Plus la résolution est élevée, plus l'image imprimée sera petite (cependant, la mémoire requise pour stocker l'image reste la même).*

5. Cliquez sur OK. La nouvelle image, remplie avec la couleur d'arrière-plan, apparaît dans une fenêtre sans titre.

2.1.4 Gérer des fenêtres

Image Editor permet de travailler avec de nombreuses images en même temps. Ceci facilite l'assemblage d'éléments de différentes images, et rend possible la comparaison des effets d'une commande ou d'une transformation.

De nombreuses images ouvertes peuvent épuiser rapidement les ressources système. Pour gérer ces images, Image Editor fournit les commandes Cascade, Mosaïque, et Réorganiser les icônes du menu Fenêtre. Cascade "empile" les fenêtres ouvertes en laissant leur barre de titre visible, tandis que Mosaïque redimensionne les fenêtres pour emplir l'espace de travail. La commande Réorganiser les icônes arrange les icônes des fenêtres réduites au fond de votre espace de travail.

Note: *Pour économiser les ressources systèmes, réduisez les images que vous n'utilisez pas.*

2.1.5 Enregistrer des fichiers

Image Editor fournit trois commandes pour enregistrer votre travail: Enregistrer, Enregistrer sous, et Enregistrer dans un album. Utilisez Enregistrer pour mettre à jour le fichier sur lequel vous êtes en train de travailler, et Enregistrer sous pour enregistrer un fichier pour la première fois, ou enregistrer un fichier sous une nouvelle destination et/ou un nouveau nom. La commande Enregistrer dans un album est fournie par le Gestionnaire de lots (voir p.32) et permet d'enregistrer des fichiers dans un album du programme Album.

Note: *Le bouton Album dans la boîte de dialogue Enregistrer sous permet aussi d'enregistrer un fichier dans un album. Il ouvre la boîte de dialogue Insérer des diapos dans un album. Si l'album existe déjà, cochez simplement l'option **Dans l'album** et sélectionnez l'album dans la zone de liste.*

Lorsque vous enregistrez un fichier, vous pouvez choisir le format de fichier, et un plan de compression (si disponible). (Pour plus d'informations sur les formats de fichiers et les options de compression, consultez le manuel d'introduction.)

Pour enregistrer une image pour la première fois:

1. Sélectionnez l'image que vous voulez enregistrer.
2. Choisissez "Enregistrer sous" du menu Fichier pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer sous.
3. Sélectionnez un lecteur et un répertoire dans la zone de liste **Répertoires**.
4. Sélectionner un format dans la zone de liste déroulante **Liste des fichiers de type**. Dans la plupart des cas, choisissez "TIF".
5. Dans la zone de texte **Nom de fichier**, tapez le nom de votre fichier (max. 8 caractères). Il n'est pas nécessaire de taper l'extension de fichier.

Note: *Si vous tapez une extension, assurez-vous qu'elle est la même que celle affichée dans la zone de liste Liste fichiers de type.*

6. Cliquez sur OK. L'image est enregistrée, et son nouveau nom apparaît dans la barre de titre.

2.1.6 Imprimer des fichiers

Image Editor vous permet d'imprimer des fichiers sur n'importe quel périphérique de sortie compatible Windows. Utilisez la commande Configuration de l'imprimante du menu Fichier pour sélectionner votre imprimante, et assurez-vous que votre imprimante est bien connectée et sous tension.

Note: *La commande Configuration de l'imprimante permet de modifier les options d'impression, telles que l'orientation de la page et la taille du papier.*

Pour imprimer, choisissez la commande Imprimer du menu Fichier. La boîte de dialogue Imprimer propose des options pour contrôler le résultat de l'impression.

L'option **Modifier l'échelle** modifie l'échelle de l'image pour une impression aussi large que possible sur la page, tout en maintenant le rapport hauteur/largeur. Si vous laissez cette option non cochée, les images s'impriment à la taille déterminée par leur résolution.

Les options **Centrer l'image horizontalement**, **Centrer l'image verticalement** et **Marges** permettent de déterminer où l'image s'imprimera sur la page. Si les deux options de centrage sont sélectionnées, les images s'impriment au centre de la page. (Choisir ces options désactive les options **De tête** et **Gauche** correspondante.)

Image Editor permet aussi de contrôler précisément la manière dont votre imprimante simule les multiples nuances de vos images. Le processus utilisé pour ceci est appelé Demi-teinte ou Tramage. (Pour plus d'informations, consultez le manuel d'introduction.) Pour une impression normale, choisissez l'option **Demi-teinte par l'imprimante**. Ceci produit le résultat le plus rapide et le plus acceptable.

Le bouton Mappage donne accès à la boîte de dialogue Mappage des tons (voir p.108). Cette fonction est fournie pour vous aider à calibrer votre imprimante pour reproduire des images avec consistance.

2.1.7 Fermer des fichiers

Lorsque vous avez fini de travailler sur une image ou si vous voulez la retirer de l'espace de travail, vous pouvez la fermer. Vous pouvez fermer une image avec une des manières suivantes:

- en choisissant la commande Fermer du menu Fichier.
- en cliquant deux fois sur la case du menu Système de la fenêtre d'image.
- en choisissant la commande Fermeture du menu Système de la fenêtre d'image.
- en utilisant les commandes Fermer et Fermer rapidement du Gestionnaire de lots.

Lorsque vous fermez une image, elle disparaît de l'espace de travail. Si vous ne l'avez pas enregistrée, ou si vous avez effectué des modifications depuis le dernier enregistrement, une boîte de message apparaît: sélectionnez Non pour abandonner les modifications, Oui pour les conserver.

Note: *Fermer rapidement est seulement disponible depuis le Gestionnaire de lots (voir p.32). Lorsque vous utilisez cette commande, les modifications apportées à des images, ou les nouvelles images ne sont pas enregistrées.*

2.1.8 Quitter Image Editor

Vous pouvez quitter Image Editor en fermant la fenêtre du programme ou en sélectionnant la commande Quitter du menu Fichier. Vous serez incité à enregistrer les nouvelles images ou les modifications apportées aux images précédemment enregistrées. Si vous avez de nombreuses images, utiliser le Gestionnaire de lots pour les enregistrer et les fermer.

2.2 Visualiser

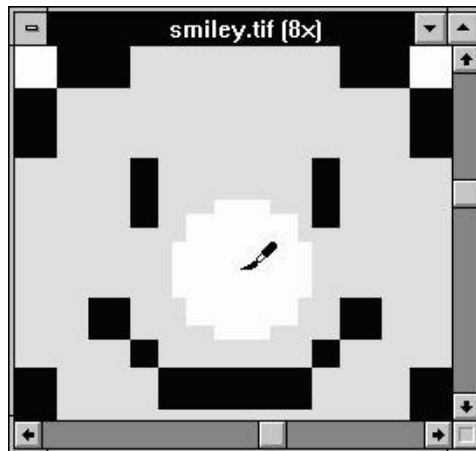
Lorsque vous affichez une image, les pixels image sont “mappés” sur les pixels écran. Contrôler le mappage de ces pixels détermine la manière de visualiser les images. Cette section examine les façons de contrôler la vue d’une image, et comment afficher des informations sur le fichier et le système et choisir les éléments de l’interface qui apparaissent sur l’écran.

2.2.1 Ajouter une vue

Lorsque vous travaillez sur des portions spécifiques d’une image, il est souvent difficile d’apprécier comment vos éditions affectent l’image entière. La commande Ajouter une vue du menu Affichage crée une nouvelle fenêtre contenant une vue additionnelle (à 1×) de l’image sur laquelle vous travaillez. Cette image n’est pas une duplication: toute édition faite dans une des fenêtres est reflétée dans l’autre.

Note: Vous pouvez afficher jusqu’à huit vues d’une image.

*Editer une image
(à une vue de 8x)
avec une vue
ajoutée (à 1x)*



2.2.2 Visualiser des images

Image Editor fournit des commandes pour agrandir et réduire la vue d'une image, et pour déterminer quelle zone de l'image est affichée. Cette section examine les façons de contrôler les niveaux de zoom, tandis que la section suivante, le visionneur, décrit comment contrôler l'affichage des zones d'une image.

Zoom

Les commandes Zoom avant et Zoom arrière du menu Affichage et l'outil de zoom permettent de modifier la vue d'une image. Zoom avant agrandit l'image (jusqu'à 8×) et Zoom arrière la réduit jusqu'à $\frac{1}{8}\times$ la taille de la vue réelle.



Image à la vue réelle (1x), agrandie 3x, et réduite de $\frac{1}{3}x$.



L'outil de zoom fournit une alternative aux commandes Zoom avant et arrière et permet de zoomer avec précision sur une zone particulière d'une image. Vous pouvez l'utiliser de différentes manières:

- en cliquant le bouton gauche de la souris pour agrandir la zone sous le pointeur de votre souris.
- en maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant le bouton gauche de la souris pour un zoom arrière depuis une image.
- en cliquant le bouton droit de la souris (ou en cliquant deux fois sur l'icône de l'outil de zoom dans la barre d'outils) pour retourner à la vue réelle de l'image (1×).
- en faisant glisser la souris sur une image pour créer un rectangle de sélection. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la zone sous la marque de sélection est agrandie. (Si la zone de sélection est trop large, ou si l'image est déjà agrandie 8×, la vue de l'image ne sera pas modifiée.)

Note: *Vous pouvez aussi presser les touches "+" et "-" pour agrandir ou réduire la vue d'une image – sans tenir compte de l'outil sélectionné.*

Ajuster l'image

Lorsque vous utilisez les commandes de zoom, la fenêtre d'image ne change pas pour accommoder la nouvelle taille de l'image. Des barres de défilement apparaissent alors le long des bords de la fenêtre. Si vous désirez afficher l'image complète dans sa fenêtre, choisissez un niveau de zoom disponible avec la commande Ajuster l'image du menu Affichage. (Le niveau de zoom maximum est déterminé par la taille de l'image et la résolution de votre affichage.)

1:1

Une image ouverte pour la première fois apparaît à sa taille réelle, avec chaque pixel image représenté par un pixel écran. Ceci est la taille normale d'une image (1×). Si vous modifiez la vue d'une image, par exemple avec un zoom, vous pouvez retourner à la vue réelle de l'image avec la commande 1:1 du menu Affichage.

Note: *Si l'outil de zoom est sélectionné, cliquer sur l'image avec le bouton droit de la souris produit le même effet.*

Plein écran

La commande Plein écran du menu Affichage affiche l'image active au niveau de zoom courant sur tout l'écran; la fenêtre du programme, la barre d'outils, la barre d'état et la palette de couleurs sont masquées. L'outil sélectionné reste disponible, ainsi que la command Annuler, et des barres de défilement apparaissent si l'image est trop large pour être complètement affichée. Pour retourner en mode normal, pressez la touche Echap.

2.2.3 Le visionneur

Le visionneur permet de localiser facilement et précisément les parties d'une image non affichées à l'écran. Il fournit une diapo de l'image: en déplaçant le cadre flottant qui apparaît sur la diapo, vous pouvez repositionner l'image sur l'écran. Pour accéder au visionneur, choisissez la commande Afficher le visionneur du sous-menu Affichage: Options ou du bouton menu sur la barre d'état.

GERER DES IMAGES

Le visionneur peut être déplacé sur l'espace de travail en faisant glisser sa barre de titre. Si vous voulez l'utiliser pour un ajustement rapide, cliquez sur la case qui apparaît à l'intersection des barres de défilement d'une fenêtre. Ceci affiche le visionneur et vous permet de repositionner la vue courante en faisant glisser le cadre flottant. Relâchez le bouton de la souris pour faire disparaître le visionneur, ou le replacer à sa dernière position sur l'espace de travail.

Note: Cliquez deux fois sur la barre de titre du visionneur pour le fermer. Cliquez deux fois sur le visionneur pour ajuster l'image sur l'écran dans sa fenêtre.

*Utiliser le visionneur
pour repositionner
la vue courante
d'une image*



2.2.4 Afficher des informations

Image Editor offre des informations à propos de l'image active et de votre système avec deux commandes du menu Affichage: Informations sur l'image et Informations sur le système. La commande Informations sur l'image ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez trouver des informations sur les attributs de l'image, telles que son type de données, ses dimensions, sa résolution, et d'autres détails de fichier. Ces détails incluent le nom et le format de fichier, et l'espace occupé sur disque, ainsi que l'état courant de votre mémoire, l'espace sur disque, et si le fichier a été modifié depuis son ouverture.

Note: *Ces informations peuvent varier pour différents formats de fichier.*

La commande Informations sur le système ouvre la boîte de dialogue Informations sur le système. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez trouver des informations Windows, comme le numéro de version, le mode courant, et la mémoire système disponible. Il y a aussi une section sur le disque, avec le répertoire courant, la taille de votre disque et l'espace disque disponible.

2.2.5 Afficher les éléments de l'interface

Les commandes du sous-menu Options du menu Affichage permettent d'afficher ou de masquer les principaux éléments de la fenêtre du programme: la barre d'état, la barre d'outils, la palette de couleurs, le visionneur, le parc à objets, et les règles. Ce sous-menu peut aussi être obtenu en cliquant sur le bouton menu sur la barre d'état.

3 *Les bases de Image Editor*

Les premiers chapitres de ce manuel ont présenté le programme Image Editor et les commandes de menu les plus communes. Ce chapitre donne une introduction au monde de l'édition d'image, et explique comment appliquez des commandes, effectuer les opérations "glisser-déplacer" et personnaliser certaines options et caractéristique.

3.1

Appliquer des commandes

Pour effectuer une opération, vous devez tout d'abord sélectionner l'image sur laquelle vous voulez que l'opération se fasse, puis choisir la commande appropriée à partir d'un menu. Cela est parfait lorsque vous désirez appliquer la commande à un petit nombre d'images sur l'espace de travail, mais c'est inefficace si vous voulez appliquer la même commande à de nombreuses images. Pour surmonter cette limite, Image Editor offre une fonction spéciale, le Gestionnaire de lots, qui permet d'appliquer une commande de menu à de multiples fichiers. Cette section décrit le Gestionnaire de lots, puis présente les commandes Restauration et Annuler, qui peuvent être utilisées pour corriger des erreurs.

3.1.1 Utiliser le Gestionnaire de lots

Vous pouvez accéder au Gestionnaire de lots de deux manières: en cliquant deux fois sur un espace vide de l'espace de travail, ou en choisissant la commande Gestionnaire de lots du menu Fichier. Une fois invoqué, le Gestionnaire de lots affiche les noms de fichiers de toutes les images présentes sur l'espace de travail, et une série de commandes que vous pouvez appliquer à ces images: Fermer, Fermer rapidement, Réduire, Imprimer, Résolution, Restaurer, Enregistrer, et Enregistrer dans un album.

Note: *Le Gestionnaire de lots peut être utilisé seulement avec les 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 images à traiter, et cliquez sur OK – le Gestionnaire de lots fait le reste pour vous.

Le Gestionnaire de lots contient deux commandes qui ne sont pas disponibles via les menus, Fermer rapidement et Enregistrer dans un album. Fermer rapidement ferme toutes les images sur l'espace de travail sans enregistrement (utilisez cette commande seulement si vous ne voulez pas enregistrer de nouvelles images ou les modifications effectuées sur des images). Enregistrer dans un album permet d'enregistrer les images sélectionnées dans un album du programme Album.

3.1.2 Corriger des erreurs

Un des avantages de travailler avec des images dans un format digital est que vous pouvez essayer différents filtres et effets, et corriger facilement toute erreur ou tout résultat non satisfaisant. Les commandes Annuler et Restauration sont proposées à cet effet.

Utiliser la commande Annuler

Si vous désirez annuler une commande que vous venez d'appliquer, choisissez Annuler du menu Edition. L'image est restaurée à son état avant l'application de la commande.

Annuler ne peut annuler que la modification la plus récente.

Si vous voulez annuler plusieurs changements, utilisez la commande Restauration du menu Fichier pour retourner l'image à sa dernière version enregistrée.

Au lieu de "Annuler" au sommet du menu Edition, vous pourrez lire:

- *Annuler Annuler...* apparaît après avoir "annuler" quelque chose, effectivement annulant l'annulation; en d'autre terme refaire la modification.
- *Impossible d'annuler* est affiché s'il n'est pas possible d'annuler la dernière action, par exemple l'enregistrement d'un fichier.
- *Annuler désactivé* signifie que la facilité annuler a été désactivé dans la boîte de dialogue Image Editor (voir p.43).

Restaurer une image

Si vous expérimentez avec une variété d'effets sur une image, vous ne voulez peut-être pas les annuler après chaque application. Dans ce cas, vous pouvez restaurer l'image à son état original en choisissant la commande Restauration du menu Fichier. (Ceci essentiellement ferme et rouvre le fichier.). Cette commande ne peut être annulée, soit réfléchissez bien avant de la sélectionner.

Note: *Enregistrez une image (ou dupliquez-la) avant de procéder à un changement majeur.*

3.2 Utiliser le Presse-papiers

Le Presse-papiers est une zone de stockage temporaire pour tout type d'informations. Ceci peut être une image, du texte, ou même un son; mais le Presse-papiers peut seulement contenir une pièce d'information à la fois. Si vous placez quelque chose sur le Presse-papiers, depuis Image Editor ou un autre programme, les données existantes sont effacées.

3.2.1 Effectuer des opérations couper et copier

La manière la plus commune de placer des données sur le Presse-papiers est via les commandes Couper et Copier. Ces deux commandes sont toujours disponibles pour tout type de données. Copier place une copie de la zone sélectionnée sur le Presse-papiers, alors que Couper supprime la zone sélectionnée et la place sur le Presse-papiers. (La zone coupée est remplie avec la couleur d'arrière-plan.) Si aucune zone n'est sélectionnée, les commandes sont appliquées à l'image entière.

3.2.2 Coller des données dans une image

Après avoir placé des données d'image sur le Presse-papiers, vous pouvez les coller sur une image avec les commandes Dans sélection ou Comme sélection du sous-menu Edition: Coller.

Les commandes Coller sont désactivées si le Presse-papiers est vide, ou si son contenu provient d'un autre programme incompatible et ne peut être collé sur des images. Coller dans sélection est désactivé si l'image n'a pas de sélection.

Note: *Image Editor permet de coller des données d'image sur n'importe quelle image, sans tenir compte du type de données. Les données collées sont converties si l'image de destination est d'un type différent. Ceci peut causer des changements de couleurs très prononcés.*

Coller comme sélection

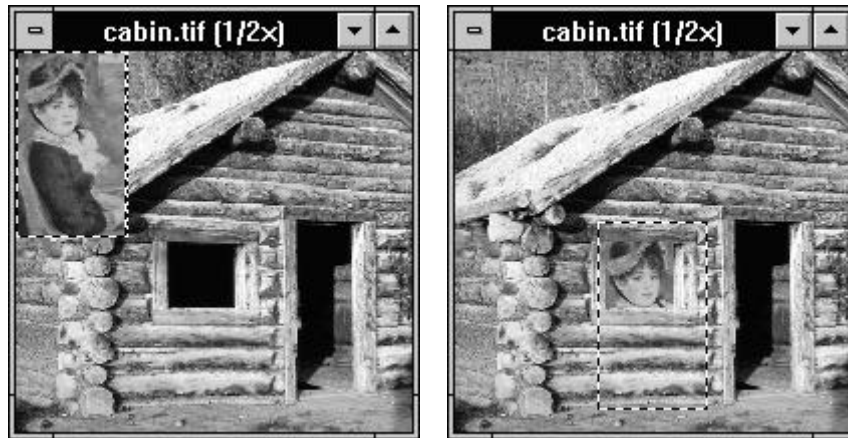
La commande Comme sélection place le contenu du Presse-papiers au coin supérieur gauche de la vue actuelle. (Vous pouvez déplacer l'image en glissant avec un des outils de sélection.) Si vous voulez positionner l'image du Presse-papiers sur un point spécifique dans l'image, utilisez un des outils de sélection pour dessiner une zone de sélection commençant au point où l'image sera collée (la taille de cette sélection est sans importance). Lorsque vous collez cette fois, le coin supérieur gauche de l'image du Presse-papiers est collé sur le coin supérieur gauche de la sélection.

Note: *Si vous faites glisser une sélection entre des images, elle est placée pixel sur pixel. Si votre source et destination sont à différents niveaux de zoom, la sélection peut apparaître agrandie ou réduite.*

Coller dans une sélection

Utilisez la commande Dans sélection pour coller l'image du Presse-papiers dans la zone de sélection d'une image. Si l'image du Presse-papiers est plus large que la zone de sélection, seule la portion contenue dans la zone est affichée. Après le collage, une marque de sélection apparaît indiquant la taille de l'image du Presse-papiers. Cette marque peut être déplacée pour changer la portion de l'image affichée dans la zone de sélection.

Note: *Si l'image collée est plus petite que la zone de sélection, elle est placée au coin supérieur gauche de la zone. Le reste de l'image n'est pas affecté.*



Coller une image Comme sélection (à gauche) et Dans sélection (à droite)

3.2.3 Le sous-menu Presse-papiers

Pour vous aidez à travailler avec le Presse-papiers, Image Editor fournit un sous-menu Presse-papiers dans le menu Edition. Ce sous-menu contient des commandes pour charger, enregistrer et afficher les images du Presse-papiers.

Charger – place sur le Presse-papiers des fichiers d'image. Cette commande est similaire à la commande Ouvrir, mais plutôt qu'ouvrir le fichier et le placer dans une nouvelle fenêtre, Charger le place sur le Presse-papiers.

Enregistrer – enregistre sur disque une image du Presse-papiers.

Afficher – affiche l'image du Presse-papiers. La fenêtre du Presse-papiers apparaît contenant l'image dans une fenêtre (si possible). Pour fermer la fenêtre du Presse-papiers, pressez une touche ou cliquez un bouton de la souris.

3.3 Utiliser glisser-déplacer

Un des avantages de travailler dans l'environnement Windows est que vous pouvez utiliser votre souris pour facilement déplacer des images sur l'espace de travail ou les placer dans d'autres images ou d'autres programmes. Ces opérations sont appelées "glisser-déplacer". Image Editor supporte les opérations glisser-déplacer standard, ainsi que les opérations plus avancées, comme le déplacement de zone sélectionnées sur d'autres images, l'espace de travail, ou le parc à objets. Cette section décrit certaines de ces fonctions.

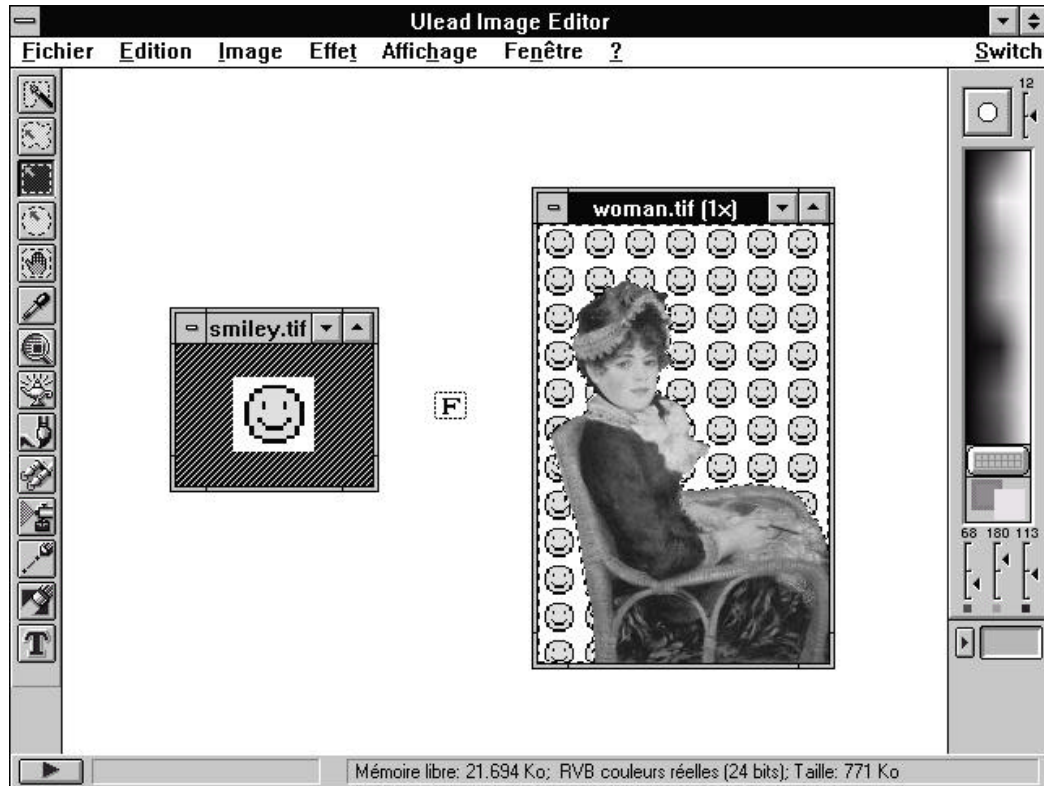
3.3.1 Glisser-déplacer entre des fenêtres

Vous pouvez déplacer une zone de sélection dans l'image originale, ou sur une autre fenêtre d'image, en la faisant glisser avec un des outils de sélection. Si vous glissez-déplacez entre des images de types différents, la sélection déplacée est convertie au type de donnée de l'image de destination.

Lorsque vous glissez une sélection sur une autre image, vous avez le choix de déplacer la sélection sur l'image, remplissant ainsi l'image (en maintenant la touche F enfoncée), ou de déplacer la marque de sélection seule (en maintenant la touche M enfoncée).

Note: *Si vous faites glisser une sélection entre des images, elle est placée pixel sur pixel. Si votre source et destination sont à différents niveaux de zoom, la sélection peut apparaître agrandie ou réduite.*

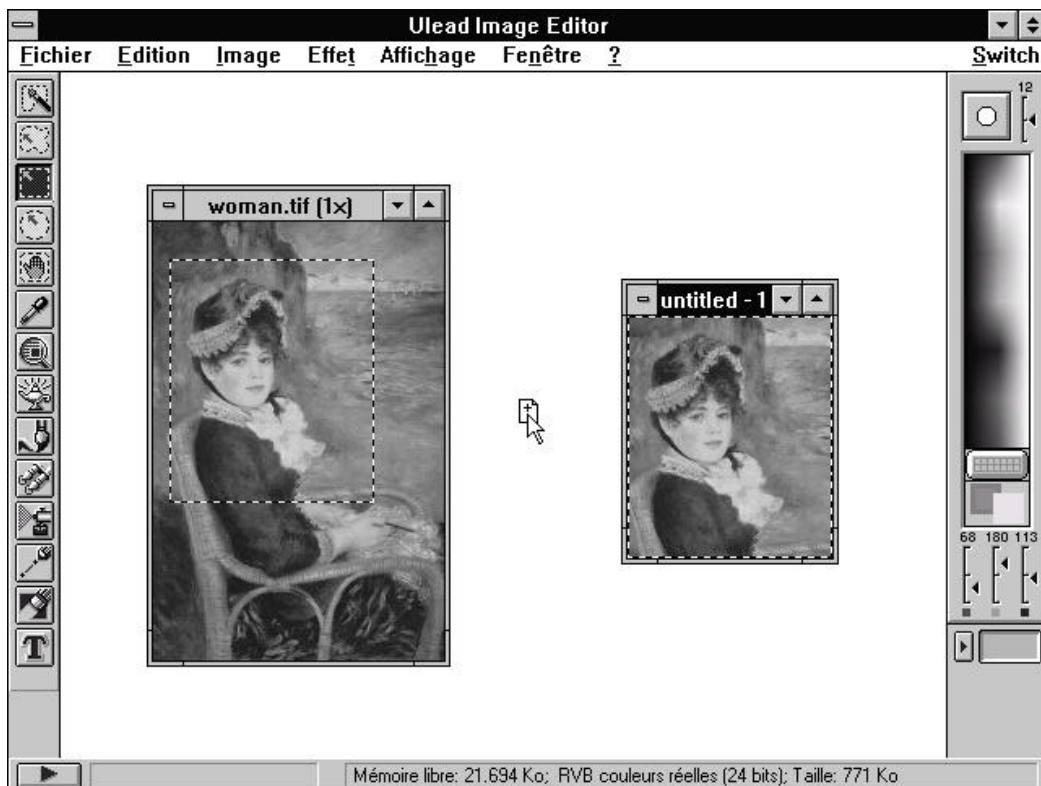
LES BASES DE IMAGE EDITOR



Déplacer une sélection de l'image sur la gauche (avec la touche F enfoncée) pour "remplir" la zone sélectionnée de l'image sur la droite

3.3.2 Glisser-déplacer sur l'espace de travail

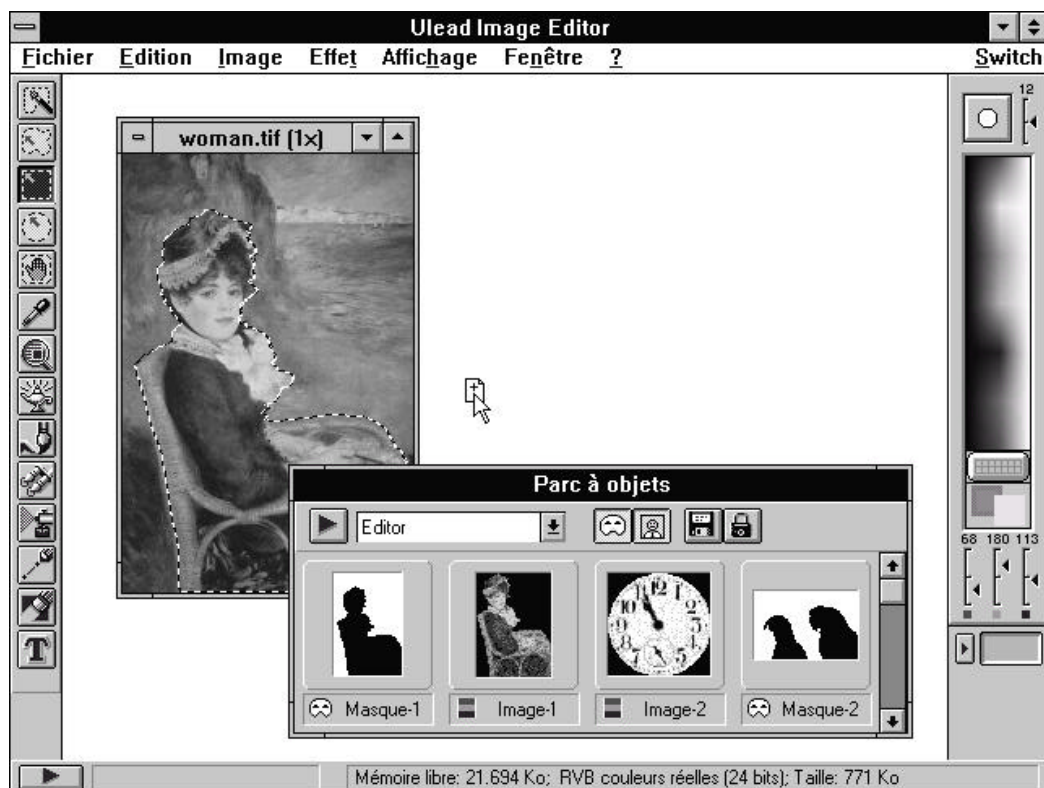
Image Editor permet de glisser-déplacer une partie sélectionnée d'une image sur l'espace de travail, créant une nouvelle image dans une fenêtre sans titre. (L'arrière-plan de cette fenêtre, si visible, est rempli avec la couleur d'arrière-plan courante.) Si vous maintenez la touche M enfoncée lors du déplacement, une image en niveaux de gris est créée contenant le masque de sélection (voir p.63 pour plus d'informations sur les masques).



Déplacer une sélection depuis l'image sur la gauche sur l'espace de travail

3.3.3 Glisser-déplacer sur le parc à objets

Le parc à objets (voir p.61) est une fonction de Image Editor particulièrement utile pour enregistrer instantanément des sélections et des masques pendant que vous travaillez. Simplement déplacez une sélection sur l'icône du parc à objets sous la palette de couleurs, ou sur la fenêtre du parc. Déplacez les objets du parc à objets sur une image, ou sur l'espace de travail pour créer de nouvelles images.



Déplacer une sélection sur le parc à objets

3.4 Personnaliser votre manière de travailler

Les commandes du sous-menu Fichier: Préférences permettent de personnaliser la manière d'opérer de Image Editor, et son interaction avec Windows. La section suivante présente ces commandes et explique comment les utiliser pour rendre Image Editor plus performant.

3.4.1 Image Editor

La commande Image Editor ouvre la boîte de dialogue Image Editor. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez régler plusieurs fonctions en rapport avec le travail sur des images dans l'espace de travail de Image Editor:

La zone de liste déroulante **Unité de mesure** permet de définir le système de mesure utilisé, centimètres, pouces, ou pixels. Lorsque vous déplacez des zones de sélection, vous pouvez choisir de laisser l'image originale non affectée en cochant l'option **Conserver l'image sous la sélection**. Si vous ne cochez pas cette option, les parties de l'image sous la zone de sélection sont remplies avec la couleur d'arrière-plan courante lors du déplacement de la sélection. (Vous pouvez changer cette option avec la touche F5 sans passer par la boîte de dialogue lors de votre travail.)

Note: *Si la sélection est flottante, vous ne pouvez utiliser la touche F5.*

L'option **Annulation activée**, si cochée, fait que Image Editor retient en mémoire l'état d'une image avant l'application d'une commande. Vous pouvez ainsi annuler un changement en choisissant la commande Annuler du menu Edition. Annuler occupe de la mémoire, puisque Image Editor doit "se souvenir" de l'état de l'image active avant le changement effectué. Désélectionner cette option permet de travailler avec des images plus larges et d'effectuer certaines opérations plus rapidement.

L'option **Fichiers récents** permet de spécifier le nombre de fichiers listés au fond du menu Fichier. Cette liste contient les noms de fichiers des images ouvertes le plus récemment. Cliquez sur un nom pour rouvrir l'image.

La dernière option, **Couleur d'arrière-plan des diapos**, permet de changer la couleur utilisée pour l'arrière-plan des sélection de formes irrégulières dans les boîtes de dialogues d'effets, ou dans le parc à objets. Changez cette couleur s'il est difficile de distinguer les bords d'une sélection.

Note: *La boîte de dialogue Image Editor peut aussi être ouverte en pressant la touche F6, ou en cliquant deux fois sur la barre d'état.*

3.4.2 OLE & Presse-papiers

Image Editor peut utiliser les capacités OLE de Windows et acte comme programme serveur. La boîte de dialogue OLE & Presse-papiers permet de choisir ce qui est placé sur le Presse-papiers lorsque vous utilisez les commandes Couper et Copier. Ceci est important car cela vous permet de contrôler les demandes placées sur vos ressources de système: vous voulez copier seulement les données nécessaires sur le Presse-papiers pour compléter votre tâche.

Ces options sont décrites en détail dans le manuel d'introduction, mais si vous voulez utiliser Image Editor comme un serveur OLE, vous devez cocher l'option **Inclure les formats lié à OLE**. Si cette option n'est pas cochée, les commandes Collage de OLE de votre programme client seront désactivées.

Si vous déplacez de grandes quantités de données d'image, cochez l'option **Délai de remise**. Ceci place seulement les données sur le Presse-papiers lorsque vous décidez d'effectuer une opération de collage. Pour un usage général, laissez cette option non cochée.

Note: *Ne changez pas ces options après avoir placé une image sur le Presse-papiers et avant de les coller: le résultat peut être imprévu.*

3.4.3 Photo CD

La boîte de dialogue Photo CD vous donne l'option de déterminer la résolution et le type de données des fichiers d'image importés d'un Photo CD Kodak.

3.4.4 Affichage

La boîte de dialogue Affichage permet d'ajuster la manière dont les images sont affichées par Image Editor.

Si vous utilisez un mode d'affichage HiColor, cochez l'option ***Diffusion HiColor*** pour améliorer l'affichage des images RVB couleurs réelles. Si vous travaillez sur un mode d'affichage 256 couleurs, vous pouvez sélectionner l'option ***Utiliser la même palette*** pour afficher toutes les images avec la palette du système – ceci donne une représentation des images raisonnables et accélère votre travail: la palette reste la même et les images n'ont pas à être rafraîchies.

Un mode 256 couleurs active aussi l'option ***Qualité de l'arrière-plan ignorée***. Si vous avez sélectionné l'option de même palette, ceci ne fait aucune différence; autrement cochez cette option pour éviter de rafraîchir les images d'arrière-plan (vous ne pouvez pas comparer des images avec cette option sélectionnée).

La dernière option présente dans la boîte de dialogue Affichage est ***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.

3.4.5 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. Image Editor 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.

3.4.6 Formats de fichier

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

Notes:

- *Si vous avez une image actuellement ouverte sur l'espace de travail, son format apparaît avec une astérisque. Si vous voulez retirer ce format de la liste active, vous devez d'abord fermer l'image.*
- *Les images du parc à objets sont au format TIF. Si vous voulez utiliser le parc à objets, assurez-vous que le format TIF est dans la liste active.*

4 *Créer des sélections*

Manipuler des portions d'une image représente une des parties les plus importantes de votre travail avec des images. Image Editor fournit une sélection d'outils et de commandes qui permettent d'isoler avec précision les zones sur lesquels vous voulez effectuer une opération, et protéger les zones qui doivent rester inchangées.

Ce chapitre commence par introduire les zones de sélection et les outils et commandes utilisés pour sélectionner et manipuler ces zones dans une image. La section suivante présente le parc à objets – un outil indispensable pour accroître votre productivité.

4.1

Zones de sélection

Vous pouvez choisir d'éditer une image en entier, ou des parties sélectionnées d'une image. Pour éditer des parties spécifiques dans une image, vous devez d'abord les sélectionner. Si vous ne sélectionnez pas une zone, l'application d'une commande ou d'un outil affectera l'image entière. Image Editor permet de sélectionner une partie d'une image, ou de multiples parties non connectées.

Note: Lors du déplacement d'une zone, il est important de considérer l'option Conserver l'image sous la sélection dans la boîte de dialogue Image Editor. Si cette option est cochée, tous les zones sélectionnées laissent la zone sous-jacente non affectée. Si elle n'est pas cochée, l'image sous-jacente est remplacée par la couleur d'arrière-plan lorsque vous déplacez ou transformez la sélection (La touche F5 permet de sélectionner et désélectionner cette option.)

Déplacer une zone de sélection avec l'option Conserver l'image sous la sélection désactivée (à gauche), et activée (à droite)



4.1.1 La marque de sélection

Lorsque vous créez une sélection, une ligne animée apparaît autour des bords de la zone sélectionnée. Cette ligne est appelée la marque de sélection. Cette marque peut être flottante, *contenant* des données d'image, ou non flottante, *sélectionnant* une partie de l'image active. Une sélection flottante est créée si vous:

- déplacez une zone sélectionnée,
- effectuez une transformation sur une zone sélectionnée,
- collez ou déplacez une sélection sur une image,
- choisissez la commande Créer sélection flottante du sous-menu Edition: Sélectionner.

Désélectionner et supprimer des sélections

Après avoir édité ou déplacé une sélection flottante, vous pouvez l'inclure dans l'image sous-jacente, ou la supprimer. Pour désélectionner une sélection flottante et la rendre part de l'image:

- choisissez la commande Rien du sous-menu Edition: Sélectionner.
- cliquez deux fois sur l'outil de Main ou Libre choix dans la barre d'outils.

Pour retirer une sélection flottante, choisissez la commande Défaire sélection flottante du sous-menu Edition: Sélectionner. (Si la sélection n'est pas flottante, cette commande est désactivée et vous ne pouvez pas "supprimer" la zone de sélection en tant que telle, mais vous pouvez Annuler la dernière action ou Restaurer l'image, voir p.34).

4.2 Créer & manipuler des sélections

Vous pouvez créer et manipuler des zones de sélection avec les outils de sélection au sommet de la barre d'outils et les commandes de sélection du sous-menu Edition: Sélectionner. Ce menu peut aussi être obtenu en cliquant le bouton droit de la souris sur une image si un outil de sélection est sélectionné. (Choisissez une commande en déplaçant le pointeur et en relâchant le bouton de la souris, ou en cliquant sur la commande avec le bouton gauche de la souris.)

Cette section décrit comment utiliser les outils de sélection pour effectuer tous les genres de sélection.

4.2.1 Zones de couleurs similaires



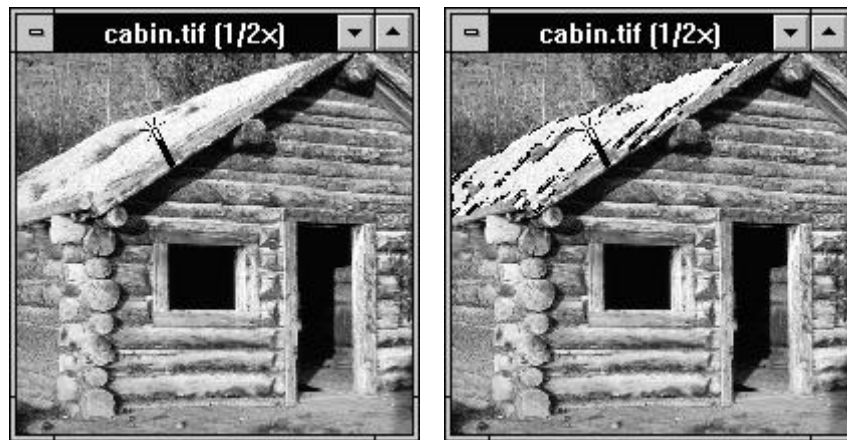
La baguette magique sélectionne une zone dans une image qui contient des couleurs ou des gris se trouvant dans une plage définie. Pour définir cette plage de couleurs, cliquez deux fois sur l'icône de la baguette magique dans la barre d'outils.

Dans la boîte de dialogue Baguette magique qui apparaît, tapez une valeur dans la zone de texte **Similarité**. Cette valeur reflète la plage de couleur que vous voulez sélectionner.

Pour sélectionner une zone, cliquez sur le centre de la zone que vous voulez sélectionner (la valeur de couleur du pixel sous la baguette magique est affichée sur la gauche de la barre d'état). Tous les pixels voisins qui font partie de la plage de sélection seront sélectionnés.

CREER DES SELECTIONS

- Une valeur de 0 sélectionne les pixels voisins exactement de la même couleur ou du même gris.
- Une valeur de 255 sélectionne les pixels de toutes les couleurs ou de tous les gris – sélectionnant ainsi toute l'image.
- Une valeur de 50 sélectionne les pixels voisins qui ont des valeurs différentes de ± 50 de la valeur du pixel sur lequel vous cliquez. Par exemple, si vous cliquez sur un pixel avec les valeurs R25, V60, B190, les pixels voisins avec les valeurs entre R0, G10, B140, et R75, V110, B240 seront sélectionnés.



Utiliser la baguette magique pour sélectionner des zones de couleurs similaires

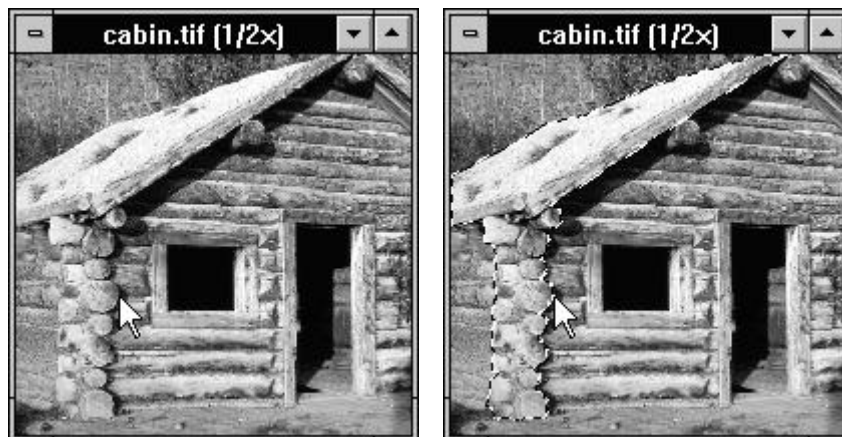
Note: Vous pouvez agrandir les zones de sélections existantes pour inclure les zones de couleurs similaires avec la commande *Similaire* du sous-menu *Edition: Sélectionner* (voir p.57).

4.2.2 Zones de formes irrégulières



Utilisez l'outil Libre choix pour sélectionner une zone de n'importe quelle forme. Faites glisser l'outil pour définir une zone ou cliquez sur des points sélectionnés pour définir des segments de lignes droites. Une fois terminé, cliquez deux fois et Image Editor complète automatiquement la sélection en dessinant une ligne droite entre le dernier et le premier point de la sélection.

Note: *Pressez Echap pour commencer une nouvelle sélection si vous faites une erreur.*



Utiliser l'outil Libre choix pour sélectionner une zone de forme irrégulière

4.2.3 Zones carrées et circulaires

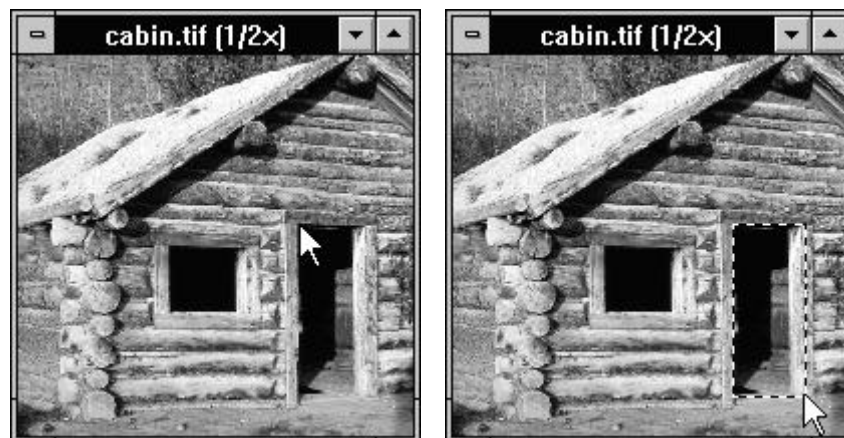


Image Editor fournit deux outils pour sélectionner des zones de formes pré définies, le Rectangle de sélection et l'Ellipse de sélection. Ces deux outils opèrent de manière similaire et offrent deux méthodes de base pour créer des zones de sélection: libre choix et taille fixe. Pour définir un mode, cliquez deux fois sur l'icône d'un des outils dans la barre d'outils. La boîte de dialogue appropriée apparaît.

Le mode **Taille fixe** permet de définir la hauteur et la largeur (en pixels) de votre zone de sélection. Lorsque vous cliquez sur l'image, une zone de sélection de cette taille apparaît.

En mode **Libre choix**, vous déplacez le pointeur de la souris sur la zone que vous voulez sélectionner. Une option supplémentaire, **Partir du centre**, permet de déterminer si la zone de sélection est définie du centre vers l'extérieur, ou depuis le coin supérieur gauche.

Note: Selon l'outil sélectionné, vous pouvez définir la zone de sélection comme carrée ou ronde.



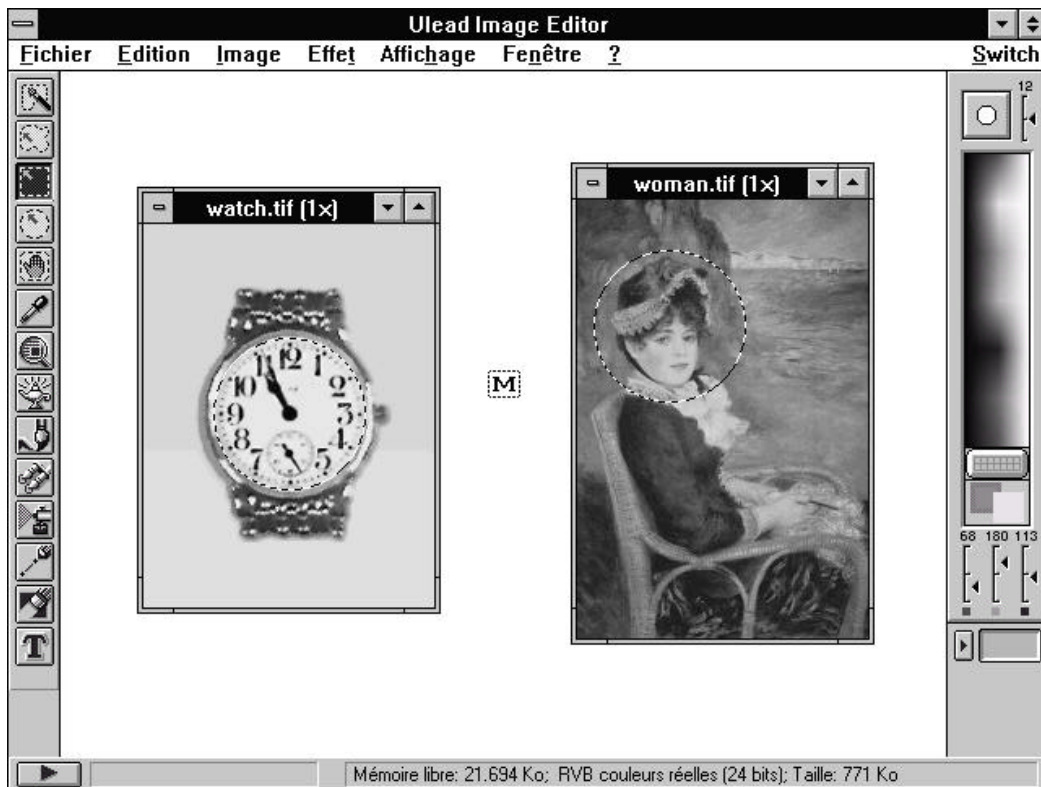
Utiliser le rectangle de sélection pour sélectionner une zone rectangulaire

4.2.4 Déplacer la marque de sélection



Lorsque vous déplacez une zone de sélection avec un des outils de sélection, la marque de sélection et l'image qu'elle contient se déplace. Si vous voulez déplacer la marque de sélection seule, utilisez la Main. Si la zone sélectionnée est flottante, le contenu de la sélection devient part de l'image sous-jacente.

Note: *Pour déplacer une zone de sélection d'une image sur une autre, vous pouvez utiliser un des outils de sélection et maintenir la touche M enfoncée. L'outil de Main est automatiquement sélectionné lorsque l'image est en position.*



Déplacer une marque de sélection de l'image sur la gauche (avec la touche M enfoncée) sur l'image de droite

4.2.5 Inverser une sélection

Si vous voulez protéger une zone particulière quand vous travaillez sur une image, sélectionnez-la et choisissez la commande **Inverser** du sous-menu **Sélectionner** du menu **Edition**. Ceci inverse les zones, la zone sélectionnée étant maintenant non sélectionnée: vous pouvez travailler sur le reste de l'image sans danger de toucher la zone que vous voulez protéger.

Sélectionner le personnage et inverser la sélection pour sélectionner l'arrière-plan



4.3 Modifier une sélection

Image Editor permet d'utiliser n'importe quelle combinaison des ses outils de sélection pour ajouter ou soustraire des zones de zones de sélection existantes. Pour sélectionner des zones supplémentaires d'une image, ou pour agrandir une sélection existante, créer votre sélection initiale et, avec la touche Maj enfoncée (le pointeur affiche un signe plus) utiliser un outil de sélection pour sélectionner plus de l'image. Pour soustraire une zone, maintenez la touche Ctrl enfoncée (le pointeur affiche un signe moins), et sélectionner la zone à écarter – la marque de sélection est modifiée.



1. Créer une zone de sélection

2. Ajouter à la sélection
(touche Maj enfoncée)

3. Soustraire de la sélection
(touche Ctrl enfoncée)

4.3.1 Agrandir une sélection

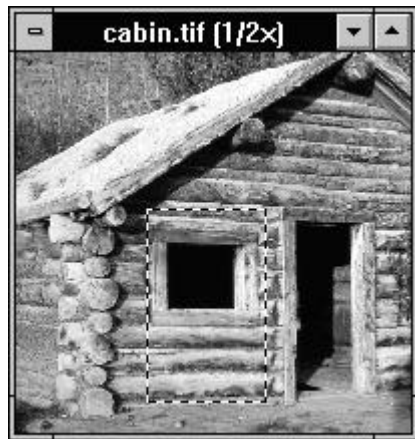
La commande Similaire du sous-menu Edition: Sélectionner représente une autre manière d'agrandir une zone sélectionnée. La boîte de dialogue Similaire permet de définir une plage de couleurs, et si vous voulez agrandir la sélection pour inclure seulement les zones voisines de la sélection courante, ou tous les pixels similaires de l'image. Ceci est très utile si vous avez une image complexe avec un arrière-plan simple, et si après avoir sélectionné une partie de l'arrière-plan, vous voulez l'agrandir pour le sélectionner en entier.

Agrandir la sélection sur la gauche avec l'option Depuis la sélection courante

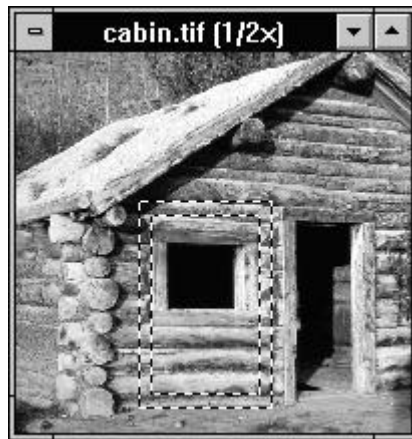


4.3.2 Sélectionner une bordure

Si vous voulez ajouter un cadre à une partie sélectionnée d'une image, ou dessiner un carré ou cercle, utilisez la commande **Bordure** du sous-menu **Edition: Sélectionner**. Ceci permet de sélectionner une ligne de pixel autour des bords de la marque de sélection courante – la largeur de la ligne est déterminée par la valeur spécifiée dans la boîte de dialogue **Bordure** qui apparaît lorsque vous choisissez cette commande. (Vous pouvez définir la largeur de la bordure de 1 à 64 pixels.) La bordure est centrée sur la marque de sélection, ce qui signifie que la moitié de la largeur spécifiée est placée à l'intérieur de la marque et l'autre moitié à l'extérieur. Vous pouvez alors remplir la bordure avec une couleur pour créer un cadre, ou l'estomper pour fusionner les bords de la sélection avec l'image.



1. Créer une zone de sélection



2. Appliquer la commande *Bordure*

4.4

Fusionner une sélection

Lorsque vous désélectionnez une sélection flottante, le contenu de la sélection remplace complètement la portion de l'image sous-jacente. Il est cependant possible d'avoir plus de contrôle sur ce processus.

La boîte de dialogue Contrôle de fusion vous donne ce contrôle. Spécifiquement, elle fournit des options pour régler la transparence de la zone flottante, comment les couleurs se combinent, et le degré auquel les bords de la sélection flottante se fusionnent avec l'image sous-jacente. Utilisez ces options comme suit:

- **TSL** fusionne la sélection flottante comme vous la voyez.
- **Teintes et saturation** fusionne les couleurs dans la sélection flottante avec l'image sous-jacente. Si votre image sous-jacente est une image en niveaux de gris convertie en RVB couleurs réelles et que votre sélection flottante est un carré coloré, cette option combinera la couleur de la sélection flottante avec l'image sous-jacente, colorant ainsi les gris de l'image.
- **Teintes seules** fusionne seulement les teintes de la sélection flottante avec l'image sous-jacente. Utilisez cette option pour changer la couleur des zones dans une image en couleurs.

Transparence définit la transparence de la sélection flottante. Choisissez 0% pour que la sélection flottante remplace complètement l'image sous-jacente; plus la valeur est proche de 100%, plus la transparence est élevée.

Fusion des contours détermine le nombre de pixel (profondeur) au bord de la zone flottante qui sont fusionnés avec l'image sous-jacente. Cette fonction est centrée autour de 1 pixel, soit les options disponibles sont des chiffres impairs (3, 5, 7, 9 et 11).

Notes:

- Les effets de la commande *Contrôle de fusion* sont permanent seulement quand la sélection flottante est désélectionnée. Avant cela, vous pouvez rappliquer les paramètres de fusion et même déplacer la zone de sélection.
- La commande *Contrôle de fusion* est seulement disponible si une sélection est flottante, et si l'image sur laquelle vous travaillez est en niveaux de gris ou RVB couleurs réelles.

Fusionner une sélection flottante (transparence de 25%) avec l'image sous-jacente



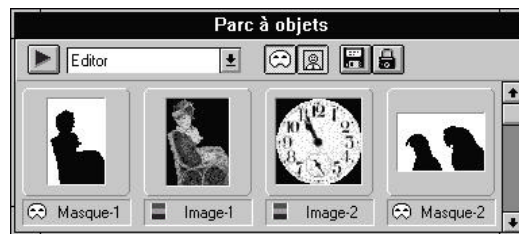
4.5 Le parc à objets

Le parc à objets est une fonction inédite de Image Editor. Il permet de stocker facilement des zones de sélections et leur contenu afin de pouvoir les utiliser sur de multiples images ou plusieurs fois sur une image.

Pour accéder au parc à objets, cliquez deux fois sur son icône sous la palette de couleurs: la fenêtre du parc à objets apparaît. Dans cette fenêtre, les sélections stockées sont affichées sous forme de diapos et un ruban indique le nom du groupe courant et fournit des boutons de fonctions et de sélection.

Note: *Le parc à objet est toujours visible sur la fenêtre de Image Editor et sur les fenêtres d'images. Pour le fermer, cliquez deux fois sur sa barre de titre, ou choisissez la commande Masquer le parc à objets du sous-menu Affichage: Options.*

Le parc à objets



4.5.1 Stocker une sélection

Vous stockez une sélection dans le parc à objet en la faisant glisser depuis une image sur la fenêtre du parc ou sur son icône. La sélection est automatiquement enregistrée et sa diapo apparaît dans la fenêtre.

Lorsque vous stockez une zone sélectionnée, vous pouvez choisir de l'enregistrer comme "objet" masque ou image. (Utilisez le menu type d'objets, obtenu en cliquant sur la flèche bleue.) Un objet masque est une marque de sélection, alors qu'un objet image est une marque de sélection et les données d'image qu'elle contient. Pour les images en niveaux de gris, une option supplémentaire, Stocker image comme masque, permet d'enregistrer une zone de sélection comme masque. Ceci convertit l'image en marque de sélection et stocke la marque.

Notes:

- *Maintenir la touche M lors du déplacement d'une zone sur le parc à objets stocke automatiquement la sélection comme masque.*
- *Les sélections sont enregistrées en format TIF dans le répertoire spécifié lors de la création du groupe. (Les fichiers sont identifiés avec un préfix O suivi de la lettre I [image], K [image comme masque], ou M [masque], avec un chiffre de création.) Vous pouvez compresser les fichiers avec l'option **Compresser les objets** dans la boîte de dialogue Informations obtenue via la commande Informations du menu Groupe.*
- *Image Editor crée deux fichiers quand vous enregistrez un objet: un pour la portion image du fichier, l'autre pour la portion masque utilisée pour définir la forme de l'image.*

Enregistrer des sélections sous un fichier

Bien que le parc à objets permette d'exporter facilement des masques comme images en niveaux de gris, réimporter des images comme masques, et placer des masques sur des images, il est possible d'exporter un masque sur un autre ordinateur, ou l'enregistrer sur un périphérique de stockage secondaire. Image Editor fournit une méthode directe pour ceci: la commande Enregistrer un masque du sous-menu Edition: Sélectionner. La boîte de dialogue permet d'enregistrer la marque de sélection courante comme image en niveaux de gris dans le format de fichier de votre choix (les options de cette boîte de dialogue sont les mêmes que celles de la boîte de dialogue Enregistrer sous, voir p.22).

Note: *En général, n'utilisez pas des formats avec compression avec perte (comme JPEG), ces formats modifiant le masque.*

4.5.2 Dans le parc à objets

Le parc à objets est un moyen facile et utile pour stocker votre travail. Il peut cependant devenir rapidement encombré avec un grand nombre d'images et de masques. Pour mieux organiser ceux-ci, vous pouvez les placer dans des groupes que vous créez. Ces groupes peuvent être sélectionnés dans la zone de liste du ruban du parc à objets. Pour visualiser les objets d'un groupe, cliquez sur les bouton masque et image dans le ruban. Si aucun de ces bouton n'est pressé, la fenêtre reste vide.

Pour créer un groupe:

1. Cliquez deux fois sur l'icône du parc à objets. La fenêtre du parc à objets apparaît sur l'espace de travail.
2. Cliquez sur le bouton Groupe dans le ruban (icône disque) et choisissez "Créer un groupe". La boîte de dialogue Créer un groupe s'ouvre.
3. Tapez un nom pour le groupe dans la zone de liste **Nom du nouveau groupe**. Le nom peut contenir jusqu'à 10 caractères (ne tapez pas d'extension). Si vous désirez changer le chemin et le répertoire du groupe, tapez une nouvelle destination dans le **Répertoire du nouveau groupe**. (Les fichiers de groupes sont enregistrés avec l'extension OPG.)
4. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et le nouveau groupe apparaît comme groupe actif dans la zone de liste déroulante du ruban.

Vous pouvez importer des groupes d'objets depuis un réseau avec la commande Importer un groupe du menu Groupe. (Lorsque vous importez un groupe, le fichier de groupe et ses objets restent sur leur répertoires originaux.) Si vous voulez partager vos propres groupes en lecture seule, pressez le bouton cadenas. Les autres utilisateurs peuvent accéder à vos groupes, mais ne peuvent effectuer aucun changement à vos objets ou vos groupe. Si un groupe d'un autre utilisateur est verrouillé, le bouton cadenas dans le ruban est enfoncé (vous ne pouvez pas le presser).

Supprimer des groupes et des objets

Vous pouvez facilement supprimer un groupe et ses fichiers associés du disque avec la commande Supprimer un groupe du menu Groupe. Pour supprimer un objet d'un groupe, cliquez sur l'objet pour le sélectionner et choisissez la commande Supprimer un objet du menu Groupe.

4.5.3 Récupérer un objet

Vous créez des objets dans le parc à objets en y déplaçant des sélections. De la même manière, vous pouvez récupérer des objets du parc à objets en les glissant-déplaçant sur une fenêtre d'image ou sur l'espace de travail. Déplacer un objet sur l'espace de travail crée une nouvelle fenêtre contenant l'objet comme sélection flottante. Vous pouvez alors éditer l'objet comme n'importe quelle image.

Si vous déplacez un objet sur son image d'origine, ou une autre image de même taille, l'objet est placé comme sélection flottante à l'exacte position d'origine. Si la l'image de destination est de taille différente, la sélection est placée à la position de la souris.

Si vous déplacez des objets masque sur une image, l'outil de sélection automatiquement devient l'outil de Main. Ceci permet d'identifier précisément les zones sélectionnées par le masque et de les déplacer librement sans risque d'affecter l'image sous-jacente.

Notes:

- *Si vous placez un objet masque créé depuis une image en niveaux de gris dans une image en indexé 16 couleurs ou noir & blanc, les zones grises du masque sont converties en pur noir ou blanc.*
- *Pour charger un masque précédemment enregistré (ou n'importe quelle image en niveaux de gris) dans l'image active comme marque de sélection, utiliser la commande Charger du sous-menu Edition: Sélectionner.*

4.5.4 Editer des masques

Lorsque vous créez des zones de sélections, des zones sont sélectionnées ou pas. Ceci signifie que si vous appliquez des commandes sur la sélection, vous obtenez souvent des bords très marqués ou des effets trop prononcés. Pour éviter cela, vous pouvez exporter la sélection comme masque et l'éditer afin que certaines zones soit partiellement sélectionnées, et que les commandes appliquées n'aient qu'un effet partiel sur ces zones.

Lorsque vous exportez un masque, en déplaçant une sélection depuis une image (avec la touche M enfoncée) ou un masque du parc à objets sur l'espace de travail, une image en niveaux de gris est créée. Vous pouvez éditer cette image comme n'importe quelle image, mais vous devriez toujours vous rappeler que:

- les zones noires ne sont pas sélectionnées,
- les zones blanches sont sélectionnées,
- les zones grises ne sont que partiellement sélectionnées.

Lorsque le masque est placé sur une image, et des fonctions d'édition sont appliquées, le degré de l'effet est déterminé par la nuance de gris – plus proche du blanc, plus prononcé, plus proche du noir, moins prononcé.

Lorsque vous voulez replacer le masque sur une image comme marque de sélection, vous utilisez le parc à objets:

1. Sélectionnez l'image entière.
2. Déplacez l'image sur le parc à objets avec l'option "image comme masque" cochée: elle est stockées comme masque.
3. Placez le nouvel objet masque sur une image.

Note: *Lorsqu'un masque avec des nuances de gris est déplacé sur une image, la marque de sélection semble parfois ne pas représenter précisément le masque. Ceci est parce que la marque indique seulement la bordure des zones dans le masque d'une valeur de 128 à une valeur plus élevée. Si votre masque est très foncé, avec des valeurs en dessous de 128, aucune marque n'apparaît; s'il est très clair, avec seulement des valeurs plus élevée que 128, toute l'image apparaît sélectionnée.*

5 *Manipuler des images*

L'édition d'images implique plusieurs étapes et opérations. Les facilités fournies par Image Editor ont été divisées en trois chapitres: Manipuler des images, Dessiner, et Retoucher des images.

Ce chapitre présente la manipulation d'images, et explique comment modifier des images en convertissant leur type de données, en changeant leur résolution et taille, ou en appliquant des transformations, telles que découper, retourner, et pivoter.

5.1

Transformer des images

Quelle que soit vos raisons pour éditer une image, il est essentiel de pouvoir les manipuler pour parvenir à vos fins. Si vous préparez des images pour publication et devez changer leur taille et dimensions, ou pour affichage et devez les convertir – les commandes de manipulation de Image Editor vous aideront à satisfaire vos besoins.

Cette section présente les commandes utilisées pour découper, redimensionner, pivoter, incliner et appliquer un effet de distortion.

Notes:

- *Certaines parties d'une image sont remplies avec la couleur d'arrière-plan courante après l'application des commandes de transformation si l'option Conserver l'image sous la sélection dans la boîte de dialogue Image Editor n'est pas cochée. (Vous pouvez sélectionner/désélectionner cette option en pressant la touche F5.)*
- *Si, lors de la transformation d'une sélection, vous cliquez ou déplacez autre chose qu'une poignée, les poignées disparaissent. Vous pouvez annuler votre dernière action avec "Annuler", mais ceci ne fait pas réapparaître les poignées.*

5.1.1 Découper une image

Découper est une manière de rogner les bords d'une image et de contrôler la position et la taille du sujet dans une image. Ceci est particulièrement utile si vous avez des images trop larges pour être affichées et contenant des informations à éliminer autour des bords. Il est important de se rappeler que lorsque vous découpez une image, vous ne pouvez récupérer les portions découpées, à moins d'annuler immédiatement la commande Découper ou de restaurer l'image.

Pour découper une image:

1. Sélection la zone de l'image que vous voulez garder.
2. Choisissez "Découper" du menu Edition. La zone en dehors de la marque de sélection est effacée. Seule la zone sélectionnée est retenue.

Note: *Si vous sélectionnez une zone non rectangulaire, l'image est découpée au plus petit rectangle qui peut contenir la zone sélectionnée. Les zones en dehors de la zone sélectionnée sont remplies avec la couleur d'arrière-plan.*



Image avec une zone sélectionnée avant découpage et, sur la droite, après découpage

5.1.2 Redimensionner des images

Vous pouvez redimensionner des images de trois manières: en changeant leur résolution, en les rééchantillonnant, ou en redimensionnant une partie sélectionnée. Changer la résolution des images ajuste leur taille sans changer les données actuelles de l'image et retient la qualité d'origine. Rééchantillonner une image élimine des données lorsque vous réduisez une image et ajoute des données si vous l'agrandissez. Redimensionner une zone de sélection étire ou rétrécit la sélection dans l'image.

Changer la résolution d'une image

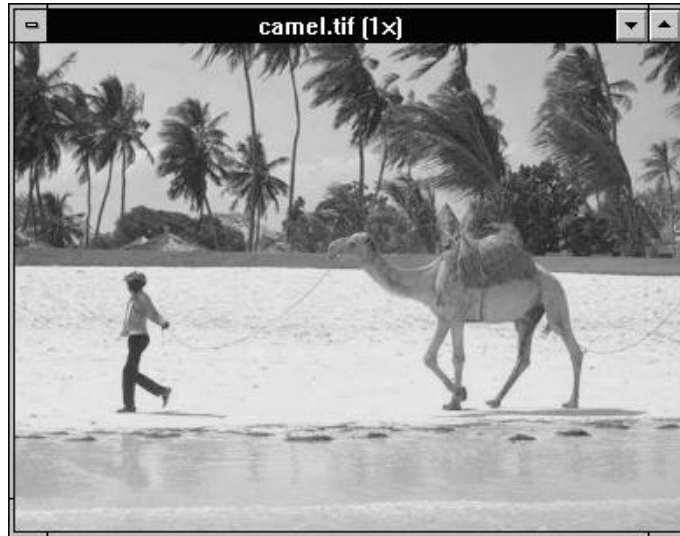
La résolution détermine la taille physique d'une image en définissant la taille des pixels qui la constituent. Si vous changez la résolution, vous changez le nombre de pixels qui sont placés dans une mesure donnée rendant l'image plus grande ou plus petite: accroître la résolution réduit la taille de l'image, réduire la résolution agrandit l'image.

De cette façon, vous redimensionnez une image sans en fait changer le nombre de pixels qu'elle contient, retenant ainsi la qualité originale de l'image. (Les images de ce manuel ont toutes été redimensionnées en changeant leur résolution.)

Pour changer la résolution d'une image:

1. Choisissez "Résolution" du menu Image. La boîte de dialogue Résolution apparaît.
2. Décidez d'une résolution à utiliser: **Ecran**, **Imprimante**, ou **Personnalisée**. Si vous sélectionnez Personnalisée, tapez une nouvelle résolution dans la zone de texte.
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et la résolution de l'image active est changée. L'apparence de l'image ne change pas. Les changements sont seulement apparent lorsque vous imprimez l'image ou la placez dans un autre programme qui lit la résolution.

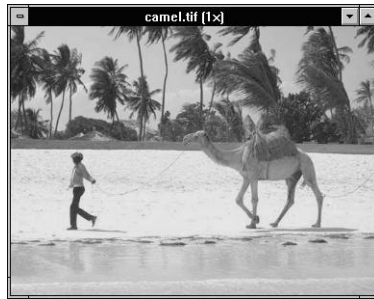
*Image avant
redimension*



*Image après
redimension*

*Gauche: résolution
accrue 2×*

*Droite: rééchan-
tillonnage à 50%*



Rééchantillonner une image

La taille sur l'écran des images est déterminée par la résolution de votre affichage et le nombre de pixels qu'elles contiennent.

La commande Rééchantillonner permet d'ajuster le nombre de pixels dans une image, et est utile si vous préparez des images:

- pour affichage sur votre ordinateur, par ex. une projection de diapos, et désirez qu'elles soient toutes de la même taille.
- pour une publication et désirez diminuer la taille de leurs fichiers afin de réduire le temps d'importation dans et d'impression depuis votre programme de PAO ou de traitement de texte.
- si vous voulez étirer ou "aplatir" une image.

Pour rééchantillonner une image:

1. Sélectionnez l'image que vous voulez rééchantillonner.
2. Choisissez "Rééchantillonner" du menu Image. La boîte de dialogue Rééchantillonner apparaît avec des informations sur la hauteur et la largeur courante de l'image.
3. Cochez la case **Garder le rapport haut./larg.** pour conserver les proportions de l'image. Désélectionnez cette option pour changer indépendamment la hauteur et la largeur de l'image.
4. Tapez une nouvelle hauteur et largeur pour l'image. (Si Garder le rapport haut./larg. est coché, l'entrée d'une valeur ajuste automatiquement l'autre.)
5. Cliquez sur OK pour créer une nouvelle fenêtre contenant l'image de la hauteur et largeur spécifiée.

Notes:

- *Des valeurs de hauteur et largeur plus élevées génèrent de nouvelles données, augmentant de ce fait la taille du fichier de l'image. Des valeurs plus basses éliminent des données et produisent un fichier plus petit, mais peuvent réduire la qualité de l'image.*
- *Une valeur de 100% pour la largeur et la hauteur duplique l'image. 200% double la taille de l'image et 50% la réduit de moitié. Ceci affecte aussi la taille de sortie (physique) de l'image, car la résolution ne change pas. Soit, si vous voulez réduire la taille de fichier d'une image et garder sa taille physique, vous devez réduire sa résolution par une quantité correspondante.*

Redimensionner les zones sélectionnées d'une image

Avec la commande Dimensions du menu Effet, vous pouvez rendre le contenu d'une zone de sélection plus grand ou plus petit. Lorsque vous choisissez cette commande, des poignées apparaissent à chaque coin de la marque de sélection. Déplacez une poignée pour changer la dimension de la zone sélectionnée. Maintenez la touche Maj enfoncée pour conserver les proportions originales de la sélection.

5.1.3 Retourner une image

La commande Retourner peut être appliquée sur une image ou sur une partie sélectionnée d'une image. Vous pouvez retourner verticalement ou horizontalement une partie d'une image pour créer un effet de miroir.

Pour retourner une image ou une zone de sélection:

1. Sélectionnez la partie de l'image que vous voulez retourner. (Pour retourner toute l'image, n'effectuez pas de sélection.)
2. Choisissez "Horizontalement" ou "Verticalement" du sous-menu Effet: Retourner. L'image ou la zone sélectionnée est retournée.

*Retourner
une image
horizontalement*



5.1.4 Pivoter une image

La commande Pivoter permet de pivoter une image ou une zone sélectionnée dans n'importe quelle direction et à n'importe quel degré. Le sous-menu Pivoter du menu Effet offre les commandes suivantes:

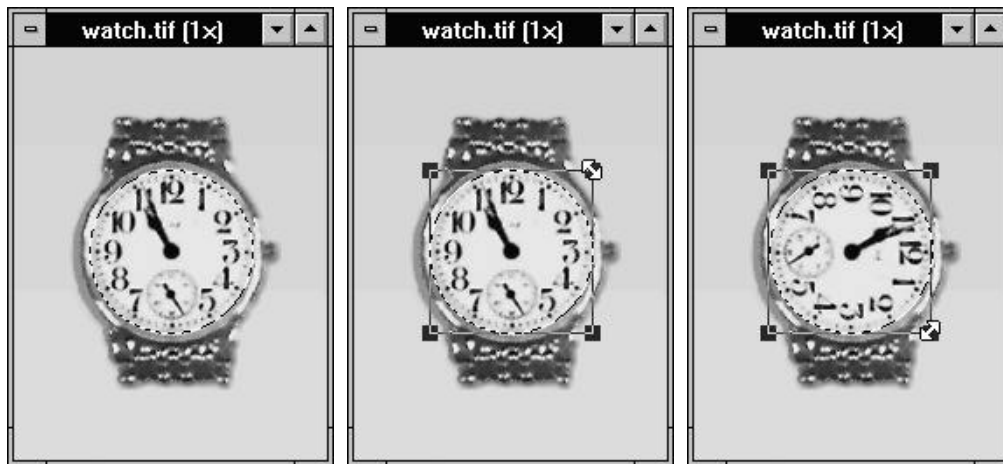
- **Gauche 90°** (sens antihoraire) – effet immédiat.
- **Droite 90°** (sens horaire) – effet immédiat.
- **180°** – effet immédiat.
- **Manuellement** permet de définir la rotation d'une zone sélectionnée en déplaçant les coins de la zone. (Cette commande est désactivée s'il n'y a pas de zone de sélection.) – effet immédiat.
- **Par degré** permet de spécifier l'angle et la direction de la rotation dans une boîte de dialogue.
- **Par ligne horizontale** permet de pivoter horizontalement une image sur une ligne définie. Utilisez cette commande si l'image possède des caractéristiques horizontales prononcées.
- **Par ligne verticale** permet de pivoter verticalement une image sur une ligne définie. Utilisez cette commande si l'image possède des caractéristiques verticales prononcées.

Note: *Si vous pivotez une image par un angle différent que 90°, 180° ou 270°, un espace est introduit autour de l'image. Cet espace est rempli par la couleur d'arrière-plan.*

Pour pivoter manuellement une zone de sélection:

1. Sélectionnez la portion de l'image à pivoter.
2. Choisissez "Manuellement" du sous-menu Effet: Pivoter. Des poignées apparaissent à chaque coin de la marque de sélection.
3. Placez le pointeur de votre souris sur une poignée et déplacez-la. La sélection pivote autour de son centre.

4. Sélectionnez “Rien” du sous-menu Edition: Sélectionner pour fusionner la zone avec l’image.



1. Sélectionner une zone 2. Choisir “Manuellement” 3. Déplacer la poignée

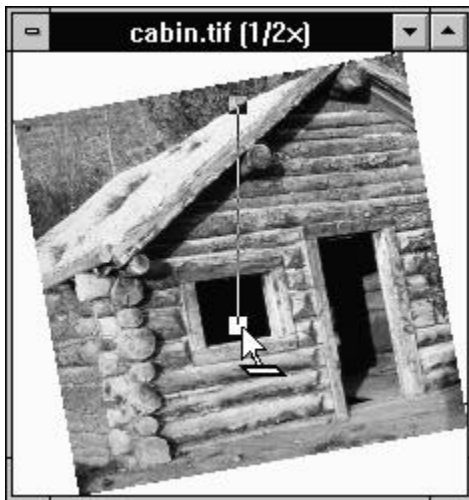
Pivoter par ligne horizontale/verticale

Les commandes Pivoter par ligne horizontale et verticale sont utiles lorsque vous avez une image qui n’est pas tout à fait droite. Ceci est souvent le cas lorsque vous entrez une image avec un scanner manuel.

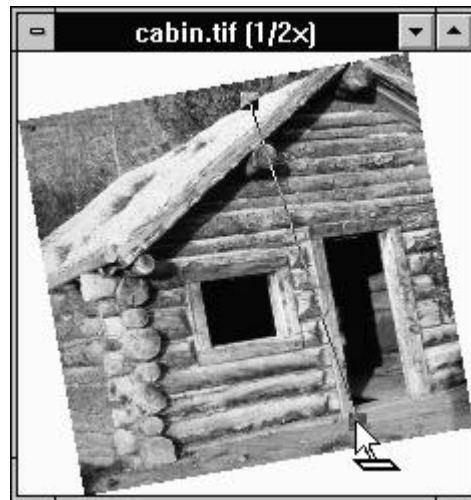
Pour aligner verticalement une image:

1. Sélectionner l’image que vous voulez redresser.
2. Choisissez “Par ligne verticale” du sous-menu Effet: Pivoter. Une ligne, avec une poignée à chaque extrémité apparaît sur l’image.
3. Repérez un élément vertical prononcé dans l’image et déplacez la poignée la plus proche vers l’une des extrémités de cet élément.
4. Déplacez l’autre poignée vers l’autre extrémité de l’élément afin que la ligne suive l’élément.
5. Cliquez deux fois sur une des poignées. L’image pivote pour que la ligne devienne verticale.

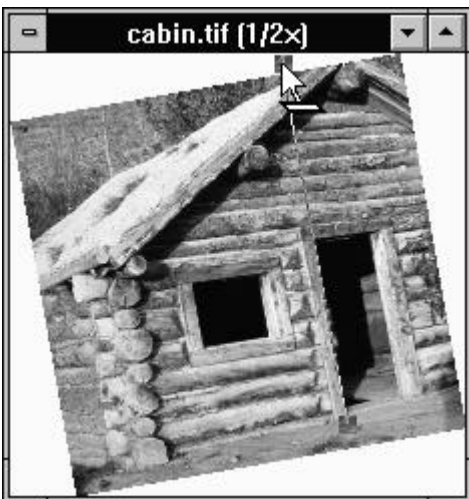
Pivoter par ligne verticale



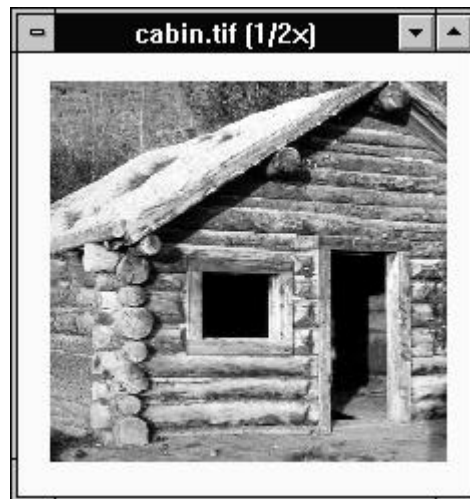
1. Choisir "Pivoter par ligne verticale"



2. Déplacer une poignée vers l'extrémité d'un élément vertical



3. Déplacer l'autre poignée pour aligner la ligne le long de l'élément vertical



4. Cliquer deux fois sur une poignée pour pivoter l'image

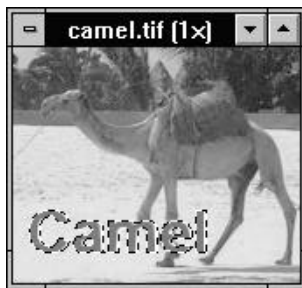
5.1.5 Incliner une zone de sélection

En plus de la capacité de retourner et pivoter des images, Image Editor permet d'incliner des zones sélectionnées d'une image. Vous pouvez choisir une inclinaison le long du plan vertical ou horizontal.

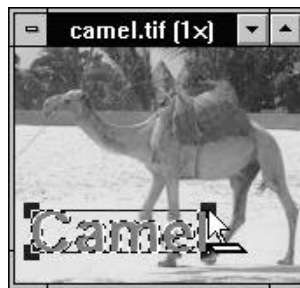
Pour incliner une zone sélectionnée:

1. Sélectionner la portion de l'image à incliner.
2. Choisissez "Incliner" du menu Effet. Des poignées apparaissent à chaque coin de la marque de sélection.
3. Faites glisser une des poignées dans la direction que vous voulez. (Cliquez sur une des poignées retire la marque de sélection. Vous pouvez annuler l'action, mais vous devez rappliquer la commande Incliner.)
4. Lorsque la sélection est au degré d'inclinaison voulu, choisissez "Rien" du sous-menu Edition: Sélectionner pour la fusionner avec l'image.

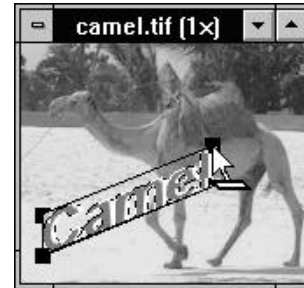
Note: *Si vous inclinez une zone de sélection avec la touche Maj enfoncée, vous pouvez déplacer une seule poignée de la zone. Pour créer un effet de perspective, inclinez deux coins adjacents d'une zone dans des directions opposées.*



1. Sélectionner une zone



2. Choisir "Incliner"



3. Déplacer une poignée

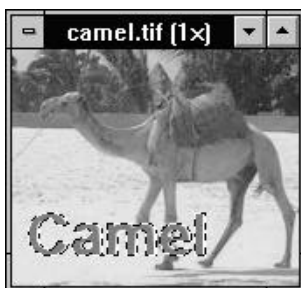
5.1.6 Distortion d'une zone de sélection

Distortion produit un effet similaire à Incliner, mais permet de déplacer chaque poignée de la marque de sélection indépendamment et dans n'importe quelle direction. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris après avoir déplacé une poignée, le contenu de la zone sélectionnée est redimensionné pour remplir la nouvelle forme. Bien que Distortion utilise une zone de sélection rectangulaire, vous pouvez arrondir la zone de sélection et créer un effet 3-D en appliquant plusieurs fois la commande Distortion à la même zone de sélection.

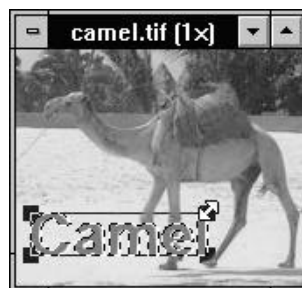
Pour appliquer une distortion:

1. Sélectionnez la portion de l'image à traiter.
2. Choisissez "Distortion" du menu Effet. Des poignées apparaissent à chaque coin de la marque de sélection.
3. Faites glisser une des poignées dans la direction que vous voulez. (Cliquez sur une des poignées retire la marque de sélection. Vous pouvez annuler l'action, mais vous devez rappliquer la commande Distortion.)
4. Lorsque vous êtes satisfait, choisissez "Rien" du sous-menu Edition: Sélectionner pour fusionner la sélection avec l'image.

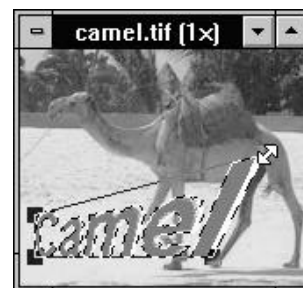
Note: Maintenez la touche Maj enfoncée pour éviter que la zone de sélection change de forme chaque fois que vous déplacez une poignée. Lorsque les poignées sont dans la position voulue, relâchez la touche Maj et cliquez sur une des poignées pour appliquer l'effet.



1. Sélectionner une zone



2. Choisir "Distortion"



3. Déplacer les poignées

5.2 Convertir des images

Lorsque vous travaillez avec des images, il est souvent nécessaire ou utile de changer le type de données d'une image.

Le choix d'un type de données est en relation directe avec la taille du fichier et la qualité de l'image.

En convertissant en un type de données qui supporte plus de couleurs, vous pouvez profiter des couleurs supplémentaires, mais la taille de fichier de l'image augmentera. De même, si vous n'avez pas besoin de toutes les couleurs supportées par le type courant, convertissez en un type qui réduit la taille de votre fichier. Pour des publications en noir & blanc, utilisez des images en niveaux de gris, plutôt qu'en RVB couleurs réelles.

Vous convertissez une image en choisissant un type de données cible dans le sous-menu Image: Convertir. (Certains types requièrent une conversion intermédiaire en niveaux de gris ou RVB couleurs réelles.) La conversion est immédiate, ou une boîte de dialogue avec des options apparaît (voir tableau).

Note: *Les conversions ne changent pas l'image originale, mais ouvrent une nouvelle fenêtre contenant une copie de l'image.*

Format de source	Conversion possible:	Options
Noir & blanc	Niveaux de gris	✓
Niveaux de gris	Noir & blanc	✓
	Indexé 16 couleurs	✓
	Indexé 256 couleurs	
	RVB couleurs réelles	
Indexé 16 couleurs	Niveaux de gris	
	RVB couleurs réelles	
Indexé 256 couleurs	Niveaux de gris	
	RVB couleurs réelles	
RVB couleurs réelles	Niveaux de gris	
	Indexé 16 couleurs	✓
	Indexé 256 couleurs	✓

5.2.1 Noir & blanc en niveaux de gris

Vous pouvez seulement convertir directement une image en noir & blanc en niveaux de gris. Cette conversion implique des options qui permettent de choisir si, et comment, les pixels noirs et blancs sont convertis en nuances de gris. Si vous voulez convertir une image en noir & blanc en d'autres types de données couleurs, convertissez-la d'abord en niveaux de gris, puis au type de données choisi.

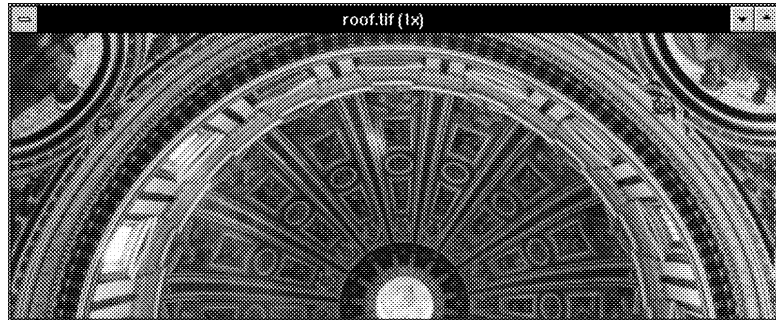
La boîte de dialogue Niveaux de gris apparaît quand vous choisissez la commande Convertir en Niveaux de gris dans le menu Image, et propose les options suivantes:

Taille de cellule définit la taille des cellules utilisées pour convertir les pixels noirs et blancs d'une image en noir & blanc en nuances de gris. Plus le chiffre est élevé, plus le nombre de nuances de gris est important. Pour les image d'art que vous voulez garder en noir & blanc, utilisez une taille de cellule de un. Pour une photo scannée avec un scanner manuel noir & blanc, choisissez une taille de cellule de trois à huit (selon les paramètres du scanner). La taille de cellule est incorrecte si une grille est visible sur l'image.

Echelle définit de combien l'image est réduite durant la conversion. Une mise à l'échelle de un ne réduit pas l'image. Une mise à l'échelle de deux réduit la hauteur et la largeur (en pixels) et la résolution par deux. Ceci évite que la nouvelle image en gris apparaisse avec un effet de mosaïque.

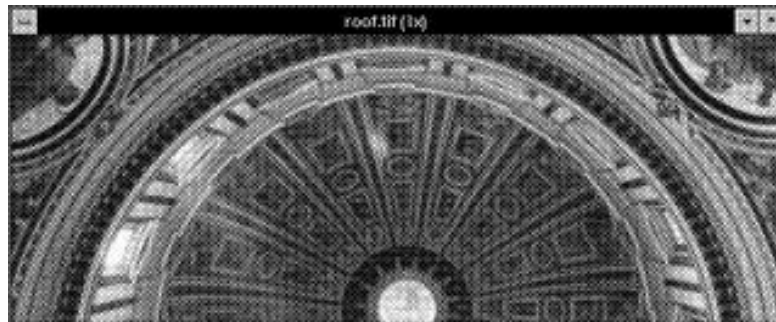
MANIPULER DES IMAGES

*Image en
noir & blanc*



*Après conversion:
Taille de cellule 5
et Echelle 5.*

*(Détails clairs,
mais grille visible –
taille de cellule
incorrecte)*



*Après conversion:
Taille de cellule 8
et Echelle 5.*

*(Transitions de tons
plus douces, mais
détails estompés)*



5.2.2 Niveaux de gris en noir & blanc

Lors de la conversion d'images en niveaux de gris en noir & blanc, les nuances de gris originales en peuvent être retenues. Pour les simuler, Image Editor groupe les pixels noirs et blancs avec une option de "tramage". Les options de tramage de Image Editor sont adéquates pour la plupart des situations, mais sont particulièrement utiles pour préparer des images pour un affichage sur des moniteurs monochrome.

Note: *Vous pouvez seulement convertir des images en niveaux de gris directement en noir & blanc. Pour des images d'autres types de données, convertissez-les d'abord en niveaux de gris.*

La boîte de dialogue Noir & blanc apparaît quand vous choisissez la commande Convertir en Noir & blanc dans le menu Image, et propose les options suivantes:

Résolution permet de choisir la résolution de la nouvelle image. Vous pouvez choisir la résolution qui correspond à celle de votre **Ecran**, **Imprimante** ou **Image active**, ou en définir une. (Si vous sélectionnez une résolution élevée, un fichier très large est produit, et la conversion peut être très longue.)

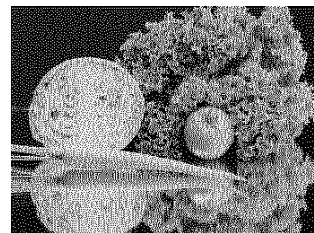
Tramage permet de choisir une méthode de tramage. **Aucun** mappe simplement les gris clairs en blanc, et les gris foncés en noir. **Motif** arrange les pixels en carrés pour simuler les nuances de gris. **Diffus** utilise une méthode moins structurée et produit généralement le meilleur résultat.



Image en niveaux de gris



Aucun tramage



Tramage diffus

5.2.3 Niveaux de gris en indexé 16 couleurs

La conversion de niveaux de gris en indexé 16 couleurs implique les mêmes options de tramage que celles utilisées pour convertir de niveaux de gris en noir & blanc. Ces options contrôlent comment 256 nuances de gris sont tramées avec les 16 couleurs disponibles. Quelle que soit l'option choisie, Image Editor sélectionne une plage de 16 gris qui correspondent aux 16 gris de l'original, et trame les nuances originales de la même manière que la conversion de niveaux de gris en noir & blanc.

5.2.4 RVB couleurs réelles en indexé 16 couleurs

Convertir de RVB couleurs réelles en indexé 16 couleurs signifie convertir 16,7 millions de couleurs possibles en 16. Vous devez décider comment les 16 couleurs sont choisies et arrangées (tramées) pour obtenir le meilleur résultat. Image editor fournit les options suivantes pour contrôler ce choix:

Palette permet de sélectionner les couleurs à inclure dans le tableau des couleurs de la nouvelle image. **Standard** utilise le tableau par défaut du système, contenant les 16 couleurs disponibles sur un affichage VGA standard.

L'option **Optimisée** crée un tableau des couleurs qui est l'adaptation la plus proche des couleurs utilisées dans l'image. Dans la plupart des cas, cette option donne les meilleurs résultats.

Entrées réservées permet de réserver certaines des entrées dans une palette optimisée. Par exemple, si votre image est largement bleue et verte, et n'a pas de noir; vous voulez ajouter du texte plus tard, et avez besoin de noir. Sélectionnez l'option **Noir & blanc**, et le tableau des couleurs contiendra des bleus, des verts, du noir et du blanc. Cochez l'option **8 coul. primaires** pour retenir du rouge, du vert, du bleu, du cyan, du magenta, du jaune, du noir et du blanc.

5.2.5 RVB couleurs réelles en 256 couleurs

Pour la conversion de RVB couleurs réelles en 256 couleurs, Image Editor fait face au même problème que pour les 16 couleurs: comment représenter plusieurs millions de couleurs avec seulement quelques-unes. La boîte de dialogue pour cette conversion propose les options suivantes:

Palette contrôle la sélection des couleurs de la palette. **3-3-2 (bits)** utilise le tableau de 256 couleurs par défaut du système, basé sur une combinaison de huit rouges (3 bits), huit verts (3 bits) et quatre bleus (2 bits). **6-7-6 (niveaux)** utilise une palette qui offre six niveaux (nuances) de rouge, sept niveaux de vert, et six niveaux de bleu. C'est la palette standard de ZSoft Paintbrush IV Plus. **6-6-6 (niveaux)** offre le mode le plus équilibré de la palette, avec six niveaux de rouges, six niveaux de vert, et six niveaux de bleu. C'est la palette standard de l'ordinateur Apple Macintosh. **Optimisée** crée une palette qui correspond aux couleurs utilisées dans l'image aussi bien que possible, et produit généralement le meilleur résultat.

Tramage vous donne le choix de tramer ou non. Si vous décidez de tramer, Image Editor utilise la couleur du tableau qui est la plus proche de la couleur en question. (Les options Motifs et Diffus travaillent de la même manière que celles décrites dans la section Niveaux de gris en noir & blanc.)

Note: *Pour visualiser une image en RVB couleurs réelles sur un affichage 256 couleurs, sélectionnez les options Palette optimisée et Tramage diffus. Ceci donne les meilleurs résultats possible. (Assurez-vous que l'option Utiliser la même palette dans la boîte de dialogue Affichage n'est pas cochée.)*

6 *Dessiner*

Les outils de peinture de Image Editor permettent de retoucher et améliorer n'importe quel type d'images. Tous ces outils offrent une variété de fonctions, qu'ils soient très avancés, comme la lampe magique ou l'outil de clone, ou plus communs, comme l'outil de texte, le pinceau, ou la gomme. Ce chapitre introduit ces outils, et commence par décrire comment sélectionner et travailler avec des couleurs dans Image Editor.

6.1

Choisir des couleurs

Utiliser la couleur correcte est un des points les plus importants de tout travail de peinture. Image Editor offre plusieurs manières pour vous aidez à choisir la meilleure couleur, et vous laisse un maximum de liberté dans votre choix d'affichage et de sélection de couleurs. La palette de couleurs représente le moyen le plus évident pour sélectionner une couleur.

6.1.1 La palette de couleurs



La palette de couleurs contient les couleurs que vous pouvez appliquer aux images. La manière dont les couleurs sont affichées dépend du type de l'image active sur votre espace de travail. Pour les images en niveaux de gris, la palette affiche des nuances de gris. Elle affiche les 16 ou 256 couleurs du tableau des couleurs d'une image en indexé couleurs. Pour les images en RVB couleurs réelles, une plage complète de couleurs est affichée sous forme de cellules ou de spectre continu.

Deux couleurs sont toujours sélectionnées lorsque vous travaillez sur une image: la couleur d'avant-plan et la couleur d'arrière-plan. Elles apparaissent dans les deux carrés de couleurs – les indicateurs – au fond de la palette.

6.1.2 Le compte-gouttes



Le compte-gouttes est utilisé pour sélectionner les couleurs d'avant et d'arrière-plan. Cliquez sur une image ou dans la palette de couleurs avec le compte-gouttes. (Si vous déplacez le pointeur de la souris sur la palette de couleurs, il devient automatiquement le compte-gouttes.)

Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner la couleur sous le pointeur comme couleur d'avant-plan. Cliquez avec le bouton droit pour sélectionner la couleur d'arrière-plan. Lorsque le compte-gouttes passe sur une image, ou la palette de couleurs, la partie gauche de la barre d'état affiche les valeurs de couleurs du pixel sous l'outil.

6.1.3 La boîte de dialogue Sélectionner une couleur

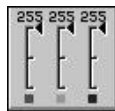
Une autre méthode de sélection de couleurs est l'utilisation des boîtes de dialogue Couleur d'avant-plan et Couleur d'arrière-plan. Vous obtenez ces boîtes de dialogue en:

- cliquant deux fois sur le compte-gouttes dans la barre d'outils (ouvre la boîte de dialogue pour l'indicateur de couleurs en surbrillance).
- cliquant deux fois sur les indicateurs de couleur d'avant-plan ou d'arrière-plan; la boîte de dialogue appropriée apparaît.

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, la couleur courante est affichée sur le côté droit. Pour la changer, spécifier d'abord le modèle de couleurs à utiliser: RVB ou TSL. (Pour plus d'informations sur les modèles de couleurs, consultez le manuel d'introduction.) Votre choix détermine la fonction des trois curseurs de défilement au centre de la boîte de dialogue. Déplacez les curseurs pour changer la valeur des composants de couleurs individuels. Les ajustements apparaissent dans la zone de la nouvelle couleur.

Note: *Lorsque vous travaillez avec des images en indexé couleurs ou en niveaux de gris, la couleur sélectionnée est remplacée par la couleur la plus proche, ou convertie en une valeur de gris équivalente.*

6.1.4 Les curseurs de valeurs



En dessous des indicateurs de couleurs dans la palette de couleurs se trouvent les curseurs de valeurs. Ils affichent les valeurs de couleurs de l'indicateur en surbrillance. Déplacez les flèches des curseurs pour changer les valeurs, et ainsi la couleur de l'indicateur en surbrillance. (Vous pouvez changer l'indicateur actif en cliquant sur l'indicateur non sélectionné.) Les valeurs sont RVB ou TSL selon le modèle choisi dans la boîte de dialogue Sélectionner une couleur (voir p.89).

6.2

Modifier le tableau des couleurs

Les couleurs dans une image en indexé couleurs sont enregistrées dans un tableau des couleurs. Pour visualiser ce tableau, choisissez la commande Tableau des couleurs du menu Affichage (cette commande est désactivée si l'image active n'est pas en indexé couleurs). Dans la boîte de dialogue, vous pouvez changer les couleurs du tableau, changeant ainsi la composition des couleurs de l'image.

Cliquez sur une cellule pour changer sa couleur. La boîte de dialogue Couleur de cellule apparaît. Une fois la couleur changée, cliquez sur OK, la nouvelle couleur est insérée dans le tableau, et l'image reflète les changements faits.

Note: Utilisez cette commande pour changer globalement une simple couleur dans une image, par exemple de blanc à noir.

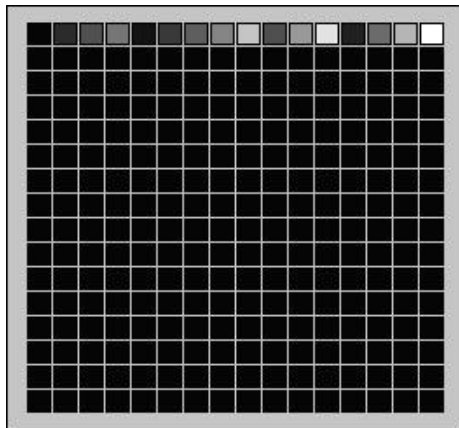


Tableau des couleurs d'une image en indexé 16 couleurs

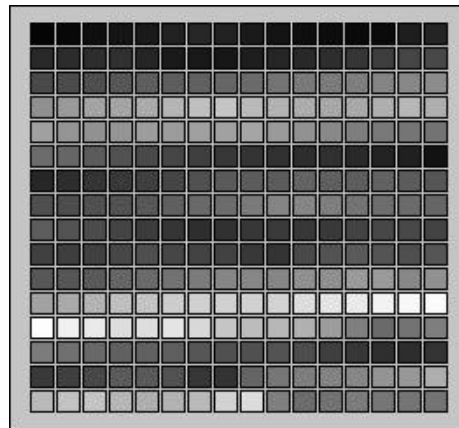


Tableau des couleurs d'une image en indexé 256 couleurs

6.2.1 Charger et enregistrer des tableaux des couleurs

Image Editor permet de charger et enregistrer des tableaux des couleurs, afin de pouvoir optimiser un tableau pour un type d'image, puis appliquer les mêmes couleurs sur d'autres images. Lorsque vous chargez un tableau, le tableau existant est effacé, et les pixels dans l'image assument les valeurs du nouveau tableau.

Pendant l'installation du programme, vous avez l'opportunité d'installer des tableaux des couleurs pré définis. (Les tableaux des couleurs ont une extension PAL.) Ces tableaux peuvent être utilisés avec des images en niveaux de gris que vous avez converti en indexé 256 couleurs. Essayez-les ou créez vos propres tableaux pour obtenir le meilleur résultat possible.

Note: *Vous pouvez seulement charger des tableaux contenant 16 couleurs dans des images en indexé 16 couleurs, et des tableaux avec 256 couleurs dans des images en indexé 256 couleurs.*

6.3

Remplir une zone

Une des manières d'altérer le contenu d'une image ou d'une zone sélectionnée est de la "remplir" avec une couleur ou d'autres données d'image. Pour effectuer un remplissage, choisissez la commande Remplir du menu Edition. La boîte de dialogue qui apparaît propose les options suivantes:

Contenu du Presse-papiers remplit la zone avec des données d'image du Presse-papiers. Si la zone est plus large que le contenu du Presse-papiers, les données sont alignées en mosaïque pour remplir la zone. Si la zone est plus petite, les données du Presse-papiers sont découpées. Cochez l'option **Commencer depuis sélection** pour placer le coin supérieur gauche de l'image du Presse-papiers au coin supérieur gauche de la zone sélectionnée. Si cette option n'est pas cochée, ou s'il n'y a pas de zone sélectionnées, la première copie de l'image du Presse-papiers est collée au coin supérieur gauche de l'image active; les copies suivantes sont alignées à droite et en dessous, jusqu'à ce que l'image ou la zone soit remplie. (Si vous remplissez plusieurs zones d'une image, et vous voulez aligner les images du Presse-papiers, ne cochez pas cette option.)

Note: *Pour placer une grande image du Presse-papiers dans une petite zone et pouvoir choisir ce qui apparaît dans l'image, utilisez la commande Dans sélection du sous-menu Edition: Coller (voir p.36).*

Sélectionner les options **Couleurs d'avant-plan en arrière-plan** ou **Couleurs d'arrière-plan en avant-plan** active les trois options **Remplir en gradient** au fond de la boîte de dialogue, **Linéaire**, **Rectangulaire** et **Elliptique**. Avec celles-ci, vous pouvez créer un motif en gradient pour remplir la zone.

Pour utiliser un remplissage en gradient:

1. Sélectionnez l'image, ou la zone, que vous voulez remplir.
(Seule les images en niveaux de gris ou en RVB couleurs réelles peuvent être utilisées.)
2. Choisissez "Remplir" du menu Edition.
3. Sélectionnez l'option **Couleurs d'avant-plan en arrière-plan**. La zone de groupe Remplir en gradient est activée.
4. Cliquez sur l'option **Linéaire**
5. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et le pointeur de la souris change de forme.
6. Cliquez sur le point duquel vous voulez que la couleur d'avant-plan commence et déplacez la souris au point de la couleur d'arrière-plan. Relâchez le bouton de la souris pour remplir la zone de sélection. Les zones avant le point de départ et après le point de fin sont remplies respectivement avec la couleur d'avant-plan et d'arrière-plan.

Notes:

- *L'option de remplissage est modale, ce qui signifie que vous pouvez répéter le remplissage. Vous pouvez changer les couleurs d'avant et d'arrière-plan, et essayer différents effets (si vous remplissez une zone qui n'est pas flottante), mais n'oubliez pas de choisir la commande Annuler après chaque application. Pour stopper le remplissage, pressez la touche Echap, changez d'outils, ou choisissez une commande de menus.*
- *Si vous utilisez l'option Rectangulaire ou Elliptique, maintenez la touche Maj enfoncée pour produire un carré ou un cercle.*



Remplissage en gradient depuis la gauche: Linéaire, Rectangulaire, Elliptique

6.3.1 Effacer ou glisser-déplacer pour remplir

La manière la plus rapide de remplir une image est de choisir votre couleur de remplissage comme couleur d'arrière-plan, et d'utiliser la commande Effacer du menu Edition ou de presser la touche Suppr. Ceci remplit l'image, ou la zone sélectionnée, sans accéder à la boîte de dialogue Remplir.

Si vous voulez utiliser une image existante comme remplissage, vous pouvez la copier sur le Presse-papiers et puis la coller dans une autre image. Vous pouvez aussi simplement glisser-déplacer une sélection d'une image sur une autre (avec la touche F enfoncée) (voir p.38).

6.4

Utiliser les outils de peinture

Image Editor est équipé avec un nombre d'outils qui permettent de dessiner et retoucher des sélections d'une image. La manière d'utiliser ces outils dépend de l'outil sélectionné et de l'opération à effectuer.

Sélectionner un outil en cliquant sur l'icône appropriée dans la barre d'outils. (Le pointeur de la souris change pour refléter l'outil sélectionné lorsqu'il est sur une image.) Pour appliquer l'outil, déplacez-le sur le point de l'image où vous voulez commencer, et pressez le bouton de la souris. Les effets de l'outil continuent jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

La plupart des outils fournissent des options que vous pouvez sélectionner ou changer en cliquant deux fois sur leurs icônes dans la barre d'outils. Trois des sept outils de peinture, le pinceau, le pistolet, et l'outil de ligne, fournissent les mêmes options, alors que la lampe magique, l'outil de clone, la gomme, et l'outil de texte, fournissent leurs propres options. Cette section décrit les caractéristiques de chacun.

Note: *Si vous avez créé une zone de sélection, les outils sont seulement appliqués sur la zone dans la sélection. Utilisez les zones de sélection de cette manière pour restreindre les parties de l'image sur lesquelles des changements sont appliqués.*

6.4.1 Taille et forme de pinceau



Avant d'utiliser un outil de peinture, vous pouvez choisir une forme et une taille de pinceau. Cliquez sur le bouton de formes au sommet de la palette de couleurs: la boîte de dialogue Formes de pinceau apparaît, et permet de choisir une des six formes et une des vingt-quatre tailles.

Note: *Vous pouvez aussi accroître la taille du pinceau en déplaçant le curseur près du bouton de formes.*

6.4.2 La lampe magique



La lampe magique n'est pas strictement un outil de peinture: elle ne "peint" pas sur l'image existante avec une couleur sélectionnée. Elle est utilisée pour modifier les valeurs des pixels, et offre cinq fonctions: estomper, affiner, assombrir, éclaircir, et étaler. Vous choisissez la fonction et l'intensité de l'effet dans la boîte de dialogue qui apparaît en cliquant deux fois sur l'icône de la Lampe magique dans la barre d'outils.

Notes:

- *La magique peut seulement être appliquée aux images en niveaux de gris et RVB couleurs réelles.*
- *Selon la fonction sélectionnée, vous pouvez augmenter ou réduire l'effet en déplaçant le curseur Niveau vers la gauche ou la droite.*
- *Lorsque vous appliquez une fonction sélectionnée sur une zone, l'outil utilise la forme et la taille du pinceau courant chaque fois que vous pressez le bouton gauche de la souris. Déplacez la souris pour appliquer l'effet sur une large zone. Cliquez plusieurs fois pour rappliquer et augmenter l'effet sur une zone spécifique. (Pour Etaler, vous devez déplacer l'outil, puisqu'il étale les couleurs d'une zone à une autre.)*

IMAGE EDITOR

Exemples d'effets réalisés avec la lampe magique

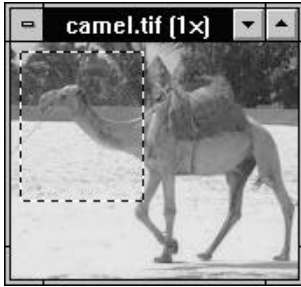
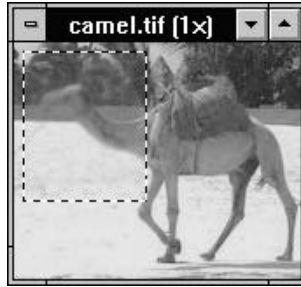
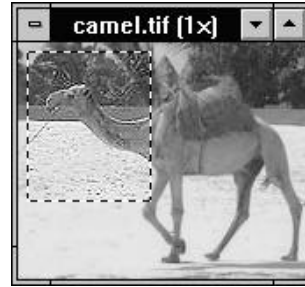


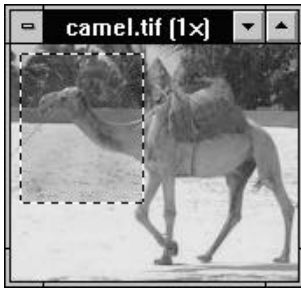
Image originale



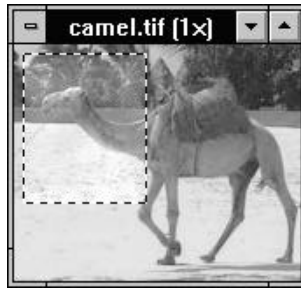
Estomper



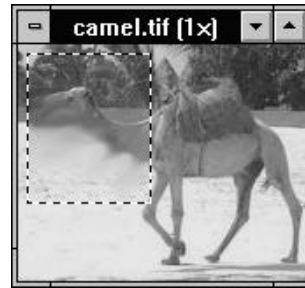
Affiner



Assombrir



Eclaircir



Etaler

6.4.3 Appliquer des couleurs avec le pinceau



Le pinceau applique des couleurs sur une partie d'une image.

Cliquez le bouton gauche de la souris pour appliquer la couleur d'avant-plan, ou le bouton droit pour appliquer la couleur d'arrière-plan. (La taille et la forme de la couleur appliquée sont déterminées par les réglages courants du pinceau.)

Cliquez deux fois sur l'icône du pinceau dans la barre d'outils pour ouvrir la boîte de dialogue Pinceau:

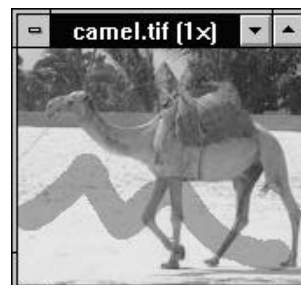
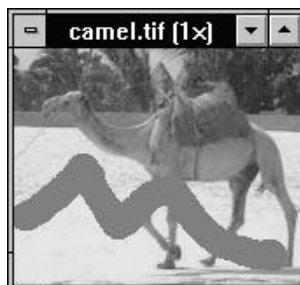
La zone de liste déroulante **Facteur** permet de choisir les composants de couleur qui seront appliqués sur l'image active (seulement pour les images en RVB couleurs réelles).

- **TSL** remplace toutes les parties de l'images, sur lesquelles vous appliquez l'outil, avec la couleur appliquée.
- **Teintes et saturation** remplace les teintes et la saturation des pixels avec celles de la couleur appliquée, mais retient la luminosité. Par exemple, si vous convertissez une image en niveaux de gris en RVB couleurs réelles, vous pouvez utiliser cette option pour colorer des zones de l'image.
- **Teintes seules** change les teintes des pixels avec les teintes de la couleur d'avant-plan. Utilisez ceci pour changer les couleurs d'une zone dans des images en couleurs.

L'option **Contours flous** fusionne les bords des zones peintes avec l'image originale.

Note: Cette boîte de dialogue est disponible seulement pour les images en niveaux de gris et en RVB couleurs réelles.

Peindre avec tous les
composants de
couleurs (gauche)
et avec seulement
Teintes et saturation
(droite)



6.4.4 Cloner des parties d'une image



Cloner permet de copier une partie d'une image sur une autre zone dans la même image ou sur une autre image du même type de données.

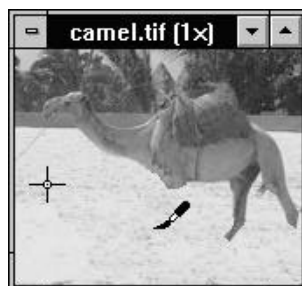
Pour cloner des parties d'une image:

1. Cliquez sur l'icône de l'outil de clone dans la barre d'outils
2. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la zone que vous voulez cloner. (Cette zone est marquée par une croix et le pointeur de la souris devient le pointeur de clone.)
3. Déplacez votre souris sur une autre partie de l'image pour commencer à peindre. La croix devient un carré indiquant la zone que vous clonez, et vous remplacez la zone sur laquelle le carré de clone passe. (Les réglages courants du pinceau déterminent la forme et la taille de la zone peinte.)

La position de la croix, après l'opération, est déterminée par l'option **Continuer** dans la boîte de dialogue Clone (ouverte en cliquant deux fois sur l'icône de l'outil). Si cette option n'est pas cochée, la croix retourne à son point d'origine; si elle est cochée, la croix reste où elle est, vous permettant de stopper lors du clonage d'une large zone. La boîte de dialogue Clone permet aussi de contrôler la transparence et de sélectionner une option pour fusionner les contours de vos zone clonées avec l'image.

Note: *Les images en indexé couleurs et en noir & blanc ne peuvent être clonées.*

Cloner une image



6.4.5 Utiliser le pistolet

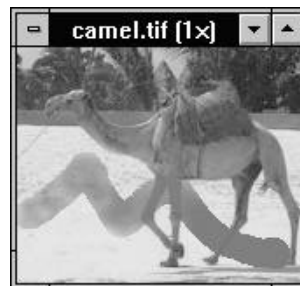
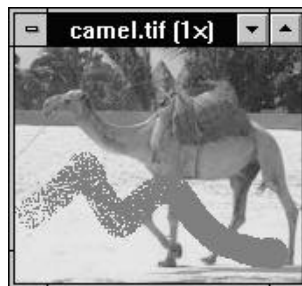


Le pistolet pulvérise une couleur sur l'image. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour appliquer la couleur d'avant-plan, et avec le bouton droit pour la couleur d'arrière-plan. (La taille et la forme du pistolet sont déterminés par les réglages courants du pinceau.) La couleur appliquée augmente progressivement comme vous déplacez le pointeur de la souris sur une zone avec un mouvement de va et vient. Si vous restez sur un point, la densité de la couleur s'accroît sur ce point.

Cliquez deux fois sur l'icône du pistolet pour ouvrir la boîte de dialogue Pistolet, qui fournit les mêmes options que la boîte de dialogue Pinceau (voir p.97). Si vous utilisez l'option **Contours flous**, la couleur est appliquée comme un nuage de gouttelettes; sinon l'effet est similaire à des grains de sable.

Note: Cette boîte de dialogue est disponible seulement pour les images en niveaux de gris et en RVB couleurs réelles.

Utiliser le pistolet
sans l'option
Contours flous
(gauche) et avec
(droite)



6.4.6 Dessiner des lignes droites

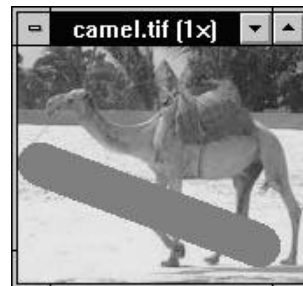
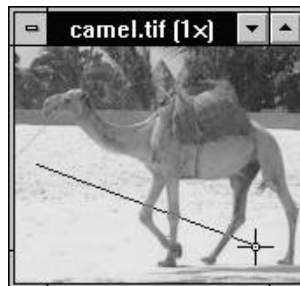


Utilisez l'outil de ligne pour dessiner des lignes droites sur une image. Le bouton gauche de la souris applique la couleur d'avant-plan, le bouton droit applique la couleur d'arrière-plan. (La forme des extrémités et la largeur de la ligne sont déterminées par les réglages courants du pinceau.)

Pour dessiner une ligne, cliquez sur le point de départ, et déplacer la souris; relâchez le bouton de la souris pour terminer la ligne. Pressez la touche Maj pour contraindre la ligne à un angle de 0°, 45°, ou 90°. Cliquez deux fois sur l'icône de l'outil de ligne pour ouvrir une boîte de dialogue contenant les mêmes options que la boîte de dialogue Pinceau (voir p.97).

Note: Cette boîte de dialogue est disponible seulement pour les images en niveaux de gris et en RVB couleurs réelles.

Dessiner une ligne droite



6.4.7 Effacer des couleurs



La gomme remplace les zones d'une image avec la couleur d'arrière-plan courante. Vous pouvez choisir de remplacer toutes les couleurs sur lesquelles la gomme passe, ou de remplacer seulement la couleur d'avant-plan. (Utilisez le bouton gauche de la souris; le bouton droit n'a aucun effet avec cet outil.)

Pour utiliser la gomme:

1. Sélectionner l'image ou la zone que vous voulez effacer.
2. Choisissez la couleur que vous voulez effacer comme couleur d'avant-plan, et la couleur de remplacement comme couleur d'arrière-plan.
3. Cliquez deux fois sur l'icône de la gomme dans la barre d'outils.
4. Dans la boîte de dialogue Gomme, sélectionnez l'option **Remplacer l'avant-plan par le fond** et cliquez sur OK.
5. Déplacez la gomme sur une zone de l'image contenant la couleur d'avant-plan. La couleur d'avant-plan dans la zone change en couleur d'arrière-plan sans affecter les autres couleurs.

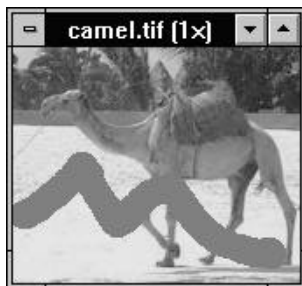
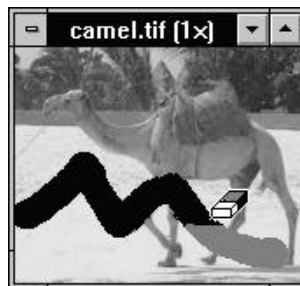


Image originale avec couleur d'avant-plan (gris)



Effacer l'avant-plan en arrière-plan (noir)



Effacer toutes les couleurs en couleur d'arrière-plan (noir)

6.4.8 Ajouter du texte sur une image



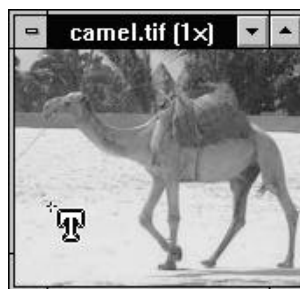
L'outil de texte permet d'ajouter du texte sur une image. Vous avez le choix de créer un texte avec une ombre en 3-D, et d'utiliser le lissage pour rendre l'apparence des bords des lettres plus doux.

Pour ajouter du texte:

1. Cliquez sur l'icône de l'outil de texte dans la barre d'outils.
2. Cliquez sur la zone dans l'image où vous voulez commencer votre texte. La boîte de dialogue Texte apparaît.
3. Entrez le texte à insérer dans la zone de texte **Texte**. La quantité de texte est limitée par la taille de la zone de texte. Pour commencer une nouvelle ligne, pressez Ctrl + M (ou Ctrl + Entrée).
4. Sélectionnez la taille et le style du texte. Réglez les effets d'ombre et de couleur comme désiré.
5. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et le texte apparaît sur l'image comme sélection flottante remplie avec la couleur sélectionnée. L'outil de rectangle de sélection est automatiquement sélectionné afin de pouvoir repositionner votre texte.
6. Pour combiner le texte avec l'image, choisissez "Rien" du sous-menu Edition: Sélectionner.

Note: *Lissage est seulement disponibles pour les images en niveaux de gris et RVB couleurs réelles.*

*Ajouter du texte sur
une image*



7 *Retoucher des images*

L'édition d'images ne serait pas complète sans outils destinés à retoucher et améliorer des images. Image Editor fournit de nombreuses commandes pour ajuster et corriger les couleurs, et toute une gamme de filtres et d'effets spéciaux qui peuvent être utilisés pour introduire des nouveaux éléments dans vos travaux.

7.1

Ajuster et modifier des couleurs

Les commandes que vous utiliserez le plus souvent lors de votre travail sur des images sont celles qui concernent l'ajustement et la correction des valeurs des couleurs. Dans Image Editor, les commandes contrôlant ce type d'opération, Mappage des tons, Réglages des tons, Luminosité & contraste, Teintes & saturation, Inverser, Réglages des niveaux, et Optimisation, se trouvent toutes dans le menu Image.

Dans la plupart des cas, ces commandes peuvent être appliquées à des zones sélectionnées ou à toute l'image. Cependant, certaines commandes ne sont pas disponibles avec certains types de données, ou ne peuvent être appliquées à des zones sélectionnées dans certains types de données.

Note: *Si vous n'êtes pas familier avec la terminologie utilisée dans ce chapitre, consultez le glossaire dans le manuel d'introduction.*

7.1.1 Comprendre les courbes de mappage

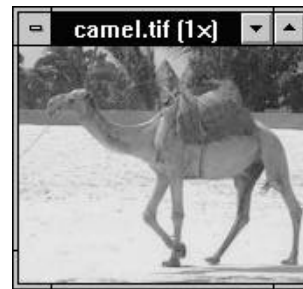
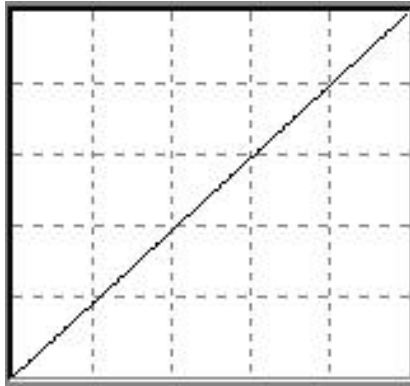
Lorsque vous sélectionnez les commandes Mappage des tons ou Réglages des tons, une boîte de dialogue apparaît avec un graphe représentant les valeurs de couleur des pixels dans l'image. L'axe horizontal (x) représente la valeur "d'entrée", ou la valeur originale du noir (0), à gauche, au blanc (255), à droite. L'axe vertical (y) représente la "sortie", ou la valeur remappée.

Note: *Pour les images en RVB couleurs réelles, le côté droit du graphe peut aussi représenter une valeur primaire, rouge, vert, ou bleu, selon le canal sélectionné dans la zone de liste Canal.*

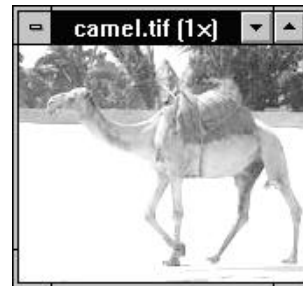
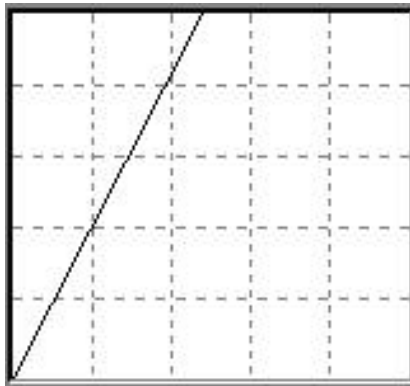
Lorsque vous visualisez le graphe, une courbe (ligne) le divise en diagonale. Ceci indique que pour chaque valeur "d'entrée", la valeur de "sortie" est la même (par ex. $y=x$). En altérant cette courbe, vous pouvez changer les valeurs de couleur des pixels :

RETOUCHER DES IMAGES

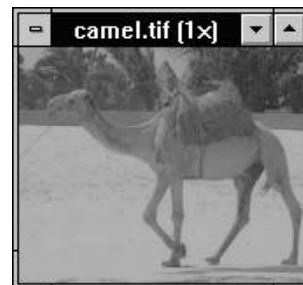
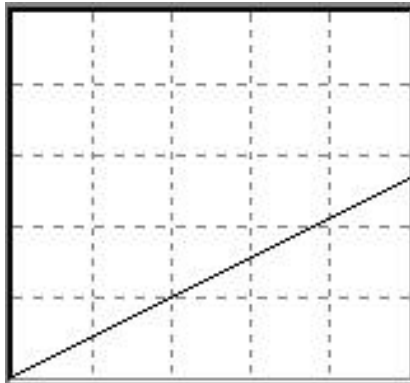
*Courbe de mappage
et image normales
($y=x$)*



*Nouvelles courbe de
mappage et image
($y=2x$): toutes les
valeurs de gris
supérieures à 128
deviennent blanches*



*Nouvelles courbe de
mappage et image
($y=\frac{1}{2}x$): toutes les
valeurs sont
mappées du noir au
gris moyen (128)*



7.1.2 Ajuster les tons

La commande Réglages des tons ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez ajuster la clarté, la moyenne, et les ombres des zones d'une image. Les zones de clarté sont celles qui apparaissent plus claires ou brillantes, les zones d'ombres sont les zones foncées, et les zones de moyenne sont celles entre les deux.

Note: *Ajuster ces options affectent les valeurs de couleurs de tous les pixels dans une image ou une zone sélectionnée.*

Dans la boîte de dialogue Réglages des tons, vous ajustez normalement tous les tons de l'image, mais pour les images en RVB couleurs réelles, vous pouvez aussi ajuster les trois canaux de couleurs, rouge, vert, et bleu, individuellement. Le meilleur ajustement des valeurs de couleur dépend complètement de l'image que vous utilisez. Le bouton Simuler vous permet d'essayer différents réglages. Ce qui suit devrait vous donner une bonne idée de ce qui se passe si vous déplacez les curseurs de défilement:

Changer la **Clarté** permet d'augmenter ou de réduire la luminosité des pixels les plus brillants dans l'image. Déplacez vers la droite (un pourcentage positif) pour accroître la luminosité, vers la gauche (un pourcentage négatif) pour réduire la luminosité.

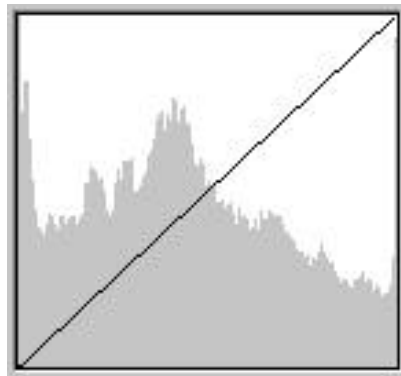
Changer la **Moyenne** permet d'ajuster les pixels moyens sans trop affecter la clarté et les ombres. Déplacez vers la droite pour éclaircir, vers la gauche pour assombrir.

Changer les **Ombres** éclaircis ou assombris les pixels foncés dans une image. Déplacez le curseur vers la droite pour rendre les ombres plus claires, vers la gauche pour les rendre plus foncées.

Le graphe dans la boîte de dialogue Réglages des tons affiche une fonction supplémentaire: l'histogramme. L'histogramme représente graphiquement la distribution des valeurs de couleur dans une image. Le nombre de pixels avec une couleur particulière est indiqué par l'axe vertical "y". Comme toutes les couleurs dans l'image sont affichées sur ce graphe, la distribution de certaines couleurs peut être moins apparente que d'autres, par ex. les pixels clairs dans une image foncée. Dans de tels cas, augmentez la valeur de l'**Echelle de l'histogramme** pour faire apparaître les valeurs de couleur avec moins de pixels. (Ceci affecte seulement l'affichage de l'histogramme.)

Si le bouton **Auto** est disponible lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Réglages des tons, cela signifie que votre image n'a pas de pixels noirs ($x=0, y=0$) et/ou blancs ($x=255, y=255$). Dans ce cas, cliquer sur le bouton Auto redessine la courbe pour mapper les valeurs originales sur la gamme de couleurs complète, du noir au blanc. Ceci améliore le contraste dans l'image et est recommandé (pour la plupart des images) avant d'ajuster les valeurs des couleurs.

Histogramme



7.1.3 Utiliser le mappage des tons

La section précédente a présenté l'ajustement des valeurs de couleur des pixels dans une image avec la boîte de dialogue Réglages des tons. Pour des ajustements plus précis, sur une plage de valeurs de couleur plus spécifique, vous pouvez utiliser la commande Mappage des tons.

Note: *Cette commande est destinée principalement au calibrage des périphériques d'entrée et de sortie. En tant que telle, elle est fournie comme option de post traitement lors du processus d'entrée/scanage et d'impression (voir p.131).*

Lorsque vous affichez la boîte de dialogue Mappage des tons, vous pouvez visualiser un graphe et une courbe de mappage. Vous pouvez ajuster cette courbe directement avec la souris, ou en sélectionnant un effet pré défini avec le bouton Fonctions étendues.

Note: *Chaque fois que vous sélectionnez une option de fonctions étendues, l'effet est appliqué sur la courbe par défaut (par ex. $x=0$ $y=0$). Pour appliquer différents effets en suivant, cochez l'option **Cumulatif**. Ceci applique chaque effet sur la courbe existante.*

Le bouton Egaliser permet d'adoucir la courbe de mappage, et de réduire des effets trop prononcés d'une nouvelle courbe (en cliquant plusieurs fois).

Le graphe est divisé en carré représentant 51 valeurs de couleur consécutives (sur une échelle de 0 à 255). Si vous voulez éditer seulement les valeurs dans un carré, ou si vous souhaitez plus de restrictions sur les ajustements possibles, cochez l'option **Afficher les points**. Ceci place des points de contrôle sur la courbe, aux points d'intersection de la courbe et des carrés. Après avoir ajusté les points de contrôles, vous pouvez appliquer d'autres effets ou égaliser la courbe, mais les points disparaîtront.

Note: *Points importants: la partie gauche représente les pixels foncés, la partie droite, les pixels clairs. Elever la courbe éclaircis les valeurs de couleurs; la rabaisser les fonce.*

7.1.4 Luminosité et contraste

La commande Luminosité & contraste permet d'ajuster la clarté et l'obscurité ainsi que la différence entre les zones de couleurs claires et foncées dans une image ou une zone de sélection. Utilisez-la pour effectuer un ajustement général sur la luminosité et le contraste des pixels dans une image.

Note: *Pour les images en RVB couleurs réelles, vous pouvez aussi éditer les canaux de couleurs individuels, rouge, vert, et bleu.*

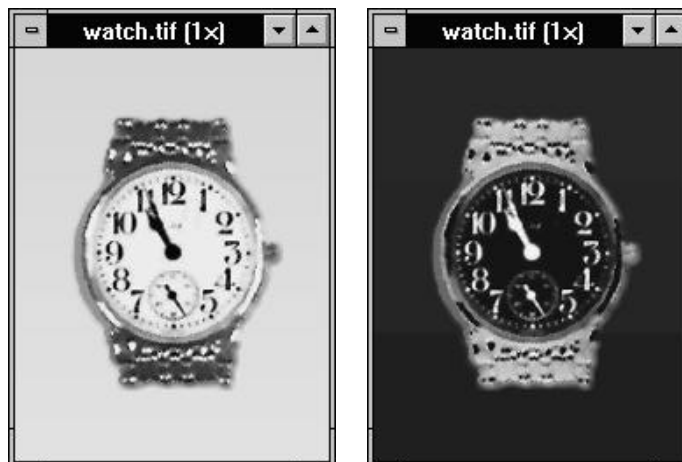
7.1.5 Teintes et saturation

Les commandes mentionnées jusqu'ici traitent essentiellement de la clarté et l'obscurité des pixels. Il est possible parfois de ne vouloir changer que la couleur (teinte) ou la pureté (saturation) des couleurs. Pour changer la teinte et la saturation d'une image, choisissez la commande Teintes & saturation. Vous pouvez essayer différents réglages en déplaçant les curseurs de défilement et en pressant le bouton Simuler dans la boîte de dialogue Teintes & saturation.

7.1.6 Inverser des couleurs

La commande Inverser inverse les couleurs dans une image. Si votre image possède des nuances de noir, elles sont inversées pour refléter des nuances de blanc. Pour les images en couleurs, chaque pixel change en sa couleur complémentaire (par ex. bleu devient jaune).

*Image avant et
après inversion*

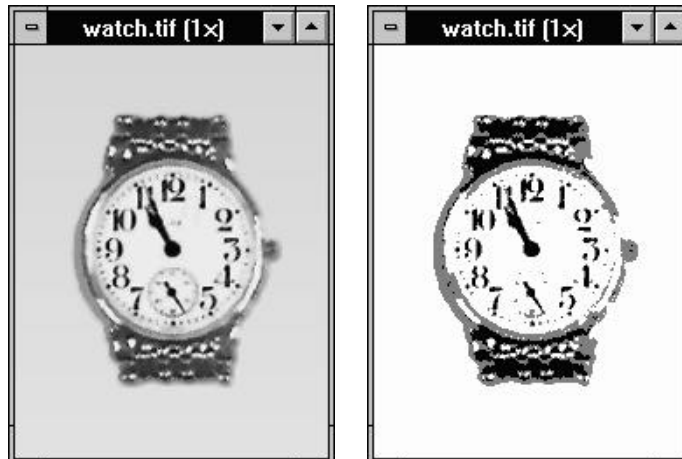


7.1.7 Ajuster le nombre de couleurs

La commande Réglages des niveaux permet de réduire le nombre de nuances de gris ou de couleurs dans une image. Ceci est utile pour optimiser la compression d'une image par un plan de compression, ou pour créer des effets spéciaux.

Note: *Si vous n'utilisez pas un moniteur bien calibré ou un affichage couleurs réelles, il est possible que la sélection d'un niveau plus élevé (jusqu'à 64) ne produise pas d'effets visibles sur votre image. Mais ces changements seront probablement apparents lors de l'impression de l'image.*

Image avant et après réduction du nombre de couleurs affichables



7.1.8 Optimiser les couleurs

La commande Optimisation essaie de générer la meilleure couleur pour une image ou une zone sélectionnée en redistribuant les pixels sur la gamme complète des valeurs de couleurs ou de gris. L'effet varie d'une image à une autre, selon la distribution originale des valeurs grises/colorées. En général, l'optimisation des valeurs de pixels rend les détails des zones foncées d'une image plus apparents.

Pour comprendre le processus d'optimisation, visualiser l'histogramme d'une image (choisissez la commande Réglages des tons), avant d'appliquer la commande Optimisation. Visualisez l'histogramme à nouveau: les valeurs de couleurs sont maintenant distribuées sur l'image.

7.2 Appliquer des effets spéciaux

Image Editor fournit différentes commandes qui peuvent être utilisées pour retoucher des images et créer des effets spéciaux. Vous pouvez appliquer ces commandes sur des images ou sur des zones sélectionnées. Cependant, elles ne sont applicables que sur des images en niveaux de gris ou en RVB couleurs réelles. Si vous désirez appliquer des effets spéciaux sur des images d'autres types, convertissez-les tout d'abord en niveaux de gris ou en RVB couleurs réelles.

Estomper des images

La commande Estomper du menu Effet permet de réduire le contraste des valeurs des pixels dans une image pour créer une image plus douce. Les images peuvent être estompées de trois manières: Légèrement, Plus, et Fortement. Pour estomper une image plus sélectivement, utilisez la lampe magique (voir p.95). Ceci permet d'effectuer l'opération sur une petite zone plutôt que sur l'image entière ou une zone sélectionnée.

Image avant et après Estomper



Affiner des images

La commande Affiner du menu Effet augmente le contraste entre les pixels clairs et foncés dans une image. Ceci est essentiellement l'opposé de Estomper. Les images peuvent être affinées de trois manières: Légèrement, Plus, et Fortement. Utilisez la lampe magique pour affiner une petite zone d'une image, plutôt que toute l'image ou une zone sélectionnée.

*Image avant et
après Affiner*



Retirer le "bruit" d'une image

Le "bruit" dans une image réfère aux pixels qui sont considérablement différents en couleur des pixels voisins: par exemple, un pixel noir apparaissant dans une zone principalement blanche. (Ceci arrive souvent lorsque vous scannez des images de faible qualité.) La commande Nettoyer du menu Effet permet de nettoyer ces pixels errants, les fusionnant avec la couleur d'arrière-plan, et adoucit les bords des larges zones de couleurs.

Accentuer les contours d'une image

Un contour dans une image est définis comme les parties de l'image où des changements de couleurs significatifs se passent. La commande Accentuer les contours marque ces changements, augmentant ainsi effectivement le contraste le long des contours en les rendant plus prononcés et plus nets.

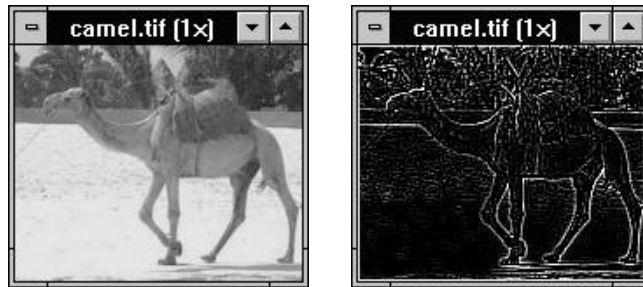
*Image avant et
après Accentuer
les contours*



Tracer les contours d'une image

La commande Tracer les contours du menu Effet diffère de la commande Accentuer les contours en ce qu'elle inverse les contours d'une image et obscurcit le reste de l'image avec du noir. La couleur des lignes varie selon le format de l'image sur lequel vous travaillez. Les images en niveaux de gris produisent des lignes de blanc et de nuances de gris variées. Les images en RVB couleurs réelles produisent des lignes soit blanches ou colorées.

*Image avant et
après Tracer les
contours*



Note: *Inverser une image sur laquelle vous avez appliqué "Tracer les contours" pour créer un effet de dessin au crayon.*

Ajuster une image pour un affichage vidéo

La commande Réglages pour NTSC du menu Effet permet de visualiser une image comme si elle était affichée sur un périphérique NTSC. Ceci est utile pour avoir une idée de l'apparence d'une image dans une séquence vidéo d'un programme d'édition de vidéo.

Note: *Selon l'image et votre mode d'affichage courant, l'utilisation de cette commande peut ne produire aucun effet visible.*

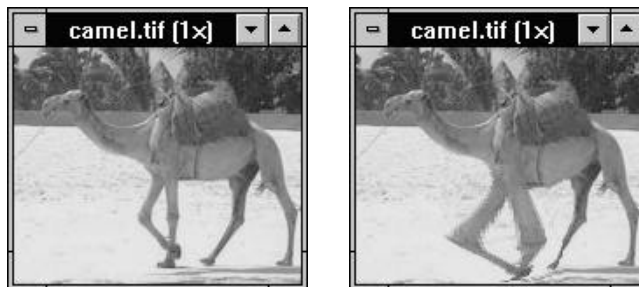
Déformer une image

Déformation est une méthode de distortion d'une image en niveaux de gris ou RVB couleurs réelles en utilisant une grille qui apparaît dans la boîte de dialogue ouverte avec la commande Déformation du menu Effet. Vous pouvez définir la taille des carrés de la grille, la qualité de l'effet, et l'affichage des points de contrôles.

Pour déformer une zone, cliquez sur un point de contrôle (ou sur l'intersection de deux lignes si les points sont masqués) et déplacez-le. (Vous pouvez seulement déplacer dans les limites d'un carré.) Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la grille change de forme. Vous pouvez visualiser les effets de la déformation sur la diapo d'exemple en cliquant sur le bouton Test. Cliquez sur le bouton Simuler pour visualiser les effets sur l'image réelle.

Note: Dans la plupart des cas, le contrôle de qualité **Bon** produira un effet plus qu'adéquat. L'option **Meilleur** peut parfois produire un meilleur effet, mais requière plus de temps pour effectuer l'opération.

Image avant et
après Déformation



Filtre personnalisé

La plupart des effets de Image Editor fonctionnent par régénération de la valeur d'un pixel basée sur sa valeur originale et les valeurs des pixels voisins. La commande Filtre personnalisé permet de créer vos propres effets, en utilisant une manière similaire.

Pour créer votre propre filtre:

1. Sélectionnez l'image sur laquelle vous voulez appliquer le filtre.
2. Choisissez "Filtre personnalisé" du menu Effet. La boîte de dialogue Filtre personnalisé apparaît.
3. Dans la zone de liste **Symétrie**, sélectionnez une des options suivantes:
 - **Sans** – n'effectue pas de symétrie.
 - **Horizontale** – copie les valeurs entrées dans une cellule dans la cellule opposée horizontalement.
 - **Verticale** – copie les valeurs entrées dans une cellule dans la cellule opposée verticalement.
 - **Par 4** – copie les valeurs entrées dans une cellule dans les trois cellules qui forment les autres coins du carré autour du centre.
4. Tapez des valeurs dans les cellules de la matrice. La cellule au centre de la matrice représente le pixel dont la valeur va être régénérée. Les cellules voisines représentent les pixels voisins. (La valeur **Divisé par** change pour afficher la valeur totale de toutes les cellules.)
5. Changez la valeur de **Divisé par** pour affecter la teinte globale de l'image. Une valeur élevée produit une image foncée; une valeur faible, une image claire. Cette valeur s'ajuste automatiquement si vous changez d'autres options.
6. Cochez l'option **Inverser** pour inverser les valeurs grises/colourées de l'image.
7. Cliquez sur OK. Le filtre est appliqué sur l'image.

Changer votre papier peint

Bien qu'elle ne soit pas strictement un effet, la commande Choisir comme papier peint est une caractéristique utile qui vous permet d'utiliser n'importe quelle image BMP comme papier peint Windows. (Cette commande est désactivée si l'image active n'est pas BMP.) Vous pouvez centrer l'image, ou l'afficher en mosaïque. Une fois choisie, papier peint change immédiatement. Utilisez la commande Rééchantillonner pour changer les dimensions de l'image si elle apparaît trop large ou trop petite (voir p.71).

7.2.1 La commande Effets spéciaux

En plus des effets et des filtres décrits plus haut, Image Editor fournit aussi des options supplémentaires dans la boîte de dialogue Effets spéciaux (ouverte avec la commande Effets spéciaux du menu Effet). Le genre d'effet qui peut être appliqué dépend du type de données de l'image active: pour les images en RVB couleurs réelles, vous pouvez choisir parmi 15 effets. Choisissez un effet dans la zone de liste Effets: il est immédiatement reflété dans la diapo de droite au fond de la boîte de dialogue. (Cliquez sur le bouton Simuler pour visualiser l'effet sur l'image réelle.) La section qui suit décrit chacun des effets disponibles dans la boîte de dialogue Effets spéciaux.

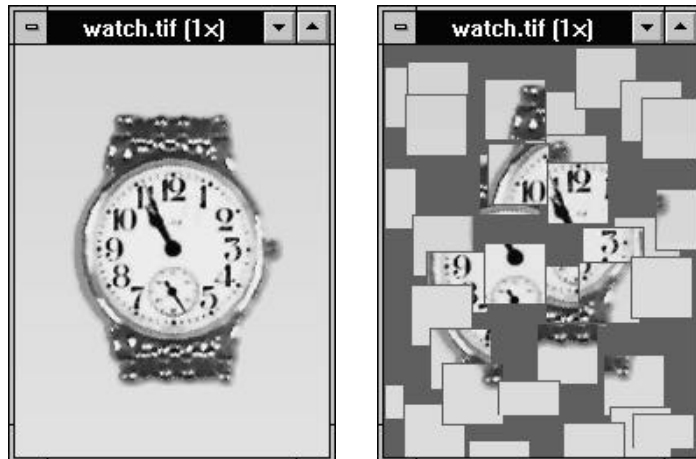
Aquarelle

L'effet Aquarelle est seulement disponible pour les images en RVB couleurs réelles. Il donne l'impression que l'image a été peinte à l'aquarelle. Vous pouvez spécifier la taille et la longueur des coups de pinceau, et la quantité d'eau utilisée avec les couleurs, pour rendre les bords plus foncés que le centre.

Carreau

L'effet Carreau divise l'image en blocs carré, comme l'effet Puzzle, mais les blocs peuvent se chevaucher. Utilisez le curseur **Tailles des carrés** pour contrôler la taille des blocs, et le curseur **Décalage** pour définir le déplacement des blocs. La couleur d'arrière-plan courante est utilisée pour remplir l'espace entre les blocs.

*Image avant et
après l'effet Carreau*



Chaud/Froid

Les effets Chaud et Froid sont seulement disponibles pour les images en RVB couleurs réelles. Ils modifient la teinte des pixels contenant des valeurs de couleurs particulières. L'augmentation du **Niveau** accroît les valeurs de teinte correspondantes – rendant l'image plus “froide” ou “chaude”. L'effet Chaud accroît la teinte des pixels avec des composants rouges ou jaunes, et l'effet Froid accroît la teinte des pixels avec des composants bleus ou cyans.

Coup de vent

Coup de vent ne peut être appliqué qu'aux images en RVB couleurs réelles. Il déplace les pixels les plus brillants dans une image sur la gauche ou sur la droite, comme un souffle de vent. Vous pouvez spécifier l'intensité de l'effet.

Facette

La commande Facette divise une image en blocs rectangulaires et carrés qui sont alors déplacés au hasard. Utilisez les curseurs pour contrôler la **Taille des carrés**, et modifier la manière dont les blocs sont déplacés dans l'image.

Flou

Cet effet donne l'impression que l'image bouge, et est similaire à une photographie d'un objet ou d'une personne se déplaçant à grande vitesse. Changer l'**Angle** change la direction du mouvement, alors que le curseur **Mouvement** permet de définir l'intensité de l'effet.

Fondu

Cet effet est seulement disponible pour les images en RVB couleurs réelles. L'image est déformée horizontalement, avec un effet de zigzag le long des bords, et apparaît "fondue".

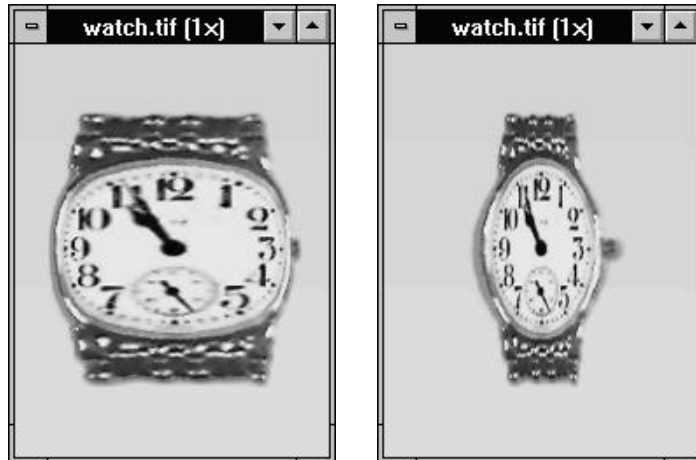
L'effet peut être dirigé vers la gauche ou la droite.

Gros/Mince

Sélectionnez l'option Gros pour étirer l'image vers les bords et agrandir le centre de l'image. L'option Mince travaille d'une manière opposée, rétrécissant le centre de l'image depuis les bords. Plus le **Niveau** est important, plus l'effet de distortion est élevé.

Note: *Pour un meilleur résultat, assurez-vous que votre sujet se trouve au centre de l'image ou de la zone sélectionnée.*

*Image plus "grosse"
(sur la droite) ou
plus "mince" (sur la
gauche)*



Mosaïque

Ce filtre divise une image en blocs contenant des pixels de mêmes valeurs grises ou de couleurs. (Utilisez le curseur pour spécifier la taille des blocs.) La valeur de couleur provient de la moyenne des pixels dans chaque bloc. Ceci est similaire à la technique utilisée à la télévision pour masquer le visage des personnes qui veulent rester anonymes.

Moyenne

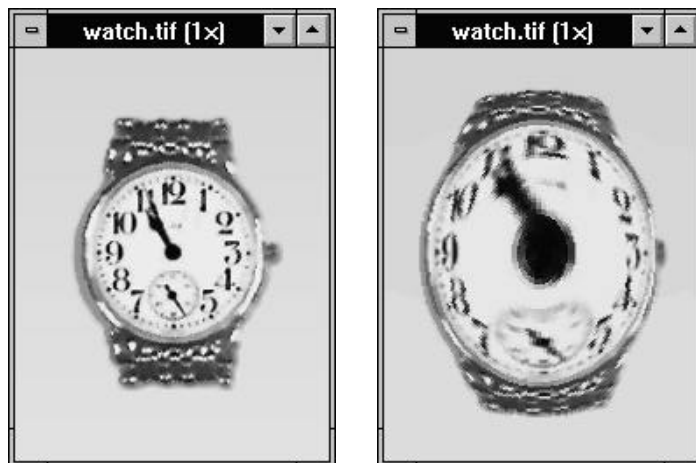
L'effet Moyenne recalcule la valeur d'un pixel dans une image en faisant la moyenne de sa valeur avec les valeurs des pixels voisins. En déplaçant le curseur de la zone de groupe **Facteur**, vous pouvez spécifier le nombre de pixels avec lesquels chaque pixel est recalculé. Par exemple, une taille de carré de quatre pixels définit une cellule de 4×4 contenant 16 pixels utilisés pour calculer la valeur moyenne des pixels. La valeur moyenne remplace alors la valeur originale, résultant en une image avec des transitions de couleurs plus douces.

Panoramique

L'effet Panoramique crée un cercle convexe au centre d'une image ou d'une zone sélectionnée. Ceci provoque un effet de distorsion 3-D, souvent utilisé en photographie (similaire à un "oeil de poisson"). Utilisez le curseur de défilement pour contrôler l'intensité de la déformation.

Note: *Pour un meilleur résultat, assurez-vous que votre sujet se trouve au centre de l'image ou de la zone sélectionnée.*

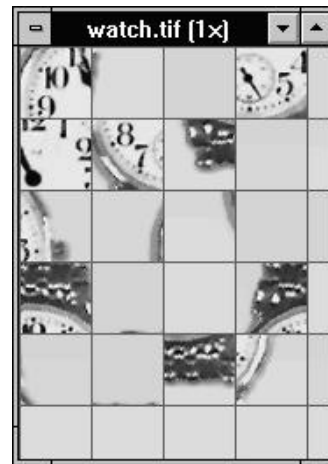
*Image avant et
après l'effet
Panoramique*



Puzzle

L'effet puzzle divise une image en grille, et réarrange les carrés de la grille au hasard. La taille des carrés est définie en pixels, de 4 à 50. La couleur d'arrière-plan courante détermine la couleur de la bordure des carrés.

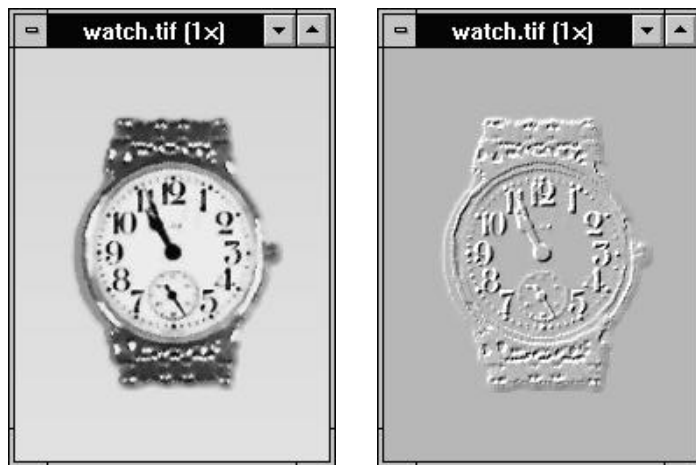
*Image avant et
après Puzzle*



Relief

Le filtre Relief donne l'impression qu'une image se découpe sur une feuille de papier d'une couleur particulière. Dans la zone de groupe **Facteur**, vous pouvez sélectionner la couleur d'avant-plan ou d'arrière-plan courante, et définir l'intensité de l'effet. Déplacez le curseur vers la gauche pour engraver l'image, et vers la droite pour la faire apparaître en relief.

*Image avant et
après Relief*



Souffle

Souffle est seulement disponible pour les images en RVB couleurs réelles, et simule les effets d'un coup de vent glacial. Utilisez les options de directions pour diriger le vent vers la droite ou la gauche, et le curseur pour augmenter ou décroître la vitesse du vent.

8 *Acquérir & assembler des images*

Tous les types de photographies, illustrations, et images de vidéo peuvent être importées dans Image Editor via des périphériques d'entrées. Ce chapitre présente les commandes d'accès à ces périphériques, et décrit aussi les différentes options fournies par Image Editor pour combiner des images.

8.0.1 Avant de commencer

Les commandes Acquérir, Source, Importer et Exporter dans le menu Fichier fournissent un moyen d'accès aux gestionnaires de logiciels externes. Les commandes des sous-menus Importer et Exporter changent en fonction des gestionnaires installés. A cause de cette flexibilité, il est impossible de décrire toutes les possibilités ici. Pour des informations sur l'utilisation d'un gestionnaire installé, consultez SVP sa documentation.

Note: *Toutes les sources externes d'images impliquent des gestionnaires de matériel et de logiciels. Différentes sources requièrent différentes procédures d'installation et fournissent différentes facilités. Consultez la documentation fournie par le fabricant pour en savoir plus.*

8.1

Importer et exporter

Les sous-menus Importer et Exporter du menu Fichier fournissent un accès aux modules externes de logiciels, accroissant la capacité de Image Editor d'entrée et de sortie de fichiers d'image dans des formats spéciaux et pour des périphériques spéciaux.

Pour installer les modules, lancez le programme Driver Setup et sélectionnez l'option Modules d'import/export. Cliquez sur OK, et dans l'écran suivant, choisissez un module, ou sélectionnez "Autres" pour installer un gestionnaire non listé. Les modules non listés requièrent le fichier du gestionnaire, et un fichier OEM.INF.

Les commandes des sous-menus Importer et Exporter donnent accès à des fonctions et des périphériques spécifiques, et de ce fait ne peuvent être utilisées si vous n'avez pas un périphérique conforme. Les périphériques supportés par les modules disponibles pour Image Editor incluent les lecteurs Photo CD et des imprimantes spéciales comme la Kodak XL 7700.

8.1.1 Les commandes TWAIN

TWAIN est un standard de l'industrie qui permet aux applications d'utiliser des périphériques d'entrée sans une procédure d'installation complexe. Il a été décrit comme fournissant une connexion sans soudure entre des applications et des périphériques.

Si vous possédez un périphérique compatible TWAIN, vous devriez suivre sa procédure d'installation. Une fois correctement installé, vous pourrez utiliser le périphérique depuis Image Editor ou n'importe quelle application qui supporte TWAIN sans souci de problème de compatibilité.

Acquérir

La commande Acquérir du menu Fichier permet d'accéder au gestionnaire de logiciel pour le périphérique sélectionné dans la boîte de dialogue Sélectionner la source. Lorsque vous choisissez la commande Acquérir, une boîte de dialogue apparaît. Cette boîte de dialogue varie selon le périphérique installé.

Note: *Si vous sélectionnez la commande Acquérir et n'avez pas un périphérique TWAIN installé, vous recevez un message d'erreur. Si vous avez un périphérique TWAIN, mais incorrectement installé, une boîte de dialogue avec des options d'installation apparaît.*

Les options source

Le sous-menu Source du menu Fichier contient des commandes qui permettent de sélectionner votre source TWAIN, et de définir des options de post traitement. La commande Sélectionner ouvre une boîte de dialogue qui liste toutes les sources d'entrée disponibles. Cliquez sur une source pour la sélectionner, et pressez OK. Si vous n'avez qu'une source, elle est automatiquement sélectionnée. Les autres commandes définissent le traitement de l'image après l'entrée.

Post traitement

Image Editor offre une variété de commandes de post traitement: Réglages automatiques des tons, Luminosité & Contraste (voir p.109), Réglages des tons (voir p.106), Mappage des tons (voir p.108) et Scanner vers l'imprimante. La commande Réglages automatiques est appliquée pendant le processus d'entrée, alors que les autres, excepté Scanner vers l'imprimante, invoquent leurs boîtes de dialogue respectives une fois que l'image a été créée. La commande Scanner vers l'imprimante ouvre la boîte de dialogue Imprimer, permettant de spécifier les paramètres d'impression. Les images scannées sont alors directement imprimées.

Note: *Une coche apparaît près d'une commande choisie; choisissez la commande de nouveau pour la désélectionner.*

Réglages automatiques ajuste automatiquement la clarté et les ombres, et remappe les images nouvellement scannées avec la gamme complète des couleurs disponibles, améliorant le contraste dans l'image. Lorsque vous sélectionnez Réglages automatiques, vous pouvez aussi ajuster les tons moyens. Utilisez le pointeur Toupie pour entrer une valeur entre -100% et 100%. Les valeurs négatives assombrissent les tons moyens, les valeurs positives les éclaircissent. Sélectionnez une valeur de 0 si vous voulez seulement remapper l'image pour utiliser toute la gamme des couleurs disponibles.

8.2 Assembler des bandes d'images

Si votre scanner ne peut scanner toute une image en une passe, vous pouvez acquérir l'image entière en la scannant en bandes et en joignant ensuite ces bandes d'image. La capacité d'assembler des images avec précision et efficacité est essentielle dans cette situation. Image Editor fournit deux approches à cette fonction avec les commandes Assembler deux images et Assembler du menu Edition.

Avec "Assembler deux images" et "Assembler", vous choisissez une image et son placement par rapport à image active. La majeure différence entre les deux commandes est que "Assembler deux images" joint des images avec une distance spécifique entre elles, alors que "Assembler" fournit de multiples options et contrôles pour un assemblage manuel ou automatique.

Utilisez "Assembler deux images" pour créer des effets spéciaux ou pour joindre deux images si le joint n'est pas d'une importance critique. Vous pouvez par exemple joindre la version retournée d'une image avec image originale pour créer un effet de miroir. "Assembler" est la commande de choix lorsqu'un contrôle au niveau de pixels et un assemblage invisible est requis.

Note: *Vous pouvez seulement assembler des images de même type de données, et qui sont soit niveaux de gris, soit RVB couleurs réelles. Pour assembler des images d'autres types de données, convertissez-les d'abord en niveaux de gris ou RVB couleurs réelles.*

Pour joindre deux images avec la commande Assembler deux images:

1. Activez une des images à assembler en cliquant sur sa barre de titre.
2. Choisissez "Assembler deux images" du menu Edition. La boîte de dialogue Assembler deux images apparaît. L'image active et l'image flottante (avec une ombre grise) apparaissent dans la fenêtre de visualisation.
3. Dans la zone de liste déroulante **Image flottante**, sélectionnez l'image que vous voulez joindre à l'image active. L'image sélectionnée apparaît comme image flottante dans la fenêtre de visualisation.
4. Utilisez les flèches de **Direction** pour placer l'image flottante par rapport à l'image active.
5. Dans la zone de texte **Distance**, tapez la distance désirée entre les bords des images. Une valeur positive fera apparaître un espace rempli avec la couleur d'arrière-plan entre les images. Une valeur négative fera que les images se chevauchent. Vous pouvez régler l'apparence du chevauchement avec l'option **Transparence**.
6. Cliquez sur OK. Les images assemblées apparaissent dans une nouvelle fenêtre.

8.3

La commande Assembler

La commande Assembler du menu Edition ouvre la boîte de dialogue Assembler. Cette boîte de dialogue est similaire à la boîte de dialogue Assembler deux images, excepté l'absence des zones de texte Distance et Transparence, et le remplacement du bouton OK par un bouton Placer.

Cliquez sur le bouton Placer pour passer Image Editor en “mode d'assemblage”. Dans ce mode, seules les deux images à assembler apparaissent sur l'espace de travail de Image Editor, et les menus normaux sont remplacés par des menus d'assemblage. Dans le mode d'assemblage, vous pouvez:

- régler des paramètres d'assemblage automatique, et faire que Image Editor aligne automatiquement l'image flottante sur l'image active.
- déplacer l'image flottante jusqu'à ce qu'elle s'aligne avec l'image active.
- définir un point de référence dans chaque image, en maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant sur les deux images: Image Editor aligne alors les images sur ces points.
- sélectionner “Mise au point automatique” du menu Option menu pour aider l'assemblage manuel.
- régler la transparence de l'image flottante pour aider l'assemblage manuel et pour définir comment les images sont combinées dans la zone de chevauchement.

8.3.1 Opérations en mode d'assemblage

Le mode d'assemblage permet de trouver le meilleur alignement pour deux images en combinant les fonctions d'assemblage manuel, automatique, et assisté. Une description des commandes de menus du mode d'assemblage suit.

Le menu Action

Auto-assemblage... cette commande ouvre la boîte de dialogue Auto-assemblage, et place une ligne horizontale ou verticale sur l'image active. Cette ligne représente la position approximative du chevauchement de l'image flottante, et peut être déplacée avec le curseur de défilement.

Note: *Si la zone de chevauchement est trop petite (moins de trente pixels), les chances de succéder sont fortement réduites.*

Le contrôle **Tolérance horizontale/verticale** permet de pallier à un mauvais alignement dans la direction opposée. La tolérance devrait être légèrement plus grande que la distance de déplacement de l'image flottante (horizontalement ou verticalement) pour l'alignement avec l'image active.

Cliquez sur OK pour repositionner automatiquement l'image flottante sur l'image active, avec les paramètres de tolérance et de chevauchement définis.

Terminé assemble les deux images. La fenêtre de Image Editor réapparaît avec une nouvelle fenêtre contenant la nouvelle image. (Cliquez deux fois sur l'image active est équivalent à choisir la commande Terminé.)

Note: *Si vous essayez de quitter le mode d'assemblage en sélectionnant "Fermeture" du menu Système, le message "Compléter SVP l'opération de Image Editor" apparaît. Cliquez sur OK, et sélectionnez Quitter du menu Action.*

Le menu Affichage

1:1 affiche la vue réelle de l'image, avec un pixel image affiché par un pixel écran. (Sans effet si vous êtes déjà en vue réelle.)

Zoom avant et **Zoom arrière** change la vue des images par incréments de un. Utilisez ces commandes pour avoir une meilleur vue sur votre travail.

Transparence... ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez spécifier la transparence de l'image flottante. Pendant le placement de l'image, utilisez une transparence de 50% pour vous permettre de visualiser également les deux images. Avant d'assembler, choisissez une autre transparence pour définir comment la zone de chevauchement apparaît après l'assemblage. 0% fait que l'image flottante obscure totalement l'image active dans la zone de chevauchement. 100% fait que l'image active obscurcit l'image flottante.

Le menu Option

Mise au point automatique effectue automatiquement un réglage précis de l'image flottante immédiatement après son déplacement manuel ou la définition de points de correspondance. Pour succéder, l'image flottante doit être placée au moins à trente pixels de sa destination finale. Cette option produit généralement le meilleur résultat avec le moins d'effort.

Aide! fournit un accès direct à l'aide en-ligne.

Pour assembler deux images manuellement:

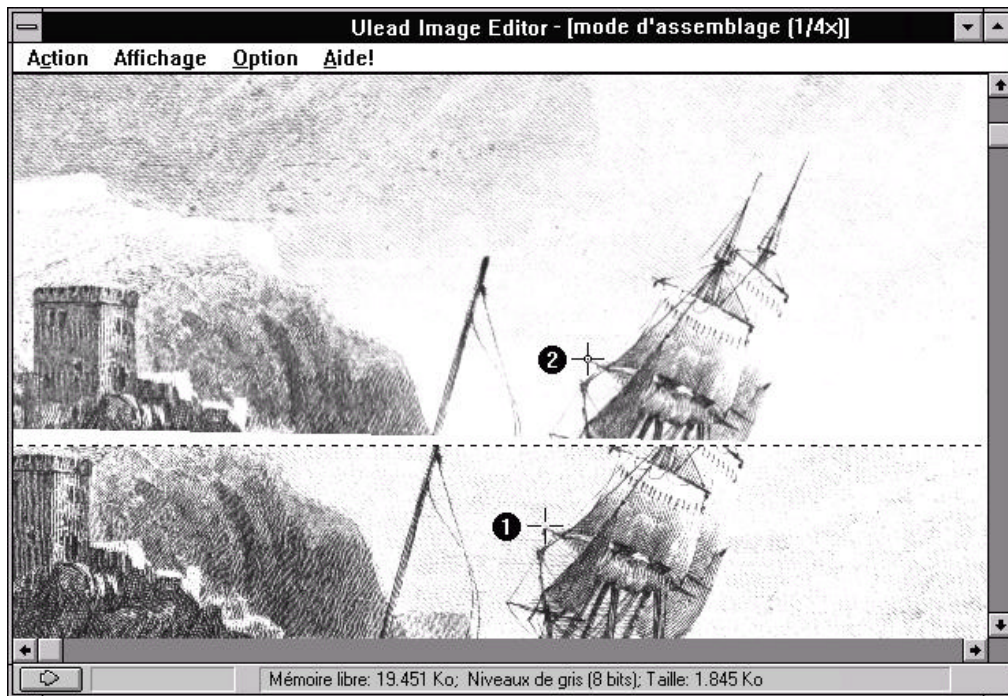
1. Activez une des images en cliquant sur sa barre de titre.
2. Choisissez "Assembler" du menu Edition. La boîte de dialogue Assembler apparaît.
3. Dans la zone de liste déroulante **Image flottante**, sélectionnez l'image que vous voulez joindre à l'image active. L'image sélectionnée apparaît comme image flottante dans la fenêtre de visualisation.
4. Utilisez les flèches de **Direction** pour placer l'image flottante par rapport à l'image active.
5. Cliquez sur le bouton **Placer**. Image Editor passe en mode d'assemblage.
6. Déplacez l'image flottante à la position désirée.
7. Cliquez deux fois sur l'image ou sélectionnez "Terminé" du menu Action. Vous quittez le mode d'assemblage et la nouvelle image apparaît dans une fenêtre.

Notes:

- Vous pouvez définir des points de correspondance dans chaque image: maintenez la touche Maj enfoncée, et cliquez sur un point dans une image et sur un point dans l'autre image. Image Editor déplace alors les images pour les aligner sur ces points.
- Pour améliorer une de ces méthodes, choisissez "Mise au point automatique" du menu Option avant de placer les points de correspondance ou de déplacer l'image flottante.

IMAGE EDITOR

Assembler des images en définissant des points de correspondance



1. Point original, défini en maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant sur l'image flottante
2. Point de correspondance, défini en maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant sur l'image flottante

Index

1:1, commande- 28 135

A

Accentuer les contours, commande- 115

Acquérir, commande- 130

Affichage, commande- 45

Afficher, commandes- 30

Affiner, commande- 114

Ajouter du texte sur une image 102

Ajouter une vue, commande- 25

Ajuster

couleur 104

luminosité et contraste 109

teintes et saturation 110

tons 106

Ajuster l'image, commande- 27

Annuler, commande- 34

Aquarelle, effet- 120

Assembler, commande- 134

Assembler deux images, commande- 132

Auto-assemblage, commande- 135

B

Baguette magique, outil- 50

Bordure, commande- 58

IMAGE EDITOR

C

- Carreau, effet- 120
- Cascade, commande- 20
- Charger
 - fichiers sur le Presse-papiers 37
 - masques 65
 - tableaux des couleurs 90
- Chaud, effet- 121
- Choisir comme papier peint, commande- 119
- Clone, outil- 98
- Coller
 - comme sélection 36
 - dans sélection 36
- Compte-gouttes, outil- 87
- Configuration de l'imprimante, commande- 22
- Contrôle de fusion, commande- 59
- Convertir des types de données 79
- Copier, commande- 35
- Couleur d'arrière-plan 87
- Coup de vent, effet- 121
- Couper, commande- 35
- Courbe de mappage 104
- Créer sélection flottante, commande- 49
- Créer une nouvelle image 18

D

- Découper, commande- 69
- Défaire sélection flottante, commande- 49
- Déformation. commande- 117
- Dimensions, commande- 72
- Distortion, commande- 78
- Driver Setup, programme 129
- Dupliquer, commande- 18

E

- Effacer, commande- 93
- Effets spéciaux
 - Aquarelle 120
 - Carreau 120
 - Chaud 121
 - Coup de vent 121
 - Facette 121
 - Flou 121
 - Fondu 122
 - Froid 120
 - Gros 122
 - Mince 122
 - Mosaïque 123
 - Moyenne 123
 - Panoramique 124
 - Puzzle 125
 - Relief 1216
 - Souffle 126
- Enregistrer
 - dans un album 21
 - fichiers 21
 - masques 63
 - outil- 53
 - sur le parc à objets 62
 - sur le Presse-papiers 37
 - tableaux des couleurs 90
- Estomper, commande- 113
- Exporter, commande- 129

F

- Facette, effet- 121
- Fermer, commande- 24
- Filtre personnalisé, commande- 118
- Flou, effet- 124
- Fondu, effet- 122
- Formats de fichiers, commande- 46
- Formes et taille de pinceau 95
- Froid, effet- 121

INDEX

G

Gestionnaire de lots 32
Glisser-déplacer
 entre fenêtres 38
 sur l'espace de travail 40
 sur le parc à objets 41
Gomme, outil- 101
Gros, effet- 122

H

Histogramme 107

I

Importer, commande- 129
Importer un groupe commande- 64
Imprimer des images 22
Incliner, commande- 77
Informations sur l'image, commande- 30
Informations sur le système,
 commande- 30
Inverser, commande- 110
Inverser une sélection 55

L

Lampe magique, outil- 95
Libre choix, outil- 52
Ligne, outil- 100
Luminosité & contraste, commande- 109

M

Main, outil- 54
Mappage des tons, commande- 108
Masquer, commandes- 30
Masques
 charger 65
 enregistrer 63
 parc à objets 62
Mémoire, commande- 46
Mince, effet- 122
Mise au point automatique,
 commande- 136
Mosaïque, commande- 20
Mosaïque, effet- 123
Moyenne, effet- 123

N

Nettoyer, commande- 115
Nouveau groupe, (parc à objets) 64

IMAGE EDITOR

O

OLE & Presse-papiers, commande- 44

Optimisation, commande- 112

Outils

Baguette magique 50

Clone 98

Compte-gouttes 87

Elliptique 53

Gomme 101

Libre choix 52

Ligne 100

Pinceau 97

Pistolet 99

Rectangulaire 53

Texte 102

Zoom 27

Outils de sélection 50

Ouvrir, commande- 16

P

Parc à objets 41 61

Palette de couleurs 86

Panoramique, effet- 124

Photo CD, commande- 44

Pinceau, outil- 97

Pistolet, outil- 99

Pivoter, commande- 74

Plein écran, commande- 28

Post traitement, (mode d'assemblage) 131

Préférences

Affichage 45

Formats de fichiers 46

Image Editor 42

Mémoire 46

OLE & Presse-papiers 44

Photo CD 44

Presse-papiers

afficher 37

charger 37

enregistrer 37

Puzzle, effet- 125

Q

Quitter Image Editor 24

R

Rééchantillonner, commande- 71

Réglages automatiques, commande- 131

Réglages des niveaux, commande- 111

Réglages des tons, commande- 106

Réglages pour NTSC, commande- 116

Relief, effet- 126

Remplir, commande- 91

Réorganiser les icônes, commande- 20

Résolution commande- 70

Restauration, commande- 34

Retourner, commande- 73

S

Sélection rectangulaire, outil- 53

Sélectionner aucun, commande- 49

Sélectionner des couleurs

boîte de dialogue 87

Compte-gouttes 87

curseurs de valeurs 88

Sélectionner tout, commande- 18

Souffle, effet- 126

Supprimer

groupes 64

images 93

objets 64

Similaire, commande- 57

Source, commande- 130

INDEX

T

Tableau des couleurs, commande- 89
Teintes & saturation, commande- 110
Texte, outil- 102
Tracer les contours, commande- 116
Transparence, (mode d'assemblage) 136
TWAIN 129

V

Visionneur 28
Visualiser des image 26

Z

Zones de sélection
 agrandir 57
 coller dans 36
 comme masques 65
 créer 50
Créer sélection flottante,
 commande- 49
Défaire sélection flottante,
 commande- 49
déplacer 54
formes irrégulières 52
formes régulières 53
fusionner 59
inverser 55
multiples 56
réduire 56
Zoom avant, commande- 26
Zoom arrière, commande- 26
Zoom, outil- 27