

## Gestionnaire de lots

Vous permet de sélectionner plusieurs images et de leur appliquer, toutes à la fois, la même commande. Cela vous évite d'avoir à activer chaque image individuellement et de répéter la commande.



Répétez des actions sur plusieurs items

## Estomper & affiner

Affiche un menu secondaire qui propose des filtres permettant d'estomper ou d'affiner les images.



Appliquer des filtres

## Moyenne

Adoucit l'image en comparant tous les pixels de la zone sélectionnée et en changeant leurs valeurs de façon à les rendre plus similaires.



Appliquer des filtres

## Estomper

Permet de faire en sorte que l'image apparaisse floue.



Appliquer des filtres

## Accentuer les contours

Augmente le contraste entre les pixels adjacents d'une image. Ainsi, les contours et les bords apparaissent de façon plus distincte.



Appliquer des filtres

## Tracer les contours

Trouve les zones de l'image dans lesquelles les pixels adjacents sont très différents et crée les contours de ces zones.



Appliquer des filtres

## Gaussien

Estompe une image en tenant compte du nombre des pixels contenant des valeurs similaires.



Appliquer des filtres

## Affiner

Rend plus précise une zone de l'image.



Appliquer des filtres

## Bruit

Affiche un menu secondaire permettant d'ajouter ou d'enlever des éléments des images.



Appliquer des filtres

## Objectif

Affiche un menu secondaire proposant des filtres similaires à ceux produits par des objectifs photographiques spéciaux.



Appliquer des filtres

## 2D

Affiche un menu secondaire proposant des filtres qui déforment les images en deux dimensions.



Appliquer des filtres

## 3D

Affiche un menu secondaire proposant des filtres qui semblent déformer les images en trois dimensions.



Appliquer des filtres

## Peinture naturelle

Affiche un menu secondaire proposant des filtres qui produisent des effets comme si les images étaient dessinées ou peintes à la main.



Appliquer des filtres

## Spécial

Affiche un menu secondaire proposant divers filtres.



Appliquer des filtres

## Ajouter du bruit

Produit sur l'image un effet moucheté.



Appliquer des filtres

## Nettoyer

"Nettoie" l'image si elle semble comporter des points répartis de façon aléatoire.



Appliquer des filtres

## Retirer la moirure

Adoucit l'image si elle contient des éléments produits par le tramage ou la numérisation de documents imprimés tels que des journaux ou des magazines.



Appliquer des filtres

## Froid / Chaud

- ❖ **Froid** applique une teinte bleue ou cyan à l'image.

- ❖ **Chaud** applique une teinte rouge ou jaune à

l'image.



Appliquer des filtres

## Facette

Crée un effet comme si l'image était vue au travers d'une vitre brisée.



Appliquer des filtres

## Mosaïque

Crée une mosaïque de l'image et utilise les valeurs de couleur moyennes dans chaque partie de la mosaïque pour les pixels de cette partie de la mosaïque.



Appliquer des filtres

## Flou

Affiche l'image floue comme si l'appareil photo manquait de mise au point ou comme si le sujet avait bougé.



Appliquer des filtres

## Gros / Mince

❖ **Gros** étire le centre de l'image vers la gauche et la droite, comprime ses zones externes.

**Mince** étire les bords gauche et droit de l'image vers le milieu, et comprime sa zone intérieure.



Appliquer des filtres

## Vague

Produit un effet comme si l'image se trouvait sous un courant d'eau.



Appliquer des filtres

## Tourbillon

Déforme l'image pour lui donner une apparence tourbillonnante.



Appliquer des filtres

## Pincement / Punch

Pincement comprime les coins de l'image vers le centre.

Punch étend le centre de l'image vers les coins.



Appliquer des filtres

## Sphère

Produit un effet comme si l'image était placée sur la surface d'une sphère.



Appliquer des filtres

## Aquarelle

Fait en sorte que l'image semble avoir été peinte à l'aquarelle.



Appliquer des filtres

## Relief

Fait en sorte que l'image semble avoir été peinte ou imprimée sur une surface solide.

~~~~~  
~~~~~  
[Appliquer des filtres](#)

## Puzzle

Fractionne l'image en carreaux avec bordure. Chaque carreau est placé à la manière d'un puzzle non assemblé. (PhotoImpact utilise la couleur d'arrière-plan courante pour les bordures.)

~~~~~  
~~~~~  
[Appliquer des filtres](#)

## Carreau

Fractionne l'image en carreaux quadrangulaires possédant des bordures de la couleur de l'arrière-plan. Vous pouvez choisir de séparer les carreaux, de façon à donner l'impression que l'image est brisée.

~~~~~  
~~~~~  
[Appliquer des filtres](#)

## Vent / Souffle / Fondu

Ces trois filtres produisent un effet de souffle.

~~~~~  
**Vent** crée un effet similaire à celui d'un vent soufflant sur l'image. Les traces produites par le vent s'estompent graduellement.

~~~~~  
**Souffle** crée l'effet d'un vent plus violent. Les traces produites par le vent ne s'estompent pas.

~~~~~  
**Fondu** déforme l'image horizontalement, en déplaçant les pixels alternativement vers la droite et vers la gauche. Cet effet est similaire à celui qui est produit lorsque l'on regarde quelque chose à travers des ondes de chaleur.

~~~~~  
~~~~~  
[Appliquer des filtres](#)

## Déformation

Place une grille sur l'image, vous permettant ainsi de créer des distorsions personnalisées et limitées à certaines parties de l'image, en n'agissant pas sur les autres parties de l'image.

~~~~~  
~~~~~  
[Appliquer des filtres](#)

## Filtre personnalisé

Vous permet de créer vos propres filtres qui agissent en modifiant les valeurs des pixels par rapport aux pixels adjacents. Vous pouvez par exemple créer vos propres filtres estomper et affiner. La boîte de dialogue Filtre personnalisé vous donne des conseils concernant la création du filtre que vous désirez obtenir.

~~~~~  
~~~~~  
[Appliquer des filtres](#)

## Effet personnalisé

Vous permet de créer vos propres effets, qui agissent en réglant les positions des pixels. Vous pouvez par exemple créer vos propres effets de Sphère ou de Vague. La boîte de dialogue Effet personnalisé vous donne des conseils quant à la façon de créer l'effet personnalisé que vous désirez.

Déforme et distord une image en changeant les positions relatives des pixels.

Appliquer des effets

## Vidéo

Ajuste les couleurs de l'image pour qu'elles soient dans les limites d'affichage admissibles pour l'affichage sur des écrans télévision ou vidéo standards.

**Ajuster pour NTSC** NTSC est le standard utilisé aux Etats-Unis.

**Ajuster pour PAL** PAL est le standard utilisé dans la plupart des pays d'Europe et dans les pays du Commonwealth.

## Papier peint

Affiche un menu secondaire qui vous permet de choisir de placer en mosaïque ou de centrer l'image courante pour en faire le papier peint standard Windows de votre système.

**Mosaïque** place plusieurs copies de l'image côte à côte, sous forme de mosaïque, jusqu'à ce que la totalité du bureau en soit recouverte.

**Centré** place l'image au centre du bureau de Windows.

Changer le papier peint du bureau

## Processus automatique

Affiche un menu secondaire vous permettant de régler automatiquement la luminosité, le contraste et la mise au point d'une image, ou bien de découper ou de la redresser en fonction de ses caractéristiques actuelles.

La dernière commande du menu secondaire, "Lot", permet d'accéder à la boîte de dialogue Processus automatique dans laquelle vous pouvez combiner les réglages mentionnés ci-dessus, plus deux autres réglages (Moirure et Balance), en une seule opération.

*(Raccourci pour Processus automatique: Luminosité -- F9)*

Réglages automatiques

## Lot

Ouvre la boîte de dialogue Processus automatique qui permet de spécifier sept réglages automatiques à appliquer à une image. Les effets que produisent ces ajustements dépendent en partie de l'ordre dans lequel vous les sélectionnez. Les réglages proposés dans la boîte de dialogue Processus automatique sont les suivants :

**Redresser**

**Luminosité**

**Découper**

**Contraste**

**Moirure**

**Balance**

**Mise au point**

---

## Réglages automatiques

### Luminosité & contraste

Vous permet de régler avec précision la luminosité et le contraste d'une image. La boîte de dialogue Luminosité & contraste vous offre des contrôles visuels et coulissants pour vous permettre de régler l'image avec précision jusqu'à obtenir la perfection.

(Raccourci -- Ctrl+B)

---

## Appliquer des filtres et des effets

### Teintes & saturation

Vous permet de régler les couleurs d'une image. La modification des teintes influe sur les couleurs. La modification de la saturation permet de rendre les couleurs plus ou moins intenses.

---

## Appliquer des filtres

### Style

Ouvre une boîte de dialogue avec deux onglets :

**Prédéfini** vous permet de choisir dans une liste de teintes prédéfinies ou de créer vos propres teintes de façon à créer une ambiance particulière. Vous pouvez par exemple teinter en bleu un ciel gris ou enrichir le verts d'un champ en herbes.

**Personnalisé** vous permet de modifier la couleur ou les nuances d'une image en utilisant les caractéristiques d'une autre image. La principale raison qu'il y a d'utiliser cette fonction est que, grâce à elle, vous pouvez faire en sorte que deux images similaires apparaissent comme ayant une plus grande parenté. Mais cela peut également produire des résultats inattendus lorsque l'image de référence est très différente de l'image courante. (Essayez par exemple de prendre pour référence une image très sombre pour en modifier une très brillante.)

---

## Définir le style de vos images

### Prendre une image pour base

d'une autre

### Mise au point

Vous permet de rendre une image plus précise ou plus floue.

(Raccourci -- F7)

---

## Appliquer des filtres

### Mappage des tons

Vous permet d'ajuster les couleurs d'une image en prenant appui sur la répartition actuelle des couleurs de l'image.

**Clarté Moyenne Ombre** permet d'étendre ou de réduire la gamme de couleurs de l'image.

**Mappage** permet de modifier de façon personnalisée la répartition des couleurs. Par exemple, vous pouvez vouloir mapper toutes les couleurs plus claires et plus foncées de l'image, et mapper les demi-teintes aux teintes sombres de façon à créer un effet

original.

(Raccourci -- F8)

~~~~~

~~~~~ Utiliser le spectre des couleurs  
réelles avec plus d'efficacité

## Inverser

Modifie l'image de façon à afficher la couleur complémentaire de chacun des pixels qui la compose. Vous obtenez l'effet que vous obtiendriez en regardant un négatif.

~~~~~

## Niveau

Vous permet de modifier le nombre des divisions de couleurs de l'image. Cela peut vous être utile si vous désirez produire une apparence de type poster à partir d'une image en couleurs réelles.

~~~~~

~~~~~ Appliquer des filtres

## Dimensions

Redimensionne l'image en modifiant le nombre total de pixels.

**Remarque :** En redimensionnant l'image avec cette commande, vous modifiez les informations de l'image. Lorsque vous réduisez sa taille, des données sont écartées et le fichier perd de son volume. Lorsque vous augmentez la taille de l'image, de nouvelles informations sont ajoutées et la taille du fichier augmente. Vous pouvez au contraire modifier la taille d'une image sans affecter ses données en utilisant la commande Résolution.

(Raccourci -- Ctrl+G)

~~~~~

~~~~~ Redimensionner les images

## Résolution

Modifie la taille physique de l'image. Si vous augmentez la résolution, l'image devient plus petite. Elle devient plus grande si vous diminuez sa résolution.

### Remarques :

La modification de la résolution n'affecte pas la taille du fichier de l'image.

~~~~~

~~~~~

Redimensionner les images

## Cadre & ombre

Vous permet d'ajouter un cadre, une ombre ou un canevas pour l'image. Vous pouvez également utiliser cette commande pour agrandir une image en changeant les données d'image de base existantes.

~~~~~

~~~~~

Créer des cadres et des ombres

## Type de données

Affiche une menu secondaire que vous pouvez utiliser pour convertir le type des données de l'image sélectionnée. En fonction du format de l'image courante, vous pouvez convertir ses données à l'un des types de données suivant :

Noir & blanc  
Indexé 256 couleurs  
Niveaux de gris  
Couleurs réelles  
Indexé 16 couleurs  
CMJN

[Convertir les images](#)

## Noir & blanc

Convertit l'image sélectionnée en image en noir et blanc.

[Convertir les images](#)

## Niveaux de gris

Convertit l'image sélectionnée en une image en niveaux de gris.

[Convertir les images](#)

## Indexé 16 couleurs

Convertit l'image sélectionnée en image en indexé 16 couleurs. En sélectionnant "Indexé 16 couleurs optimisé", vous n'affichez pas la boîte de dialogue Convertir en 16 couleurs, et sélectionnez automatiquement une palette optimisée sans tramage.

[Convertir les images](#)

## Indexé 256 couleurs

Convertit l'image sélectionnée en image en indexé 256 couleurs.

**Indexé 256 couleurs optimisé**  
n'affiche pas la boîte de dialogue Convertir en 256 couleurs, et choisit automatiquement une palette optimisée sans tramage.

**WWW Browser Optimisé**  
n'affiche pas la boîte de dialogue Convertir en 256 couleurs, et sélectionne automatiquement la palette 6-6-6 standard avec tramage.

[Convertir les couleurs](#)

## Couleurs réelles

Convertit l'image sélectionnée en image en couleurs réelles.

[Convertir les images](#)

## Créer une nouvelle image

Lorsque cette commande est cochée, elle ouvre une nouvelle fenêtre contenant une nouvelle image créée à partir de l'image convertie. Lorsque cette commande n'est pas cochée, l'image convertie remplace l'image originale.

## Partager en CMJN

Crée quatre images en niveaux de gris à partir de l'image courante, une pour chaque canal dans le modèle de



couleurs CMJN. Cette commande est utile pour préparer des images complétées en vue d'une impression en post traitement. Pour distinguer les images les unes des autres, PhotoImpact nomme chaque nouvelle image en utilisant le nom de l'image originale, auquel il ajoute un code permettant d'identifier le canal couleur qu'elle représente.

**Remarque:** Cette commande n'est disponible que lorsque l'image sélectionnée est une image en couleurs réelles.



Convertir en CMJN

## Combiner de CMJN

Combine quatre images en niveaux de gris, une pour chaque canal de couleur CMJN, pour créer une image en couleurs réelles.



Convertir de CMJN

## Sans

Désélectionne toutes les zones sélectionnées de l'image.



Créer des objets

## Tout

Sélectionne l'image en entier.



Créer des objets

## Inverser

Sélectionne toutes les zones non sélectionnées et désélectionne toutes les zones sélectionnées de l'image.



Créer des objets

## Bordure

Crée une bordure autour de la zone sélectionnée actuellement et en fait la nouvelle zone sélectionnée.



Créer des objets



Créer une bordure

## Similaire

Sélectionnez les autres pixels dont les valeurs sont comprises dans la gamme des valeurs des pixels déjà sélectionnées. En fonction des paramètres définis dans la boîte de dialogue, cela peut comprendre les pixels adjacents uniquement ou bien s'étendre à l'ensemble de l'image.



Créer des objets



Sélectionner par couleur

## Adoucir

Atténue graduellement les bords autour de la sélection de façon à permettre une fusion plus douce avec l'arrière-plan.



Fusionner les images

## Convertir en objet

Crée un nouvel objet à partir de la sélection courante.



Créer des objets

## Charger une sélection

Vous permet d'utiliser une image en niveaux de gris comme base pour créer une zone sélectionnée. A mesure que les nuances de gris dans le masque s'approchent du noir, le masque perd en transparence.



Créer un masque en niveaux de gris

## Enregistrer une sélection

Enregistre une sélection sous forme d'image en niveaux de gris en vue de son utilisation comme masque.



Créer un masque en niveaux de gris

## Supprimer

Supprime l'objet sélectionné de l'image.



Notions de base concernant la gestion des objets

## Grouper

Combine tous les objets sélectionnés pour qu'ils agissent comme un seul et même objet. Vous pouvez ainsi déplacer ou bien appliquer la même commande à tous les objets à la fois.



Grouper et séparer les objets

## Séparer

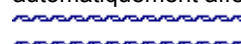
Sépare les objets précédemment groupés de façon à les faire revenir à l'état d'objets distincts.



Grouper et séparer les objets

## Ajouter une ombre

Crée un nouvel objet ombre de l'objet sélectionné. PhotoImpact groupe automatiquement les deux objets, de sorte que si vous en modifiez un, l'autre est automatiquement affecté.



Créer des bordures et des ombres

## Fusionner

**Fusionner** intègre l'objet sélectionné à l'image de base.



**Fusionner tout** intègre tous les objets de l'image à l'image de base.



Fusionner des objets dans l'image de base

## Revenir

Fait retourner l'objet à l'état dans lequel il était lorsque vous l'avez créé pour la première fois.

[~~~~~](#)

[~~~~~](#)

[Créer des objets](#)

## Barre d'outils Standard



La barre d'outils Standard contient les commandes et les outils dont vous avez le plus souvent besoin de façon à vous permettre de travailler plus vite et plus efficacement avec PhotoImpact. Vous pouvez placer la barre d'outils sur n'importe quel bord de l'espace de travail PhotoImpact, ou bien la faire glisser n'importe où sur le bureau lorsque vous en avez faite une barre flottante. Cliquez ci-dessus pour en savoir plus sur chacun des boutons.

[~~~~~](#)

## Palette d'outils



La Palette d'outils vous donne accès à tous les outils d'édition dont vous avez besoin pour travailler sur les images. En sélectionnant le bon outil, vous contrôlez mieux les opérations de sélection, de dessin, de transformation et de retouche des images. Chaque outil possède sa propre barre d'outils Attributs. Pour de plus amples informations concernant chacun des outils et sa barre d'outils Attributs, cliquez ci-dessus.

**Remarque :** Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul outil à la fois.

[~~~~~](#)

[~~~~~](#)

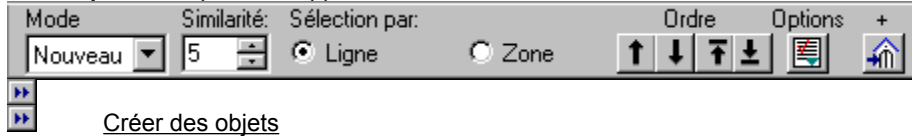
[Créer des objets](#)

## Outil Baguette magique



La Baguette magique vous permet de sélectionner instantanément des zones de l'image à partir des couleurs. La Barre d'outils attributs contient les outils qui vous permettent de déterminer comment créer la zone de sélection et comment manipuler les sélections une fois qu'elles ont été créées. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.

**Remarque :** Lorsque vous apportez une modification à une sélection, celle-ci devient un objet.

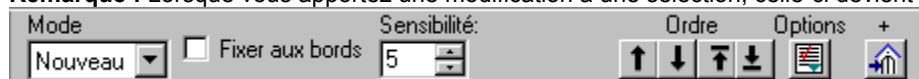


## Outil Lasso



Le Lasso vous permet de créer des sélections libres. La Barre d'outils attributs contient les outils qui vous permettent de déterminer comment créer la zone de sélection et comment manipuler les sélections une fois qu'elles ont été créées. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.

**Remarque :** Lorsque vous apportez une modification à une sélection, celle-ci devient un objet.



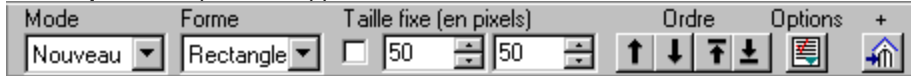
[Créer des objets](#)

## Outil Sélection standard



L'outil Sélection standard vous permet de créer des sélections rectangulaires ou elliptiques. La Barre d'outils attributs contient les outils qui vous permettent de déterminer comment créer la zone de sélection et comment manipuler les sélections une fois qu'elles ont été créées. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.

**Remarque :** Lorsque vous apportez une modification à une sélection, celle-ci devient un objet.



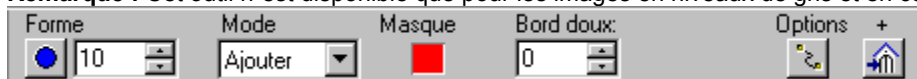
[Créer des objets](#)

## Outil Brosse masque



La Brosse masque vous permet d'ajuster vos sélections en vous donnant la possibilité de "peindre" la sélection. Lorsque vous choisissez cet outil, les portions non sélectionnées de l'image sont couvertes d'une teinte transparente. En "peignant" l'image, vous pouvez ajuster la sélection. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.

**Remarque :** Cet outil n'est disponible que pour les images en niveaux de gris et en couleurs réelles.



[Sélectionner avec précision](#)



## Outil Compte-gouttes



Le Compte-gouttes vous permet de sélectionner visuellement les couleurs en cliquant sur une couleur de l'image ouverte. La barre d'outils attributs contient huit carrés de couleur auxquels vous pouvez assigner des couleurs. Le carré coloré entouré d'une bordure est celui qui sera changé lorsque vous cliquez sur une couleur de l'image. La couleur en question sera également la couleur de la brosse lorsque vous activerez un outil de peinture. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.



# Outil Zoom



Le zoom vous permet de modifier l'agrandissement de l'image active. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.



Zoom rapide

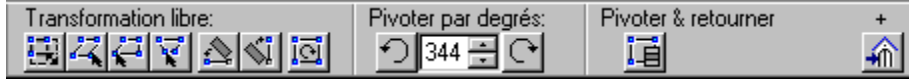


Zoom avant ou arrière

## Outil Transformation



L'outil Transformation vous permet de redimensionner, faire tourner et déformer les images. La barre d'outils attribut contient plus items qui vous permettent de contrôler la façon de modifier les dimensions de l'image. Cliquez ci-dessous pour en apprendre plus sur chaque item.



Pivoter

Déformer les images

# Outil Retouche



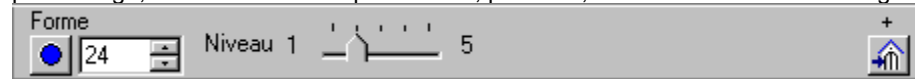
L'outil Retouche possède cinq modes qui vous permettent de retoucher rapidement les images. En cliquant dans le coin inférieur droit du bouton de cet outil, vous accédez aux options suivantes :

- Dodge
- Brûler
- Estomper
- Affiner
- Etaler

A propos de ces options :

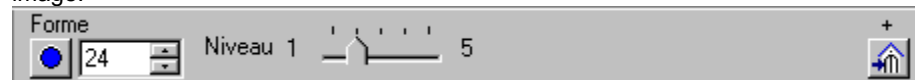
## Dodge

Permet de rendre les pixels plus brillants. Vous pouvez utiliser cet outil pour mettre un éclair dans l'oeil d'un personnage, rendre son sourire plus brillant, plus clair, ou bien accentuer une image sur un fond sombre.



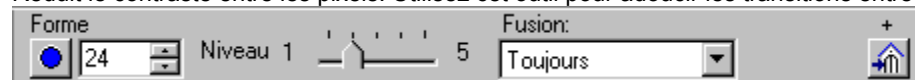
## Brûler

Assombrît les pixels. Utilisez cet outil pour rendre plus sombres les couleurs pâles et ajouter de la profondeur à une image.



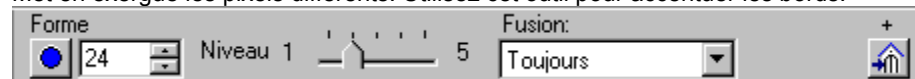
## Estomper

Réduit le contraste entre les pixels. Utilisez cet outil pour adoucir les transitions entre les bords.



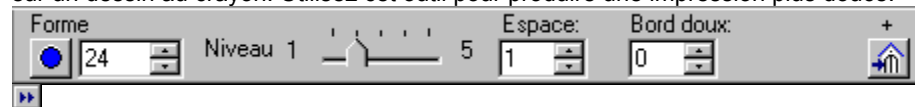
## Affiner

Met en exergue les pixels différents. Utilisez cet outil pour accentuer les bords.



## Etaler

Rend une image moins précise. L'effet produit est similaire à celui que vous obtiendriez en passant un doigt mouillé sur un dessin au crayon. Utilisez cet outil pour produire une impression plus douce.



# Outil Pinceau

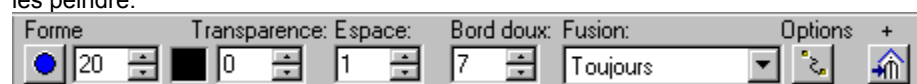


L'outil Pinceau est constitué de six outils permettant d'ajouter des formes et des lignes colorées aux images. La barre d'outils attributs comporte les contrôles permettant de modifier la taille du pinceau, l'intensité des couleurs et la façon de dessiner des formes.

- Pinceau
- Aérographe
- Crayon
- Fusain
- Craie
- Marqueur

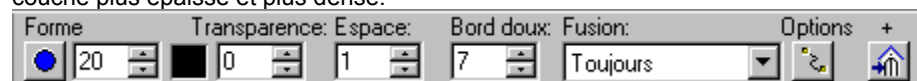
## Pinceau

C'est l'outil de peinture standard. Il applique des couleurs aux images, tout comme si vous utilisiez un pinceau pour les peindre.



## Aérographe

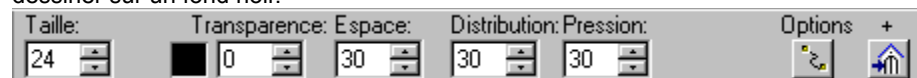
Applique les couleurs comme si elles étaient appliquées avec un aérographe. Déplacez rapidement l'aérographe sur l'image pour appliquer une couche de couleur plus fine et moins dense. Déplacez-le lentement pour appliquer une couche plus épaisse et plus dense.



## Crayon

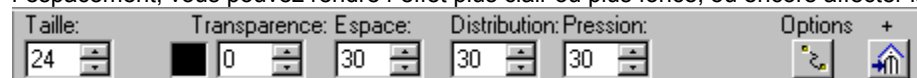
Applique les couleurs comme si elles étaient produites par un crayon à la paraffine. En modifiant les paramètres pression, distribution et espacement, vous pouvez rendre le coup de crayon plus lourd ou plus léger, et affecter son niveau de transparence.

**Remarque :** Avec l'outil Crayon, vous ne pouvez pas utiliser la couleur blanche. De même, l'outil Crayon ne peut pas dessiner sur un fond noir.



## Fusain

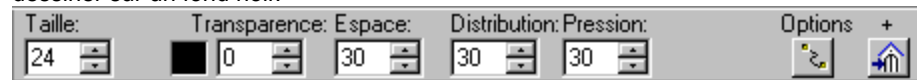
Applique les couleurs comme si elles étaient produites par un fusain. En modifiant la pression, la distribution et l'espacement, vous pouvez rendre l'effet plus clair ou plus foncé, ou encore affecter la densité des pixels.



## Craie

Applique les couleurs comme si elles étaient produites par une craie. En modifiant la pression, la distribution et l'espacement, vous pouvez rendre l'effet plus clair ou plus foncé, ou encore affecter la densité des pixels.

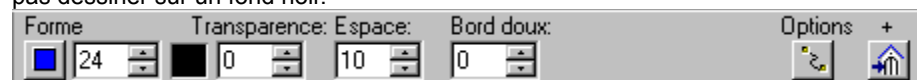
**Remarque :** Avec la craie, vous ne pouvez pas utiliser la couleur blanche. De même, l'outil Craie ne peut pas dessiner sur un fond noir.



## Marqueur

Applique les couleurs comme si elles étaient produites par un marqueur. En modifiant la pression, la distribution et l'espacement, vous pouvez rendre l'effet plus clair ou plus foncé, ou encore affecter la densité des pixels.

**Remarque :** Avec le marqueur, vous ne pouvez pas utiliser la couleur blanche. De même, l'outil Marqueur ne peut pas dessiner sur un fond noir.



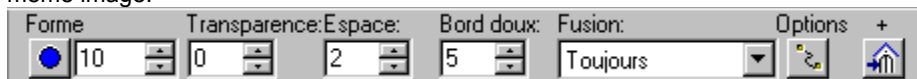
## Outil Clone



L'outil Clone vous offre deux méthodes pour "peindre" une image dans un autre endroit.

### Clone Image

Utilise une partie de l'image comme référence pour peindre dans une autre image ou dans une autre partie de la même image.



### Clone Objet

Peint des objets d'une autre image dans l'image courante.



# Outil Gomme



La Gomme vous propose deux méthodes pour effacer des parties de l'image.

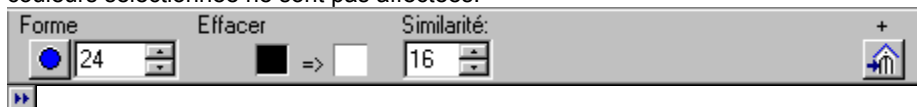
## **Gomme**

Efface toute ce qui se trouve sous le pointeur lorsque vous le faites glisser sur l'image, en remplaçant les informations effacées par la couleur montrée dans la barre d'outils Attributs.



## **Gomme de couleurs**

Efface toutes les couleurs se trouvant dans la gamme de couleurs sélectionnée dans la barre d'outils Attributs en les remplaçant par la couleur de remplacement désignée. Toutes les couleurs de l'image qui sont hors de la gamme de couleurs sélectionnée ne sont pas affectées.



# Outil Remplir

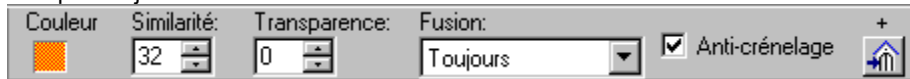


L'outil Remplir propose quatre manières de remplir une zone avec une couleur. Selon les outils sélectionnés et leur configuration, le remplissage peut se faire avec une couleur solide ou une gamme de dégradés de couleurs.

- Pot de peinture
- Dégradé par lignes
- Dégradé rectangulaire
- Dégradé elliptique

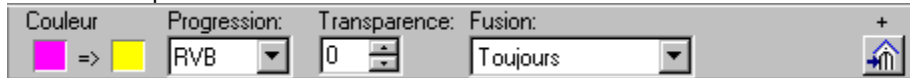
## ►► Pot de peinture

Remplit l'objet avec une couleur ou un motif solide.



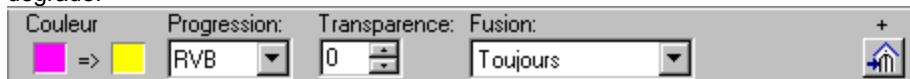
## ►► Dégradé linéaire

Remplit l'objet avec un dégradé de couleurs en partant d'un point et en s'étendant par lignes droites successives. Tout ce qui se trouve entre le point de départ et le point d'arrivée se trouve rempli par une couleur située entre la couleur de départ et la couleur de fin.



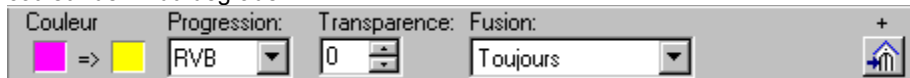
## ►► Dégradé rectangulaire

Remplit l'objet avec un dégradé de couleurs en partant d'un point et en s'étendant graduellement vers l'extérieur selon une progression radiale. Si le bord extérieur du remplissage circulaire se trouve en deçà du bord extérieur de l'objet, la zone située entre la fin du remplissage circulaire et le bord de l'objet est remplie avec la couleur de fin du dégradé.



## ►► Dégradé elliptique

Remplit l'objet avec un dégradé de couleurs en partant d'un point et en s'étendant graduellement vers l'extérieur en suivant les quatre lignes menant aux quatre coins d'un rectangle. Si le bord extérieur du remplissage se trouve en deçà du bord extérieur de l'objet, la zone située entre la fin du remplissage et le bord de l'objet est remplie avec la couleur de fin du dégradé.





# Outil Texte



L'outil Texte vous permet de créer des blocs de texte à insérer dans les images. Pour en savoir plus sur chacun des items de la barre d'outils attributs Texte, cliquez ci-dessous.

|                   |         |   |         |   |
|-------------------|---------|---|---------|---|
| Police:           | Taille: | Style   | Mode    | +   |
| Brush Script MT ▾ | 20 ▾    |   | Objet ▾ |  |

»

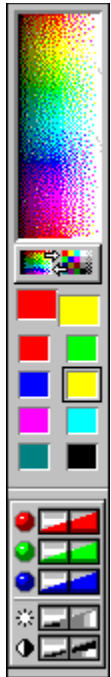
# Outil Chemin



L'outil Chemin vous permet de modifier la forme des objets vectoriels. Il diffère des outils de remise en forme en ce que les données de formes de l'objet sont conservées jusqu'à la fusion. Pour en apprendre plus sur chacun des items, cliquez ci-dessous.



## Palette de couleurs



La Palette de couleurs comporte trois sections qui vous permettent de sélectionner les couleurs du pinceau, la couleur du fond, et de régler rapidement les couleurs, la luminosité et le contraste. Plus de plus amples détails, cliquez à gauche.



## Barre d'état



En fonction de l'emplacement du pointeur de la souris dans l'espace de travail PhotoImpact, la Barre d'état vous donne diverses informations. Par exemple, vous pouvez s'afficher les coordonnées x et y indiquant la position du pointeur de la souris dans l'image active, une brève description des commandes de menu et des items dans l'espace de travail, ou encore l'état d'une tâche. La partie droite de la Barre d'état comporte des icônes permettant de convertir les types de données et de modifier l'unité de mesure standard dans PhotoImpact. Pour en savoir plus sur chaque item, cliquez sur la Barre d'état ci-dessus.

# Visionneur



Le Visionneur vous permet de trouver rapidement un point dans une image plus grande que la fenêtre dans laquelle elle est affichée. Le Visionneur est disponible lorsque l'image affichée est plus grande que sa fenêtre. Pour activer le Visionneur, cliquez sur son icône qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'image active. Vous pouvez déplacer l'endroit de la mise au point de la fenêtre principal en faisant glisser le cadre du visionneur sur l'image en miniature.





## Similarité

Détermine la gamme de couleurs à inclure dans la sélection ou dans le remplissage. Par exemple, si vous attribuez à la similarité la valeur 32 et que vous cliquez sur un pixel ayant la valeur 128,0,128 (magenta foncé), tous les pixels dont la valeur est comprise entre 96,0,96 et 160,32,160 seront inclus dans la sélection ou le remplissage.


**Remarque :** PhotoImpact écarte toute valeur inférieure à 0 ou supérieure à 255.


### Sélection par :


 **Ligne** sélectionne les couleurs similaires à celles de l'image sur lesquels vous faites glisser le pointeur de la souris et dont la valeur est celle de la Similarité définie dans la barre d'outils Attributs.


 **Zone** sélectionne les couleurs en fonction de la similarité avec tous les pixels compris dans l'espace de sélection formé lorsque vous avez fait glisser le pointeur de la souris sur l'image et en fonction de la valeur attribuée à Similarité dans la barre d'outils Attributs.

### Options de sélection

 **Du centre** Cochez cette option pour créer une zone de sélection commençant au centre de l'image et allant vers l'extérieur. (Valable uniquement pour l'outil de sélection Standard.) Pour une sélection à partir d'un coin, ne cochez pas cette option.


 **Préserver l'image de base** Cochez cette option pour conserver l'image de base inchangée lorsque vous déplacez la sélection. Ne cochez pas cette section pour remplacer la zone laissée vide par la couleur de fond lorsque vous déplacez une sélection.


 **Anti-crênelage** Cochez cette option pour adoucir les bords de la sélection ou de l'objet déplacé.


 **Déplacer la marque de sélection** Cochez cette option pour déplacer la marque de sélection sans aucune donnée d'image.

### Mode de sélection

Détermine ce qui arrive à la zone de sélection lorsque vous faites glisser le pointeur de la souris ou lorsque vous cliquez sur l'image de base.

 **Nouveau** crée une nouvelle zone de sélection.

 **Ajouter** ajoute la zone de sélection courante.


 **Soustraire** enlève une partie de la sélection courante.


### Anti-crênelage


Adoucit les bords d'une sélection ou d'un objet.

### Sélectionner icônes

La commande Sélectionner icônes est disponible uniquement lorsqu'aucun objet n'est sélectionné.

 **Tout** crée une zone de sélection comprenant l'image entière.


 **Sans** désélectionne toutes les zones de l'image actuellement sélectionnées.


 **Inverser** sélectionne toutes les zones de l'image non sélectionnées et désélectionne toutes les zones


sélectionnées de l'image.


### Icônes objets

Icônes objets n'est disponible que lorsque la sélection est constituée d'objets.

 **Vers le haut** déplace l'objet sélectionné plus près du niveau supérieur par incréments de 1.

 **Vers le bas** déplace l'objet sélectionné plus près du niveau inférieur par incréments de 1.


 **Haut** déplace l'objet sélectionné au niveau supérieur.


 **Bas** déplace l'objet sélectionné au niveau inférieur.


### Fixer aux bords et Sensibilité


Cochez Fixer aux bords pour que PhotoImpact vous aide à tracer les bords de la sélection en trouvant les différences de valeurs de couleur des pixels. Définissez la sensibilité de façon à déterminer la distance, par rapport à la position du pointeur de la souris, à laquelle PhotoImpact doit limiter sa recherche des bords. Une valeur plus élevée laisse une plus grande liberté à PhotoImpact pour créer une meilleure zone de sélection.

### Forme


 **Rectangle** crée une zone de sélection rectangulaire.


 **Carré** crée une zone de sélection carrée.

 **Ellipse** crée une zone de sélection ovale.


 **Cercle** crée une zone de sélection circulaire.


### A partir de

 **Pressé** crée la zone de sélection en partant du centre.


 **Haut** crée la zone de sélection en partant d'un coin.


### Côtés égaux

 **Pressé** crée une zone de sélection parfaitement carrée ou circulaire.

 **Haut** crée une zone de sélection rectangulaire ou ovale.

### Taille fixe

 Cochez la case pour créer des zones de sélection ayant la taille prédéterminée définie dans les boîtes de saisie situées à droite de la case à cocher.

 Ne cochez pas la case pour créer une zone de sélection en faisant glisser le pointeur de la souris.

### Largeur de la sélection fixe

Définit la largeur de la sélection fixe.

### Hauteur de la sélection fixe

Définit la hauteur de la sélection fixe.

### Masque

Couleurs assignées actuellement au pinceau. Le bloc comportant une bordure montre quel est le pinceau actuellement sélectionné. Cliquez sur le carré pour sélectionner la couleur du pinceau. Cliquez sur le carré avec le bouton droit de la souris pour accéder au menu Color Picker qui vous permet de changer la couleur. Vous pouvez

également cliquer n'importe où dans la palette courante pour sélectionner une nouvelle couleur pour le bloc choisi.

**Remarque :** Lorsque l'outil Compte-gouttes est actif, vous pouvez également cliquer sur une couleur dans l'image pour changer la couleur du bloc courant.

### Valeurs RVB

Valeurs RVB du pixel sur lequel se trouve le pointeur de la souris.

### Valeurs TSL

Valeurs TSL du pixel sur lequel se trouve le pointeur de la souris.

### Visualiser



**1:1** restaure l'image à un niveau de visualisation de 1:1. (Disponible uniquement si l'image peut être complètement affichée à l'écran lorsqu'elle est à sa taille réelle.)



**Ajuster** redimensionne la fenêtre de sorte qu'elle soit exactement à la taille correspondant à l'agrandissement actuel de l'image. (Disponible uniquement si l'image peut être entièrement affichée dans une fenêtre lorsqu'elle est au niveau d'agrandissement actuel.)

### Niveau de zoom

Déplacez le bouton coulissant pour obtenir l'agrandissement désiré de l'image.

### Dimensions

Faites glisser les points de contrôle autour de la zone ou de l'objet sélectionnés pour les redimensionner. Appuyez sur la touche Maj pour maintenir le rapport longueur/hauteur pendant le redimensionnement.

### Incliner

Faites glisser les points de contrôle aux coins de la zone ou de l'objet sélectionnés pour modifier horizontalement ou verticalement la forme de l'image.

### Distordre

Faites glisser les points de contrôle aux coins de la zone ou de l'objet sélectionnés pour distordre l'image.

### Perspective

Faites glisser les points de contrôle aux coins de la zone ou de l'objet sélectionné pour distordre l'image de façon qu'elle semble sortir de ou rentrer dans l'image.

### Pivoter

Faites glisser les extrémités de la ligne de contrôle dans l'image pour définir un plan horizontal ou vertical. Cliquez deux fois sur l'une des extrémités de la ligne de contrôle pour faire pivoter l'image.



**Pivoter horizontalement** utilise la ligne comme base pour un pivotement horizontal.



**Pivoter verticalement** utilise la ligne comme base pour un pivotement vertical.

### Pivoter librement



Faites glisser les points de contrôle situés autour de l'image jusqu'à obtenir le pivotement désiré.

### Pivoter par degrés

Fait pivoter l'image selon un angle défini. Tapez le degré de pivotement dans la boîte de saisie, puis cliquez sur l'un des boutons suivants :



**Pivoter horaire** fait pivoter l'image selon l'angle défini dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Pivoter antihoraire** fait pivoter l'image selon l'angle défini dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

### Taille du pinceau

Détermine la taille du pinceau (exprimée en nombre de pixels) pour les effets ou les couleurs de peinture.

### Formes de pinceau

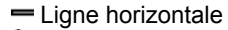
Vous permet de choisir la forme du pinceau que vous utilisez pour les effets ou les couleurs de peinture. Les formes disponibles sont les suivantes :



Carré



Cercle



Ligne horizontale



Ligne verticale



Diagonale gauche



Diagonale droite

**Remarque** : Vous ne pouvez pas modifier les formes de pinceau pour les outils Crayon, Fusain et Craie.

### Bouton coulissant Force de l'effet

Détermine la force de l'effet appliqué. Un niveau de 1 indique que l'effet produit est faible. Un niveau de 5 signifie que le trait ne s'affaiblit jamais.

### Transparence

Détermine avec quelle intensité doit apparaître l'image à travers les couleurs que vous peignez. Une valeur de 0 indique que la couleur est solide, une valeur de 100 correspond à un effet de couleurs complètement transparent.

### Espace

Définit la distance (exprimée sous forme de pourcentage du diamètre de la taille du pinceau) entre les centres de chaque coup de pinceau donné sur l'image. Plus le pourcentage est élevé, plus les coups de pinceau sont éloignés les uns des autres.

### Bords doux

Contrôle la fusion des bords sur le fond. Une valeur de 0 ne produit aucun effet. Plus la valeur est élevée, plus la transition entre les bords et le fond est progressive.

### Contrôle de fusion

Détermine comment PhotoImpact fait la fusion entre les couleurs peintes et l'image de fond. Selon l'outil choisi, la liste déroulante peut vous proposer les choix suivants :



**Toujours** remplace les données de l'image originale par la couleur peinte.



**Teintes & saturation** se base sur la couleur et sur sa richesse pour réaliser la fusion.



**Saturation** se base uniquement sur la nature de la

couleur pour réaliser la fusion, sans tenir compte ni de la luminosité, ni de la saturation.



**Si + clair** peint sur l'image uniquement si la couleur peinte est plus claire que la couleur du fond.



**Si + foncé** peint sur l'image uniquement si la couleur peinte est plus foncée que la couleur du fond.



**Pigment** fusionne la couleur peinte avec les couleurs existantes de l'image de base. (Avec la couleur blanche, le facteur de fusion pigment ne produit aucun effet.)

### Options de lignes



**Sélection libre** vous permet de peindre librement sur l'image.



**Lignes droites** peint une ligne droite sur l'image. Pour limiter les directions de la ligne à 0,45,90,135,180,225,270, et 315 degrés, appuyez sur la touche Maj.



**Lignes connectées** vous permet de peindre une séquence de lignes connectées. Cliquez deux fois lorsque vous avez terminé de dessiner pour fermer la figure dessinée. (Le fait de fermer la figure n'entraîne pas son remplissage.)

### Ajouter

Ajoute les paramètres d'outil actuels dans Ma galerie. Vous pourrez plus tard rappeler instantanément l'outil et ses paramètres à partir de Ma galerie.

### Changer de cette couleur

Détermine quelle est la couleur qui remplace tout ce que vous effacez. Cliquez sur ce carré pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color picker.

### Police et Taille

Détermine quelles sont la police et la taille du texte à appliquer à l'image.

### Style

Affiche un menu secondaire permettant de choisir comment aligner le texte, ainsi que choisir les effets à appliquer aux caractères (par exemple gras ou italiques), et de préciser si le texte doit subir l'anti-crênelage ou non.

### Editer

Vous permet d'éditer les chemins vectoriels créés par l'outil Texte ou la commande Tracer.

**Remarque** : Pour modifier la forme du texte, c'est une méthode meilleure que celle qui consiste à utiliser les outils de remise en forme. Les outils de remise en forme altèrent en effet les données et font que l'objet texte perd son identité avec la police. En utilisant l'outil Editer, vous pouvez revenir en arrière et éditer le texte tant qu'il n'a pas été fusionné.

### Mode



**Objet** remplit le texte et ajoute l'item texte au Gestionnaire de couches.



**Chemin** crée un contour du texte que vous pouvez remettre en forme avec les outils Chemin ou Texte.



**Sélection** crée une zone de sélection du texte.

**Remarque :** Tant que vous n'avez pas fusionné l'objet texte à l'image de base ou tant que vous ne l'avez pas édité avec l'outil Palette, vous pouvez revenir en arrière et l'éditer sous forme de texte.

### Couleur du texte

Définit la couleur du texte. Cliquez sur ce carré pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color picker.

## Boîte magique



Essai

La Boîte magique contient des aides visuelles qui vous aident à éditer les images rapidement. Sélectionnez la galerie ou la palette désirée dans la liste déroulante située au sommet de la boîte pour avoir immédiatement accès à toutes sortes de textures, d'effets spéciaux, de filtres prédéfinis et d'outils de gestion des objets. A partir de ce moment-là, l'utilisation des galeries et des palettes devient aussi simple qu'une opération glisser-déplacer.

Pour de plus amples informations concernant chacune des palettes, cliquez ci-dessous.



Galerie d'effets



Galerie de styles



Galerie de textures



Galerie de dégradés



Ma galerie



Gestionnaire de couches



Librairie d'objets



Zoom rapide



Zoom avant ou arrière

# Galerie d'effets



La Galerie d'effets est une alternative visuelle pour sélectionner les effets disponibles dans le menu Effet. Elle répartit les effets en onglets correspondant aux menus secondaires auxquels les différents filtres du menu Effet appartiennent. En outre, l'onglet "Tous" permet d'afficher tous les effets à la fois.

Pour appliquer un effet à une image :



Cliquez deux fois sur l'effet désiré ou bien faites-le glisser sur l'image. L'effet est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur l'effet désiré et choisissez "Appliquer". L'effet sélectionné est alors appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur l'effet désiré et choisissez "Modifier les propriétés et appliquer". Une boîte de dialogue s'ouvre qui vous permet de personnaliser les paramètres de l'effet.



Galerie de styles



Galerie de textures



Galerie de dégradés



Ma galerie

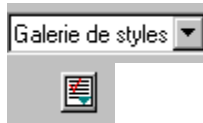


Gestionnaire de couches



Librairie d'objets

# Galerie de styles



La Galerie de styles contient certains des filtres prédéfinis qui vous permettent de changer l'ambiance d'une image. Ces filtres ont été définis de façon à vous permettre de réaliser rapidement des accentuations sans que vous ayez à réfléchir avec attention au mécanisme du traitement d'images.

Pour appliquer un filtre à une image :



Cliquez deux fois sur le filtre désiré ou bien faites-le glisser sur l'image. Le filtre est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur le filtre désiré et choisissez "Appliquer". Le filtre est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur le filtre désiré et choisissez "Modifier les propriétés et appliquer". La boîte de dialogue Style s'ouvre qui vous permet de personnaliser les paramètres du filtre.



Galerie d'effets



Galerie de textures



Galerie de dégradés



Ma galerie



Gestionnaire de couches



Librairie d'objets

# Ma galerie



Cette galerie contient les paramètres des palettes de couleurs, filtres, effets et outils que vous avez enregistrés à l'aide du bouton Ajouter dans les boîtes de dialogue de la barre d'outils Attributs. Pour pouvoir être retrouvés facilement, ils sont organisés en onglets.

Pour appliquer un item de Ma galerie à une image :



Cliquez deux fois sur l'item ou bien faites-le glisser sur l'image. L'effet est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur l'item et choisissez "Appliquer". L'effet est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur l'item et choisissez "Modifier les propriétés et appliquer". Vous pouvez alors modifier les paramètres avant de les appliquer à l'image.



Galerie d'effets



Galerie de styles



Galerie de textures



Galerie de dégradés

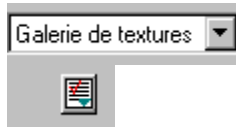


Gestionnaire de couches



Librairie d'objets

# Galerie de textures



La Galerie de textures contient les motifs que vous pouvez utiliser comme fond pour vos images. Ces motifs sont classés soit trois onglets :

**Magique** contient des motifs colorés au hasard. Ces formes apparemment aléatoires ajoutent une impression de mystère ou d'abstraction à vos images.

**Naturel** contient les motifs les plus souvent utilisés pour les fonds. Vous pourrez par exemple choisir un fond de couleur bois ou un papier texturé.

**Personnalisé** contient les figures que vous pouvez créer dans la boîte de dialogue Librairie de textures.

Pour appliquer une texture à une image :



Cliquez deux fois sur la texture désirée ou bien faites-la glisser sur l'image. L'effet est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur la texture désirée et choisissez "Appliquer". L'effet est appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit et choisissez "Modifier les propriétés et appliquer". La boîte de dialogue Textures magiques s'ouvre dans laquelle vous pouvez personnaliser les textures.



Galerie d'effets



Galerie de styles



Galerie de dégradés



Ma galerie

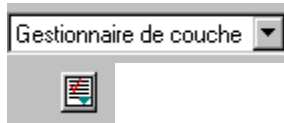


Gestionnaire de couches

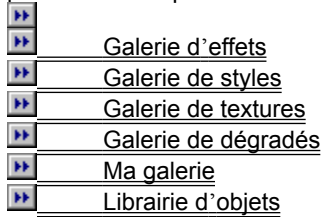


Librairie d'objets

# Gestionnaire de couches

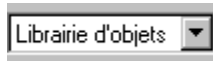


A mesure que vos projets se font plus détaillés, il vous semblera peut-être difficile de conserver la trace de tous les objets que vous avez. C'est la raison pour laquelle PhotoImpact est muni du Gestionnaire de couches. Ce dernier conserve la trace de tous les objets contenus dans l'image active et les affiche sous forme de diapos. Vous pouvez modifier la disposition des objets de façon à les afficher par niveaux, par noms ou par groupes. Et pour sélectionner un objet pour son édition dans une image, il vous suffit de cliquer sur cet objet dans le Gestionnaire de couches. Cela peut se révéler particulièrement utile si un objet est caché ou recouvert par un autre.





# Librairie d'objets



La Librairie d'objets rassemble les masques et les images que vous voulez peut-être utiliser dans plusieurs images différentes. En les enregistrant ici, vous pouvez économiser de la mémoire et du temps en les visualisant et en les faisant glisser dans l'image. Vous pouvez créer de nouveaux onglets dans la Librairie d'objets pour grouper et classer les images et les filtres selon vos besoins.



Galerie d'effets



Galerie de styles



Galerie de textures



Galerie de dégradés



Ma galerie



Gestionnaire de couches

## Palette de commandes

La Palette de commandes regroupe les commandes que vous utilisez le plus souvent de façon à vous permettre d'y accéder plus rapidement. Elle possède deux sections dans lesquelles stocker les commandes :



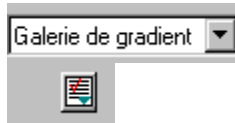
**Personnalisé** Cette section contient les commandes auxquels vous désirez pouvoir accès en permanence. Pour ajouter des commandes dans cette section ou en retirer, dans le menu de la Palette de commandes, choisissez Modifier. Puis ajouter les commandes dans la liste personnalisée.



**Cache** Cette section contient les commandes utilisées le plus récemment. Son contenu change à chaque fois que vous utilisez une autre commande. Pour définir le nombre de commandes devant apparaître dans cette section, choisissez Disposition dans le menu de la Palette de commandes, et définissez le nombre des commandes devant apparaître dans la section Cache (Commandes appliquées).



# Galerie de dégradés



La Galerie de dégradés offre une alternative visuelle au choix des dégradés à partir de la boîte de dialogue Dégradé magique. En choisissant les dégradés dans la Galerie de dégradés, vous pouvez perdre moins de temps à essayer de trouver les couleurs ou les motifs qui vous conviennent. Même si vous ne trouvez pas le motif ou le schéma de couleurs qui convient exactement, vous en trouverez probablement un qui demandera seulement des ajustements mineurs.



**Remarque :** Les effets enfichables Ulead doivent être installés dans votre système et l'option "Charger les effets enfichables au démarrage" dans la boîte de dialogue Préférences de PhotoImpact doit être sélectionnée.

Pour appliquer un dégradé à une image :



Cliquez deux fois sur le dégradé désiré ou bien faites-le glisser sur l'image. L'effet sera appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur le dégradé désiré et choisissez "Appliquer". L'effet sera appliqué en utilisant ses paramètres par défaut.



Cliquez avec le bouton droit sur le dégradé désiré et choisissez "Modifier les propriétés et appliquer". La boîte de dialogue Magic Gradient s'ouvre, dans laquelle vous pouvez personnaliser les paramètres du dégradé.



Galerie d'effets

Galerie de styles

Galerie de textures

Galerie de dégradés

Ma galerie

Gestionnaire de couches

Librairie d'objets

Ajouter des éléments enfichables

## Ajouter une vue

Ouvre une nouvelle fenêtre et la lie à l'image actif en utilisant l'agrandissement maximal pour qu'elle rentre dans l'espace de travail courant. Toute modification apportée dans une fenêtre est affichée simultanément dans l'autre. Cela est très utile pour travailler sur une image très agrandie et visualiser simultanément les effets produits sans avoir à basculer entre les fenêtres.

(Raccourci -- Ctrl+I)

**Remarque :** Vous pouvez ajouter jusqu'à huit vues de la même image.



## Balance de couleurs

Prend toutes les couleurs dans une image et réalise leur balance de façon à atténuer leurs différences. La boîte de dialogue Balance des couleurs possède deux onglets pour corriger la balance des couleurs :



**Manuelle** vous permet de modifier la balance en fonction des images diapos.



**Subtile** vous permet de sélectionner une fonction grise neutre dans l'image et de réaliser la balance des autres couleurs sur la base de cette sélection.

(Raccourci -- Ctrl+L)



Régler la balance de couleurs

## Boîte de dialogue Dimensions

Redimensionne une image en se basant sur le nombre de pixels que l'image contient. En modifiant la taille de l'image avec cette boîte de dialogue, les données sont altérées. En diminuant la taille de l'image, vous perdez des informations et obtenez des fichiers plus petits. En augmentant la taille de l'image, vous ajoutez des informations et obtenez des fichiers plus grands.



**Image active** affiche la taille de l'image courante.



**Nouvelle** Choisissez la taille désirée pour l'image.



**Appliquer à** Choisissez Toute l'image pour reproduire l'image de base. Choisissez Objet sélectionné pour reproduire les objets de l'image mais laisser inchangée l'image de base.



**Aperçu avant impression** montre l'image telle qu'elle apparaîtra à l'impression.



**Imprimante** montre l'imprimante actuellement sélectionnée pour l'impression des images.



**Imprimante** Cliquez sur ce bouton pour changer ou configurer l'imprimante.



**Mémoire** montre le volume de mémoire requis pour la nouvelle image.



## Boîte de dialogue Résolution

Modifie la taille de l'image en modifiant les dimensions des pixels et l'espacement de leurs centres. A l'inverse du ré-échantillonnage, la modification de la résolution affecte toujours l'ensemble de l'image et non les données de l'image, de sorte que la taille du fichier de l'image demeure identique.



**Courante** affiche la résolution actuelle de l'image.



**Nouvelle résolution** Choisissez une nouvelle résolution pour l'image. Vous pouvez modifier rapidement l'image pour qu'elle satisfasse aux caractéristiques actuelles de votre affichage ou de votre imprimante en cochant leurs options respectives. Vous pouvez également taper une taille personnalisée dans la boîte de texte Personnalisé.



**Imprimante** indique quelle est l'imprimante actuellement sélectionnée pour les opérations d'impression de PhotoImpact.



**Aperçu avant impression** montre l'image telle qu'elle apparaîtra à l'impression.



**Imprimante** Cliquez sur ce bouton pour changer ou configurer l'imprimante.



## Boîte de dialogue Cadre & ombre



**Cadre** Choisissez la largeur et la couleur ou la forme du cadre. (Le cadre entoure immédiatement l'image.) Vous pouvez choisir l'un quelconque des types de cadres suivants pour l'image :



**Couleur** Vous ne pouvez choisir qu'une seule couleur pour le cadre. Pour choisir une couleur différente, cliquez avec le bouton droit sur le carré coloré et choisissez la commande désirée pour sélectionner une nouvelle couleur.



**Text. magiques** crée un cadre multicolore correspondant à la texture affichée dans le carré. Pour changer de texture cliquez sur le bouton Librairie et choisissez la texture désirée parmi les échantillons affichés dans la boîte de dialogue Textures magiques.



**Text. naturelles** crée un cadre multicolore ayant une apparence naturelle correspondant à la texture affichée dans le carré. Pour modifier les textures, cliquez sur le bouton Librairie et choisissez la texture parmi les échantillons affichés dans la boîte de dialogue Librairie de textures.



**Ombre** Choisissez la taille et la couleur de l'ombre qui doit être portée autour du cadre.



**Couleur et direction** La couleur de l'ombre est celle indiquée dans le carré de couleur. Pour choisir une couleur différente, cliquez sur le carré de couleur et choisissez la commande désirée pour sélectionner une nouvelle couleur. Puis sélectionnez l'option désirée pour orienter l'ombre dans la direction désirée.



**Décal X** et **Décal Y** Définissez la taille de l'ombre, exprimée en nombre de pixels. (X est la taille horizontale, Y la taille verticale.)



**Transparence** Définissez une valeur plus élevée de façon à permettre de voir mieux l'image de fond à travers l'ombre.



**Fusion** Définissez une valeur plus élevée pour permettre une fusion plus progressive de l'ombre sur le fond.



**Canevas** Définissez la taille et la couleur du fond.



**Couleur** Choisissez une couleur pour le fond. Pour choisir une couleur différente, cliquez avec le bouton droit sur le carré de couleur et choisissez la commande désirée pour sélectionner une nouvelle couleur.



**Direction** Définissez la taille du fond.



**Verrouiller (cadenas)** Appuyez sur le cadenas pour attribuer la même valeur aux quatre directions. Déverrouillez pour changer les quatre directions indépendamment.



La **Fenêtre de visualisation** montre comment le fond, le cadre et l'ombre apparaîtront.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue dans Ma galerie.



## Boîte de dialogue Assembler



**Avec** Sélectionnez l'image à assembler à l'image courante.



**Transparence: zone de chevauchement** rend l'image sélectionnée dans Avec transparente en cas de chevauchement. Cela peut vous aider à trouver la meilleure position possible pour l'assemblage. Plus la valeur définie est élevée, plus l'image courante sera visible lorsqu'elle est recouverte par l'image sélectionnée.



**Manuelle** Cochez cette option pour assembler les images en fonction des points de référence que vous définissez pour chaque image. Pour obtenir de meilleurs résultats, cochez l'option Réglage automatique.

**Remarque :** Vous pouvez également faire glisser et déplacer l'image sélectionnée sur l'emplacement désiré.



**Automatique** Cochez cette option pour laisser PhotoImpact déterminer quel est le meilleur assemblage possible. (PhotoImpact compare les images et trouve les zones possédant les plus grandes similitudes, puis réalise l'assemblage en se basant sur les bords des zones similaires.) Définissez le pourcentage de chevauchement pour définir la zone générale de l'image sélectionnée dans laquelle l'original peut être assemblé. Définissez la tolérance verticale pour déterminer dans quelles limites PhotoImpact peut décaler les images pour obtenir le meilleur assemblage possible.



**Test** Cliquez sur ce bouton pour prévisualiser le résultat de l'opération avant d'accepter.



**Positions (haut / bas)** place les images l'une au-dessus de l'autre ou bien inverse les positions respectives des images du haut et du bas.



**Positions (gauche / droite)** place les images côte à côte ou bien inverse les positions respectives des images de gauche et de droite.



**Boutons Aligner par lignes** Cliquez sur horizontal (



) pour corriger toute erreur d'alignement des images assemblées horizontalement, ou bien cliquez sur vertical (



) pour aligner les images verticalement.



**Zoom +** Faites un zoom avant pour obtenir un affichage plus précis d'une petite portion des images assemblées.



**Zoom -** Faites un zoom arrière pour obtenir une affichage plus globale des deux images.



**Affichage taille réelle (x1)** modifie l'affichage de sorte que les deux images apparaissent à leur format réel.



**Affichage dans la fenêtre** redimensionne les deux images pour qu'elles puissent apparaître entière dans la fenêtre de travail en ayant la plus grande taille possible.



**Zone de travail** Vous pouvez positionner les images comme vous le désirez en les faisant glisser à votre convenance.



### Boîte de dialogue Tracer



**Afficher seulement le chemin** Cochez cette option pour afficher uniquement le chemin vectoriel dans la fenêtre de prévisualisation située à droite.



**Tolérance** Choisissez une valeur peu élevée pour permettre de tracer la sélection avec plus de précision.



**Points** Choisissez une valeur peu élevée pour créer des courbes plus douces. Choisissez une valeur élevée pour obtenir des courbes composées de segments de lignes plus droits.



**Seuil** Définissez la valeur de luminance de façon à décider quels seront les pixels inclus dans la trace. Tous les pixels ayant une valeur inférieure à la valeur définie seront inclus, les autres seront exclus.





### **Boîte de dialogue Sélectionner source**

Dans la liste déroulante, sélectionnez une source compatible TWAIN pour importer les images dans l'espace de travail PhotoImpact. Si la liste est vide, ou si la source désirée ne s'y trouve pas, vérifiez votre configuration matérielle pour vous assurer que ce périphérique existe bien et qu'il est installé correctement.



## Boîte de dialogue Acquérir image



**Destination**



**Calibration**



**Post traitement**

bmct BULL.BMP} **Nouvelle image** Cochez cette option pour ouvrir l'image dans une nouvelle fenêtre.



**Fichier** Cochez cette option pour enregistrer automatiquement l'image dans un fichier. Cliquez sur le bouton Nom pour assigner un nom et un chemin de fichier.



**Imprimante** Cochez cette option pour imprimer l'image dès qu'elle a été numérisée. Cliquez sur le bouton Configurer pour configurer l'imprimante.



**Fax / Cour.** Cochez cette option pour envoyer l'image vers un système de courrier électronique (e-mail). Cliquez sur Configurer pour configurer le gestionnaire de courrier en conséquence. (**Remarque** : cette option n'est disponible que si Microsoft Exchange est installé.)



## Boîte de dialogue Acquérir image



Destination



**Calibration**



Post traitement



**Plan de calibration** Cochez cette option pour activer les paramètres de calibration.



**Plan** Choisissez un plan de calibration dans la liste déroulante.



**Ajouter** Sélectionnez une mappe de tons créée et enregistrée dans l'onglet **Mappe de la boîte de dialogue** Mappage de tons pour l'ajouter à la liste.



**Supprimer** supprime un plan de la liste.



**Acquérir** lance la numérisation.



## Boîte de dialogue Acquérir image



Destination



Calibration



### Post traitement



**Redresser** corrige l'image si elle apparaît inclinée en utilisant pour points de référence les lignes horizontales et verticales prédominantes de l'image.



**Découper** enlève l'espace apparemment superflu sur les contours de l'image.



**Retirer la moirure** adoucit les parties de l'image constituées de couleurs solides afin de produire un aspect plus uniforme.



**Luminosité & contraste** règle automatiquement l'image pour qu'elle utilise l'ensemble de la gamme des couleurs disponibles.



**Cadre & ombre** ajoute un cadre, une ombre ou un fond à l'image numérisée. Cliquez sur le bouton attribut pour définir les caractéristiques.



**Acquérir** lance la numérisation.



## Boîte de dialogue Préférences



**PhotoImpact**



**Associer**



**Mémoire**



**Affichage**



**Photo CD**



**Unité de mesure** Choisissez l'unité de mesure utilisée pour déterminer la taille des nouvelles images et les afficher dans l'espace de travail.



**Niveaux d'annulation** Sélectionnez cette option pour activer la commande Annuler dans le menu Fichier. Tapez le nombre de commandes que PhotoImpact doit conserver en mémoire en vue de leur annulation éventuelle.



**Fichiers récents** Spécifiez le nombre maximum de fichiers à afficher au bas du menu Fichier.



**Qualité de génération** Choisissez Meilleur pour permettre d'obtenir des courbes plus douces lorsque vous dessinez à main levée. Choisissez Bon pour accélérer les performances.



**Marquer les sélections et objets inactifs** Cochez cette option pour afficher les bordures autour des sélections et des objets même lorsqu'ils sont inactifs. Cela peut vous aider à retrouver les objets plus facilement et à mieux conserver la trace de vos images.



**Afficher messages lors d'enregistrement** Cochez pour que PhotoImpact vous avertisse, lorsque vous enregistrer les images, que des données risquent d'être perdues pendant l'enregistrement.








**Afficher exemples rapides** Cochez cette option si vous désirez voir s'afficher un exemple visuel rapide lorsque vous appliquez un effet ou un filtre, au lieu de définir directement les options. Ne cochez pas cette option si vous désirez ouvrir directement la boîte de dialogue du filtre ou de l'effet concerné pour contrôler de façon précise les paramètres. **Remarque** : Vous pourrez toujours accéder aux boîtes de dialogues des effets et des filtres à partir de la boîte de sélection visuelle.



**Charger les effets enfichables au démarrage** Cochez cette option pour ajouter les effets enfichables à PhotoImpact. Cela risque cependant d'accroître le temps nécessaire au démarrage de PhotoImpact et d'occuper une partie plus importante de la mémoire du système.



## Boîte de dialogue Préférences

-  PhotoImpact
-  Associer
-  **Mémoire**
-  Affichage
-  Photo CD

Permet d'optimiser la gestion de la mémoire par Windows pendant que les programmes Ulead sont en cours d'exécution.



**Dossiers additionnels pour la mémoire virtuelle** Choisissez les dossiers (les répertoires) servant au stockage temporaire des fichiers pendant que les programmes Ulead sont en cours d'exécution. (Windows détermine automatiquement le premier dossier.)



**Disque** Sélectionnez le disque auquel vous désirez assigner un dossier additionnel pour la mémoire virtuelle.








**Limiter usage** Cochez cette option et spécifiez l'espace disque maximum que les programmes Ulead gèrent lorsqu'ils sont en cours d'exécution. Cela peut être utile s'il faut réserver de l'espace disque pour d'autres fichiers.



**Limiter usage RAM** Cochez cette option et spécifiez le volume maximum de mémoire système que les programmes Ulead gèrent lorsqu'ils sont en cours d'exécution. Cela peut être utile si vous exécutez plusieurs programmes à la fois.



## Boîte de dialogue Préférences

-  PhotoImpact
-  Associer
-  Mémoire
-  **Affichage**
-  Photo CD

Contrôle l'affichage des programmes Ulead.



**Tramage HiColor** Cochez cette option si votre mode d'affichage est High Color et si vous désirez que les images en Couleurs réelles soient affichées au mieux sur l'écran.



**Utiliser la même palette** Cochez cette option si vous travaillez avec un mode d'affichage 256 couleurs et si vous désirez ouvrir en même temps des images en niveaux de gris et des images couleurs, ou bien lorsque vous comparez entre elles des images en 256 couleurs.








**Qualité de l'arrière-plan ignorée** Cochez cette option pour allouer la plus grande partie des ressources du système à l'affichage de l'image active. Lorsque cette option est sélectionnée, les images inactives peuvent paraître décolorées.



**Correction Gamma** Cochez cette option pour corriger votre affichage pour les différences entre les paramètres fabricant et l'environnement. Lorsque cette option est cochée, définissez la valeur gamma de sorte que le carré de calibrage ne comporte qu'une seule couleur.



## Boîte de dialogue Préférences

-  PhotoImpact
-  **Associer**
-  Mémoire
-  Affichage
-  Photo CD

Choisissez les formats de fichier à associer aux programmes Ulead. Cela vous permet d'ouvrir les programmes Ulead directement à partir de l'Explorateur de Windows ou des autres ressources de Windows en cliquant sur un fichier associé.





**Ajouter Ulead Quick Viewer** Cochez cette option pour pouvoir accéder à Viewer directement à partir de l'Explorateur de Windows en cliquant avec le bouton droit de la souris.







## Boîte de dialogue Préférences

 PhotoImpact


 Associer


 Mémoire

 Affichage

 **Photo CD**

Choisissez le type de données et la résolution pour l'affichage des images PCD.

 **Résolution** Choisissez la résolution d'image à utiliser pour ouvrir les fichiers PCD.

 **Type de données** Choisissez le type de données utilisé pour ouvrir ou visualiser les fichiers PCD.



### Boîte de dialogue Tableau des couleurs



**Carrés de couleur** Cliquez sur un carré de couleur pour changer sa couleur. La boîte de dialogue Couleur cellule s'ouvre qui vous permet de choisir vos couleurs.



**Charger** Choisissez une palette de couleurs précédemment enregistrée.



**Enregistrer** Enregistrez la palette courante en vue de son utilisation future avec d'autres images.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



Index indique l'assignation de carré pour la couleur se trouvant sous le pointeur de la souris.



Valeur des couleurs donne les valeurs RVB et TSL du carré de couleur se trouvant sous le pointeur de la souris.



### **Boîte de dialogue Barres d'outils**

Déterminez comment les différents items de PhotoImpact doivent apparaître dans l'espace de travail. Cochez les items que vous voulez voir apparaître dans l'espace de travail d'édition d'image. Ne cochez pas ce que vous désirez voir disparaître ou que vous voulez désactiver.



## Mode Aperçu avant impression



**Imprimer** imprime l'image.



**Configurer** Vous permet de choisir une autre imprimante ou de configurer l'imprimante courante.



**Dimension** Redimensionne l'image. Après avoir appuyé sur ce bouton, faites glisser les points de contrôle jusqu'à ce que l'image atteigne la taille désirée sur la page.



**Copies** définit le nombre de copies à imprimer.



**De** assigne le point de départ supérieur gauche de l'image sur la copie imprimée.



**Titre** assigne un titre à imprimer en même temps que l'image. (Le titre "&F" dit à PhotoImpact d'utiliser comme titre le nom de fichier de l'image.)



**Options** affiche un menu proposant des commandes pour placer l'image sur la page imprimée et ajuster sa taille.



**Visualiser** affiche un menu proposant des commandes pour examiner l'image.



**Fermer** Cliquez sur ce bouton pour retourner à l'espace de travail de PhotoImpact sans imprimer.

**Remarque :** Vous pouvez également positionner l'image où vous le désirez sur la page imprimée en la faisant glisser sur l'emplacement de votre choix.



## Enregistrer

Enregistre les paramètres courant de l'outil dans Ma galerie.  
En faisant glisser à partir de Ma galerie sur une image, vous pouvez rappeler instantanément l'outil et les paramètres qui ont été sauvegardés pour lui.

## Boîte de dialogue Nouveau



**Données** Appuyez sur le bouton qui correspond aux caractéristiques de couleur désirées pour la nouvelle image.



Noir & blanc



Niveaux de gris



16 couleurs



256 couleurs



Couleurs réelles



**Taille d'image** définit la taille de l'image.



**Résolution** définit la densité des pixels de l'image.



### Boîte de dialogue Bordure



**Largeur** définit la largeur, exprimée en nombre de pixels, de la bordure.



**Bords doux** Choisissez une valeur élevée pour permettre une fusion plus progressive de la bordure avec le fond. Assurez-vous que la valeur choisie n'excède pas la largeur et la hauteur de la zone délimitée par la bordure.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les paramètres courants affectent la sélection avant de les accepter.



### Boîte de dialogue Similaire



**Similarité** définit les valeurs de la gamme des pixels similaires à ajouter. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de couleurs incluses dans la sélection est grand.



**Depuis la sélection** Cochez cette option pour inclure tous les pixels de l'image courante qui satisfont aux paramètres de similarité définis. Ne cochez pas cette option pour limiter l'expansion de la sélection aux seuls pixels qui sont déjà en contact avec les pixels sélectionnés.



**Bords doux** Choisissez une valeur élevée pour permettre une fusion plus progressive de la bordure avec le fond. Assurez-vous que la valeur choisie n'excède pas la largeur et la hauteur de la zone délimitée par la bordure.



**Afficher** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les paramètres courants affectent la sélection avant de les accepter.



### Boîte de dialogue Adoucir



**Adoucir les bords par:** Choisissez une valeur élevée pour créer un effet de fusion plus doux. Assurez-vous que la largeur n'excède pas la largeur ou la hauteur de la sélection.





## Propriétés

Ouvre la boîte de dialogue Propriétés: objet qui permet de revoir et de changer les propriétés de l'objet sélectionné, telles que le nom, la transparence et la fusion des bords. Elle permet également de cacher l'objet pour qu'il n'apparaisse pas dans l'image.



Editer les objets

## Dupliquer

Copie l'objet sélectionné et en insère une copie dans la même image. Cette commande diffère des commandes "Copier" et "Coller" car les données du Presse-papiers ne sont pas modifiées.



Dupliquer

A mesure que la valeur augmente, la fusion commence plus près du centre de la sélection. Une valeur plus élevée provoque un affadissement de la sélection sur le fond.

### **Boîte de dialogue Combiner de CMJN**

Sélectionnez des images en niveaux de gris pour les combiner de façon à créer une image en couleur réelle. Choisissez une image pour chaque canal dans les listes déroulantes.

**Remarque :** Nous ne pouvez sélectionner que les images en niveaux de gris qui sont ouvertes dans l'espace de travail et qui sont de la même taille que l'image courante.

### Boîte de dialogue Ajouter une ombre



**Direction** Choisissez la direction de l'ombre.



**Décal. X** et **Décal. Y** Définissez la taille de l'ombre (exprimée en nombre de pixels).



**Transparence** Définissez une valeur élevée pour permettre à l'image de base d'être plus visible à travers l'ombre.



**Contours** Définissez une valeur plus élevée pour permettre une fusion plus douce avec le fond. Assurez-vous que la largeur n'excède pas la largeur ou la hauteur du groupe objet.



**Couleur** Cliquez sur le carré de couleur pour choisir la couleur de l'ombre.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment l'ombre apparaît avant de l'appliquer à l'objet.



## Afficher / Masquer la Boîte magique

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, la Boîte magique apparaît pour vous permettre de retrouver les objets plus facilement et pour vous permettre de faire glisser et déplacer des filtres, des effets et des textures dans les images. Lorsque la Boîte magique est affichée, appuyez sur ce bouton pour la masquer et désencombrer l'espace de travail et le bureau.



Editer à l'oeil nu

## Ajouter / Soustraire

Change le masque pour couvrir une partie plus ou moins grande de l'image.



**Ajouter** accroît la taille de la zone protégée par le masque.



**Soustraire** réduit la taille de la zone protégée par le masque.

## Remarques :

1. Vous obtenez le résultat inverse en faisant glisser l'image tout en maintenant enfoncé le bouton droit de la souris.
2. Appuyez sur "A" et sur le bouton gauche de la souris en faisant glisser l'image pour ajouter toujours la sélection. Appuyez sur "S" et sur le bouton gauche de la souris pour toujours soustraire. Le bouton droit de la souris ne fonctionne pas lorsque vous appuyez sur "A" ou sur "S".

## Couleur masque

Indique la couleur à utiliser lors de la modification de la sélection. Cliquez sur le carré pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color picker.

## Bords doux

Adoucit les bords de façon à faire les fusionner progressivement avec une autre image. Définissez une valeur plus élevée pour obtenir une transition plus douce.

## Fusion

Choisissez comment PhotoImpact estompe ou affine l'image :



**Toujours** PhotoImpact estompe ou affine toujours, quelles que soient les valeurs des pixels.



**Si + clair** PhotoImpact n'estompe ou n'affine l'image que si les pixels se trouvant sous le pointeur sont plus clairs que les pixels adjacents.



**Si + foncé** PhotoImpact n'estompe ou n'affine l'image que si les pixels se trouvant sous le pointeur sont plus foncés que les pixels adjacents.

## Espace

Définit l'espace qui sépare le centre de chaque trait. Si l'espace défini est inférieur à la taille du trait, PhotoImpact crée une ligne continue.

## Pression

Définissez une valeur plus élevée pour obtenir une couleur

plus foncée et plus intense.

### **Distribution**

Définissez une valeur plus élevée pour réduire la densité de la couleur pendant les opérations de peinture. Ainsi, vous verrez mieux l'image de fond entre les pixels peints.

### **Visionneur**

Permet d'accéder au Visionneur qui vous aide à visualiser une zone particulière de l'image lorsque cette dernière est plus grande que sa fenêtre.



Visualiser une partie d'une image

### **Bouton de menu de la Boîte magique**

Si la sélection courante dans la Boîte magique possède des commandes de menu associées, cliquez sur ce bouton pour y accéder.



### **Unité**

Change l'unité de mesure qu'utilise PhotoImpact. C'est une fonction très utile lorsque la règle est affichée, afin de donner une idée précise de l'image lorsqu'elle sera imprimée.



Afficher et masquer la règle

### **Changer de cette couleur**

Montre la couleur à effacer de l'image. Cliquez sur le carré pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color picker.

### **Affichage des couleurs**

Lorsque vous travaillez en couleurs réelles, cliquez ici pour faire basculer la palette de couleurs du spectre complet à des blocs de couleurs affichant les groupes de couleurs similaires de façon à faciliter la sélection.

### **Arrière-plan**

Montre la couleur d'arrière-plan de l'image. Cliquez ici pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu de Color picker.

### **Palette courante**

Affiche toutes les couleurs disponibles pour l'image courante. Cliquez sur la palette pour remplacer la couleur d'arrière-plan sélectionnée actuellement par la couleur située sous le pointeur. Cliquez avec le bouton droit pour changer la couleur de l'arrière-plan. Si l'image est une image en couleurs réelles, cliquez sur le bouton qui se trouve sous la palette pour obtenir une palette condensée.

### **Boîte de dialogue Exemples rapides**

Sélectionnez la diapo montrant le résultat désiré. Si aucune de diapos n'affiche les résultats que vous désirez, cliquez sur le bouton Options pour ouvrir la boîte de dialogue effets correspondante et ajuster les paramètres.

**Remarque :** Si vous ne désirez pas utiliser la boîte de dialogue Exemples rapides pour appliquer des effets, cochez la case Ne plus afficher ces exemples. Vous pouvez réactiver cette boîte de dialogue dans l'onglet PhotoImpact de la boîte de dialogue Préférences.



### Boîte de dialogue Propriétés: objet



**Nom** change le nom de l'objet pour que vous puissiez l'identifier facilement.



**Fusion** Déterminez quelles sont les caractéristiques de couleur de l'objet que vous désirez appliquer à l'image de base.



**Transparence** Définissez une valeur plus élevée pour rendre un objet plus transparent. Cela permet de mieux voir les images se trouvant sous l'objet.



**Contours** Définissez une valeur plus élevée pour fusionner l'objet de façon plus progressive avec l'arrière-plan. Assurez-vous que la largeur n'excède pas la largeur ou la hauteur de la sélection. **Remarque :** Ne définissez pas les Contours tant que l'objet n'est pas dans sa position finale et si vous ne désirez pas que l'image de base entourant l'objet soit modifiée.



**Couleurs trans.** Cochez cette option pour limiter la transparence de l'objet à une seule ou à une gamme de couleurs. Cliquez avec le bouton droit sur le carré de couleurs pour accéder à l'outil de sélection des couleurs afin de sélectionner la couleur de base.



**Similarité** Si l'option Couleurs trans. a été cochée, définissez une gamme de couleurs à rendre transparentes.



**Afficher** Cochez cette option pour que l'objet sur l'image soit visible. Ne cochez pas l'option pour masquer l'objet. Lorsque l'objet est masqué, PhotoImpact l'écrase pendant le processus de fusion.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affectent l'objet réel avant de les appliquer.



## Outils de sélection

Les outils de sélection vous permettent de créer des zones de sélection et de sélectionner ou de déplacer des objets. Les outils de sélection sont représentés par les boutons suivants sur la Palette d'outils :



**Standard** Crée une sélection rectangulaire ou circulaire.



**Lasso** Dessinez votre propre sélection.



**Baguette magique** Faites une sélection par couleur.



**Brosse masque** applique un masque transparent coloré sur l'image pour que vous puissiez voir et "peindre" une sélection.



Créer des objets

## Outils de peinture

PhotoImpact vous propose une large gamme d'outils qui vous permettent d'ajouter ou d'accentuer les couleurs et les motifs des images :



**Pinceau** C'est l'outil de peinture standard le plus courant.



**Aérographe** applique une couleur de façon dispersée, la dispersion dépendant de la vitesse à laquelle l'aérographe passe sur l'image.



**Crayon** applique les couleurs comme si vous utilisiez un crayon à la paraffine.



**Fusain** applique les couleurs comme si vous utilisiez un fusain ou des pastels.



**Craie** applique les couleurs comme si vous utilisiez de la craie.



**Marqueur** applique les couleurs comme si vous utilisiez un marqueur. En fonction des paramètres choisis, il peut appliquer une couleur sombre qui recouvre l'image de base, ou bien une couleur transparente similaire à celle produite par un surligneur.



**Clone Image** peint une image en utilisant les proportions de l'image originale ou bien d'une image différente.



**Clone Objet** peint des objets dans l'image courante à partir d'autres fichiers.



## Outils d'accentuation

Similaires aux outils de peinture, ces outils altèrent l'image en lui appliquant des effets spéciaux :



**Brûler** rend une image plus sombre.



**Dodge** rend une image plus claire.



**Affiner** rend une image plus précise.



**Estomper** rend une image moins précise.



**Etaler** crée des traînées sur l'image.



**Gomme** enlève des données de l'image.



**Gomme de couleurs** enlève uniquement une couleur ou une gamme de couleurs spécifique.



## Commandes de groupe de la Librairie d'objets

Les Commandes de groupe vous permettent d'organiser les onglets de la Librairie d'objets de façon à rendre plus facile l'accès aux objets :



**Créer un groupe** ajoute un onglet vide à la Librairie d'objets.



**Supprimer un groupe** supprime l'onglet courant en effaçant les objets qu'ils contient.



**Importer un groupe** ajoute un onglet consistant en un groupe créé par une autre machine. (Le fichier Groupe d'objets doit être dans un dossier de votre ordinateur ou du réseau.)



**Notions fondamentales concernant la Librairie d'objets**

## Propriétés

Affiche les informations concernant les onglets de la Librairie d'objets. Un boîte de dialogue s'ouvre qui vous permet de sélectionner l'onglet sur lequel vous désirez obtenir des informations. Une fois que l'onglet est sélectionné, vous pouvez voir combien d'images et de masques il comporte, le nom du fichier de l'onglet, et l'endroit de votre système où il est stocké.



## Lecture seule (pour partage)

Cochez cette commande pour interdire toute suppression ou tout ajout d'objet à l'onglet courant. Ne cochez pas la commande pour permettre à d'autres de modifier les objets de l'onglet.



## Les commandes de stockage

Les commandes de stockage déterminent quel est la forme que prend un objet lorsque vous l'ajoutez à la Librairie d'objets.



**Stocker l'image** place les données de l'image courante dans la Librairie d'objets.



**Stocker la sélection** place une zone de sélection de la même forme et de la même taille sous forme d'objet dans la Librairie d'objets.



**Stocker l'image comme sélection** Disponible uniquement pour un objet en niveaux de gris, cette commande crée une sélection à partir des données image avec la valeur de gris de chaque pixel déterminant la transparence. (Les pixels blancs sont complètement transparents, les pixels noirs sont opaques.)



## Commandes de tri

Les commandes de tri disposent les objets dans la Librairie d'objets en tenant compte de vos préférences :



**Trier par profondeur** place l'objet qui est en haut dans le coin supérieur gauche de la Librairie d'objets et range les autres en fonction de la profondeur de la couche dans laquelle ils se trouvent.



**Trier par nom** range les objets dans l'ordre numérique et alphabétique de leurs noms.



**Trier par groupes** range les objets par couches à



l'exception des objets groupés qui apparaissent ensemble.  
(C'est l'objet le plus près de la couche supérieure qui détermine la position du groupe.)



## Description

Affiche le nom de l'item et la commande de menu qui lui est associée dans la Boîte magique. (Vous pouvez modifier le nom de l'item si vous le désirez.)



## Commandes Appliquer

Les commandes Appliquer modifient l'objet ou l'image courant en fonction de l'item sélectionné dans la Boîte magique :



**Appliquer** applique les modifications en fonctions des paramètres courants de la Boîte magique.



**Modifier les propriétés et appliquer** ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de modifier les paramètres avant de les appliquer.



## Supprimer

Supprime l'item sélectionné de Ma galerie ou de la Librairie d'objets.



## Propriétés

Vous permet de modifier les paramètres courants de l'item sélectionné dans la Boîte magique.

**Remarque** : Cette commande est inactivée pour les items qui ne possèdent pas de paramètres personnalisables.



Modifier Ma galerie

## Restaurer les diapos

Fait retourner l'image originale à l'état de la diapo se trouvant dans Ma galerie ou dans Galerie d'effets si vous l'avez modifiée avec la commande "Utiliser image comme diapo" ou avec le bouton Essai!



## Utiliser image comme diapo

Remplace les diapos sélectionnées par l'image ou l'objet courant.

**Remarque** : Certains items ne permettent pas de changer leurs diapos.



Modifier Ma galerie

## Afficher / Masquer les items de l'espace de travail

Cochez pour montrer l'item dans l'espace de travail ; ne cochez pas pour l'enlever.



## Menu Color Picker



**Ulead Color Picker** ouvre la boîte de dialogue Ulead Color Picker qui vous propose les couleurs ainsi que les options spéciales pour choisir une couleur.



**Windows Color Picker** ouvre la palette de couleurs standard de Windows pour vous permettre de choisir une couleur.



**Compte-gouttes** ouvre la boîte de dialogue Compte-gouttes qui vous permet de sélectionner une couleur à partir de l'image courante.



**Avant-plan / Arrière-plan** vous rappelle quels sont les paramètres courants et vous permet de les choisir rapidement.



**Changer avant/arrière** intervertit les paramètres couleur de l'avant et de l'arrière-plan.



**Réinitialiser** redonne aux carrés de couleur leurs couleurs par défaut.



Les **Carrés de sélection rapide** vous permettent de choisir parmi une sélection de 32 couleurs populaires.



Il y a trois façons de perdre des données en enregistrant des images dans PhotoImpact :



**Images avec objets** Seul le format UFO vous permet de conserver des objets dans les images que vous éditez. Si vous enregistrez une image comportant des objets et que vous comptez l'éditer ultérieurement, assurez-vous de bien l'enregistrer sous forme de fichier UFO.



**Formats de fichier avec déperdition** Les formats avec déperdition écartent des données d'image pendant l'enregistrement. Habituellement, les modifications de l'image ne peuvent pas être détectées à l'oeil nu. Cependant, si vous éditez une image enregistrée avec un format avec déperdition, vous risquez d'accumuler rapidement les problèmes, si bien que la dégradation risque de devenir sensible. Pour éviter cela, n'utilisez un format avec déperdition pour l'enregistrement que si vous êtes sûr d'avoir bien terminé d'éditer l'image.



**Enregistrement de sélections** Lorsqu'il enregistre une sélection, PhotoImpact ne se souvient que de la forme et de la taille. Si la sélection ne commence pas dans le coin supérieur droit de l'image, son emplacement physique sera oublié. Pour conserver en mémoire l'emplacement physique de la sélection, placez-la dans la Librairie d'objets.

La tolérance détermine la distance entre les points lorsque vous créez une image tracée. Plus la tolérance est importante, plus cette distance sera grande, de sorte que l'image vectorielle obtenue sera moins précise.

La valeur Points détermine la précision avec laquelle PhotoImpact estime la courbe entre les points. La valeur maximale de 100 produit une ligne droite entre les points (c'est la trace la moins précise). La valeur minimale de 1 fait que PhotoImpact calcule pour chaque point la position la plus raisonnable. Cela vous permet d'obtenir la meilleure trace, mais cette opération nécessite alors beaucoup de temps.

Lorsque vous créez un masque en niveaux de gris, les pixels blancs de l'image sont complètement transparents, tandis que les pixels noirs sont opaques. Tous les dégradés entre ces deux extrêmes sont plus ou moins transparents en fonction de leur plus ou moins grande teneur en blanc et en noir.

## Editer texte

Vous permet de modifier le texte dans un objet texte. Cette commande n'est disponible que si un objet texte existe et si l'outil Texte est sélectionné.



Peindre du texte

## Restaurer les diapos

Cliquez sur cette commande pour restaurer les images diapo originales dans la Boîte magique après les avoir remplacées par votre propre image.

**Remarque :** PhotoImpact restaure automatiquement les diapos chaque fois qu'il démarre.



## Menu de la Palette de commandes

En plus des commandes Windows standard pour la gestion des fenêtres, le menu de la Palette de commandes comporte également les commandes suivantes :



**Disposition** détermine le nombre de commandes placées dans chaque section de la Palette de commandes.



**Modifier** ajoute et supprime des commandes dans la partie personnalisée.



**Charger** charge une Palette de commandes précédemment enregistrée dans l'espace de travail.



**Enregistrer sous** enregistre la Palette de commandes courante en vue d'une utilisation future.



**Fichiers récents** affiche les fichiers de commande de la Palette de commandes que vous avez ouverts précédemment conformément aux paramètres définis dans la boîte de dialogue Disposition.



## Menu Chemin

Commandes pour l'édition des objets vectoriels existants.

**Remarque :** Si l'objet vectoriel est un objet texte, il perd sa qualité de texte après que l'une des commandes suivantes est appliquée :



**Séparer le chemin** divise toutes les formes vectorielles pour les individualiser. Vous pouvez alors déplacer ou déformer chaque forme sans affecter les autres.



**Grouper le chemin** lie tous les chemins sélectionnés.



**Supprimer le chemin** supprime le chemin sélectionné actuellement ou bien le dernier chemin dessiné pour l'objet.



**Dupliquer le chemin** copie le chemin sélectionné actuellement ou bien le dernier chemin dessiné dans l'objet.



## Boîte de dialogue Remplir



**Couleurs** Sélectionnez la couleur de votre choix pour remplir la sélection. Cliquez sur le carré de couleur qui comporte la couleur de remplissage désirée. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un carré de couleur pour changer sa couleur.



**Arrière-plan** Cochez cette case pour remplir la sélection avec la couleur d'arrière-plan courante.



**Presse-papiers** Sélectionnez cette option pour remplir la sélection avec les données courantes du Presse-papiers. (Cette option n'est disponible que lorsque le Presse-papiers contient des données image.)



**Noir** Sélectionnez cette option pour remplir la sélection avec du noir.



**Blanc** Sélectionnez cette option pour remplir la sélection avec du blanc.



**Text. magiques** Sélectionnez cette option pour remplir la sélection avec la texture affichée. Cliquez sur le bouton Librairie pour sélectionner une autre texture.



**Text. naturelles** Sélectionnez cette option pour remplir la sélection avec la texture affichée. Cliquez sur le bouton Librairie pour sélectionner une autre texture.



**Fusion** détermine quels sont les caractéristiques de couleur de remplissage que vous désirez appliquer.



**Transparence** Définissez une valeur plus élevée pour rendre le remplissage plus transparent. Cela permet de mieux voir l'image se trouvant au-dessous.



**Visualiser** montre comment les modifications affecteront l'image actuelle avant de les appliquer.



### Boîte de dialogue Compte-gouttes



**Image** Cliquez sur l'image pour sélectionner une couleur.



**Valeur rouge** Tapez une nouvelle valeur pour le canal rouge si vous ne désirez pas utiliser le compte-gouttes.



**Valeur vert** Tapez une nouvelle valeur pour le canal vert si vous ne désirez pas utiliser le compte-gouttes.



**Valeur bleu** Tapez une nouvelle valeur pour le canal bleu si vous ne désirez pas utiliser le compte-gouttes.



**Zoom avant** augmente l'agrandissement de l'image x 1.



**Zoom arrière** diminue l'agrandissement de l'image x 1.



**1x** modifie l'agrandissement de l'image pour qu'elle soit affichée à sa taille réelle.



**Fenêtre** affecte à l'image l'agrandissement maximum pour qu'elle couvre l'ensemble de la zone Image.



**Bloc Avant / Après** La partie gauche montre la couleur sous le pointeur de la souris. La partie droite de la boîte montre la couleur définie par les boîtes de valeur rouge, vert et bleu. Lorsque vous cliquez sur l'image, les deux couleurs sont identiques.





### **Boîte de dialogue Description**

Cette boîte de dialogue affiche le nom et la fonction associés à l'item sélectionné dans la Boîte magique. Certains items vous permettent de modifier le nom qui leur est assigné en tapant un nouveau nom dans la boîte de saisie Nom.



### Boîte de dialogue Créer un groupe



**Nom** Assignez le nom que le groupe affichera sur son onglet.



**Dossier** Assignez un dossier dans lequel stocker les informations concernant le groupe.



**Espace libre** affiche l'espace disponible dans le dossier assigné pour ajouter les informations concernant le groupe.



### Boîte de dialogue **Propriétés du groupe**



**Groupes** Sélectionnez le groupe à propos duquel vous désirez obtenir plus d'information.



**Images** montre le nombre d'images que contient le groupe sélectionné.



**Sélection** montre le nombre de masques que contient le groupe sélectionné.



**Nom du groupe** montre le nom sous lequel le groupe est enregistré dans votre ordinateur.



**Dossier** montre l'emplacement dans votre ordinateur du fichier de groupe sélectionné.



### Boîte de dialogue Textures magiques



**Carreaux d'exemples** Le carreau central montre la texture actuellement sélectionnée. Cliquez sur un carreau adjacent pour afficher d'autres textures. Vous pouvez répéter cette action autant de fois qu'il le faut pour trouver la texture que vous désirez.



**Au hasard** remplace le carreau central par une autre texture choisie au hasard.



**Ajouter** ajoute les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



### Boîte de dialogue Librairie de textures

Cliquez sur la texture que vous désirez placer dans l'image.



**Options** Cliquez sur ce bouton pour accéder à la boîte de dialogue Textures magiques dans laquelle vous pouvez créer vos propres textures magiques.



## Unsharp Mask

Affine l'image en faisant la moyenne des valeurs des pixels dans la cellule spécifiée et soustrait cette valeur moyenne à la valeur de tous les pixels de la cellule.



## Autres outils



**Compte-gouttes** Lorsque cet outil est sélectionné, modifiez les couleurs d'avant et d'arrière-plan en cliquant sur l'image.



**Zoom** Faites un zoom avant ou arrière sur l'image en utilisant la souris pour pointer la zone que vous désirez voir.



**Transformation** déforme et fait tourner les images et les objets.



**Pot de peinture** remplit une large zone avec une couleur solide.



**Dégradé par lignes** remplit une large zone avec une gamme de couleurs en partant d'un point et en s'étendant vers l'extérieur dans deux directions.



**Dégradé rectangulaire** remplit une large zone avec une gamme de couleurs dans les quatre directions en partant du centre et en allant vers les bords.



**Dégradé elliptique** remplit une large zone avec une gamme de couleurs en un mouvement circulaire allant du centre vers les bords.



**Texte** ajoute un objet texte à l'image.



**Chemin** vous permet de créer et de modifier des objets vectoriels. Vous pouvez également utiliser cet outil pour transférer un objet texte en objet vectoriel.



Palette d'outils -- Général

## Boîte de dialogue Envoyer



**Sujet** Cliquez sur les informations à envoyer. Cochez les options concernant les fichiers à envoyer et la façon de les traiter.



**Message** Tapez le sujet et le message à inclure avec l'image ou les images.



**OK** vous permet d'accéder à la boîte de dialogue Choix d'un profil pour l'adressage du message.

**Remarque :** Vous pouvez envoyer des messages sans images, et vice versa.



### Boîte de dialogue Entrée de texte



Tapez le texte désiré dans la **Fenêtre de texte**. Pour ajouter un retour chariot, appuyez sur Ctrl+Entrée.

**Appliquer** affiche le texte dans l'image sans quitter la boîte de dialogue Entrée de texte.

## Ouvrir

Sélectionnez le fichier contenant l'image ou les objets que vous désirez peindre dans l'image courante.

## Effacer les clips

Enlève les objets installés actuellement de la liste des objets à peindre dans l'image courante.

## Garder la taille



**Pressé** ré-échantillonne les objets qui ont été insérés dans la nouvelle image sur la base des différences de résolution d'image.



**Haut** place les nouveaux objets pixel par pixel dans la nouvelle image.

## Options Clone

### Image



**Sélection libre** peint à main levée.



**Ligne droites** peint une ligne droite dans l'image. Appuyez sur la touche Maj pour restreindre les directions des lignes à des multiples de 45 degrés.



**Lignes connectées** peint des lignes connectées. Cliquez deux fois pour fermer la forme. (Le fait de fermer la forme ne provoque pas son remplissage.)



**Clone continu** Lorsque cette option est sélectionnée, elle conserve en mémoire la position de la marque de référence de clone lorsque vous arrêtez de peindre. Lorsque vous continuez, l'outil clone reprend à l'endroit où vous l'avez laissé.

### Objet



**Au hasard** Sélectionnez cette option pour peindre les objets dans l'image dans un ordre aléatoire.



**Par séquence** Sélectionnez cette option pour insérer les objets dans l'image dans le même ordre que celui de leurs niveaux (tel qu'indiqué dans la barre d'outils Attributs).



**Poinçon** place un objet là où vous cliquez.



**Trainée** peint une séquence d'objets continue à mesure que vous faites glisser la souris sur l'image.

## Couleur de l'arrière-plan

Couleur d'arrière-plan actuellement assignée. Cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color picker pour changer les couleurs.

## Couleur de l'avant-plan ou Couleur de peinture

Couleur actuellement assignée à l'avant-plan ou à l'outil de peinture. Cliquez sur la couleur pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color picker.

## Contrôles rapides des couleurs

Ajustent les couleurs pour les images affichées sur l'écran comme vous le feriez sur votre télévision.



Ajustez le canal rouge.



Ajustez le canal vert.



Ajustez le canal bleu.



Ajustez la luminosité.



Ajustez le contraste.



### Couleur du pot

Couleur actuellement assignée au pot de peinture. Cliquez sur la couleur pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu.

### Couleur de départ

Couleur de départ actuellement assignée pour le remplissage. Cliquez sur la couleur pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu.

### Couleur de fin

Couleur de fin actuellement assignée pour le remplissage. Cliquez sur la couleur pour accéder à Ulead Color Picker ; cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu.

### Fusion des couleurs

Détermine comment le remplissage affecte la zone sélectionnée.



**Toujours** remplace les données originales par la couleur peinte.



**Teintes & saturation** prend pour base de la fusion la teinte et la richesse de la couleur.



**Teintes seules** prend pour seule base de la fusion la nature de la couleur, en conservant les niveaux de luminosité et de saturation des données originales.

### Anti-crênelage

Adoucit les bords du remplissage pour qu'ils ne paraissent pas pixelisés.

### Plein-vide

Sélectionnez pour remplir et ne pas remplir alternativement les formes fermées d'un objet chemin comportant des lignes avec des intersections.

**Sélectionné**  
sélectionné



**Non**

### Progression des couleurs

Détermine comment changent les couleurs dans un remplissage en dégradés.



**RVB** suit les couleurs trouvées sur la ligne droite reliant les couleurs de départ et de fin dans le cube RVB.



**TSL horaire** suit les couleurs trouvées sur l'arc continu entourant le cône TSL et orienté dans le sens des aiguilles d'une montre, reliant les couleurs de départ et de fin.



**TSL antihoraire** suit les couleurs trouvées sur l'arc continu entourant le cône TSL et orienté dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, reliant les couleurs de départ et de fin.

### Boîte de dialogue Ulead Color Picker



Le **Premier carré de couleur** montre l'ensemble du spectre de couleurs. Cliquez sur une couleur proche de la couleur désirée, puis faites glisser le curseur sur la barre de luminosité et de contraste jusqu'à obtenir la nuance parfaite.



Les **Autres carrées de couleur** affichent 88 blocs de couleur, chacun d'entre eux contenant les couleurs correspondantes. Cliquez sur le bloc de couleur que vous désirez puis réglez la couleur manuellement en modifiant

les valeurs RVB.



**Valeur rouge** Tapez la nouvelle valeur pour le canal rouge si vous ne désirez pas utiliser le Compte-gouttes.



**Valeur vert** Tapez la nouvelle valeur pour le canal vert si vous ne désirez pas utiliser le Compte-gouttes.



**Valeur bleu** Tapez la nouvelle valeur pour le canal bleu si vous ne désirez pas utiliser le Compte-gouttes.



**Bloc Avant / Après** La partie gauche du bloc montre la couleur se trouvant sous le pointeur de la souris. La partie droite montre la couleur définie par les boîtes des valeurs rouge, vert et bleu. Lorsque vous cliquez sur l'image, les deux blocs deviennent de la même couleur.



## Editer



**Editer le chemin existant** Modifiez la taille d'un chemin existant en faisant glisser les lignes ou les points de contrôle.



**Nouveau chemin** Utilisez votre souris pour dessiner un nouveau chemin. Pour fermer le chemin, placez le pointeur sur le premier point et cliquez deux fois.

## Mode dessin



**Pressé** Modifiez l'emplacement des points de contrôle existants sur un objet vectoriel.



**Haut** Dessinez un nouvel objet vectoriel.

## Edition libre

Cochez la case pour modifier les angles entre les intersections de lignes au niveau du point de contrôle que vous désirez modifier. Ne cochez pas la case pour laisser l'angle inchangé et pour allonger ou raccourcir la ligne.

## Commandes de changement de sélection

Permet de basculer de l'objet actuellement sélectionné à un autre objet sans perdre la sélection statique existante.



**Sélectionner Image de base** rend active l'image de base lorsque la présente sélection est un objet ou une sélection statique.



**Sélectionner Sélection précédente** resélectionne une sélection statique après que vous avez utilisé la commande Sélectionner Image de base pour la désélectionner.



## Commandes de disposition

Vous permet de contrôler quels sont les outils de PhotoImpact qui doivent rester visibles dans l'espace de travail.



**Basique** Seule la barre d'outils Standard apparaît. Ce mode est utile pour travailler rapidement sur des images qui viennent d'être numérisées.



**Intermédiaire** ajoute la Palette d'outils et la barre d'outils Attributs à l'espace de travail. Dans ce mode, vous pouvez accomplir la plupart des tâches d'édition, mais vous pouvez manquer de certains des outils vous permettant d'effectuer des réglages fins.



**Avancé** affiche tous les items de PhotoImpact à l'exception de la Palette de commandes. Cela vous permet de contrôler plus facilement les couleurs, les filtres et les effets spéciaux.



Vous pouvez également sélectionner individuellement les items de l'espace de travail et accéder à la boîte de dialogue Barre d'outils pour décider de l'apparition ou non des info-bulles et pour configurer l'apparence des barres d'outils et des boutons à partir de ce menu.



## Bouton Essai!

Cliquez sur ce bouton pour remplacer chaque image de la Boîte magique par une diapo de l'image courante. Tant que la Boîte magique reste ouverte, l'image reste affichée dans chacune des diapos.

### **Bouton de menu du Gestionnaire de couches**

Permet d'accéder au menu du Gestionnaire de couches présentant les commandes pour gérer les objets dans l'image courante.

### **Bouton du menu de la Librairie d'objets**

Permet d'accéder au menu de la Librairie d'objets comportant les commandes qui permettent de gérer les objets dans la Librairie d'objets.

## **Tous**

Affiche un menu secondaire montrant tous les filtres et tous les effets disponibles. Si les modules enfichables sont chargés, ils apparaissent également dans ce menu secondaire.



Appliquer des filtres

Si votre système ne comporte pas les modules enfichables Ulead, veuillez prendre contact avec votre revendeur ou avec Ulead pour toute information concernant la mise à jour.

## Boîtes de dialogue Disposition



**Commandes personnalisées** Définissez le nombre maximal de commandes que vous désirez afficher dans la partie Personnalisée (la partie supérieure) de la Palette de commandes.



**Commandes appliquées** Définissez le nombre maximal de commandes que vous désirez afficher dans la partie Cache (la partie inférieure) de la Palette de commandes. Lorsque le nombre maximum est atteint, la commande la plus ancienne est effacée de la zone de cache lorsqu'une nouvelle commande est ajoutée.



**Fichiers récents** Définissez le nombre maximum de Fichiers de Palette de commande à afficher dans la liste se trouvant au bas de la Palette de commandes.



Pour ajouter des commandes à la zone personnalisée, dans le menu de la Palette de commandes, choisissez Modifier.

### Boîte de dialogue Modifier



**Menu** Sélectionnez le menu qui contient la commande que vous désirez ajouter.



**Liste des commandes** Sélectionnez les commandes que vous désirez ajouter. Faites-les glisser ou bien utilisez les touches Ctrl ou Maj pour sélectionner plusieurs commandes en une seule fois.



**Ajouter** place toutes les commandes sélectionnées dans la Liste des commandes dans la liste des Commandes ajoutées.



**Retirer** retire de la liste toutes les commandes sélectionnées dans la liste des Commandes ajoutées.



**Tout** vide d'un coup la liste des Commandes ajoutées.



**Haut & Bas** change l'ordre des commandes sélectionnées dans la liste des Commandes ajoutées.



**Alias** assigne le nom que vous choisissez à la commande pour utiliser cette commande dans la Palette de commandes.



La liste des **Commandes ajoutées** affiche toutes les commandes installées actuellement dans la Palette de commandes. Sélectionnez les commandes que vous désirez modifier.





## Description

Ouvre la boîte de dialogue Description qui vous montre le nom de l'item sélectionné dans la boîte magique ainsi que son équivalent de commande de menu. Si vous accédez à partir de Ma galerie, vous pouvez modifier le nom pour pouvoir vous en souvenir plus facilement.



## Copier dans la librairie d'objets

Vous permet d'ajouter l'objet sélectionné à la Librairie d'objets sans avoir besoin de le faire glisser avec votre souris ni d'ouvrir la Boîte magique.



## Copier objet dans l'image

Copie l'objet sélectionné de la Librairie d'objets dans l'image courante sans que vous ayez besoin de le faire glisser et de le déplacer ni de réorganiser l'espace de travail.



## Magique

Si les effets enfichables Magique d'Ulead sont installé, cette commande ouvre une menu secondaire qui vous en donne la liste pour que vous puissiez les choisir.

Pour installer les effets enfichables Ulead, cochez l'option "Charger les effets enfichables au démarrage" dans la boîte de dialogue Préférences PhotoImpact.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Librairie, un menu s'affiche qui vous propose les commandes suivantes :



**Standard** ouvre la boîte de dialogue Librairie de textures qui vous montre les textures livrées avec le programme.



**Personnalisée** ouvre la boîte de dialogues Librairie de textures qui vous montre les textures que vous avez créées et enregistrées dans Ma galerie.



**Options** ouvre la boîte de dialogue Textures magiques dans laquelle vous pouvez créer une nouvelle texture.

## Copier dans la librairie d'objets

Vous permet de copier la forme de la sélection (sans les données d'image) dans la Librairie d'objets sans que vous ayez besoin de la faire glisser et de la déplacer ni d'ouvrir la Boîte magique.



## Glisser-déplacer seulement dans PhotolImpact



Lorsque cette option est **Cochée** vous ne pouvez faire glisser les objets de la Librairie d'objets que dans l'espace de travail de PhotolImpact. Les opérations glisser-déplacer de la Librairie d'objets à PhotolImpact en sont rendues plus rapides.



Lorsque cette option n'est **Pas cochée**, vous pouvez faire glisser les objets de la Librairie d'objets dans n'importe quel programme supportant la fonction glisser-déplacer ainsi que le type de données courant. Les opérations glisser-déplacer de la Librairie d'objets en sont rendues plus souples.



## Valeur couleur Noir & blanc & Niveaux de gris

Valeurs RVB du pixel sur lequel se trouve le pointeur de la souris.

## Utiliser la diapo



Lorsque cette option est sélectionnée, elle utilise le fichier réel pour remplir ou créer une image avec la texture naturelle sélectionnée. PhotolImpact cherche d'abord le fichier dans votre dossier Textures. S'il ne s'y trouve pas, il cherche l'image dans le CD programme. Si le CD n'est pas installé, PhotolImpact utilise la diapo.



Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, elle utilise la diapo comme source pour remplir ou créer une image. La diapo n'est qu'une approximation de la texture réelle qui y est représentée, de sorte qu'il est possible que les bords ne soient pas apparents.

**Remarque :** Il est plus rapide d'utiliser la diapo, mais l'utilisation de la texture réelle permet d'obtenir de meilleurs résultats.



## Ouvrir comme nouvelle image

Ouvre une nouvelle image constituée de la texture sélectionnée. Si l'option "Utiliser la diapo" a été sélectionnée, l'image sera de la même taille que la diapo se trouvant dans la Boîte magique. Si l'option "Utiliser la diapo" n'a pas été sélectionnée, c'est le fichier de la texture elle-même qui est utilisé et l'image créée sera ainsi plus grande et de meilleure qualité.



## Boîte de dialogue Titre

Tapez un titre à imprimer avec l'image. (&f demande à PhotolImpact d'imprimer le nom de fichier.)





**Standard** Choisissez une taille dans la liste déroulante des tailles les plus courantes pour les écrans informatiques et vidéo numériques.



**Image active** Créez une nouvelle image de la même taille que l'image courante.



**Personnalisé** Définissez à votre convenance la hauteur, la largeur et l'unité de mesure de la nouvelle image.



#### **Menu Options de la boîte Aperçu avant impression**



**Ajuster** Ajustez la taille et la disposition de l'image horizontalement ou verticalement pour qu'elle remplisse la page imprimée.



**Centrer horizontalement** Centrez l'image horizontalement sur la page.



**Centrer verticalement** Centrez l'image verticalement sur la page.



#### **Menu Visualiser de la boîte Aperçu avant impression**



**1:1** Donne à l'aperçu la plus grande taille possible entrant dans la fenêtre.



**Zoom avant** Regardez l'image de plus près.



**Zoom arrière** Obtenez une vue plus globale de la page.



**Règle** affiche une règle sur les bords supérieur et gauche de la page. (La règle n'est pas imprimée.)



**Rapport haut/bas** Cochez cette option pour conserver les proportions horizontales et verticales de l'image lorsque vous la redimensionnez.



**Unité** Choisissez Pourcentage pour modifier la taille proportionnellement à l'original ; choisissez Pixels pour spécifier la taille exacte de l'image en nombre de pixels.

## Nouveau

Ouvre une fenêtre vide dans l'espace de travail pour créer une nouvelle image.

(Raccourci – Ctrl+N)



Créer une nouvelle image

## Restaurer

Redonne à l'image l'aspect qu'elle avait la dernière fois qu'elle a été enregistrée. Cela revient en fait à fermer une image puis à la rouvrir sans l'avoir enregistrée. (Cette commande ne peut pas être annulée.)



Corriger une erreur

## Placer

Affiche un menu secondaire pour ouvrir des fichiers images à placer dans l'image courante :



**Comme image de base** remplace l'image de base courante par le fichier sélectionné. Si la nouvelle image est de dimensions différentes, PhotoImpact redimensionne l'image de base en conséquence. Si l'image sélectionnée est d'un type de données ou d'une résolution différents, PhotoImpact convertit l'image avant de l'ajouter.



**Comme objet** place un objet de l'image dans le projet courant. Si l'image sélectionnée est d'un type de données ou d'une résolution différents, PhotoImpact convertit l'image avant de l'ajouter. Si l'image contient un arrière-plan transparent, cette zone sera transparente dans le nouvel objet.



Remplacer l'image de base

## Acquérir

Affiche une menu secondaire permettant d'utiliser un périphérique de capture compatible TWAIN. Utilisez ces commandes pour importer des photographies imprimées ou d'autres images dans PhotoImpact.



**Image** permet d'accéder au périphérique de capture sélectionné et d'envoyer l'image capturée vers la destination spécifiée.



**Sélectionner source** vous permet de sélectionner le périphérique de numérisation à utiliser lorsque plus d'un périphérique de ce type est branché sur votre système.



**Dépannage** vous donne des conseils et vous guide si vous rencontrez des problèmes lors de la numérisation.



## Imprimer

Envoie l'image active pour impression vers l'imprimante actuellement sélectionnée.

(Raccourci -- Ctrl+P)



Imprimer

## Aperçu avant impression

Vous permet d'avoir un aperçu de l'aspect que prendra

l'image sur la page après son impression.



Imprimer



Mode Aperçu avant impression

## Préférences

Vous permet de définir les paramètres par défaut pour votre travail avec les images dans PhotoImpact et d'optimiser les performances.

(Raccourci -- F6)



Définition des paramètres par défaut de

PhotoImpact



Calibrage de l'affichage



Gestion de la mémoire

## Mise à jour

Met à jour les modifications apportées à partir d'un autre programme (par exemple Microsoft Word) alors que l'image était ouverte dans l'espace de travail de PhotoImpact.

(Disponible uniquement lorsque l'image est un objet OLE PhotoImpact.)



## Envoyer

Vous permet de rédiger et d'envoyer du courrier électronique si vous avez installé un système de courrier électronique (e-mail) et d'attacher des images aux messages.




## Enregistrer

Vous permet d'enregistrer votre travail sous la forme d'une nouvelle image, d'une image existante, ou d'un fichier Ulead (UFO). L'enregistrement sous la forme d'un fichier UFO permet de préserver tous les objets dans l'image.

L'enregistrement sous tout autre format écarte tout objet qui n'a pas encore été fusionné.



**Enregistrer** enregistre le fichier en utilisant le nom et le format de fichier existants. Si le fichier n'a pas de nom, la boîte de dialogue Enregistrer sous s'ouvre pour que vous puissiez assigner un nom de fichier. 

(Raccourci -- Ctrl+S)



**Enregistrer sous** ouvre la boîte de dialogue Enregistrer sous dans laquelle vous pouvez assigner un nom, un format et un chemin.



**Enregistrer copie sous** remplace la commande Enregistrer sous si l'image courante a été ouverte à partir d'un autre programme. Cela vous permet de créer un nouveau fichier à partir d'un objet OLE PhotoImpact.



Enregistrer les images

## Annuler avant / Répéter jusqu'à



**Annuler avant** affiche un menu secondaire pouvant contenir jusqu'aux 99 dernières actions que vous avez effectuées et qui peuvent être annulées. PhotoImpact annule l'effet de toutes les actions qui se trouvent au-dessus de celle que vous choisissez, y compris cette dernière.



Annulez votre dernière action

(Raccourci -- Ctrl+Z)



**Répéter jusqu'à** affiche dans un menu secondaire toutes les actions que vous avez annulées. PhotoImpact refait toutes les actions qui se trouvent au-dessous de celle que vous choisissez, y compris cette dernière.



Répétez la dernière action que vous avez annulée.

(Raccourci -- Ctrl+Y)

**Remarque :** Vous pouvez définir le nombre d'actions à prendre en compte dans le boîte de dialogue Préférences.



Corriger une erreur



Définition des paramètres par défaut de PhotoImpact

## Effacer la liste annuler/répéter

Enlève toutes les actions se trouvant actuellement dans les menus secondaires Annuler et Répéter.



## Couper

Enlève la zone ou l'objet sélectionné et le place sur le Presse-papiers.



**Couper une sélection :** PhotoImpact remplit la sélection avec la couleur d'arrière-plan courante.



**Couper un objet :** enlève l'objet de d'image en laissant l'image de base inchangée.



**Si rien n'est sélectionné :** enlève l'image de base et la remplace par la couleur d'arrière-plan.

(Raccourci -- Ctrl+X)



Utiliser le Presse-papiers

## Copier

Copie la zone ou l'objet sélectionné sur le Presse-papiers sans l'enlever de la fenêtre active.

(Raccourci -- Ctrl+C)



Utiliser le Presse-papiers

## Coller

Affiche un menu secondaire offrant des options sur la façon de coller les données du Presse-papiers dans une image.

**Remarque :** PhotoImpact crée toujours un objet à partir des informations collées.



**Comme objet** place l'image dans le coin supérieur gauche de la fenêtre active. Vous pouvez ensuite la faire glisser vers l'emplacement désiré.

(Raccourci -- Ctrl+V)



**Dans la sélection** place l'image dans la sélection

courante. Vous pouvez faire glisser l'image n'importe où à l'intérieur de la sélection.



**Ajuster dans la sélection** ajuste l'image pour qu'elle soit de la même taille que la sélection.



**Sous le pointeur** place le coin supérieur gauche de l'image là où vous cliquez avec la souris.



**Comme nouvelle image** crée une nouvelle fenêtre contenant l'image.



Utiliser le Presse-papiers

## Effacer

Efface de façon définitive la zone ou l'objet sélectionné de la fenêtre active. (Si vous effacez une sélection, PhotoImpact remplit l'espace laissé vacant avec la couleur d'arrière-plan.) Utilisez cette commande pour supprimer des informations sans affecter le contenu du Presse-papiers.

**Remarque** : Si rien n'est sélectionné, PhotoImpact remplace l'image de base par la couleur d'arrière-plan courante.

(Raccourci -- Suppr)



Supprimer des données

## Presse-papiers

Affiche un menu secondaire vous permettant de travailler directement avec les données du Presse-papiers.



**Charger** vous permet d'ouvrir un fichier directement dans le Presse-papiers sans l'afficher.



**Enregistrer** vous permet d'enregistrer les données courantes du Presse-papiers dans un fichier.



**Affichage** ouvre une nouvelle fenêtre montrant les données du Presse-papiers. Cliquez n'importe où pour fermer la fenêtre.



Utiliser le Presse-papiers

## Découper

Découpe toutes les zones non sélectionnées de l'image puis redimensionne l'image en conséquence. Si vous découpez un objet, PhotoImpact d'abord fusionne l'objet dans la base puis le découpe.

**Remarque** : Vous ne pouvez pas découper les objets groupés.

(Raccourci -- Ctrl+R)



Découper une image

## Remplir

Remplit la zone sélectionnée avec une couleur, une texture ou les données du Presse-papiers.

(Raccourci -- Ctrl+F)



Remplir les images avec des couleurs



Remplir les images avec des motifs

## Peindre sur les bords



Vous permet de peindre autour des bords d'une sélection.  
Vous devez créer une sélection et sélectionner un outil de peinture avant de pouvoir utiliser cette commande.



Sélections rectangulaires et elliptiques



Sélections libres



Sélectionner par couleur



Sélectionner avec précision

## Dupliquer

Affiche une menu secondaire permettant de créer une nouvelle image constituée d'éléments de l'image courante :



**Image de base avec objets** copie l'image et ses objets dans la nouvelle image.

*(Raccourci -- Ctrl+D)*



**Image de base avec objets fusionnés** copie l'image de base et ses objets dans la nouvelle image et fusionne les objets avec la base.



**Image de base** copie l'image de base sans ses objets.



Dupliquer

## Assembler

Vous permet de créer une nouvelle image en connectant deux images ensemble.



Joindre deux images

## Tableau des couleurs

Vous permet de changer les couleurs dans le tableau des couleurs pour les images en indexé 16 ou 256 couleurs.



Changer les couleurs

## Tracer

Les commandes Tracer créent des objets vectoriels en traçant des bords fortement contrastés dans une image. Une fois les bords tracés, vous pouvez utiliser l'outil chemin pour les incurver :



**Marque de sélection** trace une forme en fonction des bords de la marque.



**Image** trace une forme en se basant sur les valeurs de luminosité des pixels dans l'image. Les pixels les plus sombres sont pris en compte, les plus clairs sont écartés.



Tracer une image ou une marque



Incurver les images

## Pivoter & retourner

Affiche un menu secondaire vous permettant de modifier l'orientation d'une image.



**Pivoter à gauche 90°** fait pivoter l'image dans le sens inverse des aiguilles d'une montre selon un angle de 90°.



**Pivoter à droite 90°** fait pivoter l'image dans le sens des aiguilles d'une montre selon un angle de 90°.



**Pivoter 180°** retourne l'image.



**Retourner horizontalement** crée une image miroir en utilisant l'axe horizontal comme référence.



**Retourner verticalement** crée une image miroir en utilisant l'axe vertical comme référence.



**Outil de transformation** sélectionne l'outil de transformation (et l'affiche sur la barre d'outils) pour que vous puissiez choisir d'autres méthodes pour modifier l'orientation de l'image. (Montré uniquement dans le menu Edition.)



**Pivoter et retourner instantanément**

## Sélectionner

Vous permet d'accéder à un menu secondaire pour la création et la modification des zones de sélection sans utiliser la souris. Les opérations que vous pourrez effectuer sont, entre autres : sélectionner ou désélectionner l'image entière, basculer entre les parties sélectionnées et non sélectionnées de l'image, utiliser une sélection existante comme base pour une nouvelle sélection, et adoucir les bords d'une zone de sélection.



## Objet

Vous permet d'accéder à un menu secondaire pour travailler avec les objets. Les opérations que vous pouvez réaliser comprennent, entre autres : ajouter des ombres aux objets, changer les propriétés de l'ombre, grouper les objets ou bien les séparer, et fusionner les objets avec l'image de base.



## Retirer la barre de menu

Fait disparaître les titres et barres de menu de l'espace de travail. Toutes les barres, palettes et boîtes d'outils actuellement affichées restent visibles. Les menus restent accessibles à partir du clavier. (Par exemple, appuyez sur Alt-O pour accéder au menu Format.)



## Barres d'outils

Vous permet de personnaliser les fonctions que PhotoImpact affiche pour vous aider à travailler plus efficacement. Grâce à cette commande, vous pouvez activer ou désactiver les Info-bulles, choisir des petites ou des grandes icônes pour les barres d'outils, et décider quelles sont les barres, les palettes et les boîtes d'outils qui doivent apparaître.



**Remarque :** Vous pouvez également accéder à la plupart des options de la boîte de dialogue Barre d'outils en cliquant sur le bouton Disposition de la barre d'outils Standard.



## Règle

Lorsque cette commande est sélectionnée, elle affiche une règle sur les bords supérieur et gauche de l'image courante pour vous aider à déterminer la taille de l'image ou à aligner des objets.



**Remarque :** Vous pouvez également afficher la règle ou choisir comme unité de mesure pouce, cm ou pixels en cliquant sur le bouton règle de la Barre d'état.



Afficher et masquer la règle

## Internet

Ouvre un document d'aide contenant des informations utiles et des conseils concernant l'utilisation de PhotoImpact pour améliorer votre productivité lorsque vous lisez ou écrivez sur le Web (World Wide Web, WWW).



## Mosaïque avec Album

Ouvre ou redimensionne les espaces de travail de PhotoImpact Album et de PhotoImpact pour remplir plus efficacement le bureau. Un menu secondaire vous propose les options suivantes :



Placer Album à la gauche de PhotoImpact.



Placer Album à la droite de PhotoImpact.



Placer Album au-dessus de PhotoImpact



Placer Album au-dessous de PhotoImpact



## Aligner la Boîte magique

Réorganise l'espace de travail en affichant uniquement l'image courante et la Boîte magique. Choisissez l'une des options suivantes :



Placer la Boîte magique à gauche et l'image à droite.



Placer la Boîte magique à droite et l'image à gauche.



Placer la Boîte magique au-dessus de l'image.



Placer la Boîte magique au-dessous de l'image.



## PhotoImpact Explorer

Lance PhotoImpact Explorer avec lequel vous pouvez rapidement parcourir votre système pour y chercher les fichiers multimédias.



## PhotoImpact CD Browser

Lance PhotoImpact CD Browser. Ce programme est similaire à Album. Il vous permet de parcourir

automatiquement le CD-ROM installé pour y rechercher les images Photo CD Kodak et les reproduit sous forme de diapos dans un album.



## Album / Browsers

Affiche un menu permettant de lancer Ulead PhotoImpact Explorer, Album, ou Photo CD Browser pour vous aider à trouver les images à éditer. Quatre options vous sont proposées pour ouvrir Album :



Placer Album à la gauche de PhotoImpact.



Placer Album à la droite de PhotoImpact.



Placer Album au-dessus de PhotoImpact



Placer Album au-dessous de PhotoImpact



## Découpage rapide

Si votre image possède un bord blanc clairement défini, vous pouvez l'enlever rapidement en utilisant la commande "Processus automatique: Découper" dans le menu Format. PhotoImpact supprimera le bord superflu et redimensionnera l'image en conséquence.

## Pourquoi convertir les types de données ?

Il y a plusieurs raisons pour convertir les images en leur attribuant un type de données différent. Les raisons principales sont les suivantes :



**Economie d'espace disque** Utilisez les données les moins volumineuses permettant de produire le résultat désiré. Par exemple, les images en couleurs réelles sont environ trois fois plus volumineuses que leurs équivalents en niveaux de gris.



**Edition** Une image peut avoir été numérisée avec un paramétrage erroné. Peut-être avez-vous numérisé l'image en niveaux de gris alors que vous vouliez une image en couleur indexée. En convertissant l'image, vous pouvez l'éditer au lieu de la numériser une nouvelle fois.



**Compatibilité** Peut-être le type de données de l'image courante n'est-il pas celui prévu pour le périphérique de sortie. Ou bien peut-être le format dans lequel vous désirez enregistrer l'image ne supporte-t-il pas un type de données particulier.

## Choisir la bonne résolution

Il est possible que la résolution idéale pour l'affichage d'une image sur l'écran soit sensiblement différente de celle nécessaire pour l'impression. Lorsqu'une image est destinée à être affichée sur un écran, il y a peu d'avantages à lui assigner une résolution supérieure à la résolution maximale de l'écran. Par ailleurs, lorsque vous numérisez, utiliser des résolutions élevées s'avère assez coûteux en termes de taille de fichiers et de mémoire utilisée. (Lorsque vous changez la résolution d'un fichier existant, cela modifie la taille physique de l'image, mais non la taille de son

fichier.)

Pour obtenir les meilleurs résultats à l'impression, choisissez une résolution qui correspond à celle de votre imprimante.

## **Dimension ou Résolution...C'est à vous de décider**

La commande Dimension ajoute ou enlève (on parle de ré-échantillonnage) des données dans une image de façon à obtenir une nouvelle taille. Voici quelques bonnes raisons pour ré-échantillonner :



Réduire la taille de fichier.



Donner à plusieurs images les mêmes dimensions sans modifier leur résolution.



Changer l'échelle d'une image ou d'un objet pour que l'un puisse être placé dans l'autre sans problème.

Changer la résolution revient à changer la taille physique de l'image lorsque vous l'imprimez. La résolution peut également affecter l'aspect de l'image à l'écran, selon le périphérique d'affichage. Voici quelques bonnes raisons de changer la résolution :



Changer la taille de l'image à l'impression.



Optimiser l'apparence de l'image pour les présentations en ligne.

## **Pourquoi grouper les objets ?**

Si vous avez plusieurs objets que vous désirez garder ensemble, groupez-les. Ainsi, lorsque vous en enlevez ou changez un, les autres objets sont affectés de la même manière.

## **Edition Glisser-déplacer**

Vous pouvez appliquer rapidement des filtres, des effets, des textures ou des styles prédéfinis aux images en les faisant glisser à partir de la Boîte magique sur l'image désirée.

## **Zoom rapide**

Pour faire un zoom avant sur la zone exacte dont vous voulez avoir la vue maximale, il vous suffit de choisir l'outil zoom et de le faire glisser sur la zone que vous voulez voir avec plus de précision.

## **Créer un masque à partir d'une image couleur**

Vous pouvez utiliser les valeurs de luminosité d'une image couleur pour créer un masque en la convertissant en niveaux de gris puis en enregistrant l'image dans l'ensemble des objets sous forme de masque.

## **Choisir entre les outils Transformation et Chemin**



Utilisez l'outil transformation lorsqu'il est peu important de conserver la forme originale mais important de conserver les données de l'image (p. ex. : couleurs, nuances, etc.). Cela peut également être plus facile lorsqu'il s'agit de simples changements linéaires. Par exemple, les deux premières images ont été modifiées avec l'outil Distordre. La troisième image a été modifiée avec l'outil chemin. L'image du bas a été créée avec l'outil Texte.

N'oubliez pas que lorsque vous utilisez les outils Chemin ou Texte, lorsque vous réalisez une action sur un objet vectoriel sans utiliser les outils de traçage, l'objet devient un objet image. Cela signifie que vous ne pourrez plus éditer le texte.

# Qu'est-ce que PhotoImpact ?



Qu'est-ce que PhotoImpact ?



[Lire la présente aide](#)

PhotoImpact est un programme d'édition d'image orienté objet d'une grande souplesse, facile à utiliser et convivial. Avant que vous n'acceptiez la modification, toute modification que vous faites est préservée comme un item (objet) indépendant auquel vous pouvez apporter de nouvelles modifications sans affecter aucune autre partie de l'image. Cela vous permet de mieux contrôler le projet terminé car vous pouvez décider à tout moment quand vous acceptez les modifications.

PhotoImpact offre une large gamme d'effets spéciaux et autres outils intuitifs qui facilitent l'édition. Une collection complète de filtres spéciaux accompagnés d'explications très concrètes vous permettent de mettre à votre projet la touche finale de la façon la plus simple. Lorsque vous avez trouvé un effet qui vous plaît particulièrement, la galerie personnalisable "Ma galerie" vous permet de l'enregistrer de façon à pouvoir l'utiliser ultérieurement avec d'autres images.





## Découper une image

PhotoImpact supprime tous les objets de l'image sans les fusionner lorsqu'ils sont découpés.

### Manuellement

1. Sélectionnez la zone de l'image de base que vous désirez conserver.
2. Dans le menu Edition, choisissez "Découper" (Ctrl+R).

### Automatiquement

Dans le menu Format, choisissez "Processus automatique: Découper". PhotoImpact trouve les zones blanches superflues autour de l'image et les enlève.



Quick Découper

## Ouvrir les images



**Une seule image** Dans le menu Fichier, choisissez “Ouvrir” et sélectionnez l’image désirée dans la boîte de dialogue Ouvrir.



**Plusieurs images** Dans le menu Fichier, choisissez “Ouvrir” et appuyez sur les touches Ctrl ou Maj lorsque vous sélectionnez les images. La touche Maj vous permet de sélectionner une série d’images, la touche Ctrl de sélectionner individuellement plusieurs images.



Réglages automatiques

Créer une nouvelle image

Créer des objets

## Enregistrer les images




**Nouveau fichier** Dans le menu Fichier, choisissez “Enregistrer sous” et assignez un nom et un chemin à l'image.



**Même fichier** Dans le menu Fichier, choisissez “Enregistrer”.



## Imprimer

1. Dans le menu Fichier, choisissez Imprimer. 
2. Tapez un nom de fichier dans la boîte Titre pour imprimer un titre en même temps que l'image. (La valeur "&f" dit à PhotoImpact d'utiliser comme titre le nom du fichier.)
3. Cliquez sur OK.



### Définir les paramètres par défaut de PhotoImpact

1. Dans le menu Fichier, choisissez "Propriétés".
2. Cliquez sur l'onglet PhotoImpact.
3. Choisissez les paramètres pour définir le mode de fonctionnement de PhotoImpact.
4. Cliquez sur OK.



Montrer et masquer la règle




Ajouter les effets enfichables



Placer les barres d'outils

## Ajouter des bordures

1. Dans le menu Format, choisissez "Cadre & ombre". 
2. Dans la boîte de dialogue Cadre & ombre, choisissez les couleurs voulues pour le canevas, l'ombre et le cadre en cliquant sur les carrés de couleur associés à ces éléments.
3. Définissez la largeur de chaque item en faisant glisser le bouton coulissant correspondant ou bien en tapant la valeur désirée dans la boîte de saisie correspondante.
4. Si vous utilisez une ombre, définissez sa direction.
5. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Si la couleur choisie pour les images en indexé couleurs ou en niveaux de gris ne se trouve pas dans la palette courante, PhotoImpact la remplace automatiquement par la couleur ou la valeur de gris disponible la plus proche.




## Redimensionner les images

### Sans modifier les données ou la taille de fichier

Dans le menu Format, choisissez "Résolution" et définissez une nouvelle résolution pour l'image. Une résolution plus élevée donnera une image plus petite à l'impression ; une résolution plus faible donnera une image plus grande.

### Redimensionner avec la souris

1. Sélectionnez un objet ou créez une sélection.
2. En utilisant l'outil Transformation, cliquez sur le bouton redimensionner. 
3. Faites glisser les points de contrôle jusqu'à obtenir la taille désirée. (Appuyez sur la touche Maj pour préserver les proportions de l'image.)

### Agrandir ou diminuer

1. Sélectionnez une image ou un objet.
2. Dans le menu Format, choisissez "Dimensions".
3. Dans la section nouvelle image, tapez le nouveau format de l'image. (Cochez la case "Rapport haut./larg.") pour conserver les proportions.)
4. Sélectionnez "Toute l'image " ou bien "Objet sélectionné" et cliquez sur OK.




Ré-échantillonner ou Résolution...C'est à vous de décider

Choisir une haute résolution

Convertir les images

Transformer les images

## Convertir les images

1. Si vous désirez préserver l'image originale et en créer une nouvelle lorsque vous la convertissez, dans le menu Format, sélectionnez la commande "Type de données: Créer une nouvelle image". Si vous voulez écraser l'image originale, ne cochez pas cette commande. 
2. Dans le menu Format, choisissez "Type de données".
3. Choisissez le type de données désiré dans le menu secondaire qui s'affiche.
4. Selon les types de données de départ et d'arrivée, une boîte de dialogue peut s'ouvrir vous proposant des options pour affiner la conversion. Définissez les options de conversion désirées et cliquez sur OK.



Pourquoi convertir les types de données ?



Partager en CMJN



Combiner de CMJN



**Répétez les actions sur plusieurs images**


1. Dans le menu Fenêtre, sélectionnez "Gestionnaire de lots".
2. Sélectionnez la commande que vous désirez répéter.
3. Faites glisser la souris ou bien utilisez les touches Ctrl ou Maj avec la souris pour sélectionner les fichiers dans la Liste des fichiers.
4. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Lorsque vous choisissez Fermer rapidement, toutes les fichiers sélectionnés sont fermés sans être enregistrés.



## Zoom avant ou arrière

### Outil

Sélectionnez l'outil Zoom et cliquez sur la zone de l'image dont vous voulez obtenir un agrandissement ou bien appuyez sur la touche Maj en même temps que vous cliquez pour obtenir un zoom arrière. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour changer l'agrandissement par 1x. 

Pour faire un zoom réellement rapide sur une zone, faites glisser la souris sur la zone que vous désirez voir. PhotoImpact agrandit automatiquement cette zone à sa taille maximum possible pour la zone.

### Menu


Dans le menu Affichage, choisissez "Zoom avant" ou "Zoom arrière" et sélectionnez l'agrandissement désiré dans la liste.

*Raccourcis* : Les touches + et - permettent d'augmenter ou de réduire progressivement l'agrandissement.



Trouver une partie de l'image

## Copier

1. Sélectionnez la portion de l'image que vous désirez copier.
2. Dans le menu Edition, choisissez "Copier". 
3. Ouvrez le programme dans lequel vous désirez copier l'image et suivez les procédures du programme pour insérer les données à partir du Presse-papiers.

**Remarque :** Vous pouvez également utiliser la fonction glisser-déplacer pour copier les images en appuyant sur la touche Ctrl tout en faisant glisser l'image.



Utiliser le Presse-papiers



Créer des objets

## Placer les barres d'outils



**Fixe** Faites glisser la barre d'outils sur les bords supérieur, inférieur, gauche ou droit de l'espace de travail.



**Flottante** Faites glisser la barre, la palette ou la boîte à outils là où vous voulez qu'elle soit dans l'espace de travail. Les items flottants peuvent être placés hors de l'espace de travail.



Afficher et masquer la règle

## Transformer les images



Tous les outils servant à redimensionner, transformer ou faire tourner les images se trouvent sur la barre d'outils Attributs des outils Transformation. Pour utiliser ces outils :

1. Sélectionnez l'objet que vous désirez transformer. (Certains outils, comme les outils de pivotement, peuvent ne pas avoir besoin d'un objet sélectionné.)
2. Sélectionnez l'outil Transformation dans la Palette d'outils.
3. Sélectionnez l'outil que vous désirez utiliser. Selon l'outil choisi, son effet peut être immédiat, ou bien il est possible que vous deviez effectuer des actions supplémentaires pour accomplir la tâche.







Choisir entre les outils Transformation et Chemin


Pivoter

Transformer les images

Incurver les images

-  Pivotement et retournement instantanés
-  Redresser les images
-  Pivoter avec la souris
-  Pivoter par degrés

## Transformer les images

1. Sélectionnez ou bien créez un objet à transformer.
2. Sélectionnez l'Outil de transformation. 
3. Choisissez l'Outil de transformation désiré dans la barre d'outils Attributs. Les outils disponibles sont les suivants :



**Dimensions** agrandit ou réduit l'objet.

**Incliner** déplace selon la même amplitude les bords gauche et droit ou haut et bas.

**Distordre** déplace un seul point de contrôle sans avoir d'effet sur les autres.

**Perspective** déplace deux points de contrôle adjacents l'un vers l'autre ou l'un de l'autre.

Pivoter

Incurver les images

## Pivotement et retournement instantanés

1. Sélectionnez l'objet que vous désirez retourner ou faire pivoter, et, dans le menu Edition, choisissez "Pivoter & retourner". Un menu secondaire apparaît qui vous propose les options suivantes :



**Retourner horizontalement**



**Retourner verticalement**



**Pivoter à droite 90°**



**Pivoter à gauche 90°**




**Pivoter 180°**

2. Choisissez la commande désirée.

### Remarques :

Si rien n'est sélectionné, PhotoImpact fait pivoter ou retourne l'image de base.

Ces commandes sont également disponibles dans le menu Options de la barre d'outils Attributs de l'Outil de transformation. ()



Redresser les images






Faire pivoter avec la souris



Faire pivoter par degrés



## Redresser les images

1. Sélectionnez l'image ou l'objet à faire pivoter. Si rien n'est sélectionné, PhotoImpact fait pivoter l'image de base.
2. Sélectionnez l'Outil de transformation. 
3. Sélectionnez l'outil Pivoter horizontalement  ou bien Pivoter verticalement .
4. Faites glisser les points de contrôle sur la ligne qui apparaît dans l'image pour que la ligne définisse une section que vous désirez voir prendre une position horizontale ou verticale.
5. Cliquez deux fois sur l'un des deux points de contrôle pour accepter la définition.

**Remarque :** Cela est particulièrement efficace pour redresser une image qui a été mal alignée lorsqu'elle a été numérisée.



Pivotement et retournement instantanés





Pivoter avec la souris



Pivoter par degrés

## Pivoter avec la souris

1. Sélectionnez l'image ou l'objet à faire pivoter.
2. Sélectionner l'Outil de transformation. 
3. Sélectionnez l'outil Pivoter librement. .
4. Faites glisser les points de contrôle pour obtenir le pivotement désiré.





Pivotement et retournement instantanés

Redresser une image

Pivoter par degrés

## Pivoter par degrés

1. Sélectionnez l'image ou l'objet à faire pivoter. Si rien n'est sélectionné, PhotoImpact fait pivoter l'image de base, en redimensionnant l'image si nécessaire.
2. Sélectionnez l'Outil de transformation. 
3. Tapez l'angle de pivotement désiré, exprimé en nombre de degrés, et sélectionnez le bouton Pivoter horaire  ou Pivoter antihoraire



Pivotement et retournement instantanés

Redresser une image

Pivoter avec la souris

## Créer des objets

### A partir d'une sélection



Cliquez avec le bouton droit sur la sélection et choisissez "Convertir en objet".



Déplacez la sélection vers un nouvel emplacement.



Appliquez un effet, un filtre ou une transformation à la sélection.

### Indépendamment



Dans le menu Fichier, choisissez "Placer: Comme objet " et sélectionnez une image à insérer dans l'image courante comme objet. (L'image sélectionnée doit être plus petite que l'image courante.)



Utilisez l'outil Clone objet pour peindre des objets dans une image.



Peindre des objets dans d'autres images



Fusionner des objets dans l'image de base



Notions fondamentales concernant la Librairie d'objets




Tracer une image ou une marque


## Sélections rectangulaires et elliptiques

1. Sélectionnez l'outil de sélection Standard dans la Palette d'outils. 

2. Sélectionnez la forme désirée pour la sélection dans la liste déroulante Formes.

3. Faites glisser la souris sur la zone que vous désirez sélectionner.

 Pour transformer une sélection en objet, déplacez-la, appliquez-lui un filtre ou un effet, ou bien choisissez "Convertir en objet" dans le menu Sélectionner.

 Pour ajouter à une sélection existante, appuyez sur "A" en même temps que vous sélectionnez. Pour soustraire une partie de la sélection, appuyez sur "S" en même temps que vous définissez la sélection à soustraire. (Vous pouvez également Ajouter ou Soustraire à partir de la liste déroulante Mode.)



Sélections libres



Sélectionner par couleur




Sélectionner avec précision



Créer une bordure

## Sélections libres

1. Dans la Palette d'outils, sélectionnez l'outil Lasso. 

2. Faites glisser le pointeur de la souris sur les bords de la zone que vous désirez sélectionner  
- et / ou -

cliquez et relâchez le bouton de la souris sur différents points pour réaliser une série de segments de droite reliés les uns aux autres.

3. Cliquez deux fois pour terminer la sélection.



Transformez une sélection en objet en déplaçant la sélection, en lui appliquant un filtre ou un effet, ou en choisissant "Convertir en objet" dans le menu de sélection.



Pour ajouter à une sélection existante, appuyez sur "A" en même temps que vous sélectionnez. Pour soustraire une partie d'une sélection, appuyez sur "S" en même temps que vous définissez la partie devant être soustraire. (Vous pouvez également Ajouter ou Soustraire à partir de la liste déroulante Mode.)



Sélections rectangulaires et elliptiques



Sélectionner par couleur




Sélectionner avec précision



Créer une bordure

## Sélectionner par couleur

1. Dans la Palette d'outils, choisissez l'outil Baguette magique. 
2. Définissez la similarité de couleur afin de déterminer la gamme de couleurs à sélectionner par rapport à la couleur de référence.
3. Cliquez sur ou bien faites glisser la souris sur l'image de base pour sélectionner les couleurs de référence et marquer la zone de départ.
4. Pour étendre la sélection afin qu'elle comprenne tous les pixels de l'image qui répondent aux critères de sélection, cliquez avec le bouton droit sur l'image et choisissez "Similaire".
  - 4a. Dans la boîte de dialogue Similaire, définissez la gamme de couleurs similaires à ajouter à la sélection. (Si vous désirez uniquement les pixels des mêmes couleurs que les couleurs sélectionnées, attribuez 0 à la valeur Similarité.)
  - 4b. Pour inclure les pixels qui ne sont pas physiquement liés aux pixels sélectionnés, ne cochez pas la case "Depuis la sélection".
  - 4c. Cliquez sur OK



Transformez une sélection en objet en la déplaçant, en lui appliquant un filtre ou un objet, ou en choisissant "Convertir en objet" dans le menu de sélection.



Pour ajouter à une sélection existante, appuyez sur "A" en même temps que vous sélectionnez. Pour soustraire une partie d'une sélection, appuyez sur "S" en même temps que vous définissez la partie devant être soustraite. (Vous pouvez également Ajouter ou Soustraire à partir de la liste déroulante Mode.)



Sélections rectangulaires et elliptiques



Sélections libres



Sélectionner avec précision



Créer une bordure

### **Créer un masque en niveaux de gris**

1. Si l'image que vous désirez transformer en masque n'est pas en niveaux de gris, convertissez-la.
2. Ouvrez la Librairie d'objets et dans le menu Librairie d'objets, sélectionnez "Stocker l'image comme sélection".
3. Sélectionnez la partie de l'image dont vous désirez faire un masque et faites-la glisser dans la Librairie d'objet.




Convertir les images

Remplissages de couleurs



## Déplacer une sélection

1. Sélectionnez l'un quelconque des outils de sélection et sélectionnez un objet ou bien créez une sélection. 



2. Cliquez n'importe où dans la sélection et déplacez-la là où vous le désirez.



Faites glisser l'objet vers un point vide de l'espace de travail pour créer une nouvelle image.



Faites glisser l'objet dans la Librairie d'objets de façon à pouvoir l'utiliser avec plusieurs images.



Cliquez sur le bouton Options et cochez Préserver l'image de base (*Raccourci -- F5*), pour déplacer une sélection sans affecter l'image de base. (Les objets peuvent toujours être déplacés sans affecter l'image de base.)




Pour déplacer la marque sans aucune donnée d'image, cochez "Déplacer la marque de sélection". Le déplacement n'affecte pas l'image de base.





Créer un masque en niveaux de gris


## Créer des bords doux pour la fusion

Les fonctions suivantes, dont la nature dépend de l'outil sélectionné et du type d'objet sur lequel vous êtes en train de travailler, vous permettent de réaliser une fusion progressive de l'objet dans l'image de base :


 **Anti-crénelage** adoucit les courbes de sorte qu'elle n'apparaissent pas crénelées en raison du phénomène de pixélisation.

 **Bords doux** adoucit les bords de l'objet graduellement pour qu'il fusionne de façon plus progressive avec l'arrière-plan.


 L'**Outil Estomper** estompe les pixels adjacents de façon à rendre les couleurs plus similaires et les bords moins apparents.

 L'**Outil Etaler** étale l'image en rendant les bords moins apparents.




 Adoucir les images



 Fusionner les objets dans l'image de base

## Créer une bordure sur une sélection

1. Utilisez l'un quelconque des outils de sélection pour créer une sélection. 



2. Cliquez avec le bouton droit sur la sélection et choisissez "Bordure".

3. Dans la boîte de dialogue Bordure, définissez la largeur de la bordure et cliquez sur OK.

4. Remplissez, peignez ou bien ajoutez un effet à la nouvelle sélection pour créer un objet.



Remplissages de couleurs


Remplissages de motifs

Appliquer des filtres et des effets

Peindre

## Créer des cadres et des ombres

### Sur l'image de base

1. Dans le menu Format, choisissez "Cadre & ombre". 
2. Choisissez une couleur ou une texture pour le cadre, et définissez la largeur de ce dernier.
3. Choisissez une couleur et une direction pour l'ombre.
4. Définissez le décalage X pour régler la distance horizontale de l'ombre par rapport à l'image. Plus la valeur est élevée, plus la distance est grande.
5. Définissez le décalage Y pour régler la distance verticale de l'ombre par rapport à l'image. Plus la valeur est élevée, plus la distance est grande.
6. Choisissez une couleur et une taille pour le canevas.
7. Cliquez sur Test pour voir comment les paramètres courant affecteront l'image.
8. Cliquez sur OK.

PhotoImpact redimensionne l'image pour inclure tous les items ajoutés.

### Sur un objet

Vous ne pouvez ajouter qu'une ombre a un objet.

1. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris et choisissez "Ajouter une ombre".
2. Choisissez une couleur et une direction pour l'ombre.
3. Augmentez la valeur du décalage X pour agrandir l'ombre horizontalement. Réduisez la valeur pour rendre l'ombre plus petite.
4. Augmentez la valeur du décalage Y pour agrandir l'ombre verticalement. Réduisez la valeur pour rendre l'ombre plus petite.
5. Cliquez sur Visualiser pour vérifier les résultats obtenus.
6. Cliquez sur OK.

PhotoImpact ajoute une ombre à l'objet, et la groupe avec l'objet original.



Grouper et séparer les objets

## Notions fondamentales concernant la Librairie d'objets

Utilisez la Librairie d'objets pour enregistrer les images et les sélections dont vous avez besoin pour plusieurs images. Ainsi, vous pourrez les avoir instantanément sous la main pour pouvoir vous en servir à plusieurs reprises. En groupant les objets, vous pouvez les classer de façon à pouvoir les retrouver plus facilement.

### Menu



Cliquez pour faire apparaître le menu de la Librairie d'objets. Ici, vous pouvez créer, supprimer et ajouter des groupes d'objets, obtenir des informations, définir le comportement par défaut des objets, ainsi que d'autres paramètres.

### Travailler avec les groupes



Créez, enlevez ou ajoutez des groupes en choisissant la commande appropriée du menu de la Librairie d'objets.



Basculez entre les groupes d'objets en cliquant sur les onglets alignés en haut.



Protégez le groupe courant contre toute suppression accidentelle d'objet en cochant la commande "Lecture seule (pour partage)" dans le menu de la Librairie d'objets. (Vous ne pourrez pas non plus ajouter de nouveaux objets au groupe.)

### Réseaux

Vous pouvez charger des groupes de la Librairie d'objets se trouvant dans autres ordinateurs du réseau dans votre Librairie d'objets grâce à la commande "Importer un groupe" du menu de la Librairie d'objets.

**Remarque :** N'oubliez pas que les autres utilisateurs du réseau peuvent également importer vos groupes. Protégez vos groupes en n'autorisant que leur lecture grâce à la procédure décrite ci-dessus.



Ajouter des images à la Librairie d'objets



Ajouter des sélections à la Librairie d'objets



Placer des objets de la Librairie d'objets dans les images

### Ajouter des images à la Librairie d'objets



Assurez-vous que la commande "Stocker l'image" du menu de la Librairie d'objets est bien sélectionnée, et faites glisser un objet de l'image à la Librairie d'objets.



Cliquez sur un objet avec le bouton droit de la souris et choisissez "Copier dans la Librairie d'objets".



Ajouter des sélections à la Librairie d'objets



Placer des objets de la Librairie d'objets dans les images

## Ajouter des sélections à la Librairie d'objets



Assurez-vous que la commande "Stocker la sélection" du menu de la Librairie d'objets est bien sélectionnée, puis faites simplement glisser l'objet de l'image à la Librairie d'objets. PhotoImpact ajoute une sélection transparente dont la taille et la forme correspondent à celles de l'objet.



Appuyez sur "M" en faisant glisser une sélection dans la Librairie d'objets. Dans ce cas, peu importe que la commande "Stocker la sélection" ait été sélectionnée ou non.



Pour créer une sélection en niveaux de gris à partir d'une image en niveaux de gris, dans le menu de la Librairie d'objets, sélectionnez la commande "Stocker l'image comme sélection" et faites glisser l'image dans la Librairie d'objets.



Ajouter des images à la Librairie d'objets



Placer des objets de la Librairie d'objets dans les images

## Placer des objets de la Librairie d'objets dans les images

Faites glisser un item de la Librairie d'objets dans l'image dans laquelle vous désirez l'insérer.

**Remarque :** Si vous faites glisser un objet dans un espace vide de l'espace de travail, PhotoImpact crée une nouvelle image avec cet objet.



Ajouter des images dans la Librairie d'objets



Ajouter des sélection dans la Librairie d'objets



## Notions fondamentales concernant la gestion des objets

PhotoImpact possède quatre types de ressources pour la gestion des objets :

### Boutons objet

Tous les outils de sélection comportent quatre boutons qui permettent de permuter les couches d'objets plus facilement. Les objets se trouvant sur une couche portant un numéro supérieur sont placés derrière ceux se trouvant sur une couche de numéro inférieur.



Placez l'objet sélectionné sur la couche supérieure.



Placez l'objet sélectionné sur une couche au-dessus.



Envoyez l'objet sélectionné une couche au-dessous.



Envoyez l'objet sélectionné sur la couche inférieure se trouvant au-dessus de l'image de base.

### Menu Objet

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet pour afficher le menu Objet. Avec ce menu, vous pouvez grouper, dupliquer, modifier, supprimer et fusionner les objets.

### Gestionnaire de couches

Le Gestionnaire de couches affiche les diapos de tous les objets se trouvant dans l'image courante. Si vous avez des problèmes pour trouver un objet dans une image, cliquez dessus dans le Gestionnaire de couches. En plus des commandes du menu Objet, le Gestionnaire de couches comporte trois commandes supplémentaires pour le tri des objets : Trier par profondeur, Trier par nom et Trier par groupe.

### Librairie d'objets

La Librairie d'objets comporte une collection indépendante d'objets. Lorsque vous stockez des objets dans la Librairie, ils sont disponibles pour plusieurs images.



Notions fondamentales concernant la Librairie d'objets



Créer des objets



Masquer et afficher les objets

## Grouper et séparer les objets

### Grouper

1. Appuyez sur la touche Ctrl tout en cliquant sur chacun des objets que vous désirez placer dans un groupe.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un quelconque des objets sélectionnés et choisissez "Grouper".

**Remarque :** Lorsque vous ajoutez une ombre à un objet, PhotoImpact crée automatiquement un groupe composé de l'objet et de l'ombre créée.

### Séparer

1. Sélectionnez un objet quelconque du groupe que vous désirez séparer.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet quelconque et choisissez "Séparer".



Pourquoi grouper les objets ?

Créer des objets





Déplacer les objets

## Déplacer les objets

### Changer l'emplacement

1. Sélectionnez un outil de sélection quelconque.
2. Dans l'image de base ou dans le Gestionnaire de couches, cliquez sur l'objet que vous désirez déplacer.
3. Faites glisser l'objet jusqu'à son nouvel emplacement.

### Changer de couche

1. Sélectionnez un outil de sélection quelconque.
2. Dans l'image de base ou dans le Gestionnaire de couches, cliquez sur l'objet que vous désirez déplacer.
3. Cliquez sur  pour placer l'objet sur la couche supérieure.  
Cliquez sur  pour placer l'objet une couche au-dessus.  
Cliquez sur  pour placer l'objet une couche au-dessous.  
Cliquez sur  pour placer l'objet sur la plus basse couche se trouvant au-dessus de l'image de base.



Créer des objets



Notions fondamentales concernant la gestion des objets



Masquer et afficher les objets

## Trouver les objets

1. Sélectionnez l'image dans laquelle vous désirez rechercher des objets.
2. Ouvrez la Boîte magique et sélectionnez le Gestionnaire de couches.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où dans le Gestionnaire de couches et choisissez l'une des commandes de tri.
4. Faites défiler les diapos des objets pour trouver l'objet que vous recherchez.



Notions fondamentales concernant la gestion des objets



Déplacer les objets



Masquer et afficher les objets

## Dupliquer

### Objets

Dupliquer un objet revient à placer une copie exacte de l'objet ou du groupe sélectionné dans la même image. Pour dupliquer un objet :

1. Sélectionnez l'objet ou le groupe.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet quelconque et choisissez "Dupliquer".

### Images

Dans le menu Edition, choisissez Dupliquer. Puis choisissez la commande appropriée dans le menu secondaire. Trois options vous sont proposées :



**Image de base avec objets** copie l'image de base et les objets tels qu'ils sont dans la nouvelle image.  
(Ctrl+D)



**Image de base avec objets fusionnés** fusionne les objets dans l'image de base dans la nouvelle image.



**Image de base** ignore tous les objets qui n'ont pas été fusionnés.



Copier



Utiliser le Presse-papiers

### **Masquer et afficher les objets**

1. Sélectionnez l'objet que vous désirez masquer ou afficher. (Les objets masqués ne peuvent être sélectionnés qu'à partir du Gestionnaire de couches.)
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet et choisissez "Propriétés".
3. Pour masquer un objet dans l'image, ne sélectionnez pas Afficher. Pour le rendre visible, sélectionnez Afficher.



Notions fondamentales concernant la gestion des objets

Créer des objets

## Editer les objets

1. Sélectionnez l'objet ou le groupe que vous désirez éditer.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet et choisissez "Propriétés".
3. Définissez le niveau de transparence de l'objet ainsi que le mode de détermination de la transparence. (Un haut niveau de transparence permet de mieux voir en transparence l'image de base ou tout objet se trouvant au dessous de l'objet édité.)
4. Cliquez sur Visualiser pour regarder l'effet produit.
5. Cliquez sur OK.



Peindre comme objet



Fusionner les objets avec l'image de base




Créer des bords doux pour la fusion




Fusionner les images

## Corriger des erreurs

### Annuler

Dans le menu Edition, choisissez “Annuler avant” et sélectionnez la dernière étape que vous désirez annuler. (Le nombre d’étapes que vous pouvez annuler dépend des paramètres définis dans Préférences PhotoImpact.) 

### Répéter

Dans le menu Edition, choisissez “Répéter jusqu’à” pour appliquer à nouveau les commandes que vous avez annulées avec “Annuler avant”. 

### Recommencer

Si vous désirez annuler plus d’opérations que celle données dans la liste Annuler avant, ou bien si vous ne vous souvenez pas où vous en étiez, dans le menu Fichier, choisissez “Restaurer”. Cette commande ferme puis rouvre l’image courante en écartant tous les objets ajoutés et toutes les modifications apportées depuis le dernier enregistrement de l’image.





### Fusionner les objets avec l'image de base

1. Sélectionnez l'objet que vous désirez appliquer à l'image de base.
2. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris et choisissez "Fusionner". Pour appliquer en une seule fois tous les objets à l'image, choisissez "Fusionner tout".

**Remarque :** Une fois qu'un objet a été fusionné, ce n'est plus un objet. Si des fusions de bords ou des effets de transparence ont été appliqués avant la fusion, il sera peut-être très difficile de resélectionner les objets.



Créer des bords doux pour la fusion

Fusion des images

## Appliquer des filtres et des effets

### Instantanément



Faites glisser l'effet désiré, le filtre ou la texture dans l'image à partir de la galerie dans la Boîte magique. ou bien



Cliquez deux fois sur l'effet, le filtre ou la texture désiré dans la Boîte magique.

### Automatiquement

1. Sélectionnez l'image à laquelle appliquer un effet ou un filtre.
2. Dans le menu Format ou le menu Effet, choisissez la commande désirée.
3. Choisissez la diapo qui affiche le meilleur exemple de la façon dont vous désirez modifier l'image.
4. Si aucune des diapos ne vous semble satisfaisante, cliquez sur Options et continuez à partir de l'étape 3 de la Définition personnalisée ci-dessous.

### Remarques :

Les filtres et effets ne peuvent appliqués visuellement que si l'option Afficher exemples rapides a été sélectionnée dans l'onglet PhotoImpact de la boîte de dialogue Préférences.

Certains effets et filtres ne disposent pas d'exemples rapides.

### Définition personnalisée

1. Sélectionnez l'image à laquelle appliquer un effet ou un filtre.
2. Dans le menu Format ou le menu Effet, sélectionnez la commande désirée.
3. Ajustez la définition pour que l'image visualisée prenne l'apparence que vous désirez.
4. Cliquez sur Visualiser.
5. Cliquez sur OK pour accepter la définition, sur Continuer pour retourner à la boîte de dialogue et procéder à de nouveaux réglages, sur Annuler et Répéter pour retourner à une vue antérieure ou à une vue postérieure, sur Annuler pour retourner à l'image sans appliquer le filtre.



[Editer à l'oeil nu](#)



[Styliser vos images](#)




[Prendre une image comme base d'une autre](#)

### **Changer le papier peint du bureau**

1. Dans le menu Format, choisissez "Papier peint".
2. Choisissez "Mosaïque" pour remplir le bureau avec des copies de l'image placées sous forme de mosaïque.  
Choisissez "Centré" pour placer une copie de l'image au centre de l'écran. (Windows utilise la dernière copie enregistrée de l'image sélectionnée comme papier peint.)



## Réglages automatiques

1. Dans le menu Format, choisissez "Processus automatique". 
2. Si vous désirez accomplir un seul réglage, sélectionnez tout simplement le réglage désiré.
3. Si vous désirez effectuer plusieurs réglages, choisissez "Lot".
4. Appuyez sur les boutons des réglages que vous désirez effectuer. La séquence dans laquelle les réglages sont effectués apparaît au bas de la boîte de dialogue.
5. Pour modifier la séquence, faites glisser le bouton au bas de la boîte de dialogue sur le point désiré dans l'ordre désiré.
6. Pour enlever un item d'une séquence, cliquez sur son bouton de façon à le faire ressortir.
7. Cliquez sur Visualiser pour observer les résultats produits sur l'image avant d'appliquer les réglages.
8. Cliquez sur OK pour accepter les paramètres.



## Styliser vos images

1. Ouvrez la Boîte magique et sélectionnez la Galerie de styles ou la Galerie de textures.
2. Cherchez l'impression que vous désirez créer et faites-la glisser dans l'image.

**Remarque :** Vous pouvez également appliquer des styles à partir de la boîte de dialogue Style en choisissant "Style" dans le menu Format.




Editer à l'oeil nu


Prendre une image pour base d'une autre


## Régler la balance des couleurs

1. Sélectionnez la partie de l'image que vous désirez corriger.

2. Dans le menu Format, choisissez "Balance." (*Raccourci -- Ctrl+L*) 

3. Choisissez l'onglet Subtile pour choisir une couleur devant être un gris neutre, un blanc pur ou un noir pur. Choisissez Manuelle pour attribuer aux couleurs de l'image la nuance désirée.

 Si vous choisissez l'onglet Subtile, cliquez dans l'image visualisée ou bien tapez une valeur de couleur pour la nuance neutre. (Jetez un coup d'oeil aux valeurs RVB sous la fenêtre de visualisation. Les composants des gris neutres ont la même valeur.)

 Si vous choisissez Manuelle, cliquez sur la diapo qui affiche l'effet désiré. Vous pouvez répéter cette action pour accentuer l'effet.


4. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Pour un contrôle plus fin de la balance des couleurs, utilisez la commande "Tableau des couleurs" dans le menu Format.




 Ajuster les couleurs à l'écran



 Utiliser plus efficacement le spectre des couleurs réelles (Tableau des couleurs)

### Utiliser plus efficacement le spectre des couleurs réelles

1. Sélectionnez l'image que vous désirez corriger.
2. Dans le menu Format, choisissez "Tableau des couleurs". (*Raccourci -- F8*).
3. Sélectionnez l'onglet Clarté Moyenne Ombre.
4. Ajustez le graphique de sorte que la courbe représente les couleurs ou nuances prévalantes de l'image. Ajustez le canal Général pour affecter la luminosité. Ajustez les autres canaux pour affecter les couleurs liées à la couleur sélectionnée et à sa couleur complémentaire.
5. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Pour procéder rapidement à des réglages, ou bien pour visualiser les modifications que vous avez apportées, essayez d'utiliser la commande Balance des couleurs dans le menu Format. 



Ajuster les couleurs à l'écran



Régler la balance des couleurs



### Remplacer l'image de base

1. Dans le menu Fichier, choisissez "Placer: Comme image de base".
2. Sélectionnez l'image désirée et cliquez sur OK.

**Remarque :** Lorsque vous remplacez l'image courante par une image d'une taille différente, la taille de l'image est modifiée en conséquence. Si la nouvelle image est plus petite, il est possible que les objets soient repositionnés. Si la nouvelle image possède un type de données ou une résolution différents, PhotoImpact les modifie pour qu'ils correspondent à ceux de l'original.



Supprimer des données

Peindre



## Convertir en CMJN

1. Sélectionnez l'image à convertir.

2. Dans le menu Format, choisissez "Type de données: Partager en CMJN". 

3. PhotolImpact crée quatre nouvelles images en niveaux de gris, une pour chaque canal. Enregistrez chaque image sous le format niveaux de gris, en étant sûr de bien pouvoir vous rappeler quel canal chaque image représente.



Pourquoi convertir les types de données ?




Convertir les images



Combiner de CMJN

## Combiner de CMJN

1. Assurez-vous que vous possédez bien quatre images compatibles à combiner ouvertes dans l'espace de travail PhotoImpact.
2. Sélectionnez une des images en niveaux de gris que vous désirez combiner.
3. Dans le menu Format, choisissez "Type de données: Combiner de CMJN". 
4. Dans la boîte de dialogue Combiner de CMJN, sélectionnez une image pour chaque canal de couleur parmi les images disponibles dans l'espace de travail.
5. Cliquez sur OK.



Pourquoi convertir les types de données ?




Convertir en CMJN



Convertir les images

## Afficher et masquer la règle

Dans le menu Affichage, cochez "Règle".

**Remarque** : Pour modifier la configuration de la règle, sélectionnez le bouton Unité situé sur le côté droit de la barre d'état et choisissez une nouvelle unité de mesure. 



Changer les modes

Placer les barres d'outils

## Fusion des images

### Peindre

La plupart des outils de peinture possèdent un paramètre Bords doux qui vous permet de fusionner progressivement les nouvelles formes dessinées dans l'image de base. Plus la valeur est élevée, plus la zone de fusion est grande.

### Objets

1. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, et choisissez "Propriétés".
2. Dans la boîte de dialogue Propriétés: objet, définissez une valeur pour le Contour. Plus la valeur est élevée, plus la zone de fusion est importante.
3. Cliquez sur OK.



Créer des bords doux pour la fusion

## Prendre une image pour base d'un autre

1. Dans le menu Format, choisissez "Style".
2. Sélectionnez l'onglet Personnalisé.
3. Cliquez sur le bouton Charger et sélectionnez l'image de référence.
4. Sélectionnez un modèle comme base pour modifier l'image.



**Intensité** modifie la luminosité de l'image pour qu'elle s'approche plus de celle de l'image de référence.



**Saturation** modifie la richesse des couleurs pour qu'elle s'approche plus de celle de l'image de référence.



**Chrominance** teinte l'image des couleurs les plus prévalantes dans l'image de référence.

5. Cliquez sur OK.



Ajuster les couleurs à l'écran



Régler la balance des couleurs

## Tracer une image ou une marque

### Sélection

1. Utilisez les outils de sélection pour créer une marque de forme irrégulière ou bien sélectionnez un objet de forme irrégulière.
2. Dans le menu Edition, choisissez "Tracer: Marque de sélection".
3. Définissez la tolérance pour déterminer la densité des points de contrôle pour l'image tracée. Plus la tolérance est réduite, plus le nombre de points placés est élevé et plus le résultat obtenu est précis, mais cela se fait au prix de la rapidité.
4. Définissez les Points de saut pour déterminer la précision avec laquelle PhotoImpact calcule chaque courbe entre les points de contrôle. Une valeur élevée dessine une ligne droite et donne un résultat moins précis, mais l'opération est plus rapide. Une petite valeur crée des courbes plus douces, mais l'opération est plus lente.
5. Cliquez sur OK. Quel que soit l'outil qui était actif, c'est l'outil Chemin qui devient alors l'outil actif.

### Image

1. Sélectionnez une image ou un objet.
2. Dans le menu Edition, choisissez "Tracer: Image".
3. Définissez la tolérance pour déterminer la densité des points de contrôle pour l'image tracée.
4. Définissez les Points de saut pour déterminer la précision avec laquelle PhotoImpact calcule chaque courbe entre les points de contrôle.
5. Définissez le seuil pour dire à PhotoImpact quels sont les pixels à inclure et à exclure de la trace. Tout pixel dont la valeur de luminosité (similaire aux niveaux de gris) est en deçà de la valeur du seuil sera inclus dans la figure. Tous les autres en seront exclus.
5. Cliquez sur OK. Quel que soit l'outil qui était actif, c'est l'outil Chemin qui devient alors l'outil actif.



Incurver les images

## Editer à l'oeil nu

Plusieurs outils et commandes possèdent des boîtes de dialogue qui proposent des images sous forme de diapos qui vous aident à décider quelles sont les modifications à apporter. Pour apporter une modification basée sur une diapo, il suffit de cliquer sur la diapo désirée, puis de cliquer sur OK.

### Cas particuliers



Les Effets ont une boîte de dialogue Exemples qui apparaît avant les boîtes de dialogue qui leur sont associées.. Si vous désirez un contrôle plus fin, le bouton Options vous permet d'accéder à la boîte de dialogue qui contient tous les contrôles. Si vous ne désirez pas utiliser la boîte de dialogue Exemples, cochez la case "Ne plus afficher ces exemples" ou bien ne cochez pas la case "Afficher exemples rapides" dans l'onglet PhotoImpact de la boîte de dialogue Préférences.



Certaines commandes telles que "Luminosité & contraste" proposent des modifications cumulées. Lorsque vous cliquez sur une diapo, la modification est effectuée et vous pouvez ensuite ajouter des modifications continuellement jusqu'à ce que vous refermiez la boîte de dialogue.



Appliquer des filtres et des effets

## Modifier Ma galerie.


### Enregistrer les paramètres effet

Plusieurs boîtes de dialogue des commandes Effet et Format possèdent un bouton Ajouter qui vous permet d'enregistrer vos paramètres préférés dans Ma galerie, dans la Boîte magique :

1. Dans la boîte de dialogue de la commande, cliquez sur Diapo pour personnaliser l'image diapo de cet effet.
2. Retournez à la boîte de dialogue précédente et cliquez sur Ajouter.
3. Tapez un nom pour l'effet et cliquez sur OK.
4. PhotoImpact place automatiquement l'effet dans l'onglet correct de Ma galerie.

**Remarque :** Certaines commandes, comme par exemple Mappage des tons, ne vous permettent pas d'utiliser une image diapo. A la place, elles vous proposent un graphique ou d'autres attributs de commandes vous permettant de créer un symbole visuel particulier pour les paramètres.

### Paramètres d'outils

Cliquez sur le bouton Ajouter situé à l'extrémité droite de la barre d'outils Attributs et tapez le nom pour le paramètre de l'outil. PhotoImpact le place automatiquement dans l'onglet correct de "Ma galerie". 



Notions fondamentales concernant la Boîte magique



## Utiliser le Presse-papiers

Outre les fonctions standard du Presse-papiers communes à tous les programmes Windows, PhotoImpact vous propose des fonctions spéciales à utiliser avec le Presse-papiers :



**Coller** PhotoImpact offre cinq façons de coller le contenu du Presse-papiers. Dans tous les cas, une fois qu'elles sont collées, les données du Presse-papiers deviennent un objet.



**Comme objet** insère les données du Presse-papiers dans le coin supérieur gauche de l'image sélectionnée sous forme d'objet flottant.



**Dans la sélection** Si une sélection existe dans une image, les données du Presse-papiers sont insérées dans cette sélection. Vous pouvez faire glisser les données dans n'importe quelle position à l'intérieur de la sélection. Une fois que les données ont été placées, la sélection devient un objet.



**Ajuster dans la sélection** redimensionne automatiquement les données du Presse-papiers pour qu'elles soient ajustées exactement à la sélection. La sélection devient un objet.



**Sous le pointeur** place le centre des données du Presse-papiers dans l'image à l'endroit où vous cliquez avec le bouton gauche de la souris.



**Comme nouvelle image** crée une nouvelle image à partir des données du Presse-papiers. (Si les données du Presse-papiers ont une forme irrégulière, PhotoImpact "fait la quadrature" des dimensions.)



**Menu secondaire Presse-papiers** se comporte comme le Gestionnaire de presse-papiers de Windows, à la différence près qu'il n'accepte que les données image.



Glisser-déplacer

## Supprimer des données

### Touche Supprimer

Lorsque vous appuyez sur supprimer, les données de l'image de base sont supprimées et remplacées par la couleur d'arrière-plan.

### Commande Supprimer

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet et choisissez "Supprimer".

### Effacer

Sélectionnez les outils d'effacement pour supprimer des données de l'image de base et les remplacer par la couleur d'arrière-plan.



**Tout** supprime tout ce que couvre le pointeur de la souris.







**Couleur sélectionnée** ne supprime que les pixels dont les valeurs correspondent aux valeurs sélectionnées dans la barre d'outils Attributs.









**Remplacer l'image de base**

## Remplissages avec des couleurs

### Remplissages pleins


1. Choisissez l'outil Pot de peinture. 
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le carré de couleur pour choisir la couleur de remplissage.
3. Choisissez Fusion pour déterminer comment appliquer la couleur de remplissage.  
 **Toujours** utilise toutes les valeurs de couleur.  
 **Teintes & saturation** teinte l'image en se basant sur la couleur.  
 **Teintes seulement** teinte l'image en se basant sur la richesse des couleurs.
4. Définissez la Similarité pour déterminer comment PhotoImpact définit la zone à remplir.
5. Cliquez sur l'objet, la sélection ou bien la zone à partir duquel ou de laquelle vous désirez commencer le remplissage.


### Remplissages avec des dégradés

1. Choisissez l'un quelconque des outils de remplissage Dégradé.   
  

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les carrés Couleur de départ et Couleur de fin pour sélectionner les couleurs de remplissage.
3. Choisissez Fusion pour déterminer comment la couleur de remplissage est appliquée.  
 **Toujours** utilise toutes les valeurs de couleur.  
 **Teintes & saturation** teinte l'image en se basant sur la couleur.  
 **Teintes seulement** teinte l'image en se basant sur la richesse des couleurs.
5. Cliquez sur l'objet, la sélection ou la zone à partir duquel ou de laquelle vous désirez commencer le remplissage, puis faites glisser le pointeur de la souris jusqu'à l'endroit où vous désirez que la couleur de fin soit placée. Les zones éligibles se trouvant entre ces deux points seront remplies avec les couleurs de départ et de fin.

**Remarque :** Vous pouvez également réaliser des remplissages de couleurs en utilisant la commande Remplir du menu Edition.



 Remplissage avec des motifs

 Utiliser le Presse-papiers

### Remplissage avec des motifs

1. Sélectionnez l'objet ou la zone à remplir. Si rien n'est sélectionné, c'est l'image entière qui sera remplie.
2. Dans le menu Edition, choisissez "Remplir".
3. Sélectionnez le motif ou la couleur que vous désirez utiliser pour le remplissage et cliquez sur OK.

**Remarque :** Pour un remplissage de dégradés, utilisez les outils de remplissage. Vous pouvez également utiliser l'outil Pot de peinture pour remplir avec une couleur solide.



Remplissages avec des couleurs



Utiliser le Presse-papiers

## Joindre deux images

1. Assurez-vous que les images que vous désirez joindre sont toutes deux des images en niveaux de gris ou en couleurs réelles RVB et qu'elles sont ouvertes dans l'espace de travail de PhotoImpact.
2. Sélectionnez une des images à joindre. (Peu importe laquelle.)
3. Dans le menu Edition, choisissez "Assembler".
4. Sélectionnez l'autre image à assembler.
5. Faites glisser les images de façon à les placer dans le bon ordre.
6. Sélectionnez l'option Manuelle et sélectionnez "Réglages automatiques".
7. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur un point de référence de l'image originale.
8. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur un point de l'autre image qui devrait se trouver près du point sur lequel vous avez cliqué à l'étape 7.
9. Cliquez sur OK.



## Changer les images en indexé couleurs

### Changer les couleurs individuellement

1. Dans le menu Format, choisissez "Tableau des couleurs".
2. Dans le boîte de dialogue Tableau des couleurs, cliquez sur le carré de couleur affichant la couleur que vous désirez changer.
3. Dans la boîte de dialogue Couleur de cellule sélectionnez la couleur désirée et cliquez sur OK.
4. Lorsque le tableau des couleurs a pris l'apparence que vous désirez, cliquez sur OK pour retourner à l'image.

### Changer la palette entière

Dans le menu Format, choisissez "Tableau des couleurs". Puis cliquez sur Charger pour remplacer la palette de couleurs existante par une palette que vous avez précédemment enregistrée.




Ajuster les couleurs à l'écran



Utiliser plus efficacement le spectre des couleurs réelles

### Créer une nouvelle image

1. Dans le menu Fichier, choisissez "Nouveau". 
2. Choisissez un type de données, une taille d'image et une résolution.
3. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Vous pouvez également créer de nouvelles images en convertissant ou en dupliquant des images existantes.



Ouvrir les images



Convertir les images



Dupliquer

## Ajuster les couleurs à l'écran

Ajustez la luminosité, le contraste et la balance des couleurs des images comme vous le feriez avec les contrôles dynamiques que comportent de nombreux postes de télévision modernes.



Ajustez le contraste.



Ajustez la luminosité.



Ajustez le canal Rouge.



Ajustez le canal Vert.




Ajustez le canal Bleu.




Utiliser plus efficacement le spectre des couleurs réelles




### Trouver une partie d'une image

1. Cliquez sur l'icône du Visionneur. 
2. Faites glisser le cadre du Visionneur là où vous désirez faire un gros plan.


**Remarque :** Le Visionneur n'est disponible que lorsque les barres de défilement horizontal et/ou vertical apparaissent dans la fenêtre active.

 Faire un zoom avant ou arrière

## Sélectionner avec précision

1. Créez une sélection approximative avec l'un quelconque des outils de sélection. 



2. Sélection l'outil Brosse masque. Un masque teinte recouvre l'image à l'exception de l'endroit où se trouve la sélection. 

3. Si la couleur du masque actuel est trop proche des couleurs de l'image, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le carré de couleur de la barre d'outils Attributs pour sélectionner une couleur plus appropriée.

4. Utilisez le bouton gauche de la souris pour ajouter une sélection à l'image. Utilisez le bouton droit de la souris pour enlever la sélection. (Ou bien choisissez Ajouter ou Soustraire dans le menu déroulant Mode de la barre d'outils Attributs.)

5. Lorsque vous avez terminé votre sélection, sélectionnez un autre outil pour accomplir une autre action.

### Remarque :

PhotoImpact désactive la plupart des commandes de menu pendant que la brosse masque est active. Ces commandes redeviennent disponibles dès que vous sélectionnez un autre outil.

Vous ne pouvez pas annuler les actions effectuées avant de cliquer avec l'outil Brosse masque.



Sélections rectangulaires et elliptiques



Sélections libres



Sélectionner par couleur



Créer une bordure

## Ajouter des effets enfichables

### Les effets enfichables Ulead

Les effets enfichables Ulead sont installés automatiquement dans votre système pendant le processus d'installation. Pour les utiliser dans PhotoImpact :

1. Dans le menu Fichier, choisissez "Préférences".
2. Cliquez sur l'onglet PhotoImpact et cochez la case "Charger les effets enfichables au démarrage".

### Autres effets enfichables compatibles

Pour ajouter à PhotoImpact des effets fournis par d'autres sociétés :

1. Installez les effets enfichables en suivant les instructions données dans la documentation qui les accompagne. Assurez-vous de bien noter le nom et le chemin du dossier dans lequel vous les installez.
2. Faites une copie de sauvegarde du fichier ULEAD32.INI (situé dans votre dossier Windows par défaut).
3. Ouvrez le fichier ULEAD32.INI original et créez une section PLUG IN si elle n'existe pas encore, en ajoutant la mention suivante :  
[PLUG IN]
4. Pour chaque dossier contenant des effets enfichables, ajouter une ligne ayant la syntaxe suivante :  
PLUGINDIRn = *unité:nom du dossier*  
où *n* est un nombre croissant, commençant par 1 pour le premier dossier.
5. Dans le menu Fichier de PhotoImpact, choisissez "Préférences".
6. Cliquez sur l'onglet et cochez la case "Charger les effets enfichables au démarrage".



Exemple



## Glisser-déplacer

Utiliser la fonction Glisser-déplacer pour accélérer et faciliter le travail d'édition :



**D'un endroit à un autre** Faites glisser les objets des images ou de la Librairie d'objets dans l'espace de travail de PhotoImpact ou dans une autre image. L'objet se déplace jusqu'à sa nouvelle destination. Pour garder un objet à son emplacement original tout en le faisant glisser vers un autre emplacement, appuyez sur la touche Ctrl tout en le faisant glisser.



**Remplir en mosaïque** Appuyez sur T tout en faisant glisser et en déplaçant l'objet dans une image. PhotoImpact remplit l'image cible d'une mosaïque composée de copies de l'objet.



**Marque de sélection** Appuyez sur M tout en faisant glisser et en déplaçant un objet dans une image. PhotoImpact remplit l'image cible d'une mosaïque composée de copies de l'objet.




**Effets et textures de la Boîte magique** Faites glisser un effet ou une texture de la Boîte magique dans une image pour l'appliquer à l'image.



Utiliser le Presse-papiers

## Incurver du texte

1. Sélectionner l'outil Texte. 
2. Sélectionner l'objet texte que vous désirez incurver.
3. Dans la barre d'outils Attributs, sélectionnez Chemin dans la liste déroulante Mode.
4. Faites glisser les points de contrôle jusqu'à ce que vous obteniez la forme désirée.
5. Sélectionnez Objet ou Sélection dans la liste déroulante Mode pour ajouter le texte incurvé à l'image.

**Remarque :** Si vous apportez un changement quelconque au texte alors que les outils Texte ou Chemin ne sont pas sélectionnés, le texte perd son caractère de texte et devient un objet ordinaire.




Incurver les images

Peindre du texte

Tracer une image ou une marque

Dessiner un objet avec un chemin

## Peindre du texte

1. Sélectionnez l'outil Texte. 
2. Cliquez sur l'endroit où vous désirez insérer le texte.
3. Tapez le texte dans la boîte Entrée de texte.
4. Sélectionnez une police, une taille et un style dans la barre d'outils Attributs.
5. Cliquez sur le carré de couleur pour accéder à Ulead Color Picker de façon à changer la couleur du texte.  
(Cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color Picker.)
6. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Pour éditer un texte existant, sélectionnez l'outil Texte et cliquez deux fois sur l'objet texte que vous désirez modifier.



Incurver les images



Incurver du texte





Tracer une image ou une marque



Dessiner un objet avec un chemin

## Dessiner un objet avec un chemin



1. Sélectionnez l'outil Chemin. 
2. Dans la barre d'outils Attributs, sélectionnez Chemin dans la liste déroulante Mode.
3. Cliquez sur le bouton Editer et cochez "Nouveau chemin". 
4. Cliquez sur l'endroit où vous voulez commencer à dessiner l'objet.
5. Pour dessiner une courbe, faites glisser la souris sur le point suivant en donnant la forme ; pour dessiner une ligne droite, déplacez le pointeur de la souris sur le point suivant et cliquez.
6. Cliquez deux fois pour fermer la forme.
7. Pour éditer la forme ou ajouter des points, cliquez sur le bouton Editer et cochez "Editer le chemin existant". Ne cochez pas la case Edition libre de la barre d'outils Attributs pour conserver les points de contrôle angulaires lorsque vous éditer la forme.
8. Cliquez sur le carré de couleur pour accéder à Ulead Color Picker de façon à changer la couleur du texte. (Cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu Color Picker.)
9. Sélectionnez Objet ou Sélection dans la liste déroulante Mode et ajoutez le texte incurvé à l'image.



Incurver les images

Tracer une image ou une marque

## Incurver des images

1. Sélectionnez l'outil Chemin. 
2. Cliquez sur le bouton Editer et ne sélectionnez aucune des deux commandes de menu. 
2. Sélectionner l'objet vectoriel que vous désirez incurver. Le curseur change de forme quand il se trouve sur un objet pouvant être édité.
4. Dans la barre d'outils Attributs, dans la liste déroulante mode, sélectionner chemin pour qu'il apparaisse en pointillés. (Si vous êtes déjà en mode chemin, vous devrez peut-être d'abord sélectionner Objet, puis Chemin pour obtenir les points de contrôle.)
5. Faites glisser les points de contrôle jusqu'à ce que vous obteniez la forme désirée.
6. Sélectionnez Objet ou Sélection dans la liste déroulante Mode pour ajouter le texte incurvé à l'image.

**Remarque :** Si vous apportez un changement quelconque au texte alors que les outils Texte ou Chemin ne sont pas sélectionnés, il devient un objet ordinaire.



Incurver du texte



Peindre du texte



Tracer une image ou une marque



Dessiner un objet avec un chemin



## Notions fondamentales concernant la Boîte magique



Cliquez sur le bouton Aligner la boîte magique dans la barre d'outils Standard pour redimensionner automatiquement la fenêtre d'image courante et la Boîte magique pour qu'elles occupent ensemble tout l'espace de travail.



Appuyez sur le bouton Boîte magique pour afficher la Boîte magique. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour la masquer.



Plusieurs items disposent d'onglets permettant de classer leur contenu.



En faisant glisser les items des galeries sur une image, vous attribuez à la sélection courante les paramètres de l'item.



En fonction du type de données, il se peut que certains items de la Boîte magique ne soient pas disponibles pour toutes les images.




Notions fondamentales concernant la gestion des objets



Notions fondamentales concernant la Librairie d'objets

## Peindre

1. Sélectionnez un outil de Peinture. 



2. Définissez la forme et la taille de la brosse ainsi que les autres caractéristiques dans la barre d'outils Attributs.

3. Choisissez une couleur de peinture à partir de la palette de couleurs. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un carré de peinture pour changer la couleur courante.

4. Faites glisser la souris sur l'image là où désirez peindre.









Peindre comme objet

Cloner

Peindre un effet

Peindre les objets sur d'autres images

## Peindre comme objet

1. Positionnez les objets là où désirez qu'ils soient dans l'image.
2. Sélectionnez l'outil Brosse masque. 
3. Dessinez une sélection ayant la forme et la taille de l'objet que vous désirez peindre.
4. Sélectionnez un outil de Sélection quelconque. 
-   

5. Cliquez sur l'image avec le bouton droit de la souris et choisissez "Convertir en objet".
6. Déplacez le nouvel objet pour qu'il se trouve au-dessus des autres objets éventuels que vous désirez qu'il recouvre. 
- 

7. Peignez l'image que vous désirez ajouter dans le nouvel objet.



Peindre


Cloner

Peindre un effet

Peindre les objets sur d'autres images

## Cloner

Vous pouvez cloner d'une image sur une autre, des objets sur l'image de base, d'un objet à l'autre, ou de l'image de base aux objets.

1. Sélectionnez l'outil Clone image. 
2. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur l'image ou l'objet à partir duquel vous désirez réaliser le clonage.
3. Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris là où vous désirez cloner l'image.



Peindre




Peindre un effet



Peindre les objets sur d'autres images

## Peindre un effet

Cette opération est plus facile à effectuer dès après avoir fusionné les objets avec l'image de base ou bien vers la fin de votre séance d'édition de façon à apporter les touches finales.

1. Sélectionnez un outil Retouche. 



2. Définissez la forme et la taille de la broche, ainsi que les autres caractéristiques, à partir de la barre d'outils Attributs.

3. Faites glisser le pointeur de la souris sur l'image de base là où vous désirez peindre.




Peindre comme objet

Cloner

Peindre un effet

Peindre les objets sur d'autres images

## Peindre les objets sur d'autres images

1. Sélectionnez l'outil Clone objet. 
2. Cliquez sur le bouton Ouvrir et sélectionnez le fichier UFO PhotoImpact qui contient les objets que vous désirez peindre sur une autre image. (Vous pouvez également sélectionner une image sans objet pour la peindre comme objet dans une autre image. PhotoImpact utilise l'image de base comme objet.)
3. Définissez les paramètres Clone objet pour l'espacement et l'emplacement des objets clonés.
4. Dans le menu Options, sélectionnez Stamp pour placer un objet du fichier sélectionné à l'étape 1 là où vous cliquez selon le niveau qu'il occupe dans ce fichier. Chaque clic place un nouvel objet.

Sélectionnez Traînée pour peindre les objets à mesure que vous faites glisser le pointeur de la souris sur l'image.





Peindre





Peindre un effet


## Changer les modes

Vous pouvez organiser rapidement l'espace de travail pour qu'il convienne au mieux à vos besoins d'édition en basculant entre les modes. A partir de la barre d'outils Standard, cliquez sur le bouton Disposition et choisissez le mode ou les composants d'écran désirés. 


 **Mode Basique** affiche uniquement la barre d'outils Standard. Ce mode peut être le mode idéal pour numériser et régler rapidement les images sans se casser la tête. Tous les outils essentiels pour affiner l'image se trouvent dans la barre d'outils Standard.

 **Mode Intermédiaire** ajoute la Palette d'outils et la barre d'outils Attributs à l'espace de travail. Dans ce mode, vous pouvez mener à bien la plupart des tâches d'édition, mais ce mode manque légèrement de facilité lorsqu'il s'agit de faire des ajustements précis.

 **Mode Avancé** affiche tous les items de PhotoImpact à l'exception de la Palette de commandes. Ce mode vous permet de contrôler plus facilement les couleurs, les filtres et les effets spéciaux.

 Vous pouvez également sélectionner individuellement les items de l'espace de travail et accéder à la boîte de dialogue Barre d'outils pour contrôler les Info-bulles et l'apparence des boutons.

  Placer les barres d'outils

 Afficher et masquer la règle

Tous les pixels noirs dans la sélection sont opaques. Les pixels blancs sont clairs. Les pixels gris sont partiellement transparents, leur degré de transparence dépendant de la plus ou moins grande proximité de leurs valeurs par rapport au blanc et au noir.



Dans le modèle de couleurs RVB, une couleur neutre est une couleur dont les valeurs R, V et B sont identiques. Regardez sous la fenêtre de visualisation pour voir les valeurs RVB courantes pour l'image, et cliquez lorsque le pointeur de la souris se trouve sur une couleur (un pixel) auquel vous voulez attribuer une valeur parfaitement neutre.

L'onglet Manuelle change les couleurs de l'image conformément au cône TSL. La diapo immédiatement à droite de la diapo de référence change l'image vers le rouge. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres couleurs clés sont magenta (coin inférieur droit), bleu (coin inférieur gauche), cyan (en face de rouge), vert (coin supérieur gauche), et jaune (coin supérieur droit). En cliquant progressivement sur les carrés, vous pouvez changer les couleurs pour obtenir la teinte désirée.

Par exemple, si vous avez installé Power Tools de Kai dans votre système dans le dossier C:\KPT, voici ce que vous devez ajouter à la fin de votre fichier ULEAD32.INI

```
[PLUG IN]  
PLUGINDIR1 = C:\KPT
```

Le présent fichier d'aide contient des rubriques concernant un choix de boîtes de dialogue qui apparaissent dans vos programmes PhotoImpact. Vous pouvez accéder à ces rubriques par l'intermédiaires de ces boîtes de dialogue ou en parcourant le fichier d'aide principal associé à chacun des programmes PhotoImpact.

## Boîte de dialogue Vent / Souffle

Ces effets créent l'impression d'une image balayée par le vent. L'effet Vent produit la sensation d'un vent de faible à fort balayant l'image. L'effet Souffle produit plutôt un effet de vent soufflant en tempête.



**Direction** Choisissez la direction du vent.



**Déplacement** Définissez une valeur plus élevée pour créer l'impression d'un vent plus violent.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



### Boîte de dialogue Affiner

Permet d'afficher plus distinctement les bords dans une image.



**Niveau** Choisissez une valeur plus élevée pour des bordures plus visibles.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Ajouter du bruit

Produit des mouchetures dans une image.



**Distribution** Choisissez Unie pour distribuer de façon uniforme le bruit sur l'ensemble de l'image. Choisissez Variée pour concentrer le bruit sur certaines parties de l'image plutôt que d'autres.



**Variance** augmente la variance de façon à créer un effet encore plus moucheté.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Mosaïque

Trouble l'image en y créant des blocs en faisant la moyenne des valeurs des pixels de chaque bloc.



**Axe X** définit la largeur (exprimée en nombre de pixels) de chaque carré.



**Axe Y** définit la hauteur (exprimée en nombre de pixels) de chaque carré.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Carré** Cochez la case Carré pour donner à chaque bloc l'aspect d'un carré parfait.

**Remarque :** Si la taille de bloc définie ne permet pas aux blocs de recouvrir l'image de façon régulière, les blocs sont découpés à partir du coin supérieur droit.





## Boîte de dialogue Sphère

Produit sur l'image un effet semblable à celui d'un appareil photo grand angle.



**Lumière** Choisissez l'angle de la source lumineuse qui éclaire l'image.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



### Boîte de dialogue Punch / Pincement

Punch repousse le centre de l'image comme s'il était placé sur la face extérieure d'une sphère. Pincement resserre le centre de l'image comme s'il était placé sur la face intérieure d'une sphère.



**Puissance** Choisissez une valeur plus élevée pour obtenir un effet plus prononcé.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Tourbillon

Tord l'image et lui donne une forme tourbillonnante.



**Direction** Choisissez une déformation dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



**Degrés** Définissez le degré de rotation à appliquer. Plus le nombre choisi est élevé, plus la déformation est importante.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Vague

Ajoute des vagues à l'image comme si elle se reflétait dans l'eau.



**Direction** Choisissez Centre pour créer des vagues partant du centre et s'étendant en un mouvement circulaire. Choisissez Bord pour que les vagues semblent passer sur l'image.



**Fréquence** Choisissez une valeur plus élevée pour augmenter le nombre de vagues.



**Amplitude** Choisissez une valeur plus élevée pour produire des vagues plus grandes.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Aquarelle

Enrichit les couleurs d'une image pour simuler l'apparence d'une aquarelle.



**Coups de pinceau** Choisissez Fin pour produire de petits coups de pinceau. Choisissez Large pour des coups de pinceau plus gros.



**Humidité** Définissez une valeur élevée pour ajouter les marbrures caractéristiques des peintures riches en eau.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Teintes & saturation

Contrôle la balance et l'intensité des couleurs dans une image.



**Teintes** En utilisant la valeur spécifiée, modifiez la valeur de la teinte de chaque pixel de l'image. Par exemple, un pixel jaune devient bleu si vous attribuez à sa teinte la valeur 180.



**Saturation** Ajoutez ou enlevez de la couleur d'une image. En réduisant la saturation au maximum, vous obtenez une image en niveaux de gris ; en l'augmentant au maximum, vous obtenez une image ayant des couleurs très riches.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



## Boîte de dialogue Mappage des tons



Mappe



Clarté Moyenne Ombre

Redistribue la distribution des couleurs dans une image de façon à profiter mieux de l'ensemble de la gamme des couleurs disponibles. Cette fonction très souple vous permet de remédier aux déséquilibres de couleurs ; vous pouvez également ajouter, accentuer ou enlever des ombres, améliorer les contrastes et enrichir les images.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Histogramme** Faites glisser la courbe pour remapper la distribution des couleurs selon vos besoins. Le graphique en gris montre la distribution des couleurs courante de l'image. La courbe montre comment les couleurs seront mappées dans l'image lorsque vous aurez cliqué sur OK. L'axe horizontal représente les valeurs des couleurs de l'image courante, et l'axe vertical représente les valeurs finales. Une diagonale rouge partant du coin inférieur gauche et allant jusqu'au coin supérieur droit indique aucune modification.



**Auto** Cliquez sur le bouton Auto pour ajuster automatiquement les paramètres Clarté et Ombre de façon à utiliser l'ensemble de la gamme des couleurs possibles pour le canal sélectionné.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Clarté** Remappe les couleurs dans l'image en commençant par les couleurs sombres. Plus la valeur choisie est élevée, plus l'image est claire ; plus la valeur est basse, plus l'image est foncée.



**Moyenne** Remappe les couleurs de l'image en se concentrant sur les couleurs "intermédiaires". Si la courbe s'incurve vers le haut, l'image s'obscurcit. Si elle s'incurve vers le bas, l'image s'éclaircit.



**Ombre** Remappe les couleurs de l'image en commençant par les couleurs sombres. Plus la valeur choisie est élevée, plus l'image est claire ; plus la valeur est basse, plus l'image est foncée.



**Histogramme** Si les pics de l'histogramme ne sont pas clairs, modifiez ce paramètre pour afficher un graphique plus parlant.



**Canal** Choisissez un canal de couleur pour remapper les couleurs. En choisissant Général, vous affectez tous les canaux simultanément. Vous pouvez régler le canal général et chaque canal de couleur indépendamment les uns des autres.



**Aperçu instantané** Cochez cette case pour afficher instantanément les modifications dans l'image. Même si les modifications sont répercutées dans l'image, elles ne seront pas appliquées tant que vous n'avez pas cliqué sur le bouton OK.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



## Boîte de dialogue Mappage des tons



**Mappe**



Clarté Moyenne Ombre

Redistribue la distribution des couleurs dans une image de façon à profiter mieux de l'ensemble de la gamme des couleurs disponibles. Cette fonction très souple vous permet de remédier aux déséquilibres de couleurs ; vous pouvez également ajouter, accentuer ou enlever les ombres, améliorer le contraste, et enrichir les images.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Histogramme** Faites glisser la courbe pour remapper la distribution des couleurs selon vos besoins. Le graphique en gris montre la distribution des couleurs courante de l'image. La courbe montre comment les couleurs seront mappées dans l'image lorsque vous aurez cliqué sur OK. L'axe horizontal représente les valeurs des couleurs de l'image courante, et l'axe vertical représente les valeurs finales. Une diagonale rouge partant du coin inférieur gauche et allant jusqu'au coin supérieur droit indique aucune modification.



**Egaliser** Cliquez sur ce bouton pour égaliser la courbe de mappage après l'avoir modifiée à la main. Ainsi, les modifications apportées à l'image sembleront plus naturelles.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Canal** Choisissez le canal à éditer. Général affecte principalement la luminosité et le contraste. Les autres canaux affectent spécifiquement les couleurs.



**Points de contrôle** Cochez cette case pour ajouter des points de contrôle à la courbe de mappage. Vous pourrez ainsi réassigner plus facilement des valeurs de couleur.



**Cumulatif** Cochez cette case pour ajouter toutes les modifications que vous apportez à la courbe de mappage aux modifications précédentes.



**Améliorer** Choisissez les courbes de mappage ou fonctions prédéfinies à partir d'une liste.



**Charger** Utilisez un fichier de mappe enregistré précédemment pour remapper les couleurs.



**Enregistrer** Enregistrez les paramètres de mappage courants dans un fichier afin de pouvoir les réutiliser ultérieurement dans une autre image.



**Aperçu instantané** Cochez cette case pour afficher instantanément les modifications dans l'image. Même si les modifications sont répercutées dans l'image, elles ne seront pas appliquées tant que vous n'avez pas cliqué sur le bouton OK.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.





## Boîte de dialogue Relief

Affiche une image sous forme de relief monochrome sur une surface solide.



**Lumière** Choisissez la direction des ombres portées sur l'image et spécifiez quelles sont les parties devant être mises en relief. Si la source lumineuse se trouve au-dessus, les zones sombres sembleront surélevées. Si la source lumineuse se trouve au-dessous, elles sembleront enfoncées.



**Couleur** Cliquez pour sélectionner une nouvelle couleur pour l'image.



**Profondeur** permet de définir la profondeur de l'effet de relief. Plus la valeur choisie est élevée, plus l'effet de relief est prononcé.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Luminosité & contraste

Permet d'éclaircir ou d'assombrir une image et de faire ressortir ou bien d'atténuer certaines parties de l'image.



**Aperçus** L'image du centre montre ce que donnent les paramètres actuels sur l'image. Cliquez sur l'une des autres images pour régler les paramètres et placer au centre l'image sur laquelle ces effets sont appliqués.



**Aperçu instantané** Cochez cette case pour refléter instantanément les modifications sur l'image réelle. Les modifications ne seront effectivement appliquées qu'après que vous aurez cliqué sur le bouton OK.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Luminosité** Choisissez une valeur plus élevée pour produire une image plus brillante.



**Contraste** Choisissez une valeur plus élevée pour que les demi-teintes apparaissent de façon plus évidente.



**Variation diapo** permet de contrôler l'importance de la modification apportée lorsque vous cliquez sur une fenêtre de visualisation externe.



**Canal** Spécifiez quel est le canal de couleur à régler.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Restaurer** restaure tous les paramètres de la boîte de dialogue en leur redonnant la valeur qu'ils avaient lorsque la boîte de dialogue a été ouverte.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



## Boîte de dialogue Gaussien

Estompe une image en évaluant les valeurs de couleur de tous les pixels de l'image et en les faisant approcher de la valeur la plus répandue dans l'image.



**Variance** Choisissez une valeur plus élevée pour estomper plus l'image. A mesure que la valeur choisie s'élève, l'image s'approche de plus en plus de la couleur la plus présente dans l'image.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Accentuer les contours

Augmente le contraste dans l'image en rendant les contours plus visibles.



**Niveau** Choisissez une valeur plus élevée pour produire un clip plus dur, des contours définis avec une plus grande précision.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Estomper

Produit l'impression d'une image manquant de mise au point.



**Niveau** Sélectionnez pour estomper plus ou moins l'image.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Moyenne

Donne à l'image un aspect plus doux en évaluant les valeurs de couleur de tous les pixels de l'image et en leur attribuant une valeur plus proche de la valeur de pixel moyenne.



**Carré** Choisissez des dimensions plus importantes pour une image plus douce. A mesure que la taille augmente, la mise au point de l'image se détériore.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Flou

Rend une image floue comme si le sujet ou l'appareil photo avait bougé lors de la prise de vue.



**Lumière** Choisissez le type de flou désiré.



**Caméra** simule un mouvement de l'appareil.



**Naturelle** simule un mouvement de la source lumineuse.



**Objet** simule un mouvement du sujet.



**Angle** Choisissez la direction du flou.



**Décalage** Définissez le niveau d'intensité du flou.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Puzzle

Brise l'image en carrés et les dispose comme s'il s'agissait d'un puzzle avec des carrés à faire glisser.



**Arrière-plan** Cliquez sur ce carré pour sélectionner une autre couleur pour les bordures des carrés.



**Carré** Définissez la taille (exprimée en nombre de pixels) de chaque carré. Si la taille des carrés ne permet de remplir complètement l'image, les carrés sont découpés à partir du coin inférieur droit.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.





## Boîte de dialogue Carreau

Divise l'image en carreaux et les déplace comme s'ils avaient été placés ou déplacés sur l'image.



**Arrière-plan** Cliquez pour sélectionner une nouvelle couleur pour les bordures des carrés.



**Carré** Définissez la taille (exprimée en nombre de pixels) de chaque carreau. Si la taille ne permet pas de remplir complètement l'image, les carrés sont découpés à partir du coin inférieur droit.



**Valeur** Plus la valeur est élevée, plus l'ordre des carreaux est aléatoire. Une valeur de 0 crée un effet de carreaux bien organisés.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Facette

Divise l'image en carreaux et les déplace de façon à simuler l'apparence d'une image vue à travers une vitre cassée.



**Carré** Définissez la taille (exprimée en nombre de pixels) de chaque carreau. Si la taille ne permet pas de remplir complètement l'image, les carrés sont découpés à partir du coin inférieur droit.



**Valeur** Plus la valeur est élevée, plus l'ordre des carreaux est aléatoire. Une valeur de 0 crée un effet de carreaux bien organisés.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



### Boîte de dialogue Chaud / Froid

Ajoute de la teinte à une image pour produire une impression plus chaude ou plus froide.



**Couleur** Choisissez la teinte que vous désirez appliquer.



**Niveau** Définissez une valeur plus élevée pour obtenir une teinte plus forte. A mesure que le niveau s'élève, la teinte devient plus dominante.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Gros / Mince

Gros grossit l'image au centre. Mince compresse l'image au centre.



**Niveau** Définissez une valeur plus élevée pour grossir plus (Gros) ou compresser plus (Mince) l'image.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Sélectionnez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Visualiser

Montre comment PhotoImpact va modifier l'image si vous acceptez les paramètres de filtre courants. La fenêtre Options de visualisation s'affichant dans le coin inférieur droit propose les options suivantes :



**OK** Acceptez les modifications et continuez l'édition.

**Annuler** N'appliquez pas ce filtre à l'image et retournez à l'édition.

**Annuler / Répéter** Comparez l'image avant et après avoir appliqué les effets.

**Continuer** Retournez à la boîte de dialogue du filtre pour ajuster les paramètres.

### Thumbnail Boîte de dialogue Diapo

Vous permet de choisir la partie de l'image qui apparaît dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue lorsque vous appliquez un filtre. Cela peut être utile si vous voulez vous concentrer sur une partie de l'image en particulier, ou pour changer l'agrandissement de la fenêtre de visualisation. Cela vous permet aussi de choisir une image pour ajouter des paramètres de filtre à Ma galerie.



**Image entière** modifie l'échelle de l'image entière pour qu'elle remplisse l'ensemble de la fenêtre de visualisation.



**1x** Sélectionnez la partie de l'image à afficher agrandie pour qu'elle occupe l'ensemble de la fenêtre de visualisation.



**Taille personnalisée** Sélectionnez une partie quelconque de l'image à afficher dans la fenêtre de visualisation. PhotoImpact redimensionne automatiquement les zones plus grandes que la fenêtre de visualisation.



### Boîte de dialogue Ajouter à Ma galerie

Enregistre les paramètres courants de la boîte de dialogue dans Ma galerie, dans la Boîte magique, en vue d'une utilisation future.



La **Fenêtre de visualisation** affiche l'image telle qu'elle apparaîtra dans Ma galerie.



**Nom de l'échantillon** Tapez pour cette définition du filtre un nom qui vous permettra de vous rappeler quels sont ses effets et quand l'utiliser.



## Boîte de dialogue Style



**Prédéfini**



Personnalisé

Choisissez parmi une liste de teintes prédéfinies pour créer une ambiance spéciale pour l'image. Si l'image n'est pas un objet, elle en devient un une fois que le style a été appliqué.



**Diapo** Cliquez sur ce bouton pour définir la zone de l'image à afficher dans la fenêtre de visualisation.



**Style** Sélectionnez un style dans la liste déroulante ou bien en faisant défiler les choix qui se présentent et en cliquant sur celui que vous désirez.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affectent l'image réelle avant de les appliquer.





## Boîte de dialogue Style



Prédéfini



Personnalisé

Appliquez une teinte originale à une image en prenant pour base les caractéristiques d'une autre image.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Image référence** montre une diapo de l'image dont le style servira de base aux modifications.



**Charger** Cliquez sur ce bouton pour sélectionner l'image à afficher dans le cadre Image référence situé au-dessus.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Modèle** Cochez l'option qui identifie les caractéristiques de l'image de référence que vous désirez appliquer à l'image courante.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image avant de les appliquer.



## Boîte de dialogue Balance des couleurs



Subtile



Manuelle

Vous permet de choisir une couleur dans une image pour en faire la base des tons neutres.



**Fenêtre de visualisation** Cliquez sur la zone de l'image contenant la couleur que vous voulez transformer en ton neutre.



**Zoom avant** augmente l'agrandissement de la fenêtre de visualisation pour que vous puissiez choisir la couleur avec plus de précision.



**Zoom arrière** diminue l'agrandissement de la fenêtre de visualisation pour que vous puissiez voir une plus grande partie de l'image.



**1x** redimensionne l'image pour qu'elle apparaisse à sa taille normale.



**Adapter à la fenêtre** redimensionne l'image à la plus grande taille possible pour qu'elle remplisse entièrement la fenêtre de visualisation.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Couleurs** Choisissez la couleur à convertir en niveaux de gris en fonction de sa valeur de couleur.



**Aperçu instantané** Cochez cette case pour afficher instantanément les modifications dans l'image réelle. Même si les modifications apparaissent dans l'image, elles ne seront pas appliquées avant que vous ne cliquiez sur le bouton OK.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



## Boîte de dialogue Balance des couleurs



Subtile



**Manuelle**

Vous permet de modifier visuellement la teinte dominante dans une image.



**Aperçus** L'image du centre montre la définition courante de l'image. Cliquez sur l'une des autres images pour modifier la définition, et placer au centre une image ayant cette définition.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Variation diapo** Contrôlez l'intensité de la variation de l'image lorsque vous cliquez sur une diapo extérieure.



**Restaurer** restaure tous les paramètres de la boîte de dialogue tels qu'ils étaient lorsque la boîte de dialogue a été ouverte.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



## Boîte de dialogue Mise au point

Règle la mise au point d'une image.



**Ajustement automatique** Cochez cette option pour que PhotoImpact choisisse la meilleur mise au point possible pour l'image.



**Estomper - Affiner** Définissez une valeur pour faire ressortir les bordures et les contours. Choisissez une valeur plus faible pour adoucir les bords et réaliser des effets de fusion entre les bords.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Niveau

Modifie le nombre des divisions pour les canaux de couleurs dans l'image. Cela revient généralement à réduire le nombre total des couleurs utilisées dans l'image et de créer une image de type poster.



**Niveau** Définissez le nombre de divisions de couleurs à autoriser pour le canal sélectionné. Plus le nombre de divisions est faible, moins il y aura de couleurs au total.



**Canal** Précisez quel est le canal de couleur à régler.



**Aperçu immédiat** Cochez cette case pour afficher instantanément les changements dans l'image réelle. Bien qu'elles apparaissent dans l'image, les modifications ne seront appliquées que lorsque vous appuierez sur OK.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Boîte de dialogue Effet personnalisé

Déforme les données de l'image en remappant l'emplacement des pixels sur un plan. La façon la plus facile d'utiliser ce filtre est de sélectionner une méthode en cliquant sur le bouton Méthodes. Puis, après avoir examiné la mappe, procédez à un réglage fin pour obtenir l'effet que vous désirez.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Mappe** Faites glisser la courbe pour agrandir ou rétrécir les pixels. La partie gauche du graphique représente le centre de l'image ; la partie droite représente les quatre bords de l'image. Si la courbe forme une pente abrupte, l'image est rétrécie ; si elle forme une pente douce, elle est agrandie.



**Points de contrôle** Cochez cette case pour placer des points de contrôle dans le graphique. Il vous sera ainsi plus facile de dessiner la courbe voulue. Tapez le nombre de points que vous désirez dans la boîte de saisie Points.



**Entrée Sortie** affiche les assignations de pixels courante et remappée correspondant à la position de la souris sur la Mappe.



**Méthodes** Cliquez sur ce bouton pour commencer avec une mappe de référence. L'option Adoucir permet de réduire les formes pointues apparaissant sur la courbe de la mappe courante.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Charger** Utilisez un fichier matrice précédemment enregistré pour remapper les couleurs.



**Enregistrer** Enregistrez les paramètres de la matrice courante en vue de leur utilisation future avec une autre image.



## Boîte de dialogue Filtre personnalisé

Crée des effets personnalisés en modifiant les valeurs de couleur des pixels en les alourdissant contre les pixels avoisinants. La façon la plus simple d'utiliser ce filtre est de sélectionner d'abord une méthode en cliquant sur le bouton Exemples. Puis, après avoir examiné la matrice et les autres paramètres de filtre, vous pouvez procéder à un réglage fin pour obtenir l'effet désiré.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



**Matrice** Tapez une valeur représentant le poids relatif de chaque pixel lorsque sont calculées les nouvelles couleurs de pixel. La boîte du centre donne le pixel actuellement modifié.



**Réinitialiser** redonne à la grille son apparence d'origine.



**Charger** Utilisez un fichier de matrice enregistré précédemment pour remapper les couleurs.



**Enregistrer** Enregistrez les paramètres de la matrice courante dans un fichier en vue de les utiliser ultérieurement dans une autre image.



**Test** Cliquez sur ce bouton pour voir dans la fenêtre de visualisation de droite comment les modifications affectent l'image. (Cette opération est plus rapide que celle qui consiste à appuyer sur le bouton Visualiser, mais l'image obtenue est moins claire.)



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Exemples** Cliquez sur ce bouton pour afficher quelques exemples de mappes pour vous aider à démarrer.



**Symétrie** Sélectionnez une option pour vous aider à ajouter plus rapidement des facteurs dans les cases correctes.



**Division** Tapez une valeur qui ramène les valeurs de couleur de tous les pixels à une valeur comprise entre 1 et 256. Pour obtenir de meilleurs résultats, ce nombre devrait être égal à la somme de tous les facteurs présents dans la matrice. (Si la somme est égale à zéro, le facteur choisi devrait être 1.)



**Décalage** Définissez une valeur à ajouter à chaque pixel après le calcul de la matrice. Les valeurs positives éclaircissent l'image, les valeurs négatives l'assombrissent.



**Inverser** Appliquez les couleurs complémentaires des couleurs calculées par le filtre. Par exemple les pixels noirs deviendront blancs.



## Boîte de dialogue Déformation

Déforme certaines zones localisées de l'image en vous permettant de faire glisser des points de contrôle.



**Image de référence** Faites glisser les points de la grille pour définir la déformation de l'image.



**Aperçu** montre comment l'effet de déformation courant affectera l'image. (Appuyez sur le bouton Test pour mettre à jour cet aperçu.)



**Grille** Choisissez le type de grille à placer sur l'image. Une petite grille vous donne un contrôle plus précis sur les modifications.



**Points de contrôle** Cochez cette case pour placer des points de contrôle aux intersections de la grille. Ne cochez pas la case pour enlever les points de contrôle. Une grille sans points de contrôle vous donne une vue plus précise de l'image originale.



**Test** Cliquez sur ce bouton pour voir dans la fenêtre de visualisation de droite comment les modifications affectent l'image. (Cette opération est plus rapide que celle qui consiste à appuyer sur le bouton Visualiser, mais l'image obtenue est moins claire.)



**Restaurer** redonne à la grille son apparence d'origine.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.





## Boîte de dialogue Processus automatique

Permet de résoudre automatiquement les problèmes les plus fréquemment rencontrés sur les images. Appuyez sur chacun des réglages désirés pour les placer dans l'ordre dans la barre séquence. Si vous désirez modifier cet ordre, il vous suffit de faire glisser l'icône du réglage concerné à la place désirée. Pour enlever un réglage de la barre séquence, il vous suffit de le faire glisser hors de cette barre ou de cliquer à nouveau sur son bouton.

La boîte de dialogue Processus automatique vous propose les réglages suivants :



**Redresser** intègre une ligne droite bien définie servant comme base pour faire pivoter l'image de façon à la rendre parfaitement horizontale ou verticale.



**Découper** découpe les espaces blancs sur les bords de l'image.



**Moirure** adoucit les motifs non désirés induits par le tramage.



**Mise au point** fait une mise au point sur l'image.



**Luminosité** rend plus claires les images sombres et plus sombres les images claires.



**Contraste** accentue le contraste dans l'image.



**Balance** corrige les couleurs de l'image pour que l'ensemble du spectre de couleurs soit utilisé.

La boîte de dialogue comporte les boutons suivants :



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Restaurer** efface les réglages mis dans la barre séquence.



L'origine (c'est-à-dire l'intersection entre les lignes horizontale et verticale) représente une valeur de pixel de 0. Les bords supérieur et droit représentent des valeurs de pixel de 256. Pour les niveaux de gris, ou le canal général, cela signifie que la ligne va du plus clair au plus sombre. Pour les couleurs, cela signifie que la ligne va de la couleur complémentaire à la couleur actuelle.

## Boîte de dialogue Unsharp Mask

Affine l'image en soustrayant un montant déterminé des valeurs de pixel moyennes dans la taille de cellule spécifiée pour chacun des pixels de cette cellule.



**Facteur** Définissez un facteur élevé pour un contraste plus fort.



**Ouverture** Définissez une ouverture plus petite pour réduire le phénomène de pixélisation.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.





Choisissez Intensité pour rapprocher la luminosité de l'image de celle de l'image de référence.

Choisissez Saturation pour rapprocher la richesse des couleurs de celle de l'image de référence.

Choisissez Chrominance pour teinter l'image conformément aux couleurs de l'image de référence.

Les valeurs positives s'ajoutent au total, ce qui a généralement pour effet d'éclaircir l'image. Les valeurs négatives donnent généralement des résultats plus sombres.

## Boîte de dialogue Fondu

Crée pour l'image un effet de tremblement.



**Direction** Choisissez la direction du tremblement de l'image.



**Visualiser** Cliquez sur ce bouton pour voir comment les modifications affecteront l'image réelle avant de les appliquer.



**Diapo** Choisissez une partie de l'image active à afficher dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue.



**Ajouter** Ajoutez les paramètres de cette boîte de dialogue à Ma galerie.



## Assistance technique



Assistance technique



### **Comment prendre contact avec nous**

Avant de nous contacter, veuillez rassembler les informations ci-dessous, pour que nous puissions vous apporter une assistance optimale :



Nom du programme et numéro de série.



Nature du problème.



Tout message d'erreur ou boîte de dialogue affichés lorsque le problème s'est produit.



Informations concernant le système : type de microprocesseur, système d'exploitation, et tout autre programme en cours d'exécution lorsque le problème s'est produit.

Si vous nous écrivez ou si vous nous envoyez une télécopie, veuillez joindre à votre envoi une copie imprimée des fichiers suivants :



AUTOEXEC.BAT



CONFIG.SYS



WIN.INI



ULEAD32.INI

**Remarque :** Vous pouvez ouvrir la plupart de ces fichiers en une seule fois en exécutant SYSEDIT.EXE, qui se trouve dans votre répertoire Windows.



# Comment prendre contact avec nous



## Assistance technique

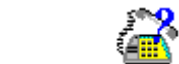


Comment prendre contact avec nous

Cliquez ci-dessous pour obtenir des informations concernant la façon de nous contacter.

Amérique du Nord et du Sud

International



Téléphone



Télécopie



Courrier



BBS



E-Mail





## Lire cette Aide



Qu'est-ce que...?



Lire cette aide

La présente aide vous offre plusieurs moyens de parcourir plus facilement les diverses rubriques.



Pour aller à la rubrique affichée.



Affiche des informations supplémentaires pour aider la compréhension.



Affiche des trucs ou des conseils pour vous aider à travailler plus efficacement.



Pour retourner au début d'une page après avoir fait défiler la fenêtre principale.



Appelez-nous au  
**886-2-764-8599**

Envoyez-nous une télécopie au  
**886-2-764-9599**

Ecrivez-nous à

**Ulead Systems, Inc.**  
**10 F, 111 Tung Hsing St,**  
**Taipei, Taiwan, R.O.C.**

Contactez le BBS Ulead au  
**886-2-764-7585** 19200 bps (N,8,1)

Appelez-nous au  
**(310)-523-9393**

ou au numéro vert suivant si vous êtes aux Etats-Unis  
**1-800-858-5323**

Envoyez-nous une télécopie au  
**(310)-523-9399**

Ecrivez-nous à

**Ulead Systems, Inc.**  
**970 West 190th Street, Suite 520**  
**Torrance, CA 90502**



Contactez le BBS Ulead au

**(310)-523-9389** 19200 bps (N,8,1)

Envoyez-nous du courrier électronique (E-Mail) à

**[support@ulead.com](mailto:support@ulead.com)**

### Boîte de dialogue Gestionnaire de lots



**Opération** Choisissez la commande que vous désirez répéter dans la liste déroulante. **Remarque** : Fermer rapidement ferme toutes les images sélectionnées sans les enregistrer. Capture émet un avertissement avant d'exécuter cette opération.



**Images/Fichiers** Choisissez les images auxquelles vous désirez appliquer cette commande.



**Tout** Sélectionnez toutes les images ouvertes dans l'espace de travail.



**Désélectionner** Désélectionnez toutes les images sélectionnées.

**Remarque** : Cliquez deux fois n'importe où dans l'espace de travail pour ouvrir la boîte de dialogue Gestionnaire de lots.



## Boîte de dialogue Propriétés

Vous permet d'obtenir des informations statistiques concernant l'image de la fenêtre active.



**Attributs** donne le type de données, les dimensions, la résolution et la taille du fichier s'il est ouvert.



**Fichier** donne le nom, le format, la méthode de compression, la taille du fichier enregistré, et d'autres informations concernant le fichier.



**Info album** Si l'image a été placée dans un album, cliquez sur ce bouton pour voir les informations d'album : nom de l'album, mots clés, et autres données de champs.



## Boîte de dialogue Fichier

Ce type de boîte de dialogue vous permet de décider du nom, de l'emplacement et des caractéristiques des fichiers lorsque vous les ouvrez ou les enregistrez. Ces boîtes de dialogue peuvent comprendre plusieurs ou toutes les commandes suivantes :



**Rechercher dans/Enregistrer dans** Cherchez le dossier désiré.



Affiche le contenu du prochain dossier parent.



Crée un nouveau dossier.



Donne la liste des noms de fichiers.



Donne la liste des noms de fichiers avec les statistiques.



**Nom de fichier** Identifiez le ou les fichier(s) sélectionnés pour les enregistrer, les ouvrir ou les charger.



**Type de fichier** Sélectionnez un format de fichier particulier pour l'ouverture ou l'enregistrement.



**Informations** Affiche le type de données, la taille, la résolution et autres statistiques concernant le fichier.



**Visualiser** affiche une diapo de l'image sélectionnée. (Les images comportant des informations de prévisualisation sont affichées automatiquement.)



**Options** Définissez les options d'enregistrement spécifiques pour le format sélectionné. (Pas disponible pour tous les formats de fichiers.)



**Parcourir** Recherchez d'autres fichiers ou dossiers.



**Réseau** vous permet d'accéder aux dossiers partagés sur d'autres ordinateurs du réseau fonctionnant sous Windows.



**Dans l'album** Enregistre une image diapo du fichier dans l'album indiqué.



**Album** Sélectionnez ou créez un album pour les diapos.



Choisissez la compression JPEG pour obtenir les fichiers d'album les moins volumineux.

## Infos système

Ouvre la boîte de dialogue Infos système comportant des onglets qui montrent les informations des programmes Ulead concernant la mémoire, le disque dur et les effets enfichables.



## A propos des produits Ulead

Ouvre le document d'aide A propos de Ulead. Vous y trouverez des informations concernant l'histoire, la philosophie et les produits de la société Ulead Systems.



## Aide (?)

Vous permet d'accéder avec la souris à l'aide en ligne concernant un bouton, une commande ou un item de l'espace de travail.



## Rubriques d'aide

Ouvre la boîte de dialogue Rubriques d'aide dans laquelle vous pouvez rechercher des rubriques dans l'aide en ligne.

*(Raccourci - F1)*



## A propos de...

Donne des informations sur le copyright et autres concernant le programme.



## Switch

Ouvre un menu listant les autres programmes Ulead de façon à pouvoir y accéder rapidement.



## Cascade

Dispose toutes les fenêtres en diagonale dans l'espace de travail, du coin supérieur droit au coin inférieur gauche.

*(Raccourci -- Maj-F5)*



## Mosaïque verticale & Mosaïque horizontale

Distribue de façon régulière toutes les fenêtres ouvertes dans l'espace de travail.

*(Raccourci Mosaïque verticale -- Maj-F4)*



## Réorganiser les icônes

Réorganise les icônes de toutes les fenêtres minimisées en bon ordre au bas de l'écran.



## Fermer tout

Ferme tous les fichiers ouverts actuellement dans l'espace de travail.



## Fichiers récents

Montre les neuf derniers fichiers ouverts. Cliquez sur un fichier de la liste pour l'ouvrir dans l'espace de travail.

**Remarque :** Vous pouvez limiter le nombre maximum de noms de fichiers affichés avec la commande Préférences

dans le menu Fichier.



## Fichiers ouverts

Donne la liste des noms de tous les fichiers ouverts actuellement dans l'espace de travail. Cliquez sur un nom de fichier pour activer sa fenêtre.




## Quitter

Ferme le programme.



## Rechercher les fichiers

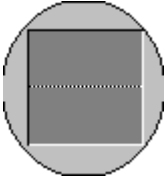
1. Dans la barre d'outils Standard, cliquez sur "Ouvrir". 
2. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, cliquez sur Parcourir.
3. Tapez un chemin et un nom de fichier pour restreindre la recherche dans le boîte de dialogue Parcourir.
4. Cliquez sur Balayer.
5. Choisissez dans la liste le fichier sur lequel vous désirez travailler et cliquez sur OK.





### Calibrer l’affichage

1. Dans le menu Fichier, choisissez “Préférences”.
2. Cliquez sur l’onglet Affichage.
3. Cochez Correction Gamma.
4. Augmentez ou diminuez la valeur Gamma jusqu’à ce que la boîte grise prenne une apparence qui ressemble à ceci :



**Remarque :** Pour ne plus voir les motifs du rectangle supérieur, placez-vous à environ six pieds (2 mètres) du moniteur.

5. Cliquez sur OK.



Pourquoi calibrer mon affichage ?

## Gérer la mémoire

1. Dans le menu Fichier, choisissez “Préférences”.
2. Cliquez sur l’onglet Mémoire.
3. Choisissez les répertoires dans lesquels enregistrer les informations temporaires. **Remarque** : Ne spécifiez pas deux répertoires temporaires sur le même lecteur ou sur la même partition.
4. Cochez l’option Limiter usage, et tapez une valeur définissant l’espace disque maximum pour que les programmes Ulead limitent l’espace disque qu’ils utilisent lorsqu’ils sont en cours d’exécution. Ne cochez pas cette option pour utiliser les valeurs par défaut de Windows.
5. Cochez l’option Limiter usage RAM, et tapez une valeur définissant la quantité de RAM maximum pour que les programmes Ulead limitent la quantité de RAM qu’ils utilisent lorsqu’ils sont en cours d’exécution. Ne cochez pas cette option pour utiliser les valeurs par défaut de Windows.
6. Cliquez sur OK.



Pourquoi gérer la mémoire ?

## Pourquoi calibrer mon affichage ?

Calibrer votre affichage permet d'obtenir des reproductions plus fidèles des images. Chaque moniteur est légèrement différent, et la température et l'environnement peuvent également jouer un rôle dans le mode d'affichage des couleurs. La procédure de calibration de Ulead utilise une image tramée noir et blanc, et la compare à la couleur qu'elle essaie d'émuler. Etant donné que le noir et le blanc représentent les extrêmes de votre moniteur, et que la couleur comparée est une valeur déterminée, vous pouvez régler votre moniteur pour obtenir de meilleurs résultats.

**Remarque :** Le calibrage de votre moniteur donnera des résultats excellents avec les programmes Ulead, mais n'affectera en rien l'affichage des images dans les autres programmes.



## Pourquoi gérer la mémoire ?

Le travail avec les images nécessite des ressources système importantes. Quelquefois, la gestion standard que Windows exerce sur la mémoire est insuffisante, de sorte que les programmes Ulead vous permettent d'optimiser la mémoire pour mieux répondre à vos besoins. Par exemple, si vous travaillez sur un réseau, il est possible que le lecteur de réseau possède d'un espace disponible plus important que votre lecteur local pour le stockage temporaire des données. Ainsi, les programmes Ulead vous permettent de spécifier l'emplacement des fichiers temporaires pour choisir un emplacement différent de l'emplacement standard défini par Windows. De même, vous pouvez ainsi réserver de la mémoire pour satisfaire certains besoins. En général, Windows exploite toute la mémoire disponible, mais en utilisant la gestion de la mémoire d'Ulead, vous pouvez limiter l'usage de la mémoire par Windows au profit des programmes Ulead.



Assurez-vous que vos répertoires temporaires sont situés sur un lecteur différent ou une partition différente.

Cela n'affecte pas les données réelles, cela affecte uniquement l'apparence pendant l'inactivité.

Choisissez une valeur inférieure pour éclaircir la moitié inférieure, une valeur supérieure pour l'assombrir.

Certains formats de fichiers ne proposent aucune option d'enregistrement. Dans ce cas, le bouton Options est inactivé.

Ce bouton apparaît uniquement lorsque vous travaillez sous Windows for Workgroups ou sous Windows 95.

## Zoom avant / Zoom arrière

Affiche les menus secondaires vous permettant de faire un zoom avant ou arrière sur l'image courante. Les taux d'agrandissement et de réduction proposés vont de 1/16 x à 16x.



## Ajuster / Ajuster par



**Ajuster** redimensionne l'image courante et lui donne la taille maximale pour qu'elle remplisse complètement une fenêtre.



**Ajuster par** propose un choix de tailles de fenêtres qui permettront à l'image entière de s'afficher dans la fenêtre choisie.



## Plein écran

Masque l'interface Windows, et remplit l'écran avec l'image courante. Si l'image est plus petite que l'écran, un cadre entoure l'image. Pour retourner à Windows, appuyez sur Echap.

(Raccourci -- Ctrl-U)



## Propriétés photo

Ouvre la boîte de dialogue Propriétés photo qui vous donne des statistiques concernant le fichier courant. La boîte de dialogue Propriétés comporte deux sections principales :



**Attributs** affiche le type de données, la taille de l'image et du fichier, et la résolution.



**Fichier** affiche le nom, le format, la méthode de compression et d'autres informations concernant le fichier.

(Raccourci -- Alt-Entrée)



## 1:1

Redimensionne l'image pour l'afficher à sa taille réelle (100 %).



## Fermer

Ferme l'image active sans interrompre la session de travail.

(Raccourci -- Ctrl-W)



## Ouvrir

Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir pour vous permettre de sélectionner les fichiers à placer dans l'espace de travail.

(Raccourci -- Ctrl-O)





Le présent fichier d'aide contient des rubriques concernant certaines boîtes de dialogue de vos programmes PhotoImpact. Vous pouvez accéder à ces rubriques par l'intermédiaire de ces boîtes de dialogue, ou bien en parcourant le fichier d'aide principal associé à chacun des programmes PhotoImpact.

### Boîte de dialogue TIF options d'enregistrement



**Format** Choisissez d'enregistrer le fichier en vue de l'utiliser soit sur un ordinateur compatible IBM PC ou sur un système Apple Macintosh.



**Compression** Choisissez la méthode de compression à appliquer au fichier.



**Bande** Essayez la valeur par défaut de 8. Si vous avez besoin d'un fichier plus petit, cela peut être utile d'augmenter la taille de bande.



**Mosaïque** Si la modification de la taille de bande ne permet pas de produire la compression nécessaire, essayez de modifier la taille de carreau.



**Différentiation horizontale** Si l'image contient des zones en couleurs solides (sans tramage), la différenciation horizontale peut améliorer la compression. Si l'image est moins uniforme et comporte des couleurs très dispersées, l'avantage obtenu est minime.



**Diapo info incluse** Lorsque vous enregistrez une diapo, le fichier produit est un peu plus grand. Mais cela permet à certains programmes d'afficher l'image sans avoir besoin de l'ouvrir réellement.



### **Boîte de dialogue IFF, PSD, UFO & TGA options d'enregistrement**

Choisissez Run Length Encoding (RLE) pour obtenir un fichier plus petit. Si vous rencontrez des problèmes, enregistrez à nouveau le fichier sans compression.



### Boîte de dialogue RAS options d'enregistrement



**Compression** Choisissez Run Length Encoding (RLE) pour obtenir un fichier plus petit. Si vous rencontrez des problèmes, enregistrez à nouveau le fichier sans compression.



**Ordre d'octet** Essayez d'abord Bit le plus significatif (MSB : Most Significant Byte).



**Ordre de couleur** Essayez d'abord BRV (Bleu, Rouge, Vert).



### Boîte de dialogue JPEG options d'enregistrement



**Niveau** Un niveau de compression plus élevé produit des fichiers plus petits, mais cela se fait au détriment de la qualité de l'image. La valeur par défaut de 70 offre une bonne compression sans affecter de façon significative l'apparence de l'image.



**Sous-échantillonnage** Les effets du sous-échantillonnage sont moindres dans les images comportant peu de couleurs ou des couleurs similaires. Choisissez 4-1-1 pour produire les plus petits fichiers. Choisissez Aucun pour obtenir la représentation la plus fidèle.



**Diapo info incluse** Lorsque vous enregistrez une diapo, le fichier produit est un peu plus grand. Mais cela permet à certains programmes d'afficher l'image sans avoir besoin de l'ouvrir réellement.



### Boîte de dialogue PIC options d'ouverture



**Crayon** Sélectionnez le crayon auquel vous désirez assigner une couleur.



**Couleur** Sélectionnez la couleur du crayon courant.



**Largeur** Définissez la largeur (en nombre de pixels) de l'image.



**Hauteur** Définissez la hauteur (en nombre de pixels) de l'image.



**Défaut** Cliquez sur ce bouton pour redonner respectivement aux paramètres Largeur et Hauteur les valeurs de 400 et 300 pixels.



### Boîte de dialogue Photo CD options d'ouverture



**Résolution** Choisissez la résolution d'image à utiliser pour l'ouverture des fichiers PCD.



**Type de données** Choisissez le type de données à utiliser pour l'ouverture ou l'affichage des fichiers PCD.



Les images Photo CD peuvent être affichées aux résolutions suivantes (nombre de pixels) :



128 x 192



256 x 384



512 x 768



1024 x 1536



2048 x 3072



Les images Photo CD peuvent être affichées en utilisant les types de données suivants :



RVB Couleurs réelles



Indexé 256 couleurs



Niveaux de gris

### Boîte de dialogue EPS options d'enregistrement



**Format** Le format ASCII est le format le plus couramment accepté mais il produit des fichiers plus volumineux. Les fichiers EPS binaires sont environ deux fois plus petits que les mêmes fichiers au format ASCII.



**Chemin clip** Choisissez une valeur inférieure pour tracer les formes des objets de façon plus précise dans le fichier EPS. Cela peut s'avérer utile si vous désirez ajouter du texte sur un chemin dans un autre programme.



**Diapo info incluse** Lorsque vous enregistrez une diapo, le fichier produit est un peu plus grand. Mais cela permet à certains programmes d'afficher l'image sans avoir besoin de l'ouvrir réellement.



### **Boîte de dialogue BMP options d'enregistrement**

Choisissez si vous voulez enregistrer le fichier sous forme de bitmap MS-Windows ou OS/2.



### Boîte de dialogue PNG options d'enregistrement



**Entrelacé** Cochez cette option pour permettre aux images de s'ouvrir progressivement lorsqu'elles sont visualisées en ligne. Cela risque d'augmenter la taille du fichier.



**Description** Assignez une brève description, des mots clés ou d'autres messages de texte à enregistrer avec l'image.



**Compression** Choisissez Compresser plus pour obtenir le plus petit fichier possible. Choisissez Compresser plus vite pour permettre aux images de s'afficher plus rapidement lorsqu'elles sont visualisées en ligne.



**Couleur d'arrière-plan** Cliquez le carré de couleur pour choisir la couleur qui constituera l'arrière-plan de l'image.



Un paramètre de compression de 0 permet une économie d'espace minime, mais produit une reproduction plus précise. La valeur 100 produit le fichier le plus petit possible, mais donne une reproduction moins détaillée.

**Remarque :** Ce paramètre est l'opposé du paramètre Qualité de certains autres programmes d'édition d'images JPEG.

L'avantage qu'il peut y avoir à sélectionner cette option dépend de l'image.

Les images comprimées JPEG couleurs utilisent un mode de couleur basé sur les valeurs de luminosité et de couleurs de chaque pixel. Mais la luminosité a une bien plus grande influence sur le rendu final de l'image lorsqu'elle est affichée. Dès lors, un bon moyen de produire des fichiers plus petits est d'écarter certaines informations de couleurs. C'est ce que l'on appelle le sous-échantillonnage. Le sous-échantillonnage 4-1-1 permet d'écarter 75% des informations de couleurs, tandis que 4-2-2 en écarte 50%. Aucune conserve toutes les informations.

Lorsque vous utilisez la compression, des tailles de bande plus importantes permettent des rapports de compression plus élevés. Cependant, certains programmes ne seront pas capables de lire les fichiers TIF ayant des tailles de bande importantes.



