

PhotoImpact

VERSION 3.0

Manuel d'utilisation

Ulead Systems, Inc.

Février 1996

Première édition française, février 1996
© 1992–1996, Ulead Systems, Inc.

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme et de quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris par photocopie, enregistrement, archivage dans un système de restitution, ou traduction en quelque langue que ce soit sans l'autorisation écrite et expresse de Ulead Systems, Inc.

Accord de licence

Le logiciel décrit dans ce document est régi par un accord de licence fourni avec le produit. Cet accord spécifie l'usage du produit.

Licences et marques déposées

ICILibrary © 1991–1992 C-Cube Microsystems.

Ulead Systems, Inc., le logo Ulead et MediaStudio sont des marques déposées de Ulead Systems, Inc. Tous les autres noms de produits et toutes les marques déposées ou non citées dans le présent manuel ne sont utilisés que dans un but d'illustration et demeurent la propriété exclusive de leurs propriétaires respectifs.

Echantillons et fichiers graphiques

Les fichiers fournis comme échantillon sur le CD-ROM peuvent être utilisés pour des raisons personnelles. Aucun droit n'est accordé pour des reproductions à but commercial, ou redistribution des fichiers exemples et échantillons.

Ulead Systems, Inc.

Etats-Unis:

970 West 190th Street, Suite 520
Torrance, CA 90502
Tél.: (310) 523-9393
Fax: (310) 523-9399

International:

10F, 111 Tung Hsing St
Taipei, Taiwan, ROC
Tél.: (+886) 2 764-8599
Fax: (+886) 2 764-9599

Table des matières

Bienvenue à PhotoImpact 7

Introduction 7

Assistant du manuel d'utilisation 8

Installation 9

Installer le lecteur Acrobat 9

Exécuter les programmes 10

Nouveautés de la version 3•0 10

PhotoImpact 11

Album 13

Utilitaires 14

Didacticiel 1:

Créer une brochure de voyage 15

Préparer la première image 16

Préparer la deuxième image 18

Sélectionner une partie d'une image 18

Effectuer une opération glisser-déplacer 19

Utiliser la baguette magique pour sélectionner une partie d'une image 20

Fusionner les bords d'un objet 21

Créer une bordure 21

Fusionner des objets 22

Préparer la troisième image 23

Peindre sur une image 23

Effacer des portions d'une image 24

Remplir les zones d'une image 25

Effectuer un remplissage en dégradé 26

Ajouter un titre 28

Créer un bord déchiré 29

Préparer la quatrième image 30

Découper une image 30

Utiliser la balance des couleurs 31

Appliquer un style à une image 33

Transformer une image 34

Sélections à main levée 36

Changer la couche d'un objet 38

Utiliser les contrôles de couleurs 38

Appliquer un bord doux 39

Ajouter un cadre et une ombre 40

Didacticiel 2:

Finir la brochure de voyage 41

Préparer la cinquième image 42

Cloner une image 43

Préparer la sixième image 44

Convertir un type de données 44

Utiliser la brosse masque pour sélectionner une zone d'une image 45

Colorer une portion de l'image 46

Préparer la septième image 48

Placer les images dans la brochure 54

Didacticiel 3:

Album 59

Cataloguer vos fichiers 60

Créer une base de données 61

Rechercher 66

Travailler avec des marques 68

Utiliser Album avec d'autres programmes 69

I: Principes de base de PhotoImpact 71

Personnaliser la façon de travailler 72

Options de préférences communes 74

Travailler avec des fichiers d'images 77

Ouvrir une image 77

Créer une nouvelle image 78

Appliquer une commande à des images multiples 79

Dupliquer des images 79

Enregistrer une image 80

Envoyer des images par courrier électronique 80

Utiliser la palette de commandes 81

Corriger des erreurs 81

Utiliser Annuler 81

Utiliser Répéter 82

Restaurer une image 82

Imprimer des images 82

Aperçu avant impression 82

Calibrer votre imprimante 83

Travailler avec des demi-teintes 84

Travailler avec des imprimantes PostScript 86

II: Opérations de base 87

Utiliser le Presse-papiers 88

Effectuer des opérations couper et copier 88

Effectuer une opération coller 88

Le sous-menu Presse-papiers 90

Retoucher automatiquement une image 90

Contrôler l'affichage d'une image 92

Effectuer un zoom sur une image 92

Ajouter une vue 93

Utiliser le visionneur 93

Ajuster une image dans sa fenêtre 94

Afficher des images plein écran 94

Effectuer des opérations OLE 95

III: Retoucher des images 97

Correction de couleurs 98

Couleur - introduction 98

Utiliser les commandes de correction de couleurs 98

Appliquer un style 101

Utiliser la galerie de styles 102

Appliquer un style 102

Style personnalisé 103

Les courbes de mappage 104

Utiliser le mappage des tons 104

Corriger des couleurs rapidement 106

Filtres et effets spéciaux 107

Appliquer des effets et des filtres 107

Modifier un effet ou un filtre 111

Déformer une image 111

Créer vos propres effets 112

Créer votre propre filtre 113

Changer votre papier peint 114

Ajuster une image pour vidéo 114

IV: Peindre 115

Travailler avec les couleurs 116

Utiliser la palette de couleurs 116

Utiliser les carrés de couleur 116

Sélectionner des couleurs du menu 116

Sélectionner des couleurs avec le compte-gouttes 118

Editer le tableau des couleurs d'une image indexé

couleurs 118

Enregistrer des tableaux de couleurs 119

Utiliser les outil de peinture 120

Travailler avec les attributs des outils 120

Enregistrer les attributs dans Ma galerie 122

Appliquer une couleur sur les bords 122

Retoucher des images 123

Effacer des couleurs 124

Cloner des parties d'une image 125

Remplir une zone avec des textures et des dégradés 126

Utiliser les outils Remplir 127

Glisser-déplacer des textures 128

Utiliser la commande Remplir 128

Effacer et glisser-déplacer pour remplir 129

Ajouter du texte sur une image 130

Placer un texte 130

Déformer un texte 130

V: Travailler avec des objets 131

Objets & sélections 132

Travailler avec des zone sélectionnée 132

Sélectionner des zones régulières 133

Sélectionner des zones irrégulières 133

Sélectionner des zones de couleurs similaires 134

Utiliser la brosse masque 135

Déplacer une marque de sélection 136

Préserver l'image de base 136

Créer des bords doux 137

Adoucir un bord de sélection 137

Sélectionner une bordure 138

Ajouter ou soustraire une sélection 138

Utiliser des masques en niveaux de gris 139

Créer un masque en niveaux de gris 139

Editer un masque en niveaux de gris 140

Utiliser un masque en niveaux de gris 140

Travailler avec des objets 141

Gérer les couches d'objets 141

Grouper des objets 142

Changer la couche d'un objet 142

Définir les propriétés d'un objet 143

Ajouter une ombre à un objet 144

Trier des objets 144

Copier et déplacer des objets 145

Dupliquer un objet 145

Supprimer un objet 145

Retrouver l'apparence originale d'un objet 145

Utiliser la librairie d'objets 146

Enregistrer des sélections dans la librairie d'objets 146

Enregistrer des sélections sous un fichier 147

Créer des groupes dans la librairie d'objets 147

Retrouver une image ou une sélection 148

VI: Transformer des images 149

Transformer des images 150

Découper une image 150

Redimensionner des images 150

Convertir des images 152

Couleurs réelles en CMJN 154

CMJN en couleurs réelles 155

Utiliser l'outil de transformation 155

Travailler avec des chemins 157

Les commandes Tracer 157

L'outil Chemin 158

VII: Acquérir des images 161

Avant de commencer 162

Acquérir des images 162

TWAIN 162

Sélectionner une source d'image 162

Acquérir une image 163

Acquérir une bonne image 166

Assembler des images 167

Assembler automatiquement 169

Assembler manuellement 170

Assembler avec des points de références 171

VIII: Album: Démarrer 173

Personnaliser la façon de travailler 174

Créer un album 177

Utiliser le rayon d'albums 178

Visualiser 179

Faire défiler un album 181

Utiliser Explorer pour visualiser des fichiers 182

Utiliser CD Browser pour visualiser

des Photo CD 183

Utiliser le Presse-papiers 184

Coller des données de champs dans un album 184

Imprimer des diapos 184

Utiliser la boîte à d'outils 185

Ajouter des programmes à la boîte à outils 186

Retirer un programme de la boîte à outils 186

Repositionner la palette d'outils 187

Effectuer des opérations glisser-déplacer 187

Glisser-déplacer sur la boîte à outils 187

Glisser-déplacer sur un autre programme de l'espace de travail 188

Glisser-déplacer des diapos entre albums 188

Glisser-déplacer des diapos entre onglets 188

Glisser-déplacer des diapos sur d'autres programmes 189

Travailler en mode compact 189

Effectuer des opérations OLE 189

Lier et incorporer des objets 190

IX: Travailler avec des albums 191

Maintenir des albums 192

Rafraîchir un album 192

Contrôler les diapos dans un album 192

Sauvegarder un album 193

Restaurer un album 194

Partager des albums sur un réseau 195

Envoyer un album 195

Editer les propriétés d'un album 196

insérer des diapos 198

Insérer des fichiers depuis un périphérique

TWAIN 200

Entrer des données de champs 201

Importer des données de champs 205

Exporter des données de champs 206

X: Gérer des diapos 207

Maintenir des diapos 208

Mettre à jour une diapo 208

Changer l'image d'une diapo 208

Relier des diapos à leurs fichiers associés 209

Annoter une diapo 210

Réarranger les numéros d'index des diapos 210

Maintenir les fichiers sources 210

Ouvrir et visualiser des fichiers 211

Convertir un format de fichier et/ou son type de données 212

Imprimer un fichier 212

Changer l'association de programme d'un fichier 212

Afficher les propriétés d'un fichier 213

Effectuer une projection de fichiers 213

Trouver des diapos 215

Critères et demandes de recherche 215

Opérateurs logiques 215

Opérateurs de recherche 216

Respecter la casse et mot entier 217

Effectuer une recherche 217

Utiliser la barre de recherche 219

Définir des marques 219

Assigner des marque 219

Visualiser des marques 221

Gérer des marques 221

Index 223

Bienvenue à PhotoImpact

Félicitations! Vous avez acquis Ulead PhotoImpact 3.0, le nouveau standard du traitement d'images pour les utilisateurs de Microsoft Office. Ce logiciel représente une nouvelle génération, mélangeant la puissance 32 bits de Windows 95 et une utilisation aisée. Les outils de séquences guidées et de processus automatique vous permettront de redresser, découper et ajuster vos images scannées, alors que la boîte magique vous donnera des choix visuels d'effets, de styles, de textures et de dégradés. La déformation libre de texte, le contrôle de couches et d'objets, et une variété d'outils de retouches ne représente que quelques-unes des autres caractéristiques qui font de PhotoImpact le complément parfait à n'importe quel bureau.

Introduction

Assistant du manuel d'utilisation	8
Installation	9
Nouveautés de la version 3•0.....	10



Assistant du manuel d'utilisation

Pour apprendre à utiliser PhotoImpact aussi rapidement et facilement que possible, utilisez l'assistant suivant. Il vous aidera à mieux localiser les informations qui vous paraissent importantes, et pertinentes à votre façon de travailler.

Je ne lis jamais les manuels

Aller à:

L'aide en-ligne. Elle est toujours sous la main et d'accès rapide. Elle vous donne les informations que vous voulez quand vous le voulez. Aussi, apprenez à utiliser les touches de raccourcis pour accélérer votre travail, particulièrement si vous êtes à l'aise avec votre souris et votre clavier en même temps.

J'ai utilisé les programmes de Ulead auparavant

Aller à:

Nouveautés, p. 10. Vous trouverez ici les nouvelles additions de cette version. Vous pouvez alors passer directement aux programmes et commencer à travailler. Si vous avez besoin d'aide pour la compréhension d'outils et de commandes, utilisez l'aide en-ligne. Il est aussi utile de jeter un coup d'oeil sur les travaux pratiques, en ligne et dans ce guide, pour avoir une meilleure idée des nouvelles améliorations.

Je suis un utilisateur débutant

Aller à:

Nouveautés, p. 10. Ceci vous donnera un aperçu général de PhotoImpact et ce qu'il peut faire pour vous. Une fois fini, essayez les travaux pratiques. Ils vous expliquent une partie des procédures les plus communes des programmes PhotoImpact et Album. Vous pouvez essayer aussi le didacticiel interactif de PhotoImpact (sur le CD PhotoImpact). Ceci offre des techniques avancées et fondamentales, vous permettant d'agir en unisson avec le programme, et d'apprendre – pas seulement en regardant, mais aussi en participant.

Je suis un utilisateur de bureau

Aller à:

Chapitre 8, Album: Démarrer, p. 173. Ceci vous montre comment vous pouvez intégrer tout votre travail via le programme Album. Une fois fini, essayez le didacticiel Album à la page 69, pour un exemple d'utilisation de Album et de Microsoft Word.

Installation

Le programme d'installation de PhotoImpact s'exécute dans Windows et contient des instructions complètes sur le procédé à suivre.

Pour installer PhotoImpact:

1. Lire l'accord de licence fourni avec le logiciel. (L'accord de licence est important: il contient diverses conditions légales que vous devez connaître.) Si vous acceptez les termes de l'accord, continuez avec l'installation.

Note: *Prenez un moment pour remplir la carte d'inscription pendant l'installation. Devenir un utilisateur enregistré vous donne droit aux informations de mise à jour de nos produits, de même qu'à l'assistance technique.*

2. Démarrer Windows.
3. Insérer le CD PhotoImpact dans votre lecteur CD. Windows devrait détecter le CD et automatiquement exécuter le programme d'installation. Si la caractéristique de détection automatique n'est pas activée, utilisez l'Explorateur de Windows pour exécuter le fichier **SETUP.EXE** directement depuis votre lecteur CD-ROM.

Suivre les instructions du programme d'installation.

Note: *Pour vous déplacer entre les zones de texte dans le programme d'installation, utilisez votre souris ou appuyez sur Tab (pas sur Entrée).*

Installer le lecteur Acrobat

Une copie électronique de ce guide est aussi disponible en format Adobe Acrobat (**PDF**). Exécutez le fichier **READER.EXE** (trouvé avec les fichiers de programme de PhotoImpact) et suivez les instructions d'installation. Après avoir installé avec succès le programme, utiliser Fichier>Ouvrir pour ouvrir le fichier **USRGUIDE.PDF** (CD PhotoImpact).

Exécuter les programmes

Pour exécuter les programmes de PhotoImpact, cliquez sur le bouton Démarrer> Programmes>Ulead PhotoImpact 3•0. (Ce sous-menu peut différer selon les choix faits pendant l'installation). Quand vous travaillez dans un des programmes, la méthode la plus facile pour exécuter un autre programme de PhotoImpact est le menu Switch, localisé sur la droite de la barre de menus.

Si vous n'êtes pas familier avec Windows 95, essayez de créer des raccourcis pour les programmes de PhotoImpact, en faisant glisser chaque programme **EXE** de l'Explorateur de Windows (par exemple, **IEDIT3.EXE**) sur votre bureau. Un raccourci est automatiquement créé et apparaît sur votre bureau. Pour exécuter le programme, vous pouvez simplement cliquer deux fois sur le raccourci.

Utiliser le bouton d'accès rapide

Par défaut, le programme d'installation fait apparaître l'utilitaire Ulead Quick Access sur la barre de tâches de Windows 95 chaque fois que vous lancez Windows. Cet utilitaire vous rend capable d'accéder rapidement à n'importe quel programme de PhotoImpact en cliquant sur le bouton Ulead sur la barre de tâches. Ceci est beaucoup plus rapide que l'utilisation de raccourcis.

Nouveautés de la version 3•0

Il y a eu plusieurs ajouts et mises à jour significatifs à cette version de PhotoImpact, le plus notable étant un changement de nom. PhotoImpact est en fait la dernière version de notre programme souvent primé, ImagePals. En 1992, pour ses débuts, ImagePals fut décrit comme une nouvelle classe de logiciel de traitement d'images et de gestion de graphiques, et a depuis régulièrement tenu la première place.

Avec cette version, ImagePals a été totalement redésigné pour le rendre compatible avec Microsoft Windows 95 et Office, de même que pour utiliser pleinement le nouvel environnement d'opération 32 bits. Nous avons donc décidé qu'un changement de numéro de version n'était pas suffisant: PhotoImpact était né.



PhotoImpact

PhotoImpact est un programme conçu pour Windows 95 qui annonce une nouvelle approche du traitement de l'image. Des résultats professionnels sont maintenant possibles avec un clic de la souris, pour une nouvelle productivité, que vous soyez un utilisateur novice ou expérimenté. Scannez une image, choisissez et appliquez les effets que vous voulez, et placez votre travail dans un document ou une présentation. Aucune caractéristique complexe, ou fonctions qui ne peuvent être annulées: le pouvoir du traitement d'images intuitif pour tous vos besoins d'affaires. La section suivante liste quelques-unes des fonctions principales de PhotoImpact:



L'édition par objet signifie que lorsque vous déplacez une sélection, collez une image, ou effectuez une transformation, vous créez automatiquement un objet. Ces objets peuvent être déplacés et manipulés sans la crainte d'affecter les autres objets ou l'image originale. Un contrôle de fusion puissant et des préférences d'objets signifie que vous pouvez définir précisément comment les objets dans une image agissent interactivement.

Les styles permettent d'éditer des images avec des améliorations pré définies que vous glissez-déplacez sur une image. L'image adopte les caractéristiques d'un style, tel qu'un coucher de soleil ou une teinte particulière. Vous pouvez même créer vos propres styles d'une image à une autre.

99 niveaux d'annulation/répétition vous donnent pleine liberté pour expérimenter avec des images.

L'édition de vecteur permet de convertir une image bitmap en une image vectorielle, ou de créer un graphique vecteur. Vous pouvez alors éditer ces graphiques, et le reconverter en objet ou sélection.

Les textes sur un chemin utilisent la technologie de courbe de Béziérs pour vous permettre de déformer librement un texte. Comme avec les objets, vous pouvez aussi retourner à n'importe quel texte appliqué et corriger des fautes d'orthographe, ou même le changer complètement.

Le processus automatique ajuste des images scannées rapidement. Vous pouvez redresser automatiquement une image, retirer la moirure, régler la luminosité et le contraste, et même découper; sélectionnez simplement les opérations vous voulez effectuer et cliquez sur OK – PhotoImpact fait le reste pour vous.

Les textures magiques permettent d'ajouter des textures naturelles et artificielles à vos images. Parfait pour remplir les zones d'une image qui paraissent ternes ou sans profondeur.

Les outils de peinture naturels permettent de peindre dans le style d'éléments naturels, tel que charbon, craie et crayon.

La peinture sur masque vous permet d'utiliser un pinceau pour créer et éditer des sélections, fournissant même plus de contrôle et de flexibilité sur les outils de sélection existants.

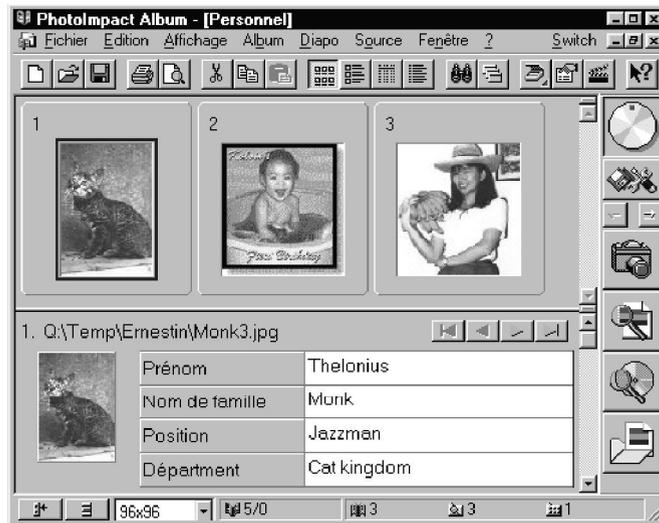
Les améliorations d'utilisation sont aussi une addition significative des versions précédentes, avec une interface plus intuitive et fonctionnelle. Maintenant les barre d'outils sont flottantes, et en mode plein écran, vous pouvez éditer votre image sans les restrictions de la fenêtre du programme. Des infobulles identifient tous les outils et les éléments d'écran, et une nouvelle barre d'attributs apporte à portée de souris des caractéristiques précédemment cachées dans des sous-menus.



Album

Album vous aide à garder votre système en ordre, assurant que vos images et vos autres fichiers n'envahissent pas votre disque dur et que vous pouvez toujours trouver exactement ce que vous voulez. Album offre ces caractéristiques puissantes:

Le support de OLE 2 signifie que Album est maintenant mieux intégré avec les autres programmes de PhotoImpact et de Office. Par exemple, vous verrez l'icône de Album dans les autres programmes Office tels que Microsoft Powerpoint et Word; vous pouvez même activer PhotoImpact d'un objet dans un programme conteneur tel que Word, puis éditer l'objet directement dans l'espace de travail de Word.



Les champs signifient que lorsque vous créez un album, vous créez une base de données complète avec les champs, ou les catégories, que vous définissez. Vous pouvez arranger les informations sous vos propres en-têtes, tels que sport, date, âge et statut marital. Un outil essentiel pour tous ceux qui ont besoin de référencer diverses informations telles que registres d'employés ou de clients.

Le support du courrier électronique signifie que vous pouvez envoyer maintenant vos fichiers sur le "net" directement depuis Album. Vous pouvez envoyer aussi vos fichiers par fax avec le service MAPI de Windows.

Le contrôle de dossiers permet à Album de contrôler votre système pour n'importe quels changements du nombre de fichiers dans un dossier et de mettre à jour les albums en conséquence.

Le mode compact vous donne accès à Album, tout en révélant les programmes d'arrière-plan. En mode compact, les fenêtres de Album sont masquées, laissant seulement l'album actif visible, vous permettant de facilement glisser-déplacer des diapos dans et entre les programmes. Excellent pour incorporer votre travail dans d'autres programmes, tels que MS Word, Powerpoint et Excel.

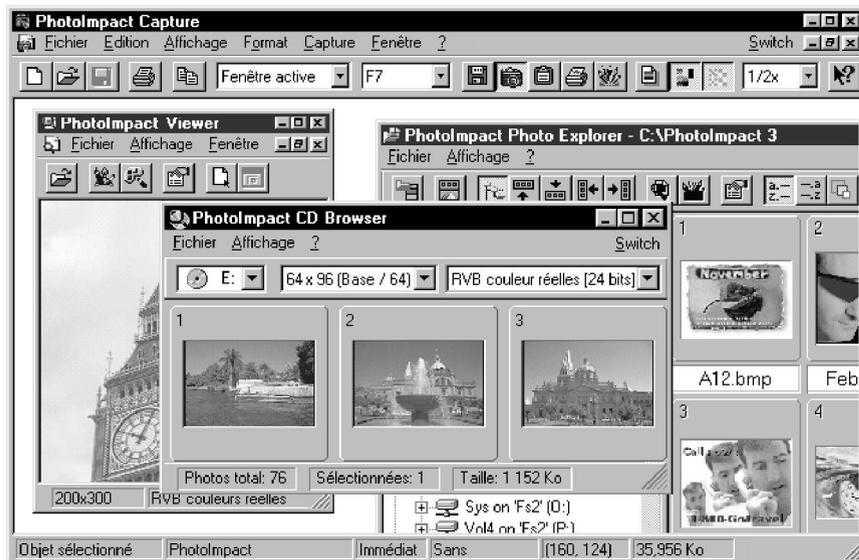


Utilitaires de support

PhotoImpact est fourni avec quatre utilitaires très utiles et pratiques: Capture, Viewer, CD Browser, et Explorer.

Capture permet de saisir n'importe quel élément de l'écran et de le convertir en image. Ceci peut être une icône, une fenêtre de programme, un texte dans un document Word ou même une autre image. Viewer est utile pour visualiser des fichiers d'image sans les ouvrir en premier dans leur programme parent, pendant que CD Browser permet de visualiser n'importe quelle photo stockée sur un Photo CD Kodak. PhotoImpact Explorer vous permet de parcourir visuellement les images dans votre système. Si PhotoImpact Explorer tombe sur des formats d'image et graphiques compatibles, il affiche leurs contenus sous forme de diapos, tout comme Album, tout en utilisant la structure d'arbre familière à l'Explorateur de Windows. PhotoImpact Explorer est utile si vous voulez parcourir des images mais n'avez pas le temps de les insérer dans un album, ou si vous souhaitez visualiser rapidement le contenu d'un dossier.

Note: Pour une description complète sur chacun de ces programmes, consultez leurs aides en-ligne.



Créer une brochure de voyage

Les travaux pratiques suivants vous montrent comment utiliser les outils et les fonctions de PhotoImpact pour préparer des images pour une brochure de voyage pour une agence de voyage fictive, Worldwide Travel. Une fois complété, vous apprendrez alors à incorporer vos images dans un document Microsoft Word.

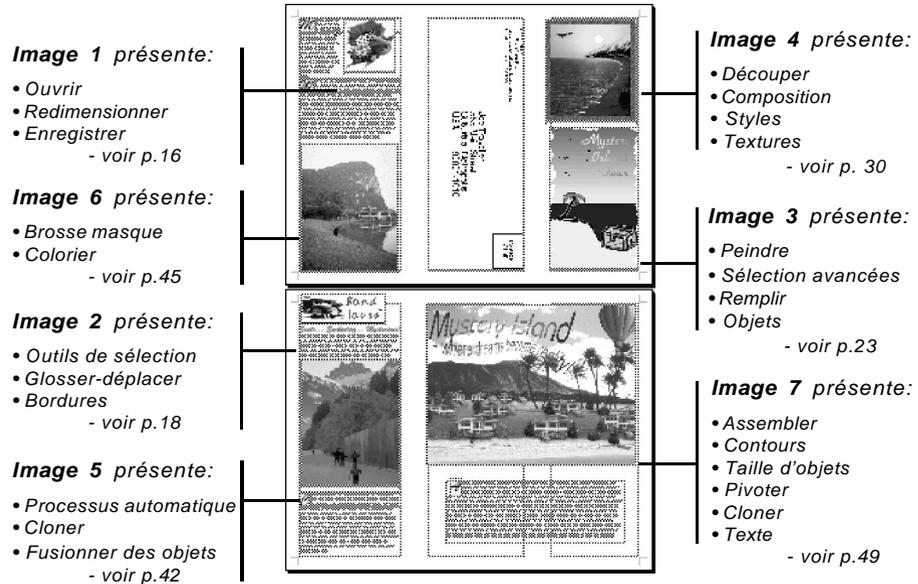
Ce didacticiel vous explique les principes fondamentaux de l'édition d'images et introduit les commandes et les outils les plus communs, tels que le processus automatique et les outils de sélection.

Contenu de ce didacticiel

Préparer la première image.....	16
Préparer la deuxième image.....	18
Préparer la troisième image	23
Préparer la quatrième image.....	30

Avant de commencer

L'image ci-dessous vous montre le type de brochure que vous allez créer avec PhotoImpact et Microsoft Word. Chaque image dans la brochure est étiquetée. Vous pouvez procéder du début à la fin, ou passer directement à la page qui vous intéresse.



Préparer la première image

La première image représente une fleur qui a besoin d'être redimensionnée et enregistrée. Toutes les images que vous utiliserez pour la brochure se trouvent dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur votre CD-ROM PhotoImpact.

Pour redimensionner une image:

1. Cliquez sur le bouton Ouvrir dans la barre d'outils. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
2. Sélectionnez le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur votre CD-ROM PhotoImpact et cliquez deux fois sur le fichier nommé FLOWER.





Vous remarquerez que l'image est plutôt large, bien trop large pour la brochure. Pour la redimensionner, nous allons changer sa résolution. La résolution règle l'espacement des pixels dans une image. Par exemple, augmenter la résolution rapproche les pixels, diminuant donc la taille de l'image. Diminuer la résolution augmente l'espacement entre pixels, augmentant donc la taille de l'image.



3. Cliquez sur le bouton Unité sur le côté droit de la barre d'état et choisissez "cm" pour sélectionner centimètre comme l'unité de mesure.
4. Choisissez Format>Résolution. La boîte de dialogue Résolution apparaît. L'espace pour la fleur dans la brochure de voyage est approximativement de 4 cm sur 4. Vous avez besoin de changer la résolution de l'image pour qu'elle corresponde à cette taille. Actuellement l'image est de 5 cm sur 6. Pour déterminer la résolution, utilisez la formule suivante:

Nouvelle résolution = ancienne résolution x (Nouvelle taille/Ancienne taille).

5. En utilisant la formule ci-dessus, nous constatons qu'une valeur de 53 pixels/cm est la résolution appropriée pour la fleur.
Entrez 53 dans la zone de texte **Personnalisé**.
6. Cliquez sur OK. L'image est maintenant redimensionnée. (Les changements ne sont pas visibles jusqu'à ce que vous placiez l'image dans votre document Word à la fin de ces travaux pratiques.)
Vous pouvez maintenant enregistrer l'image.

Pour enregistrer une image:

1. Cliquez sur le bouton Enregistrer dans la barre d'outils. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
2. Dans la zone de texte **Nom**, entrez le nom **FLEUR**. (Créez un dossier pour vos travaux pratiques pour grouper toutes vos images ensemble.)
3. Cliquez sur Enregistrer.

Avant de commencer à traiter l'image suivante, fermez l'image actuelle en cliquant sur le bouton Fermer au coin supérieur de la fenêtre d'image.

Préparer la deuxième image

L'image suivante est le logo de l'agence de voyage. Vous allez créer une nouvelle image et utiliser les outils de sélection pour copier des parties de deux autres images.

Pour créer une image:

1. Cliquez sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils. La boîte de dialogue Nouveau apparaît.
2. Entrez une largeur de 6.5 cm et une hauteur de 2.3 cm dans les zones de texte **Personnalisé**.
3. Dans le groupe **Résolution**, sélectionnez pixels/cm et entrez 55.
4. Cliquez sur OK. Une nouvelle fenêtre d'image apparaît dans l'espace de travail avec la couleur d'arrière-plan courante.

Sélectionner une partie de l'image

Vous pouvez maintenant ajouter des données dans l'image vide que vous venez de créer. Il y a deux images à ajouter; la première contient du texte et la seconde un poisson. Ensemble, ces éléments d'image forment le logo sur la brochure. Pour ajouter le texte au logo, vous utilisez l'outil de sélection standard.

Pour créer une sélection en utilisant l'outil de sélection standard:

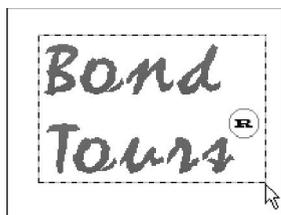
1. Ouvrez l'image nommée **COMPNAME** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.



2. Cliquez sur l'outil de sélection standard dans la palette d'outils. La barre d'attributs change pour montrer tous les attributs d'outil de sélection standard.

Avant de commencer, assurez-vous que l'option Rectangle est sélectionnée dans la zone de liste **Forme**, que la case de pointage **Taille fixe** n'est pas cochée, et que la commande Du centre dans le menu Options n'est pas sélectionnée. Avec cette configuration, l'outil de sélection standard permet de sélectionner librement une zone rectangulaire dans une image.

3. Cliquez votre souris au-dessus du coin supérieur gauche du nom de société et déplacez vers le coin inférieur droit, pour sélectionner le nom. Relâchez la souris pour créer une zone sélectionnée.

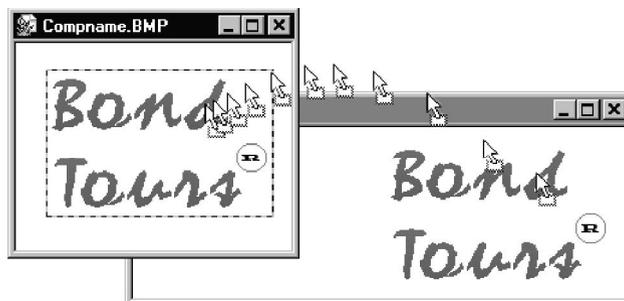


Effectuer une opération glisser-déplacer

Vous pouvez maintenant déplacer le nom sur l'image du logo.

Pour glisser-déplacer d'une image à une autre:

1. Assurez-vous qu'un outil de sélection soit actif (un bouton d'outil de sélection est enfoncé).
2. Déplacez la zone sélectionnée de sa fenêtre d'image sur le côté droit de la fenêtre d'image du logo. Relâchez la souris pour déplacer le nom sur l'image.



Utiliser la baguette magique pour sélectionner une partie d'une image

Après avoir placé le nom de société, vous pouvez sélectionner le poisson et l'ajouter à l'image du logo. Le poisson contient cependant des zones de blanc dans l'arrière-plan que nous ne voulons pas inclure dans la sélection. La meilleure méthode pour éliminer ces zones est d'utiliser l'outil de sélection Baguette magique pour sélectionner des couleurs dans une image.

Pour utiliser l'outil de sélection Baguette magique:



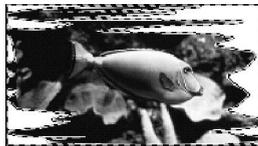
1. Ouvrez l'image **POISSON** du dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.



2. Cliquez sur l'outil de Baguette magique dans la palette d'outils. La barre d'attributs change pour afficher tous les attributs d'outil de la baguette magique.

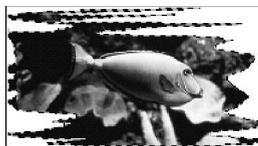
Avant de commencer, entrez une valeur 0 dans la zone de texte **Similarité**. Une valeur de 0 signifie que la baguette magique sélectionnera toutes les couleurs qui sont exactement similaires à la couleur sur laquelle vous cliquez. Augmentez la similarité pour sélectionner une plus grande plage de couleurs.

3. Passez à l'image et cliquez sur n'importe quelle zone de l'arrière-plan blanc. Tout le blanc entourant le poisson est sélectionné.



Maintenant l'arrière-plan est sélectionné, mais nous voulons sélectionner le poisson, pas l'arrière-plan. Ceci peut être fait facilement en inversant simplement la sélection.

4. Cliquez votre bouton droit sur l'image: le menu automatique de sélection apparaît. Choisissez "Inverser". La zone sélectionnée est inversée, et le poisson est sélectionné.



Maintenant que le poisson est sélectionné, déplacez-le sur la gauche de l'image du logo avec la même procédure utilisée pour déplacer le nom de société. Le poisson est converti en objet et flotte au-dessus de l'image de base.



Fusionner les bords d'un objet

Après le déplacement, les bords du poisson apparaissent trop marqués ou dentelés. Ceci arrive souvent lorsque vous sélectionnez un objet et le placez sur une nouvelle image ou changez sa position dans son image originale. Pour mieux mélanger ces bords avec l'image d'arrière-plan, vous avez besoin d'éditer les propriétés de l'objet.

Pour fusionner les bords d'un objet:

1. Cliquez deux fois sur le poisson pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés.
2. Cochez l'option **Contours** et entrez une valeur de 10 dans la zone de texte. Ceci fusionnera les bords du poisson avec l'arrière-plan sur une distance de 10 pixels.
3. Cliquez sur OK. Les bords du poisson sont maintenant fusionnés dans l'arrière-plan.



Créer une bordure

La dernière étape consiste à ajouter une bordure noire autour de l'image. Avant de commencer, assurez-vous qu'aucun objet dans l'image ne soit sélectionné en cliquant sur l'image de base.

Pour ajouter une bordure:

1. Cliquez sur l'image de base pour la sélectionner et cliquez sur l'outil de sélection standard dans la palette d'outils.
2. Déplacez votre souris au-dessus de l'image et cliquez votre bouton droit. Le menu automatique Sélection apparaît.
3. Choisissez "Tout". L'image entière est maintenant sélectionnée.
4. Accédez à nouveau au menu Sélection et choisissez cette fois "Bordure". La boîte de dialogue Bordure apparaît.
5. Dans la zone de texte **Largeur**, tapez 6 et cliquez sur OK. Une nouvelle zone sélectionnée de 6 pixels est créée.
Ajoutez maintenant une couleur à cette sélection pour créer une bordure.
6. Cliquez le bouton droit sur le carré de couleur d'arrière-plan sous le panneau de couleurs. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez un carré noir. La couleur noir apparaît maintenant comme couleur d'arrière-plan.
7. Appuyez sur la touche Suppr. La zone sélectionnée est maintenant remplie de noir, créant une bordure autour de l'image.

**Fusionner des objets**

Maintenant que le logo est terminé, vous pouvez fusionner tous les objets sur l'image de base. Ces objets ont été créés lors de la création de la bordure et du déplacement du nom et du poisson sur l'image. (Une fois qu'un objet est fusionné, vous ne pouvez plus l'éditer indépendamment de l'image de base.)

Pour fusionner des objets sur l'image de base:

1. Cliquez sur un objet pour le sélectionner, puis cliquez le bouton droit. Le menu automatique Objet apparaît.
2. Choisissez "Fusionner tout". Tous les objets dans l'image sont maintenant fusionnés sur l'image de base.



Le logo est alors complet et prêt à être enregistré. Cliquez sur le bouton Enregistrer dans la barre d'outils et enregistrez l'image sous **LOGO DE SOCIÉTÉ**. Fermez l'image en cliquant sur le bouton Fermer au coin supérieur de la fenêtre.

Pour plus d'informations

<i>Sélectionner une bordure</i>	122
<i>Sélectionner une zone de couleurs similaires</i>	134
<i>Adoucir les bords d'une sélection</i>	137
<i>Effectuer des opérations OLE</i>	95

Préparer la troisième image

Dans cette leçon vous allez travailler plus avec les zones sélectionnées et utilisez les outils Remplir et Pinceau. L'image que vous allez traiter commence comme un dessin simple mais avec des modifications et votre créativité devient un collage coloré.

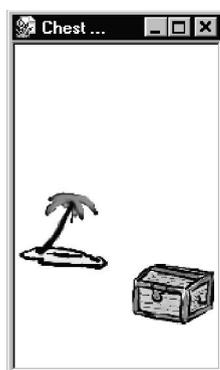
Dessiner sur une image

Pour commencer, vous allez ouvrir l'image d'un coffre aux trésors et d'un palmier et dessiner une ligne pour définir un rivage pour séparer le sable et l'eau que vous allez ajouter plus tard à l'image.

Pour dessiner une ligne sur une image:



1. Ouvrez l'image **CHEST** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.

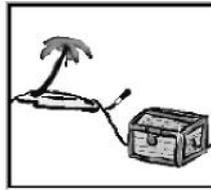




2. Cliquez sur le triangle bleu dans le coin inférieur droit du bouton de Peinture dans la palette d'outils, et cliquez sur l'outil Pinceau dans la barre d'outils qui apparaît. La barre d'attributs change pour afficher les attributs de l'outil Pinceau.

Avant de commencer, réglez une **taille** de pinceau de 4, une **transparence** de 0, un **espace** de 10, un **Bord doux** de 0, et le facteur de **fusion** sur Toujours, et l'option Sélection libre. Avec cette configuration, vous pouvez peindre librement une ligne noire avec des bords nettement définis.

3. Déplacez votre souris sur le côté gauche de l'image au bord de l'île du palmier. Quand vous relâchez la souris, la ligne est remplie avec la couleur d'arrière-plan courante. Dessinez alors une ligne du côté droit de l'île au côté inférieur gauche du coffre, puis une ligne du coffre au bord droit de l'image. Votre image devrait ressembler à ceci:



Effacer des portions d'une image

Maintenant que vous avez créé une ligne séparant l'image, vous pouvez effacer le bord inférieur de l'île pour mieux la fusionner dans l'eau.

Pour effacer des portions d'une image:

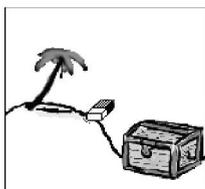


1. Cliquez sur le triangle bleu dans le coin inférieur droit du bouton Gomme, et sélectionnez l'outil Gomme standard. La barre d'attributs change pour afficher les attributs de l'outil.

Avant de commencer, assurez-vous que la taille est de 4, puis cliquez sur le carré de couleur avec votre bouton droit et sélectionnez blanc.

2. Déplacez l'outil sur le bord inférieur de l'île. Les zones sur lesquelles la gomme passe deviennent blanches.

Note: Si vous effacez trop, cliquez sur le bouton Annuler dans la barre d'outils.



Remplir des zones d'une image

Nous allons maintenant remplir la zone inférieure de l'image avec du sable, puis nous ajouterons de l'eau.

Pour remplir une partie de l'image avec du sable:



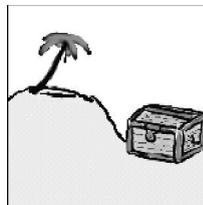
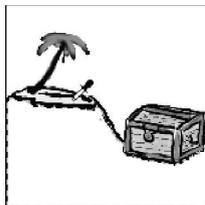
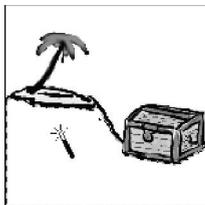
1. Sélectionnez l'outil Baguette magique, et, avec une similarité de 1, cliquez la région du rivage pour la sélectionner.



2. Sélectionnez l'outil Compte-gouttes et déplacez-le sur le sable qui entoure le palmier. Cliquez le bouton gauche de votre souris pour sélectionner la couleur sable comme couleur d'arrière-plan.

3. Choisissez Edition>Remplir. La boîte de dialogue Remplir apparaît.

4. Sélectionnez l'option **Couleurs** et cliquez sur OK. La région du rivage est maintenant remplie avec la couleur sable.



Maintenant, vous allez ajouter de l'eau à l'image. Cette procédure de remplissage est un peu plus compliquée que la précédente.

Pour remplir une partie de l'image avec de l'eau:



1. Avec l'outil Baguette magique sélectionné, cliquez sur la région blanche au-dessus du rivage. Ceci sélectionne la portion supérieure de l'image.

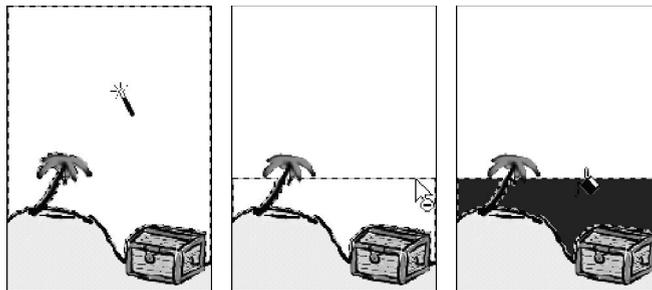
Vous ne voulez pas remplir toute la zone avec de l'eau, seulement une petite portion vers l'île. Vous devez donc soustraire de la sélection les zones que vous ne voulez pas affecter.



2. Sélectionnez l'outil de sélection standard, assurez-vous que l'option Rectangle est sélectionnée dans la liste **Forme**, que **Taille fixe** n'est pas coché, et que Du centre dans le menu Options n'est pas sélectionné.
3. Placez soigneusement votre souris sur la portion supérieure gauche de l'image et, en maintenant la touche "S" enfoncée, créez une sélection jusqu'au palmier. Relâchez la souris pour retirer cette zone de votre sélection.



4. Passez à l'outil Remplir et cliquez le bouton droit sur le carré de couleur dans la barre d'attributs. Sélectionnez un bleu foncé pour l'eau.
5. Cliquez sur la région sélectionnée. La sélection est maintenant remplie avec le bleu.



Effectuer un remplissage en dégradé

Il est temps d'ajouter le ciel, en utilisant un outil de dégradé. Les outils de dégradé permettent de remplir une région d'une image avec une gradation d'une couleur à une autre.

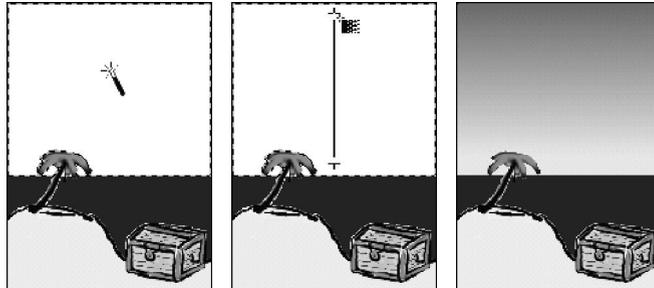
Pour effectuer un remplissage en dégradé:



1. Cliquez sur l'image de base pour la sélectionner, et avec l'outil Baguette magique, sélectionnez le reste de la région blanche au-dessus de l'océan.
2. Cliquez sur le triangle bleu dans le coin inférieur droit du bouton Remplir, et cliquez sur l'outil de dégradé linéaire. La barre d'attributs change d'aspect.
3. Choisissez les couleurs de départ et de fin en cliquant le bouton droit sur les carrés de couleur correspondants dans la barre d'attributs. Choisissez un bleu léger pour la couleur de départ, et un bleu plus foncé pour la couleur de fin.



4. Déplacez votre souris sur la zone sélectionnée, de bas en haut. Une ligne apparaît, indiquant l'étendue du remplissage linéaire. Relâchez la souris pour remplir la zone sélectionnée avec un dégradé de bleu. (Si vous n'êtes pas satisfait avec vos couleurs, vous pouvez les changer sur la barre d'attributs et essayez à nouveau.)



L'image est presque finie, mais le ciel paraît un peu vide. Remédiez à cela en ajoutant des oiseaux de mer avec l'outil Pinceau.

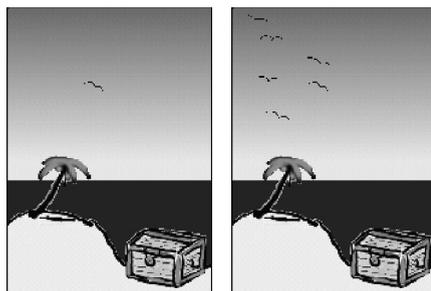
Pour dessiner des oiseaux:



1. Cliquez sur le triangle bleu dans coin inférieur droit du bouton Peinture, et cliquez sur l'outil Pinceau.
2. Dans la barre d'attributs, réglez une taille de 1 pixel.
3. Placez votre souris sur le ciel et dessinez un oiseau.



4. Répétez pour ajouter plus d'oiseaux.



Ajouter un titre

Maintenant vous pouvez ajouter un titre à l'image. Le titre est stocké dans un autre fichier étiqueté **TITLE**. Dans la procédure suivante, vous utiliserez la baguette magique et la commande Similaire pour sélectionner le texte de titre.

Pour ajouter un titre de brochure à l'image:



1. Ouvrez le fichier **TITRE** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.



2. Sélectionnez le titre en cliquant la baguette magique sur une portion du texte. Ceci sélectionne seulement un petit segment du texte.

3. Cliquez le bouton droit sur l'image, et choisissez "Similaire". La boîte de dialogue Similaire apparaît.

4. Désélectionnez l'option **Depuis la sélection**.

Ceci permet à la commande Similaire de sélectionner toutes les régions de l'image qui partagent une plage de couleurs similaires.

5. Cliquez sur OK: tout le texte est sélectionné.



6. Passez à l'outil de dégradé elliptique et changez les couleurs de départ et de fin de rouge à jaune.

7. Déplacez votre souris sur la zone sélectionnée, du centre vers l'extérieur. Une ligne apparaît indiquant l'étendue du dégradé. Relâchez la souris pour remplir le texte.



8. Cliquez sur un outil de sélection, sélectionnez l'image, et déplacez le titre sur la portion supérieure de l'image du **TRÉSOR**.

Créer un bord déchiré

Vous allez déchirer les bords de l'image, et ajouter une ombre pour donner une impression de profondeur.

Pour créer des bords déchirés:



1. Sélectionnez l'outil Pinceau dans la palette d'outils et réglez une taille de 10.
2. Cliquez sur le carré de couleur blanc pour le sélectionner comme couleur d'avant-plan.

3. Donnez des petits coups de pinceau sur les bords de l'image, en commençant au coin supérieur gauche et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.



4. Passez à l'outil Baguette magique et sélectionnez la région blanche que vous venez de créer.
5. Cliquez le bouton droit et choisissez "Inverser". Ceci désélectionne la zone blanche et sélectionne le reste de l'image.
6. Ouvrez à nouveau le menu automatique Sélection, et choisissez "Convertir en objet". L'image est maintenant convertie en objet.
7. Accédez à nouveau au menu automatique (cette fois il est le menu automatique Objet) et choisissez "Ajouter une ombre".
8. Réglez la direction de l'ombre pour être à droite et au-dessous de l'image et entrez 1 dans les deux zones de texte **Décalage X** et **Y** comme profondeur. Réglez aussi l'option **Contours** sur 1.
9. Cliquez sur OK. L'ombre est appliquée à l'image.

L'image est terminée et peut être enregistrée. Cliquez sur le bouton Enregistrer et enregistrez l'image sous le nom **TRÉSOR SUR LA PLAGE**. (Avant d'enregistrer, assurez-vous que tous objets soient fusionnés sur l'image de base.) Finalement, fermez l'image.



Pour plus d'informations

<i>Utiliser les outils de peinture</i>	120
<i>Effacer des couleurs d'une image</i>	124
<i>Utiliser les outils Remplir</i>	127
<i>Ajouter des ombres à un objet</i>	144

Préparer la quatrième image

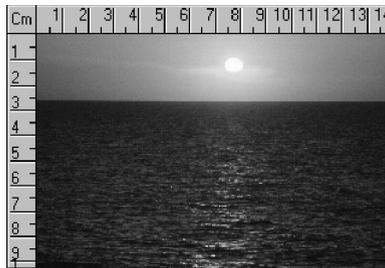
Ici vous allez traiter des portions séparées d'une image, et les réunir dans une image composée. Cette section vous enseigne comment appliquer des styles, utiliser les contrôles de couleur rapides, et ajouter un cadre à une image.

Découper une image

La première partie de cette image est une scène de coucher du soleil et océan. Cependant, l'image est beaucoup trop grande pour la brochure, et doit être découpée avec l'outil de sélection standard et la commande Découper.

Pour découper une image:

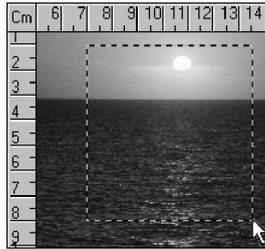
1. Ouvrez le fichier **SUNSET** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.
2. Cliquez sur le bouton d'unité au coin de la barre d'état et choisissez "cm". Ceci règle l'unité de mesure en centimètre.
3. Cliquez sur le bouton d'unité à nouveau et cette fois choisissez "Règle". Ceci affiche une règle sur la gauche et au sommet de l'image.



4. Sélectionnez l'outil de sélection standard et assurez-vous que sa forme est réglée sur rectangle.

- Placez votre souris à 7 cm sur la règle horizontale et 1 cm sur la règle verticale et déplacez vers 13.5 cm sur la règle horizontale et 8 cm sur la règle verticale. Une marque de sélection rectangulaire définissant les zones incluses est créée.

Note: Pour un meilleur affichage, vous pouvez appuyer sur la touche “+” pour effectuer un zoom sur l’image. Ceci augmente aussi l’espacement sur la règle et de ce fait facilite la sélection.



- Choisissez Edition>Découper. Ceci rejette toutes les zones en dehors de la zone sélectionnée, retenant seulement les données d’image dans la sélection.

Utiliser la balance des couleurs

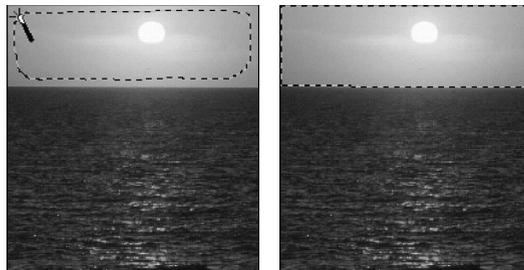
L’eau apparaît un peu sombre et pas assez bleue. Vous pouvez utiliser la fonction Balance pour corriger rapidement ce problème de couleur.

Pour équilibrer les couleurs dans une image:



- Sélectionnez l’eau en utilisant la baguette magique.

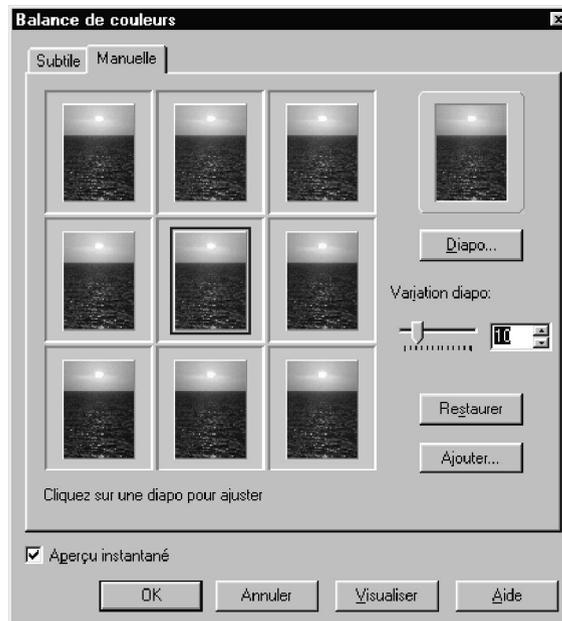
La façon la plus facile pour ceci est de sélectionner le ciel en premier et d’inverser la sélection. Utilisez une similarité de couleur de 16 et, avec **Sélection par:** Zone choisi dans la barre d’attributs, déplacez votre souris autour du ciel, près des bords. Relâchez la souris pour sélectionner la zone.



2. Cliquez le bouton droit et choisissez “Inverser” du menu Sélection. Le ciel est maintenant désélectionné et l’eau sélectionnée.



3. Cliquez sur le bouton Balance dans la barre d’outils. La boîte de dialogue Balance de couleurs apparaît, avec des diapos représentant différents réglages de balance de couleurs. (La diapo au centre représente votre image.)
4. Cliquez sur la diapo du milieu-gauche et notez comment toutes les diapos deviennent d’un bleu plus prononcé. Continuez à cliquer sur les diapos jusqu’à ce que la diapo de centre a le type de bleu qui vous satisfasse.



5. Cliquez sur OK. L'eau dans l'image est maintenant équilibrée selon votre sélection dans la boîte de dialogue Balance de couleurs.

La balance convertit l'eau sélectionnée en objet. Pour fusionner l'eau sur l'image de base, choisissez "Fusionner" du menu automatique Objet.

Appliquer un style à une image

La prochaine chose à faire est d'ajouter une montagne et l'altérer pour qu'elle soit mieux ajustée dans l'image.

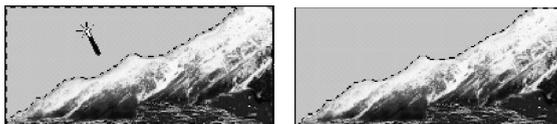
Pour ajouter une montagne dans l'image:



1. Ouvrez le fichier MONTAIN dans le dossier SAMPLE\TUTORIAL sur le CD-ROM PhotoImpact.



2. Utilisez la baguette magique avec une similarité de couleur de 32 pour sélectionner la montagne en cliquant sur la zone jaune au-dessus de la montagne et en inversant la zone sélectionnée.



3. Déplacez la montagne sur la portion supérieure droite de l'image du coucher de soleil et alignez-la afin que son bord droit soit aligné avec le côté droit de l'image et son bord inférieur placé juste en-dessous de la ligne entre le ciel et l'océan.

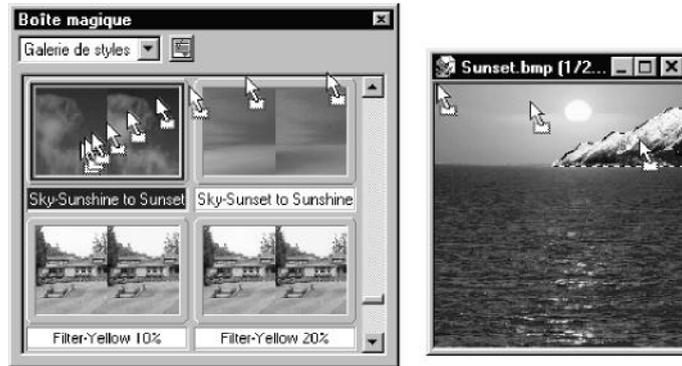


Vous remarquerez que la montagne ne paraît pas "juste": sa luminosité n'est pas égale à celle du coucher de soleil. PhotoImpact fournit une grande variété de styles conçus tout particulièrement pour ce genre de problème.

Pour appliquer un style à la montagne:



1. Ouvrez la boîte magique en cliquant sur son bouton dans la barre d'outils standard.
2. Choisissez la galerie de styles dans la zone de liste **Galerie**. Des diapos de différents styles apparaissent dans la fenêtre de la palette.
3. Faites défiler les diapos jusqu'à "Sky-Sunshine to Sunset", et déplacez-la sur la montagne. La montagne prend alors un style de coucher du soleil.



Transformer une image

L'étape suivante est d'ajouter un avion à l'image. L'avion est trop grand pour l'image et il aura besoin d'être redimensionné avant d'être ajouté à l'image. L'angle de l'avion a aussi besoin d'être changé. Pour ceci, vous utiliserez l'outil de transformation.

Pour ajouter un avion à l'image:



1. Ouvrez le fichier **PLANE** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.



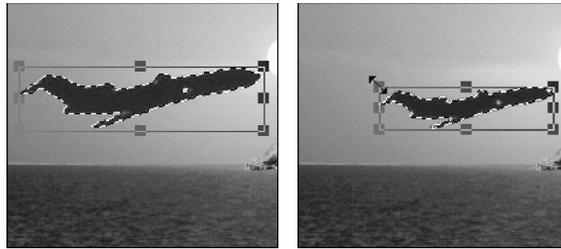
2. Pour sélectionner l'avion, cliquez avec la baguette magique avec une similarité de 128.
3. Déplacez l'avion sur la portion supérieure gauche de l'image du coucher du soleil.



Pour redimensionner l'avion avec l'outil de transformation:



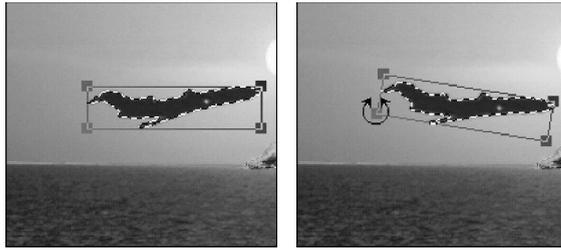
1. Cliquez sur l'outil de transformation dans la palette d'outils.
2. Cliquez sur le bouton Dimensions dans la barre d'attributs, six points de contrôle apparaissent aux bords de la zone sélectionnée. Déplacez un des points de contrôle d'un coin vers le centre de l'avion. Relâchez la souris pour changer la taille de l'avion. (Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous déplacez un point pour garder les proportions de la sélection.)



Pour faire pivoter l'avion:



1. Assurez-vous que l'outil de transformation dans la palette d'outils est toujours sélectionné.
2. Cliquez sur le bouton Pivoter librement dans la barre d'attributs, quatre points de contrôle apparaissent aux coins de la zone sélectionnée. Déplacez un des points pour faire pivoter la zone sélectionnée. Lorsque l'avion apparaît horizontal, relâchez la souris.



Sélections à main levée

Vous allez maintenant ajouter une plage à l'image, en utilisant l'outil Lasso pour faire une sélection à main levée.

Pour sélectionner à main levée:



1. Ouvrez le fichier **BEACH** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.



2. Cliquez sur l'outil de sélection Lasso dans la palette d'outils et assurez-vous que l'option **Fixer aux bords** dans la barre d'attributs n'est pas cochée. Ceci vous donnera une plus grande liberté pour déplacer le lasso.

3. Sélectionnez le rivage, en commençant vers le milieu, et en allant vers le bas, au point où le rivage rencontre le bord de l'image. Continuez à travers l'image et remontez immédiatement avant les bâtiments. Finissez de définir la zone sous les hôtels au-dessus du rivage, vers le point où vous avez commencé. Cliquez deux fois pour sélectionner la zone.

Notes:

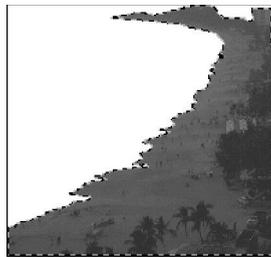
- Si vous commettez une erreur, appuyez sur la touche *Echap* pour recommencer, ou la touche *RET. ARR.* pour annuler votre dernier mouvement.
- Si vous ne souhaitez pas sélectionner la plage, vous pouvez ouvrir le fichier **BEACHMSK** dans le dossier **SAMPLE\TUTORIAL** sur le CD ROM PhotoImpact. La plage dans cette image est un objet qui peut être déplacé sur l'image du coucher du soleil.



Après avoir sélectionné la plage, vous allez créer un effet d'écume. Pour cela, assurez-vous tout d'abord que la couleur d'arrière-plan est réglée sur blanc.

Préparer l'image:

1. Déplacez la plage sélectionnée de l'image sur l'espace de travail. Ceci crée une nouvelle image de la zone sélectionnée entourée par la couleur d'arrière-plan courante (blanc).



2. Cliquez le bouton droit sur la plage et choisissez "Fusionner" du menu automatique Objet pour coller la plage sur l'arrière-plan.
3. Cliquez sur l'outil Baguette magique dans la palette d'outils, et, avec une similarité de 150, sélectionnez la plage. Ceci donne un bord légèrement blanc à la plage. Vous utiliserez ceci plus tard pour créer un effet d'écume entre l'eau et la plage.
4. Déplacez la sélection de la plage sur l'image du coucher du soleil, afin que la pointe gauche de la plage s'aligne avec la montagne.



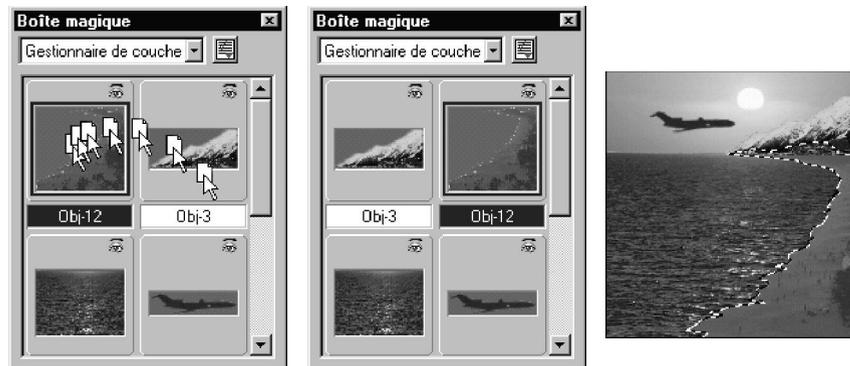
Changer la couche d'un objet

La plage apparaît chevaucher une partie de la montagne. PhotoImpact fournit le gestionnaire de couches permettant de régler la couche d'un objet pour qu'il apparaisse au-dessus ou au-dessous des autres objets qu'il chevauche. Chaque objet dans une image est affiché dans le gestionnaire de couches sous forme de diapo. Vous pouvez changer la couche d'un objet en déplaçant sa diapo, sur la gauche ou vers le haut pour une couche plus élevée.

Pour amener la montagne sur la plage:



1. Ouvrez la boîte magique en cliquant dans la barre d'outils.
2. Sélectionnez Gestionnaire de couches dans la zone de liste **Galerie**.
3. Déplacez la diapo de la montagne sur la gauche de la diapo de la plage. Ceci fait que la montagne couvre la partie de la plage qu'elle chevauche.



Utiliser les contrôles de couleurs

Nous allons utiliser les contrôles de couleurs sous le panneau des couleurs pour modifier l'apparence de la plage, pour qu'elle ne paraisse pas si sombre.

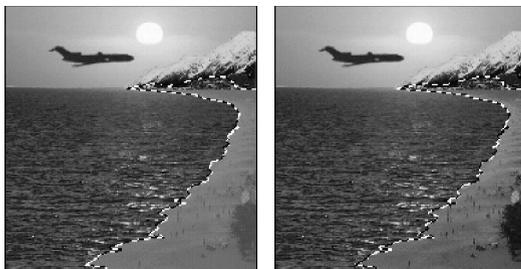
Pour utiliser les contrôles de couleur:



1. Cliquez sur la plage pour la sélectionner.
2. Cliquez sur le contrôle de luminosité pour augmenter l'éclat de la plage. Avec chaque clic, l'éclat de la zone sélectionnée augmente.



3. Cliquez sur le contrôle de contraste pour augmenter le contraste de la zone. Les détails sur la plage apparaissent beaucoup plus distincts après quelques clics.
4. Expérimentez avec les contrôles de couleur rouge, vert et bleu pour faire apparaître la plage un peu plus jaune.

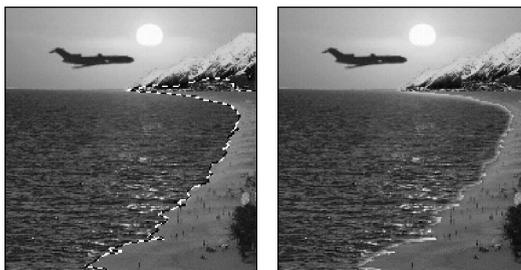


Appliquer un bord doux

Utilisez la boîte de dialogue Propriétés: objet pour adoucir les bords de la plage.

Pour appliquer un bord doux à la plage:

1. Sélectionnez la plage et cliquez deux fois. La boîte de dialogue Propriétés: objet apparaît.
2. Entrez 10 dans la zone **Contours**.
3. Cliquez sur OK. Les bords de la zone de la plage se mélangent mieux avec les zones qui l'entourent.
4. Cliquez le bouton droit sur la plage et choisissez "Fusionner tout" pour fusionner tous les objets sur l'image de base.



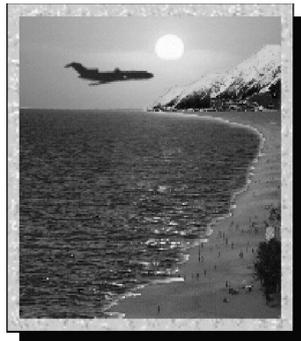
Ajouter un cadre et une ombre

L'image est presque complète. Pour terminer vous avez seulement besoin d'ajouter un cadre et une ombre.

Pour ajouter un cadre et une ombre:



1. Cliquez sur le bouton **Cadre** dans la barre d'outils. La boîte de dialogue **Cadre & ombre** apparaît.
2. Dans la zone de groupe **Cadre**, sélectionnez l'option **Textures magiques**, cliquez sur le bouton **Librairie**, et choisissez **Options**. Ceci ouvre la boîte de dialogue **Textures magiques**.
3. Cliquez sur la diapo qui vous plaît.
4. Cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue se ferme et la texture sélectionnée apparaît maintenant à côté de l'option **Textures magiques**.
5. Dans la zone de groupe **Ombre**, cliquez sur la quatrième option de direction, et entrez 16 dans les zones **Décalage X** et **Y**.
6. Décochez la case de pointage **Canevas** pour désactiver l'option de canevas et laissez la région autour du cadre et de l'ombre vide.
7. Cliquez sur **OK**. Le cadre et l'ombre sont appliqués à l'image.



Finalement, cliquez sur le bouton **Enregistrer** dans la barre d'outils et enregistrez l'image sous **PHOTO DE COUVERTURE**.

Pour plus d'informations

<i>Utiliser les commandes de correction de couleurs.....</i>	<i>98</i>
<i>Styliser une image.....</i>	<i>101</i>
<i>Utiliser l'outil de transformation.....</i>	<i>155</i>

Finir la brochure de voyage

Dans ce didacticiel, vous allez utiliser les outils avancés de PhotoImpact pour effectuer des éditions d'images plus difficiles sur les images de la brochure de voyage. Vous utiliserez des outils pour cloner des images, faire des remplissages en dégradés, créer des bords doux, et colorer des images. A la fin de ces travaux pratiques, vous placerez les images dans une brochure de voyage créée avec Microsoft Word.

Contenu de ce didacticiel

Préparer la cinquième image.....	42
Préparer la sixième image.....	44
Préparer la septième image	48
Placer les images dans la brochure	54

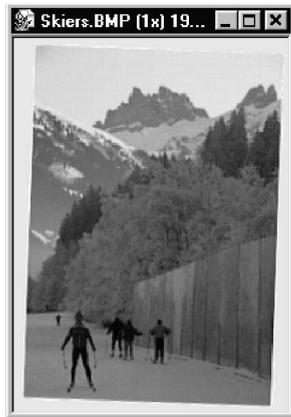
Préparer la cinquième image

Dans cette image vous allez utiliser les commandes de processus automatique de PhotoImpact pour rapidement corriger certains des problèmes qui surviennent avec des photos scannées.

Pour traiter une image automatiquement:



1. Ouvrez l'image **SKIING** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact.



2. Cliquez sur le bouton Processus automatique dans la barre d'outils. La boîte de dialogue Processus automatique apparaît.
3. Cliquez sur les boutons Redresser, Découper, Mise au point, Luminosité, et Contraste et notez comment chaque effet modifie l'aperçu.
4. Cliquez sur OK pour appliquer les effets dans l'ordre choisi.

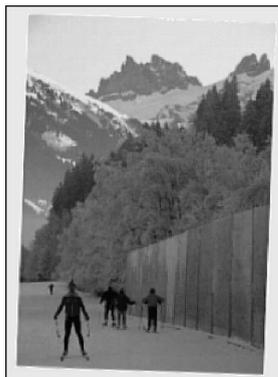
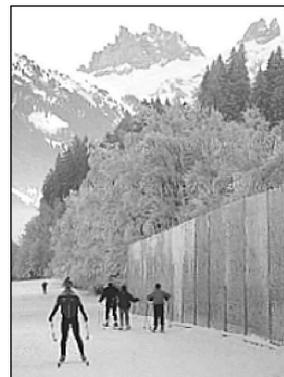


Image originale



Redressée et découpée



Mise au point, avec luminosité et contraste

L'image est toujours trop grande pour la brochure. Pour redimensionner l'image sans affecter le nombre de pixels, utilisez Format>Résolution et sélectionnez une nouvelle résolution de 31 pixels/cm. Ceci réduira la taille de l'image de moitié quand elle sera incorporée dans la brochure.

Cloner une image

Vous pouvez utiliser l'outil de clone pour peindre des données d'image d'un emplacement sur un autre dans la même image ou une autre image. Dans cette image, vous allez cloner de la neige sur l'image du skieur rouge au premier plan et le faire disparaître, puis ajouter d'autres skieurs pour le remplacer.

Pour effacer une partie d'une image avec l'outil de clone:



1. Premièrement, effectuez un zoom sur le skieur rouge pour qu'il remplisse un tiers de la fenêtre.



2. Cliquez sur le triangle bleu au coin inférieur droit bouton de clone dans la palette d'outils, et cliquez sur l'outil de clone image.

Avant de cloner, vous avez besoin de régler les attributs qui sont affichés sur la barre d'attributs.

3. Entrez 12 dans la zone de texte de **Taille** et sélectionnez Toujours comme option de **Fusion**. Cliquez aussi sur le bouton Options pour assurer que le mode de dessin est réglé à main levée.
4. Cliquez votre souris, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, sur la neige à gauche du skieur rouge.
5. Déplacez votre souris sur le skieur rouge. Le skieur est maintenant remplacé par la neige. Si vous clonez par inadvertance la mauvaise zone, cliquez sur le bouton Annuler, ou sélectionnez une plus petite taille de pinceau.



Pour ajouter une partie d'une image en utilisant l'outil de clone objet:



1. Cliquez sur le triangle bleu au coin inférieur droit de l'outil de clone et sélectionnez l'outil de clone objet.
2. Cliquez sur le bouton Ouvrir dans la barre d'attributs et sélectionnez le fichier SKIERS dans le dossier SAMPLES\TUTORIAL sur le CD PhotoImpact.
3. Déplacez le pointeur sur l'image et cliquez où vous allez placer un skieur. Continuez de cliquer pour ajouter plus de skieurs.



4. Modifiez la taille des skieurs en cliquant sur l'outil de transformation dans la palette d'outils, et sur le bouton Dimensions dans la barre d'attributs, et en déplaçant les points de contrôle de chaque skieur.



Vous pouvez alors fusionner les objets et enregistrer l'image. Cliquez le bouton droit sur n'importe quel objet et choisissez "Fusionner tout" dans le menu automatique Objet. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer l'image sous **SKIEURS** dans le dossier **TRAVAUX PRATIQUES**.

Pour plus d'informations

<i>Retoucher automatiquement une image</i>	90
<i>Cloner des parties d'une image</i>	125
<i>Utiliser l'outil de transformation</i>	155

Préparer la sixième image

Avec cette image, vous utiliserez l'outil de peinture pour colorer une image en niveaux de gris et l'outil Brosse masque pour sélectionner les zones de l'image.

Convertir un type de données

Avant de pouvoir colorer une image en niveaux de gris, elle doit être convertie de niveaux de gris en couleurs réelles.

Pour convertir de niveaux de gris en couleurs réelles:



1. Ouvrez le fichier d'image étiqueté **PARC** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact. Une image en niveaux de gris d'une scène de parc apparaît. Notez que les couleurs de la palette de couleurs apparaissent seulement comme nuances de gris.



2. Cliquez sur le bouton Type de données au coin droit de la barre d'état. Choisissez "Couleurs réelles" dans le menu automatique pour convertir l'image de niveaux de gris en couleurs réelles.

Utiliser la brosse masque pour sélectionner une zone d'une image

Avant de colorer l'image vous avez besoin d'utiliser la brosse masque pour sélectionner des portions différentes de l'image. La brosse masque est utile ici parce que vous pouvez utiliser un bord doux pour faire se mélanger les bords de la sélection dans l'image.

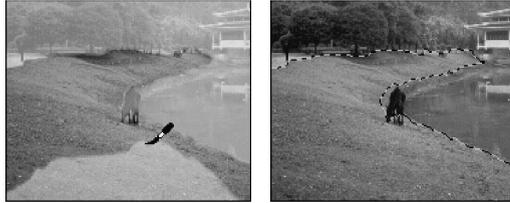
Utiliser la brosse masque pour sélectionner une zone:



1. Cliquez sur l'outil Brosse masque dans la palette d'outils. L'image apparaît couverte par un masque coloré. Ce masque indique les zones non sélectionnées. Les zones qui deviennent sélectionnées disparaissent du masque.
2. Entrez une taille de pinceau de 12 et un bord doux de 20 dans la barre d'attributs.

Note: Vous pouvez effectuer un zoom sur la zone d'herbe pour définir plus précisément la zone.

3. Déplacez la souris sur l'herbe pour retirer le masque. Remplacez une zone retirée par accident en cliquant le bouton droit et en traitant la zone appropriée à nouveau.



Colorer une portion de l'image

Maintenant vous pouvez colorer l'herbe en vert avec l'outil Pinceau en utilisant un facteur de fusion qui préserve la texture de l'image.

Pour colorer l'herbe:



1. Sélectionnez le bouton Pinceau dans la palette d'outils, et réglez la **Taille** à 30, la **Transparence** à 35, et Teintes et saturation comme **Fusion**.
2. Cliquez le bouton droit sur un carré de couleur et choisir "Couleur Ulead" du menu automatique Couleur.
3. Dans les zones de texte RVB, entrez les valeurs de couleur 72, 135, et 0 pour rouge, vert, et bleu. Cliquez sur OK pour accepter ces valeurs.
4. Sélectionnez le carré de couleur modifié et dessiner sur la zone d'herbe, en un seul coup de pinceau.

Note: Si vous relâchez la souris et recommencez à peindre, les zones de peinture qui se chevauche apparaîtront plus verte que le reste.

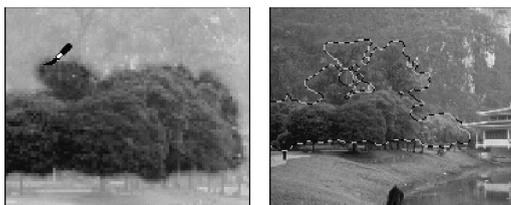


Maintenant colorez les arbres sous la montagne en utilisant une procédure similaire.

Pour colorer les arbres:



1. Sélectionnez la zone d'arbre avec la brosse masque et une **Taille** de 6.
2. Cliquez sur l'outil Pinceau et réglez sa **Transparence** à 75%. Utiliser la boîte de dialogue Couleurs Ulead pour spécifier une couleur avec des valeurs rouges, vertes et bleues de 0, 105, et 70, puis peignez les arbres.



De la même manière, colorez la montagne au-dessus des arbres.

Pour colorer la montagne:



1. Sélectionnez la zone de montagne avec la brosse masque, une **Taille** de 20 et un **Bord doux** de 30.

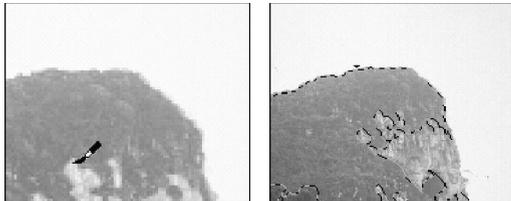


2. Réduisez la **Taille** à 15 et, cliquez rapidement sur les zones blanches de la face de la montagne avec le bouton droit pour remplacer le masque.

Ceci sélectionne partiellement les zones blanches, assurant qu'un peu de peinture soit appliquée, mais pas assez pour détruire l'effet de couleur.

Note: Vous pouvez effectuer un zoom sur les zones blanches.

3. Régler la **Transparence** de pinceau à 65%, et utilisez la boîte de dialogue Couleurs Ulead pour spécifier les valeurs RVB 0, 66, et 105.
4. Peignez la zone de la montagne avec une couleur bleu vert.



Utilisez la brosse de masque pour sélectionner le sol entre l'herbe et l'eau.

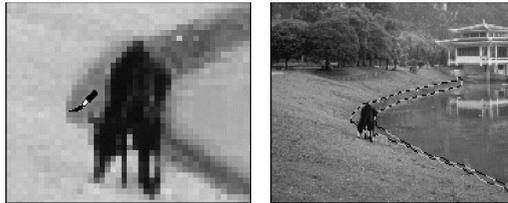
Pour colorer le sol:



1. Sélectionnez la zone de sol entre l'herbe et l'eau avec la brosse masque. Spécifiez une **Taille** de 6 et un **Bord doux** de 10.



2. Régler la **Transparence** sur 80%, et utilisez la boîte de dialogue Couleurs Ulead pour spécifier les valeurs RVB 125, 58, et 0.
3. Peignez sur la zone du sol avec une couleur brune.



Ajoutez alors du bleu au ciel. Vous pouvez utiliser la Baguette magique pour ceci parce que les couleurs sont très dissemblables entre la montagne et le ciel.

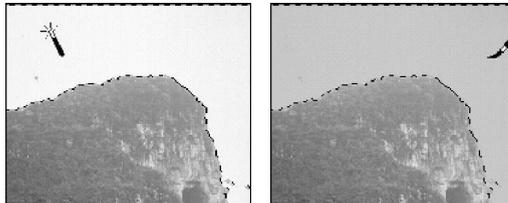
Pour colorer le ciel:



1. Cliquez sur le bouton Baguette magique dans la palette d'outils.
2. Réglez la **Similarité** à 32 et cochez l'option **Echantillon par Ligne**.
3. Sélectionnez le ciel.



4. Cliquez sur le bouton Pinceau et réglez sa **Transparence** à 80%. Utilisez la boîte de dialogue Couleurs Ulead pour spécifier les valeurs RVB 0, 255, et 255.
5. Peignez sur la zone du ciel avec une couleur bleu clair.



Enregistrez l'image sous **PARC** dans le dossier **TRAVAUX PRATIQUES**.

Pour plus d'informations

<i>Convertir des images</i>	152
<i>Utiliser la brosse masque</i>	135
<i>Contrôler le facteur de fusion</i>	121

Préparer la septième image

La dernière image est une grande photographie qui a été scannée en deux morceaux avec un scanner manuel. PhotoImpact peut assembler facilement ces morceaux avec sa fonction d'assemblage.

Pour assembler deux images:

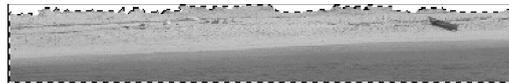
1. Ouvrez les fichiers **RESORT1** et **RESORT2** dans le dossier **SAMPLE/TUTORIAL** et cliquez sur **Resort1** pour l'activer.
2. Choisissez **Edition>Assembler**. La boîte de dialogue **Assembler** apparaît avec "Resort1" dans sa fenêtre d'affichage.
3. Choisissez "Resort2" dans la zone de liste **Avec**. Notez que **Resort1** est à côté de **Resort2**.
4. Cliquez votre souris sur le palmier à l'extrême gauche de **Resort2** et déplacez le palmier près du palmier de **Resort1**. Relâchez le bouton de la souris et les images sont assemblées.



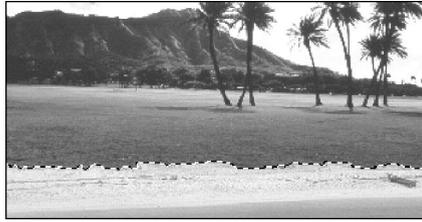
Vous pouvez maintenant ajouter une plage au premier plan.

Pour ajouter une plage au premier plan:

1. Ouvrez le fichier **STRIP** dans le dossier **SAMPLES/TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact.



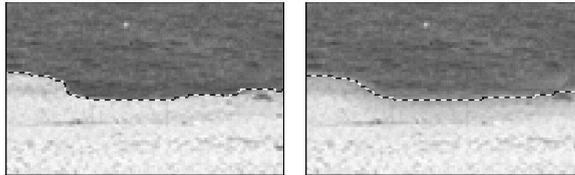
- Déplacez la plage sur l'image Resort comme indiquée ci-dessous.



- Cliquez sur le contrôle de luminosité sous le panneau de couleurs pour éclaircir quelque peu la plage.

Note: Assurez-vous que la plage est sélectionnée avant de changer la luminosité.

- Le bord entre la plage et l'herbe paraît trop prononcé. Cliquez deux fois sur la plage pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés: objet, entrez une valeur de 10 dans la zone **Contours**, et cliquez sur OK.

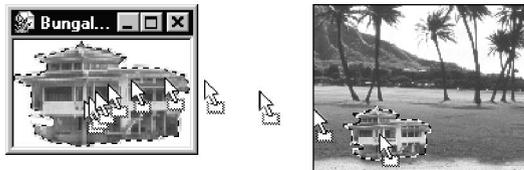


Vous allez maintenant ajouter un bungalow.

Pour ajouter un bungalow:



- Ouvrez le fichier **BUNGALOW** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact.
- Cliquez sur le bungalow et déplacez-le sur l'herbe près de la plage.



3. Faites des copies du bungalow en cliquant le bouton droit sur le bungalow et en choisissant "Dupliquer" dans le menu automatique Objet. Déplacez les copies du bungalow pour remplir la zone herbeuse.



4. Pour modifier les bungalows et ajouter de la perspective, cliquez sur l'outil de transformation dans la palette d'outils, puis sur le bouton Dimensions dans la barre d'attributs. Des points de contrôle apparaissent sur le bungalow sélectionné. Déplacez un point de contrôle d'un coin vers le centre pour réduire le bungalow.

Pour inverser un bungalow horizontalement, cliquez sur le bouton Pivoter & retourner dans la barre d'attributs et choisissez "Retourner horizontalement" dans le menu qui apparaît.



Maintenant utilisez l'outil Clone objet pour ajouter quelques arbres autour des bungalows.

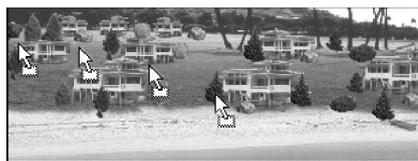
Pour ajouter des arbres avec l'outil de clone objet:



1. Cliquez sur le triangle bleu au coin inférieur droit du bouton Clone dans la palette d'outils et sélectionnez l'outil de clone objet.



2. Cliquez sur le bouton Ouvrir dans la barre d'attributs et sélectionnez le fichier **TREES** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact.
3. Une croix apparaît sur l'image Resort. Cliquez sur la croix pour ajouter des arbres.

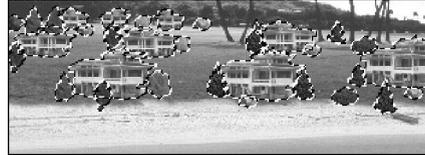


Vous allez ajouter de l'ombre à tous ces objets pour mieux les ajuster dans l'image.

Pour appliquer une ombre aux bungalows et arbres:



1. Ouvrez la boîte magique et choisissez le gestionnaire de couches. Les diapos de tous les objets apparaissent.
2. Cliquez sur la première diapo, puis en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur la dernière diapo.



3. Cliquez sur le bouton Commandes sur la droite de la zone de liste galerie et choisissez "Grouper" dans le menu qui apparaît. Tous les objets sélectionnés sont maintenant groupés et peuvent être utilisés collectivement.
4. Cliquez le bouton droit sur une diapo sélectionnée et choisir "Ajouter une ombre" dans le menu qui apparaît. La boîte de dialogue Ajouter une ombre apparaît.
5. Choisissez le coin inférieur gauche pour la direction et entrez 1 comme **Décalage X** et 3 comme **Décalage Y**. Cliquez sur OK. Les ombres sont appliquées à toutes les diapos sélectionnées.

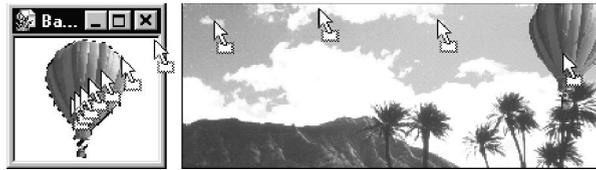


Ensuite, vous ajouterez un ballon au coin supérieur droit pour cacher les branches.

Pour ajouter un ballon:



1. Ouvrez l'image **BALLOON** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact.
2. Sélectionnez le ballon et déplacez-le sur le coin supérieur droit de l'image.

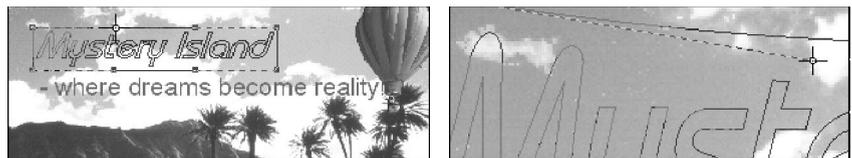


Maintenant pour l'ajout d'un texte.

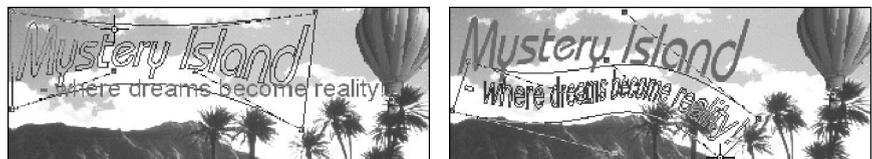
Pour ajouter un texte avec l'outil de Texte:



1. Cliquez sur l'outil de Texte dans la palette d'outils.
2. Cliquez sur l'image, et tapez "Mystery Island" dans la zone de texte qui apparaît. Assurez-vous que **Police, Taille, Style** sur la barre d'attributs sont réglés à votre préférence. (L'exemple utilise la police Bahamas, une taille de 54, avec un style italique). Cliquez sur OK dans la boîte Texte et le texte apparaît sur l'image.
3. Cliquez votre pointeur sous le texte affiché, et tapez un texte comme dans l'exemple ci-dessous dans la zone de texte et cliquez sur OK. Choisissez une taille de police assez petite pour permettre au texte d'être ajusté à travers l'image.
4. Cliquez la zone de liste Mode dans la barre d'attributs et choisissez Chemin. Ceci affiche le texte comme un chemin avec des points de contrôle qui permettent de changer la forme du texte. Le pointeur sur un point de contrôle devient une croix: déplacez-la pour changer la forme et la courbure du texte.



5. Déplacez différents points de contrôle comme dans les images ci-dessous.



6. Choisissez alors "Objet" dans la zone de liste Mode. Ceci remplit le texte et le convertit en un objet.



7. Cliquez sur un outil de sélection dans la palette d'outils et déplacez le pointeur sur le bloc de texte non sélectionné (un bloc de texte est déjà sélectionné). Appuyer sur la touche Ctrl lorsque vous cliquez sur le texte désélectionné. Les deux devrait être maintenant sélectionnés.



8. Ouvrez la boîte magique et choisissez Galerie de dégradés. Sélectionnez un dégradé et déplacez-le sur l'image pour remplir le texte.



Enfin, fusionnez les objets et enregistrez l'image sous **ÎLE** dans le dossier **TRAVAUX PRATIQUES**.

Pour plus d'informations

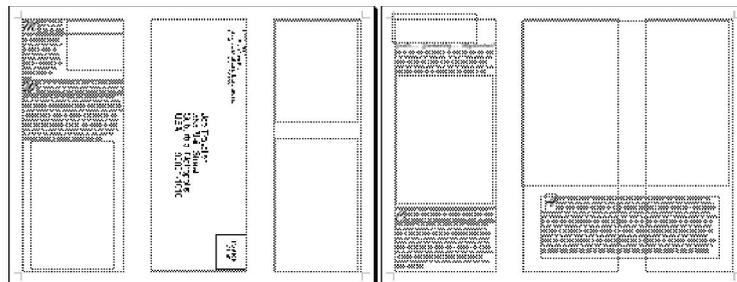
Assembler des images	167
Gérer les couches d'objets	141
Ajouter du texte sur une image.....	130

Placer les images dans la brochure

Maintenant que les images ont été complétées, vous pouvez les ajouter à la brochure de voyage. La brochure est comprise de deux pages de taille lettre, divisées en trois colonnes, permettant d'imprimer le document sur les deux côtés d'une feuille, et de la plier en trois pour faire la brochure. La brochure inclut aussi plusieurs encadrements vides, pour vous aidez à identifier où chaque image doit être placée.

Pour ouvrir la brochure:

1. Avec PhotoImpact ouvert, lancez Microsoft Word et ouvrez le fichier **BROCHURE** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD PhotoImpact.

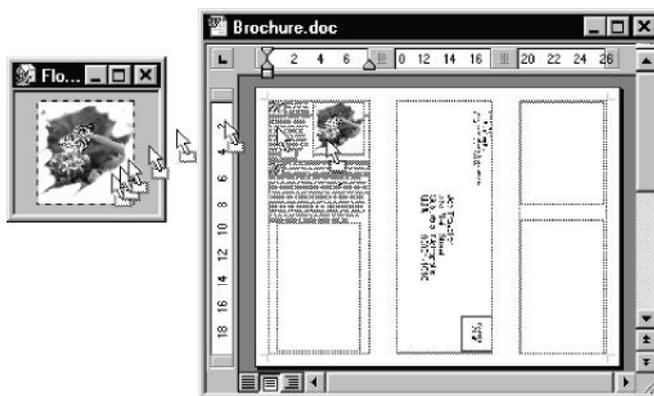


2. Arrangez PhotoImpact et Word pour afficher l'encadrement du coin supérieur gauche de la page 1, colonne 1) et l'espace de travail de PhotoImpact.

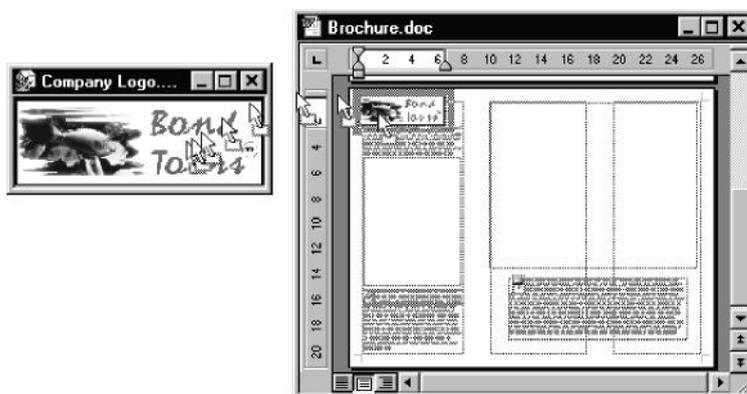
Pour glisser-déplacer l'image de la fleur:



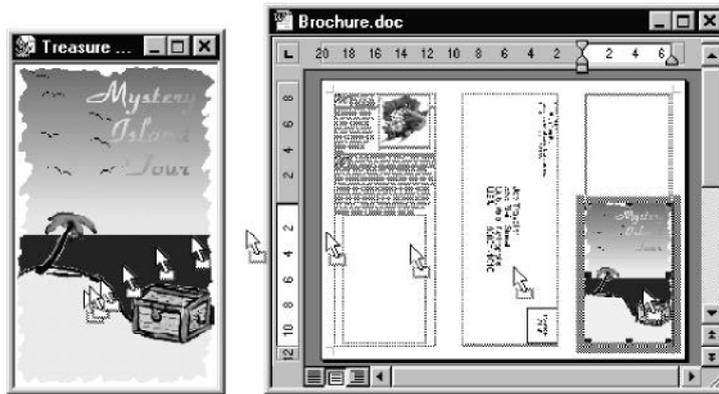
1. Toutes les images éditées devraient être dans le dossier Travaux pratiques sur votre disque dur. Cliquez sur le bouton Ouvrir dans la barre d'outils et sélectionnez l'image **FLEUR** dans le dossier **TRAVAUX PRATIQUES**.
2. Cliquez le bouton droit sur la fleur et choisissez "Tout".
3. Déplacez l'image sur l'encadrement de la première colonne de la page 1.



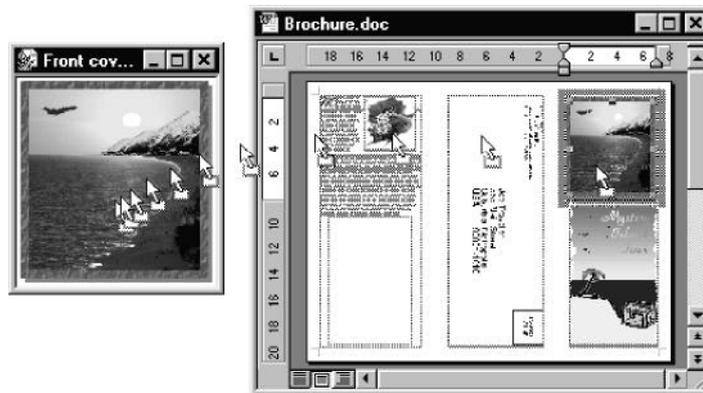
Placez alors le logo de la société dans la brochure. Ouvrez l'image **LOGO DE SOCIÉTÉ**, sélectionnez-la, déplacez-la de PhotoImpact sur l'encadrement au coin supérieur gauche de la première colonne de la page deux.



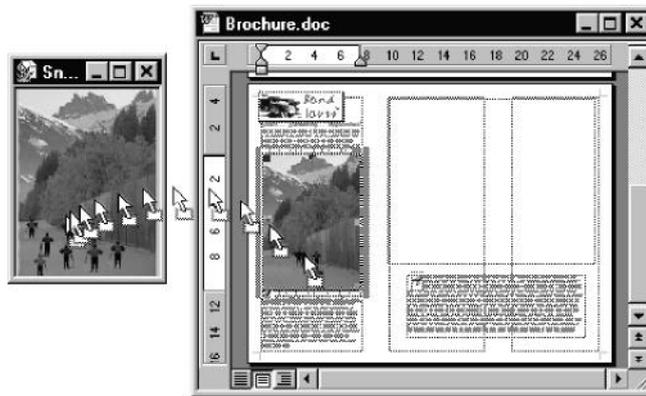
Ensuite, ouvrez l'image **TRÉSOR SUR LA PLAGE** et déplacez-la sur l'encadrement dans la troisième colonne sur la première page.



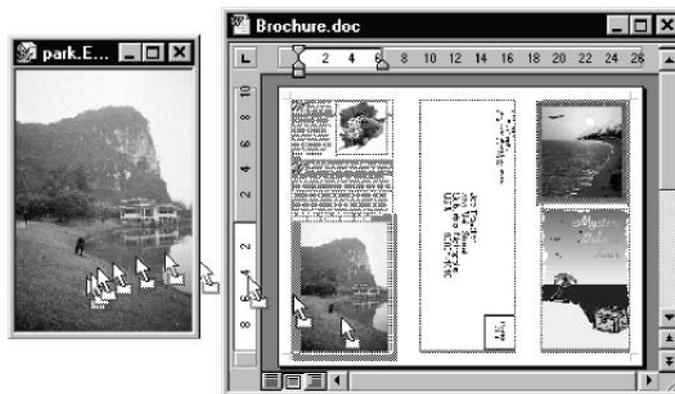
Placez la **PHOTO DE COUVERTURE** sur l'encadrement sur la portion supérieure de la troisième colonne sur la première page.



L'image suivante est celle des **SKIEURS**. Déplacez-la sur l'encadrement sur la portion la plus basse de la première colonne sur la première page.



L'image **PARC** doit être placée au milieu de la première colonne de la page deux.



La dernière image est la plus grande, **ILE**. Placez-la sur la moitié supérieure de la seconde et de la troisième colonne de la page deux.



Avec toutes les images placées, la brochure est prête à être imprimée et pliée. Utilisez un papier de taille lettre et choisissez Fichier>Imprimer de Word. Dans la zone de groupe Etendue, sélectionnez Page courante pour n'imprimer que la première page. Inversez alors la page, et imprimez la deuxième page au dos de la première.

Vous pouvez alors plier la brochure en trois parties. Vous devriez finir avec la couverture de la brochure sur le haut.

Album

Ce didacticiel introduit Album. Vous allez créer une base de données d'employés pour une société fictive, Autour du monde, avec des champs personnalisés et des recherches simples et complexes. Vous apprendrez aussi à utiliser Album comme serveur OLE, et incorporer votre travail dans un document Microsoft Word.

Contenu de ce chapitre

Cataloguer vos fichiers	60
Créer une base de données	61
Rechercher	66
Travailler avec des marques	68
Utiliser Album avec d'autres programmes	69

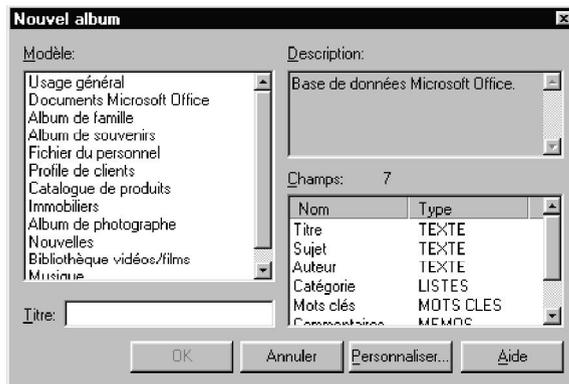
Cataloguer vos fichiers

La première chose à faire est de cataloguer certains fichiers sur votre système comme diapos dans un album. Ceci est la tâche la plus fondamentale dans Album.

Pour créer un nouvel album



1. Cliquez sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils ou choisissez Fichier>Nouveau. La boîte de dialogue Nouvel album apparaît.



Les modèles sont des exemples pré définis d'album. Chaque modèle a une liste de champs. Ces champs peuvent vous sembler utiles ou pas, et vous pouvez facilement les éditer pour vos besoins. (Editer des modèles est expliqué plus en détail à la page 196.)

2. Dans la zone de liste **Modèle**, sélectionnez Usage général.
3. Dans la zone de texte **Titre**, entrez un titre pour votre album cliquez sur OK. L'album est créé et la boîte de dialogue Insérer apparaît.

Quand vous insérez des diapos, vous avez besoin de spécifier les fichiers que vous voulez collectionnés dans l'album. Vous pouvez faire ceci en sélectionnant des fichiers individuels ou tous les fichiers contenus dans un dossier.

4. Cliquez sur l'onglet Fichiers (s'il n'est pas déjà sélectionné) et localisez le dossier qui contient les fichiers que vous voulez cataloguer. (Pour insérer un dossier entier, cliquez sur l'onglet Dossier.)
5. Sélectionnez les fichiers que vous voulez insérer dans la zone de liste **Nom de fichier**. (Pour insérer un dossier, sélectionnez-le dans la zone de liste **Dossier**.)

Pour sélectionner des fichiers supplémentaires, enfoncez la touche Ctrl et cliquez sur un nom de fichier. Pour sélectionner une rangée de fichiers, cliquez sur le premier nom, puis sur le dernier en maintenant la touche Maj enfoncée.

6. Cliquez sur le bouton Insérer. Les fichiers sélectionnés sont maintenant insérés dans l'album.

L'insertion des fichiers peut prendre un certain temps. Les diapos de chacun des fichiers apparaissent dans l'album. L'apparence de chaque diapo diffère selon le type de fichier inséré.

Pour plus d'informations

Créer un album	177
Insérer des diapos.....	198

Créer une base de données

La leçon précédente a démontré la simplicité de création et d'insertion de diapos. Les albums, cependant, peuvent faire beaucoup plus que de simplement prendre note de vos fichiers. Ils peuvent être des bases de données complètes qui permettent d'ajouter tous sortes d'informations aux diapos en utilisant des champs. Tous ces champs peuvent être personnalisés et imprimés.

Pour créer une base de données d'employés:

Dans cet exemple, vous allez apprendre à créer une base de données d'employés. Les diapos dans cet album représente vos employés, et les champs contiennent des informations sur chaque employé.

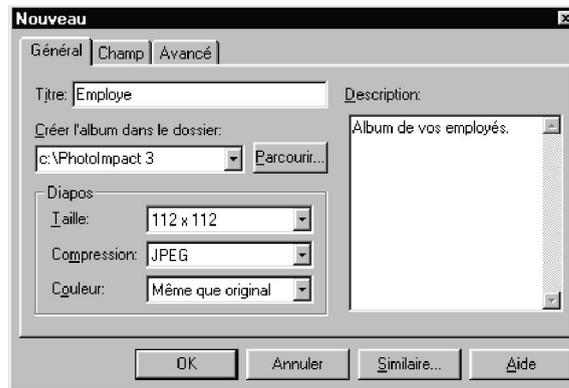
1. Ouvrez la boîte de dialogue Nouvel album en cliquant sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils.
2. Dans la zone de liste **Modèle**, sélectionnez Fichier du personnel. Les champs de la zone **Champs** changent.
3. Dans la zone de texte **Titre**, entrez "Employés". Ceci est le nom qui apparaît dans la barre de titre de l'album.

Vous êtes maintenant prêt à insérer des diapos. Vous devez cependant éditer les champs dans le modèle pour qu'ils soient mieux adaptés à vos besoins.

Pour ajouter et retirer des champs:

Les champs sont puissants, et pourtant très facile à gérer, et peuvent être aussi simples ou complexes que vous le désirez. Le type de champ, qui définit le type de données qu'un champ peut accepter, est essentiel. Par exemple, un champ dont avec le type Nombre n'accepte que des données numériques.

1. Dans la boîte de dialogue **Nouvel album**, cliquez sur le bouton **Personnaliser**. La boîte de dialogue **Nouveau** apparaît avec trois onglets: **Général**, **Champ**, et **Avancé**. ("Employés" devrait automatiquement apparaître dans la zone **Titre**. Sinon, entrez-le maintenant.)



2. Pour modifier les champs du modèle, cliquez sur l'onglet **Champ**. Tous les champs associés avec la base de données **Personnel** apparaissent maintenant dans la zone de liste de **Champs**.

Dans cet exemple, nous voulons retirer les champs **Travail précédent**, **Salaire précédent**, **Date de résignation/renvoi**, **Raison**, **Date de revue**, et **Mots clés**.

3. Sélectionnez **Travail précédent** (faites défiler la liste), puis cliquez sur le bouton **Retirer**. Le champ **Travail précédent** est maintenant supprimé. Retirez ensuite les autres champs en répétant cette procédure. (Vous pouvez aussi choisir de retirer d'autres champs selon le type de base de données que vous voulez créer.)

Maintenant que vous avez enlevé tous les champs inutiles, vous pouvez ajouter un nouveau champ, **Age**, dans votre base de données d'employés.

4. Dans la zone de texte **Nom**, tapez “Age” et sélectionnez Nombre dans la zone **Type**. (Ceci identifie “Age” comme champ de données numériques.)
5. Cliquez sur le bouton Ajouter. Le champ Age est ajouté au fond de la liste **Champs**.

Pour éditer un champ de type de liste:

Les champs de type liste sont différents des autres types de champs: leurs données doivent provenir d’une liste de valeurs pré définies. De plus seulement une valeur peut être assignées à toutes les diapos.

1. Sélectionnez Département dans la zone de liste **Champs**, puis cliquez sur le bouton Editer. La boîte de dialogue Editer la liste apparaît.

Dans votre société, Autour du monde, il y a seulement quatre départements, Ventes, Marketing, Publication, et Comptabilité. Ceci signifie que vous avez besoin de retirer les valeurs Personnel et Recherche & développement de la liste de valeurs actuelle, puis ajouter Ventes et Publication.



2. Cliquez sur Personnel, puis sur le bouton Retirer. Faites de même pour Recherche & développement.
3. Dans la zone **Nouvelle**, tapez “Ventes” et cliquez sur Ajouter. Répétez pour ajouter Publication. Une fois fini, la liste devrait contenir quatre valeurs: Comptabilité, Marketing, Publication et Ventes.
4. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Editer la liste se ferme et vous retourne à la boîte de dialogue Nouveau. Pour commencer à insérer des diapos, cliquez sur OK; votre album de personnel est créé. (Pour plus sur l’insertion de fichiers, voir p.60.) Pour utiliser le fichier exemple fourni, choisissez le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact et sélectionnez les fichiers **ALBTUT1** à **ALBTUT10**.

Pour entrer des informations de champ:

Maintenant que vous avez créé une base de données, vous pouvez entrer des informations dans les champs de l'album. Avant de commencer, assurez-vous que votre album d'employés est actif en cliquant sur sa barre de titre. (Pour utiliser la base de données d'employés fournie, ouvrez le fichier **EMPDB** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.)

1. Cliquez sur le bouton Mode entrée de données dans la barre d'outils, ou choisissez Affichage>Mode>Entrée de données. La vue de l'album change.

Prénom	
Nom de famille	
Position	
Département	

L'ordre des champs est déterminé lors de la création de l'album. Cet ordre n'est pas toujours le plus commode pour visualiser ou entrer des données. Pour changer cet ordre, vous pouvez déplacer les champs.

2. Cliquez sur le champ Expertise, et déplacez-le sur n'importe quel champ au fond de la liste. Déplacez ensuite les autres champs jusqu'à ce que les six premiers apparaissent dans l'ordre ci-dessous.

Nom de famille	
Prénom	
Département	
Sexe	
Date de naissance	
Age	

3. Maintenant que les champs sont dans l'ordre exact, vous pouvez entrer les informations voulues. Pour entrer des informations, cliquez simplement sur un champ et commencer à taper. (Pour passer à la diapo suivante, cliquez sur le bouton Avance au sommet de l'album.)

Si vous essayez de taper dans un champ de liste, une boîte de dialogue affichant toutes les valeurs disponibles dans cette liste apparaît. Par exemple, si vous essayez de taper dans le champ Sexe, une boîte de dialogue apparaît avec deux valeurs, Féminin et Masculin. Sélectionnez une valeur et cliquez sur OK.

NOM	PRÉNOM	DEPARTEMENT	SEXE	NAISSANCE	AGE
Quick	Félicia	Ventes	Féminin	11/30/39	55
Alvaro	Vanessa	Comptabilité	Féminin	04/26/57	38
Hawkins	David	Publication	Masculin	07/13/61	34
Delisle	Patricia	Comptabilité	Féminin	03/01/70	25
Merlin	Kalvin	Marketing	Masculin	01/16/52	43
Webber	Erica	Marketing	Féminin	12/29/33	61
Jones	Robert	Ventes	Masculin	05/15/37	58
Williams	Joseph	Publication	Masculin	10/16/65	30
Young	Leith	Comptabilité	Féminin	03/14/74	21
Schulte	Curtis	Marketing	Masculin	09/23/41	54

Note: Si vous entrez beaucoup d'informations, il sera plus facile d'utiliser un programme de traitement de texte, puis d'importer le fichier créé dans un album, voir p. 205. De cette façon, vous pouvez épeler votre travail.

Pour plus d'informations

Créer un album	177
Editer les propriétés d'un album	196
Entrer des données de champs.....	201

Rechercher

Une fois que votre base de données est établie, et toutes les informations entrées, vous pouvez localiser des personnes ou des groupes spécifiques. Pour la base de données d'employés que vous venez de créer, ceci n'est pas une tâche difficile. Cependant, si vous avez plusieurs centaines d'employés, et devez fournir des informations sur demande, cela peut être plus compliqué.

Pour effectuer une recherche avec la barre de recherches:

Le directeur de Autour du monde veut réexaminer les registres de tous les employés entre les âges de 55 et 65 ans, pour un plan de gratification. (Pour utiliser la base de données d'employés fournie, ouvrez le fichier **EMPDB** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.)

1. Dans la barre de recherches, cliquez sur la zone de liste déroulante **Type de recherche** (la première sur la gauche), et sélectionnez Age.
2. Dans la zone **Opérateur de recherche**, sélectionnez Entre. Ceci limite la recherche aux personnes entre les âges spécifiés dans les deux zones de texte de droite.
3. Tapez 55 dans la première zone et 65 dans la deuxième zone.
4. Cliquez sur le bouton Rechercher dans la barre de recherche. La recherche commence, et les diapos de Félicia Rapide, Erica Webber et Robert Jones devrait être maintenant affichées.

Pour effectuer une recherche plus complexe:

Pour les recherches plus complexes, telles que celles qui demandent plus d'un critère, vous devez utiliser la commande Diapo>Rechercher. Par exemple, on vous demande de trouver toutes les employées dans les services de ventes, comptabilité, ou publication, avec des prénoms qui contiennent "fbi" ou "cia".

1. Choisissez Diapo>Rechercher [CTRL+F]. La boîte de dialogue Rechercher apparaît.
2. Dans la zone de groupe **Critères de recherche**, sélectionnez "Sexe".
3. Sélectionnez Contenant comme opérateur de recherche (si pas déjà sélectionné), puis entrez Féminin dans la troisième zone de texte (Demande).
4. Pour ajouter les critères dans la fenêtre de critères de recherche, cliquez sur le bouton Ajouter. (Ne cliquez pas sur OK: vous allez ajouter plus de critères.) Les critères devraient apparaître dans la fenêtre de critères de recherche. Vous devez maintenant localiser tous les employés dans les services de ventes, comptabilité et publication. Puisqu'il y a seulement quatre services au total (Marketing étant le quatrième), il est plus facile de dire que vous voulez tous les employés qui ne *sont pas dans* le département Marketing.
5. Sélectionnez Département dans la liste **Type de recherche**, et laissez l'opérateur comme Contenant. Dans la zone de texte **Demande**, tapez "Marketing"

et cochez les opérateurs logiques NON et ET. (NON dit à la recherche d'ignorer marketing, ET place le critère avec le critère existant dans la fenêtre de recherche.)

6. Cliquez sur Ajouter. Les nouveaux critères sont ajoutés dans la fenêtre de critères de recherche.

Maintenant, pour la partie finale de cette recherche, vous devez trouver toutes les employées avec les prénoms qui contiennent “fbi” ou “cia”.

7. Sélectionnez Prénom dans la liste **Type de recherche**, (gardez Contenant comme opérateur de recherche), et cliquez sur le bouton Editer. La boîte de dialogue Critère de recherche apparaît.
8. Entrez “fbi” dans la zone de texte **Critères** et sélectionnez OU dans la liste déroulante **Opérateurs**. L'opérateur OU est placé dans la zone de texte de critères. Tapez alors “cia” après OU.
9. Cliquez sur OK. Pour ajouter ces critères à la fenêtre de critères de Recherche, cliquez sur Ajouter dans la boîte de dialogue Rechercher.

La fenêtre de critères de recherche contient maintenant les trois critères que vous utiliserez pour votre recherche.

10. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Rechercher se ferme et les diapos de tous les employés qui remplissent les critères de recherche sont affichées. Si tout s'est bien passé, les diapos de Félicia Quick et Patricia Delisle devraient apparaître dans votre album.

Pour plus d'informations

<i>Trouver des diapos.....</i>	<i>215</i>
<i>Effectuer une recherche.....</i>	<i>217</i>
<i>Utiliser la barre de recherches.....</i>	<i>219</i>

Travailler avec des marques

Dans Album, les champs ne sont pas la seule façon d'étiqueter des diapos. Vous pouvez aussi étiqueter des diapos avec des marques. Contrairement aux champs, les marques sont visuelles. Elles sont surtout utiles si vous voulez faire défiler des diapos et localiser rapidement certaines diapos sans sélectionner chaque diapo pour afficher ses données de champs.

Pour démontrer comment assigner des marques, nous allons utiliser l'exemple de base de données d'employés. Vous indiquerez avec des marques quels membres du personnel sont employés à plein temps, ou travaillent sous contrat. (Si la palette de marques n'est pas ouverte, cliquez le bouton droit sur une des barres d'outils, et choisissez la commande Palette de marques.)

Pour étiqueter des diapos avec des marques:

Avant d'assigner des marques, il est préférable de leur donner un nom ou une description. Ceci permet de distinguer plus facilement une marque d'une autre. (Utilisez la base de données d'employés fournie: fichier **EMPDB** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.)

1. Cliquez deux fois sur une des lettres dans la palette de marques. La boîte de dialogue Editer les marques apparaît.
2. Sélectionnez la lettre "S" dans la zone de liste de marques. (Elle sera utilisée pour identifier les diapos des employés salariés.) Dans la zone de texte **Nom**, tapez "salarié" comme description.
3. Sélectionnez la lettre "C" et tapez "contrat" dans la zone **Nom**. (Utilisé pour identifier les diapos des employés sous contrat.)
4. Cliquez sur OK. Vous retournez à l'espace de travail de Album et les descriptions salarié et contrat apparaissent à côté de leurs marques respectives dans la palette de marques.

Pour assigner des marques aux diapos:

1. Cliquez sur la lettre "S" dans la palette de marques puis cliquez sur le bouton Assigner des marques.
2. Déplacez le pointeur de marques sur l'album, et cliquez sur une diapo. La lettre "S" apparaît immédiatement à côté du numéro d'index de la diapo. (Vous pouvez maintenant marquer d'autres diapos.) Pour assigner la marque "C", cliquez sur la lettre dans la palette de marques et répétez cette procédure. Si vous avez commis une erreur, vous pouvez retirer la marque en cliquant à nouveau sur la diapo.

3. Une fois terminé, cliquez sur le bouton Assigner dans la palette de marques.



Pour rechercher une diapo marquée:

Vous pouvez utiliser les fonctions de recherche de la palette de marques pour rechercher des diapos marquées.

1. Cliquez sur la lettre "S", et avec la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur "C". Les lettres "S" et "C" sont sélectionnées.
2. Cliquez sur le bouton Afficher les marques et choisissez OU. Ceci affiche immédiatement toutes les diapos avec "S" ou "C" comme marques. (ET recherche toutes les diapos qui ont "S" et "C".)

Pour plus d'informations

<i>Assigner des marques</i>	219
<i>Visualiser des marques</i>	221

Utiliser Album avec d'autres programmes

Cette leçon explique comment utiliser Album avec vos autres programmes Office. Par exemple, vous devez introduire tous les membres de la comptabilité de Autour du monde dans une revue mensuelle. Avec les facilités de recherche de Album, vous devriez pouvoir facilement localiser ceux-ci.

Pour placer des diapos dans Microsoft Word:

Si votre recherche est réussie, les diapos de Vanessa Alvaro, Patricia Delisle et Leith Young devraient apparaître dans l'album d'employés. (Pour utiliser la base de données d'employés fournie, ouvrez le fichier **EMPDB** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL** sur le CD-ROM PhotoImpact.) Vous allez alors déplacer ces diapos de l'album sur le document de Word contenant la revue. (Si vous possédez Word, ouvrez le fichier **NEWSLETT** dans le dossier **SAMPLES\TUTORIAL**.)

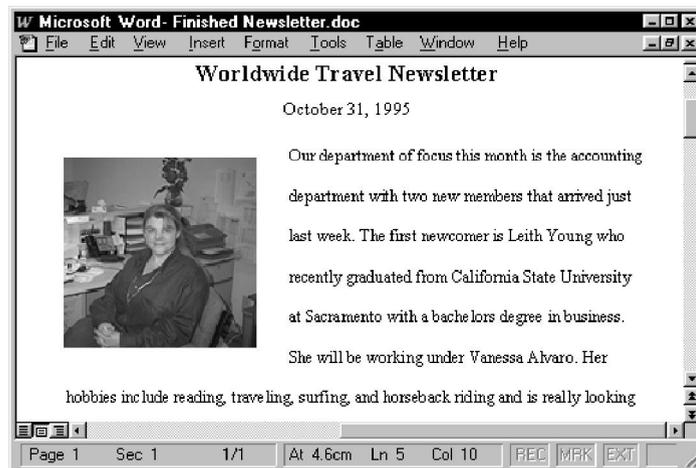


1. Cliquez sur le bouton Mode compact dans la barre d'état ou choisissez Affichage>Mode compact. La fenêtre du programme disparaît de la vue, laissant seulement l'album et les barres d'outils visibles.



Il est beaucoup plus facile de déplacer des diapos depuis le mode compact. (Vous pouvez toujours accéder aux commandes de menu de Album en cliquant sur le bouton Menu.)

2. Déplacer la diapo de Vanessa Alvaro sur le document Word, sur la boîte "Employee 1". La photo devrait apparaître maintenant dans le document. Faites de même pour Patricia Delisle et Leith Young.



Pour plus d'informations

<i>Glisser-déplacer des diapos</i>	187
<i>Travailler en mode compact</i>	189

Principes de base de PhotoImpact

Ce chapitre et le suivant décrivent les commandes de base et les fonctions que vous utiliserez le plus souvent dans PhotoImpact. Comme tel, les deux chapitres n'entrent pas dans les techniques d'édition d'images ou de retouches avancées, mais vous donnent des informations nécessaires pour comprendre les principes de base de PhotoImpact.

Ce chapitre commence avec une discussion des préférences de PhotoImpact, puis examine les opérations, telles que l'ouverture et l'enregistrement d'un fichier, la correction d'erreurs, et l'impression d'images.

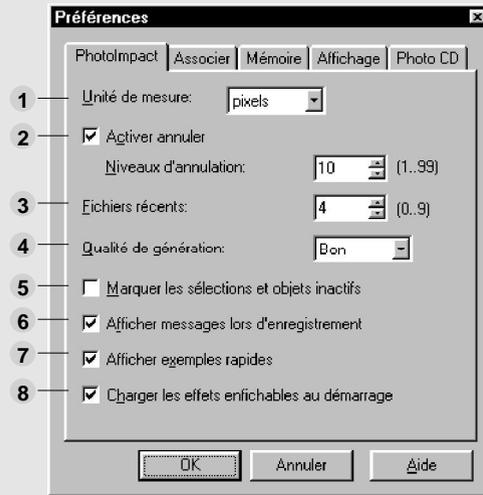
Contenu de ce chapitre

Personnaliser la manière de travailler.....	72
Travailler avec des fichiers d'images.....	77
Corriger des erreurs	81
Imprimer des images	82

Personnaliser la façon de travailler

La commande Fichier>Préférences permet de personnaliser PhotoImpact, pour qu'il convienne mieux avec vos habitudes de travail. Quand vous choisissez la commande Préférences, une boîte de dialogue apparaît, permettant de régler diverses options spécifiques à PhotoImpact, et communes à tous les programmes.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES:ONGLET PHOTOIMPACT

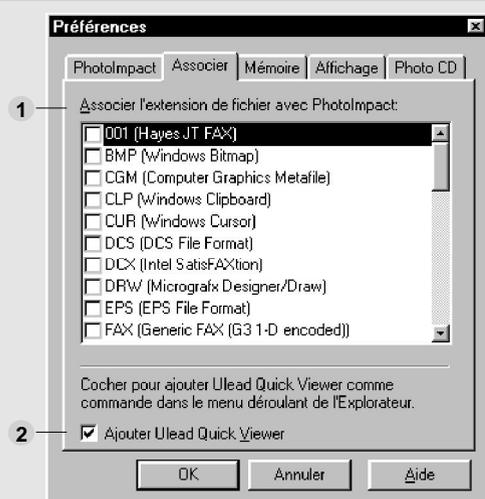


L'onglet PhotoImpact vous permet de modifier la façon d'opérer du programme.

- 1 **Unité de mesure** peut être en pixels, pouces, ou centimètres, et définit toutes les tailles d'images et les mesures de la règle. (Ceci peut être aussi changé en cliquant sur le bouton d'unité sur la barre d'état.)
- 2 **Activer annuler** permet d'activer les fonctions d'annulation/répétition de PhotoImpact et de régler le nombre de niveaux d'annulation désirés (jusqu'à 99 niveaux). Comme PhotoImpact alloue de la mémoire pour chaque niveau, un niveau trop élevé peut affecter son exécution. Dans de tels cas, essayez un niveau plus bas, comme 3 ou 4.
- 3 **Fichiers récents** spécifie le nombre de fichiers listés au fond du menu Fichier (jusqu'à 9). Ouvrez immédiatement un fichier dans l'espace de travail en cliquant sur son nom.
- 4 **Qualité de génération** permet de régler la qualité de n'importe quels effets et filtres. Une qualité supérieure résulte dans une meilleure reproduction d'image mais peut demander un temps de calcul plus long.

- 5 **Marquer les sélections et objets inactifs** affiche, ou masque, une bordure sombre autour des objets et des sélections qui ne sont pas actifs. Cochez cette option si vous avez du mal à repérer des objets dans une image.
- 6 **Afficher messages lors de l'enregistrement** affiche, ou masque, un message de confirmation quand vous enregistrez un fichier contenant des objets dans un format non-UFO, ou lors de l'enregistrement d'un fichier dans un format avec un plan de compression avec pertes de données, tel que JPEG.
- 7 **Afficher exemples rapides** permet d'afficher, ou de masquer, les diapos d'exemples qui apparaissent quand vous ouvrez une boîte de dialogue de retouches ou d'effets.
- 8 **Charger les effets enfichables au démarrage** ajoute automatiquement tous les filtres enfichables installés sur votre système dans le menu Effet lorsque vous lancez PhotoImpact.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES: ONGLET ASSOCIER



L'onglet Associer permet de déterminer les formats de fichier associés, ou liés à PhotoImpact. Par exemple, vous pouvez spécifier que tous les fichiers BMP soient associés à PhotoImpact. La prochaine fois que vous cliquez deux fois sur un fichier BMP dans l'Explorateur de Windows, il s'ouvrira dans PhotoImpact.

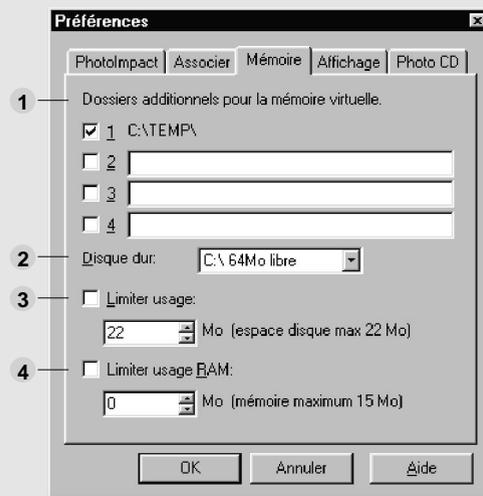
- 1 **Associer l'extension de fichier avec PhotoImpact** affiche tous les formats de fichier supportés par PhotoImpact. Pour associer un format de fichier à PhotoImpact, cliquez sur sa case de pointage.
- 2 **Ajouter Ulead Quick Viewer** permet d'ajouter la commande Viewer dans le menu automatique du bouton droit de l'Explorateur de Windows. La prochaine fois que vous affichez ce menu, choisissez la commande Viewer pour exécuter l'utilitaire Viewer de PhotoImpact pour visualiser des fichiers d'image.

Options de préférences communes

Chaque programme de PhotoImpact possède une boîte de dialogue Préférences qui partage les onglets suivants: Mémoire, Affichage, et Photo CD. Tout changement effectué sur n'importe quelle option dans ces onglets est reflété dans tous les programmes. Par exemple, si vous calibrez votre moniteur dans PhotoImpact, tous les autres programmes auront le même calibrage.

Note: La commande *Préférences* de Album contient un sous-menu avec deux commandes, *Album* et *Général*. Album ouvre une boîte de dialogue pour le programme Album seulement, tandis que Général ouvre une boîte de dialogue avec toutes les caractéristiques partagées.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES: ONGLET MÉMOIRE



L'onglet Mémoire vous donne l'occasion de spécifier des dossiers qui fournissent de l'espace supplémentaire en travaillant avec des fichiers.

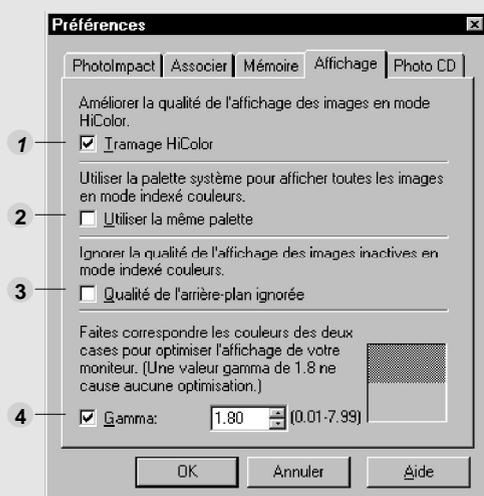
1 Dossiers additionnels pour la mémoire virtuelle permet de spécifier les dossiers utilisés par les programmes de PhotoImpact comme espace de travail supplémentaire. Par exemple, si vous n'avez pas assez de mémoire vive (RAM), les programmes de PhotoImpact peuvent utiliser la mémoire supplémentaire du disque dur (la mémoire virtuelle) comme mémoire vive temporaire. Le premier dossier est le dossier TEMP défini par la ligne SET TEMP dans votre fichier AUTOEXEC.BAT. Si vous avez plus d'un lecteur sur votre système, vous pouvez spécifier plus d'un dossier temporaire dans les zones de texte disponibles. Si non, laissez-les vides.

2 Disque dur indique l'espace disponible sur votre disque dur. (Le dossier spécifié dans l'option *Dossiers supplémentaires pour la mémoire virtuelle* doit se trouver sur ce disque dur.)

3 **Limiter usage** permet de spécifier combien de mémoire vous voulez allouer aux programmes de PhotoImpact comme mémoire virtuelle. Si vous voulez exécuter d'autres programmes en arrière-plan, alors choisissez environ ½ de la quantité maximum. Pour utiliser les défauts de PhotoImpact, laissez cette option non cochée.

4 **Limiter usage RAM** permet de spécifier combien de mémoire vous voulez allouer aux programmes de PhotoImpact comme mémoire RAM. Si vous voulez exécuter d'autres programmes en arrière-plan, choisissez ½ de la quantité maximum. Pour utiliser les défauts de PhotoImpact, laissez cette option non cochée.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES: ONGLET AFFICHAGE



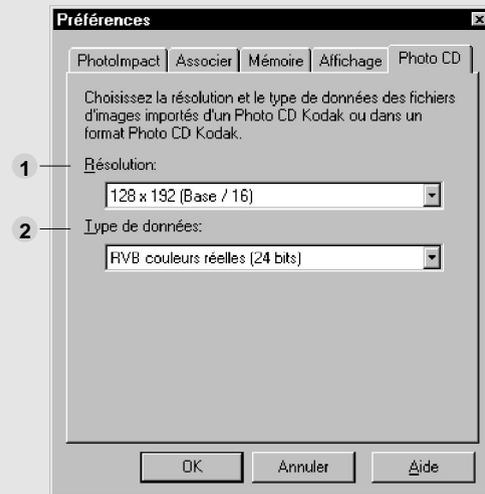
L'onglet Affichage permet de modifier la façon d'afficher les images, et de calibrer (ajuster) votre moniteur. Vous devez calibrer votre moniteur lorsque vous changez de moniteur, de cartes vidéos, ou d'environnement de travail (l'éclairage et la température peuvent affecter les performances d'un moniteur).

- 1 **Tramage HiColor** permet d'améliorer l'affichage des images couleurs réelles lorsque vous êtes dans un mode d'affichage HiColor.
- 2 **Utiliser la même palette** affiche toutes les images en utilisant la palette du système. Ceci est seulement activé si vous êtes en mode d'affichage 256 couleurs, et accélère votre travail en ne rafraîchissant pas les images avec une nouvelle palette. Cette option est particulièrement utile si vous préparez des titres CD-ROM et désirez voir comment les images apparaissent en mode 256 couleurs.
- 3 **Qualité de l'arrière-plan ignorée** est activé en mode d'affichage 256 couleurs et améliore l'exécution en ne rafraîchissant pas les image d'arrière-plan lorsque vous changez de vues. (Ne cochez pas cette option si vous avez besoin d'identifier des images d'arrière-plan.)
- 4 **Gamma** permet de calibrer votre moniteur pour un affichage optimum d'images. (Pour de plus amples renseignements, voir la procédure sur la page suivante.)

Pour calibrer votre affichage:

1. Choisissez Fichier>Préférences, et cliquez sur l'onglet Affichage.
Repérez les deux carrés gris au fond de la boîte de dialogue. Le premier carré est un motif de pixels noir et blanc, qui donne le sentiment de 50% gris (vu depuis une certaine distance). Le carré inférieur est 50% gris comme affiché par votre moniteur. Dans un moniteur bien calibré, les deux carrés devraient paraître similaires.
2. Si les deux carrés paraissent différents, ajuster la valeur Gamma jusqu'à ce que le carré inférieur paraisse similaire au premier carré.
La valeur de correction Gamma peut être entre 0.01 et 7.99. Essayez de trouver la correspondance la plus proche. En général, votre valeur devrait être entre 0.8 et 2.4; sinon, essayez d'ajuster la luminosité et le contraste sur votre moniteur.
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue ferme et votre moniteur est maintenant optimisé pour afficher des images dans les programmes de PhotoImpact.

Note: En utilisant Capture pour capturer des éléments de l'écran sur l'espace de travail de Capture ou de PhotoImpact, vous pourrez noter des différences entre la couleur d'affichage et la couleur capturée. Dans ce cas, désactivez l'option de correction Gamma.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES: ONGLET PHOTO CD

L'onglet Photo CD vous donne l'option de déterminer la résolution et le type de données de n'importe quel fichier d'image importé d'un Photo CD de Kodak. Ces options peuvent être changées aussi directement depuis la barre d'outils du programme CD Browser.

- 1 **Résolution** permet de spécifier la résolution pour les images ouvertes d'un Photo CD. Il est important de se souvenir que plus la résolution est élevée, plus grande est la taille du fichier.
- 2 **Type de données** détermine le type de données pour n'importe quelles images importées d'un Photo CD. Couleurs réelles fournit le plus de couleurs, mais la taille du fichier est aussi la plus importante. Niveaux de gris a une taille de fichier plus basse, mais les images ne contiennent pas de couleur. Pour retenir des couleurs et garder une taille de fichier raisonnable, choisissez une des options indexées couleurs.

Travailler avec des fichiers d'image

Avant de commencer avec PhotoImpact, vous devez amener une image dans l'espace de travail. Ceci peut être fait de différentes façons, la plus facile étant de cliquer sur le bouton Ouvrir dans la barre d'outils.



Ouvrir une image

Après l'installation, vous trouverez un nombre de fichiers dans le dossier **SAMPLES\IMAGES** dans votre dossier d'installation. Pour ouvrir ces fichiers, ou d'autres images et graphiques, cliquez sur le bouton Ouvrir dans la barre d'outils standard ou choisissez Fichier>Ouvrir [CTRL + O]. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît, affichant les fichiers dans le dossier actuel qui correspond au type montré dans la zone de liste déroulante Type.

Pour ouvrir un fichier, sélectionnez son nom et cliquez sur OK. (Cliquez deux fois sur le nom ouvre aussi le fichier.) La boîte de dialogue se ferme et le fichier est ouvert dans l'espace de travail de PhotoImpact. Pour ouvrir plusieurs fichiers, utilisez la touche majuscule avec votre souris pour sélectionner une rangée de fichiers, ou la touche Ctrl pour sélectionner, ou désélectionner, des fichiers. Les images ouvrent dans des fenêtres individuelles dans l'espace de travail du programme.

Notes:

- *Quand vous ouvrez un fichier graphique qui ne contient pas de données bitmap, il est converti en image. (Le type de données de cette image est celui de votre mode d'affichage actuel.)*
- *Vous pouvez ouvrir des fichiers récents en choisissant leurs noms dans la liste au fond du menu Fichier.*

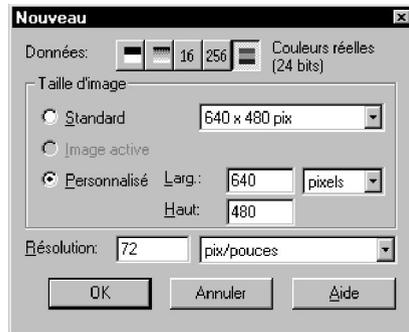
Créer une nouvelle image

Dans de nombreux cas vos images auront été obtenues avec un périphérique d'entrée d'image tel qu'un scanner ou une carte de capture, ou ouvertes de votre disque dur ou d'un CD-ROM. Il est aussi possible de commencer avec une fenêtre d'image nouvelle ou "propre" pour compiler des éléments d'autres images ou pour utiliser les outils de peinture de PhotoImpact.

Pour créer une nouvelle image:



1. Cliquez sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils, ou choisissez Fichier>Nouveau [CTRL+N]. La boîte de dialogue Nouveau apparaît.



2. Cliquez sur un des boutons de type de données pour choisir le type de données de la nouvelle image.
Vous pouvez choisir noir & blanc, niveaux de gris, indexé 16 couleurs, 256 couleurs, ou couleurs réelles.
3. Réglez les dimensions d'image dans la zone de groupe Taille d'image.
Choisissez Standard si vous voulez utiliser les tailles par défaut, ou Image active pour régler la taille sur l'image actuellement active (cette option est désactivée s'il n'y a pas d'image ouverte dans l'espace de travail). Pour définir votre propre taille, entrez des dimensions dans les zones de texte Largeur et Hauteur.
4. Entrez une valeur pour la résolution de l'image et sélectionnez pixels/cm ou pixels/pouce dans la zone de liste déroulante.
Si l'option Unité de mesure dans la boîte de dialogue Préférences (voir p. 72) est en centimètres ou en pouces, la résolution détermine combien de pixels sont utilisés pour créer l'image: plus la résolution est élevée, plus grand est le nombre de pixels et donc la quantité de mémoire requise pour stocker l'image. Si l'unité de mesure est en pixels, la résolution détermine l'apparence de votre image lors de l'impression. Plus la résolution est élevée, plus votre image sera petite (la mémoire requise pour stocker l'image, cependant, reste la même).

5. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et la nouvelle image, remplie avec la couleur d'arrière-plan, apparaît dans une fenêtre d'image.

Appliquer une commande à des images multiples

Parce que PhotoImpact vous permet de travailler avec de multiples fichiers, il est très facile d'accumuler un grand nombre de fichiers dans l'espace de travail. Pour les retirer, les enregistrer, ou pour appliquer la même commande sur plusieurs fichiers, PhotoImpact fournit un gestionnaire de lots, accédé en cliquant deux fois dans l'espace de travail ou en choisissant Fenêtre>Gestionnaire de lots. Une fois invoqué, le gestionnaire de lots affiche les noms et les diapos de tous les fichiers présents dans l'espace de travail, et une liste de commandes qui peuvent être appliquées aux images. Pour effectuer une opération par lot, sélectionnez une commande et les fichiers sur lesquels vous voulez effectuer l'opération et cliquer sur OK – le gestionnaire de lots fait le reste pour vous.

Dupliquer des images

Lorsque vous travaillez avec une image, il est souvent utile d'en faire une copie. Cela vous permet de continuer à éditer la copie sans danger de perdre le travail déjà effectué sur l'originale. PhotoImpact offre trois genres de reproduction. Vous pouvez dupliquer toute l'image, y compris l'image de base et tous les objets, dupliquer l'image de base seulement, ou dupliquer l'image avec tous les objets fusionnés sur l'image de base. (Pour une discussion plus détaillée des objets, voir le chapitre 5, p.131.) Quand vous créez un double d'une image, il apparaît dans une nouvelle fenêtre d'image.

Pour dupliquer une image, vous pouvez:

- choisir la commande de reproduction désirée dans le sous-menu Edition>Dupliquer,
- choisir Edition>Sélectionner>Tout pour sélectionner toute l'image, puis déplacer la sélection sur l'espace de travail (ceci seulement si l'image n'a pas d'objets),
- déplacer un objet d'une image, ou de la librairie d'objets, sur l'espace de travail,
- copier une image sur le Presse-papiers, puis utiliser Edition>Coller>Comme nouvelle image,
- utiliser un outil de sélection pour sélectionner une partie d'une image et la déplacer sur l'espace de travail.



Enregistrer une image

Parce que PhotoImpact est un programme d'édition d'objets, tous les travaux avec des objets que vous faites peuvent être enregistrés dans un format Ulead (UFO). Un fichier UFO consiste en l'image de base originale et n'importe quels objets que vous avez créés. (Pour plus sur les objets, voir le chapitre 5, p.131.) L'avantage d'un fichier UFO est qu'il vous permet de rouvrir le fichier et éditer les objets et l'image de base indépendamment.

Note: *Pour enregistrer des images pour usage dans d'autres programmes, vous devez utiliser un autre format que UFO.*

Pour enregistrer une image dans un format non UFO, vous devez utiliser la commande Fichier>Enregistrer sous. Tous les objets présents sont fusionnés sur l'image de base. Comme tel, il est important de se souvenir que vous ne pouvez pas éditer ou retrouver des objets enregistrés de cette façon.

Pour enregistrer une image:

1. Cliquez sur le bouton Enregistrer dans la barre d'outils, ou choisissez Fichier>Enregistrer sous. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
2. Sélectionnez un dossier pour enregistrer l'image, puis un format dans la zone Type.
Choisissez "UFO" si vous voulez enregistrer tous les objets qui sont dans l'image. Le choix de tout autre format fusionne les objets sur l'image de base.
3. Tapez le nom de votre fichier dans la zone Nom. Vous n'avez pas besoin d'entrer l'extension du fichier.

Note: *Si vous tapez une extension, assurez qu'elle soit la même que celle affichée dans la zone Type. PhotoImpact enregistre le fichier en utilisant le format spécifié, et non pas une extension tapée.*

4. Cliquez sur Enregistrer. Le fichier d'image est enregistré et la boîte de dialogue se referme.

Envoyer des images par courrier électronique

Avec la commande Fichier>Envoyer, vous pouvez envoyer une image avec MS Exchange (Windows 95) ou MS Mail (Windows NT). Quand vous choisissez cette commande, la boîte de dialogue Envoyer permet d'entrer le sujet et le texte du message que vous souhaitez envoyer. Pour attacher un fichier d'image au message, cochez l'option Image. Pour envoyer le message, cliquez sur OK; la boîte de dialogue Choix d'un profil, permettant de sélectionner un service d'information, apparaît.



Utiliser la palette de commandes

PhotoImpact fournit une façon rapide pour accéder aux commandes fréquemment utilisées avec la palette de commandes. Pour afficher la palette de commandes, cochez l'option Palette de commandes dans la boîte de dialogue Barres d'outils (Affichage>Barres d'outils).

L'avantage de la palette de commandes sur la barre de menus est que vous pouvez personnaliser les commandes, de même que redimensionner et placer la palette pour qu'elle soit où vous le voulez. En choisissant la commande Disposition dans le menu de contrôle de la palette de commandes, vous pouvez régler la taille des zones personnalisées de cache. La zone personnalisée est la première partie de la palette et affiche les commandes que vous spécifiez, tandis que la zone de cache occupe la partie inférieure de la palette et affiche les commandes les plus récemment utilisées.

Pour spécifier quelles commandes afficher dans la zone personnalisée, choisissez Modifier dans le menu de contrôle de la palette. Vous pouvez ajouter ou enlever des commandes de la zone personnalisée, de même qu'assigner des alias. Par exemple, BO peut être utilisé comme alias pour la commande Affichage>Barres d'outils. Les alias permettent ainsi de garder une large de palette réduite.

Corriger des erreurs

PhotoImpact se souvient de chaque action et commande utilisées en éditant une image. Ceci vous permet de revenir en arrière si vous vous êtes aventuré sur le mauvais chemin d'édition. PhotoImpact propose des niveaux d'annulation multiples. (Régler le nombre de niveaux, ou désactiver la fonction d'annulation, voir la boîte de dialogue Préférences, p.72.)



Utiliser Annuler

Si vous changez d'avis sur une action ou une série d'actions effectuées, cliquez sur le bouton Annuler dans la barre d'outils et l'action la plus récente est annulée. Pour annuler plus d'une action, choisissez Edition>Annuler avant [CTRL+Z]. Un sous-menu des actions les plus récentes apparaît avec l'action la plus récente au sommet. Choisissez l'action que vous souhaitez défaire, et l'effet de l'action, et celles au-dessus, est annulé.



Utiliser Répéter

Si vous souhaitez rappliquer une action qui a été annulée, cliquez sur le bouton Répéter dans la barre d'outils. Si vous voulez rappliquer une série d'actions, utilisez Edition>Répéter jusqu'à [CTRL+Y]. Un sous-menu d'actions défaites apparaît avec la plus récente au sommet. Sélectionnez une action défaites, et elle est rappliquée, ainsi que toutes les actions défaites en dessus.

Effacer la liste annuler/répéter

L'usage des commandes Annuler et Répéter peut utiliser les ressources système. Pour cette raison, PhotoImpact vous donne l'option d'effacer la liste annuler/répéter avec la commande Edition>Effacer la liste annuler/répéter. (Faites attention si vous utilisez cette commande: elle ne peut être annulée.)

Restaurer une image

Quand une série de changements indésirables a été fait à une image, et que la commande Annuler ne peut être utilisée, vous avez l'option d'utiliser Fichier>Restaurer. Restaurer annule tous les changements faits à l'image depuis le dernier enregistrement. (Ceci essentiellement ferme et rouvre le fichier.) Avant d'utiliser cette commande, considérez soigneusement parce qu'elle ne peut pas être annulée.



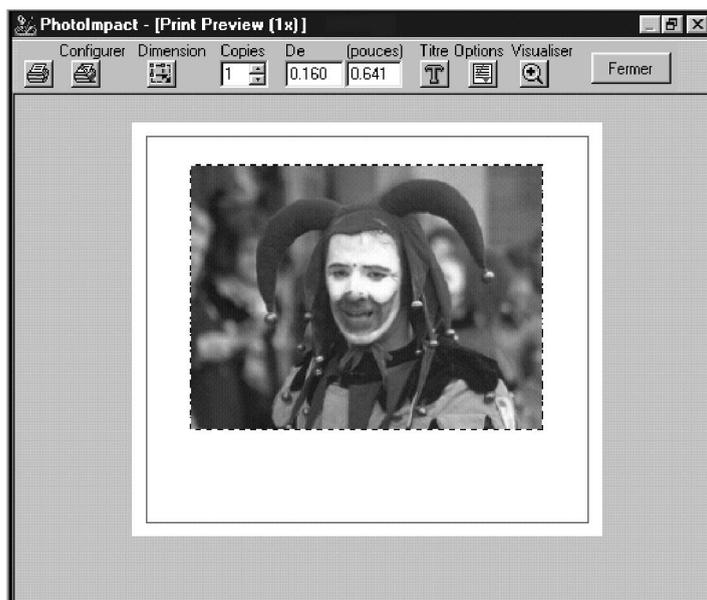
Imprimer des images

PhotoImpact fournit des options extensives pour vous donner plein contrôle sur l'impression d'images. Pour imprimer une image, cliquez sur le bouton Imprimer dans la barre d'outils, ou choisissez Fichier>Imprimer [CTRL+P]. La boîte de dialogue Imprimer affiche diverses options. Les options fondamentales vous permettent de sélectionner une imprimante, le nombre de copies, et la position de l'impression sur la page.



Aperçu avant impression

PhotoImpact permet de visualiser une image avant son impression avec le bouton Aperçu dans la barre d'outils ou la commande Fichier>Aperçu avant impression.



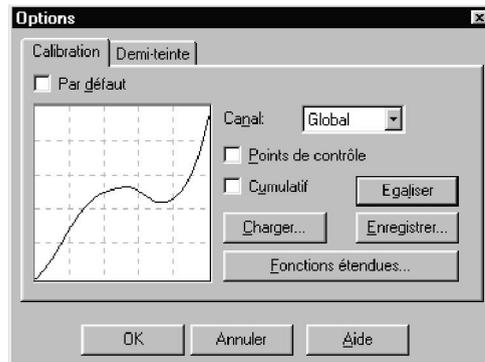
Dans le mode Aperçu avant impression, vous pouvez utiliser les boutons pour accéder aux options d'impression et de disposition. Cliquez le sélecteur de zoom pour agrandir l'affichage. Pour placer l'image au centre de la page, choisissez Centrer horizontalement et Centrer verticalement dans le menu du bouton Options, ou déplacez-la avec votre souris. Vous pouvez aussi redimensionner l'image en cliquant sur le bouton Dimension, puis en déplaçant les points de contrôle qui apparaissent sur l'image.

Calibrer votre imprimante

Toutes les imprimantes impriment des images différemment, par exemple, des zones d'ombre trop sombres, ou des zones de lumière trop claires. PhotoImpact peut compenser facilement ce genre de problème d'impression par le calibrage.

Pour calibrer votre imprimante:

1. Cliquez sur le bouton imprimer dans la barre d'outils. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
2. Cliquez sur le bouton Options. La boîte de dialogue qui apparaît affiche une courbe de calibration de même qu'une série de calibrages pré définis. (Pour plus sur la modification d'une courbe de calibration, voir "Utiliser le map-page des tons", p.104.)



3. Désélectionnez l'option Par défaut.

Les autres options dans la boîte de dialogue sont activées, et vous permettent d'ajuster manuellement la courbe de calibration.

4. Cliquez sur le bouton Fonctions étendues. Un menu automatique apparaît listant diverses améliorations que vous pouvez appliquer à la courbe de calibration.

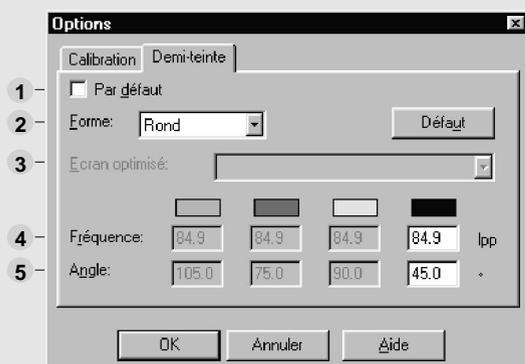
Sélectionnez une commande qui corrige un ou plus des problèmes de votre imprimante. Par exemple, si votre imprimante rend les tons moyens dans une image trop clairs, sélectionnez Tons moyens: Assombrir. Si aucune commande ne peut corriger efficacement vos problèmes, vous pouvez ajuster manuellement la courbe de calibration avec votre souris. Après avoir ajusté la courbe de calibration, enregistrez-la en cliquant Enregistrer. Quand vous imprimez, cette courbe de calibration sera appliquée à l'image imprimée.

Travailler avec des demi-teintes

Demi-teintes est un procédé de création de motifs de points noirs et blancs pour simuler des nuances de gris (pour une imprimante noir et blanc) ou d'utilisation de points cyan, magenta, jaunes et noirs pour simuler des nuances de couleur (pour une imprimante couleurs). Pour une impression ordinaire, cochez l'option Par défaut dans la boîte de dialogue Options (de la boîte de dialogue Imprimer). Ceci laisse les demi-teintes à l'imprimante et devrait produire des résultats rapides et acceptables. Cependant, pour des résultats personnalisés, vous aurez besoin de modifier les options de demi-teintes.

Note: La fonction de demi-teintes n'apparaît pas dans la boîte de dialogue Options si votre imprimante ne supporte pas cette caractéristique.

BOÎTE DE DIALOGUE OPTIONS: ONGLET DEMI-TEINTES

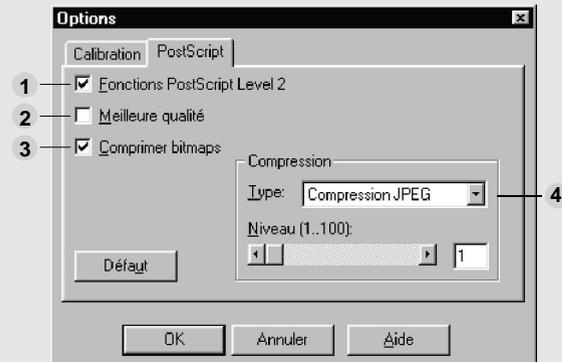


- 1 **Par défaut** permet à l'imprimante d'effectuer les demi-teintes.
- 2 **Forme** détermine la forme des points utilisés pour construire le motif. La forme que vous choisissez dépend de l'image que vous imprimez et du type d'effet que vous souhaitez produire. Normalement, vous choisirez une forme qui produit le moins de motifs de tramage perceptibles, tel qu'ovale. Cependant, si vous souhaitez produire plus d'effet, sélectionnez une autre forme, telle que diamant.
- 3 **Ecran optimisé** permet de sélectionner un des réglages d'écran pré définis que votre gestionnaire d'imprimante fournit, ou de sélectionner vos propres réglages de fréquence et d'angle demi-teintes.
- 4 **Fréquence** règle la distance entre le centre des points, mesurés en lignes par pouces, ou lpp. Une valeur de fréquence élevée résulte en points plus petits (parce que les lignes sont plus proches) et une valeur de fréquence basse résulte en plus grands points (parce que les lignes sont plus éloignées). Pour les imprimantes avec une résolution de 300 dpp, une fréquence de 53 lpp est considérée optimale. Pour les imprimantes à haute résolution, utilisez une fréquence entre 90 et 200 lpp.
- 5 **Angle** détermine l'angle de l'écran en demi-teintes comme appliqué à l'image. Pour les images en niveaux de gris, 45° est considéré comme un angle optimal, cependant si votre image a des éléments visuels prononcés ou près de 45° vous pouvez essayer d'autres angles.

Travailler avec des imprimantes PostScript

Si votre imprimante supporte PostScript, PhotoImpact vous permet de spécifier divers réglages PostScript pour la meilleure reproduction possible. Avec la fonction PostScript dans la boîte de dialogue Options, vous pouvez profiter des caractéristiques PostScript Level II, telles que qualité d'image et niveau de compression.

BOÎTE DE DIALOGUE OPTIONS: ONGLET POSTSCRIPT



- 1 Fonctions PostScript Level 2** permet à PhotoImpact de profiter des commandes de niveau 2 PostScript. Sinon, PhotoImpact utilise le niveau 1 standard. (Contrôlez votre imprimante pour voir quel niveau elle supporte.)
- 2 Meilleure qualité** envoie plus d'informations à l'imprimante pour une reproduction d'image de qualité. (Cocher cette option résulte en temps d'impression plus lents.)
- 3 Compresser bitmap** envoie n'importe quelles images à l'imprimante dans un format compressé. Ceci accélère l'impression, mais peut dégrader la qualité de reproduction.
- 4 Compression** permet de choisir le type de plan de compression à utiliser.

Opérations de base

Le chapitre précédent a introduit une partie des concepts fondamentaux de PhotoImpact. Ce chapitre continue dans la même veine, expliquant les opérations de bases de l'édition d'images, telles que copier et coller, utiliser la fonction de processus automatique, régler la vue de vos images, et utiliser OLE 2 pour glisser-déplacer.

Contenu de ce chapitre

Utiliser le Presse-papiers.....	88
Retoucher automatiquement des images.....	90
Contrôler l'affichage d'une image.....	92
Effectuer des opérations OLE.....	95

Utiliser le Presse-papiers

Beaucoup de commandes dans PhotoImpact utilisent le Presse-papiers. Le Presse-papiers est une zone d'emmagasinage temporaire pour n'importe quel type d'information. Ceci peut être une image, un texte ou même un son; mais le Presse-papiers ne peut conserver qu'une pièce d'informations à la fois. Quand vous placez quelque chose sur le Presse-papiers, les données du Presse-papiers existantes sont supprimées.



Effectuer des opérations couper et copier

Les méthodes les plus communes de placer des données sur le Presse-papiers sont de cliquer sur les boutons Couper [CTRL+X] et Copier [CTRL+C] dans la barre d'outils, ou de choisir leurs commandes respectives dans le menu Edition. Copier place un double d'un objet ou d'une zone sélectionnée sur le Presse-papiers, tandis que Couper supprime les zones ou les objets sélectionnés et les place sur le Presse-papiers. (Si vous coupez une zone sélectionnée, l'image est remplie avec la couleur d'arrière-plan courante.) Si aucune zone n'est sélectionnée, Couper et Copier sont appliqués à l'image entière.

Effectuer une opération coller

Après avoir coupé ou copier des données d'image, vous pouvez les coller du Presse-papiers sur une image en cliquant sur le bouton Coller dans la barre d'outils, ou le choisissant une des cinq commandes Edition>Coller. (Dans la sélection et Ajuster dans la sélection sont désactivées s'il n'y a pas de sélection. Toutes les commandes Coller sont désactivées si le Presse-papiers est vide ou le si son contenu est d'un autre programme incompatible.) Quand vous collez des données dans une image, elles deviennent un objet et flottent au-dessus de l'image de base et tous les autres objets.

Notes:

- *PhotoImpact permet de coller des données d'image sur n'importe quelle image, sans tenir compte du type de données. Si vous collez sur une image d'un type de données différent, les données collées sont converties. Ceci peut parfois causer des changements de couleurs prononcés, comme par exemple coller une image couleurs réelles sur une image indexé 16 couleurs.*
- *Les données collées sur une image sont placées pixel-sur-pixel. Si vos images sources et cibles sont à un niveau de zoom différent, l'image du Presse-papiers peut apparaître agrandie ou réduite.*



Coller des images comme objets

La commande Coller standard dans PhotoImpact est Comme objet [CTRL+V]. Quand vous collez une image comme objet, l'image est collée au coin supérieur gauche de la vue actuelle. (Pour une discussion détaillée sur les objets, voir le chapitre 5, p.131.)

Coller des images dans une zone sélectionnée

Utiliser la commande Dans la sélection quand vous voulez coller une image du Presse-papiers dans une zone sélectionnée. Cette commande est utile si vous voulez remplir une zone sélectionnée avec des données d'image.

Pour coller les données du Presse-papiers dans une sélection:

1. Sélectionnez une zone sur l'image.
2. Choisissez Edition>Coller>Dans la sélection. L'image du Presse-papiers apparaît alors dans la zone sélectionnée.

Notez que le coin supérieur gauche de l'image du Presse-papiers reste connecté à votre souris. Ceci vous permet de déplacer votre souris tout en repositionnant l'image du Presse-papiers n'importe où dans la zone sélectionnée.

Note: Appuyer sur la touche Echap avant la fin de l'opération de collage retire automatiquement l'image du Presse-papiers.

3. Déplacez votre souris pour placer l'image du Presse-papiers dans la zone sélectionnée comme désiré.
4. Cliquez votre souris. L'image du Presse-papiers est alors ancrée dans la zone sélectionnée comme un objet.

Note: Si l'image collée est plus petite que la zone sélectionnée, elle est placée au coin supérieur gauche de la sélection. Les zones qui restent ne sont pas affectées.

Coller des images pour ajuster dans une zone sélectionnée

Utiliser la commande Ajuster dans la sélection quand vous voulez que l'image collée remplisse toute la sélection. Selon la taille de l'image du Presse-papiers, ceci peut dégrader l'image si elle doit être agrandie ou compressée pour être ajustée dans la zone sélectionnée.



Sélection originale



Coller dans la sélection



Coller pour ajuster dans la sélection

Coller des images dans une nouvelle fenêtre

Si vous voulez coller une sélection dans sa propre fenêtre d'image, utilisez la commande Comme nouvelle image. Cette commande est utile si vous voulez enregistrer un objet, ou une zone sélectionnée, comme sa propre image, ou si vous copiez une image d'un autre programme et devez la placer dans sa propre fenêtre. (Vous pouvez accomplir ceci aussi en déplaçant un objet d'une image sur l'espace de travail.)

Coller des images sous le pointeur de la souris

La commande Sous le pointeur permet de placer l'image du Presse-papiers sur l'image de base où vous cliquez votre souris. Le coin supérieur gauche de l'image du Presse-papiers reste connecté à votre souris. Ceci vous permet de déplacer votre souris tout en repositionnant l'image du Presse-papiers n'importe où dans l'image. Un clic ancre l'image à sa place comme un objet.

Le sous-menu Presse-papiers

Pour vous aidez à travailler avec le Presse-papiers, PhotoImpact fournit les commandes suivantes dans le sous-menu Edition>Presse-papiers:

Charger apporte des fichiers précédemment enregistrés sur le Presse-papiers. Cette commande est similaire à la commande Ouvrir, mais plutôt que d'ouvrir une image dans une nouvelle fenêtre d'image, Charger la place sur le Presse-papiers.

Enregistrer enregistre une image du Presse-papiers sous un fichier. Vous pouvez alors ouvrir cette image comme toute autre image ou la ramener sur le Presse-papiers avec la commande Charger.

Affichage affiche l'image courante du Presse-papiers dans une fenêtre du Presse-papiers de Windows. Pour fermer cette fenêtre, pressez n'importe quelle touche ou cliquez votre souris.

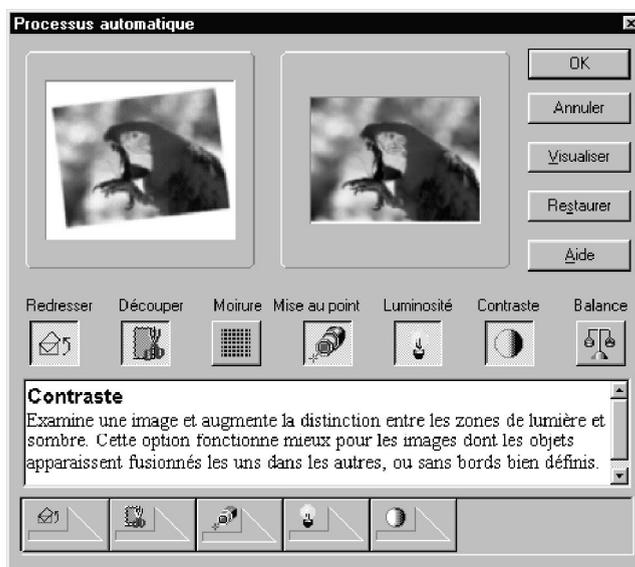
Retoucher automatiquement une image

Les commandes de processus automatique de PhotoImpact offrent un contrôle automatique et intelligent sur la plupart des zones de votre image. Quand vous utilisez le processus automatique, PhotoImpact examine une image ou un objet et applique des modifications nécessaires pour changer l'aspect de l'image ou de l'objet. Par exemple, les images scannées peuvent souvent profiter de technique de traitement d'images simples pour corriger un mauvais découpage, une luminosité et un contraste faibles, une mauvaise balance de couleurs, et d'autres problèmes faciles à fixer.

Pour utiliser le processus automatique:



1. Cliquez sur le bouton Processus auto dans la barre d'outils, ou choisissez Format>Processus automatique>Lot. La boîte de dialogue qui apparaît contient sept options automatiques que vous pouvez appliquer à une image ou un objet.



2. Cliquez sur les options que vous souhaitez appliquer: elles apparaissent au fond de la boîte de dialogue de gauche à droite dans l'ordre sélectionné, et les aperçus d'images changent en conséquence.

Les options de processus automatique sont appliquées successivement dans l'ordre de leur sélection. Vous pouvez changer cet ordre avec votre souris. Pour retirer une option, cliquez sur son bouton ou déplacez-la en dehors de la liste. Pour voir plus clairement comment les options affectent l'image, cliquez sur Visualiser. Les options sont appliquées à l'image et la boîte de dialogue est remplacée par une barre de confirmation. Le bouton OK accepte les modifications. Le bouton Annuler/Répéter permet de mieux comparer l'image avant et après les modifications. Le bouton Continuer rouvre la boîte de dialogue Processus automatique, vous permettant d'éditer les options sélectionnées.

3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et les options de processus automatique sont appliquées à l'image.

Note: *La plupart des options dans la boîte de dialogue Processus automatique peuvent être accédées indépendamment dans le sous-menu Format>Processus automatique.*

Contrôler l'affichage d'une image

Quand vous ouvrez une image dans PhotoImpact, les pixels de l'image sont "mappés" sur les pixels de votre écran. Régler le mappage de ces pixels détermine la façon dont vous voyez les images. Par exemple, la vue réelle (1x) d'une image signifie qu'un pixel image est mappé sur un pixel écran.

Effectuer un zoom sur une image

Lorsque vous éditez une image, il est souvent nécessaire de visualiser une partie en plus grands détails, ou toute l'image à une plus petite taille. Vous pouvez faire ceci de plusieurs façons: avec les commandes Affichage>Zoom avant et arrière, l'outil de zoom dans la palette d'outils, ou en sélectionnant un niveau de zoom dans la zone de liste de la barre d'outils. Vous pouvez agrandir ou réduire la vue d'une image de 16x à 1/16x.

L'outil de zoom sur la palette d'outils fournit une alternative aux commandes de zoom, et permet d'effectuer un zoom précis sur des zones particulières d'une image. Vous pouvez utiliser l'outil de zoom en:

- cliquant le bouton gauche de la souris pour agrandir la zone sous le pointeur,
- maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant le bouton gauche de la souris pour effectuer un zoom arrière,
- cliquant le bouton droit pour retourner à la vue réelle de l'image (1x),
- déplaçant votre souris pour créer une marque rectangulaire à visualiser. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, un zoom avant est automatiquement effectué sur la zone définie par la marque. (Si la zone à visualiser est trop grande, ou si l'image est déjà à un grossissement de 16x, la vue ne sera pas ajustée.)

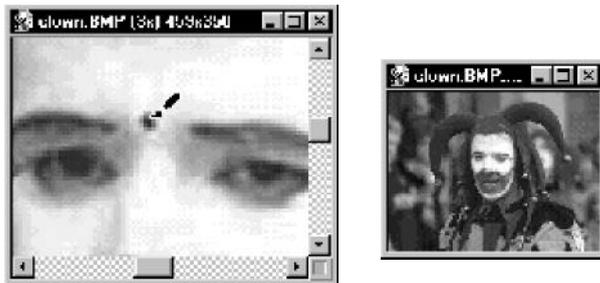
Notes:

- *Vous pouvez aussi appuyer sur les touches "+" et "-" pour un zoom avant et arrière sur une image, sans tenir compte de l'outil sélectionné.*
- *Maintenez la touche Z pendant l'utilisation d'un autre outil pour sélectionner automatiquement l'outil de zoom. Relâchez la touche Z pour revenir à l'outil original.*



Ajouter une vue

Après un zoom sur une image, il est facile de se perdre dans un océan de pixels. Pour vous aider à garder une idée de l'image, utilisez Affichage>Ajouter une vue [CTRL+I]. Une nouvelle fenêtre contenant une vue supplémentaire (à 1x) de l'image que vous traitez est créée. Cette nouvelle fenêtre n'est pas seulement un double de l'original: elle est en fait un "miroir" dynamique de l'original. Ceci signifie que tous les changements faits dans une des fenêtres sont reflétés dans l'autre. Ainsi, vous pouvez éditer des détails à un plus haut grossissement dans une image et visualiser en même temps les effets de vos éditions sur l'image en vue réelle.



Utiliser le visionneur

Quand une image entière ne peut pas être affichée dans sa fenêtre d'image, vous pouvez utiliser le visionneur de PhotoImpact plutôt que les barres de défilement. Le visionneur affiche une diapo de l'image active avec un cadre flottant. Déplacez le cadre pour repositionner automatiquement la vue actuelle de l'image active. Pour accéder au visionneur, cliquez sur la boîte qui apparaît à l'intersection des barres de défilement au coin inférieur droit d'une fenêtre d'image (si l'image est plus grande que sa fenêtre). Ceci affiche le visionneur au coin de la fenêtre. Quand vous relâchez la souris, le visionneur disparaît.



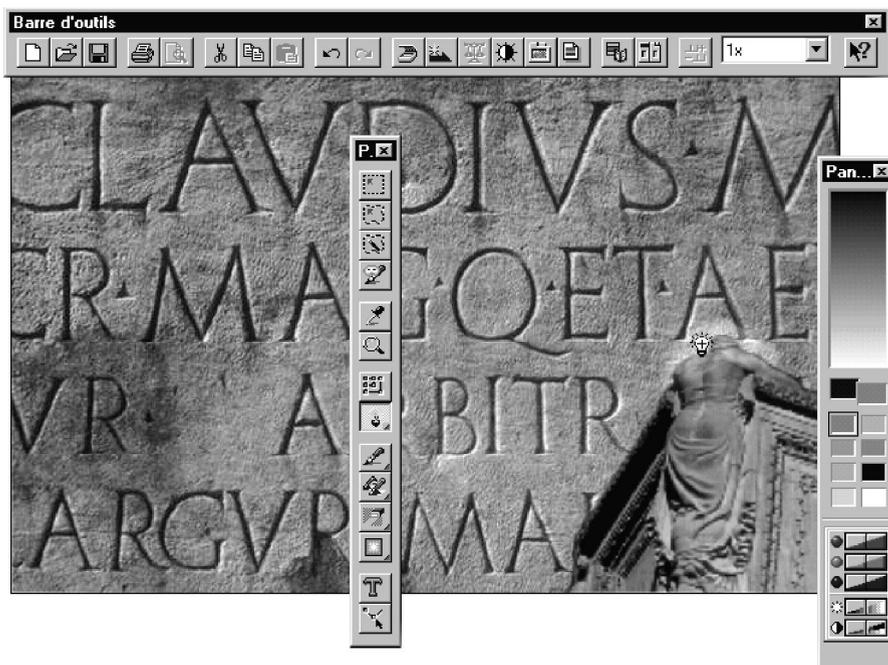
Ajuster une image dans sa fenêtre

Quand vous utilisez les commandes de zoom, la fenêtre d'image ne change pas pour ajuster la nouvelle taille de l'image. Si vous souhaitez afficher l'image complète dans sa fenêtre, choisissez un niveau de zoom disponible dans le sous-menu Affichage>Ajuster par. (Le zoom maximum disponible est déterminé par la taille de l'image et la résolution de votre mode d'affichage actuel.)

Afficher des images plein écran

La commande Affichage>Plein écran [CTRL+U] permet de maximiser l'espace de travail. Quand vous choisissez cette commande, l'image active est affichée au niveau de zoom courant et occupe tout l'écran; la fenêtre du programme et toutes les barres d'outils fixes sont cachées.

Le mode plein écran est très utile si vous voulez éditer une image dans le plus d'espace possible sans les distractions de la fenêtre du programme. Les barres d'outils et les palettes flottantes resteront visibles dans ce mode pour vous permettre de continuer à travailler sur votre image. (Pressez la touche Echap pour retourner en mode normal.) Si vous préférez avoir toutes les barres d'outils présentes, choisissez Affichage>Retirer la barre de menus. Ceci retire seulement les barres de titre et de menus, laissant tous les autres éléments d'écran présents. (Vous pouvez toujours accéder aux commandes de menu en utilisant leurs touches de raccourcis de clavier. Pressez la touche Echap pour retourner en mode normal.)



Effectuer des opérations OLE

PhotoImpact supporte des caractéristiques de liaison et incorporation qui vous permettent de facilement modifier des objets incorporés dans d'autres programmes conteneur. La section suivante décrit les différentes façons de lier et incorporer des objets, et comment les éditer une fois placés.

Pour lier un objet de PhotoImpact:

1. Cliquez sur le bouton Copier dans la barre d'outils, ou choisissez Edition>Copie [CTRL+C] pour placer l'image active sur le Presse-papiers.
2. Ouvrez ou passez au programme conteneur qui contient le document dans lequel vous voulez placer l'objet.
3. Choisissez la commande Collage spécial du programme conteneur. La boîte de dialogue Collage spécial apparaît.

Note: Certains programmes conteneurs ont une commande Coller avec liaison. Vous pouvez utiliser ceci comme alternative à la commande Collage spécial.

4. Sélectionnez “Objet Image Ulead PhotoImpact” dans la zone de liste. (Si l’option Collage avec liaison n’est pas activée, sélectionnez un autre format d’objet compatible avec le programme conteneur.)
5. Cliquez sur le bouton radio **Collage avec liaison**, et cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et une représentation de l’objet apparaît dans le document du programme conteneur.

Note: *Chaque programme conteneur peut utiliser une boîte de dialogue Collage différente. Si une des procédures ci-dessus n’est pas conforme à la boîte de dialogue du conteneur, consultez la documentation OLE du programme.*

Pour incorporer un objet depuis un programme conteneur:

1. Ouvrez ou passez au programme conteneur qui contient le document dans lequel vous voulez placer l’objet.
2. Choisissez Insertion>Objet. La boîte de dialogue Objet apparaît.
3. Cliquez sur l’onglet Objet existant et entrez le nom et l’emplacement du fichier source de l’objet.
4. Ne cochez pas l’option **Lier au fichier** et cliquez sur OK. L’objet apparaît dans le document du programme conteneur.

Note: *Vous pouvez coller aussi des objets de PhotoImpact en glissant-déplaçant. Appuyez sur la touche Ctrl pour incorporer un objet lors du déplacement.*

Editer des objets incorporés

Vous pouvez éditer une image incorporée dans un document conteneur en cliquant deux fois sur l’objet incorporé. Ceci affiche les barres d’outils de PhotoImpact dans la fenêtre de programme du conteneur, permettant d’éditer l’image dans le programme conteneur tout comme vous le faites dans PhotoImpact. Cliquez n’importe où en dehors de l’objet incorporé pour afficher les barres d’outils originales du conteneur.

Retoucher des images

PhotoImpact inclut un arsenal puissant d'outils de retouches qui vous rendent capable de modifier l'aspect de vos images. Des corrections de couleurs dynamiques aux styles d'images prêt à être déplacés, PhotoImpact redéfinit les travaux de retouche d'images.

Ce chapitre commence par examiner quand et pourquoi utiliser la correction de couleurs et discute comment PhotoImpact ajuste les couleurs d'une image. Il continue avec la galerie de styles, une bibliothèque de ressource de styles d'images pré définis que vous pouvez utiliser rapidement pour changer l'aspect d'une image, puis présente les filtres et les effets spéciaux de PhotoImpact.

Contenu de ce chapitre

Correction de couleurs	98
Appliquer un style	101
Les courbes de mappage	104
Filtres et effets spéciaux	107

Correction de couleurs

La correction de couleur est un outil fondamental de la retouche d'images. En utilisant les outils de correction de couleur de PhotoImpact vous pouvez, par exemple, enlever la teinte jaunâtre d'une photographie, faire ressortir des couleurs ternes, ou faire paraître un ciel plus bleu. Cette capacité de corriger les couleurs est particulièrement importante en travaillant avec des images scannées avec des couleurs différentes que la source.

Couleur - introduction

Il est plus facile de discuter les couleurs dans une image sur le plan de la teinte, la saturation, et la luminosité (TSL). Teinte réfère aux couleurs, saturation à l'intensité, ou la quantité de couleur, et luminosité à la quantité de blanc ou noir qui apparaît dans une couleur. En manipulant ces valeurs de couleurs, PhotoImpact peut, par exemple, changer la teinte d'une image sans affecter la saturation et la luminosité. De cette façon, des couleurs spécifiques peuvent être corrigées sans affecter les autres couleurs.

Utiliser les commandes de correction de couleurs

PhotoImpact fournit plusieurs commandes de contrôles de correction de couleurs dans le menu Format. Dans la plupart des cas, ces commandes peuvent être appliquées aux zones sélectionnées, aux objets, ou aux images entières. Cependant, une partie des commandes ne sont pas applicables sur certains types de données, ou ne peuvent être appliquées aux zones sélectionnées dans certains types de données.

*Luminosité &
contraste,
Balance,
Teintes &
saturation,
Mise au point,
Inverser et
Niveaux*



Quand vous choisissez une commande de correction de couleur, une boîte de dialogue affichant des diapos d'exemple de l'image active apparaît. Certaines boîtes de dialogue affichent neuf diapos, et permettent d'utiliser tous les réglages possibles en cliquant sur chaque diapo. D'autres affichent moins de diapos parce qu'il y a de moins de réglages, ou parce que le nombre de contrôles ne permet pas un tel arrangement de navigation de diapos.

Notes:

- Quand une commande de correction de couleurs est appliquée à une zone sélectionnée, la sélection est convertie en objet.
- Certaines boîtes de dialogue de correction de couleurs incluent des réglages directement depuis leur zone de dialogue principale, alors que d'autres incluent un bouton Options pour ouvrir une boîte de dialogue séparée. Pour passer directement à la boîte de dialogue d'options, cochez la case Ne plus afficher ces exemples au fond de ces boîtes de dialogue. Pour récupérer les exemples, cochez l'option Afficher exemples rapides dans l'onglet PhotoImpact de la boîte de dialogue Préférences, (voir p.72).

Pour ajuster les valeurs de luminosité et contraste dans une image:



1. Cliquez sur le bouton Luminosité & contraste dans la barre d'outils, ou choisissez Format>Luminosité & contraste [CTRL+B]. La boîte de dialogue Luminosité & contraste apparaît avec neuf diapos de l'image active. La diapo centrale représente comment les réglages actuels affectent l'image et les diapos qui l'entourent indiquent les variations de ces réglages.



Si vous voulez changer quelle partie de l'image apparaît dans la diapo, cliquez sur le bouton Diapo. Ceci ouvre la boîte de dialogue Diapo avec trois options qui permettent de choisir une portion différente de l'image. La première option utilise l'image entière comme diapo, la deuxième utilise une zone de vue à 1x (changez sa position en la déplaçant), et la troisième permet de définir votre propre zone. Quand vous êtes satisfait, cliquez sur OK; la boîte de dialogue se referme, et les diapos de la boîte de dialogue Luminosité & contraste sont mises à jour en conséquence.

Note: *Les changements que vous faites sont toujours appliqués à l'image entière, la sélection ou l'objet, sans tenir compte de la zone affichée par la diapo.*

2. Cliquez sur ce que vous considérez être la meilleure diapo. La diapo centrale est alors remplacée par cette diapo, et toutes les autres sont mises à jour. (Pour changer seulement les valeurs de luminosité ou de contraste, déplacez leurs curseurs.)

Si vous cochez la case de pointage **Aperçu instantané**, les changements sont aussi reflétés sur l'image. (Laissez cette option non cochée pour améliorer la vitesse de rafraîchissement des diapos.)

Notes:

- Le curseur Variation diapo règle le degré de variation entre chaque diapo.
- Pour visualiser vos changements, cliquez sur le bouton Visualiser. La boîte de dialogue est remplacée par une barre de confirmation, permettant de mieux voir l'image active. Cliquez sur Continuer pour continuer à ajuster, Annuler/Répéter pour basculer entre l'image originale et les changements et OK pour accepter les changements et fermer la barre de confirmation.

3. Lorsque vous êtes satisfait avec l'apparence de la diapo centrale, cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et les effets sont appliqués à votre image.

Si vous voulez enregistrer vos ajustements pour un usage futur, cliquez sur le bouton Ajouter pour les placer dans Ma galerie, dans la boîte magique. (Vous pouvez ajouter une explication.) La prochaine fois que vous voulez utiliser le même ajustement, simplement glisser-déplacez sa diapo respective de Ma galerie sur une image.

Pour ajuster la balance de couleurs d'une image de façon "subtile":



1. Cliquez sur le bouton Balance dans la barre d'outils, ou choisissez Format>Balance [CTRL+L]. La boîte de dialogue Balance de couleurs apparaît avec deux onglets: Subtile et Manuelle.

Manuelle laisse PhotoImpact équilibrer les couleurs pour vous, pendant que Subtile vous permet d'effectuer votre propre balance. (Le comportement de l'onglet Manuelle est très similaire à la boîte de dialogue Luminosité & contraste présentée à la page précédente.)

2. Cliquez sur l'onglet Subtile. Une diapo apparaît contenant un échantillon de l'image active. (Vous pouvez utiliser les boutons au fond de l'image pour régler la vue. Par exemple, cliquez à maintes reprises sur le bouton de zoom pour agrandir l'image.)

L'onglet Subtile travaille en équilibrant une couleur d'une image basée sur un gris neutre. Après la sélection d'une zone sur l'image qui devrait être gris neutre, toutes les autres couleurs sont équilibrées conformément à cette couleur. (Si votre image n'a pas de zones grises perceptibles, utilisez l'onglet Manuelle.) Un bon choix pour une couleur grise neutre est une caractéristique qui apparaît normalement grise dans une image convenablement équilibrée, tel qu'un trottoir, des rochers, des boîtes de conserve, des éléphants et ainsi de suite.

3. Cliquez sur une zone de l'image qui devrait apparaître gris. Si l'option **Aperçu instantané** est cochée, l'image active est changée en conséquence.
4. Quand vous êtes satisfait avec vos changements, cliquez sur OK.

Note: Vous pouvez utiliser aussi la commande Format>Processus automatique>Lot avec l'option Balance pour équilibrer rapidement une couleur (voir p.90).

Appliquer un style

La caractéristique Style de PhotoImpact est une façon unique de produire des résultats excellents avec un minimum d'effort. Les styles travaillent en fournissant des caractéristiques que vous glissez-déplacez sur une image. Une fois déplacé, l'image adopte ces caractéristiques, un coucher de soleil ou une teinte particulière. Vous pouvez même créer vos propres styles, si vous aimez une image tout particulièrement, vous pouvez transférer automatiquement son "style" sur une autre image.



Utiliser la galerie de styles

PhotoImpact rend facile l'application d'un style à une image avec la galerie de styles dans la boîte magique. Pour accéder à la galerie de styles, cliquez sur le bouton Boîte magique dans la barre d'outils et choisissez l'option Galerie de styles dans la zone de liste. La galerie de styles affiche des diapos avec des styles pré définis qui peuvent être appliqués à n'importe quelle image.

Quand vous visualisez un style, il apparaît comme une diapo séparée: la moitié gauche représente une image sans style et la moitié droite représente la même image avec le style appliqué. Il est important de noter ici que le style n'inclut pas la diapo; l'image est simplement un exemple de la façon dont le style affecte une image.

Les styles disponibles dans la galerie de style modifient les attributs de l'image de façons différentes. Certains styles n'affectent qu'une couleur dans une image, alors que d'autres ajoutent une couleur particulière à toute l'image. Certains styles n'affectent aussi que la luminosité ou le contraste d'une image.

Si vous parcourez les différents styles, notez leurs noms et leurs diapos. Ils ont été soigneusement conçus pour faire des changements spécifiques aux différents types d'images et nommés en conséquence. Les styles peuvent être appliqués à n'importe quelle image, mais les appliquer à des images qui ne contiennent pas les caractéristiques indiquées dans le nom du style (ou dans la diapo) peut produire des résultats imprévisibles. Donc, pour rendre de l'herbe plus verte, choisissez Herbe verte, pas Ciel bleu.

Appliquer un style

Pour appliquer un style, déplacez la diapo du style désiré sur l'image. Le style est immédiatement appliqué et l'image est redessinée. (Si le style est appliqué à une zone sélectionnée, cette zone est convertie en objet.) En général, vous pouvez augmenter l'effet du style en déplaçant la diapo sur l'image autant de fois que nécessaire pour produire le résultat désiré.

Note: Vous pouvez appliquer aussi un style en cliquant deux fois sur sa diapo, ou en choisissant Appliquer du menu du bouton de la boîte magique.

Style personnalisé

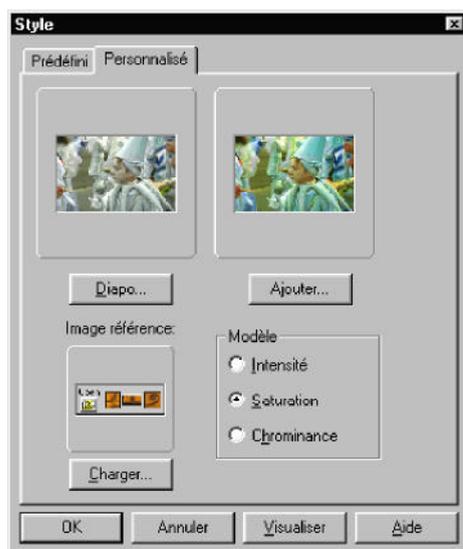
Une fois que vous commencerez à apprécier le pouvoir des styles, vous voudrez définir vos propres styles. Ceci peut être fait facilement avec la commande Format>Style. La boîte de dialogue Style qui apparaît permet non seulement d'appliquer des styles, mais aussi de prendre une image et de l'utiliser comme une référence pour créer un nouveau style.

La boîte de dialogue Style a deux onglets: Prédéfini et Personnalisé. L'onglet Prédéfini contient une zone de liste déroulante de tous les styles existants. Pour appliquer un style, sélectionnez-le et cliquez sur OK. Pour effectuer un style personnel, cliquez sur l'onglet Personnalisé. Ceci affiche l'image active, un bouton Charger pour accéder au fichier d'image à utiliser comme référence, et une zone de groupe **Modèle** qui permet de choisir quels aspects de l'image chargée vous voulez "styler". Le modèle choisi dépendra entièrement du problème de couleur de l'image et quels attributs du fichier de référence améliorera mieux l'apparence de l'image. Les trois options de modèle sont:

Intensité applique les attributs de luminosité et contraste du fichier de référence à l'image. Choisissez Intensité quand une image apparaît trop brillante ou trop terne, ou quand les couleurs paraissent délavées.

Saturation applique le degré de couleur du fichier de référence à l'image. Choisissez Saturation quand une image apparaît pâle ou sans couleur.

Chrominance applique la teinte, ou les informations de couleur, du fichier de référence à l'image. Choisissez ceci pour changer le ton général d'une image.



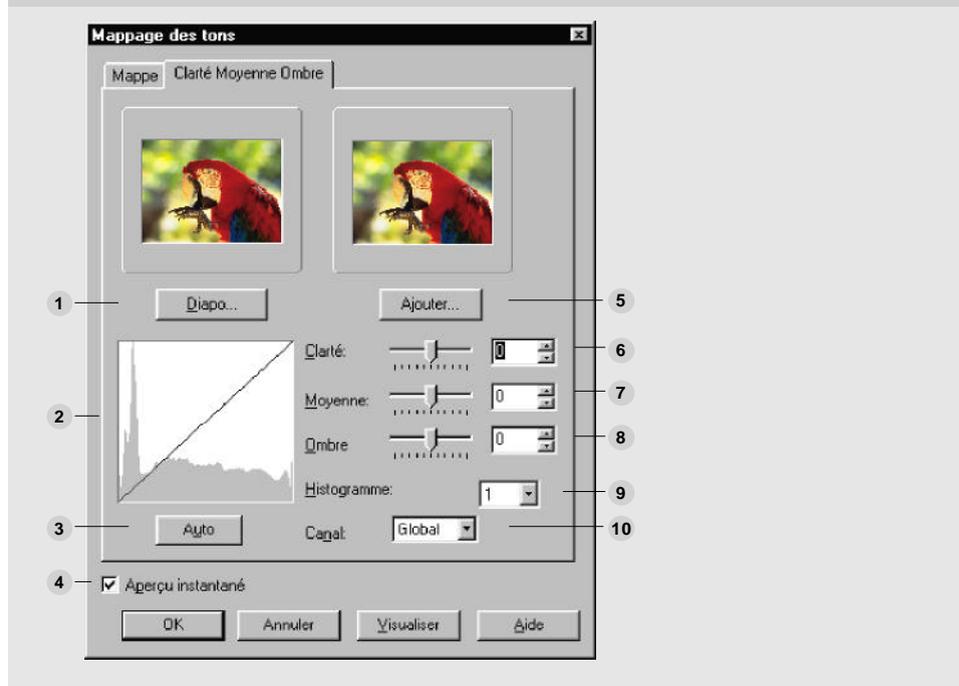
Les courbes de mappage

Quand une image est créée, chaque pixel dans cette image a une série de valeurs qui forment ses propriétés, telles que couleur et luminosité. La fonction de mappage des tons dans PhotoImpact change, ou remappe, ces valeurs de pixel pour embellir une image. En utilisant un graphe, les valeurs de pixel originales sont tracées le long de l'axe x (horizontal), et les valeurs de pixel remappées le long de l'axe y (vertical). Non modifiée, ces valeurs d'entrée et de sortie sont mappées une sur une, ou $x = y$. En changeant le mappage, par exemple en augmentant la valeur de y, vous remappez les valeurs originales d'un pixel, et donc introduisez des changements, tel qu'une augmentation de la luminosité ou des teintes d'un pixel. Ce type de correction de couleur est beaucoup plus avancé et plus fin que ceux mentionnés précédemment dans ce chapitre.

Utiliser le mappage des tons

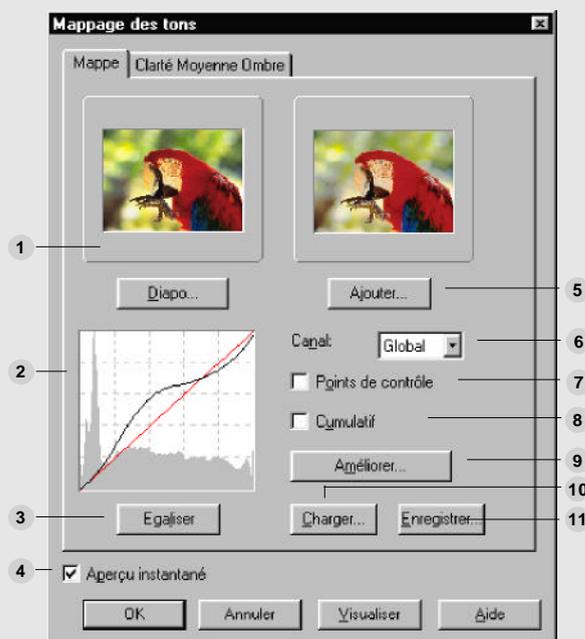
Quand vous sélectionnez la commande Format>Mappage des tons, une boîte de dialogue avec deux onglets apparaît: Mappe, et Clarté Moyenne Ombre. Dans les deux onglets vous trouvez un graphe représentant les valeurs de couleur des pixels dans l'image active. L'axe horizontal (x) représente la valeur d'entrée, ou la valeur original, de noir sur la gauche (0) à blanc sur la droite (255). L'axe vertical (y) représente la valeur de sortie, ou remappée. Pour un usage général, utilisez l'onglet Clarté Moyenne Ombre. Pour des ajustements plus fins, utilisez l'onglet Mappe.

BOÎTE DE DIALOGUE MAPPAGE DES TONS – ONGLET CLARTÉ MOYENNE OMBRE



- 1 **Diapo** ouvre une boîte de dialogue qui permet de choisir quelle zone de l'image active apparaît comme diapo d'exemple.
- 2 **Graphe** affiche le nombre de pixels dans une image avec des valeurs différentes. Les pixels plus sombres apparaissent sur la gauche, les pixels plus clairs sur la droite.
- 3 **Auto** analyse l'image et redessine la courbe de mappage pour étaler les valeurs de pixels sur toute la plage, de noir ($x=0$) à blanc ($x=255$). Ceci améliore le contraste dans une image et est recommandé (pour la plupart des images) avant de commencer à ajuster les valeurs de couleurs.
- 4 **Aperçu instantané** met à jour l'image active à chaque changement. (Ne cochez pas cette option pour des réponses plus rapide.)
- 5 **Ajouter** ouvre une boîte de dialogue qui permet d'enregistrer la courbe de mappage actuelle dans Ma galerie dans la boîte magique.
- 6 **Clarté** permet de régler la luminosité des pixels. Déplacez le curseur sur la droite pour augmenter la luminosité, sur la gauche pour la réduire.
- 7 **Moyenne** permet d'ajuster les pixels de ton moyen sans trop affecter la clarté et les ombres. Déplacez le curseur sur la droite pour augmenter la valeur, sur la gauche pour la réduire.
- 8 **Ombre** permet de régler la quantité d'ombrage dans une image. Déplacez le curseur sur la droite pour augmenter l'ombre, sur la gauche pour la réduire.
- 9 **Histogramme** permet d'augmenter l'échelle verticale de l'histogramme pour plus de détails.
- 10 **Canal** permet de spécifier un canal de couleur, tel que rouge, vert ou bleu, à ajuster. Pour ajuster tous les canaux, sélectionnez l'option Global.

BOÎTE DE DIALOGUE MAPPAGE DES TONS – ONGLET MAPPE



- 1 **Diapo** ouvre une boîte de dialogue qui permet de choisir quelle zone de l'image active apparaît comme diapo d'exemple.
- 2 **Graphe** affiche le nombre de pixels dans une image avec des valeurs différentes. Les pixels plus sombres apparaissent sur la gauche, les pixels plus claires sur la droite. Déplacez votre souris sur le graphe pour changer la courbe de mappage.
- 3 **Egaliser** étale les changements de la courbe de mappage sur plus de pixels, résulter en une retouche moins intense.
- 4 **Aperçu instantané** met à jour l'image active à chaque changement. (Ne cochez pas cette option pour des réponses plus rapide.)
- 5 **Ajouter** ouvre une boîte de dialogue qui permet d'enregistrer la courbe de mappage actuelle dans Ma galerie dans la boîte magique.
- 6 **Canal** permet de spécifier un canal de couleur, tel que rouge, vert ou bleu, à ajuster. Pour ajuster tous les canaux, sélectionnez l'option Global.
- 7 **Points de contrôle** affiche des points de contrôle qui permettent d'effectuer des changements à la courbe de mappage rapidement et de les restreindre à une zone particulière.
- 8 **Accumulatif** permet d'appliquer plus d'une fonction à la courbe de mappage en succession.
- 9 **Améliorer** ouvre un menu de commandes d'embellissement que vous pouvez appliquer à la courbe de mappage. Utilisez-les si vous n'êtes pas sûr quelles zones de la courbe de mappage vous avez besoin de changer.
- 10 **Charger** permet d'appliquer une courbe de mappage précédemment définie.
- 11 **Enregistrer** permet d'enregistrer sur disque la courbe de mappage actuelle.

Note: *Cette commande est principalement destinée pour calibrer vos périphériques d'entrée et de sortie. Comme tel, vous noterez qu'elle est fournie comme extension aux procédés d'entrée comme option de post-traitement (voir p. 163) et d'impression.*



Corriger des couleurs rapidement

PhotoImpact fournit une façon rapide de fixer une image qui a une mauvaise teinte ou paraît trop sombre avec les contrôles de couleur rapides qui apparaissent sur la palette de couleurs. Ces ajustements sur-écran sont similaires aux contrôles d'une télévision et vous permettent d'ajuster les valeurs de luminosité et de contraste d'une image, de même que chaque canal de couleur individuel, rouge, vert ou bleu.

Notes:

- *Les contrôles de couleur rapides ne fonctionnent pas avec les images en noir & blanc et ne fournissent que luminosité et contraste pour les images en niveaux de gris.*
- *Pour les images indexé couleurs, les contrôles de couleur dynamiques ne fonctionnent que sur l'image de base, pas sur les objets ou les sélections.*
- *Quand un ajustement est fait à une zone sélectionnée, la sélection est convertie en objet.*

Filtres et effets spéciaux

PhotoImpact fournit une grande variété d'effets et de filtres qui peuvent être utilisés pour embellir des images et créer des effets spéciaux. Vous pouvez appliquer les effets et les filtres de deux façons, directement en glissant-déplaçant de la boîte magique, et indirectement en configurant leurs options spécifiques avant de les appliquer aux images.

Notes:

- Les effets et les filtres peuvent être appliqués seulement aux images en couleurs réelles et niveaux de gris.
- Pour améliorer la qualité des effets et des filtres, cochez l'option *Qualité de génération* dans la boîte de dialogue *Préférences* (voir p. 72) sur à *Meilleur*. Si la vitesse est plus importante que la qualité, choisissez *OK*.

Appliquer des effets et des filtres

La méthode la plus simple et la plus commode pour appliquer un effet ou un filtre est de le déplacer de la boîte magique directement sur une image, une zone sélectionnée, ou un objet. Pour ouvrir la boîte magique, cliquez sur son bouton dans la barre d'outils, et choisissez la galerie d'effets dans la zone de liste. La galerie d'effets affiche tous les effets et les filtres sous formes de diapos organisées par catégorie. Les diapos représentent comment chaque effet ou filtre affectent une image d'exemple. Vous pouvez parcourir les différents genres en cliquant sur les onglets qui apparaissent au sommet de la galerie. (Pour voir comment un effet ou un filtre affecte l'image active, cliquez sur le bouton *Essai!*)

Notes:

- Quand vous déplacez un effet sur une zone sélectionnée, cette zone est convertie en objet.
- Les effets et les filtres sont aussi disponibles depuis le menu *Effet*.



Ajouter du bruit

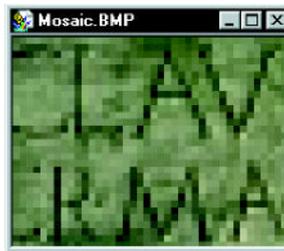
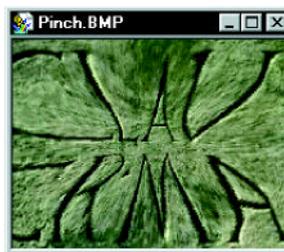
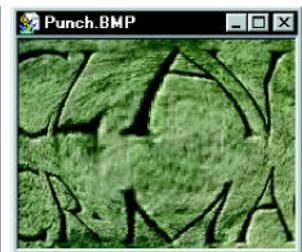


Moyenne



Souffle

*Estomper**Charbon**Crayons de couleurs**Froid**Filtre personnalisé**Effet personnalisé**Nettoyer**Relief**Accentuer les contours**Facette**Gros**Tracer les contours*

*Gaussien**Kaléidoscope**Lumière**Dégradé magique**Mosaïque**Flou**Peinture à l'huile**Pincement**Punch**Puzzle**Retirer la moirure**Vague*

*Affiner**Sphère**Fondu**Mince**Carreau**Tourner la page**Unsharp Mask**Chaud**Déformation**Aquarelle**Tourbillon**Vent*

Modifier un effet ou un filtre

Quand vous voulez appliquer un effet ou un filtre à une image mais ne souhaitez pas utiliser les réglages par défaut, vous pouvez le modifier en cliquant le bouton droit sur sa diapo et en choisissant Modifier les propriétés et appliquer, ou en choisissant sa commande respective directement du menu Effet. Une boîte de dialogue affichant des options et deux diapos pour comparaison apparaît. (Pour de plus amples renseignements sur les réglages proposés, cliquez sur le bouton Aide dans la boîte de dialogue.)

Déformer une image

Déformation est une méthode pour déformer une image en utilisant une grille (ou filet). Cette grille est visible sur une diapo d'échantillon qui apparaît dans la boîte de dialogue Déformation, ouverte en choisissant Effet>Déformation. Dans cette boîte de dialogue vous pouvez définir la taille des carrés de la grille et montrer des point de contrôle aux intersections de la grille. Pour déformer une image, déplacez simplement un point d'intersection de la grille. Pour voir comment les changements affectent l'image, appuyez sur le bouton Test. Ceci ajuste la diapo d'aperçu au fond de la boîte de dialogue.

Note: Vous pouvez déformer seulement les images en couleurs réelles et niveaux de gris.

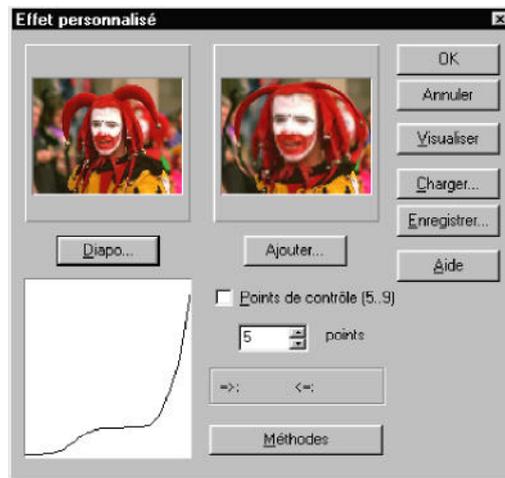


Créer vos propres effets

La commande Effet>Effet personnalisé fonctionne de façon similaire à la commande Déformation, en ce qu'elle déforme les positions des pixels dans une image. La différence est que Déformation permet de déformer manuellement une zone spécifique d'une image, tandis que Effet personnalisé déforme les pixels sur toute l'image, en changeant leurs coordonnées x et y respectivement.

Pour créer vos propres effets:

1. Choisissez Effet>Effet personnalisé. La boîte de dialogue ci-dessous apparaît.



Le graphe affiché dans cette boîte de dialogue représente le placement physique des pixels dans une image. En général, une courbe plus escarpée déplace les pixels vers l'intérieur (pincement), alors qu'une courbe plus faible déplace les pixels vers l'extérieur (punch).

2. Cliquez sur le bouton Méthodes et choisissez une des courbes de mappage pré définies.
3. Déplacez votre souris sur la courbe de mappage pour changer sa forme. Le changement est immédiatement reflété par la diapo d'aperçu. Pour un meilleur contrôle, cochez la case **Points de contrôle**. Ceci affiche des points de contrôle sur la courbe. Vous pouvez déterminer le nombre de points de contrôle en entrant une valeur dans la zone **points**.

4. Pour enregistrer l'effet pour une utilisation ultérieure, cliquez sur les boutons Ajouter ou Enregistrer. Ajouter enregistre l'effet dans Ma galerie dans la boîte magique, tandis qu'Enregistrer enregistre l'effet sous un fichier.
5. Cliquez sur OK pour appliquer la courbe de mappage à l'image.

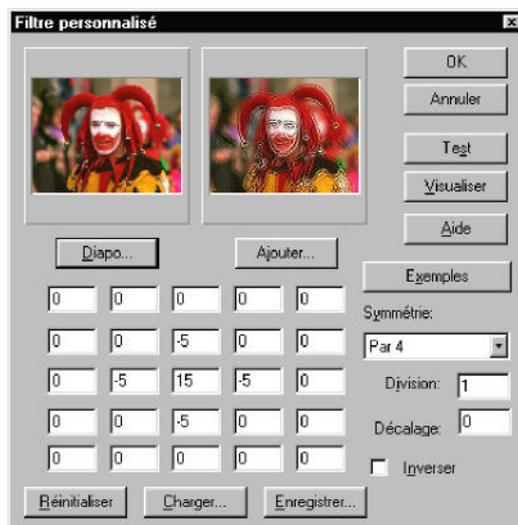
Créer votre propre filtre

La plupart des filtres fournis par PhotoImpact travaillent en régénérant la valeur d'un pixel basé sur sa valeur originale et la valeur des pixels qui l'entourent. La caractéristique Filtre personnalisé permet de créer vos propres filtres de façon similaire en utilisant une matrice de 5 par 5 pixels. Après avoir spécifié des valeurs pour les différentes cellules de la matrice, elle peut être appliquée, pixel par pixel, à une image pour produire un assortiment d'effets spéciaux.

Note: Vous pouvez créer des filtres pour les images en couleurs réelles et niveaux de gris seulement.

Pour créer votre propre filtre:

1. Choisissez Effet>Filtre personnalisé. La boîte de dialogue ci-dessous apparaît.



2. Cliquez sur le bouton Méthodes et choisissez un des filtres pré définis.

3. Entrez des valeurs dans les cellules de la matrice.

La cellule au milieu de la matrice représente le pixel dont les valeurs vont être régénérées. Les cellules qui l'entourent représentent les pixels voisins et les valeurs déterminent l'effet relatif qui leur est assigné quand la matrice calcule une nouvelle valeur.

Changez la valeur **Division** vous permet de régler le contraste du filtre et la valeur **Décalage** contrôle la luminosité du filtre en ajoutant ou soustrayant de la matrice la valeur entrée. Pour convertir les couleurs dans le filtre personnalisé en leurs couleurs complémentaires, cochez la case **Inverser**.

Note: Cliquez *Réinitialiser* pour retrouver les valeurs par défaut de la matrice (un 1 central entouré par des zéros).

4. Pour enregistrer l'effet pour une utilisation ultérieure, cliquez sur les boutons Ajouter ou Enregistrer. Ajouter enregistre l'effet dans Ma galerie dans la boîte magique, tandis qu'Enregistrer enregistre l'effet sous un fichier.
5. Cliquez sur OK pour appliquer le filtre à l'image.

Changer votre papier peint

Bien qu'elle ne soit pas strictement un effet, la commande Format>Papier peint est une caractéristique utile qui permet d'utiliser l'image actuelle comme papier peint de Windows. Choisissez une des commandes du sous-menu pour changer immédiatement votre papier peint. Si vous l'image apparaît trop grande ou trop petite, utilisez la commande Format>Dimensions [CTRL+G] (voir p. 150) pour redimensionner l'image.

Ajuster une image pour vidéo

Les commandes Effet>Vidéo>Ajuster pour NTSC et Ajuster pour PAL permettent de visualiser une image comme elle apparaîtra sur un périphérique NTSC ou PAL. Ces commandes ajustent les couleurs dans votre image pour qu'elle puisse être affichée sur une télévision. Ceci est important parce que certaines couleurs, telles que cyan pur, ne peuvent être affichées à la télévision.

Note: Selon votre image et votre mode d'affichage, cette commande peut ne pas produire d'effet visible.

Peindre

Les outils de peinture de PhotoImpact vous rendent capable de facilement retoucher et embellir n'importe quel genre d'image. Ce chapitre introduit ces outils de peinture et commence en décrivant comment sélectionner et travailler avec des couleurs dans PhotoImpact.

Contenu de ce chapitre

Travailler avec les couleurs.....	116
Utiliser les outils de peinture	120
Retoucher des images	123
Effacer des couleurs.....	124
Cloner des parties d'une image.....	125
Remplir une zone avec des textures et des dégradés.....	126
Ajouter du texte sur une image.....	130

Travailler avec les couleurs

Un des aspects les plus importants de la peinture est le choix d'une bonne couleur. PhotoImpact vous donne un maximum de liberté pour afficher et sélectionner des couleurs. Le moyen le plus évident est la palette de couleurs.

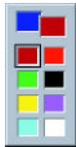


Utiliser la palette de couleurs

La palette de couleurs contient les couleurs que vous pouvez appliquer à une image. Les couleurs affichées varient selon le type d'image que vous traitez. Pour les images en niveaux de gris, la palette de couleurs affiche des nuances de gris. Passer à une image en indexé couleurs change la palette de couleurs pour afficher les 16 ou 256 couleurs du tableau de couleurs de l'image. Pour les images en couleurs réelles, une plage complète de couleurs est affichée dans des cellules individuelles ou comme un spectre continu.

De toutes les couleurs disponibles dans une image, deux sont toujours actives. Ces deux couleurs, d'avant et d'arrière-plan, sont affichées dans les carrés de couleur au-dessous de la zone de couleur de la palette de couleurs. La couleur d'avant-plan est sur le devant, légèrement sur la droite de la couleur d'arrière-plan. Cliquez le bouton gauche de la souris sur une des couleurs de la palette de couleurs pour sélectionner la couleur d'avant-plan, le bouton droit pour sélectionner la couleur d'arrière-plan.

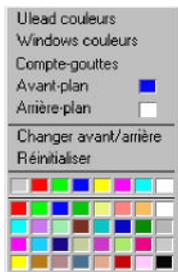
Utiliser les carrés de couleur



Les carrés de couleur sont huit carrés que vous pouvez sélectionner facilement comme couleur d'avant-plan. L'avantage des carrés est que vous pouvez garder les huit couleurs le plus souvent utilisées pour peindre, un peu comme la palette d'un artiste. Cliquez sur un carré de couleur pour sélectionner cette couleur comme couleur d'avant-plan. Pour changer une couleur dans les carrés de couleur, cliquez le bouton droit sur un carré de couleur et choisissez une couleur du menu automatique Couleurs.

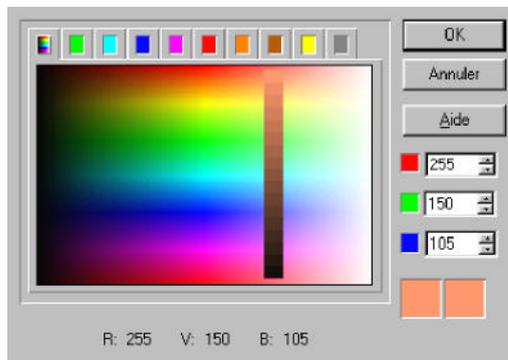
Sélectionner des couleurs du menu automatique

Le menu automatique Couleurs, affiché si vous cliquez votre bouton droit sur un carré de couleur, permet de sélectionner une nouvelle couleur pour remplacer le carré de couleur sélectionné, ou de choisir un sélecteur de couleurs. Chaque sélecteur fournit une méthode différente pour sélectionner des couleurs, pour des situations particulières.



Utiliser le sélecteur de couleurs Ulead

La commande Ulead couleurs ouvre une boîte de dialogue avec un spectre de couleur continu. Le spectre de couleur affiche les teintes, ou les couleurs, de haut en bas et la luminance, ou la quantité de luminosité, de gauche à droite. Quand vous déplacez votre souris sur une des couleurs, les valeurs de couleur RVB respectives sont affichées au-dessous du spectre de couleur et la couleur elle-même apparaît dans le carré de couleur gauche. Si vous cliquez et tenez votre bouton de souris sur une couleur, une barre de saturation apparaît, permettant de sélectionner une couleur spécifique. Relâchez la souris pour sélectionner la couleur, et l'afficher dans carré droit.



Pour une sélection de couleur plus précise, vous pouvez choisir votre couleur en cliquant sur un des onglets au-dessus du spectre de couleur. Ceci affiche une plage de couleurs similaires à la couleur sur l'onglet sélectionné. Vous pouvez sélectionner ici une couleur exacte en cliquant sur la cellule de couleur désirée.

Note: Pour sélectionner une couleur particulière, utilisez les zones RVB.

Utiliser le sélecteur de couleurs Windows

Si vous sélectionnez la commande Windows couleurs, la boîte de dialogue Couleur de Windows apparaît, dans laquelle vous pouvez sélectionner une couleur de base ou personnalisée.

Utiliser le compte-gouttes comme sélecteur

Utilisez le compte-gouttes si vous voulez sélectionner une couleur dans une image. Ceci est similaire à l'outil Compte-gouttes (décrit sur la page suivante), excepté que vous pouvez effectuer un zoom pour agrandir l'image active, et augmenter ainsi la précision de la position du compte-gouttes. Si aucune couleur dans l'image est tout à fait ce que vous voulez, vous pouvez aussi entrer vos propres valeurs RVB et observez le résultat dans le carré de couleur dans le coin inférieur droit.



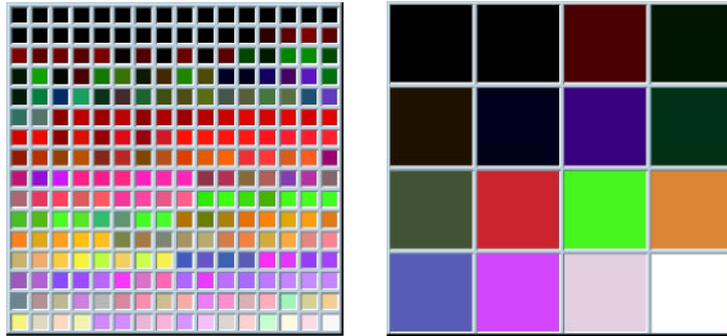
Sélectionner des couleurs avec le Compte-gouttes

L'outil Compte-gouttes est utilisé pour sélectionner les couleurs d'avant ou d'arrière-plan des couleurs dans une image, la palette de couleurs, ou la barre d'attributs. (Quand vous déplacez le pointeur de votre souris sur la palette de couleurs, il devient le compte-gouttes, sans tenir compte de votre sélection d'outil actuelle.) La barre d'attributs affiche aussi les valeurs RVB et TSL de l'image en dessous de l'outil Compte-gouttes. Lorsque vous déplacez le compte-gouttes sur l'image, les valeurs changent pour refléter les changements de couleur du pixel en dessous du compte-gouttes. Cliquez le bouton gauche de la souris sur une des couleurs de la palette de couleurs pour sélectionner la couleur d'avant-plan, le bouton droit pour sélectionner la couleur d'arrière-plan. (Pour placer la couleur dans les carrés de couleur, sélectionnez le carré à changer avant l'utilisation du compte-gouttes.)

Editer le tableau des couleurs d'une image indexé couleurs

Les images indexé couleurs sont uniques: elles sont petites en taille de fichier (en comparaison des images couleurs réelles), et elles offrent une plage de couleurs qui peut être arrangée pour sembler contenir plus de couleurs. Ceci est fait par l'usage d'un tableau des couleurs avec 16 ou 256 cellules de couleurs. Vous pouvez visualiser ce tableau des couleurs en choisissant Format>Tableau des couleurs. (Cette commande est désactivée si l'image active n'est pas indexé couleur.)

Tableaux des couleurs d'une image en 256 et 16 couleurs.



Comme chaque couleur est dans sa propre cellule, vous pouvez la changer pour affecter la composition des couleurs d'une image. Par exemple, vous pouvez changer toutes les occurrences de blanc en changeant simplement la cellule de couleur blanche. Pour changer une couleur, cliquez deux fois sur sa cellule, et choisissez une nouvelle couleur dans la boîte de dialogue Couleurs.

Enregistrer des tableaux de couleurs

Vous pouvez enregistrer des tableaux de couleurs et les charger dans une autre image indexé couleurs compatible. Ceci permet de vous assurer que des images partagent la même composition de couleurs, ce qui est particulièrement important si vous préparez des images pour un mode d'affichage 256 couleurs, tel que des titres CD. Vous pouvez aussi charger des tableaux de couleurs permettent de colorer une image. Par exemple, vous pouvez convertir une image niveaux de gris en indexé 256 couleurs, puis charger un tableau de couleurs pour lui donner une teinte particulière. (Pendant l'installation de PhotoImpact, vous avez l'occasion d'installer des tableaux de couleurs pré définis: ils apparaissent avec l'extension PAL.)

Note: Vous pouvez charger des tableaux de couleurs contenant 16 couleurs que dans des images indexé 16 couleurs. De la même manière, les tableaux de couleurs contenant 256 couleurs ne peuvent être chargés que dans les images indexé 256 couleurs



Image originale

Avec une palette or

Avec une palette feu

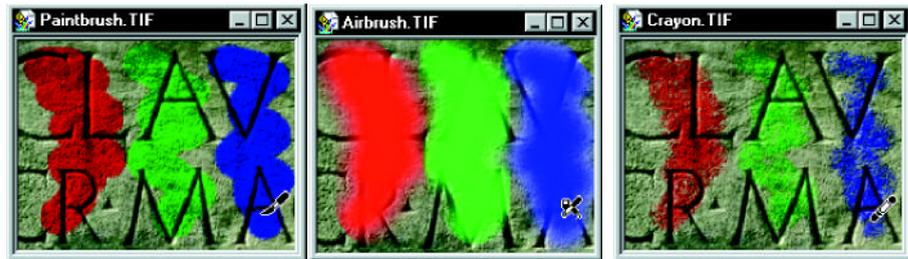


Utiliser les outils de peinture

PhotoImpact est équipé d'un vaste assortiment d'outils de peinture qui permettent d'appliquer de la peinture sur une image avec un pinceau, un aérographe, un crayon, du charbon, de la craie, et un marqueur. Pour sélectionner un outil, cliquez sur le coin inférieur droit du bouton Pinceau dans la palette d'outils, et sélectionnez l'outil de peinture que vous souhaitez utiliser. Les attributs disponibles pour cet outil apparaissent dans la barre d'attributs.

Pour appliquer un outil de peinture, placez votre souris sur le point de l'image où vous voulez commencer et cliquer. La couleur affichée dans la barre d'attributs est alors appliquée à l'image. L'effet de l'outil continue aussi longtemps que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Note: Si vous avez créé une zone de sélection, la peinture est appliquée seulement dans la sélection. Les zones sélectionnées permettent de cette façon de limiter les parties de l'image sur lesquelles vous voulez peindre.



Pinceau

Aérographe

Crayon



Charbon

Craie

Marqueur

Travailler avec les attributs des outils

Quand vous sélectionnez un outil de peinture, ses divers attributs apparaissent le long de la barre d'attributs. Beaucoup de ces attributs sont partagés et fonctionnent pour tous les outils de peinture disponibles. Par exemple, les premières options sur la barre d'attributs vous permettent de régler la taille, la forme et la couleur d'un pinceau.

Dans la zone **Espace**, vous pouvez déterminer la proximité des gouttes de couleur en rapport à la taille de pinceau actuelle. Plus la valeur est élevée, plus les gouttes sont espacées. Par exemple, une valeur de 100 place chaque goutte de couleur à côté les uns des autres, créant un effet de ligne pointillée, tandis qu'une valeur de 300 dépose chaque goutte de couleur à une distance de 3 fois la taille de la brosse.

Régler le facteur de fusion

Les outils de peinture Pinceau et Aérographe fournissent un attribut de fusion avec des options pour régler la façon dont la couleur est appliquée à une image. Ces options sont décrites ci-dessous:

Note: L'option Fusion est disponible seulement si l'image active est en niveaux de gris ou couleurs réelles.

- **Toujours** remplace toutes les parties d'une image avec la couleur appliquée.
- **Teintes & saturation** remplace les teintes et la saturation des pixels avec ceux de la couleur appliquée, retenant leur luminosité originale. Si vous convertissez une image de niveaux de gris en couleurs réelles, vous pouvez utiliser cette option pour colorer les zones de l'image.
- **Teintes seules** change la teinte des pixels par la teinte de la couleur appliquée. Utilisez ceci pour changer la couleur de zones dans une image, par exemple, changer des yeux verts en bleu.
- **Si plus clair** repeint seulement les pixels dans une image qui sont plus sombre que la couleur appliquée. Ceci est utile quand vous travaillez sur une zone claire de l'image qui a des pixels sombres que vous souhaitez remplacer sans affecter les plus clairs.
- **Si plus foncé** repeint seulement les pixels dans une image qui sont plus foncé que la couleur appliquée. Ceci est utile pour quand vous travaillez dans une zone sombre de l'image qui a des pixels clairs que vous souhaitez remplacer sans affecter les plus sombres.
- **Pigment** mélange la couleur originale des pixels avec la couleur appliquée. Utilisez cette option quand vous voulez que les couleurs se mélangent lorsque vous peignez.



Toujours

Teintes & saturation

Teintes seules



Si plus clair

Si plus foncé

Pigment

Spécifier le mode de peinture

Vous pouvez utiliser trois modes différents, Sélections libres, Lignes droites, et Lignes connectées, pour peindre, dans le menu du bouton Options sur la barre d'attributs. Sélection libre permet de peindre irrégulièrement, tandis que Lignes droites est utilisé pour peindre des lignes droites. Pour peindre une ligne droite, cliquez sur le point où vous voulez que la ligne commence, dessinez la ligne et relâchez le bouton. (Appuyez sur la touche Maj pour un angle de 0°, 45°, ou 90°.) Si vous voulez peindre une série de lignes droites connectées, utilisez le mode Lignes connectées. Ce mode fonctionne comme le mode Lignes droite, mais après qu'une ligne est peinte vous pouvez sélectionner un nouveau segment et continuer à dessiner. Cliquez deux fois pour connecter le point de fin au point de départ.

Enregistrer les attributs dans Ma galerie

PhotoImpact vous permet d'établir votre propre galerie d'outil de peinture configurés. Si vous avez modifié les attributs d'un outil de peinture, et que vous voulez les enregistrer pour une utilisation ultérieure, cliquez sur le bouton "+" dans la barre d'attributs. Ceci ouvre la boîte de dialogue Ajouter à Ma galerie. Donnez un nom à votre outil pour vous rappeler ce que l'outil et son utilisation, comme, par exemple, "rouge à lèvres". Les attributs de l'outil sont alors enregistrés dans l'onglet Outil dans la fenêtre Ma galerie dans la boîte magique. Pour utiliser l'outil, déplacez simplement sa diapo de l'outil de la boîte magique sur l'image. La barre d'attributs change en conséquence pour refléter le nouvel outil et ses attributs.

Appliquer une couleur sur les bords

PhotoImpact facilite le marquage des objets ou des sélections avec la commande Effet>Peindre sur les bords. (Pour activer cette commande vous devez avoir premièrement un objet ou une zone sélectionnée actifs et l'outil actuel doit être un outil de peinture.) Quand vous choisissez cette commande, la couleur d'avant-plan actuelle est appliquée à la bordure de l'objet ou de la zone sélectionnée

selon les attributs actuels de l'outil. La peinture, selon la taille de pinceau, est appliquée sur la zone de bordure. Cette caractéristique est particulièrement utile si vous voulez esquisser la partie d'une image, comme souligner les bords d'une voiture avec un spray ou créer un effet de néon sur un texte.



Retoucher des images

Les outils de retouches ne sont pas strictement des outils de peinture dans le sens qu'ils ne "peignent" pas sur une image avec une couleur sélectionnée. Ils sont plutôt utilisés pour embellir des zones d'une image en ajustant les couleurs des pixels existants. Il y a cinq outils de retouches: Dodge, Brûler, Estomper, Affiner, et Etaler. Pour sélectionner un outil, cliquez sur le coin inférieur droit du bouton Retouche dans la palette d'outils. Les attributs disponibles de l'outil choisi apparaissent dans la barre d'attributs.

Si vous appliquez un outil de retouches à une zone, il utilise la forme et la taille de pinceau courantes chaque fois que vous cliquez votre souris. Pour appliquer l'effet sur une plus grande zone, déplacez votre souris. Pour rappliquer et augmenter l'effet sur une zone spécifique, cliquez à maintes reprises. (Etaler requiert que vous déplaçiez l'outil, comme il étale la couleur d'une zone dans une autre.)

Note: Les outils de retouches peuvent être appliqués seulement aux images en niveaux de gris et couleurs réelles.



Image originale

Dodge

Brûler

*Estomper**Affiner**Etaler*

L'attribut Niveau

Les outils de retouches partagent beaucoup des attributs des outils de peinture, comme décrit plus haut dans ce chapitre. Cependant, l'attribut Niveau, commun à tous les outils de retouches, n'est pas partagé avec les outils de peinture. Ceci règle le niveau d'effet pour chacun des outils. Un niveau supérieur crée un effet plus prononcé, pendant qu'un niveau plus faible crée un effet moins prononcé.



Effacer des couleurs

Il est souvent nécessaire de remplacer certaines couleurs dans une image avec une autre. Par exemple, vous pouvez remplacer la peinture qui été appliquée par erreur sur un endroit ou changer tous les pixels blancs dans une image en noir. Pour faire ceci, PhotoImpact fournit les outils de gomme. Cliquez sur le coin inférieur droit du bouton Gomme dans la palette d'outils pour afficher les deux outils d'effacement: Gomme et Gomme de couleurs. L'outil Gomme travaille en remplaçant la couleur de tous les pixels sur lequel il passe avec la couleur d'arrière-plan, pendant que l'outil Gomme de couleurs remplace une couleur sélectionnée par une autre, tel que blanc en noir. Vous pouvez sélectionner ces couleurs avec les deux carrés de couleurs ("de" => "en") dans la barre d'attributs. (Augmentez la valeur dans la zone **Similarité** pour effacer des couleurs similaires à la couleur spécifiée dans le premier carré de couleur.)

Note: Ces outils partagent les mêmes attributs de taille et de forme de pinceau que les outils de peinture. (Voir plus haut dans ce chapitre.)

Effacer toutes les couleurs (Gomme standard), et effacer vert en orange (Gomme de couleur)



Cloner des parties d'une image

Les outils de clone vous rendent capable de peindre des parties d'une image ou d'un objet sur une autre partie de la même image, ou sur une autre image. Les outils de clone consistent en deux outils: Clone image et Clone objet. Clone image copie la partie d'une image sur une autre zone dans la même image ou une autre image du même type de données, comme peindre la tête d'une personne sur le corps d'une autre personne. Clone objet est utilisé pour poinçonner des objets d'un fichier d'image sur une image, comme des arbres dans une forêt.

Note: *Vous pouvez cloner seulement sur les images en niveaux de gris et couleurs réelles.*



Pour utiliser l'outil Clone image:

1. Cliquez sur le coin inférieur droit du bouton Clone dans la palette d'outils, et sélectionnez l'outil Clone image. Les attributs disponibles pour cet outil apparaissent dans la barre d'attributs.
2. Passez à l'image que vous voulez cloner et, en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur la zone que vous souhaitez cloner. (Cette zone est alors marquée avec une croix et le pointeur de la souris change de forme.)
3. Passez à la zone sur l'image où vous voulez que le clone apparaisse et commencez à déplacer votre souris. La croix change pour indiquer la zone que vous clonez, et comme vous peignez, vous remplacez la zone avec les zones sur lesquelles la croix passe. (La taille et la forme de la zone peinte sont déterminées par les réglages de taille et forme dans la barre d'attributs.)

Après l'opération, la position de la croix est déterminée par la commande

Clone continu dans le menu du bouton Options sur la barre d'attributs.

Si cette commande n'est pas cochée, la croix retourne à son point original, permettant de cloner la même zone à nouveau. Si elle est cochée, la croix reste à sa position actuelle, vous permettant ainsi de prendre un peu de repos si vous clonez une grande zone.



Pour utiliser l'outil Clone objet:

1. Cliquer sur le coin inférieur droit du bouton Clone dans la palette d'outils, et sélectionnez l'outil Clone objet. Les attributs disponibles pour cet outil apparaissent dans la barre d'attributs.
2. Dans la barre d'attributs, cliquez sur le bouton Ouvrir. La boîte de dialogue Ouverture apparaît.



3. Sélectionnez le fichier que vous voulez cloner. (Si le fichier d'image n'a pas d'objet, l'image de base est choisie comme objet à cloner.)

Note: Pour une idée de ce que vous pouvez cloner, essayez de charger un des fichiers UFO fournis dans le dossier SAMPLE dans votre dossier de programme PhotoImpact.

4. Choisissez Poinçon ou Traînée dans le menu Options sur la barre d'attributs. Le poinçon vous permet de cloner les objets chargés un à la fois, pendant que la traînée permet de "vaporeriser" l'image active avec les objets chargés.
5. Choisissez une des commandes Au hasard ou Par séquence dans le menu Options sur la barre d'attributs. Au hasard applique les objets dans n'importe quel ordre, pendant Par séquence les applique de façon séquentielle selon l'ordre de leur fichier d'image.
6. Cliquez votre souris sur la zone désirée. Continuez en cliquant sur l'image pour appliquer des objets clonés supplémentaires. Si vous êtes en mode Traînée, déplacez votre souris sur l'image pour "vaporeriser" les objets. Les objets clonés apparaissent à une distance spécifique des uns les autres, selon la zone de texte **Espace** sur la barre d'attribut.



Image originale

Clone image

Clone objet



Remplir une zone avec des textures et des dégradés

Dans PhotoImpact, vous pouvez remplir rapidement une image, un objet, ou une zone sélectionnée avec une couleur, un dégradé, un motif, ou une texture de votre choix. Ceci est particulièrement utile quand vous voulez créer un arrière-plan derrière une personne ou une image, ou introduire des effets spéciaux dans une image. PhotoImpact fournit trois méthodes différentes pour effectuer une opération de remplissage: l'outil Remplir, les galeries de textures et de dégradés dans la boîte magique, et la commande Remplir.

Utiliser les outils Remplir

Les outils Remplir dans la palette d'outils sont le pot de peinture, et les dégradés linéaires, rectangulaires et elliptiques. Le pot de peinture remplace n'importe quelle couleur sur laquelle vous cliquez avec la couleur affichée dans le carré de couleur dans la barre d'attributs. Pour augmenter la plage du remplissage, ajustez les valeurs dans la zone **Similarité**. Utilisez cet outil pour rapidement remplacer une couleur solide, tel que blanc en noir (vous n'avez pas besoin de créer une zone de sélection). Les outils de dégradés remplissent une zone avec une transition lisse d'une couleur à un autre, idéal pour créer un coucher du soleil ou encadrer une photographie.

Notes:

- L'outil Pot de peinture fonctionne avec tous les types de données, alors que les outils de dégradés ne fonctionnent qu'avec les images en niveaux de gris ou couleurs réelles.
- Si vous ne sélectionnez pas un objet ou créer une zone sélectionnée, l'outil Remplir agit sur l'image de base.

Pour faire un remplissage en dégradé:

1. Cliquer sur le coin inférieur droit du bouton Remplir dans la palette d'outils, et sélectionnez un outil de dégradés. Les attributs disponibles pour cet outil apparaissent dans la barre d'attributs.
2. Utilisez les carrés de couleur sur la barre d'attributs pour sélectionner les couleurs de départ et de fin.
3. Passez à l'image, et cliquez sur le point où vous désirez commencer le remplissage. Déplacez votre souris au point de fin et relâchez le bouton. Le remplissage est appliqué entre ces deux points. (Les zones avant le point de départ et après le point de fin sont remplies avec les couleurs de Début et Fin respectivement.)

Note: Si vous utilisez les outils de dégradés rectangulaires et elliptiques, maintenez enfoncée la touche Maj pour produire un carré ou un cercle



Linéaire



Rectangulaire



Elliptique

Glisser-déplacer des textures

PhotoImpact offre les galeries de textures et de dégradés dans la boîte magique pour appliquer des textures et des dégradés de couleurs pré définis ou personnalisés sur une image. Quand vous accédez à la galerie de texture, vous pouvez visualiser des diapos de textures magiques, naturelles, et personnalisées. Les textures magiques sont artificiellement générées, et les textures naturelles représentent des textures réelles, telles que bois, pierre, et tissu. Les textures personnalisées sont des textures magiques qui ont été modifiées et enregistrées avec le bouton Ajouter dans la boîte de dialogue Textures magiques. Pour appliquer une texture ou un remplissage en dégradés, déplacez sa diapo sur une image, un objet ou une zone sélectionnée.

Notes:

- Vous pouvez modifier une texture en cliquant sur le bouton droit sur une diapo et en choisissant Modifier les propriétés et appliquer dans le menu automatique qui apparaît. Ceci ouvre la boîte de dialogue Textures magiques qui permet de modifier les paramètres des textures pour créer des nouvelles textures qui peuvent être ajoutées à l'onglet de Textures magiques.
- Quand une texture est appliquée à une zone sélectionnée, l'image de base dans la zone sélectionnée est remplie avec la texture.



Exemple de textures magiques et naturelles disponibles dans PhotoImpact

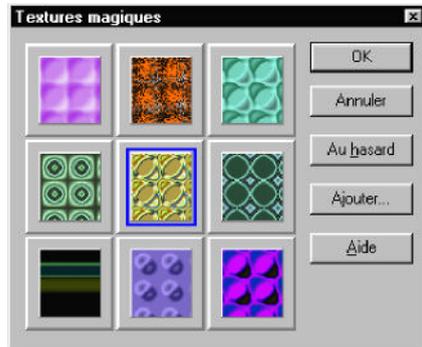
Utiliser la commande Remplir

La commande Edition>Remplir fournit le plus grand contrôle sur le procédé de remplissage et permet de remplir une image, un objet, ou une zone sélectionnée avec ou une couleur, une image du Presse-papiers, ou une texture. Dans la boîte de dialogue Remplir, vous pouvez régler exactement comment le remplissage se passe, et ce qui est utilisé pour remplir la zone.

Remplir une zone avec une texture

Les options **Textures magiques** et **naturelles** dans la boîte de dialogue Remplir permettent de remplir une zone avec ou une texture artificiellement générée ou

naturelle. Pour changer une texture magique, cliquez sur son bouton Librairie, et choisissez Standard, Personnalisé ou Option. Standard ouvre une bibliothèque de textures magiques pré définies. Personnalisé ouvre une bibliothèque de textures qui ont été modifiées, et Option ouvre la boîte de dialogue Textures magiques qui permet de modifier les attributs des textures magiques.



En modifiant une texture magique, vous êtes présenté avec un ensemble de diapos. La diapo du centre représente la texture actuelle. Pour changer cette texture, cliquer sur n'importe quelles diapos. La diapo que vous sélectionnez remplace alors la diapo centrale, et les autres sont redessinées en conséquence. Quand vous êtes satisfait avec la texture modifiée, cliquez sur OK; la boîte de dialogue se referme et vous retournez à la boîte de dialogue Remplir.

Pour changer la texture naturelle, cliquez sur son bouton de librairie pour ouvrir une bibliothèque qui affiche toutes les textures naturelles différentes disponibles. Vous pouvez choisir du bois, de la pierre, du métal, du tissu, des nuages, des arbres et autres.

Effacer et glisser-déplacer pour remplir

Une des façons les plus rapides de remplir une image est de choisir une couleur d'arrière-plan et de presser la touche Suppr. Ceci remplit l'image ou la zone sélectionnée sans accéder à la boîte de dialogue Remplir.

Si vous souhaitez rapidement utiliser une image existante comme remplissage, vous pouvez la déplacer d'une image (avec la touche de T enfoncée) sur une autre. Ceci remplit l'image, l'objet, ou la zone sélectionnée avec autant de copies que possible de l'image originale.



Ajouter du texte sur une image

Avec l'outil de texte, PhotoImpact fournit une caractéristique puissante qui permet d'ajouter un texte dynamique à une image. Un texte dynamique est un texte qui est créé sur un chemin qui peut être modifié en n'importe quelle forme et n'importe quelle taille désirée. En plus d'un contrôle complet sur la forme de texte, vous avez aussi un plein contrôle sur le type de police et les autres attributs du texte.

Placer un texte

PhotoImpact facilite le placement d'un texte sur une image et la manipulation de ce texte pour lui donner n'importe quelle forme, taille, couleur, et apparence désirées. Pour placer un texte, sélectionner l'outil Texte dans la palette d'outils, puis cliquez sur l'image où vous voulez que le texte apparaisse. La boîte Entrée de texte s'ouvre pour vous permettre de taper un texte de votre choix. (Pressez CTRL + M OU CTRL + ENTREE pour passer à la ligne.) Cliquez sur Appliquer pour placer le texte sur l'image. Parce que le texte est dynamique, n'importe quels changements effectués aux options sur la barre d'attributs sont automatiquement appliqués. Une fois que vous êtes satisfait avec votre texte, cliquer sur OK. La boîte Entrée de texte disparaît.

Déformer un texte

Pour déformer un texte, sélectionnez-le avec l'outil Texte (ou Chemin), puis choisissez l'option Chemin dans la zone de liste déroulante **Mode** dans la barre d'attributs. Quand ce mode est activé, un chemin avec des points de contrôle est affiché autour du texte. En faisant glisser les points de contrôle, vous pouvez déformer librement la forme du texte. Quand vous déplacez un point de contrôle, des poignées s'étendent sur les côtés. Déplacez une des poignées pour appliquer une courbe à la déformation, de façon à créer un bord plus lisse. Pour voir comment les changements affectent le texte véritable, choisissez l'option Objet dans la zone de liste Mode. Choisissez l'option Sélection si vous voulez remplir le texte avec une texture, ou une autre image.

Note: Vous pouvez éditer n'importe quel chemin ou n'importe quel texte plus tard en le sélectionnant simplement avec l'outil Texte. (Aussi longtemps qu'il reste comme un objet et n'a pas été déplacé de l'image active.) Cependant, après édition, tout dégradé, texture, ou autre remplissage est perdu.



Travailler avec des objets

La première partie de ce guide a introduit les fonctions d'édition appliquées à toute une image. Ce chapitre explique comment travailler avec des plus petites portions d'une image en utilisant des zones sélectionnées et des objets. Deux outils puissants sont aussi examinés en détail: la librairie d'objets et le gestionnaire de couches, qui vous aident à travailler plus facilement et plus rapidement..

Contenu de ce chapitre

Objets & sélections.....	132
Travailler avec des zones sélectionnées.....	132
Utiliser des masques en niveaux de gris.....	139
Travailler avec des objets.....	141
Utiliser la librairies d'objets.....	146

Objets & sélections

PhotoImpact fait usage des objets et des sélections pour vous donner la capacité de modifier tout ou des portions d'une image avec aisé.

- **Les sélections** sont des régions d'une image contenant des données d'image. Les zones sélectionnées sont entourées par une ligne pointillée noire et bleue (la marque de sélection) et peuvent être augmentées pour inclure des zones multiples d'une image. En général, les actions effectuées sur une zone sélectionnée la convertissent en objet. (Il n'est pas possible, cependant, de créer une zone sélectionnée sur un objet.)
- **Les objets** sont des zones sélectionnées qui ont été transformées à certains égards et "flottent" au-dessus de l'image originale (la base). Ils sont indépendants de l'image de base et se distinguent par une ligne pointillée animée noire et blanche quand ils sont sélectionnés et par une bordure sombre quand ils ne sont pas sélectionnés. (Cette bordure peut être cachée en désélectionnant l'option **Marquer les sélections et objets inactifs** dans la boîte de dialogue Préférences, voir p. 72) Chaque image peut contenir n'importe quel nombre d'objets, avec chaque objet occupant sa propre couche dans une image. En gérant ces couches, vous pouvez déplacer un objet sur ou sous les autres



Une sélection (sur la gauche) et des objets (sur la droite)

Travailler avec des zones sélectionnées

En général, dans PhotoImpact une commande est appliquée sur toute l'image. Pour limiter la commande à une certaine zone d'une image, vous devez tout d'abord créer une zone sélectionnée. PhotoImpact fournit quatre outils de sélection qui permettent de faire cela, offrant de nombreuses options pour créer des zones sélectionnées simples ou complexes.

Note: *Les outils de sélection traitent seulement les image de base: vous ne pouvez pas créer de zone sélectionnée sur des objets.*



Sélectionner des zones régulières

L'outil de sélection standard permet de sélectionner des zones d'une image basée sur une taille définie et/ou une forme, comme un carré, un rectangle, un cercle, ou un ovale. Pour déterminer une forme, sélectionnez une des diverses options dans la zone de liste déroulante **Forme** sur la barre d'attributs. Pour créer une sélection, déplacez votre souris sur une image. Si vous voulez que la sélection apparaisse toujours à la même taille, contrôlez l'option **Taille fixe** et entrez les valeurs voulues dans les zones de texte. Lorsque vous cliquez sur une image, la sélection est basée sur cette taille. Sélectionnez une taille fixe si vous désirez sélectionner des portions d'image de taille identique, telles que des photos de personnes à ajouter dans une base de données d'employés.

Quand vous créez une sélection, elle commence du point sur lequel vous cliquez votre souris. Ceci est parfait dans la plupart des cas, mais parfois il est nécessaire de commencer du centre, particulièrement si vous créez des formes circulaires ou carrées. Pour faire ceci, cochez la commande **Du centre** dans le menu du bouton **Options** de la barre d'attributs. La prochaine fois que vous créez une sélection, elle commencera du centre lorsque vous déplacez la souris.

Sélectionner des zones irrégulières



L'outil Lasso permet de sélectionner une zone de n'importe quelle forme. Ceci est surtout utile pour sélectionner des zones difficiles, telles que la tête d'une personne, ou des objets avec différents angles.

Le lasso opère de deux façons lorsque vous créez une zone sélectionnée. Déplacez votre souris pour dessiner les segments courbés précis, ou cliquez pour définir des segments de lignes droites. En combinant les deux techniques, vous pouvez entourer rapidement des zones sélectionnées qui contiennent des segments droits et irréguliers. Quand vous avez fini de définir une zone, cliquez deux fois et PhotoImpact sélectionne automatiquement toutes les données d'image dans la marque de sélection définie.

En cochant l'option **Fixer aux bords** sur la barre d'attributs et en entrant une valeur dans la zone de texte **Sensibilité** (jusqu'à 10), PhotoImpact vous aide à tracer autour d'objets irrégulièrement formés. L'attribut de sensibilité spécifie la plage de valeurs de contraste utilisée pour définir le bord d'un objet, et l'option **Fixer aux bords** attire la zone sélectionnée à ce bord lorsque vous dessinez. Ceci travaille mieux si vous définissez un objet avec un avant-plan brillant contre un arrière-plan terne. (Si vous trouvez que la sélection "attire" des zones superflues, désélectionnez l'option **Bords fixes**, ou diminuez la sensibilité.)

Note: Si vous commettez une erreur en sélectionnant une zone, ou souhaitez recommencer, pressez la touche **Echap**. La touche **Ret**. Arr permet de revenir en arrière.



Sélectionner des zones de couleurs similaires

L'outil Baguette magique est utilisé pour sélectionner des couleurs spécifiques dans une image. Lorsque vous cliquez sur une image, toutes les couleurs qui font partie des valeurs spécifiées dans la zone de texte **Similarité** sont incluses dans la zone sélectionnée. Ceci est surtout utile si des couleurs occupent une partie prédominante de l'image, telle qu'un arrière-plan de couleur solide.

La baguette magique opère en deux modes, Ligne ou Zone. (Option **Sélection par**: dans la barre d'attributs.) En mode Ligne, déplacer votre souris sur une image crée une ligne qui calcule les plus grandes et plus petites valeurs de couleurs des pixels sous la ligne (les valeurs entrées dans la zone Similarité sont aussi incluses). Relâchez la souris pour créer une sélection basée sur cette portée. Le mode Ligne est utile pour créer des zones sélectionnées avec des bords droits, comme des bordures ou des cadres.

Le mode Zone travaille de façon similaire, sauf qu'au lieu de prendre les valeurs de pixels sous une ligne, il inclut tous les pixels dans une zone sélectionnée. Ce mode travaille mieux pour des zones irrégulières de couleurs similaires comme des arrière-plans et des dégradés.



Sélection standard

A main levée

Baguette magique

Déterminer la similarité des couleurs

Dans la zone de texte **Similarité**, vous tapez une valeur que vous pensez refléter la plage de couleurs que vous souhaitez sélectionner. Pour aider à déterminer une plage de couleurs similaires, déplacez la baguette magique sur les pixels cibles dans l'image et notez les valeurs RVB et TSL affichées sur la barre d'état. Voici ce qui se passe lorsque vous choisissez une plage de couleurs particulières. (Vous pouvez seulement sélectionner une plage de couleurs entre 0 et 255) :

- Une valeur de 0 sélectionne les pixels voisins avec exactement la même valeur de couleur, telle que tout blanc.
- Une valeur de 255 sélectionne les pixels de toutes les couleurs – l'image entière.

- Une valeur de 50 sélectionne les pixels voisins qui ont des valeurs qui diffèrent de 50 du pixel sur lequel vous cliquez. Par exemple, si vous cliquez sur un pixel avec les valeurs R25, V60, B190, les pixels voisins avec les valeurs entre R0, V10, B140, et R75, V110, B240 seront sélectionnés.

Utiliser la brosse masque



L'outil Brosse masque permet de créer des zones sélectionnées en peignant sur un masque de couleur qui apparaît sur une image quand vous choisissez l'outil Brosse masque dans la palette d'outils. (Cette couleur est définie par le carré de couleur **Masque** sur la barre d'attributs.) L'utilisation du masque crée des zones plus faciles à identifier, comme il crée un meilleur contraste entre l'image et la zone sélectionnée.

Pour utiliser la brosse masque, cliquez ou déplacez votre souris sur la zone d'une image que vous voulez inclure dans une zone sélectionnée. La zone affectée du masque est alors retirée, révélant l'image sous-jacente. Si vous révélez trop de l'image sous-jacente, sélectionnez l'option Soustraire dans la zone de liste déroulante **Mode** sur la barre d'attributs. La prochaine fois que vous utilisez la brosse masque, le masque est appliqué à l'image, plutôt que retiré. Une fois fini, passez à un autre outil pour retirer le masque et convertir les zones révélées en zone sélectionnée.

Notes:

- *Pour changer rapidement de modes, appuyez sur la touche "A" pour enlever des portions du masque, la touche "S" pour les rappliquer. De la même manière, cliquer le bouton gauche de la souris retire un masque, le bouton droit l'applique à nouveau.*
- *Si vous utilisez la brosse masque sur une image avec une zone sélectionnée existante, la sélection apparaît comme zone retirée du masque.*

Les attributs de la brosse masque

L'outil Brosse masque est similaire en fonction aux outils de peinture, et partage beaucoup des attributs des outils de peinture, tel que forme et taille de pinceau. Ceci peut vous aider à mieux définir les zones à inclure dans une zone sélectionnée. Par exemple, une forme de brosse carrée est idéale pour tracer des lignes droites, et une brosse ronde pour les objets circulaires. Vous pouvez choisir aussi de peindre en ligne droite, librement ou en segments de ligne droits en utilisant les commandes correspondantes dans le menu Options sur la barre d'attributs. Pour adoucir les bords de la brosse masque, vous pouvez aussi spécifier une valeur dans la zone **Bords doux** dans la barre d'attributs: les retouches ou les couleurs appliquées à la sélection se mélangeront le long des bords avec l'image sous-jacente.

Comme la brosse masque adopte beaucoup des attributs des outils de peinture, vous pouvez l'utiliser en conjonction avec un outil de peinture pour effectuer certains effets spéciaux. Par exemple, normalement quand vous appliquez de la couleur sur une image avec un outil de peinture, elle est automatiquement fusionnée dans l'image. Ceci peut n'être pas toujours désirable, particulièrement si vous voulez la déplacer plus tard. En utilisant la brosse masque, vous pouvez peindre premièrement une sélection, la convertir en objet, puis remplir cette sélection avec une couleur. Cette méthode travaille bien si vous voulez appliquer une couleur à plusieurs objets, puisqu'un outil de peinture n'applique une couleur qu'à un seul objet à la fois.



Utiliser un masque pour "peindre" une zone sélectionnée

Déplacer une marque de sélection

Il est parfois nécessaire d'utiliser une zone sélectionnée sans les données d'image qu'elle contient. Vous voulez par exemple déplacer une zone sélectionnée pour exposer certaines portions d'une image, ou protéger d'autres portions d'un effet ou de changements que vous faites à l'image. Pour ceci, choisissez la commande **Déplacer la marque de sélection** dans le menu Options sur la barre d'attributs. Maintenant, quand vous déplacez une sélection, seulement la marque de sélection est affectée, sans les données d'image.

Préserver l'image de base

Par défaut, quand une zone sélectionnée devient un objet, l'image en dessous de l'objet est préservée. Ceci est utile si vous voulez dupliquer des parties d'une image ou ne pas les affecter par n'importe quelles actions que vous effectuez. Cependant, si vous travaillez avec des objets sur une couleur d'arrière-plan solide, vous pouvez désactiver cette option, en décochant la commande Préserver l'image de base dans le menu Options sur la barre d'attributs. Après ceci, quand une sélection est déplacée, la zone en dessous de la sélection est remplie avec la couleur d'arrière-plan courante.

Note: Appuyez sur la touche *Ctrl* lorsque vous déplacez un objet pour préserver l'image de base, sans tenir compte de son statut actuel.

*Image originale**En préservant,**et sans préserver l'image de base*

Créer des bords doux

Si une zone sélectionnée sur laquelle vous travaillez à des bords qui ne se mélangent pas bien avec l'image, vous pouvez choisir la commande Anticrénelage dans le menu Options sur la barre d'attributs. L'anticrénelage adoucit les bords des zones sélectionnées, et est spécialement utile pour garder les sélections avec des courbes lisses. Cependant, l'anticrénelage modifie les bords d'une zone sélectionnée, et de ce fait l'étendue de la zone sélectionnée peut sembler avoir changé.

Adoucir un bord de sélection

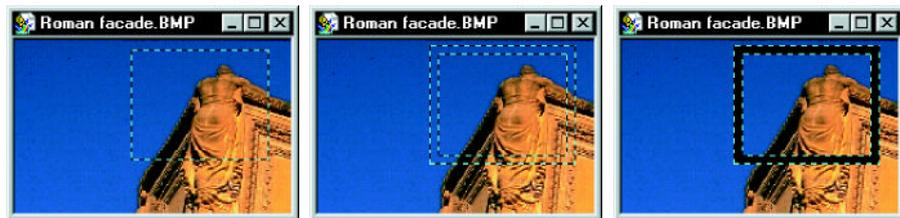
Pour rendre les bords d'une zone sélectionnée diffus, avec un effet d'"auréole", utilisez Edition>Sélectionner>Adoucir. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur une zone sélectionnée.) Adoucir est surtout utile si vous voulez qu'un objet apparaisse flotter au-dessus de l'image de base. Vous pouvez spécifier la largeur des bords à adoucir (de 1 à 150 pixels) dans la boîte de dialogue Adoucir qui apparaît quand vous choisissez cette commande: la zone sélectionnée prend un bord diffus correspondant.

Note: Si vous n'avez pas coché la commande Préserver l'image de base, déplacez la sélection, vous remarquerez que l'image de base affiche un trou avec des bords diffus remplis avec la couleur d'arrière-plan où la zone sélectionnée fut créée.



Sélectionner une bordure

Si vous voulez ajouter un cadre ou une bordure à une image, ou dessiner une boîte ou un cercle, choisissez la commande **Edition>Sélectionner>Bordure**. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur une zone sélectionnée.) La commande **Bordure** permet d'inclure une bordure de pixels autour des bords d'une zone sélectionnée. Vous pouvez spécifier la largeur de la bordure (de 1 à 64 pixels) dans la boîte de dialogue **Bordure** qui apparaît quand vous choisissez cette commande. (Une moitié de la largeur spécifiée apparaît à l'intérieur de la sélection et une moitié à l'extérieur.) Vous pouvez aussi définir un bord doux pour fusionner mélanger la bordure avec l'image qui l'entoure. Vous pouvez alors remplir la bordure avec une couleur ou une texture pour créer un cadre, une boîte ou un cercle.



Sélection originale

Appliquer une bordure

Remplir la bordure

Ajouter ou soustraire une sélection

PhotoImpact vous permet de sélectionner des parties multiples d'une image en même temps. Vous pouvez, par exemple, utiliser le lasso pour sélectionner un arbre dans une image, puis continuer et sélectionner d'autres arbres. De la même façon, vous pouvez aussi exclure des portions d'une zone sélectionnée existante. Pour sélectionner des zones supplémentaires d'une image ou étendre une zone sélectionnée existante, faites votre sélection initiale, puis choisissez **Ajouter** dans la zone de liste déroulante **Mode** sur la barre d'attributs (le pointeur devient un signe d'addition) et sélectionnez plus de l'image. Si vous souhaitez exclure une zone d'une zone déjà sélectionnée, choisissez **Soustraire** (le pointeur devient un signe de soustraction) et sélectionnez la zone superflue – la sélection est redessinée pour qu'elle ne contienne plus cette zone.

Notes:

- Vous pouvez aussi appuyer aussi sur la touche "A" en utilisant un outil de sélection pour ajouter à une zone sélectionnée, et la touche "S" pour soustraire d'une zone.
- Si vous n'avez pas déjà une zone sélectionnée, l'utilisation d'**Ajouter** et **Soustraire** n'a pas d'effet.



Sélection originale

Ajouter,

et soustraire de la
sélection

Augmenter une zone sélectionnée

Vous pouvez aussi sélectionner plus d'une image avec la commande **Edition>Similaire**. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur une zone sélectionnée.) En utilisant cette commande, vous pouvez sélectionner des couleurs similaires dans une image, comme le ciel bleu dans un horizon, toutes les occurrences de blanc dans une image, ou toutes les lettres dans un mot. La commande **Similaire** est pareille à la baguette magique (voir p. 134), sauf qu'elle agit sur des zones sélectionnées déjà existantes, en augmentant la sélection pour inclure soit les zones de pixels voisins similaires, soit les pixels similaires de l'image entière.

Utiliser des masques en niveaux de gris

PhotoImpact vous donne l'option de créer et d'éditer des masques en niveaux de gris qui contrôlent non seulement les zones d'une image qui sont sélectionnées, mais aussi de combien. Ceci signifie que quand vous utilisez un outil de peinture ou appliquez un effet à la zone masquée, leurs effets ne sont que partiels sur cette zone. Un masque en niveaux de gris est surtout utile si vous voulez créer un fondu graduel entre deux images.

Créer un masque en niveaux de gris

N'importe quelle image en niveaux de gris peut être utilisée comme masque en niveaux de gris. Pour convertir une zone sélectionnée en masque en niveaux de gris, déplacez la sélection (avec la touche **M** enfoncée) sur l'espace de travail. La sélection apparaît automatiquement comme une image en niveaux de gris dans sa propre fenêtre d'image. (Si la sélection est de forme régulière, elle apparaît blanche. Si elle est de forme irrégulière, la zone non sélectionnée est remplie de noir.)

Note: Vous pouvez aussi utiliser les commandes **Edition>Sélectionner>Charger et Enregistrer une sélection** pour enregistrer et ouvrir des fichiers de masque en niveaux de gris. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur une zone sélectionnée.)

Editer un masque en niveaux de gris

Parce qu'un masque en niveaux de gris est en fait une image en niveaux de gris, vous pouvez éditer le masque avec les commandes de retouches et les outils de peinture usuels. Ceci vous permet d'altérer des zones du masque pour les rendre plus ou moins transparentes. Souvenez-vous que:

- les zones noires ne seront pas sélectionnées,
- les zones blanches seront sélectionnées,
- les zones grises seront partiellement sélectionnées: plus proche du blanc, plus l'effet est prononcé; plus proche du noir, moins d'effet.



Sélection originale

Masque en niveaux de gris Masque édité

Utiliser un masque en niveaux de gris

Une fois vous avez créé ou édité un masque en niveaux de gris, vous pouvez l'utiliser dans toute autre image. La façon plus facile de faire ceci est d'enregistrer premièrement le masque dans la librairie d'objets comme sélection (voir p. 146), puis de le déplacer sur l'image que vous voulez éditer. Maintenant, quand un effet, un outil de peinture, ou un objet est appliqué sur le masque, son effet est directement relaté à la nuance, ou la transparence, du masque à ce point.

Note: Quand un masque contenant des nuances de gris est déplacé sur une image, la bordure de sélection peut ne pas apparaître représenter précisément le masque. Ceci est du au fait que la bordure de sélection montre seulement les bords des zones dans le masque qui vont d'une valeur de moins de 128 à une valeur plus grande que 128. Si votre masque est très sombre, contenant seulement des valeurs grises au-dessous de 128, aucune bordure de sélection ne sera affichée; s'il est très clair, contenant seulement des valeurs grises plus grandes que 128, l'image entière apparaîtra sélectionnée.



Masque appliqué à l'image originale
Changer la teinte

Copier l'image sur une autre

Travailler avec des objets

Beaucoup du pouvoir de PhotoImpact réside dans sa capacité de créer, manipuler, et transformer des objets. Les objets sont créés quand vous déplacez une sélection, collez une image, ou effectuez une transformation. Une fois créés, les objets flottent au-dessus de l'image de base dans des couches indépendantes, permettant de librement les déplacer et les manipuler sans crainte d'affecter les autres objets ou l'image de base. Lorsque vous avez fini de travailler avec des objets, vous pouvez les fusionner dans l'image de base.

Gérer les couches d'objets

Puisqu'il est si facile de créer des objets, il est important de les gérer s'ils sont nombreux sur une image. Pour vous aider à contrôler vos objets, PhotoImpact fournit le gestionnaire de couches dans la liste des galeries de la boîte magique, ouverte en cliquant sur son bouton dans la barre d'outils.

Lorsque vous visualisez le gestionnaire de couches, tous les objets présents dans l'image active apparaissent sous forme de diapos, avec un numéro de création séquentiel. L'icône d'oeil ouvert sur une diapo indique que l'objet peut être visualisé. (Pour afficher ou cacher un objet, ouvrez la boîte de dialogue Propriétés: objet, et cochez ou décochez l'option **Afficher**.) En cliquant sur une diapo, vous sélectionnez son objet dans l'image. Une fois sélectionné, l'objet apparaît avec une marque animée. (Si l'objet est caché derrière d'autres objets, seulement la marque animée est affichée.)

Note: Vous pouvez rendre les objets inactifs (et les zones sélectionnées) plus perceptibles en les affichant avec des bordures plus sombres en cochant l'option Marquer les sélections et objets inactifs dans la boîte de dialogue Préférences (voir p.72).



Une image avec ses objets affichés dans le gestionnaire de couches

Grouper des objets

Lors d'édition, il est souvent très utile de grouper des objets ensemble pour pouvoir les déplacer comme une unité ou les affecter collectivement avec un outil ou un effet spécifique. Pour faire ceci, enfoncez la touche Ctrl et cliquez sur les diapos des objets que vous voulez grouper dans le gestionnaire de couches. (Chaque diapo sélectionnée apparaît avec une bordure bleue et les objets correspondants dans l'image sont sélectionnés.) Choisissez "Groupe" du menu du bouton du gestionnaire de couches pour grouper les objets sélectionnés ensemble. Les diapos de ces objets sont marquées comme G1, indiquant leur appartenance au premier groupe (G2 apparaît pour le deuxième groupe, et ainsi de suite).

Note: Vous pouvez aussi sélectionner des objets à grouper directement dans l'image.

Après avoir groupé des objets ensemble, vous pouvez les séparer pour travailler sur un objet spécifique dans ce groupe: choisissez "Séparer" du menu du bouton du gestionnaire de couches. Tous les objets du groupe sont maintenant séparés et peuvent être utilisés individuellement.



Changer la couche d'un objet dans une image

Quand un objet est créé, par collage ou déplacement entre des images, il est automatiquement placé sur la première couche d'une image, couvrant l'image de base et n'importe quels objets présents. (Convertir une sélection en objet le place sur la couche la plus basse.) Une fois que vous avez plusieurs objets, vous aurez besoin de les placer sur ou sous les autres. Utiliser les quatre boutons fléchés qui apparaissent sur la barre d'attributs quand un objet est sélectionné. De gauche à droite, les quatre flèches déplacent un objet d'un niveau supérieur, d'un niveau inférieur, au premier niveau, et au dernier niveau.

Note: Vous pouvez aussi changer le niveau d'un objet en déplaçant sa diapo dans le gestionnaire de couches. (La première diapo représente la première couche, la dernière diapo la dernière couche.)

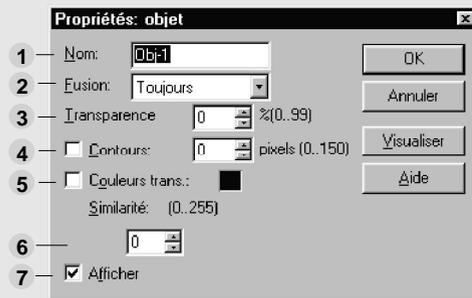


Changer la couche des objets dans une image

Définir les propriétés d'un objet

PhotoImpact vous permet de contrôler tous les objets dans votre image ainsi que leur apparence. En spécifiant les propriétés des objets, vous pouvez faire apparaître des objets se mélanger dans d'autres objets ou l'image de base. Pour régler les propriétés d'un objet, cliquez deux fois sur l'objet ou choisissez Edition>Objet>Propriétés. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur un objet).

BOÎTE DE DIALOGUE PROPRIÉTÉS: OBJET



- 1 **Nom** spécifie le nom d'un objet (jusqu'à 16 caractères).
- 2 **Fusion** règle le facteur de couleur pour l'objet. Vos choix:
 - Toujours afficher l'objet comme en tant que tel.
 - Teintes & saturation affiche les valeurs de couleur et d'intensité de l'objet.
 - Teintes seules affiche seulement les informations de couleur de l'objet.
 - Si plus clair affiche seulement les pixels dans l'objet qui sont plus clairs que l'image ou l'objet sous-jacent.
 - Si plus foncé affiche seulement les pixels dans l'objet qui sont plus sombres que l'image ou l'objet sous-jacent.
- 3 **Transparence** règle le degré de transparence de l'objet. Une valeur de 0 signifie que l'objet est opaque tandis qu'une valeur de 99 signifie que l'objet est totalement clair ou transparent.
- 4 **Contours** détermine comment les bords de l'objet se mélangent avec l'image de base ou les objets sous-jacents.
- 5 **Couleur transparente** définit quelle couleur dans l'objet sera transparente. Par exemple, vous pouvez spécifier que la couleur rouge est transparente, permettant ainsi à l'image de base ou les objets sous-jacents de transparaître.
- 6 **Similarité** permet de déterminer une plage de couleurs rendue transparente, basée sur la couleur transparente. Utilisez ceci si la couleur que vous voulez rendre transparente n'apparaît pas comme une couleur solide à travers l'objet. Par exemple, cela peut être une plage de rouges plutôt qu'un seul rouge.
- 7 **Afficher** contrôle si l'objet apparaît dans la fenêtre d'image. Les objets qui ne sont pas affichés apparaissent toujours comme diapos dans le gestionnaire de couches, et leurs propriétés peuvent être modifiées.

Ajouter une ombre à un objet

Vous pouvez introduire de la profondeur dans une image en appliquant une ombre à un objet ou un groupe d'objets. Pour ajouter une ombre, choisissez Edition>Objet>Ajouter une ombre. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur un objet.) La boîte de dialogue Ajouter une ombre permet de régler la direction, la longueur, la transparence, la fusion des bords, et la couleur de l'ombre.

Quand vous créez une ombre, elle est un objet indépendant groupé avec l'objet duquel elle a été créée. De cette façon, quand vous déplacez un objet avec une ombre, l'objet et l'ombre se déplacent ensemble. (Vous pouvez, si nécessaire, choisir de séparer une ombre d'un objet avec la commande Edition>Objet>Séparer.)



Appliquer une ombre à un objet

Trier des objets

En travaillant avec un grand nombre d'objets dans une image, vous pouvez utiliser les commandes de tri pour arranger les diapos des objets le gestionnaire de couches. Ceci vous aide à prendre note de vos objets. Vous pouvez trier les diapos d'objets par profondeur, par nom, et par groupes dans le menu du Gestionnaire de couches.

Trier par profondeur arrange les diapos selon leur niveau sur l'image de base, avec l'objet du niveau supérieur affiché en premier. Puisque chaque objet flotte à un niveau différent, cette option est utile pour montrer comment les objets sont empilés.

Trier par nom arrange les diapos alphabétiquement par leur nom. Vous pouvez modifier le nom d'un objet dans la boîte de dialogue Propriétés: objets, ouverte en cliquant deux fois sur un objet.

Trier par groupe arrange les diapos par les groupes définis avec la commande Grouper. Les diapos du premier groupe défini sont affichées avant les diapos du deuxième groupe, et ainsi de suite. Cette option est utile quand vous avez plusieurs groupes et désirez sélectionner un groupe spécifique d'objets.

Copier et déplacer des objets

PhotoImpact permet de déplacer des objets entre des images, très utile si vous avez créé un objet dans une image et désirez l'utiliser dans une autre image. Pour déplacer des objets entre des images, déplacer l'objet de l'image source sur l'image de destination. L'objet est retiré de l'image source, et placé dans l'image de destination. (Si vous voulez copier un objet, enfoncez la touche Ctrl comme vous déplacez.)

Dupliquer un objet

Pour vous aider à accélérer et simplifier votre travail, PhotoImpact permet de dupliquer n'importe quel objet ou n'importe quel groupe d'objets que vous avez créés. Ceci est surtout utile quand vous avez mis la touche finale sur un objet spécifique, ou un groupe, et souhaitez utiliser plusieurs copies de cet objet, ou de ce groupe, dans votre image.

Pour dupliquer un objet ou un groupe, sélectionnez-le et choisissez Edition>Objet>Dupliquer (aussi disponible en cliquant le bouton droit sur un objet). Une copie de l'objet, ou du groupe, apparaît à côté de l'original.

Pour supprimer un objet, ou un groupe d'objets, choisissez Edition>Objet>Supprimer (aussi disponible en cliquant le bouton droit sur un objet.) L'objet ou le groupe sont supprimés de la fenêtre d'image et leurs diapos disparaissent du gestionnaire de couches.

Retrouver l'apparence originale d'un objet

En travaillant avec des objets, il est souvent nécessaire de retrouver la forme originale d'un objet. PhotoImpact permet de retrouver facilement l'apparence originale des objets avec la commande Edition>Objet>Revenir (aussi disponible en cliquant le bouton droit sur un objet).

Notes:

- La commande *Revenir* ne devrait pas être confondue avec la commande *Restaurer* du menu *Fichier*, qui ferme et rouvre le fichier d'une image.
- La commande *Revenir* est désactivée si la commande *Préserver l'image de base* n'est pas cochée.

Utiliser la librairie d'objets

Il est souvent nécessaire d'enregistrer pour un usage futur des portions d'une image ou une zone sélectionnée. Normalement, ceci signifie enregistrer cette portion d'image sous un fichier séparé, puis utiliser la commande Ouvrir pour l'utiliser plus tard. PhotoImpact fournit une façon plus commode de stocker des images et des sélections avec une caractéristique unique et facile – la librairie d'objets.

Vous pouvez accéder à la librairie d'objets en cliquant sur le bouton de la boîte magique dans la barre d'outils. Ceci ouvre la boîte magique qui affiche la dernière galerie ouverte. Choisissez la librairie d'objets dans la zone de liste **Galeries** pour afficher la fenêtre de la librairie d'objets



La librairie d'objets

Enregistrer des sélections dans la librairie d'objets

Vous enregistrez une sélection dans la librairie d'objets en la déplaçant d'une image sur un onglet de groupe dans la fenêtre de la librairie. (Vous pouvez aussi choisir Edition>Sélectionner>Copier dans la librairie d'objets.) La sélection est alors automatiquement enregistrée sous un fichier (dans le dossier spécifié lors de la création du groupe), et une diapo de la sélection apparaît dans la fenêtre de la librairie d'objets.

Note: Si vous n'avez pas créé un groupe, PhotoImpact ouvre automatiquement la boîte de dialogue Nouveau groupe qui permet de créer un groupe pour placer l'objet.

Quand vous enregistrez un objet, vous avez l'option de l'enregistrer comme sélection ou comme image. Vous choisissez cela dans le menu de la librairie d'objets, en cliquant sur le bouton de menu dans la boîte magique. (Ce menu peut aussi être ouvert en cliquant le bouton droit sur un objet dans la fenêtre de la librairie d'objets.) Pour les images en niveaux de gris, une option supplémentaire est offerte pour enregistrer une zone sélectionnée comme une "image comme sélection". Ceci convertit une image en niveaux de gris en une zone sélectionnée et la stocke (pour usage avec les masques de dégradés, voir p.139.)

Note: Maintenez la touche *M* enfoncée lorsque vous déplacez un objet dans la librairie d'objets pour l'enregistrer automatiquement comme sélection.

Enregistrer des sélections sous un fichier

Bien que la librairie d'objets vous permette de facilement enregistrer des sélections, vous pouvez aussi vouloir utiliser une sélection sur un autre ordinateur, ou l'enregistrer sur un autre périphérique. PhotoImpact fournit une méthode directe pour faire ceci avec la commande Edition>Sélectionner>Enregistrer une sélection (aussi disponible en cliquant le bouton droit sur une sélection.) La boîte de dialogue Enregistrer une sélection permet d'enregistrer la zone sélectionnée actuelle comme une image en niveaux de gris dans un format de fichier de votre choix.

Note: En général, n'enregistrez pas un masque dans un format qui implique une compression avec pertes (comme JPEG): ces formats changeront le masque.

Créer des groupes dans la librairie d'objets

La librairie d'objets est un endroit très pratique et utile pour stocker vos images et vos sélections. Elle peut, cependant, rapidement devenir encombrée avec un grand nombre de sélections et d'images. Pour mieux organiser ces sélections et ces images, vous pouvez les placer dans des groupes personnalisés

Pour créer un groupe de librairies d'objets:

1. Dans la boîte magique, choisissez "Créer un groupe" du bouton de menu. La boîte de dialogue Créer un groupe apparaît avec une zone de texte pour spécifier un nom de groupe.
2. Tapez un nom pour votre groupe dans la zone de texte **Nom**. Le nom peut avoir jusqu'à 16 caractères (ne tapez pas d'extension). Si vous voulez changer le chemin et le dossier où le groupe est enregistré, tapez une nouvelle destination dans la zone de texte **Dossier**. (Les fichiers de groupes sont enregistrés avec l'extension de fichier OPG.)
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et le groupe créé apparaît dans la fenêtre de la librairie d'objets.

Importer des groupes

Vous pouvez importer des groupes de la librairie d'objets d'un réseau, d'un disque dur partagé, d'une disquette, ou d'une autre source externe en choisissant la commande Importer un groupe du menu de la librairie d'objets. (Quand vous importez un groupe, le fichier de groupe et son contenu reste dans leurs dossiers originaux.) Vous pouvez partager vos groupes d'objets en lecture seule. Les autres utilisateurs peuvent toujours accéder à vos groupes de d'objets, mais ne peuvent y faire de changement.

Supprimer des groupes et des objets

Vous pouvez facilement supprimer un groupe et ses fichiers associés du disque en choisissant la commande Supprimer un groupe du menu de la librairie d'objets. Pour supprimer un objet d'un groupe, cliquez sur l'objet pour le sélectionner et choisissez Supprimer un objet du même menu.

Retrouver une image ou une sélection

Tout comme vous enregistrez des images et des sélections en les déplaçant dans la librairie d'objets, vous pouvez les récupérer en les déplaçant de la librairie d'objets sur une fenêtre d'image ou l'espace de travail. Déplacer un élément sur l'espace de travail crée une nouvelle fenêtre d'image qui contient l'image ou la sélection comme objet. (Si vous ne pouvez pas déplacer un objet sur une image, il peut être caché par exemple, choisissez Copier objet dans l'image dans le menu de la librairie d'objets.)

Si vous déplacez un objet sur l'image de laquelle il provient, ou une autre de taille égale, l'objet est placé sur l'image à sa position originale. (Si l'image de destination est d'une taille différente, la sélection est placée à la position de votre souris.) Cette caractéristique est surtout utile pour conserver la position des éléments dans une image dont vous voulez changer l'arrière-plan. Dans ce cas, sélectionnez et déplacez chaque élément dans la librairie d'objets, modifiez l'arrière-plan, puis ramenez chaque élément sur l'image. Les éléments sont automatiquement repositionnés. Cette caractéristique est aussi utile en travaillant avec des séquences d'image et d'animation pour préserver la position d'objets stationnaires sur toutes les images dans la séquence.

Notes:

- *Si vous placez une sélection créée d'une image en niveaux de gris dans une image en indexé couleurs ou en noir & blanc, les zones grises de la sélection sont converties en pur noir ou blanc.*
- *Pour charger une sélection précédemment enregistrée (ou n'importe quelle image en niveaux de gris) dans l'image active comme zone sélectionnée, utilisez la commande Edition>Sélectionner>Charger la sélection. (Aussi disponible en cliquant le bouton droit sur une sélection.)*

Transformer des images

Ce chapitre traite de la manipulation et des transformations d'images. Il commence en expliquant comment ajuster la taille d'une image en découpant, rééchantillonnant, et modifiant la résolution, et aussi en changeant le nombre de couleurs dans une image. Il présente aussi l'outil de transformation qui permet de redimensionner, inverser, retourner, déformer, et ajouter de la perspective aux portions d'une image, et les outils Tracer et Chemin qui permettent de rapidement esquisser et précisément modifier la forme d'une zone sélectionnée.

Contenu de ce chapitre

Transformer des images.....	150
Convertir des images.....	152
Utiliser l'outil de transformation	155
Travailler avec des chemins.....	157

Transformer des images

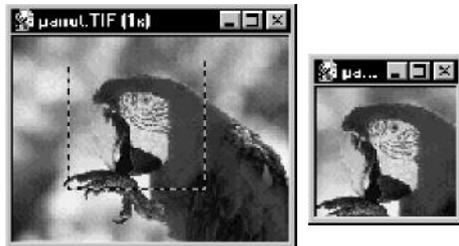
Quelque soit vos raisons pour éditer des images, PhotoImpact fournit tous les outils nécessaires pour manipuler une image et produire ce que vous voulez. Si vous préparez des images pour publication et avez besoin de les redimensionner et les découper, ou des images pour affichage et devez les convertir, ou vous souhaitez simplement utiliser votre créativité pour ajouter une perspective à une image – les outils de transformation de PhotoImpact satisferont vos besoins.

Découper une image

Découper est une façon de tailler les bords d'une image et contrôler la position et la taille du sujet dans une image. Ceci est particulièrement utile si vous avez des images qui sont trop grandes pour être affichées et qui contiennent des données vers les bords que vous souhaitez rejeter. Pour découper une image, sélectionnez la zone de l'image que vous souhaitez retenir et choisissez Edition> Découper [CTRL+R]. Les zones hors de la zone sélectionnée sont rejetées et seulement la zone que vous avez sélectionnée est retenue. (Si vous sélectionnez un objet et choisissez alors la commande Découper, l'image de base et tous les autres objets sont découpé laissant seulement l'objet sélectionné.)

Notes:

- Si vous sélectionnez une zone non-rectangulaire, l'image est découpée au plus petit rectangle qui peut contenir la zone sélectionnée. Les zones hors de la zone sélectionnée, mais dans le cadre de l'image, sont remplies avec la couleur d'arrière-plan courante.
- Si vous découpez l'image de base, tous les objets sont rejetés sans être fusionnés.



Découper une image

Redimensionner des images

Vous pouvez redimensionner une image entière de deux façons: en changeant sa résolution et en la rééchantillonnant. Changer la résolution d'une image ajuste sa taille physique sans changer les données d'image véritables et retient de cette

façon la qualité originale. Rééchantillonner une image ajuste sa taille en rejetant des données si vous la réduisez, et en ajoutant des nouvelles données si vous l'agrandissez. La méthode choisie dépend de la qualité désirée, et de la destination cible de l'image.

Changer la résolution d'une image

La résolution détermine la taille physique d'une image en définissant la taille de ses pixels. Quand vous changez la résolution, vous changez le nombre de pixels qui apparaît par zones. Par exemple, augmenter la résolution place plus de pixels ensemble, réduisant ainsi la taille de l'image, diminuer la résolution espace les pixels, agrandissant ainsi l'image. De cette façon, vous pouvez redimensionner une image sans changer en fait le nombre de pixels qu'elle contient, et retenir la qualité originale de l'image. De plus, parce qu'aucun pixel est n'est ajouté ou perdu, la taille du fichier de l'image reste inchangée.

Pour changer la résolution d'une image:

1. Choisissez Format>Résolution. La boîte de dialogue Résolution apparaît.
2. Sélectionnez la résolution à utiliser: **Affichage**, **Imprimante**, ou **Personnalisé**. Choisissez Affichage si vous avez l'intention de montrer l'image dans une projection de fichiers ou une autre présentation sur écran, et Imprimante si vous souhaitez imprimer l'image sur une imprimante noir et blanc. Si une image apparaît trop grande ou trop petite dans un autre programme, tel que Microsoft Word ou PowerPoint, choisissez Personnalisé, et entrez une résolution dans la zone de texte.
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et la résolution de l'image active est changée.
Il n'y a pas de changement à l'apparence de l'image. Les changements sont seulement apparents quand vous imprimez l'image ou la placez dans un autre programme qui lis la résolution.

Rééchantillonner une image

Quand vous ouvrez des images, leur taille sur l'écran est déterminée par votre résolution d'écran et le nombre de pixels qu'elles contiennent. Les commandes Dimensions vous permettent d'ajuster le nombre de ces pixels dans une image. Il est important de noter cependant, que parce que le rééchantillonnage change le nombre de pixels dans une image, la taille du fichier de l'image est modifiée en conséquence.

Vous allez rééchantillonner une image si vous:

- préparez des images pour affichage sur votre ordinateur et souhaitez qu'elles soient toute de la même taille,

- préparez des images pour une publication et souhaitez réduire la taille de leurs fichiers afin de prendre moins de temps pour les importer, ou les imprimer de votre programme de PAO ou de traitement de texte
- souhaitez étirer ou compresser une image.

Convertir des images

En travaillant avec des images, il est souvent nécessaire ou utile de changer le type de données d'une image, par exemple, de niveaux de gris à couleurs réelles. Votre choix de type de données relate directement à la taille du fichier d'une image et sa qualité. Par exemple, en convertissant à un type de données qui soutient plus de couleurs, vous pouvez profiter des couleurs supplémentaires, mais la taille de fichier de l'image augmentera. Pour convertir le type de données d'une image, choisissez une des commandes **Format>Type de données**. (Vous pouvez aussi accéder à ce menu en cliquant sur le bouton **Type de données** sur la barre d'état.) Certains types de données peuvent n'être pas être disponibles: ils requièrent une conversion intermédiaire en couleurs réelles. Après avoir choisi un type de données, la conversion est immédiate ou une boîte de dialogue d'options apparaît.

Note: Les conversions changent l'image originale, à moins d'avoir coché la commande **Créer une nouvelle image** dans le sous-menu **Format>Type de données**.

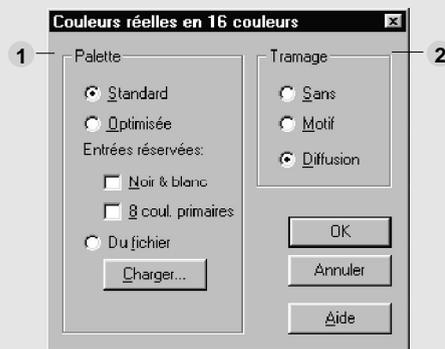
BOÎTE DE DIALOGUE NOIR & BLANC EN NIVEAUX DE GRIS



1 Résolution permet de choisir la résolution de la nouvelle image. Vous pouvez choisir la résolution de l'image active, de l'imprimante, de l'affichage ou définir votre propre résolution. (Si vous sélectionnez une résolution élevée, un fichier très grand sera produit et la conversion peut prendre longtemps.)

2 Ecran demi-teintes permet de spécifier votre méthode de tramage. *Forme* sélectionne un modèle de pixel à utiliser pour le tramage. (L'option *Diffusion* produit généralement la meilleure conversion.) *Fréquence* contrôle combien de lignes par pouce apparaissent pour la forme particulière que vous utilisez, et *Angle* contrôle l'angle du placement des formes lors du tramage.

BOITE DE DIALOGUE COULEURS RÉELLES EN 16 COULEURS

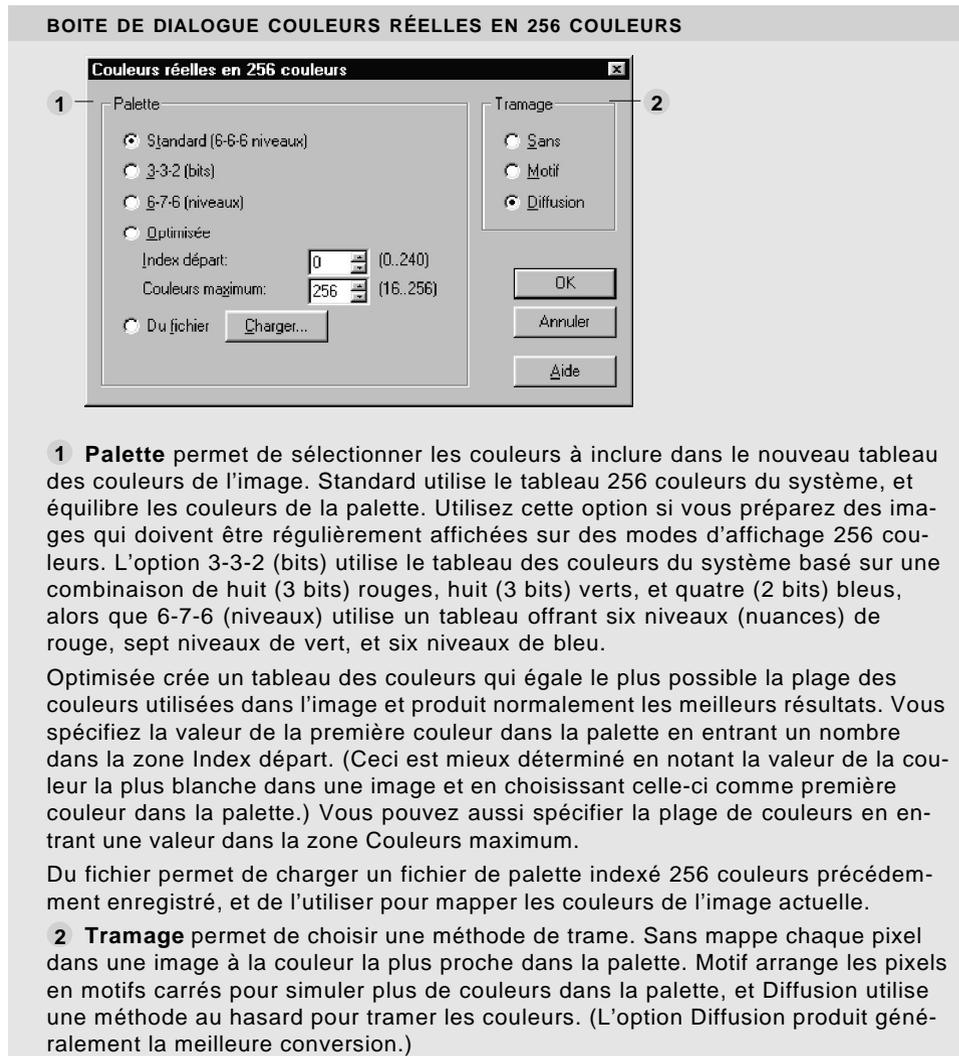


1 Palette permet de sélectionner les couleurs à inclure dans le nouveau tableau des couleurs de l'image. Standard utilise le tableau 16 couleurs du système, contenant les 16 couleurs disponibles sur un affichage VGA standard. Cette option est la plus utile si vous transférez des images sur d'autres programmes de Windows, ou les préparez pour un fichier d'aide ou un titre CD.

L'option Optimisée crée un tableau des couleurs qui est la représentation la plus proche des couleurs utilisées dans l'image. Dans la plupart des cas, cette option produit la meilleure conversion. Entrées réservées permettent de réserver des entrées dans une palette optimisée. Par exemple, vous pouvez avoir besoin de noir pour ajouter du texte, mais votre image est principalement verte et bleue. Sélectionnez l'option Noir & blanc pour créer un tableau des couleurs contenant du vert, du bleu du noir et du blanc. Cochez l'option 8 couleurs primaires pour retenir du rouge, du vert, du bleu, du cyan, du magenta, du jaune, du noir et du blanc dans le tableau des couleurs.

Du fichier permet de charger un fichier de palette indexé 16 couleurs précédemment enregistré, et de l'utiliser pour mapper les couleurs de l'image actuelle.

2 Tramage permet de choisir une méthode de trame. Sans mappe chaque pixel dans une image à la couleur la plus proche dans la palette. Motif arrange les pixels en motifs carrés pour simuler plus de couleurs dans la palette, et Diffusion utilise une méthode au hasard pour tramer les couleurs. (L'option Diffusion produit généralement la meilleure conversion.)



Convertir des images couleurs réelles en CMJN

PhotoImpact vous donne la capacité de préparer des séparations de couleur de vos images pour impression commerciale. PhotoImpact sépare les images en quatre images en niveaux de gris, un pour chaque canal de couleur: cyan, magenta, jaune, et noir (CMJN). Si vous produisez ces images sur des films haute résolution, un imprimeur commerciale peut les utiliser pour imprimer une image pleine couleur.

Lorsque vous convertissez une image couleurs réelles en CMJN, il est utile d'enregistrer chaque image sous un nom commun avec le nom de sa couleur CMJN, par exemple, "saxophone – cyan" "saxophone – jaune" et ainsi de suite. Ceci assure que chaque image CMJN peut être identifiée correctement plus tard quand elles sont ensemble rassemblées pour former une image couleurs réelles.

Convertir des images CMJN en couleurs réelles

PhotoImpact permet aussi de reconvertir des images CMJN en couleurs réelles. Ceci est utile si l'image en couleurs réelles originale est indisponible, et vous avez besoin d'éditer l'image. Cependant, ceci devrait être seulement fait en dernier recours, parce que l'image rassemblée n'aura pas la plage de couleurs de l'original.



Utiliser l'outil de transformation

L'outil de transformation permet de prendre une image, ou une partie d'une image, et de la manipuler pour change sa forme. Pour effectuer une transformation, sélectionnez un objet, ou une zone sur l'image que vous voulez transformer, puis cliquez sur le bouton de transformation sur la palette d'outils. Toutes les options de transformation possibles apparaissent comme boutons sur la barre d'attributs. (Vous aussi pouvez accéder à une partie de ces transformations avec le sous-menu Edition>Pivoter & retourner.)

Notes:

- L'application d'une transformation crée des objets des zones sélectionnés.
- Si vous pivotez ou déformez une image par une valeur autre que 90°, 180° ou 270°, un espace supplémentaire est introduit autour de l'image. Cet espace est rempli avec la couleur d'arrière-plan si vous n'avez pas sélectionné Préserver l'image de base e dans le menu Options sur la barre d'attributs. (Les objets ne sont pas affectés de cette façon.)



Image originale

Dimensions libres

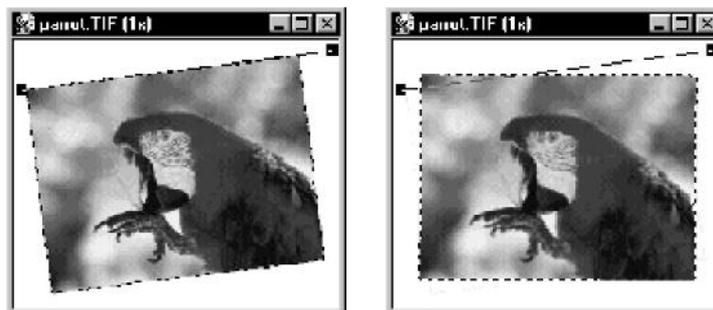
Incliner

*Distordre**Perspective**Pivoter**Retourner à gauche**Retourner horizontalement Retourner verticalement*

Redresser des images

Les options Pivoter par ligne horizontale et verticale sont utiles si vous avez une image qui n'est pas tout à fait droite. Ceci est souvent le cas lorsque vous scannez une image avec un scanner manuel. Pour redresser horizontalement une image, cliquez sur le bouton Retourner horizontalement, puis déplacez un point de contrôle sur la fin d'une caractéristique horizontale prononcée, telle que le bord de l'image. Déplacez alors le deuxième point de contrôle pour soigneusement aligner la ligne de contrôle le long de la caractéristique. Cliquez deux fois sur un des point de contrôle pour pivoter l'image horizontalement.

Note: Vous pouvez aussi utiliser la commande Redresser du processus automatique pour redresser rapidement une image (voir p.90).



Travailler avec des chemins

PhotoImpact rend possible la conversion de marques de sélection d'objets et de zone sélectionnée en chemins. Les chemins sont des images vecteurs, et non bitmap, comprises d'une collection de point de contrôle, de courbes de Béziérs, et de lignes. Les chemins ne contiennent pas de données d'image, mais ils peuvent être formés avec grande précision pour produire des formes avec très peu d'irrégularités perceptibles. Ceci fait des chemins un outil valable en travaillant avec des textes et autres formes, tel que des logos de corporation.

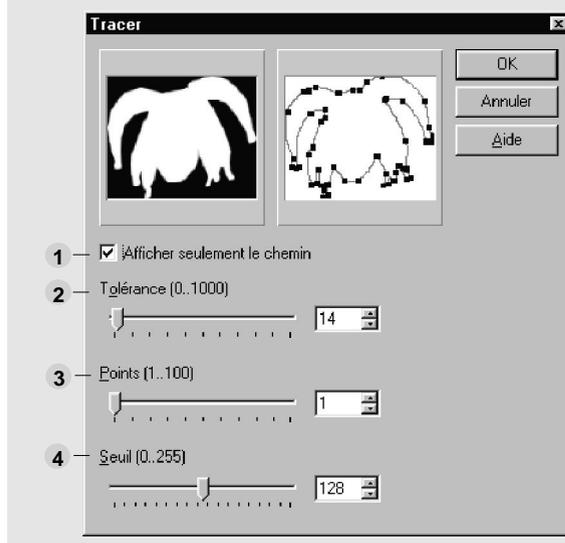
Les commandes Tracer

Le sous-menu Edition>Tracer contient des commandes qui peuvent convertir n'importe quelle image de base, n'importe quelle zone sélectionnée ou n'importe quel objet en un objet chemin. La commande Marque de sélection convertit une zone sélectionnée en un chemin contrôlé par un nombre de points de contrôle et poignées. La commande Image travaille de la même façon, sauf que les points de contrôle et les poignées sont localisées sur les bords de l'image sélectionnée, vous donnant un plus grand contrôle sur la forme du chemin vecteur.

Décidez quelle commande Tracer utiliser selon l'image que vous voulez convertir en chemin. Si l'image est de luminosité et de contraste similaires avec l'arrière-plan, tel que le visage d'une personne contre un ciel brillant, il est préférable d'utiliser tout d'abord un outil de sélection pour sélectionner soigneusement le visage de la personne, puis la commande Marque de sélection. Si les données de l'image se distinguent facilement des pixels d'arrière-plan, comme un texte blanc sur une image, vous devriez utiliser la commande Image.

Note: Pour améliorer la qualité des chemins, réglez l'option de Qualité de génération sur Meilleur dans la boîte de dialogue Préférences (voir p. 72).

BOÎTE DE DIALOGUE TRACER



- 1 **Afficher seulement le chemin** affiche seulement le chemin vecteur dans la diapo d'aperçu. Cela permet d'afficher la diapo plus rapidement et vous donne une meilleure idée de la forme du chemin.
- 2 **Tolérance** règle la précision des points de contrôle sur le chemin vecteur. Déplacer le curseur sur la droite produit une haute tolérance et moins de points de contrôle, et comme tel ne suit pas les limites de la zone sélectionnée ou de l'image précisément. Pour les chemins simples, tel qu'un bâtiment ou un corridor, une tolérance élevée ne pose pas de problème. Cependant, pour les formes irrégulières, comme une personne ou une voiture, spécifiez une tolérance basse.
- 3 **Points** détermine la précision des courbes entre les points de contrôle. Déplacez le curseur sur la gauche pour créer un chemin mieux ajuster avec la zone sélectionnée ou l'image.
- 4 **Seuil** détermine quels pixels sont inclus dans le chemin vecteur. Déplacez le curseur sur la gauche pour diminuer le nombre de pixels et sur la droite pour l'augmenter. Cette option est similaire à la similarité de couleurs, permettant d'inclure les pixels d'une plage de couleurs spécifiée dans le chemin vecteur. Plus le seuil est élevé, plus le chemin sera large, et probablement moins précis.



L'outil Chemin

Une fois que vous avez créé un chemin, vous avez besoin d'utiliser l'outil Chemin pour le modifier. (Pour modifier des chemins créés avec l'outil Texte, voir p.130.) L'outil Chemin opère en trois modes: Objet, Chemin et Sélection, déterminés dans la zone de liste Mode sur la barre d'attributs. En mode Chemin, vous pouvez éditer librement le chemin, déformer sa forme et sa position. Le mode Objet convertit le chemin en objet bitmap, rempli avec la couleur sélectionnée sur la barre d'attributs. Le mode Sélection convertit le chemin en zone sélectionnée, que vous pouvez alors remplir avec une couleur, une texture ou même une autre image.

Changer la forme d'un chemin

Si vous avez créé un chemin en utilisant une des commandes Tracer, vous ne pouvez pas l'éditer immédiatement, sans le mapper avec des points de contrôle. Pour faire ceci, choisissez la commande Editer le chemin existant dans le menu Edition sur la barre d'attributs. Maintenant, quand vous cliquez sur le chemin, des points de contrôle apparaissent à chaque coin. Pour modifier la forme du chemin, vous devez changer la position de ces points de contrôle.

Pour déplacer un point de contrôle, cliquez-le (le pointeur devient une croix), et déplacez-le sur une nouvelle position. Quand vous sélectionnez un point de contrôle, une poignée connectant le point de contrôle à deux points de contrôle supplémentaires apparaît. Ces points de contrôle vous permettent de modifier la courbe du chemin. (Si vous cliquez en dehors du point de contrôle, le chemin n'est non plus actif. Pour changer sa courbe, vous devez alors activer le point de contrôle original, puis déplacez une poignée.)

Note: Vous pouvez activer un point de contrôle en faisant glisser votre souris.



Distordre un texte avec l'outil Chemin

Quand vous changez une poignée, son comportement est déterminé par l'option **Libre** sur la barre d'attributs. Si elle n'est pas cochée, les poignées pivotent ensemble autour du point de contrôle. Si elle est cochée, vous pouvez déplacer chaque poignée indépendamment du point de contrôle, et appliquer des angles et des courbures plus prononcés.

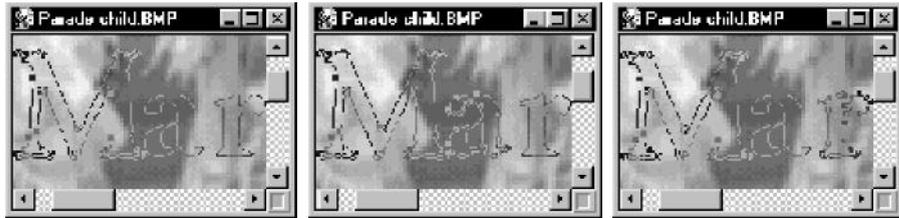
Créer un nouveau chemin

PhotoImpact permet aussi de créer des nouveaux chemins avec la commande Nouveau chemin dans le menu Edition sur la barre d'attributs. Maintenant, si vous cliquez votre souris sur une image, les points de contrôle connectés ensemble par des lignes droites apparaissent. Déplacez votre souris pour créer des courbes. Pour finir, ou fermer un chemin, cliquez sur le premier point de contrôle ou cliquer deux fois. Une ligne est alors dessinée du dernier point de contrôle au premier.

Après avoir créé un nouveau chemin, vous devez soit le convertir en objet ou en sélection, soit choisir Editer le chemin existant dans le menu Edition sur la barre d'attributs. Sinon, chaque fois que vous cliquez votre souris, un autre point de contrôle est placé sur l'image. Pour changer la forme du chemin, choisir Editer le chemin existant et suivez les procédures ci-dessus.

Grouper et séparer des chemins

Quand vous éditez un chemin existant, tel qu'un texte, le chemin sera en toute probabilité de forme complexe, contenant beaucoup de chemins fermés. Vous pouvez les éditer individuellement ou par groupe. Pour les éditer par groupe, sélectionnez-les en utilisant la touche Maj avec votre souris, et choisissez la commande Groupe dans le menu Chemin. (Accédé en cliquant le bouton droit sur un chemin.) Pour séparer un chemin, sélectionnez-le, et choisissez Séparer du même menu



Sélectionner ou grouper des chemins

Remplir un chemin

Quand vous convertissez un chemin en objet, le chemin est rempli avec la couleur spécifiée dans le carré de couleur sur la barre d'attributs. Avec l'option **Plein-vide** sur la barre d'attributs, vous pouvez déterminer comment ce remplissage à lieu. Par exemple, si non coché, le remplissage occupe l'intérieur entier du chemin. Cette option est particulièrement utile si vous souhaitez maintenir un remplissage solide quand les chemins se chevauchent. Coché, et le remplissage occupe des régions différentes du chemin, en particulier, les régions où un chemin est plié sur lui-même ou contient de multiples chemins à l'intérieur. Cette option est la plus utile si vous avez un chemin complexe ou irrégulier, et que vous désirez garder les portions qui se chevauchent libre de peinture.



Chemin original

Chemin avec un plein-vide

*Chemin sans un plein-
vide*

Acquérir des images

PhotoImpact travaille avec votre appareil photo, votre scanner, votre caméra, et votre magnétoscope pour vous permettre d'acquérir et d'éditer toutes sortes d'images, électroniques, photographiques, et imprimées. Ce chapitre explique comment accéder à et calibrer votre périphérique d'entrée, obtenir de bons résultats, effectuer des opérations de post traitement, et assembler des bandes d'images pour former une nouvelle image.

Contenu de ce chapitre

Acquérir des images.....	162
Acquérir une bonne image.....	166
Assembler des images	167

Avant de commencer

PhotoImpact vous permet d'accéder à des images d'un scanner ou d'autres périphériques d'entrée avec un assortiment de gestionnaires de logiciels. Cependant, puisque chaque gestionnaire fonctionne différemment, les options d'acquisition d'image peuvent différer. Pour cette raison, toutes les options d'acquisition possibles ne sont pas discutées dans ce chapitre. Pour des informations sur ces options, et comment les exécuter avec un gestionnaire de logiciel installé, référez-vous à la documentation de votre périphérique d'entrée d'image.

Acquérir des images

PhotoImpact rend possible l'importation des images de n'importe quel périphérique d'entrée d'image qui est compatible TWAIN. Cette capacité vous permet d'acquérir des photographies, des diapos, et du matériel imprimé, ou des images capturées d'un caméscope, d'un magnétoscope, d'un appareil photo numérique, ou même de votre télévision, puis de les convertir en images que vous pouvez modifier avec les outils d'édition de PhotoImpact. Plus loin dans ce chapitre, vous trouverez des notes sur la manière de mieux recevoir des images dans PhotoImpact, mais tout d'abord une présentation de TWAIN.

TWAIN

TWAIN est un standard de l'industrie pour les périphériques d'entrée d'images, les gestionnaires, et les applications de logiciels qui permet aux logiciels compatibles TWAIN d'acquérir des données d'image de périphériques compatibles TWAIN. En étant compatible TWAIN, PhotoImpact peut travailler avec tous les appareils compatibles TWAIN pour vous donner accès à tous genres d'images.

Si vous avez un périphérique compatible TWAIN, vous devriez suivre sa procédure d'installation. Une fois correctement installé, vous pourrez utiliser le périphérique depuis PhotoImpact ou toute autre application qui soutient TWAIN sans vous soucier de problèmes de compatibilité.

Sélectionner une source d'image

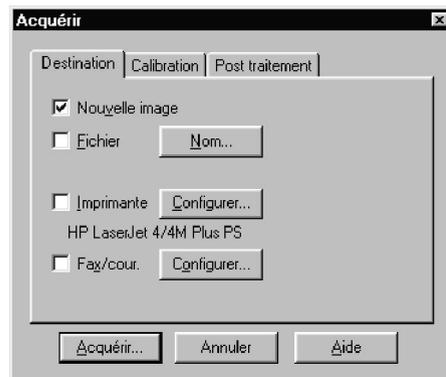
Avant d'acquérir une image, vous devez d'abord sélectionner un périphérique d'acquisition. Vous pouvez, par exemple, avoir un scanner plat, un appareil photo numérique, et une carte de capture vidéo connectée à votre ordinateur, et puisque chaque périphérique peut avoir son propre gestionnaire TWAIN, vous avez besoin de sélectionner un d'entre eux. Pour faire ceci, choisissez Fichier>Acquérir>Sélectionner source. Ceci ouvre la boîte de dialogue Sélectionner source qui affiche la liste des appareils TWAIN sur votre système. Une fois sélectionné, un périphérique TWAIN devient la source pour les données d'image quand vous sélectionnez la commande Fichier>Acquérir>Image.

Note: Si vous n'avez qu'un périphérique TWAIN connecté à votre ordinateur, il est automatiquement sélectionné comme source TWAIN.

Acquérir une image

Après avoir sélectionné votre source TWAIN, vous pouvez acquérir une image en cliquant sur le bouton Acquérir dans la barre d'outils, ou en choisissant la commande Fichier>Acquérir>Image. Ceci ouvre la boîte de dialogue Acquérir, qui permet de spécifier la destination, le calibrage, et les options de post traitement pour l'image acquise. Vous pouvez choisir de régler ces options avant d'acquérir une image, ou vous pouvez acquérir une image directement en appuyant sur le bouton Acquérir dans la boîte de dialogue. Ceci ouvre le gestionnaire TWAIN et affiche une boîte de dialogue qui contient les options de votre périphérique. Pour de plus amples renseignements sur ces options, consultez la documentation de votre périphérique.

Note: Si vous cliquez sur le bouton Acquérir, et n'avez pas un périphérique TWAIN installé, vous verrez un message d'erreur. Si vous avez un périphérique TWAIN, mais mal installé, une boîte de dialogue apparaît avec des options de configuration.



Régler la destination

Les options de destination dans la boîte de dialogue Acquérir vous permettent d'envoyer vos images importées directement sur une, ou toutes, les destinations suivantes:

- **Nouvelle image** ouvre une image acquise dans sa propre fenêtre d'image dans l'espace de travail de PhotoImpact.
- **Fichier** stocke une image acquise dans l'espace de travail de PhotoImpact. Cliquez sur le bouton Nom pour spécifier le nom et l'emplacement du fichier. Les noms de fichier doivent se terminer par un nombre, permettant à PhotoImpact d'enregistrer des images multiples en numérotant automatiquement les fichiers. Ceci est surtout utile si vous voulez stocker des pages multiples d'un document pour une reconnaissance de caractère optique (OCR).

Note: Un nom de fichier choisi est affiché dans la boîte de dialogue Acquérir au-dessous de l'option Fichier.

- **Imprimante** envoie une image acquise sur l'imprimante par défaut de votre ordinateur. Cette option de destination fait passer votre ordinateur à une machine de copie de qualité supérieure. Cliquez sur le bouton Configurer pour spécifier les options de l'imprimante.
- **Fax/Courrier** envoie une image acquise sur votre périphérique fac-similé ou votre logiciel de courrier. Cette option opère de la même façon que la commande Fichier>Envoyer, et facilite le scannage de texte écrits à la main et d'images pour les envoyer comme fax ou comme attachement de courrier. Cliquez sur le bouton Configurer pour accéder à la boîte de dialogue Envoyer.

Note: Pour de plus amples renseignements sur la boîte de dialogue Envoyer, voir p.80.

Calibrer votre périphérique d'entrée

L'onglet Calibration permet à PhotoImpact d'ajuster automatiquement les tons d'une image lors de son acquisition. Une série de plans de calibration vous permet de corriger les problèmes de couleur qui surviennent à cause de la façon différente qu'ont votre moniteur, votre carte vidéo, et votre périphérique d'entrée de traiter les couleurs. Les plans de calibration incluent des corrections pour beaucoup des problèmes de couleurs communs.

Pour appliquer un plan de calibration à une image acquise, cochez l'option **Plan de calibration**, et sélectionnez un plan dans la zone de liste. Ces plans sont en fait des mappes de tons créées avec la boîte de dialogue Mappage des tons (voir p. 104), et ajustent les pixels différents d'une image de façons différentes. Si, par exemple, votre scanner a tendance à effacer les détails dans les zones claires, et de rendre les zones d'ombres trop sombres, vous pouvez créer une mappe de tons qui assombriera les zones claires et allégera les zones d'ombres, et l'appliquer automatiquement chaque fois que vous scannez une image.

Pour ajouter un plan de calibration:

1. Créer une nouvelle mappe de tons en utilisant la boîte de dialogue Mappage des tons, ouverte avec la commande Format>Mappage des tons (voir p.104).
2. Enregistrez la mappe sous un fichier avec l'extension MAP et fermez la boîte de dialogue Mappage des tons.
3. Ouvrez la boîte de dialogue Acquérir, et cliquez sur le bouton Ajouter dans l'onglet Calibration.
4. Sélectionnez le nouveau fichier MAP et cliquez sur OK. La nouvelle mappe de tons est ajoutée comme plan de calibration dans la liste **Plan**.



Options d'opérations de post traitement

Les options d'opérations de post traitement dans la boîte de dialogue Acquérir vous permettent d'appliquer automatiquement des améliorations à une image acquise. Ces opérations analysent et modifient une image acquise pour corriger des problèmes d'images fondamentaux, améliorant l'apparence de l'image. Les options de post traitement suivantes peuvent être appliquées en cochant la case de pointage correspondante.

- **Redresser** redresse une image acquise de manière déformée ou inclinée.
- **Découper** retire l'espace de vide dans une image, découpant une image au plus petit rectangle contenant les données d'images.
- **Retirer la moirure** élimine les motifs et autre irrégularités de scannage des images en demi-tons, telles que les photographies d'une revue ou d'un livre.
- **Luminosité & contraste** optimise les niveaux de luminosité et de contraste dans une image en étirant les valeurs des pixels sur une plage de 256 niveaux.
- **Cadre & ombre** ajoute un cadre, une ombre, ou une bordure de canevas à une image. Cliquez le bouton Attributs pour spécifier diverses options.

Lors de l'acquisition, les options sélectionnées sont automatiquement appliquées avant que l'image ne soit affichée dans l'espace de travail.

Acquérir une bonne image

La meilleure façon de s'assurer qu'une image finie soit parfaite est de commencer avec une bonne image. Les points suivants sont fournis pour aider à obtenir les meilleurs résultats possibles en acquérant une image.

- *Limiter la taille de l'image si possible.*
Une petite image requiert beaucoup moins d'espace disque, et de temps d'opération qu'une grande image. Notez la taille des images scannées en Ko. Ajuster la taille de scannage avant de scanner.
- *Scannez au même mode de couleur de votre périphérique de sortie.*

Texte OCR:	noir et blanc.
Dessin au trait:	noir et blanc
Imprimante laser:	mode niveaux de gris
Moniteur:	256/couleurs réelles (selon votre gestionnaire vidéo)
Post production:	couleurs réelles
- *Scannez des images de bonne qualité.*
Des informations sont inévitablement perdues lors du scannage. Si le périphérique de sortie n'égale pas la résolution de l'image scannée, ou si le périphérique de sortie ne peut pas reproduire les nuances de couleurs affichées par votre moniteur, d'autres informations seront perdues. La qualité de scannage peut être seulement aussi bonne que l'image originale. Minimisez ces problèmes en évitant de scanner des images qui sont extrêmement brillantes ou sombres, ou endommagées.
- *Scannez des photographies au lieu d'images imprimées.*
Les images imprimées sont déjà tramées et sont composées de petits points. La résolution typique pour la composition couleur est de 180-400 dpp, avec une fréquence demi-tons de 90 à 200 lpp, soit si des images imprimées sont scannées à haute résolution, une meilleure qualité n'est pas obtenue. En fait, une résolution trop élevée peut faire apparaître les points de couleur individuels et peut produire un motif de moirure.
- *Ne sélectionnez pas toujours une résolution élevée.*
Les images à haute résolution, spécialement les images couleur 24 bits prennent des quantités énormes d'espace disque. Il n'y a pas de profit à gagner si votre image est scannée à une résolution beaucoup plus haute que votre périphérique de sortie est capable de reproduire. Si vous avez l'intention d'afficher l'image sur un moniteur, sélectionnez une résolution de 72 ou 96 dpp. Si vous souhaitez une impression couleur, scannez l'image entre 150 et 300 dpp. (Pour agrandir une petite photo, cependant, essayez une résolution élevée.)
- *Expérimentez avec différents paramètres.*
Acquérez des images en utilisant différents réglages et en comparant sur votre écran pour vérifier ce qui convient le mieux. Vous trouverez que PhotoImpact a beaucoup de fonctions qui permettent de manipuler des images acquises pour un meilleur résultat.

Assembler des images

Si votre périphérique d'entrée d'image ne peut pas contrôler de grandes images en une passe, comme un scanner manuel, PhotoImpact vous rend capable d'entrer une image entière en scannant des bandes, puis en joignant les morceaux d'image résultants. PhotoImpact fournit des fonctions d'assemblage manuelles et automatiques pour vous aider à reconstruire une image avec la commande **Edition>Assembler**.

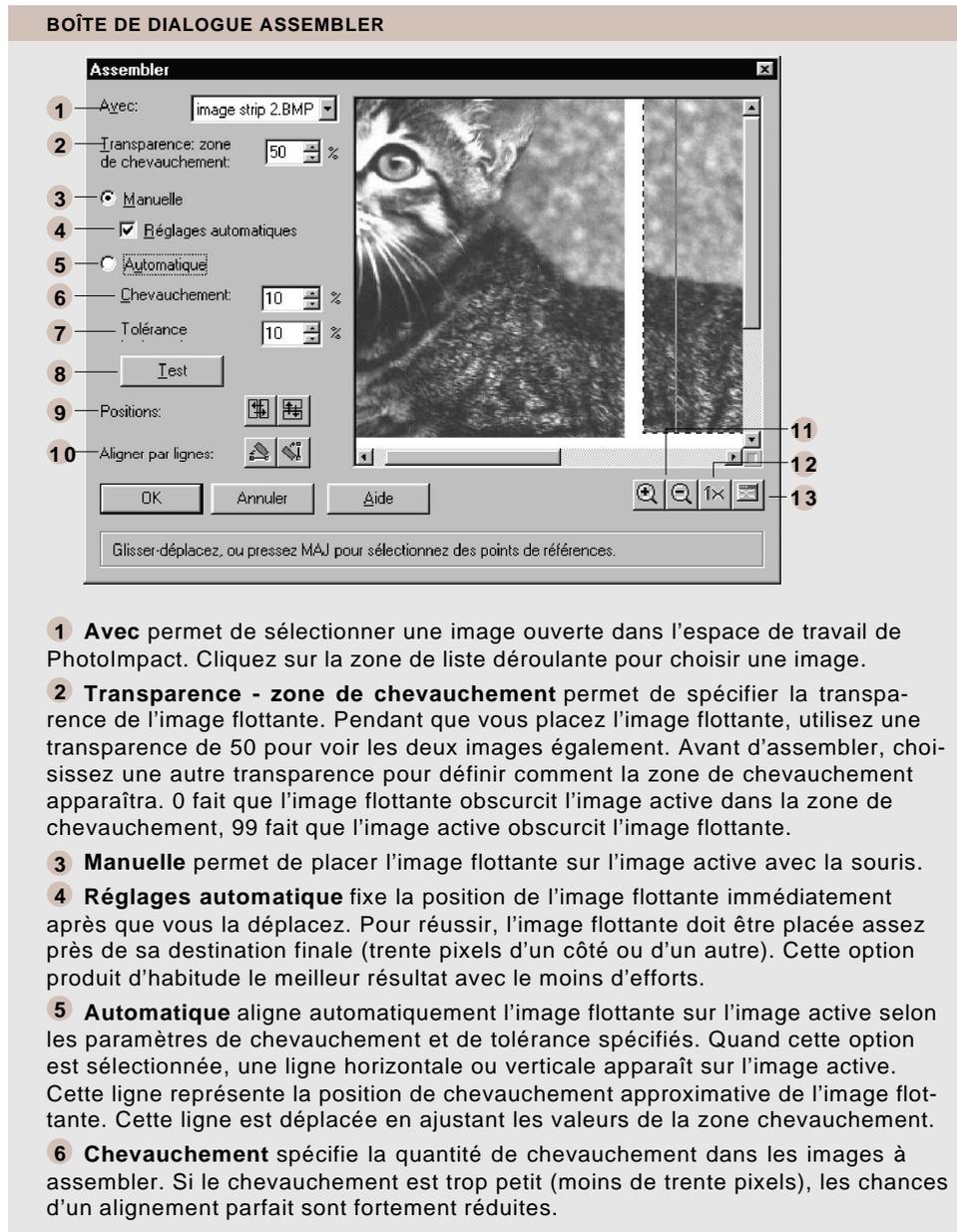
Vous pouvez assembler n'importe quelle image ouverte dans l'espace de travail avec l'image actuellement active. Ce procédé choisir une image à joindre à l'image active, faire flotter cette image à sa position sur l'image active par un procédé automatique ou manuel, puis assembler ensemble les images en combinant les régions qui se chevauchent.

La façon d'utiliser l'outil d'assemblage pour joindre des bandes d'images dépend entièrement des images que vous avez. Certaines images sont parfaites pour un assemblage automatique, et d'autres requièrent un ajustement manuel. Pour cette raison, Assembler fournit des options et des contrôles multiples pour des assemblages manuels et automatiques, vous donnant un contrôle au niveau des pixels pour joindre des images. Avec l'outil Assembler, vous pouvez:

- régler des paramètres d'assemblage automatique et laisser PhotoImpact automatiquement aligner l'image flottante sur l'image active,
- déplacer l'image flottante jusqu'à ce qu'elle s'aligne avec l'image active,
- définir un point de référence dans chaque image, pour que PhotoImpact aligne les deux images,
- sélectionner "Réglages automatiques" pour fixer les images en position et aider l'assemblage manuel,
- régler la transparence de l'image flottante pour aider à assembler manuellement, et définir comment les images sont combinées dans la zone de chevauchement.

Notes:

- *Vous pouvez seulement joindre des images qui partagent le même type de données et en niveaux de gris ou couleurs réelles.*
- *L'outil Assembler fonctionne seulement avec les images de base, les objets ne peuvent pas être assemblés. Si vous souhaitez assembler un objet, il doit être premièrement fusionné sur l'image de base.*



- 7 Tolérance horizontale/verticale** permet de prévoir un problème d'alignement dans la direction perpendiculaire à la direction d'assemblage. La tolérance devrait être légèrement plus grande que la distance de déplacement nécessaire de l'image flottante (horizontalement ou verticalement) pour s'aligner avec l'image active.
- 8 Test** repositionne automatiquement l'image flottante pour égaler l'image active selon les paramètres de chevauchement et de tolérance défini.
- 9 Positions** permet de spécifier quel côté des images flottantes et actives assembler.
- 10 Aligner par lignes** permet de retourner l'image flottante par rapport à l'image active. Cliquez sur le bouton gauche pour définir une ligne pour aligner l'image horizontalement, le bouton droit pour définir une ligne verticale. Ceci est utile si les bandes d'images ne sont pas tout à fait parallèles les unes des autres.
- 11 Zoom avant /arrière** change la vue des images. Utilisez ces commandes si vous voulez visualiser une portion agrandie ou réduite des images pour assembler plus précisément.
- 12 1:1** retourne la vue des images au niveau de zoom normal (1x). (Si vous êtes déjà en vue 1:1, ce bouton n'a pas d'effet.)
- 13 Ajuster l'image** affiche les images au niveau de zoom maximum dans une fenêtre d'image.

Assembler automatiquement

La façon la plus rapide et la plus facile d'assembler deux bandes d'images est d'utiliser l'option Automatique. Cette option fonctionne avec de nombreuses images, et est surtout utile pour les images avec beaucoup de détails et assez claires.

Pour assembler deux images automatiquement:

1. Activez une des images que vous souhaitez joindre.
2. Choisissez Edition>Assembler. La boîte de dialogue Assembler apparaît.
3. Dans la zone de liste **Avec**, sélectionnez l'image que vous voulez joindre à l'image active. L'image sélectionnée apparaît comme image flottante dans la fenêtre d'assemblage.
4. Utilisez les boutons **Position** pour placer l'image flottante dans la position exacte relative à l'image active.

5. Cochez l'option **Automatique**, puis entrez des valeurs dans les zones **chevauchement** et **Tolérance verticale/horizontale** selon le pourcentage approximatif de chevauchement et d'alignement vertical/horizontal que vous pensez évident entre les deux images.

Note: Des valeurs de chevauchement et de tolérance de plus de 50% de la taille d'image empêche l'option automatique de joindre les bandes convenablement.



6. Cliquez le bouton **Test** pour un aperçu de l'image assemblée.
7. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Assembler se ferme et une fenêtre apparaît contenant l'image assemblée.

Assembler manuellement

Vous pouvez utiliser l'option manuelle pour joindre des images pour créer des effets insolites. De tels effets peuvent inclure placer la même image contre elle-même ou joindre une version inversée d'une image à l'original pour créer un effet de miroir. Vous pouvez aussi utiliser le mode d'assemblage manuel si les détails de vos images ne sont pas clairs ou un peu brouillés, ou si vous joignez des images avec des motifs répétés.

Pour assembler deux images manuellement:

1. Suivez les étapes 1 à 4 pour assembler des images automatiquement (voir la procédure précédente).
2. Déplacez l'image flottante jusqu'à ce que vous soyez satisfait avec sa position.



3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Assembler se ferme et une fenêtre apparaît contenant l'image assemblée.

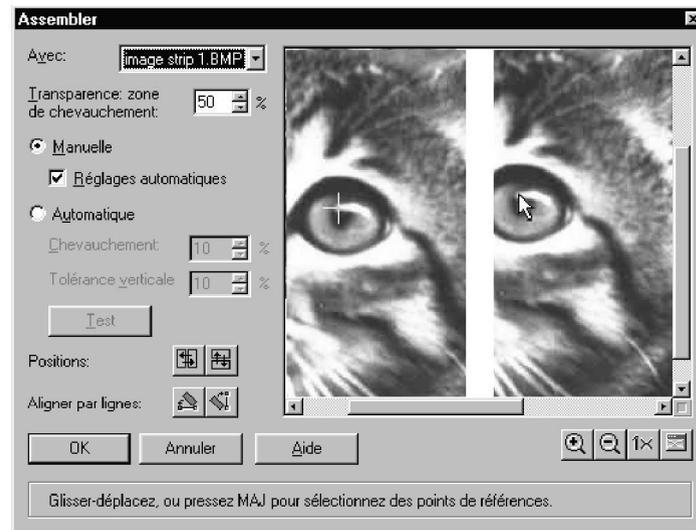
Note: Pour améliorer la précision d'assemblage, cochez l'option Réglages automatiques pour permettre à PhotoImpact d'aligner automatiquement les images après leur placement à une position approximativement exacte.

Assembler avec des points de références

Quand vous assemblez des images avec des détails communs, il est facile de les joindre en utilisant des points de référence. Un point de référence peut être une petite caractéristique, ou un détail, qui apparaît dans les régions qui se chevauchent des deux images. Une fois spécifié, PhotoImpact utilise ces points de référence pour assembler les images ensemble.

Pour assembler deux images en utilisant des points de référence:

1. Suivez les étapes 1 par 4 pour assembler automatiquement des images (voir ci-dessus).
2. Définissez un point de référence en maintenant la touche Maj enfoncée, et en cliquant sur un petit détail commun aux deux images dans l'image flottante.
3. Définissez un point de référence correspondant en maintenant la touche majuscule et en cliquant sur le détail correspondant dans l'image active. La boîte de dialogue Assembler se ferme et une fenêtre apparaît contenant l'image assemblée.



Album: les bases

Album est le programme à utiliser pour visualiser et gérer les fichiers sur votre système. Quand vous placez des fichiers dans Album, ils sont représentés sous forme de diapos: il est ainsi plus facile de localiser des fichiers et de mieux organiser votre travail.

Ce chapitre introduit les principes fondamentaux de Album, et explique comment créer et maintenir des fichiers album, accéder aux programmes de la boîte à outils, exécuter des opérations glisser-déplacer, et utiliser les commandes de Préférences pour personnaliser Album avec votre environnement Windows.

Contenu de ce chapitre

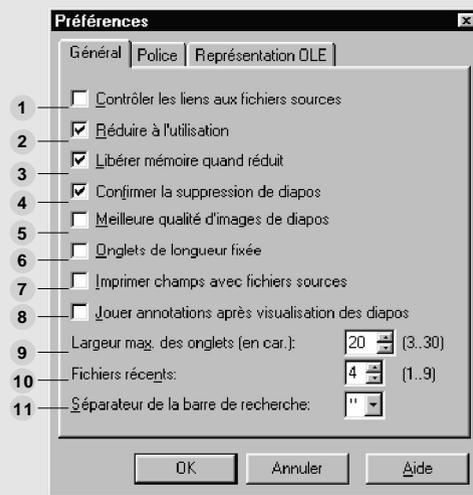
Personnaliser la façon de travailler.....	174
Créer un album.....	177
Visualiser	179
Utiliser le Presse-papiers.....	184
Imprimer des diapos	184
Utiliser la boîte à outils.....	185
Effectuer des opérations glisser-déplacer.....	187
Effectuer des opérations OLE	189

Personnaliser la façon de travailler

Une partie essentielle de la gestion de Album est qu'il vous permet de contrôler le programme et son interaction avec Windows. Vous réalisez ceci avec les deux commandes Fichier > Préférences, PhotoImpact Album et Général. La commande PhotoImpact Album permet de définir des préférences pour Album seulement, alors que la commande Général est pour tous les programmes de PhotoImpact. (Les préférences générales sont discutées dans "Options préférences communes", p.74.) La boîte de dialogue Préférences Album propose trois onglets: Général, Police, et Représentation OLE. Ceux-ci permettent de spécifier un assortiment d'options telles que le contrôle des liens aux fichiers sources, le comportement des fichiers en tant qu'objets OLE, et le réglage de la taille et du type des polices utilisées dans Album.

Note: Vous pouvez accéder rapidement à la boîte de dialogue Préférences Album en cliquant deux fois sur la barre d'état ou en pressant le raccourci F6.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES ALBUM: ONGLET GÉNÉRAL



1 **Contrôler les liens aux fichiers sources** incite Album à effectuer un contrôle automatique entre les diapos dans un album et leurs fichiers sources. Le contrôle est fait quand une diapo est sélectionnée ou l'affichage change, lors d'un défilement ou de l'exécution d'une opération de tri. Bien que cette option ne requière pas de mémoire supplémentaire, elle peut ralentir le temps d'opération de Album. Laissez cette option non cochée si vous êtes certain que les fichiers n'ont pas été modifiés, s'il n'est pas nécessaire de mettre à jour les diapos existantes, ou si vous souhaitez faire défiler rapidement un album.

Note: Si, pendant un contrôle, Album trouve des fichiers manquants, le numéro d'index de la diapo correspondante est grisé.

Réduire à l'utilisation minimise Album lorsque vous invoquez un autre programme de la boîte à outils ou du menu Switch. Ceci peut économiser les ressources système.

Libérer mémoire quand réduit libère la mémoire système utilisée par un album en le transférant sur disque quand il est réduit. Le contenu de la mémoire est enregistré sous un fichier dans votre dossier TEMP (*.\$\$\$). Ceci peut ralentir le temps d'opération selon la taille de ce fichier et l'état actuel de vos ressources système.

Confirmer suppression de diapos affiche un message de confirmation si vous essayez de supprimer des diapos.

Meilleures qualités d'images de diapos génère les meilleures images possibles comme diapos. Cochez cette option si vous voulez que vos diapos soient le plus net possible. (Ceci requiert un temps d'insertion plus long.) Laissez cette option non cochée si vous êtes satisfait avec la qualité des diapos existantes.

Onglets de longueur fixée fixe la taille des onglets dans un album. Si cette option est non cochée, les onglets affichent tous les caractères qu'ils contiennent. (Réglez le nombre de caractères avec l'option *Longueur max. des onglets* plus bas.)

Imprimer champs avec fichiers sources attache des données de champs aux fichiers sources lors de l'impression.

Jouer annotation après visualisation des diapos joue le fichier d'annotation associé à une diapo après l'ouverture du fichier source de la diapo, (avec la commande *Source>Afficher*).

Largeur max. des onglets: (en caractères) permet de spécifier la longueur des noms qui apparaît dans les onglets.

Fichiers récents spécifie le nombre de fichiers listés au fond du menu Fichier. Cliquez sur un nom pour rouvrir l'album.

Séparateur de la barre de recherche permet de choisir quel séparateur utiliser dans la barre de recherche.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES ALBUM: ONGLET POLICE

L'onglet Police permet de définir la police utilisée pour afficher le texte dans un album. (Les options de cette boîte de dialogue sont standard aux programmes Windows.) Si vous utilisez un mode d'affichage élevé, tel que 1024x768, vous pouvez augmenter votre taille de police pour mieux visualiser les noms de vos diapos. Réduisez la taille de la police si vous utilisez un mode plus faible.

BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES ALBUM: ONGLET REPRÉSENTATION OLE



L'onglet représentation OLE permet de définir comment un objet apparaît quand placé dans un autre programme (le programme conteneur).

- 1 **Objet source** affiche tout le fichier dans le document conteneur. Ceci vous permet de voir le contenu et les dimensions du fichier objet mais augmente la taille du fichier conteneur et ralentit son opération.
- 2 **Diapo seule** remplace le fichier source avec sa diapo dans le document conteneur. Ceci fournit un indice visuel quant au contenu du fichier sans trop affecter la taille du fichier conteneur ou la vitesse d'opération.
- 3 **Support à faible résolution** place une version de faible résolution du fichier objet dans le document conteneur. Ceci est particulièrement utile lors de la préparation d'images pour une publication quand il n'est pas nécessaire d'avoir une image de bonne qualité sur l'écran. Lors de l'impression, l'image de faible résolution est imprimée. Pour imprimer le fichier original, vous devez mettre à jour la diapo du programme conteneur.
- 4 **Icône de Album** permet d'utiliser l'icône du programme Album pour représenter le fichier objet. Ceci influence très peu la taille du fichier conteneur, mais vous n'avez pas d'indice visuel du contenu du fichier.
- 5 **Convertir au mode affichage** convertit le type de données d'une image (quand placée le sur le Presse-papiers) à celui de votre affichage. Ceci est particulièrement utile si vous utilisez un affichage à faible résolution et souhaitez épargner les ressources système. (Cette option est activée seulement si vous opérez en mode d'affichage 256 couleurs.)



Créer un album

La première chose à faire pour gérer les fichiers dans votre système est de les arranger dans des albums. Une caractéristique principale des albums est leur support de UDF ou de champs personnalisés. Les champs vous permettent d'ajouter toute sorte d'informations à un fichier, dans n'importe quelle catégorie que vous déterminez.

Quand vous exécutez Album pour la première fois, les albums de fichiers d'échantillon de PhotoImpact apparaissent dans l'espace de travail. Vous pouvez placer vos propres diapos dans ces albums, ou créer un nouvel album. Vous pouvez créer un nouvel album en:

- cliquant sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils standard,
- choisissant la commande Fichier>Nouveau [CTRL+N],
- cliquant sur le bouton Album dans les boîtes de dialogue Enregistrer sous des autre programme de PhotoImpact et en choisissant "Nouveau",
- en sélectionnant des diapos dans un album et en choisissant alors la commande Edition>Créer album.

Note: Vous pouvez avoir n'importe quel nombre d'albums ouvert dans l'espace de travail, et chaque Album peut supporter plus de 64,000 fichiers.

Pour créer un nouvel album:

1. Cliquez sur le bouton Nouveau dans la barre d'outils standard ou choisissez "Nouveau" [CTRL+N] dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Nouvel album fournit des options de modèles.

Les modèles sont fournis pour vous aider à commencer avec votre album. Par exemple, le modèle de Fichier du personnel contient les champs Nom, Adresse, Département, Salaire et Expertise. Les modèles d'album peuvent être personnalisés: vous pouvez donc ajouter, enlever ou renommer les champs désirés.

2. Dans la zone de liste **Modèle**, sélectionnez un modèle sur lequel baser votre album. La zone de liste **Champs** change pour afficher les champs inclus dans ce modèle. Si vous voulez créer un album multi-usages pour cataloguer différents fichiers, choisissez le modèle par défaut **Usage général**.

Note: Vous pouvez éditer les champs d'un album en cliquant sur le bouton Personnaliser. Pour de plus amples renseignements, consultez "Editer les propriétés d'un album", p. 196.

3. Tapez un nom pour votre album dans la zone de texte **Titre**.

Le titre apparaît dans la barre de titre de l'album et devient aussi le nom de fichier pour l'album lui-même. (Les fichiers album sont indiqués avec l'extension AB3 et sont stockés dans le dossier spécifié dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Nouveau.)

4. Cliquez sur OK. Le nouvel album apparaît dans l'espace de travail et la boîte de dialogue Insérer apparaît. Vous pouvez fermer cette boîte de dialogue et laissez l'album vide, ou insérer des fichiers (sur l'insertion de fichiers, voir p.198.)

Utiliser le rayon d'albums

Lorsque vous créez un album, il apparaît dans l'espace de travail de Album. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre d'albums ouverts dans l'espace de travail. Pour aider à gérer tous ces albums, Album fournit la commande Fichier>Rayon.

Le rayon est une zone de stockage dans laquelle vous pouvez placer les albums que vous n'utilisez pas actuellement. Placer des albums sur le rayon permet de travailler plus facilement avec les albums que vous utilisez souvent, mais libère aussi des ressources système.

Note: Pour accéder à des fichiers référencés dans un album sur le rayon, vous devez ramener l'album sur l'espace de travail.

Vous pouvez placer des albums sur le rayon avec les façons suivantes:

- Choisissez la commande Fichier>Rayon et sélectionnez l'album que vous voulez placer sur le rayon dans la zone de liste **Espace de travail** dans la boîte de dialogue Rayon. Cliquez sur “=>” enlève automatiquement l'album sélectionné de l'espace de travail, et le place dans la zone de liste **Rayon**.
- Cliquez avec le bouton droit sur une partie vide d'un album ou sa barre de titre, et choisissez la commande Placer sur le rayon.

Pour récupérer des albums sur le rayon:

- Choisissez la commande Fichier>Rayon et sélectionnez l'album que vous voulez placer sur le rayon dans la zone de liste **Rayon**. Cliquez sur “<=” déplace l'album sur l'espace de travail..
- Ouvrez le fichier en utilisant la commande Fichier>Ouvrir.

Visualiser

Les diapos représentent un moyen de visualiser les fichiers dans un album. Vous pouvez aussi afficher des fichiers en mode attributs, noms de fichier ou entrée de données. Cliquez sur des boutons de mode dans la barre d'outils ou sur le bouton Mode de visualisation dans la barre d'état, ou choisissez la commande Source>Mode. Vous pouvez aussi visualiser un album dans deux modes différents simultanément en fractionnant sa fenêtre en deux volets. Simplement déplacez le séparateur au fond de la barre de défilement.



Si vous fractionnez un album en volets, changer le mode d'affichage via la barre d'outils ou avec une des commandes de mode du sous-menu Source>Mode change seulement les diapos du volet supérieur. Pour changer le mode d'affichage du volet inférieur, utilisez le bouton Mode de visualisation sur la barre d'état. Deux séries de commandes de mode apparaissent: une pour le volet supérieur et une pour le volet inférieur.

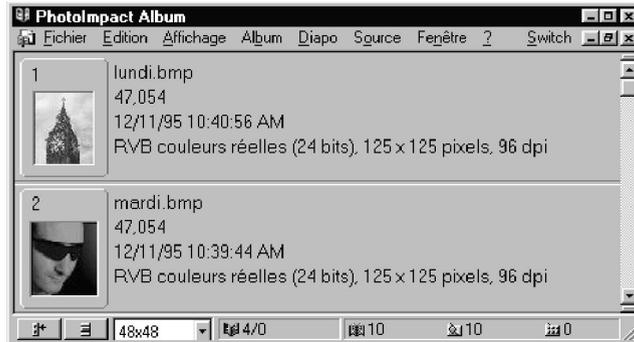


- **Diapo** affiche les diapos de fichiers de gauche à droite et de bas en haut. Vous pouvez choisir d'afficher certains attributs ou champ de données en utilisant la boîte de dialogue Disposition, ouverte en choisissant la commande Disposition au fond du menu.

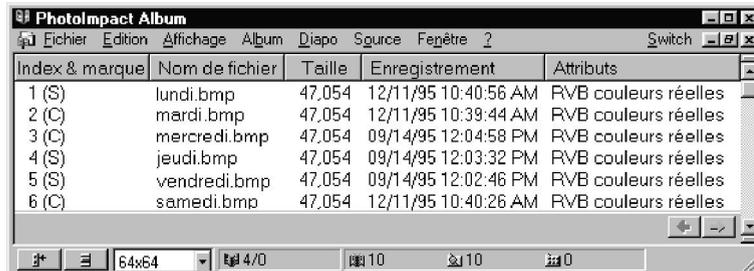




- **Attribut** affiche diapos et informations pour chaque fichier. Comme avec le mode diapo, vous pouvez spécifier quelle information afficher avec la boîte de dialogue Disposition.

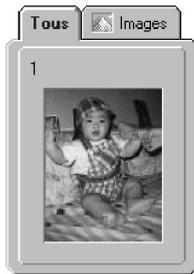


- **Nom de fichier** affiche les noms des fichiers dans l'album. Selon les sélections faites dans la boîte de dialogue Disposition, diverses informations sont affichées, telles qu'attributs de fichier, sujet, description et chemin. (L'affichage en mode nom de fichier est plus rapide que le mode diapo et requiert moins de mémoire.)



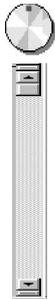
- **Entrée de données** affiche les noms de champs et les données de chaque diapo avec l'image sur la gauche. Choisissez ce mode si vous voulez ajouter ou éditer des informations dans les champs d'un album.





Visualiser par onglets

Une autre façon de visualiser des diapos est par onglets, en choisissant la commande Affichage>Onglets, ou en déplaçant le séparateur au sommet de la barre de défilement d'un album. Chaque onglet contient une collection de diapos avec un thème commun. La classification par défaut est par type de médias. Sélectionnez un autre type dans le sous-menu Onglets. Il est souvent plus rapide de trouver une information dans un album de cette manière, particulièrement si l'album possède une liste de valeurs définies. Vous pouvez par exemple visualiser votre album par statut marital, âge, sexe ou revenu. (Pour créer une liste de valeurs, voir p.204.)



Faire défiler un album

Album fournit plusieurs méthodes pour localiser une diapo dans un album. La plus évidente est la barre de défilement qui apparaît sur la droite de l'album. Cliquez sur les boutons de direction de la barre de défilement (vue par ligne), dans la barre de défilement (par page), ou déplacez le curseur pour passer rapidement à un nouvel emplacement. Le chiffre qui apparaît à côté du curseur est le chiffre d'index de la première diapo dans le rang. Pour parcourir rapidement un album, cliquez et tournez le point rouge sur le cadran de défilement au sommet de la boîte à outils.

Si vous avez un grand nombre de diapos dans un album, vous pouvez les faire défiler automatiquement en utilisant la boîte de dialogue Auto-défilement du menu Affichage. Entrez un temps de délai, et cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme et le défilement automatique commence. (Pressez la barre d'espace pour un arrêt momentané, la touche Echap pour interrompre.)

Si vous voulez aller à une diapo spécifique, choisissez Affichage>Défiler. Sélectionnez un nom de fichier dans la boîte de dialogue Défiler et cliquez sur OK (ou cliquez deux fois): Album affiche la diapo choisie.

Jouer

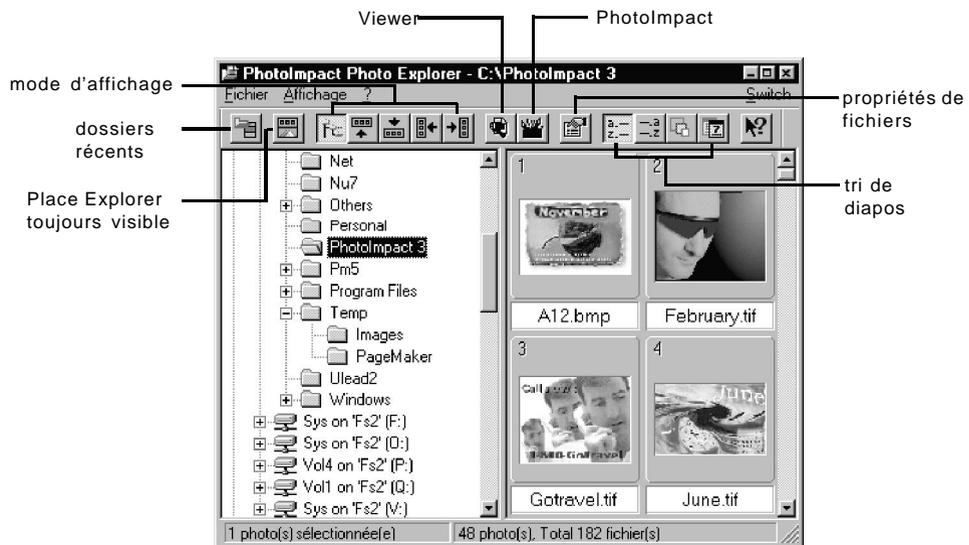
Pour parcourir feuilletter un grand nombre de fichiers d'onde, MIDI, vidéo, ou d'animation, choisissez Affichage>Jouer. Les fichiers multimédia des diapos sélectionnées sont joués de façon séquentielle dans une fenêtre média. Le bouton Jouer/Arrêter dans cette fenêtre permet d'arrêter et de reprendre l'opération. Le bouton Ignorer permet d'ignorer la diapo actuelle et commencer à jouer la suivante. Vous pouvez marquer des diapos en choisissant une marque dans la zone de liste déroulante et en cliquant sur le bouton Marques.



Utiliser Explorer pour visualiser des fichiers

Si vous désirez placer des diapos dans un album, PhotoImpact fournit Explorer, un utilitaire pratique qui permet de rapidement visualiser n'importe quelle image ou n'importe quel fichier graphiques. Quand vous lancez Explorer, il s'ouvre comme l'Explorateur de Windows, et affiche le contenu de chaque lecteur et chaque dossier. La seule différence est que tous les fichiers d'image ou graphiques sont affichés sous forme de diapo. De cette façon, vous pouvez parcourir rapidement votre système avant de commencer à insérer des diapos ou obtenir une idée des fichiers que vous posséder. Explorer permet aussi d'exécuter des fonctions de gestion de base, comme copier, déplacer et afficher les propriétés des fichiers.

Note: Pour de plus amples renseignements sur Explorer, consultez l'aide en ligne du programme.

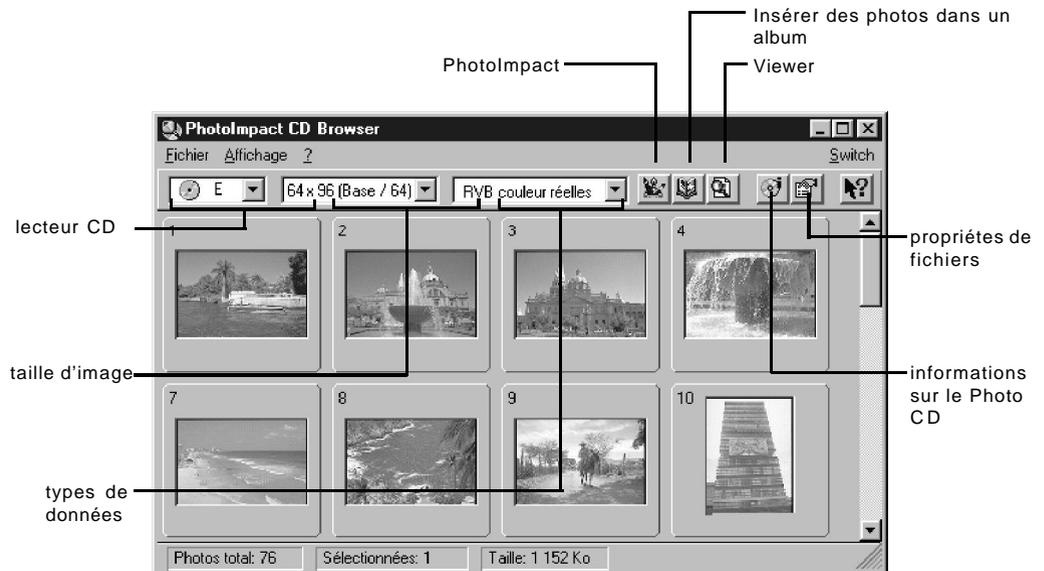


Utiliser CD Browser pour visualiser des Photo CD

Si vous avez un Photo CD et souhaitez visualiser et organiser les photos qu'il contient, utilisez l'utilitaire PhotoImpact CD Browser. (Vous ne pouvez pas utiliser PhotoImpact CD Browser si vous n'avez pas de lecteur CD installé sur votre système.) Quand vous ouvrez PhotoImpact CD Browser, les photos du Photo CD sont affichées comme diapos dans l'espace de travail. Vous pouvez alors les enregistrer sur votre disque dur, les cataloguer dans Album, ou les ouvrir dans PhotoImpact ou un autre éditeur de votre choix.

Bien que les CD aient une grande capacité de stockage, ils sont relativement lents comparé aux disques durs. Il est donc souvent plus lent de visualiser ou faire défiler les photos sur un CD. Pour surmonter ce problème, vous pouvez insérer les diapos des photos dans un album. Ceci vous permet de visualiser le contenu de vos CD rapidement et facilement – sans même avoir votre CD présent dans le lecteur CD. (Pour accéder aux photos véritables, cependant, vous devez réinsérer le Photo CD dans votre lecteur CD.)

Note: Pour de plus amples renseignements sur CD Browser, consultez l'aide en ligne du programme.





Utiliser le Presse-papiers

Un des moyens le plus facile de déplacer des diapos est de les glisser-déplacer dans d'autres albums. Les autres moyens impliquent l'utilisation du Presse-papiers et des commandes Edition>Couper [CTRL+X], Copier [CTRL+C], et Coller [CTRL+V].

Couper une diapo l'enlève de l'album et la place sur le Presse-papiers (seulement la diapo est coupée: le fichier source de la diapo n'est pas affecté et reste où il est). Si vous choisissez d'utiliser la commande Copier, vous avez l'option de copier la diapo, ses données de champs, ou le nom de fichier. Si vous choisissez des "Données de champs," toutes les données de champs sont copiées. Pour copier seulement un champ, sélectionnez tout d'abord ses données et cliquez avec le bouton droit de la souris dans le volet d'entrée de données. La commande Copier de ce menu copie sur le Presse-papiers seulement les données sélectionnées.



Coller des données de champs dans un album

La commande Coller est disponible seulement si le Presse-papiers contient une diapo ou une donnée de champ coupée ou copiée d'un album. Cette commande est utile quand vous avez des diapos qui partagent les mêmes données ou similaires. En collant les données de champs copiées d'une diapo dans d'autres diapos, vous n'avez pas à retaper la même information à plusieurs reprises. (Pour coller des données de champs seules, utilisez la commande Coller du menu déroulant qui apparaît quand vous cliquez avec le bouton droit sur un champ.)



Imprimer des diapos

Album permet d'imprimer les diapos d'un album (dans un des quatre modes d'affichage) sur n'importe quel périphérique de sortie compatible Windows. Avant d'imprimer assurez-vous que votre imprimante est sous tension, connectée, et sélectionnée dans la boîte de dialogue Imprimer (Fichier>Imprimer [CTRL+P]).

Pour imprimer toutes les diapos, cochez l'option **Tout** dans la zone de groupe **Etendue**. Pour imprimer seulement les diapos sélectionnées, cochez **Sélection** (désactivé si vous n'avez pas sélectionné de diapos). Pour imprimer une série de diapos, cochez **Etendu** et entrez les numéros d'index des diapos. L'option **Créer diapos depuis fichiers sources** assure la meilleure représentation possible des diapos, mais peut ralentir le temps d'opération.

D'autres options sont aussi incluses dans la boîte de dialogue Mise en page, si vous cliquez sur le bouton de Page. Vous pouvez changer ici les marges, créer un en-tête et/ou un pied de page, et ajouter des informations de fichier, telles que le titre de l'album, le nom de fichier et la date courante. (Cette boîte de dialogue est aussi accessible par Fichier>Mise en page.)

Note: Pour avoir une idée de l'apparence de vos diapos lors de l'impression, choisissez Fichier>Aperçu avant impression ou cliquez sur le bouton dans la barre d'outils.



Utiliser la boîte à outils

Album devient un gestionnaire de programmes via la boîte à outils: en ajoutant les programmes utilisés dans la boîte à outils vous pouvez transférer le contrôle et, dans de nombreux cas, des fichiers entre Album et ces programmes. Vous pouvez aussi placer des programmes similaires dans des groupes de programmes, permettant ainsi de changer instantanément la configuration de la boîte à outils pour différentes tâches. Par exemple, un groupe peut rassembler vos programmes multimédia, un autre vos programmes de traitement de texte et ainsi de suite. Cliquez simplement sur une icône ajoutée à la boîte à outils pour ouvrir le programme correspondant.

Note: Vous pouvez aussi utiliser la boîte de dialogue Exécuter, qui apparaît en choisissant Exécuter [CTRL + R] dans le menu de la boîte à outils.

Ajouter des programmes à la boîte à outils

Quand vous invoquez Album pour la première fois, la boîte à outils apparaît avec un groupe d'icônes des programmes de PhotoImpact. Vous pouvez choisir d'ajouter des icônes à ce groupe, ou de créer un groupe spécifique pour les programmes de votre système.

Pour ajouter une icône de programme:

1. Cliquez sur le bouton de menu dans la boîte à outils et choisissez "Nouveau". La boîte de dialogue Nouveau groupe apparaît.
2. Sélectionnez l'option **Groupe de programmes** et entrez le nom du groupe auquel associer le programme (par exemple, Traitement de texte). Cliquez sur le bouton Nouveau.
3. Sélectionner **Icône de programmes** et entrez une **Description** (facultatif), la **Ligne de commande** et le **Dossier** (de travail) (Facultatif) du programme concerné.
Pour charger le programme de WordPad de Windows, tapez WordPad comme description, le chemin complet de la location du fichier WordPad comme ligne de commande et le chemin complet de votre dossier temps comme dossier de travail.
4. Cliquez sur le bouton Nouveau. L'icône de programme apparaît dans la boîte à outils. (Si vous voulez ajouter plus de programmes, répétez les étapes 3 et 4.)
5. Cliquez sur le bouton Fermer pour refermer la boîte de dialogue et retourner à l'espace de travail de Album.

Notes:

- *Vous pouvez aussi déplacer des fichiers d'exécution (EXE) de l'Explorateur de Windows sur une icône vide de la boîte à outils.*
- *Pour changer des groupes de programmes, choisissez le nom de groupe correspondant de la liste de groupes du menu.*
- *Si vous souhaitez changer les options spécifiées dans la boîte de dialogue Nouveau groupe, choisissez Propriétés.*

Retirer un programme de la boîte à outils

Quand vous supprimez des icônes de la boîte à outils, vous pouvez choisir de retirer des icônes individuellement ou toutes celles associées à un groupe de programmes.

Pour retirer une icône de programme ou un groupe de programmes:

1. Cliquez sur le bouton de menu de la boîte à outils et choisissez “Supprimer”. La boîte de dialogue Supprimer apparaît.
2. Pour supprimer le groupe de programmes actuel, sélectionnez l’option **Supprimer le groupe courant**. (Ceci supprime le groupe et toutes les icônes de programme associées à ce groupe.) Pour supprimer une icône de programme individuelle, sélectionnez le **Supprimer les icônes de programmes** et cliquez sur l’icône à supprimer dans la zone de liste déroulante.
3. Cliquez sur OK. L’icône de programme ou le groupe sélectionné disparaît de la boîte à outils.

Repositionner la boîte à outils

Il est possible de changer la position de la boîte à outils. Dans les autres programmes de PhotoImpact, vous pouvez déplacer la boîte à outils avec la souris. Dans Album, vous devez configurer la position de la boîte à outils via la commande Configurer (accédé en cliquant sur le bouton menu de la boîte à outils) ou avec une des commandes de placement du menu déroulant qui apparaît quand vous cliquez avec le bouton droit sur la boîte à outils. Une boîte à outils flottante peut être déplacée n’importe où sur le bureau.

Effectuer des opérations glisser-déplacer

Glisser-déplacer est une technique à la fois simple et puissante pour transférer des informations dans et entre des programmes. Album, en tant que programme de gestion complet, fournit un support glisser-déplacer très développé.

Glisser-déplacer sur la boîte à outils

Une des opérations glisser-déplacer les plus communes est le déplacement d’une diapo d’un album sur une icône de programme dans la boîte à outils. Si le fichier est compatible et le programme accepte l’ouverture de fichiers par ligne de commande, le fichier associé à la diapo est ouvert dans le programme de destination. Déplacer sur une des icônes des programmes PhotoImpact (sauf CD Browser et Explorer) est même plus puissant: vous pouvez glisser-déplacer de multiples diapos en une opération.

Note: Appuyer sur la touche Entrée avec une diapo sélectionnée ouvre aussi le fichier d’une diapo si l’association de programme est exacte.



Glisser-déplacer sur un autre programme de l'espace de travail

Vous pouvez aussi glisser-déplacer des diapos directement sur un programme ouvert dans l'espace de travail. (Selon les réglages dans l'onglet Représentation OLE de la boîte de dialogue Préférences Album, voir p.176, ceci incorpore, lie, ou ouvre le fichier, si compatible.)

Si vous travaillez de l'Explorateur de Windows, vous pouvez:

- Glisser-déplacer les fichiers de programme (EXE) sur une icône vide dans la boîte à outils de Album pour créer des icône de programme.
- Glisser-déplacer des fichier album (AB3) dans l'espace de travail de Album pour les ouvrir.
- Glisser-déplacer des fichiers dans des albums pour créer des diapos de fichiers.



Glisser-déplacer des diapos entre albums

Avec glisser-déplacer, vous pouvez facilement déplacer des diapos dans ou entre des albums simplement en sélectionnant et déplaçant les diapos sur un album ouvert ou son icône. Les diapos déplacées d'un album à un autre sont retirées du premier et introduites à la fin du second (ou dans la position déterminée le mode de tri courant de cet l'album). Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant le déplacement, les diapos sont copiées. (Les fichiers originaux associés aux diapos ne sont pas dupliqués.)

Note: *Les diapos déplacées prennent les propriétés des diapos de l'album de destination.*



Glisser-déplacer des diapos entre onglets

Pour déplacer des diapos d'un onglet à un autre, sélectionnez et déplacez-les sur l'autre onglet. Ceci déplace non seulement les diapos mais change aussi la liste de valeurs des diapos. Par exemple, si vous avez des diapos dans l'onglet Département vente et les déplacez sur l'onglet Département marketing, la valeur du champ Département change en conséquence, de vente à marketing.

Notes:

- *Vous ne pouvez pas déplacer des diapos d'un onglet spécifique sur l'onglet Tous.*
- *Vous pouvez aussi déplacer des diapos d'un onglet à un autre en sélectionnant les diapos que vous voulez déplacer et en choisissant Basculer vers dans le menu du bouton Menu onglet.*



Glisser-déplacer des diapos sur d'autres programmes

Lors du déplacement des diapos sur d'autres programmes, le résultat est déterminé par le programme particulier. En général, si vous déplacez une diapo sur une icône de programme minimisée, ou sur la barre de titre de la fenêtre du programme, le programme tentera de l'ouvrir. Si vous déplacez la diapo dans l'espace de travail du programme, elle peut être placée dans le document actif comme objet, ou ouverte: cela dépend du programme et des paramètres de l'onglet Représentation OLE dans la boîte de dialogue Préférences Album (voir p.176).

Note: *Maintenir la touche Ctrl enfoncée lors du déplacement d'un objet dans le programme de destination l'incorpore, sans tenir compte de la sélection faite dans l'onglet Représentation OLE. Maintenir les touches Ctrl + Maj le lie. (Si vous ne pressez pas de touches, l'objet incorporé est lié à son programme associé.)*

Travailler en mode compact



Pour déplacer des diapos dans un autre programme, il est souvent plus facile d'avoir Album en mode compact et le programme de destination ouvert en même temps. Vous pouvez passer en mode compact en choisissant Affichage>Mode compact ou en cliquant sur le bouton Mode compact sur la barre d'état. En mode compact, la fenêtre de Album occupe un espace écran minimum sans la barre de menu, vous permettant de voir l'album actif et la fenêtre du programme de destination. Pour revenir en mode normal, choisissez Mode normal dans le menu du bouton Menu. (Voir le didacticiel "Utiliser Album avec d'autres programmes," p. 69)

Note: *Dans le mode compact que vous toujours pouvez accéder aux commandes de Album en cliquant sur le bouton menu d'Affichage localisé sur la barre d'état.*

Effectuer des opérations OLE

Album supporte des caractéristiques de liaison et incorporation qui permettent de modifier facilement des objets qui ont été incorporés dans les documents d'autres programmes. Quand un objet est lié, les informations sont mises à jour chaque fois que le fichier source est modifié. Le fichier conteneur, le fichier dans lequel vous insérez l'objet, ne garde qu'une connexion au fichier source et une représentation de l'objet lié. Quand un objet est incorporé, il devient partie du fichier conteneur lui-même et les informations ne changent pas si le fichier source est modifié.

Lier et incorporer des objets

Vous pouvez relier des objets en:

- pressant les touches Ctrl et Maj pendant que vous glissez-déplacez une diapo sur un programme conteneur,
- utilisant Edition>Copier>Diapo dans Album et Edition>Collage spécial (avec l'option Collage avec liaison sélectionnée) dans le programme conteneur,
- utilisant Insertion>Objet dans le programme conteneur.

Vous pouvez incorporer des objets en:

- pressant la touche Ctrl pendant que vous glissez-déplacez une diapo sur le programme conteneur,
- utilisant Edition>Copier>Diapo dans Album et Edition>Collage spécial (avec l'option Coller sélectionnée) dans le programme conteneur,
- utilisant Edition>Copier>Diapo dans Album et Edition>Coller dans le programme conteneur,
- utilisant Insertion>Objet dans le programme conteneur.

Editer des objets reliés ou incorporés

Cliquez avec le bouton droit un objet dans un document du programme conteneur affiche les commandes suivantes:

- Jouer Ulead Album Thumbnail: ouvre l'objet dans PhotoImpact Viewer pour les fichiers d'image et graphiques et dans le Lecteur multimédia de Windows pour les fichiers son, d'animation, et vidéo.
- Resélectionner Ulead Album Thumbnail: pour les objet incorporés, permet de sélectionner une autre diapo pour remplacer la diapo actuelle.

Pour resélectionner une diapo:

1. Cliquez avec le bouton droit sur la diapo dans le document du programme conteneur que vous voulez remplacer avec une autre diapo, et choisissez "Resélectionner Ulead Album Thumbnail". PhotoImpact Album apparaît.
2. Sélectionnez une autre diapo pour remplacer la diapo actuelle.
3. Dans le sous-menu Fichier>Mettre à jour, choisissez le document conteneur avec la diapo que vous voulez remplacer.
4. Retournez au document du programme conteneur. La diapo que vous avez sélectionnée apparaît.

Travailler avec des albums

Dans le chapitre précédent vous avez appris comment les albums peuvent vous aider à organiser les fichiers sur votre système. Ce chapitre explique comment insérer les diapos de vos fichiers dans des albums et comment éditer les propriétés d'un album. Une fois les diapos insérées, vous pouvez les manipuler et exécuter diverses tâches de gestion de fichier tel que copie, déplacement, restauration et conversion.

Contenu de ce chapitre

Maintenir des albums.....	192
Editer les propriétés d'un album.....	196
Insérer des diapos.....	198
Entrer des données de champs.....	201

Maintenir des albums

En travaillant avec des albums, il est facile d'oublier qu'ils sont en fait des fichiers, et comme tel, peuvent être géré et maintenu. (Un fichier album est identifié par l'extension AB3.) Toutes les commandes pour maintenir des fichiers album peuvent être trouvées dans le menu Album et incluent des commandes communes telles que Déplacer, Copier, Supprimer, et Renommer. (Les commandes plus spécifiques sont discutées plus loin dans ce chapitre). Il est important de se souvenir qu'en effectuant des opérations sur les fichiers album, vous n'affectez pas les véritables fichiers sources des diapos. Par exemple, si vous choisissez la commande Supprimer, le fichier album est effacé du disque, mais tous les fichiers sources qui y sont associés ne sont pas affectés.

Note: *Si vous voulez enlever un album de l'espace de travail sans le supprimer, placez-le sur le rayon (voir p. 178) ou choisissez Fichier>Fermer.*

Rafraîchir un album

Si vous partagez des albums sur un réseau, les modifications faites aux fichiers sources peuvent n'être pas reflétées dans les diapos courantes. Pour mettre à jour l'album, choisissez Album>Rafraîchir. (Cette commande est désactivée si vous ne partagez pas un album sur un réseau.) Ceci contrôle chaque diapo dans un album avec son fichier source. Si le fichier a changé, la diapo est mise à jour.

Contrôler les diapos dans un album

Si vous utilisez l'Explorateur de Windows ou une session DOS pour gérer vos fichiers, vous pouvez "casser" par inadvertance le lien entre des fichiers et leurs diapos. Ceci peut arriver si les fichiers originaux ont été déplacés, renommés, ou supprimés.

Pour déterminer si ce lien a été cassé, choisissez la commande Album>Contrôler. Après le contrôle, une boîte de dialogue avec deux onglets apparaît: Fichiers manquants et Fichiers modifiés. L'onglet Fichiers manquants liste les diapos dont le fichier source original est maintenant absent. Vous pouvez alors choisir de relier ou de supprimer les diapos de ces fichiers. (Supprimer efface la diapo de l'album, pas le fichier source.) L'onglet Fichiers modifié liste les fichiers qui ont été changés depuis leur insertion dans un album. Vous pouvez choisir de relier, mettre à jour ou supprimer les diapos.

Notes:

- *Un contrôle ne peut pas être effectué sur les albums en lecture seule. Pour retirer l'attribut de lecture seule d'un album, choisissez Album>Partager (voir p.195).*
- *Cochez l'option Contrôler les liens aux fichiers sources dans la boîte de dialogue Préférences Album (voir p. 174) pour que Album contrôle automatiquement les diapos quand vous les sélectionnez, ou exécutez une opération de tri ou de défilement.*

**Sauvegarder un album**

Lorsque vous sauvegardez un album, vous sauvegardez non seulement le fichier album mais tous les fichiers associés aux diapos. Ceci permet de créer une copie des fichiers importants que vous voulez garder, et de supprimer les fichiers sauvegardés pour créer plus d'espace de stockage.

Si vous choisissez de supprimer les fichiers originaux après une sauvegarde, vous pouvez garder le fichier album. Ceci vous permet de visualiser les diapos des fichiers dans l'album. (Pour accéder aux fichiers vous avez besoin de restaurer l'album original.)

Pour sauvegarder un album:

1. Sélectionnez l'album que vous voulez sauvegarder.
2. Choisissez Album>Sauvegarder. La boîte de dialogue Sauvegarder apparaît.
3. Utiliser les zones de liste **Sauvegarde dans le dossier** et **Lecteurs** pour spécifier le dossier et le lecteur dans lesquels sauvegarder l'album.
Important: Tous les fichiers dans le dossier cible seront supprimés avant que l'opération ne commence.
4. Si vous avez sélectionné des diapos spécifiques, cochez la case **Fichiers sélectionnés**.

5. Cochez l'option **Compresser les fichiers** pour compresser les fichiers lors de la sauvegarde.

Note: *S'il est important d'atteindre une compression maximum, essayer de convertir tous les fichiers d'image dans l'album au format JPEG avant de sauvegarder. JPEG, cependant, est un plan de compression avec pertes, et la qualité des fichiers compressés peut n'être pas être aussi bonne que l'original.*

6. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et le processus de sauvegarde commence. (Le progrès de la sauvegarde est affiché dans la barre d'état de l'album.)

Sauvegarder sur disquettes

Si vous sauvegardez sur des disquettes, Album vous incitera à insérer des disquettes supplémentaires si nécessaire. Pendant l'opération de sauvegarde, Album fractionne les fichiers pour que les disquettes soient remplies le plus possible. Pour une indication du chiffre total de disquettes requises, divisez le chiffre de l'indicateur **Taille totale** dans la boîte de dialogue Sauvegarder par la capacité de vos disquettes.

Note: *Il est important de numéroter de façon séquentielle et étiqueter chaque disquette utilisée pendant la sauvegarde. De cette façon, vous saurez quelles disquettes insérer et dans quel ordre, lors de la restauration.*

Restaurer un album

Après avoir sauvegardé un album, vous devez le restaurer pour pouvoir utiliser les fichiers qu'il contient.

Pour restaurer un album:

1. Choisissez Album>Restaurer. La boîte de dialogue Restaurer apparaît.
2. Utiliser les zones de liste **Restaurer du dossier** et **Lecteurs** pour localiser le dossier et le lecteur de l'album que vous souhaitez restaurer.
3. Dans la zone de groupe **Restaurer vers**, sélectionnez un sous-dossier pour restaurer les fichiers.
4. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme, votre album et ses fichiers associés sont restaurés dans leurs sous-dossiers spécifiés, et l'album apparaît dans l'espace de travail.

Quand vous restaurez un album, les fichiers existants avec les mêmes noms de fichier que les fichiers restaurés sont remplacés. Ces fichiers peuvent être les fichiers que vous avez sauvegardés au début et n'avez pas supprimés ou des fichiers créés depuis avec les mêmes noms.

Note: Vous pouvez restaurer un album qui a le même titre qu'un album existant, si le nom de fichier est différent ou si vous le restaurez dans un dossier différent. Cependant, une fois restauré, vous ne pouvez pas l'ouvrir dans Album jusqu'à ce que vous ayez renommé, retiré ou supprimé l'autre.

Partager des albums sur un réseau

Album permet à des utilisateurs d'utiliser le même album en même temps. Pour régler le partage, choisissez la commande Album>Partager, et définissez les droits associés à l'album actif et son utilisation. Par exemple, dans la zone de groupe **Album actif**, un album peut être défini en lecture/écriture ou lecture seule, et dans la zone de groupe **Mode de partage**, il peut être partagé en lecture seule ou lecture/écriture. Le mode Sans partage vous donne un usage exclusif de l'album et les autres utilisateurs sur le réseau n'y ont pas accès. Si le mode de partage est lecture seule, l'album peut être visualisé seulement. Le mode lecture/écriture permet aux albums d'être visualisés et changé simultanément par de multiples utilisateurs. Cependant, ce mode ralentit le temps d'exécution de façon prononcée: Album doit constamment lire les données du disque afin d'assurer que les données affichées sur l'écran sont consistantes à celles du fichier.

Note: Si d'autres utilisent déjà l'album, vous ne pourrez pas définir des options.

Envoyer un album

La commande Fichier>Envoyer est disponible seulement si MS Exchange (Windows 95) ou MS Mail (Windows NT) ont été convenablement installé. Avec cette commande, vous pouvez envoyer un album à n'importe qui connecté à votre ordinateur par MS Exchange ou MS Mail.

La boîte de dialogue Envoyer propose deux onglets, Envoyez fichiers et Message. Dans l'onglet Envoyer fichiers vous pouvez choisir d'envoyer le fichier album et/ou les fichiers sources pour toutes ou une partie des diapos dans un album. (Quand vous envoyez un album, Album envoie seulement un double de vos fichiers originaux.) Si vous ne pouvez pas envoyer des fichiers de grandes tailles sur le réseau, cochez l'option **Fichiers comme courriers séparés**. Ceci envoie chaque fichier séparément. Vous pouvez choisir aussi d'ajouter les données de champs de l'album en cochant **Inclure données de champs dans message**.

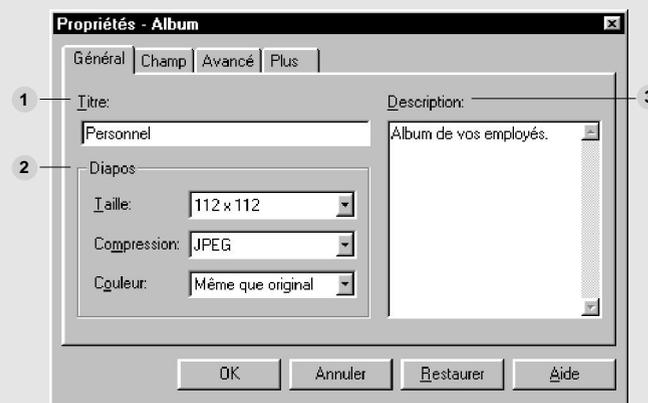
L'onglet Message permet d'entrer un sujet et un message pour le courrier. Si vous avez coché **Fichiers comme courriers séparés**, le sujet et le message apparaîtront dans tous les courriers.

Editer les propriétés d'un album

Quand vous créez un album, vous avez l'occasion de définir certaines propriétés telles que titre, description, et champs. Pour modifier ces propriétés, choisissez Album>Propriétés ou cliquez sur le bouton Personnaliser dans la boîte de dialogue Nouveau. La boîte de dialogue Propriétés - Album apparaît avec quatre onglets: Général, Champ, Avancé et Plus. (Pour plus de détails sur changer les propriétés d'un album, voir le didacticiel "Ajouter et retirer des champs," p.62.)

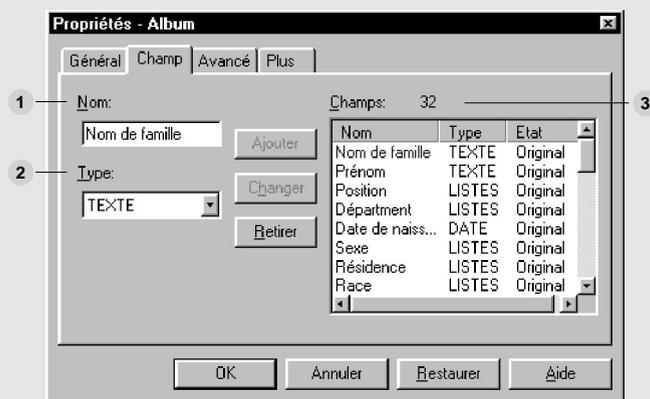
Note: Si l'album est protégé par mot de passe, la boîte de dialogue Mot de passe apparaît.

BOÎTE DE DIALOGUE PROPRIÉTÉS-ALBUM: ONGLET GÉNÉRAL



- 1 Titre** permet d'entrer ou éditer le nom de l'album. Le nom que vous tapez ici apparaît dans la barre de titre de l'album mais ne change pas le nom de fichier de l'album.
- 2 Diapos** permet de spécifier la taille des diapos, le plan de compression à utiliser, de même que le nombre de couleurs des diapos. (Il est important de se souvenir que vos choix ici n'affectent que les diapos, pas les fichiers sources.) Pour économiser de l'espace disque, choisissez une petite taille de diapo la compression JPEG. La compression JPEG est avec pertes: il est possible de constater une dégradation dans la qualité des diapos. La compression sans perte remédie à cela, mais n'atteint pas le taux de compression JPEG.
- 3 Description** permet de taper une brève description pour un modèle d'album.

BOÎTE DE DIALOGUE PROPRIÉTÉS-ALBUM: ONGLET CHAMPS



- 1 **Nom** indique le nom du champ sélectionné dans la zone de liste *Champs*. Vous pouvez le changer pour représenter plus précisément votre base de données.
- 2 **Type** spécifie le type associé au champ actuellement sélectionné. Le type d'un champ est important comme il indique le genre d'informations que vous pouvez placer dans le champ. Par exemple, les champs de texte vous permettent d'utiliser du texte, les champs de mots clés des mots clés, ainsi de suite.
- 3 **Champs** affiche tous les champs dans l'album ou le modèle courant. Vous pouvez sélectionner un champ particulier en cliquant et en utilisant les boutons Ajouter, Changer et Retirer pour éditer le contenu de cette zone de liste.

Note: Pour plus d'informations sur les champs, consultez le didacticiel "Ajouter et retirer des champs," p. 62.

BOÎTE DE DIALOGUE PROPRIÉTÉS -ALBUM: ONGLET AVANCÉ



1 **Contrôle de dossier** permet de spécifier quel dossier vous voulez que Album contrôle. Pour contrôler un dossier, vous devez cocher l'option *Valider le contrôle*. Tous les changements effectués au dossier spécifié, tels que suppressions ou additions de fichiers, sont immédiatement mis à jour dans l'album. De cette façon, vous n'avez pas besoin d'insérer des diapos dans un album lorsque vous créez un nouveau fichier dans un autre programme comme PhotoImpact. Vous pouvez sélectionner de multiples types de fichiers à contrôler en cliquant sur *Type de fichiers*, (jusqu'à 26).

2 **Mot de passe** permet de spécifier un mot de passe (jusqu'à 22 caractères) pour empêcher votre album d'être modifié par d'autres utilisateurs. Si les utilisateurs n'ont pas le mot de passe exact pour un album protégé, ils sont automatiquement mis en mode lecture seule.

BOÎTE DE DIALOGUE PROPRIÉTÉS-ALBUM: ONGLET PLUS

L'onglet Plus affiche des informations sur le fichier album y compris le nom, la taille et la date de la dernière modification. (Cet onglet n'apparaît pas si vous accédez à la boîte de dialogue Propriétés du bouton Personnaliser dans la boîte de dialogue Nouveau.)

Insérer des diapos

Une fois vous avez créé un album, vous pouvez procéder à l'insertion des diapos de vos fichiers. Il est important de se souvenir que le fichier original, ou source, n'est pas déplacé: il reste où il se trouve sur votre disque. La représentation de la diapo dépend à quel type de fichier elle est reliée ou associée. Si son fichier associé est une image ou un fichier graphiques, la diapo affiche le contenu du fichier. Pour les fichiers vidéo et d'animation, la première image de la séquence est affichée. Si le contenu d'un fichier ne peut être affiché, comme les fichiers texte ou audio, la diapo affiche l'icône du programme du fichier source ou une icône par défaut.

Si vous voulez insérer des diapos dans un album vide ou un album qui contient déjà des diapos, vous pouvez:

- utiliser la commande Diapo>Insertion [INSER], (voir ci-dessous),
- utiliser l'utilitaire CD Browser pour insérer des photos d'un Photo CD,
- glisser-déplacer des diapos existantes d'un album à un autre,
- choisir Fichier>Acquérir (seulement disponible si vous avez un périphérique TWAIN installé),
- cliquer sur le bouton Album dans les boîtes de dialogue Enregistrer sous des programmes PhotoImpact.
- glisser-déplacer des fichiers directement de l'Explorateur de Windows ou Explorer dans un album.

Note: La diapo d'un fichier donné peut être insérée seulement une fois dans le même album. Si vous insérez une diapo du même fichier plus d'une fois, la diapo et les informations originales sont mises à jour à chaque fois.

Pour insérer des diapos de fichiers:

1. Choisissez Diapo>Insertion [INSER]. La boîte de dialogue Insérer ouvre avec deux onglets: Fichiers et Dossier.
Pour insérer des fichiers spécifiques, choisissez l'onglet Fichiers. Pour insérer tous les fichiers d'un dossier, choisissez l'onglet Dossier. (Ceci insère des diapos pour tous les fichiers trouvés dans un dossier et/ou les sous-dossiers spécifiés.)
2. Utilisez les zones de liste **Lecteurs** et **Dossier** pour localiser le dossier qui contient les fichiers que vous voulez insérer.
3. Sélectionnez un type de média dans la zone de liste **Fichiers de médias**.
Le choix d'un type détermine quelles extensions de fichier sont disponibles dans la zone de liste **Type de fichiers** au-dessous.
4. Sélectionnez les extensions de fichier des fichiers que vous souhaitez insérer dans la zone de liste **Type de fichiers**.
Pour insérer tous les types de fichiers, cochez l'option **Tous**.
5. Sélectionnez les fichiers que vous voulez insérer dans la zone de liste **Nom de fichier**. (Pas nécessaire si vous insérez un dossier.) Vous pouvez exécuter une insertion rapide de fichiers en cliquant deux fois sur leurs noms.
6. Cochez l'option **Journal** si vous souhaitez créer un rapport des problèmes survenus durant l'insertion.
Utilisez cette option lorsque vous insérez un grand nombre de diapos et vous ne voulez pas que le processus d'insertion soit arrêté en cas d'erreurs arrivent. (Particulièrement utile si vous insérez des fichiers pendant la nuit.) Si cette case n'est pas cochée, tout problème incite une boîte de message et arrête le processus d'insertion.
7. Cliquez sur Insérer. Les fichiers sélectionnés sont insérés dans l'album actif. La boîte de dialogue reste ouverte pour vous permettre d'insérer plus de fichiers dans le même album. Pour fermer la boîte de dialogue cliquez sur le bouton Fermer.



Insérer des fichiers depuis un périphérique TWAIN

Si vous avez un périphérique TWAIN, tel qu'un scanner ou une carte de capture vidéo, vous pouvez entrer des images directement dans des albums, des télécopieurs, des imprimantes, ou des courriers électroniques grâce au bouton Acquérir dans la barre d'outils ou la commande Fichier>Acquérir. Le sous-menu qui apparaît propose les commandes suivantes:



- **Fichier & Album** acquiert une image et insère son fichier dans l'album actif. Quand vous sélectionnez ce bouton ou cette commande, la boîte de dialogue Acquérir apparaît. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez spécifier le nom de fichier et le dossier du fichier à être créé. Une fois créé, une diapo du fichier est automatiquement placée dans l'album actif. (En cas d'images multiples, assurez-vous que le dernier caractère dans le nom de fichier est un chiffre. Album ajoutera automatiquement un à ce chiffre avec chaque entrée.)

Si vous utilisez un scanner à alimentation automatique pour un grand nombre de pages avec des informations sur les deux côtés, cochez l'option **Augmenter fichiers par deux**. Lors de la première passe, tous fichiers sont enregistrés avec des nombres impairs consécutifs, par exemple, IMG0001.BMP, IMG0003.BMP... Lors du deuxième scan, les fichiers sont enregistrés avec des nombres pairs, IMG0002.BMP, IMG0004.BMP... De cette façon, vous êtes sûr que l'ordre des fichiers est identique à votre ordre de page.



- **Fax en n&b** acquiert une image et l'envoi comme fax noir et blanc.
- **Fax en couleur** acquiert une image et l'envoi comme fax couleur.
- **Imprimante** envoie une image acquise vers l'imprimante par défaut de votre PC.

Sélectionnez le bouton ou la commande Imprimer ouvre la boîte de dialogue Imprimer dans laquelle vous pouvez spécifier le nombre de copies à imprimer. Cochez l'option **Modifier l'échelle** pour la plus grande impression possible sur la page. Si cette option n'est pas sélectionnée, le fichier s'imprime à la taille déterminée par sa résolution. Pour imprimer l'image acquise centrée sur la page, cochez les options **Centrer l'image horizontalement** et **verticalement**.



- **Courrier** acquiert une image et l'envoi comme courrier électronique.

Note: Avant d'utiliser Acquérir, vous devez sélectionner un périphérique TWAIN dans la boîte de dialogue Fichier>Source.

Entrer des données de champs

Après l'insertion de diapos dans un album, vous êtes prêt à entrer des informations sur chaque diapo. Ces informations peuvent être utilisées pour localiser et trier des diapos. La section suivante explique quel genre d'informations peut être accepté par chacun des types de champs.

Note: *Les champs lors de la création d'un album. Pour éditer ces champs, voir "Editer les propriétés d'un album", p. 196.*

Pour entrer des données, vous devez être en mode d'entrée de données: cliquez sur le bouton Mode entrée de données dans la barre d'outils. La première diapo dans l'album, (ou la diapo sélectionnée), apparaît avec tous les champs associés à cet album sur la droite. Placez votre pointeur dans une des zones de texte champ pour entrer des données. La barre de défilement permet de se déplacer dans l'album.

Nombre

Les champs de nombre acceptent des données numériques de 0 à 4,294,967,294. Les chiffres négatifs ne sont pas acceptés dans ce champ, et si des nombres décimaux sont utilisés, les chiffres après les décimales sont tronqués. Par exemple, 16.75 devient 16.

Age	43
-----	----

Date

Pour les données dans les champs de date, vous devez utiliser le format de date courte défini dans l'onglet Date de la boîte de dialogue de Paramètres régionaux du Panneau de configuration de Windows. Par exemple, si votre format de date est jj/MM/aa, votre date doit être 14/02/96. (Si la date que vous entrez n'est pas conforme à ce format, un message d'erreur apparaît.)

Date de naissance	01/16/52
-------------------	----------

Texte

Les champs de texte peuvent contenir jusqu'à 255 caractères et permettent d'entrer une grande variété d'informations, utiles pour effectuer des recherches et des tris par la suite.

Prénom	Pierre
--------	--------

Noms de fichier

Les champs de noms de fichier peuvent accepter des entrées de 259 caractères. Quand vous tapez un nom de fichier, vous n'avez pas besoin d'inclure une extension de fichier.

Noms de fichier	Kalvin Simpson.bmp
-----------------	--------------------

Mots clés

Les champs de mots clés permettent d'assigner des mots clés ou des phrases aux diapos, pour trouver des fichiers qui partagent des thèmes communs. Par exemple, le mot clé "Sports" peut être assigné à tous les fichiers dans un album qui sont relaté aux sports. Un mot clé peut consister en un mot, tel que "soleil" ou plusieurs mots tel que "soleil en Corse".

Pour éditer une liste de mot clé:

1. Cliquez sur un champ de Mot clé dans la liste **Champs** dans l'onglet Champ de la boîte de dialogue Nouveau (ou Propriétés - Album), (voir p.177). Un bouton Editer apparaît.
2. Cliquez sur le bouton Editer, et dans la zone de texte **Nouveau**, tapez un mot clé.
Si des mots clés existent déjà, le bouton Changer est disponible. Cliquez-le pour changer le mot clé sélectionné dans la liste par le mot clé de la zone de texte **Nouveau**.
3. Cliquez sur le bouton Ajouter ou pressez la touche Entrée. Ceci ajoute le mot clé à la zone de liste de mots clés.
Pour ajouter plus de mots clés répétez cette procédure. Si vous avez ajouté par erreur un mauvais mot clé à la liste, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Retirer. Pour enlever tous les mots clés dans la liste, cliquez sur le bouton Tout.
4. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et les mots clés sont maintenant inclus dans l'album. (Ils ne sont pas assignés aux diapos, cependant.)

Note: Le nombre total de mots clés que vous pouvez avoir dans un album est 8,000. Vous pouvez assigner jusqu'à 32 mots clés à chaque champ de mot clé, mais chaque mot clé ne peut pas dépasser 255 caractères.

Assigner des mots clés

Pour assigner des mots clés à une diapo, cliquez sur le champ Mots clés en mode d'entrée de données (la boîte de dialogue Mots clés apparaît) et sélectionnez un des mots clés à assigner à la diapo dans la zone de liste **Mots clés disponibles**. Le bouton Ajouter place ce mot clé dans la liste **Mots clés dans le champ**. Répétez cette action pour ajouter tous les mots clés voulus et cliquez sur OK. (Pour plus amples renseignements, voir le didacticiel "Créer une base de données." p.61)



Charger et enregistrer des mots clés

Vous pouvez enregistrer une liste de mots clés pour usage dans un autre album. Pour cela, cliquez sur le bouton Enregistrer dans la boîte de dialogue Editer les mots clés. Sélectionnez un chemin et tapez un nom de fichier, en choisissant un format de fichier texte DOS ou Windows. Utilisez Windows si vous travaillez sous Windows, DOS si vous voulez transférer votre fichier dans un programme DOS pour l'éditer.

Pour ajouter des mots clés d'un fichier de mots clés existant, cliquez sur le bouton Charger dans la boîte de dialogue Editer les mots clés. Choisissez le fichier de mots clés désiré et cliquez sur Ouvrir. Il vous sera demandé si vous voulez retenir les mots clés actuels. Sélectionnez OUI pour ajouter les nouveaux mots clés à ceux actuellement dans la zone de liste de mots clés; NON pour remplacer les mots clés actuels avec ceux du fichier.

Si vous préparez un grand nombre de mots clés, il est souvent plus facile de compiler tout d'abord les mots clés dans un programme de traitement de texte puis de les charger dans un album. Vous pouvez ainsi éditer facilement et, si possible, épelez vos entrées avant d'assigner les mots clés aux diapos. (Si vous utilisez un programme de traitement de texte, chaque mot clé doit apparaître sur une ligne, c'est-à-dire séparé par une saut de paragraphe.)

Listes

Les données dans les champs de listes proviennent d'une liste de valeurs pré-définies, appelée une liste de valeurs. Par exemple, si vous établissez une base de données d'employés, vous pouvez avoir un champ de liste pour le statut marital. Votre liste de valeur fournirait les valeurs Célibataire et Marié.

Pour créer une liste de valeurs:

1. Cliquez sur un champ de Liste dans la liste **Champs** dans l'onglet Champ de la boîte de dialogue Nouveau (ou Propriétés - Album), (voir p.177). Un bouton Editer apparaît.
2. Cliquez sur le bouton Editer, et dans la zone de texte **Nouvelle**, tapez un mot que vous voulez que la liste contienne – par exemple, Célibataire.
Si des valeurs existe déjà, le bouton Changer est activé. Cliquez-le pour changer la valeur sélectionnée par le mot de la zone de texte **Nouvelle**.
3. Cliquez sur le bouton Ajouter ou pressez la touche Entrée. Ceci ajoute le mot à la zone de liste de valeurs.
Pour ajouter plus de valeurs répétez cette procédure. Si vous avez ajouté par erreur une mauvaise valeur à la liste, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton Retirer. Pour enlever toutes les valeurs dans la liste, cliquez sur le bouton Tout.
4. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et les valeurs sont maintenant incluses dans l'album. (Elles ne sont pas assignées aux diapos, cependant.)

Note: Vous pouvez avoir jusqu'à 8,000 valeurs dans une liste.

Assigner des listes de valeurs

Pour assigner des valeurs d'une liste, cliquez deux fois sur un champ de liste en mode d'entrée de données (la boîte de dialogue Editer la liste apparaît) et sélectionnez une des valeurs à assigner à la diapo dans la liste **Valeurs disponibles**. (Vous pouvez assigner seulement une valeur.) La valeur apparaît dans la zone de texte **Nouvelle**. (Vous pouvez aussi taper directement une valeur si celle que vous désirez n'apparaît pas dans la liste.) Cliquez sur OK. La valeur est maintenant ajoutée au champ.

Département	Marketing
-------------	-----------

Mémos

Ceci un type spécial de données de texte. Il peut contenir jusqu'à 65,635 caractères et est utile pour ajouter diverses informations à une diapo.

Commentaires	Kalvin en vacances du 22/2/96 a
--------------	---------------------------------

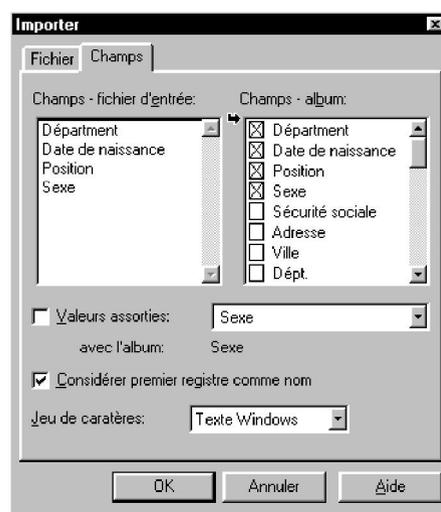
Importer des données de champs

Si vous avez des informations de bases de données d'un autre album ou d'un autre programme de bases de données, tel que dBASE IV, vous pouvez l'inclure dans votre album actuel avec la commande Diapo>Importer>Du fichier. La boîte de dialogue Importer propose deux onglets: Fichier et Champs. Utilisez l'onglet Fichier pour localiser le fichier de base de données que vous voulez importer puis cliquez sur l'onglet Champs. Deux zones de liste apparaissent: **fichier d'entrée** et **album**. La liste de fichiers d'entrée affiche les champs trouvés dans le fichier de d'entrée et la liste d'albums les champs dans l'album actif.

Pour importer un fichier, déplacez simplement les champs appropriés dans la liste des champs de l'album. Ceci remplace les données de champs dans l'album avec les données choisies.

Note: *S'il y a plus de registres dans le fichier de données que de diapos dans l'album, les registres supplémentaires sont rejetés. S'il y a moins de registres, les champs sont laissés vides dans les diapos restantes.*

Pour comparer les valeurs des champs de liste de données et de l'album, cochez l'option **Valeurs assorties avec l'album**. L'option **Considérer premier registre comme nom** dit à Album que le premier rang d'information à importer contient des noms de champs, et non pas des données de champs. Si cette option est sélectionnée, les noms de champs apparaissent dans la liste **Champs - fichier d'entrée**, permettant de faire correspondre les deux listes de champs sans commettre d'erreurs.



Exporter des données de champs

Pour enregistrer des données de champs sélectionnées sous un fichier externe, choisissez Diapo>Exporter. Dans la boîte de dialogue Exporter, sélectionnez l'onglet Fichier pour spécifier le nom de fichier et le format du fichier exporté. Vous pouvez choisir d'exporter un fichier comme fichier texte formaté, séparé par tabs (données de champs séparées par tabulation), séparé par virgules (données de champs séparées par virgules), ou fichiers dBase IV.

Dans la liste **Champs** de l'onglet Champs apparaissent les champs dans l'album avec la largeur (le nombre de caractères) réservée pour chaque champ. Vous pouvez ici spécifier quels champs exporter. Vous pouvez aussi changer l'ordre d'apparence des champs en les déplaçant avec la souris.

Dans la zone de liste déroulante **Jeu de caractères**, vous pouvez choisir d'exporter le fichier comme texte Windows ou DOS. Exportez les données comme texte DOS si vous avez l'intention de les importer dans un programme DOS. L'option **Nom de champs comme premier registre** enregistre les noms des champs exportés dans le premier rang du fichier pour faciliter le processus d'importation.

Notes:

- *Si des diapos sont sélectionnées dans l'album, seules les données de champs de ces diapos sont exportées. Pour exporter les données de toutes les diapos, assurez-vous de sélectionner toutes ou aucunes diapos.*
- *Chaque champ peut avoir de 1 à 999 caractères.*

Gérer des diapos

Les albums sont essentiellement des bases de données fournissant une façon facile et efficace de cataloguer et de gérer des fichiers. Comme avec n'importe quelle base de données, sa vraie valeur est dans sa manière d'organiser, d'étiqueter et de rechercher des informations sur ces fichiers. Ce chapitre explique comment faire cela, en utilisant des marques visuelles et un assortiment de techniques avancées de recherche et de tri.

Contenu de ce chapitre

Maintenir des diapos	208
Maintenir les fichiers sources	210
Projeter des fichiers	213
Trouver des diapos	215
Effectuer une recherche	217
Définir des marques	219

Maintenir des diapos

Album permet de maintenir des diapos pour qu'elles représentent précisément les fichiers qui leurs sont associés. Une des méthodes les plus évidentes est de régler un album pour contrôler un dossier particulier (voir p.198). N'importe quel changement fait à un fichier ou le contenu de ce dossier est immédiatement reflété dans l'album et ses diapos. Vous pouvez aussi maintenir des diapos en réinsérant leurs fichiers ou en choisissant une des commandes de mise à jour du menu Diapo.

Mettre à jour une diapo

Choisissez Diapo>Mise à jour>Du fichier source pour contrôler une diapo avec son fichier source. Ceci exécute un contrôle entre chaque diapo sélectionnée et son fichier associé. (Pressez les touches Ctrl + Maj lorsque vous choisissez cette commande pour créer une diapo de meilleure qualité; Ctrl pour une bonne qualité de diapo.)

Note: Si l'option Contrôler les liens aux fichiers sources est cochée dans la boîte de dialogue Préférences Album (voir p.174), les diapos sont mises à jour quand l'affichage de l'album change. Pour mettre à jour un grand nombre de diapos, il est plus rapide de cocher cette option et de faire défiler l'album.

Changer l'image d'une diapo

Quand vous insérez la diapo d'un fichier, elle affiche le contenu de ce fichier, si possible. Il est possible de changer la diapo, particulièrement pour les fichiers dont le contenu ne peut être affiché, comme les fichiers texte et audio.

Quand vous changez une diapo, vous la remplacez avec les données d'image ou graphiques du Presse-papiers en utilisant Diapo>Mettre à jour>Presse-papiers. Vous pouvez ainsi utiliser vos images préférées pour représenter des diapos ou personnaliser des diapos pour représenter des fichiers particuliers.



Relier des diapos à leurs fichiers associés

Quand la diapo d'un fichier est insérée dans un album, elle maintient un lien à l'emplacement de ce fichier. Ceci permet de gérer des fichiers en manipulant leurs diapos. Si les fichiers ont été déplacés avec l'Explorateur de Windows ou DOS, ou si vous avez réassigné vos lecteurs, Album peut perdre ce lien. Les diapos qui ont perdu leur lien apparaissent avec leur numéro d'index en grisé si l'option Contrôler les liens aux fichiers sources est cochée dans la boîte de dialogue Préférences Album. (Les commandes de fichiers dans le menu Source sont aussi désactivées pour ces diapos.) Si vous voulez rétablir le lien, vous pouvez réinsérer le fichier pour la diapo ou utilisez la commande Relier.

Pour relier des diapos:

1. Sélectionnez les diapos à relier.
2. Choisissez Diapo>Relier. La boîte de dialogue Relier apparaît.
3. Sélectionnez le lecteur et le dossier qui contient les fichiers concernés.
4. Cliquez sur OK. Le processus de liaison commence. Les diapos sont comparées avec les fichiers présents au nouvel emplacement; leurs chemins sont mis à jour, et si nécessaire, leurs diapos et leurs informations.

Préparer des CD-ROM pour distribution

La boîte de dialogue Relier inclut aussi l'option **Lecteur album**, qui permet de relier des fichiers au lecteur où le fichier album réside. Par exemple, si votre fichier source se trouve sur C:\PHOTOS, et l'album est sur lecteur D:, l'emplacement de la source sera changé à D:\PHOTOS. L'avantage de ceci est que vous pouvez déplacer tous vos fichiers, album et fichiers sources, sur un autre lecteur ou un autre média, tel qu'un CD-ROM, et Album peut toujours les localiser. Si vous ne faites pas ceci, Album supposera que les fichiers sont toujours à leur emplacement original, et ne pourra pas les trouver.

Pour distribuer des albums sur un CD-ROM

1. Assurez-vous que tous les fichiers à distribuer soient dans leurs dossiers appropriés, et choisissez Diapo>Relier.
2. Sélectionnez l'option **Lecteur album** et cliquez sur OK. Si vous un des fichiers n'est pas sur le même lecteur que l'album, un message d'erreur apparaît. Cliquez OUI pour les utiliser.
3. Copier tous vos fichiers, sources et album, vers le CD-ROM. Gardez la même structure de dossier lorsque vous copiez les fichiers. Si vous utilisez une structure différente, Album sera incapable de retrouver les fichiers sources.

♪ Annoter une diapo

Dans Album, vous pouvez annoter des fichiers audio, MIDI, vidéo, ou d'animation à n'importe quelle diapo. Ceci vous ajoute une dimension nouvelle à l'identification de diapos, et est particulièrement utile si vous avez un logiciel d'édition audio vous permettant d'enregistrer des fichiers audio (WAV). Pour annoter une diapo, sélectionnez-la et choisissez Diapo>Annotation>Ajouter. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, localiser le fichier multimédia à annoter et cliquez sur OK. La boîte de dialogue se referme et une note de musique rouge apparaît sur la diapo. Pour jouer l'annotation, cliquez deux fois sur la note de musique.

Note: *Cochez l'option Jouer annotations après visualisation des diapos dans la boîte de dialogue Préférences Album (voir p. 174), pour jouer automatiquement le fichier d'annotation quand vous visualisez une diapo en cliquant deux fois dessus ou en choisissant la commande Source>Afficher.*

Réarranger les numéros d'index des diapos

Album permet de librement changer la position des diapos en les déplaçant sur une nouvelle position ou en les triant dans un ordre particulier avec la boîte de dialogue Trier du menu Diapo. Quand vous réarrangez l'ordre des diapos, il arrive que leur numéro d'index ne représente plus précisément leur position dans l'album. Pour les réorganiser, cliquez sur le bouton Séquence dans la barre d'outils ou choisissez Diapo>Enregistrer la séquence. Ceci change automatiquement tous les numéros d'index.

Note: *Enregistrer la séquence compresse aussi les albums et devrait être utilisé avant de distribuer des albums à d'autres utilisateurs.*

Maintenir les fichiers sources

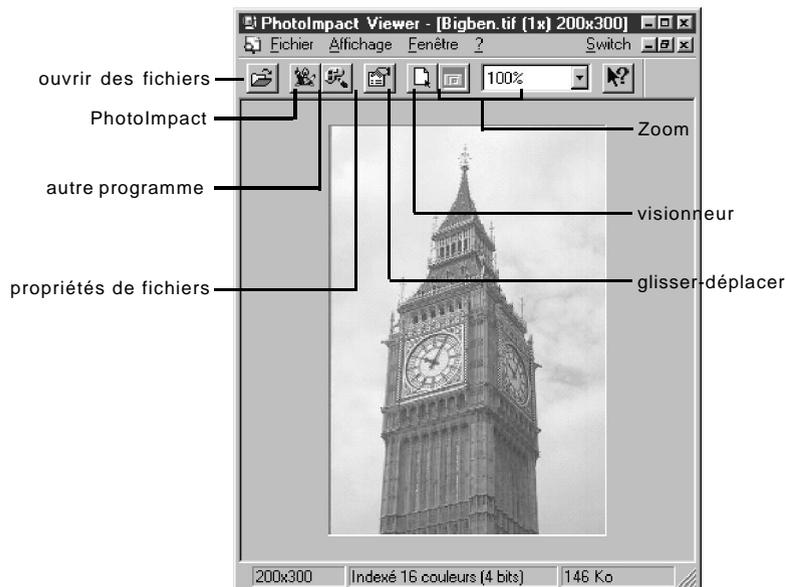
Une fois les fichiers représentés dans un album, vous pouvez les gérer tout comme vous le faites avec l'Explorateur de Windows. Toutes les commandes pour gérer des fichiers sont contenues dans le menu Source. En utilisant ces commandes, vous devez vous souvenir que toutes les actions effectuées le sont sur le fichier véritable. Par exemple, si vous choisissez Supprimer, le fichier est effacé du disque et ne peut pas être récupéré sans un utilitaire de restauration. (Pour supprimer seulement une diapo et pas son fichier source, sélectionnez-la et choisissez Edition>Effacer, ou appuyez sur la touche Suppr.)

Note: *Vous pouvez utiliser des caractères génériques pour renommer des fichiers multiples. Par exemple, "MOT*" remplacera les trois premiers caractères de tous les fichiers sélectionnés avec MOT.*

Ouvrir et visualiser des fichiers

Album permet d'ouvrir directement un fichier dans son programme associé choisissant **Source>Ouvrir [ENTRÉE]**. Si vous voulez seulement voir le fichier en plus de détails sans effectuer d'édition, vous pouvez choisir **Source>Afficher** ou cliquez deux fois sur la diapo. Ceci ouvre les images ou les graphiques dans l'utilitaire Viewer de PhotoImpact, et les fichiers de multimédia dans le Lecteur de média de Windows. Une fois une image ouverte dans une fenêtre Viewer, vous pouvez envoyer le fichier vers un autre programme pour édition.

Note: Pour de plus amples renseignements sur Viewer, consultez l'aide en-ligne du programme.



Convertir un format de fichier et/ou son type de données

En choisissant **Source>Convertir**, vous pouvez convertir une image ou un fichier graphique en un autre format de fichier et type de données. Cette commande peut être appliquée à un fichier ou à de multiples fichiers, en partageant des formats de fichier et des types de données similaires ou différents.

Changer le format de fichier est particulièrement utile si vous voulez ouvrir un fichier dans un programme qui ne supporte pas le format actuel, par exemple, changer des fichiers **TIF** au format **BMP** pour pouvoir les ouvrir dans **Paint de Windows**. Changer le type de données est aussi utile quand vous préparez un grand nombre d'images pour une publication et souhaitez, par exemple, convertir vos images de couleurs réelles en niveaux de gris.

Imprimer un fichier

Si vous voulez imprimer le fichier d'une diapo, choisissez **Source>Imprimer**. La boîte de dialogue **Imprimer** apparaît. Dans la zone de texte **Copies**, entrer le nombre de copies à imprimer. Cochez l'option **Modifier l'échelle** pour imprimer le fichier à la plus grande taille possible sur la page, tout en maintenant ses proportions. Si cette option n'est pas sélectionnée, le fichier s'imprime à la taille déterminée par sa résolution. Les options **Centrer l'image horizontalement** et **Verticalement** permettent de choisir où les images s'impriment sur la page. Si les deux options sont sélectionnées, les images s'impriment au centre de la page.

Note: Pour certains fichiers d'applications-liées, leur programme sera invoqué pour imprimer le fichier. Une fois imprimé, le programme se referme. Par exemple, pour imprimer un document **WordPad**, **WordPad** s'ouvre avec le document sélectionné et sa boîte de dialogue **Imprimer**.

Changer l'association de programme d'un fichier

La commande **Source>Associer** vous permet de changer l'association d'un fichier avec un programme particulier. Vous pouvez changer l'association d'un fichier si, par exemple, lorsque vous cliquez deux fois sur un nom de fichier dans l'Explorateur de **Windows**, le fichier s'ouvre dans un programme différent que prévu. (De telles situations arrivent souvent quand vous utilisez des programmes différents pour traiter le même fichier.)

Dans la boîte de dialogue **Associer**, vous pouvez spécifier l'extension de fichier à associer avec un programme. Si vous ne sélectionnez pas de diapo, cette commande affecte tous les fichiers qui partagent la même extension.



Afficher les propriétés d'un fichier

En cliquant sur le bouton Propriétés dans la barre d'outils ou en choisissant Source>Propriétés [ALT+ENTREE], vous pouvez changer les attributs du fichier dont la diapo est sélectionnée. Ces attributs peuvent être: Lecture seule, Archive, Caché, ou Système. Un fichier en lecture seule vous permet d'ouvrir le fichier mais refuse l'enregistrement des changements effectués. Ceci est utile pour protéger des fichiers partagés sur un réseau. L'attribut Archivé identifie les fichiers qui ont été mis à jour depuis leur dernier enregistrement. Sélectionnez Caché pour spécifier de ne pas afficher certains fichiers, et Système pour marquer des fichiers comme système, les masquant aussi.

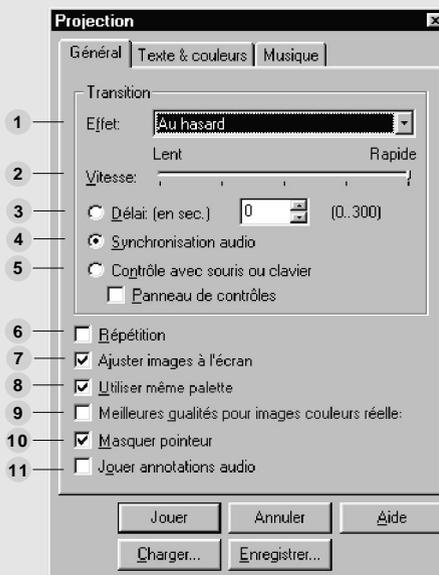


Effectuer une projection de fichiers

Album fournit une fonction de projection qui permet de présenter vos fichiers d'images, graphiques et audio, avec effets de transition et contrôle manuel ou automatique. Pour lancer la projection, cliquez sur le bouton dans la barre d'outils ou choisissez Affichage>Projection de fichiers.

Note: Vous pouvez conserver les réglages d'une projection pour utilisation ultérieure en cliquant sur le bouton Enregistrer. Cliquez sur le bouton Charger pour utiliser vos réglages dans une autre projection.

BOÎTE DE DIALOGUE PROJECTION: ONGLET GÉNÉRAL



- 1 **Effet** contient un nombre de transitions pour contrôler l'apparition d'une nouvelle diapo.
- 2 **Vitesse** règle la vitesse de l'effet de transition.
- 3 **Délai** spécifie la durée entre deux diapos.
- 4 **Synchronisation audio** affiche une nouvelle diapo lorsqu'un fichier audio a fini de jouer.
- 5 **Contrôle avec souris ou clavier** permet de changer les diapos en cliquant votre souris ou en pressant une touche. Cochez l'option Panneau de contrôles pour afficher un panneau de navigation au fond de l'écran de présentation.
- 6 **Répétition** exécute la projection sans interruption. Sélectionnez cette option pour utiliser la projection comme économiseur d'écran.
- 7 **Ajuster l'image à l'écran** change la taille des images trop larges pour les afficher entièrement.
- 8 **Utiliser même palette** est activé seulement dans un mode d'affichage 256 couleurs et utilise la palette du système pour afficher les images.
- 9 **Meilleures qualité pour images couleurs réelles** est activé seulement dans un mode d'affichage 256 couleurs et assure la meilleure affichage possible des images couleurs réelles.
- 10 **Masquer le pointeur** masque le pointeur pendant une la projection. Pour arrêter la projection, appuyez sur la touche Echap.
- 11 **Jouer annotation audio** joue les fichiers audio annotés aux fichiers qui apparaissent dans la projection. Ceci est utile pour présenter un fichier avec une narration expliquant ce que le fichier est ou représente.

BOÎTE DE DIALOGUE PROJECTION: ONGLET TEXTE & COULEURS

L'onglet Texte & couleurs permet d'ajouter des informations aux fichiers dans une projection, et de définir la couleur d'arrière-plan de la présentation. Vous pouvez aussi spécifier l'emplacement sur l'écran des informations.

BOÎTE DE DIALOGUE PROJECTION: ONGLET MUSIQUE

L'onglet Musique permet d'ajouter une musique de fond en utilisant des fichiers MIDI et/ou d'onde (WAV). Si vous jouez seulement un fichier, assurez-vous de sélectionner l'option *Répétition* pour que le fichier ne s'arrête pas pendant que la présentation continue.

Note: *Si vous avez coché l'option Synchronisation audio, le temps spécifié dans l'option Délai est utilisé comme pause entre les fichiers audio.*

Trouver des diapos

Album fournit un assortiment de commandes et de fonctions qui vous donnent les moyens de localiser des diapos et leurs fichiers associés. Par exemple, vous pouvez utiliser la commande Diapo>Trier pour organiser des diapos en taille, noms et date. Une autre méthode consiste à utiliser la barre de recherche pour des recherches rapides, et la boîte de dialogue Rechercher pour des recherches plus complexes.

Avant d'effectuer des recherches, cependant, il est nécessaire de comprendre la logique des fonctions de recherche. La section suivante explique cette logique et vous aidera à mieux comprendre le pouvoir et les possibilités de recherches avec Album.

Critères et demandes de recherche

Quand vous effectuez une recherche, vous devez spécifier premièrement l'objet de la recherche. Ceci est appelé une demande. Une demande peut consister en un seul ou de multiples articles, ou critères. Par exemple, si vous choisissez la demande "nom de fichier", le critère est le nom du fichier que vous cherchez.

Note: Si le critère consiste en plus d'un mot, vous devez utiliser des séparateurs, comme "New York".

Opérateurs logiques

Une des caractéristiques les plus puissantes de Album est son usage des opérateurs logiques (Booléens): NON, ET, OU et (). Ceux-ci vous permettent de rechercher un grand nombre de fichiers rapidement, avec des caractéristiques spécifiques.

NON est utilisé pour définir le contraire du critère indiqué. Ceci permet d'isoler les diapos dont les attributs en font une minorité dans un album. Par exemple, dans un album qui consiste principalement de fichiers TIF, la recherche de format de fichier "NON *.TIF," affiche toutes les diapos qui ne sont pas reliées à des fichiers TIF.

Et vous permet de spécifier plus d'un critère de recherche. (Les diapos correspondantes doivent remplir tous ces critères.) Par exemple, pour trouver les diapos de vos vacances en Espagne, vous pouvez effectuer une recherche sur – "vacances ET Espagne". Toutes les diapos avec les mots vacances et Espagne sont affichées.

Ou vous permet de faire correspondre les diapos qui remplissent un ou plus des critères spécifiés. Par exemple, la recherche de noms de fichier, “F*. * OU G*. *,” affiche toutes les diapos dont les noms de fichier commencent avec un F ou un G

(), les parenthèses sont utilisées pour grouper des critères. Ceci est particulièrement important si vous désirez accoupler certains critères. Par exemple, si vous effectuez une recherche sur les valeurs, A, B et C, vous pouvez définir, “A ET (B OU C),” ou “(A ET B) OU C”. Dans le premier cas, les diapos doivent avoir A, et ou B ou C. Dans le deuxième cas, les diapos doivent avoir ou A et B ensemble, ou C seulement.

Note: Pour utiliser un opérateur, cliquez deux fois (ou sélectionnez) l’opérateur désiré dans toutes les boîtes de dialogue qui supportent cette fonction. L’opérateur apparaît alors dans la zone de texte Demande. Pour ajouter des opérateurs, répétez cette procédure.

Opérateurs de recherche

Les opérateurs sont des caractères ou des phrases qui aident à définir la plage d’une recherche. La plupart des opérateurs de recherche sont évidents – par exemple = (égal à), > (plus grand que), < (moins que) et <> (n’égale pas). Deux opérateurs requièrent quelques clarifications, cependant: “Contenant” et “Vide”. Ils apparaissent quand vous avez une demande de champs de texte, mémos, listes, marques, et mots clés.

L’opérateur de recherche Contenant dit à Album de trouver toutes les diapos qui contiennent tout ce qui est entré dans la zone de texte **Données de recherche**. Pour les champs de mots clés et de listes, l’option **Débuter par** recherche les diapos avec des mots clés ou des valeurs qui commencent avec le texte entré.

L’opérateur de recherche Vide, d’autre part, instruit Album de trouver toutes les diapos avec aucune entrée dans le champ recherché. Ceci est particulièrement utile si vous voulez localiser des diapos avec des champs vides que vous aimeriez compléter.

Séparateurs

Vous devez utiliser un séparateur pour les critères de plus d’un mot. Les séparateurs font que Album traite tous les éléments entre séparateurs comme une seule chaîne. Dans la boîte de dialogue Préférences Album (voir p. 174) et la boîte de dialogue Rechercher, vous pouvez spécifier le type de séparateur que vous voulez utiliser – des guillemets par exemples (“”).

Note: Les séparateurs utilisés dans une description de critères doivent être identiques à ceux définis dans la boîte de dialogue Préférences Album (voir p.174).

Respecter la casse et mot entier

Lors des recherches de texte, vous bénéficiez des options “Respecter la casse” et “Mot Entier”. Le respect de la casse indique à Album de faire la distinction entre les majuscules et les minuscules. Par exemple, dans le cas de “New York,” seul New York sera sélectionné, et “new York” ou “NEW YORK” seront ignorés.

Mot entier recherche un mot entier, et non pas les éléments d’un mot. Par exemple, dans le cas de “mot”, seulement “mot” sera sélectionné, pas “moteur”. Si cette option n’est pas cochée, toutes occurrences des lettres (pas du mot), m-o-t seront sélectionnées, tel que “mot” “motif” et “marmotte”.

Note: Sélectionnez Mot entier pour accélérer une recherche: Album ne recherche que des mots, et non pas des séquences de caractères.

Débuter par

Cochez l’option **Débuter par** si vous voulez trouver les diapos avec les mots qui commencent avec le texte entré dans un champ de mots clés ou de listes. Si vous entrez “ch” dans la zone de texte **Données de recherche**, toutes les diapos avec les mots qui commencent par “ch” seront affichées.

Effectuer une recherche

Effectuer une recherche peut être aussi simple, ou aussi complexe que vous le désirez. Dans la plupart des cas, vous exécuterez des recherches de critères simples, et utiliserez la barre de recherche. Si vous voulez plus de contrôle sur le processus de recherche, choisissez Diapo>Rechercher.

Quelques notes avant de commencez à effectuer une recherche:

- Il n’est pas possible de détailler toutes les variations de recherche possibles ici. La meilleure chose à faire est donc de lire la section précédente sur les principes fondamentaux de recherche puis d’essayer avec vos propres variations.
- Les demandes et les critères peuvent être très complexes. Essayez de noter votre recherche sur un papier avant de commencer.
- Une recherche est seulement faite sur les diapos dans la vue actuelle de l’album actif. Si vous voulez exécuter une recherche sur toutes les diapos dans un album, assurez-vous de cliquer sur le bouton Tout visualiser ou de choisir Affichage>Tout. La prochaine fois que Album exécute une recherche, toutes les diapos dans l’album seront incluses, sans tenir compte des résultats d’une recherche précédente.



Pour effectuer une recherche en utilisant la boîte de dialogue Rechercher:

1. Cliquez sur le bouton Rechercher dans la barre d'outils ou choisissez Diapo>Rechercher [CTRL+F].
2. Sélectionnez une demande dans la zone de liste déroulante **Type de Recherche** dans la zone de groupe Critères de recherche. Définissez vos critères selon la demande choisie.
Cliquez sur le bouton Editer pour plus d'option d'édition des critères. La boîte de dialogue Critère de recherche apparaît.
3. Cliquez sur le bouton Ajouter. La demande est placée dans la fenêtre de critères de recherche (au-dessous).
Pour inclure des critères supplémentaires, répétez l'étape 2. Pour changer une demande, sélectionnez-la dans la fenêtre de critères et redéfinissez le critère et la demande dans la zone de groupe **Critères de recherche**. Cette fois, lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le bouton Changer. Ceci remplace la demande sélectionnée dans la fenêtre de critères avec la nouvelle demande. Pour retirer une demande, sélectionnez-la et cliquez sur Retirer.
4. Pour rechercher tous les albums sur l'espace de travail, cochez l'option **Ne pas rechercher les albums réduits** dans la zone de groupe **Options de recherche**. Cochez **Rechercher tout l'onglet** pour rechercher toutes les diapos dans l'onglet (même s'ils ne sont pas tous affichés). Pour combiner les diapos de recherches successives, cochez **Ajouter le résultat à la vue courante**. (Vous pouvez aussi sélectionner aussi et désélectionner à partir du menu Diapo.)
Notez que si **Ne pas rechercher les albums réduits** est sélectionné, la zone de liste déroulante **Type de recherche** ne liste que les champs personnalisés communs à tous les albums.
5. Dans la zone de groupe **Action à effectuer**, cochez **Visualiser les diapos** pour afficher les diapos correspondantes ou **Sélectionner les diapos** pour les sélectionner.
6. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer la demande pour une utilisation ultérieure.
7. Cliquez sur OK. La recherche est exécutée et, si vous avez défini une demande, la demande est enregistrée et toutes les diapos qui correspondent aux critères de recherche sont affichées dans l'album.

Note: Selon le type de média et le format de fichier des fichiers, certaines options de recherche peuvent être désactivées.

Utiliser la barre de recherche

Beaucoup des critères de recherche trouvés dans la boîte de dialogue Rechercher se trouvent aussi dans la barre de recherche. La barre de recherche est plus rapide pour exécuter des recherches simples. Pour utiliser la barre de recherche, sélectionnez une demande à rechercher dans la zone de liste déroulante **Type de recherche** (la première liste sur la gauche). La barre d'outils change selon la demande, et peut afficher une liste d'**opérateurs**, de même qu'une zone de texte **Données de recherche**. Sélectionnez un opérateur et entrez une description pour le critère à rechercher. Cliquez sur le bouton Recherchez pour procéder: toutes les diapos qui correspondent aux critères de recherche sont affichées dans l'album.

Note: Pour effectuer une recherche rapide en utilisant une demande existante, choisissez Demande dans la liste de type de recherche. Dans la zone de liste déroulante qui apparaît, sélectionnez la demande puis cliquez sur le bouton de recherche.



Définir des marques

Les marques sont des étiquettes visuelles pour les diapos dans un album. Dans un sens, elles sont très similaires aux mots clés: seule leur implémentation diffère. Tandis que les mot clé travaillent "en coulisse", les marques sont clairement affichées sur la bordure des diapos. Vous trouverez les marques particulièrement utiles pour parcourir rapidement un album et sélectionnez certaines diapos pour des opérations futures.

Assigner des marques

Pour assigner des marques, vous devez utiliser la palette de marques. Cette palette flottante permet d'assigner jusqu'à 26 marques par diapo. Chaque marque est représentée par une lettre de l'alphabet, et une fois assignée, la lettre apparaît à côté du numéro d'index de la diapo.

Note: Si la palette de marques n'est pas ouverte, choisissez Affichage>Barres d'outils, ou cliquez avec le bouton droit sur une de barres d'outils.)

Pour assigner une marque:

1. Cliquez deux fois sur une lettre dans la palette de marques: la boîte de dialogue Editer les marques apparaît.
2. Sélectionnez la lettre que vous voulez assigner de la zone de liste **Marques**. Dans la zone de texte **Nom**, taper une description (jusqu'à 31 caractères).
Vous pouvez éditer et assigner des descriptions à n'importe quelle marque en la sélectionnant et en entrant une description dans la zone de texte **Nom**. Si vous souhaitez utiliser des marques déjà présentes dans un autre album, sélectionnez l'option **Adopter marques de l'album**.
3. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue se ferme, et la marque apparaît maintenant dans la palette de marques.
4. Cliquez sur la marque que vous voulez assigner dans la palette de marques. Les boutons Afficher et Assigner sont activés.
Pour assigner de multiples marques, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur chaque marque pour la sélectionner. Pour sélectionner une rangée de marques, cliquez sur la première marque dans la rangée, et, en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur la dernière. (Déplacer votre souris sur des marques a le même résultat.)



5. Cliquez sur le bouton Assigner des marques, le bouton change d'apparence, et cliquez sur la diapo que vous souhaitez marquer. La lettre de la marque apparaît immédiatement au coin supérieur gauche de la diapo, à côté du numéro d'index. (Cliquez à nouveau pour retirer la marque.) Répéter pour assigner la même marque à une autre diapo.



6. Quand vous avez fini d'assigner une marque, cliquez le bouton Assigner dans la palette.

Pour assigner une autre marque répétez les étapes 6 et 7. (Vous pouvez assigner plus d'une marque à la même diapo.)

Note: Pour masquer la palette de marques, cliquez deux fois sur sa barre de titre ou sélectionnez Palette de marques dans la boîte de dialogue Barres d'outils.



Visualiser des marques

L'avantage des marques est leur facilité et rapidité d'application, et vous pouvez voir les diapos marquées. La procédure de visualisation de diapos marquées est tout aussi commode.

Note: *Si la palette de marques n'est pas ouverte, choisissez Affichage>Barres d'outils, ou cliquez avec le bouton droit sur une de barres d'outils.)*

Pour visualiser des diapos marquées:

1. Sélectionnez la lettre ou les lettres dans la palette de marques que vous voulez visualiser.

Pour sélectionner des marques individuelles, enfoncez la touche Ctrl et cliquez sur la marque pour la sélectionner. (Cliquez à nouveau pour la désélectionner.) Pour sélectionner une rangée de marques, cliquez sur la première marque dans la rangée, et en pressant la touche Maj, cliquez sur la dernière. Toutes les marques dans la rangée sont sélectionnées. (Déplacer votre souris sur des marques a le même résultat.)

2. Cliquez sur le bouton Visualiser, un menu apparaît avec les commandes Et, Ou, et Tout visualiser. Choisir ET affiche immédiatement les diapos qui contiennent toutes les marques sélectionnées. Par exemple, si vous avez sélectionné les marques A, B et C, seules les diapos avec les marques A, B et C sont affichées. Choisir OU affiche les diapos avec une ou plus des marques sélectionnées.

Gérer des marques

Pour gérer les marques dans un album, vous pouvez choisir les commandes du menu qui apparaît en cliquant le bouton de menu de la palette de marques. Ces commandes sont particulièrement utiles si vous voulez effectuer des opérations par lots sur un grand nombre de diapos.

Assigner par lots

Pour assigner la même marque à plusieurs diapos en une opération, vous pouvez utiliser la commande Assigner sélection du menu de la palette. Ceci applique automatiquement la marque ou les marques sélectionnées aux diapos sélectionnées.

Retirer des marques

Pour supprimer des marques spécifiques de diapos, sélectionnez tout d'abord les marques que vous voulez retirer, puis sélectionner les diapos avec les marques concernées. Cliquez sur le bouton de menu de la palette de marques, et choisissez Effacer sélection. Les marques sélectionnées sont supprimées des diapos correspondantes. Pour enlever toutes les marques sélectionnées dans l'album actif, choisissez Effacer tout.

Charger et enregistrer des marques

Lorsque vous assignez une marque, elle est enregistrée dans un fichier MRK dans le dossier ULEAD.DAT. Si d'autres utilisateurs partagent le même album, vous pouvez leur envoyer ce fichier, et ils peuvent le charger dans leur ordinateur avec la commande Charger du menu de la palette de marques. Ceci fournit une méthode commode pour attirer l'attention d'un autre utilisateur sur des diapos précises. Pour envoyer seulement les marques de quelques diapos, sélectionnez les diapos intéressées et enregistrez-les sous un nouveau fichier MRK avec la commande Enregistrer.

Convertir des marques en mots clés

Il est possible d'utiliser les marques comme mots clés. La commande Convertir en mot clé du menu de la palette de marques permet d'inclure la marque dans les propriétés d'une diapo, et de l'utiliser lors de recherches plus complexes. Vous pouvez aussi trouver plus facile de définir des mots clés de cette façon plutôt que d'utiliser le mode d'entrée de données.

Index

L'index représente une partie vitale de ce manuel, fournissant des références rapides sur les commandes, les outils et les fonctions de PhotoImpact.

A

- Acquérir des images
 - de Album 200
 - de PhotoImpact 163
- Affichage 179
 - défilement 181
 - défilement automatique 181
 - défiler vers 181
 - diapos marquées 221
 - en mode compact 189
 - en mode normal 189
 - fichiers sources 211
 - par onglets 181
 - Photo CD 183
 - plein écran 94
 - projection de fichiers 213
 - propriétés de source 213
 - propriétés des albums 196
 - visionneur 93
 - zoom 92
- Afficher
 - images du Presse-papiers 90
 - onglets 181
 - volet inférieur 179
- Affiner des images 111
- Ajouter
 - annotations 210
 - plan de calibration 164
 - texte sur des images 130
 - vues 93
- Ajuster des images pour la vidéo 114
- Albums
 - contrôler 174
 - créer 177
 - envoyer 195
 - insérer des diapos 198
 - mettre à jour 192
 - ouvrir 68
 - partager 195
 - placer sur le rayon 178
 - rafraîchir 192
 - récupérer du rayon 178
 - restaurer 194
 - sauvegarder 193
- Annotations
 - ajouter 210
 - retirer 210
- Annuler, commande 81
- Aperçu avant impression 82

- Appliquer
 - effets spéciaux 107
 - remplissage en dégradés 127
 - styles 102
 - textures 128
- Assembler des images
 - automatiquement 168, 169
 - manuellement 170
 - points de référence 171
- Assigner
 - marques 219
 - mot de passe 198
- Association de programmes, changer 212
- Attributs des outils de peinture, enregistrer 122
- B**
- Baguette magique, outil 134
- Balance des couleurs 101
- Barre d'attributs
 - Baguette magique 134
 - Brosse masque 135
 - Chemin 158
 - Clone 125
 - Compte-gouttes 118
 - Gomme 124
 - Lasso 133
 - Outils de peinture 120
 - Outils de retouches 123
 - Remplir 127
 - Sélection standard 133
 - Texte 130
 - Transformation 155
 - Zoom 92
- Barre d'état, Album 233
- Barre d'outils standard
 - Album 233
 - PhotoImpact 235
- Barre de recherche 219
- Barre de tri 233
- Basculer
 - mode compact 189
 - mode normal 189
- Boîte magique*
 - Galerie d'effets 107
 - Galerie de dégradés 128
 - Galerie de styles 102
 - Galerie de textures 128
 - Gestionnaire de couches 141
 - Librairie d'objets 146
 - Ma galerie 122
- Brosse masque, outil 135

C

Calibrer

- imprimantes 83
- périphériques d'entrée 164

Carrés de couleurs 116

CD Browser 183

Champs

- nom 197
- types 197

Changer

- description des albums 196
- largeur des onglets 175
- mode d'affichage
- papier peint 114
- propriétés des fichiers sources 213
- résolution des images 151
- taille des diapos 196
- titre des albums 196
- type de données des diapos 196

Charger

- images sur le Presse-papiers 90
- marques 222
- mots clés 203
- tableaux des couleurs 119

Chemin, outil 157

Chemins

- déformer 158
- éditer 158
- remplir 160

Chemin texte, éditer 130

Clone, outils 125

Coller

- à la position de la souris 90
- comme nouvelle image 90
- comme objet 88
- dans des zones sélectionnées 89
- données dans les images 88
- données de champs 184

Commandes, palette 81

Compte-gouttes, outil 118

Contrôler un dossier 198

Contrôler des diapos

- automatiquement 174
- manuellement 192

Contrôler des dossiers 198

Convertir

- images 152
 - CMJN en couleurs réelles 155
 - Couleurs réelles en 16 couleurs 153
 - Couleurs réelles en 256 couleurs 154
 - Couleurs réelles en CMJN 154
 - n&b en niveaux de gris 152
 - niveaux de gris en n&b 152

fichiers sources

- format 212
- type de données 212
- marques en mots clés 222

Copier

- diapos 184

- données de champs 184
 - noms de fichier 184
 - objets 88
 - zones sélectionnées 88
 - Correction de couleurs 98
 - Corriger des erreurs 81
 - Couleur d'arrière-plan 116
 - Couleur d'avant-plan 116
 - Couleurs
 - arrière-plan 116
 - avant plan 116
 - effacer 124
 - remplir une zone 126
 - sélectionner
 - avec le compte-gouttes 117, 118
 - avec le sélecteur de Ulead 117
 - avec le sélecteur de Windows 117
 - Créer
 - images 78
 - liste de mots clés 202
 - liste de valeur 204
 - masque en niveaux de gris 139
 - nouvel album 177
 - objets 132
 - Couper
 - diapos 184
 - données de champs 184
 - noms de fichier 184
 - objets 88
 - zones sélectionnées 88
 - Courbes de mappage 104
- D**
- Découper des images 150
 - Déformer
 - chemins 158
 - formes de texte 130
 - images 111
 - Demi-teintes 84
 - Diapos
 - ajouter des annotations 210
 - assigner des mots clés 202
 - changer 208
 - contrôler 192
 - copier 184
 - couper 184
 - imprimer 184
 - insérer 198
 - localiser 215
 - mettre à jour 192, 208
 - rechercher 215
 - relier 192, 209
 - retirer des annotations 210
 - trier 215
 - Données de champs
 - coller 184
 - copier 184
 - couper 184
 - entrer 201
 - exporter 206
 - importer 205
 - Dupliquer des images 79

E

Editer

- chemins 158
- masques 140
- tableau des couleurs 118

Effacer des couleurs 124

Effacer la liste annuler/répéter 82

Effets personnalisés 112

Effets spéciaux 107

Enregistrer

- attributs des outils de peinture 122
- fichiers non-UFO 80
- fichiers UFO 80
- images 80
- images du Presse-papiers 90
- marque 222
- mots clés 203
- tableaux des couleurs 119

Entrer des données de champs 201

Envoyer

- albums 195
- images 80

Exporter des données de champs 206

F

Faire défiler des albums 181

Fichiers non-UFO, enregistrer 80

Fichiers sources

- afficher 211
- convertir 212
- imprimer 212
- ouvrir 211

Filtres personnalisés 113

Filtres

- déplacer sur une image 107
- personnalisés 113

Filtre NTSC 114

Forme de chemin 158

Forme de texte, déformer 130

G

Galerie d'effets 107

Galerie de dégradés 128

Galerie de style 102

Galerie de textures

- magiques 128
- naturelles 128
- personnaliser 128

Gestionnaire de couches 141

Gestionnaire de lots 79

Glisser-déplacer 187

- entre onglets 188
- styles d'une image 102
- sur d'autres albums 188
- sur d'autres programmes 189
- sur la palette d'outils 187
- sur l'espace de travail du programme 188
- textures 128

Gomme, outils 124

I**Images**

- acquérir de Album 200
 - acquérir de PhotoImpact 163
 - ajuster dans une fenêtre 94
 - ajuster pour la vidéo 114
 - assembler 167
 - changer la résolution 151
 - changer les dimensions 151
 - cloner 125
 - convertir 152
 - CMJN en couleurs réelles 155
 - Couleurs réelles en 16 couleurs 153
 - Couleurs réelles en 256 couleurs 154
 - Couleurs réelles en CMJN 154
 - n&b en niveaux de gris 152
 - niveaux de gris en n&b 152
 - créer 78
 - découper 150
 - déformer 111
 - déformer 111
 - dupliquer 79
 - effacer les couleurs 124
 - enregistrer 80
 - enregistrer du Presse-papiers sur disque 90
 - envoyer par courrier 80
 - imprimer 82
 - inverser 155
 - ouvrir 77
 - redimensionner 150
 - rééchantillonner 151
 - remplir avec des couleurs 126
 - restaurer 82
 - retoucher 123
 - retoucher 97
 - retoucher automatiquement 90
 - retourner 155
 - styliser 101
 - transformer 150
 - zoomer 92
- Importer des données de champs 205
- Impression**
- diapos 184
 - fichiers sources 212
 - images 82
 - options 85
- Imprimantes**
- calibrer 83
 - PostScript 86
- Imprimer des images 82
- Incorporer**
- de Album 190
 - de PhotoImpact 96
 - éditer des objets 190
- Insérer des diapos 198
- Installer PhotoImpact 9
- Inverser des images 155

L

- Lasso, outil 133
- Librairie d'objets 146
- Listes, assigner des valeurs 204
- Liste annuler/répéter
 - ajuster 72
 - effacer 82
- Localiser des diapos 215

M

- Ma galerie 122
- Maintenir
 - diapos 208
 - fichiers sources 210
- Mappage des tons 104
- Marques
 - afficher 221
 - assigner 219
 - assigner par lots 221
 - charger 222
 - convertir en mot clé 222
 - enregistrer 222
 - gérer 221
 - retirer 222
- Marque de sélection 132
- Masque
 - créer 139
 - éditer 140
 - utiliser 140
- Menus de programmes, retirer 94
- Mettre à jour des albums 192

Modes

- attributs 180
- chemin 158
- compact 189
- diapo 179
- entrée de données 180
- noms de fichier 180
- normal 189
- partage 195
- peinture 122
- Mode d'affichage
 - attribuer 180
 - changer 179
 - diapos 179
 - entrée de données 180
 - noms de fichier 180
- Mode compact 189
- Mode normal 189
- Mode de peinture, spécifier 122
- Mot de passe, assigner 198
- Mots clés
 - assigner 203
 - charger 203
 - créer une liste 202
 - enregistrer 203

N

- Noms de fichier, copier 184
- Numéro d'index, changer 210

O

- Objets 132
 - copier 88
 - couper 88
 - remplir avec une couleur 126
- OLE
 - Album 189
 - PhotoImpact 95
 - représentation dans Album 176
- Onglets
 - afficher 181
 - changer la catégorie 181
 - changer la largeur 175
- Opérateurs booléens 215
- Opérateurs logiques 215
- Outils de peinture
 - appliquer 120
 - sélectionner 120
 - utiliser 120
- Outil de sélection standard 133
- Ouvrir
 - albums 68
 - fichiers sources 211
 - images 77

P

- Palettes
 - commandes 81
 - couleurs 116
 - marques 219
 - outils
 - Album 185
 - PhotoImpact 235
- Palette d'outils, Album 185
 - ajouter des icônes de programmes 186
 - repositionner 187
 - retirer des icônes de programmes 186
- Palette d'outils, PhotoImpact
 - baguette magique 134
 - brosse masque 135
 - chemin 157
 - clone 125
 - compte-gouttes 118
 - gomme 124
 - lasso 133
 - peinture 120
 - remplir 126
 - retouches 123
 - sélection standard 133
 - texte 130
 - transformation 155
 - zoom 92
- Papier peint, changer 114
- Partager des albums 195
- Peindre sur sélections 122

- Peintures, modes
 - à main levée 122
 - lignes connectées 122
 - lignes droites 122
- Périphériques d'entrée, calibrer 164
- Personnaliser
 - Album 174
 - effets 112
 - filtres 113
 - PhotoImpact 72
- PhotoImpact
 - Album 13
 - Capture 14
 - CD Browser 183
 - Explorer 182
 - PhotoImpact 11
 - Viewer 211
- Pivoter et retourner des images 155
- Plan de calibration, ajouter 164
- Post traitement, opérations après scanner 165
- Préférences
 - Album 174
 - PhotoImpact 72
- Processus automatique 90
- Projection de fichiers 213
- R**
- Rayon
 - placer des albums 178
 - récupérer des albums 178
 - utiliser 178
- Rechercher 217
 - critères et questions 215
 - mot entier 217
 - opérateurs booléens 215
 - opérateurs de recherche 216
 - opérateurs logiques 215
 - respecter la casse 217
- Recherches
 - avec la barre d'outils 219
 - simples 219
- Redimensionner des images 150
- Rééchantillonner des images 151
- Relier
 - de Album 190
 - de PhotoImpact 95
 - éditer des objets 190
- Relier des diapos 209
- Remplir
 - chemins 160
 - utiliser Effacer 129
 - utiliser glisser-déplacer 129
- Remplir, outils 127
- Répéter des commandes 82

- Restaurer
 - albums 194
 - images 82
- Retirer
 - annotations 210
 - menus de programme 94
- Retoucher
 - automatiquement 90
 - images 97
- Retoucher des images 123
- Retouches, outils 123
- S**
- Sauvegarder
 - albums 193
 - fichiers sources 193
 - sur disquettes 194
- Scanner 200
- Sélecteurs de couleurs
 - Compte-gouttes 118
 - Ulead 117
 - Windows 117
- Sélecteur de couleurs Ulead 117
- Sélecteur de couleurs Windows 117
- Sélectionner
 - couleurs
 - avec le Compte-gouttes 118
 - avec le sélecteur Ulead 117
 - avec le sélecteur Windows 117
 - source d'image 162
- Séparateurs 216
- Source, sélectionner 162
- Styles 101
- Styles, glisser-déplacer 102
- T**
- Tableaux des couleurs
 - charger 119
 - éditer 118
 - enregistrer 119
- Texte
 - ajouter aux images 130
 - manipuler 130
- Texte, outil 130
- Tracer des marques de sélection 157
- Transformation, outil 155
- Trier des diapos 215
- Types de champs
 - date 201
 - liste 203
 - mot clé 202
 - nom de fichier 202
 - note 204
 - numéro 201
 - texte 201
- TWAIN 162

U

UFO, enregistrer des fichiers 80

V

Valeur, assigner une liste 204

Visionneur 93

Vue

ajouter 93

régler 92

Z

Zones sélectionnées 132

copier 88

couper 88

remplir avec une couleur 126

Zoom, effectuer 92

Zoom, outil 92