

- ***ImagePals***  
**Installation &  
informations de base**

*Ulead Systems, Inc.*  
*Juin 1994*



# ***Table des Matières***

·	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
	<b>A propos de ce manuel</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	<b>Installation</b>	<b>7</b>
<b>1.1</b>	<b>Démarrer</b>	<b>8</b>
	<i>Installation</i>	<i>9</i>
	<i>Exécuter les programmes</i>	<i>10</i>
<b>1.2</b>	<b>Calibrer votre affichage</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>A propos de ImagePals</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Album</b>	<b>15</b>
	<i>Viewer</i>	<i>16</i>
	<i>CD Browser</i>	<i>16</i>
<b>2.2</b>	<b>Image Editor</b>	<b>17</b>
<b>2.3</b>	<b>Screen Capture</b>	<b>18</b>

### **3 Liaison et incorporation d'objets 19**

#### **3.1 OLE – une vue d'ensemble 20**

*Liaison 21: Incorporation 23:  
Cliquer deux fois, ou éditer un objet 25*

### **4 Formats de fichier 27**

#### **4.1 Travailler avec les formats de fichier 28**

*Fichiers d'application liée 29  
Autres fichiers 30  
Fichiers forme d'onde 30  
Fichiers MIDI 30  
Fichiers vidéo 31  
Fichiers d'animation 31  
Fichiers graphique 31  
Fichiers d'image 35  
Travailler avec des modules E/S 40*

### **5 Images 41**

#### **5.1 Qu'est-ce qu'une image? 42**

*Types de données d'une image 43*

#### **5.2 Comprendre les modèle de couleurs 47**

*Modèle de couleurs RVB 47  
Modèle de couleurs TSL 48*

#### **5.3 Imprimer 49**

*Demi-teintes 49*

### **· Glossaire 53**

### **· Index 61**

## • ***Introduction***

*ImagePals est un ensemble intégré qui rend votre travail avec des images et autres fichiers plus facile et plus productif que jamais.*

*Les trois programmes principaux de ImagePals sont: Album, un gestionnaire pour gérer et cataloguer tous les fichiers de votre système; Image Editor, un programme de retouche qui permet de scanner et d'ajouter des effets spéciaux à vos images; et Screen Capture, un module de capture sophistiqué pour saisir n'importe quels composants de votre écran Windows.*

## A propos de ce manuel

Ce manuel constitue une introduction aux programmes de ImagePals et fournit des informations générales qui vous aideront à travailler avec plus d'efficacité avec ces programmes. Ces informations se présentent de la manière suivante:

- 1. *Installation***, explique comment installer les programmes de ImagePals et comment calibrer votre affichage.
- 2. *A propos de ImagePals***, introduit les programmes de ImagePals. Cette présentation vous aidera à comprendre ce que vous pouvez faire avec chacun d'eux et, si vous avez déjà utilisé une version antérieure de ImagePals, ce qui diffère dans cette nouvelle version.

**Note:** *Pour des informations détaillées sur un programme en particulier, référez-vous à son manuel d'utilisation. CD Browser et Viewer sont décrits dans le manuel d'utilisation de Album.*

- 3. *Liaison et incorporation d'objets***, présente OLE et explique comment utiliser la liaison et l'incorporation d'objets pour déplacer des fichiers d'un programme à l'autre.
  - 4. *Formats de fichier***, décrit les différents formats de fichiers que vous pouvez cataloguer avec ImagePals, ainsi que les formats d'image et graphique que ImagePals peut lire directement.
  - 5. *Images***, constitue une introduction aux images, aux modèles de couleurs et à l'impression. La compréhension des informations contenues dans ce chapitre non seulement vous aidera à utiliser encore plus efficacement ImagePals, mais en plus vous fournira de solides connaissances de base sur les techniques du traitement d'images.
- ***Glossaire***
  - ***Index***

# **1**      ***Installation***

*Ce chapitre explique comment installer votre copie de ImagePals et lancer les programmes. Aussi incluse, une section sur la manière de calibrer votre affichage.*

# 1.1

## Démarrer

Avant de commencer l'installation, assurez-vous de bien avoir:

### Votre logiciel ImagePals

- **Accord de licence.**
- **Enveloppe des disquettes**, avec numéro de série.
- **Carte d'inscription**, remplissez cette carte pendant l'installation et devenez un utilisateur inscrit.
- **Ce manuel d'introduction.**
- **Manuel d'utilisation de Album.**
- **Manuel d'utilisation de Image Editor.**
- **Manuel d'utilisation de Screen Capture.**

### Votre ordinateur

- **Système**, un IBM PC 386/486/586, PS/2, ou un ordinateur compatible.
- **Logiciel d'exploitation**, Ms-Windows (version 3.1 ou plus).
- **Mémoire**, 4Mo ou plus de mémoire vive (RAM).
- **Lecteurs de disques**, un lecteur de disquettes et un disque dur (avec environ 10Mo d'espace disponible).
- **Affichage**, carte graphique compatible Windows, VGA, Super VGA, XGA, 8514/A, et 15, 16, ou 24 bits.
- **Périphérique de pointage**, souris, boule de commande ou autre matériel supporté par Windows.
- **Périphérique d'entrée (optionnel)**, scanner manuel ou de bureau, carte vidéo ou frame grabber avec gestionnaires compatibles. Les périphériques compatibles TWAIN sont supportés.
- **Imprimante (optionnel)**, imprimante noir & blanc ou couleur, image setter ou enregistreur de films supportés par Windows.



### 1.1.1 Installation

Le programme d'installation de ImagePals doit être lancé depuis Windows et s'explique de lui-même. Vous devez utiliser ce programme pour installer ImagePals, car les fichiers de programme doivent être décompressés pendant le processus d'installation.

*Pour installer ImagePals:*

1. Mettez votre ordinateur sous tension et lancez Microsoft Windows.
2. Lisez l'accord de licence et, si vous acceptez de vous y plier, ouvrez l'enveloppe contenant les disquettes.
3. Faites une copie de sauvegarde de chacune des disquettes. Utiliser la copie de sauvegarde pour accomplir la suite de la procédure.
4. Insérez la première disquette de programme dans le lecteur A (ou le lecteur B).
5. Ouvrez le Gestionnaire de programmes (ou le Gestionnaire de fichiers) et choisissez la commande Exécuter du menu Fichier. La boîte de dialogue Exécuter apparaît.
6. Dans la zone de texte Ligne de commande, tapez **a:\install** (ou **b:\install**) et pressez Entrée. L'installation commence.
7. Suivez les instructions du programme d'installation. Pendant que le programme installe les fichiers, la fenêtre d'installation affiche des informations concernant ImagePals et le déroulement de l'installation.

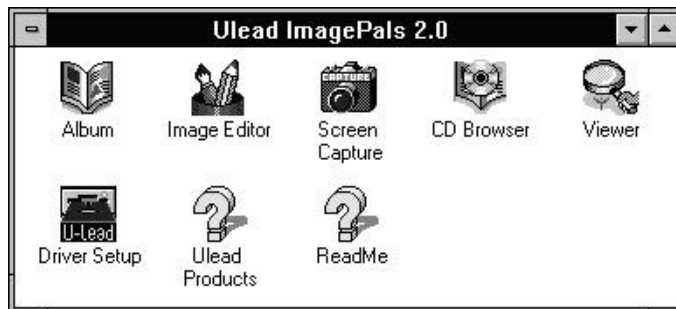
**Note:** *Pour vous déplacer d'une zone de texte à l'autre dans le programme d'installation, utilisez votre souris ou bien la touche TAB (mais pas ENTREE).*

8. Lorsque le programme d'installation a terminé avec la première disquette, retirez la disquette 1, insérez la disquette 2 et cliquez sur OK. Répétez cette procédure pour chacune des disquettes.
9. Lorsque l'installation est terminée, il vous est demandé si vous voulez lire le fichier LisezMoi. Ce fichier contient d'importantes informations qui ne sont pas incluses dans la documentation imprimée.
10. Retirez toutes les disquettes et conservez-les dans un endroit sûr. Les icônes ImagePals apparaissent dans un groupe de programmes dans le Gestionnaire de programmes de Windows. (La place exacte dépend des choix faits pendant l'installation.)

### 1.1.2 Exécuter les programmes

Pour exécuter Album, Image Editor, Screen Capture, CD Browser, ou Viewer, il suffit simplement de cliquer deux fois sur l'icône appropriée dans le Gestionnaire de programmes de Windows. Si vous avez suivi les suggestions faites par le programme d'installation, les icônes de programmes apparaissent dans le groupe de programme ImagePals.

*Le groupe de  
programme  
ImagePals*



# 1.2

## Calibrer votre affichage

Pour visualiser efficacement des images et des graphiques, il est important d'optimiser votre moniteur en calibrant votre affichage. Vous devriez recalibrer chaque fois que vous changez votre moniteur, votre carte graphique ou l'environnement dans lequel vous travaillez. Vous pouvez facilement calibrer votre affichage à partir de Album, Image Editor, Screen Capture ou Viewer.

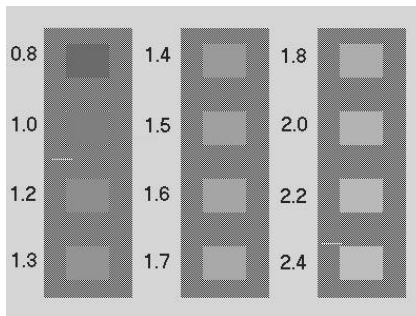
*Pour calibrer votre affichage:*

1. Choisissez "Affichage" dans le sous-menu Préférences du menu Album de Album ou du menu Fichier des autres programmes. La boîte de dialogue Affichage s'ouvre.
2. Assurez-vous que l'option Correction Gamma n'est pas cochée. Si elle l'est, désélectionnez-la.
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme.
4. Ouvrez le fichier IPGAMMA.TIF. Dans Image Editor, Screen Capture, ou Viewer, ouvrez ce fichier avec la commande Ouvrir du menu Fichier. Dans Album, insérez-le dans un album et cliquez deux fois sur sa diapo pour l'afficher.

**Note:** *Le fichier IPGAMMA.TIF devrait se trouver dans le même répertoire que les programmes ImagePals.*

## INTRODUCTION

Le fichier  
IPGAMMA.TIF



5. Examinez l'image IPGAMMA.TIF et repérez le carré dont la teinte se rapproche le plus des lignes verticales grises constituant le fond. Notez le numéro de ce carré. Si, par exemple, le carré situé au bas de la rangée du milieu est celui dont la couleur se rapproche le plus des bandes grises, notez le numéro 1.7.

**Note:** Ce numéro peut avoir n'importe quelle valeur de 0.01 à 7.99. Si aucun des carrés ne contient la teinte exacte, vous pouvez estimer quel est celui qui s'en rapproche le plus. En général, la valeur devrait être située entre 0.8 et 2.4. Si aucun des carrés ne convient, vous devrez peut-être d'abord régler manuellement la luminosité et le contraste de votre moniteur.

6. Choisissez "Affichage" du sous-menu Préférences.
7. Cochez l'option Correction Gamma et entrez dans la zone de texte le numéro noté à l'étape 5.
8. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme. Maintenant, lorsque vous affichez le fichier IPGAMMA.TIF, le carré gris numéroté 1.0 devrait être celui dont la teinte se rapproche le plus de la bande grise.

**Note:** Lorsque vous utilisez Screen Capture pour capturer des éléments sur l'espace de travail de Screen Capture ou de Image Editor, peut-être trouverez-vous qu'il y a une détérioration des couleurs qui sont affichées par rapport aux couleurs capturées. Si cela arrive, il suffit de désélectionner l'option Correction Gamma.

## **2      *A propos de ImagePals***

*Pour exploiter au mieux chacun des programmes de ImagePals, il est important de comprendre leur rôle individuel. Ce chapitre fournit une brève introduction sur l'ensemble des programmes et des détails sur chacun d'entre eux.*

## INTRODUCTION

Depuis la première version, les programmes de ImagePals ont constitué un ensemble permettant un travail complet d'édition d'images et de gestion de fichiers. Tous les programmes se présentent de façon similaire, et possèdent de nombreux caractères communs permettant de passer de l'un à l'autre très facilement. ImagePals 2 n'est pas différents, et les deux nouveaux programmes, Viewer et CD Browser, renforcent encore le caractère intégré de l'ensemble.

*Les fonctions communes incluent:*

- support des types de données noir & blanc, niveaux de gris, indexé 16 et 256 couleurs, et RVB couleurs réelles.
- ✧ compatibilité avec un grand nombre de formats de fichiers d'image et graphique, comme BMP, CGM, CUR, DCS, DXF, EPS, GIF, ICO, IFF, IMG, JPG, MAC, MSP, PCD, PCT, PCX, PIC, PSD, PXR, RAS, RLE, SCT, TGA, TIF, WMF et WPG.
- ✧ conversion entre différents formats de fichier.
  - support des plans de compression JPEG, LZW et RLE.
  - capacité d'afficher des images à différentes vues de zoom.
  - calibration de la Correction Gamma.
  - impression sur tout périphérique supporté par Windows, y compris imprimantes PCL et PostScript, enregistreurs de films et cartes de numérisation d'images haute résolution.
- ✧ gestionnaire de lots pour appliquer des commandes à de multiples fichiers.
  - commandes d'annulation et de répétitions d'opérations.
- ✧ fonctions "glisser-déplacer" optimisées.
- ✧ préférences multiples pour personnaliser l'utilisation.
- ✧ accès rapide aux autres programmes de ImagePals.
- ✧ aide en-ligne accessible au moyen d'un bouton d'aide ou de la touche F1.

Légende    ✧ *fonctions améliorées*  
              ✧ *nouvelles fonctions de ImagePals 2*

# 2.1

## Album

Album vous aide à organiser tous les fichiers de votre système. Il classe et gère ces fichiers en utilisant leur nom, leur situation sur disque et, plus visuellement, une diapo. En rassemblant des diapos des fichiers dans des albums, vous pouvez manipuler directement les fichiers, et invoquer d'autres programmes pour les éditer et les visualiser.

Avec des fonctions de base de données et de technologie de classement sophistiquées, Album est rapide et puissant. Vous pouvez gérer tout aussi facilement quelques centaines ou un million de fichiers. Avec les modes d'affichage diapo et noms de fichiers, vous pouvez choisir entre une gestion visuelle ou bien une approche plus "traditionnelle" basée sur le texte.

- ✱ classement visuel de tous vos fichiers – image, graphique, animation, audio, vidéos et application liée.
- ✱ collection manuelle et automatique de fichier.
- ✱ choix de taille de diapo, type de données et compression.
- ✱ commandes pour déplacer, copier, renommer, effacer et changer les attributs DOS des fichiers, et convertir types de données et formats des fichiers d'image et graphique.
- ☆ contrôle automatique de l'intégrité des fichiers et des albums.
- ✱ options pour assigner et maintenir facilement mots-clés, sujets et descriptions des diapos. (import et export d'informations de classement comme fichiers texte)
- ☆ marquage des diapos pour faciliter un balayage interactif.
- ☆ opérations de recherche rapide par le ruban de recherche.
- ☆ affichage de plusieurs fichiers pour visualisation ou comparaison.
- ✱ projection de fichiers d'image, graphique, d'animation et vidéo – avec contrôle de la bande sonore.
- ✱ glissement-déplacement de diapos entre albums, depuis et sur des programmes et depuis le Gestionnaire de fichiers.

- ✦ support OLE amélioré avec fonctions spéciales accélérant placement, pré affichage et impression d'images dans les programmes clients.
- ✦ boîte à outils permettant un accès direct et simple aux programmes les plus fréquemment utilisés.
- rayon pour le stockage des albums.
- ☆ importation directe d'images à partir de périphériques compatibles TWAIN.

Légende    ✦ *fonctions améliorées*  
              ☆ *nouvelles fonctions de ImagePals 2*

### 2.1.1 Viewer

Viewer est un moyen rapide et facile d'ouvrir des fichiers image et graphique sans avoir besoin de les ouvrir d'abord dans leur programme associé. Vous pouvez appeler Viewer de différentes façons:

- depuis le Gestionnaire de programmes Windows.
- en cliquant sur une diapo dans Album et CD Browser.
- depuis un programme client OLE en cliquant deux fois sur un objet image ou graphique incorporé ou lié.

### 2.1.2 CD Browser

CD Browser permet de gagner du temps et de l'espace sur disque en classant les images d'un Photo CD Kodak dans un album. Une fois les images localisées, il suffit de les sélectionner et de cliquer sur un bouton pour les afficher dans Viewer, les cataloguer dans Album, les éditer dans Image Editor, ou les copier sur votre disque.

**Note:** *CD Browser et Viewer sont décrits dans le manuel Album.*



# 2.2

## Image Editor

Image Editor, ainsi que son nom le suggère, est le programme à utiliser pour créer, améliorer et retoucher des images.

- ☆ unique parc à objets pour gestion et stockage d'images et de masques.
- ☆ visionneur pour vous aidez à trouver rapidement la bonne vue d'une image.
- ✱ outils et commandes de sélection pour choisir une ou plusieurs parties d'une image, agrandir, sélectionner le contour, et contrôler la fusion des zones sélectionnées.
- ✱ outils de peinture et de retouche d'images.
- ☆ option de lissage pour un texte plus doux.
- ☆ outil de clone pour clonage dans et entre images.
- ✱ contrôles pour ajuster teinte, saturation, luminosité, contraste, et courbes de mappage – permettant d'améliorer une image entière ou une partie sélectionnée.
- ☆ transformations et plus de vingt effets spéciaux avec pré visualisation avant application.
- ✱ assemblage automatique et manuel d'images.
- ✱ support OLE amélioré.
- ✱ enregistrement d'images dans un nouvel album ou un album existant.
- ✱ entrée d'images à partir de Photo CD, Screen Capture, scanners, ou autre périphérique avec lecteur compatible.
- ☆ calibration des périphérique entrée et sortie avec commandes de post-traitement et options de mappage pré impression (et nouveau contrôle de demi-ton pour l'impression).

Légende ✱ *fonctions améliorées*

☆ *nouvelles fonctions de ImagePals 2*

# 2.3

## Screen Capture

Screen Capture est destiné à la capture de tous types d'images depuis votre écran. Il possède toutes les fonctions standards d'édition et de conversion, et ne nécessite aucune assistance: après leur capture, les images sont prêtes à être utilisées, sans besoin d'édition.

- capture des éléments d'interface des programmes Windows (et des fenêtres DOS dans Windows), des données du Presse-papiers, ou des ressources de fichiers d'exécution.
- ✱ capture sur l'espace de travail, un fichier de destination, le Presse-papiers, une imprimante, Image Editor, ou toute combinaison de ces destinations.
- ajout automatique d'un cadre, d'une ombre ou d'une bordure.
- conversion en d'autres types de données et résolutions, pendant et après la capture.
- touche de raccourci définie par l'utilisateur.
- contrôle sur le déroulement de la capture: immédiate, différée ou consécutive.
- capture avec ou sans pointeur. Utilisez le pointeur Windows ou choisissez un autre pointeur à partir d'un fichier de ressources.
- accès rapide à toutes les fonctions majeures par le ruban et, si réduit en icône, par le menu Système de l'icône.
- possibilité de choisir votre modèle de couleurs Windows depuis Screen Capture.
- ☆ enregistrement et chargement des réglages de capture.

Légende    ✱ *fonctions améliorées*  
              ☆ *nouvelles fonctions de ImagePals 2*

## **3      *Liaison et incorporation d'objets***

*ImagePals ne vous aide pas seulement à gérer avec efficacité les fichiers sur disque, mais en plus, Album agissant comme un pivot, il vous permet également de gérer le mouvement des fichiers entre programmes. Ce chapitre décrit comment contrôler ce mouvement en utilisant la liaison et l'incorporation d'objets.*

# 3.1

## OLE – une vue d’ensemble

OLE est conçu comme une méthode de maintenance et de transport de fichiers entre programmes. Le fichier est appelé *objet* tandis que les programmes sont qualifiés de serveurs et de clients. Le *serveur* est le programme qui a créé ou qui peut éditer l’objet; le *client* est le programme dans le document duquel l’objet est placé. Album (en conjonction avec Viewer), Image Editor et Audio Editor peuvent agir comme des programmes serveurs, tandis que vos programmes de traitement de textes, de PAO et de présentation (par ex. Microsoft Write, Word pour Windows, Aldus PageMaker 5, Quark Xpress et PowerPoint) peuvent agir comme programmes clients.

Une fois placé dans un programme, l’objet “se souvient” de quel programme serveur il est issu. Il suffit simplement de cliquer deux fois sur un objet dans le document du programme client pour l’éditer: le programme serveur s’ouvre et affiche l’objet. Ce lien entre le fichier d’origine et son programme serveur est l’avantage que procure OLE par rapport aux fonctions copier et coller.

Et qu’en est-il de la liaison et de l’incorporation? En déplaçant un objet du programme serveur sur le programme client, vous pouvez choisir de ne prendre qu’une représentation de l’objet, une *liaison* - ou de prendre l’objet lui-même (avec sa représentation), une *incorporation*. La suite de cette section explique plus en détails la liaison, l’incorporation et les options qu’offrent Album et Image Editor en tant que programmes serveurs.

### 3.1.1 Liaison

La liaison permet de stocker la représentation d'un objet et une liaison entre le fichier d'origine sur le disque et le programme serveur dans le document du programme client. Cela signifie que vous *devez* conserver le fichier original sur le disque, et au même endroit, afin de garder la possibilité de l'éditer. Les principaux avantages de la liaison sont:

- une augmentation légère de la taille du document client (en particulier si vous utilisez l'option de support à faible résolution d'Album).
- vous pouvez placer une pièce d'information, par exemple un logo, dans de nombreux documents différents, et, en éditant le fichier original, mettre à jour tous les documents en une fois.

Les désavantages sont:

- si vous n'utilisez pas seulement Album pour gérer vos fichiers (vous pouvez également utiliser DOS et le Gestionnaire de fichiers de Windows), il est très facile de déplacer, effacer ou changer un fichier lié sans s'en rendre compte.
- le document n'est pas directement déplaçable – pour le déplacer tout en conservant un lien, vous devez déplacer les fichiers avec le document et conserver la même structure de répertoire, ou les relier après le déplacement.

### ***Lier un objet***

*La liaison commence toujours à partir du serveur, et se déroule de la façon suivante:*

1. *Depuis Album:* repérez l'album qui contient la diapo du fichier qui vous intéresse et sélectionnez-la.

*Depuis Image Editor:* ouvrez le fichier que vous voulez (pour ne coller qu'une partie de l'image, sélectionnez-la).

**Note:** *Avant de procéder, assurez-vous que les bonnes options sont sélectionnées dans la boîte de dialogue préférences OLE & Presse-papiers. Pour Image Editor, sélectionnez **Inclure les formats liés à OLE**, ou, dans Album, sélectionnez **Objets liés**.*

2. Choisissez "Copier" (Image Editor) ou "Copier: Fichier" (Album) du menu Edition pour copier le fichier choisi sur le Presse-papiers.
3. Ouvrez ou basculer vers le programme client contenant le document dans lequel vous voulez placer l'objet.
4. Choisissez la commande Collage spécial du programme client. La boîte de dialogue Collage spécial s'ouvre.

**Note:** *Certains programmes clients ont une commande Coller avec liaison, que vous pouvez utiliser comme alternative plus directe à la commande Collage spécial.*

5. Sélectionner "Image" or "Bitmap indépendant" dans la zone de liste Type de données (selon que la source est Album ou Image Editor). Le bouton Coller avec liaison est disponible.
6. Cliquez sur Coller avec liaison. La boîte de dialogue se referme et une représentation de l'objet apparaît dans le document actif du programme client.

**Note:** *Vous pouvez également placer des objets liés dans les programmes clients en les glissant-déplaçant à partir d'Album. Album propose également des options permettant de choisir le format pour vous aider à rendre le processus aussi efficace que possible. Ces options sont décrites en détails dans le manuel d'utilisation de Album et dans l'aide en-ligne.*

### 3.1.2 Incorporation

Incorporer un objet dans un document du programme client consiste à placer une copie du fichier original avec une représentation de sa version ainsi qu'une référence à son programme serveur. Cela signifie que si vous effacez le fichier original du disque, aucun dommage n'est causé au fichier incorporé. Les principaux avantages sont:

- ceci permet de rendre transférable et indépendant le document contenant l'objet: tant que le programme serveur est disponible, vous pouvez éditer l'objet même si vous avez effacé le fichier original du disque.
- il y a peu de danger d'effacer ou modifier l'objet accidentellement. Vous pouvez aussi placer la même pièce d'information dans un grand nombre de documents différents et les éditer individuellement sans modifier les autres.

Les principaux désavantages sont:

- la taille de votre document dans le programme client augmente sensiblement. Si vous ne désirez pas conserver la possibilité d'éditer un objet placé, mieux vaut simplement coller une simple copie de l'objet dans le document, c'est-à-dire ne procéder à aucune liaison ni incorporation.
- lorsque vous mettez à jour un objet partagé, vous devez relier chacun individuellement.

**Note:** *Lorsque vous incorporez des objets depuis Album, il est conseillé de conserver le fichier et l'album originaux qui contiennent sa diapo. Si vous supprimez le fichier ou l'album, il vous sera toujours possible d'accéder à l'album depuis l'objet incorporé et remplacer l'objet incorporé, mais vous ne pourrez pas l'éditer.*

### ***Incorporer un objet***

Pour incorporer un objet, vous pouvez commencer soit à partir du programme client, soit à partir du programme serveur. Pour démarrer à partir du programme serveur, suivez la procédure indiquée dans la section précédente pour la liaison, mais, à l'étape 6, pressez le bouton Coller au lieu du bouton Coller avec liaison. Pour démarrer à partir du programme client, utilisez la procédure suivante:

*Pour incorporer un objet à partir du programme client:*

1. Ouvrez ou créez un document dans le programme client, et choisissez la commande Insérer un objet (ou similaire) de ce programme. La boîte de dialogue Insérer un objet apparaît.
2. Dans la zone de liste Type d'objets, sélectionnez Ulead Album Clip ou Ulead Image Editor Image.
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et le programme serveur sélectionné (Album ou Image Editor) apparaît.
4. *Dans Album:* localisez l'album contenant la diapo du fichier que vous voulez incorporer et sélectionnez-la.

*Dans Image Editor:* ouvrez l'image que vous voulez incorporer.

5. Dans le menu Album de Album ou Fichier de Image Editor, choisissez "Mettre à jour *client*" (*client* étant le nom du programme client dans lequel vous avez commencé la procédure).
6. Retournez au programme client. L'objet que vous avez sélectionné apparaît dans le document du programme client.

**Note:** *Les options dans la boîte de dialogue OLE & Presse-papiers n'affectent en rien cette méthode d'incorporation. Cependant, si vous utilisez les commandes Coller ou Collage spécial du programme client, assurez-vous que vous avez bien sélectionné les options appropriées pour l'incorporation.*



### 3.1.3 Cliquez deux fois, ou éditer un objet

Lorsque vous voulez éditer un objet depuis Image Editor, le comportement est le même que celui des autres programmes serveurs normaux; Image Editor s'ouvre en affichant l'objet. Album est un peu différent, dans la mesure où Album supporte plus que de simples fichiers image et ne possède aucune fonction d'édition. Vous pouvez relier comme suit:

#### ***Fichiers d'image et graphique***

- pour relier ou mettre à jour un fichier incorporé: sélectionnez-le et choisissez la commande Objet Ulead Album Clip du menu Edition du programme client, Album s'ouvre en affichant l'album de l'objet original. Vous pouvez alors effectuer la mise à jour à partir de l'original, ou sélectionner une autre diapo puis effectuer la mise à jour.
- pour visualiser un fichier dans Viewer: cliquez deux fois sur l'objet et le fichier est affiché dans Viewer.
- pour remplacer un support à faible résolution par le fichier original: sélectionnez la commande Objet Ulead Album Clip du menu Edition du client: Album s'ouvre en affichant l'album de l'objet original. Ouvrez la boîte de dialogue OLE & Presse-papiers du sous-menu Album: Préférences, et choisissez **Objet source**. Si vous choisissez la commande Mettre à jour du menu Album, le support à faible résolution est remplacé par l'image originale.

## INTRODUCTION

- pour remplacer un support à faible résolution à son fichier original: ouvrez Album et, dans la boîte de dialogue OLE & Presse-papiers, sélectionnez **Objet source**. Fermez Album et retournez au programme client. Dans le programme client, sélectionnez l'objet et mettez-le à jour (la plupart des programmes clients fournissent des commandes de mise à jour ou similaires conçues pour cet usage).

### ***Autres types de fichiers***

Album peut incorporer et lier tous types de fichiers d'image, graphique, d'animation, audio et vidéo. Après avoir effectué une liaison ou une incorporation, vous pouvez utiliser le lien offert par Album comme suit:

- pour relier ou mettre à jour un fichier incorporé: sélectionnez-le et choisissez la commande Objet Ulead Album Clip du menu Edition du programme client, Album s'ouvre en affichant l'album de l'objet original. Vous pouvez alors effectuer la mise à jour à partir de l'original, ou sélectionner une autre diapo puis effectuer la mise à jour.
- pour pré visualiser un fichier audio, d'animation ou vidéo: cliquez deux fois sur l'objet et le fichier est joué ou affiché par le Diffuseur de médias de Windows.

## **4      *Formats de fichier***

*Etant donné qu'ImagePals est capable de gérer n'importe quel type de fichiers, vous trouverez certainement des extensions et des formats de fichiers qui ne vous sont pas familiers.*

*Ce chapitre explique ces formats et vous aide à mieux comprendre le grand nombre de types de formats dont disposent maintenant les utilisateurs de PC.*

# 4.1

## Travailler avec les formats de fichiers

Dans ImagePals, les fichiers sont répartis en huit types de médias: Image, Graphique, Forme d'onde, MIDI, Vidéo, Animation, Application liée, et Autres. Les programmes de ImagePals peuvent seulement éditer, lire ou écrire les fichiers relevant des groupes Image et Graphique. Pour les fichiers appartenant aux autres groupes, ImagePals peut directement les cataloguer et les gérer, et, si vous voulez les éditer, les transférer vers les programmes compatibles.

Le tableau ci-dessous montre les extensions de fichiers que vous devriez normalement trouver dans chaque groupe.

Ce chapitre décrit ces fichiers dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans ce tableau.

Type de fichier	Formats de fichier disponibles (extensions)
Application liée	Tout fichier enregistré dans l'Editeur de registration, par exe. WRI, TXT,...
Autres	DBF, DOC, PPT, RTF, CDR
Forme d'onde	VOC, WAV
MIDI	MID, RMI
Vidéo	AVI
Animation	FLC, FLI, FLX
Graphique	CGM, CLP, DRW, DXF, HGL, PCT, PIC, WMF, WPG
Image	BMP, CLP, CUR, DCS, EPS, GIF, ICO, IFF, IMG, JPG, MAC, MSP, PCD, PCT, PCX, PSD, PXR, RAS, RLE, SCT, TGA, TIF, WMF

#### 4.1.1 Fichiers d'applications liées

Les fichiers d'applications liées sont des fichiers que ImagePals ne supporte pas directement. Cela comprend les fichiers dont l'extension est liée à un programme Windows dans "l'Editeur de registration". (Cette base de données est maintenue par Windows et enregistre les liens entre les fichiers et leurs programmes.) Les fichiers d'applications liées peuvent être ouverts directement depuis Album ou le Gestionnaire de fichiers de Windows en cliquant deux fois sur la diapo ou le nom du fichier.

Les liaisons dans l'Editeur de registration proviennent de quatre endroits:

- les programmes eux-mêmes. Lorsqu'ils sont installés, les programmes enregistrent leurs formats propriétaires ainsi que tous les formats qu'ils "s'attendent" à ouvrir. Par exemple, Windows Write enregistre les fichiers Write (.WRI) comme étant l'un des types de fichiers qu'il pourra lire.
- la commande Associer du menu Fichier de Album ou du Gestionnaire de fichiers de Windows. Cette commande ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez voir à quel programme est lié un certain format en tapant l'extension dans la zone de texte Fichiers avec extension. Vous pouvez également modifier l'association des fichiers (voir l'aide de votre Gestionnaire de fichiers: *Association de fichiers à des applications*). Cette commande est la méthode que conseille Microsoft pour éditer la base de données.
- la section [Extensions] dans votre fichier WIN.INI. Vous pouvez éditer cette section manuellement et ajouter d'autres entrées. La commande Associer est une méthode plus interactive d'édition de ces données.
- l'Editeur de registration (le fichier REG.DAT dans votre répertoire Windows). Microsoft propose l'utilitaire REGEDIT.EXE, qui permet de visualiser et d'éditer l'Editeur.

#### 4.1.2 Autres fichiers

Cette catégorie particulière regroupe les fichiers que ImagePals peut reconnaître et dont il peut extraire certaines informations, mais qu'il ne peut pas lire complètement. Les fichiers DOC de Word pour Windows de Microsoft en sont un bon exemple: ImagePals peut lire certaines informations d'en-tête, telle que le nom de l'auteur, et intégrer ces informations dans les champs d'informations de la diapo. Pour les fichiers CDR de CorelDRAW 3.0/4.0 et PPT de PowerPoint 3.0, vous pouvez obtenir les informations d'en-tête à partir de l'option pré visualisation que vous trouvez dans ces programmes.

#### 4.1.3 Fichiers forme d'onde

ImagePals supporte deux types de fichiers forme d'onde: VOC et WAV. WAV est de loin le type le plus commun et peut être joué par le Diffuseur de médias de Windows directement depuis Album. Les fichiers forme d'onde peuvent enregistrer des sons de façon très précise mais peuvent prendre beaucoup de place.

**Note:** *Les fichiers VOC ne peuvent pas être joués par le Diffuseur de médias sans une mise à jour spéciale faite par les fournisseurs de cartes de son.*

#### 4.1.4 Fichiers MIDI

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (Interface digitale pour instrument de musique) et est un standard de communication entre synthétiseurs musicaux et les ordinateurs. Album peut jouer les fichiers MIDI en passant par le Diffuseur de médias de Windows. (ImagePals supporte également le format de fichier RMI développé par Microsoft.)

#### 4.1.5 Fichiers vidéo

Le format de fichier vidéo AVI est de loin le plus populaire dans Windows. Il a été développé par Microsoft pour utilisation par son logiciel Vidéo pour Windows et peut enregistrer des données audio et vidéo dans un format entrelacé. ImagePals permet de jouer les vidéos AVI en utilisant le Diffuseur de médias de Windows.

#### 4.1.6 Fichiers d'animation

ImagePals supporte les fichiers Autodesk Animator FLIC et utilise le Diffuseur de médias pour afficher ces fichiers.

#### 4.1.7 Fichiers graphique

##### ***Computer Graphics Metafile (CGM)***

CGM, un standard officiel pour les échanges graphiques développé par l'American National Standards Institute, utilise trois différents standards de codage qui incluent des caractères, des mots binaires et du texte lisible.

CGM est indépendant du périphérique et est idéal pour les programmes CAD 2-D et les programmes de dessin tel que CorelDraw. ImagePals peut lire les fichiers au format CGM.

##### ***Windows Clipboard (CLP)***

Le format Presse-papiers de Microsoft supporte à la fois les formats vecteur et raster. Pour ImagePals, il s'agit surtout d'un format d'image qui permet de lire les deux formats et écrire dans ce format (raster.)

## INTRODUCTION

### ***Micrografx Designer/Draw (DRW)***

Le format graphique utilisé par les programmes Micrografx Designer/Draw de Micrografx Corp. ImagePals peut lire ce format.

### ***AutoCAD Drawing Interchange (DXF)***

Développé par Autodesk Inc. pour les programmes CAD, DXF est le standard pour les échanges de données de dessin CAD et supporte les formats vecteur 2-D. ImagePals peut lire le format DXF.

Les applications qui supportent les graphiques DXF incluent CorelDRAW, PageMaker, Auto CAD, Cadkey, et FastCAD.

### ***Hewlett Packard Graphics Language (HGL)***

Développé par Hewlett Packard Co., pour ses traceurs et imprimantes laser, HGL est utilisé dans tous les programmes CAD, ainsi que dans les programmes de traitement de textes et de tableurs. ImagePals peut lire ce format.

### ***Quick Draw Picture (PCT)***

Développé par Apple Computer Inc. pour les programmes Mac qui supporte à la fois les formats image et graphique; pour les traitements de textes, la PAO et les programmes graphique sur PC; et pour les programmes de conversion graphique UNIX; c'est le format idéal pour les échanges de données vecteur et bitmap. ImagePals peut lire les formats PICT I et PICT II.

Le format PCT utilise le système binaire codé PackBit (compression codée en deux octets) pour stocker les bitmaps et procure une excellente compression pour les images monochromes. PCT supporte le dessin d'images 8 bits, ou 256 couleurs sur une palette RVB 48 bits.



### ***Lotus Picture (PIC)***

PIC a été développé par Lotus Development Corp. pour enregistrer des graphiques et des tableaux vecteurs réalisés par son programme Lotus 1-2-3. Parmi les programmes qui supportent le format PIC, on trouve Javelin, MS Word, WordPerfect, et beaucoup d'autres programmes de traitement de textes et graphiques. ImagePals peut lire les fichiers au format PIC.

### ***Windows Metafile (WMF)***

WMF est un format indépendant du périphérique utilisé pour les échanges de données graphique vecteur ou raster. WMF supporte les images en noir & blanc, indexé 16 et 256 couleurs et RVB couleurs réelles.

Dans ImagePals, si vous enregistrez des fichiers au format WMF, les données sont enregistrées en fonction de votre type d'affichage. Par exemple, si vous enregistrez une image couleurs réelles sous WMF sur un affichage en indexé 256 couleurs: lorsque vous ouvrez le fichier, vous le verrez en indexé 256 couleurs. ImagePals peut lire les deux formats et écrire dans ce format (raster.)

### ***Word Perfect Graphics (WPG)***

Crée par WordPerfect Corp., pour l'importation d'images dans son programme de traitement de texte WordPerfect, WPG enregistre des fichiers vecteurs. ImagePals peut lire les fichiers au format WPG.

#### 4.1.8 Fichiers d'image

##### ***Windows Bitmap (BMP)***

Le type de format qui permet à Windows d'afficher avec efficacité une image sur différents périphériques (avec des capacités similaires). Ce format supporte les images en noir & blanc, indexé 16 et 256 couleurs, HiColor (565 et 555) et couleurs réelles. Utilisez-le pour enregistrer des images en indexé couleurs en vue d'une utilisation ultérieure dans des programmes tels que Windows Paintbrush ou dans Windows lui-même (comme, par exemple, votre "Papier peint"). ImagePals peut lire et écrire ce format.

**Note:** *ImagePals convertira les images en couleurs réelles 32 bits en 24 bits lors de la lecture.*

##### ***Windows Clipboard (CLP)***

Le format Presse-papiers Windows peut inclure différents types de données. Ces données peuvent être en bitmap indépendant du périphérique (DIB), en bitmap dépendant du périphérique (DDB) ou en Metafile.

Les bitmaps Presse-papiers supportent les images noir & blanc, indexé 16 et 256 couleurs et RVB couleurs réelles. ImagePals peut lire et écrire des fichiers CLP.

##### ***Windows Cursor (CUR)***

Format de fichiers Windows qui enregistre les bitmaps comme étant des fichiers ressources. ImagePals peut lire les fichiers CUR, mais ne peut pas écrire dans ce format.

### ***Digital Color Separation (DCS)***

Développé par Quark Inc., le format DCS est un format amélioré de sortie en EPS (voir suivant) pour l'enregistrement des fichiers de traitement d'image. ImagePals supporte les images DCS CMJN (4-2-4) couleurs réelles et les images en niveaux de gris.

### ***Encapsulated PostScript (EPS)***

EPS est un format de fichier indépendant du périphérique utilisé dans le langage Adobe PostScript qui permet de retenir des informations qui peuvent être sorties directement sur une imprimante, ou importées dans un autre programme. Une diapo à basse résolution TIFF permet de visualiser l'image lorsqu'elle est importée dans d'autres programmes. ImagePals lit et écrit dans ce format (raster).

**Note:** *ImagePals ne peut pas reconnaître les fichiers EPS qui contiennent des informations autres que dans un format d'image.*

### ***Graphics Interchange Format (GIF)***

Développé par CompuServe pour permettre un transfert d'images indépendant du périphérique, GIF supporte des images jusqu'à 64 MB et ayant jusqu'à 256 couleurs (8 bits), en noir & blanc, indexé 16 et 256 couleurs.

Les formats GIF supportent la compression LZW et sont idéaux pour la conversion vers et à partir de cette plate-forme. ImagePals supporte son standard 89A et peut lire et écrire dans le format GIF.

**Note:** *Les fichiers GIF ne retiennent pas la résolution de l'image.*

### ***Windows Icon (ICO)***

Les fichiers ressources Windows Icon peuvent contenir plus qu'une image pour une résolution particulière. Les formats ICO supportent les images en  $16 \times 16$ ,  $32 \times 32$  ou  $64 \times 64$  avec 2, 8 ou 16 couleurs. ImagePals lit et écrit ce format.

### ***Interchange For Files (IFF)***

Développé par Electronics Arts pour ses programmes Deluxe Paint spécialement dans la plate-forme Amiga, IFF/ILBM supporte les mappages couleur 4 bits et couleur directe 24 bits. ImagePals peut lire et écrire ce format.

### ***GEM Image (IMG)***

Développé à l'origine pour ses programmes en environnement GEM par Digital Research Corporation, le format IMG permet de compresser des images monochrome, niveaux de gris ou indexé couleurs. ImagePals lit et écrit ce format.

### ***JPEG file interchange format (JPG)***

Développé par le Joint Photographic Experts Group, JPG est un nouveau standard de l'industrie de compression qui offre des rapports pouvant aller jusqu'à 100:1 (original: compressé). Comme standard, il est indépendant du périphérique, et permet d'ouvrir tout fichier JPG dans tout programme supportant ce format. JPG supporte les images en niveaux de gris, couleurs réelles et CMJN (4-2-4). ImagePals peut lire et écrire dans ce format.

JPEG diffère de la compression LZW en ce qu'il est un modèle de compression avec perte: il perd des données lors de la compression. Pour minimiser les effets visuels de cette perte, JPEG n'écarte que les informations qui sont moins importantes pour l'oeil humain.

### ***MacPaint (MAC)***

Développé pour ses programmes MacPaint par Apple Computer Inc., ce format de fichier bitmap est supporté par la plupart des programmes basés sur Mac, dont PageMaker.

Ce format de fichier supporte les images en noir & blanc 1 bit (niveaux de gris par tramage). Les images sont en 720 × 576 pixels. ImagePals peut lire et écrire ce format.

### ***Windows Paint (MSP)***

Ce format bitmap supporte les images noir & blanc 1 bit (niveaux de gris par tramage). ImagePals peut lire et écrire des fichiers dans le format MSP.

### ***Kodak Photo CD (PCD)***

Eastman Kodak a créé PCD pour ses produits Photo CD pour visualiser des photos à partir de CD. Les fichiers PCD contiennent cinq résolutions et permettent de choisir trois types de données différents: niveaux de gris, indexé 256 couleurs et couleurs réelles. ImagePals lit fichiers en format PCD mais ne peut les enregistrer.

### ***Quick Draw Picture (PCT)***

Développé par Apple Computer Inc. pour ses programmes Mac; pour les traitements de textes, PAO et programmes graphique PC; et pour les programmes de conversions graphique UNIX, ce format est idéal pour les échanges de données bitmap et vecteur.

Le format PCT utilise le système binaire codé PackBit (compression codée en deux octets) pour stocker les bitmaps et procure une excellente compression pour les images monochromes. PCT supporte le dessin d'images 8 bits, ou 256 couleurs sur une palette RVB 48 bits.

## INTRODUCTION

### ***PC Paintbrush (PCX)***

Développé par ZSoft Corporation pour PC Paintbrush, le format par défaut utilisé pour certains scanner et programmes de dessins (y compris PC Paintbrush). PCX supporte les images en noir & blanc, indexé 256 couleurs, niveaux de gris, HiColor, couleurs réelles et CMJN. ImagePals est capable de lire et d'écrire dans ce format.

**Note:** *Certaines versions du format PCX ne retiennent pas la résolution d'une image. La version utilisée par ImagePals la retient. Si vous importez une image sans résolution définie, la résolution adoptée sera celle de l'affichage courant. Vous pouvez redéfinir cette résolution en utilisant la commande Résolution du menu Edition.*

### ***Adobe PhotoShop (PSD)***

Crée par Adobe Systems, Inc. pour PhotoShop, PSD supporte les images en noir & blanc, indexé 256 couleurs, niveaux de gris, couleurs réelles et CMJN. ImagePals peut lire et écrire le format PSD.

### ***Pixar (PXR)***

PXR est le standard d'enregistrement d'image crée par Pixar pour Pixar Pixel Paint. Ce format encode et compresse les images en niveaux de gris et couleurs réelles. ImagePals peut lire et écrire ce format.

### ***Sun Raster (RAS)***

Développé par Sun Microsystems pour son programme FrameMaker, ce type de format utilise la compression run-length encoding (RLE).

ImagePals supporte les fichiers de mappe RAS en noir & blanc, niveaux de gris, couleurs réelles, indexé 16 couleurs, indexé 256 couleurs et couleurs réelles. ImagePals peut également lire et écrire ce format.

### ***Run-Length Encoded (RLE)***

Un format de fichier spécialement conçu pour les valeurs simples, longues et répétitives qui enregistre les données sous forme PackBit. ImagePals supporte les fichiers RLE indexé 16 couleurs et 256 couleurs. De nombreux programmes de dessin, tel que MacPaint, utilisent ce type de format pour l'enregistrement de données. ImagePals peut lire et écrire des fichiers dans ce format.

### ***Scitex CT (SCT)***

Développé par Scitex comme format de programmes de traitement d'image, SCT supporte les images en niveaux de gris et en couleurs réelles CMJN (4-2-4). ImagePals peut lire et écrire le format SCT.

### ***TARGA (TGA)***

Développé par TrueVision pour ses cartes vidéo full-color (en particulier TARGA), c'est le format utilisé par un grand nombre de systèmes spécialisés. ImagePals supporte les images TGA en niveaux de gris, indexé 256 couleurs, HiColor et couleurs réelles (Canal Alpha), et peut lire et écrire ce format.

**Note:** *Certains fichiers TGA ne retiennent pas la résolution des images.*

### ***Tagged Image file format (TIF)***

Développé par Aldus et Microsoft pour promouvoir l'utilisation des scanners de bureau et pour la PAO, les fichiers TIF non compressés ne sont pas tributaires d'un matériel ou d'un logiciel, ce qui n'est pas le cas d'un grand nombre de types de compression.

ImagePals peut à la fois lire et écrire des fichiers au format TIF. En plus des images en noir & blanc et en niveaux de gris, il supporte également les images TIF en indexé 16 et 256 couleurs, couleurs réelles et CMJN (4-2-4) avec des options de compression LZW, PackBits et CCITT G3 1-D.

Utilisez ce format pour les échanges de données entre médias graphiques. Parmi les programmes qui supportent les images TIF, on trouve: ColorStudio, CorelDRAW, PageMaker, PC Paintbrush IV Plus, PhotoShop, PhotoStyler, Picture Publisher Plus, PowerPoint, PrePrint et Ventura Publisher, pour n'en citer que quelques-uns.

### ***Windows Metafile (WMF)***

Voir la description dans la section précédente sur les fichiers graphique, (p.33).

#### **4.1.9 Travailler avec des modules E/S**

Tous les programmes de ImagePals peuvent lire et écrire des modules FIO (Fichier E/S – entrée/sortie). Pour ImagePals, les formats FIO incluent ceux du groupe d'Images. Selon vos besoins, il est possible que vous utilisiez plus souvent certains formats FIO que d'autres. ImagePals vous offre un moyen rapide et facile d'ajouter et de retirer des FIO avec la commande Formats de fichiers du sous-menu Préférences.

Il est facile de cataloguer des modules MIO (Média E/S) avec Album. Vous devez copier, ajouter ou effacer manuellement les MIO du répertoire avec le Gestionnaire de fichiers.



## 5 *Images*

*Si vous avez suivi ce manuel depuis le début, vous devriez avoir une assez bonne idée de ce que vous pouvez réaliser avec ImagePals. Ce chapitre diffère légèrement dans la mesure où il ne décrit aucune fonction particulière de ImagePals. Son but est de vous donner suffisamment d'informations sur les images et les couleurs, de façon à ce que vous soyez capable d'exploiter pleinement les fonctions de manipulation d'images offertes par ImagePals.*

# 5.1

## Qu'est-ce qu'une image?

Une image peut être une photo, un tableau, ou même une idée, mais dans le monde informatisé, c'est un ensemble de points appelés "pixels". Ces pixels sont disposés en lignes de façon à former l'image.

Chaque pixel est blanc ou coloré. Le type exact de couleur dépend du "type de données" de l'image. Pour le type de données le plus simple, les pixels peuvent être soit noirs, soit blancs. Pour les types de données les plus puissants, chaque pixel peut avoir une couleur parmi 16,7 millions de couleurs disponibles.

Puisque les pixels sont suffisamment petits, vous ne pouvez pas les voir en tant que points individuels: vous voyez des groupes de pixels qui, ensemble, forment des zones de couleurs ou de gris. Pour les images placées dans un traitement de textes, un programme de PAO ou qui sont imprimées, la taille de l'image est déterminée par sa "résolution". Si une image a une résolution de 100 ppi (pixels par pouce) et qu'elle est 100 pixels de large et 200 pixels de haut, elle sera un pouce (2,54 cm) de large sur deux pouces (5,08 cm) de haut.

**Note:** *Lorsque vous travaillez avec des images dans Image Editor ou que vous transférez des images dans une vidéo, les informations concernant la résolution ne sont pas pertinentes: la taille de l'image est déterminée par ses dimensions en pixels, et par la résolution de votre carte graphique et la taille du moniteur.*

Les pixels, la résolution et le type de données d'une image jouent tous un rôle dans l'aspect qu'aura votre image lorsqu'elle sera affichée ou imprimée.

### 5.1.1 Types de données d'une image

Le type de données d'une image détermine les couleurs que contiendra l'image et détermine également la façon de la manipuler. Dans ImagePals, une image de n'importe quel type de données peut être affichée sur n'importe quel type d'affichage d'ordinateur, mais elle n'apparaîtra pas de la même façon sur chaque affichage. Par exemple, si vous affichez une image couleurs sur un moniteur monochrome, vous ne verrez pas les couleurs.

Dans de nombreuses descriptions de types de données d'image, vous verrez que l'on parle de "bits". Le nombre de bits contrôle le nombre de couleurs disponibles. Vous pouvez calculer le nombre de couleurs disponibles en mettant deux à la puissance du nombre de bits. Par exemple, un type d'image 8 bits donne 256 couleurs différentes (2 puissance 8 égale 256). La présente section explique les types de données supportés par ImagePals, et le tableau ci-dessous vous montre les formats de fichiers disponibles avec les différents types de données.

Type de données	Formats de fichiers supportés par ImagePals
Noir & blanc	BMP,EPS,GIF,ICO,IFF,IMG,MAC,MSP,PCX,PSD,RAS,TIF,CLP,WMF
Niveaux de gris	EPS,JPG,PCX,PSD,PXR,RAS,SCT,TGA,TIF
Indexé 16 couleurs	BMP,GIF,ICO,IMG,PCX,RAS,RLE,TIF,CLP,WMF
Indexé 256 couleurs	BMP,GIF,IFF,PCX,PSD,RAS,RLE,TGA,TIF,CLP,WMF
RVB HiColor*	BMP,TGA
RVB couleurs réelles	BMP,EPS,IFF,JPG,PCX,PSD,PXR,RAS,TGA,TIF,CLP,WMF

\* Non supporté par Image Editor

### ***Noir & blanc***

Noir & blanc est un type de données à un bit. Dans une image en noir & blanc, chaque pixel ne peut avoir qu'une des deux couleurs disponibles: noir ou blanc. On peut obtenir des dégradés de gris en juxtaposant des pixels blancs et noirs de façon à ce qu'ils donnent une impression de gris. Par exemple, dans un carré de quatre pixels sur quatre (soit seize pixels au total), s'il y a huit pixels noirs et huit pixels blancs disposés correctement, le carré semblera gris (une teinte 50% noir).

### ***Niveaux de gris***

Chaque pixel dans une image en niveaux de gris 8 bits peut être blanc, noir, ou une des 254 différentes nuances de gris disponibles. Niveaux de gris est un type de données disposant de 256 couleurs (8 bits).

Tous les outils et toutes les commandes d'Image Editor, à l'exception de ceux qui concernent spécifiquement les couleurs, peuvent être appliqués aux images en niveaux de gris.

Choisissez ce type de données lorsque vous voulez préparer des images pour des publications imprimées en monochrome. Si vous voulez introduire des couleurs dans une image en niveaux de gris, vous devez la convertir en RVB couleurs réelles ou en indexé 256 couleurs.

### ***Indexé 16 et 256 couleurs***

Les images en indexé couleurs sont des images qui ont un “tableau des couleurs” intégré dans leur description. Ce tableau contient toutes les couleurs qui apparaissent dans l'image. Pour les images en indexé 16 couleurs, le tableau contient 16 couleurs (4 bits); pour les images en indexé 256 couleurs, il contient 256 couleurs (8 bits).

Vous pouvez simuler d'autres couleurs en utilisant différents pixels de couleurs arrangés ensembles (tramage). En utilisant cette technique, on peut tromper l'œil en lui faisant voir un plus grand nombre de couleurs que le nombre de couleurs disponible dans le tableau des couleurs.

La plupart des fonctions de ImagePals travaillent sur des images en indexé couleurs, mais pour pouvoir utiliser au mieux les fonctions d'édition avancées, vous devez convertir les images en indexé couleurs en RVB couleurs réelles. Vous pouvez utiliser les images en indexé couleurs dans certains programmes (par exemple pour des présentations multimédias) et pour affichage sur des moniteurs 256 couleurs et 16 couleurs.

### ***RVB HiColor***

Ce type de données a été introduit en même temps que les cartes graphiques 15 et 16 bits (capables d'afficher 32.768 ou 65.536 couleurs). Pour les affichages, ces cartes apportent une alternative peu coûteuse aux cartes couleur réelles pour une représentation couleur de haute qualité.

Vous pouvez utiliser ce type de données pour capturer à partir d'un affichage HiColor, ou, si quelques milliers de couleurs suffisent à satisfaire vos besoins, pour enregistrer des images dans ce type de données pour économiser de l'espace sur votre disque dur. (Une image RVB HiColor occupe 33% d'espace en moins que son image équivalente en RVB couleurs réelles.)

### ***RVB couleurs réelles***

RVB signifient Rouge, Vert et Bleu. Ce type de données porte ce nom car toutes les couleurs sont créées à partir d'une certaine quantité de rouge, de vert et de bleu. En fait, il existe 256 nuances pour chacune des couleurs disponibles. En multipliant toutes ces nuances, on obtient 16,7 millions de couleurs possibles ( $3 \times 8 \text{ bits} = 24 \text{ bits}$ ), d'où le terme couleurs réelles.

### ***RVB 8 couleurs***

Un type de données trois bits où chaque pixel peut être d'une des huit couleurs disponibles. ImagePals supporte les scanners qui traitent des images RVB 8 couleurs et ouvre des images RVB 8 couleurs. Les images RVB 8 couleurs sont automatiquement converties en indexé 16 couleurs tout en gardant les mêmes couleurs (plus un espace pour 8 couleurs de plus). Cependant, on ne peut pas convertir en, ou créer des images RVB 8-couleurs.

# 5.2

## Comprendre les modèles de couleurs

Les “couleurs” disponibles dans les images en niveaux de gris sont pré définies: 254 nuances de gris entre le noir et blanc (soit, au total, 256 “couleurs”).

Pour les images couleurs la situation est très différente.

Les yeux sont capables de discerner plusieurs milliers de couleurs de plus que celles que nous sommes capables de décrire.

Les modèles de couleurs nous aident à imaginer et à décrire les couleurs pour différentes situations. Les programmes ImagePals utilisent le modèle rouge, vert, bleu (RVB) et le modèle teinte, saturation et luminosité (TSL).

### 5.2.1 Modèle de couleur RVB

Ce modèle ne permet pas d’imaginer facilement un grand nombre de couleurs, mais il est utilisé par de nombreux moniteurs d’ordinateurs et types de données pour spécifier les couleurs. Dans l’ensemble du spectre des couleurs, il y a trois couleurs “primaires”: rouge, vert et bleu, à partir desquelles toutes les couleurs peuvent être créées.

Dans ce modèle, les couleurs primaires sont disposées dans un graphique en trois dimensions qui ressemble à un cube. Le rouge, le vert et le bleu se trouvent respectivement sur les axes x, y et z du graphique. Les couleurs augmentent progressivement à partir de rien (noir) à l’origine jusqu’à la couleur pure. La ligne qui va en diagonale de l’origine au coin opposé du cube va du noir au blanc en passant par toutes les nuances de gris, et représente des quantités égales de rouge, vert et bleu.

### 5.2.2 Modèle de couleurs TSL

Nous pouvons visualiser les couleurs disponibles sur chacune des faces du cube RVB, mais il est difficile d'imaginer quelles sont les combinaisons de couleurs disponibles à l'intérieur du cube. Il est plus facile d'imaginer des nuances de couleurs (teintes), telles que des rouges, des jaunes, des bleus, des violets, variant depuis des nuances de gris sans éclat jusqu'à une couleur brillante (saturation), et dont la luminosité peut varier du très clair (blanc) au très foncé (noir). C'est de cette façon que les couleurs sont représentées dans le modèle de couleurs TLS.

Le modèle de couleurs TSL prend la forme d'un cône inversé. En regardant le sommet du cône, vous pouvez voir les couleurs disposées en cercle. La position de chaque couleur est définie par rapport au rouge. Le vert est à  $120^\circ$ , et le bleu est à  $240^\circ$ . A l'opposé de chaque couleur primaire, on trouve sa couleur complémentaire: à l'opposé du rouge, on trouve le cyan ( $180^\circ$ ), à l'opposé du vert, le magenta ( $300^\circ$ ), et à l'opposé du bleu, le jaune ( $60^\circ$ ). Si vous suivez une bande de couleurs du centre vers l'extérieur, vous verrez que l'on passe progressivement du blanc à une couleur intense. C'est de cette façon que le modèle permet d'afficher la saturation des couleurs. La luminosité est représentée verticalement: au sommet du cône, c'est-à-dire en bas, le point est noir. La luminosité augmente progressivement entre ce point et le sommet (la base) du cône.



# 5.3

## Imprimer

Les programmes de ImagePals permettent d'imprimer des fichiers sur toute imprimante compatible Windows. Les fichiers d'image et graphique sont imprimés directement, alors que les autres fichiers imprimés depuis Album impriment via leur programme associé. Pour imprimer des fichiers dans Album, choisissez "Imprimer" dans le menu Album; dans Image Editor et dans Screen Capture, choisissez la commande Imprimer du menu Fichier.

Les trois différents types d'imprimantes sont basse, moyenne et haute résolution. Basse résolution spécifie une imprimante avec une résolution de sortie de 30 à 200 dpi (dot per inch: points par pouces), (imprimantes matricielles ou à jet d'encre). Les imprimantes moyenne résolution ont une résolution de 240 à 600 dpi, (la plupart des imprimantes laser). Les imprimantes haute résolution ont une résolution supérieure à 1000 dpi, et sont utilisées pour imprimer des images de haute qualité utilisées pour les reproductions à usage commercial.

### 5.3.1 Demi-teintes

Par demi-teintes, on entend le processus utilisé pour créer un ensemble de points blancs et noirs de façon à simuler des nuances de gris. Cela permet d'imprimer des images en niveaux de gris (ou en couleurs) sur des imprimantes monochromes tout en conservant l'impression d'une certaine continuité dans les teintes.

Image Editor permet de contrôler le processus de demi-teintes à partir de la boîte de dialogue Demi-teinte. (Annulez l'option ***Demi-teintes par l'imprimante*** dans la boîte de dialogue Imprimer pour rendre ce bouton disponible.)

## INTRODUCTION

Si l'option **Contraste élevé** n'est pas sélectionnée, vous pouvez ajuster les options de forme, fréquence et angle.

Si cette option est cochée, votre image sera imprimée comme s'il n'y avait pas de demi-teinte; les parties blanches seront très blanches, et les parties noires, très noires.

**Note:** *Les paramètres Demi-teintes n'affectent pas l'impression des images en noir & blanc, qui sont imprimées pixel par pixel.*

Pour déterminer les meilleurs paramètres de demi-teinte, vous devez comprendre comment les variations de forme, de fréquence et d'angle affectent l'aspect de l'impression finale des images.

### **Forme**

Forme détermine la forme des points noirs utilisés pour construire les demi-teintes. La plus courante est Rond, le paramètre par défaut.

Les autres options, telles que **Diffus** convertissent l'image en utilisant une processus de diffusion pré défini. Cela permet de convertir l'image en noir ou en blanc en transférant la différence entre le pixel et la valeur demi-teinte moyenne (127) au pixel sur la droite et en dessous. Ce processus continue de la première ligne et se déplace sur la seconde ligne, et ainsi de suite. Il permet d'obtenir une image dont les zones noires sont moins concentrées, tout en créant une texture d'apparence granuleuse.

L'option **Dispersé** divise une image en de petites zones contenant des dispositions de pixels différentes. Chaque disposition de pixel simule une nuance de gris. L'image finale, lorsqu'elle est imprimée, donne l'impression d'une grande zone de transition entre chaque nuance de gris.

### ***Fréquence***

La distance entre les centres des points de demi-teinte est appelée fréquence. Cette valeur est indépendante de la taille du point; une valeur de fréquence élevée produit de petits points, une valeur de fréquence basse, de gros points. A mesure que la taille du point augmente, la teinte se fonce, jusqu'à ce qu'il commence à se fusionner avec les autres points, pour finalement former une zone de noir uni.

**Note:** *Plus la fréquence est élevée, plus les changements sont doux. Cependant, votre périphérique de sortie et d'autres facteurs dans le processus de production commerciale imposent une limite aux paramètres de fréquence.*

La valeur par défaut, 53 lpi (lignes par pouce), est calculée de façon à donner le meilleur résultat possible sur une imprimante à 300 dpi. Pour des imprimantes ayant une résolution inférieure, utilisez une fréquence située entre 30 et 50 lpi; pour les imprimantes de résolution moyenne, utilisez la valeur par défaut ou bien une valeur située entre 50 et 80 lpi; pour une imprimante haute résolution, choisissez une fréquence située entre 90 et 150 lpi. Si la fréquence choisie est trop élevée, l'imprimante ne sera pas capable de faire une impression correcte, et provoquera de ce fait des pertes produisant une image plus sombre que prévue.

### ***Impression pour production commerciale***

Si votre travail nécessite une impression sur un matériel de production d'image à haute résolution dans le but de produire une image noir et blanc de haute qualité en vue d'une reproduction commerciale, mieux vaut d'abord consulter votre imprimeur commercial afin de déterminer une plage de fréquences d'écran acceptable.

## INTRODUCTION

Pour une impression sur du bromide (papier photosensible), réduisez la fréquence à une valeur située entre 20 et 40 lpi, sinon certaines informations pourraient être perdues ou déformées, votre imprimante devant produire un film à partir de votre bromide. Réduire la fréquence augmente la taille des points de demi-teinte, et réduit la distorsion.

Pour une impression de qualité, vous devriez imprimer sur film. Il est important que votre film soit placé de façon correcte. L'une de ses faces est recouverte d'une émulsion photographique, votre image est reproduite sur cette face.

Le film est mis en contact direct avec un plateau d'impression photosensible par l'imprimeur et le plateau est exposé. Si l'émulsion est sur la mauvaise face, l'épaisseur du film causera une diffusion des demi-teintes suffisante pour provoquer une distorsion de votre image. Interroger votre imprimeur commerciale pour connaître ses préférences; votre bureau de développement devrait pouvoir modifier la façon dont le film est exposé afin de satisfaire aux besoins de votre imprimeur.

### ***Angle***

L'option ***Angle*** détermine l'angle de l'écran demi-teinte. Les angles par défaut sont des standard de l'industrie, mais ils peuvent être ajustés pour différentes images.

Pour une sortie en noir & blanc, si vous choisissez 90°, les points apparaissent en colonnes verticales disposées de façon régulière sur l'image. Si votre image contient des lignes verticales ou proches de la verticale, un écran à 90° peut causer un effet dérangent. La valeur par défaut (45°) est la valeur la plus fréquemment utilisée car il y a rarement conflit avec des éléments dans une image.

## • ***Glossaire***

### ***Bit***

Le plus petit élément de la mémoire d'un ordinateur. Les bits sont utilisés, entre autres, pour enregistrer les valeurs de couleurs des pixels d'une image. Plus le nombre de bits utilisés pour chaque pixel est élevé, plus le nombre de couleurs disponibles est élevé. Par exemple:

1 bit: chaque pixel est soit noir, soit blanc.

8 bits: chaque pixel peut être un des 256 couleurs ou gris.

16 bits: chaque pixel peut être un des 65,536 couleurs.

24 bits: chaque pixel peut être un des 16.7 millions de couleurs.

### ***Bitmap***

Image faite d'un ensemble de points, ou "pixels" disposés en lignes.

### ***Canal***

Fait référence à l'un des composants d'un modèle de couleur. Différents modèles de couleurs utilisent différents composants pour représenter les couleurs d'une image. Le modèle de couleurs RVB utilise les canaux de composants rouge, vert et bleu. Le modèle de couleur TSL utilise les canaux de composants teinte, saturation et luminosité. (Les images en niveaux de gris peuvent être considérées comme des images à canal unique.)

### ***Clonage***

Duplication d'une partie d'une image dans la même ou dans d'autres images.

### ***CMJN***

Modèle de couleurs dans lequel chaque couleur consiste en divers degrés de cyan, magenta, jaune ou noir.

### ***Compression (fichier)***

Méthode utilisée pour réduire la place occupée par les fichiers sur disque. Il y a deux types de compression: avec et sans perte. Les fichiers compressés sans perte peuvent être restaurés dans leur état original. Les compressions avec pertes écartent des données, de sorte que les images, lors de la décompression, peuvent apparaître avec une qualité moindre. Les programmes de ImagePals supportent les deux types de compression selon le format du fichier.

### ***Contraste***

Le contraste d'une image décrit la différence entre lumière et obscurité. Dans une image possédant un contraste élevé, la transition entre les zones obscures et les zones claires est très visible; dans une image avec peu de contraste, la différence est moins visible.

### ***Conversion (fichier)***

Processus de changement d'un format de fichier à un autre.

### ***Couleur complémentaire***

Les couleurs complémentaires sont les valeurs opposées aux couleurs primaires. Le cyan, le magenta et le jaune sont complémentaires du rouge, du vert et du bleu.

### ***Couleurs primaires***

Les couleurs primaires sont la base du modèle de couleurs RVB: rouge, vert et bleu. Avec différentes quantités de ces couleurs il est possible de créer sur l'écran n'importe quelle autre couleur.

### ***Couleurs réelles***

Afficher suffisamment de couleurs pour sembler "réel". Pour une image, cela signifie normalement des couleurs 24 bits, offrant jusqu'à 16.7 millions de couleurs. (Voir Bit.)

### ***Demi-teinte***

Méthode d'utilisation d'un motif de points noirs et blancs pour produire l'impression de dégradés de gris. C'est l'une des formes habituelles de tramage.

### ***Diapo***

Petite représentation à basse résolution d'une image.

### ***Export***

Processus de transfert d'informations d'un programme à un autre.

### ***Fichier graphique***

Fichier dont les données sont composées en grande partie de graphique vecteur (cavalier). Ces graphiques n'ont pas d'élément de base, comme un pixel: ils sont définis comme étant des lignes entre des points, et des remplissages entre les lignes.

### ***Filtres***

Algorithmes manipulant les valeurs de pixels pour créer des effets spéciaux.

## INTRODUCTION

### ***Format de fichier***

Façon dont un ordinateur stocke des images ou des informations sur un disque.

### ***Image***

En informatique, une image est représentée sur l'écran en tant qu'ensemble de "points". (Voir Pixel.)

### ***Import***

Processus qui permet d'incorporer des informations d'un programme dans un autre. (Voir Export.)

### ***Incorporer***

Créer une copie d'un objet à partir d'un programme, dit programme serveur, dans le document d'un autre programme, dit programme client. L'objet incorporé conserve une copie des données d'origine de l'objet – et un lien avec son programme serveur – qui peut être édité directement à partir du programme client. (Voir Lier, OLE.)

### ***Indexé couleurs***

Une image en indexé couleurs est représentée avec des pixels ayant chacun quatre bits (16 couleurs) ou huit bits (256 couleurs).

### ***Lier***

Créer la liaison dans un document d'un programme client à un objet dans un programme serveur. L'objet lié peut être édité directement à partir du programme client. Lorsque l'objet est modifié dans le programme serveur, les modifications se reflètent automatiquement dans le programme client.



### ***Luminosité***

La luminosité d'une image est la quantité de lumière qui apparaît comme étant émise de cette image. Une absence totale de lumière (noire) correspond à une luminosité zéro; le blanc pur correspondant à la luminosité maximale.

### ***Masque***

Un masque est une marque de sélection. Cette marque peut être définie par un outil de sélection ou générée à partir des contours d'une image en niveaux de gris.

### ***Modèle de couleurs***

Un modèle de couleurs est une façon de décrire mathématiquement les couleurs et de les définir, ainsi que la façon dont les couleurs sont liées entre elles. Il existe différents modèles de couleurs; les deux modèles les plus fréquents sont RVB et TSL. (Voir RVB, TSL.)

### ***Moyenne***

Procédé de filtrage qui fait la moyenne entre les valeurs gris/couleur de chaque pixel et la valeur des pixels voisins. La valeur de chaque pixel est alors remplacée par la valeur moyenne.

### ***Niveaux de gris***

Ne contient que des nuances de gris. Pour une image, cela signifie normalement 254 nuances de gris plus le noir et le blanc, soit 256 "gris" au total.

### ***Objet (OLE)***

Données qui sont créées ou éditées dans un programme et placées dans le document d'un autre programme.

### ***OLE (Liaison et incorporation d'objet)***

Fonction développée par Microsoft servant à transférer et à partager des informations (objets) entre programmes. OLE est différent des opérations couper, copier et coller en ce que l'objet, dans le programme client, conserve un lien avec le programme serveur dont il est issu.

### ***Parc à objets***

Zone de stockage utilisée dans Image Editor qui permet de stocker facilement une image ou un masque.

### ***Pixel***

La plus petite unité d'une image. Les images d'ordinateur sont constituées de rangées de pixels, chaque pixel pouvant être d'une couleur différente. Les pixels sont normalement si petits que l'on ne voit que l'image constituée de leur ensemble.

### ***Presse-papiers***

Zone de stockage temporaire partagée par tous les programmes de Windows utilisée pour garder les données pendant les opérations de coupe, de copie ou de collage.

### ***Programme client (OLE)***

Programme qui accepte des fichiers objets liés ou incorporés.

### ***Programme serveur (OLE)***

Un programme serveur vous permet de prendre des objets qui lui appartiennent pour les placer dans un document d'un programme client OLE. Album et Image Editor peuvent tous les deux fonctionner comme des programmes serveurs. (Voir Programme client, OLE.)

***Rapport hauteur/largeur***

Le rapport entre la hauteur et la largeur d'une image ou d'un graphique. Conserver le même rapport d'aspect signifie que toute modification apportée à une valeur se reflète immédiatement sur l'autre.

***Teinte***

La teinte d'une couleur décrit si cette couleur est de base rouge, orange, jaune, vert, turquoise, etc.

***Tramage***

Méthode utilisée pour que le nombre de couleurs visibles apparaisse plus important que le nombre de couleurs réellement disponibles. Utilisée en particulier pour faire en sorte que les images noir & blanc apparaissent comme ayant des dégradés (nuances de gris) ayant un aspect pratiquement continu. En disposant des pixels de couleurs différents les uns à côtés des autres, le tramage permet de simuler des couleurs qui ne sont pas directement supportées par le type de données d'une image. Les techniques de tramage utilisées diffèrent par leur façon de calculer et de disposer les nouvelles valeurs des pixels.

***TSL – Modèle de couleurs***

Un modèle de couleurs qui spécifie les couleurs d'une manière plus facile à visualiser que le modèle RVB. T signifie Teinte, ou couleur de base, S, Saturation, ou degré de pureté d'une couleur, et L, Luminosité, ou quantité de lumière qu'émet l'image. (Voir Saturation, Luminosité, Modèle de couleurs, RVB.)

### ***Type de données***

Manière dont une image est décrite et représentée par un ordinateur. Le type de données d'une image détermine le volume d'informations que l'image peut retenir et détermine aussi de ce fait son apparence lors de l'affichage. Les programmes ImagePals peuvent lire et écrire dans les types de données suivants: noir & blanc, niveaux de gris, indexé 16 et 256 couleurs, RVB couleurs réelles et CMJN couleurs réelles. Les images en RVB 8 couleurs peuvent également être lues, mais elles sont automatiquement converties en indexé 16 couleurs. (Voir p.43).

### ***Résolution***

La résolution d'une image détermine la taille des pixels individuels dans une image, et donc la taille de l'image entière. La résolution est exprimée en pixels par pouces (ppi) ou en points par pouce (dpi).

### ***RVB – modèle de couleurs***

Modèle de couleurs utilisé pour définir les couleurs par la quantité de leurs composants rouge, vert et bleu. C'est l'un des modèles de couleurs standards utilisés pour spécifier et enregistrer les couleurs sur un ordinateur. (Voir Modèle de couleurs, TSL.)

### ***Saturation***

La saturation exprime la pureté d'une couleur. Une couleur possédant une saturation importante est très intense et très forte; une couleur avec peu de saturation apparaît "délavée".

# • ***Index***

## **A**

Affichage, commande- 11

Album, programme- 15

Animation, fichiers- 31

Application liée, fichier- 29

Associer, commande- 29

AutoCAD 32

Autodesk Inc. 32

## **B**

Bits 44

BMP 34

## **C**

Cadkey 32

Calibration de votre affichage 11

CGM 31

Client, programme- 20

CLP 31 34

Collage spécial, commande- 22

Coller avec liaison, commande- 22

Compression 32 36

CompuServe 35

couleurs réelles 46

CUR 34

## INTRODUCTION

### D

#### Types de données

- Noir & blanc 44
- Niveaux de gris 45
- Indexé 16 couleurs 45
- Indexé 256 couleurs 45
- RVB 8 couleurs 46
- RVB couleurs réelles 46
- RVB HiColor 46

DCS 34

DDB 31

Décompression 9

Deluxe Paint, programme- 35

DIB 33 34 35 36

Diffuseur de médias 30

DRW 31

DXF 32

### E

Editeur de registration Windows 29

Electronics Arts 35

EPS 35

### F

FastCAD 32

Forme d'onde, fichier- 30

FIO, modules- 41

Fonctions communes 14

Format binaire codé 32 37

Formats de fichiers

- BMP Windows Bitmap 34
- CGM Computer Graphics Metafile 31
- CLP Clipboard Windows 31
- DCS Digital Color Separation 34
- DRW Micrografx Designer/Draw 31
- DXF AutoCAD Drawing Interchange 32
- EPS Encapsulated PostScript 35
- GIF Graphics Interchange Format 35
- HGL Graphics Language 32
- ICO Icon Windows 35
- IFF Interchange For Files 35
- IMG GEM Image 36
- JPEG File Interchange 36
- MAC MacPaint 36
- MSP Windows Paint 37
- PCD Kodak Photo CD 37
- PCT Quick Draw Picture 32 37
- PCX PC Paintbrush 37
- PIC Lotus Picture 33
- PSD Adobe PhotoShop 38
- PXR Pixar 38
- RAS Sun Raster 38
- RLE Run-Length Encoded 38
- SCT Scitex CT 39
- TGA TARGA 39
- TIF Tagged Image File Format 40
- WMF Metafile Windows 33 40
- WPG Graphiques Word Perfect 33

FrameMaker 38

## INDEX

### G

GEM 36

Gestionnaire de lots 14

GIF 35

Graphique, fichier- 31

### H

HGL 32

HiColor 46

### I

ICO 35

IFF 35

Image  
résolution 43  
type de données 43

Image, fichier- 34

Image Editor 17

Impression 49

Impression pour production commerciale 51

Incorporation 23

Indexé couleurs 45

Installation 7

IPGAMMA.TIF, fichier- 11

### J

Javelin 33

JPEG, compression 36

### L

Liaison 21

Liaison et incorporation d'objet 19

LisezMoi, fichier- 10

Lpi 51

LZW, compression 35 36

### M

MAC 36

MacPaint 36

Metafile 34

Mettre à jour (client), commande- 24

MIDI, fichiers- 30

MIO, modules- 41

Modèle de couleurs 47

MS Word 33

MSP 37

### N

Niveaux de gris 44

Noir & blanc 44

### O

Objet 20

Options demi-teintes 49

Angle 52

Diffus 50

Dispersé 50

Fréquence 51

Forme 50

## INTRODUCTION

### P

PackBits, compression- 32

PC Paintbrush 38

PCD 37

PCT 37

PCX 37

PhotoShop 40

PhotoStyler 40

PIC 33

Picture Publisher Plus 40

Pixel 43

PowerPoint 40

Preprint 40

PSD 38

PXR 38

### R

RAS 38

Raster 33

Résolution 38

RVB, modèle de couleurs- 47

RVB, types de données- 46

RLE 38

### S

Scitex SCT 39

Screen Capture, programme- 18

Serveur, programme- 20

Support à faible résolution 26

Support de fichiers 29 30 31 34

### T

Tableau des couleurs 45

TARGA 39

TGA 46

TIFF 35

Tramage 45

TrueVision 39

TSL, modèle de couleurs- 47

TWAIN 8

### U

Ulead Album Clip, commande- 25

### V

Ventura Publisher 40

Vidéo, fichiers- 31

Viewer, programme- 16

### W

WMF 33 40

WordPerfect 33

WPG 33

### Z

ZSoft Corp. 37