


















































	ADPCM
	Bit
	Bitmap
	Canal
	Clip
	Cloner
	CMJN
	Code temps
	Compression
	Contraste
	Couleur clé
	Couleur complémentaire
	Couleurs indexées
	Couleurs primaires
	Couleurs réelles
	Déformation
	Demi-ton
	Diapo
	Edit Decision List (EDL)
	Encadrer
	Entrelacé
	Exportation
	Fichiers graphiques
	Filtres
	Format de fichier
	HiColor
	Image
	Image composée
	Image de départ
	Image de fin
	Importation
	Lier
	Ligne de contrôle
	Lissage
	Luminosité
	Masque
	Matte
	MCI
	MIDI
	Modèle de couleurs
	Morpher
	Moyenne
	Niveaux de gris
	Noir et blanc
	NTSC
	OLE
	PAL
	Parc à objets
	Pixel
	Point de contrôle
	Points par Pouce (Dots per Inch-DPI)
	Presse-papiers

↕	Programme client
↕	Proxy
↕	Résolution
↕	RVB
↕	Saturation
↕	Serveur
↕	Taux de transfert de données
↕	Teinte
↕	Tramage
↕	Transformation
↕	TSL
↕	Type de données
↕	VGA
↕	VISCA
↕	Vitesse d'image clé
↕	Vitesse d'images

Utiliser cette aide en ligne

Sélectionnez une rubrique dans la page d'index, ou utilisez le bouton Rechercher pour trouver les informations désirées. Depuis un programme, sélectionnez une commande de menu, ou placez le pointeur de votre souris sur un élément du bureau, et pressez la touche **F1**.

Les boutons suivants rendent la recherche d'informations spécifiques plus rapide:



Menu affiche la liste des menus



Procédure affiche la liste des procédures



Définition fournit des informations de bases



Rubrique fournit des rubriques associées et des procédures



Saut passe à une autre place dans la même rubrique. Cliquez sur le bouton Précédent pour retourner au début de la rubrique



Boîte de dialogue fournit des détails sur une boîte de dialogue

Parcourir



Nom de fichier définit le nom du fichier que vous voulez trouver



Fichiers trouvés après le balayage, affiche tous les fichiers qui correspondent à l'entrée de la zone de texte Nom de fichier

- ▣ **Répertoires** indique le chemin courant, et tous les sous-répertoires sous ce chemin
- ▣ **Lecteurs** liste tous les lecteurs disponibles
- ▣ **Taille** indique la taille sur disque d'un fichier sélectionné dans la zone de liste des fichiers trouvés
- ▣ **Date** indique le dernier enregistrement d'un fichier sélectionné dans la zone de liste des fichiers

trouvés



Trier les fichiers par définit l'ordre de tri des fichiers trouvés



OK vous retourne à la première boîte de dialogue





Balayer débute la recherche des fichiers

- ▣ **Supprimer** supprime un fichier sélectionné
- ▣ **Nommer** ouvre la boîte de dialogue Renommer où vous pouvez changer le nom d'un fichier
- ▣ **Réseau** permet la connexion à un réseau (disponible seulement avec Windows pour






Workgroups)

Mémoire

 1. affiche votre répertoire TEMP actuel, comme défini dans votre fichier AUTOEXEC.BAT. Le répertoire pré définis par Windows apparaît si vous n'avez pas défini une variable TEMP

 2.3.4. permettent d'entrer des lecteurs et répertoires additionnels qui fourniront un espace de travail supplémentaire (normalement des lecteurs différents, à moins que vos droits d'accès à des répertoires particuliers vous donnent différentes allocations d'espace sur le même lecteur)

Formats de fichiers

-  **Formats actifs** liste tous les formats disponibles actuellement
 -  **Ajouter** ajoute dans la zone de liste Formats actifs un format sélectionné dans la zone de liste Formats inactifs
 -  **Retirer** retire un format sélectionné dans la zone de liste Formats actifs et le place dans la zone de liste Formats inactifs
 -  **Retirer tout** retire tous les formats de la zone de liste Formats actifs et les place dans la zone de liste Formats inactifs
 -  **Formats inactifs** liste tous les formats retirés de la zone de liste Formats actifs
-

Insérer des diapos dans un album



Album permet d'enregistrer les diapos dans l'un des albums sur l'espace de travail



Sujet permet de taper un sujet pour la diapo (127 caractères max.)



Description permet de taper une description pour la diapo



Nouvel ouvre la boîte de dialogue Nouvel album, utilisez-la pour créer de nouveaux albums

Nouvel album



Titre permet de définir le titre de l'album (23 caractères max.)



Taille définit la taille des diapos



Compression liste les plans de compressions disponibles



Diapo en niveaux de gris affiche les diapos dans l'album en gris sur des affichages 16 couleurs



Créer les fichiers dans le répertoire permet de définir le répertoire dans lequel vous voulez créer l'album




Description permet de taper une description pour le nouvel (511 caractères max.)


Voir aussi





Boîte de dialogue Insérer des diapos dans un album


Imprimer


 **Imprimante** indique l'imprimante sélectionnée (dans la boîte de dialogue Configuration de l'imprimante)

 **Titre** permet de taper le texte qui apparaîtra au sommet de la page (le défaut "&f" imprime le nom de fichier de l'image)

 **Copies** permet d'entrer le nombre de copies à imprimer

 **Modifier l'échelle** modifie l'échelle de l'image pour une impression aussi large que possible

 **Centrer l'image horizontalement et verticalement** vous permet de choisir où imprimer l'image

 **Marges** détermine la position exacte de l'image sur la page

Onze tailles sont disponibles de 32x32 à 192x192. Les fichiers albums avec des diapos occupent un peu plus d'espace sur disque, mais ils vous offrent une meilleure représentation des images et des graphiques. Les icônes des fichiers d'applications liées sont toujours 32x32, soit pour ceux-ci, la plus petite taille vous permet d'afficher plus d'onglets sans réduire leur impact visuel.

Vous pouvez choisir Sans (compression), JPEG, ou Sans perte. Les fichiers compressés avec un plan de compression sans perte sont restaurés à leur état original. La compression JPEG offre un rapport de compression élevé (jusqu'à 100:1 - fichier original: fichier compressé) et est recommandé lorsque l'espace sur disque est de grande importance. Ce plan de compression peut dégrader la qualité des images (certaines données sont perdues), mais accélère l'accès aux fichiers.

Cette option est seulement disponible si vous utilisez un affichage 16 couleurs et vous avez sélectionné *Contourner palette VGA pour permettre l'usage de 16 gris* dans la boîte de dialogue Palette VGA.

Utilisez ceci pour limiter la recherche à un fichier, un nom, ou une extension de fichier spécifique.
Entrez "*" pour lister tous les fichiers sur le répertoire courant.

Les noms de fichier, avec le chemin complet, sont listés dans l'ordre dans lequel ils sont trouvés.
Utilisez l'option Trier les fichiers par pour changer cet ordre.

Le répertoire sélectionné et tous ses répertoires secondaires sont balayés. Pressez Echap pour stopper le balayage.

Vous pouvez trier les fichiers par Nom, Type, Taille, et Date/heure, en ordre ascendant ou descendant.

Si vous avez trouvé et sélectionné un fichier dans la zone de liste des fichiers trouvés, son nom et son chemin apparaissent dans la zone de texte Nom de fichier de la boîte de dialogue originale.

Formats de fichiers

Les fichiers dans MediaStudio sont catégorisés en 8 types de média: Image, Graphiques, Onde, Midi, Vidéo, Animation, Application liée et Autres. Pour ces groupes, les programmes de MediaStudio peuvent éditer directement, lire et écrire les fichiers des groupes Vidéo, Animation, Son, Image et Graphiques. Ils peuvent cataloguer et gérer les fichiers dans d'autres groupes. Si vous désirez les éditer, transférez-les dans un programme compatible.



Fichiers d'applications liées



Fichiers MIDI



Fichiers d'onde



Fichiers d'animation



Fichiers vidéo



Fichiers graphiques



Fichiers d'images












Autres

Fichiers d'images

	Windows Bitmap (BMP)
	Windows Clipboard (CLP)
	Windows Cursor (CUR)
	Digital Color Separation (DCS)
	Encapsulated PostScript (EPS)
	Generic Fax
	Graphics Interchange Format (GIF)
	Hayes JT Fax
	Intel SatisFaction
	Windows Icon (ICO)
	Interchange For Files (IFF)
	GEM Image (IMG)
	JPEG file interchange format (JPG)
	MacPaint (MAC)
	Windows Paint (MSP)
	Kodak Photo CD (PCD)
	Quick Draw Picture (PCT)
	PC Paintbrush (PCX)
	Adobe PhotoShop (PSD)
	Pixar (PXR)
	Sun Raster (RAS)
	Run-Length Encoded (RLE)
	SciFAX
	Scitex CT (SCT)
	Targa (TGA)
	Tagged Image file format (TIFF)
	Windows Metafile (WMF)

Fichiers graphiques

-  Computer Graphics Metafile (CGM)
 -  Windows Clipboard (CLP)
 -  Micrografx Designer/Draw (DRW)
 -  AutoCAD Drawing Interchange (DXF)
 -  Hewlett Packard Graphics Language (HGL)
 -  Quick Draw Picture (PCT)
 -  Lotus Picture (PIC)
 -  Windows Metafile (WMF)
 -  WordPerfect Graphics (WPG)
-

Fichiers audio

Les fichiers audio contiennent des informations audio. MediaStudio supporte deux type de fichiers audio: WAV et VOC. WAV est le plus populaire et peut être joué par le Diffuseur de média de Windows directement depuis Album. Les fichiers d'ondes peuvent enregistrer des sons avec une grande fidélité, mais la quantité d'espace occupé peut être très importante.

Fichiers vidéo

Il existe deux formats vidéo sous Windows: AVI et MOV. Morph Editor et Album permettent de jouer des vidéos en utilisant le Diffuseur de médias de Windows. Video Editor et Video Capture peuvent tout les deux faire passer des fichiers AVI, Video Editor peut en plus éditer des fichiers vidéo et convertir des fichiers Apple QuickTime (MOV) en Format AVI.




Fichiers d'animation

Autodesk a développé les formats de fichiers FLC, FLI et FLX pour mettre des images immobiles et des fichiers graphiques en mouvement. MediaStudio utilise le Diffuseur de médias de Windows pour jouer des fichiers d'animations. Les fichiers d'animations peuvent être importés grâce au Morph Editor et au Video Editor et convertis en format AVI.

Fichiers d'applications liées

Les fichiers d'applications liées sont des fichiers qui ne sont pas supportés directement par MediaStudio. Ceci inclue tous les fichiers dont l'extension est liée à une application Windows dans la registration de base de données Windows. Cette base de données est maintenue par Windows pour enregistrer les liaisons entre fichiers et applications. 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 sur le nom du fichier.

Les entrées dans la base de données proviennent de quatre sources:

-  Les programmes eux-mêmes. Lors de leur installation, ils enregistrent leurs formats propriétaires et tous les formats qu'ils peuvent ouvrir. Windows Write, par exemple, enregistre les fichiers Write (.WRI) comme un type de fichiers.
 -  La commande Associée du menu Fichier d'Album ou du Gestionnaire de fichiers. Cette commande ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez voir le programme lié à un format en tapant l'extension.
 -  La section [Extensions] de votre fichier WIN.INI. Vous pouvez éditer cette section manuellement et y ajouter de nouvelles entrées. La commande Associer est une méthode plus interactive.
-

Fichiers MIDI

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface; c'est un standard de communication entre les synthétiseurs de musique et les ordinateurs pour données audio. MediaStudio supporte deux types de fichiers MIDI: MID et RMI. Album peut jouer des fichiers MIDI avec le Diffuseur de médias de Windows.

Autres

Ceci est une catégorie de fichier que MediaStudio peut reconnaître, mais ne peut lire complètement. Les fichiers DOC de Microsoft Word for Windows sont un bon exemple: MediaStudio peut lire certaines des informations d'en-tête, telles que le nom d'auteur, et entrer ces informations dans les diapos. Pour les fichiers CDR de CorelDRAW! 3.0/4.0 et PPT de PowerPoint 3.0, vous pouvez obtenir les informations d'en-tête depuis les informations de pré visualisation fournies par ces programmes. L'extension de fichier DVP identifie les fichiers utilisés par Video Editor pour appeler les projets vidéo. L'extension MOF est utilisée par Morph Editor dans ses projets.

Type de données d'images

MediaStudio supporte cinq types de données d'images. Le type de données détermine les couleurs que l'image peut contenir et vous trouvez la mention de "bits" dans toutes descriptions d'images. Le nombre de bits contrôle le nombre exact de couleurs disponibles. Vous pouvez définir ce nombre en multipliant à la puissance deux le nombre de bits (un type de 8 bits donne 256 couleurs).



Noir et Blanc



Niveaux de gris



Indexé 16 et 256 couleurs



RVB couleurs réelles

Autres types:



RVB HiColor



RVB 8 Couleurs

Noir et blanc est un type d'image à un bit. Dans une image en noir et blanc, un pixel ne peut être que noir ou blanc. Il est possible de simuler des nuances de gris en disposant les pixels noirs et blanc de telle sorte qu'ils apparaissent gris.

Par exemple, un carré de 4 pixels sur 4 pixels (16 en tout) apparaîtra gris (c'est-à-dire noir à 50%) si huit pixels noirs et huit pixels blancs sont disposés proprement. Changer le mélange de pixels noirs et blancs peut assombrir ou éclaircir la nuance de gris que l'oeil perçoit.

Niveaux de gris est un type de 256 couleurs (8 bits). Chaque pixel dans une image en niveaux de gris peut être noir, blanc, ou n'importe laquelle des 254 nuances de gris.

Choisissez ce type si vous voulez préparer des images destinées à des publications imprimées en monochrome. Si vous voulez introduire des couleurs dans une image, convertissez-la en RVB couleurs réelles.

Les images en indexé couleur possèdent un "tableau des couleurs" intégré dans leur description. Ce tableau contient toutes les couleurs pouvant apparaître sur l'image. Pour les images en indexé 16 couleurs, le tableau possède 16 couleurs (4 bits) et pour les images en indexé 256 couleurs, il contient 256 couleurs (8 bits).

La plupart des fonctions de MediaStudio peuvent être utilisées avec les images en indexé couleurs mais pour profiter pleinement des caractéristiques d'édition les plus avancées, convertissez les images en indexé couleurs en RVB couleurs réelles.

Les initiales RVB signifient Rouge, Vert et Bleu. Les images de ce type se caractérisent par le fait que toutes leurs couleurs sont composées de différentes quantités de rouge, de vert et de bleu. En fait, chaque couleur possède 256 nuances de chaque disponibles et en les mélangeant toutes, on obtient 16,7 millions de teintes différentes, d'où le terme Couleurs réelles.

Ce type a été introduit conjointement avec l'afflux de couleurs 15 et 16 bits (32.000 et 64.000 couleurs). Les cartes d'affichage RVB HiColor fournissent une alternative moins chère par rapport aux cartes couleurs réelles pour les représentations couleurs de haute qualité. Ce type d'image vous sera utile pour capturer des images depuis un écran HiColor. Si 64.000 couleurs vous suffisent, vous pouvez enregistrer des images dans ce type pour sauver de l'espace sur votre disque dur. Une image RVB HiColor occupe 33% d'espace en moins que les images couleurs réelles.

Ceci est un ancien type d'image qui peut être ouvert mais non enregistré. Lors de l'ouverture, les images RVB 8 couleurs sont automatiquement converties en indexé 16 couleurs.

Un format de fichiers Windows standard qui permet à Windows d'afficher une image avec consistance sur des périphériques différents (avec des capacités similaires). Vous utiliserez ce format seulement pour les images indexé couleurs ou pour les images qui seront utilisés plus tard dans des applications telles que Windows Paintbrush ou Windows lui-même (comme votre "Papier peint" par ex.).

Remarque: MediaStudio convertit les images couleurs réelles 32 bits en 24 bits lors de la lecture.

Ceci est un format de fichiers indépendant du périphérique utilisé par le langage Adobe PostScript qui retient assez d'informations pour une sortie directe sur imprimante, ou une importation dans une autre application. Une diapo à faible résolution TIFF permet de visualiser l'image lors d'importation dans d'autres programmes. MediaStudio lit et écrit ce format (raster).

MediaStudio ne peut pas reconnaître les fichiers EPS qui contiennent des informations autres que dans un format image.

Développé par CompuServe pour permettre un transfert d'images indépendant du périphérique. GIF supporte des images dont la taille peut atteindre 64 Mo et qui peuvent comporter 256 couleurs (8 bits), noir & blanc, indexé 16- et 256 couleurs.

GIF supporte la compression LZW et est idéal pour conversion de et à cette plate-forme. MediaStudio supporte son standard 89A et peut lire et écrire le format GIF.

Note: Ce format de fichiers n'enregistre pas la résolution de l'image.

Développé par le Joint Photographic Experts Group (JPEG), ce format de fichiers compressé est un relativement nouveau standard de l'industrie. Contrairement à de nombreux autres formats de fichiers compressés, celui-ci est "avec perte", cad. que certaines données sont supprimées pour achever le meilleur rapport de compression jusqu'à 100:1. Les données qui sont considérées les moins importantes à une perception humaine des images sont supprimées et, bien que parfois une réduction de la qualité appréciable se produise, vous pouvez normalement balancer la perte de qualité avec le rapport de compression pour trouver un compromis heureux.

Développé par ZSoft Corporation pour PC Paintbrush, c'est le format par défaut utilisé par certaines applications de scannage et de coloriage (PC Paintbrush inclus). PCX supporte noir & blanc, indexé 256 couleurs, HiColor (24 bits), niveaux de gris, couleurs réelles et CMJN couleurs réelles. MediaStudio lit et écrit ce format.

Note: Certaines versions du format PCX n'enregistrent pas la résolution de l'image, mais MediaStudio peut le faire. Si vous importez une image sans résolution définie, elle est affichée à la résolution de votre carte d'écran. Utilisez la commande Résolution du menu Edition pour la changer.

Développé par TrueVision pour ses cartes vidéo couleurs (en particulier TARGA), ceci est un format utilisé par de nombreux systèmes spécialisés. MediaStudio supporte les images TGA niveaux de gris, indexé 256 couleurs, HiColor et couleurs réelles (Alpha Channel), et peut lire et écrire ce format.

Note: Certains fichiers TGA n'enregistrent pas la résolution des images.

Développé par Aldus et Microsoft pour promouvoir l'usage des scanners de bureau et la PAO (publication assistée par ordinateur), TIF non compressé est indépendant du matériel et des logiciels, mais il existe de nombreux types qui ne le sont pas.

MediaStudio peut lire et écrire le format TIF. En addition à noir & blanc et niveaux de gris, MediaStudio supporte aussi indexé 16 et 256 couleurs, couleurs réelles et CMJN couleurs réelles (4-2-4) avec options de compression LZW, PackBits et CCITT G3 1-D.

CGM est un standard officiel pour les échanges de graphiques développé par le American National Standards Institute.

CGM est dépendant du périphérique et est idéal pour le programme 2-D CAD et les programmes de dessin comme CorelDraw. MediaStudio peut lire les fichiers CGM mais ne peut écrire sur ce format.

CLP est le format Presse-papiers de Windows et peut contenir un bitmap indépendant du périphérique (device-independent bitmap - DIB), un bitmap dépendant du périphérique (device-dependent bitmap - DDB), ou un Metafile. CLP bitmaps supportent images en noir et blanc, indexé 16 et 256 couleurs, et RVB couleurs réelles. MediaStudio peut lire et écrire en format CLP.

Format graphiques utilisé par les programmes Micrografx Designer/Draw par Micrografx Corp.
MediaStudio peut lire ce format.

Un format de fichiers de Windows qui stocke les bitmaps comme fichiers de ressources. MediaStudio peut lire les fichiers CUR, mais ne peut écrire sur ce format.

Développé par Quark Inc. DCS est une amélioration de sortie de EPS pour enregistrer les fichiers d'images. MediaStudio supporte les images DCS CMJN (4-2-4) couleurs réelles et niveaux de gris.

Développé par Autodesk Inc. pour les application CAD, DXF est le standard pour les échanges de dessin CAD et supporte les formats vecteurs 2-D. MediaStudio peut lire le format DXF.

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

Les fichiers de ressources Windows Icon peuvent contenir plus d'une image pour une résolution particulière. Les formats ICO supportent 16×16, 32×32, ou 64×64 avec 2-, 8-, ou 16 couleurs. MediaStudio peut lire et écrire ce format.

Développé par Electronics Arts pour utilisation dans les programmes Deluxe Paints, spécialement la plate-forme AMIGA. IFF/ILBM supportent une mappe de couleurs 4 bits et 24 bits. MediaStudio peut lire et écrire ce format.

IMG est un format de fichiers d'images développé par Digital Research Corp. pour utilisation par des programmes opérant en environnement GEM. Les fichiers IMG sont compressés et supportent les images en noir et blanc et en indexé 16 couleurs. MediaStudio peut lire et écrire des fichiers en format IMG.

Développé pour ses programmes MacPaint par Apple Computer Inc, ce format bitmap supporte la plupart des programmes basés sur Mac, PageMaker inclus.

Ce format fournit un support pour les images 1 bit noir & blanc (niveaux de gris seulement par tramage). Images en 720 x 576 pixels. MediaStudio lit et écrit ce format.

Ce format bitmap supporte les images 1 bit noir & blanc (niveaux de gris seulement par tramage).
Images en 720 x 576 pixels. MediaStudio lit et écrit ce format.

PIC est le format que Lotus 1-2-3 utilisent pour enregistrer des tableaux et des graphes de types vecteurs. MediaStudio peut lire les fichiers PIC mais ne peut enregistrer de fichiers dans ce format.

Développé par Kodak pour ses produits PhotoCD, PCD supporte les images en noir et blanc, niveaux de gris, indexé 256 couleurs, et RVB couleurs réelles. MediaStudio peut lire les fichiers PCD mais ne peut enregistrer de fichiers dans ce format.

Créé par Adobe Systems, Inc. pour le logiciel PhotoShop, PSD supporte noir & blanc, indexé 256 couleurs, indexé 256 couleurs, niveaux de gris, couleurs réelles, CMJN couleurs réelles. MediaStudio peut lire et écrire ce format.

PXR est le standard de stockage créé par Pixar. Ce format encode et compresse les images en niveaux de gris et couleurs réelles. MediaStudio peut lire et écrire ce format.

Développé par Apple Computer Inc. pour les applications Mac qui supportent les formats images et graphiques; pour le traitement de texte sur, la PAO, les programmes graphiques, et pour les traductions graphiques UNIX, ce format est idéal pour l'échange de données bitmap et vecteur. MediaStudio lit les formats PICT I et PICT II.

Ceci est un format de fichiers tramés développé par Sun Microsystems. Il supporte les images en noir et blanc, niveaux de gris, indexé 16 et 256 couleurs, et RVB couleurs réelles, ainsi que des options pour la compression RLE. MediaStudio peut lire et écrire des fichiers en format RAS.

Un fichier de format spécialement développé pour les valeurs simples, longues et répétées qui stockent les données dans la forme PackBit. MediaStudio supporte les fichiers RLE indexé 16- et 256 couleurs. De nombreuses applications de peinture, telles que MacPaint, utilisent ce type de format pour stocker des données. MediaStudio peut lire et écrire ce format.

Développé par Scitex comme format pour le traitement d'images. SCT supporte les images en niveaux de gris et CMJN couleurs réelles (4-2-4 bits). MediaStudio peut lire et écrire ce format.

WMF est un format indépendant du périphérique pour les échanges des données graphiques raster et vecteur. WMF supporte noir & blanc, indexé 16- et 256 couleurs et RGB couleurs réelles.

Dans MediaStudio, WMF enregistre les données selon le type d'affichage. Par exemple, si vous enregistrez une image couleurs réelles en WMF sur un affichage indexé 256 couleurs, le fichier apparaîtra indexé 256 couleurs lors de sa réouverture. MediaStudio peut lire et écrire ce format (en forme raster).

Un format de graphiques qui peut enregistrer des données de vecteur et d'images (bitmap), WPG fut développé par WordPerfect. MediaStudio peut lire les fichiers WPG.

Un format dBASE III et dBASE IV. MediaStudio peut lire les fichiers DBF.

Un type de format utilisé pour stocker des fichiers de présentation graphiques. Les fichiers PPT peuvent contenir des graphiques, du texte, et sont stockés en format RLE.

Abréviation pour Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Il s'agit d'une méthode de stockage d'informations audio dans un format digital.

Un procédé qui égalise les coins en escalier de texte qui apparaissent dans les images bitmap.

Le rapport entre la largeur d'une image et sa hauteur. Garder ce rapport signifie que toute modification d'une valeur entraînera la modification de l'autre valeur.

Un procédé de filtrage qui fait la moyenne entre la valeur gris/couleur de chaque pixel et la valeur des pixels voisins. La valeur de chaque pixel est alors remplacée avec la valeur moyenne.

Le plus petit élément utilisé par la mémoire d'un ordinateur. Les bits sont utilisés pour enregistrer les valeurs des couleurs des pixels dans une image. Plus le nombre de bits utilisés pour chaque pixels est élevé, plus il existe de couleurs possibles.



1 bit: chaque pixel est soit noir ou blanc.



4 bits: chaque pixel peut être une des 16 couleurs ou gris.



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



16 bits: chaque pixel peut être n'importe laquelle parmi plus de 65.536 de couleurs.



24 bits: chaque pixel peut être n'importe laquelle parmi 16,7 millions de couleurs.

Le taux de transfert de données est le nombre de données comprimées qui sont transmises chaque seconde au périphérique de stockage. Chaque périphérique de stockage a un taux de transfert bien précis à atteindre. En général, les anciens disques durs transmettent 300 KB/sec., les disques durs plus récents 600 KB/sec, les lecteurs CD-ROM standards 150 KB/sec et les lecteurs CD-ROM à double vitesse 300 KB/sec.

Une image composée d'une collection de points ou pixels arrangés en rangs.

Une image qui ne contient que des pixels noir et blancs.

La luminosité d'une image est la description de la quantité de lumière qui semble être émise par l'image. Une absence de lumière (noir) a une luminosité zéro. De la lumière blanche pure a une luminosité maximum.

Se rapporte à un des composants d'un modèle de couleurs. Des modèles de couleurs différents utilisent des composants différents pour représenter des images couleurs. Le modèle de couleurs RVB utilise des canaux de composants rouge, vert, et bleu. Le modèle de couleurs TSL utilise des canaux de couleurs de teintes, saturation, et luminosité. Les images en niveaux de gris peuvent être imaginées comme images à canal unique.

Un programme qui accepte des objets liés ou incorporés.

Un fichier ou une partie de fichier placée sur la ligne de temps d'un programme d'édition vidéo.

Une zone de stockage temporaire utilisée pour garder des images ou des portions d'images pendant les opérations de découpage, copie, et collage.

Faire une copie exacte. "Repeindre" une partie d'une image dans la même image ou sur une autre image.

Un modèle de couleur dans lequel chaque couleur est composée de degrés variés de cyan, magenta, jaune et noir.

Un modèle de couleurs est une manière de visualiser des couleurs et leur relations les unes par rapport aux autres. Il existe de nombreux modèles de couleurs, chacun d'eux ayant une fonction particulière; par ex., le modèle RVB et le modèle TSL.

Les couleurs complémentaires sont des couleurs qui s'opposent, en valeur, à d'autres couleurs. Cyan, magenta, et jaune, sont les couleurs complémentaires du rouge, du vert, et du bleu.

Une image composée des images de départ et de fin d'une fenêtre de Morph Editor. En réglant le rapport de composition, vous pouvez pré visualiser le résultat d'une opération de morph.

Méthode pour rendre les fichiers d'images plus réduits sur disque. Il existe deux types de compression: avec ou sans perte. Les fichiers compressés avec un plan de compression sans perte peuvent être restaurés à leur état original. Les plans avec perte suppriment des données, ce qui fait que lors de la décompression, les images peuvent afficher des dégradations dans la qualité. Les programmes MediaStudio supportent des plans des deux types, selon le format d'un fichier d'images donné.

Le contraste d'une image décrit la différence entre les zones claires et foncées. Sur une image à contraste élevé, le passage du foncé vers le clair est très net, alors que sur une image à contraste faible, la différence entre clair et foncé est plus échelonnée.

Les points sur les images de début et de fin qui affichent des zones correspondantes dans un de morph.

Une ligne qui relie entre eux deux points contrôle pour garder une certaine distance entre ces points pendant un de morph.

La manière dont une image est représentée par un ordinateur. Le type d'une son apparence. Les programmes MediaStudio peuvent lire et écrire les types suivants: noir et blanc, niveaux de gris, indexé 16 et 256 couleurs, RVB et CMJN couleurs réelles. Les images en RVB 8 couleurs peuvent aussi être lues, mais elles sont automatiquement converties en indexé 16 couleurs.

Créer une copie d'un objet d'un programme, un programme serveur, dans le document d'un autre programme, un programme client. L'objet incorporé retient une liaison avec son programme serveur et peut être édité directement depuis le client.

Image obtenue après un morph. Son rapport avec l'image de départ est crée par des points de contrôle.

La procédure de transfert de données d'un programme à un autre.

La vitesse d'images définit combien d'images d'une séquence vidéo seront jouées en une seconde.

La manière dont un ordinateur enregistre des images ou des informations.

Des algorithmes qui manipulent les valeurs des pixels pour produire des effets spéciaux.

Un fichier dont les données sont composées largement de graphiques vectoriels. Les graphiques vectoriels n'ont pas de composants de base, comme un pixel. Ils sont définis comme des lignes entre des points, et de remplissage entre les lignes.

Un effet d'ombre qui apparaît souvent lors d'opérations de morph. En général, ce problème peut être résolu en plaçant plus de points de contrôle et de barres le long des zones qui causent l'effet fantôme.

Une méthode qui consiste à utiliser un motif constitué de points noirs et blancs pour créer un effet de nuance de gris. C'est un type de tramage très commun.

HiColor qualifie généralement un type de 16 bits qui peut contenir jusqu'à 64.000 couleurs. Le format de fichiers TGA supporte les images de ce type. Les autres formats de fichiers demandent une conversion des images HiColor en images couleurs réelles. Pour les écrans, HiColor se rapporte généralement à des adaptateurs de 15 bits pouvant afficher jusqu'à 32.000 couleurs.

TSL est un modèle de couleurs qui spécifie les couleurs d'une manière plus facile à visualiser que le modèle RVB. T correspond à la teinte, ou la couleur de base, S correspond à la saturation, ou pureté de la couleur, et L correspond à la luminosité, ou quantité de lumière que la couleur semble émettre.

Une image est une reproduction, ou une photo de quelque chose. Ce terme est utilisé pour décrire des photos numérisées, consistant de pixels, qui peuvent être affichées sur un écran d'ordinateur et manipulées avec des logiciels de traitement et d'amélioration d'image.

Créer une référence dans le document d'un programme client d'un objet dans le programme serveur.
L'objet lié peut être édité directement depuis le programme client. Lorsque l'objet change dans le programme serveur, les modifications sont automatiquement reflétées dans le programme client.

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

Développé par Microsoft comme moyen de passage de données audio et vidéo. Est également utilisé comme raccordement entre un ordinateur et un périphérique vidéo externe tel un magnétoscope ou un disque laser.

Standard industriel pour une interface qui rend la communication possible entre des synthétiseurs de musique, des instruments de musique et des ordinateurs.

Une procédure d'animation réglée en fonction du temps durant laquelle les éléments de la première image (image de départ) disparaissent en fondu et se transforment en les éléments correspondants de la deuxième image (image de fin).

La plus petite unité d'une image. Les images d'ordinateur sont formées de rangs de pixels, chacun d'eux pouvant être d'une couleur différente. Les pixels sont généralement tellement petit que ce que vous voyez, c'est une image formée d'un groupe de pixels.

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

La résolution d'une image détermine la taille des pixels individuels qui la compose et donc, la taille de l'image entière. La résolution est affichée en pixels par pouce (pixels per inch - PPI) ou points par pouce (dots per inch - DPI).

RVB est un modèle utilisé pour définir des couleurs en spécifiant les composants rouges, verts, et bleus des couleurs. C'est un des modèles de couleurs standard utilisés pour spécifier et enregistrer des couleurs sur un ordinateur.

Saturation définit la pureté d'une couleur. Une couleur avec une saturation élevée apparaît très intense. Une couleur avec une saturation faible apparaît délavée.

Un serveur est un programme qui vous permet de sélectionner un objet et de le placer dans un document d'un autre programme , un programme client OLE. Album et Image Editor peuvent tous deux servir de programmes serveurs.

Une image soumise à une procédure de morph. Son rapport avec l'image finale est créé par des points de contrôle.

Une petite représentation, à faible résolution, d'une image.

Le programme Image Editor fournit des commandes de transformation qui vous permettent de créer des effets spéciaux sur des images ou des sélections.

Quelque chose qui peut afficher assez de couleurs pour apparaître "réelles". Pour une image, cela signifie normalement couleurs 24 bits, fournissant jusqu'à 16,7 millions de couleurs.

La luminosité d'une image est une description de la quantité de lumière qu'elle émet. Une absence de couleurs (noir), à une luminosité de zéro; une pure lumière blanche une luminosité maximum.

Le contraste d'une image exprime la différence entre les pixels clairs et les pixels foncés. La transition entre clair et foncé est très nette lorsqu'il s'agit d'une image avec un contraste important. Lorsqu'il s'agit d'une image avec un contraste plus faible, la transition est moins marquée.

Une méthode qui consiste à utiliser un motif de points noirs et blancs pour produire ce qui apparaît être une nuance de gris. Les techniques de tramage réarrangent les valeurs des pixels.

Une unité de mesure pour la résolution d'écran et d'imprimante qui représente le nombre de points par pouce (dots per inch) imprimés ou affichés. Est également appelé pixels par pouce (pixels per inch, ppi).

Niveaux de gris est un type de 256 couleurs (8 bits). Chaque pixel dans une image en niveaux de gris peut être noir, blanc, ou n'importe laquelle des 254 nuances de gris.

La teinte d'une couleur détermine si la base d'une couleur est rouge, jaune, vert, cyan ou magenta. La valeur de teinte est spécifiée en degrés de 0 à 359°.

Le parc à objets est une caractéristique unique au programme Image Editor. Il permet de stocker facilement des images ou des masques pour usage future.

Une image composée d'une collection de points ou "pixels" arrangés en rangs.

Dans la cas de vidéos, image est utilisé dans le sens d'une image individuelle faisant partie d'une série.

Une image animée est créée lorsque cette série est visualisée à grande vitesse.

Les initiales du National Television Standard Committee. Ce comité définit les standards vidéo utilisés par l'industrie américaine de télévision, environ 30 images par seconde.

Abréviation pour Video Graphics Array: un type de carte d'affichage qui fournit une résolution standard de 640x480 supportant 16 couleurs.

Un protocole utilisé par différents périphériques pour régler des périphériques vidéo externes depuis l'ordinateur.

Un procédé de distorsion basé sur un modèle de grille. Un déplacement des points de contrôle qui apparaissent sur chaque intersection de la grille permet de régler la distorsion de l'image.

Procédé pour l'édition d'informations d'un programme dans un autre.

Dans une image au couleurs indexées, chaque pixel contient quatre bits (16 couleurs) ou huit bits (256 couleurs).

Un arrangement de données audio et vidéo dans lequel chaque bloc d'informations audio est suivi par un bloc d'informations vidéo.

Une image rendue transparente de manière à ce que l'image à l'arrière-plan puisse être visualisée.
Utilisé le plus souvent pour la superposition d'une séquence vidéo sur une autre. La vidéo qui se trouve en dessous passe alors en travers partout là où la couleur clé se trouve.

Procédé qui supporte la compression de fichiers vidéo, en caractérisant certaines images (images clés); les données vidéo de ces dernières seront complètement enregistrées lors de la compression. Les données vidéo des images situées entre deux images clés ne seront enregistrées que partiellement. Lors de la décompression, ces images reconstruiront leurs données à l'aide des images clés.

La saturation définit la pureté d'une couleur. Une couleur avec une saturation élevée apparaît très intense et claire. Une couleur avec une saturation faible apparaît délavée.

Modèle de couleurs utilisé par certaines cartes vidéo PC. Dans l'industrie de la télévision, ce modèle est utilisé pour spécifier les couleurs des signaux vidéo PAL. Le Y définit la luminosité d'un pixel, le U et le V définissent la couleur.

OLE, ou Liaison et incorporation d'objets, est une caractéristique spéciale de Windows 3.1: le moyen de transférer et partager des informations entre applications.

PAL (Phase Alteration Line) décrit le standard vidéo, utilisé par l'industrie de télévision britannique. Les signaux vidéo de ce standard créent 30 cadres par seconde.





Maintient le rapport hauteur/largeur de l'image. Si cette option n'est pas sélectionnée, l'image s'imprime à la taille déterminée par sa résolution.

Si ces options ne sont pas sélectionnées, l'impression débute au coin supérieur gauche de la page. Si elles sont sélectionnées, l'image est imprimée au centre de la page.


La position est en rapport avec le coin supérieur gauche de la page. Ces options sont désactivées lorsque vous sélectionnez une option de centrage ou *Modifier l'échelle*


Accédez à cette aide directement depuis le programme

CGM options d'ouverture


-  **Forcer fontes vectorielles** contrôle la conversion des fontes (cette option souvent n'a pas d'effets visibles)
 -  **Ignorer arrière-plan** contrôle la conversion de n'importe quel arrière-plan dans l'original
 -  **Lignes points** définit la conversion des lignes de style
 -  **Tableau des couleurs** assigne le défaut 256 couleurs Harvard Graphics à l'image ouverte
-

DXF options d'ouverture

 **Image** contrôle si les couleurs originales du graphique doivent être retenue ou convertir en noir et blanc

 **Arrière-plan** contrôle la couleur de l'arrière-plan (papier) lors de la conversion

 **Police** contrôle la conversion des fontes (cette option souvent n'a pas d'effets visibles)

 **Palette** spécifie combien de couleurs le graphique original contient

PIC options d'ouverture



Plume détermine la conversion des éléments dans un graphe ou tableau PIC



Image spécifies la taille de l'image après conversion



Défaut remet les valeurs à leurs défauts

PhotoCD options d'ouverture



Résolution vous permet de sélectionner la taille et la résolution de l'image à lire.



Données détermine la donnée de l'image à lire

Options d'ouverture

Le bouton Options affiche les boîtes de dialogue pour certains formats de fichiers d'images et graphiques. Cette boîte de dialogue permet de définir des options d'ouverture.



Computer Graphics Metafile (CGM)



ASCII AutoCAD (DXF)











Kodak PhotoCD (PCD)



Lotus Picture Format (PIC)

Options d'enregistrement

Le bouton Options affiche les boîtes de dialogue pour certains formats de fichiers d'images et graphiques. Cette boîte de dialogue permet de définir des options d'enregistrement.

-  Windows Bitmap (BMP)
 -  Encapsulated PostScript (EPS)
 -  IFF File Format (IFF)
 -  JPEG file interchange format (JPEG)
 -  Photoshop File Format (PSD)
 -  Sun Raster (RAS)
 -  Targa (TGA)
 -  Tagged Image File (TIF)
-

BMP options d'enregistrement









Type de bitmap détermine si le fichier BMP est enregistré en format Windows ou OS/2

IFF options d'enregistrement



Compression vous donne le choix d'enregistrer sans compression ou avec compression RLE

TIFF options d'enregistrement

-  **Format** devrait être choisis si l'image sera transférée à un Apple Macintosh ou sera utilisée sur un PC IBM compatible
 -  **Compression** affiche les options de compression disponibles pour l'enregistrement d'images du type de données courant dans ce format
 -  **Bande** détermine la taille des bandes de divisions contiguës des images pour l'enregistrement
 -  **Mosaïque** détermine la taille des carrés de division des images pour l'enregistrement
 -  **Différentiation horizontale** vous permet d'augmenter la puissance de compression
 -  **Diapo info inclue** permet de choisir d'inclure une petite version de l'image pour affichage
-

RAS options d'enregistrement



Compression vous donne le choix d'enregistrer sans compression ou avec compression RLE



Ordre d'octets détermine si le Bit le plus significatif (MSB) ou le Bit le moins significatif (LSB) est placé en premier



Ordre de couleurs détermine l'ordre d'encodage des couleurs: bleu, rouge, ensuite vert (BRV), ou rouge, vert, et ensuite bleu (RVB)

TGA options d'enregistrement



Compression vous donne le choix d'enregistrer sans compression ou avec compression RLE

JPEG options d'enregistrement



Niveau de compression détermine de combien une image est compressée



Sous-exemple vous permet d'améliorer le rapport de compression pour images en RVB couleurs réelles



Diapo info inclue permet de choisir d'inclure une petite version de l'image pour affichage (active le bouton Visualisation dans la boîte de dialogue Ouvrir)

EPS options d'enregistrement



Format détermine l'enregistrement du fichier EPS



Diapo info inclue permet de choisir d'inclure une petite version de l'image pour affichage

PSD options d'enregistrement



Compression vous donne le choix d'enregistrer sans compression ou avec compression RLE

Cette option cause la conversion des styles de lignes en minces lignes pointillées. Si cette option n'est pas sélectionnée, les styles de lignes sont convertis en lignes solides.

Réglez cette option correctement ou certaines des couleurs (de 8 à 15 dans le tableau des couleurs) seront lues incorrectement.

Vous pouvez diviser votre images en carrés de 256 x 32, 128 x 32, 128 x 64 ou 64 x 64. Plus les carrés sont larges, plus la compression est élevée.

Cette option à peu d'effet sur les fichiers non compressés, soit nous vous suggérons d'utiliser le défaut par 8 pour ceux-ci. Pour les fichiers compressés, plus la taille de la bande est grande, plus la quantité de compression possible est élevée. Certaines applications ne liront pas les fichiers TIFF qui sont enregistrés avec des larges taille de bande. Pour ces applications, utilisez une taille de bande de 4 K.

L'effet de cette routine dépend de la nature de votre image. Pour certaines images (contenant des changements aléatoires de couleurs et de nombreux pixels errants), elle n'aura que peu ou pas d'effet, pour d'autres (avec de larges zones de couleurs continues), elle améliorera la compression considérablement.

Cette option n'a pas de relation directe avec l'actuel rapport de compression achevé, mais, généralement, plus le niveau est élevé, plus grande est la quantité de compression.

Cette option n'est pas disponible pour les images en niveaux de gris.

ASCII est le format basique qui peut être lu par tous les logiciels compatibles EPS. Binaire peut n'être pas compatible avec d'autres logiciels, mais les fichiers enregistrés en format binaire n'occuperont environ que la moitié de l'espace sur disque occupé par les fichiers enregistrés en format ASCII.

Un EDL (Edit Decision List) est une liste de tous les clips, effets, et transitions dans un projet vidéo. Elle identifie les temps d'entrée et de sortie pour chaque clip et la séquence d'inclusion dans la vidéo finale.

Une matte est une image ou une vidéo qui isole des régions qui laissent apparaître d'autres images ou vidéos.

Un fichier proxy est une copie à faible résolution d'un fichier d'image ou vidéo qui demande moins de ressources système. La création et l'édition d'un projet vidéo est ainsi rendue plus rapide.

Le code temps identifie la position d'une image vidéo dans une séquence vidéo. L'unité de mesure utilisé est Heures -Minutes -Secondes -Images. Par exemple, une image avec un code temps de 00:07:28:78 est positionnée à zéro heure, sept minutes, 28 secondes, et 78 images du début de la séquence.

Format de fichier utilisé par Hayes. Les programmes Ulead supportent complètement ce format.

Format utilisé par les logiciels de Intel SatisFAXion software. Les programmes Ulead supportent complètement ce format.

Format de fax générique. Les programmes Ulead supportent complètement ce format.

Format utilisé par SciFAX. Les programmes Ulead supportent complètement ce format.

