

# Manuel de l'utilisateur Paint Shop Pro

## Informations sur le copyright

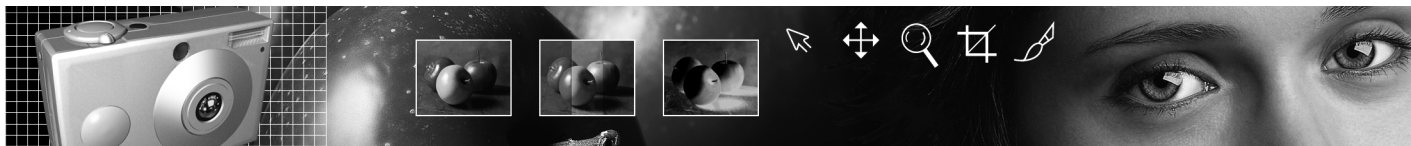
Copyright © 2003 Jasc Software, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie du contenu de cette documentation ne peut être reproduite ou transférée, quels que soient la forme ou le moyen employés, sans l'autorisation expresse écrite de Jasc Software, Inc.

## Informations sur les marques

Animation Shop, ImageCommander, Media Center Plus, Paint Shop et le logo Jasc Orbit sont des marques de Jasc Software, Inc. Jasc, Paint Shop Pro et The Power to Create sont des marques déposées de Jasc Software, Inc. Acrobat, PostScript, Photoshop et Photoshop Elements sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated. Le langage Postscript fait l'objet d'un copyright détenu par Adobe Systems Incorporated. Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. Autodesk est une marque déposée d'Autodesk, Inc. MacPaint est un produit et une marque de Claris Corporation. GIF est une marque de service de CompuServe Inc et Graphic Interchange Format fait l'objet d'un copyright détenu par CompuServe Inc. CorelDRAW, Ventura Publisher et WordPerfect sont des marques déposées ou des marques de Corel Corporation. GEM, GEM Paint sont des marques déposées ou des marques de Digital Research Inc. Digimarc est une marque déposée de Digimarc Corporation. Deluxe Paint est une marque déposée d'Electronic Arts. Kodak Photo CD est une marque déposée d'Eastman Kodak Company. OS/2, Lotus 1-2-3 sont des marques déposées d'International Business Machines Corporation. Dr. Halo est une marque déposée de Media Cybernetics. Micrografx Draw est une marque déposée de Micrografx, Inc. Microsoft, Windows, Microsoft Paint, Microsoft Word et Video For Windows sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation. CT est une marque déposée de Scitex Corporation. ZSoft Paintbrush est une marque déposée de ZSoft Corporation. Toutes les autres marques ou marques déposées sont la propriété exclusive de leur détenteur respectif.

Nous nous efforçons d'assurer la validité des informations contenues dans cette documentation. Des erreurs sont néanmoins susceptibles de s'y être glissées et, ni les rédacteurs, ni la société Jasc Software, Inc. n'offrent aucune garantie quant à l'exactitude des présentes informations ou à l'utilisation qui pourrait en être faite.

Imprimé aux États-Unis d'Amérique en 2003



## Table des matières

	<b>Table des matières</b> . . . . .	<b>i</b>
<b>Chapitre 1</b>	<b>Démarrage</b> . . . . .	<b>1</b>
	Nouveautés dans la version 8 . . . . .	2
	Configuration système . . . . .	7
	Installation du logiciel . . . . .	7
	Apprentissage de Paint Shop Pro . . . . .	8
	Aide . . . . .	10
<b>Chapitre 2</b>	<b>Présentation du programme</b> . . . . .	<b>13</b>
	Lancement et fermeture de Paint Shop Pro . . . . .	14
	Exploration de l'interface utilisateur . . . . .	14
	Utilisation des barres d'outils et des palettes . . . . .	16
	Affichage des images . . . . .	23
	Affichage des informations sur l'image . . . . .	28
	Utilisation des boîtes de dialogue . . . . .	29
	Utilisation des touches de raccourci et de fonction . . . . .	33
<b>Chapitre 3</b>	<b>Acquisition d'images dans Paint Shop Pro</b> . . . . .	<b>35</b>
	Ouverture d'images existantes . . . . .	36
	Création d'images . . . . .	38
	Importation d'images à partir d'appareils photos numériques et de scanners . . . . .	45
	Capture d'images à partir d'un écran d'ordinateur . . . . .	49
	Utilisation du Visualiseur Paint Shop Pro . . . . .	52
	Enregistrement de fichiers image . . . . .	56

<b>Chapitre 4</b>	<b>Amélioration de photographies . . . . .</b>	<b>61</b>
	Procédure de base pour l'amélioration des photographies . . . . .	62
	Initiation au réglage de la couleur, du contraste et de la saturation . . . . .	63
	Amélioration des couleurs . . . . .	64
	Amélioration du contraste . . . . .	71
	Amélioration de la saturation . . . . .	72
	Suppression des défauts d'origine . . . . .	73
	Suppression des défauts d'une image et du bruit . . . . .	77
	Correction des distorsions de l'image . . . . .	82
	Retouches de photos . . . . .	85
	Amélioration de la clarté de l'image . . . . .	93
<b>Chapitre 5</b>	<b>Utilisation des couleurs, des styles et des textures . . . . .</b>	<b>97</b>
	Palette Styles et textures . . . . .	98
	Utilisation de la couleur et des modèles chromatiques . . . . .	124
	Différence entre les couleurs affichées et imprimées . . . . .	127
	Utilisation des canaux chromatiques . . . . .	128
	Utilisation de la résolution des couleurs . . . . .	130
	Utilisation des palettes des images . . . . .	140
	Transparence d'une couleur de la palette . . . . .	144
<b>Chapitre 6</b>	<b>Modification d'images . . . . .</b>	<b>147</b>
	Commandes Couper, Copier et Coller . . . . .	148
	Suppression d'images . . . . .	151
	Commandes Annuler et Refaire . . . . .	152
	Répétition de commandes . . . . .	154
	Utilisation des règles, des grilles et des repères . . . . .	154
	Recadrage des images . . . . .	159
	Redimensionnement des images . . . . .	163
	Modification de la taille du support . . . . .	165
	Rotation d'images . . . . .	166
	Modification de l'échelle et transformation des images . . . . .	170
	Correction de la perspective d'une image . . . . .	173
	Déformation des images . . . . .	175
	Ajout de bordures aux images . . . . .	178
	Renversement et symétrie d'images . . . . .	179
	Combinaison de deux images . . . . .	179

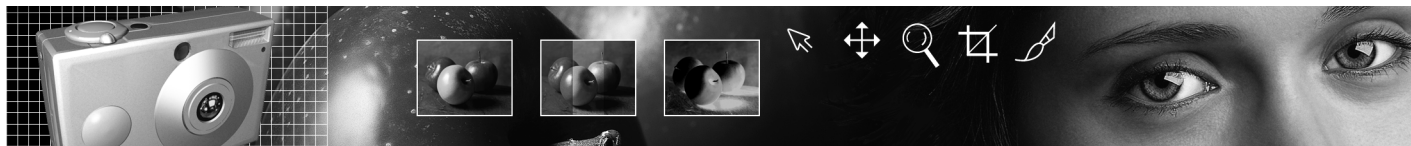


<b>Chapitre 7</b>	<b>Sélections dans les images</b>	<b>181</b>
	Utilisation des outils de sélection	182
	Commande Éditer la sélection	194
	Sélection standard et sélection flottante	195
	Réglage des bords d'une sélection	196
	Modification de la sélection	197
	Déplacement d'une sélection au sein d'une image	206
	Conversion d'une sélection en calque	207
	Création d'un motif personnalisé à partir d'une sélection	207
	Enregistrement et chargement d'une sélection	208
<b>Chapitre 8</b>	<b>Correction des couleurs et des teintes</b>	<b>213</b>
	Points essentiels à connaître avant d'effectuer des corrections	214
	Corrélation entre les corrections et la résolution des couleurs	215
	Réglage de l'équilibre des couleurs	216
	Réglage de la luminosité et du contraste	222
	Remplacement de couleurs	229
	Réduction ou suppression des couleurs	231
	Utilisation du graphique pour l'analyse des images	235
<b>Chapitre 9</b>	<b>Peinture</b>	<b>243</b>
	Utilisation des outils Pinceau et Aérographe	244
	Création de pointes de pinceau	246
	Définition des options du pinceau et de la peinture	248
	Déformation d'images	253
	Effacement	254
	Clonage des zones d'une image	258
	Retouche d'images	259
	Remplissage de zones avec des couleurs, des dégradés, des motifs ou des textures	261
	Remplacement des couleurs	263
	Application de peinture à l'aide des tubes à images	264

<b>Chapitre 10</b>	<b>Dessin et modification d'objets . . . . .</b>	<b>269</b>
	À propos des objets . . . . .	270
	Dessin d'objets . . . . .	271
	Création de formes . . . . .	276
	Création de styles de lignes personnalisés . . . . .	278
	Modification des propriétés des objets vectoriels . . . . .	280
	Alignement et agencement des objets vectoriels . . . . .	282
	Redimensionnement et modification de la forme des objets vectoriels . . . . .	287
	Modification des chemins et des contours . . . . .	289
	Ajout et fermeture de contours . . . . .	291
	Modification de nœuds . . . . .	296
<b>Chapitre 11</b>	<b>Utilisation des calques . . . . .</b>	<b>307</b>
	À propos des calques . . . . .	308
	Utilisation de la palette Calques . . . . .	314
	Ajout de nouveaux calques à des images . . . . .	317
	Modification des propriétés des calques . . . . .	320
	Modification des calques . . . . .	331
	Utilisation des calques de réglage . . . . .	336
<b>Chapitre 12</b>	<b>Utilisation des masques . . . . .</b>	<b>341</b>
	À propos des masques . . . . .	342
	Création de masques . . . . .	343
	Modification de masques . . . . .	349
	Enregistrement de masques . . . . .	352
	Chargement de masques . . . . .	354
	Suppression de masques . . . . .	357
<b>Chapitre 13</b>	<b>Utilisation de texte . . . . .</b>	<b>359</b>
	Création de texte . . . . .	360
	Mise en forme de texte . . . . .	362
	Déplacement de texte . . . . .	363
	Modification de texte . . . . .	364
	Modification de l'échelle et transformation de texte . . . . .	365
	Application d'effets à un texte . . . . .	366
	Création de texte utilisant les motifs d'une image . . . . .	366
	Création de texte sur le tracé du chemin d'un objet . . . . .	367
	Convertir le texte en courbes . . . . .	369

<b>Chapitre 14</b>	<b>Application des effets . . . . .</b>	<b>371</b>
	Sélection des effets . . . . .	372
	Ajout de bruit . . . . .	378
	Ajout de cadres . . . . .	379
	Combinaison mathématique de deux images . . . . .	380
	Création d'effets personnalisés . . . . .	382
<b>Chapitre 15</b>	<b>Utilisation des outils Web . . . . .</b>	<b>383</b>
	Envoi d'images par e-mail . . . . .	384
	Transfert d'images vers un service de partage de photos . . . . .	385
	Affichage de l'aperçu des images dans un navigateur Web . . . . .	387
	Images cliquables . . . . .	388
	Création d'images dynamiques . . . . .	394
	Fractionnement d'images . . . . .	395
	Enregistrement d'images pour le Web . . . . .	400
	Utilisation des filigranes numériques . . . . .	411
<b>Chapitre 16</b>	<b>Impression d'images . . . . .</b>	<b>417</b>
	Avant l'impression . . . . .	418
	Configuration de l'impression . . . . .	420
	Impression d'une image unique . . . . .	422
	Impression de plusieurs images sur une même page . . . . .	423
	Impression d'images à l'aide d'un modèle . . . . .	431
	Impression d'images à partir du Visualiseur . . . . .	434
	Impression des séparations CMJN des couleurs . . . . .	436
<b>Chapitre 17</b>	<b>Automatisation des tâches . . . . .</b>	<b>443</b>
	Notions élémentaires sur les scripts . . . . .	444
	Enregistrement et sauvegarde d'un script . . . . .	446
	Exécution d'un script sauvegardé . . . . .	447
	Arrêt ou annulation d'un script . . . . .	448
	À propos des BoundScripts . . . . .	448
	À propos du mode de protection des scripts . . . . .	449
	Modification des scripts . . . . .	451
	Utilisation et création d'options . . . . .	454
	Traitement groupé des fichiers . . . . .	456
	Attribution de nom groupée . . . . .	459

<b>Chapitre 18</b>	<b>Personnalisation de Paint Shop Pro . . . . .</b>	<b>461</b>
	Définition des préférences générales du programme . . . . .	462
	Réinitialisation des préférences de l'application . . . . .	470
	Utilisation d'espaces de travail personnalisés . . . . .	471
	Définition de l'emplacement des fichiers . . . . .	473
	Définition d'associations de formats de fichiers . . . . .	478
	Définition des préférences pour la sauvegarde automatique . . .	480
	Définition de préférences pour les formats de fichiers . . . . .	480
	Personnalisation des barres d'outils et des menus . . . . .	484
	Définition d'autres options d'affichage . . . . .	488
	Réglage des options d'affichage de l'écran . . . . .	492
	<b>Index . . . . .</b>	<b>495</b>



# CHAPITRE 1

## Démarrage

Jasc Paint Shop Pro 8 est le logiciel d'imagerie numérique de qualité professionnelle le plus complet et le plus simple à utiliser.

La puissance de ses outils inédits pour l'édition de photos et la conception graphique, automatiques et précis, alliée à un système d'apprentissage intégré, offre des résultats de qualité supérieure, en toute aisance. Paint Shop Pro est votre solution complète pour tirages papier et publication Web.

## Sommaire

Nouveautés dans la version 8 .....	2
Configuration système .....	8
Installation du logiciel .....	8
Apprentissage de Paint Shop Pro .....	9
Aide .....	10

## Nouveautés dans la version 8

La version 8 de Paint Shop Pro comporte de nombreuses fonctions plus puissantes, nouvelles ou améliorées, qui simplifient la retouche de photographies et l'édition d'images.

### Interface utilisateur améliorée

**Nouvelle interface** : Paint Shop Pro contient de nouvelles icônes et palettes, ainsi qu'un nouvel affichage des menus, pour une utilisation plus intuitive du logiciel.

**Palette Options améliorée** : la palette Options a été simplifiée ; elle est désormais plus intuitive et présente un ancrage libre.

**Palette Styles et textures améliorée** : anciennement intitulée Palette Couleur, la palette Styles et textures regroupe des commandes simples à utiliser pour la sélection des couleurs, des motifs, des dégradés et des textures.

**Barre d'outils améliorée** : les outils de la barre d'outils sont regroupés par catégories, organisées en menus déroulants.

**Palette Calques améliorée** : permet une gestion et un affichage améliorés des données de l'image.

### Outils d'apprentissage intégrés

**Fenêtre Apprentissage** : démarrez rapidement avec la nouvelle fenêtre Apprentissage, qui vous guide dans Paint Shop Pro. Essayez les nouveaux Guides rapides, qui expliquent comment exécuter les tâches les plus courantes et vous permettent de devenir rapidement autonome.

**Visite guidée** : familiarisez-vous avec Paint Shop Pro en suivant la nouvelle Visite guidée. Environ 50 rubriques illustrent les nombreux résultats que vous pouvez obtenir en utilisant Paint Shop Pro pour tous vos projets de photographies et de graphismes.

## De nouveaux outils pour des résultats professionnels

**Outil Gommage de l'arrière-plan** : utilisez le nouvel outil Gommage de l'arrière-plan pour sélectionner une zone colorée de l'image et la remplacer par une couleur transparente.

**Pinceau déformant** : créez des effets amusants ou spectaculaires en retouchant vos photos. Vous pouvez les étirer, les étendre, les tirer, les déformer ou les tordre pour créer des effets illimités.

**Outil Rectifier** : permet de rectifier les photos présentant des défauts d'alignement. Dessinez simplement une ligne horizontale ou verticale, en indiquant la direction dans laquelle rectifier l'image.

**Outil Déformation amélioré** : nouvelles poignées plus faciles à utiliser. Utilisez cet outil pour corriger l'échelle, étirer, rétrécir, déformer, faire pivoter les images et appliquer une perspective.

**Outils de peinture améliorés** : appréciez la qualité de retouche offerte par une plus grande précision et un mélange plus régulier des coups de pinceau.

**Pinceaux de retouche améliorés** : tous les pinceaux de retouche précédemment regroupés sous l'outil Retouche sont désormais des pinceaux distincts. Utilisez, par exemple, le pinceau éclaircissant pour éclaircir les images et faire ressortir les détails, le pinceau assombrissant pour assombrir des zones d'une image, ou le pinceau de saturation pour augmenter la saturation ou la réduire.

**Outil Recadrer amélioré** : choisissez parmi les tailles de recadrage prédéfinies, par exemple 4 x 6 pouces ou 8 x 10 pouces. Cet outil permet également de contrôler les proportions, afin d'obtenir plus facilement des dimensions de recadrage satisfaisantes.

**Sélections améliorées** : le nouveau mode Rechercher les contours fonctionne plus intelligemment. L'outil de Sélection au lasso recherche en effet automatiquement le contour d'un objet entre les points sur lesquels vous cliquez. Vous disposez également d'un large éventail de méthodes de modification des sélections, notamment la suppression de taches et de trous et l'application d'un effet de progressivité intérieure.

**Options versatiles de la tablette** : explorez votre créativité à l'aide des options supplémentaires des tablettes. Variez la couleur, la densité, l'opacité, la rotation, la taille et l'épaisseur des coups de pinceau en modifiant la pression, l'inclinaison, l'altitude et autres paramètres.

**Groupes de calques** : organisez la palette Calques en regroupant les calques, attribuez des paramètres (tels que l'opacité) à tous les calques d'un groupe, et appliquez les effets des calques de réglage et de masque uniquement aux calques du groupe (et non pas à tous les calques sous-jacents).

**Calques de masque** : les masques sont à présent des calques distincts, et non plus des attributs d'autres calques. Les calques de masque masquent toutes les données d'image qu'ils recouvrent, situées au même niveau.

## Nouveaux filtres et effets spéciaux

**Fonction Point noir et point blanc** : définissez la plage de tonalité globale des photos et faites ressortir les détails de l'image sans perdre d'informations.

**Correction de la distorsion de l'objectif** : corrigez rapidement les images présentant des distorsions concaves, convexes ou en œil de poisson.

**Bulles** : amusez-vous à créer des bulles transparentes réalistes, avec un contrôle total des reflets.

**Simili** : créez une représentation originale en demi-teintes d'une photo.

**Flou artistique** : créez vos propres photos « glamour ».

**Loupe** : grossissez une zone de l'image. L'effet simule l'application d'une loupe sur l'image et vous confère un contrôle total de l'éclairage, des reflets, des distorsions optiques et de l'intensité du grossissement.

**Distorsion de l'objectif** : simule de nombreux effets de distorsion, par exemple œil de poisson, distorsion convexe ou concave.

**Décalage** : définissez avec précision l'endroit auquel une image s'enroule lors de la création de motifs sans jointures.

**Mosaïque sans jointures** : créez des motifs et des images en mosaïque sans jointures, de qualité professionnelle.



## Partage d'images

**Impression de compositions améliorée** : utilisez les nombreux modèles d'impression de mise en page et de correspondance commerciale prédéfinis, notamment les cartes de visite 3 x 5 pouces et 4 x 6 pouces. Créez vos propres modèles et enregistrez-les, en vue de les réutiliser ou les partager.

**Davantage de types de fichiers** : Paint Shop Pro prend en charge un plus grand nombre de types de fichiers, tels que les nouveaux JPEG 2000 et PDF, ainsi que Wireless Bitmap (WBMP).

**Informations EXIF sur les photos** : affichez le détail des informations EXIF sur les photos provenant d'appareils numériques, telles que la date, l'heure, la résolution, le f-stop, l'ISO, etc. Ces informations sont conservées lors de l'enregistrement des images aux formats Paint Shop Pro (.PspImage), JPEG et TIFF.

**Prise en charge de Windows Image Architecture (WIA)** : simplifiez l'importation d'images à partir d'appareils numériques et de scanners, à l'aide de l'interface WIA (disponible uniquement sous Windows ME ou XP).

## Productivité automatisée

**Options** : créez et enregistrez des options personnalisées pour tous les filtres et les effets. Utilisez les options pour recréer un aspect spécifique ou partagez-les avec d'autres utilisateurs.

**Options de pinceaux** : utilisez les pinceaux pour produire, entre autres, des effets de crayon de couleur ou noir et de fusain, créatifs et réalistes. Choisissez parmi les nombreuses options artistiques et créez, enregistrez et partagez vos effets personnalisés.

**Scripts** : utilisez la nouvelle fonction de script pour répéter des commandes ou des étapes de l'image. Choisissez parmi les dizaines de scripts prédéfinis ou enregistrez vos propres successions de commandes pour les répéter ultérieurement ou les partager avec d'autres utilisateurs. Modifiez vos scripts à l'aide d'un éditeur de texte.

**Traitement groupé amélioré** : augmentez votre productivité et optimisez la puissance de traitement à l'aide du nouveau traitement séquentiel amélioré. Vous pouvez, entre autres, renommer des fichiers et appliquer un script à un groupe d'images dans un dossier.

**Nouvelles extensions de fichier** : les nouvelles extensions de fichiers de certains formats natifs de Paint Shop Pro permettent de les identifier plus facilement. Les fichiers d'images possèdent l'extension .PspImage, les fichiers de dégradés .PspGradient, les masques .PspMask, etc. Paint Shop Pro version 8 peut également lire les formats de fichiers des versions antérieures du logiciel.

## Personnalisation dynamique

**Personnalisation de l'interface utilisateur** : adaptez votre espace de travail à votre méthode de travail. Faites glisser les fonctions, les effets spéciaux, les filtres et les outils à l'emplacement qui vous convient dans l'interface. Créez une barre d'outils flottante ou ancrée pour y placez les commandes de menu et les outils fréquemment utilisés. Vous pouvez également créer vos propres raccourcis clavier et personnaliser les menus.

**Espaces de travail améliorés** : une fois l'interface configurée selon vos souhaits, enregistrez un - ou plusieurs espaces de travail. Cette option est particulièrement indiquée dans le cadre du partage d'un ordinateur. Chaque utilisateur dispose de son espace de travail personnalisé, qu'il charge instantanément, sans devoir réorganiser l'interface.

## Configuration système

Avant d'installer ce programme, vérifiez que la configuration de l'ordinateur est conforme ou supérieure aux recommandations suivantes :

- Windows® 98 / NT4 SP6a / 2000 / ME / XP
- Processeur Pentium® ou équivalent
- 128 Mo de mémoire RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Carte graphique 16 bits avec une résolution de 800 x 600
- Microsoft Internet Explorer 5.0 ou version ultérieure

## Installation du logiciel

Avant d'installer le logiciel, refermez tous les programmes ou applications exécutées sur l'ordinateur.

**Pour installer le logiciel :**

- 1 Insérez le CD Paint Shop Pro dans le lecteur de CD-ROM.  
Le programme d'installation démarre automatiquement.

**Remarque :** Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez deux fois sur l'icône Poste de travail, puis deux fois sur l'icône du CD-ROM. Lorsque la fenêtre du contenu du CD-ROM s'affiche, cliquez deux fois sur **Setup.exe**.

- 2 Suivez les instructions pour installer le programme.

## Apprentissage de Paint Shop Pro

L'apprentissage de Paint Shop Pro peut s'effectuer de différents outils : les Guides rapides, la Visite guidée ou l'Aide.

### Utilisation des Guides rapides pour l'apprentissage des tâches courantes

Les Guides rapides sont des modules d'apprentissage, qui vous guident pas à pas lors de nouveaux projets et tâches, en utilisant votre propre image. Vous pouvez exécuter chaque étape vous-même ou laisser le programme vous montrer où trouver les outils requis pour l'exécution de la tâche.

**Pour utiliser les Guides rapides :**

- 1 Choisissez **Affichage > Palettes > Apprentissage**, ou appuyez sur la touche **F10** pour afficher la fenêtre Apprentissage.
- 2 Cliquez sur l'intitulé d'un **guide rapide** pour afficher la rubrique sélectionnée.

### Visite guidée

La Visite guidée propose des films illustrant l'utilisation des nouveaux outils et fonctions en temps réel. Elle comporte également des liens vers le fichier d'aide et les Guides rapides.

**Pour afficher la Visite guidée :**

- 1 Sur le Bureau Windows, cliquez sur le bouton **Démarrer** et choisissez **Programmes**. Le menu des programmes s'affiche à droite.
- 2 Choisissez **Jasc Software - Jasc Paint Shop Pro** pour ouvrir Paint Shop Pro.
- 3 Choisissez **Aide > Visite guidée**.

Lorsque vous avez terminé la Visite guidée, cliquez sur **Commencer à utiliser Paint Shop Pro** pour revenir à la fenêtre principale du programme.

## Utilisation de l'Apprentissage de Jasc Software

L'Apprentissage de Jasc Software vous montre comment utiliser les fonctions de Paint Shop Pro pour retoucher vos photos, créer des effets étonnants et des graphismes sophistiqués. Les modules d'apprentissage de Jasc et d'autres fabricants vous assistent à chaque étape, de la restauration de photos anciennes à la création de texte métallisé.

Pour accéder à l'Apprentissage de Jasc Software, tapez l'adresse [www.jasc.com/learncenter.asp](http://www.jasc.com/learncenter.asp) dans votre navigateur. Vous pouvez également aller sur le site **Jasc.com**, cliquer sur l'onglet **Support** et sélectionner **Apprentissage**.

## Connexion à d'autres utilisateurs Paint Shop Pro

Des millions d'utilisateurs apprécient les services de Paint Shop Pro. Il existe de nombreuses communautés Paint Shop Pro indépendantes de Jasc, où les utilisateurs partagent des trucs et astuces, posent des questions sur Paint Shop Pro et y répondent. Il existe également des sites Web, des groupes d'information et des forums de discussion dédiés à Paint Shop Pro. Vous pouvez commencer vos recherches sur Internet avec les mots « Paint Shop Pro ».

Usenet, [comp.graphics.apps.paint-shop-pro](mailto:comp.graphics.apps.paint-shop-pro), est un groupe d'information, auquel vous pouvez accéder à l'aide de votre logiciel d'accès aux serveurs de forums préféré.

## Aide

Pour obtenir de l'aide sur le logiciel Paint Shop Pro, vous disposez des options suivantes : vous pouvez utiliser le système d'Aide, contacter le Support technique Jasc, consulter nos ressources Web ou lire le fichier LISEZMOI.html installé avec Paint Shop Pro, qui contient des informations de dernière minutes sur le logiciel.

### Utilisation de l'Aide

L'Aide de Paint Shop Pro et le présent guide de l'utilisateur sont complémentaires. Pour utiliser l'aide, choisissez **Aide > Sommaire et index**, ou appuyez sur la touche **F1**.

La plupart des boîtes de dialogue contiennent un bouton Aide sur lequel vous pouvez cliquer pour afficher l'aide contextuelle.

### Accès au support technique gratuit

Lorsque vous achetez Paint Shop Pro, vous bénéficiez automatiquement d'un accès gratuit au personnel du support technique de Jasc. Pour obtenir notre assistance, contactez-nous de l'une des façons suivantes :

Autres pays	Adresse ou numéro de téléphone
Recherchez les coordonnées de contact de votre pays sur le Web	<a href="http://www.jasc.com/world">www.jasc.com/world</a>
Adresse e-mail internationale	<a href="mailto:intl@jasc.com">intl@jasc.com</a>
Contactez le Service clientèle international par téléphone (Anglais uniquement)	+1- 952-930-9800 8h00 à 17h00 GMT-6:00, du lundi au vendredi
Envoyer un fax au Service clientèle international	+1- 952-930-9172

Aux États-Unis et au Canada	Adresse ou numéro de téléphone
Contacter le Support technique par téléphone	952-930-9171
Support technique sur le Web	www.jasc.com/custcare/support.asp
Envoyer un fax au Support technique	952-930-9172
Contacter le Service clientèle par téléphone	800-622-2793 8h00 à 17h00 CST, du lundi au vendredi
Aller sur le site Web de Jasc	www.jasc.com

## Utilisation des ressources Web

Le menu Aide de Paint Shop Pro permet d'accéder à plusieurs sites Web dédiés à des questions relatives au support technique. Choisissez **Aide > Jasc Software en ligne** et sélectionnez un des liens suivants.

**Site Web de Jasc Software** : visitez [www.jasc.com](http://www.jasc.com) pour consulter ou acheter les derniers produits Jasc, accéder à l'Apprentissage ou au Support technique et trouver les réponses à vos questions.

**Support technique** : accédez au Service clientèle Jasc pour chercher les réponses à vos questions dans notre Base de connaissances, soumettre des questions au Support technique ou nous faire part de vos impressions.

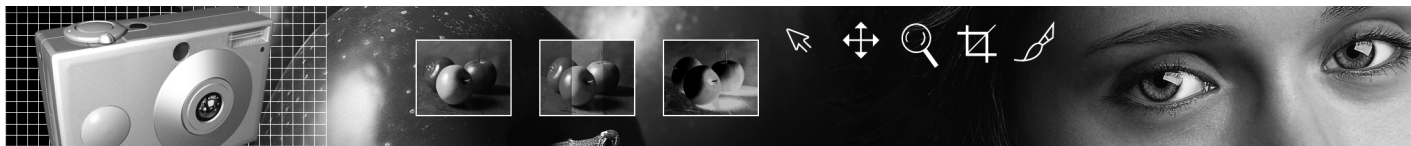
**Enregistrer le logiciel en ligne** : enregistrez votre copie de Paint Shop Pro en ligne.

**Rechercher une mise à jour** : allez sur le site Web [Jasc.com](http://www.jasc.com) pour consulter les mises à jour de Paint Shop Pro.

**Envoyer un e-mail au Support technique** : envoyez un courrier électronique au Support technique.







## CHAPITRE 2

# Présentation du programme

L'espace de travail Paint Shop Pro comporte des menus, des outils et des palettes que vous pouvez utiliser pour créer des images et les modifier. C'est dans cet espace de travail que vous réalisez vos peintures et dessins, ainsi que l'édition de photos.

## Sommaire

Lancement et fermeture de Paint Shop Pro . . . . .	14
Exploration de l'interface utilisateur . . . . .	14
Utilisation des barres d'outils et des palettes . . . . .	16
Affichage des images . . . . .	23
Affichage des informations sur l'image . . . . .	28
Utilisation des boîtes de dialogue . . . . .	29
Utilisation des touches de raccourci et de fonction . . . . .	33

## Lancement et fermeture de Paint Shop Pro

### Pour lancer Paint Shop Pro :

- Si vous avez placé l'icône Paint Shop Pro sur le bureau lors de l'installation, vous pouvez lancer le programme en cliquant deux fois sur son icône.
- Si l'icône Paint Shop Pro ne figure pas sur le bureau, lancez le programme en cliquant sur le bouton **Démarrer**, puis choisissez **Programmes > Jasc Software > Jasc Paint Shop Pro 8**.

Lors de la première utilisation de Paint Shop Pro, la boîte de dialogue Associations de formats de fichier s'affiche. Elle permet d'associer des formats de fichiers au programme, afin que l'ordinateur utilise toujours Paint Shop Pro pour ouvrir les fichiers dans ces formats. Vous pouvez changer les associations à tout moment en choisissant **Fichier > Préférences > Associations de formats de fichier**. Pour plus d'informations, consultez la section « Définition d'associations de formats de fichiers », page 478.

### Pour quitter Paint Shop Pro :

- Cliquez sur la case de fermeture, située dans l'angle supérieur droit de la fenêtre du programme.
- Cliquez sur l'icône Paint Shop Pro, située dans l'angle supérieur gauche de la barre de titre, puis choisissez **Fermer**.

**Remarque :** Paint Shop Pro affiche un message qui vous demande si vous souhaitez enregistrer vos images, le cas échéant, avant de fermer le programme.

## Exploration de l'interface utilisateur

La fenêtre principale de Paint Shop Pro s'affiche à l'ouverture du programme. Cette fenêtre représente votre zone travail. Elle contient les commandes et les outils utilisés pour créer, modifier, imprimer et exporter des images.

L'espace de travail Paint Shop Pro se compose des éléments suivants.

**Barre de menus :** affiche les commandes permettant d'effectuer différentes tâches. Les menus sont organisés par rubrique. Le menu Effets, par exemple, comporte des commandes permettant d'appliquer des effets aux images.

**Gain de temps avec l'enregistrement des espaces de travail**

Saviez-vous que vous pouvez enregistrer des espaces de travail complets et pas uniquement des images ? L'espace de travail comporte les images ouvertes, leur grossissement et leur position sur l'écran, ainsi que la position et les préférences des palettes, des barres d'outils, des boîtes de dialogue et des fenêtres.

Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation d'espaces de travail personnalisés », page 471.

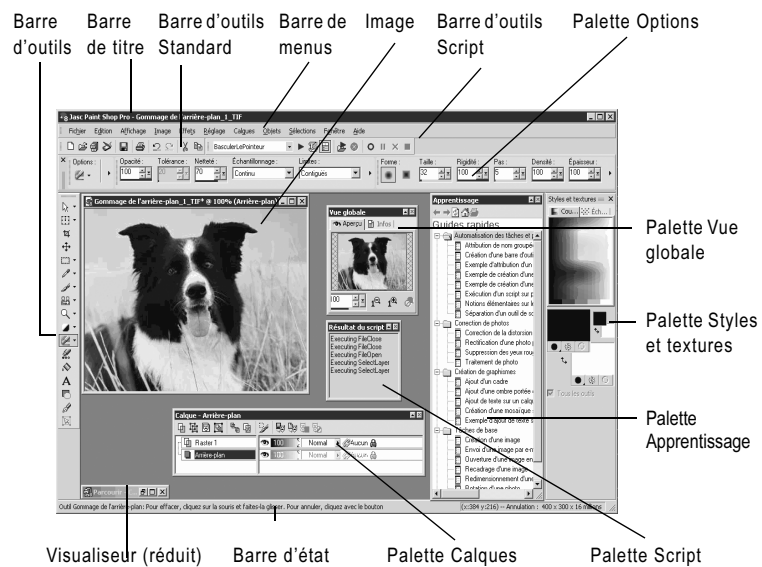
**Barres d'outils** : comportent des boutons correspondant aux commandes courantes. Consultez la section « Utilisation des barres d'outils », page 17.

**Palettes** : contiennent des informations et permettent de sélectionner des outils, de modifier des options, de gérer des calques, de sélectionner des couleurs et d'effectuer d'autres tâches d'édition. Consultez la section « Utilisation de palettes », page 18.

**Barre d'état** : affiche des informations sur la commande de menu ou l'outil sélectionné, ainsi que sur l'image, notamment ses dimensions et sa résolution. Consultez la section « Affichage des informations sur l'image », page 28.

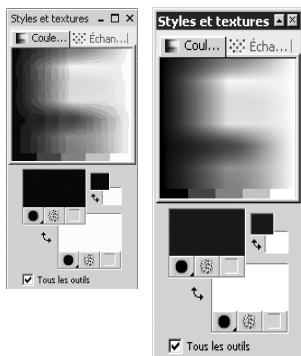
**Visualiseur** : affiche les vignettes des fichiers image. Dans le Visualiseur, vous pouvez ouvrir, supprimer ou copier un fichier et exécuter d'autres commandes relatives aux fichiers. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation du Visualiseur Paint Shop Pro », page 52.

**Fenêtre Impression d'une composition** : présente une page sur laquelle vous pouvez placer et redimensionner plusieurs images, puis les imprimer. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression de plusieurs images sur une même page », page 423.



## Utilisation des barres d'outils et des palettes

Palette Styles et textures  
ancrée et flottante




Vous pouvez déplacer et redimensionner les palettes et les barres d'outils, les ancrer et les rendre flottantes.

### Pour ancrer une barre d'outils ou une palette :

- Faites glisser sa barre de titre sur l'un des bords de l'espace de travail. La barre d'outils ou la palette s'accroche à l'endroit choisi.
- Cliquez deux fois sur sa barre de titre.

### Pour rendre une barre d'outils ou une palette flottante :

- Faites glisser la poignée  pour éloigner la barre d'outils ou la palette du bord de l'espace de travail.

**Remarque :** La taille et la position de la poignée dépendent de la taille de la palette et de sa position (horizontale ou verticale).

- Cliquez deux fois sur sa barre de titre.

### Pour déplacer une barre d'outils ou une palette flottante :

Faites glisser sa barre de titre sur une nouvelle position.

### Pour redimensionner une barre d'outils ou une palette :

Cliquez sur un côté ou sur un angle d'une barre d'outils ou d'une palette, puis faites-le glisser pour en modifier la taille.

### Pour afficher l'ensemble des barres d'outils et palettes :

Appuyez sur les touches **Ctrl + Maj +T**.

### Remarque

- Pour masquer une palette, cliquez sur la case de fermeture, située sur sa barre de titre.
- Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser la palette afin d'éviter son ancrage.

## Utilisation des barres d'outils

Les barres d'outils comportent des boutons servant à effectuer les tâches les plus courantes. Placez le curseur sur un bouton pour afficher une info-bulle indiquant son nom. La barre d'état affiche des informations supplémentaires sur la commande.

Affichez ou masquez les barres d'outils, ou disposez-les à votre convenance sur l'espace de travail. Ancrez une barre d'outils pour l'accrocher sur un bord de l'espace de travail, ou rendez-la flottante pour la placer à l'endroit qui vous convient.

Paint Shop Pro contient les barres d'outils suivantes.

**Barre d'outils Standard** : contient les commandes les plus courantes, telles que l'enregistrement d'images, l'annulation d'une commande et la coupe d'éléments. Lors du premier lancement du programme, Paint Shop Pro affiche automatiquement cette barre d'outils.

**Barre d'outils** : contient des outils permettant de recadrer, de peindre, de dessiner, d'entrer du texte et d'effectuer d'autres tâches liées à l'édition d'images. Consultez la section « Utilisation des outils », page 20.

**Barre d'outils Visualiseur** : contient des commandes permettant d'utiliser le Visualiseur Paint Shop Pro.

**Barre d'outils Effets** : contient des commandes permettant d'appliquer des effets aux images.

**Barre d'outils Photo** : contient des commandes permettant d'optimiser les photos.

**Barre d'outils Script** : contient des commandes permettant de créer et de lancer des scripts.

**Barre d'outils Web** : contient des commandes permettant de créer et d'enregistrer des images pour Internet.

**Pour exécuter la commande d'une barre d'outils :**

Cliquez sur le bouton de la commande. S'il est grisé, il n'est pas disponible.

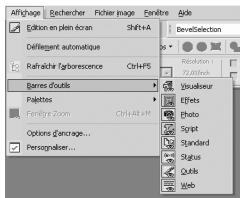
### Barre d'état

Elle affiche des informations sur la commande de menu ou l'outil sélectionné, ainsi que sur l'image, notamment ses dimensions et sa résolution, ainsi que la position du curseur. Pour plus d'informations, consultez la section « Affichage des informations sur l'image », page 28.

### Personnalisation des barres d'outils

Vous pouvez ajouter des boutons aux barres d'outils, ou en supprimer, et créer vos propres barres d'outils. Pour plus d'informations, consultez la section « Personnalisation des barres d'outils et des menus », page 484.

### Menu déroulant affichant des barres d'outils



### Pour afficher ou masquer une barre d'outils

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez **Affichage > Barres d'outils**, puis choisissez la barre d'outils dans le menu qui s'affiche.
- Cliquez sur une barre d'outils ou sur une palette avec le bouton droit de la souris, choisissez **Barres d'outils**, puis choisissez la barre d'outils dans le menu contextuel.

**Remarque :** Pour masquer une barre d'outils ou une palette, cliquez sur la case de fermeture de sa barre de titre.

## Utilisation de palettes

Utilisez les palettes pour choisir des outils et des options, sélectionner des couleurs et gérer des calques. Affichez ou masquez les palettes, ou disposez-les à votre convenance sur l'espace de travail. Ancrez une palette pour l'accrocher à un bord de l'espace de travail, ou rendez-la flottante pour la placer à l'endroit qui vous convient.

Paint Shop Pro contient les palettes suivantes.

**Palette Styles et textures :** permet de sélectionner des couleurs, des styles et des textures pour la peinture, le dessin, le remplissage et les retouches. Consultez la section « Palette Styles et textures », page 98.

**Palette Options :** permet de modifier les options de l'outil sélectionné. Consultez la section « Définition des options des outils », page 21.

**Palette Calques :** permet d'afficher, d'organiser et de modifier les calques d'une image. Consultez la section « À propos des calques », page 308.

**Palette Apprentissage :** permet d'afficher les didacticiels des tâches courantes. Consultez la section « Utilisation des Guides rapides pour l'apprentissage des tâches courantes », page 8.

**Palette Graphique :** affiche un graphique de la répartition des valeurs Rouge, Vert, Bleu, Niveaux de gris, Teinte, Saturation et Luminosité de l'image. Analysez la répartition des détails dans les zones d'ombre, les tons moyens et les hautes lumières afin de décider de la méthode de correction à appliquer. Consultez la section « Utilisation du graphique pour l'analyse des images », page 235.

**Palette Vue globale** : affiche une vignette de l'image active, ainsi que des informations la concernant. Consultez la section « Utilisation de la palette Vue globale », page 22.

**Palette Script** : affiche les actions effectuées et les résultats des scripts en cours. Consultez la section « À propos de la fenêtre Script », page 446.

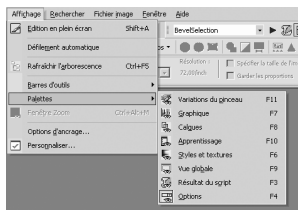
**Palette Variations du pinceau** : permet de définir des options supplémentaires du pinceau. Cette palette est très utile si vous avez une souris 4D ou une tablette pilotée par pression. Vous pouvez, par exemple, modifier l'opacité d'un coup de pinceau en exerçant une pression avec le stylet. Vous pouvez utiliser la souris pour certaines options.

#### Pour afficher ou masquer une palette

Effectuez l'une des opérations suivantes :



- Choisissez **Affichage > Palette**, puis choisissez la palette.
- Tapez le raccourci correspondant à la palette (indiqué à droite de son nom).
- Cliquez sur une palette avec le bouton droit de la souris et choisissez une commande dans le menu contextuel qui s'affiche.

Menu déroulant affichant les palettes



#### Pour définir les options d'enroulement de la palette

Sur une palette :

- Cliquez sur  pour que la palette s'enroule automatiquement.
- Cliquez sur  pour verrouiller la palette en position ouverte.

Palette Vue globale enroulée



Pour plus d'informations sur les préférences de verrouillage des palettes, consultez la section « Préférences pour les palettes », page 465.

#### Pour définir les préférences d'ancrage des palettes :

Choisissez **Fichier > Préférences > Générales**, puis cliquez sur l'onglet Palettes de la boîte de dialogue. Dans le pavé **Autoriser l'ancrage de la palette**, cochez les cases correspondant aux palettes que vous souhaitez ancrer automatiquement lorsque vous les faites glisser vers les bords de l'espace de travail.

Menu déroulant affichant des outils



### Pourquoi certains outils sont inactifs (grisés)

Certains outils fonctionnent uniquement sur des calques raster ou sur des calques vectoriels. Le pinceau et le pinceau de clonage, par exemple, fonctionnent uniquement sur des calques raster, tandis que l'outil Sélectionner des objets ne peut être utilisé que sur des calques vectoriels.

Pour plus d'informations sur les calques raster et vectoriels, consultez la section « À propos des calques », page 308.

### Remarque

Vous pouvez également accéder à l'onglet Palettes de la boîte de dialogue Préférences pour Paint Shop Pro 8 en cliquant sur une barre d'outils ou sur une palette avec le bouton droit de la souris, puis en choisissant **Options d'ancrage**, ou en choisissant **Affichage > Options d'ancrage**.

### Pour redimensionner une palette :

Cliquez sur un angle ou sur un bord et faites-le glisser, ou utilisez les cases de **réduction** et d'**agrandissement**, situées dans l'angle supérieur droit.

## Utilisation des outils

Utilisez les outils Paint Shop Pro pour recadrer, peindre, dessiner, ajouter du texte et effectuer d'autres tâches d'édition d'images. Pour sélectionner un outil, cliquez sur le bouton correspondant dans la barre d'outils. Un bouton d'outil accompagné d'une petite flèche comporte plusieurs outils. Cliquez sur la flèche vers le bas pour afficher un menu déroulant, puis choisissez un outil.

Pour afficher des informations sur un outil, placez le curseur sur le bouton correspondant. Une info-bulle indique le nom de l'outil et sa touche de raccourci ; la barre d'état affiche des conseils d'utilisation pour cet outil.

### Pour utiliser un outil :

- 1 Cliquez sur son bouton dans la barre d'outils. Pour les outils qui partagent une zone déroulante avec d'autres outils, cliquez sur la flèche vers le bas en regard de l'outil et sélectionnez-le.
- 2 Spécifiez les options à l'aide de la palette Options. Consultez la section « Définition des options des outils » ci-après.
- 3 Utilisez l'outil sur l'image.

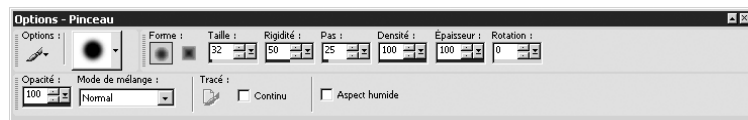
Pour plus d'informations sur le déplacement, le masquage et l'affichage de la barre d'outils, consultez la section « Utilisation des barres d'outils », page 17.



## Définition des options des outils

Après avoir sélectionné un outil sur la barre d'outils, vous pouvez définir ses options dans la palette Options, par exemple la taille et la forme du pinceau pour les outils de peinture, et l'épaisseur des traits pour les outils de dessin. Par défaut, la palette se trouve sous la barre d'outils standard. La palette affiche des options groupées en bandes, que vous pouvez réduire et déplacer dans la palette. Pour afficher une bande réduite, cliquez sur sa poignée ou sur la flèche vers la droite.

L'exemple ci-dessous représente une palette Options flottante pour l'outil Pinceau :



Définissez les options avant d'utiliser l'outil. Il n'est pas possible de modifier les paramètres de la palette Options pour les coups de pinceau ou les objets déjà créés.

Les éléments de la palette Options varient en fonction de l'outil actif, mais ils présentent néanmoins les caractéristiques communes suivantes.

**Options** : scripts enregistrant des paramètres spécifiques pour un outil. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation et création d'options », page 454.

**Bouton de la flèche vers le bas** :  affiche ou masque les options supplémentaires de l'outil.

Pour plus d'informations sur le déplacement, le masquage et l'affichage de la palette Options, consultez la section « Utilisation de palettes », page 18.

Palette Vue globale



## Utilisation de la palette Vue globale

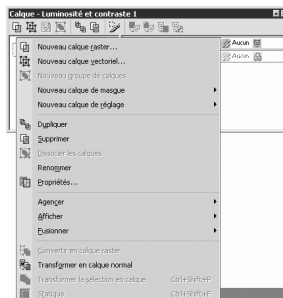
Affichez la palette Vue globale pour obtenir un aperçu de l'ensemble de l'image active ou pour afficher des informations sur cette image. La palette Vue globale affiche un rectangle sur la partie de l'image visible dans la fenêtre de l'image. Pour afficher d'autres zones de cette image, cliquez sur le rectangle et faites-le glisser.

La palette Vue globale comporte deux onglets.

**Aperçu** : affiche un aperçu de l'image. L'image est mise à jour lorsque vous effectuez une action. Les zones transparentes de l'image apparaissent en blanc.

**Infos** : affiche les informations relatives au statut de l'image, notamment la hauteur et la largeur, la résolution, la quantité de mémoire utilisée, la position du curseur, la rotation, etc.

Menu contextuel de la Palette Calques



## Utilisation des menus contextuels

Les menus contextuels permettent d'accéder rapidement aux commandes spécifiques à la sélection, à la palette ou à l'outil actif.

### Remarque

Pour obtenir la liste complète des menus contextuels, choisissez **Affichage > Personnaliser** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Personnaliser. Cliquez sur l'onglet **Menu**, puis choisissez un menu contextuel dans la liste déroulante **Sélectionner un menu contextuel**.

### Pour utiliser un menu contextuel :

- 1 Placez le curseur sur une image, une zone vide de la palette, un nom de calque dans la palette Calques, une vignette du Visualiseur ou une barre d'outils.
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel.
- 3 Choisissez une commande dans ce menu.

## Affichage des images

### Fenêtre d'image



La fenêtre d'image affiche votre image. Vous pouvez déplacer ou redimensionner la fenêtre de l'image ou ouvrir la même image dans plusieurs fenêtres d'image (pour, par exemple, examiner différents grossissements de l'image).

La barre de titre, située en haut de la fenêtre d'image, indique le nom du fichier et le pourcentage de grossissement. La présence d'un astérisque après le nom du fichier signifie que l'image a été modifiée depuis son dernier enregistrement.

Pour afficher une vignette de l'ensemble de l'image, ouvrez la palette Vue globale. Consultez la section « Utilisation de la palette Vue globale », page 22.

#### Pour déplacer une fenêtre d'image :

Cliquez sur la barre de titre et faites-la glisser pour déplacer l'image dans l'espace de travail.

#### Pour redimensionner une fenêtre d'image :

Cliquez sur un bord ou un angle de la fenêtre d'image et faites-la glisser à son nouvel emplacement.

Si l'image est plus grande que la fenêtre, utilisez les barres de défilement pour afficher une autre zone de l'image.

#### Remarque

Lorsque vous redimensionnez une fenêtre d'image, vous modifiez uniquement la fenêtre, et non l'image. Pour redimensionner l'image (l'agrandir ou la réduire), consultez la section « Redimensionnement des images », page 163.

### L'image contient-elle un filigrane ?

Si un filigrane est incorporé dans l'image, un symbole de copyright s'affiche en regard de son nom. Pour plus d'informations sur les filigranes, consultez la section « Utilisation des filigranes numériques », page 411.

### Gain de temps avec l'enregistrement des espaces de travail

Saviez-vous que vous pouvez enregistrer des espaces de travail complets et pas uniquement des images ? L'espace de travail comporte les images ouvertes, leur grossissement et leur position sur l'écran, ainsi que la position des palettes, des barres d'outils et des fenêtres.

Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation d'espaces de travail personnalisés », page 471.

### Pour ouvrir plusieurs vues de la même image :

Choisissez **Fenêtre > Nouvelle fenêtre**, ou appuyez sur les touches **Maj + W**.

La nouvelle fenêtre qui s'ouvre affiche une autre vue de l'image active. Si vous apportez des modifications dans l'une des fenêtres, l'autre fenêtre est mise à jour.

### Pour réorganiser plusieurs fenêtres

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez **Fenêtre > Cascade** pour afficher les fenêtres superposées les unes aux autres, de l'angle supérieur gauche à l'angle inférieur droit de l'espace de travail.
- Choisissez **Fenêtre > Mosaïque verticale** ou **Fenêtre > Mosaïque horizontale** pour afficher les fenêtres côte à côte, verticalement ou horizontalement. Les fenêtres sont redimensionnées pour tenir dans l'espace de travail.

### Pour fermer une fenêtre d'image

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour fermer une fenêtre active, choisissez **Fichier > Fermer**, ou cliquez sur la case de fermeture , située sur la barre de titre de l'image.
- Pour fermer toutes les fenêtres, choisissez **Fenêtre > Fermer tout**.  
Si vous n'avez pas enregistré certaines modifications des images, un message vous invite à enregistrer les fichiers.

### Pour afficher la liste de toutes les fenêtres ouvertes :


Choisissez **Fenêtre**. Toutes les fenêtres ouvertes figurent en bas du menu Fenêtre, dans l'ordre de leur dernier affichage.

## Navigation dans la zone d'affichage

Lorsqu'une image est trop grande pour tenir dans la fenêtre, des barres de défilement s'affichent en bas et à droite de l'image.

### Pour afficher une autre zone de l'image

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Main** , puis cliquez sur l'image pour la faire glisser.
- Cliquez sur la barre de défilement horizontale ou verticale et faites-la glisser.
- Appuyez sur les touches fléchées pour déplacer l'image d'une très petite distance.
- Affichez la palette Vue globale (choisissez **Affichage > Palettes > Vue globale**), puis faites glisser le rectangle d'aperçu à un nouvel emplacement.

### Pour adapter la taille de la fenêtre à celle de l'image :

Choisissez **Fenêtre > Ajuster la fenêtre à l'image**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + W**.

## Grossissement et réduction de la vue


Grossissez la vue d'une image (zoom avant) pour afficher et modifier les détails des images, ou réduisez la vue (zoom arrière) pour voir l'ensemble de l'image. La barre de titre de la fenêtre de l'image affiche le pourcentage de zoom.

*Zoom avant et arrière*



### Pour effectuer un zoom avant

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Effectuez un zoom en utilisant la molette (le cas échéant) de la souris pour effectuer rapidement un zoom avant ou arrière.
- Sur la barre d'outils, choisissez l'**outil Zoom**  (si nécessaire, cliquez sur la flèche vers le bas à côté de l'outil Main), puis cliquez sur la zone que vous souhaitez agrandir. La vue s'agrandit selon le pourcentage prédéfini pour chaque clic, le grossissement maximal étant de 5000%.


### Redimensionnement automatique

Par défaut, lorsque vous effectuez un zoom avant ou arrière, la fenêtre de l'image est automatiquement redimensionnée en fonction de la taille de l'image. Pour modifier ce paramètre de préférence, consultez la section « Préférences pour l'affichage », page 463.

- Choisissez l'**outil Zoom** ou l'**outil Main**, puis sélectionnez un pourcentage de zoom dans la palette Options, ou cliquez sur le bouton **Zoom avant x1** ou **Zoom avant x5**.
- Choisissez **Affichage > Zoom avant x1** pour agrandir la vue du pourcentage prédéfini suivant.
- Choisissez **Affichage > Zoom avant x5** pour agrandir la vue des cinq pourcentages prédéfinis suivants.

### Pour effectuer un zoom arrière

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sur la barre d'outils, sélectionnez l'**outil Zoom**  (si nécessaire, cliquez sur la flèche vers le bas à côté de l'outil Main), puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone que vous souhaitez réduire. La vue est réduite en fonction du pourcentage prédéfini pour chaque clic, la réduction maximale étant de 1%.
- Choisissez l'**outil Zoom** ou l'**outil Main**, puis sélectionnez un pourcentage de zoom dans la palette Options, ou cliquez sur le bouton **Zoom arrière x1** ou **Zoom arrière x5**.
- Choisissez **Affichage > Zoom arrière x1** pour réduire la vue du pourcentage prédéfini suivant.
- Choisissez **Affichage > Zoom arrière x5** pour réduire la vue des cinq pourcentages prédéfinis suivants.

### Pour agrandir une zone particulière :

- 1 Choisissez **Affichage > Fenêtre Zoom**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + Alt + M** pour afficher la fenêtre Zoom.
- 2 Cliquez et faites glisser le curseur sur la partie de l'image que vous souhaitez agrandir. La zone sélectionnée s'affiche au pourcentage le plus élevé pouvant tenir dans les limites de la fenêtre.

## Affichage de l'aperçu et édition à l'aide de la fonction Plein écran

*Affichage de l'aperçu en plein écran*



Utilisez la fonction Aperçu en plein écran pour obtenir l'aperçu d'une image sans afficher les menus, les barres d'outils et les palettes.

Utilisez la commande Édition en plein écran pour agrandir l'ensemble de l'espace de travail, afin de disposer de la plus grande zone possible pour l'affichage et l'édition des images. Les palettes et les barres d'outils sont visibles, mais les menus, la barre de titre Paint Shop Pro et la barre d'état sont masqués.

**Pour obtenir l'aperçu d'une image en plein écran :**

- 1 Choisissez **Affichage > Aperçu en plein écran**, ou appuyez sur **Ctrl + Maj + A**. L'espace de travail disparaît et l'image s'affiche à son grossissement en cours.
- 2 Pour retourner dans l'espace de travail Paint Shop Pro, appuyez sur n'importe quelle touche.

*Édition à l'aide de la fonction Plein écran*



**Pour effectuer des modifications à l'aide de la fonction Plein écran :**

- 1 Choisissez **Affichage > Édition en plein écran**, ou appuyez sur **Maj + A**. La barre de menus et la barre d'état disparaissent.  
Pour sélectionner une option dans un menu à l'aide de la fonction Plein écran, placez le curseur en haut de l'écran et cliquez. Les menus s'affichent lorsque vous déplacez la souris le long du haut de l'écran.
- 2 Pour afficher la fenêtre à sa taille précédente, appuyez sur **Maj + A**.

## Affichage des informations sur l'image

Lorsque vous manipulez une image, il est souvent utile d'afficher des informations pertinentes.

### Pour afficher des informations générales sur l'image :

- Observez la barre d'état (en bas de l'espace de travail Paint Shop Pro) pour voir la position du curseur, la hauteur et la largeur de l'image en pixels, ainsi que sa résolution.

(8, 6) -> (16, 24) = (8 x 18) [0.444] -- Image: 15 x 13 x 16 million

- Affichez l'onglet Infos de la palette Vue globale pour afficher des informations sur l'image. Choisissez **Affichage > Palettes > Vue globale**, puis cliquez sur l'onglet **Infos**. Les informations affichées dépendent de l'outil sélectionné.

### Pour afficher les informations sur les couleurs de l'image :

Choisissez **Image > Compter les couleurs de l'image** pour afficher le nombre de couleurs de l'image.

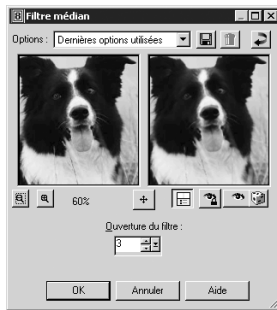
### Pour afficher des informations détaillées sur l'image :

- 1 Choisissez **Image > Informations sur l'image**, ou appuyez sur les touches **Maj + I**.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur l'onglet **Informations sur l'image** pour afficher le nom et le format du fichier, les dimensions de l'image, sa résolution, son nombre de couleurs, l'état de sa modification, le nombre de calques et de canaux Alpha, la quantité de RAM et l'espace disque utilisés par l'image, ainsi que ses sélections, ses masques, ses canaux Alpha et l'espace alloué aux annulations.
  - Cliquez sur l'onglet **Informations sur le créateur** pour afficher ou modifier le titre de l'image, le nom de l'auteur, le copyright, la description, la date de création et la date de modification.
  - Cliquez sur l'onglet **Informations EXIF** pour afficher des informations sur les images prises avec une caméra numérique. Dans le pavé **Section**, cochez les cases correspondant aux informations que vous souhaitez afficher : Périphérique d'entrée, Auteur, Date, Conditions de la prise de vues et GPS.



## Utilisation des boîtes de dialogue

### Boîte de dialogue Moyen



Les boîtes de dialogue sont des fenêtres qui s'ouvrent lorsque vous choisissez certaines commandes Paint Shop Pro. Utilisez-les pour sélectionner des options de commande et en obtenir un aperçu. Toutes les boîtes de dialogue mémorisent leur dernier emplacement à l'écran et s'ouvrent donc au même endroit.

La plupart des boîtes de dialogue possèdent les fonctions suivantes.

**Fenêtres d'aperçu** : effectuez un zoom et parcourez-les pour voir les images avant et après les modifications. Consultez la section « Utilisation des fenêtres d'aperçu », page 30.

**Options** : paramètres par défaut et options couramment utilisées, enregistrés sous forme de script. Consultez la section « Utilisation et création d'options », page 454.

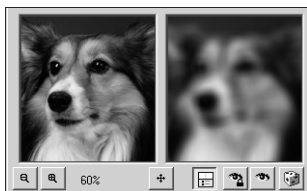
**Commandes de modification numériques** : commandes permettant de sélectionner une valeur. Consultez la section « Modification des valeurs numériques », page 31.

**Case de la couleur** : case sur laquelle vous pouvez cliquer pour sélectionner une couleur. Consultez la section « Utilisation des cases des couleurs », page 32.

**Bouton Paramètres aléatoires** : bouton sur lequel vous pouvez cliquer pour essayer les paramètres aléatoires de la boîte de dialogue. Consultez la section « Paramètres aléatoires », page 32.

**Poignée de redimensionnement** : poignée, située dans la partie inférieure droite de la boîte de dialogue, utilisée pour modifier sa taille. Consultez la section « Redimensionnement d'une boîte de dialogue », page 32.

### Fenêtres d'aperçu



### Redimensionnement de la boîte de dialogue

Vous pouvez redimensionner toute boîte de dialogue Paint Shop Pro contenant des fenêtres d'aperçu, en cliquant sur un de ses angles pour le faire glisser. Agrandissez une boîte de dialogue si vous voulez que les fenêtres d'aperçu soient suffisamment grandes pour examiner en détail les modifications. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la barre de titre de la boîte de dialogue pour l'agrandir.

### Remarques relatives au défilement dans la fenêtre d'aperçu gauche

Dans certaines boîtes de dialogue, la fenêtre d'aperçu gauche est utilisée pour effectuer des sélections (par exemple la sélection d'un œil rouge dans la boîte de dialogue Suppression des yeux rouges). Dans ce type de boîte de dialogue, le curseur ne se transforme pas en main lorsqu'il se trouve dans la fenêtre d'aperçu gauche. Utilisez la fenêtre d'aperçu droite pour le défilement.

## Utilisation des fenêtres d'aperçu

La plupart des boîtes de dialogue permettant de corriger les images, d'appliquer les effets ou de modifier les sélections, possèdent deux fenêtres d'aperçu qui affichent l'image avant et après l'application de modifications. Utilisez les commandes de la fenêtre pour effectuer un zoom avant ou arrière sur l'aperçu, ou pour examiner les changements appliqués à l'image.

Vous pouvez afficher ou masquer les fenêtres d'aperçu. Lorsque vous masquez les aperçus, utilisez la fenêtre d'image principale pour vérifier les modifications.

### Pour afficher ou masquer les fenêtres d'aperçu :

Cliquez sur le bouton **Afficher/masquer les aperçus**

### Pour effectuer un zoom sur l'aperçu de l'image :

Cliquez sur le bouton **Zoom avant** ou **Zoom arrière** .

Le pourcentage de zoom est affiché en regard des boutons Zoom.

### Pour faire défiler l'image

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Placez le curseur sur l'une des fenêtres d'aperçu (le curseur se transforme en main), puis cliquez sur l'image et faites-la glisser.
- Cliquez sur le bouton **Naviguer** , puis centrez le rectangle de sélection sur la partie de l'image que vous souhaitez afficher.

### Pour vérifier les changements dans la fenêtre d'image principale :

Cliquez sur le bouton **Vérifier** . Tous les paramètres de la boîte de dialogue sont appliqués à la fenêtre d'image principale. Chaque fois que vous modifiez un paramètre, cliquez sur le bouton Vérifier pour afficher les changements dans la fenêtre d'image principale.

### Pour définir la vérification automatique :

Cliquez sur le bouton **Vérification auto** .

Chaque fois qu'un paramètre est modifié, Paint Shop Pro applique automatiquement l'ensemble des paramètres de la boîte de dialogue à la fenêtre d'image principale.

## Utilisation d'options

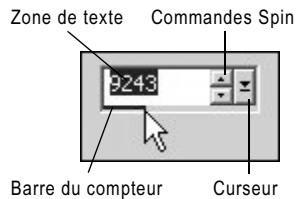
### Options d'une boîte de dialogue



Les options sont des paramètres enregistrés, ou scripts, que vous pouvez utiliser pour apporter des modifications rapides aux images. Utilisez les options fournies avec Paint Shop Pro ou créez les vôtres. Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation d'options, consultez la section « Utilisation et création d'options », page 454.

## Modification des valeurs numériques

### Commandes de modification numériques



Pour modifier les nombres dans les boîtes de dialogue Paint Shop Pro, utilisez les commandes de modification numérique Jasc, qui facilitent la modification des valeurs numériques et des paramètres.

### Pour modifier les nombres

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour entrer une valeur spécifique, cliquez sur la zone de texte, utilisez la touche Suppression ou Retour arrière pour supprimer le nombre, puis tapez une nouvelle valeur. Vous pouvez également cliquer deux fois sur le nombre pour le mettre en surbrillance, puis taper une nouvelle valeur.

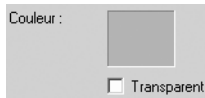
**Remarque :** Si vous tapez une valeur située en dehors des limites acceptées par la commande, la zone de texte devient rouge.

- Pour augmenter ou diminuer la valeur d'un incrément, cliquez sur la flèche vers le haut ou vers le bas des commandes Spin.
- Pour choisir une valeur approximative, cliquez une fois sur la barre du compteur, à l'emplacement souhaité.
- Pour choisir un paramètre parmi ceux proposés, cliquez sur la barre du compteur ou sur le curseur et maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser pour sélectionner le paramètre de votre choix, puis relâchez le bouton de la souris.

### Utilisation des curseurs pour la sélection de valeurs



Case de la couleur de la boîte de dialogue Nouvelle image



## Utilisation des cases des couleurs

Dans certaines boîtes de dialogue, une case indique la couleur sélectionnée. Lorsque vous placez le curseur sur cette case, il se transforme en pipette et affiche les valeurs RVB de la couleur correspondante. Cliquez sur la case de la couleur pour sélectionner une autre couleur :

- Cliquez sur la case de la couleur pour sélectionner une couleur dans la boîte de dialogue Couleur.
- Cliquez sur la case avec le bouton droit de la souris pour sélectionner une couleur parmi les couleurs récemment utilisées.

Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection des couleurs », page 102.


## Paramètres aléatoires

La plupart des boîtes de dialogue d'effets et de corrections possèdent un bouton Paramètres aléatoires. Cliquez sur ce bouton pour remplacer tous les paramètres de la boîte de dialogue par des valeurs aléatoires. Pour essayer différents paramètres, cliquez plusieurs fois sur le bouton.

**Pour rendre des paramètres aléatoires dans une boîte de dialogue :**

Cliquez sur le bouton **Paramètres aléatoires** .

## Redimensionnement d'une boîte de dialogue

Chaque boîte de dialogue comporte une poignée de redimensionnement , située dans l'angle inférieur droit. Cliquez sur cette poignée et faites-la glisser pour redimensionner la boîte de dialogue.

## Utilisation des touches de raccourci et de fonction

Pour travailler plus rapidement et aisément dans Paint Shop Pro, mémorisez les touches de raccourci et de fonction utilisées pour les tâches les plus courantes. L'utilisation de combinaisons de touches, telles que **Ctrl + Z** (Annuler) et **Ctrl + C** (Copier) devient un réflexe et peut s'avérer plus rapide que l'utilisation de la souris.

Voici comment utiliser les touches de raccourci et de fonction dans Paint Shop Pro :

### Personnalisation des touches de raccourci

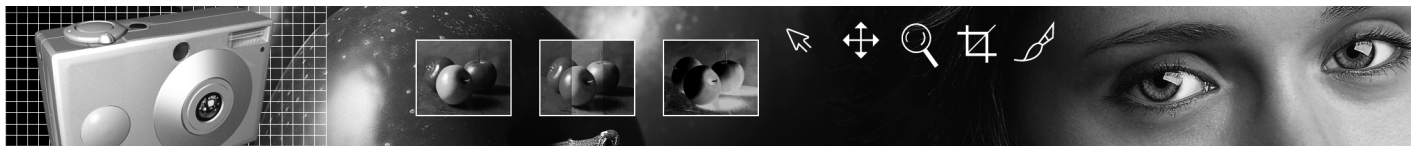
Si les raccourcis attribués aux touches de fonction ne vous conviennent pas, vous pouvez les personnaliser. Consultez la section « Attribution de touches de raccourci », page 488.

Pour afficher l'ensemble des touches auxquelles des fonctions ou raccourcis sont attribués, choisissez **Aide > Raccourcis clavier**.

- Vous pouvez utiliser les touches de raccourci pour exécuter les commandes des menus, afficher les palettes, éditer les nœuds sur les objets vectoriels et exécuter les commandes du Visualiseur. Dans les menus, toutes les commandes sont affichées avec les touches de raccourci correspondantes. Les touches de raccourci des palettes figurent dans le menu Affichage > Palettes.
- Utilisez les touches de raccourci pour sélectionner les outils. Placez le curseur sur un outil pour afficher une info-bulle indiquant sa touche de raccourci entre parenthèses.
- Utilisez les touches de fonction pour afficher un menu en appuyant sur **Alt** et sur la lettre soulignée du nom de menu (appuyez, par exemple, sur **Alt + F** pour accéder au menu Fichier). Appuyez ensuite sur la lettre soulignée d'une commande, ou parcourez les menus en utilisant des touches fléchées. Appuyez sur **Echap** pour retourner à l'image sans exécuter de commande.

Pour afficher l'ensemble des touches de raccourci par défaut, choisissez **Aide > Raccourcis clavier**.





## CHAPITRE 3

# Acquisition d'images dans Paint Shop Pro

Vous pouvez acquérir des images dans Paint Shop Pro de différentes façons : vous pouvez importer des images (d'un appareil photos numérique, d'un lecteur de carte ou d'un scanner), capturer des images à partir de l'écran de l'ordinateur, dupliquer une image ou un calque existant, ou créer une image raster ou vectorielle.

## Sommaire

Ouverture d'images existantes . . . . .	38
Création d'images . . . . .	40
Importation d'images à partir d'appareils photos numériques et de scanners . . . . .	49
Capture d'images à partir d'un écran d'ordinateur . . . . .	52
Utilisation du Visualiseur Paint Shop Pro . . . . .	54
Enregistrement de fichiers image . . . . .	61

## Ouverture d'images existantes


Vous pouvez ouvrir des images dans divers formats. La liste des formats compatibles avec Paint Shop Pro s'affiche dans la boîte de dialogue Ouvrir.

Vous pouvez sélectionner les formats affichés comme ouvrables par Paint Shop Pro. Consultez la section « Définition d'associations de formats de fichiers », page 478.

Vous pouvez ouvrir un fichier à partir de la boîte de dialogue Ouvrir ou du Visualiseur, ou en choisissant un fichier récemment utilisé dans le menu Fichier > Fichiers récents. La boîte de dialogue Ouvrir permet d'afficher un aperçu du fichier image sélectionné.

Le Visualiseur permet d'afficher un aperçu de tous les fichiers image d'un dossier. Lorsque vous ouvrez un fichier à partir du Visualiseur, ce dernier reste ouvert jusqu'à ce que vous le refermiez.

### Pour ouvrir un fichier image à l'aide de la boîte de dialogue Ouvrir :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Fichier > Ouvrir**.
  - Cliquez sur le bouton **Ouvrir** .
  - Appuyez sur **Ctrl + O**.
- 2 Dans la liste déroulante **Regarder dans**, sélectionnez le dossier du fichier concerné.
- 3 Cliquez sur le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir. Pour sélectionner plusieurs fichiers, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur le nom de chaque fichier.
- 4 Pour afficher des informations sur une image ou son aperçu, choisissez l'une des options suivantes :
 

**Détails** Cliquez sur ce bouton pour afficher une fenêtre contextuelle contenant des informations sur l'image sélectionnée. Cliquez sur **OK** pour refermer cette fenêtre.

**Afficher l'aperçu** Activez cette option pour afficher l'image sélectionnée dans la zone d'aperçu. Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers, aucun aperçu ne s'affiche. Utilisez la fenêtre du Visualiseur à la place.
- 5 Cliquez sur **Ouvrir**.


### Ouverture et visualisation

Lors de l'ouverture d'un fichier à partir de la boîte de dialogue Ouvrir, vous pouvez souhaiter afficher un aperçu de tous les fichiers d'un dossier. Cliquez sur le bouton Parcourir pour ouvrir le Visualiseur.



**Pour ouvrir un fichier image à l'aide du Visualiseur :**

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez **Fichier > Parcourir**.
- Cliquez sur le bouton **Parcourir** .
- Appuyez sur **Ctrl + B**.

La fenêtre du Visualiseur s'affiche. Remarquez que le menu principal affiche les commandes spécifiques à cette fenêtre. Le menu Parcourir reste actif jusqu'à ce que vous ouvriez un fichier ou cliquiez sur une image ouverte.

2 Dans le volet gauche du Visualiseur, sélectionnez le dossier contenant le fichier que vous souhaitez ouvrir. Le volet droit affiche les vignettes des fichiers image qui se trouvent dans le dossier sélectionné.

3 Pour sélectionner des fichiers, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur une vignette.
- Pour sélectionner plusieurs fichiers, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur chaque fichier.
- Pour sélectionner une séquence de fichiers, cliquez sur le premier fichier, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur le dernier fichier.

**Remarque :** pour annuler la sélection d'un fichier, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur la vignette correspondante.

4 Pour ouvrir les fichiers sélectionnés, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si un seul fichier est sélectionné, cliquez deux fois sur sa vignette. Si plusieurs fichiers sont sélectionnés, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez deux fois sur une vignette.
- Sélectionnez le ou les fichiers, puis faites-les glisser dans un emplacement vide de l'espace de travail.
- Appuyez sur **Entrée**.
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Ouvrir** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- Choisissez **Fichier image > Ouvrir**.

Lorsque les fichiers sont ouverts, vous pouvez refermer la fenêtre du Visualiseur en cliquant sur son bouton de fermeture, ou laisser cette fenêtre ouverte dans l'espace de travail.

**Exploration du Visualiseur**

Pour plus d'informations sur l'utilisation du Visualiseur, consultez la section « Utilisation du Visualiseur Paint Shop Pro », page 52.

**Pour ouvrir un fichier récemment utilisé :**

Choisissez **Fichier > Fichiers récents**, puis choisissez le nom du fichier que vous souhaitez ouvrir.

Par défaut, le menu Fichiers récents répertorie quatre fichiers récemment utilisés. Il peut afficher jusqu'à 10 fichiers. Pour plus d'informations, consultez la section « Préférences diverses », page 469.

## Création d'images

### À propos des graphismes raster et vectoriels

Il existe deux types de graphismes informatiques : les graphismes raster (également appelés bitmap) et les graphismes vectoriels. Avec Paint Shop Pro, vous pouvez créer ces deux types de graphismes. Vous pouvez également créer une image comportant à la fois des calques raster et des calques vectoriels. Il est important de comprendre la différence entre ces deux types de données.

#### Images raster

Les images raster sont composées d'éléments, appelés pixels, organisés dans une grille. Chaque pixel est doté d'un emplacement et d'une couleur spécifiques. Si vous effectuez un zoom sur les données raster, vous pouvez apercevoir les pixels sous forme de carrés de couleur.

Les objets des images raster sont définis par leurs pixels. Dans l'image d'une maison, par exemple, la porte d'entrée est constituée d'une mosaïque de pixels à certains emplacements de l'image. Dans les images bitmap, vous modifiez les pixels plutôt que les objets ou les formes.

Les images raster peuvent afficher des variations tonales et chromatiques subtiles. Elles sont par conséquent utilisées principalement pour les photos et les images artistiques numériques. Les images raster contenant un nombre fixe de pixels, lorsque vous agrandissez l'image, vous agrandissez l'affichage de ces pixels. Les images raster risquent par conséquent de présenter des bords irréguliers lorsque vous les agrandissez à l'écran ou que vous les imprimez à un taux d'agrandissement élevé.

## Graphismes vectoriels

Les images ou graphismes vectoriels utilisent des caractéristiques géométriques (lignes, courbes et leurs emplacements) pour définir des objets. Dans l'image d'une maison, par exemple, la porte d'entrée est constituée d'un rectangle d'une certaine largeur et d'une certaine hauteur, rempli d'une certaine couleur et situé à un emplacement donné. Dans les images vectorielles, vous modifiez les objets ou les formes plutôt que les pixels.

Les graphismes vectoriels conservent leur clarté et leur niveau de détail, quelle soit leur l'échelle ou leur résolution d'impression. Ils sont parfaits pour les dessins techniques et les logos d'entreprise.

## Choix entre les graphismes raster et vectoriels

Dans Paint Shop Pro, vous créez et modifiez les données raster et vectorielles sur des calques distincts. Certains outils permettent de créer des données raster (coups de pinceau avec l'outil Peindre, par exemple) et d'autres (Texte et Formes, par exemple) permettent de choisir entre la création de données raster ou vectorielles.

Il est généralement conseillé d'utiliser des objets vectoriels si vous devez les modifier en tant qu'objets distincts des autres éléments d'une image. Si, par exemple, vous ajoutez une étoile dans une image, il est possible que vous souhaitiez modifier sa taille, sa couleur ou son emplacement. Ceci sera plus facile si l'étoile est un objet vectoriel. Vous pouvez créer des données raster sur des calques différents afin de pouvoir facilement les modifier ou les déplacer.

Pour utiliser avec un objet vectoriel des outils ou des commandes qui ne fonctionnent qu'avec des données raster (outils de peinture ou commandes d'effets, par exemple), vous pouvez créer une sélection raster de l'objet. Collez ensuite la sélection sur un nouveau calque raster.

## À propos de la taille, de la résolution et du nombre de couleurs des images

Avant de créer une image, pensez à l'utilisation que vous souhaitez en faire. L'image sera-t-elle affichée sur un site Web, envoyée comme pièce jointe à un courrier électronique ou imprimée ? L'utilisation que vous comptez faire de l'image détermine sa taille, sa résolution et son nombre de couleurs. Ces trois éléments ont également une incidence sur la taille du fichier de l'image.

**Taille de l'image** : dimensions physiques de l'image. Dans Paint Shop Pro, vous définissez la hauteur et la largeur de l'image en pixels, pouces ou centimètres.

- Dans le cas des images que vous souhaitez imprimer à des dimensions particulières, utilisez les pouces ou les centimètres. En utilisant les dimensions finales de l'image, vous pouvez produire une image qui correspondra au format de la page.
- Dans le cas d'images imprimées que vous allez importer dans une autre application logicielle (un programme de traitement de texte, par exemple) et redimensionner, utilisez l'unité la plus pratique pour vous.
- Dans le cas d'images destinées à un affichage à l'écran, utilisez les pixels.

Vous pouvez redimensionner une image que vous avez créée, mais ceci risque d'entraîner la perte de certaines données. Pour plus d'informations, consultez la section « Redimensionnement des images », page 163.

**Résolution de l'image** : nombre de pixels par pouce ou par centimètre dans les images. Il est important de sélectionner une résolution correcte. Une résolution trop faible provoque la création de pixels de grande taille, ce qui se traduit par une sortie de qualité grossière. Une résolution trop élevée augmente la quantité de mémoire requise par l'image, sans augmentation proportionnelle de la qualité de l'image.

Résolutions typiques :

- Pour les images destinées à un affichage Web, utilisez une résolution de 72 pixels par pouce.
- Pour les images destinées à être imprimées sur une imprimante haute qualité, réglez leur résolution sur une valeur située entre la moitié et le quart de celle de l'imprimante. Pour une imprimante laser d'une résolution de 600 points par pouce, par exemple, utilisez une résolution d'image située entre 150 et 300 pixels par pouce.

**Nombre de couleurs** : nombre de couleurs pouvant être affichées par un pixel. Les informations chromatiques de chaque pixel sont stockées dans un certain nombre de bits (de 1 à 24 bits). Dans une image 1 bit, chaque pixel peut afficher uniquement une de deux (noir ou blanc). Dans une image 24 bits, chaque pixel peut afficher une couleur parmi 16 millions. Les images comprenant 16 millions de couleurs sont de meilleure qualité, car elles contiennent le plus grand nombre de couleurs, mais leur stockage et leur édition nécessitent davantage de mémoire. Tous les écrans d'ordinateur n'affichant pas 16 millions de couleurs, certains formats de fichiers limitent le nombre de couleurs prises en charge. Les images GIF, format utilisé pour le Web, par exemple, contiennent jusqu'à 256 couleurs (résolution de 8 bits).

La plupart des effets et des corrections fonctionnent uniquement avec des images de 16 millions de couleurs. Il est par conséquent préférable de créer la plupart des images en 16 millions de couleurs. Lorsque vous avez terminé de travailler sur une image, vous pouvez réduire son nombre de couleurs et l'enregistrer sous un autre format.

Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation de la résolution des couleurs », page 130.


## Création d'une image

Vous pouvez créer une image à partir d'une image vierge ou à partir d'une autre image, utilisée comme point de départ.

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'images comme points de départ, consultez la section « Création d'images à partir d'images existantes », page 44.

Lorsque vous créez une image vierge, vous sélectionnez la taille et la résolution de l'image, le nombre de couleurs, ainsi que la couleur, le style et la texture de l'arrière-plan. Il est important de choisir une taille et une résolution adaptées au type et à la qualité de sortie souhaités. Pour plus d'informations, consultez la section « À propos de la taille, de la résolution et du nombre de couleurs des images », page 40.

### Pour créer une image :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes pour ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle image :
  - Choisissez **Fichier > Nouveau**.
  - Appuyez sur **Ctrl + N**.
  - Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Nouvelle image** .
- 2 Choisissez les dimensions de l'image :
  - Pour sélectionner une taille prédéfinie, choisissez un format d'impression (tel que 21 x 29,7 ou lettre) ou une taille d'écran (telle que 640 x 480 pixels) standard dans la liste déroulante **Options**. La liste Options affiche par défaut l'option **Dernières options utilisées**, qui spécifie les paramètres utilisés lors la dernière création d'image.
  - Pour créer une image à l'aide de dimensions particulières, définissez les options suivantes dans le pavé **Dimensions de l'image** :

**Unités** : unités utilisées pour les dimensions (pixels, pouces ou centimètres).

**Largeur** : largeur de la nouvelle image.

**Hauteur** : hauteur de la nouvelle image.

**Résolution** : résolution de la nouvelle image. Spécifiez les unités de la résolution (pixels/pouce ou pixels/cm) dans la liste déroulante.

- 3 Dans le pavé **Caractéristiques de l'image**, sélectionnez l'une des options suivantes :

**Arrière-plan raster** ou **Arrière-plan vectoriel** : type du calque situé en bas de la pile : raster ou vectoriel. Choisissez un arrière-plan raster pour la plupart des applications photographiques. Choisissez un calque vectoriel si vous créez des graphismes vectoriels.

**Nombre de couleurs** : nombre de couleurs, ou nombre de bits par pixel, dans l'image. Pour plus d'informations sur le nombre de couleurs, consultez la section « À propos de la taille, de la résolution et du nombre de couleurs des images », page 40.

**Arrière-plan** : couleur ou style et texture de l'arrière plan.

- Pour les images **raster**, cliquez sur la case de la couleur d'effectuer une sélection dans la boîte de dialogue Styles et textures (pour les images en 16 millions de couleurs) ou dans la palette de l'image (pour les autres types d'images). Pour choisir un arrière-plan transparent (images en niveaux de gris et en 16 millions de couleurs uniquement), activez l'option **Transparent**. Pour plus d'informations sur le choix des couleurs ou des styles et textures, consultez la section « Palette Styles et textures », page 98.
- Pour les images **vectorielles**, il suffit de choisir le nombre de couleurs, car ces images sont créées avec un calque vectoriel transparent.

**Remarque** : le champ **Mémoire requise** indique la quantité de mémoire requise par l'image. Votre ordinateur doit disposer d'au moins deux à trois fois cette quantité de RAM. Pour réduire la quantité de mémoire requise, réduisez la résolution ou les dimensions de l'image.

- 4 Cliquez sur **OK**. La nouvelle image s'ouvre dans l'espace de travail.

## Création d'images à partir d'images existantes

Vous pouvez utiliser une copie d'une image existante ou un calque pour créer une image. Vous pouvez également créer une image en utilisant n'importe quelles données graphiques copiées dans le Presse-papiers Windows à partir de Paint Shop Pro.

### Pour dupliquer l'intégralité d'une image :

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez dupliquer.
- 2 Choisissez **Fenêtre > Dupliquer**, ou appuyez sur **Maj + D**.  
Une nouvelle fenêtre, contenant l'image, s'ouvre dans l'espace de travail.

### Pour créer une image à partir du calque d'une autre image :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque que vous souhaitez copier.
- 2 Choisissez **Édition > Copier**.  
**Remarque** : si vous utilisez la commande Couper ou Copier, la sélection ou le calque actif est placé dans le Presse-papiers.
- 3 Choisissez **Édition > Coller > Comme nouvelle image**.  
Une nouvelle fenêtre d'image s'ouvre dans l'espace de travail.  
Le calque que vous avez copié constitue désormais l'arrière-plan de la nouvelle image.

### Pour créer une image à partir d'une image composée de plusieurs calques :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur un calque.
- 2 Choisissez **Édition > Copier avec fusion**.  
**Remarque** : tous les calques sont fusionnés en un seul calque qui est placé dans le Presse-papiers.
- 3 Choisissez **Édition > Coller > Comme nouvelle image**.  
Une nouvelle fenêtre d'image s'ouvre dans l'espace de travail.  
La nouvelle image contient tous les calques fusionnés en un seul calque raster.



**Pour créer une image à partir des données du Presse-papiers :**

- 1 Coupez ou copiez une sélection ou un calque d'une image, ou un élément d'un autre programme.
- 2 Choisissez **Édition > Coller > Comme nouvelle image**.  
Les données du Presse-papiers sont collées en tant que nouvelle image. Si cette commande est grisée, les données que vous avez copiées dans le Presse-papiers ne peuvent pas être collées en tant qu'image Paint Shop Pro.

**Remarque :** il est possible qu'une boîte de dialogue s'affiche pour demander des informations supplémentaires, telles que la largeur et la hauteur de la nouvelle fenêtre d'image. Vous pouvez modifier vos préférences pour que Paint Shop Pro ne vous demande ni dimensions, ni d'options lorsque vous tentez d'effectuer un collage. Consultez la section « Définition de préférences pour les formats de fichiers », page 480.

## Importation d'images à partir d'appareils photos numériques et de scanners

### Exécution du logiciel de numérisation

Vous pouvez exécuter le logiciel de numérisation non seulement à partir Paint Shop Pro, mais également à partir du menu Démarrer de Windows. Vous devez alors exécuter Paint Shop Pro après la numérisation.

Paint Shop Pro permet d'accéder aux images contenues dans votre appareil photo numérique et de les gérer. Vous pouvez également charger les images directement dans Paint Shop Pro.

Avant de pouvoir afficher et télécharger les images d'un appareil photo numérique, d'un lecteur de carte ou d'un scanner, vous devez installer un logiciel spécial (appelé pilote) qui permet à l'ordinateur de se connecter à l'appareil photo, au lecteur ou au scanner.

Vous devez installer ce logiciel avant de connecter l'appareil photo, le lecteur de carte ou le scanner à l'ordinateur. Pour plus d'informations sur ce logiciel, reportez-vous à la documentation fournie avec l'appareil photo, le lecteur de carte ou le scanner.

Déterminez le type de connexion requis par l'appareil photo, le lecteur de carte ou le scanner :

- **WIA** : connexion par défaut pour les ordinateurs compatibles WIA fonctionnant sous Windows XP et ME. L'appareil photo, le lecteur de carte ou le scanner doit prendre en charge le protocole de connexion WIA.
- **Lecteur monté** : connexion par défaut pour les ordinateurs non compatibles WIA (il s'agit du type de connexion le plus courant). Certains appareils photo et scanners, ainsi que la plupart des lecteurs de carte, sont considérés comme des lecteurs supplémentaires lorsqu'ils sont connectés au port USB de l'ordinateur.
- **TWAIN** : la plupart des appareils photo et des scanners sont compatibles TWAIN. Utilisez ce paramètre si votre appareil photo, votre scanner ou votre lecteur de carte est compatible TWAIN.

## Transfert d'images à l'aide de Windows XP ou ME et d'un câble USB

Paint Shop Pro prend en charge le protocole de connexion WIA. Si votre ordinateur exploite Windows XP ou ME, votre appareil photo ou votre scanner utilise le protocole de connexion WIA et vous connectez le dispositif à l'ordinateur à l'aide d'un câble USB, Paint Shop Pro et Windows XP ou ME détectent automatiquement la connexion.

**Pour transférer des données à partir d'un appareil photo ou d'un scanner WIA sous Windows XP ou ME :**

- 1 Connectez l'appareil photo, le lecteur de carte ou le scanner à l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.
- 2 Choisissez **Fichier > Importer > D'un scanner ou d'un appareil photo** pour transférer les images dans l'ordinateur.

## Transfert d'images à partir d'un lecteur monté

### Affichage de données EXIF

EXIF signifie Exchangeable Image File Format (format de fichier image échangeable). Si votre appareil photo prend en charge ce format, il enregistre l'heure et la date de la prise de la photo, les informations sur l'exposition (ISO, obturation, ouverture), ainsi que d'autres détails concernant l'appareil, dans l'en-tête de chaque fichier image. Pour afficher les données EXIF, choisissez **Image > Informations sur l'image > Informations sur l'image** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Informations sur l'image en cours, puis cliquez sur l'onglet Informations EXIF.

Certains appareils photo, lecteurs de carte et scanners sont répertoriés en tant que lecteur distinct (une lettre leur est attribuée) sur l'ordinateur. Votre appareil photo peut, par exemple, être répertorié comme Poste de travail\Lecteur amovible (G:).

### Pour transférer des données à partir d'un appareil photo, d'un lecteur de carte ou d'un scanner répertorié comme lecteur monté :

- 1 Choisissez **Fichier > Ouvrir** pour afficher la boîte de dialogue Ouvrir. Vous pouvez également choisir **Fichier > Parcourir** et utiliser le Visualiseur pour rechercher les images du lecteur monté.
- 2 Repérez lecteur correspondant à l'appareil photo, au lecteur de carte ou au scanner.
- 3 Recherchez les images que vous souhaitez transférer dans un dossier ou un sous-dossier du lecteur.
- 4 Sélectionnez les images à transférer et cliquez sur **Ouvrir** pour les ouvrir dans Paint Shop Pro.

## Importation d'images à l'aide de l'interface TWAIN

### Opérations requises par l'appareil photo

Votre appareil photo peut nécessiter les réglages suivants :

- Recadrage de l'image :  
le recadrage permet de réduire la quantité de mémoire utilisée par l'image et élimine davantage de zones de couleur, ce qui est susceptible d'améliorer les corrections des couleurs. Consultez la section « Recadrage des images », page 159.
- Correction des couleurs ou retouche de parties de l'image. Consultez la section « Procédure de base pour l'amélioration des photographies », page 62.

### Pour importer des images à l'aide de l'interface TWAIN :

- 1 Choisissez **Fichier > Importer > TWAIN > Sélectionner la source**. La boîte de dialogue qui s'affiche répertorie les dispositifs compatibles TWAIN connectés à l'ordinateur.

**Remarque** : il suffit de sélectionner la source lors de la première connexion de l'appareil photo, du lecteur de carte ou du scanner.

- 2 Cliquez sur le nom du dispositif, puis sur **Sélectionner**.
- 3 Choisissez **Fichier > Importer > TWAIN > Acquérir** pour exécuter le logiciel du dispositif.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour les scanners, réalisez la numérisation à l'aide du logiciel du dispositif. (Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à la documentation du fabricant du scanner.)
  - Pour les appareils photo numériques, la boîte de dialogue Importer s'affiche. Sélectionnez les images que vous souhaitez transférer, puis cliquez sur **Transférer**.

Lorsque le traitement de l'image par le dispositif et le logiciel est terminé, l'image est envoyée à Paint Shop Pro et placée dans une fenêtre d'image. Le logiciel reste ouvert pour que vous puissiez continuer d'acquérir des images. Vous pouvez cependant le refermer.

- 5 Cliquez sur le bouton Paint Shop Pro dans la barre des tâches de Windows pour afficher Paint Shop Pro et votre image.
- 6 Choisissez **Fichier > Enregistrer sous** pour enregistrer l'image.

## Capture d'images à partir d'un écran d'ordinateur

Vous pouvez capturer l'image de l'intégralité ou d'une partie de l'écran de l'ordinateur. On parle de capture d'écran. Vous pouvez ensuite éditer et enregistrer la capture d'écran dans Paint Shop Pro. Avant de capturer des images, configurez les options de capture d'écran.

### Réglage des options de capture d'écran

Utilisez la boîte de dialogue Configuration de la capture pour sélectionner le mode de capture et le mode d'activation de la capture d'écran, ainsi que pour régler d'autres options.

#### Ajout d'icônes de capture dans la barre d'outils

Si vous capturez fréquemment des images d'écrans, vous pouvez créer une nouvelle barre d'outils contenant les icônes des commandes correspondantes. Consultez la section « Création d'une barre d'outils », page 487.

#### Pour régler les options de capture d'écran :

1 Choisissez **Fichier > Importer > Capture d'écran > Configurer** pour ouvrir la boîte de dialogue Configuration de la capture.

2 Dans le pavé **Capture**, sélectionnez le type de capture :

**Zone** : capture la zone que vous sélectionnez sur l'écran en cliquant une fois sur l'un des angles de la zone, puis une deuxième fois sur l'angle opposé.

**Totalité de l'écran** : capture la totalité de l'écran.

**Zone définie** : capture le contenu du programme actif.

**Fenêtre** : capture la fenêtre active. Si une boîte de dialogue est ouverte, cette option permet de la capturer. Si aucune boîte de dialogue n'est ouverte, l'application active est capturée.

**Objet** : capture un objet dans un programme, tel qu'une barre de menus, une barre d'outils, une icône ou une fenêtre de document. Au démarrage de la capture, vous placez le pointeur sur l'objet et il s'affiche en surbrillance dans un rectangle.

3 Dans le pavé **Activer la capture par**, sélectionnez le mode d'activation de la capture d'écran :

**Clic droit** : la capture est activée à l'aide du bouton droit de la souris.

**Raccourci clavier** : la capture est activée à l'aide d'une touche (F11, par exemple) ou d'une combinaison de touches (Maj + F1, par exemple). Sélectionnez l'option, puis cliquez dans la liste déroulante pour sélectionner une touche ou une combinaison de touches.

**Temporisateur** : la capture d'écran est prise au bout d'un certain nombre de secondes après le lancement de la fonction de capture d'écran.

**Remarque** : Ces options permettent de sélectionner le mode d'activation de la capture après le démarrage de de capture d'écran. Pour lancer la capture d'écran, cliquez sur le bouton **Capt. maintenant** de la boîte de dialogue ou, dans l'espace de travail Paint Shop Pro, appuyez sur les touches **Maj + C** ou choisissez **Fichier > Importer > Capture d'écran > Lancer**.

4 Dans le pavé **Options**, sélectionnez l'une des options suivantes :

**Inclure le pointeur** : activez cette option pour inclure le pointeur dans les captures d'écran. Elle n'est pas disponible pour les captures de zones.

**Captures multiples** : activez cette option pour réaliser plusieurs captures, l'une après l'autre. Lancez la capture d'écran, puis appuyez sur le raccourci clavier pour l'activer plusieurs fois. Désactivez cette option pour que Paint Shop Pro s'affiche après chaque capture d'écran.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour lancer immédiatement la capture d'écran, cliquez sur **Capt. maintenant**. Les paramètres de capture d'écran sont enregistrés et la fenêtre Paint Shop Pro est réduite dans la barre des tâches. Utilisez le raccourci clavier pour activer la capture. Consultez la section « Capture d'images à partir d'un écran d'ordinateur », page 49.
- Pour enregistrer les paramètres, cliquez sur **OK**.

## Capture d'un écran

Une fois que vous avez configuré les paramètres appropriés, vous pouvez commencer à capturer des écrans.

Lorsque vous avez terminé, vous pouvez éditer les captures d'écrans selon vos besoins et enregistrer les images dans Paint Shop Pro. Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'images, consultez la section « Enregistrement de fichiers image », page 56.

### Comment capturer un écran Paint Shop Pro ?

Ouvrez deux sessions de Paint Shop Pro. Dans l'une d'elles, configurez les options de capture d'écran et lancez la fonction correspondante (appuyez sur **Maj + C**) ; la fenêtre du logiciel est réduite. Affichez l'autre session Paint Shop Pro et appuyez sur le raccourci clavier pour activer la capture.

**Pour capturer un écran :**

- 1 Ouvrez ou affichez Paint Shop Pro.
- 2 Pour lancer la fonction de capture d'écran, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez **Fichier > Importer > Capture d'écran > Lancer**.
- Appuyez sur **Maj + C**.

La fenêtre de Paint Shop Pro est réduite dans la barre des tâches Windows.

- 3 Ouvrez ou affichez l'image ou la fenêtre que vous souhaitez capturer.
- 4 Pour activer la capture d'écran, cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur le raccourci clavier choisi lors de la configuration (F10, par exemple).

Si vous avez choisi **Totalité de l'écran**, **Zone définie** ou **Fenêtre** lors de la configuration, l'écran, la zone ou la fenêtre est capturé.

- 5 Pour les captures **Zone** et **Objet**, sélectionnez la zone ou l'objet à capturer :
  - Pour les captures **Zone**, cliquez sur l'un des angles supérieurs de la zone à capturer, puis déplacez le pointeur et cliquez sur l'angle inférieur opposé. Un rectangle s'affiche lorsque vous déplacez le pointeur. Il indique la zone sélectionnée.
  - Pour les captures **Objet**, déplacez le pointeur jusqu'à ce que la zone souhaitée s'affiche en surbrillance (entourée par un rectangle noir), puis cliquez pour activer la capture.
- 6 Si, lors de la configuration, vous avez activé l'option permettant de réaliser plusieurs captures, vous pouvez réaliser une autre capture. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur le raccourci clavier pour chaque capture d'écran. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Paint Shop Pro dans la barre des tâches.

## Utilisation du Visualiseur Paint Shop Pro

Le Visualiseur Paint Shop Pro permet d'afficher, d'ouvrir et de gérer les fichiers.

Lorsque vous ouvrez la fenêtre du Visualiseur, vous disposez de toute une gamme d'options permettant l'ouverture, le déplacement, la copie et la suppression des fichiers image, ainsi que la modification de leur nom. L'utilisation de la fenêtre du Visualiseur est comparable à celle de l'Explorateur Windows, avec un avantage en plus, à savoir la possibilité d'afficher un aperçu des fichiers sélectionnés.

### Pour ouvrir le Visualiseur :

Choisissez **Fichier > Parcourir** ou appuyez sur **Ctrl + B**.

### Pour sélectionner tous les fichiers d'un dossier :

Dans le menu Visualiseur, choisissez **Édition > Sélectionner tout** ou appuyez sur **Ctrl + A**.

### Pour annuler la sélection de tous les fichiers d'un dossier :

Dans le menu Visualiseur, choisissez **Édition > Désélectionner tout** ou appuyez sur **Ctrl + D**.

### Pour sélectionner des fichiers en fonction de leurs caractéristiques :

- 1 Dans le menu Visualiseur, choisissez **Fichier > Sélectionner**.

Dans la boîte de dialogue de sélection, vous pouvez sélectionner les fichiers possédant des attributs de fichiers ou d'images spécifiques, tels qu'un nom, une extension de fichier, une taille, une largeur, un nombre de bits par pixel ou une date.

- 2 Sélectionnez les attributs de fichiers et d'images, puis cliquez sur **OK**.

### Pour modifier l'ordre des vignettes :

Cliquez sur la vignette du fichier et faites-la glisser à un nouvel emplacement dans le dossier.



**Pour trier des vignettes en fonction des caractéristiques des fichiers :**

- 1 Choisissez **Fichier > Trier** pour afficher la boîte de dialogue Tri des vignettes.
- 2 Dans la page de l'onglet **Tri primaire**, sélectionnez les critères de tri primaire des vignettes.
- 3 Pour ajouter des critères de tri, cliquez sur l'onglet **Tri secondaire** et sélectionnez les critères de votre choix.
- 4 Cliquez sur **OK**.

**Remarque**

le tri des vignettes n'est valable qu'une seule fois. Il n'est pas conservé si vous ajoutez de nouvelles images ou si vous modifiez les propriétés des fichiers existants. Les nouvelles images sont toujours ajoutées en fin de liste.

**Pour inverser la sélection des fichiers :**

Choisissez **Édition > Inverser la sélection**. Toutes les vignettes sélectionnées sont désélectionnées et toutes les vignettes non sélectionnées sont sélectionnées.

**Pour attribuer un nouveau nom aux fichiers :**

- 1 Appuyez sur **Ctrl + R**, ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette, et sélectionnez **Renommer** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- 2 Tapez le nouveau nom du fichier. Le Visualiseur n'ajoute pas automatiquement l'extension.
- 3 Cliquez sur **OK**.

**Pour copier des fichiers :**

- 1 Appuyez sur **Ctrl + Y**, ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette, et sélectionnez **Copier vers** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- 2 Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez copier le fichier.
- 3 Cliquez sur **OK**.

### Copie d'une image dans une autre image

Vous pouvez copier les calques d'une image dans une autre image. Consultez la section « Commandes Couper, Copier et Coller », page 148.

### Pour coller des fichiers dans d'autres applications prenant les fonctions OLE en charge :

Appuyez sur **Alt** et cliquez sur la vignette du fichier, faites-la glisser sur le bouton de l'application dans la barre des tâches Windows, attendez que l'application s'ouvre, puis placez le pointeur dans l'application et relâchez le bouton de la souris.

Vous pouvez coller des images dans toutes les applications qui prennent en charge les métafichiers, les fichiers DIB et BMP, telles que Microsoft Word. Si l'image contient plusieurs calques, tous les calques sont automatiquement fusionnés.

### Pour déplacer des fichiers :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur la vignette du fichier et faites-la glisser dans un autre dossier, dans le volet gauche du Visualiseur. Vous pouvez également sélectionner plusieurs vignettes et les faire glisser dans un nouveau dossier.
- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers, puis appuyez sur **Ctrl + M** ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la vignette et choisissez **Déplacer vers** dans le menu contextuel qui s'affiche. Dans la boîte de dialogue Recherche d'un dossier, sélectionnez le dossier de votre choix et cliquez sur **OK**.

### Pour supprimer des fichiers :

- 1 Sélectionnez les fichiers à supprimer.
- 2 Appuyez sur **Ctrl + Suppr**, ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vignette et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel qui s'affiche.

### Pour rechercher des fichiers :

- 1 Choisissez **Fichier > Rechercher à partir du nom** pour afficher la boîte de dialogue de recherche.
- 2 Entrez le critère de recherche et cliquez sur **Suivant** ou **Tous** pour afficher les résultats de la recherche dans le Visualiseur.

### Pour faire pivoter des fichiers :

- 1 Sélectionnez les fichiers à faire pivoter.
- 2 Choisissez **Fichier image > Rotation JPEG sans perte**, puis choisissez une option pour faire pivoter les fichiers sélectionnés.

## Mise à jour des vignettes

Lorsque vous ouvrez un dossier dans le Visualiseur, Paint Shop Pro crée des vignettes pour toutes les images graphiques prises en charge et les stocke dans un fichier intitulé PspBrwse.jbf. Chaque dossier ouvert dans le Visualiseur possède une copie de ce fichier de vignettes. Paint Shop Pro utilise ce fichier afin d'accélérer l'affichage des vignettes chaque fois que vous ouvrez un dossier.

Par défaut, le fichier de vignettes est automatiquement mis à jour lors de chaque ouverture du dossier. Pour changer ce paramètre de préférence, consultez la section « Préférences pour le Visualiseur », page 465.

Vous pouvez également mettre les vignettes à jour à l'aide de la commande Mettre à jour les vignettes. Si, par exemple, vous avez utilisé l'Explorateur Windows pour supprimer ou ajouter un fichier dans un dossier, vous pouvez choisir **Fichier > Mettre à jour les vignettes** ou appuyer sur **F5** pour actualiser le fichier des vignettes. (Vous pouvez également rouvrir le dossier dans le Visualiseur pour que Paint Shop Pro le mette automatiquement à jour.)

Lorsqu'un fichier de vignettes a été créé, les nouveaux fichiers sont ajoutés à la fin de la liste des vignettes. Pour trier la liste par ordre alphabétique ou selon d'autres critères, choisissez **Fichier > Trier**.

## Enregistrement de fichiers image

Le format natif de Paint Shop Pro est le format .PspImage. Il prend en charge les calques, les canaux alpha et d'autres fonctions utilisées pour la création d'images. Il est utile d'enregistrer les images dans ce format pour leur édition et de les convertir dans un autre format une fois qu'elles sont prêtes.

### Utilisation de la sauvegarde automatique

Vous pouvez utiliser la fonction de sauvegarde automatique pour enregistrer vos fichiers automatiquement à intervalles réguliers. Ceci permet d'éviter la perte de travaux en cas d'arrêt inattendu de l'ordinateur. Pour plus d'informations, consultez la section « Définition des préférences pour la sauvegarde automatique », page 480.

### Compression d'un fichier .PspImage

Les fichiers image au format .PspImage peuvent être enregistrés sans compression ou être comprimés pour réduire l'espace requis. Les deux méthodes de compression utilisées par Paint Shop Pro n'entraînent aucune perte de données lors de la réduction de la taille des fichiers. L'enregistrement d'un fichier sans compression est plus rapide, mais nécessite davantage d'espace sur le disque dur.

**Paint Shop Pro propose deux méthodes de compression :**

- La compression RLE (Run Length Encoding) est rapide et comprime la plupart des images composées de plusieurs calques à environ 75 % de leur taille d'origine. Elle est idéale pour les images qui contiennent des zones importantes de la même couleur.
- La compression LZ77 est plus lente que la compression RLE, mais elle permet de réduire davantage la taille des images. Elle est idéale pour les images photo réalistes.

Choisissez une option de compression en cliquant sur le bouton Options de différentes boîtes de dialogue.

#### Enregistrez toujours une version .PspImage de votre fichier.


Pour pouvoir utiliser toutes les fonctions de Paint Shop Pro, enregistrez et éditez vos fichiers au format .PspImage avec 16 millions de couleurs. Vous pouvez ensuite utiliser la commande Enregistrer sous ou Exporter pour enregistrer une copie du fichier au format de sortie souhaité. L'image d'origine reste intacte et peut être modifiée ultérieurement.

## Enregistrement d'une image

Vous pouvez facilement enregistrer une image en conservant le nom et l'emplacement du fichier. Notez que l'image d'origine est alors remplacée par l'image modifiée. Pour enregistrer l'image sous un autre nom ou dans un format de fichier différent, choisissez **Fichier > Enregistrer sous**.

### Pour enregistrer une image :



Pour enregistrer automatiquement l'image en conservant le nom et l'emplacement du fichier (pour remplacer l'image d'origine) :

- Choisissez **Fichier > Enregistrer**.
- Appuyez sur **Ctrl + S**.
- Cliquez sur le bouton **Enregistrer**  dans la barre d'outils.

## Enregistrement d'un nouveau fichier image

La première fois que vous enregistrez une image, Paint Shop Pro ouvre automatiquement la boîte de dialogue Enregistrer sous, dans laquelle vous devez sélectionner un emplacement, un nom et un format pour l'image. Par la suite, Paint Shop Pro enregistre les modifications apportées dans l'image d'origine sans ouvrir la boîte de dialogue.

### Pour enregistrer une nouvelle image :

- 1 Choisissez **Fichier > Enregistrer**, appuyez sur **Ctrl + S** ou cliquez sur le bouton **Enregistrer**  dans la barre d'outils pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer sous.
- 2 Utilisez la liste déroulante **Enregistrer dans** pour rechercher le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier image. Si vous enregistrez fréquemment des fichiers dans le même dossier, cliquez sur le dossier Favoris  et sélectionnez un dossier dans la liste.
- 3 Dans le champ **Nom du fichier**, tapez un nom pour le fichier.
- 4 Pour enregistrer le fichier dans un nouveau format, sélectionnez le format dans la liste **Type de fichier**.

- 5 Si le format de fichier possède des options d'enregistrement, cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'enregistrement. Sélectionnez de nouveaux paramètres, le cas échéant. Si vous n'êtes pas sûr des paramètres à utiliser, conservez les valeurs par défaut. Cliquez sur **OK** pour retourner dans la boîte de dialogue Enregistrer sous.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer** pour refermer la boîte de dialogue et enregistrer le fichier.

Vous pouvez configurer Paint Shop Pro, afin qu'il affiche le dernier type de fichier utilisé chaque fois que cette boîte de dialogue est ouverte. Sélectionnez cette option dans la page de l'onglet Boîtes de dialogue et palettes de la boîte de dialogue Préférences pour Paint Shop Pro 8.

## Enregistrement d'un fichier image dans son format d'origine

Lorsque vous enregistrez une image puis l'éditez, la barre de titre de l'image affiche un astérisque après le nom du fichier afin d'indiquer que le fichier a été modifié. Ce symbole disparaît chaque fois que vous enregistrez le fichier. Il réapparaît dès qu'une nouvelle modification est apportée.

## Enregistrement d'une image dans un nouveau format de fichier

Si vous souhaitez enregistrer un fichier dans un autre format, utilisez la commande Enregistrer sous.

Pour enregistrer un fichier :

- 1 Choisissez **Fichier > Enregistrer sous** ou appuyez sur **F12** pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer sous.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier image et ouvrez-le.
- 3 Pour attribuer un nouveau nom au fichier image, tapez le nom dans le champ **Nom du fichier**.
- 4 Dans la liste déroulante **Type de fichier**, sélectionnez le nouveau format.

- 5 Si le format de fichier possède des options d'enregistrement, cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'enregistrement. Sélectionnez de nouveaux paramètres, le cas échéant. Si vous n'êtes pas sûr des paramètres à utiliser, conservez les valeurs par défaut. Cliquez sur **OK** pour retourner dans la boîte de dialogue Enregistrer sous.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer le fichier image et refermer la boîte de dialogue.

## Enregistrement d'une copie d'image

Lorsque vous enregistrez une image à l'aide de la commande Enregistrer une copie sous, vous copiez le fichier d'origine, mais ne l'enregistrez pas. Utilisez cette commande pour enregistrer une version d'un fichier sans modifier l'original. La boîte de dialogue présente les mêmes options que la boîte de dialogue Enregistrer sous.

### Remarque

lors de l'utilisation de la commande Enregistrer une copie sous

- Le symbole de modification ne change pas. Il ne disparaît pas de la barre de titre.
- Le nom du fichier ne change pas. La copie est intitulée Nom de l'image.
- Paint Shop Pro enregistre la copie dans le répertoire et dans le dernier format utilisés dans la boîte de dialogue Enregistrer une copie sous (et non pas ceux utilisés par la commande Enregistrer sous).

### Pour enregistrer une copie d'une image :

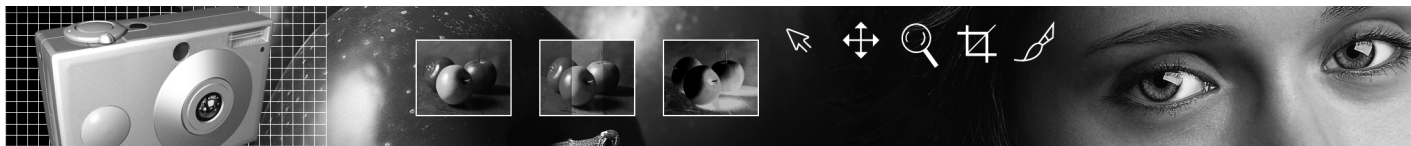
- 1 Choisissez **Fichier > Enregistrer une copie sous** ou appuyez sur **Ctrl + F12** pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer une copie sous.
- 2 Si vous souhaitez enregistrer la copie dans un dossier différent, utilisez la liste déroulante **Enregistrer dans** pour rechercher un autre dossier. Le cas échéant, utilisez le bouton Remonter d'un niveau pour faciliter la recherche, ou le bouton Créer un nouveau dossier pour créer un dossier.
- 3 Dans le champ **Nom du fichier**, tapez un nom pour le fichier.
- 4 Pour enregistrer le fichier dans un format différent, sélectionnez le format dans la liste **Type de fichier**.

- 5 Si le format de fichier possède des options d'enregistrement, cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'enregistrement. Sélectionnez de nouveaux paramètres, le cas échéant. Si vous n'êtes pas sûr des paramètres à utiliser, conservez les valeurs par défaut. Cliquez sur **OK** pour retourner dans la boîte de dialogue Enregistrer sous.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer une copie du fichier.

**Remarque**

- Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'images multiples dans un nouveau format de fichier, consultez la section « Traitement groupé des fichiers », page 456.
- Pour plus d'informations sur l'optimisation des images sur le Web, consultez la section « Enregistrement d'images pour le Web », page 400.





## CHAPITRE 4

# Amélioration de photographies

Une fois vos photos transférées dans Paint Shop Pro, l'étape suivante consiste à corriger toutes les imperfections. Parfois, les problèmes sont évidents (le sujet est trop sombre, par exemple). Vous voyez que la photo peut être améliorée, mais vous ne savez pas quelle correction appliquer. Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment identifier les défauts d'une photo et apprendre à les corriger.

### Remarque

Toutes les commandes mentionnées dans ce chapitre fonctionnent uniquement avec des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

## Sommaire

Procédure de base pour l'amélioration des photographies . . . . .	68
Initiation au réglage de la couleur, du contraste et de la saturation . . . . .	69
Amélioration des couleurs . . . . .	71
Amélioration du contraste . . . . .	78
Amélioration de la saturation . . . . .	79
Suppression des défauts d'origine . . . . .	80
Suppression des défauts d'une image et du bruit . . . . .	84
Correction des distorsions de l'image . . . . .	89
Retouches de photos . . . . .	93
Amélioration de la clarté de l'image . . . . .	102

## Procédure de base pour l'amélioration des photographies

Paint Shop Pro contient plusieurs fonctions permettant d'améliorer vos photos. Lorsque vous travaillez sur des photos, vous devez suivre scrupuleusement les mêmes procédures de base afin d'obtenir les meilleurs résultats. Ces précautions sont indispensables car certaines actions ultérieures suppriment de l'image des données requises pour accomplir les étapes précédentes avec succès.

### Pour améliorer des photos :

- 1 Calibrez votre écran afin que les images à l'écran correspondent le plus possible aux images imprimées et afin d'assurer la cohérence des couleurs d'une image à l'autre. Pour plus d'informations, consultez la section « Calibrage du moniteur », page 492.
- 2 Améliorez les couleurs, le contraste et la saturation. Utilisez les commandes de réglage automatiques de Paint Shop Pro ou les réglages manuels pour effectuer les premières corrections. Consultez la section « Initiation au réglage de la couleur, du contraste et de la saturation », page 63.
- 3 Corrigez les défauts causés par la source de l'image, y compris les parasites sur les images numérisées et les lignes indésirables sur les vidéos. Consultez la section « Suppression des défauts d'origine », page 73.
- 4 Corrigez les défauts, tels que les taches noires ou blanches et les distorsions causées par l'objectif de l'appareil photos. Consultez les sections « Suppression des défauts d'une image et du bruit », page 77 et « Correction des distorsions de l'image », page 82.
- 5 Retouchez les photos en supprimant les rayures et les yeux rouges sur les personnes et les animaux. Lors de cette étape, vous pouvez également supprimer les hautes lumières et les objets indésirables de vos photos. Consultez la section « Retouches de photos », page 85.
- 6 Clarifiez les images et intensifiez leur netteté. Consultez la section « Amélioration de la clarté de l'image », page 93.

### Analyse d'images à l'aide du graphique

Pour les professionnels de l'édition d'images, le graphique et ses fonctions de réglage sont de puissants outils de compréhension et de correction des images, notamment des images présentant des problèmes de contraste et de luminosité.

Les utilisateurs occasionnels n'auront pas à se familiariser avec le graphique, car Paint Shop Pro offre de nombreuses méthodes de réglage simples à utiliser. Pour des informations sur l'utilisation du graphique afin d'analyser vos photos, consultez la section « Utilisation du graphique pour l'analyse des images », page 235.

## Initiation au réglage de la couleur, du contraste et de la saturation

### En savoir plus sur les couleurs

Pour plus d'informations sur la qualité des couleurs, consultez la section « Utilisation de la couleur et des modèles chromatiques », page 124.

### Réglage des images en niveaux de gris

Puisque les photos en niveaux de gris et en noir et blanc ne contiennent pas de couleur, vous ne pouvez que régler le contraste. Consultez la section « Amélioration du contraste », page 71.

La couleur, le contraste et la saturation sont les trois facteurs déterminant la qualité d'une photo. Si les couleurs sont délavées ou si le contraste est faible, la photo n'est pas de bonne qualité.

Dans Paint Shop Pro, vous pouvez effectuer des réglages modifiant les composantes chromatiques de base : teinte, saturation et luminosité. La teinte correspond à la couleur, telle que le rouge ou le jaune. La saturation représente l'éclat de la couleur. La luminosité traduit l'intensité de la lumière dans la couleur.

Effectuez les réglages dans l'ordre suivant :

- Pour la plupart des photos, réglez d'abord la couleur, puis le contraste. Modifier le contraste peut entraîner la perte des informations nécessaires au réglage des couleurs.
- Pour les images très sombres ou très claires, réglez d'abord le contraste afin de faire ressortir les couleurs, puis réglez la couleur. Si nécessaire, réglez le contraste une nouvelle fois.
- Réglez toujours la saturation en dernier.

Chaque réglage de la couleur, du contraste et de la saturation peut être effectué automatiquement ou manuellement. Pour les réglages automatiques, choisissez simplement quelques paramètres et Paint Shop Pro s'occupe du reste. Pour les réglages manuels, vous devez analyser la photo et décider des corrections nécessaires.

### Remarque

Lorsque vous corrigez des photos en couleur, commencez par les réglages automatiques et voyez si le résultat vous convient. Si ce n'est pas le cas, utilisez les réglages manuels.

## Traitement rapide des photos

Utilisez la commande Traitement rapide des photos pour régler automatiquement l'équilibre des couleurs, le contraste, la clarté, la saturation, l'adoucissement des bords et la netteté de l'image.

### Pour traiter une photo en une seule étape :

Dans la barre d'outils Photo, choisissez Traitement rapide des photos pour traiter automatiquement une photo.

**Remarque :** Remarque : pour afficher la barre d'outils Photo, choisissez Affichage > Barres d'outils > Photo.

## Amélioration des couleurs

Pour améliorer vos photos, commencez par régler les couleurs. Différents types de lumière, le matériel photographique et le traitement des photos peuvent dénaturer les couleurs des images. Par ailleurs, les images numérisées ou provenant d'un appareil photo numérique peuvent produire des dominantes non naturelles.

### Remarque

Vous pouvez appliquer les commandes Équilibre automatique des couleurs et Raviver uniquement aux images avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

## Équilibre automatique des couleurs

Pour créer des couleurs naturelles et supprimer toute dominante de l'image, utilisez la commande Équilibre automatique des couleurs. Cette commande est particulièrement recommandée pour la correction d'images comportant plusieurs couleurs plutôt que des variations d'une couleur. Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à l'image entière.

**Pour équilibrer automatiquement les couleurs :**

- 1 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Équilibre automatique des couleurs**.
- 2 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez un élément important de l'image (un visage, par exemple). Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
- 3 Définissez l'**intensité** de la correction de l'image, entre 1 (la plus faible) et 100 (la plus élevée). Commencez par 30, puis réglez l'intensité jusqu'à ce que l'image prenne l'aspect le plus naturel possible.
- 4 Si l'image comporte une dominante prononcée (une couleur particulière ajoutée à toutes les couleurs de l'image), sélectionnez la case **Supprimer la dominante** afin de la supprimer.
- 5 Dans le pavé **Température de la source de lumière**, faites glisser le curseur vers des tons plus chauds (orange) ou plus froids (bleus). Vous pouvez également taper une valeur. Le paramètre par défaut est de 6500 K, ce qui donne l'effet d'une photo prise à la lumière du jour. Les photos prises à l'intérieur ont tendance à paraître orange, tandis que les photos prises à l'extérieur, sous un soleil brillant, paraissent plutôt bleues. Réglez la valeur afin obtenir l'effet souhaité ou jusqu'à ce que les couleurs paraissent plus naturelles. Si vous ne constatez pas une amélioration des couleurs, ce réglage est peut-être inutile.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Utilisation des couleurs source et cible pour corriger manuellement les couleurs

Lorsque l'exactitude des couleurs est cruciale, utilisez la commande Correction manuelle des couleurs. Sélectionnez la couleur de l'image à corriger (couleur source) et sélectionnez la couleur que vous souhaitez qu'elle devienne (couleur cible). Pour la couleur cible, choisissez parmi les options de couleurs prédéfinies ou sélectionnez une couleur spécifique ou une couleur d'une autre image. Paint Shop Pro corrige ensuite toutes les couleurs de la sélection ou de l'image, en fonction du glissement de la couleur source à la couleur cible.

Utilisez cette commande lorsque l'image contient des zones de carnation à corriger ou pour obtenir exactement une couleur. Ce type de réglage fonctionne également pour les images comportant des couleurs manifestement incorrectes.

Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à l'image entière.

**Pour utiliser la boîte de dialogue Correction manuelle des couleurs :**

- 1 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Correction manuelle des couleurs**.
- 2 Dans la fenêtre d'aperçu de droite, centrez la zone contenant la couleur source. Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.

**Remarque :** vous devez utiliser la fenêtre d'aperçu de droite pour faire défiler l'image, car vous sélectionnez la couleur source dans la fenêtre de gauche.

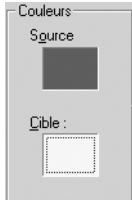
- 3 Définissez la couleur **Source** dans la fenêtre d'aperçu de gauche à l'aide de l'une des méthodes suivantes :
  - Cliquez une fois pour sélectionner un seul pixel. Effectuez un zoom avant pour vérifier que vous avez sélectionné la bonne couleur.
  - Cliquez et faites glisser le curseur pour sélectionner une zone rectangulaire.
  - Pour sélectionner une zone irrégulière, sélectionnez la case **Lasso**, puis cliquez sur l'image et déplacez le curseur.

Pour modifier la sélection, cliquez sur le bouton **Effacer** ou sélectionnez une autre zone de l'image.

Choisissez une zone composée principalement d'une seule couleur. Il est inutile d'effectuer une sélection précise, car la moyenne des pixels de la sélection est calculée pour déterminer la couleur source.

Lorsque vous sélectionnez la couleur source, la case de la couleur **Source** affiche la couleur sélectionnée.

#### Cases des couleurs source et cible



Sélectionnez manuellement les couleurs cible en entrant les valeurs Teinte, Saturation et Luminosité.



#### Préservation de la luminosité et de la saturation

Si vous sélectionnez les options Préserver la luminosité et Préserver la saturation et que les couleurs source et cible sont de la même teinte, vous ne remarquerez pas de changement majeur dans l'image modifiée. Désélectionnez une option ou les deux.

Pour obtenir la couleur cible exacte, désélectionnez les options Préserver la luminosité et Préserver la saturation.

4 Choisissez la couleur **Cible** à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

- Pour choisir parmi les couleurs prédéfinies, sélectionnez l'option **Couleurs prédéfinies**, choisissez une catégorie de couleurs dans la liste, puis une couleur de cette catégorie. Consultez la section « Sélection de catégories de couleurs », page 68.
- Pour choisir à partir de la boîte de dialogue Couleur, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la case de la couleur **Cible**. Consultez la section « Sélection des couleurs », page 102.
- Pour choisir parmi les couleurs récemment utilisées, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la case de la couleur **Cible**.
- Pour choisir à partir de n'importe quelle image ouverte, placez le curseur sur l'image jusqu'à ce qu'il se transforme en pipette, puis cliquez sur la couleur.
- Pour choisir une couleur en fonction de ses valeurs de teinte, de saturation et de luminosité (TSL), sélectionnez l'option **Manuel**, puis entrez les valeurs.

Lorsque vous sélectionnez la couleur, la case de la couleur **Cible** affiche la couleur cible.

5 Si vous utilisez l'option **Couleurs prédéfinies** ou si vous avez sélectionné une couleur source à partir de la case de la couleur **Cible**, choisissez parmi les options suivantes :

**Préserver la luminosité** : sélectionnez cette option afin de préserver la luminosité de la couleur source dans l'image corrigée. Désélectionnez-la pour appliquer la luminosité de l'image corrigée à la couleur cible.

**Préserver la saturation** : sélectionnez cette option afin de préserver la saturation de la couleur source dans l'image corrigée. Désélectionnez-la pour que la saturation de l'image corrigée corresponde à celle de la couleur cible.

6 Cliquez sur **OK**.

## Sélection de catégories de couleurs

Les catégories de couleurs prédéfinies de la boîte de dialogue Correction manuelle des couleurs consistent en une gamme de couleurs fréquentes. La plupart de ces catégories sont appelées couleurs de mémoire, car les utilisateurs les mémorisent très facilement et remarquent immédiatement si elles présentent des défauts. La couleur de la peau et la couleur du ciel sont les exemples les plus caractéristiques. La liste Catégorie de couleurs comprend les catégories de couleurs de mémoire suivantes : Boissons, Feuillage, Fruits, Herbe, Gris, Couleurs de cheveux, Métaux, Couleurs de peau, Ciel, Nourriture diverse, Légumes, Eau et Bois.

D'autres catégories peuvent vous être utiles pour définir les couleurs cible de vos photos :

**Couleurs pures** : couleurs principales de la roue chromatique (rouge, orange, jaune, par exemple).

**Standard** : série de couleurs conçue pour vous permettre d'effectuer des modifications très subtiles de la teinte. Lorsque vous sélectionnez une couleur source, le champ Couleur la plus proche, situé au-dessus de la liste, affiche le numéro de la couleur la plus proche dans la catégorie Standard.

**Pour corriger une image à l'aide des couleurs standard :**

- 1 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Correction manuelle des couleurs**.
- 2 Cliquez dans la fenêtre d'aperçu de gauche afin de sélectionner une couleur source.
- 3 Sélectionnez l'option **Couleurs prédéfinies**.
- 4 Dans la liste située au-dessous, choisissez **Standard**.

La zone **Couleur la plus proche** située au-dessus de la liste affiche la couleur standard s'approchant le plus de la couleur source. Cliquez sur la case **Couleur** située à droite de la liste et faites défiler les couleurs.

- 5 Modifiez la couleur cible à l'aide de l'une des options suivantes :
  - Pour décaler légèrement toutes les teintes de l'image, choisissez dans la liste **Couleurs prédéfinies** une couleur similaire à la couleur actuelle.
  - Pour décaler toutes les teintes de l'image de façon radicale, choisissez dans la liste **Couleurs prédéfinies** une couleur qui s'éloigne de la couleur actuelle.



- **Préserver la luminosité** : sélectionnez cette option afin de préserver la luminosité de la couleur source dans l'image corrigée. Désélectionnez-la pour appliquer la luminosité de l'image corrigée à la couleur cible.
- **Préserver la saturation** : sélectionnez cette option afin de préserver la saturation de la couleur source dans l'image corrigée. Désélectionnez-la pour que la saturation de l'image corrigée corresponde à celle de la couleur cible.

## Utilisation de l'option Gray World pour l'équilibre des couleurs

Comme la commande Équilibre automatique des couleurs, la commande Équilibre des couleurs Gray World corrige les couleurs de l'image, mais utilise un algorithme mathématique différent.

Si vous harmonisez toutes les couleurs d'une photo complexe prise à l'extérieur, la couleur moyenne vire au gris. La correction des couleurs Gray World utilise ce principe pour déterminer les modifications à apporter à une photo afin d'obtenir des couleurs de meilleur qualité.

Comme pour toutes les commandes de correction des couleurs de Paint Shop Pro, il est préférable d'essayer la commande Gray World et de voir si les résultats sont satisfaisants. Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à l'image entière.

### Quand ne pas utiliser la correction des couleurs Gray World

Ce type de correction des couleurs est à éviter dans les cas suivants :

- Les scènes très simples contenant peu de couleurs.
- Les images contenant une gamme de teintes limitée (majorité de bleus, par exemple).
- Les graphismes simples créés par ordinateur.

### Pour corriger les couleurs à l'aide de la boîte de dialogue Gray World :

- 1 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Équilibre des couleurs Gray World**.

La fenêtre d'aperçu de droite affiche les couleurs de l'image automatiquement corrigée avec l'algorithme Gray World.

- 2 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez un élément important de l'image (un visage, par exemple). Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.

### Résolution

Vous pouvez appliquer la commande Raviver uniquement à des images avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

### Photo en noir et blanc délavée

Les photos en noir et blanc ne contiennent pas de couleurs à corriger. Utilisez la commande Amélioration automatique du contraste afin de restaurer la photographie. Consultez la section « Amélioration automatique du contraste », page 71.

- 3 Dans le pavé **Température de la source de lumière**, tapez une valeur ou faites glisser le curseur vers des tons plus chauds (orange) ou plus froids (bleus). Le paramètre par défaut est de 6500 K, ce qui donne l'effet d'une photo prise à la lumière du jour. Les photos prises à l'intérieur ont tendance à paraître orange, tandis que les photos prises à l'extérieur, sous un soleil brillant, paraissent plutôt bleues. Réglez la valeur afin d'obtenir l'effet souhaité ou jusqu'à ce que les couleurs paraissent le plus naturel possible.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Correction d'images délavées

Avec le temps et l'exposition à certains éléments, notamment la lumière, les couleurs d'une photographie s'estompent. Elles perdent leur vivacité, une dominante indésirable s'installe et le contraste disparaît. Utilisez la commande Raviver pour restaurer les couleurs et le contraste des photos délavées. Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à l'image entière.

La commande Raviver est un réglage rapide très simple qui permet de corriger les couleurs et le contraste. Si le résultat ne vous convient pas, d'autres réglages s'avèrent peut-être nécessaires. Dans ce cas, essayez également d'appliquer les trois réglages automatiques à partir des sous-menus du menu Réglage, dans l'ordre suivant : Équilibre automatique des couleurs, Amélioration automatique du contraste, Amélioration automatique de la saturation.

### Pour utiliser la commande Raviver :

- 1 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Raviver**.
- 2 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez un élément important de l'image (un visage, par exemple). Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
- 3 Dans la case **Intensité de la correction**, commencez par 45, puis réglez la valeur jusqu'à ce que l'image paraisse le plus naturel possible.  
**Remarque :** Utilisez la valeur minimale produisant une correction satisfaisante. Si vous appliquez une correction trop importante, les zones de haute lumière et les zones d'ombre risquent de perdre des détails et les objets de se mélanger.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Amélioration du contraste

Le contraste correspond à la variation de l'intensité des nuances sombres et claires dans une image. Une image de bonne qualité doit comporter un juste équilibre entre les hautes lumières, les tons moyens et les ombres.

La luminosité est souvent associée au contraste. La luminosité correspond à la luminosité globale d'une image. Si cette luminosité est élevée, toutes les couleurs de l'image sont claires. Si la luminosité de l'image est faible, toutes les couleurs sont sombres. La plupart des commandes de réglage du contraste de Paint Shop Pro affectent également la luminosité des images.

### Remarque

Vous pouvez appliquer la commande Amélioration automatique du contraste uniquement aux images avec 16 millions de couleurs et en niveaux de gris. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

## Amélioration automatique du contraste

Pour régler la luminosité et l'intensité globales d'une image et pour équilibrer ses hautes lumières, ses tons moyens et ses ombres, utilisez la commande Amélioration automatique du contraste. Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à l'image entière.

**Remarque :** Si vous appliquez cette commande à une zone sélectionnée de l'image, le réglage du contraste risque de se révéler inefficace car les informations relatives à l'image ne sont pas toutes disponibles.

### Pour régler automatiquement le contraste :

- 1 Choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Amélioration automatique du contraste**.
- 2 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez un élément important de l'image. Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
- 3 Réglez le **Calcul** (la luminosité) de la correction sur **Plus clair**, **Neutre** ou **Plus sombre**.
- 4 Réglez l'**Intensité** de la correction sur **Normale** ou **Modérée**.

- 5 Réglez l'**Aspect** de la correction sur **Plat** (légère différence entre les zones claires et sombres), **Naturel** (différence moyenne entre les zones claires et sombres) ou **Soutenu** (différence prononcée entre les zones claires et sombres).
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Amélioration de la saturation

Une fois l'équilibre des couleurs et le contraste de l'image corrigés, réglez la saturation. La saturation correspond à l'éclat des couleurs résultant de la quantité de gris présente dans chaque couleur. Les couleurs saturées, telles que le rouge d'un camion de pompiers, sont vives et brillantes. Les couleurs désaturées, telles que les tons pastels, sont atténuées ou délavées.

### Amélioration automatique de la saturation

Pour régler automatiquement la saturation globale de la couleur de l'image, utilisez la commande Amélioration automatique de la saturation. Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à un calque entier.

#### Remarque

- Vous pouvez appliquer cette commande uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.
- Si vous appliquez cette commande à une zone sélectionnée de l'image, plutôt qu'à toute l'image, le réglage de la saturation risque de se révéler inefficace car les informations relatives à l'image ne sont pas toutes disponibles.
- Cette commande n'a aucun effet sur les images en niveaux de gris, car elles ne comportent aucune couleur. Vous pouvez l'appliquer aux images sépia ou à deux tons.

**Pour améliorer automatiquement la saturation :**

- 1 Choisissez **Réglage > Teinte et saturation > Amélioration automatique de la saturation**.
- 2 Dans la fenêtre d’aperçu, centrez un élément important de l’image (un visage, par exemple). Faites défiler l’image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d’aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
- 3 Réglez le **Calcul** (l’éclat) des couleurs corrigées sur **Moins coloré, Normal** ou **Plus coloré**.
- 4 Réglez l’**Intensité** de la correction sur **Faible, Normale** ou **Forte**.
- 5 Si la sélection ou l’image contient une zone importante de carnation, sélectionnez l’option **Présence de carnation**. Sélectionner cette option permet d’obtenir une couleur de peau plus naturelle. Désélectionnez-la si l’image contient peu ou pas de carnation.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Suppression des défauts d’origine

Les images peuvent présenter des défauts suite à leur numérisation ou à leur capture.

### Remarque

Vous pouvez appliquer ces commandes uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d’une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d’une image », page 131.

## Résolution des problèmes de lignes dans les images vidéos

Les images vidéo peuvent contenir des lignes de balayage visibles. Dans ces images, des lignes peuvent faire défaut ou ne pas être correctement alignées avec les autres. L’image obtenue est très floue.

Utilisez la commande Désentrelacement afin d’éliminer les lignes manquantes ou mal alignées de l’image et de recréer les informations perdues. Si l’image contient du bruit, la suppression des lignes de balayage risque de l’accentuer. Pour des informations sur la suppression du bruit, consultez la section « Suppression des défauts d’une image et du bruit », page 77.

**Remarque :** Appliquez la commande Désentrelacement avant de redimensionner l'image. Le redimensionnement ajoute des pixels à l'image ou en supprime. Il est alors plus difficile de déterminer les lignes de balayage.

Si l'image a déjà été redimensionnée, vous devez rétablir la taille d'origine, ou vous en rapprocher le plus possible, afin que chaque ligne de balayage ait une hauteur égale à un pixel. Effectuez un zoom avant jusqu'à ce que vous puissiez voir les pixels individuels, afin de déterminer le nombre de pixels constituant une ligne de balayage, puis redimensionnez l'image pour que chaque ligne de balayage corresponde à un pixel. Si, par exemple, l'image agrandie contient des lignes de balayages d'une hauteur égale à deux pixels, vous devez la redimensionner de 50%. N'oubliez pas que l'image perd en clarté lorsque vous la redimensionnez.

**Pour appliquer la commande Désentrelacement à une image :**

- 1 Assurez-vous que l'image ne contient aucune sélection.  
Si nécessaire, choisissez **Sélections > Désélectionner tout**.  
La commande Désentrelacement n'est pas disponible lorsque l'image contient une sélection.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Désentrelacement**.
- 3 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez la zone de l'image dans laquelle les lignes de balayage sont les plus apparentes.
- 4 Dans le pavé **Lignes à conserver**, sélectionnez **Impaires** ou **Paires** pour déterminer si les lignes de balayage impaires ou paires doivent être conservées.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Correction des artefacts des images JPEG

Lorsque vous enregistrez un fichier au format JPEG à partir de n'importe quel logiciel (logiciel de numérisation, par exemple), les informations relatives au fichier sont compressées afin de créer un fichier plus petit. La compression produit des artefacts (problèmes d'image indésirables) pouvant apparaître sous forme de halos ou de fuite des couleurs au-delà des bords des objets, de problèmes de grille sur des arrière-plans réguliers ou de zones ressemblant à des blocs dans une image.

Utilisez la commande Correction de l'artefact JPEG de Paint Shop Pro afin de restaurer l'aspect original d'une image JPEG.

### Remarque

La qualité de la restauration des données d'une image est conditionnée par le volume d'informations sur l'image perdues suite à la compression JPEG.

### Pour supprimer les artefacts JPEG :

#### Que faire si le fichier n'est pas au format JPEG ?

Vous pouvez appliquer la commande Correction de l'artefact JPEG à n'importe quel format de fichier. Si, par exemple, vous avez enregistré un fichier JPEG au format Paint Shop Pro (.PspImage), vous pouvez quand même appliquer la commande.

- 1 Assurez-vous que l'image ne contient aucune sélection. Si nécessaire, choisissez **Sélections > Désélectionner tout**. La commande Correction de l'artefact JPEG n'est pas disponible lorsque l'image contient une sélection.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Correction de l'artefact JPEG**.
- 3 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez la zone de l'image dans laquelle les artefacts sont les plus apparents.
- 4 Dans le pavé **Intensité**, réglez l'intensité de la correction sur **Basse, Normale, Élevée** ou **Maximale**. Pour un résultat optimal, essayez chaque option et examinez toutes les zones de l'image afin d'identifier le paramètre d'intensité le mieux adapté.
- 5 Réglez le paramètre **Piqué** de 0 (minimal) à 100 (maximal), afin de déterminer le niveau de détail à restaurer. Commencez par 50, puis réglez la valeur jusqu'à ce que l'image semble le plus naturel possible. Cette option permet de déterminer le niveau de détail que la correction de l'artefact tente de créer. Les informations recrées ne sont qu'une estimation puisque les informations d'origine ont été perdues. Un paramètre Piqué excessivement élevé risque de produire des petits points dans l'image.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Suppression des motifs indésirables des images numérisées

La numérisation d'images imprimées peut produire des motifs indésirables appelés motifs de moirage. D'autres motifs peuvent provenir de la numérisation de photographies imprimées sur du papier texturé. La commande Suppression du motif de moirage de Paint Shop Pro supprime ces motifs des images. Vous pouvez l'appliquer à une sélection ou à un calque entier.

Pour supprimer les motifs de moirage :

- 1 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Suppression du motif de moirage**.
- 2 Dans la fenêtre de l'aperçu, effectuez un zoom avant sur l'image jusqu'à ce que vous puissiez voir clairement les motifs.
- 3 Dans la case **Détails**, sélectionnez une valeur afin de supprimer les motifs. Modifiez la valeur par incrément jusqu'à ce que le motif disparaisse. Les valeurs élevées risquent de rendre l'image floue. Il est donc préférable d'utiliser la valeur la plus faible qui supprime le motif.
- 4 Réduisez le grossissement de l'image jusqu'à ce que vous puissiez voir clairement des bandes ou des taches de couleurs dans la fenêtre d'aperçu. Ces bandes ou ces taches peuvent être visibles avec un affichage à 100%, mais il est plus facile de les distinguer à des pourcentages inférieurs.
- 5 Dans la case **Suppression des bandes**, modifiez la valeur par incrément jusqu'à ce que les bandes ou les taches soient moins visibles (il est possible qu'elles ne disparaissent pas complètement). Utilisez la valeur la plus faible possible afin d'éviter la désaturation des petits objets.
- 6 Cliquez sur **OK**.

### Remarque

Après la suppression des motifs de moirage, vous pouvez utiliser les commandes Netteté afin de restaurer les détails et supprimer l'effet de flou sans réintroduire le motif. Vous obtiendrez de meilleurs résultats si, dans la boîte de dialogue Suppression du motif de moirage, vous réglez le paramètre Détails sur une valeur légèrement supérieure à la valeur nécessaire à la suppression du motif. Pour plus d'informations sur les commandes Netteté, consultez la section « Clarification des images », page 93.



## Suppression des défauts d'une image et du bruit

Les images comportent parfois des imperfections appelées bruit (taches noires, blanches ou de couleur infimes ou relativement visibles), donnant à la surface un aspect granuleux. Utilisez les commandes Bruit de Paint Shop Pro afin de supprimer le bruit des images. Avant de choisir la commande à utiliser, déterminez le type de bruit contenu dans l'image.

### Remarque

Vous pouvez appliquer les commandes Bruit uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

## Suppression des taches à pixel unique

Pour supprimer les taches à pixel unique, qui sont en général blanches ou noires, utilisez la commande Déchatolement. Cette commande permet d'analyser la luminosité de chaque pixel et de la comparer aux pixels adjacents afin de déterminer s'il doit être supprimé.

### Pour supprimer les taches à pixel unique d'une image :

- 1 Sélectionnez la zone contenant les taches. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Déchatolement**. La commande Déchatolement est appliquée à la sélection.

## Suppression des taches noires ou blanches à plusieurs pixels

Pour supprimer les taches noires ou blanches à plusieurs pixels causées, par exemple, par la poussière sur la pellicule ou la vidéo, utilisez la commande Filtre Nettoyer. Cette commande permet de comparer une zone de pixels aux pixels adjacents et de corriger une zone de tache afin qu'elle corresponde à ces pixels adjacents.

### Pour supprimer des taches à plusieurs pixels :

- 1 Sélectionnez la zone contenant les taches. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Filtre Nettoyer**.
- 3 Définissez le réglage à l'aide des options suivantes :
  - Taille des taches** : taille minimale, en pixels, de la plus grosse tache pouvant être entièrement supprimée. La valeur est toujours un nombre impair.
  - Sensibilité aux grains** : différence entre une zone et ses pixels adjacents permettant de la considérer ou non comme tache.
- 4 Sélectionnez l'option **Inclure toutes les tailles inférieures** pour que Paint Shop Pro supprime toutes les taches de taille inférieure. Les résultats sont généralement meilleurs si vous sélectionnez cette case.
- 5 Sélectionnez ou désélectionnez l'option **Intensifier le nettoyage** pour définir une intensité de correction normale (option désélectionnée) ou intensive (option sélectionnée).
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Suppression du bruit tout en préservant les détails des contours

### Faut-il d'abord sélectionner une zone ?

Vous pouvez appliquer la commande Adoucissement préservant les contours à une sélection ou à une image. Toutefois, l'exécution est plus rapide et l'adoucissement plus efficace lorsqu'elle est appliquée à une sélection.

Utilisez la commande Adoucissement préservant les contours afin de supprimer le bruit d'une image tout en conservant les détails des contours. Cette commande recherche les détails, tels que le contour des objets, et les préserve tout en adoucissant les zones situées entre les contours. Vous pouvez, par exemple, préserver les contours d'un visage et supprimer les taches apparentes sur la peau.

Vous pouvez également utiliser cette commande afin de réduire le grain.

### Pour supprimer le bruit tout en préservant les détails des contours :

- 1 Sélectionnez la zone contenant le bruit. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Adoucissement préservant les contours**.
- 3 Dans la case **Intensité de l'adoucissement**, modifiez la valeur jusqu'à ce que le réglage vous convienne. Choisissez l'intensité d'adoucissement la plus faible qui permet de supprimer les taches tout en conservant les détails de l'image.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Suppression des petites zones de bruit

Utilisez la commande Filtre médian afin de supprimer les petites taches aléatoires ou les zones de bruit visiblement différentes de la zone avoisinante. Vous pouvez également l'utiliser pour supprimer les taches de couleur à pixel unique.

La commande Filtre médian règle l'intensité de chaque pixel de l'image sur l'intensité médiane des pixels adjacents. L'intensité médiane correspond à la valeur centrale (pas la moyenne) dans la plage de valeurs.

Pour préserver le contour des objets, la commande Filtre médian corrige davantage un pixel très différent des pixels adjacents qu'un pixel similaire aux pixels adjacents. Vous pouvez choisir le nombre de pixels adjacents à utiliser dans le calcul. Un nombre élevé supprime davantage de bruit et entraîne une perte de détail plus importante.

#### Pour supprimer les petites zones de bruit :

- 1 Sélectionnez la zone contenant le bruit. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Filtre médian**.
- 3 Dans la case **Ouverture du filtre**, sélectionnez le nombre de pixels adjacents à inclure pour déterminer l'intensité médiane de chaque pixel. Le nombre de pixels du filtre est toujours impair. Pour préserver les détails de l'image, choisissez le filtre le plus petit permettant de supprimer le bruit.  
Pour les taches de couleurs à pixel unique, réglez le filtre sur 3.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Suppression du bruit en préservant les détails de la texture

Utilisez la commande Adoucissement préservant la texture afin de supprimer le bruit ou les taches d'une image tout en préservant les détails de la texture. Cette commande permet d'analyser les pixels d'une image afin de déterminer s'ils affichent des zones texturées ou régulières. Les zones texturées sont préservées (correction du bruit minimale) et les zones régulières sont corrigées pour supprimer le bruit. La texture des vêtements, par exemple, est préservée alors que le bruit d'une autre zone (telle qu'un visage) est supprimé.

#### Pour supprimer le bruit tout en préservant les détails de la texture :

- 1 Sélectionnez la zone contenant le bruit. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Adoucissement préservant la texture**.
- 3 Dans la case **Intensité de la correction**, définissez une valeur déterminant l'intensité de la correction. Les valeurs faibles suppriment des quantités de bruit minimales, mais préservent les zones texturées. Les valeurs élevées suppriment davantage de bruit, mais ne préservent pas complètement les zones texturées.
- 4 Cliquez sur **OK**.

#### Faut-il d'abord sélectionner une zone ?

Vous pouvez appliquer la commande Adoucissement préservant la texture à une sélection ou à une image. Toutefois, l'exécution est plus rapide et l'adoucissement plus efficace lorsqu'elle est appliquée à une sélection.

## Adoucissement de l'image

Les trois commandes de correction du flou sont les suivantes : Flou artistique, Adoucir, Adoucir davantage. La commande Adoucir applique un effet de flou uniforme à l'image. La commande Adoucir davantage exécute la commande Adoucir, mais avec plus d'intensité. La commande Flou artistique crée l'effet d'une photo prise avec un appareil utilisant un filtre de flou artistique.

Pour utiliser les commandes Adoucir et Adoucir davantage, choisissez **Réglage > Flou**, puis la commande **Adoucir** ou **Adoucir davantage**.

**Pour utiliser la commande Flou artistique :**

- 1 Choisissez **Réglage > Flou > Flou artistique** afin d'ouvrir la boîte de dialogue.
- 2 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez la partie importante de l'image. Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
- 3 Dans la case **Flou**, définissez une valeur en pourcentage pour l'intensité de la correction. Les valeurs faibles adoucissent légèrement l'image. Les valeurs élevées appliquent à l'image un effet de flou visible.
- 4 Dans la case **Importance des contours**, définissez une valeur en pourcentage pour l'intensité de la correction. Les valeurs faibles adoucissent les contours de l'image. Les valeurs élevées permettent de conserver le détail des contours.
- 5 Sélectionnez l'option **Inclure la lumière diffuse** pour adoucir les zones lumineuses de l'arrière-plan de l'image.
- 6 Dans la case **Quantité**, définissez une valeur en pourcentage pour l'intensité du halo. Les valeurs faibles ajoutent le halo uniquement aux zones très lumineuses de l'image. Les valeurs élevées créent un halo autour des zones lumineuses.
- 7 Dans la case **Taille du halo**, définissez une valeur en pourcentage pour la taille du halo. Les valeurs faibles correspondent à un halo de petite taille. Les valeurs élevées correspondent à un halo de grande taille.

- 8 Dans la case **Visibilité du halo**, définissez une valeur en pourcentage pour l'intensité de la visibilité du halo. Les valeurs faibles produisent un effet de halo subtile. Les valeurs élevées produisent un halo plus marqué.
- 9 Cliquez sur **OK**.

## Correction des distorsions de l'image

Les objectifs des appareils photos peuvent créer des distorsions dans les photographies. Ces distorsions sont fréquentes dans les photos prises avec un objectif grand-angle, les gros plans avec des distances focales fixes et avec les objectifs bon marché (appareils photo jetables, par exemple).

### Remarque

- Vous pouvez appliquer les commandes Correction de la distorsion convexe et Correction de la distorsion œil de poisson uniquement aux images avec 16 millions de couleurs et en niveaux de gris. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Vous devez corriger la distorsion de l'objectif avant de recadrer l'image. Pour une correction des distorsions efficace, l'axe de l'objectif de l'appareil doit coïncider avec le centre de l'image.

## Correction des distorsions convexes

Si l'image comporte une distorsion convexe, elle semble bombée au centre. Les lignes censées être droites sont incurvées.

### Pour corriger une distorsion convexe :

- 1 Choisissez **Réglage > Correction de l'objectif > Correction de la distorsion convexe**.
- 2 Définissez l'**intensité** de la correction. Réglez cette valeur jusqu'à ce que la distorsion disparaisse. Recherchez les lignes incurvées dans l'image et réglez la valeur Intensité jusqu'à ce que ces lignes se redressent. L'image est redimensionnée au fur et à mesure que vous réglez cette valeur.

3 **Conserver l'échelle centrale** : permet de déterminer si l'échelle du centre de la photo est conservée ou modifiée. Si vous sélectionnez cette option, des pixels sont ajoutés à l'image ou supprimés. Désélectionnez-la si vous ne souhaitez pas modifier la taille de l'image ou du calque.

**Remarque** : Si l'option Conserver l'échelle centrale est sélectionnée, les modifications apportées à la taille de l'image d'origine s'affichent dans le pavé **Taille**.

4 Cliquez sur **OK**.

## Correction des distorsions œil de poisson

Lorsqu'une image comporte une distorsion œil de poisson, elle semble avoir été collée sur une sphère ou apparaît gonflée comme un ballon. Les lignes censées être droites sont incurvées et les contours de l'image semblent compressés.

**Pour corriger une distorsion œil de poisson :**

1 Choisissez **Réglage > Correction de l'objectif > Correction de la distorsion œil de poisson**.

2 Réglez l'image à l'aide des options suivantes :

**Champ de vision** : intensité de la correction. Réglez cette valeur jusqu'à ce que la distorsion disparaisse.

**Conserver l'échelle centrale** : permet de déterminer si l'échelle du centre de la photo est conservée ou modifiée. Si vous sélectionnez cette option, des pixels sont ajoutés à l'image ou supprimés. Désélectionnez-la si vous ne souhaitez pas modifier la taille de l'image ou du calque.

**Remarque** : Si l'option Conserver l'échelle centrale est sélectionnée, les modifications apportées à la taille de l'image d'origine s'affichent dans le pavé **Taille**.

## Correction des distorsions concaves

Lorsqu'une image comporte une distorsion concave, elle semble être creusée au centre. Les lignes censées être droites sont incurvées.

Pour corriger une distorsion concave :

1 Choisissez **Réglage > Correction de l'objectif > Correction de la distorsion concave**.

2 Réglez l'image à l'aide des options suivantes :

**Intensité** de la correction. Réglez cette valeur jusqu'à ce que la distorsion disparaisse. Recherchez les lignes incurvées dans l'image et réglez la valeur Intensité jusqu'à ce que ces lignes se redressent. L'image est redimensionnée au fur et à mesure que vous réglez cette valeur.

**Conserver l'échelle centrale** : permet de déterminer si l'échelle du centre de la photo est conservée ou modifiée. Si vous sélectionnez cette option, des pixels sont ajoutés à l'image ou supprimés. Désélectionnez-la si vous ne souhaitez pas modifier la taille de l'image ou du calque.

**Remarque** : Si l'option Conserver l'échelle centrale est sélectionnée, les modifications apportées à la taille de l'image d'origine s'affichent dans le pavé **Taille**.

3 Cliquez sur **OK**.



## Retouches de photos

Paint Shop Pro contient plusieurs options permettant de retoucher vos photos. Vous pouvez supprimer les yeux rouges sur les personnes ou les yeux verts sur les animaux à l'aide de la commande Suppression des yeux rouges. Si un arrière-plan plutôt régulier comporte des rayures, des fissures et autres imperfections indésirables, utilisez l'outil de suppression des rayures. Si l'image comporte de nombreuses petites rayures ou plis, utilisez la commande Suppression automatique des rayures. Pour supprimer certains éléments, utilisez l'outil Pinceau de clonage. Pour éclaircir, assombrir, appliquer un effet de gaufrage, changer les couleurs et effectuer d'autres retouches sur certaines parties de l'image, utilisez les outils de retouche.

### Remarque

Vous pouvez appliquer les commandes Suppression des yeux rouges et Suppression des rayures uniquement aux images avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la rubrique « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

## Suppression des yeux rouges

Lorsque vous prenez une photo de personnes en utilisant le flash, vous obtenez parfois des yeux rouges. Cela est dû à la réflexion de la lumière du flash sur la rétine de l'œil. Utilisez la commande Suppression des yeux rouges pour que les yeux retrouvent leur couleur naturelle. Vous pouvez également utiliser cette commande pour améliorer ou modifier la couleur des yeux.

### Pour utiliser la commande Suppression des yeux rouges :

- 1 Assurez-vous que l'image ne contient aucune sélection. Si nécessaire, choisissez **Sélections > Désélectionner tout**. La commande Suppression des yeux rouges n'est pas disponible lorsque l'image contient une sélection.
- 2 Choisissez **Réglage > Suppression des yeux rouges**.
- 3 Dans la fenêtre d'aperçu de droite, centrez les yeux rouges du sujet. Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.

### Si vous avez toujours voulu avoir les yeux bleus...

Pour utiliser la commande Suppression des yeux rouges afin d'améliorer ou de modifier la couleur des yeux, suivez la procédure de correction des yeux rouges, ainsi que les instructions spéciales suivantes :

- Sélectionnez la nouvelle couleur des yeux.
- Sélectionnez tout l'œil (pupille et iris).
- Réglez le paramètre Taille de l'iris jusqu'à ce que l'iris et la pupille semblent naturels.
- Utilisez les paramètres Progressivité et Flou afin de donner un aspect plus naturel aux nouveaux yeux.

**Remarque :** vous devez utiliser la fenêtre d'aperçu de droite pour faire défiler l'image, car vous sélectionnez les yeux du sujet dans la fenêtre de gauche.

- 4 Dans la liste déroulante **Méthode**, sélectionnez une méthode de correction :

**Œil humain automatique :** sélectionne automatiquement la zone de correction à l'aide d'une sélection circulaire et choisit les paramètres appropriés à l'œil humain. Si vous corrigez des yeux humains, même partiellement cachés, essayez d'abord cette méthode.

**Œil animal automatique :** sélectionne automatiquement la zone de correction à l'aide d'une sélection circulaire ou elliptique et choisit les paramètres appropriés à l'œil animal. Cette méthode permet également de faire pivoter la sélection. Si vous corrigez les yeux d'un animal, essayez d'abord cette méthode.

**Contour manuel de la pupille :** permet de sélectionner manuellement la zone de correction d'un œil humain ou animal à l'aide de l'outil Sélection au lasso. Utilisez cette méthode dans les cas de figure complexes, tels qu'une pupille partiellement cachée.

**Contour de la pupille point à point :** permet de sélectionner manuellement la zone de correction d'un œil humain ou animal à l'aide de l'outil de sélection Point à point. Utilisez cette méthode dans les cas de figure complexes, tels qu'une pupille partiellement cachée.

### À propos des méthodes de correction manuelle des yeux

Pour les deux méthodes de sélection du contour de la pupille, sélectionnez la pupille (petit rond noir au centre de l'œil) et non l'œil entier. Ces méthodes corrigent les *pupilles* rouges sur les personnes et les animaux, mais ne corrigent pas l'iris des personnes (vous remarquerez que l'option Teinte permettant de régler la teinte de l'iris n'est pas disponible).

En règle générale, l'effet yeux rouges concerne uniquement la pupille. Ces méthodes manuelles permettent donc de corriger la pupille rouge.

5 Dans la fenêtre d'aperçu de gauche, sélectionnez le premier œil à corriger :

- Pour la méthode **Œil humain automatique** ou **Œil animal automatique**, cliquez n'importe où dans la zone rouge de l'œil, afin de le sélectionner automatiquement. Vous pouvez également cliquer au centre de l'œil et faire glisser le curseur vers le bord externe de la zone rouge.
- Pour la méthode **Contour manuel de la pupille**, cliquez et faites glisser le curseur autour du bord de la zone rouge de la pupille. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous atteignez le point de départ de la sélection.
- Pour la méthode **Contour de la pupille point à point**, cliquez à intervalles rapprochés sur le bord de la zone rouge de la pupille. Cliquez à l'aide du bouton droit pour supprimer un point. Lorsque vous atteignez le point de départ, cliquez deux fois.

**Remarque :** pour supprimer une sélection, cliquez sur **Supprimer**.

Une fois l'œil sélectionné, un cercle s'affiche autour de la zone sélectionnée et une case de modification entoure le cercle afin d'effectuer des réglages. La fenêtre d'aperçu de droite affiche l'œil corrigé.

6 Assurez-vous que la position et la taille de la sélection sont correctes par rapport à la zone rouge de l'œil :

- Pour déplacer la sélection, faites-la glisser vers un nouvel emplacement.
- Pour la méthode **Œil animal automatique**, faites glisser la poignée de rotation centrale afin de faire pivoter la sélection. Vous pouvez également modifier la forme de l'œil en faisant glisser les poignées latérales afin de transformer le cercle en ellipse.

7 Affinez la correction de l'œil en réglant la taille et la clarté de la pupille, le reflet, la taille de l'iris, ainsi que la progressivité et le flou. Référez-vous à la procédure de perfection du réglage ci-dessous.

### Modification d'un paramètre.

Pour corriger davantage un œil sélectionné, cliquez sur le cercle qui l'entoure. Vous pouvez modifier tous les paramètres sauf **Méthode**. Pour changer de méthode de correction, supprimez la sélection (cliquez sur **Supprimer**), sélectionnez une autre méthode, puis sélectionnez l'œil à nouveau.

### Correction des yeux humains partiellement cachés

Si un œil humain est partiellement caché, sélectionnez la méthode Œil humain automatique, puis utilisez le paramètre Affiner afin de régler la zone de correction.

8 Pour corriger d'autres yeux rouges, répétez les étapes précédentes. Les paramètres du premier œil corrigé étant conservés, les corrections suivantes devraient être plus rapides.

9 Cliquez sur **OK**.

### Pour perfectionner la correction de l'œil dans la boîte de dialogue Suppression des yeux rouges :

1 Pour un œil humain, observez l'œil corrigé afin de voir si vous devez régler la zone de l'iris autour de la pupille. (En général, aucun iris ne s'affiche pour l'œil animal.) Parfois, la zone de l'œil rouge recouvre l'iris. Si nécessaire, réglez l'iris à l'aide des options suivantes :

**Taille de l'iris** : taille de l'iris. Augmenter la taille de l'iris réduit celle de la pupille.

**Teinte** : couleur de l'iris (bleu, marron ou vert, par exemple). Cette option n'est pas disponible avec les méthodes Contour manuel de la pupille et Contour de la pupille point à point, car elles sélectionnent la pupille et non la pupille et l'iris.

**Couleur** : variation de la couleur de l'iris (bleu clair ou bleu profond, par exemple).

2 Pour le paramètre **Clarté de la pupille**, réglez la valeur afin d'obtenir la nuance correspondant à votre perception de la couleur naturelle de l'œil corrigé.

3 Observez le reflet de l'œil. Un reflet permet d'ajouter une pointe de naturel et de vivacité à l'œil. Sans reflet, l'œil semble sans vie. Réglez le reflet à l'aide des options suivantes :

**Taille du reflet** : taille du reflet.

**Clarté du reflet** : clarté du reflet. Les valeurs faibles assombrissent le reflet, les valeurs élevées l'éclaircissent.

**Centrer le reflet** : sélectionnez cette option afin de placer le reflet au centre de la pupille. Désélectionnez-la pour laisser le reflet à son emplacement d'origine.

4 Utilisez **Affiner** lorsque l'œil est partiellement caché dans l'image d'origine. Si, par exemple, la paupière recouvre une partie de l'œil d'origine, elle doit le recouvrir également dans l'œil corrigé. Utilisez le curseur Affiner afin de réduire la correction. Faites doucement glisser le curseur vers la gauche afin de réduire la correction et de minimiser son empiètement sur la peau située autour.

- 5 Pour fondre l'œil corrigé avec le reste de l'image, définissez les options suivantes :

**Progressivité** : règle les contours de l'œil corrigé. Les valeurs faibles rendent les contours plus nets, tandis que les valeurs élevées mélangent les contours avec les zones adjacentes de l'image.

**Flou** : mélange l'œil avec les pixels adjacents lorsque la photo a un aspect granuleux. Augmentez le paramètre par incrément jusqu'à ce que l'œil se mélange naturellement avec le reste de l'image.

## Suppression des rayures à l'aide de l'outil de suppression des rayures


L'outil de suppression des rayures permet de supprimer les rayures, les fissures et autres imperfections. Utilisez-le pour isoler la zone comportant la rayure et l'effacer. Cet outil offre les meilleurs résultats avec des rayures situées sur des arrière-plans relativement réguliers.

### Remarque

Vous pouvez utiliser cet outil uniquement sur un arrière-plan. Il n'est pas disponible lorsque vous manipulez des calques.

Si l'image comporte plusieurs petites rayures, utilisez la commande Suppression automatique des rayures. Consultez la section « Suppression des rayures à l'aide de la commande Suppression automatique des rayures », page 91.

### Pour utiliser l'outil de suppression des rayures :

- 1 Si nécessaire, cliquez sur le calque d'arrière-plan dans la palette Calques.
- 2 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez la région voulue. (Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.) Cette précaution est particulièrement recommandée lorsque vous devez faire attention à ne pas supprimer les détails importants situés près de la rayure.
- 3 Sélectionnez l'outil de suppression des rayures .

### Arrière-plan régulier et arrière-plan texturé

L'outil de suppression des rayures utilise les détails de l'arrière-plan de l'image afin de créer de nouvelles informations pour remplacer la rayure. Si l'arrière-plan est relativement régulier, le résultat est généralement satisfaisant.

Pour supprimer les rayures d'un arrière-plan texturé, il est préférable d'utiliser l'outil Cloner. Consultez la section « Clonage des zones d'une image », page 258.

### Pour obtenir les meilleurs résultats



Si l'arrière-plan de la rayure est très texturé ou contient plusieurs variations, par exemple une fleur, un visage et un mur, le résultat risque d'être décevant.

Voici quelques conseils pour obtenir de meilleurs résultats :

- Avant d'utiliser l'outil, sélectionnez la zone contenant la rayure.
- Utilisez une largeur d'outil de 3 ou 4 pixels plus large que la rayure elle-même.
- Pour les rayures s'étendant sur plusieurs arrière-plans différents, essayez de supprimer une section de la rayure à la fois.
- Songez à utiliser l'outil Cloner.

4 Dans la palette Options, définissez les options suivantes :

**Largeur** : largeur de l'outil, en pixels. Choisissez une largeur de 3 ou 4 pixels plus large que la rayure. Si la largeur est considérablement supérieure à la rayure, vous perdez des détails de l'image.

**Zones de sélection** : forme de l'outil de suppression des rayures. Pour corriger les rayures perpendiculaires aux contours d'un objet dans l'image ou les rayures d'une zone ouverte (l'arrière-plan est semblable et ne contient pas d'objets), sélectionnez l'option . Pour corriger les rayures non perpendiculaires aux contours d'un objet dans l'image (cette option permet de rapprocher l'outil des contours), sélectionnez l'option .


5 Placez le centre du curseur à l'une des extrémités de la rayure, puis cliquez sur le cadre de délimitation et faites-le glisser sur la rayure :

- Si la largeur de l'outil est de 10 pixels ou inférieure, les bords du cadre ne sont formés que d'une seule ligne. Placez le cadre de manière à ce que ses bords entourent la rayure, mais ne la touchent pas.
- Si la largeur de l'outil est supérieure à 10 pixels, les bords du cadre sont formés de deux lignes. Placez le cadre de manière à ce que ses bords internes entourent la rayure, mais ne la touchent pas.

6 Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, réglez la taille et l'emplacement du rectangle :

- Pour déplacer le point de départ du cadre de délimitation d'un pixel, appuyez sur les **touches fléchées**.
- Pour augmenter ou réduire la largeur du cadre de 1 pixel, appuyez sur **Pg.Préc** ou **Pg.Suiv**.

7 Lorsque le rectangle entoure correctement la rayure, relâchez le bouton de la souris. La rayure est supprimée.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, cliquez sur Annuler  afin d'annuler la suppression de la rayure, puis sélectionnez à nouveau la rayure, en variant la largeur de l'outil.

## Suppression des rayures à l'aide de la commande Suppression automatique des rayures

### Résolution

Vous pouvez appliquer la commande Suppression automatique des rayures uniquement aux images avec 16 millions de couleurs ou en niveaux de gris. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

La commande Suppression automatique des rayures recherche les petites imperfections en forme de ligne, plus claires ou plus foncées que la zone adjacente, et les élimine.

### Pour utiliser la commande Suppression automatique des rayures :

1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez la région voulue. (Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.) Cette commande offre de meilleurs résultats sur une sélection plutôt que sur l'image entière.

2 Choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Suppression automatique des rayures**.

3 Sélectionnez la case du type de rayures à supprimer (vous devez choisir au moins une option) :

**Supprimer les rayures sombres** : sélectionnez cette option afin de supprimer les rayures plus sombres que leur arrière-plan.

**Supprimer les rayures claires** : sélectionnez cette option afin de supprimer les rayures plus claires que leur arrière-plan.

4 Spécifiez la méthode de suppression des rayures à l'aide des options des deux pavés suivants :

**Limites locales de contraste** : différence de contraste entre une rayure et son arrière-plan. Utilisez une valeur définissant les limites auxquelles les meilleurs résultats sont obtenus. Commencez par une limite **Inférieure** à 0 et une limite **Supérieure** à 50. Si les rayures persistent, la commande Suppression automatique des rayures ne peut pas les supprimer. Si elles disparaissent, réglez les limites afin de minimiser la perte des détails de l'image. Augmentez la limite **Inférieure** à une valeur au-dessous de laquelle les rayures réapparaissent. Réduisez la limite **Supérieure** à une valeur au-dessus de laquelle les rayures réapparaissent.

**Intensité** : intensité de la suppression des rayures, **Faible**, **Normale** ou **Forte**. Sélectionnez le paramètre le plus faible permettant de supprimer les rayures. Observez toutes les zones de l'image pour vérifier qu'aucun détail important n'a été supprimé.

5 Cliquez sur **OK**.

## Application d'un effet de flou

Les effets de flou permettent d'adoucir une sélection ou une image, d'accentuer le flou d'une image pour la retoucher ou de supprimer du bruit. Ils permettent également d'adoucir les transitions et de réduire le contraste en calculant la moyenne des pixels situés près des contours et des zones de transitions chromatiques importantes.

Pour accentuer un effet de flou, appliquez-la commande plusieurs fois sur la même image.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces commandes uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour obtenir des descriptions et des exemples visuels de toutes les commandes de flou, reportez-vous au système d'Aide.

Les diverses commandes de flou sont les suivantes :

**Moyen** : supprime le bruit dans l'image en réglant l'intensité de chaque pixel sur l'intensité moyenne des pixels qui l'entourent. Permet également de supprimer le pseudo-tramage des couleurs dû à l'augmentation de la résolution de l'image à 24 bits.

**Flou et Davantage de flou** : suppriment le bruit en adoucissant les transitions et en réduisant le contraste de l'image. L'effet Davantage de flou applique un flou plus intense. Pour réduire le grain de l'image, utilisez l'un ou l'autre des effets.

**Gaussien** : applique à l'image un effet de flou dont les paramètres sont modifiables. Mélange un nombre de pixels précis de façon incrémentielle en suivant une courbe en forme de cloche. Le flou est plus dense au centre et progressif sur les bords.

**Flou directionnel** : applique un effet de flou dans une direction comprise entre 0 et 359 degrés et à une vitesse allant de 1 à 100 pour simuler la prise de photo d'un objet en mouvement avec une exposition précise.

Application de la commande  
Flou directionnel





**Pour appliquer un effet de flou :**

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque contenant la zone à laquelle appliquer le flou.
- 2 Pour limiter le flou à une zone spécifique, sélectionnez la région visée.
- 3 Choisissez **Réglage > Flou**, puis l'effet de votre choix.
  - Les effets Flou et Davantage de flou permettent de modifier l'image ou la sélection.
  - Les effets Moyen, Gaussien et Flou directionnel affichent une boîte de dialogue. Sélectionnez une option, puis cliquez sur **OK**. L'effet est appliqué à l'image ou à la sélection.

## Amélioration de la clarté de l'image

### Accentuation des contours et des zones de contraste

Utilisez les Effets de lignes pour accentuer les lignes et les zones de contraste de l'image. Pour plus d'informations sur les effets de ligne, consultez la section « Application des effets de lignes », page 375.

L'amélioration de la clarté d'une image constitue l'étape finale de la correction de l'image. Utilisez les commandes Clarifier et Netteté afin de clarifier et d'intensifier la netteté des images.

### Remarque

Vous pouvez appliquer les commandes Clarifier, Netteté et Bord uniquement à des images avec 16 millions de couleurs ou en niveaux de gris. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section « Augmentation du nombre de couleurs d'une image », page 131.

## Clarification des images

Utilisez la commande Clarifier pour améliorer la netteté de l'image et faire ressortir les objets. Cette commande ajoute une sensation de profondeur et de clarté à l'image. Elle permet également de rendre les images brumeuses ou floues plus nettes.

### Pour clarifier des images :

- 1 Assurez-vous que l'image ne contient aucune sélection. Si nécessaire, choisissez **Sélections > Désélectionner tout**. La commande Clarifier n'est pas disponible lorsque l'image contient une sélection.
- 2 Choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Clarifier**.

- 3 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez un élément important de l'image (un visage, par exemple). Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
- 4 Dans la case **Intensité de l'effet**, utilisez la valeur la plus faible permettant d'obtenir un résultat satisfaisant.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Intensification de la netteté des images

Paint Shop Pro contient plusieurs commandes permettant d'intensifier la netteté de l'image en augmentant le contraste des pixels adjacents :

**Netteté et Davantage de netteté** : corrige une image floue et améliore sa clarté, en augmentant le contraste entre les pixels adjacents des zones de contraste chromatique important, généralement situées aux niveaux des contours des objets. La commande Davantage de netteté produit un effet plus prononcé que la commande Netteté. Ces deux commandes sont appliquées à l'image de façon automatique.

**Masque flou** : intensifie la netteté des contours à fort et moyen contraste de l'image, sans accentuer le bruit. Cette commande identifie les pixels adjacents dont les valeurs de luminosité sont différentes de celles que vous spécifiez et augmente leur contraste d'une valeur que vous déterminez. En règle générale, cette commande est utilisée pour les corrections de couleur professionnelles.

**Pour utiliser la commande Netteté ou Davantage de netteté :**

Choisissez **Réglage > Netteté > Netteté** ou **Réglage > Netteté > Davantage de netteté**.

**Pour utiliser la boîte de dialogue Masque flou :**

- 1 Choisissez **Réglage > Netteté > Masque flou**.
- 2 Dans la fenêtre d'aperçu, centrez un élément important de l'image (un visage, par exemple). Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.

3 Intensifiez la netteté de l'image à l'aide des options suivantes :

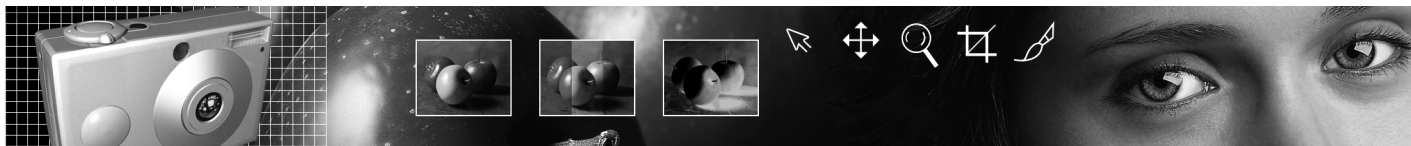
**Rayon** : nombre de pixels à corriger autour de chaque contour. Selon l'image, les valeurs comprises entre 0,5 et 2 offrent les meilleurs résultats. Les valeurs faibles permettent d'intensifier uniquement la netteté des pixels des bords, tandis que les valeurs élevées intensifient la netteté d'une bande plus importante de pixels. L'effet est moins évident à l'impression qu'à l'écran, car un petit rayon (1 pixel, par exemple) représente une zone plus petite dans une image imprimée à haute résolution. Par conséquent, utilisez des valeurs faibles pour les images à l'écran et des valeurs élevées pour les images imprimées à haute résolution.

**Intensité** : valeur de contraste à augmenter dans les pixels de l'image. Commencez par une valeur faible, puis augmentez-la progressivement.

**Écrêtage** : différence des valeurs de luminosité que doivent posséder les pixels adjacents avant de pouvoir intensifier leur netteté.

4 Cliquez sur **OK**.





## CHAPITRE 5

# Utilisation des couleurs, des styles et des textures

Que vous appliquiez une couleur à une image ou que vous modifiez les couleurs d'une photographie, il est important de comprendre le fonctionnement des couleurs dans Paint Shop Pro. Ce chapitre décrit comment sélectionner les couleurs et les styles et textures disponibles pour peindre, dessiner ou effectuer un remplissage. Il présente également les informations de base sur la couleur (pour un affichage à l'écran ou une impression), ainsi que la résolution des couleurs d'une image.

## Sommaire

Palette Styles et textures . . . . .	106
Utilisation de la couleur et des modèles chromatiques . . . . .	133
Différence entre les couleurs affichées et imprimées . . . . .	137
Utilisation des canaux chromatiques . . . . .	138
Utilisation de la résolution des couleurs . . . . .	139
Utilisation des palettes des images . . . . .	151
Transparence d'une couleur de la palette . . . . .	155

## Palette Styles et textures

### Informations de base sur la couleur

Pour plus d'informations sur la couleur (comment elle est perçue, affichée et imprimée), consultez la section « Utilisation de la couleur et des modèles chromatiques », page 124.

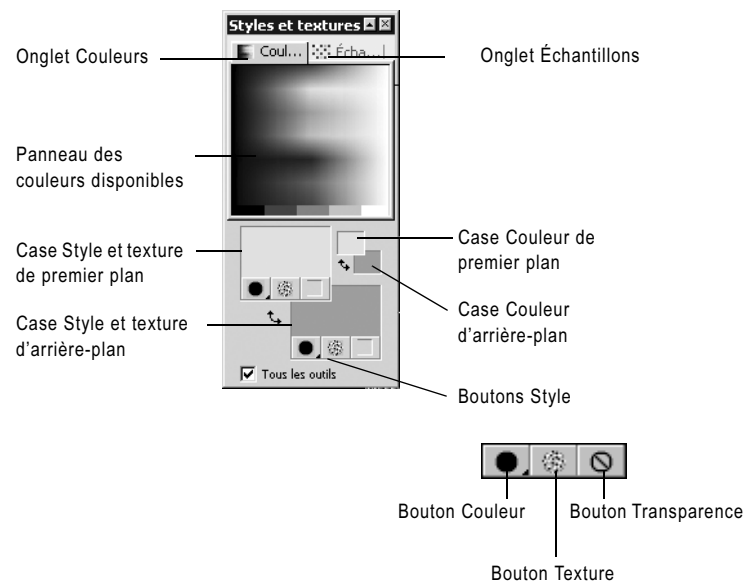
### À propos des cases Styles et textures et Couleur

Puisqu'il vous est possible de sélectionner des couleurs en cliquant dans les cases Styles et textures, vous devez vous demander pourquoi la palette Styles et textures comprend également des cases Couleur. Les cases Couleur de premier plan et Couleur d'arrière-plan permettent de sélectionner une nouvelle couleur, même lorsque la case Style et texture affiche un dégradé ou un motif. Elles fournissent un moyen rapide de modifier les couleurs sans modifier les autres éléments du style et de la texture.

Paint Shop Pro permet de peindre, dessiner et remplir en utilisant différents styles, couleurs et textures. Les couleurs, les dégradés ou les motifs forment le style. Le style et la texture facultative forment le matériau, que vous pouvez sélectionner dans la palette Styles et textures.

En règle générale, les styles et textures de premier plan sont utilisés pour les coups de pinceau et les styles et textures du fond sont utilisés pour les remplissages. Lorsque vous utilisez le pinceau, cliquer à l'aide du bouton droit de la souris permet d'appliquer le style et la texture d'arrière-plan. Lorsque vous utilisez un outil de remplissage, cliquer à l'aide du bouton gauche permet d'appliquer le style et la texture de premier plan. Pour le texte et les formes, la couleur de premier plan correspond au contour du texte ou de la forme et la couleur du fond correspond au remplissage du texte ou de la forme.

En règle générale, il est préférable de sélectionner l'outil que vous souhaitez utiliser, de sélectionner le style et la texture dans la palette Styles et textures, puis d'appliquer l'outil. La palette Styles et textures est illustrée ci-dessous.







Les éléments principaux de la palette Styles et textures sont les suivants :


**Onglet Couleurs** : affiche le panneau des couleurs disponibles, dans lequel vous pouvez cliquer pour sélectionner une couleur. En bas du panneau, vous pouvez sélectionner le blanc, le noir ou trois nuances de gris.


**Onglet Échantillons** : affiche des échantillons que vous pouvez enregistrer en vue de leur réutilisation. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des échantillons », page 115.

**Cases Couleur de premier plan et Couleur d'arrière-plan** : affiche les couleurs actuelles du premier plan et de l'arrière-plan.

**Cases Style et texture de premier plan et d'arrière-plan** : affichent le style (couleur, dégradé ou motif) et la texture du premier plan ou de l'arrière-plan.

**Bouton Style**  : spécifie le style sélectionné (Couleur , Dégradé  ou Motif ). Pour sélectionner un style récemment utilisé, cliquez sur le bouton Style et sélectionnez la couleur, le dégradé ou le motif qui vous intéresse. Pour définir une nouvelle couleur, un nouveau dégradé ou un nouveau motif, cliquez sur l'une des cases Style et texture.

**Bouton Texture**  : active ou désactive la texture actuelle. Pour choisir une nouvelle texture, cliquez sur la case Style et texture de premier plan ou sur la case Style et texture d'arrière-plan.

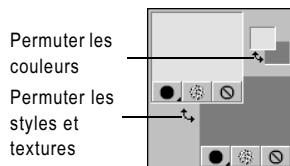
**Bouton Transparence**  : spécifie si le style et la texture du premier plan ou de l'arrière-plan sont transparents (ni style ni texture). En règle générale, le style et la texture transparents sont utilisés avec les objets vectoriels et le texte. Un premier plan transparent ne possède pas de contour (les objets ou les lettres n'ont qu'un remplissage) et un arrière-plan transparent ne possède pas de remplissage (les objets ou les lettres n'ont qu'un contour). Ce bouton n'est pas disponible pour les outils nécessitant une couleur de premier plan ou d'arrière-plan.

**Tous les outils** : si cette case est cochée, le style et la texture sélectionnés pour le premier plan et l'arrière-plan s'appliquent à tous les outils. Dans le cas contraire, le style et la texture sélectionnés s'appliquent seulement à l'outil actif (tel que l'outil Pinceau ou l'outil Formes).

#### Remarque

La case Tous les outils ne s'applique pas à la commande Modifier le texte.


*Vous pouvez inverser les couleurs, ou les styles et les textures de premier plan et d'arrière-plan.*



## Informations de base sur l'utilisation de la palette Styles et textures

La palette Styles et textures offre plusieurs façons de choisir les couleurs, les styles et les textures.

**Pour afficher ou masquer la palette Styles et textures :**

Choisissez **Affichage > Palette Styles et textures** ou appuyez sur la touche **F6**. Pour fermer la palette, vous pouvez cliquer sur la case de fermeture .

**Pour choisir une couleur unie de premier plan ou d'arrière-plan :**

1 Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour choisir une couleur de premier plan, cliquez sur la case Couleur de premier plan.
- Pour choisir une couleur d'arrière-plan, cliquez sur la case Couleur d'arrière-plan.

La boîte de dialogue Couleur s'affiche.

**Remarque :** vous pouvez également cliquer sur la case Style et texture de premier plan ou sur Style et texture d'arrière-plan pour afficher la boîte de dialogue Styles et textures, puis cliquer sur l'onglet Couleur.

2 Choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs Jasc ou dans la palette de l'image. (Consultez la section « Sélection des couleurs », page 102.)

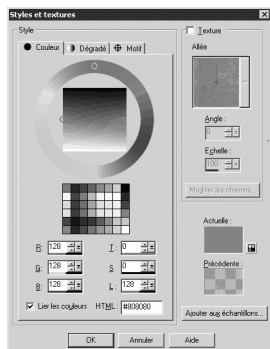
**Pour choisir un style et une texture de premier plan ou d'arrière-plan (couleur, dégradé, motif ou texture) :**

1 Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour choisir un style et une texture de premier plan, cliquez sur la case Style et texture de premier plan.
- Pour choisir un style et une texture d'arrière-plan, cliquez sur la case Style et texture d'arrière-plan.

La boîte de dialogue Styles et textures s'affiche. Elle permet de choisir parmi les couleurs, les dégradés, les motifs et les textures disponibles dans Paint Shop Pro.

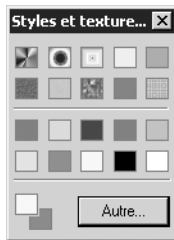
Boîte de dialogue Styles et textures





- 2 Pour choisir un style, cliquez sur l'onglet **Couleur**, **Dégradé** ou **Motif** et sélectionnez les paramètres appropriés. Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection des couleurs », page 102, « Sélection de dégradés », page 108 ou « Sélection de motifs », page 111.
- 3 Pour choisir une texture, sélectionnez la case **Texture** et choisissez une texture. Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection des textures », page 113.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Boîte de dialogue Styles et textures récents

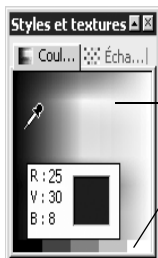


#### Pour choisir parmi les styles et textures récemment utilisés :

Dans la palette Styles et textures, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une case Couleur ou Style et texture pour afficher la boîte de dialogue Styles et textures récents, puis choisissez un style et une texture.


Dans la boîte de dialogue Styles et textures récents, vous pouvez cliquer sur le bouton Autre afin d'afficher la boîte de dialogue Styles et textures et choisir ou créer un style et une texture parmi les couleurs, les dégradés, les motifs et les textures disponibles dans Paint Shop Pro.




Panneau des couleurs disponibles de la palette Styles et textures



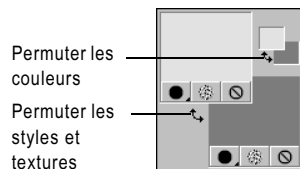
Choisissez une couleur  
ou choisissez le noir, une nuance de gris ou le blanc

#### Pour choisir une couleur dans le panneau des couleurs disponibles :

- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l'onglet Couleurs .
- 2 Placez le curseur sur le panneau des couleurs disponibles. Une infobulle affiche la valeur de la couleur.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour choisir la couleur du premier plan, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une couleur dans le panneau des couleurs disponibles.
  - Pour choisir la couleur de l'arrière-plan, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur dans le panneau des couleurs disponibles.

La case Couleur de premier plan ou Couleur d'arrière-plan affiche la couleur sélectionnée. Si le bouton Style indique Dégradé  ou Motif , réglez-le sur Couleur  pour que le style et la texture adoptent la couleur sélectionnée.

*Vous pouvez inverser les couleurs, ou les styles et les textures de premier plan et d'arrière-plan.*



#### **Pour appliquer le style et la texture actifs à tous les outils :**

Dans la palette Styles et textures, sélectionnez la case **Tous les outils**.

Si vous désélectionnez cette case, les styles et textures actuels sont appliqués uniquement à l'outil actif.

#### **Pour inverser les couleurs de premier plan et d'arrière-plan :**

Cliquez sur l'icône Permuter les couleurs

#### **Pour inverser les styles et les textures de premier plan et d'arrière-plan :**

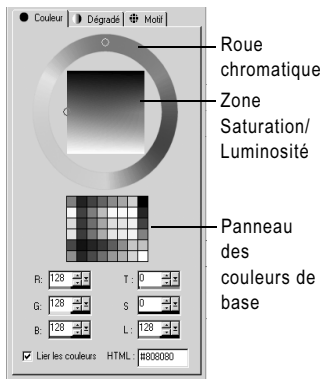
Cliquez sur l'icône Permuter les styles et textures

## Sélection des couleurs

Lorsque vous modifiez des images dans Paint Shop Pro, vous devez généralement choisir une couleur (avant de peindre) lors de la correction manuelle des couleurs ou du choix d'un arrière-plan pour une nouvelle image. Vous pouvez procéder de l'une des façons suivantes.

- Pour les images avec 16 millions de couleurs, choisissez parmi les couleurs du sélecteur de couleurs Jasc. Consultez la section « Sélection de couleurs à partir du sélecteur de couleurs Jasc », page 103.
- Pour les images avec 2 à 256 couleurs, choisissez parmi les couleurs de la palette de l'image. Consultez la section « Sélection des couleurs dans la palette de l'image », page 106.
- Pour toutes les images, vous pouvez choisir une couleur à partir d'une image ouverte ou de n'importe quelle couleur affichée. Consultez la section « Sélection des couleurs à partir d'une image ou du bureau », page 107.
- Vous pouvez également choisir une couleur dans le panneau des couleurs disponibles de la palette Styles et textures. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour choisir la couleur de premier plan et avec le bouton droit pour choisir la couleur d'arrière-plan.

Sélecteur de couleurs Jasc



## Sélection de couleurs à partir du sélecteur de couleurs Jasc

Le sélecteur de couleurs Jasc s'affiche lorsque vous cliquez sur une case Couleur ou Style et texture dans la palette Styles et textures. Il s'affiche également lorsque vous cliquez sur une case Couleur dans certaines boîtes de dialogue de Paint Shop Pro.

Le sélecteur de couleurs Jasc permet de procéder de différentes façons :

- sélection visuelle à partir de la roue chromatique et de la zone Saturation/Luminosité, qui permet de sélectionner une couleur selon sa teinte, sa saturation et sa luminosité,
- sélection à partir du panneau des couleurs de base, qui affiche les couleurs les plus utilisées,
- sélection des valeurs RVB ou TSL pour choisir une couleur selon ses valeurs de rouge, de vert et de bleu ou ses valeurs de teinte, de saturation ou de luminosité,
- saisie d'un code de couleur HTML,
- sélection d'une couleur à partir de l'image active.

### Remarque

si la résolution des couleurs de l'image active est inférieure à 24 bits (16 millions de couleurs), vous devez sélectionner les couleurs à partir d'une palette plutôt que du sélecteur de couleurs Jasc. Consultez la section « Sélection des couleurs dans la palette de l'image », page 106.

### Pour afficher le sélecteur de couleurs Jasc :

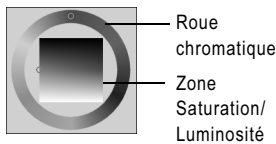
Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour choisir la couleur de premier plan, cliquez sur la case Style et texture de premier plan ou sur la case Couleur de premier plan.
- Pour choisir la couleur d'arrière-plan, cliquez sur la case Style et texture d'arrière-plan ou sur la case Couleur d'arrière-plan.

Si vous avez cliqué sur une case Style et texture, la boîte de dialogue Styles et textures s'affiche. Elle permet de choisir les couleurs, les dégradés, les motifs et les textures. Cliquez sur l'onglet Couleur pour afficher le sélecteur de couleurs Jasc.

Si vous avez cliqué sur une case Couleur, la boîte de dialogue Couleur s'ouvre et affiche le sélecteur de couleurs Jasc. Vous pouvez y choisir uniquement des couleurs.

Les anneaux de sélection indiquent la couleur sélectionnée.



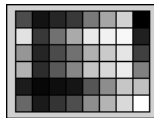
#### Pour choisir une couleur à l'aide de la roue chromatique :

- 1 Dans la roue chromatique, cliquez sur la couleur approximative ou faites glisser l'anneau de sélection sur la roue chromatique pour sélectionner la couleur visée.

La roue chromatique représente la teinte (remarquez que la case de modification de la teinte est actualisée, avec une valeur comprise entre 0 et 255, lorsque vous déplacez l'anneau de sélection sur la roue).

- 2 Dans la zone Saturation/Luminosité, cliquez pour choisir une variante de la couleur ou faites glisser l'anneau de sélection. Déplacez-le de la gauche vers la droite pour augmenter la saturation. Déplacez-le du haut vers le bas pour augmenter la luminosité.

Le panneau des couleurs de base affiche les couleurs les plus utilisées



#### Pour choisir une couleur dans le panneau des couleurs de base :

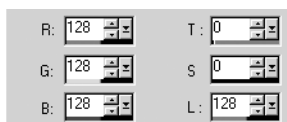
- 1 Placez le curseur sur le panneau des couleurs de base. Une infobulle affiche la valeur de la couleur.
- 2 Cliquez sur la couleur souhaitée. Les valeurs RVB et TSL sont actualisées avec les valeurs de la couleur actuelle et les anneaux de sélection de la roue chromatique et de la zone Saturation/Luminosité se placent sur la couleur sélectionnée.

#### Pour choisir une couleur en utilisant sa valeur RVB ou TSL :

Pour chaque valeur que vous souhaitez modifier, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton et faites glisser le curseur sur une nouvelle position.
- Faites glisser la barre sur une nouvelle position.
- Cliquez dans la case de modification et saisissez une nouvelle valeur.
- Pour modifier la valeur d'une unité, cliquez sur les flèches vers le haut et vers le bas .

Utilisez les zones de modification numériques pour choisir une couleur à partir de sa valeur RVB ou TSL



**Remarque :** Désélectionnez la case **Lier les couleurs** pour que les curseurs ne représentent visuellement que leur valeur sélectionnée (par exemple la teinte).

### Pour sélectionner une couleur à partir de l'image active :

- 1 Assurez-vous que le sélecteur de couleurs Jasc est affiché. Consultez la section « Pour afficher le sélecteur de couleurs Jasc : », page 103.
- 2 Placez le curseur sur l'image active. Le curseur se transforme en pipette et une infobulle affiche les valeurs de la couleur.
- 3 Cliquez sur la partie de l'image qui comprend la couleur souhaitée. Le sélecteur de couleurs Jasc est actualisé en fonction de cette couleur.

**Remarque :** vous pouvez également choisir une couleur à partir d'une image en utilisant l'outil Pipette ou une fonction spéciale des cases Couleur ou Style et texture. Consultez la section « Sélection des couleurs à partir d'une image ou du bureau », page 107.

### Spécification d'un code HTML pour les couleurs

Le sélecteur de couleurs Jasc permet d'afficher le code HTML (Hypertext Markup Language) de chaque couleur que vous sélectionnez. Vous pouvez également spécifier une couleur en tapant son code HTML.

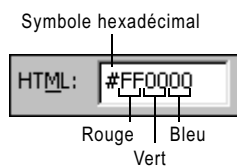
#### Remarque

Paint Shop Pro affiche, par défaut, des valeurs décimales (base 10) dans le sélecteur de couleurs Jasc. Vous pouvez également afficher des valeurs hexadécimales (base 16), représentant le format des codes de couleur HTML. Pour plus d'informations, consultez la section « Préférences pour l'affichage et la mise en cache », page 463.

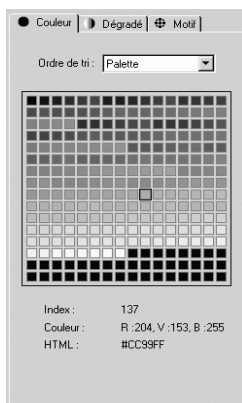
### Pour spécifier ou afficher le code HTML des couleurs :

- 1 Affichez le sélecteur de couleurs Jasc. Consultez la section « Pour afficher le sélecteur de couleurs Jasc : », page 103.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour spécifier une couleur en utilisant son code HTML, tapez le code dans la case de modification **HTML**.
  - Pour afficher le code HTML d'une couleur particulière, choisissez la couleur en utilisant une autre méthode (telle que la saisie des valeurs RVB ou la sélection dans la roue chromatique) son code s'affiche dans la case de modification HTML.

Code HTML pour le rouge véritable (RVB 255, 0, 0) dans le sélecteur de couleurs Jasc



Sélection des couleurs dans la palette de l'image



## Sélection des couleurs dans la palette de l'image

Les images dont la résolution est inférieure à 24 bits (16 millions de couleurs) sont appelées Images contenant une palette. Les couleurs disponibles représentent un sous-ensemble de toutes les couleurs que l'ordinateur peut afficher. La palette contient 2 à 256 couleurs, selon la résolution de l'image. Avec de telles images, vous devez choisir les couleurs de premier plan et d'arrière-plan dans la palette plutôt que dans le sélecteur de couleurs Jasc.

### Remarque

Si vous sélectionnez le sélecteur de couleurs comme paramétrage de préférences, le panneau des couleurs disponibles de la palette Styles et textures affiche toutes les couleurs des images contenant une palette, ainsi que des images sans palette (16 millions de couleurs). Dans le cas d'images contenant une palette, lorsque vous choisissez une couleur dans le panneau des couleurs disponibles, Paint Shop Pro choisit la couleur la plus proche dans la palette. Pour plus d'informations sur le sélecteur de couleurs, consultez la section « Préférences pour l'affichage et la mise en cache », page 463.

### Pour choisir des couleurs dans la palette :

- 1 Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour choisir la couleur de premier plan, cliquez sur la case Couleur de premier plan ou sur la case Style et texture de premier plan.
  - Pour choisir la couleur d'arrière-plan, cliquez sur la case Couleur d'arrière-plan ou sur la case Style et texture d'arrière-plan.

Si vous cliquez sur une case Couleur, la boîte de dialogue Couleur s'ouvre et affiche la palette. Si vous cliquez sur une case Style et texture, la boîte de dialogue Styles et textures s'ouvre. Cliquez sur l'onglet Couleur pour afficher la palette.

- 2 Dans la liste déroulante **Ordre de tri**, sélectionnez le mode de tri des couleurs : Palette, Teinte ou Luminosité.
- 3 Cliquez sur la couleur souhaitée. Le numéro d'index de la couleur dans la palette, la valeur de la couleur (RVB ou TSL) et le code HTML s'affichent.
- 4 Cliquez sur **OK**.

### Quand faut-il choisir une couleur à partir du bureau ?

Vous pouvez choisir une couleur de premier plan ou d'arrière-plan à partir du bureau lorsque vous voulez utiliser la couleur d'une icône ou les couleurs du bureau Windows.


## Sélection des couleurs à partir d'une image ou du bureau

Utilisez l'outil Pipette pour choisir une couleur de premier plan ou d'arrière-plan à partir de n'importe quelle image ouverte, ou utilisez une fonction spéciale des cases Couleur et Style et texture pour sélectionner n'importe quelle couleur dans Paint Shop Pro (une couleur de la barre d'outils, par exemple). Si vous utilisez Windows 2000 ou une version ultérieure, vous pouvez choisir une couleur provenant d'autres applications (par exemple une couleur affichée dans un traitement de texte).

### Remarque

Vous pouvez également utiliser le sélecteur de couleurs Jasc pour choisir une couleur à partir d'une image ouverte. Consultez la section « Pour sélectionner une couleur à partir de l'image active : », page 105.

### Pour choisir une couleur avec l'outil Pipette :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil Pipette . Il se peut que cet outil soit caché sous l'outil Remplacer la couleur.
- 2 Placez le curseur sur la couleur de l'image.
- 3 Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour en faire la couleur de premier plan et à l'aide du bouton droit pour en faire la couleur d'arrière-plan.

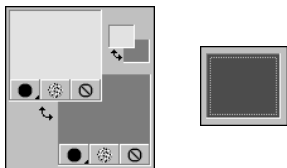
### Pour sélectionner une couleur à partir de l'image active :

- 1 Placez le curseur sur l'image active.

**Remarque :** Ceci s'applique aux outils Pinceau et Gomme, ainsi qu'aux tubes à images.

- 2 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour choisir la couleur du premier plan ou sur le bouton droit pour choisir la couleur d'arrière-plan.


Cases Style et texture et Couleur de la palette Styles et textures (à gauche) et une case Couleur d'une boîte de dialogue Paint Shop Pro (à droite).



#### Pour choisir une couleur à partir d'une image ou du bureau :

- 1 Assurez-vous que la couleur souhaitée est affichée à l'écran.
- 2 Placez le curseur sur une case Couleur ou Style et texture (dans la palette Styles et textures ou dans une boîte de dialogue).

**Remarque :** dans la palette Styles et textures, vous devez attribuer les couleurs de premier plan et d'arrière-plan séparément. Placez le curseur sur l'une des deux couleurs, suivez la procédure, puis recommencez pour l'autre couleur.

- 3 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout au long de la procédure suivante.
- 4 Placez le curseur sur la zone du bureau qui possède la couleur souhaitée. Le curseur se transforme en pipette  sur toutes les zones dans lesquelles vous pouvez effectuer une sélection. Pour les systèmes Windows 2000 ou ultérieurs, le curseur conserve sa forme de pipette lorsque vous passez de Paint Shop Pro à une autre application.
- 5 Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour sélectionner la couleur. La case Couleur ou Style et texture est actualisée en fonction de la couleur.
- 6 Pour changer la sélection de la couleur, maintenez toujours la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur différentes parties du bureau.
- 7 Relâchez la touche **Ctrl**.

## Sélection de dégradés

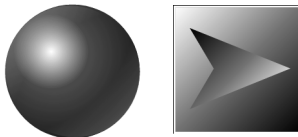
Les dégradés sont des mélanges progressifs de deux couleurs ou plus. Vous pouvez peindre, dessiner ou effectuer un remplissage avec des dégradés afin de créer des effets intéressants ou des transitions de couleurs utiles. Utilisez les dégradés pour créer des boutons Web avec des ombres et des hautes lumières, pour donner un effet brillant ou scintillant aux objets ou leur ajouter une dimension. Utilisez les dégradés pour fondre des graphismes de pages Web dans un autre contenu, ou utilisez un dégradé du noir au blanc en tant que masque.

### Résolution

Les dégradés sont disponibles uniquement pour les images en niveaux de gris et pour les images de 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.



Exemples d'applications de dégradés



FAIRE DES VAGUES

Vous pouvez choisir les dégradés dans la page de l'onglet Dégradé de la boîte de dialogue Styles et textures.

Pour choisir un dégradé de premier plan ou d'arrière-plan :

- 1 Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour choisir un dégradé de premier plan, cliquez sur la case Style et texture de premier plan.
  - Pour choisir un dégradé d'arrière-plan, cliquez sur la case Style et texture d'arrière-plan.

La boîte de dialogue Styles et textures s'affiche.

- 2 Cliquez sur l'onglet **Dégradé**.
- 3 Cliquez sur la liste déroulante **Type de dégradé** et sélectionnez un dégradé.

**Remarque :** Les trois premiers dégradés (n°1 Premier plan-Arrière-plan, n°2 Fondu de premier plan, n°3 Fondu d'arrière-plan) utilisent les couleurs actuelles du premier plan et de l'arrière-plan. Les autres types utilisent des couleurs personnalisées. Vous pouvez modifier les couleurs de tous les types de dégradés (consultez la section « Modification des dégradés », page 117).

- 4 Sélectionnez les options du dégradé :

**Style :** style du dégradé (linéaire , rectangulaire , halo  et radial ).

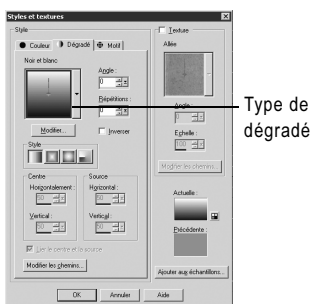
**Angle** (dégradés linéaires, rectangulaires et radiaux uniquement) : angle ou direction du dégradé, de 0 à 359 degrés.

**Répétitions :** nombre de répétitions (de 0 à 100) du motif du dégradé.

**Inverser :** inverse les couleurs du dégradé.

**Centre** (dégradé rectangulaire, radial et halo uniquement) : coordonnées horizontale et verticale du point à partir duquel le dégradé se disperse ou rayonne. La distance est mesurée en pourcentage de la largeur de la zone de remplissage. Modifiez le centre pour créer des remplissages en forme de cercles ou autres, où le centre du dégradé ne se trouve pas au centre de l'objet.

Page de l'onglet Dégradé de la boîte de dialogue Styles et textures



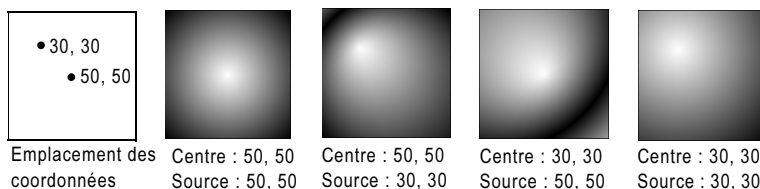
### Trouvez d'autres idées de dégradés à partir des formes prédéfinies !

Plusieurs des formes de Paint Shop Pro utilisent des dégradés pour créer les hautes lumières et les ombres. Vous pouvez utiliser ces formes comme ressources pour vos dégradés. Pour plus d'informations sur les formes, consultez la section « Dessin de formes », page 273.

### Source (dégradés rectangulaires et halo uniquement) :

coordonnées horizontale et verticale du point à partir duquel la couleur de premier plan du dégradé commence. La distance est mesurée en pourcentage de la largeur de la zone de remplissage. Modifiez la source pour créer des remplissages en forme de cercles ou autres, où la source de lumière ne se trouve pas au centre de l'objet. Cette option est disponible uniquement lorsque la case **Lier le centre** et la source est désélectionnée.

Les exemples ci-dessous montre l'effet de la variation du centre et de la source.



### Lier le centre et la source (dégradés rectangulaires et halo) :

sélectionnez cette case pour que le centre et la source aient les mêmes valeurs. Désélectionnez-la pour modifier la source et le centre séparément.

**Remarque :** vous pouvez également déplacer le centre en faisant glisser l'aiguille de contrôle ou le viseur dans la liste déroulante des types de dégradés. Si vous désélectionnez la case **Lier le centre** et la source, vous pouvez déplacer la source en faisant glisser le viseur sur le dégradé.

- 5 Pour modifier les couleurs, les points de transition et l'opacité du dégradé, cliquez sur le bouton **Modifier**. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des dégradés », page 117.
- 6 Pour enregistrer ce dégradé comme échantillon que vous pourrez utiliser ultérieurement, cliquez sur le bouton **Ajouter aux échantillons**, tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.
- 7 Cliquez sur **OK**.

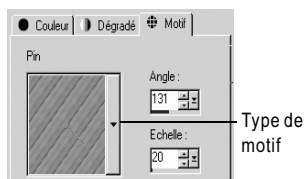
Exemples d'applications de motifs

**JASC**  
**JASC**

### Résolution

Les motifs sont disponibles uniquement pour les images en niveaux de gris et pour les images de 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

Page de l'onglet Motif de la boîte de dialogue Styles et textures



## Sélection de motifs

Vous pouvez peindre, dessiner ou effectuer un remplissage avec des motifs afin de créer des effets intéressants. Paint Shop Pro propose de nombreux motifs (briques, zébrures, etc). Vous pouvez en créer d'autres. Vous pouvez également utiliser une image ou une partie d'image comme motif.

Les motifs sont un excellent moyen d'ajouter une touche créative à vos images. Vous pouvez appliquer des motifs avec le pinceau, créer des objets remplis ou bordés de motifs et des textes avec des motifs. Vous pouvez utiliser des motifs pour personnaliser les envois de courriers électroniques ou créer des images en mosaïque pour les pages Web. Les motifs sont particulièrement utiles pour les projets qui nécessitent un arrière-plan attrayant (couvertures de CD, calendriers, cartes de vœux, etc).

Vous pouvez choisir les motifs dans la page de l'onglet Motif de la boîte de dialogue Styles et textures.

### Pour choisir un motif de premier plan ou d'arrière-plan :

- 1 Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour choisir un motif de premier plan, cliquez sur la case Style et texture de premier plan.
  - Pour choisir un motif d'arrière-plan, cliquez sur la case Style et texture d'arrière-plan.

La boîte de dialogue Styles et textures s'affiche.

- 2 Cliquez sur l'onglet **Motif**.
- 3 Cliquez sur la liste déroulante **des types de motifs** et sélectionnez-en un.

4 Sélectionnez les options du motif :

**Angle** : angle (ou direction) du motif, de 0 à 359 degrés.

Vous pouvez également cliquer sur l'aiguille de contrôle et la faire glisser sur le motif pour modifier l'angle.

**Échelle** : échelle (de 10 à 250 pourcent de la taille réelle de l'image). Si la valeur est faible, l'image est répétée plus fréquemment dans le motif. Plus la valeur est élevée, plus l'image risque d'être recadrée, de perdre des détails et de devenir floue.

5 Pour enregistrer ce motif comme échantillon que vous pourrez utiliser ultérieurement, cliquez sur le bouton **Ajouter aux échantillons**, tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

6 Cliquez sur **OK**.

**Pour utiliser une image comme motif :**

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez utiliser.
- 2 Pour sélectionner une partie de l'image comme motif, effectuez une sélection dans l'image.
- 3 Suivez la même procédure que pour choisir un motif et choisissez l'image dans la liste déroulante des types de motifs. Si l'image comporte une sélection, celle-ci est disponible comme motif.

**Pour créer un motif :**

- 1 Créez une image (dans Paint Shop Pro ou dans une autre application).
- 2 Enregistrez l'image comme fichier, dans le dossier Motifs du dossier du programme Paint Shop Pro.

**Remarque** : Pour modifier l'emplacement par défaut des fichiers de motifs, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins** dans la boîte de dialogue Styles et textures. Consultez la section « Modification des emplacements de fichiers », page 473.

## Sélection des textures

### Motif ou texture


Pour comparer les motifs avec les textures, consultez la section « Différences entre un motif et une texture », page 115.

*Exemple de peinture avec texture*



Vous pouvez peindre, dessiner ou remplir avec une texture pour créer des effets intéressants. Avec cette option, vos images semblent être sur une toile ou un papier texturé. Paint Shop Pro comprend de nombreuses textures (nuages, ciment craquelé, vieux papier, etc). Vous pouvez en créer d'autres. Vous pouvez utiliser les textures avec le style actif (couleur unie, dégradé ou motif) pour les coups de pinceau ou les remplissages du premier plan et du fond. Vous pouvez appliquer des coups de pinceau ou des remplissages plusieurs fois pour assombrir et remplir progressivement la texture.

### Pour sélectionner la texture actuelle du premier plan ou de l'arrière-plan :

Dans la palette Styles et textures, cliquez sur le bouton **Texture**  de la case Style et texture de premier plan ou Style et texture d'arrière-plan. La texture sélectionnée la plus récemment devient active.

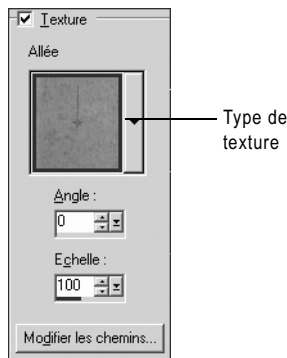
### Pour choisir une nouvelle texture :

- 1 Dans la palette Styles et textures, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour choisir une texture de premier plan, cliquez sur la case Style et texture de premier plan.
  - Pour choisir une texture d'arrière-plan, cliquez sur la case Style et texture d'arrière-plan.

La boîte de dialogue Styles et textures s'affiche.

- 2 Sélectionnez la case **Texture**.

Pavé Texture de la boîte de dialogue Styles et textures



3 Cliquez sur la liste déroulante **des types de textures** et sélectionnez-en un.

4 Sélectionnez les options de la texture :

**Angle** : angle (ou direction) du motif, de 0 à 359 degrés. Vous pouvez également cliquer sur l'aiguille de contrôle et la faire glisser pour modifier l'angle.

**Échelle** : échelle (de 10 à 250 pourcent de la taille réelle de l'image). Si la valeur est faible, l'image est répétée plus fréquemment dans la texture. Plus la valeur est élevée, plus l'image risque d'être recadrée, de perdre des détails et de devenir floue.

Lorsque vous modifiez les options, la case de la couleur **Actuelle** affiche le style et la texture obtenus.

5 Pour modifier le style et la texture, cliquez sur l'onglet **Couleur**, **Dégradé** ou **Motif** et réglez les options.

6 Cliquez sur **OK**.

#### Stockage des fichiers de textures.

La liste déroulante des types de textures répertorie tous les fichiers disponibles dans le dossier Textures du dossier du programme Paint Shop Pro. Vous pouvez également inclure dans ce dossier des fichiers .TEX provenant de versions précédentes de Paint Shop Pro.

#### Pour créer une texture :

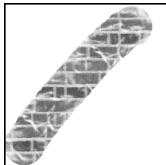
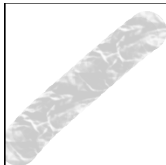
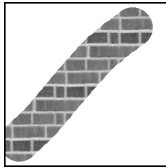
1 Créez une image (dans Paint Shop Pro ou dans une autre application).

2 Enregistrez l'image comme fichier, dans le dossier Textures du dossier du programme Paint Shop Pro.

**Remarque** : pour modifier l'emplacement par défaut des fichiers de motifs, cliquez sur le bouton Modifier les chemins dans la boîte de dialogue Styles et textures. Consultez la section « Modification des emplacements de fichiers », page 473.

## Différences entre un motif et une texture

Peinture avec motif, texture et motif et texture



La palette Styles et textures permet de sélectionner un motif et une texture. Quelle est la différence entre les deux ?

Un motif représente une image opaque répétée, avec des couleurs et des détails spécifiques. Un motif est un style, comme une couleur unie ou un dégradé. Les motifs n'utilisent donc pas les couleurs de premier plan et d'arrière-plan. Supposons que vous sélectionnez le motif Briques, puis que vous appliquez des coups de pinceau avec l'outil Pinceau. Chaque coup de pinceau applique le motif Briques.

Avec une texture, vos images semblent être sur une toile ou un papier texturé. Les textures utilisent le style actif (une couleur unie, par exemple). Supposons que la couleur de premier plan est jaune et que vous sélectionnez la texture Papier froissé. Chaque coup de pinceau applique la couleur jaune et la texture du papier froissé.

À l'inverse du motif, la texture peut être appliquée en même temps que le style (couleur unie, dégradé ou motif). Cela signifie qu'un motif et une texture peuvent être sélectionnés en même temps.

## Utilisation des échantillons




Les échantillons représentent des styles et des textures que vous pouvez enregistrer pour les utiliser ultérieurement. Si, par exemple, vous créez un style d'une certaine nuance de vert avec une texture de brouillard, vous pouvez les enregistrer en tant qu'échantillon. Les échantillons sont affichés dans la page de l'onglet Échantillons de la palette Styles et textures.

### Autre méthode pour créer un échantillon

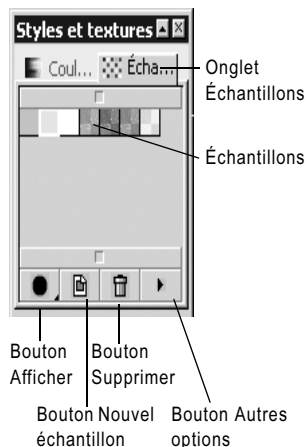
Lorsque vous choisissez un style et une texture dans la boîte de dialogue Styles et textures, cliquez sur le bouton

**Ajouter aux échantillons** pour créer un échantillon du style et de la texture sélectionnés.

### Pour créer un échantillon :


- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l'onglet **Échantillons** .
- 2 Cliquez sur le bouton **Créer un nouvel échantillon** . Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Autres options**  et choisir **Nouvel échantillon**.
- 3 Tapez un nom pour l'échantillon. Ce nom s'affiche dans une infobulle lorsque vous placez le curseur sur l'échantillon dans la palette Styles et textures.
- 4 Appuyez sur la touche **Entrée** pour ouvrir la boîte de dialogue Styles et textures.

Onglet Échantillons de la palette Styles et textures





- 5 Sélectionnez le style (couleur, dégradé ou motif) et la texture.
- 6 Cliquez sur **OK**.




#### Pour sélectionner un échantillon :

- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l'onglet **Échantillons** .
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour sélectionner un échantillon pour le style et la texture de premier plan, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'échantillon que vous souhaitez utiliser.
  - Pour sélectionner un échantillon pour le style et la texture d'arrière-plan, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'échantillon que vous souhaitez utiliser.



#### Pour modifier un échantillon :

- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l'onglet **Échantillons** .
- 2 Cliquez deux fois sur l'échantillon que vous souhaitez modifier. Vous pouvez également cliquer sur l'échantillon, puis sur le bouton **Autres options**  et choisir **Modifier l'échantillon**. La boîte de dialogue Styles et textures s'affiche.
- 3 Modifiez le style (couleur, dégradé ou motif) ou la texture.
- 4 Cliquez sur **OK**.

#### Pour supprimer un échantillon :









- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l'onglet **Échantillons** .
- 2 Cliquez sur l'échantillon que vous souhaitez supprimer.
- 3 Cliquez sur le bouton **Supprimer l'échantillon**  ou sur le bouton **Autres options**  et choisissez **Supprimer l'échantillon**.

#### Pour renommer un échantillon :

- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l'onglet **Échantillons** .
- 2 Cliquez sur l'échantillon que vous souhaitez renommer.
- 3 Cliquez sur le bouton **Autres options**  et choisissez **Renommer l'échantillon**.



**Pour modifier l’affichage des échantillons :**

- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur l’onglet **Échantillons** .
- 2 Effectuez l’une des opérations suivantes :
  - Pour sélectionner les types d’échantillons à afficher, cliquez sur le bouton **Afficher** et choisissez l’icône Tous , Couleurs , Dégradés  ou Motifs . Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Autres options** , choisir **Afficher**, puis choisir le type d’échantillon à afficher.
  - Pour modifier le mode de tri des échantillons, cliquez sur le bouton **Autres options** , choisissez **Trier**, puis **Par style** ou **Par nom**. Par défaut, les échantillons sont triés par style.
  - Pour agrandir ou réduire la taille des vignettes des échantillons, cliquez sur le bouton **Autres options** , et choisissez **Petites vignettes** ou **Grandes vignettes**. Les petites vignettes sont affichées par défaut.

## Modification des dégradés

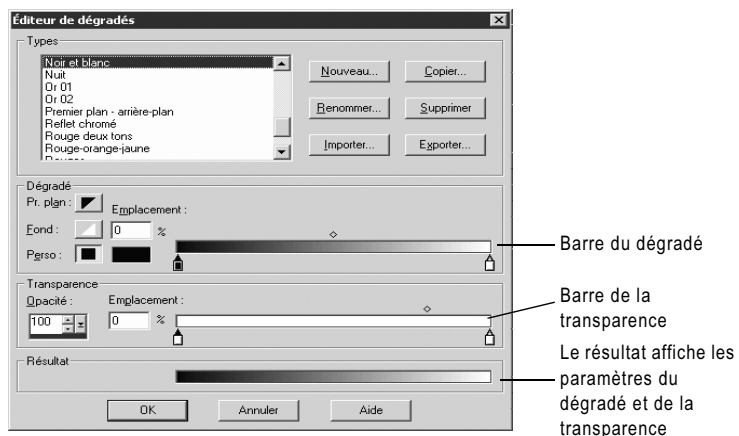
Vous pouvez modifier les couleurs, les points de transition et la transparence des dégradés dans la boîte de dialogue Éditeur de dégradés. Vous pouvez modifier les dégradés par défaut de Paint Shop Pro ou créer vos propres dégradés. Vous pouvez également renommer, supprimer, importer et exporter les dégradés.

La boîte de dialogue Éditeur de dégradés est illustrée ci-dessous.

### Modification des dégradés par défaut

Lorsque vous modifiez et enregistrez l’un des dégradés de Paint Shop Pro, vous modifiez définitivement le type de dégradé. Supposons, par exemple, que vous sélectionnez le type de dégradé Néon vert, que vous changez sa couleur en orange et jaune et que vous l’enregistrez. Lorsque vous sélectionnez le type de dégradé Néon vert la fois suivante, la couleur verte a disparue.



Pour conserver les dégradés par défaut de Paint Shop Pro, enregistrez les modifications dans un nouveau fichier de dégradés. Consultez la section « Enregistrement de dégradés modifiés », page 121.



**Comment restaurer les dégradés par défaut de Paint Shop Pro ?**

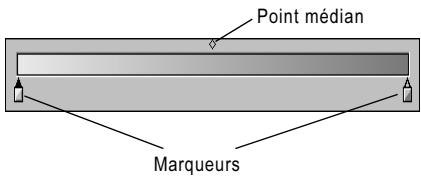

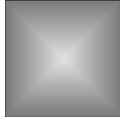
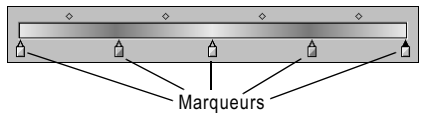
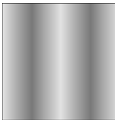
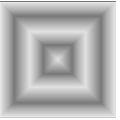
Effectuez une installation personnalisée afin de réinstaller les dégradés à partir du disque du programme Paint Shop Pro. Pour plus d'informations, consultez la section « Installation du logiciel », page 7.

Pour spécifier les couleurs et les points de transition du dégradé, utilisez les paramètres du pavé Dégradé. Pour modifier les points de transition, déplacez les marqueurs et les points médians sur la barre du dégradé :

- Les marqueurs  indiquent les points de couleur unie.
- Les points médians  indiquent les endroits où deux couleurs sont mélangées en proportions égales. Chaque paire de marqueurs possède un point médian qui peut être placé n'importe où entre les deux marqueurs.

Pour spécifier la transparence du dégradé, y compris les valeurs d'opacité et les points de transition, utilisez les paramètres du pavé Transparence. Les marqueurs et les points médians indiquent les endroits où la transparence change. Vous pouvez modifier et ajouter des marqueurs sur la barre de la transparence. Celle-ci représente la transparence du dégradé dans sa largeur.

Le tableau suivant montre des exemples de dégradés obtenus avec un nombre différent de marqueurs.

Les positions des marqueurs de dégradé	produisent ce dégradé linéaire	ou ce dégradé rectangulaire
 <p>Point médian</p> <p>Marqueurs</p>		
 <p>Marqueurs</p>		

**Pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de dégradés :**

- 1 Dans la palette Styles et textures, cliquez sur la case Style et texture de premier plan ou Style et texture d'arrière-plan.  
La boîte de dialogue Styles et textures s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Dégradé**.
- 3 Choisissez le dégradé que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur le bouton **Modifier**.

**Pour changer l'emplacement des marqueurs et des points médians :**

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le marqueur ou sur le point médian et faites-le glisser vers un autre emplacement.
- Cliquez sur le marqueur ou sur le point médian pour le sélectionner, puis saisissez une valeur dans la case **Emplacement**.

**Pour ajouter un nouveau marqueur :**

Cliquez sous la barre du dégradé ou de la transparence.

Pour la barre du dégradé, la couleur d'origine du marqueur est déterminée par celle du bouton sélectionné : Pr. plan, Fond ou Perso. Cliquez sur un autre bouton de couleur pour modifier la couleur.

Pour la barre de la transparence, l'opacité d'origine du marqueur est 100%. Changez cette valeur dans la case de modification Opacité.

**Pour supprimer un marqueur :**




Cliquez sur le marqueur et éloignez-le de la barre du dégradé ou de la transparence.

### Si un dégradé utilise la couleur de premier plan ou d'arrière-plan

Si un dégradé contient la couleur du premier plan ou de l'arrière-plan, lors de son application suivante, il utilise les couleurs actuelles du premier plan et du fond de l'image (au lieu des couleurs que vous avez utilisées pour définir le dégradé).

Pour créer un dégradé contenant toujours les mêmes couleurs, attribuez une couleur personnalisée à tous les marqueurs.

### Pour changer la couleur d'un marqueur :

- 1 Cliquez sur le marqueur situé sous la barre du dégradé pour le sélectionner. Le triangle du marqueur devient noir.
- 2 Choisissez une couleur en effectuant l'une des opérations suivantes :
  - Pour utiliser la couleur de premier plan, cliquez sur le bouton **Pr. plan** .
  - Pour utiliser la couleur d'arrière-plan, cliquez sur le bouton **Fond** .
  - Pour utiliser la couleur personnalisée actuelle, cliquez sur le bouton **Perso** .
  - Pour choisir une nouvelle couleur personnalisée, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la case de la couleur personnalisée afin d'afficher le sélecteur de couleurs, ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour choisir parmi les couleurs récemment utilisées.
  - Pour sélectionner une couleur utilisée dans le dégradé, cliquez sur la barre du dégradé.

### Pour modifier la transparence du marqueur :

- 1 Cliquez sur le marqueur situé sous la barre de la transparence pour le sélectionner. Le triangle du marqueur devient noir.
- 2 Changez la valeur dans la case de modification Opacité. Elle peut être comprise entre 0% (transparence totale) et 100% (opaque : les pixels sous-jacents sont totalement couverts).

## Enregistrement de dégradés modifiés

Après avoir modifié un dégradé dans la boîte de dialogue Éditeur de dégradés, vous pouvez l'enregistrer de deux façons :

- Cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour remplacer le dernier dégradé enregistré par le dégradé actuel. Si vous modifiez un dégradé par défaut de Paint Shop Pro, il est préférable d'utiliser l'option Enregistrer sous au lieu de remplacer le dégradé par défaut.
- Cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** pour enregistrer le dégradé actuel sous un autre nom, ce qui crée une copie du dégradé actuel. C'est un moyen utile d'enregistrer un dégradé que vous souhaitez utiliser fréquemment tout en conservant les dégradés par défaut de Paint Shop Pro (vous pouvez effectuer vos modifications sur la copie plutôt que sur le dégradé d'origine).

Lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer sous, la boîte de dialogue Enregistrer le dégradé sous s'ouvre et propose un nom de dégradé (généralement le nom du dégradé actuel suivi d'un chiffre). Tapez un nom pour le nouveau dégradé ou conservez le nom proposé, puis cliquez sur **OK**.

## Création de nouveaux types de dégradés

Vous pouvez créer un type de dégradé pouvant être sélectionné dans la liste déroulante de la page de l'onglet Dégradé, dans la boîte de dialogue Styles et textures. Si vous utilisez les couleurs de premier plan et d'arrière-plan pour définir le dégradé, les couleurs actuelles du premier plan et du fond de l'image sont utilisées lors de l'application du dégradé. Pour créer un type de dégradé employant toujours les mêmes couleurs, utilisez des couleurs personnalisées à tous les marqueurs.

**Pour créer un type de dégradé :**

- 1 Affichez la boîte de dialogue Éditeur de dégradés. Consultez la section « Pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de dégradés : », page 119.
- 2 Cliquez sur le bouton **Nouveau**.
- 3 Tapez un nom pour le nouveau dégradé.
- 4 Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

Au départ, le dégradé est défini par deux marqueurs, placés à 0 et à 100%, qui utilisent la couleur personnalisée. Vous pouvez modifier le dégradé. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des dégradés », page 117.

## Exportation de dégradés

Après avoir créé un dégradé, vous pouvez l'exporter afin de l'utiliser dans un autre programme. Bien que les dégradés par défaut de Paint Shop Pro soient stockés au format .PspGradient, vous exportez les dégradés au format .GRD, qui est généralement utilisé dans les autres applications.

### Pour exporter un dégradé :

- 1 Affichez la boîte de dialogue Éditeur de dégradés. Consultez la section « Pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de dégradés : », page 119.
- 2 Si vous n'avez pas encore sélectionné le dégradé à exporter, choisissez-le dans la liste du pavé **Types** et modifiez ses paramètres.
- 3 Cliquez sur le bouton **Exporter**.
- 4 Sélectionnez le dossier dans lequel enregistrer le dégradé. Les dégradés par défaut de Paint Shop Pro sont stockés dans le dossier Dégradés du dossier du programme Paint Shop Pro.
- 5 Dans la case de modification **Nom du fichier**, tapez un nom pour le nouveau dégradé.
- 6 Cliquez sur le bouton **Exporter**.

## Importation de dégradés

Vous pouvez importer des dégradés au format de fichier .GRD, qui est utilisé dans d'autres applications.

### Pour importer un dégradé .GRD :

- 1 Affichez la boîte de dialogue Éditeur de dégradés. Consultez la section « Pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de dégradés : », page 119.
- 2 Cliquez sur le bouton **Importer**.
- 3 Sélectionnez le dossier contenant le dégradé que vous souhaitez importer. Tous les fichiers .GRD sont répertoriés.

### Comment répertorier un dégradé au format .GRD ?

Pour répertorier un dégradé au format .GRD comme type de dégradé, vous devez l'importer. Consultez la section « Importation de dégradés », page 122.

### Importation de fichiers de dégradés Jasc

Pour importer un dégradé enregistré au format Jasc Gradient (.PspGradient), placez le fichier dans le dossier Dégradés. Tous les fichiers .PspGradient de ce dossier sont automatiquement répertoriés comme des types de dégradés disponibles.

- 4 Sélectionnez le nom du fichier du dégradé.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Attribution d'un nouveau nom et suppression de dégradés

Vous pouvez renommer ou supprimer des types de dégradés.

### Pour renommer un dégradé :

- 1 Affichez le dégradé que vous souhaitez renommer dans la boîte de dialogue Éditeur de dégradés. Consultez la section « Pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de dégradés : », page 119.
- 2 Cliquez sur le bouton **Renommer**.
- 3 Tapez le nouveau nom.
- 4 Cliquez sur **OK**.

### Pour supprimer un dégradé :

- 1 Affichez le dégradé à supprimer dans la boîte de dialogue Éditeur de dégradés. Consultez la section « Pour afficher la boîte de dialogue Éditeur de dégradés : », page 119.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer**.  
**Remarque :** si vous supprimez par erreur un dégradé que vous souhaitez conserver, cliquez sur le bouton Annuler pour annuler la suppression (ainsi que toutes les modifications que vous avez apportées aux dégradés).
- 3 Cliquez sur **Enregistrer** pour fermer la boîte de dialogue Éditeur de dégradés et supprimer le dégradé.

### Comment restaurer les dégradés par défaut de Paint Shop Pro ?

Effectuez une installation personnalisée afin de réinstaller les dégradés à partir du disque du programme Paint Shop Pro. Pour plus d'informations, consultez la section « Installation du logiciel », page 7.

## Utilisation de la couleur et des modèles chromatiques

Nous pensons généralement à la couleur comme étant une qualité inhérente à un objet (une voiture rouge ou une grenouille verte). La perception de la couleur résulte cependant de trois facteurs interdépendants : la lumière, l'objet et l'observateur. Lorsque les rayons de la lumière atteignent l'objet, celui-ci absorbe de la lumière et en réfléchit une certaine quantité. Nous voyons la lumière réfléchie que nous percevons comme de la couleur. Différentes couleurs réfléchissent la lumière avec des longueurs d'ondes différentes. L'œil humain est capable de percevoir des milliers de couleurs dans le spectre visible de la lumière.

Lorsque vous appliquez de l'encre sur un papier, les couleurs que vous voyez sont le résultat de la lumière réfléchie par l'encre. Les écrans des ordinateurs utilisent de la lumière émise et non de la lumière réfléchie (les couleurs que nous voyons sont le résultat de la lumière émise par l'écran).

Pour décrire la production ou la perception de la couleur, nous utilisons des modèles chromatiques. Les écrans des ordinateurs affichent les couleurs en produisant diverses quantités de lumières rouge, verte et bleue (le modèle chromatique RVB). L'œil humain perçoit la couleur par ses niveaux de teinte, de saturation et de luminosité (le modèle TSL). Avec Paint Shop Pro, vous pouvez sélectionner des couleurs dans le modèle chromatique RVB ou TSL. Vous pouvez également sortir des images dans le modèle CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir), utilisé pour les applications d'impression haut de gamme.



### Sélection du modèle chromatique

RVB est le modèle chromatique par défaut. Pour modifier votre préférence de modèle chromatique, consultez la section « Préférences pour l’affichage et la mise en cache », page 463.

Paint Shop Pro utilise votre modèle chromatique préféré (RVB ou TSL) chaque fois que des valeurs des couleurs sont affichées, comme avec l’outil Pipette. Lorsque vous sélectionnez des couleurs dans le sélecteur de couleurs Jasc, vous pouvez entrer des valeurs RVB ou TSL, quel que soit le paramétrage des préférences.

Le modèle chromatique utilisé pour l’affichage des valeurs des couleurs à l’écran n’a aucun effet sur l’impression des couleurs. Choisissez une préférence de modèle chromatique que vous pouvez utiliser aisément.

## Modèle RVB

Toutes les couleurs de l’écran de votre ordinateur sont créées par un mélange de lumières rouge, verte et bleue en variant leur proportion et leur intensité. L’ajout de ces trois couleurs produit du blanc.

Une valeur comprise entre 0 (aucune couleur) et 255 (intensité maximale de la couleur) est attribuée à chaque couleur primaire (rouge, vert et bleu). Un rouge pur, par exemple, est produit par la combinaison d’une valeur rouge de 255 avec une valeur vert de 0 et une valeur bleu de 0. Le jaune est le résultat de la combinaison d’une valeur rouge de 255 avec une valeur vert de 255 et une valeur bleu de 0. Les trois valeurs réglées sur 255 produisent du blanc et réglées sur 0 produisent du noir. Lorsque les trois couleurs sont réglées sur la même valeur (120, 120, 120, par exemple), le résultat obtenu est un gris.

## Modèle TSL

Le modèle TSL est basé sur la manière dont l’œil humain perçoit la couleur en utilisant les caractéristiques de teinte, de saturation et de luminosité. Une valeur comprise entre 0 et 255 est attribuée à chaque caractéristique. Ces trois caractéristiques sont les suivantes :

**Teinte** : couleur réfléchie par un objet (rouge, jaune ou orange, par exemple). Chaque valeur de teinte est attribuée selon son emplacement sur la roue chromatique. Sur la roue chromatique du sélecteur de couleurs Jasc, les couleurs sont attribuées dans le sens inverse des aiguilles d’une montre, en partant du haut. Le rouge se trouve en haut (valeur 0) et au fur et à mesure que vous vous déplacez autour de la roue, les couleurs passent à l’orange, au jaune, au vert, au bleu, au violet et reviennent au rouge.

**Saturation** : pureté ou éclat de la couleur. La saturation représente la quantité de gris dans la couleur, de 0 (entièrement gris) à 255 (saturation totale de la couleur).

**Luminosité** : quantité ou intensité de lumière perçue dans la couleur. La valeur de la luminosité est comprise entre 0 (pas de lumière ou noir) et 255 (lumière totale ou blanc). Une couleur est considérée comme pure lorsqu’elle possède une luminosité de 50 pourcent ou une valeur de 128. Un rouge pur, par exemple, possède une teinte de 255, une saturation de 255 (100%) et une luminosité de 128 (50%). Pour un bleu pur, la teinte est de 170, la saturation de 255 et la luminosité de 128.

## Modèle CMJN

Le modèle CMJN est basé sur le fait que l'encre sur le papier absorbe la lumière et la réfléchit. Lorsque la lumière blanche touche l'encre, une partie du spectre des couleurs est absorbée et une autre partie est réfléchiée vers vos yeux (produisant la couleur que vous voyez).

Dans ce modèle, les couleurs primaires cyan (C), magenta (M) et jaune (J) sont mélangées dans différentes proportions pour produire différentes couleurs. La combinaison des trois couleurs produit du noir. Les impuretés contenues dans l'encre rendant difficile la production d'un noir pur, une quatrième couleur, le noir (N), est ajoutée.

L'utilisation de ces quatre encres est appelée quadrichromie, utilisée par les services d'imprimerie et les imprimantes de haute qualité.

Bien que vous ne puissiez pas utiliser le modèle CMJN pour créer des images dans Paint Shop Pro, vous pouvez produire les séparations des couleurs requises pour l'impression CMJN. Il existe deux manières de procéder : vous pouvez séparer les images en canaux CMJN ou imprimer les pages des séparations des couleurs.

Les canaux CMJN sont quatre images en niveaux de gris distinctes, qui représentent le pourcentage et l'emplacement des couleurs cyan, magenta, jaune et noire dans l'image. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des canaux chromatiques », page 128.

Lorsque vous imprimez les séparations CMJN, Paint Shop Pro imprime une page en niveaux de gris distincte pour chaque couleur primaire. Ces pages peuvent ensuite servir de plaques pour le service d'imprimerie. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression des séparations CMJN des couleurs », page 436.

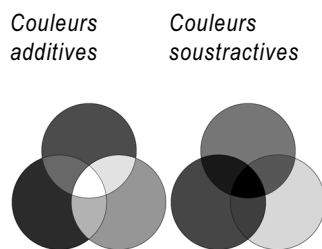
## Différence entre les couleurs affichées et imprimées

Les couleurs affichées sur un écran d'ordinateur et les couleurs imprimées sont souvent assez différentes, ce qui risque de poser problème lorsque vous voulez obtenir une certaine couleur. Les couleurs peuvent également être différentes d'un écran à un autre.

Les couleurs des images sur un écran sont influencées par plusieurs facteurs : la plage des couleurs, ou gamme des couleurs, du périphérique d'entrée (le scanner ou la caméra), le fabricant et la date de fabrication de l'ordinateur, ainsi que le paramétrage de la luminosité et du contraste de l'écran.

Lorsque vous imprimez une image, vous introduisez d'autres facteurs qui influencent la couleur : la qualité et les propriétés d'absorption du papier, la gamme des couleurs de l'imprimante et la conversion des valeurs RVB de l'écran en valeurs CMJN des encres de l'imprimante.

Cette conversion est un défi en raison des différentes gestions de la couleur par les écrans et les imprimantes. Les écrans utilisant la lumière pour afficher la couleur, ils utilisent des couleurs additives. Ajoutées les unes aux autres, elles produisent du blanc. Lorsque toutes les couleurs de l'écran sont supprimées, le résultat est le noir. Les imprimantes utilisant de l'encre pour afficher la couleur, elles utilisent des couleurs soustractives. Lorsque vous supprimez les couleurs, vous produisez du blanc et lorsque vous ajoutez toutes les couleurs de l'imprimante, vous produisez du noir. Les écrans et les imprimantes possèdent, par conséquent, des gammes de couleurs différentes. Bien que ces deux périphériques partagent plusieurs couleurs identiques, certains écrans peuvent afficher des couleurs qu'une imprimante ne peut pas imprimer et certaines imprimantes peuvent imprimer des couleurs qu'un écran ne peut pas afficher.



Étant donné tous les facteurs influençant la production des couleurs, comment créer des couleurs exactes et fiables ? Essayez les options suivantes.

- Calibrez votre écran plusieurs fois par an. Consultez la section « Calibrage du moniteur », page 492.
- Familiarisez-vous avec les différences typiques entre les couleurs affichées sur votre écran et celles sorties sur votre imprimante, afin de pouvoir régler votre image en conséquence. Imprimez plusieurs photos ou autres images et comparez-les avec les couleurs à l'écran. Les résultats sont-ils habituels ? Votre imprimante peut, par exemple, toujours imprimer les couleurs plus sombres qu'elles ne le sont à l'écran. Sachant cela, vous pouvez modifier la luminosité de vos images en conséquence.
- Envisagez d'utiliser le système de gestion des couleurs Windows. Il vous aidera à améliorer l'homogénéité des couleurs entre les différents périphériques. Consultez la section « Réglage des options d'affichage de l'écran », page 492.

## Utilisation des canaux chromatiques

### Le modèle chromatique sélectionné importe-t-il ?

Non. Vous pouvez séparer les images en canaux chromatiques RVB, TSL ou CMJN, quel que soit le modèle chromatique (RVB ou TSL) choisi comme préférence d'affichage.

*Les canaux chromatiques sont des couches de couleur. Cette image RVB possède trois canaux : rouge, vert et bleu.*



Les fichiers d'images stockent les informations sur les couleurs dans des canaux, ou couches, chromatiques. Vous pouvez séparer une image en canaux chromatiques RVB, TSL ou CMJN. Une image RVB possède trois canaux : rouge, vert et bleu. Une image TSL possède trois canaux : teinte, saturation et luminosité. Bien que vous ne puissiez pas créer ou modifier une image à l'aide du modèle CMJN, vous pouvez tout de même séparer l'image en quatre canaux : cyan, magenta, jaune et noir.

La commande Séparer les canaux crée une image en niveaux de gris pour chaque canal chromatique, ce qui n'a aucune incidence sur l'image d'origine. Une image TSL, par exemple, est séparée en trois images en niveaux de gris distinctes, appelées Teinte, Saturation et Luminosité. Chaque image en niveau de gris représente le pourcentage et l'emplacement d'une couleur (telle que le rouge) ou d'une caractéristique (telle que la luminosité) de l'image.

Vous pouvez modifier les images en niveaux de gris et les utiliser pour créer des effets ou des masques intéressants. Vous pouvez ensuite les recombinaison en utilisant la commande **Combiner les canaux**. Si vous séparez une image en canaux CMJN, vous pouvez ensuite envoyer les quatre images en niveaux de gris à un imprimeur. (Vous pouvez également imprimer directement les séparations CMJN. Consultez la section « Impression des séparations CMJN des couleurs », page 436.)

#### Pour séparer les canaux chromatiques :

- 1 Ouvrez l'image.
- 2 Choisissez **Couleurs > Séparer les canaux**, puis **RVB**, **TSL** ou **CMJN**.

Une nouvelle image en niveaux de gris s'affiche pour chaque canal chromatique.

#### Pour combiner les canaux chromatiques :

- 1 Ouvrez tous les fichiers des canaux chromatiques.
- 2 Choisissez **Couleurs > Combiner les canaux**, puis **Combiner à partir de canaux RVB**, **Combiner à partir de canaux TSL** ou **Combiner à partir de canaux CMJN**.
- 3 Pour chaque liste déroulante **Source du canal**, sélectionnez le nom du fichier qui contient ce canal. Dans la boîte de dialogue **Combinaison des canaux RVB**, par exemple, vous pouvez sélectionner le fichier **Rouge1** comme source du canal rouge.
 

**Remarque :** si vous combinez les canaux que vous avez séparés avec la commande **Séparer les canaux**, sélectionnez la case **Synchroniser** pour que Paint Shop Pro renseigne automatiquement les cases **Source du canal** avec les noms de fichiers correspondants.
- 4 Cliquez sur **OK**. Paint Shop Pro affiche un nouveau fichier image, qui combine les canaux chromatiques que vous avez sélectionnés.

#### Idées créatives pour les canaux chromatiques

Voici quelques exemples de ce que vous pouvez faire avec les canaux chromatiques :

- Création d'un décalage des couleurs en séparant une image en canaux TSL, en modifiant le canal **Teinte**, puis en combinant les canaux.
- Utilisation du niveau de gris d'un canal pour créer une sélection.

## Utilisation de la résolution des couleurs

La résolution des couleurs, ou nombre de bits, fait référence au nombre de couleurs que chaque pixel (et donc son image) peut afficher. Lorsque la résolution augmente, le nombre de couleurs qu'une image peut afficher augmente également. Chaque information sur la couleur d'un pixel est stockée dans un certain nombre de bits (de 1 à 24 bits). Dans une image 1 bit, chaque pixel peut afficher seulement une de deux couleurs (noir ou blanc). Dans une image 24 bits, chaque pixel peut afficher une des 16 millions de couleurs ( $2^{24}$  ou 2 couleurs par bit). Les images comprenant 16 millions de couleurs sont de meilleure qualité, car elles contiennent le plus grand nombre de couleurs, mais elles nécessitent davantage de mémoire pour leur stockage et leur édition.

Dans Paint Shop Pro, vous pouvez créer des images de 2 couleurs (1 bit), de 16 couleurs (4 bits), en niveaux de gris (8 bits), de 256 couleurs (8 bits) et de 16 millions de couleurs (24 bits). La plupart des commandes d'effets et de corrections fonctionnent uniquement avec des images de 16 millions de couleurs. Il est, par conséquent, préférable de créer la plupart des images en utilisant 16 millions de couleurs. Lorsque vous avez terminé de travailler sur une image, vous pouvez réduire son nombre de couleurs et l'enregistrer sous un autre format.

La résolution des écrans d'ordinateurs est également déterminée par les caractéristiques de l'écran et le paramétrage des couleurs sélectionné. Si vous affichez une image dont la résolution est supérieure à celle de l'écran, les couleurs de l'image sont déformées. Certains formats de fichiers limitent le nombre de couleurs prises en charge, afin que les images soient affichées correctement sur la plupart des écrans. Les images GIF, format utilisé pour le Web, par exemple, contiennent jusqu'à 256 couleurs (8 bits).

Le nombre de couleurs utilisé par une image est en général inférieur à sa résolution. Dans une image à 16 millions de couleurs, par exemple, l'image peut afficher ce nombre de couleurs, mais n'en utiliser que 50 000. Vous pouvez utiliser la commande **Image > Compter les couleurs** pour compter le nombre de couleurs dans un calque de l'image.

*Le nombre de couleurs correspond au troisième nombre dans la barre d'état (16 millions de couleurs dans cet exemple).*

Image: 1208 x 1500 x 16 million

### Affichage et réglage des paramètres de l'écran

Vous pouvez afficher les paramètres disponibles pour votre écran en procédant comme suit : cliquez sur le bouton **Démarrer de Windows**, choisissez **Paramètres > Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Affichage**, puis cliquez sur l'onglet **Paramètres**.

Pour plus d'informations sur le réglage des paramètres de l'écran, consultez la documentation Windows.

### Modification rapide du nombre de couleurs

Si vous réglez plusieurs images sur le même nombre de couleurs, vous pouvez ajouter le bouton Nombre de couleurs à la barre d'outils. Pour plus d'informations, consultez la section « Personnalisation des barres d'outils et des menus », page 484.

### Pour afficher le nombre de couleurs d'une image :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Observez la barre d'état qui affiche la dimension de l'image active en pixels (les deux premiers nombres) et le nombre de couleurs (le troisième nombre).
- Appuyez sur **F9** pour afficher la palette Vue globale, cliquez sur l'onglet **Infos**, puis affichez le champ Nombre de couleurs.
- Choisissez **Image > Informations sur l'image**, puis observez le champ Bits par pixel/couleurs.

### Pour afficher le nombre de couleurs d'un écran :

- 1 Choisissez **Aide > À propos de Paint Shop Pro**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Infos sur le système**.
- 3 Recherchez la section Informations sur le pilote vidéo et observez le champ Nombre de couleurs.

### Pour afficher le nombre de couleurs d'un calque :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque que vous souhaitez vérifier.
- 2 Choisissez **Image > Compter les couleurs de l'image**.

## Augmentation du nombre de couleurs d'une image

Si la résolution d'une image est inférieure à 24 bits, vous pouvez augmenter le nombre de couleurs lors de la modification de l'image. La plupart des commandes d'effets et de corrections fonctionnent uniquement avec des images de 16 millions de couleurs. Selon la résolution de l'image, vous pouvez également faire passer le nombre de couleurs d'une image à 16 (4 bits) ou 256 (8 bits).

Puisque toutes les couleurs sont disponibles dans une image avec 16 millions de couleurs (24 bits), si vous réglez la résolution sur 16 millions de couleurs (24 bits), le sélecteur de couleurs est automatiquement chargé. Si votre image possède sa propre palette et que vous avez besoin de conserver exactement ces couleurs, vous pouvez enregistrer la palette avant d'augmenter la résolution. Après modification de l'image, rechargez sa palette d'origine. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des palettes des images », page 140.

Pour augmenter le nombre de couleurs d'une image :

Choisissez **Couleurs > Augmenter le nombre de couleurs**, puis le nombre de couleurs souhaité : **16 couleurs (4 bits)**, **256 couleurs (8 bits)** ou **16 millions de couleurs (24 bits)**. Les nombres de couleurs qui ne sont pas disponibles pour l'image active sont grisés.

## Réduction du nombre de couleurs d'une image

Si vous créez une image pour un affichage à l'écran, vous pouvez réduire le nombre de couleurs pour vous assurer que la plupart des écrans l'afficheront correctement. Par ailleurs, lorsque vous avez terminé de modifier l'image, vous pouvez réduire le nombre de couleurs pour limiter la mémoire requise.

### Limites de la réduction du nombre de couleurs

Lorsque vous réduisez le nombre de couleurs, tenez compte des points suivants :

- La plupart des commandes d'effets et de corrections de Paint Shop Pro fonctionnent uniquement sur des images de 16 millions de couleurs ou en niveaux de gris.
- Lorsque vous réduisez le nombre de couleurs, Paint Shop Pro aplatit d'abord l'image, en fusionnant les données de tous les calques. Vous pouvez, cependant, ajouter des calques vectoriels à des images de n'importe quelle résolution.

### Remarque

Si vous créez des images pour le Web, il est recommandé de travailler avec des images de 16 millions de couleurs (24 bits), afin que toutes les commandes Paint Shop Pro soient disponibles. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer les images, utilisez le fichier GIF ou JPEG optimisé, qui réduit automatiquement la résolution de l'image enregistrée, sans changer le nombre de couleurs ou les calques du fichier .PspImage d'origine.

Selon la résolution actuelle de l'image, vous pouvez réduire le nombre des couleurs à l'une des valeurs suivantes :

**2 couleurs (1 bit)** : convertit l'image en noir et blanc et réduit considérablement la taille du fichier. Consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 2 couleurs (1 bit) », page 133.

**16 couleurs (4 bits)** : convertit l'image en image en couleurs avec un nombre de couleurs limité. Utilisez cette option si l'image utilise un faible nombre de couleurs et si vous souhaitez diminuer la taille du fichier. Consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 16 couleurs (4 bits) », page 135.

**256 couleurs (8 bits)** : convertit l'image en image en couleurs, qui s'affiche correctement sur plusieurs types d'écrans. Cette résolution est utile pour les images affichées sur le Web. Consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 256 couleurs (8 bits) », page 136.



**32 K ou 64 K couleurs (24 bits)** : fait passer le nombre de couleurs à 32 000 ou 64 000 dans une image 24 bits. Pour l’affichage d’images sur des anciens modèles d’écrans, cette résolution autorise des vitesses de rafraîchissement plus rapides. Consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 32 K ou 64 K (24 bits) », page 137.

**X couleurs** : fait passer le nombre de couleurs de l’image au nombre que vous spécifiez (de 2 à 256). Cette résolution diminue la taille des fichiers et accélère le temps de transfert des formats de fichiers tels que GIF. Consultez la section « Réduction du nombre de couleurs au nombre de couleurs sélectionné », page 137.

#### **Remarque**

Lorsque vous modifiez la résolution, vous changez définitivement la couleur des pixels de l’image. Avant de réduire le nombre de couleurs, effectuez le plus de modifications possible sur l’image d’origine et enregistrez une copie de sauvegarde, qui comprend tous les calques.

### **Réduction du nombre de couleurs à 2 couleurs (1 bit)**

Pour créer une image en noir et blanc, vous pouvez réduire à 2 le nombre de couleurs de l’image. Si l’image est déjà en noir et blanc (un dessin au trait ou une photographie à laquelle vous avez appliqué la commande Seuil), la réduction à 2 du nombre de couleurs peut diminuer considérablement la taille du fichier.

Lorsque vous réduisez à 2 le nombre de couleurs, le choix parmi des options n’est pas une science exacte. Essayez plusieurs combinaisons différentes afin de trouver celle qui produit le résultat souhaité.

#### **Autre méthode de création d’une image en noir et blanc**

Vous pouvez utiliser la commande Seuil pour sélectionner le seuil de la valeur de luminosité (de 1 à 255) au niveau duquel les pixels de couleurs sont en noir et blanc. Cette commande permet de conserver le nombre de couleurs. Pour plus d’informations, consultez la section « Création d’images en noir et blanc », page 231.

Méthodes de réduction Pseudo-tramage ordonné et Diffusion des erreurs



Image en couleurs originale et méthode de réduction Couleur la plus proche



Pour réduire le nombre de couleurs à 2 couleurs :

- 1 Choisissez **Image > Réduire le nombre de couleurs > 2 couleurs (1 bit)**.
- 2 Dans le pavé **Composante**, choisissez le canal de couleur à utiliser pour l'image finale : Gris (valeurs de luminosité), Rouge, Vert ou Bleu. La valeur Gris donne généralement les meilleurs résultats. Si, cependant, la majeure partie de l'image est d'une seule couleur, la sélection du canal de cette couleur peut produire les meilleurs résultats.
- 3 Dans le pavé **Méthode de réduction**, choisissez une méthode de réduction du nombre de couleurs. Consultez la section « À propos des méthodes de réduction du nombre de couleurs », page 138.

**Remarque** : avec la méthode Diffusion des erreurs, vous devez également sélectionner une des options Floyd-Steinberg, Burkes ou Stucki, qui représentent des algorithmes du motif du tramage. Essayez-les pour choisir celle que vous préférez.

- 4 Dans le pavé **Pondération**, sélectionnez une option :

**Modifiée** : une palette modifiée génère moins de pseudo-tramage et des bords plus nets.

**Non modifiée** : une palette non modifiée génère davantage de pseudo-tramage et des bords moins nets.

**Remarque** : le pseudo-tramage place les pixels de couleurs ou niveaux de gris différents les uns à côtés des autres pour simuler les couleurs ou les gris manquants.

- 5 Cliquez sur **OK**.

## Réduction du nombre de couleurs à 16 couleurs (4 bits)

Pour réduire la taille des fichiers des images contenant peu de couleurs, réduisez le nombre de couleurs d'une image à 16 couleurs (4 bits). Cette résolution est particulièrement utile pour des graphismes simples sur des pages Web que vous souhaitez charger rapidement.

Pour réduire le nombre de couleurs à 16 couleurs :

- 1 Pour mettre en évidence l'importance de certaines couleurs dans la conversion, sélectionnez une partie de l'image (facultatif).
- 2 Choisissez **Image > Réduire le nombre de couleurs > 16 couleurs (4 bits)**.
- 3 Dans le pavé **Palette**, choisissez une option. Consultez la section « À propos des options de palette », page 139.
- 4 Dans le pavé **Méthode de réduction**, choisissez une méthode de réduction du nombre de couleurs. Consultez la section « À propos des méthodes de réduction du nombre de couleurs », page 138.

**Remarque :** l'option Pseudo-tramage ordonné est disponible uniquement pour la palette de couleurs Windows.

- 5 Dans le pavé **Options**, sélectionnez ou désélectionnez les cases suivantes :
  - Optimiser les couleurs marquées :** si vous avez sélectionné une partie de l'image, vous pouvez cocher cette case afin d'optimiser les couleurs de la sélection de la valeur que vous indiquez. Les couleurs sélectionnées ressortent par rapport au reste de l'image.
  - Réduire le chevauchement :** si vous avez choisi la palette Couleurs les plus fréquentes optimisées ou Palette Octo optimisée et la méthode de réduction Diffusion des erreurs, vous pouvez cocher cette case afin de rendre l'effet de chevauchement des couleurs de gauche à droite moins visible.
- 6 Cliquez sur **OK**.

### Modification de la palette

Lorsque vous réduisez le nombre de couleurs à 16 couleurs, l'image résultante contient une palette de 16 couleurs. Vous pouvez changer n'importe quelle couleur (et créer des effets intéressants) en modifiant la palette de l'image. Consultez la section « Utilisation des palettes des images », page 140.

### Images en niveaux de gris par rapport aux images en 256 couleurs

Les images en niveaux de gris peuvent comprendre 256 nuances de gris et les images en 256 couleurs peuvent comprendre 256 couleurs. Ces deux types d'images ont une résolution de 8 bits. Les commandes Nombre de couleurs ne s'appliquent cependant qu'aux images en couleurs.

Si vous souhaitez créer une image en niveaux de gris à partir d'une image en couleurs, consultez la section « Création d'images en niveaux de gris », page 232.

## Réduction du nombre de couleurs à 256 couleurs (8 bits)

Pour limiter la résolution de l'image à un nombre de couleurs que la plupart des écrans peuvent afficher et pour réduire la taille des fichiers, réduisez le nombre de couleurs de l'image à 256 couleurs (8 bits). Vous pouvez choisir une palette Web qui garantit un affichage correct de l'image sur la plupart des écrans.

### Pour réduire le nombre de couleurs à 256 couleurs :

- 1 Pour mettre en évidence l'importance de certaines couleurs dans la conversion, sélectionnez une partie de l'image (facultatif).
- 2 Choisissez **Image > Réduire le nombre de couleurs > 256 couleur (8 bits)**.
- 3 Dans le pavé **Palette**, choisissez une option. Consultez la section « À propos des options de palette », page 139.
- 4 Dans le pavé **Méthode de réduction**, choisissez une méthode de réduction du nombre de couleurs. Consultez la section « À propos des méthodes de réduction du nombre de couleurs », page 138.

**Remarque :** l'option Pseudo-tramage ordonné est disponible uniquement pour la palette de couleurs Standard/Web.

- 5 Dans le pavé **Options**, sélectionnez ou désélectionnez les cases suivantes :
  - Optimiser les couleurs marquées :** si vous avez sélectionné une partie de l'image et si vous utilisez la méthode Couleurs les plus fréquentes optimisées, cochez cette case pour optimiser les couleurs de la sélection par un facteur compris entre 1 et 10. Les couleurs sélectionnées ressortent par rapport au reste de l'image.
  - Inclure les couleurs Windows :** si vous avez choisi la palette Couleurs les plus fréquentes optimisées ou Palette Octo optimisée, vous pouvez cocher cette case afin d'inclure les 16 couleurs Windows standard dans la palette de l'image convertie.
  - Réduire le chevauchement :** si vous avez choisi la palette Couleurs les plus fréquentes optimisées ou Palette Octo optimisée et la méthode de réduction Diffusion des erreurs, vous pouvez cocher cette case afin de rendre l'effet de chevauchement des couleurs de gauche à droite moins visible.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Réduction du nombre de couleurs à 32 K ou 64 K (24 bits)

Pour réduire le nombre de couleurs utilisé dans une image 24 bits, réduisez le nombre de couleurs à 32 K (32 000) ou 64 K (64 000). L'affichage d'images de 32 K ou 64 K couleurs sur d'anciens modèles d'écrans produit des vitesses de rafraîchissement plus rapides qu'un affichage d'images 24 bits avec 16 millions de couleurs.

Pour réduire le nombre de couleurs à 32 K ou 64 K :

- 1 Choisissez **Image > Réduire le nombre de couleurs**, puis **32 K couleurs** ou **64 K couleurs**.
- 2 Dans le pavé **Méthode de réduction**, choisissez une méthode de réduction du nombre de couleurs. Consultez la section « À propos des méthodes de réduction du nombre de couleurs », page 138.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## Réduction du nombre de couleurs au nombre de couleurs sélectionné

Pour sélectionner le nombre de couleurs d'une image, utilisez la commande X couleurs afin de réduire la résolution de l'image et la taille du fichier. Si vous spécifiez 16 couleurs ou moins, l'image est enregistrée en tant qu'image 4 bits. Si vous spécifiez entre 17 et 256 couleurs, l'image est enregistrée en tant qu'image 8 bits. Pour certains formats de fichiers, en particulier GIF, la compression dépend du nombre de couleurs de l'image. Par exemple, l'utilisation de 100 couleurs au lieu de 256 réduit la taille du fichier (et accélère le temps de transfert), même si les deux fichiers sont des images 8 bits.

Pour réduire le nombre de couleurs au nombre sélectionné :

- 1 Pour mettre en évidence l'importance de certaines couleurs dans la conversion, sélectionnez une partie de l'image (facultatif).
- 2 Choisissez **Image > Réduire le nombre de couleurs > X couleurs (4/8 bits)**.
- 3 Dans la case de modification **Nombre de couleurs**, tapez le nombre de couleurs (de 2 à 256) pour la palette de l'image convertie.

- 4 Dans le pavé **Palette**, sélectionnez les options de la palette. Consultez la section « À propos des options de palette », page 139.
- 5 Dans le pavé **Méthode de réduction**, choisissez une méthode de réduction du nombre de couleurs. Consultez la section « À propos des méthodes de réduction du nombre de couleurs », page 138.
- 6 Dans le pavé **Options**, sélectionnez ou désélectionnez les cases suivantes :
  - Optimiser les couleurs marquées** : si vous avez sélectionné une partie de l'image et si vous utilisez la méthode Couleurs les plus fréquentes optimisées ou Palette Octo optimisée, cochez cette case afin d'optimiser les couleurs de la sélection par un facteur compris entre 1 et 10. Les couleurs sélectionnées ressortent par rapport au reste de l'image.
  - Inclure les couleurs Windows** : cochez cette case afin d'inclure les 16 couleurs Windows standard dans la palette de l'image convertie.
  - Réduire le chevauchement** : si vous avez choisi la méthode de réduction Diffusion des erreurs, vous pouvez cocher cette case afin de rendre l'effet de chevauchement des couleurs de gauche à droite moins visible.
- 7 Cliquez sur **OK**.

## À propos des méthodes de réduction du nombre de couleurs

Lorsque vous réduisez le nombre de couleurs d'une image, vous devez sélectionner une méthode de réduction du nombre de couleurs. Selon le nombre de couleurs que vous avez sélectionné, vous avez le choix entre deux ou trois méthodes.

**Couleur la plus proche** : remplace la couleur d'origine d'un pixel par la couleur de la nouvelle palette, qui est la plus proche de la valeur RVB d'origine. Cette méthode élimine le pseudo-tramage et produit une image très contrastée. Cette méthode est susceptible d'améliorer l'aspect de graphismes simples.

### Expérimentez

Lorsque vous réduisez le nombre de couleurs d'une image, ne soyez pas intimidé par les algorithmes mathématiques des méthodes de réduction du nombre de couleurs et des options de la palette. Utilisez d'abord les paramètres par défaut, voyez si le résultat vous satisfait, puis essayez plusieurs autres combinaisons de paramètres. Le choix des options correctes requiert un certain tâtonnement.

**Diffusion des erreurs** : remplace la couleur d'origine d'un pixel par la couleur la plus proche de la palette, mais diffuse les divergences entre la couleur d'origine et la nouvelle couleur sur les pixels avoisinants. Lorsqu'une couleur est remplacée (de la partie supérieure gauche vers la partie inférieure droite de l'image), l'« erreur », ou divergence, est ajoutée au pixel suivant, avant de sélectionner la couleur la plus proche. Cette méthode produit une image « naturelle » et fonctionne souvent mieux avec les photographies ou les graphismes complexes.

**Pseudo-tramage ordonné** : règle les pixels adjacents, afin que deux couleurs donnent l'impression d'une troisième couleur, et mélange les pixels afin de produire des motifs basés sur une palette connue. Utilisez cette méthode pour donner l'impression que l'image contient plus de couleurs qu'en réalité. Les images sont susceptibles de paraître composées de hachures et de points, et de contenir des motifs distincts de zones claires et sombres.

## À propos des options de palette

Lorsque vous réduisez le nombre de couleurs d'une image, vous devez sélectionner une option de palette. Selon le nombre de couleurs que vous avez sélectionné, vous avez le choix entre deux ou trois méthodes.

**Couleurs les plus fréquentes optimisées** : mesure et classe chaque couleur selon leur fréquence d'apparition dans l'image, puis utilise les couleurs les plus fréquentes pour déterminer la nouvelle palette. Même si votre image contient moins de couleurs que la palette créée, il est possible que cette méthode ne représente pas exactement chaque couleur. Cette méthode n'est donc pas aussi précise que la méthode Palette Octo optimisée, mais elle est plus appropriée pour mesurer l'importance des couleurs.

**Palette Octo optimisée** : crée une arborescence de huit niveaux avec huit nœuds, soit 256 couleurs, pour déterminer la nouvelle palette. Cette méthode tente de reproduire chaque couleur de l'image d'origine. Par conséquent, si votre image contient moins de couleurs que la palette créée, chaque couleur de l'image est représentée. Cette méthode est plus rapide et plus précise que la méthode précédente, mais elle n'est pas aussi précise pour mesurer l'importance des couleurs.

**Windows** : remplace la couleur de chaque pixel par la couleur la plus proche de la palette Windows.

**Palette Standard/Web** : remplace la couleur de chaque pixel par la couleur la plus proche dans la palette Standard/Web. Utilisez cette méthode pour créer des images pour le Web pouvant être affichées sur la plupart des écrans, sans distorsion des couleurs.

## Utilisation des palettes des images

### Faut-il charger une palette Web pour les images Web ?

Pas nécessairement. Lorsque vous chargez la palette d'une image dans des images de 16 millions de couleurs, vous réduisez le nombre de couleurs à 256, ce qui aplatit tous les calques et rend plusieurs commandes d'effets et de corrections non disponibles.

Laissez l'image réglée sur 16 millions de couleurs, au format .PspImage, sauf si vous souhaitez contrôler les couleurs particulières d'une palette. Lorsque vous avez terminé de modifier l'image, exportez-la au format GIF ou PNG en utilisant une palette Web. Le fichier .PspImage d'origine reste intact pour des modifications ultérieures. Consultez la section « Enregistrement d'images pour le Web », page 400.

La palette d'une image regroupe les couleurs que cette image utilise. Cette palette est un sous-ensemble de toutes les couleurs que votre écran est capable d'afficher.

Les images dont le nombre de couleurs est compris entre 16 et 256 ont une palette qui contient les couleurs utilisées dans l'image. Vous pouvez modifier cette palette pour affiner les couleurs ou créer des effets de couleurs intéressants.

Les images dont le nombre de couleurs est de 16 millions n'ont pas de palette, car elles peuvent contenir toutes les couleurs que votre ordinateur est capable d'afficher. Pour ces images, vous pouvez charger une palette afin de réduire leur nombre de couleurs à 256 ou 8 bits. Le chargement d'une palette produit le même résultat que l'utilisation de la commande Réduire le nombre de couleurs, mais vous contrôlez les couleurs utilisées dans l'image convertie. Pour plus d'informations sur le nombre de couleurs, consultez la section « Utilisation de la résolution des couleurs », page 130.

Paint Shop Pro contient également une palette Spéciale Web pour la création d'images Web pouvant être affichées, sans distorsion des couleurs, sur la plupart des écrans. L'utilisation de cette palette produit le même résultat que l'utilisation de la commande Réduire le nombre de couleurs > 256 couleurs (8 bits) et la sélection de l'option Palette Standard/Web. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation de la palette de couleurs Web », page 142.

Vous pouvez également créer vos propres palettes et les enregistrer. Les palettes prédéfinies sont situées dans le dossier Palettes du dossier du programme Paint Shop Pro. Vous pouvez également y stocker vos palettes personnalisées.



### Modification de la palette d'une image en niveaux de gris

Si vous sélectionnez la commande Éditer la palette pour une image en niveaux de gris, vous êtes invité à remplacer l'image par une couleur indexée 8 bits. Cela permet d'ajouter de la couleur à une image en niveaux de gris, comme avec la commande Coloriser.

### Pourquoi enregistrer une palette ?

Lorsque vous enregistrez une palette, vous pouvez la charger dans d'autres images. C'est un moyen efficace d'obtenir des couleurs cohérentes dans différentes images.

L'enregistrement d'une palette est également utile si vous effectuez plusieurs modifications des couleurs et si vous souhaitez enregistrer une copie de sauvegarde de la palette.

Si vous utilisez une palette uniquement avec l'image active, il n'est pas nécessaire de l'enregistrer comme fichier séparé, car les couleurs de la palette sont enregistrées avec l'image.

### Pour modifier la palette des images de 16 à 256 couleurs :

- 1 Choisissez **Image > Palette > Éditer la palette**.

**Remarque :** cette commande n'est pas disponible pour les images de 16 millions de couleurs.

- 2 Pour modifier l'ordre de tri (ou l'agencement) des couleurs, sélectionnez une option dans la liste déroulante **Ordre de tri : Palette** (ordre dans lequel la palette stocke les couleurs), **Luminosité** (selon la luminosité) ou **Teinte** (selon les couleurs).
- 3 Pour remplacer une couleur, cliquez deux fois dessus. La boîte de dialogue Couleur s'ouvre et affiche le sélecteur de couleurs Jasc. (Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection de couleurs à partir du sélecteur de couleurs Jasc », page 103.) Effectuez votre sélection et cliquez sur **OK**. Notez que l'image est mise à jour avec la nouvelle couleur. Pour revenir à la palette d'origine, cliquez sur le bouton **Rétablir** de la boîte de dialogue Édition de la palette.
- 4 Cliquez sur **OK**.

### Pour enregistrer la palette d'une image :

- 1 Choisissez **Image > Palette > Enregistrer la palette**.
- 2 Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la palette. Il est préférable de l'enregistrer dans le dossier Palettes du dossier du programme Paint Shop Pro, qui contient les palettes d'images prédéfinies.
- 3 Dans le champ **Nom du fichier**, tapez un nom pour la palette. Paint Shop Pro ajoute automatiquement l'extension .PspPalette lorsque vous enregistrez le fichier.
- 4 Dans le pavé **Enregistrer la palette sous**, sélectionnez un format de palette : palette PSP (par défaut) ou Microsoft (pour l'utiliser avec d'autres applications).
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

### Modifications du nombre de couleurs

Lorsque vous chargez une palette, le nombre de couleurs de l'image diminue, si nécessaire, pour correspondre au nombre de couleurs de la palette. Si, par exemple, vous chargez une palette de 256 couleurs dans une image de 16 millions de couleurs (24 bits), le nombre de couleurs de l'image est réduit à 256 couleurs (8 bits).

### Que faire si je change d'avis ?

Si vous avez chargé une palette et que vous souhaitez revenir à la palette ou au nombre de couleurs d'origine, cliquez sur le bouton **Annuler** ou appuyez sur **Ctrl + Z**.

### Pour charger la palette d'une image :

- 1 Choisissez **Image > Palette > Charger une palette**.
- 2 Sélectionnez le dossier qui contient la palette que vous souhaitez charger. Les palettes d'images prédéfinies sont stockées dans le dossier Palettes du dossier du programme Paint Shop Pro.
- 3 Sélectionnez la palette.
- 4 Dans le pavé **Conditions d'application**, sélectionnez une option :
  - Corresp. avec la couleur la plus proche** : remplace la couleur de chaque image par la couleur la plus proche de la palette.
  - Pseudo-tramage** : tente de conserver l'aspect de l'image en créant les couleurs ne se trouvant pas dans la palette par pseudo-tramage. Le pseudo-tramage place des pixels de différentes couleurs les uns à côté des autres pour simuler les couleurs manquantes.
  - Maintien des index** : attribue un numéro d'index séquentiel à chaque couleur de la palette ainsi qu'à chaque couleur de l'image, puis remplace chaque couleur de l'image par la couleur comportant le même numéro dans la palette.
- 5 Cliquez sur **Ouvrir**. La palette est chargée et les couleurs de l'image sont actualisées.

## Utilisation de la palette de couleurs Web

Paint Shop Pro comprend une palette Spéciale Web avec 256 couleurs Web, qui permet d'afficher des images sur la plupart des écrans, sans distorsion des couleurs. Vous pouvez utiliser cette palette sur une image de trois façons :

- Chargez la palette Spéciale Web dans l'image. Pour les images de 16 millions de couleurs (24 bits), cela aplatit les calques, réduit le nombre de couleurs de l'image à 256 (8 bits) et rend plusieurs commandes d'effets et de corrections de Paint Shop Pro non disponibles.
- Réduisez le nombre de couleurs de l'image à 256 et sélectionnez l'option Palette Standard/Web. La réduction du nombre de couleurs aplatit également les calques et rend certaines des commandes de Paint Shop Pro non disponibles. Pour plus d'informations, consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 256 couleurs (8 bits) », page 136.

- Éditez l'image en 16 millions de couleurs (en l'enregistrant au format .PspImage), puis utilisez le fichier GIF ou PNG optimisé pour exporter une copie de l'image. Ces fichiers optimisés utilisent la palette Web par défaut et réduisent le nombre de couleurs de l'image enregistrée. Nous recommandons cette solution, car elle ne change pas le nombre de couleurs, n'aplatit pas les calques du fichier .PspImage d'origine et toutes les commandes d'effets et de corrections de Paint Shop Pro restent disponibles. Pour plus d'informations, consultez la section « Enregistrement d'images pour le Web », page 400.

**Pour charger la palette de couleurs Web :**

- 1 Choisissez **Image > Palette > Charger une palette**.
- 2 Sélectionnez le dossier **Palettes** dans le dossier du programme Paint Shop Pro.
- 3 Sélectionnez la palette **Spéciale Web**.
- 4 Dans le pavé **Conditions d'application**, sélectionnez une option :
  - Corresp. avec la couleur la plus proche** : remplace la couleur de chaque image par la couleur la plus proche de la palette.
  - Pseudo-tramage** : tente de conserver l'aspect de l'image en créant les couleurs ne se trouvant pas dans la palette par pseudo-tramage. Le pseudo-tramage place des pixels de différentes couleurs les uns à côté des autres pour simuler les couleurs manquantes.
  - Maintien des index** : attribue un numéro d'index séquentiel à chaque couleur de la palette ainsi qu'à chaque couleur de l'image, puis remplace chaque couleur de l'image par la couleur comportant le même numéro dans la palette. Cette option n'est pas disponible pour les images de 16 millions de couleurs.
- 5 Cliquez sur **Ouvrir**.

## Transparence d'une couleur de la palette

Deux logos affichés sur une page Web : avec une couleur transparente (en haut) et sans couleur transparente (en bas)



Les images contenant une palette (les images de 256 couleurs ou moins, telles que les fichiers GIF ou PNG) ne prennent pas en charge les arrière-plans transparents, mais vous devez souvent rendre une partie de l'image transparente lorsqu'elle est affichée sur une page Web. Vous pouvez, par exemple, utiliser un logo rond et souhaiter que l'arrière-plan de la page Web s'affiche autour du logo.

La plupart des navigateurs Web peuvent choisir de ne pas afficher une couleur, la rendant ainsi transparente. Dans Paint Shop Pro, vous pouvez rendre une couleur transparente de deux façons :

- Utilisez la commande Réglage de la transparence pour rendre une couleur de la palette de l'image transparente. La couleur peut correspondre à la couleur d'arrière-plan ou à n'importe quelle couleur de l'image. Pour régler une couleur transparente, l'image doit avoir un seul calque et doit utiliser une palette, ce qui signifie que l'image doit avoir un nombre de couleurs inférieur à 16 millions (24 bits).
- Éditez l'image en 16 millions de couleurs (en l'enregistrant au format .PspImage), puis utilisez le fichier GIF ou PNG optimisé pour exporter une copie de l'image. Ces fichiers optimisés permettent de régler la transparence de l'image. Nous recommandons cette solution, car elle ne change pas le nombre de couleurs, n'aplatit pas les calques du fichier .PspImage d'origine et toutes les commandes d'effets et de corrections de Paint Shop Pro restent disponibles. Pour plus d'informations, consultez la section « Enregistrement d'images pour le Web », page 400.

Si vous décidez de rendre une couleur transparente dans une image, utilisez la commande Réglage de la transparence pour sélectionner la couleur, puis utilisez la commande Visualiser la transparence pour afficher la couleur transparente dans l'image. Vous pouvez également utiliser la commande Réglage de la transparence pour modifier ou annuler la transparence d'une couleur.

**Pour rendre une couleur transparente :**

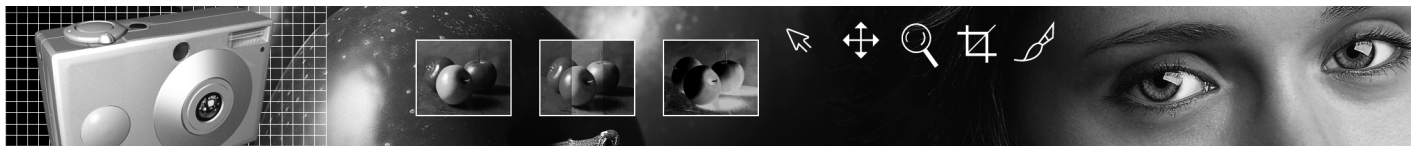
- 1 Choisissez **Image > Palette > Réglage de la transparence**.
- 2 Si vous êtes invité à réduire le nombre de couleurs et le nombre de calques, cliquez sur **Oui** pour continuer, puis choisissez les options de réduction du nombre de couleurs. Pour plus d'informations, consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 256 couleurs (8 bits) », page 136.

- 3 Dans la boîte de dialogue Réglage de la transparence, sélectionnez une option :
  - Pour annuler la transparence d'une couleur, sélectionnez **Pas de transparence**.
  - Pour rendre la couleur d'arrière-plan transparente, sélectionnez **Donner à la transparence la valeur de la couleur du fond**.
  - Pour attribuer la transparence à une couleur spécifique, cliquez sur la couleur dans l'image même, tapez une valeur dans la case de modification de l'option **Donner à la transparence la valeur**, ou cliquez sur la case de la couleur pour sélectionner la couleur dans le sélecteur de couleurs.
- 4 Pour visualiser la transparence sur l'image, cliquez sur le bouton **Vérifier**.
- 5 Cliquez sur **OK**. La couleur est désormais transparente. Elle peut cependant être affichée jusqu'à ce que vous la masquiez.

**Pour afficher ou masquer la transparence d'une couleur :**

Choisissez **Image > Palette > Visualiser la transparence**.





## CHAPITRE 6

# Modification d'images

Vous pouvez modifier vos images de plusieurs façons : copier une image dans une autre, recadrer une image ou la redimensionner, la renverser, lui appliquer un effet de miroir, la faire pivoter ou modifier son échelle ou sa perspective.

## Sommaire

Commandes Couper, Copier et Coller . . . . .	160
Suppression d'images . . . . .	164
Commandes Annuler et Refaire . . . . .	164
Répétition de commandes . . . . .	167
Utilisation des règles, des grilles et des repères . . . . .	167
Recadrage des images . . . . .	173
Redimensionnement des images . . . . .	178
Modification de la taille du support . . . . .	180
Rotation d'images . . . . .	181
Modification de l'échelle et transformation des images . . . . .	185
Correction de la perspective d'une image . . . . .	188
Déformation des images . . . . .	190
Ajout de bordures aux images . . . . .	194
Renversement et symétrie d'images . . . . .	195
Combinaison de deux images . . . . .	195

## Commandes Couper, Copier et Coller

### Présentation du Presse-papiers

Le Presse-papiers Windows est une zone de la mémoire de l'ordinateur utilisée pour le stockage temporaire des données. Les données des images coupées ou copiées sont conservées dans cette zone.

### Commande Couper et commande Supprimer

La commande Couper place les données dans le Presse-papiers Windows pour que vous puissiez les coller. La commande Effacer supprime les données.

Vous pouvez couper ou copier une sélection ou un calque entier dans le Presse-papiers Windows, puis coller ces données dans la même image ou dans une autre image. Les commandes de base sont les suivantes :

**Couper** : supprime la sélection ou le calque pour le placer dans le Presse-papiers et le remplace par la couleur d'arrière-plan ou transparente sélectionnée.

**Copier** : copie la sélection ou le calque dans le Presse-papiers.

**Copier avec fusion** : copie une version aplatie (fusionnée) de tous les calques d'une sélection dans le Presse-papiers.

**Coller** : colle la sélection ou le calque coupé ou copié comme nouvelle image, nouvelle sélection ou nouveau calque, ou le place dans le calque actuel.

### Pour couper une sélection ou un calque :

- 1 Sélectionnez la zone ou le calque que vous souhaitez couper. Pour plus d'informations sur les méthodes de sélection, consultez le Chapitre 7, « Sélections dans les images ».
- 2 Choisissez **Édition > Couper** ou appuyez sur **Ctrl + X**.

### Pour copier une sélection ou un calque :

- 1 Sélectionnez la zone ou le calque que vous souhaitez copier.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour copier la sélection ou le calque actif, choisissez **Édition > Copier** ou appuyez sur **Ctrl + C**.
  - Pour copier tous les calques de la zone sélectionnée, choisissez **Édition > Copier avec fusion** ou appuyez sur **Ctrl + Maj + C**.

### Pour coller une sélection coupée ou copiée comme nouvelle image :

Choisissez **Édition > Coller > Coller comme nouvelle image** ou appuyez sur **Ctrl + V**.



### Pour coller une sélection coupée ou copiée comme nouveau calque :

- 1 Sélectionnez l'image dans laquelle vous souhaitez coller la sélection.
- 2 Choisissez **Édition > Coller > Coller comme nouveau calque** ou appuyez sur **Ctrl + L**.

### Pour coller une sélection coupée ou copiée dans un calque :

- 1 Dans la palette Calques de l'image cible, cliquez sur le calque dans lequel vous souhaitez coller la sélection.
- 2 Choisissez **Édition > Coller**, puis l'une des commandes suivantes :

**Coller comme nouvelle sélection (Ctrl + E)** : colle le contenu du Presse-papiers comme sélection flottante au-dessus du calque actif. Si l'image contient déjà une sélection flottante, elle est d'abord rendue statique.

**Coller comme sélection transparente (Ctrl + Maj + E)** : utilisez cette commande pour supprimer une couleur spécifique de la sélection collée. Elle permet de rendre transparents tous les pixels du Presse-papiers qui correspondent exactement à la couleur de l'arrière-plan (dans la palette Styles et textures). Elle colle ensuite le contenu du Presse-papiers comme sélection flottante au-dessus du calque actif.

**Remarque** : Sélectionnez la couleur d'arrière-plan avant de coller la sélection.

**Coller dans la sélection (Ctrl + Maj + L)** : colle le contenu du Presse-papiers dans la sélection actuelle. Le contenu du Presse-papiers est redimensionné afin de correspondre à la sélection actuelle.

### Sélection collée disproportionnée

Lorsque vous collez des données dans une autre image, les dimensions des pixels d'origine sont conservées. Si une image est plus grande ou plus petite, la sélection risque de paraître disproportionnée.

Après avoir collé la sélection, utilisez l'outil Déformer pour modifier l'échelle de la sélection. Consultez le paragraphe « Modifications rapides de l'échelle », page 171.

Avant de copier ou de coller l'image, redimensionnez-la pour qu'elle soit de la même taille que l'autre. Consultez la section « Redimensionnement des images », page 163.

### Autre méthode de suppression d'une couleur de la sélection

Modifiez votre sélection en choisissant

**Sélections > Modifier > Sélectionner un espace chromatique**. Pour des

instructions détaillées, consultez la section « Ajout ou suppression d'une couleur dans une sélection », page 201.

## Copie d'une image dans une autre à l'aide du Visualiseur

Vous pouvez copier tous les calques d'une image du Visualiseur dans une image ouverte en faisant glisser sa vignette.

**Pour copier une image dans une autre à l'aide du Visualiseur :**

- 1 Ouvrez l'image dans laquelle vous souhaitez copier les calques. Cette image cible doit comporter 16 millions de couleurs ou être en niveaux de gris.
- 2 Dans la palette **Calques**, cliquez sur le calque au-dessus duquel vous souhaitez placer la nouvelle image.
- 3 Ouvrez le Visualiseur (choisissez **Fichier > Visualiseur** ou appuyez sur **Ctrl + B**).
- 4 Recherchez le dossier contenant l'image que vous souhaitez copier.
- 5 Cliquez sur la vignette du Visualiseur, puis faites-la glisser vers l'image cible. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, les calques s'ajoutent à l'image. Ils sont automatiquement liés.

**Remarque :** si un nouveau calque porte le même nom qu'un calque de l'image cible, ce nom est suivi d'un numéro.

## Copie d'images Paint Shop Pro dans une autre application

Pour copier une image Paint Shop Pro dans une autre application (traitements de texte ou logiciels de publication), suivez l'une des méthodes ci-dessous :

- Choisissez **Fichier > Enregistrer sous** pour enregistrer l'image sous un autre format de fichier, par exemple TIF ou BMP, puis ouvrez l'autre application et importez ou placez le fichier.
- Dans Paint Shop Pro, copiez l'image (choisissez **Édition > Copier**, pour copier la sélection ou le calque en cours, ou **Édition > Copier avec fusion**, pour copier tous les calques), puis ouvrez l'autre application et collez l'image.

### Ouverture de l'autre document

Faites glisser l'image vers l'icône de l'application sur la barre des tâches Windows, attendez que l'application s'ouvre, placez le curseur sur le document, puis relâchez le bouton de la souris.

- Ouvrez le Visualiseur Paint Shop Pro, sélectionnez l'image, puis maintenez la touche **Alt** enfoncée, cliquez sur l'image et faites-la glisser vers un document ouvert dans l'autre application. Les images composées de plusieurs calques sont fusionnées (ou aplaties) avant d'être copiées dans un autre document.

Les options de copie et du Visualiseur sont disponibles uniquement avec les programmes prenant en charge les données graphiques du Presse-papiers.

## Purge du Presse-papiers

Si la quantité des données placées dans le Presse-papiers est importante, les performances de l'ordinateur peuvent être ralenties. La purge du Presse-papiers supprime les données qui y sont placées.

### Remarque

Vous ne pouvez pas annuler cette commande.

**Pour vider le Presse-papiers :**

Choisissez **Édition > Vider le Presse-papiers**.

## Suppression d'images

Dans Paint Shop Pro, vous pouvez supprimer des fichiers d'images à partir de l'espace de travail principal ou du Visualiseur.

**Pour supprimer l'image actuelle de l'espace de travail :**

Choisissez **Fichier > Supprimer** ou appuyez sur **Ctrl + Suppr**.

**Pour supprimer une image à l'aide du Visualiseur :**

- 1 Affichez le Visualiseur, choisissez **Fichier > Visualiseur** ou appuyez sur **Ctrl + B**.
- 2 Recherchez le dossier contenant le fichier que vous souhaitez supprimer.
- 3 Sélectionnez l'image à supprimer.
- 4 Choisissez **Fichier > Supprimer** ou appuyez sur **Ctrl + Suppr**.

## Commandes Annuler et Refaire


Vous pouvez annuler la plupart des actions lorsque vous modifiez une image. Pour supprimer les coups de pinceau, les réglages des couleurs, les effets, etc., utilisez la commande Annuler. Pour appliquer une commande annulée une nouvelle fois, utilisez la commande Refaire. Pour afficher les actions effectuées et revenir à un état antérieur de l'image, utilisez la boîte de dialogue Historique des opérations. Vous pouvez également revenir à la dernière version enregistrée de l'image.

### Annulations impossibles

Dans Paint Shop Pro, vous pouvez annuler la plupart des actions, sauf les opérations suivantes :


- attribution d'un nouveau nom à un fichier,
- enregistrement de fichiers,
- ouverture et fermeture de fichiers,
- modifications générales non spécifiques à l'image actuelle (modification du paramétrage des couleurs et des préférences, par exemple),
- actions ne modifiant pas les pixels de l'image (zoom et défilement).

### Pour annuler la dernière action :

Cliquez sur le bouton **Annuler** , choisissez **Édition > Annuler**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + Z**.

Si l'action ne peut pas être annulée, le bouton Annuler et la commande du menu sont grisés.

### Pour exécuter la dernière action une nouvelle fois :

Cliquez sur le bouton **Refaire** , choisissez **Édition > Refaire**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + Alt + Z**.

### Pour revenir à la dernière version enregistrée d'une image :

Choisissez **Fichier > Rétablir**.

### Pour libérer l'espace utilisé en mémoire par les commandes Annuler et Refaire :

Utilisez cette commande uniquement lorsque le volume des informations stockées réduit considérablement les performances de Paint Shop Pro. Cette action efface définitivement de la mémoire toutes les informations stockées dans l'historique des opérations. Elle ne peut pas être annulée.

- 1 Choisissez **Édition > Historique des opérations**.
- 2 Dans la boîte de dialogue Historique des opérations, cliquez sur le bouton **Effacer**.

Boîte de dialogue Historique des opérations



## Annulation d'actions à l'aide de l'historique des opérations

Utilisez la boîte de dialogue Historique des opérations pour afficher un état antérieur d'une image. Cette boîte de dialogue affiche toutes les actions effectuées depuis l'ouverture de l'image. Le nombre d'actions annulables dépend des paramètres définis dans la page de l'onglet Annuler de la boîte de dialogue Générales. Consultez la section « Préférences pour les commandes Annuler/Refaire », page 462.

La boîte de dialogue Historique des opérations affiche le nombre d'actions, le temps écoulé depuis cette action et le nom de la commande.

### Remarque

Pour annuler ou répéter une commande de la liste, vous devez annuler ou répéter toutes les commandes se trouvant au-dessus. Lorsque vous sélectionnez une commande à annuler ou à refaire, le programme sélectionne automatiquement toutes les commandes se trouvant au-dessus.

**Pour annuler ou refaire des actions avec l'historique des opérations :**

- 1 Choisissez **Édition > Historique des opérations**.
- 2 Sélectionnez les actions que vous souhaitez annuler ou refaire.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas sélectionner les commandes Annuler et Refaire simultanément.

- 3 Cliquez sur **Annuler** ou **Refaire**.

## Répétition de commandes

### Pour répéter plusieurs actions :

Enregistrez un script et exécutez-le sur chaque image. Pour plus d'informations sur l'utilisation des scripts, consultez la section « Notions élémentaires sur les scripts », page 444.

### Autre moyen de répéter des actions :

Pour exécuter une commande avec le dernier paramètre utilisé, sans ouvrir la boîte de dialogue, maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez un bouton de la barre d'outils ou l'élément d'un menu.

Pour appliquer une commande à plusieurs images ou l'appliquer plusieurs fois à la même image, choisissez **Édition > Répéter**. Cette commande permet d'appliquer un effet ou une correction sans devoir ouvrir la boîte de dialogue chaque fois.

Le menu Édition affiche toujours la dernière commande pouvant être répétée. Si la commande précédente ne peut pas être répétée, la commande Répéter est grisée.

### Pour répéter une commande :

Choisissez **Édition > Répéter** ou appuyez sur **Ctrl + Y**.

## Utilisation des règles, des grilles et des repères

Pour aligner et organiser les illustrations et les éléments d'une image, utilisez les règles, les grilles et les repères.

### Remarque

Pour enregistrer les paramètres de la grille et des repères, vous devez enregistrer l'image au format .PspImage.

## Utilisation des règles

Vous pouvez afficher ou masquer les règles. Elles sont masquées par défaut. Lorsque le curseur se trouve sur l'image, une ligne s'affiche sur chaque règle pour indiquer la position du curseur. Vous pouvez afficher les règles en pixels, en pouces ou en centimètres et modifier leur couleur.

### Pour afficher ou masquer les règles :

Choisissez **Affichage > Règles** ou appuyez sur **Ctrl + Alt + R**.

*Affichage des règles sur une image*



**Pour modifier les unités et les couleurs de la règle :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Générales...**
- 2 Cliquez sur l'onglet **Unités**.
- 3 Dans la liste déroulante **Afficher les unités**, sélectionnez Pixels, Pouces ou Centimètres.
- 4 Choisissez la couleur de la règle en sélectionnant **Noir sur blanc** ou **Couleurs de la barre d'outils**.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Utilisation des grilles

Les grilles sont des lignes verticales et horizontales qui vous aident à placer des éléments. Vous pouvez les afficher ou les masquer et définir les préférences pour leur espacement et leur aspect. Lorsque vous affichez les grilles, elles apparaissent dans toutes les fenêtres des images ouvertes.

*Affichage des grilles sur une image*



**Pour afficher ou masquer une grille :**

Choisissez **Affichage > Grille** ou appuyez sur **Ctrl + Alt + G**.

**Pour modifier une grille :**

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la barre de titre de l'image, puis choisissez **Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction** dans le menu contextuel qui s'affiche.
  - Choisissez **Affichage > Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction**.

- 2 Cliquez sur l'onglet **Grille**.

Le pavé **Paramètres par défaut** indique les paramètres de toutes les grilles ultérieures. Le pavé **Paramètres actuels de l'image** indique les paramètres de la grille de l'image actuelle.

- 3 Sélectionnez les paramètres par défaut ou ceux de l'image active parmi les options suivantes :

**Grilles horizontales** : définit la distance entre les lignes horizontales de la grille (en partant du haut de l'image).

**Grilles verticales** : définit la distance entre les lignes verticales de la grille (en partant du côté gauche de l'image).

**Unités** : unités de mesure utilisées pour l'emplacement des lignes de la grille.

**Couleur** : cliquez sur cette case pour sélectionner une couleur différente pour les lignes de la grille.

**Champ d'attraction** : permet de régler la distance, en pixels, à laquelle un élément doit se trouver pour être attiré vers le repère ou la grille. Vous devez sélectionner l'option **Aligner sur la grille** dans le menu **Affichage**.

## Utilisation des repères

Les repères sont des lignes verticales ou horizontales que vous pouvez faire glisser dans l'image pour placer des éléments ou aligner des coups de pinceau. Contrairement aux grilles, qui sont des lignes verticales et horizontales séparées par un intervalle précis, vous pouvez placer les repères où vous le souhaitez.

Pour placer des repères, vous devez afficher les règles en choisissant **Affichage > Règles**.

**Pour afficher ou masquer les repères :**

Choisissez **Affichage > Repères**.

**Pour placer un repère horizontal ou vertical :**

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour placer un repère horizontal, cliquez sur la règle du haut, puis faites glisser le repère vers l'emplacement voulu.
- Pour placer un repère vertical, cliquez sur la règle de gauche, puis faites glisser le repère vers l'emplacement voulu.

À mesure que vous déplacez le repère, la barre d'état affiche son emplacement en pixels.

**Pour déplacer un repère :**

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur la poignée du repère sur la règle et faites-la glisser vers un autre emplacement.
- Cliquez deux fois ou à l'aide du bouton droit de la souris sur la poignée du repère pour afficher la boîte de dialogue **Propriétés du repère**, modifiez la valeur **Position**, puis cliquez sur **OK**.

*Affichage des repères sur une image*





**Astuce pour le choix de la couleur :**

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la case de la couleur pour choisir une couleur à partir de la boîte de dialogue **Couleurs récentes**.

**Pour modifier la couleur et l'emplacement d'un repère :**

- 1 Cliquez deux fois ou à l'aide du bouton droit de la souris sur la poignée du repère pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du repère.
- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Couleur** : cliquez sur la case de la couleur pour changer la couleur des repères.
  - Position** : tapez des valeurs dans ce champ afin de régler la position du repère (en pixels).
- 3 Cliquez sur **OK**.

**Pour modifier les paramètres des repères :**

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Affichage > Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la barre de titre de l'image, puis choisissez **Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction** dans le menu contextuel qui s'affiche.
  - Cliquez deux fois sur la règle.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Repères**.
 

Le pavé **Paramètres par défaut** indique les paramètres de tous les repères ultérieurs. Le pavé **Paramètres actuels de l'image** indique les paramètres des repères de l'image actuelle.
- 3 Sélectionnez les paramètres par défaut ou actuels de l'image parmi les options suivantes :
  - Couleur** : cliquez dans cette case pour changer la couleur des guides.
  - Champ d'attraction** : permet de régler la distance, en pixels, à laquelle un élément doit se trouver pour être attiré vers le repère ou la grille. Vous devez sélectionner l'option **Aligner sur la grille** dans le menu **Affichage**.
- 4 Cliquez sur **OK**.

#### Pour supprimer un repère :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser la poignée du repère sur la règle en dehors de la fenêtre de l'image.
- Cliquez deux fois sur la poignée du repère pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du repère, puis cliquez sur **Supprimer**.

#### Pour supprimer tous les repères d'une image ou des images ouvertes :

- 1 Choisissez **Affichage > Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Repères**.
- 3 Sélectionnez la case **Supprimer les repères**, puis **De l'image en cours uniquement** ou **De TOUTES les images ouvertes**.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Alignement sur les grilles et les repères

### Alignement des éléments

Pour que les éléments s'alignent, vous devez afficher les grilles ou les repères.

Pour aligner les coups de pinceau et les objets avec précision sur la ligne de la grille ou le repère le plus proche, utilisez les fonctions d'alignement. Le champ d'attraction permet de régler la distance, en pixels, à laquelle un élément doit se trouver pour être attiré vers le repère ou la grille.

#### Remarque

Si le centre d'un élément est le plus proche d'un repère ou d'un point de la grille, il s'aligne sur ce repère ou ce point.

#### Pour aligner sur la ligne de la grille la plus proche :

Choisissez **Affichage > Aligner sur la grille (Ctrl + Maj + G)**.

#### Pour aligner sur le repère le plus proche :

Choisissez **Affichage > Aligner sur les repères (Maj + Alt + G)**.

**Remarque** : Si un point de la grille et un repère sont situés à égale distance d'un élément, celui-ci s'aligne sur le repère.

Pour modifier le champ d'attraction :

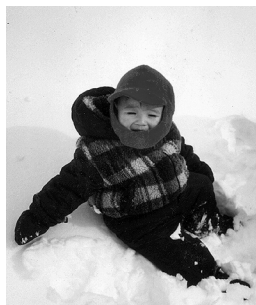
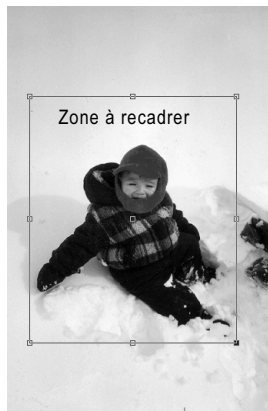
- 1 Choisissez **Affichage > Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction**.
- 2 Cliquez sur l'onglet Grille ou Repères, puis modifiez la valeur **Champ d'attraction**.

Le pavé **Paramètres par défaut** indique les paramètres de tous les repères ou grilles ultérieurs. Le pavé **Paramètres actuels de l'image** permet de régler les paramètres des repères de l'image actuelle.

- 3 Cliquez sur **OK**.

## Recadrage des images

*Recadrage d'une image*



Après recadrage


Pour créer des compositions plus spectaculaires et changer la mise au point de l'image, utilisez les options de recadrage. Le recadrage peut réduire la quantité de mémoire requise pour modifier l'image et optimiser la correction des couleurs grâce à la suppression des zones de couleur superflues.

Utilisez l'outil Recadrer pour sélectionner la zone à recadrer (rectangle doté de poignées de bordure et d'angle définissant la partie de l'image à conserver). Vous pouvez également recadrer une sélection ou les zones opaques d'une image.

### Remarque

Les opérations de recadrage suppriment les parties de l'image en dehors de la zone à recadrer de façon permanente.

Pour définir la zone à recadrer :


- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Recadrer** .
- 2 Sélectionnez la zone en effectuant l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur l'image et faites glisser le rectangle de recadrage.
  - Dans la palette Options, entrez les valeurs de la **Hauteur** et de la **Largeur** de la zone à recadrer. Vous pouvez changer le système de mesure à l'aide de la liste déroulante **Unités**.
  - Dans la palette Options, entrez les valeurs de position des côtés **Haut**, **Bas**, **Gauche** et **Droite** de la zone à recadrer.


3 Pour régler la zone à recadrer, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur une poignée de bordure ou d'angle et faites-la glisser.
- Cliquez dans la zone de recadrage et faites glisser la souris pour déplacer le rectangle.
- Réglez les valeurs **Hauteur** et **Largeur**.
- Réglez les côtés **Haut**, **Bas**, **Gauche** et **Droite** de la zone à recadrer.
- Pour supprimer la zone à recadrer et recommencer, cliquez n'importe où dans l'image à l'aide du bouton droit de la souris.



**Remarque :** pour conserver les proportions actuelles de la zone à recadrer, sélectionnez la case **Garder les proportions**, dans la palette Options.

**Pour recadrer une image pour l'imprimer :**

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Recadrer** .
- 2 Définissez la zone à recadrer. Consultez la section « Pour définir la zone à recadrer : », page 159.
- 3 Dans la palette Options, sélectionnez la case **Spécifier la taille de l'impression**.
- 4 Dans la liste déroulante **Unités**, sélectionnez Pouces ou Centimètres. Vous ne pouvez pas utiliser de pixels pour cette méthode de recadrage.
- 5 Tapez les valeurs **Hauteur** et **Largeur** souhaitées pour l'image finale. Le programme adapte la zone de recadrage finale sur cette taille, en réduisant ou en augmentant la résolution de l'image, si nécessaire.
- 6 Pour régler la zone à recadrer, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur une poignée de bordure ou d'angle et faites-la glisser.
  - Cliquez dans la zone de recadrage et faites glisser la souris pour déplacer le rectangle.
  - Dans la palette Options, entrez les valeurs de position des côtés **Haut**, **Bas**, **Gauche** et **Droite** de la zone à recadrer.

- 7 Pour recadrer l'image, cliquez deux fois dessus ou cliquez sur **Appliquer** .

**Pour recadrer une image pour un affichage à l'écran :**

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Recadrer** .
- 2 Dans la palette Options, désélectionnez la case **Spécifier la taille de l'impression**.
- 3 Définissez la zone à recadrer et réglez-la. Consultez la section « Pour définir la zone à recadrer : », page 159.
- 4 Pour recadrer l'image, cliquez deux fois dessus ou cliquez sur **Appliquer** .



## Recadrage sur une sélection

Avec Paint Shop Pro, vous pouvez créer une sélection, puis recadrer l'image sur cette sélection.

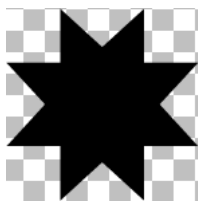
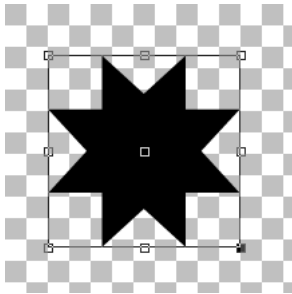
**Remarque :** Si vous recadrez sur une sélection à laquelle un effet de progressivité a été appliqué, la couleur actuelle de l'arrière-plan remplit la zone de la sélection où la progressivité est appliquée.

**Pour recadrer sur une sélection :**

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
 

**Remarque :** la sélection peut être de n'importe quelle forme. Paint Shop Pro place le rectangle de la zone à recadrer autour de sélections de formes irrégulières.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Image > Recadrer sur la sélection**.
  - Cliquez sur l'outil **Recadrer**, puis sur **Sélection actuelle** , dans le pavé **Aligner le rectangle de recadrage sur** de la palette Options. Réglez la zone de recadrage et cliquez sur **Appliquer** .

Recadrage sur une zone opaque



Après recadrage





## Recadrage sur une zone opaque

Vous pouvez également éliminer les zones transparentes des bords de l'image à l'aide de cet outil. Vous pouvez utiliser l'outil Recadrer pour que la zone de recadrage se positionne automatiquement sur la zone opaque (non transparente) d'un calque ou d'une image entière.

### Remarque

Si la zone opaque n'est pas rectangulaire, certaines zones transparentes risquent d'être toujours présentes après le recadrage.

Pour recadrer sur la zone opaque d'un calque ou d'une image :

- 1 Cliquez sur l'outil **Recadrer** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez une option dans le pavé **Aligner le rectangle de recadrage sur** :
  - Zone opaque du calque**  : sélectionne les zones opaques du calque actuel.
  - Zone opaque de l'image fusionnée**  : sélectionne la zone opaque de tous les calques.
- 3 Réglez la zone de recadrage selon besoin. Consultez la section « Pour définir la zone à recadrer : », page 159.
- 4 Pour recadrer l'image, cliquez deux fois dessus ou cliquez sur **Appliquer** .

## Redimensionnement des images

### Autres façons de modifier la taille d'une image

Vous pouvez non seulement redimensionner une image, mais également changer sa taille en modifiant la taille du support, en recadrant l'image ou en l'imprimant à un autre format.

- Le redimensionnement supprime des pixels afin de réduire la taille de l'image ou en ajoute pour l'agrandir.
- L'agrandissement de la taille du support ajoute des pixels aux bords de l'image. Sa réduction en masque (les informations sur le calque normal sont conservées).
- Le recadrage de l'image supprime les pixels en dehors de la zone de recadrage sélectionnée.
- L'option Impression d'une composition permet de redimensionner une image avant de l'imprimer, sans changer le fichier. Cette option est la plus adaptée pour imprimer l'image sous différents formats.

Après la numérisation ou l'importation d'une image, vous pouvez ajuster sa taille en choisissant **Image > Redimensionner**.

Les pixels n'ont pas de taille physique définie. Chaque pixel représente une zone d'une seule couleur. Le redimensionnement permet de réduire ou d'augmenter le nombre de pixels de l'image (rééchantillonnage de l'image) pour réduire ou augmenter la taille du fichier. Pour des instructions, consultez la section « Pour augmenter ou réduire les pixels d'une image : », page 163.

La résolution correspond au nombre de pixels imprimés par pouce. Plus le nombre de pixels par pouce (ppp) est élevé, plus la taille des pixels et de l'image est petite à l'impression. Plus le nombre de ppp est faible, plus la taille des pixels et de l'image est grande à l'impression. Le redimensionnement permet également de modifier la résolution de l'image, sans changer le nombre des pixels de l'image ni la taille du fichier. Pour des instructions, consultez la section « Pour modifier la résolution (taille d'impression) d'une image : », page 165.

### Pour un résultat optimal :

- Augmentez la taille de l'image de 25% maximum. Augmenter la taille d'une image risque d'entraîner une perte de détails et de netteté.
- Redimensionnez l'image une seule fois. Si le premier redimensionnement ne vous satisfait pas, annulez-le, puis recommencez.
- Corrigez et retouchez l'image avant de la redimensionner.

### Pour augmenter ou réduire les pixels d'une image :

- 1 Choisissez **Image > Redimensionner (Maj + S)**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 2 Pour redimensionner le calque actuel uniquement, décochez la case **Redimensionner tous les calques**.
- 3 Sélectionnez la case **Rééchantillonner avec** et sélectionnez un type de rééchantillonnage :

**Remarque :** Le rééchantillonnage bilinéaire, bicubique et de la moyenne pondérée est disponible uniquement pour les images en niveaux de gris et avec 16 millions de couleurs.

**Optimal** : utilisez cette méthode dans la plupart des cas. Paint Shop Pro choisit l'algorithme le plus adapté dans la liste ci-dessous en fonction de la dimension des pixels que vous avez définie.

**Moyenne pondérée** : utilise la moyenne pondérée de la couleur des pixels voisins afin de déterminer l'aspect des nouveaux pixels. Utilisez cette méthode lorsque vous réduisez des images photo réalistes, irrégulières ou complexes.

**Bilinéaire** : utilise les deux pixels les plus proches de chaque pixel existant pour déterminer l'aspect des nouveaux pixels.

**Bicubique** : minimise les irrégularités résultant généralement de l'agrandissement de l'image en déterminant l'aspect des nouveaux pixels. Utilisez cette méthode lorsque vous agrandissez des images photo réalistes, irrégulières ou complexes.

**Redimensionnement des pixels** : copie ou supprime les pixels requis pour atteindre la largeur et la hauteur sélectionnées de l'image. Utilisez cette méthode pour les images aux contours nets et les graphismes simples.

- 4 Pour conserver les proportions actuelles de la nouvelle image, sélectionnez la case **Verrouiller les proportions de** :

Les proportions (rapport largeur/hauteur) correspondent par défaut aux proportions de l'image active. La modification des proportions déforme l'image en étirant ou en contractant davantage l'une des deux dimensions.

- 5 Pour conserver la taille d'impression de l'image, sélectionnez la case **Conserver la taille d'impression d'origine**. La résolution de l'image change, tout en conservant une taille d'impression constante. Pour plus d'informations sur la sélection de la résolution d'une image, consultez la section « À propos de la taille, de la résolution et du nombre de couleurs des images », page 40.
- 6 Dans le pavé **Dimensions en pixel**, entrez les nouvelles valeurs de la **Largeur** et de la **Hauteur** . Dans la liste déroulante, choisissez d'entrer ces valeurs en pixels ou en pourcentage de la taille d'origine.
- 7 Cliquez sur **OK**.



**Pour modifier la résolution (taille d'impression) d'une image :**

- 1 Choisissez **Image > Redimensionner (Maj + S)**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 2 Désélectionnez la case **Rééchantillonner avec**.
- 3 Dans le pavé **Taille de l'impression**, entrez les nouvelles valeurs de la **Largeur** et de la **Hauteur** ou la nouvelle valeur de la **Résolution**. Choisissez les systèmes de mesure dans les listes déroulantes. Pour plus d'informations sur la sélection de la résolution d'une image, consultez la section « À propos de la taille, de la résolution et du nombre de couleurs des images », page 40.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Modification de la taille du support

*Image d'origine et support ajouté à la partie supérieure*



Le support de l'image constitue la zone de travail de l'image et définit ses dimensions (200 x 300 pixels, par exemple). Parfois, vous devez augmenter la taille du support, pour ajouter des éléments à l'image, ou la réduire. Utilisez la commande Taille du support pour ajouter ou supprimer des pixels des bords de l'image.

### Remarque

Réduire la taille du support ne revient pas toujours à recadrer l'image. Pour les images contenant des calques, réduire la taille du support ne supprime pas les pixels en dehors de la nouvelle zone. Seulement une partie plus petite du calque est affichée. Les informations relatives au calque d'arrière-plan sont toujours supprimées, même si l'image contient d'autres calques.

**Pour modifier la taille du support de l'image :**

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Taille du support, choisissez **Image > Taille du support**.
- 2 Réglez les paramètres du pavé **Nouvelles dimensions** :
  - Largeur, Hauteur** : entrez les valeurs de la nouvelle taille du support.
  - Unités** : utilisez cette liste déroulante pour changer de système de mesure.

### Autres options de redimensionnement

Vous pouvez également modifier la taille d'une image en la redimensionnant, en la recadrant ou en l'imprimant à un autre format. Pour comparer ces options, consultez le paragraphe « Autres façons de modifier la taille d'une image », page 163.

**Astuce pour le choix de la couleur :**

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la case de la couleur pour choisir une couleur à partir de la boîte de dialogue **Couleurs récentes**.

**Verrouiller les proportions de** : sélectionnez cette case afin de conserver les dimensions actuelles de l'image pour la nouvelle taille du support. La commande de modification numérique (sous la case de sélection) indique le rapport largeur/hauteur actuel de l'image. Pour créer de nouvelles proportions, modifiez cette valeur.

**Arrière-plan** : cliquez dans la case de la couleur et choisissez une couleur pour chaque support ajouté. Vous pouvez également sélectionner la case **Transparence** pour que chaque support ajouté soit transparent.

**Remarque** : vous devez choisir une couleur pour chaque support ajouté au calque d'arrière-plan.

- 3 Définissez la position de l'image sur le nouveau support. Dans le pavé **Placement**, cliquez sur un des boutons de placement. Les champs situés à droite de ces boutons affichent la quantité du support ajoutée à chaque bord ou soustraite.

**Remarque** : Vous pouvez également entrer des valeurs dans les champs pour contrôler le placement de l'image.

- 4 Cliquez sur **OK**.

## Rotation d'images

Faire pivoter une image consiste à la déplacer autour d'un point de pivot. La rotation permet de rectifier une image numérisée légèrement inclinée. Utilisez la commande Rotation, l'outil Déformer ou l'outil Rectifier, comme indiqué dans le tableau.

Commande ou outil	Utilisation	S'applique à...
Commande Rotation libre	Choisissez l'angle de rotation dans la boîte de dialogue, puis appliquez la rotation. Consultez la section « Pour effectuer une rotation libre : », page 167.	Une sélection, le calque actif ou tous les calques de l'image.
Commandes de rotation de 90 degrés	Vous pouvez faire pivoter une image de 90 degrés dans le sens horaire ou antihoraire. Consultez la section « Pour faire pivoter tous les calques de 90 degrés : », page 168.	Tous les calques de l'image.

Commande ou outil	Utilisation	S'applique à...
Outil Déformer	Faites glisser la poignée de rotation pour voir instantanément l'effet de la rotation. Consultez la section « Pour effectuer une rotation avec l'outil Déformer : », page 168.	Le calque actuel uniquement. Calques raster uniquement.
Outil Rectifier	Définissez une ligne sur l'élément de l'image à rectifier. Paint Shop Pro aligne l'image sur cette ligne de rotation.  Utilisez cet outil lorsque l'image comporte un élément vertical ou horizontal important (un bâtiment ou l'horizon). Consultez la section « Pour effectuer une rotation avec l'outil Rectifier : », page 169.	Le calque actif ou tous les calques de l'image.  Calques raster uniquement.

#### Pour effectuer une rotation libre :

- 1 Pour faire pivoter une sélection ou un calque (plutôt que toute l'image), effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour faire pivoter une sélection, sélectionnez une partie de l'image.
  - Pour faire pivoter un calque, sélectionnez-le dans la palette Calques.
- 2 Pour ouvrir la boîte de dialogue Rotation, choisissez **Image > Rotation > Rotation libre (Ctrl + R)**.
- 3 Dans le pavé **Direction**, sélectionnez la direction de la rotation : **Droite** ou **Gauche**.
- 4 Dans le pavé **Degrés**, sélectionnez le nombre de degrés de la rotation. Pour saisir une valeur comprise entre 0,01 et 359,99, sélectionnez l'option **Libre**.
- 5 Pour appliquer la rotation à tous les calques, et non au calque actif ou à la sélection uniquement, sélectionnez la case **Tous les calques**.
- 6 Cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Lorsque vous faites pivoter une sélection, elle devient flottante et l'image d'origine reste intacte.

Rotation à l'aide de l'outil Déformer




#### Positionnement des points de pivot de la rotation

Dans Paint Shop Pro 8, les points de pivot s'accrochent aux grilles et aux repères.

Pour faire pivoter tous les calques de 90 degrés :

- 1 Choisissez **Image > Rotation** et choisissez **Rotation de 90 degrés dans le sens horaire** ou **Rotation de 90 degrés dans le sens antihoraire**.

Pour effectuer une rotation avec l'outil Déformer :

- 1 Sélectionnez un calque dans la palette Calques.
- 2 Dans la barre d'outils, choisissez l'**outil Déformer** .
- 3 Pour changer le centre de la rotation, faites glisser le point de pivot (cercle au centre de l'image).
- 4 Cliquez sur la poignée de rotation (carré relié au point de pivot par une ligne) et faites-la glisser vers un autre emplacement. Effectuez les réglages de votre choix.

**Remarque :** Paint Shop Pro masque l'image en supprimant les données pivotées du support. Vous pouvez afficher ces données en augmentant la taille du support de l'image. Consultez la section « Modification de la taille du support », page 165.


*Rectification d'une image*

Barre de rectification de la position



Après rectification et recadrage

**Pour effectuer une rotation avec l'outil Rectifier :**

- 1 Pour rectifier un calque (plutôt que l'image entière), sélectionnez-le dans la palette Calques.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Rectifier** . Une barre de rectification comportant des poignées s'affiche.
- 3 Pour aligner la barre sur la partie de l'image à rectifier, cliquez sur les poignées de la barre de rectification et faites-les glisser.
- 4 Dans la palette Options, choisissez parmi les options suivantes :

**Auto** : Paint Shop Pro rectifie automatiquement l'image en fonction de la position de la barre de rectification.


**Verticalement** : fait pivoter l'image pour rendre la barre de rectification verticale.

**Horizontalement** : fait pivoter l'image pour rendre la barre de rectification horizontale.

**Angle** : pour choisir un angle spécifique pour la barre de rectification, entrez une valeur à l'aide de la commande de modification numérique.

**Recadrer l'image** : sélectionnez cette case pour recadrer les bords de l'image, afin de la rendre rectangulaire après la rectification. Pour remplir la zone des bordures avec la couleur de l'arrière-plan, désactivez cette option.

**Faire pivoter tous les calques** : sélectionnez cette case pour rectifier tous les calques de l'image.

- 5 Pour appliquer cette commande, cliquez deux fois dessus ou cliquez sur **Appliquer** .

## Modification de l'échelle et transformation des images

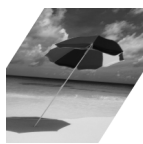
### Déformation d'une image



Cadre de délimitation



Distorsion



Obliquité

Perspective  
asymétriquePerspective  
symétrique

### Résolution et calques

L'outil Déformer fonctionne uniquement sur les images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.


Pour utiliser l'outil Déformer, les données de l'image doivent figurer sur un calque raster normal. Transformez l'arrière-plan en choisissant **Calques > Transformer en calque normal**, le cas échéant.

L'outil Déformer permet de transformer les images de manière interactive. Utilisez-le pour modifier l'échelle, étirer, rétrécir, tordre, appliquer une perspective ou faire pivoter un calque comme suit :

- La modification de l'échelle redimensionne la sélection ou le calque horizontalement, verticalement ou proportionnellement.
- L'étirement ou le rétrécissement incline la sélection ou le calque verticalement ou horizontalement.
- La distorsion étire ou contracte la sélection ou le calque dans n'importe quel sens.
- L'application d'une perspective corrige une perspective défectueuse ou modifie la perspective d'origine d'une sélection ou d'un calque. Pour des instructions précises, consultez la section « Correction de la perspective d'une image », page 173.
- La rotation déplace la sélection ou le calque autour d'un point de pivot. Pour des instructions précises, consultez la section « Rotation d'images », page 166.

L'outil Déformer fonctionne uniquement sur les calques raster. Pour déformer des objets vectoriels ou du texte de la même manière, consultez la section « Redimensionnement et modification de la forme des objets vectoriels », page 287 ou « Modification de l'échelle et transformation de texte », page 365.

### Pour déformer une image :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque de votre choix.
- 2 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Déformer** .
- Un cadre de délimitation avec des poignées s'affiche sur la sélection ou sur le calque.
- 3 Pour déformer l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser, effectuez une ou plusieurs des opérations suivantes :
  - Pour redimensionner un objet, cliquez sur une poignée d'angle ou de bordure et faites-la glisser.
  - Pour redimensionner l'objet en conservant ses proportions actuelles, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une poignée d'angle et faites-la glisser.

**Astuce sur l'outil Déformer**

Pour améliorer la visibilité des poignées de déformation sur le calque, faites glisser le coin de la fenêtre de l'image pour l'agrandir.

**Redimensionnement et modification d'objets et de texte vectoriels**

Utilisez l'outil Sélectionner des objets. Pour des instructions, consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.

**Modifications rapides de l'échelle**

Pour redimensionner une sélection flottante ou un calque en conservant les mêmes proportions, sélectionnez l'outil **Déformer**, puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la poignée d'un angle du cadre de délimitation et faites-la glisser.

- Pour déplacer toute l'image sur le support, cliquez n'importe où dans le cadre de délimitation et faites-le glisser.
  - Pour changer le centre de la rotation, faites glisser le point de pivot.
  - Pour effectuer une rotation, faites glisser la poignée de rotation.
  - Pour changer la perspective de façon symétrique, appuyez sur **Ctrl** et faites glisser une poignée d'angle horizontalement ou verticalement.
  - Pour modifier la perspective de façon asymétrique, appuyez sur la touche **Maj** et faites glisser une poignée d'angle.
  - Pour étirer ou rétrécir l'objet, maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser une poignée d'angle.
  - Pour déformer l'objet, appuyez sur les touches **Ctrl** et **Maj** et faites glisser une poignée.
- 4 Modifiez la déformation ou affichez ses paramètres dans la palette Options. Pour plus d'informations sur ces paramètres, consultez la section « Autres options de déformation » ci-après.
- 5 Pour annuler des déformations antérieures, choisissez **Édition > Annuler (Ctrl + Z)**.

**Remarque**

Pour déformer une image, vous devez, par défaut, appuyer sur les touches Maj et Ctrl. Pour appliquer une déformation sans utiliser ces touches, choisissez un mode différent dans la palette Options :

**Échelle** : paramètre par défaut. Vous devez maintenir une ou plusieurs touches enfoncées.

**Étirer-rétrécir (Maj)** : permet d'étirer ou de rétrécir une image sans utiliser la touche Maj.

**Perspective (Ctrl)** : permet de modifier la perspective sans maintenir la touche Ctrl enfoncée.

**Libre (Maj + Ctrl)** : permet de déformer une image sans utiliser les touches Ctrl + Maj.

## Autres options de déformation

Vous pouvez contrôler avec précision plusieurs paramètres de déformation. Les options suivantes figurent dans la palette Options de l'outil Déformer :


**Pivotement horizontal, Pivotement vertical** : définissent les coordonnées X et Y du point de pivot.

**Position horizontale, Position verticale** : définissent les coordonnées X et Y de la poignée de l'angle supérieur gauche.

**Échelle horizontale (%)**, **Échelle verticale (%)** : définissent le pourcentage de modification pour le redimensionnement horizontal (X) et vertical (Y).

**Étirer-rétrécir** : décalage d'un côté. Pour étirer ou rétrécir vers la droite, tapez des valeurs positives. Pour étirer ou rétrécir vers la gauche, tapez des valeurs négatives. À 0.5, 50% de la longueur d'un côté est modifiée.

**Angle** : rotation autour du point de pivot. L'image pivote dans le sens horaire de 0 à 360 degrés.

**Réinitialiser le rectangle**  : redonne au rectangle de déformation sa forme d'origine, mais conserve toutes les déformations actuelles.

**Perspective horizontale, Perspective verticale** : le meilleur moyen de créer une perspective et de la régler est de faire glisser les poignées de contrôle. Lorsque vous créez un effet de perspective à l'aide des poignées d'angle, vous manipulez plusieurs variables. Changer la valeur des champs Perspective peut affecter les valeurs d'échelle, d'étirement-rétrécissement et de position.




## Correction de la perspective d'une image

Lorsque vous prenez des objets de grande taille en photo, des défauts de perspective peuvent apparaître (les objets semblent inclinés ou courbés). Cette distorsion se produit lorsque l'angle de l'appareil photo ne correspond pas à celui du sujet.

Corrigez la distorsion de la perspective avec deux outils :

Outil	Utilisation	S'applique à...
Outil Déformer	Faites glisser les poignées d'angle du cadre de délimitation autour du calque entier pour changer la perspective de manière interactive.  Consultez la section « Pour corriger la perspective à l'aide de l'outil Déformer : » ci-après.	Le calque actuel uniquement.  Calques raster uniquement.
Outil Correction de la perspective	Faites glisser le cadre de délimitation autour d'un élément de l'image (un bâtiment, par exemple) censé être rectangulaire, mais apparaissant incliné. Paint Shop Pro corrige la perspective pour rendre l'élément sélectionné rectangulaire.  Consultez la section « Pour corriger la perspective à l'aide de l'outil Correction de la perspective : », page 174.	Le calque actuel uniquement.  Calques raster uniquement.

### Pour corriger la perspective à l'aide de l'outil Déformer :

- 1 Sélectionnez le calque à corriger dans la palette Calques.
- 2 Utilisez les lignes de la grille pour rectifier les lignes de la photo qui doivent être verticales ou horizontales. Pour activer la grille, choisissez **Affichage > Grille**.
- 3 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Déformer** .
- 4 Appuyez sur **Ctrl**, cliquez sur une poignée d'angle et faites-la glisser. L'image est actualisée lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Continuez le réglage de la perspective jusqu'à ce que l'image vous paraisse correcte.

*Correction de la perspective*




Cadre de délimitation




Après correction

**Remarque :** Si, en raison de la correction, certaines données de l'image sortent du support, vous pouvez restaurer ces données en augmentant la taille du support. Consultez la section « Modification de la taille du support », page 165.

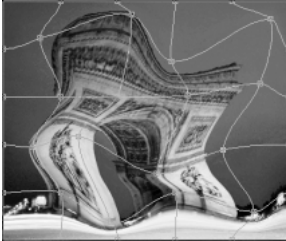
**Pour corriger la perspective à l'aide de l'outil Correction de la perspective :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Correction de la perspective** . Un cadre de délimitation doté de poignées s'affiche sur l'image.
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez parmi les options suivantes :
  - **Lignes de la grille** : pour afficher les lignes de la grille dans le cadre, entrez le nombre de lignes à afficher.
  - **Recadrer l'image** : sélectionnez cette case pour recadrer l'image sur sa taille d'origine après application de la perspective. Les zones qui sortent de la taille d'origine de l'image sont supprimées.
- 3 Faites glisser chaque poignée vers l'angle d'un élément censé être rectangulaire. Il peut, par exemple, s'agir d'un bâtiment dont les côtés sont inclinés alors qu'ils devraient être droits.
- 4 Dans la palette Options, affinez le réglage de la position du cadre de délimitation en spécifiant les positions horizontale et verticale des quatre poignées d'angle.
- 5 Cliquez deux fois sur l'image ou cliquez sur **Appliquer**.

**Remarque :** Pour réinitialiser le cadre de correction de la perspective sur le rectangle d'origine, cliquez sur **Réinitialiser**  dans la palette Options.

## Déformation des images

Déformation avec l'outil Grille déformante



### Autres méthodes de déformation des images

Utilisez le pinceau déformant. Consultez la section « Déformation d'images », page 253.

Utilisez l'effet Miroir déformant. Consultez la section « Application des effets géométriques », page 376.

### Activation et déplacement de nœuds à l'aide du clavier

Appuyez sur Ctrl + Pg. préc ou Ctrl + Pg. suiv pour activer le nœud suivant ou précédent dans une rangée.

Appuyez sur Maj + Ctrl + Pg. préc ou Maj + Ctrl + Pg. suiv pour activer le nœud suivant ou précédent dans une colonne.

Appuyez sur Ctrl + une touche fléchée pour déplacer le nœud d'un pixel.


Appuyez sur Maj + Ctrl + une touche fléchée pour déplacer le nœud de 5 pixels.

Utilisez l'outil Grille déformante pour déformer des images, des calques et des sélections. Lorsque vous cliquez sur l'outil, une grille s'affiche sur l'image. Les intersections de la grille comportent des points de déformation, ou nœuds, que vous pouvez faire glisser pour déformer l'image.

### Remarque

L'outil Grille déformante se limite à la déformation de l'intérieur d'une sélection. Utilisez le pinceau déformant pour mélanger la sélection au reste de l'image.

### Pour utiliser l'outil Grille déformante :

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Grille déformante** .
- 2 Pour déformer l'image, faites glisser les nœuds.
  - Pour déplacer un nœud, cliquez dessus et faites-le glisser.
  - Pour déplacer une rangée ou une colonne, maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le nœud.
  - Pour incurver une rangée ou une colonne, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et faites glisser le nœud.

- 3 Choisissez les paramètres dans la palette Options :

**Qualité brouillon** : choisissez la qualité de l'aperçu affiché lorsque vous modifiez les nœuds de la grille.

**Remarque** : Augmenter la qualité peut ralentir les opérations de déformation avec les images de grande taille.

**Application finale** : désélectionnez la case **Qualité optimale** pour que la qualité de l'aperçu de la grille finale soit minimale.

**Grille horizontale** et **Grille verticale** : ces valeurs indiquent le nombre de lignes comprises dans le cadre. Les lignes des bordures ne sont pas comptées.

**Remarque** : vous pouvez changer la taille de la grille à mesure que vous travaillez. Lorsque vous entrez de nouvelles valeurs, la grille est reconfigurée et revient à sa position initiale. L'image conserve toutes les déformations effectuées.

**Symétrique** : sélectionnez cette case pour que la grille recouvre l'image uniformément. Si l'image n'est pas rectangulaire, les valeurs Grille horizontale et Grille verticale diffèrent. Désélectionnez cette case pour régler la Grille horizontale et la Grille verticale séparément.

**Afficher la grille** : désélectionnez cette case pour masquer la grille.

- 4 Pour appliquer la déformation à d'autres images, vous pouvez enregistrer la position des nœuds de la grille (paramètres de déformation). Pour des instructions, consultez la section « Enregistrement et chargement des paramètres de déformation », page 176.
- 5 Pour annuler les modifications apportées aux nœuds, choisissez **Édition > Annuler**.
- 6 Pour appliquer la déformation, cliquez deux fois dessus ou cliquez sur **Appliquer** . Pour annuler la déformation, cliquez sur **Annuler** .

## Enregistrement et chargement des paramètres de déformation

Vous pouvez enregistrer les déformations que vous créez pour les appliquer à d'autres images. Paint Shop Pro crée un fichier de paramètres de déformation contenant la position des nœuds et le nombre de lignes de la grille. Enregistrez la grille pendant l'exécution de la déformation ou après l'avoir appliquée.

### Pour enregistrer les paramètres de déformation :


- 1 Dans la palette Options de l'outil Grille déformante, dans le pavé **Déformation**, cliquez sur **Enregistrer**  pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement des paramètres de déformation.
- 2 Dans le pavé **Nouveaux paramètres de déformation**, tapez le nom du fichier des paramètres.
- 3 Dans la liste déroulante **Taille de la grille**, choisissez une taille vous permettant d'afficher un aperçu de l'effet de déformation. Ces informations ne sont pas enregistrées avec le fichier des paramètres.

### Paramètre Bord

Le paramètre Bord détermine le mode de remplissage de l'espace entre la bordure et le bord d'une image.

- 4 Pour ajouter le fichier au dossier des paramètres de déformation par défaut, cliquez sur **Enregistrer**. Pour enregistrer les paramètres de déformation dans un autre dossier, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**.

### Pour charger les paramètres de déformation :

- 1 Dans la palette Options de l'outil Grille déformante, sélectionnez une option sous **Bord** :
  - **Remplissage de l'arrière-plan ou de la transparence** : les zones situées entre le bord de l'image et celui de la déformation sont remplies avec la couleur actuelle de l'arrière-plan si elles figurent sur l'arrière-plan, et avec une couleur transparente si elles se trouvent sur un calque.
  - **Fixe** : les pixels du bord sont répliqués pour remplir les zones situées entre le bord de l'image et celui de la déformation.
  - **Enroulement** : les zones situées entre le bord de l'image et celui de la déformation sont remplies avec le style et la texture du côté opposé de l'image.
- 2 Pour ouvrir la boîte de dialogue Chargement des paramètres de déformation, cliquez sur **Ouvrir les paramètres de déformation** .
- 3 Dans le pavé **Déformation**, choisissez un paramètre dans la liste déroulante. Cliquez sur le bouton **Modifier les chemins** pour charger un paramètre à partir d'un dossier différent.
- 4 Dans le pavé **Opération**, sélectionnez la méthode à utiliser pour ajouter les paramètres :
  - **Remplacer les paramètres actuels** : remplace les nœuds de la grille existants en fonction des nouveaux paramètres. Toutes les modifications non appliquées sont perdues.
  - **Ajouter aux paramètres actuels** : ajoute les paramètres de la nouvelle déformation aux nœuds de la grille. Toutes les modifications sont conservées.
- 5 Dans le pavé **Ajustement des paramètres**, sélectionnez la méthode utilisée par Paint Shop Pro pour adapter le format de la déformation à celui du calque ou de l'image :
  - **Adapter au support** : la taille de la déformation s'adapte au support de l'image.
  - **Adapter au calque** : la taille de la déformation s'adapte au calque actuel.

- **Taille actuelle centrée sur** : la déformation conserve sa taille d'origine et est placée au centre du **support** ou du **calque**.
- 6 Pour obtenir une qualité optimale de l'aperçu de la déformation, dans le pavé **Aperçu**, choisissez la **taille de la grille** dans la liste déroulante.
  - 7 Cliquez sur **Charger**.

## Ajout de bordures aux images

### Ajout de bordures

*Ajout d'une bordure de couleur*



La commande **Ajouter des bordures** permet d'ajouter un cadre de couleur à une image et d'inclure la largeur du cadre aux dimensions de l'image.

Pour les images comportant plusieurs calques, Paint Shop Pro vous invite à aplatir d'abord l'image. Pour ajouter des bordures de couleur sans aplatir l'image, utilisez la commande **Taille du support**. Consultez la section « **Modification de la taille du support** », page 165.

**Pour ajouter des bordures :**

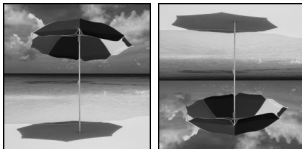
- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue **Ajout de bordures**, choisissez **Image > Ajouter des bordures**.
- 2 Pour créer une bordure de la même taille de chaque côté, sélectionnez la case **Symétrique**. Pour taper la largeur de chaque bordure, désélectionnez-la.
- 3 Dans le pavé **Taille en pixels**, sélectionnez les dimensions de la bordure.  
**Remarque** : Pour changer d'unité, cliquez dans la liste déroulante du pavé **Dimensions initiales**.
- 4 Pour choisir la couleur de la bordure, cliquez sur la case **Couleur**.
- 5 Cliquez sur **OK**.

**Astuce pour le choix de la couleur :**

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la case de la couleur pour choisir une couleur à partir de la boîte de dialogue **Couleurs récentes**.

## Renversement et symétrie d'images

*Renversement d'une image*



Utilisez la commande Renverser pour inverser une image sur l'axe horizontal (le haut devient le bas et vice versa). Utilisez la commande Miroir pour inverser une image sur l'axe vertical (le côté gauche devient le côté droit et vice versa).

### Remarque

Pour appliquer ces commandes à tous les calques d'une image, regroupez tous ces calques dans un même groupe.

*Application d'un effet de miroir à une image*



### Pour renverser une sélection, un calque ou une image :

Choisissez **Image > Renverser** ou appuyez sur **Ctrl + I**. Renverser une sélection permet de la convertir en sélection flottante et de conserver le calque d'origine intact.

### Pour appliquer un effet de miroir à une sélection, un calque ou une image :

Choisissez **Image > Miroir** ou appuyez sur **Ctrl+ M**. Appliquer un effet de miroir à une sélection permet de la convertir en sélection flottante et de conserver le calque d'origine intact.

## Combinaison de deux images

Paint Shop Pro peut combiner deux images dans une troisième. La nouvelle image est le résultat des données des couleurs des deux images source. Ces données sont combinées pixel par pixel selon la fonction que vous sélectionnez.

### Pour combiner deux images :

- 1 Ouvrez les deux images que vous souhaitez combiner.
- 2 Pour ouvrir la boîte de dialogue Traitement arithmétique, choisissez **Image > Traitement arithmétique**.
- 3 Choisissez une image dans la liste déroulante **Image 1**. La taille de l'image 1 détermine la taille de la nouvelle image.
- 4 Choisissez une image dans la liste déroulante **Image 2**.
- 5 Dans le pavé **Fonction**, sélectionnez la méthode de combinaison des images :

**Ajouter** : valeur de l'image 1 + valeur de l'image 2

**Soustraire** : valeur de l'image 1 - valeur de l'image 2

**Multiplier** : valeur de l'image 1 x valeur de l'image 2

**Différence** : valeur absolue de (valeur de l'image 1 - valeur de l'image 2)

**Plus claire** : maximum de (valeur de l'image 1, valeur de l'image 2)

**Plus sombre** : minimum de (valeur de l'image 1, valeur de l'image 2)

**Moyenne** : (valeur de l'image 1 + valeur de l'image 2)/2

**OU** : Ou binaire

**ET** : Et binaire

**XOU** : Et/Ou binaire

6 Dans le pavé **Canal**, sélectionnez, pour chaque image, le canal chromatique à utiliser pour la combinaison. Pour utiliser tous les canaux chromatiques de chaque image, sélectionnez la case **Tous les canaux**. Le résultat donne une image 24 bits.

7 Dans le pavé **Facteurs**, choisissez des options. Les facteurs sont appliqués aux valeurs de couleurs produites par les options sélectionnées dans les pavés Fonction et Canal.

**Diviseur** : ce nombre est utilisé pour diviser les valeurs des couleurs. Il peut réduire les effets des autres sélections.

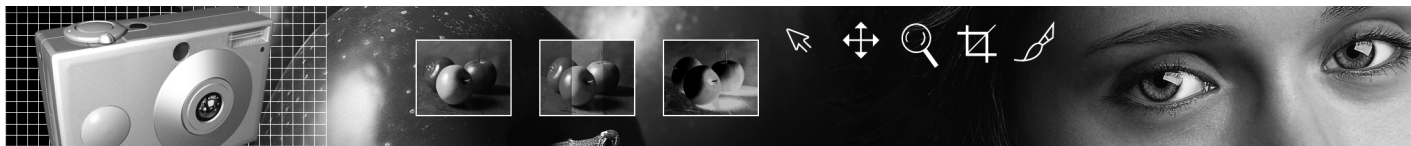
**Calcul** : ce nombre décale chaque valeur de couleur d'un nombre fixe. Le nombre est ajouté à la valeur de la couleur produite par les options sélectionnées dans les pavés Fonction, Canal et par le nombre Diviseur.

**Permet de régler les valeurs chromatiques** : cette option détermine la manière dont Paint Shop Pro gère les valeurs de la couleur finale supérieures à 255 et inférieures à 0.

Permet de régler les valeurs chromatiques	Valeur inférieure à 0	Valeur supérieure à 255
Sélectionné	Valeur = 0	Valeur = 255
Désélectionnée	Valeur = Valeur + 256	Valeur = Valeur -256

8 Cliquez sur **OK**.





## CHAPITRE 7

# Sélections dans les images

La sélection des zones à modifier dans une image constitue une étape essentielle de la retouche d'images. Une fois la sélection définie, vous pouvez la modifier en laissant le reste de l'image intact. Vous avez alors la possibilité de manipuler la sélection à l'aide d'outils (de peinture ou de dessin, notamment) ou de commandes (telles que le renversement, la copie ou le recadrage).

Le bord d'une sélection est signalé par des pointillés en noir et blanc. Le présent chapitre explique les nombreuses méthodes de sélection disponibles dans l'application.

## Sommaire

Utilisation des outils de sélection . . . . .	200
Commande Éditer la sélection . . . . .	214
Sélection standard et sélection flottante . . . . .	216
Réglage des bords d'une sélection . . . . .	217
Modification de la sélection . . . . .	218
Déplacement d'une sélection au sein d'une image . . . . .	228
Conversion d'une sélection en calque . . . . .	229
Création d'un motif personnalisé à partir d'une sélection . . . . .	229
Enregistrement et chargement d'une sélection . . . . .	230

## Utilisation des outils de sélection

### Transformation d'une sélection

Voici quelques méthodes de modification d'une sélection :

- Couper, copier ou coller une sélection
- Recadrer sur une sélection
- Déplacer une sélection au sein de l'image
- Renverser, faire pivoter une sélection ou lui appliquer un effet de miroir
- Corriger les couleurs au sein d'une sélection
- Appliquer des effets à une sélection
- Appliquer les outils de peinture ou de dessin à une sélection


### Utilisation de plusieurs outils de sélection


Vous pouvez effectuer une sélection initiale à l'aide d'un outil, puis activer un autre outil de sélection afin d'ajouter une zone à la sélection ou d'en soustraire une partie. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification de la sélection », page 197 ou « Réduction d'une sélection », page 199.


La méthode de sélection d'une zone de l'image varie en fonction du type de calque, raster ou vectoriel. (Pour plus d'informations sur les types de données, consultez la section « À propos des graphismes raster et vectoriels », page 38.)

Paint Shop Pro comprend des outils de sélection permettant de définir des sélections raster (ou pixellisées), ainsi que des outils vectoriels destinés à la sélection d'objets vectoriels.

### Outils de sélection raster

**Sélection**  : définit la forme de la sélection (rectangulaire, circulaire ou en étoile, par exemple). Consultez la section « Sélection à l'aide de l'outil Sélection », page 183.

**Sélection au lasso**  : définit une sélection de forme irrégulière ou suivant le contour d'un objet, tel que les pétales d'une fleur ou la main d'un enfant. Consultez la section « Sélection à l'aide de l'outil Sélection au lasso », page 185.


**Baguette magique**  : définit une sélection à partir d'une couleur, d'une luminosité ou d'une opacité. Consultez la section « Sélection à l'aide de l'outil Baguette magique », page 188.


Les outils de sélection sont regroupés dans un menu déroulant de la barre d'outils. Un seul outil est affiché à la fois. Cliquez sur la flèche vers le bas, située à droite de l'outil, afin d'afficher les autres outils de sélection disponibles.

Bien que ces outils définissent des sélections raster, vous pouvez les appliquer à des calques vectoriels ; ils permettent en effet de créer des sélections raster à partir d'objets vectoriels. Si, par exemple, vous copiez la sélection afin de la coller en tant que nouvelle image, l'objet est copié sur le calque raster sous forme de pixels distincts (et non comme objet vectoriel).

### Outils de sélection vectorielle

Pour sélectionner des objets et un texte vectoriels (sans les convertir en sélections raster), utilisez les outils suivants :


**Sélectionner des objets**  Permet de sélectionner des objets ou un texte vectoriels. Consultez la section « Sélection d'objets vectoriels », page 190.

**Texte**  Permet de définir une sélection ayant la forme d'un texte. Consultez la section « Sélection d'un texte », page 191.

## Sélection à l'aide de l'outil Sélection

L'outil Sélection permet de sélectionner une partie d'un calque raster ou de définir une sélection raster à partir d'objets situés sur un calque vectoriel. La sélection que vous créez peut prendre une forme spécifique : rectangle, carré, rectangle arrondi, carré arrondi, ellipse, cercle, triangle, pentagone, hexagone, octogone, étoile ou flèche.

### Pour utiliser l'outil Sélection :

- 1 Sur la barre Outils, choisissez l'outil **Sélection** , dans le menu déroulant de l'outil Sélection.
- 2 Dans la palette Options, choisissez une des options suivantes :

**Type de sélection** : Permet de choisir la forme de la zone de sélection (un rectangle ou un cercle, par exemple).

**Mode** : Indique l'opération à appliquer à la sélection existante, à savoir **Remplacer**, **Ajouter** ou **Supprimer**.

**Progressivité** : indique la largeur en pixels (0 à 200) sur laquelle la sélection s'estompe le long du contour. Lorsque vous déplacez ou collez la sélection, la progressivité facilite le mélange de la sélection avec la zone environnante et donne un aspect plus naturel à la sélection. Plus la valeur de progressivité est élevée, plus le contour est atténué. Pour créer une sélection sans progressivité et dotée d'un contour net, utilisez une valeur de largeur nulle.

**Anticrénelage** : cochez cette case afin d'activer la fonction correspondante, qui génère une sélection au contour lisse en remplissant partiellement les pixels situés sur le contour afin de les rendre semi-transparents. Pour conserver le contour initial, désactivez la case à cocher.

**Remarque** : Une fois la sélection définie, il est impossible de modifier le type de sélection ou le paramètre d'anticrénelage. La modification de ces options s'applique à la sélection suivante. Pour modifier la progressivité, consultez la section « Modification de la progressivité d'une sélection », page 200.






- 3 Pour définir la sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :

### Progressivité avant ou après

Si vous sélectionnez une valeur de progressivité dans la palette Options, cette valeur s'applique à la prochaine sélection effectuée à l'aide de l'outil Sélection. Vous avez aussi la possibilité de modifier la progressivité d'une sélection existante. Pour ce faire, choisissez **Sélections > Modifier > Progressivité**, ou **Sélections > Modifier > Progressivité intérieure/extérieure**.

### Alignement de la sélection

Les grilles et repères disponibles dans la fenêtre de l'image facilitent l'alignement d'une sélection. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des règles, des grilles et des repères », page 154.


- Cliquez dans l'image et faites glisser. À mesure que vous déplacez la souris, une bordure marque la sélection. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la bordure de la sélection se transforme en pointillés. Si vous définissez une valeur de progressivité, la partie correspondante de la sélection est ajoutée dans cadre de sélection en pointillés.
  - Pour définir une sélection d'une taille spécifique, dans la palette d'outils, cliquez sur **Sélection personnalisée** , puis indiquez la position de la sélection en pixels (pour les quatre côtés). La position est mesurée à partir de l'angle supérieur gauche.
  - Dans la palette Options, choisissez **Zone opaque du calque**  pour sélectionner les zones opaques (la zone non transparente contenant les données) du calque actif.
  - Choisissez **Zone opaque de l'image fusionnée**  afin de sélectionner la zone opaque sur tous les calques de l'image. Cette option n'est pas disponible si l'image contient un seul calque.
- 4 Pour créer une sélection rectangulaire à partir d'une sélection de forme irrégulière :
- Dans la section **Créer une sélection à partir de** de la palette Options, choisissez **Sélection actuelle** . Une nouvelle sélection rectangulaire entoure la sélection actuelle.
- 5 Pour modifier les bords de la sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Pour compléter la sélection, dans la liste déroulante **Mode**, choisissez **Ajouter**, ou maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez et faites glisser une autre zone de sélection (qui ne fait pas nécessairement partie de la sélection initiale).
  - Pour soustraire une partie de la sélection, dans la liste déroulante **Mode**, choisissez **Supprimer**, ou maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez et tracez la zone au sein de la sélection initiale.
  - Pour déplacer les pointillés de la sélection, choisissez l'outil **Déplacement** , cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et tracez une zone au sein de la sélection.
- Remarque** : une autre solution consiste à changer d'outil de sélection avant d'ajouter ou de soustraire une partie.

Vous pouvez désormais modifier le contenu de la sélection, autrement dit le déplacer, le copier, le peindre, corriger les couleurs, lui appliquer des effets, etc. La sélection reste active tant que vous ne sélectionnez pas une autre zone, que vous ne cliquez pas à l'aide du bouton droit de la souris afin de désélectionner la zone pendant qu'un outil de sélection est actif, ou que vous ne choisissiez pas **Sélections > Désélectionner tout**.

## Sélection à l'aide de l'outil Sélection au lasso

Choisissez l'outil Sélection au lasso, puis sélectionnez des objets aux bords irréguliers. Cet outil permet de sélectionner n'importe quel type d'objet, du contour d'un arbre à la main d'un enfant en passant par le contour irrégulier d'une feuille.

**Pour utiliser l'outil Sélection au lasso :**

- 1 Si l'image contient plusieurs calques, cliquez sur le calque de destination de la sélection dans la palette Calques.
- 2 Sur la barre Outils, choisissez l'outil **Sélection au lasso** , dans le menu déroulant de l'outil Sélection.
- 3 Dans la palette Options, choisissez une option sous **Type de sélection** afin de déterminer le mode de sélection de Paint Shop Pro.

**Rechercher les contours** : il suffit de cliquer sur les contours de zones de forme irrégulière pour que Paint Shop Pro détecte les contours entre deux zones comportant de subtiles différences de couleur ou de lumière.

**Lasso** : cliquez et faites glisser la souris afin de sélectionner la zone visée, comme si vous traciez un dessin à main levée.

Ce type de sélection convient particulièrement pour la sélection rapide de formes irrégulières.

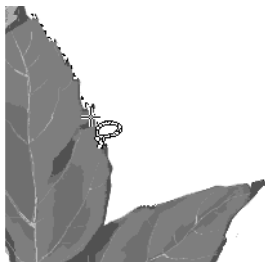
**Point à point** : cliquez en passant d'un point à l'autre afin que Paint Shop Pro trace une bordure rectiligne entre les points. Cet outil permet de définir une sélection à l'aide de contours droits.

**Contour optimal** : cliquez le long du contour de zones irrégulières afin que Paint Shop Pro puisse en détecter le véritable contour. Ce type de sélection permet de créer une bordure entre deux zones extrêmement contrastées au niveau des couleurs ou de la lumière.

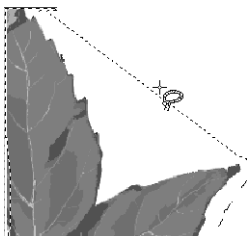
### Commencez par sélectionner le calque

Avant de procéder à la sélection, affichez la palette Calques et cliquez sur le nom du calque contenant les données qui vous intéressent.

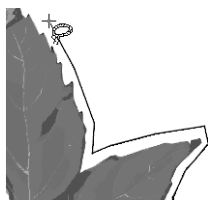
### Utilisation du type de sélection Rechercher les contours



Utilisation du type de sélection Lasso



Utilisation du type de sélection Point à point



4 Dans la palette Options, choisissez des options supplémentaires parmi les suivantes :

**Progressivité** : indique la largeur en pixels (0 à 200) sur laquelle la sélection s'estompe le long du contour. La fonction de progressivité contrôle la netteté du contour de la sélection. Pour des informations détaillées, consultez la section page 183.

**Amplitude** : indique la distance (0 à 15), déterminée à partir du point sur lequel vous cliquez, sur laquelle Paint Shop Pro recherche un contour. Cette option est uniquement disponible pour le type de sélection Rechercher les contours.

**Netteté** : indique le degré de lissage (de 0 à 40) du contour de la sélection. Cette fonction permet de lisser les contours très marqués ou des lignes irrégulières.

**Anticrénelage** : cochez cette case pour activer la fonction correspondante, qui génère une sélection au contour lisse en remplissant partiellement les pixels situés sur le contour afin de les rendre semi-transparents. Pour conserver le contour initial, désactivez la case à cocher.

**Échantillon fusionné** : si cette case est cochée, l'outil recherche des contours sur tous les calques de la zone sélectionnée. Si elle est désactivée, l'outil recherche des contours uniquement sur le calque actif. Avec les types de sélection Rechercher les contours et Contour optimal, cette option ne s'applique qu'aux images comportant un seul calque.

5 Effectuez la sélection :

- Pour les types de sélection **Rechercher les contours** et **Contour optimal**, cliquez sur l'image, à l'endroit où vous souhaitez démarrer la sélection, puis cliquez pour placer des points autour de la zone qui vous intéresse. Une fois que vous avez cliqué sur chaque point, une ligne indique la bordure de la sélection. Pour supprimer un point, appuyez sur **Suppr.** Pour terminer la sélection, cliquez deux fois ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris.
- Dans le cas du type de sélection **Lasso**, cliquez puis faites glisser la souris afin de tracer le contour de la zone à sélectionner. Lorsque la ligne entoure la sélection, relâchez le bouton de la souris. (Si vous relâchez prématurément le bouton de la souris, recommencez l'opération ou ajoutez des éléments à la sélection, comme décrit dans la section « Modification de la sélection », page 197.)

- Dans le cas du type de sélection **Point à point**, cliquez à l'emplacement où la bordure de la sélection doit commencer, puis continuez à cliquer jusqu'à ce que vous rejoignez le point de départ. Pour terminer la sélection, cliquez deux fois ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris. Pour supprimer un point, appuyez sur Suppr.

Quel que soit le type de sélection, la ligne est convertie en pointillés afin de signaler la bordure de la sélection.

6 Pour modifier la zone de sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour compléter la sélection, dans la liste déroulante **Mode**, choisissez **Ajouter**, ou maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez et tracez une autre zone de sélection.
- Pour soustraire une partie de la sélection, dans la liste déroulante **Mode**, choisissez **Supprimer**, ou maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez et tracez la zone au sein de la sélection initiale.

**Remarque :** une autre solution consiste à changer d'outil de sélection avant d'ajouter ou de soustraire une partie.

Vous pouvez désormais modifier le contenu de la sélection, autrement dit le déplacer, le copier, le peindre, corriger les couleurs, lui appliquer des effets, etc. La sélection reste active tant que vous ne sélectionnez pas une autre zone, que vous ne cliquez pas à l'aide du bouton droit de la souris afin de désélectionner les éléments, ou que vous ne choisissez pas **Sélections > Désélectionner tout**.

### Sélection des éléments à exclure

Dans le cas de zones d'image complexes, il est parfois plus simple de sélectionner la zone d'image à *exclure*, puis d'inverser ensuite la sélection. Si, par exemple, l'image représente un arbre se détachant sur un ciel bleu, utilisez l'outil Baguette magique afin de sélectionner le ciel, puis inversez la sélection afin de sélectionner l'arbre.


Pour plus d'informations, consultez la section « Inversion d'une sélection », page 197.

## Sélection à l'aide de l'outil Baguette magique

L'outil Baguette magique permet de sélectionner un contenu, plutôt que de définir un zone dans l'image. Il est idéal pour la sélection de zones d'image complexes, comportant des pixels clairement distincts des autres zones (une rose rouge entourée de feuilles vertes, par exemple). Cet outil utilise quatre types de valeurs pour procéder aux sélections : la couleur (valeur RVB), la teinte, la luminosité et l'opacité.

À l'aide de l'outil Baguette magique, sélectionnez la correspondance souhaitée (teinte, par exemple), choisissez un niveau de tolérance déterminant la précision de la correspondance entre les pixels, puis cliquez une fois sur l'image afin de sélectionner le pixel de référence.

### Pour utiliser l'outil Baguette magique :

- 1 Si l'image contient plusieurs calques, activez la palette Calques, puis cliquez sur le nom du calque comprenant la zone de l'image qui vous intéresse.
- 2 Sur la barre Outils, choisissez l'outil **Baguette magique** , dans le menu déroulant de l'outil Sélection.
- 3 Dans la palette Options, choisissez un **mode de Correspondance** afin de définir le mode de création de la sélection.

**Aucune** : sélectionne tous les pixels.

**Valeur RVB** : sélectionne les pixels correspondant aux valeurs rouge, vert et bleu de la couleur sélectionnée dans l'image.

**Couleur** : sélectionne les pixels de la couleur sélectionnée dans l'image.

**Teinte** : sélectionne les pixels en fonction de leur position sur la roue chromatique des teintes sélectionnées au sein de l'image.

**Luminosité** : sélectionne les pixels en fonction de la luminosité de la couleur sélectionnée dans l'image.

**Zones opaques** : sélectionne uniquement les zones contenant des pixels. Les zones transparentes ne sont pas prises en compte.

**Opacité** : sélectionne les pixels en fonction de leur opacité.



4 Dans la palette Options, choisissez des options supplémentaires.

**Tolérance** : contrôle la précision de la correspondance entre les pixels sélectionnés et le pixel de référence sur lequel vous avez cliqué. Avec des valeurs faibles, les pixels doivent être proches, tandis qu'avec des valeurs élevées, l'outil Baguette magique permet de sélectionner un éventail de pixels plus grand.

**Progressivité** : indique la largeur en pixels (de 0 à 200) sur laquelle la sélection s'estompe le long du contour. La fonction de progressivité contrôle la netteté du contour de la sélection. Pour des informations détaillées, consultez la section page 183.

**Échantillon fusionné** : activez cette option afin que l'outil Baguette magique recherche les pixels correspondants dans l'image fusionnée. Désactivez-la afin de restreindre le champ de la sélection au calque actif.

**Anticrénelage** : cochez cette case et indiquez si la fonction d'anticrénelage doit s'appliquer à l'intérieur ou à l'extérieur du cadre de sélection en pointillés.

5 Cliquez sur la zone de l'image contenant les pixels de référence. Le cadre de sélection en pointillés entoure l'ensemble des pixels correspondants.

Si l'outil Baguette magique sélectionne trop ou pas assez de pixels, réglez la valeur de tolérance et effectuez une nouvelle sélection.

6 Pour modifier la sélection, dans la liste déroulante **Mode**, choisissez l'une des options suivantes :

- **Remplacer** : permet de remplacer une sélection existante par une nouvelle sélection.
- **Ajouter** : permet de compléter la sélection en cliquant sur une autre zone de l'image.
- **Supprimer** : permet de retirer des éléments de la sélection en cliquant dans la sélection initiale.

**Remarque** : Pour ajouter des éléments à la sélection, utilisez les commandes Agrandir ou Sélectionner les zones similaires. Consultez la section « Modification de la sélection », page 197.

Vous pouvez désormais modifier le contenu de la sélection, autrement dit le déplacer, le copier, le peindre, corriger les couleurs, lui appliquer des effets, etc. La sélection reste active tant que vous ne sélectionnez pas d'autres éléments ou que vous ne cliquez pas à l'aide du bouton droit de la souris afin de tout désélectionner.

## Sélection d'objets vectoriels

Pour modifier un objet vectoriel, tel qu'une forme prédéfinie ou un texte vectoriel, commencez par sélectionner l'objet à l'aide de l'outil Sélectionner des objets. Vous avez la possibilité de sélectionner un ou plusieurs objets, situés sur le même calque ou sur des calques distincts. Il est également possible de sélectionner ce type d'objet à partir de la palette Calques.


### Sélection d'objets polyvalente

Outre la sélection d'objets vectoriels, vous pouvez utiliser l'outil Sélectionner des objets pour effectuer les opérations suivantes :

- déplacer, redimensionner, redéfinir et faire pivoter des objets et des textes vectoriels ;
- aligner et répartir des objets vectoriels ;
- grouper et dissocier des objets vectoriels ;
- appliquer les commandes du menu Édition (telles que la copie et le collage).

Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 10, « Dessin et modification d'objets ».

### Pour sélectionner des objets vectoriels à l'aide de l'outil Sélectionner des objets :

- 1 Sur la barre Outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez sur l'objet qui vous intéresse. Pour sélectionner plusieurs objets, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous cliquez sur les objets visés.
  - Faites glisser le curseur afin de tracer un rectangle englobant la sélection. Pour garantir la sélection, le rectangle doit inclure tous les objets.

Un cadre de délimitation doté de poignées entoure les objets sélectionnés. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ces poignées en vue de modifier des objets, consultez la section « Redimensionnement et modification de la forme des objets vectoriels », page 287.

### Pour sélectionner des objets vectoriels à partir de la palette Calques :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le signe plus (+), placé en regard d'un calque, afin de développer le calque et d'afficher les objets qu'il contient.
- 2 Cliquez sur le nom de l'objet. Pour sélectionner plusieurs objets, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous cliquez sur le nom des autres objets. Un cadre de délimitation entoure les objets sélectionnés dans l'image.

**Pour tout désélectionner**

Pour annuler la commande  
Sélectionner tout, choisissez  
**Sélections >**  
**Désélectionner tout.**

**Pour sélectionner tous les objets situés sur tous les calques visibles :**


- 1 Dans la palette Calques, rendez visibles les objets qui vous intéressent. Pour exclure certains objets, rendez les calques qui les contiennent invisibles. (Pour plus d'informations, consultez la section « Affichage et masquage des calques, des groupes et des objets vectoriels », page 320.)
- 2 Cliquez sur le nom d'un objet vectoriel à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Sélectionner tout**, dans le menu contextuel qui s'affiche.

**Sélection d'un texte**

Il existe deux types de sélections de texte :

- L'outil Sélectionner des objets permet de sélectionner un texte vectoriel en vue de le modifier.
- L'outil Texte permet de définir une sélection de texte vectoriel (le cadre de sélection en pointillés prend la forme du texte) en vue de créer des effets intéressants. Définissez, par exemple, une sélection de texte sur un calque de couleur unie, puis supprimez la sélection de façon à ce que les lettres deviennent transparentes et que leur contour adopte la couleur unie.

**Pour sélectionner un texte vectoriel :**


- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque contenant le texte visé.
- 2 Sur la barre Outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 3 Cliquez sur le texte. Un cadre de délimitation doté de poignées de modification entoure le texte.

Vous pouvez à présent déplacer ou redimensionner le texte. Cliquez deux fois afin de modifier les propriétés vectorielles (telles que la couleur ou le texture). Pour modifier le texte proprement dit, sélectionnez l'outil Texte, puis cliquez deux fois sur le texte.

### À propos de l'outil Texte

La sélection en forme de texte ne constitue qu'une fonction parmi d'autres de l'outil Texte. Le rôle principal de cet outil consiste à ajouter du texte à une image. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 13, « Utilisation de texte ».

### Pour créer une sélection de texte à l'aide de l'outil Texte :

- 1 Sélectionnez l'outil **Texte** .
- 2 Dans la palette Options, repérez le pavé **Création** et choisissez **Sélection** (option permettant de définir une sélection ayant la forme du texte, plutôt qu'un texte comme objet peint).
- 3 Cliquez sur le point de départ de la sélection du texte afin d'ouvrir la boîte de dialogue Texte.
- 4 Sélectionnez les options de texte souhaitées et tapez le texte.
- 5 Cliquez sur **Appliquer**.

## Suppression d'une sélection

Vous pouvez annuler toute sélection dans l'image, ce qui a pour effet de supprimer les pointillés et de réintégrer la sélection dans l'image. Si vous annulez une sélection flottante, Paint Shop Pro la rend statique et la place sur le calque sous-jacent, dans le cas d'un calque raster. S'il s'agit d'un calque vectoriel, Paint Shop Pro crée un nouveau calque raster et y place la sélection statique.

### Pour annuler une sélection :

Choisissez **Sélections > Désélectionner tout**, cliquez sur l'image à l'aide du bouton droit de la souris ou appuyez sur les touches **CTRL + D**.

## Sélection des zones non masquées

Créez une sélection englobant l'ensemble des zones non masquées et excluant toutes les zones masquées. La taille de la sélection s'adapte à celle du support.

### Pour sélectionner l'ensemble des zones non masquées :

- 1 Créez un masque, comme décrit dans la section « Création de masques », page 343.
- 2 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque du masque.
- 3 Choisissez **Sélections > À partir du masque**. Le cadre de sélection en pointillés entoure les zones non masquées.

### Création d'un masque à partir d'une sélection

Une sélection peut également servir à créer un masque. Pour plus d'informations, consultez la section « Création de masques à partir de sélections », page 346.

**Remarque**

Si vous avez enregistré un masque sur un canal alpha, vous pouvez le charger en tant que sélection. Pour ce faire, choisissez **Sélections > Charger à partir d'un canal alpha**.

**Sélection d'un calque**

En l'absence de sélection dans l'image, lorsque vous cliquez sur le nom d'un calque dans la palette Calques, Paint Shop Pro sélectionne automatiquement le contenu intégral du calque actif (sans signaler la sélection par des pointillés). Si le calque contient des données placées hors du support de l'image, elles sont également incluses dans la sélection.

**Sélection de l'ensemble des pixels**

La commande Sélectionner tout permet de sélectionner tous les pixels situés sur un calque ou dans l'image entière, si l'image contient un seul calque. Elle sélectionne l'ensemble des pixels contenus sur le support de l'image, en excluant les pixels placés hors du support.

**Pour sélectionner tous les pixels d'un calque ou d'une image :**

- 1 Si l'image contient plusieurs calques, cliquez sur le nom du calque à sélectionner dans la palette Calques.
- 2 Choisissez **Sélections > Sélectionner tout**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + A**. Des pointillés s'affichent autour du calque situé sur le support.

**Création de sélections raster à partir d'objets vectoriels**

Il est possible de sélectionner un objet vectoriel, de le convertir en sélection raster, puis de le copier et de le coller sur un autre calque ou sur une autre image. Procédez de la sorte pour appliquer à des objets vectoriels des commandes et des outils réservés aux objets raster.



**Pour définir une sélection raster à partir d'un objet vectoriel :**

- 1 L'outil **Sélectionner des objets** permet de sélectionner un ou plusieurs objets vectoriels.
- 2 Choisissez **Sélections > À partir d'un objet vectoriel**.  
Le cadre de sélection en pointillés entoure chaque objet vectoriel. Vous pouvez désormais copier et coller la sélection. Les objets vectoriels initiaux restent inchangés.


## Commande Éditer la sélection

La commande Éditer la sélection permet de définir une sélection à partir d'un coup de pinceau ou d'appliquer un effet uniquement au cadre de sélection en pointillés.

### Pour définir une sélection :

- 1 Choisissez **Sélection > Éditer la sélection**, ou cliquez sur le bouton **Éditer la sélection**  de la palette Calques. Un calque de sélection est ajouté à la palette Calques.
- 2 Sélectionnez un outil de peinture dans la barre Outils. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 9, « Peinture ».
- 3 Configurez les options associées à l'outil de peinture à l'aide des palettes Options et Variations du pinceau.
- 4 Peignez l'image en noir, en blanc ou avec des nuances de gris. La clarté de la peinture détermine l'opacité de la sélection. Une couche de couleur rouge matérialise les coups de pinceau.
- 5 Choisissez **Sélection > Éditer la sélection**, ou cliquez sur le bouton Éditer la sélection  de la palette Calques. Le cadre de sélection en pointillés affiche la zone sélectionnée.

### Pour appliquer les outils et les effets au cadre en pointillés :

- 1 Effectuez une sélection dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Sélection > Éditer la sélection**, ou cliquez sur le bouton Éditer la sélection  de la palette Calques. Une couche de couleur rouge s'affiche dans la zone sélectionnée.
- 3 Appliquez un outil ou un effet à la zone de sélection.
- 4 Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 9, « Peinture » ou le Chapitre 14, « Application des effets ».

**Remarque :** L'onglet Aperçu de la palette Vue globale signale les modifications apportées au cadre de sélection en pointillés.

- 5 Une fois la sélection modifiée, choisissez **Sélection > Éditer la sélection** afin d'afficher le cadre de sélection en pointillés.


Pour désactiver le cadre de sélection en pointillés, choisissez **Sélections > Désélectionner tout**.

## Sélection standard et sélection flottante

### Objet vectoriel converti en sélection raster : attention à l'ancrage

Lorsque vous utilisez un outil de sélection raster (Sélection, Lasso ou Baguette magique) en vue de sélectionner du texte ou des objets vectoriels, l'outil définit une sélection raster de l'objet ou du texte. Si vous déplacez la sélection, elle devient flottante. Lorsque vous tentez d'effectuer une autre action, Paint Shop Pro place automatiquement la sélection flottante sur un nouveau calque.

Il existe deux types de sélections raster : standard (non flottante) ou flottante. Une sélection standard fait partie d'un calque ou d'une image. La modification de ce type de sélection a une incidence sur l'image elle-même. Les sélections standard sont le résultat de l'utilisation des outils Sélection, Lasso et Baguette magique.

Une sélection flottante est temporairement située au-dessus de l'image ou du calque. La palette Calques affiche une icône spécifique , indiquant que le calque inclut une sélection flottante.

L'attribut flottant s'applique uniquement aux sélections raster. Les sélections deviennent automatiquement flottantes dès que vous effectuez une des opérations suivantes :

- Déplacement d'une sélection à l'aide d'un outil de sélection (Sélection, Lasso ou Baguette magique).
- Collage d'une sélection en choisissant **Édition > Coller > Comme nouvelle sélection**.
- Sélection de l'option Flottant lors de la création d'un texte.

Lorsque vous annulez la sélection, que vous lui ajoutez des éléments ou que vous en enlevez, les sélections flottantes sont ancrées automatiquement sur le calque raster le plus proche ou converties en calque raster. De ce fait, vous n'avez généralement pas besoin de savoir si une sélection est flottante ou standard, car Paint Shop Pro se charge de l'opération.

Vous pouvez cependant rendre une sélection flottante en utilisant la commande Rendre flottante qui permet de créer une copie de la sélection, que vous pouvez ensuite déplacer ou modifier sans incidence sur l'image initiale. Une fois la sélection flottante modifiée, utilisez la commande Statique afin de l'ancrer.

### Pour rendre une sélection flottante :

- 1 Effectuez une sélection raster sur l'image, à l'aide des outils Sélection, Lasso ou Baguette magique.
- 2 Choisissez **Sélections > Rendre flottante**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + F**.

### Pour rendre une sélection statique :

Choisissez **Sélections > Statique**, ou appuyez sur les touches **Ctrl +Maj + F**.

## Réglage des bords d'une sélection

Une fois la sélection effectuée sur l'image, il se peut que vous souhaitiez modifier ou retoucher les bords de la sélection.

### Déplacement du cadre de sélection en pointillés


Pour modifier ou régler de façon précise la zone délimitée par la sélection, utilisez l'outil Déplacement pour déplacer le cadre en pointillés.

#### N'oubliez pas l'outil Déplacement

Pour déplacer le cadre de sélection en pointillés, choisissez au préalable l'outil Déplacement. Un clic droit dans l'image à l'aide d'un outil de sélection désactive la sélection. Si vous cliquez et faites glisser la sélection à l'aide d'un outil de sélection, la sélection devient flottante et peut être déplacée.

(Si vous avez effectué l'une de ces opérations par inadvertance, appuyez sur Ctrl + Z pour l'annuler.)

#### Pour déplacer le cadre de sélection en pointillés :

- 1 Dans la barre Outils, choisissez l'outil Déplacement .
- 2 Cliquez à l'intérieur du cadre en pointillés (ou sur le cadre) à l'aide du bouton droit de la souris et faites-le glisser à un nouvel emplacement.

### Affichage et masquage du cadre de sélection en pointillés

Par défaut, le cadre de sélection en pointillés est visible. Il peut s'avérer plus pratique de masquer temporairement un cadre en pointillés sans pour autant désactiver la sélection. Vous pouvez, par exemple, souhaiter voir le résultat du collage d'une sélection ou de l'application de la progressivité au contour de la sélection.

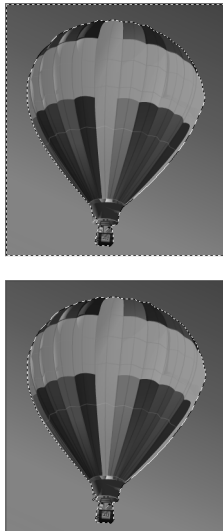
#### Pour afficher ou masquer le cadre en pointillés :

Choisissez **Sélections > Masquer les pointillés**, ou appuyez sur **Ctrl + Maj + M**.



## Inversion d'une sélection

*Inversion d'une sélection*



Dans le cas de zones d'image complexes, il est parfois plus simple de sélectionner la zone de l'image à exclure, puis d'inverser la sélection. Prenons un exemple : l'image représente un personnage qui se détache sur un arrière-plan de couleur unie. Sélectionnez l'arrière-plan, puis inversez la sélection afin de sélectionner le personnage.

**Pour inverser une sélection :**

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
- 2 Choisissez **Sélections > Inverser**. Le cadre en pointillés englobe la zone opposée de l'image.

## Modification de la sélection

Après avoir sélectionné une zone de l'image, vous pouvez modifier ou retoucher la sélection.

### Ajout à une sélection

*Ajout à une sélection*



Vous pouvez compléter la zone de sélection à l'aide des outils de sélection, en utilisant l'outil ayant servi à définir la sélection initiale ou un outil différent. Supposons que l'image représente un personnage portant un grand panneau. Sélectionnez le panneau à l'aide de l'outil de sélection rectangulaire, puis ajoutez la personne à la sélection à l'aide de l'outil Sélection au lasso.

La commande Agrandir permet d'augmenter la taille d'une sélection du nombre de pixels donné. La commande Sélectionner les zones similaires permet de compléter une sélection en fonction des valeurs chromatiques des pixels.

**Pour compléter une sélection à l'aide des outils de sélection :**


- 1 Dans la barre Outils, choisissez l'outil de sélection (Sélection, Lasso ou Baguette magique) que vous souhaitez utiliser pour ajouter des éléments à la sélection.
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez les options appropriées.
- 3 Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur les zones de l'image que vous souhaitez ajouter à la sélection. Les zones ne doivent pas nécessairement être contiguës.

**Pour agrandir la sélection du nombre de pixels défini :**

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Agrandir**.
- 2 Sélectionnez le nombre de pixels (de 1 à 100) duquel vous souhaitez augmenter la sélection.
- 3 Cliquez sur **OK**. Le cadre en pointillés est agrandi, tout en conservant sa forme initiale.

**Pour ajouter des pixels à une sélection en fonction des valeurs chromatiques :**

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Sélectionner les zones similaires**.

**Remarque :** Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur le bouton **Transparence**  afin de basculer entre l'affichage exclusif de la sélection et l'affichage de la sélection dans le contexte de l'image.

- 2 Configurez les options suivantes :

**Tolérance** Contrôle la précision de la correspondance entre les pixels et les couleurs de la sélection initiale. Avec des réglages faibles, les valeurs doivent être proches, tandis qu'avec des valeurs élevées, davantage de pixels doivent correspondre.

**Échantillon fusionné** Si la case est cochée, Paint Shop Pro sélectionne les pixels correspondants dans l'image fusionnée. Si la case est désactivée, Paint Shop Pro sélectionne uniquement les pixels situés sur le calque actif.

**Anticrénelage** Cochez cette case pour activer la fonction correspondante, qui génère une sélection au contour lisse en remplissant partiellement les pixels situés sur le contour afin de les rendre semi-transparents. Indiquez si vous souhaitez lisser les zones situées à l'**Intérieur** ou à l'**Extérieur** du cadre en pointillés. Pour conserver le contour initial, désactivez la case à cocher Anticrénelage.

**Contigu** Permet de sélectionner l'ensemble des pixels de couleur similaire.

**Non contigu** Permet de sélectionner l'ensemble des pixels de couleur similaire, situés en tout point de l'image.

- 3 Cliquez sur **OK**. La sélection est modifiée en fonction des pixels correspondant à vos critères de sélection.

## Réduction d'une sélection

Réduction d'une sélection



Vous pouvez réduire une sélection à l'aide des outils de sélection, en utilisant l'outil ayant servi à définir la sélection initiale ou un outil différent. La commande Contracter permet par ailleurs de contracter une sélection du nombre de pixels spécifié.

**Pour réduire une sélection à l'aide des outils de sélection :**

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée lorsque vous cliquez sur les zones de l'image que vous souhaitez retirer de la sélection.

**Pour contracter la sélection du nombre de pixels défini :**

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Contracter**.
- 2 Sélectionnez le nombre de pixels selon lequel vous souhaitez contracter la sélection.
- 3 Cliquez sur **OK**. Le cadre en pointillés se contracte, tout en conservant sa forme initiale.

## Modification de la progressivité d'une sélection

La progressivité indique la largeur en pixels (de 0 à 200) sur laquelle la sélection s'estompe le long du contour. Lorsque vous déplacez ou collez la sélection, la progressivité facilite le mélange de la sélection avec la zone environnante et donne un aspect plus naturel à la sélection. Plus la valeur de progressivité est élevée, plus le contour est atténué. Pour créer une sélection sans progressivité et dotée d'un contour net, utilisez une valeur de largeur nulle.

### Définition de la progressivité avant celle d'une sélection

Pour rendre une nouvelle sélection progressive, choisissez un outil de sélection (Sélection, Lasso ou Baguette magique), puis activez la palette Options et réglez la valeur de progressivité. Lors de la nouvelle sélection, cette valeur de progressivité est utilisée.


Préalablement à la création de la sélection, utilisez la palette Options afin de définir la progressivité. Une fois la sélection établie, vous pouvez modifier la valeur et la position (à l'intérieur ou à l'extérieur de la bordure de la sélection) de la progressivité à l'aide des commandes disponibles dans le menu Sélection.

### Pour modifier la valeur de la progressivité :

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Progressivité**.
- 2 Sélectionnez le nombre de pixels définissant la largeur de la progressivité, à l'intérieur et à l'extérieur de la sélection.
- 3 Cliquez sur **OK**.

### Pour régler la position et la valeur de la progressivité :

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Progressivité intérieure/extérieure**.

**Remarque :** Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur le bouton Activer/désactiver la sélection  afin de basculer entre l'affichage exclusif de la sélection et l'affichage de la sélection dans le contexte de l'image.

- 2 Sélectionnez la position de la progressivité : **Intérieure**, **Extérieure** ou **Bilatérale** (la valeur de progressivité étant ajoutée des deux côtés de la sélection).
- 3 Dans la case **Valeur de progressivité**, tapez la largeur (en pixels) de la progressivité.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Pour annuler la progressivité d'une sélection :

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Aucune progressivité**.
- 2 Sélectionnez la valeur de seuil. Plus celle-ci est élevée, puis la progressivité est réduite.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## Ajout ou suppression d'une couleur dans une sélection

### Autre méthode

Pour supprimer une couleur d'une sélection, une autre méthode consiste à utiliser la commande **Coller comme sélection transparente**, qui enlève une couleur lors du collage de la sélection. Cette commande ne permet cependant pas de supprimer différentes nuances d'une couleur, mais uniquement la couleur exacte que vous avez spécifiée. Pour plus d'informations, consultez la section « **Commandes Couper, Copier et Coller** », page 148.

Pour ajouter une couleur à une sélection ou pour en supprimer une, utilisez la commande **Sélectionner la plage de couleurs**. Vous pouvez choisir d'ajouter ou de supprimer une couleur située sur la bordure de sélection. La couleur choisie est ajoutée ou supprimée et la bordure de la sélection change en conséquence. Si vous copiez et collez la sélection, la zone collée reflète la modification.

Pour ajouter ou supprimer une couleur dans une zone de sélection :

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
- 2 Choisissez **Sélections > Modifier > Sélectionner la plage de couleurs**.
- 3 Choisissez l'option **Ajouter la plage de couleurs** ou **Supprimer la plage de couleurs**.
- 4 Placez le curseur sur l'image et cliquez sur une couleur. La case **Couleur de référence** indique la couleur sélectionnée. Elle permet également d'ouvrir la boîte de dialogue des couleurs pour choisir une couleur. Pour plus d'informations, consultez la section « **Sélection des couleurs** », page 102.
- 5 Dans la zone de modification **Tolérance**, indiquez la valeur de tolérance de couleur (de 0 à 200). Si la valeur est nulle, aucune couleur n'est ajoutée ou supprimée dans la zone de sélection. Si vous spécifiez une valeur élevée, les nuances de la couleur ou les couleurs apparentées sont également ajoutées ou supprimées.
- 6 Dans la case **Flou**, indiquez la valeur de flou de la couleur référencée.
- 7 Cliquez sur **OK**. Les bords de la sélection changent en fonction de la couleur à ajouter ou à exclure.

### Nombre de couleurs

Vous pouvez appliquer ces commandes uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Application de la désincrustation à un calque

La désincrustation permet également de nettoyer les bords d'un calque créé à partir d'une sélection. Le menu Calques propose les mêmes commandes de désincrustation que le menu Sélections.

Pour plus d'informations, consultez la section « Nettoyage des bords des calques créés à partir de sélections », page 334.

## Nettoyage des bords de la sélection

Lorsque vous déplacez ou copiez une sélection, certains pixels situés à proximité du bord sont inclus dans l'opération, notamment dans le cas d'une sélection lissée ou dotée d'une progressivité.

La désincrustation permet de nettoyer le bord en supprimant ces pixels.

Trois commandes de désincrustation sont disponibles : Éliminer les incrustations noires, Éliminer les incrustations blanches et Éliminer la frange. Utilisez les commandes Éliminer les incrustations noires et Éliminer les incrustations blanches lorsque la sélection est effectuée à partir d'une image dotée d'un arrière-plan noir ou blanc. Ces commandes suppriment les pixels noirs ou blancs situés sur les bords de la sélection.

Utilisez la commande Éliminer la frange lorsque la sélection provient d'une image dotée d'un arrière-plan coloré. L'élimination de la frange fond les pixels non progressifs des bords de la sélection vers l'extérieur et sur les bords crénelés de la zone progressive de la sélection.


### Pour utiliser une commande de désincrustation :

- 1 Si la sélection n'est pas flottante, choisissez **Sélections > Rendre flottante**.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour éliminer les incrustations noires, choisissez **Calques > Désincrustation > Éliminer les incrustations noires**.
  - Pour éliminer les incrustations blanches, choisissez **Calques > Désincrustation > Éliminer les incrustations blanches**.
  - Pour déplacer des incrustations de couleur, choisissez **Calques > Désincrustation > Éliminer la frange**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche à l'écran. Tapez le nombre de pixels à éliminer, puis cliquez sur **OK**.

## Suppression des taches et des trous d'une sélection

Pour supprimer les trous et les taches d'une sélection :

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Supprimer les taches et les trous** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez l'option **Supprimer les taches** afin de n'éliminer que les taches de la sélection.
  - Choisissez l'option **Supprimer les trous** afin de n'éliminer que les trous de la sélection.
  - Choisissez l'option **Supprimer les taches et les trous** afin d'éliminer les deux types d'éléments indésirables des bords de la sélection.

**Remarque :** Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur le bouton Activer/désactiver la sélection  afin de basculer entre l'affichage exclusif de la sélection et l'affichage de la sélection dans le contexte de l'image.

- 3 Pour l'option **Surface du carré inférieure à**, saisissez le nombre de pixels et l'échelle. Commencez par des valeurs peu élevées, puis augmentez-les jusqu'à ce que les taches et les trous soient totalement éliminés.
- 4 Cliquez sur **OK**. Les trous et les taches de la sélection sont alors supprimés.

### Principe de la suppression des taches et des trous


La boîte de dialogue Supprimer les taches et les trous permet d'éliminer ces deux types d'éléments de la zone définie en pixels carrés. Prenons un exemple : si l'image contient une zone de taches et de trous de 20 pixels de large sur 20 pixels de haut, remplissez le champ du nombre de pixels en tapant 5 et une échelle de 100. Etant donné que  $20 \times 20 = 400$  et que  $5 \times 100 = 500$ , les taches et les trous contenus dans une zone de pixels inférieure à 500 seront supprimés.

## Adoucissement des limites d'une sélection

La commande Adoucir permet d'atténuer le contour d'une sélection.

Pour adoucir les limites d'une sélection :

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Adoucir** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Adoucir la sélection.
- 2 Dans le champ **Intensité de l'adoucissement**, saisissez la valeur correspondant au niveau d'adoucissement à appliquer aux angles de la sélection.

**Remarque :** Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur le bouton Activer/désactiver la sélection  afin de basculer entre l'affichage exclusif de la sélection et l'affichage de la sélection dans le contexte de l'image.

- 3 Dans le champ **Échelle d'angle**, tapez le nombre de pixels situés aux angles de la sélection que vous souhaitez adoucir.
- 4 **Anticrénelage** : cochez cette case afin d'adoucir le contour de la sélection.
- 5 **Conserver les angles** : cochez cette case afin de conserver les angles. Désactivez la case à cocher afin d'adoucir les angles.
- 6 Cliquez sur **OK**. Les angles de la sélection sont adoucis.

## Restauration de l'anticrénelage

La commande Restaurer l'anticrénelage permet de rétablir l'anticrénelage initial d'un objet collé sur une image. Cette commande s'avère pratique si vous avez effectué la sélection sans utiliser l'anticrénelage et que vous souhaitez à présent adoucir le contour de la sélection.

**Pour restaurer l'anticrénelage :**

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Restaurer l'anticrénelage** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante. La sélection avec l'anticrénelage est ajoutée dans la fenêtre d'aperçu de droite.
- 2 Pour appliquer l'anticrénelage à tous les calques de la sélection, cochez la case **Échantillon fusionné**.
- 3 Pour appliquer l'anticrénelage et copier le résultat sur un nouveau calque, cochez la case **Résultat sur le nouveau calque**.
- 4 Choisissez une option d'anticrénelage :
  - **Intérieur** : permet d'appliquer l'anticrénelage à l'intérieur du cadre de sélection en pointillés.
  - **Extérieur** : permet d'appliquer l'anticrénelage à l'extérieur du cadre de sélection en pointillés.
- 5 Cliquez sur **OK** afin d'appliquer l'anticrénelage au contour de la sélection.



## Anticrénelage d'après la forme

La commande Anticrénelage d'après la forme permet d'appliquer l'anticrénelage à la sélection en fonction de la forme.

**Pour appliquer l'anticrénelage d'après la forme :**

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Anticrénelage d'après la forme** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Choisissez une option d'anticrénelage.
  - **Intérieur** : permet d'appliquer l'anticrénelage à l'intérieur du cadre de sélection en pointillés.
  - **Extérieur** : permet d'appliquer l'anticrénelage à l'extérieur du cadre de sélection en pointillés.
- 3 Cliquez sur **OK** afin d'appliquer l'anticrénelage au contour de la sélection.

## Modification de la sélection des bords de la sélection

La commande Sélectionner les bords de la sélection permet de délimiter la sélection par une bordure. Cette commande s'avère pratique pour ajouter une bordure autour de la sélection en vue de la remplir à l'aide de l'outil Pot de peinture.

**Pour modifier l'anticrénelage d'après la forme :**

- 1 Choisissez **Sélections > Modifier > Sélectionner les bords de la sélection** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Choisissez l'emplacement de la bordure de la sélection : **Intérieur**, **Extérieur** ou **Des deux côtés**.
- 3 Cochez la case Anticrénelage afin d'adoucir le contour des bords de la sélection.
- 4 Indiquez la largeur de la bordure en pixels.
- 5 Cliquez sur **OK** afin d'ajouter une bordure à la sélection.

## Déplacement d'une sélection au sein d'une image

Vous pouvez déplacer une sélection et laisser l'espace vide ou, au contraire, déplacer une copie de la sélection en conservant les données initiales inchangées.

### Pour déplacer une sélection :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour déplacer une sélection en la coupant d'un calque et en laissant une zone transparente ou une zone de couleur d'arrière-plan à la place, utilisez l'outil de sélection (Sélection, Lasso ou Baguette magique) afin de faire glisser la sélection.
- Pour déplacer une copie de la sélection en laissant l'original intact, utilisez une sélection flottante avant de procéder au déplacement, ou appuyez sur la touche **Alt** en utilisant l'outil de sélection pour faire glisser la sélection.
- Pour déplacer la sélection pixel par pixel, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous cliquez sur la touche fléchée Haut, Bas, Gauche ou Droite.
- Pour déplacer la sélection de 10 pixels à la fois, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous cliquez sur la touche Pg.Préc, Pg.Suiv, Origine ou Fin.

Lorsque vous déplacez la sélection en utilisant l'une de ces méthodes, la sélection devient flottante. Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection standard et sélection flottante », page 195.

## Conversion d'une sélection en calque

### Nombre de couleurs

Vous pouvez appliquer la commande Transformer en calque uniquement aux images avec 16 millions de couleurs et en niveaux de gris. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section, page 131.

### Placement d'une sélection sur une autre image

Pour placer une sélection comme calque sur une autre image, copiez la sélection, ouvrez l'image cible et choisissez Edition > Coller > Comme nouveau calque.

Pour convertir une sélection en calque, utilisez la commande Transformer en calque du menu Sélections. Le contenu de la sélection initiale est intact ; une copie de la sélection est convertie en nouveau calque. Cette méthode permet de modifier une sélection sans incidence sur les données de l'image initiale.

### Pour convertir une sélection en calque :

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
- 2 Choisissez **Sélections > Transformer en calque**.

Le nouveau calque est placé au-dessus du calque de la sélection initiale et est intitulé Sélection transformée.

## Création d'un motif personnalisé à partir d'une sélection

### Utilisation d'un motif

Pour utiliser un motif que vous créez, enregistrez-le dans le dossier Motifs, du dossier Programmes de Paint Shop Pro, et sélectionnez-le comme style et texture de premier plan ou d'arrière-plan. (Consultez la section « Sélection de motifs », page 111.) Vous pouvez ensuite utiliser le motif pour peindre, créer un texte ou remplir la totalité d'une image.

Vous avez la possibilité de convertir une sélection en motif personnalisé sans jointures, dont vous pouvez vous servir pour diverses applications (peinture, ajout de texte ou création d'un arrière-plan de page Web).

### Pour créer un motif personnalisé :

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
- 2 Choisissez **Effets > Effets d'image > Mosaïque sans jointures** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 3 Choisissez le type de mosaïque, la direction, les paramètres et le style d'angle, puis cliquez sur **OK**.

## Enregistrement et chargement d'une sélection

Il est pratique d'enregistrer des sélections complexes pour des applications ultérieures, ou de sauvegarder des sélections en vue de leur réutilisation dans d'autres images pour créer des effets particuliers. Enregistrez une sélection de l'une des deux manières suivantes :

- Enregistrez la sélection dans un fichier doté de l'extension `.PspSelection` sur un disque dur ou amovible ; consultez la section « Enregistrement d'une sélection sur un disque », page 208. Pour charger ce fichier de sélection dans Paint Shop Pro, consultez la section « Chargement d'une sélection à partir d'un disque », page 209.
- Enregistrez la sélection sous forme de canal alpha au sein de l'image. La sélection est stockée comme partie intégrante de l'image, et non dans un fichier distinct. Consultez la section « Enregistrement d'une sélection sur un canal Alpha », page 209. Pour charger la sélection dans la même image ou dans une image différente, consultez la section « Chargement d'une sélection à partir d'un canal alpha », page 210.

### Enregistrement d'une sélection sur un disque

Lorsque vous enregistrez une sélection sur un disque dur ou amovible, Paint Shop Pro sauvegarde la sélection dans un fichier distinct, doté de l'extension `.PspSelection`. Vous pouvez ensuite charger la sélection dans l'image active ou dans une autre image.

Pour enregistrer un fichier de sélection :

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
- 2 Choisissez **Sélections > Charger/enregistrer la sélection > Enregistrer sur le disque** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.

Le pavé **Fichiers de sélections** affiche les fichiers de sélections situés dans le répertoire par défaut des sélections. Pour changer d'emplacement par défaut ou pour ajouter un autre répertoire, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**.

- 3 Dans la case **Nom du fichier**, tapez le nom de la sélection.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**.

## Chargement d'une sélection à partir d'un disque

Chargez une sélection (un fichier doté de l'extension .PspSelection) ou un fichier image enregistré sur un disque dur ou amovible. Lors du chargement de l'image, Paint Shop Pro crée une sélection en fonction de la luminance, des pixels non noirs ou de l'opacité.

**Pour charger un fichier ou une sélection à partir d'un disque :**

- 1 Choisissez **Sélections > Charger/enregistrer la sélection > Charger à partir du disque** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.  
  
Le pavé **Fichiers de sélections** affiche les fichiers de sélections situés dans le répertoire par défaut des sélections. Pour changer d'emplacement par défaut, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**.
- 2 Choisissez l'image ou le fichier de sélection à charger.
- 3 Dans le pavé **Opération**, sélectionnez une option en vue de déterminer si la sélection doit être remplacée, complétée ou partiellement supprimée.
- 4 Dans le pavé **Créer une sélection à partir de**, choisissez l'élément à partir duquel créer la sélection.
- 5 Cliquez sur **Charger**. La sélection s'affiche sur le calque actif.

### Autre méthode pour créer des images en niveaux de gris

Il est possible d'ouvrir des fichiers .PspMask et .PspSelection dans Paint Shop Pro, de les modifier et de les enregistrer en changeant l'extension du fichier (.PspImage, .jpeg, .gif, etc.).

## Enregistrement d'une sélection sur un canal Alpha

Vous avez la possibilité d'enregistrer une sélection sur un canal alpha, situé sur l'image active ou sur une autre image. Un canal alpha correspond à une zone de stockage de données d'une image, réservée aux sélections et aux masques. Les canaux alpha sont comparables aux compartiments secrets d'une valise et permettent de stocker des éléments susceptibles d'être utiles ultérieurement. Les sélections et les masques stockés sur les canaux alpha n'ont aucun impact sur l'aspect de l'image. Pour les utiliser, chargez-les dans l'image active ou dans une autre image.

Les canaux alpha ne sont pas sauvegardés si l'image est enregistrée dans un format autre que le type .PspImage. Pensez à toujours conserver une copie originale de l'image au format .PspImage.

**Pour enregistrer une sélection sur un canal alpha :**

- 1 Sélectionnez une partie de l'image.
- 2 Choisissez **Sélections > Charger/enregistrer la sélection > Enregistrer sur un canal Alpha** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.

La liste déroulante **Ajouter au document** indique le nom de l'image et, le cas échéant, les canaux alpha de l'image sous le nom de cette dernière.



- 3 Pour enregistrer une sélection sur le canal alpha d'une autre image, sélectionnez le nom de l'image dans la liste déroulante **Ajouter au document**. Assurez-vous que l'image est ouverte dans Paint Shop Pro.
- 4 Pour modifier le nom par défaut du nouveau canal alpha, tapez un autre nom dans la zone de texte **Nom**.
- 5 Pour placer la sélection vers le coin supérieur gauche du support de l'image, cochez la case **Placer dans l'angle supérieur gauche du support**. Cette option s'avère pratique lorsque la sélection est plus grande que l'image active et risque de ne pas s'afficher sur cette dernière.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**. La sélection est enregistrée sur le canal alpha.

## Chargement d'une sélection à partir d'un canal alpha

Lorsque vous enregistrez une sélection en tant que canal alpha au sein d'une image .PspImage, vous pouvez ensuite charger la sélection à partir du canal alpha de la même image ou d'une autre image.

**Pour charger une sélection à partir d'un canal alpha :**

- 1 Choisissez **Sélections > Charger/enregistrer la sélection > Charger à partir d'un canal Alpha** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.

**Remarque :** Dans le pavé Aperçu, cliquez sur le bouton **Transparence** afin d'afficher la zone entourant la sélection comme transparente  ou noire .

- 2 Dans la liste déroulante **Charger à partir du document**, sélectionnez l'image contenant le canal alpha à charger. Pour charger une sélection à partir d'un canal alpha d'une autre image, assurez-vous que l'image qui vous intéresse est ouverte dans Paint Shop Pro.
- 3 Dans la liste déroulante figurant sous le nom du document, choisissez le canal alpha contenant la sélection à charger.
- 4 Dans le pavé **Opération**, choisissez le type d'utilisation de la sélection chargée : remplacement, ajout ou suppression par rapport à la sélection active de l'image (le cas échéant).
- 5 Dans le pavé **Opération**, un message indique le mode d'intersection du rectangle du canal alpha initial (correspondant à la sélection enregistrée) avec le support de l'image active : correspondance complète, partielle (lorsque la sélection est partiellement en dehors du support) ou nulle. Dans les deux derniers cas, cochez la case **Placer dans l'angle supérieur gauche** du support afin de placer la sélection sur le support de l'image.
- 6 Dans le pavé **Options**, cochez les cases de votre choix.
  - **Placer dans l'angle supérieur gauche du support** : permet de placer la sélection chargée dans le coin supérieur gauche. Si l'option est désactivée, la sélection reste au même emplacement que dans l'image initiale.
  - **Adapter au support** : permet de couper la sélection aux endroits où elle dépasse le support de l'image.
  - **Inverser l'image** : permet de sélectionner tous les éléments situés en dehors de la sélection initiale.
- 7 Cliquez sur le bouton **Charger**. La sélection s'affiche sur le calque actif.

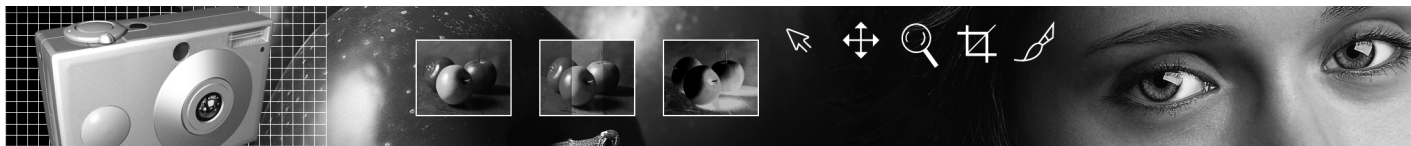
## Suppression d'une sélection d'un canal alpha

Si vous avez enregistré une sélection sur un canal alpha dont vous n'avez plus besoin, vous pouvez supprimer ce canal. Seuls les canaux alpha contenus dans l'image active peuvent être supprimés.

**Pour supprimer un canal alpha :**

- 1 Choisissez **Image > Supprimer le canal Alpha** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Sélectionnez le canal alpha que vous souhaitez supprimer ou cochez la case **Supprimer tous les canaux Alpha**.
- 3 Cliquez sur **Supprimer**.





## CHAPITRE 8

# Correction des couleurs et des teintes

Les commandes avancées et flexibles de Paint Shop Pro permettent de corriger les couleurs pour créer des effets spectaculaires.

Utilisez d'abord les commandes de correction automatiques de Paint Shop Pro, puis les commandes avancées si l'image requiert davantage de réglages. Pour une présentation des corrections de couleurs et de teintes, consultez la section « Initiation au réglage de la couleur, du contraste et de la saturation », page 63. Pour une présentation de la procédure permettant d'améliorer vos photos, consultez la section « Procédure de base pour l'amélioration des photographies », page 62.

## Sommaire

Points essentiels à connaître avant d'effectuer des corrections .	236
Corrélation entre les corrections et la résolution des couleurs . .	238
Réglage de l'équilibre des couleurs . . . . .	239
Réglage de la luminosité et du contraste . . . . .	245
Remplacement de couleurs . . . . .	253
Réduction ou suppression des couleurs . . . . .	255
Utilisation du graphique pour l'analyse des images . . . . .	259

## Points essentiels à connaître avant d'effectuer des corrections

Toutes les boîtes de dialogue des commandes de correction de Paint Shop Pro offrent des méthodes de réglage des couleurs et de la luminosité similaires. Tenez compte des points importants suivants :

- Les niveaux de luminosité sont compris entre 0 (aucune lumière ou noir) et 255 (100% de lumière ou blanc).
- Les fichiers image stockent les informations sur les couleurs dans des canaux, ou couches, chromatiques. Un canal chromatique spécifie la quantité d'une certaine couleur dans chaque pixel de l'image. De nombreuses boîtes de dialogue de correction permettent de modifier les canaux du rouge, du vert et du bleu. Le graphique affiche également les canaux de la teinte, de la saturation, de la luminosité et des niveaux de gris. L'échelle des couleurs est comprise entre 0 (pas de couleur) et 255 (100% de la couleur).
- Les paramètres de la teinte sont affichés sur la roue chromatique. Ils peuvent également utiliser des valeurs représentant leur position sur la roue chromatique. Pour une représentation visuelle, observez le sélecteur de couleurs Jasc. Bien que les valeurs réelles de la teinte soient comprises entre 0 et 255, certaines boîtes de dialogue de correction utilisent les degrés pour représenter les teintes sur la roue chromatique (de 0 à 359 degrés, dans le sens antihoraire, en partant du haut).
- Lorsque vous ouvrez une boîte de dialogue de corrections pour la première fois, réinitialisez les paramètres en choisissant Par défaut dans la liste déroulante Options. Sinon, la boîte de dialogue utilise les paramètres de la correction précédente.
- Si un calque de réglage est disponible pour une commande de correction, utilisez-le. Ainsi, les pixels d'origine restent intacts. Si vous changez d'avis ou souhaitez modifier la correction, cette opération est beaucoup plus simple lorsque vous utilisez un calque de réglage. Consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.

- Les commandes de correction disponibles dépendent de la résolution de l'image. Il est toujours préférable d'utiliser des images avec 16 millions de couleurs (24-bits). Vous pourrez, si nécessaire, réduire le nombre de couleurs après les modifications. Pour plus d'informations, consultez la section « Corrélation entre les corrections et la résolution des couleurs », page 215.

## Corrélation entre les corrections et la résolution des couleurs

Le tableau suivant indique les commandes de correction et les calques de réglage disponibles pour chaque type de résolution, ainsi que les commandes applicables à la sélection d'une image, en fonction de sa résolution.

Couleur Profondeur	Commandes s'appliquant à l'ensemble du calque ou de l' image	Commandes disponibles pour les sélections	Calques de réglage disponibles
2 couleurs (1 bits)	Niveaux de gris et Image en négatif	Aucune	Aucune
16 couleurs (4 bits)	Niveaux de gris, Postériser, Solariser et Sépia, ainsi que toutes les commandes du menu Réglage	Aucune	Aucune
256 couleurs (8 bits)	Mêmes commandes que pour 16 couleurs (4 bits), plus les commandes du graphique : Égaliser et Étirer	Aucune	Aucune
Niveaux de gris (8 bits)	Toutes les commandes permettant de corriger la luminosité ou le contraste	Commandes s'appliquant au calque ou à l'image	Luminosité et contraste, Courbes, Inverser, Niveaux, Postériser, Seuil
16 millions, 32 K ou 64 K couleurs (24 bits)	Toutes les commandes de correction	Toutes les commandes de correction	Tous les calques de réglage

## Réglage de l'équilibre des couleurs

En termes techniques, l'équilibre des couleurs fait référence à l'équilibre du rouge, du vert et du bleu dans les images. En termes courants, équilibrer les couleurs signifie créer des images à l'aspect naturel, sans dominante (déséquilibre global des couleurs d'une image). Utilisez Paint Shop Pro pour corriger l'équilibre des couleurs et le modifier afin de créer des effets spectaculaires.

### Modification de l'équilibre global des couleurs

Pour régler la quantité de rouge, de vert et de bleu dans l'image afin de corriger les couleurs et de modifier la dominante globale, utilisez la commande Rouge/Vert/Bleu. Pour réduire la quantité d'une couleur dans l'image, vous pouvez augmenter la quantité de sa couleur opposée sur la roue chromatique ou réduire la quantité des couleurs adjacentes sur la roue. Pour, par exemple, corriger les couleurs d'une image à dominante de jaune, augmentez la quantité de bleu ou réduisez la quantité de rouge et de vert.

#### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

#### Solution automatique

Pour équilibrer les couleurs rapidement et facilement, utilisez la commande Équilibre automatique des couleurs. Consultez la section « Équilibre automatique des couleurs », page 64.

#### Pour utiliser la commande Rouge/Vert/Bleu :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Rouge/Vert/Bleu**.
- 3 Dans les cases **Rouge**, **Vert** et **Bleu**, sélectionnez le pourcentage afin de modifier chaque valeur. La valeur 0% correspond à la valeur originale. Pour augmenter la quantité d'une couleur, utilisez une valeur positive. Pour réduire la quantité d'une couleur, utilisez une valeur négative. Tenez compte des points suivants :
  - Réduire la quantité de bleu ajoute une dominante jaune à l'image.
  - Réduire la quantité de vert ajoute une dominante magenta à l'image.
  - Réduire la quantité de rouge ajoute une dominante cyan à l'image.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Modification de l'équilibre des couleurs des ombres, des tons moyens et des hautes lumières

Utilisez la commande **Équilibre des couleurs** pour modifier l'équilibre des couleurs d'une image. Elle permet d'apporter des corrections chromatiques générales et de régler l'équilibre des couleurs dans les ombres, les tons moyens et les hautes lumières.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits).

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Pour utiliser la commande **Équilibre des couleurs** :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Équilibre des couleurs**.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Équilibre des couleurs**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Pour réinitialiser les paramètres, sélectionnez **Par défaut** dans la liste déroulante **Options**.
- 4 Dans le pavé **Équilibre des tonalités**, sélectionnez le niveau de luminosité (amplitude des teintes) des couleurs à régler : **Ombres** (couleurs sombres), **Tons moyens** (couleurs moyennes) et **Hautes lumières** (couleurs claires). Réglez-les individuellement.
- 5 Pour conserver la luminosité de l'image d'origine dans l'image corrigée, sélectionnez la case **Préserver la luminosité**.
- 6 Dans le pavé **Équilibre des couleurs**, faites glisser un curseur vers une couleur, afin d'en augmenter la quantité dans l'image, ou éloignez-le d'une couleur, afin d'en réduire la quantité. Augmenter la quantité d'une couleur réduit automatiquement la quantité de sa couleur opposée sur la roue chromatique.
 

Les valeurs des cases **Niveaux des couleurs** indiquent les modifications de la couleur des canaux du rouge, du vert et du bleu. Les valeurs sont comprises entre -100 et 100. Zéro indique l'équilibre des couleurs d'origine.
- 7 Cliquez sur **OK**.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits).

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Création d'une image à deux tons

Vous pouvez utiliser la commande Teinte/Saturation/Luminosité ou la commande Coloriser pour créer une image à deux tons (une image en niveaux de gris avec une couleur ajoutée).

Pour plus d'informations sur les images à deux tons, consultez la section « Colorisation des images », page 230.

## Harmonisation du réglage de la teinte, de la saturation et de la luminosité

Pour décaler toutes les couleurs de l'image et modifier leur intensité et leur luminosité, utilisez la commande Teinte/Saturation/Luminosité. Cette commande fonctionne comme suit :

- Modifier la teinte décale tous les pixels de l'image sur la roue chromatique. Si, par exemple, vous convertissez les pixels rouges en pixels verts, les pixels verts deviennent bleus et les pixels jaunes deviennent cyans.
- Modifier la saturation permet de régler la quantité de gris dans une couleur. Le niveau de gris augmente à mesure que la saturation diminue.
- Modifier la luminosité permet de régler la luminosité de la couleur.

### Pour utiliser la commande Teinte/Saturation/Luminosité :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Teinte et Saturation > Teinte/Saturation/Luminosité**.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Teinte/Saturation/Luminosité**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Dans la liste déroulante **Modifier**, choisissez la plage des couleurs à régler. Pour modifier toutes les couleurs simultanément, sélectionnez **Principal**. Pour modifier une plage de couleurs spécifique, choisissez **Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu** ou **Magenta**.

Les anneaux de couleurs représentent les couleurs de l'image. L'anneau externe représente les valeurs d'origine et l'anneau interne les valeurs modifiées. Si vous choisissez de modifier une plage de couleurs spécifique, un anneau de contrôle, dans lequel vous pouvez modifier la plage de couleurs choisie, vient s'ajouter entre ces deux anneaux.

- 4 Pour transformer l'image en image à deux tons (deux couleurs), sélectionnez la case **Coloriser**. L'image est convertie en niveaux de gris (si les aperçus ou la vérification automatique sont activés). Vous pouvez à présent sélectionner une teinte et régler les valeurs de saturation et de luminosité afin de coloriser l'image.
- 5 Lorsque vous n'utilisez pas le mode Principal, vous pouvez modifier une plage de couleurs spécifique à l'aide de l'anneau de contrôle.
  - Pour définir la largeur de la plage, faites glisser les deux points externes indiquant le début et la fin de la zone de réglage, situés sur l'anneau de contrôle.
  - Pour modifier le point où le réglage prend toute son ampleur, faites glisser les deux barres intérieures. L'effet est total dans la zone située entre les deux barres internes.
  - Pour déplacer la zone de réglage, faites glisser le cercle blanc.
- 6 Pour modifier la teinte, faites glisser le curseur de la **Teinte** afin d'afficher les couleurs de votre choix. Vous pouvez également taper une valeur dans la case **Teinte**.  
 La valeur de la teinte ne s'exprime pas sur une échelle traditionnelle allant de 0 à 255. Elle correspond au nombre de degrés relatifs à la rotation de la couleur d'un pixel sur la roue chromatique de 360°. Les valeurs positives indiquent une rotation dans le sens horaire, les valeurs négatives une rotation dans le sens antihoraire. Lorsque, par exemple, la valeur de la teinte est égale à 180, le bleu devient jaune et le vert devient magenta.
- 7 Pour augmenter la saturation, faites glisser le curseur de la **Saturation** vers le haut. Pour la réduire, faites-le glisser vers le bas. Les valeurs sont comprises entre -100 et 100. Lorsque la saturation est réglée sur 0, sa valeur reste inchangée.
- 8 Pour augmenter la luminosité, faites glisser le curseur de la **Luminosité** vers le haut. Pour la réduire, faites-le glisser vers le bas. Les valeurs sont comprises entre -100 et 100. Lorsque la luminosité est réglée sur 0, sa valeur reste inchangée.
- 9 Cliquez sur **OK**.

## Correction des couleurs en définissant le point noir et le point blanc

### Résolution


Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

Si l'image contient une dominante, vous pouvez la corriger efficacement en sélectionnant les points censés être noirs ou blancs et en décalant toutes les couleurs en fonction des nouvelles valeurs de noir et de blanc attribuées à ces points. Vous pouvez effectuer cette opération à l'aide de la commande Point noir et point blanc. Vous pouvez également définir le point gris. Une fois les points sélectionnés, toutes les couleurs sont décalées.

### Pour utiliser la commande Point noir et point blanc :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Équilibre des couleurs > Point noir et point blanc**.
- 3 Dans la fenêtre d'aperçu de droite, centrez la zone contenant les points source (censés être noirs, blancs ou gris). Faites défiler l'image en cliquant dessus et en la faisant glisser dans la fenêtre d'aperçu. Effectuez un zoom avant ou arrière, si nécessaire.
 

**Remarque :** vous devez utiliser la fenêtre d'aperçu de droite pour faire défiler l'image, car vous sélectionnez les couleurs source dans la fenêtre de gauche.
- 4 Pour utiliser une palette de niveaux de gris afin de sélectionner toutes les couleurs de destination, cochez la case **Équilibrer les gris**. Lorsque cette case n'est pas cochée, vous pouvez sélectionner n'importe quelle couleur pour les points de destination.
- 5 Effectuez les opérations suivantes pour chaque point à corriger :
  - Sélectionnez le point source : cliquez sur le bouton  de la couleur dans la fenêtre d'aperçu de gauche, puis sélectionnez-la couleur à corriger (censée être noire, grise ou blanche).
  - Vous pouvez modifier la couleur par défaut : pour les cases **Couleur souhaitée**, cliquez sur la case Couleur appropriée (noir, gris ou blanc) et sélectionnez une couleur à partir d'une palette en noir et blanc.



**Remarque :** pour sélectionner une couleur de destination à partir de la fenêtre de l'image ou du bureau, placez le curseur sur n'importe quelle couleur de destination, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, placez le curseur sur l'image ou le bureau et cliquez sur une couleur.

- 6 Pour préserver la luminosité de la couleur source, sélectionnez la case **Préserver la luminosité**. Lorsque cette case n'est pas sélectionnée, la luminosité de l'image corrigée correspond à celle de la couleur cible.
- 7 Cliquez sur **OK**.

## Réglage des canaux chromatiques

Utilisez la commande Mélange des canaux afin d'augmenter ou de réduire le canal du rouge, du bleu ou du vert d'un pourcentage de ce canal et des deux autres. Utilisez cette commande pour régler les canaux chromatiques individuellement.

### Pour utiliser la commande Mélange des canaux :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Mélange des canaux**.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Mélange des canaux**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour conserver une image en couleur, sélectionnez le canal chromatique à modifier dans la liste déroulante **Canal de sortie** : Rouge, Vert ou Bleu.
  - Pour créer une image monochrome ressemblant à une image en niveaux de gris, mais avec une résolution de 16 millions de couleurs, sélectionnez la case **Monochrome**. La liste déroulante Canal affiche **Gris**. Lorsque vous réglerez les canaux chromatiques à l'étape suivante, vous devrez modifier la quantité de chaque canal utilisé pour créer l'image monochrome.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits).

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

- 4 Dans le pavé **Canaux source**, utilisez les cases **Rouge**, **Vert** et **Bleu** ou les curseurs, afin de modifier le pourcentage actuel de cette couleur dans le canal que vous modifiez. Si, par exemple, vous modifiez le canal du rouge et réglez la valeur Rouge sur 50 %, vous réduisez la quantité de rouge dans l'image de 50 % par rapport à la quantité d'origine.
- 5 Pour éclaircir le canal chromatique, faites glisser le curseur **Constant** vers la droite. Pour assombrir le canal chromatique, faites glisser le curseur vers la gauche. La valeur par défaut 0 correspond au paramètre d'origine.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Réglage de la luminosité et du contraste

### Réglage automatique

Pour régler le contraste à l'aide d'options simples à utiliser, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Amélioration automatique du contraste**.

Il existe de nombreuses méthodes de correction de la luminosité et du contraste d'une image.

- Analysez l'image à l'aide du graphique, puis utilisez les commandes du graphique pour régler l'image.
- Pour régler la luminosité ou le contraste individuellement, utilisez la commande Luminosité et contraste.
- Pour modifier la valeur de luminosité de pixels individuels, utilisez la commande Courbes.
- Pour modifier le gamma de l'image, qui permet d'harmoniser le réglage de la luminosité et du contraste, utilisez la commande Correction gamma.
- Pour améliorer le contraste et faire ressortir les détails des zones claires ou sombres, réglez la luminosité des hautes lumières, des tons moyens et des ombres.
- Pour régler la luminosité de l'image, utilisez la commande Niveaux.

## Utilisation du graphique pour corriger les problèmes de contraste

Paint Shop Pro propose trois méthodes principales pour régler les problèmes de contraste à l'aide du graphique :

- Pour modifier le canal de la luminosité, utilisez la commande Réglages à l'aide du graphique. Consultez la section « Correction d'images en réglant le graphique », page 238.
- Utilisez la commande Égaliser pour harmoniser la luminosité de l'image en répartissant de façon plus uniforme les valeurs de luminosité des pixels sur l'ensemble du spectre de la lumière, du noir au blanc. Cette commande permet d'attribuer la couleur la plus noire possible au pixel le plus sombre et la couleur la plus blanche possible au pixel le plus clair, puis de répartir uniformément les pixels restants entre ces deux valeurs.
- Utilisez la commande d'étirement pour augmenter le contraste. Si le graphique de l'image ne couvre pas la totalité de la plage de la luminosité, l'image ne contient aucune zone très claire ou très sombre (elle manque de contraste). Cette commande étire le graphique afin qu'il recouvre une plus grande partie du spectre. Vous pouvez également effectuer ce réglage manuellement en utilisant la commande Réglages à l'aide du graphique.

### Pour utiliser la commande Égaliser :

- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Égaliser**. L'image est mise à jour dans la fenêtre.

### Pour utiliser la commande Étirer :

- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image.
- 2 Choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Étirer**. L'image est mise à jour dans la fenêtre.

### Idées créatives pour l'égalisation

Dans certains cas, l'égalisation du graphique de l'image peut avoir un effet trop agressif. Mélanger l'image d'origine à la version égalisée est susceptible d'offrir de meilleurs résultats. Copiez l'image d'origine et collez-la comme nouveau calque, puis égalisez le calque copié et utilisez les options d'opacité du calque pour mélanger les deux calques.

Pour plus d'informations sur les options d'opacité, consultez la section « Modification de l'opacité des calques », page 325.

### Créez votre propre calque de réglage !

Bien que les commandes Égaliser et Étirer n'utilisent pas de calque de réglage, vous pouvez tout de même appliquer ces commandes sans changer les pixels de l'image d'origine. Faites une copie du calque auquel vous appliquez les commandes et copiez-le comme nouveau calque. Appliquez les commandes au calque copié, puis désactivez la visibilité du calque d'origine dans la palette Calques.

Vous pouvez utiliser cette astuce avec toutes les commandes de correction de Paint Shop Pro qui n'ont pas de calque de réglage.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits) ou en niveaux de gris.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Corrections automatiques

Pour régler le contraste à l'aide de plusieurs options simples à utiliser, afin de choisir, par exemple, un aspect atone, naturel ou plus soutenu, utilisez la commande Amélioration automatique du contraste. Consultez la section « Amélioration automatique du contraste », page 71.

## Réglage manuel de la luminosité et du contraste

Vous pouvez régler manuellement la luminosité et le contraste d'une image à l'aide de la commande Luminosité et contraste, une des commandes de correction de la luminosité les plus simples à utiliser.

### Pour régler manuellement le contraste et la luminosité :

- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Luminosité et contraste**.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Luminosité et contraste**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Dans la case **Luminosité**, sélectionnez une valeur négative pour assombrir l'image ou positive pour l'éclaircir. La valeur 0 indique que le paramètre reste inchangé.
- 4 Dans la case **Contraste**, sélectionnez une valeur positive pour augmenter le contraste ou négative pour le réduire. La valeur 0 indique que le paramètre reste inchangé.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Réglage individuel des valeurs de luminosité

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits) ou en niveaux de gris.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

Pour régler individuellement les valeurs de luminosité de l'image, utilisez la commande **Courbes**. Vous pouvez modifier toutes les valeurs se trouvant sur l'échelle de 0 à 255. Vous pouvez, par exemple, remplacer tous les pixels dont la valeur de luminosité est de 128 par des pixels ayant une valeur de 150. La commande **Courbes** offre une grande flexibilité quant à la modification de la luminosité d'une image.

### Pour utiliser la commande **Courbes** :

- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Courbes**.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Courbes**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Pour réinitialiser les paramètres, choisissez **Par défaut** dans la liste déroulante **Options**.
- 4 Dans la liste déroulante **Canal**, sélectionnez le canal chromatique à modifier. Pour modifier simultanément le canal du rouge, du vert et du bleu, choisissez **RVB**. Pour modifier les canaux chromatiques individuellement, choisissez **Rouge**, **Vert** ou **Bleu**.
- 5 Pour régler la relation entre les niveaux d'entrée (luminosité des pixels d'origine) et les niveaux de sortie (luminosité des pixels corrigés), utilisez les points du graphique. Dans la partie inférieure gauche du graphique, les deux valeurs sont égales à 0 (noir). Dans la partie supérieure droite, elles sont égales à 255 (blanc).
  - Pour ajouter un point au graphique, placez le curseur sur la ligne rouge en pointillés, afin qu'il se transforme en flèche et affiche +AJOUTER, puis cliquez sur la ligne.

- Pour déplacer la ligne, faites glisser un point ou tapez des valeurs dans les cases **Entrée** et **Sortie**.
- Pour supprimer un point, faites-le glisser hors du graphique.

6 Cliquez sur **OK**.

## Harmonisation du réglage de la luminosité et du contraste

Pour harmoniser le réglage de la luminosité et du contraste d'une image, utilisez la commande Correction gamma. Le gamma est une mesure standard du contraste et de la luminosité d'une image.

La courbe du gamma comporte trois composantes : le rouge, le vert et le bleu de l'image. La commande Correction gamma permet non seulement de régler la luminosité et le contraste de l'image, mais également de régler l'équilibre des couleurs de l'image en séparant les trois composantes et en les modifiant individuellement. Si, par exemple, l'image est à dominante rouge, vous pouvez réduire sa valeur de rouge.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Pour utiliser la commande Correction gamma :

- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Correction gamma**.

Dans la boîte de dialogue Correction gamma, le graphique représente les courbes du gamma correspondant aux trois couleurs. Si les trois couleurs possèdent la même valeur gamma, une ligne blanche représente les trois couleurs. Si les valeurs sont différentes, chaque couleur est représentée par une ligne.

La partie gauche du graphique représente les ombres de l'image, la partie droite les hautes lumières.

- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour harmoniser le réglage de la luminosité et du contraste, sélectionnez la case **Liaison**.
  - Pour modifier l'équilibre des couleurs de l'image plutôt que la luminosité et le contraste, désélectionnez cette case.

4 Pour les valeurs **Rouge, Vert et Bleu**, faites glisser les curseurs ou tapez de nouvelles valeurs dans les cases. La valeur 1 correspond au gamma original. Lorsque les couleurs sont liées, augmenter la valeur éclaircit l'image, la réduire permet de l'assombrir. Lorsque les couleurs ne sont pas liées, augmenter ou réduire une couleur individuelle permet d'en augmenter ou d'en réduire la quantité dans l'image.

5 Cliquez sur **OK**.

**Remarque :** La commande Correction gamma peut produire une image terne. Il est possible que vous deviez augmenter le contraste après la correction du gamma. Consultez la section « Amélioration du contraste », page 71.

## Réglage de la luminosité des hautes lumières, des tons moyens et des ombres

Pour régler séparément les valeurs claires, moyennes et sombres (la valeur des teintes) d'une photo, utilisez la commande Haute lumière/Ton moyen/Ombre.

**Pour utiliser la commande Haute lumière/Ton moyen/Ombre :**

- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Haute lumière/Ton moyen/Ombre**.
- 3 Pour régler les valeurs les unes par rapport aux autres, sélectionnez :

**Méthode de réglage linéaire :** chaque valeur est comprise entre 0 et 100. Les valeurs par défaut sont : 0 pour Ombre, 50 pour Ton moyen et 100 pour Haute lumière.

**Méthode de réglage dynamique :** chaque valeur est comprise entre -100 et 100. Zéro indique que le paramètre reste inchangé.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits) ou en niveaux de gris.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

4 Réglez les valeurs suivantes :

**Ombre** : supprime la luminosité de l'image. L'augmentation de cette valeur permet d'assombrir les pixels les plus clairs.

**Ton moyen** : modifie la partie médiane de l'échelle de la lumière. Augmentez cette valeur pour assombrir les valeurs moyennes, réduisez-la pour les éclaircir.

**Haute lumière** : ajoute de la luminosité à l'image. La réduction de cette valeur permet d'éclaircir les pixels les plus sombres.

5 Cliquez sur **OK**.

## Réglage des niveaux de luminosité

Pour régler la luminosité, le contraste et le gamma de l'image, utilisez la commande Niveaux. Le réglage du gamma modifie les valeurs de luminosité des tons gris moyens.

Pour utiliser la commande Niveaux :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Niveaux**.
  - Pour créer un calque de réglage Niveaux, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Niveaux**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Dans la liste déroulante **Canal**, sélectionnez le canal chromatique à modifier. Pour modifier simultanément le canal du rouge, du vert et du bleu, choisissez **RVB**. Pour modifier les canaux chromatiques individuellement, choisissez **Rouge**, **Vert** ou **Bleu**.



- 4 Pour augmenter le contraste de l'image, faites glisser les curseurs **Niveaux d'entrée**, qui indiquent les valeurs de luminosité de l'image. Pour assombrir les valeurs les plus sombres, faites glisser le losange noir vers la droite. Toutes les valeurs inférieures à celle-ci deviennent égales à 0 (noir). Pour éclaircir les valeurs les plus claires, faites glisser le losange transparent vers la gauche. Toutes les valeurs supérieures à celle-ci deviennent égales à 255 (blanc). Pour modifier la valeur du gris moyen, faites glisser le losange gris Gamma vers la droite ou vers la gauche. La valeur du gamma est comprise entre 0 et 7,99. 1 correspond au milieu.
- 5 Pour réduire le contraste, faites glisser les curseurs **Niveaux de sortie**. Pour éclaircir les pixels les plus sombres, faites glisser le losange noir vers la droite. Pour assombrir les pixels les plus clairs, faites glisser le losange transparent vers la gauche.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Remplacement de couleurs

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Modification individuelle des couleurs

Pour remplacer une ou plusieurs couleurs dans une photo ou une image complexe, utilisez la commande Glissement de la teinte. Vous pouvez, par exemple, remplacer le vert par du bleu.

Vous pouvez également utiliser la commande Glissement de la teinte pour modifier la saturation ou la luminosité de l'image. Lorsque vous réglez ces valeurs, toutes les couleurs d'origine et les couleurs remplacées sont modifiées.

#### Pour utiliser la commande Glissement de la teinte :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Teinte et saturation > Glissement de la teinte**.

La boîte de dialogue Glissement de la teinte s'affiche. Dans le pavé **Glissement de la teinte**, la rangée du haut représente 10 couleurs originales, celle du bas les couleurs décalées. Chaque couleur est exprimée en degrés et correspond à l'une des valeurs de la roue chromatique de 360 degrés.

- 3 Pour rétablir les paramètres d'origine des couleurs (sans glissement), choisissez **Par défaut** dans la liste déroulante **Options**.
- 4 Faites glisser le curseur de chacune des couleurs à décaler.
- 5 Pour modifier la saturation de toutes les couleurs, réglez le paramètre **Glissement de la saturation** sur une valeur comprise entre -100 et 100. La valeur 0 indique que le paramètre reste inchangé.
- 6 Pour modifier la luminosité de toutes les couleurs, réglez le paramètre **Glissement de la luminosité** sur une valeur comprise entre -100 et 100. La valeur 0 indique que le paramètre reste inchangé.
- 7 Cliquez sur **OK**.

## Colorisation des images

Pour remplacer toutes les couleurs d'une sélection ou d'une image par une couleur et saturation uniques, tout en laissant intactes les valeurs de la luminosité, utilisez la commande Coloriser. Elle permet également de créer des tons sépia (couleur marron des vieilles photographies) et d'autres effets utilisant une seule couleur.

### Remarque

La commande Coloriser crée une image ressemblant à une image à deux tons (deux couleurs). Pour créer une image à deux tons avec des changements de couleurs plus subtiles, appliquez la commande Niveaux de gris, augmentez le nombre de couleurs à 16 millions (24 bits), puis appliquez la commande Coloriser.

### Pour coloriser une image :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Réglage > Teinte et saturation > Coloriser**.
- 3 Pour coloriser l'image, modifiez les paramètres suivants :
  - Teinte** : teinte appliquée à toutes les couleurs. Pour visualiser la couleur sélectionnée, cliquez sur le bouton du curseur et faites-le glisser.
  - Saturation** : saturation de la teinte sélectionnée. Pour visualiser la saturation sélectionnée, cliquez sur le bouton du curseur et faites-le glisser.
- 4 Cliquez sur **OK**.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

## Réduction ou suppression des couleurs

Dans Paint Shop Pro, vous pouvez réduire ou supprimer les couleurs de plusieurs façons. Vous pouvez créer des images en noir et blanc, en niveaux de gris, à deux tons (deux couleurs), en couleurs et sépia. Vous pouvez également créer une image en négatif ou une image positive à partir d'un film négatif.

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits) ou en niveaux de gris.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

## Création d'images en noir et blanc

Pour créer une image en noir et blanc, utilisez la commande Seuil. Sélectionnez la valeur seuil de la luminosité (valeur en dessous de laquelle tous les pixels deviennent noirs et au-dessus de laquelle tous les pixels deviennent blancs). Cette commande ne change pas la résolution de l'image.

### Remarque

La commande Seuil permet de créer une image avec des pixels de deux couleurs : noir ou blanc. Pour créer une photo en noir et blanc composée, en réalité, de différentes nuances de gris, consultez la section « Création d'images en niveaux de gris », page 232.

### Pour utiliser la commande Seuil :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Seuil**.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Seuil**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.

### Autre méthode de création d'une image en noir et blanc

Vous pouvez également réduire le nombre de couleurs d'une image à 2, option susceptible de produire un résultat plus naturel que la commande Seuil. Pour plus d'informations, consultez la section « Réduction du nombre de couleurs à 2 couleurs (1 bit) », page 133.

### Imitation d'une image en niveaux de gris

Il existe une autre méthode pour créer une image en apparence en niveaux de gris, mais ayant conservé sa résolution. Utilisez la commande Mélange des canaux et sélectionnez la case Monochrome. Cette commande permet de modifier la proportion du canal du rouge, du vert et du bleu utilisé dans l'image pour créer une image monochrome. Pour plus d'informations, consultez la section « Réglage des canaux chromatiques », page 221.

- 3 Cliquez sur le bouton **Zoom arrière** pour afficher toute l'image dans la fenêtre d'aperçu.
- 4 Dans la case **Seuil**, sélectionnez la valeur de luminosité des pixels qui déterminera les pixels à changer en blanc (situés au-dessus du seuil) et ceux à changer en noir (situés au-dessous du seuil). La valeur doit être comprise entre 1 et 255. Réglez le seuil jusqu'à ce que l'image dans la fenêtre d'aperçu soit satisfaisante.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Création d'images en niveaux de gris

Une image en niveaux de gris ressemble à une photo en noir et blanc traditionnelle. Pour convertir une image en couleur en niveaux de gris, avec une palette contenant le blanc, le noir et 254 nuances de gris, utilisez la commande Niveaux de gris. Chaque couleur de l'image est remplacée par une nuance de gris correspondant à sa valeur de luminosité.

La commande Niveaux de gris réduit la résolution d'une image à 8 bits.

### Pour créer une image en niveaux de gris :

Choisissez **Image > Niveaux de gris**.

## Création d'images sépia

Les tons sépia sont les couleurs marron que l'on retrouve dans les vieilles photographies et les vieux journaux en noir et blanc. Vous pouvez donner à vos photos et graphismes l'aspect des tirages du XIXe siècle à l'aide de la tonalité sépia. Paint Shop Pro vous propose deux méthodes :

- Appliquez l'effet Tonalité sépia à l'image. Sélectionnez le taux de vieillissement. Consultez la section « Application des effets artistiques », page 374.
- Utilisez la commande Coloriser et choisissez une teinte. Pour plus d'informations, consultez la section « Colorisation des images », page 230.

## Réduction du nombre de niveaux de luminosité

### Résolution

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits) ou en niveaux de gris.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

Pour réduire le nombre de niveaux de luminosité dans l'image et créer des effets intéressants, utilisez la commande **Postériser**. Elle permet de séparer la plage des niveaux de luminosité (de 2 à 255) en un nombre d'incrémentations égaux que vous spécifiez. Plus vous réduisez le nombre, plus l'effet augmente.

### Pour utiliser la commande **Postériser** :

- 1 Pour limiter la correction à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour modifier directement les pixels de l'image, choisissez **Effets > Effets artistiques > Postériser**.
  - Pour créer un calque de réglage de la postérisation, choisissez **Calques > Nouveau Calque de réglage > Postériser**. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Dans la case **Niveau**, sélectionnez le nombre de niveaux de luminosité (de 2 à 255) pour l'image réglée. Pour créer un effet spectaculaire, le nombre de niveaux doit généralement être inférieur à 10.
- 4 Cliquez sur **OK**.

**Résolution**

Pour appliquer cette commande à une sélection, l'image doit comporter 16 millions de couleurs (24 bits). Dans le cas contraire, la commande est appliquée à l'image entière.

En outre, les calques de réglage sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs (24 bits) ou en niveaux de gris.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

## Création d'images en négatif

Paint Shop Pro propose trois méthodes de création d'images en négatif (aspect d'un film négatif) :

- Pour remplacer la couleur de chaque pixel par sa couleur opposée sur la roue chromatique, utilisez la commande **Image en négatif**. Vous pouvez également utiliser cette commande pour créer une image positive à partir d'un film négatif numérisé.
- Pour créer un calque de réglage ayant le même effet que la commande **Image en négatif**, tout en conservant les pixels de l'image d'origine, utilisez un calque de réglage **Inverser**.
- Pour créer une image en négatif où vous pouvez contrôler le niveau du seuil, utilisez la commande **Solariser**. Ce seuil correspond à la valeur de luminosité au-dessus de laquelle toutes les couleurs sont inversées. Utilisez cette commande pour créer des effets étonnants.

Vous pouvez créer le négatif d'une sélection ou d'une image entière.

**Pour utiliser la commande Image en négatif :**

Choisissez **Réglage > Image en négatif**.

**Pour utiliser un calque de réglage Inverser :**

- 1 Choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage > Inverser**.
- 2 Choisissez les propriétés du calque. Il n'existe pas de paramétrage supplémentaire pour ce calque de réglage. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Cliquez sur **OK**.

**Pour utiliser la commande Solariser :**

- 1 Choisissez **Effets > Effets artistiques > Solariser**.
- 2 Dans la case **Seuil**, sélectionnez le seuil de luminosité (entre 1 et 254) au-dessus duquel toutes les couleurs sont inversées. Si le seuil est réglé sur 1, tous les pixels de l'image sont inversés et l'effet obtenu est semblable à l'application de la commande **Image en négatif**.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## Utilisation du graphique pour l'analyse des images

### Utilisation du graphique

Pour les professionnels de l'édition d'images, le graphique est un puissant outil de compréhension et de correction des images.

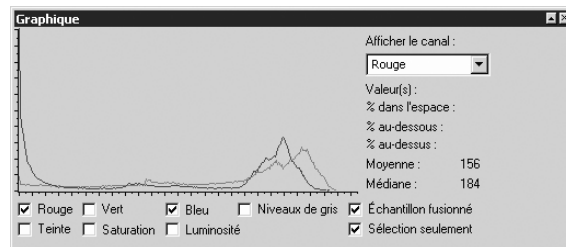
Les utilisateurs occasionnels n'auront pas à se familiariser avec le graphique, car Paint Shop Pro offre de nombreuses méthodes de réglage simples à utiliser. Pour plus d'informations sur la correction de vos photos, consultez la section « Initiation au réglage de la couleur, du contraste et de la saturation », page 63.

Le graphique affiche la distribution des valeurs Rouge, Vert, Bleu, Niveaux de gris, Teinte, Saturation et Luminosité de l'image. Vous pouvez analyser la répartition des détails dans les zones d'ombre (partie gauche du graphique), les tons moyens (centre du graphique) et les hautes lumières (partie droite du graphique), puis décider de la méthode de correction à appliquer.

Une fois le graphique analysé, vous pouvez corriger l'image à l'aide des commandes de correction des couleurs et du contraste de Paint Shop Pro, ou des commandes modifiant l'image en fonction des données du graphique : Égaliser, Réglages à l'aide du graphique et Étirer.

### Pour afficher le graphique d'une image :

- 1 Pour limiter les données du graphique à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Choisissez **Affichage > Palettes > Graphique** ou appuyez sur la touche **F7**.



Le graphique représente le nombre de pixels pour chaque valeur des canaux sélectionnés. L'axe vertical représente le nombre de pixels, compris entre zéro et le nombre de pixels le plus élevé du graphique. L'axe horizontal représente la valeur du canal sélectionné, comprise entre 0 et 255 : Rouge, Vert, Bleu, Niveaux de gris, Teinte, Saturation et Luminosité.

Pour des informations détaillées sur le graphique, consultez les sections « Interprétation des valeurs du graphique », page 237 et « Directives pour l'analyse du graphique », page 237.

- 3 Pour afficher ou masquer les valeurs des canaux, sélectionnez ou désélectionnez les cases situées sous le graphique.

4 Choisissez les données de l'image du graphique :

**Échantillon fusionné** : lorsque cette option est sélectionnée, le graphique représente tous les calques de l'image. Dans le cas contraire, uniquement le calque actuel.

**Sélection seulement** : lorsque cette option est sélectionnée, le graphique représente uniquement la sélection actuelle. Dans le cas contraire, l'image ou le calque entier.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour afficher les informations relatives à une valeur particulière, placez le curseur à cet endroit sur le graphique.
- Pour sélectionner une plage de valeurs, cliquez dessus et faites-la glisser sur le graphique. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la plage est désélectionnée.

Les champs suivants affichent les informations concernant la plage ou le point sélectionné :

**Valeur(s)** : valeur ou plage de valeurs (entre 0 et 255) du point sur lequel le curseur est positionné dans le graphique.

**% dans l'espace** : pourcentage des pixels de l'image correspondant à la valeur de la plage ou du point sélectionné. Le nombre entre parenthèses représente le nombre de pixels correspondant à la valeur sélectionnée.

**% au-dessus** : pourcentage des pixels de l'image situés au-dessus des valeurs de la plage ou du point sélectionné.

**% au-dessous** : pourcentage des pixels de l'image situés au-dessous des valeurs de la plage ou du point sélectionné.

6 Pour afficher les valeurs moyennes et médianes d'un canal, choisissez-le dans la liste déroulante **Afficher le canal** : **Rouge**, **Vert**, **Bleu**, **Teinte**, **Saturation**, **Luminosité** ou **Niveaux de gris**. Le champ Moyenne affiche la valeur moyenne du canal sélectionné. Le champ Médiane affiche la valeur située au milieu de la plage de valeurs du canal sélectionné.

**Remarque** : l'option Afficher le canal n'a aucun effet sur le graphique, ni sur les quatre statistiques situées immédiatement en dessous.



## Interprétation des valeurs du graphique

Le canal sélectionné est représenté sur l'axe horizontal du graphique par une valeur comprise entre 0 et 255. La signification de la valeur dépend du canal sélectionné :

- Les valeurs Rouge, Vert et Bleu représentent la quantité de rouge, de vert ou de bleu dans chaque canal chromatique. La valeur 0 indique que la couleur est inexistante et la valeur 255 que l'intensité de la couleur est maximale. Si, par exemple, le graphique révèle un pic au niveau de la valeur 128 du canal Rouge, cela indique la présence d'un nombre important de pixels dont la valeur de rouge est de 128 (rouge moyen).
- Les valeurs Teinte, Saturation et Luminosité constituent un mode de représentation des couleurs différent des canaux Rouge, Vert et Bleu. La teinte correspond, en fait, à la couleur et sa valeur au nombre qui lui est attribué sur la roue chromatique. Le rouge correspond, par exemple, à 0, le jaune à 43, le vert à 85, le cyan à 128, le bleu à 170 et le magenta à 212. Consultez la roue chromatique du sélecteur de couleurs Jasc comme référence. La saturation correspond au niveau de gris ajouté à la teinte. 0 correspond à un gris intense, non saturé et 255 à une absence de gris avec une saturation maximale. La luminosité correspond à la luminosité de la teinte. 0 indique l'absence de lumière (noir), 128 correspond à un gris intermédiaire et 255 à une lumière maximale (blanc). Le graphique de la luminosité contient des informations similaires à celles du graphique des niveaux de gris.
- Les valeurs Niveaux de gris représentent les niveaux de gris. 0 correspond au noir, 128 au gris intermédiaire et 255 au blanc. Elles reflètent la luminosité ou la luminance d'une image. La distribution des valeurs de gris détermine le contraste d'une image.

## Directives pour l'analyse du graphique

Les directives suivantes peuvent vous aider à analyser le graphique et à prendre des décisions sur la correction des images :

- Un pic indique la présence de nombreux pixels de cette valeur.
- Une ligne rapprochée de l'axe horizontal indique la rareté de pixels à ce niveau.
- Un graphique homogène signifie que les composantes de l'image sont équilibrées et que son niveau de détail ne requiert aucune correction.

- Des lignes compressées dans une zone condensée signifient que l'image ne contient probablement pas assez de détails à corriger. Effectuez une nouvelle analyse.
- L'utilité du graphique dépend du contenu et des valeurs des canaux de l'image. Une image comportant, par exemple, des zones de carnation pâles et sans saturation peut produire un pic de saturation dans la partie gauche (valeurs les plus faibles) du graphique. L'image d'une voiture de pompier rouge éclatant génère un pic dans la partie droite (valeurs les plus élevées) du graphique. Si ces images n'étaient pas correctement saturées, les graphiques de la saturation seraient inversés.
- Si le graphique des niveaux de gris se trouve principalement dans la partie gauche, l'image est trop sombre.
- S'il se trouve principalement dans la partie droite, l'image est trop claire.
- Si la répartition des lignes des niveaux de gris n'est pas suffisamment homogène, vous devrez peut-être augmenter le contraste.

## Correction d'images en réglant le graphique

Pour régler le contraste et l'équilibre des couleurs de l'image, utilisez la commande Réglages à l'aide du graphique.

Le graphique indique le nombre de pixels pour chacune des valeurs du canal sélectionné. L'axe vertical représente le nombre de pixels, compris entre zéro et le nombre de pixels le plus élevé du graphique. L'axe horizontal représente la valeur du canal sélectionné, comprise entre 0 et 255.

Lorsque vous effectuez des modifications, le graphique modifié s'affiche en rouge et le graphique d'origine en gris. Pour désactiver le graphique modifié, désélectionnez la case **Afficher le graphique des résultats**.

### Résolution

La commande Réglages à l'aide du graphique s'applique uniquement aux images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits).

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Infobulle



Lorsque vous placez le curseur sur le graphique, une infobulle affiche les informations suivantes :

- Entrée : valeur sur l'axe horizontal.
- Nombre : nombre de pixels ayant cette valeur.
- Pourcentage : pourcentage de pixels dans l'image ayant cette valeur.
- Sortie : valeur modifiée.

### Réglages rapides à l'aide du graphique

Pour corriger le contraste à l'aide des fonctions du graphique, utilisez les commandes Égaliser ou Étirer. Consultez la section « Utilisation du graphique pour corriger les problèmes de contraste », page 223.

### Zoom avant ou arrière

Pour agrandir la fenêtre du graphique, cliquez sur . Pour la réduire, cliquez sur . Pour rétablir la taille d'origine du graphique, cliquez sur 1:1.

Pour des informations détaillées sur le graphique, consultez les sections « Interprétation des valeurs du graphique », page 237 et « Directives pour l'analyse du graphique », page 237.

Dans la boîte de dialogue Réglages à l'aide du graphique, vous pouvez modifier la luminosité et les canaux chromatiques Rouge, Vert et Bleu. La fenêtre Graphique (choisissez **Affichage > Palettes > Graphique**) représente également les valeurs de la teinte, de la saturation et des niveaux de gris. Celles-ci ne peuvent cependant pas être modifiées à l'aide du graphique.

### Remarque

La boîte de dialogue Réglages à l'aide du graphique affiche un canal chromatique à la fois, contrairement à la fenêtre Graphique qui les affiche tous ensemble. Vous pouvez d'abord ouvrir la fenêtre Graphique (choisissez **Affichage > Palettes > Graphique**), puis activer la vérification automatique dans la boîte de dialogue Réglages à l'aide du graphique afin d'afficher les modifications effectuées dans la fenêtre Graphique.

### Pour utiliser la commande Réglages à l'aide du graphique :

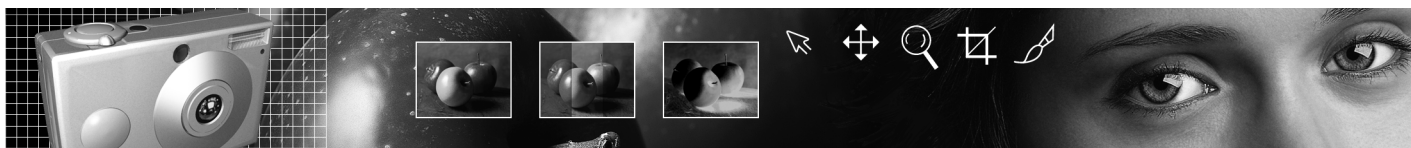
- 1 Pour limiter le réglage à une zone spécifique, sélectionnez-la dans l'image. Consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Pour ouvrir la boîte de dialogue Réglages à l'aide du graphique, choisissez **Réglage > Luminosité et contraste > Réglages à l'aide du graphique**.
- 3 Choisissez un canal pour l'option **Modifier** :  
**Luminance** : valeurs de luminosité de l'image. Si vous corrigez le contraste, réglez d'abord ce canal.  
**Couleur** : choisissez un canal chromatique dans la liste déroulante (**Rouge**, **Vert** ou **Bleu**).
- 4 Dans la liste déroulante **Options**, choisissez **Par défaut**. Les valeurs par défaut représentent l'image sans réglage.
- 5 Dans la partie gauche du graphique, recherchez un espace entre le bord gauche et le point de départ du graphique. La présence d'un espace indique que les pixels les plus sombres de l'image ne sont pas complètement noirs. Cliquez sur le curseur Faible (triangle noir) et faites-le glisser sur le point de départ du graphique. La case Faible du haut affiche la position faible (de 0 à 255). La case du bas affiche le pourcentage de pixels compris entre 0 et la valeur Faible. Ces pixels perdront leur contraste. En règle générale, maintenez le pourcentage en dessous de 0,1%.

- 6 Dans la partie droite du graphique, recherchez un espace entre le bord droit de la fenêtre et le point où le graphique tombe à zéro pixel. Si cet espace existe, cliquez sur le curseur Élevé (triangle blanc) et faites-le glisser sur ce point du graphique. Les pixels les plus clairs de l'image deviennent blancs. En règle générale, maintenez le pourcentage de la valeur Élevé (case du bas) en dessous de 0,1%.
- 7 Si l'image est trop sombre ou trop claire, réglez le gamma. Le gamma est une méthode de mesure standard de la modification du contraste d'une image. Si l'image est trop sombre, faites glisser le curseur du gamma (triangle gris) vers la droite pour augmenter le gamma (le nombre est mis à jour dans la case Gamma). Si l'image est trop claire, faites glisser le curseur du gamma vers la gauche pour le réduire.
- 8 Si le graphique comporte des pics sur les côtés gauche et droit et des courbes planes au centre, les tons moyens doivent être compressés. Les ombres et les hautes lumières doivent être développées afin de révéler les informations qu'elles contiennent. C'est très souvent le cas avec les photos prises au flash : lorsque le sujet est trop près de l'appareil photo, il est éclairé par une lumière vive, tandis que l'arrière-plan est très sombre. Pour compresser les tons moyens, cliquez sur le curseur **Tons moyens** et faites-le glisser vers le haut.
- 9 Si le graphique affiche un pic au centre et contient un faible nombre de pixels sur les côtés gauche et droit, développez les tons moyens en faisant glisser le curseur **Tons moyens** vers le bas.
- 10 Si vous effectuez des modifications en vue d'améliorer l'image, ignorez cette étape. Si vous créez des effets artistiques, utilisez les curseurs Sortie Max et Min à gauche du graphique pour effectuer davantage de réglages. Le curseur Max est le rond blanc dans le carré gris. Le curseur Min est le rond noir dans le carré gris. Pour assombrir les pixels blancs de l'image, cliquez sur le curseur Max et faites-le glisser vers le bas. Pour éclaircir les pixels noirs de l'image, cliquez sur le curseur Min et faites-le glisser vers le haut.

**Remarque :** même si vous faites glisser les curseurs sur l'axe vertical, les valeurs Max et Min affectent l'axe horizontal. Elles indiquent les valeurs maximale et minimale (entre 0 et 255) de l'image. Tous les pixels en dehors de ces valeurs sont convertis afin d'être compris entre la valeur maximale et minimale.

- 11 Pour régler un autre canal, choisissez-le dans la liste déroulante **Modifier** et répétez la procédure.
- 12 Cliquez sur **OK**.





## CHAPITRE 9

# Peinture

La peinture modifie les pixels des images. Le glissement d'un outil de peinture sur une image change les pixels situés sous le coup de pinceau. Ces outils offrent un nombre illimité d'options permettant d'être très créatif. Appliquez des coups de pinceau aux contours nets ou flous, de la couleur ou avec le style et la texture de votre choix, peignez avec une autre image comme source, retouchez les images afin de corriger les couleurs ou le contraste, remplacez les couleurs ou peignez en utilisant des tubes à images. Vous pouvez également effacer des pixels en les rendant transparents.

Tous les outils de peinture fonctionnent uniquement sur les calques raster. Les outils de peinture permettent d'obtenir des résultats optimaux sur les images en niveaux de gris et avec 16 millions de couleurs, mais peuvent également être appliqués sur des images présentant un nombre de couleurs différent, les résultats étant cependant plus limités.

Vous pouvez également sélectionner une partie de l'image, puis utiliser un outil de peinture pour ne modifier que les pixels de la sélection. Pour plus d'informations sur les méthodes de sélection, consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.

## Sommaire

Utilisation des outils Pinceau et Aérographe . . . . .	268
Création de pointes de pinceau . . . . .	270
Définition des options du pinceau et de la peinture . . . . .	272
Déformation d'images . . . . .	277
Effacement . . . . .	278
Clonage des zones d'une image . . . . .	282
Retouche d'images . . . . .	284

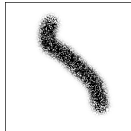
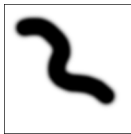
Remplissage de zones avec des couleurs, des dégradés, des motifs ou des textures . . . . .	286
Remplacement des couleurs . . . . .	288
Application de peinture à l'aide des tubes à images . . . . .	289

## Utilisation des outils Pinceau et Aérographe

### Peinture transparente

Si vous souhaitez utiliser un pinceau de couleur transparente, utilisez l'outil Gomme ou Gommage de l'arrière-plan. Ces outils effacent les pixels en les rendant transparents sur les calques raster. Pour plus d'informations, consultez la section « Effacement », page 254.

### Utilisation des outils Pinceau et Aérographe







### Options par défaut du pinceau

Pour rétablir les valeurs par défaut des options du pinceau, cliquez sur la liste déroulante **Options**, dans la palette Options, puis sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut**.

Les outils Pinceau et Aérographe fonctionnent de façon similaire. Ils appliquent tous les deux des coups de pinceau de couleur à une sélection ou une image et possèdent plusieurs options permettant de modifier l'application du pinceau.

L'outil Pinceau permet d'appliquer de la couleur comme le ferait le pinceau d'un artiste. Les bords des coups de pinceau peuvent être nets ou flous. L'outil Aérographe permet de simuler un aérographe ou une bombe aérosol. Le résultat obtenu dépend de la durée de l'application, c'est-à-dire que plus vous maintenez le pinceau sur une zone, plus le pinceau applique l'effet.

### Pour utiliser l'outil Pinceau ou Aérographe :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Pinceau**  ou **Aérographe** . Il est possible que l'un d'eux soit masqué par l'autre.
- 2 Choisissez la couleur, le style et la texture du premier plan et de l'arrière-plan. Consultez la section « Informations de base sur l'utilisation de la palette Styles et textures », page 100.
- 3 Dans la palette Options, choisissez la forme ronde  ou carrée . Pour des informations sur la création de vos propres pointes de pinceau, consultez la section « Création de pointes de pinceau », page 246.

**Remarque :** Pour créer des pointes de pinceau de forme rectangulaire, elliptique ou coudée, commencez par la forme ronde ou carrée et modifiez-la à l'aide des options Épaisseur et Rotation.

- 4 Spécifiez les options du pinceau, telles que la taille, l'opacité, la rigidité, l'épaisseur et la rotation. Consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248.



5 Pour l'outil Aérographe, sélectionnez le débit auquel le pinceau applique la peinture (de 0 à 50), dans la zone **Débit**. Si vous souhaitez appliquer une quantité de peinture constante, utilisez la valeur 0. Si vous souhaitez appliquer davantage de peinture lorsque vous faites glisser lentement la souris ou que vous laissez le pointeur au même emplacement pendant un certain temps, utilisez des valeurs plus élevées.

6 Pour l'outil Pinceau, définissez les options suivantes :

**Continu** Spécifie si la peinture s'accumule lorsque vous appliquez sur la même zone plusieurs coups de pinceau d'une opacité inférieure à 100%. Si cette option est sélectionnée, la peinture conserve une couleur constante et le passage répété du pinceau sur une zone n'a aucun effet. Dans le cas contraire (par défaut), chaque coup de pinceau sur une même zone applique une nouvelle couche de peinture et la couleur s'assombrit jusqu'à ce qu'elle atteigne 100% d'opacité. Pour annuler tous les coups de pinceau précédents, cliquez sur le bouton **Nouvelle application**. Seules les nouvelles applications du pinceau s'assombrissent lorsque vous peignez par-dessus.

**Aspect humide** Imite l'aspect humide de la peinture, avec une couleur douce à l'intérieur et un contour plus sombre. Pour observer l'effet, réduisez la valeur du paramètre Rigidité en partant de 100%.

7 Faites glisser le pointeur dans l'image pour appliquer la peinture en procédant de la manière suivante :

- Pour tous les outils de peinture, si vous souhaitez appliquer le style et la texture du premier plan, faites glisser l'outil en utilisant le bouton gauche de la souris.
- Pour tous les outils de peinture, si vous souhaitez appliquer le style et la texture de l'arrière-plan, faites glisser l'outil en utilisant le bouton droit de la souris.
- Pour tous les outils de peinture, si vous souhaitez peindre une ligne droite, cliquez une fois au niveau du point de départ, puis appuyez sur Maj et cliquez au niveau du point d'arrivée. Pour poursuivre la ligne droite, placez le pointeur sur le point suivant, appuyez sur Maj et cliquez.
- Pour l'outil Aérographe, si vous souhaitez accumuler une couleur dans une zone particulière, cliquez sur l'emplacement visé et maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le temps souhaité.

#### Annulation des coups de pinceau

Lorsque vous appliquez des coups de pinceau, la commande Annuler peut vous être très utile. Pour supprimer la dernière application, cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur les touches **Ctrl + Z**. Pour annuler plusieurs coups de pinceau, appuyez plusieurs fois sur les touches **Ctrl + Z** ou choisissez **Édition >**

#### Historique des opérations.

Si vous annulez un nombre de coups de pinceau trop important, cliquez sur le bouton Refaire ou appuyez sur **Ctrl + Alt + Z**.

## Création de pointes de pinceau

### Pointes de pinceau par rapport aux options de l'outil



Lorsque vous créez une pointe de pinceau, vous enregistrez toutes les options sélectionnées pour le pinceau, y compris les paramètres de la forme, du pas, de la densité, de l'épaisseur, de la taille et de la rotation. Vous pouvez également inclure les variations.


Les paramètres de la pointe du pinceau que vous enregistrez peuvent être appliqués à n'importe quel outil comportant une commande de pointe de pinceau dans la palette Options. Lorsque vous créez une option pour un outil, vous enregistrez tous les paramètres spécifiés pour un outil particulier, notamment tous les paramètres et les variations. L'option de l'outil est disponible uniquement lorsque vous sélectionnez l'outil correspondant.

Vous pouvez créer vos propres pointes de pinceau et les utiliser avec les outils de peinture. Sélectionnez un pinceau, modifiez ses options et ses variations, puis enregistrez la pointe de pinceau dans le dossier Pinceaux du dossier du programme Paint Shop Pro. Pour utiliser cette pointe de pinceau ultérieurement, il suffit de la sélectionner dans la liste déroulante Pointe de pinceau.

Vous pouvez également sélectionner un pinceau et le personnaliser en réglant la largeur et la hauteur sur des valeurs allant jusqu'à 500 x 500 pixels.



### Pour créer une pointe de pinceau :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez un outil de peinture, tel que Pinceau, Aérographe ou Remplacer les couleurs.
- 2 Modifiez les paramètres du pinceau dans les palettes Options et Variations du pinceau.
- 3 Dans la palette Options, cliquez sur la liste déroulante Pointe de pinceau . Les pointes de pinceau actuelles s'affichent.
- 4 Pour ouvrir la boîte de dialogue Création d'une pointe de pinceau, cliquez sur le bouton **Créer une pointe de pinceau**  ou choisissez **Fichier > Exporter > Pointe de pinceau**.


**Remarque :** Pour enregistrer la nouvelle pointe de pinceau dans un dossier différent du dossier Pinceaux par défaut, cliquez sur **Modifier les chemins** . Pour plus d'informations sur la modification de l'emplacement des fichiers, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.

- 5 Dans la zone **Nom**, tapez un nom pour la pointe de pinceau.
- 6 Renseignez les zones **Auteur**, **Copyright** et **Description**.
- 7 Pour enregistrer les paramètres de variation du pinceau avec la pointe du pinceau, sélectionnez l'option **Enregistrer la variation**.
- 8 Cliquez sur **OK**. Vous pouvez à présent utiliser la pointe de pinceau avec l'un des outils de peinture.

**Pour créer une pointe de pinceau à partir d'une sélection :**

- 1 Sélectionnez la zone à convertir en pinceau personnalisé.  
La sélection doit figurer sur un calque raster. Pour plus d'informations sur les méthodes de sélection, consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Dans la barre d'outils, choisissez un outil de peinture, tel que Pinceau, Aérographe ou Remplacer les couleurs.
- 3 Dans la palette Options, cliquez sur la liste déroulante Pointe de pinceau . Les pointes de pinceau actuelles s'affichent.
- 4 Cliquez sur le bouton **Créer une pointe de pinceau à partir d'une sélection**  ou choisissez **Fichier > Exporter > Pointe de pinceau**. Un aperçu du nouveau pinceau s'affiche dans la boîte de dialogue Création d'une pointe de pinceau.  
**Remarque :** Pour enregistrer la nouvelle pointe de pinceau dans un dossier différent du dossier Pinceaux par défaut, cliquez sur **Modifier les chemins**. Pour plus d'informations sur le changement de l'emplacement des fichiers, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.
- 5 Pour définir une valeur de pas par défaut, sélectionnez une valeur.
- 6 Dans la zone **Nom**, tapez un nom pour la pointe de pinceau.
- 7 Renseignez les zones **Auteur**, **Copyright** et **Description**.
- 8 Pour enregistrer les paramètres de variation du pinceau avec la pointe du pinceau, sélectionnez l'option **Enregistrer la variation**.
- 9 Cliquez sur **OK**. Vous pouvez à présent utiliser la pointe de pinceau avec l'un des outils de peinture.

**Pour supprimer un pinceau personnalisé :**

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez un outil de peinture, tel que Pinceau, Aérographe ou Remplacer les couleurs.
- 2 Dans la palette Options, cliquez sur la liste déroulante Pointe de pinceau. Les pointes de pinceau actuelles s'affichent.
- 3 Dans la liste des pointes de pinceau, sélectionnez celle que vous souhaitez supprimer, puis cliquez sur **Supprimer** .

**Importation de pointes de pinceau**

Pour importer des pointes de pinceau personnalisées, choisissez **Fichier > Importer > Pinceau personnalisé**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche. Sélectionnez l'emplacement de la pointe de pinceau personnalisée et cliquez sur OK pour l'importer.

## Définition des options du pinceau et de la peinture

Les options du pinceau et de la peinture permettent de créer des centaines de types d'applications de peinture. Modifiez les options jusqu'à obtention de l'effet souhaité.

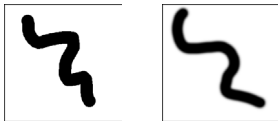
### Options de base du pinceau

Les options suivantes sont disponibles dans la palette Options des outils de peinture.

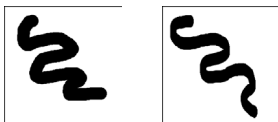
*Coups de pinceau avec des densités de 75% et de 25%*



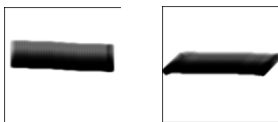
*Coups de pinceau avec des rigidités de 100% et de 50%*



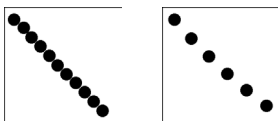
*Coups de pinceau avec des épaisseurs différentes*



*Coups de pinceau avec des rotations de 0 et de 45 degrés*



*Coups de pinceau avec des pas différents*



**Forme** Forme de la pointe du pinceau. Les paramètres standard pour les pointes sont Rond et Carré. Choisissez Rond pour appliquer des coups de pinceau aux bords arrondis et plus flous, ou Carré pour appliquer des coups de pinceau angulaires. Choisissez d'autres formes afin de créer des effets intéressants. Pour des informations sur la création de vos propres pointes de pinceau, consultez la section « Création de pointes de pinceau », page 246.

**Taille** Taille du pinceau, de 1 à 500 pixels. Si le pinceau est asymétrique (lorsque l'épaisseur est réglée sur 50%, par exemple), la taille correspond à la hauteur du pinceau.

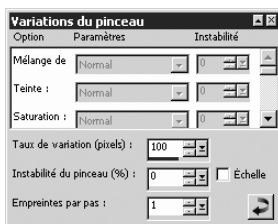
**Rigidité** Netteté des bords du pinceau. Plus le pinceau est rigide, plus les bords des coups de pinceau sont définis. À 100%, les bords des coups de pinceau sont très nets. Lorsque la rigidité diminue, les bords deviennent plus flous.

**Pas** Espace entre chaque application de peinture ou fréquence de l'impact du pinceau sur l'image lors d'une application. La valeur du pas est un pourcentage de la taille du pinceau. Lorsque le pas est réglé sur 100%, un pinceau de taille 30 applique de la peinture tous les 30 pixels et la pointe est très nette. Lorsque le pas est réglé sur 50%, chaque application commence à partir du milieu de l'application précédente. Lorsque le pas diminue, le pinceau applique plus de peinture, sa forme devient moins nette et son application devient plus régulier et plus dense.

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

L'*empreinte* d'un pinceau correspond à un clic de l'outil de peinture. Si, par exemple, vous cliquez une fois avec l'outil Pinceau réglé sur une forme ronde, l'empreinte correspond à un cercle. Ce même pinceau de forme ronde applique plusieurs empreintes lorsque vous faites glisser le pointeur, ce qui produit un coup de pinceau coloré.

Palette Variations du pinceau



**Densité** Quantité de peinture appliquée avec chaque coup de pinceau. À 100%, la peinture recouvre toute la surface. Lorsque la densité diminue, la quantité de peinture appliquée à chaque coup de pinceau diminue également. À 1%, seuls quelques pixels de peinture sont appliqués.

**Épaisseur** Largeur du pinceau par rapport à sa hauteur. La valeur est un pourcentage. À 100%, la largeur du pinceau est égale à sa hauteur. À 50%, la largeur du pinceau est égale à la moitié de sa hauteur.

**Rotation** Degrés de rotation de la pointe du pinceau, de 0 à 359.


**Opacité** Niveau de recouvrement de la surface de l'image par la peinture. À 100%, la peinture recouvre toute l'image. À 1%, elle est pratiquement transparente.

**Mélange** Méthode de mélange des pixels peints avec les pixels des calques sous-jacents. Les modes de mélange sont les mêmes que pour les calques. Pour plus d'informations, consultez la section « À propos des modes de mélange », page 326.

## Utilisation de la palette Variations du pinceau

Utilisez la palette Variations du pinceau afin de personnaliser les paramètres du pinceau dans la palette Options. Les paramètres de variation modifient les paramètres de la palette Options en appliquant les réglages des paramètres d'un outil particulier. Vous pouvez rendre les réglages aléatoires en augmentant le pourcentage de l'instabilité.

### Remarque

Pour rétablir les valeurs par défaut des options de variation du pinceau, cliquez sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut**  de la palette Variations du pinceau.

**Pour ouvrir la palette Variations du pinceau :**

Choisissez **Affichage > Palettes > Variations du pinceau** ou appuyez sur la touche **F11**.

**Pour utiliser la palette Variations du pinceau :**

- 1 Choisissez un pinceau ou une gomme dans la barre d'outils.
- 2 Configurez les options du pinceau dans la palette Options.
- 3 Dans la palette Variations du pinceau, définissez une variation pour chaque option disponible :
  - **Normal** Aucune variation n'est appliquée.
  - **Pression** Pression appliquée à partir du stylet d'une tablette.
  - **Altitude** Angle entre le stylet et la tablette.
  - **Azimut** Détermine l'angle de rotation de la pointe.
  - **Torsion** Angle de rotation autour du stylet (pour souris 4D uniquement).
  - **Stylet** S'applique à la roulette du stylet d'un aérographe.
  - **Roulette** Utilisée avec la roulette d'une souris 4D configurée sur le comportement défini par l'application.
  - **Direction** Angle entre les points consécutifs de la souris sur un chemin.
  - **Augmentation** Augmente l'empreinte du pinceau. Pour l'option Taille, la taille du pinceau passe de petite à grande.
  - **Augmentation répétitive** Augmente l'empreinte du pinceau de façon répétitive. Pour l'option Taille, la taille du pinceau passe de petite à grande.
  - **Diminution** Diminue l'empreinte du pinceau. Pour l'option Taille, la taille du pinceau passe de grande à petite.
  - **Fondu avec oscillation** Augmente et diminue l'empreinte du pinceau de façon répétitive. Pour l'option Taille, la taille du pinceau passe de petite à grande et de nouveau à petite.


**Remarque :** Les options marquées d'un astérisque dans la palette Variations sont réservées aux utilisateurs se servant d'une tablette contrôlée par pression. Les options disponibles dépendent du type de tablette utilisée.

- 4 Réglez l'**Instabilité (%)** de chaque option disponible. Plus la valeur est élevée, plus l'option est appliquée de façon aléatoire.
- 5 Pour le **Taux de variation (pixels)**, sélectionnez le nombre de pixels sur lesquels l'augmentation et la réduction sont appliquées. Les valeurs faibles produisent un effet plus rapide, alors que les valeurs élevées produisent un effet plus lent.
- 6 Pour l'**Instabilité du pinceau (%)**, sélectionnez un pourcentage afin de définir un emplacement aléatoire de l'empreinte du pinceau. Si vous souhaitez que l'instabilité varie en fonction de la taille du pinceau, sélectionnez la case **Échelle**.
- 7 Pour **Empreintes par pas**, indiquez le nombre d'empreintes appliquées pour chaque pas du pinceau.

## Options du pinceau

Pour enregistrer des effets de pinceau créatifs, utilisez les Options de l'outil. Choisissez parmi les nombreuses options artistiques et créez, enregistrez et partagez des effets personnalisés.

Les Options du pinceau fonctionnent comme celles des autres outils.

Pour rétablir les valeurs par défaut des options du pinceau, cliquez sur la liste déroulante Options, dans la palette Options, puis sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut** .

Pour plus d'informations sur les options, consultez la section « Utilisation et création d'options », page 454.


## Enregistrement et partage des options du pinceau

Une fois que vous avez créé une option pour un pinceau, vous pouvez l'enregistrer dans le dossier Pinceaux du dossier du programme Paint Shop Pro. Vous pouvez ensuite partager les options de votre pinceau avec d'autres utilisateurs en leur envoyant le fichier des pinceaux. Si le pinceau utilise une forme personnalisée, vous devez partager le fichier des pinceaux ainsi que le fichier des formes personnalisées pour ce pinceau.

### Pointes de pinceau et options de l'outil

Lorsque vous créez une pointe de pinceau, vous enregistrez toutes les options sélectionnées pour le pinceau, notamment les paramètres de la forme, du pas, de la densité, de l'épaisseur, de la taille et de la rotation du pinceau. Vous pouvez également inclure les paramètres de variation. Les paramètres de la pointe du pinceau que vous enregistrez peuvent être appliqués à n'importe quel outil comportant une commande de pointe de pinceau dans la palette Options. Lorsque vous créez une option pour un outil, vous enregistrez toutes les options paramétrées pour cet outil, y compris les variations. L'option de l'outil est disponible uniquement lorsque vous sélectionnez l'outil correspondant.

### Pour enregistrer les paramètres de la pointe du pinceau en tant qu'option :

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement de l'option, cliquez sur la flèche vers le bas du bouton **Options**, puis sur le bouton **Enregistrer l'option** .

- 2 Tapez un nom pour l'option.

**Remarque** : vous ne pouvez pas utiliser les noms Par défaut et Dernières options utilisées.

- 3 Pour entrer des informations supplémentaires sur l'option, cliquez sur le bouton **Options**, puis entrez les informations dans les zones **Auteur**, **Copyright** et **Description**.

L'ensemble des données enregistrées pour cette option est présenté dans le pavé **L'option comprend**. Si vous considérez que certains éléments sont inutiles, cliquez sur l'icône Enregistrer (qui est alors marquée par un X rouge) pour ne pas les inclure dans l'option.

- 4 Cliquez sur **OK**.

### Pour partager les options de la pointe du pinceau :

- 1 Recherchez le dossier des pinceaux dans le répertoire du programme Paint Shop Pro.

- 2 Fournissez les fichiers de pinceaux (dotés de l'extension .PspBrush) à la personne avec laquelle vous souhaitez partager l'option du pinceau. Cette personne doit les placer dans le dossier Pinceaux du dossier du programme Paint Shop Pro.

**Remarque** : Si vous partagez une option d'un pinceau personnalisé (pinceau créé à partir de sélections), vous devez alors sélectionner le fichier PspBrush et le fichier du script Jasc PSP associé.




## Déformation d'images

*Avant et après application de l'outil Pinceau déformant*



### Options par défaut du pinceau


Pour rétablir les valeurs par défaut des options du pinceau, cliquez sur la liste déroulante Options, dans la palette Options, puis choisissez **Rétablir les valeurs par défaut** .


### Comment fonctionne une déformation qui dépend du temps ?


Plus vous maintenez le pinceau sur une zone, plus la déformation est prononcée.


Les pinceaux déformants permettent de déformer les pixels de l'image. Vous pouvez vriller certaines zones d'une image, contracter ou étirer certaines parties et créer de nombreux effets remarquables.


### Pour utiliser le pinceau déformant :


- 1 Dans la barre d'outils, choisissez le **Pinceau déformant** . Il est possible qu'il soit masqué par l'outil Pinceau ou Aérographe.
- 2 Spécifiez les options du pinceau, telles que la forme, la taille et la rigidité. Consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248.
- 3 Pour la valeur **Intensité**, tapez un pourcentage (de 0 à 100) spécifiant l'intensité de la déformation. 100% correspond à l'intensité maximale et 1% à l'intensité minimale.
- 4 Sous **Modes Déformation**, choisissez le type de déformation :


**Tirer**  Tire les pixels dans la direction du coup de pinceau (comme une traînée de peinture) en fonction du temps d'application.


**Agrandir**  Éloigne les pixels du centre du pinceau en fonction du temps d'application.


**Contracter**  Tire les pixels vers le centre du pinceau en fonction du temps d'application.

**Torsion droite**  Fait pivoter les pixels autour du centre du pinceau dans le sens horaire, en fonction du temps d'application.

**Torsion gauche**  Fait pivoter les pixels autour du centre du pinceau dans le sens anti-horaire, en fonction du temps d'application.

**Bruit**  Provoque des mouvements aléatoires des pixels sous le pinceau, en fonction du temps d'application.

**Défroisser**  Supprime les déformations non appliquées, sans tenir compte du temps d'application.

**Annulation de la déformation**  Supprime les déformations non appliquées, en fonction du temps d'application.

### Autre façon de déformer des images

Vous pouvez également utiliser l'outil Grille déformante. Consultez la section « Déformation des images », page 175.

- 5 Sélectionnez un Bord, une Qualité brouillon et la qualité de l'Application finale. Consultez la section « Déformation des images », page 175.
- 6 Effectuez l'une des opérations suivantes, ou les deux, pour déformer l'image :
  - Cliquez dans l'image et faites glisser.
  - Pour les modes qui dépendent du temps, placez le pointeur à un emplacement et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour répéter l'effet sur la zone visée.
- 7 Pour annulation la déformation d'une zone, choisissez l'option **Défroisser** ou **Annulation de la déformation**, sous **Modes Déformation**, puis cliquez sur la zone concernée. Continuez de cliquer ou maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que l'emplacement d'origine des pixels soit rétabli.

## Effacement

*Avant et après application de l'outil Gomme*



Utilisez l'outil Gomme pour effacer les zones d'un calque et les rendre transparentes ou leur appliquer la couleur d'arrière-plan. Utilisez l'outil Gommage de l'arrière-plan pour rendre des zones sélectionnées transparentes (en sélectionnant les options permettant de déterminer les pixels à effacer).

### Utilisation de l'outil Gomme

Lorsque vous utilisez l'outil Gomme sur un calque raster, tous les pixels sur lesquels vous le faites passer deviennent transparents. Sur l'arrière-plan (qui n'accepte pas la transparence), l'outil Gomme s'utilise comme un pinceau : tous les pixels sur lesquels vous le faites passer adoptent la couleur d'arrière-plan ou de premier plan, ou le style et la texture en cours.

### Différence entre annulation et effacement


Quand annuler des coups de pinceau et quand utiliser la gomme sur une image ?

Annulez des coups de pinceau si vous avez fait une erreur avec un pinceau. L'annulation d'un coup de pinceau rétablit le détail d'image qu'il recouvrait.

Effacez la peinture afin de rendre certains pixels transparents (ou de leur appliquer une couleur si l'arrière-plan est sélectionné).

Utilisez l'outil Gomme pour créer un effet, par exemple l'apparition d'un calque sous un autre calque. L'effacement ne rétablit pas le détail de l'image recouvert par le coup de pinceau.

### Pour utiliser l'outil Gomme :


- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Gomme** . Il est possible qu'il soit masqué par l'outil Gommage de l'arrière-plan.
- 2 Dans la palette Options, choisissez, entre autres, une pointe de pinceau, une taille et une opacité (consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248). Pour le paramètre d'opacité, la valeur 100 % efface les pixels en les rendant totalement transparents et les valeurs plus faibles les rendent partiellement transparents.
- 3 Faites glisser le pointeur dans l'image pour effectuer un effacement :
  - Pour effacer des pixels, faites glisser le pointeur en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
  - Pour rétablir des pixels effacés, faites glisser le pointeur en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé.
  - Pour effacer sur une ligne droite, cliquez une fois sur le point de départ, puis appuyez sur **Maj** et cliquez sur le point d'arrivée. Pour prolonger la ligne droite, placez le pointeur sur le point suivant, appuyez sur **Maj** et cliquez.

**Remarque :** Si vous effectuez un effacement sur l'arrière-plan, les coups de gomme font apparaître la couleur d'arrière-plan lorsque vous utilisez le bouton gauche de la souris, et la couleur de premier plan lorsque vous utilisez le bouton droit. Pour rendre les pixels transparents, transformez l'arrière-plan en calque normal.

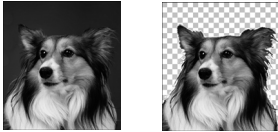
## Utilisation de l'outil Gommage de l'arrière-plan

Utilisez l'outil Gommage de l'arrière-plan pour effacer des pixels de façon sélective. Dans la photo d'une chaîne de montagnes, par exemple, vous pouvez effacer le ciel.

### Pour utiliser l'outil Gommage de l'arrière-plan :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Gommage de l'arrière-plan** . Il est possible qu'il soit masqué par l'outil Gomme.
- 2 Dans la palette Options, choisissez, entre autres une pointe de pinceau, une taille, une opacité et une rigidité. (Consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248.) Pour le paramètre d'opacité, la valeur 100 % efface les pixels en les rendant totalement transparents et les valeurs plus faibles les rendent partiellement transparents.

Avant et après application de l'outil Gommage de l'arrière-plan



### Conseil pour l'échantillonnage

Pour l'option Échantillonnage, choisissez le paramètre Première couleur pour effacer les couleurs similaires, en évitant d'effacer les zones que vous souhaitez conserver. Vous pouvez continuer de cliquer et de faire glisser le pinceau (c'est-à-dire, recommencer les coups de gomme) pour effacer des zones semblables.

Si la zone que vous souhaitez effacer présente n'est pas homogène, essayez d'utiliser le paramètre Continu et choisissez une valeur de pas très faible (voire aussi faible que 1) pour obtenir un échantillonnage fréquent de cette zone pendant l'effacement.

3 Choisissez parmi les options supplémentaires suivantes :

- **Tolérance** Degré de correspondance qui doit exister entre les pixels sélectionnés et le pixel de référence pour que l'effacement ait lieu. Cette valeur est comprise entre 0 et 200. Plus la valeur est faible, plus les pixels doivent se rapprocher de la couleur du pixel de référence pour être effacés. Plus elle est élevée, plus le nombre de pixels effacés augmente. Cette option n'est pas disponible si la case **Tolérance automatique** est sélectionnée.

- **Échantillonnage** Permet à l'outil de déterminer les pixels à effacer :

**Première couleur** Prélève un échantillon au centre du pinceau, à l'emplacement sur lequel vous cliquez en premier, et efface tous les pixels correspondants pendant la durée du coup de pinceau.

**Continu** Prélève un échantillon au centre du pinceau, à chaque pas, et efface tous les pixels correspondants.

**Fond** Efface tous les pixels qui correspondent à la couleur actuelle de l'arrière-plan dans la palette Styles et textures, sans prélever d'échantillon dans l'image.

**Premier plan** Efface tous les pixels qui correspondent à la couleur actuelle du premier plan dans la palette Styles et textures, sans prélever d'échantillon dans l'image.

- **Limites** Définit si les pixels effacés doivent être adjacents :

**Non contigu** Efface tous les pixels sur lesquels vous faites passer l'outil et qui correspondent aux pixels de référence, même s'ils ne sont pas adjacents. Utilisez ce mode sur les images dans lesquels l'arrière-plan est visible à travers des trous dans l'image.

**Contigu** Efface uniquement les pixels adjacents qui correspondent aux pixels de référence. Utilisez ce mode lorsque la couleur des pixels de l'arrière-plan est proche de celle des lignes de l'objet que vous souhaitez isoler.

**Trouver les lignes** Limite l'effacement par pinceau en fonction des informations sur les lignes.

#### Tolérance automatique ou manuelle ?

Essayez d'abord en sélectionnant l'option Tolérance automatique. Commencez à effacer.

Si l'effacement est trop important ou insuffisant, désélectionnez l'option Tolérance automatique. La zone Tolérance affiche la tolérance déterminée automatiquement. Si l'effacement était trop important, réduisez la tolérance. Si l'effacement était insuffisant, augmentez la tolérance.

Vous pouvez également réduire le pas et augmenter la taille du pinceau. Pour déterminer la tolérance automatique, l'outil Gommage de l'arrière-plan prélève des échantillons sur une plus grande zone et plus fréquemment.

- **Tolérance automatique** Sélectionnez cette option pour que l'outil détermine la tolérance en se basant sur les pixels situés sur la trajectoire de l'outil Gommage de l'arrière-plan ; la tolérance peut varier de façon continue lors du passage de l'outil sur différentes parties du calque. Désélectionnez cette option pour que l'outil utilise le paramètre Tolérance que vous avez choisi.
  - **Échantillon fusionné** Sélectionnez cette option pour prélever des échantillons de données sur tous les calques fusionnés ; seuls les pixels du calque actif sont effacés. Désélectionnez l'option pour prélever des échantillons de données sur le calque actif uniquement.
  - **Ignorer la luminosité** Sélectionnez cette option si les couleurs de l'objet que vous souhaitez isoler sont fortement saturées alors que l'arrière-plan ne l'est pas, ou vice versa.
- 4 Si l'image comporte plusieurs calques, dans la palette **Calques**, cliquez sur le calque qui possède un objet que vous souhaitez isoler en effaçant l'arrière-plan.
- Remarque :** L'outil Gommage de l'arrière-plan ne peut pas être appliqué à l'arrière-plan, car ce dernier n'accepte pas la transparence. Si vous appliquez l'outil à l'arrière-plan, le programme vous invite à le transformer en calque normal.
- 5 Faites glisser le pointeur sur le calque, le long des lignes du sujet afin d'effacer la zone d'arrière-plan comme suit :
- Pour effacer des pixels, faites glisser le pointeur en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
  - Pour effacer sur une ligne droite, cliquez une fois sur le point de départ, puis appuyez sur **Maj** et cliquez sur le point d'arrivée. Pour prolonger la ligne droite, placez le pointeur sur le point suivant, appuyez sur **Maj** et cliquez.
  - Pour rétablir les pixels effacés, faites glisser le pointeur en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé.

## Clonage des zones d'une image

Image d'origine et image après clonage




### Pourquoi ne se passe-t-il rien lors de l'application du pinceau de clonage ?

Si rien ne se passe lorsque vous appliquez l'outil Pinceau de clonage, assurez-vous d'avoir sélectionné une zone source comportant des données. Si le calque sélectionné ne comporte aucune donnée au point source, mais qu'un autre calque en contient à cet endroit, il est possible qu'une zone source semble avoir été sélectionnée.

Dans la palette Calques, cliquez sur le nom d'un calque raster avant de définir la zone source. Assurez-vous également que le calque ne comporte pas de sélection ou, s'il en comporte une, cliquez dans cette sélection avec le bouton droit de la souris.

Le Pinceau de clonage est un outil puissant et amusant, permettant de modifier les images en utilisant des zones d'une image comme source de peinture. Vous pouvez supprimer des éléments de l'image en les recouvrant par une autre partie de l'image à l'aide du pinceau. La source de peinture peut provenir du même calque, d'un autre calque de l'image, d'une image fusionnée ou d'un calque d'une autre image.

### Pour utiliser le pinceau de clonage :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Pinceau de clonage** .
- 2 Dans la palette Options, choisissez, entre autres, une pointe de pinceau, une taille et une opacité. Consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248.
- 3 Sélectionnez la case **Mode aligné** pour que le point de la zone source sur lequel vous cliquez avec le Pinceau de clonage reste le point de départ du clonage dans la zone cible, chaque fois que vous arrêtez et recommencez l'application de l'outil. Continuez de cliquer dans la zone cible et de faire glisser le pinceau pour poursuivre la reproduction de l'image source.  
Désélectionnez l'option pour que les mêmes données soient copiées avec chaque coup de pinceau.
- 4 Sélectionnez l'option **Échantillon fusionné** pour cloner des données provenant de tous les calques fusionnés. Désélectionnez l'option pour cloner des données du calque actif uniquement.
- 5 Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'image source, ou maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez au centre de la zone source.
- 6 Cliquez sur l'image que vous souhaitez modifier et faites glisser le pointeur pour peindre la zone clonée.

## Retouche d'images

Avant et après application du pinceau de gaufrage



Avant et après application du pinceau éclaircissant



Avant et après application du pinceau de maculage



Avant et après application du pinceau d'adoucissement



Vous pouvez retoucher des images avec les pinceaux de retouche de Paint Shop Pro. Chaque coup de pinceau apporte des modifications. Certains pinceaux de retouche simulent des effets photographiques, tandis que d'autres modifient les pixels en fonction de leurs valeurs de luminosité, saturation, teinte ou couleur. Certains pinceaux de retouche créent des effets semblables à ceux des commandes de correction des couleurs de Paint Shop Pro. Le tableau suivant décrit les divers pinceaux de retouche.

Pinceau	Effet
Éclaircir	Éclaircit l'image et fait ressortir les détails situés dans les zones d'ombre. Cet outil simule la technique photographique traditionnelle, qui consiste à supprimer une partie de la lumière lors du tirage des photos afin de produire des zones plus claires. L'outil Éclaircir applique un effet contraire à celui de l'outil Assombrir.
Assombrir	Assombrir les zones trop claires de l'image.
Maculer	Étale la couleur et les détails de l'image du point de départ et recueille de nouveaux détails et de nouvelles couleurs sur son chemin. L'effet obtenu ressemble à un maculage de la peinture.
Tirer	Étale la couleur et les détails d'image du point de départ, sans recueillir de nouvelles couleurs ou de nouveaux détails sur son chemin.
Adoucir	Adoucit les contours et réduit le contraste.
Netteté	Accentue les contours et les zones de contraste.
Gaufrage	Fait ressortir le premier plan en supprimant des couleurs et en soulignant les contours en noir.
Éclaircir davantage/ Assombrir davantage	L'éclaircissement augmente la luminosité, l'assombrissement la diminue. Utilisez ce pinceau pour modifier les valeurs RVB ou la Luminosité des pixels.

Pinceau	Effet
Saturation +/-	Augmente ou réduit la saturation (modifie les valeurs TSL des pixels).
Teinte +/-	Augmente ou réduit la teinte (modifie les valeurs TSL des pixels).
Remplacer par la cible	<p>Modifie les pixels en fonction d'une caractéristique de la couleur de premier plan actuelle (dans la palette Styles et textures) : couleur, teinte, saturation ou luminosité.</p> <p>Si vous choisissez la couleur comme cible, l'outil applique la couleur de premier plan sans modifier la luminance.</p> <p>Si vous choisissez la teinte, la saturation ou la luminosité comme cible, il applique la valeur de teinte, de saturation ou de luminosité de la couleur de premier plan sans modifier les autres valeurs.</p>












#### Appliquez le pinceau uniquement à l'emplacement souhaité

Pour limiter l'effet du pinceau à une zone spécifique, commencez par sélectionner la zone en question.

#### Utilisation des boutons de la souris

Lors de l'utilisation des outils de retouche, vous pouvez retoucher une image à l'aide du bouton gauche de la souris et appliquer la retouche contraire à l'aide du bouton droit.

#### Pour utiliser un pinceau de retouche :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez un pinceau de retouche : Éclaircir , Assombrir , Maculer , Tirer , Adoucir , Netteté , Gaufrage , Éclaircir davantage/Assombrir davantage , Saturation , Teinte  ou Remplacer par la cible .
- 2 Dans la palette Options, choisissez, entre autres, une pointe de pinceau, une taille et une opacité. Consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248.
- 3 Selon l'outil utilisé, sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Permuter les boutons de la souris** Sélectionnez cette option pour inverser les fonctions des boutons gauche (+) et droit (-) de la souris.
  - Échantillon fusionné** (Maculer, Tirer, Adoucir, Netteté, Gaufrage) Sélectionnez cette option pour retoucher les données de tous les calques fusionnés. Désélectionnez cette option pour retoucher les données du calque actif uniquement.
  - Mode** (Éclaircir davantage/Assombrir davantage) Choisissez les valeurs à éclaircir ou assombrir : RVB ou Luminosité.



**Mode** (Remplacer par la cible) Choisissez la caractéristique de la couleur de premier plan ciblée : Couleur (valeurs RVB ; la luminance n'est pas modifiée), Teinte, Luminosité ou Saturation.

**Limite** Choisissez l'option à limiter pour les outils Éclaircir et Assombrir : Aucune, Ombres, Tons moyens ou Hautes lumières.

- 4 Faites glisser le pinceau sur l'image pour effectuer la retouche. Si le pinceau possède deux fonctions (Teinte +/-, par exemple), faites glisser le pinceau en appuyant sur le bouton gauche pour appliquer la première fonction et sur le bouton droit pour appliquer la deuxième.

## Remplissage de zones avec des couleurs, des dégradés, des motifs ou des textures


### Définition des pixels contigus

Contigu est synonyme de proche ou adjacent. Les pixels contigus forment des chaînes de pixels correspondant à certains critères, partant du pixel sur lequel vous cliquez (pixel de référence).

Lorsque l'outil Pot de peinture rencontre un pixel qui ne répond pas au critère de correspondance, il brise la chaîne. Même si un pixel est séparé d'un pixel similaire par un seul pixel, il est non contigu.

Utilisez l'outil Pot de peinture pour remplir une sélection ou un calque avec la couleur, le style et la texture de premier plan ou d'arrière-plan. Vous pouvez remplir tous les pixels ou uniquement ceux qui correspondent aux critères spécifiés. Lorsque vous cliquez dans l'image, l'outil Pot de peinture recherche tous les pixels contigus (adjacents) correspondant au pixel de référence et les remplit.

### Pour utiliser l'outil Pot de peinture :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Pot de peinture** .
- 2 Choisissez la couleur, le style et la texture de premier plan ou d'arrière-plan, qui serviront au remplissage. Consultez la section « Informations de base sur l'utilisation de la palette Styles et textures », page 100.

### Différence entre le Pot de peinture et l'outil Remplacer la couleur

L'outil Pot de peinture permettant de remplir des pixels correspondant à certains critères (tels que les valeurs RVB), l'effet obtenu est comparable à celui de l'outil Remplacer la couleur. Vous observerez cependant les différences suivantes :

- L'outil Pot de peinture remplit les pixels correspondant à certains critères et contigus au pixel de référence. L'outil Remplacer la couleur change les pixels qui se trouvent sous le coup du pinceau ou sur la totalité du calque.
- L'outil Remplacer la couleur change les couleurs en fonction de leurs valeurs RVB. L'outil Pot de peinture change les pixels en fonction des valeurs RVB, de la teinte, de la luminosité ou de l'opacité.

### 3 Dans la palette Options, sélectionnez les options de **Correspondance**.

**Correspondance** Détermine le choix et le remplissage des pixels correspondant au pixel de référence :

**Aucune** Aucun critère de correspondance n'est défini et tous les pixels sont remplis.

**RVB** Les pixels contigus qui correspondent aux valeurs du rouge, du vert et du bleu sont remplis.

**Couleur** Les pixels contigus qui correspondent aux valeurs de la teinte et de la saturation sont remplis.

**Teinte** Les pixels contigus qui correspondent à la valeur de la teinte sont remplis.

**Luminosité** Les pixels contigus qui correspondent à la valeur de la luminosité sont remplis.

**Zones opaques** Tous les pixels opaques (non transparents) sont remplis.

**Opacité** Les pixels contigus qui correspondent à la valeur de l'opacité sont remplis.

**Tolérance** Contrôle la précision de la correspondance entre les pixels sélectionnés et le pixel de référence. Cette valeur est comprise entre 0 et 200. Plus la valeur est faible, plus les pixels doivent se rapprocher de la couleur du pixel de référence. Plus elle est élevée, plus le nombre de pixels remplis augmente.

**Échantillon fusionné** Sélectionnez cette option pour choisir les pixels à remplir sur tous les calques fusionnés. Désélectionnez cette option pour choisir les pixels à remplir sur le calque actif uniquement.

**Appliquez l'outil  
uniquement à  
l'emplacement souhaité**

Pour limiter les effets de l'outil à une zone particulière, commencez par sélectionner la zone en question.

**4 Sélectionnez les options **Mode de mélange** :**

**Mode de mélange** Contrôle la façon dont les pixels remplis sont mélangés avec les pixels des calques sous-jacents. Les modes de mélange sont les mêmes que pour les calques. Pour plus d'informations, consultez la section « À propos des modes de mélange », page 326.

**Opacité** Opacité utilisée pour le remplissage. Si l'opacité est de 100 %, la peinture couvre tout. Si elle est de 1 %, la peinture est presque transparente.

**5 Placez le pointeur sur la zone de la sélection ou de l'image que vous souhaitez remplir, puis effectuez l'une des opérations suivantes :**


- Pour effectuer un remplissage avec le style et la texture de premier plan, cliquez avec le bouton gauche de la souris.
- Pour effectuer un remplissage avec le style et la texture d'arrière-plan, cliquez avec le bouton droit de la souris.

Si la correspondance est réglée sur Aucune, tous les pixels du calque actif sont remplis. Pour tous les autres paramètres de correspondance, l'outil Pot de peinture remplit les pixels correspondant aux critères et adjacents au pixel de référence.

## Remplacement des couleurs

Utilisez l'outil Remplacer la couleur pour remplacer une couleur dans une sélection ou un calque par une autre couleur. Vous pouvez utiliser un pinceau pour remplacer uniquement les pixels sur lesquels vous le faites passer, ou remplacer tous les pixels d'une certaine couleur dans une sélection ou un calque. Vous pouvez définir une valeur de tolérance pour que l'outil Remplacer la couleur change les couleurs similaires, mais non identiques, à la couleur spécifiée.

**Pour utiliser l'outil Remplacer la couleur :**

- 1** Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Remplacer la couleur** . Il est possible que cet outil soit masqué par l'outil Pipette.
- 2** Choisissez la couleur à remplacer comme couleur de premier plan ou d'arrière-plan. Consultez la section « Informations de base sur l'utilisation de la palette Styles et textures », page 100 ou « Sélection des couleurs à partir d'une image ou du bureau », page 107.

**Appliquez l'outil  
uniquement à  
l'emplacement souhaité**

Pour limiter les effets de l'outil à une zone particulière, commencez par sélectionner la zone en question.

### Aucun effet ne semble s'appliquer lorsque vous utilisez l'outil Remplacer la couleur

Assurez-vous que vous avez sélectionné une couleur de premier plan ou d'arrière-plan qui se trouve dans l'image. Si aucun pixel ne correspond à cette couleur, aucune couleur n'est remplacée.

Pour choisir une couleur de premier plan ou d'arrière-plan directement dans l'image, consultez la section « Sélection des couleurs à partir d'une image ou du bureau », page 107.

- 3 Choisissez la couleur à substituer comme autre couleur (de premier plan ou d'arrière-plan).
- 4 Pour remplacer des couleurs à l'aide de coups de pinceau (plutôt que toutes les couleurs du calque), choisissez, entre autres, une pointe de pinceau, une taille et une opacité dans la palette Options. Consultez la section « Définition des options du pinceau et de la peinture », page 248.
- 5 Dans la case **Tolérance**, spécifiez une valeur définissant le degré de correspondance entre les pixels sélectionnés et le pixel de référence. Cette valeur est comprise entre 0 et 200. Plus la valeur est faible, plus les pixels doivent se rapprocher de la couleur du pixel de référence. Plus elle est élevée, plus le nombre de pixels remplacés augmente.
- 6 Placez le pointeur sur la zone de la sélection ou du calque contenant la couleur que vous souhaitez remplacer, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour remplacer toutes les occurrences d'une couleur, cliquez deux fois.
  - Pour effectuer le remplacement à l'aide du pinceau, faites glisser le pointeur sur l'image.

Pour les deux options, utilisez le bouton gauche de la souris pour remplacer la couleur d'arrière-plan par la couleur de premier plan et le bouton droit pour remplacer la couleur de premier plan par la couleur d'arrière-plan.

## Application de peinture à l'aide des tubes à images

Deux exemples de tubes à images



Utilisez l'outil Tube à images pour peindre toute une gamme d'objets sans devoir les dessiner. Vous pouvez ajouter des papillons et des insectes à une scène de pique-nique, remplir un aquarium de poissons ou entourer une image de houx. Utilisez l'un des tubes à images fournis avec Paint Shop Pro ou créez les vôtres.

Les tubes à images sont des fichiers au format .PspTube. Chaque fichier est composé d'une série d'images organisées en lignes et en colonnes, appelées cellules. Les tubes à images peuvent contenir un nombre indéfini de cellules. Lorsque vous les utilisez pour peindre, Paint Shop Pro peint une image du tube après l'autre. De nombreux tubes créent des images discrètes (telles que des panneaux de signalisation), alors que d'autres créent un effet d'image continue (telle que du papier crêpe).

### Raster uniquement

L'outil Tube à images permet de peindre des objets raster sur des calques raster. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur les calques vectoriels.

Pour faciliter la modification des éléments des tubes à images, vous pouvez les peindre sur un calque distinct.

### Modification des valeurs par défaut des tubes à images


Pour modifier les valeurs par défaut d'un tube à images, telles que le mode de placement, la taille du pas et le mode de sélection, cliquez sur l'icône Paramètres de la palette Options. Vous pouvez également changer le nombre de cellules dans le tube.

Après avoir modifié les valeurs, sélectionnez l'option **Enregistrer comme valeur par défaut** et cliquez sur **OK**.

### Remarque

Pour utiliser les tubes à images de la version 8 de Paint Shop Pro dans la version 7, copiez ces tubes avec l'extension .PspTube dans le répertoire des tubes à images de la version 7, puis renommez les fichiers avec l'extension .TUB.

### Pour peindre avec un tube à images :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Tube à images** .
- 2 Dans la palette Options, cliquez sur la liste des tubes à images et sélectionnez-en un dans la fenêtre qui s'affiche.

**Remarque :** La plupart des aperçus de tubes à images affichent une seule image, plutôt que l'ensemble des images du tube. Pour afficher toutes les images, peignez avec le tube ou ouvrez le fichier .PspTube dans le Visualiseur.

- 3 Si nécessaire, réglez les options suivantes :

**Échelle** Pourcentage utilisé pour la réduction (10 à 250 %) ou l'agrandissement de chaque image du tube et la mise à l'échelle du pas.

**Pas** Distance en pixels (de 1 à 500) séparant les images sortant du tube (centre à centre).

**Mode de placement** Méthode de placement des images : **Continu** permet un espacement régulier utilisant la taille du pas et **Aléatoire** permet un espacement irrégulier entre 1 pixel la taille du pas.

**Mode de sélection** Méthode employée par Paint Shop Pro pour sélectionner les images à peindre dans les cellules du tube à images : **Aléatoire** permet de sélectionner les images au hasard ; **Incrémentiel** permet de sélectionner les images une par une, de la cellule supérieure gauche à la cellule inférieure droite ; **Angulaire** permet de sélectionner les images en fonction de la direction dans laquelle vous faites glisser le pointeur ; **Pression** permet de sélectionner les images en fonction de la pression appliquée sur la tablette contrôlée par pression ; **Vitesse** permet de sélectionner les images en fonction de la vitesse à laquelle vous faites glisser le pointeur.

- 4 Pour peindre une copie d'une image du tube à images, cliquez une fois dessus. Pour en peindre plusieurs copies, faites glisser l'image.

### Résolution et calques

Cet outil fonctionne uniquement sur les calques raster en niveaux de gris et avec 16 millions de couleurs. Pour convertir un calque vectoriel en calque raster, choisissez **Calques > Convertir en calque raster**. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Peindre avec une image

Pour utiliser la totalité d'une image comme pinceau, exportez l'image comme tube à images. Utilisez l'agencement de cellules une colonne - une ligne. L'image doit contenir un calque raster autre qu'un arrière-plan. Pour convertir l'arrière-plan en calque, choisissez **Calques > Transformer en calque**.

Choisissez ensuite l'outil Tube à images et sélectionnez le tube que vous avez créé.

## Création de tubes à images

Pour créer vos propres tubes à images, créez une grille de cellules, puis insérez une image dans chaque cellule. Vous pouvez insérer des images de toutes tailles, mais les tubes contenant de grandes images nécessitent davantage de mémoire.

### Pour créer un tube à images :

- 1 Choisissez **Affichage > Modifier les propriétés de la grille, des repères et du champ d'attraction**, cliquez sur l'onglet **Grille**, définissez les grilles horizontales et verticales actuelles, puis cliquez sur **OK**.

La position des grilles correspond à la valeur en pixels de la largeur et de la hauteur des cellules. Les images ne doivent pas dépasser cette taille.

- 2 Choisissez **Fichier > Nouveau** pour ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle image.

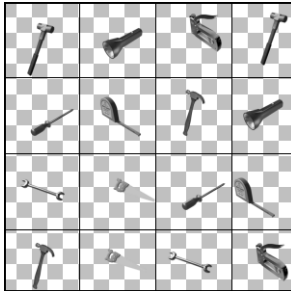
- 3 Réglez les options suivantes :

**Dimensions de l'image** Définissez une largeur et une hauteur (en pixel) en choisissant des multiples des valeurs d'espacement horizontal et vertical des lignes de la grille. La largeur et la hauteur de l'image déterminent le nombre total de cellules dans l'image. Si, par exemple, l'espacement des lignes de la grille est de 100 pixels, créez une image d'une largeur de 400 pixels et d'une hauteur de 300 pixels pour obtenir 12 cellules (quatre colonnes et trois lignes).

**Caractéristiques de l'image** Choisissez **Arrière-plan raster** comme type de calque et sélectionnez l'option **Transparent**.

- 4 Cliquez sur **OK**.
- 5 Si la grille n'est pas visible, choisissez **Affichage > Grille**.

### Remplissage des cellules d'un tube à images



### Je veux plus de tubes à images

De nombreux sites Web proposent des tubes à images gratuits. Ouvrez la page [Jasc.com](http://Jasc.com), puis cliquez sur Free Downloads. Vous pouvez également effectuer une recherche avec les termes « tubes à images gratuits » sur le Web.

- 6 Créez une image dans chaque case de la grille. Ces cases correspondent aux cellules du tube à images.

**Remarque :** Pour changer la taille des cellules, modifiez la taille de la grille, puis utilisez la commande Taille du support pour modifier la taille du support.

- 7 Choisissez **Fichier > Exporter > Tube à images** pour ouvrir la boîte de dialogue Exportation d'un tube à images.

- 8 Réglez les options suivantes :

**Agencement des cellules** Spécifiez le nombre de colonnes et de lignes.

**Options de placement** Choisissez les options par défaut pour ce tube à images. Vous pourrez les modifier lors de l'utilisation du tube. Pour plus d'informations, consultez les descriptions de la section page 265.

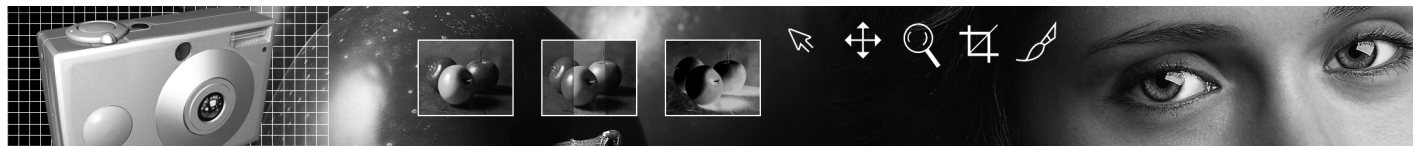
**Nom du tube** Entrez le nom de fichier du tube. L'extension .PspTube est automatiquement ajoutée au nom du fichier.

**Remarque :** Les fichiers de tubes à images sont stockés par défaut dans le sous-dossier Tubes à images du dossier du programme Paint Shop Pro. Pour plus d'informations sur le changement de l'emplacement de ce fichier, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.

- 9 Cliquez sur **OK**. Le tube à images est enregistré.
- 10 Refermez le fichier de l'image. Pour le modifier ultérieurement, enregistrez-le au format .PspImage, ou sous un autre format.







## CHAPITRE 10

# Dessin et modification d'objets

Utilisez les outils de dessin de Paint Shop Pro afin de créer des objets de différents styles. Vous pouvez dessiner à votre gré, des lignes ou formes simples, ainsi que des illustrations complexes.

## Sommaire

À propos des objets .....	294
Dessin d'objets .....	295
Création de formes .....	301
Création de styles de lignes personnalisés .....	302
Modification des propriétés des objets vectoriels .....	305
Alignement et agencement des objets vectoriels .....	307
Redimensionnement et modification de la forme des objets vectoriels .....	311
Modification des chemins et des contours .....	314
Ajout et fermeture de contours .....	315
Modification de nœuds .....	321

## À propos des objets

Toute figure créée à l'aide de l'outil Stylo ou Forme est un objet. Utilisez l'outil Forme afin de créer des formes standard (cercles, carrés et étoiles) ou créez des formes personnalisées à l'aide de l'outil Stylo. Ces deux outils permettent de créer des objets raster ou vectoriels.

### Remarque

L'outil Texte permet également de créer des objets vectoriels. Pour plus d'informations, consultez la section « À propos du texte vectoriel, flottant et des sélections de texte », page 361.

### Pour en savoir plus sur les objets raster et vectoriels

Pour des informations générales sur les données raster et vectorielles, consultez la section « À propos des graphismes raster et vectoriels », page 38.

## Objets raster

Lorsque vous utilisez l'outil Formes ou Stylo pour dessiner des objets raster, vous peignez réellement sur un calque raster. Même si la création d'un objet raster est identique à celle d'un objet vectoriel, la forme finale n'est pas un objet vectoriel. Une fois la forme terminée, elle se transforme en pixels sur le calque. Vous pouvez modifier les pixels uniquement avec des outils d'édition raster.

### Remarque

Vous pouvez dessiner des objets raster uniquement sur des calques raster. Si vous essayez de dessiner un objet raster sur un calque vectoriel, Paint Shop Pro crée un calque raster pour l'objet.

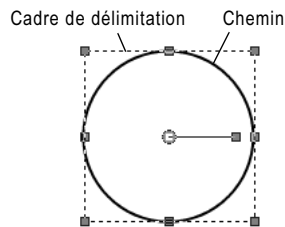
## Objets vectoriels

Lorsque vous utilisez l'outil Formes ou Stylo pour dessiner des objets vectoriels, vous créez des objets que vous pourrez modifier ultérieurement. Les propriétés d'un objet vectoriel (couleur des contours, couleur de remplissage, taille, emplacement, etc.) peuvent être facilement modifiées autant de fois que vous le souhaitez. Vous pouvez également modifier les chemins, les contours, les segments de lignes et les nœuds qui constituent les objets vectoriels.

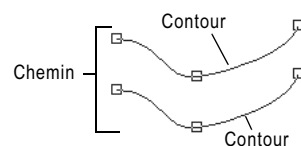
### Remarque

Vous pouvez dessiner des objets vectoriels uniquement sur des calques vectoriels. Si vous essayez de dessiner un objet vectoriel sur un calque raster, Paint Shop Pro crée un calque vectoriel pour l'objet.

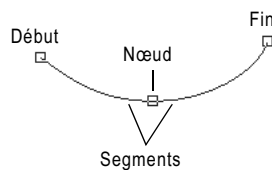
Objet fermé sélectionné à l'aide de l'outil Sélectionner des objets



Objet ouvert sélectionné à l'aide de l'outil Stylo



Contour sélectionné à l'aide de l'outil Stylo



## Anatomie d'un objet vectoriel

**Objet** : toute figure créée à l'aide de l'outil Stylo ou Forme est un objet. Chaque objet est représenté par son cadre de délimitation. Vous pouvez contrôler les propriétés d'un objet, telles que le style de ligne et la couleur de remplissage. Chaque objet contient un chemin constitué de contours et de nœuds.

**Chemin** : un objet contient un chemin. Le chemin correspond à tous les contours de l'objet. Les propriétés du chemin sont contrôlées par les propriétés de l'objet. La direction d'un chemin s'étend de son point de départ à son point de fin. Certains chemins sont fermés, lorsque le point de départ constitue également le point de fin.

**Contour** : un chemin contient au moins un contour. Un contour contient au moins un segment. La direction d'un contour s'étend de son point de départ à son point de fin. Un contour peut être ouvert ou fermé. Les contours d'un chemin peuvent ne pas être connectés. Certaines propriétés d'un contour sont contrôlées par les propriétés de son objet (style de ligne, couleur de remplissage et anticrénelage, par exemple). La forme d'un contour est contrôlée par le type et l'emplacement de ses nœuds.



**Nœud** : un contour contient au moins deux nœuds. Un nœud correspond à un point du contour définissant la forme du contour en ce point. Pour des instructions sur l'édition de nœuds, consultez la section « Modification de nœuds », page 296.

**Segment** : ligne droite ou incurvée entre deux nœuds.

## Dessin d'objets

L'outil Dessin permet de dessiner des lignes simples, des lignes à main levée, des courbes de Bézier et des lignes point à point comme objets raster sur des calques raster, ou des objets vectoriels sur des calques vectoriels. Lorsque vous utilisez l'outil Dessin en mode vectoriel, vous pouvez créer des objets, puis les déplacer, les déformer et les modifier sans affecter le reste de l'image.

**Pour sélectionner un outil de dessin :**


Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil Stylo  ou Formes .

## Définition des options de lignes

Avant de commencer à dessiner un objet, définissez les options de lignes. Ces options contrôlent l'affichage des lignes de l'objet. Vous pouvez également modifier les options de lignes d'objets vectoriels existants.

Les options suivantes s'affichent dans la palette Options des outils Stylo et Forme.

### Remarque

Pour afficher toutes les options, cliquez sur le bouton affichant les autres options , situé à l'extrémité de la palette Options.

**Style de ligne** : définit le style de ligne, tel que continu ou en pointillé. Pour créer vos propres styles de lignes, consultez la section « Création de styles de lignes personnalisés », page 278.

**Largeur** : définit la largeur de la ligne, entre 0,5 et 255 pixels.

**Remarque** : pour dessiner des formes sans lignes, sélectionnez une couleur transparente pour le premier plan dans la palette Styles et textures.

**Liaison** : définit le type des angles du chemin.

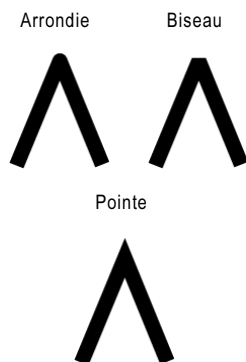
- **Pointe** : crée des angles pointus lorsque la largeur de l'angle est inférieure à la valeur de la limite, et des angles biseautés lorsque la largeur excède cette limite.
- **Arrondi** : crée des angles arrondis.
- **Biseau** : crée des angles aplatis.

**Limite** : cette option est disponible uniquement lorsque vous sélectionnez Pointe dans le pavé Liaison. La valeur choisie détermine si l'angle est pointu ou biseauté (aplatis). Les valeurs élevées créent des angles plus pointus. Les valeurs faibles créent des angles plus aplatis.

**Anticrénelage** : sélectionnez cette option afin d'appliquer un anticrénelage permettant de corriger les irrégularités des bords lignes en adoucissant la transition des couleurs entre les pixels des bords et les pixels de l'arrière-plan.

**Précision de la courbe** (outil Stylo uniquement) : distance en pixels entre les nœuds d'une ligne tracée à main levée. Les valeurs élevées créent des lignes plus douces et moins précises. Les valeurs faibles créent des lignes plus segmentées et plus précises.

Types de liaisons d'angle

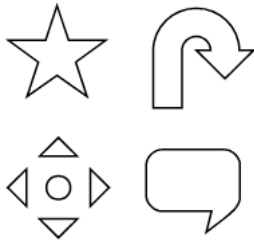


**Conserver le style** (outil Forme uniquement) : sélectionnez cette option afin d'utiliser les paramètres des lignes et du remplissage de la forme. Désélectionnez-la pour utiliser le style et la texture du premier plan et de l'arrière-plan actuels pour les lignes et le remplissage.


## Dessin de formes

Pour dessiner des objets (rectangles, ellipses, étoiles, etc.), utilisez l'outil Forme. Pour créer des formes personnalisées, consultez la section « Création de formes », page 276.

Exemples de formes



Pour dessiner une forme :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque sur lequel vous souhaitez dessiner.
- 2 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Forme** .

**Remarque** : Choisissez la couleur, le style et la texture des lignes (premier plan) et du remplissage (arrière-plan). Pour dessiner des formes sans lignes ou sans remplissage, rendez la couleur transparente. Pour des instructions sur la définition des couleurs, consultez la section « Palette Styles et textures », page 98.

**Remarque** : les paramètres des couleurs sont ignorés si vous sélectionnez l'option Conserver le style, dans la palette Options.

- 3 Dans la palette **Options**, cliquez sur la liste des formes et choisissez une forme dans la fenêtre qui s'affiche.
- 4 Pour dessiner un objet raster ou vectoriel :

**Création vectorielle** : sélectionnez cette option afin de dessiner un objet vectoriel. Désélectionnez-la pour dessiner un objet raster.

- 5 Choisissez d'autres options de lignes. Pour plus d'informations, consultez la section « Dessin d'objets », page 271.

Pour afficher plusieurs formes à la fois :

Dans la liste déroulante **Affichage**, choisissez **Petites icônes**.

### Astuces pour dessiner une forme

Pour placer le centre de la forme à l'endroit où vous cliquez, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'image et faites glisser le curseur.

Pour que la hauteur et la largeur de la forme restent proportionnelles, maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur la forme et faites-la glisser.

- 6 Pour dessiner la forme, cliquez sur l'image et faites glisser le curseur. Lorsque la taille de la forme vous convient, relâchez le bouton de la souris. La forme finale s'affiche sur l'image.

Les objets raster sont intégrés au calque raster actuel.

Un objet vectoriel s'affiche sur le support et dans la palette Calques comme un objet dans le calque actuel. Chaque forme vectorielle que vous dessinez est un objet vectoriel distinct.




## Dessin de lignes et de formes personnalisées

Paint Shop Pro vous propose trois façons différentes de dessiner des lignes et de créer des formes personnalisées. Vous pouvez dessiner des lignes droites, incurvées et à main levée.

Alors que chaque forme vectorielle prédéfinie est dessinée comme un objet distinct, l'outil Stylo permet de créer plusieurs contours dans un seul objet.

Si vous dessinez trois segments de ligne distincts sans cliquer sur le bouton Nouvelle forme entre chaque segment, les trois contours formeront un seul objet.

### Pour dessiner une ligne ou une forme :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette **Options**, cliquez sur **Mode Dessin** .
- 3 Dans la palette **Options**, cliquez sur **Nouvelle forme**  ou appuyez sur les touches **Ctrl + N**.
- 4 Choisissez la couleur, le style et la texture des lignes (premier plan) et du remplissage (arrière-plan). Pour dessiner des formes sans lignes ou sans remplissage, rendez la couleur transparente. Pour des instructions sur la définition des couleurs, consultez la section « Palette Styles et textures », page 98.
- 5 Choisissez les options de lignes. Pour plus d'informations, consultez la section « Dessin d'objets », page 271.
- 6 Dans la palette **Options**, sélectionnez le **Type de segment** à dessiner. Pour plus d'informations, consultez la section « Pour dessiner en utilisant des lignes droites : », page 275.

### Changez de style de segment pendant que vous dessinez

Dans la palette **Options**, cliquez sur le bouton **Segments**, **Point à point** ou **Lasso** afin de choisir la méthode de création du nœud suivant.

### Astuce du bouton Nouvelle forme

Si vous cliquez par erreur sur le bouton **Nouvelle forme**, cliquez une nouvelle fois dessus pour reprendre votre dessin.

Forme dessinée à l'aide de l'option **Segments**



7 Choisissez les paramètres de l'outil Stylo :


**Contigu** : sélectionnez cette option pour relier chaque nœud que vous dessinez afin de ne former qu'un seul contour. Désélectionnez-la pour dessiner des segments discontinus (plusieurs contours).

**Remarque** : le paramètre Contigu s'applique uniquement aux styles Lasso et Segments.



**Création vectorielle** : sélectionnez cette option afin de créer un objet vectoriel. Désélectionnez-la pour créer un objet raster.

**Simple** : désélectionnez cette option pour afficher les commandes vectorielles en dessinant des objets raster.


8 Cliquez pour dessiner les nœuds :

- Lorsque vous avez dessiné trois nœuds, Paint Shop Pro remplit l'espace entre ces nœuds avec la couleur d'arrière-plan actuelle.
- Pour fermer le chemin d'une forme, cliquez sur **Fermer le chemin** . L'outil Stylo ajoute automatiquement une ligne afin de relier le point de fin au point de départ.

9 Une fois l'objet terminé, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour ajouter un nouveau contour dans le même objet, cliquez sur **Nouveau Contour**  et continuez le dessin.
- Pour dessiner un autre objet, cliquez sur **Nouvelle forme**  et commencez à dessiner.
- Choisissez un autre outil.

### Pour dessiner en utilisant des lignes droites :


- 1 Dans la palette **Options** de l'outil Stylo, choisissez **Segments** .
- 2 Cliquez et faites glisser le curseur à partir du point de départ de la ligne jusqu'à l'emplacement du nœud suivant. Relâchez le bouton de la souris.
- 3 Pour prolonger la ligne : cliquez à nouveau, faites glisser le curseur et relâchez le bouton de la souris.

**Remarque** : pour dessiner des lignes à angles déterminés (incrémentés de 45 degrés), maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le curseur.

Forme dessinée à l'aide de l'option Point à point




#### Pour dessiner en utilisant des lignes incurvées et droites :

- 1 Dans la palette **Options** de l'outil Stylo, choisissez **Point à point** .
- 2 Cliquez sur le point de départ et faites glisser le curseur. Lorsque la direction de la ligne vous convient, relâchez le bouton de la souris.
- 3 Pour le nœud suivant :
  - Pour créer une ligne droite, cliquez sur l'endroit où vous souhaitez placer le nœud suivant.
  - Pour créer une ligne incurvée, cliquez et faites glisser le curseur. Lorsque la forme de la courbe vous convient, relâchez le bouton de la souris.
- 4 Ajoutez des nœuds supplémentaires, en cliquant pour dessiner des segments droits ou en cliquant et en faisant glisser le curseur pour tracer des segments incurvés.

Forme dessinée à main levée à l'aide de l'option Lasso



#### Pour dessiner à l'aide de lignes libres :

- 1 Dans la palette **Options** de l'outil Stylo, choisissez **Lasso** .
- 2 Cliquez et faites glisser le curseur en suivant le chemin à adopter par la ligne. Relâchez le bouton de la souris. Paint Shop Pro crée un contour correspondant au tracé. Pour définir la précision de la ligne par rapport au tracé du curseur, consultez la section « Dessin d'objets », page 271.


## Création de formes

Vous pouvez enregistrer n'importe quel objet vectoriel (lignes, formes ou texte) comme forme, puis l'utiliser avec l'outil Forme.

Les formes prédéfinies sont stockées dans des fichiers appelés bibliothèques de formes, qui contiennent un ou plusieurs objets vectoriels. Les bibliothèques de formes par défaut de Paint Shop Pro sont situées dans le dossier Formes du dossier du programme Paint Shop Pro. Les formes personnalisées sont enregistrées par défaut dans le dossier Formes du dossier Mes fichiers PSP8, dans le dossier Mes documents. Pour enregistrer les formes dans un autre dossier, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.



**Pour créer une forme :**

- 1 Créez une image avec les objets vectoriels que vous souhaitez enregistrer comme objets prédéfinis.
- 2 Attribuez un nom unique à chaque objet afin de pouvoir les identifier plus facilement. Vous ne pouvez pas exporter plusieurs objets portant le même nom. Pour attribuer un nom aux objets, consultez la section « Modification des propriétés des objets vectoriels », page 281.
- 3 Pour sélectionner un ou plusieurs objets à enregistrer comme forme, utilisez l'outil **Sélectionner des objets** . Pour exporter tous les objets, assurez-vous qu'aucun d'entre eux n'est sélectionné.
- 4 Pour ouvrir la boîte de dialogue d'exportation de la bibliothèque de formes :
  - Choisissez **Fichier > Exporter > Forme**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Exporter > Forme** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- 5 Tapez le nom du fichier de la bibliothèque et cliquez sur **OK**.  
Le fichier de la bibliothèque (extension .PspShape) enregistre dans le dossier Formes par défaut. Voir la section « Modification des emplacements de fichiers », page 473.

**Pour modifier une bibliothèque :**

- 1 Choisissez **Fichier > Ouvrir** pour ouvrir le fichier de la bibliothèque dans Paint Shop Pro.
- 2 Modifiez, ajoutez ou supprimez des objets du fichier.
- 3 Enregistrez et fermez le fichier de la bibliothèque.  
**Remarque :** pour utiliser les objets modifiés, vous devrez redémarrer Paint Shop Pro.

**Pour supprimer une bibliothèque :**

- Supprimez le fichier de la bibliothèque du dossier Formes.

## Création de styles de lignes personnalisés


Vous pouvez modifier les styles de lignes par défaut ou créer vos propres styles. Les styles enregistrés s'affichent dans la liste déroulante de la fenêtre Style de ligne, dans la palette Options des outils Stylo, Formes et Texte.

### Pour créer et enregistrer un style de ligne personnalisé :

- 1 Choisissez l'outil Stylo, Formes ou Texte.
- 2 Dans la palette Options, cliquez sur la liste déroulante de la fenêtre **Style de ligne**.
 

**Remarque** : si vous souhaitez copier un style de ligne existant pour créer un nouveau style, ou si vous souhaitez modifier ou supprimer un style de ligne, sélectionnez-le dans la liste déroulante de la fenêtre Style de ligne.
- 3 Cliquez sur le bouton **Personnaliser** afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Styles de lignes**.
- 4 Dans le pavé **Lignes personnalisées**, choisissez les paramètres des extrémités des segments de lignes. Pour plus de détails, consultez la section « Styles des extrémités », page 279.
- 5 Dans le pavé **Style**, choisissez la longueur des traits et des espaces. Pour plus de détails, consultez la section « Style des traits du segment », page 279.
- 6 Lorsque vous avez terminé, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Si vous créez un nouveau style de ligne, cliquez sur **Enregistrer comme nouveau style**. Tapez un nom unique dans le champ Nom du style personnalisé. Cliquez sur **OK**.
  - Si vous modifiez un style de ligne existant, cliquez sur **Enregistrer**.
  - Pour refermer la boîte de dialogue sans enregistrer les modifications, cliquez sur **Annuler**.

### Remarque

Pour rétablir le style de ligne affiché lors de l'ouverture de la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton **Réinitialiser** .

## Styles des extrémités

Le pavé **Lignes personnalisées** de la boîte de dialogue Styles de lignes contrôle le style des extrémités de chaque segment du style de ligne. Les paramètres sont les suivants :

**Début** : dans la liste déroulante, choisissez le style du premier segment de la ligne.

**Taille** : cliquez sur ce bouton afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Taille de l'extrémité** et régler la taille de l'extrémité. Pour égaliser la hauteur et la largeur, sélectionnez l'option **Lier les axes**.

**Fin** : dans la liste déroulante, choisissez le style du dernier segment de la ligne.

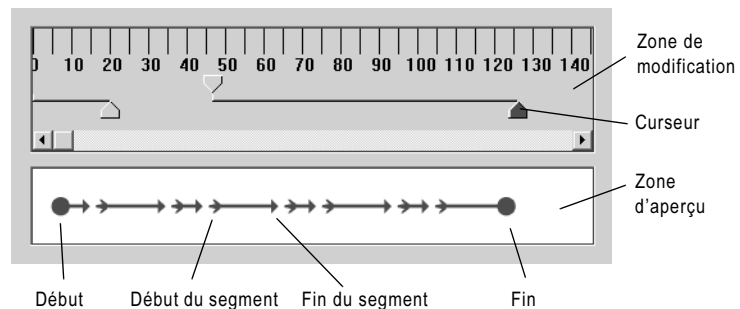
**Extrémités différentes pour les segments** : sélectionnez cette option afin de créer des extrémités distinctes pour tous les segments (traits) du corps de la ligne. Désélectionnez-la pour utiliser les paramètres Début et Fin pour chaque trait.

**Début du segment** : dans la liste déroulante, choisissez le style du début de chaque trait.

**Fin du segment** : dans la liste déroulante, choisissez le style de fin de chaque trait.

## Style des traits du segment

Le pavé **Style** de la boîte de dialogue Styles de lignes contrôle la longueur des traits et des espaces du style de ligne.




La *zone d'aperçu*, située en bas de la boîte de dialogue Styles de lignes, affiche les modifications apportées à la ligne. La *zone de modification* comporte une règle (en pixels) afin de vous aider à dimensionner les traits et les espaces. Chaque trait ou espace peut être sélectionné et réglé à l'aide de son *curseur*.


Les paramètres de Style sont les suivants :

**Ajouter** : ajoute des traits ou des espaces. Définissez la longueur des traits ou des espaces à l'aide de la commande de modification numérique ou en cliquant sur les curseurs et en les faisant glisser.

**Supprimer** : supprime le trait ou l'espace sélectionné. Sélectionnez un trait ou un espace en cliquant sur son curseur dans la zone de modification.

**Effacer** : supprime tous les traits et les espaces.

**Boutons de zoom**  : cliquez sur ces boutons afin d'effectuer un zoom avant ou arrière sur la zone de modification.

**Annuler**  : cliquez sur ce bouton afin d'annuler les modifications précédentes effectuées dans le pavé Style.

## Modification des propriétés des objets vectoriels

### Sélection d'objets vectoriels

Utilisez l'outil Sélectionner des objets pour sélectionner des objets vectoriels. Appuyez sur la touche

**Maj** afin de sélectionner plusieurs objets vectoriels. Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection d'objets vectoriels », page 190.

Dessiner des lignes et des formes comme objets vectoriels permet de les modifier ultérieurement.

### Remarque

Toutes les commandes du menu Objets figurent dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur les objets, les contours ou les nœuds.

### Pour supprimer un objet vectoriel :

- 1 Sélectionnez l'objet vectoriel à supprimer.

**Remarque** : pour supprimer un objet d'un groupe, cliquez sur son nom dans la palette Calques.

- 2 Appuyez sur la touche **Supprimer** ou choisissez **Édition > Effacer**.

### Pour modifier la couleur, le style et la texture des objets vectoriels :

- 1 Sélectionnez les objets vectoriels que vous souhaitez modifier.
- 2 Dans la palette Styles et textures, choisissez une nouvelle couleur ou un nouveau style et une nouvelle texture de premier et d'arrière-plan. La couleur d'arrière-plan contrôle la couleur de remplissage de l'objet. La couleur de premier plan contrôle la couleur des lignes de l'objet. Pour plus d'informations, consultez la section « Palette Styles et textures », page 98.

## Modification des propriétés des objets vectoriels

Les propriétés vectorielles comprennent les informations de base sur les objets vectoriels, telles que l'épaisseur de ligne, le style de ligne et l'anticrénelage. Vous pouvez également modifier le nom de l'objet (affiché dans la palette Calques) et décider de l'afficher ou de le masquer.


### Astuce pour la modification d'un objet

Vous pouvez également modifier les propriétés d'un objet vectoriel en sélectionnant l'objet et en choisissant l'outil Stylo. La modification des paramètres dans la palette Options modifie l'objet sélectionné.

### Modifiez le nom des objets à partir de la palette Calques

Dans la palette Calques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom de l'objet et choisissez **Renommer** dans le menu contextuel qui s'affiche.

### Pour modifier les propriétés vectorielles :

- 1 Sélectionnez les objets vectoriels que vous souhaitez modifier.
- 2 Cliquez sur **Propriétés** , dans la palette Options, ou choisissez **Objets > Propriétés** afin d'ouvrir la boîte de dialogue des propriétés.
 

**Remarque :** vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue en cliquant deux fois sur le nom de l'objet dans la palette Calques.
- 3 Choisissez les options de lignes (épaisseur du trait, liaison, pointe, style de ligne et anticrénelage). Pour plus d'informations, consultez la section « Dessin d'objets », page 271.
- 4 Choisissez les paramètres du trait (ligne) et du remplissage :
 

**Trait :** désélectionnez cette option afin de ne choisir aucune ligne. Sélectionnez-la pour tracer des lignes et choisissez une couleur dans la case.

**Remplissage :** désélectionnez cette option afin de ne choisir aucun remplissage. Sélectionnez-la pour choisir une couleur de remplissage dans la case.
- 5 Dans le champ **Nom**, modifiez le nom de l'objet qui s'affiche dans la palette Calques. Si vous avez sélectionné plusieurs objets, vous devez modifier leur nom en utilisant la palette Calques.
- 6 Pour rendre les objets sélectionnés visibles ou invisibles, désélectionnez ou sélectionnez l'option **Visible**. (Vous pouvez également cliquer sur le bouton Activer/désactiver la visibilité dans la palette Calques.) Les objets invisibles sont souvent utilisés comme tracé pour du texte.
- 7 Cliquez sur **OK**.

## Alignement et agencement des objets vectoriels

Vous pouvez aligner et agencer les objets vectoriels de plusieurs façons : alignez leurs bords, répartissez-les uniformément, centrez-les sur le support de l'image et réorganisez-les (de haut en bas) sur un calque.

### Remarque

Toutes les commandes du menu Objets figurent dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur les objets, les contours ou les nœuds.

### Pour déplacer un objet vectoriel :

- 1 Sélectionnez les objets que vous souhaitez déplacer.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Cliquez à l'intérieur du cadre de délimitation et faites glisser l'objet ou les objets vers un nouvel emplacement.
  - Pour déplacer un pixel à la fois, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** et sur la touche fléchée **Haut**, **Bas**, **Gauche** ou **Droite**.
  - Pour déplacer 10 pixels à la fois, appuyez sur la touche **Ctrl + Maj** et sur la touche fléchée **Haut**, **Bas**, **Gauche** ou **Droite**.

### Copie et collage d'objets vectoriels

Coupez, copiez et collez des objets vectoriels comme n'importe quelles autres données. Sélectionnez l'objet, puis, dans le menu **Édition**, sélectionnez **Couper** ou **Copier**.

Pour coller des objets vectoriels dans le même calque, choisissez **Édition > Coller > Comme nouvelle sélection vectorielle**. Pour coller des objets vectoriels comme nouveau calque, choisissez **Édition > Coller > Comme nouveau calque**. Pour coller des objets vectoriels sous forme de nouvelle image, choisissez **Édition > Coller > Comme nouvelle image**.

### Groupement et dissociation d'objets vectoriels

Pour appliquer les mêmes modifications à plusieurs objets, organisez-les en groupe. Lorsque des objets sont groupés, vous pouvez les déplacer, les redimensionner, modifier leur forme et changer leurs lignes, leurs styles et leurs textures en une seule fois. Vous pouvez également regrouper plusieurs groupes d'objets vectoriels.

Lorsque vous groupez des objets provenant de plusieurs calques, Paint Shop Pro les déplace tous automatiquement vers le calque du premier objet sélectionné.

Chaque groupe possède son intitulé dans la palette Calques et tous les objets qu'il contient sont affichés comme composants. Cliquez sur le signe plus situé devant le nom du groupe, afin d'en afficher les composants.

### Modification d'un objet dans un groupe

Lorsque vous avez un groupe d'objets, la plupart des commandes de Paint Shop Pro s'appliquent à l'ensemble du groupe. Cependant, il existe plusieurs façons de modifier un seul objet du groupe. Cliquez d'abord sur le nom de l'objet dans la palette Calques (le nom s'affiche en gras), puis :



- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom de l'objet et choisissez une commande dans le menu contextuel qui s'affiche.
- Déplacez l'objet à l'aide des touches fléchées.

### Remarque

Même si un objet appartient à un groupe, vous pouvez le sélectionner dans la palette Calques et le modifier individuellement.

Vous pouvez regrouper des objets de deux façons : en utilisant l'outil Sélectionner des objets ou la palette Calques.

### Pour grouper des objets vectoriels à l'aide de l'outil Sélectionner des objets :


- 1 Utilisez l'outil **Sélectionner des objets**  afin de sélectionner les objets que vous souhaitez insérer dans le groupe.
- 2 Dans la palette Options, cliquez sur **Grouper**  ou choisissez **Objets > Grouper**.

### Pour grouper des objets à l'aide de la palette Calques :

- 1 Dans la palette **Calques**, cliquez sur le nom du premier objet que vous souhaitez insérer dans le groupe.
- 2 Appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur chaque objet que vous souhaitez ajouter au groupe.
- 3 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom d'un objet et choisissez **Grouper** dans le menu contextuel qui s'affiche.

**Remarque :** lorsque vous groupez des objets provenant de plusieurs calques, Paint Shop Pro les déplace tous vers le calque du premier objet sélectionné.

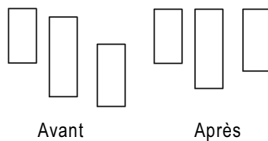
### Pour dissocier les objets d'un groupe :

- 1 Sélectionnez le groupe.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Objets > Dissocier**.
  - Dans la palette Options de l'outil **Sélectionner des objets**, cliquez sur le bouton **Dissocier** .
  - Dans la palette Calques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du groupe et choisissez **Dissocier** dans le menu contextuel qui s'affiche.

### Pour supprimer un seul objet d'un groupe :

Dans la **palette Calques**, faites glisser l'objet du groupe vers un autre groupe ou calque.


Aligner en haut



## Alignement d'objets vectoriels

Vous pouvez aligner des objets les uns par rapport aux autres. Vous pouvez, par exemple, aligner leurs bords supérieurs.

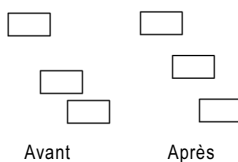
Pour aligner des objets vectoriels :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Sélectionnez le premier objet vectoriel. Tous les autres objets sélectionnés s'aligneront sur cet objet.
- 3 Appuyez sur la touche **Maj** et sélectionnez chaque objet supplémentaire que vous souhaitez aligner.
- 4 Dans la palette Options, cliquez sur l'un des boutons **Alignement des objets** :

**Haut** , **Bas** , **Gauche** , **Droite** , **Centre vertical**  ou **Centre horizontal** .

**Remarque** : vous pouvez également choisir **Objets > Aligner** et sélectionner une commande.


Répartition verticale des bords supérieurs



## Répartition d'objets vectoriels

Vous pouvez répartir uniformément des objets vectoriels, les uns par rapport aux autres. Vous pouvez, par exemple, répartir trois objets de façon à ce que leurs bords supérieurs soient uniformément espacés. Pour répartir des objets par rapport au support, consultez la section « Positionnement des objets vectoriels sur le support », page 285.

Pour répartir des objets uniformément :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Sélectionnez un objet. Appuyez sur la touche **Maj** et sélectionnez les autres objets.

**Remarque** : pour répartir des objets les uns par rapport aux autres, vous devez en sélectionner au moins trois.









### Autre méthode de répartition

Lorsque les objets sont sélectionnés, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'un d'entre eux. Dans le menu contextuel, sélectionnez une méthode de répartition dans **Répartir**.





3 Choisissez parmi les options suivantes :

- Pour répartir des objets les uns par rapport aux autres : Dans la palette Options, cliquez sur l'un des boutons **Répartition des objets** :

**Verticalement - bords supérieurs** , **Verticalement - centres** , **Verticalement - bords inférieurs** , **Horizontalement - bords droits** , **Horizontalement - centres**  ou **Horizontalement - bords gauches** .




## Positionnement des objets vectoriels sur le support

Pour aligner des objets vectoriels sur le support :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Cliquez sur un objet afin de le sélectionner.
- 3 Dans la palette Options, cliquez sur l'un des boutons **Position sur le support** :
  - **Centrer sur le support** , **Centrer verticalement sur le support**  ou **Centrer horizontalement sur le support** .

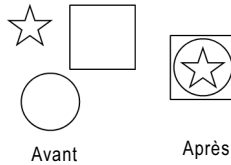
**Remarque** : vous pouvez également accéder à ces commandes en choisissant **Objets > Aligner**.

Pour répartir des objets vectoriels sur le support :

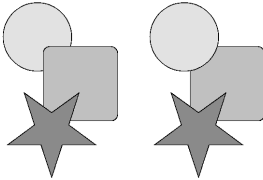
- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Cliquez sur un objet afin de le sélectionner.
- 3 Dans la palette Options, cliquez sur l'un des boutons **Position sur le support** :
  - **Uniformément - horizontalement**  ou **Uniformément - verticalement** .

**Remarque** : vous pouvez également accéder à ces commandes en choisissant **Objets > Répartir**.

Centrer sur le support



*Passage du cercle au-dessus*








#### Utilisation de la palette Calques pour agencer les objets vectoriels

Pour modifier la position d'un objet sur un calque : sélectionnez le nom de l'objet dans la palette **Calques**, cliquez sur l'objet et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas dans la liste des objets.

## Agencement d'objets vectoriels

Chaque objet dessiné sur un calque est placé sur l'objet suivant (même s'ils ne se chevauchent pas). Si vous dessinez 50 objets sur un calque, le 50<sup>e</sup> objet se trouve au-dessus et le 1<sup>er</sup> en dessous. Lorsque des objets se chevauchent, vous pouvez les déplacer vers le haut ou vers le bas de la pile d'objets.

**Pour agencer des objets vectoriels :**

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Cliquez sur un objet afin de le sélectionner.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour placer un objet en haut de la pile : Dans la palette Options, cliquez sur **Placer en haut de la pile** .
  - Pour placer un objet en bas de la pile : Cliquez sur **Placer en bas de la pile** .
  - Pour déplacer un objet d'une position vers le haut ou vers le bas : Cliquez sur **Déplacer vers le haut**  ou **Déplacer vers le bas** .

**Remarque :** vous pouvez également accéder à ces commandes en choisissant **Objets > Agencer**.

## Redimensionnement et modification de la forme des objets vectoriels

### Modifications rapides de l'échelle

Pour redimensionner un objet vectoriel et conserver les mêmes proportions, sélectionnez l'objet à l'aide de l'outil Sélectionner des objets, puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une poignée d'angle du cadre de délimitation et faites-la glisser.

L'outil Sélectionner des objets permet de transformer les objets vectoriels et le texte vectoriel de manière interactive. Sélectionnez un objet et faites glisser les poignées du cadre de délimitation afin de redimensionner l'objet, le faire pivoter, l'étirer, le rétrécir, le déformer ou lui appliquer une perspective. Vous pouvez également redimensionner ou modifier la forme d'un objet vectoriel en modifiant ses nœuds et ses contours à l'aide de l'outil Sytlo. Pour des instructions, consultez la section « Modification des chemins et des contours », page 289.

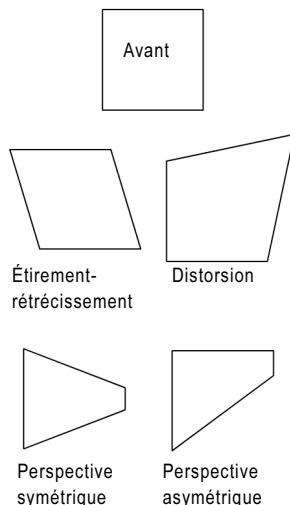
### Remarque

Toutes les commandes du menu Objets figurent dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur les objets, les contours ou les nœuds.

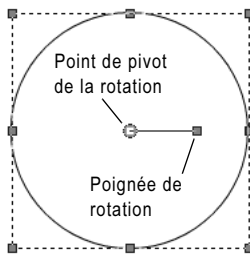
### Pour redimensionner et modifier la forme des objets vectoriels :

- 1 Utilisez l'outil **Sélectionner des objets**, **Forme** ou **Texte** afin de sélectionner un objet.
- 2 Effectuez la ou les opérations suivantes :
  - Pour redimensionner un objet, cliquez sur une poignée d'angle ou de bordure et faites-la glisser.
  - Pour redimensionner l'objet en conservant ses proportions actuelles, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une poignée d'angle et faites-la glisser.
  - Pour changer la perspective de façon symétrique, appuyez sur la touche **Ctrl** et faites glisser une poignée d'angle horizontalement ou verticalement.
  - Pour modifier la perspective de façon asymétrique, appuyez sur la touche **Maj** et faites glisser une poignée d'angle.
  - Pour étirer ou rétrécir l'objet, maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser une poignée d'angle.
  - Pour déformer l'objet, appuyez sur les touches **Ctrl** et **Maj** et faites glisser une poignée.

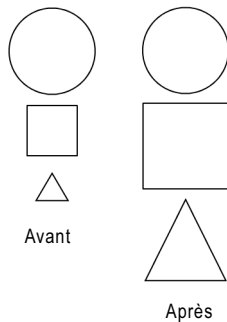
### Modification de la forme des objets




Commandes de rotation



Égalisation bilatérale



### Pour faire pivoter des objets vectoriels :





- 1 Utilisez l'outil **Sélectionner des objets**  afin de sélectionner un objet.
- 2 Cliquez sur la poignée de rotation et faites-la glisser.

**Remarque :** pour modifier le centre de la rotation, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée, cliquez sur le point de pivot de la rotation et faites-le glisser vers un nouvel emplacement.

### Égalisation des objets vectoriels

Vous pouvez attribuer la même hauteur ou la même largeur aux objets sélectionnés, ou égaliser ces dimensions. Les dimensions du premier objet sélectionné sont utilisées pour le redimensionnement.

### Pour égaliser les dimensions des objets vectoriels :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Cliquez sur le premier objet vectoriel. Le premier objet contrôle le redimensionnement des autres sélections.
- 3 Appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur les objets que vous souhaitez redimensionner.
- 4 Dans la palette Options, choisissez une option **Égaliser** :
  - **Égaliser la hauteur** 
  - **Égaliser la largeur** 
  - **Égaliser la largeur et la hauteur** 

**Remarque :** vous pouvez également accéder à ces commandes en choisissant **Objets > Égaliser**.



## Modification des chemins et des contours

Pour améliorer ou transformer totalement des objets vectoriels, modifiez leurs nœuds, leurs contours et leurs chemins. Pour plus de détails sur les chemins et les contours, consultez la section « Anatomie d'un objet vectoriel », page 271. Pour plus de détails sur les types de nœuds, consultez la section « Modification de nœuds », page 296.

### Remarque

Toutes les commandes du menu Objets figurent dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur les objets, les contours ou les nœuds.

### Pour modifier un contour :

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un contour, puis cliquez deux fois sur un nœud afin de sélectionner tous les nœuds.

- 4 Choisissez **Objets > Édition** et sélectionnez une commande :

**Couper** : supprime le contour sélectionné et le place dans le Presse-papiers de Windows. Si l'objet ne contient qu'un seul contour, cette commande supprime tout l'objet.

**Copier** : copie le contour sélectionné dans le Presse-papiers de Windows.

**Coller** : colle un contour coupé ou copié dans l'objet actuel.



**Supprimer** : supprime le contour sélectionné.

**Sélectionner tout (Ctrl + A)** : sélectionne tous les nœuds du chemin.

**Désélectionner tout (Ctrl + Maj + A)** : désélectionne tous les nœuds sélectionnés.



**Inverser la sélection (Ctrl + I)** : sélectionne tous les nœuds qui ne sont pas sélectionnés et désélectionne tous ceux qui le sont.

**Pour supprimer un contour :**



- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un contour, puis cliquez deux fois sur un nœud afin de sélectionner tous les nœuds.
- 4 Appuyez sur la touche **Suppr** ou choisissez **Édition > Effacer**.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas supprimer un chemin.  
Un chemin ne peut être supprimé qu'avec son objet ou lorsque tous ses contours sont supprimés.

**Pour déplacer un chemin :**

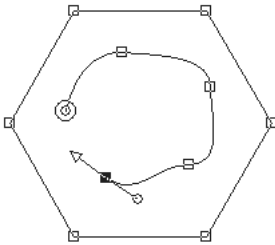
- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Pour sélectionner le chemin, cliquez sur l'un de ses contours.
- 4 Pour déplacer tous les contours de l'objet (chemin), cliquez sur un contour et faites-le glisser.

**Pour déplacer un contour :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Maintenez la touche **Maj** enfoncée et placez le curseur sur le contour. Le curseur affiche SUB. Cliquez sur le contour et faites-le glisser.
  - Cliquez sur un contour ou sur un chemin, puis cliquez deux fois sur un nœud afin de sélectionner tous les nœuds. Cliquez sur un nœud et faites-le glisser.

## Ajout et fermeture de contours

### Ajout d'un contour à une forme






### Autre méthode d'ajout de contours à un objet :

Vous pouvez coller un contour dans un contour sélectionné.




Vous pouvez ajouter des nouveaux contours à tout objet existant, même aux objets créés à l'aide de l'outil Formes. Le nouveau contour possède les mêmes propriétés (couleur, style et texture, style de ligne, etc.) que l'objet sélectionné.

Pour ajouter des nœuds à un contour, consultez la section « Ajout ou suppression de nœuds d'un contour », page 301.

### Pour ajouter un contour à un objet :

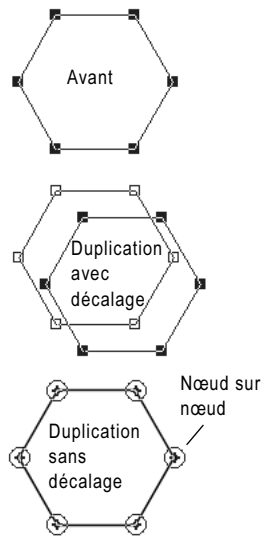
- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un objet afin de le sélectionner.
- 4 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Dessin** .
- 5 Sélectionnez un type de segment et dessinez le nouveau contour. Pour plus d'informations, consultez la section « Dessin de lignes et de formes personnalisées », page 274.
- 6 Une fois le contour dessiné, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour continuer à modifier le contour, sélectionnez **Mode Édition** dans la palette Options.
  - Pour terminer l'objet, choisissez un autre outil.

### Pour fermer un contour :



- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un contour afin de le sélectionner.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Objets > Édition > Fermer (Ctrl + Maj + C)**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le contour et sélectionnez **Édition > Fermer** dans le menu contextuel.
  - Dans la palette Options, cliquez sur **Fermer les contours sélectionnés ouverts** .

**Remarque :** Lorsque vous fermez un contour, Paint Shop Pro dessine un segment allant du début du contour à son nœud de fin.

*Duplication d'un contour*



**Pour dupliquer un contour :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Sélectionnez un nœud du contour.
- 4 Dans le menu **Objets > Édition** choisissez :

**Dupliquer (Ctrl + D)** : copie le contour sélectionné et le colle directement sur le contour d'origine.

**Remarque** : les nœuds qui se chevauchent sont tous signalés par un indicateur de superposition.

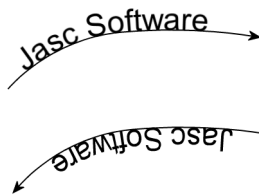
**Dupliquer et décaler (Ctrl + D)** : copie le contour sélectionné et le colle en le décalant par rapport au contour d'origine. Le décalage par défaut est de 10 pixels (horizontalement et verticalement).

**Remarque** : pour régler le nombre de pixels de décalage, entrez de nouveaux paramètres dans les champs **Duplication horizontale** et **Duplication verticale** de la palette Options (outil Stylo).

**Inversement de la direction des contours ou des chemins**

La direction d'un contour s'étend de son nœud de départ à son nœud de fin. Lorsque vous placez le curseur sur le nœud de départ, DEPART s'affiche à côté du curseur. Lorsque vous le placez sur le nœud de fin, FIN s'affiche. Si le chemin de l'objet est fermé, FERMER s'affiche.

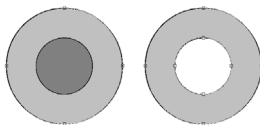
*Inversement d'un chemin avec texte*



Pour les objets vectoriels, vous pouvez inverser le chemin entier (tous les contours de l'objet) ou inverser un contour du chemin. La direction d'un contour ou d'un chemin affecte deux paramètres importants :



- Le tracé du texte sur le contour. Inversez la direction afin de modifier l'alignement du texte sur le contour.
- Les propriétés du remplissage des contours qui se chevauchent. Lorsque des contours aux directions différentes se chevauchent, le remplissage devient transparent. Inversez les contours qui se chevauchent afin de créer des objets découpés ou creux.

*Inversement d'un contour afin de créer une forme creuse*





**Pour inverser un chemin ou un contour :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un contour ou sur un chemin, puis sélectionnez un nœud du contour.

**Remarque :** pour inverser plusieurs contours, sélectionnez un nœud de chaque contour.



- 4 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le chemin ou le contour, choisissez **Édition** dans le menu contextuel, puis : **Inverser le chemin (Ctrl + Maj + R)** ou **Inverser le contour (Ctrl + R)**.

**Remarque :** vous pouvez également accéder à ces commandes en choisissant **Objets > Édition**.

**Liaison des contours**

Vous pouvez lier deux contours en connectant leurs points de fin. Vous pouvez faire glisser manuellement les nœuds afin de les relier ou Paint Shop Pro peut le faire automatiquement.

**Pour lier deux contours :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Édition** .
- 3 Sélectionnez un contour afin d'afficher tous les nœuds de l'objet.
- 4 Sélectionnez le nœud de départ ou de fin du premier contour que vous souhaitez lier.

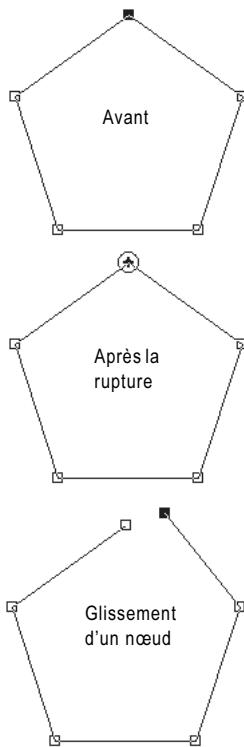
**Remarque :** vous pouvez lier uniquement les contours d'un même objet.

- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour que Paint Shop Pro dessine un contour entre les points : Appuyez sur la touche **Maj** et sélectionnez le nœud de départ ou de fin de l'autre contour. Appuyez sur les touches **Ctrl + J**, ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Édition > Liaison** dans le menu contextuel.

### Pour éviter de lier des contours lors du déplacement de nœuds :

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et faites glisser les nœuds.

#### Rupture d'un contour au niveau d'un nœud





- Pour lier les contours manuellement : Cliquez sur le nœud et faites-le glisser sur le nœud de début ou de fin de l'autre contour. Lorsque le curseur affiche **LIAISON**, relâchez le bouton de la souris.

## Rupture des contours

Vous pouvez casser un contour au niveau de n'importe quel nœud. Lorsque vous cassez un chemin ou un contour fermé, vous ouvrez ce chemin ou ce contour. Lorsque vous cassez un chemin ou un contour ouvert, vous créez deux contours distincts.

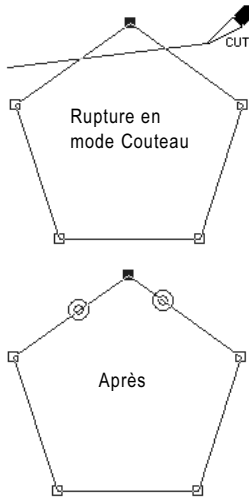
Il existe deux manières de casser des contours : au niveau d'un nœud ou à l'aide de l'outil Stylo.

### Pour casser un contour au niveau d'un nœud :



- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Édition** .
- 3 Sélectionnez le nœud au niveau duquel vous souhaitez casser le contour.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Objets > Édition > Casser (Ctrl + K)**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nœud et choisissez **Édition > Casser** dans le menu contextuel.

Le chemin ou le contour se casse et un nouveau nœud est ajouté sur le nœud actuel. Le carré représentant le nœud se transforme en indicateur de superposition de nœuds. Faites glisser l'un des nœuds afin de les séparer.

*Rupture de contours à l'aide de l'outil Stylo*



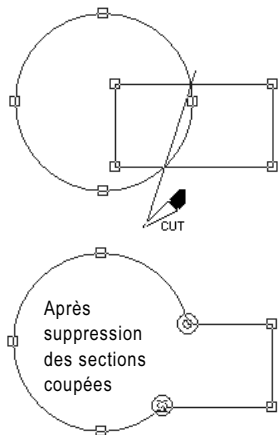
**Pour casser un contour à l'aide de l'outil Stylo :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Couteau** .
- 3 Sélectionnez le contour que vous souhaitez casser.
- 4 Cliquez et faites glisser le curseur sur le contour, aux endroits où vous souhaitez le casser.

**Remarque**

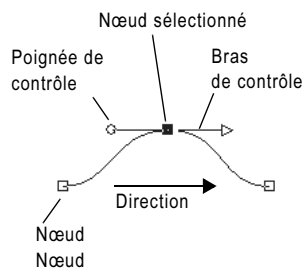
Le mode Couteau de l'outil Stylo coupe tous les contours sélectionnés d'un objet.

*Rupture de plusieurs contours à l'aide de l'outil Stylo*



## Modification de nœuds

### Composants d'un nœud



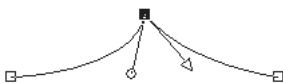
### Nœud symétrique



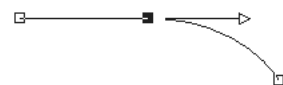
### Nœud asymétrique



### Sommet



### Nœud arrondi



## Anatomie d'un nœud

Un *nœud* correspond à un point du contour définissant la forme du contour en ce point. Zéro, un ou deux bras de contrôle peuvent s'étendre des nœuds. La longueur et la direction des bras de contrôle déterminent la forme du contour au niveau du nœud. Pour régler les bras, cliquez sur les poignées de contrôle. Les lignes droites ou incurvées entre deux nœuds sont des segments.

## Types de nœuds

**Symétrique** : choisissez ce type afin de créer une courbe régulière de part et d'autre du nœud. Tout réglage effectué sur un bras de contrôle est reflété sur l'autre bras.



**Asymétrique** : choisissez ce type afin d'obtenir une courbe différente de chaque côté du nœud, tout en conservant un tracé fluide au niveau du nœud. Vous pouvez régler individuellement la longueur de chaque bras de contrôle, mais pas la direction.

**Sommet** : choisissez ce type pour les nœuds présentant des changements de direction extrêmes. Vous pouvez régler la longueur et la direction de chaque bras de contrôle individuellement.

**Arrondi** : choisissez ce type de nœud afin de créer une transition en douceur entre les segments de lignes droites et incurvés.

## Sélection de nœuds

Pour sélectionner un ou plusieurs nœuds :

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un objet vectoriel. L'objet se transforme en contour doté de nœuds.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus.
  - Pour désélectionner un nœud, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le nœud.



- Pour sélectionner plusieurs nœuds, appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur chaque nœud. Vous pouvez également cliquer et faire glisser le curseur afin de former un rectangle sur les nœuds.
- Pour sélectionner tous les nœuds d'un contour, cliquez deux fois sur un nœud. Si l'objet ne possède qu'un seul contour, tous les nœuds du chemin sont sélectionnés.
- Pour sélectionner tous les nœuds d'un chemin (tous les nœuds de l'objet), appuyez sur les touches **Ctrl + A** ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Édition > Sélectionner tout** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- Pour sélectionner le nœud précédent ou suivant d'un contour, appuyez sur la touche **Maj** et sur une touche fléchée.

**Remarque :** les nœuds de départ ou de fin sont faciles à identifier. Le curseur affiche DEPART ou FIN lorsqu'il est placé sur le nœud. Si la forme est fermée, le curseur affiche FERMER.

## Déplacement de nœuds

Le déplacement d'un nœud modifie la forme d'un objet vectoriel. Si un objet possède plus d'un contour, déplacez un contour en déplaçant tous ses nœuds. Déplacez le chemin afin de déplacer tout l'objet.

### Pour déplacer un nœud :

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur un nœud et faites-le glisser vers un nouvel emplacement ou appuyez sur les touches fléchées.

**Remarque :** pour déplacer plusieurs nœuds, sélectionnez-les, puis cliquez sur l'un de ces nœuds et faites-le glisser.

### Astuces pour le déplacement de nœuds :

Lorsque vous faites glisser un nœud, vous pouvez limiter les déplacements successifs de ses segments de lignes à 45 degrés. Maintenez la touche **Maj** enfoncée afin de limiter le segment précédent. Maintenez les touches **Maj + Alt** enfoncées pour limiter le segment suivant.

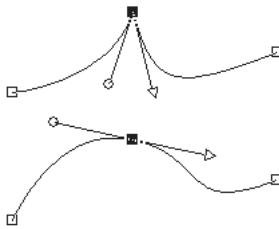
## Modification des courbes et des lignes

Vous pouvez modifier la forme d'un contour au niveau d'un nœud en sélectionnant un autre type de nœud, en réglant ses bras de contrôle ou en changeant les segments de ligne.



### Modification des types de nœuds

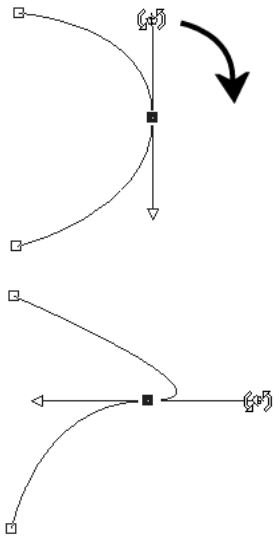
Pour adoucir un angle de nœud pointu, par exemple, passez du mode Sommet au mode Symétrique.

*De sommet à symétrique*



Pour régler une courbe en modifiant le type de nœud :

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Édition** .
- 3 Sélectionnez un nœud.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Objets > Type de nœud** et sélectionnez un type de nœud :
    - Asymétrique (Ctrl + Maj + S)**
    - Symétrique (Ctrl + S)**
    - Sommet (Ctrl + U)**
    - Arrondi**
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nœud et choisissez un **Type de nœud** dans le menu contextuel qui s'affiche.

*Réglage des bras de contrôle***Réglage des nœuds à l'aide des bras de contrôle**

La longueur et la direction des bras de contrôle d'un nœud déterminent la forme du contour au niveau de ce nœud. La poignée de contrôle fléchée indique la direction du contour.

**Pour régler une courbe à l'aide des bras de contrôle :**

- 1 Sélectionnez un nœud afin d'afficher ses bras de contrôle.

**Remarque :** en mode Sommet, les nœuds peuvent ne pas posséder de bras de contrôle.

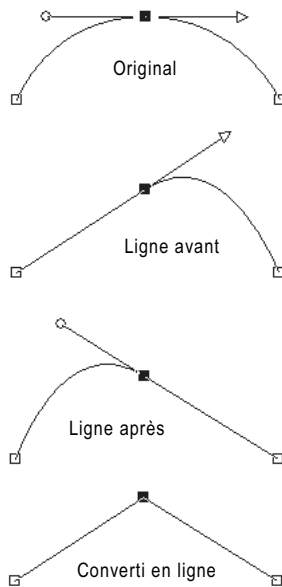
- 2 Placez le curseur sur une poignée de contrôle pour qu'il se change en deux flèches rotatives, puis cliquez sur la poignée et faites-la glisser.

**Remarque :** pour limiter le déplacement des bras de contrôle à des angles fixes (incréments de 45 degrés), maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser le curseur.

**Modification de segments**

Plutôt que de modifier le type des nœuds, vous pouvez simplement indiquer à Paint Shop Pro le type de segment que vous souhaitez de chaque côté du nœud. Vous pouvez également convertir les segments incurvés en segments droits. Le type de segment et le type de nœud sont interdépendants. Lorsque, par exemple, vous ajoutez une ligne droite avant ou après une courbe symétrique, le type du nœud devient asymétrique.

Modification de segments



Pour modifier un segment avant ou après un nœud :

- 1 Sélectionnez un nœud.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Objets > Type de nœud** et sélectionnez une option : Pour obtenir un segment droit avant *et* après un nœud, choisissez **Convertir en ligne. (Ctrl + L)**. Pour obtenir un segment droit avant *ou* après un nœud, choisissez **Ligne avant (Ctrl + B)** ou **Ligne après (Ctrl + F)**. Pour incurver un segment avant ou après un nœud, choisissez **Courbe avant (Ctrl + 1)** ou **Courbe après (Ctrl + 2)**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nœud et choisissez un **Type de nœud** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- 3 Effectuez une sélection :

**Remarque :** vous pouvez également accéder à ces commandes en choisissant **Objets > Type de nœud**.

Pour convertir une ligne courbe en ligne droite entre deux nœuds :

- 1 Sélectionnez deux nœuds consécutifs.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un nœud et choisissez **Type de nœud > Convertir en ligne** dans le menu contextuel qui s'affiche.





## Ajout ou suppression de nœuds d'un contour

Pour créer des options supplémentaires pour la modification de la forme d'un objet vectoriel, ajoutez, supprimez ou fusionnez des nœuds sur son chemin.

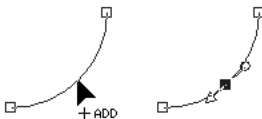
### Ajout de nœuds

Les trois modes de l'outil Stylo permettent d'ajouter des nœuds.



**Pour ajouter des nœuds à un contour (modes Dessin et Édition) :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Édition** .
- 3 Cliquez sur le contour que vous souhaitez modifier.
- 4 Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et placez le curseur sur le contour, à l'endroit où vous souhaitez ajouter un nœud. Le curseur affiche +AJOUTER.
- 5 Cliquez sur la ligne tout en continuant à maintenir la touche **Ctrl** enfoncée. Un nœud symétrique est ajouté.

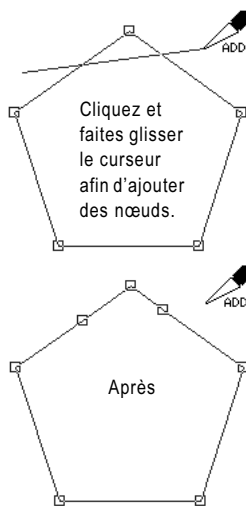
Ajout de nœuds en mode Dessin ou Édition





**Pour ajouter des nœuds à un contour (mode Couteau) :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez **Mode Couteau** .
- 3 Cliquez sur le contour que vous souhaitez modifier.
- 4 Maintenez la touche **Ctrl enfoncée**. Le curseur passe de COUPER à AJOUTER.
- 5 Cliquez et faites glisser le curseur sur le contour, aux endroits où vous souhaitez ajouter des nœuds.


Ajout de nœuds en mode Couteau



**Pour ajouter un nouveau nœud de départ ou de fin :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, choisissez le **mode Dessin**  et le **Type de segment** que vous souhaitez utiliser.
- 3 Sélectionnez le nœud de départ ou de fin du contour.
- 4 Cliquez afin de dessiner un autre nœud. Le contour est automatiquement relié au nouveau nœud.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

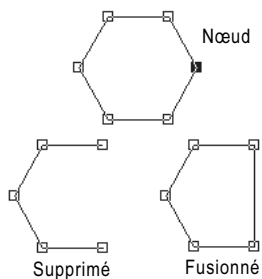
- Continuez de dessiner de nouveaux nœuds.
- Pour modifier les nœuds ou le contour, cliquez sur le **mode Édition** .
- Pour terminer les modifications, choisissez un autre outil.

## Suppression ou fusion de nœuds

La *fusion* des nœuds d'un contour supprime les nœuds, mais conserve les segments de part et d'autre. Ces segments sont assemblés en un seul segment entre les nœuds restants. Lorsque le contour est incurvé au niveau du nœud, Paint Shop Pro tente de conserver la courbe.

La *suppression* d'un nœud d'un contour supprime ce nœud, ainsi que les segments se trouvant à ses côtés. Si vous supprimez un nœud situé au milieu d'un contour ouvert, l'objet vectoriel se transforme en deux contours distincts. Si vous supprimez un nœud d'un contour fermé, le contour s'ouvre.

Suppression et fusion



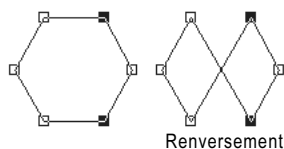
Pour fusionner un ou plusieurs nœuds :

- 1 Sélectionnez le nœud que vous souhaitez fusionner.
- 2 Fusionnez le nœud de l'une des façons suivantes :
  - Choisissez **Objets > Édition > Fusionner (Ctrl + M)**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nœud et choisissez **Édition > Fusionner** dans le menu contextuel qui s'affiche.
  - Appuyez sur la touche **Ctrl**, placez le curseur sur le nœud pour que **FUSIONNER** s'affiche, puis cliquez sur le nœud.

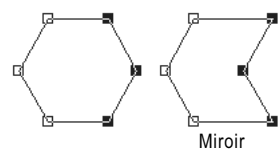
**Pour supprimer un nœud et ses segments :**

- 1 Sélectionnez le nœud que vous souhaitez supprimer.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Appuyez sur la touche **Suppr.**
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nœud et choisissez **Édition > Supprimer** dans le menu contextuel qui s'affiche.
  - Choisissez **Objets > Édition > Supprimer**.

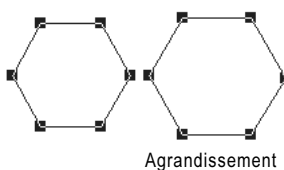
**Remarque :** pour supprimer un segment de ligne, cassez le chemin au niveau d'un nœud du segment, puis supprimez le nouveau nœud créé. Pour des informations sur la rupture des chemins, consultez la section « Rupture des contours », page 294.

*Transformation de nœuds*

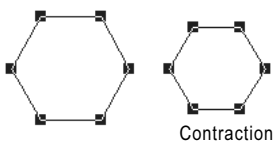
Renversement



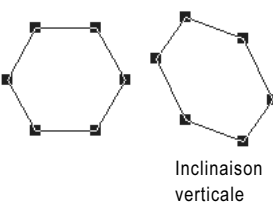
Miroir



Agrandissement



Contraction

Inclinaison  
verticale

## Transformation de nœuds

Vous pouvez modifier la forme d'un contour en manipulant ses nœuds de plusieurs façons, en les renversant, en leur appliquant un effet de miroir ou en les faisant pivoter.

Transformez les nœuds à l'aide des commandes du menu Objets ou de la palette Options.

### Utilisation du menu Objets pour transformer les nœuds

Le menu Objets transforme les nœuds sélectionnés en utilisant les paramètres actuels pour chaque commande de transformation.

Pour transformer les nœuds à l'aide des paramètres actuels :

- 1 Sélectionnez le nœud que vous souhaitez transformer.
- 2 Choisissez **Objets > Transformer les nœuds sélectionnés**, puis choisissez une commande :

**Renverser (Ctrl + Maj + F)** : déplace les nœuds sélectionnés sur l'axe vertical (les nœuds situés en haut passent en bas et vice versa). Si cette commande est appliquée uniquement à un seul nœud, les bras de contrôle (s'ils existent) sont renversés.

**Miroir (Ctrl+ Maj + M)** : déplace les nœuds sélectionnés sur l'axe horizontal (les nœuds situés à gauche passent à droite et vice versa). Si cette commande est appliquée uniquement à un seul nœud, les bras de contrôle (s'ils existent) sont modifiés par l'effet de miroir.

**Rotation** : fait pivoter les nœuds sélectionnés selon le paramètre de rotation actuel. Si cette commande est appliquée uniquement à un seul nœud, les bras de contrôle (s'ils existent) pivotent.

**Incliner horizontalement** : déplace les nœuds sélectionnés vers la gauche ou vers la droite (sur l'axe horizontal) selon le paramètre d'inclinaison actuel.

**Incliner verticalement** : déplace les nœuds sélectionnés vers la gauche ou vers la droite (sur l'axe vertical) selon le paramètre d'inclinaison actuel.

**Contracter (F8)** : rapproche les nœuds sélectionnés les uns des autres selon le paramètre de contraction actuel. Cette commande ne peut pas être appliquée à un seul nœud.



**Agrandir (F9)** : éloigne les nœuds sélectionnés les uns des autres selon le paramètre d'agrandissement actuel. Cette commande ne peut pas être appliquée à un seul nœud.


**Remarque** : pour régler les paramètres de transformation, consultez la section « Utilisation de la palette Options pour transformer les nœuds », page 305.






## Utilisation de la palette Options pour transformer les nœuds

Vous pouvez définir des transformations et les appliquer à des nœuds sélectionnés à partir de la palette Options de l'outil Stylo.

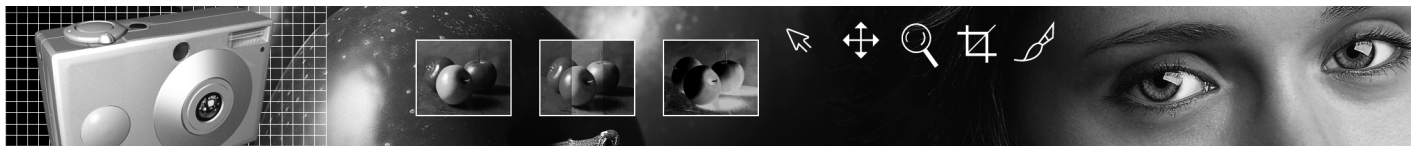
**Pour modifier les paramètres de transformation et les appliquer :**

- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Stylo** .
- 2 Dans la palette Options, sélectionnez le **Mode Édition** .

**Remarque** : vous pouvez cliquer sur le bouton  afin d'afficher toutes les options de la palette Options.

- 3 Sélectionnez les nœuds à transformer.
- 4 Dans la palette Options, sélectionnez une fonction de transformation :
  - Agrandir**  : définit le nombre de pixels utilisés pour agrandir les nœuds.
  - Contracter**  : définit le nombre de pixels utilisés pour contracter les nœuds.
  - Incliner horizontalement**  : définit le nombre de pixels utilisés pour incliner les nœuds sur l'axe horizontal.
  - Incliner verticalement**  : définit le nombre de pixels utilisés pour incliner les nœuds sur l'axe vertical.
  - Rotation** : définit le degré de rotation des nœuds.
- 5 Entrez une valeur pour le paramètre de transformation sélectionné.
- 6 Cliquez sur **Appliquer** .





## CHAPITRE 11

# Utilisation des calques

Les calques sont des éléments essentiels à la création et à la modification des images dans Paint Shop Pro. Utilisez-les afin d'ajouter des éléments à vos images, de créer des effets et des illustrations artistiques et de simplifier l'édition des images.

Vous pouvez ajouter ou supprimer des calques, les réorganiser dans la pile (ordre de haut en bas) et mélanger leurs pixels de différentes façons. À moins que vous ne fusionniez les calques, ceux-ci sont indépendants. Vous pouvez modifier un calque sans affecter les autres.

## Sommaire

À propos des calques . . . . .	332
Utilisation de la palette Calques . . . . .	338
Ajout de nouveaux calques à des images . . . . .	341
Modification des propriétés des calques . . . . .	344
Modification des calques . . . . .	354
Utilisation des calques de réglage . . . . .	359

## À propos des calques

### Utilisation des calques

Pour une description des nombreuses tâches que vous pouvez accomplir avec les calques, consultez les sections suivantes :

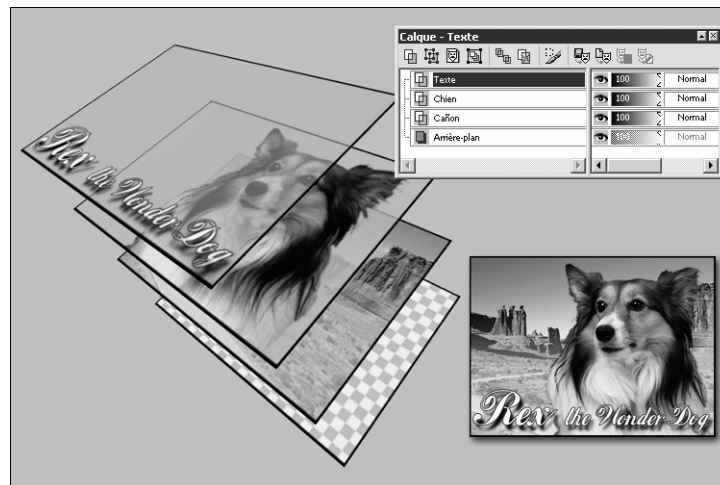
- « Utilisation de calques avec des photos », page 312
- « Utilisation de calques avec des illustrations », page 313

Lorsque vous créez ou importez une image dans Paint Shop Pro, elle ne contient qu'un seul calque. Pour effectuer de simples retouches et corrections, il n'est pas nécessaire d'ajouter de calques. Cependant, si vous souhaitez ajouter de nouveaux éléments à l'image, utilisez les calques pour simplifier les modifications et l'application des effets artistiques.

Chaque calque ajouté est, au départ, une feuille transparente posée sur l'arrière-plan. Chaque fois que vous ajoutez des coups de pinceau, des objets ou du texte, vous recouvrez certaines parties du calque d'arrière-plan. Les parties transparentes permettent de voir les calques sous-jacents. Empilez plusieurs calques afin de créer l'effet souhaité, par exemple compositions artistiques, collages de photos, illustrations complexes, etc.

L'illustration suivante représente chaque image placée sur un calque distinct. Le calque d'arrière-plan est transparent.

*Création de compositions à l'aide de calques*





**Données raster et vectorielles**

Pour plus d'informations sur les données raster et vectorielles, consultez la section « À propos des graphismes raster et vectoriels », page 38.


**Nombre de calques**

Paint Shop Pro peut prendre en charge jusqu'à 500 calques. Le nombre de calques autorisés dans une image peut être limité par la quantité de mémoire de l'ordinateur.

## Types de calques

Il existe cinq types de calques : calques d'arrière-plan, raster, vectoriels, de masque et de réglage. L'icône située devant le nom du calque, dans la palette Calques, indique son type. Par ailleurs, vous pouvez créer des groupes de calques et transformer des sélections en calques.

### Calques raster

Les calques raster  sont des calques contenant uniquement des données raster. Les données raster sont composées d'éléments individuels, appelés pixels, organisés dans une grille. Chaque pixel est doté d'un emplacement et d'une couleur spécifiques. Les photos sont composées de données raster. Si vous effectuez un zoom sur les données raster, vous pouvez apercevoir les pixels individuels sous forme de carrés de couleur.

Utilisez les calques raster afin d'afficher les changements subtiles de ton et de couleur. Vous pouvez également utiliser les calques raster pour les objets et le texte raster auxquels vous souhaitez appliquer uniquement des commandes et des outils raster. Les commandes d'effets, les outils de peinture et bien d'autres outils ne s'appliquent qu'aux calques raster.

Les données raster doivent figurer sur des calques raster (calque raster normal ou calque d'arrière-plan). Si vous essayez d'utiliser un outil raster en ayant sélectionné un calque vectoriel, Paint Shop Pro vous invite à convertir le calque vectoriel en calque raster.

### Enregistrement d'images composées de plusieurs calques

Lorsque vous créez des images composées de plusieurs calques, vous devez les enregistrer au format PspImage (format d'origine de Paint Shop Pro) afin de conserver toutes les informations contenues dans les calques.

Si vous les enregistrez sous la plupart des autres formats, tous les calques sont fusionnés en un calque d'arrière-plan. Le format .PSD (PhotoShop) permet de conserver les calques raster et de réglage, mais convertit les calques vectoriels en calques raster.

### Résolution


Seules les images en niveaux de gris et avec 16 millions de couleurs peuvent comporter plusieurs calques raster. Toutes les images, quelle que soit leur résolution, peuvent contenir plusieurs calques vectoriels.

## Calques de réglage

Les calques de réglage sont des calques de correction permettant de régler les couleurs ou les tons des calques sous-jacents. Chaque calque de réglage effectue les mêmes corrections que la commande correspondante du menu Couleurs > Réglages. Ces calques ne modifient cependant pas les pixels de l'image, contrairement aux commandes.


Un calque de réglage ne peut pas figurer en bas de la pile de calques. Vous ne pouvez pas supprimer un calque si sa suppression entraîne le passage du calque de réglage en bas de la pile. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.

## Calques de masque

Les calques de masque  permettent d'afficher ou de masquer certaines parties des calques sous-jacents. Un masque est en fait un calque de réglage modifiant l'opacité. Utilisez-les pour créer des effets sophistiqués. Masquez, par exemple, tous les détails qui entourent le sujet principal d'une photo ou utilisez un masque afin de créer un cadre dont le centre disparaît progressivement pour révéler le sujet.

Un calque de masque ne peut pas figurer en bas de la pile de calques. Vous ne pouvez pas supprimer un calque si sa suppression entraîne le passage du calque de masque en bas de la pile. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 12, « Utilisation des masques ».


## Calques vectoriels

Les calques vectoriels  sont des calques ne contenant que des objets vectoriels (lignes et formes), du texte vectoriel ou des groupes vectoriels. Les objets et le texte vectoriels sont constitués de caractéristiques géométriques, telles que des lignes, des courbes et leur emplacement. Lorsque vous modifiez un objet ou un texte vectoriel, ce sont ces lignes et ces courbes que vous modifiez, et non les pixels individuels. Les graphismes vectoriels et le texte vectoriel conservent leur clarté et leurs détails lorsqu'ils sont redimensionnés ou imprimés avec n'importe quelle résolution.

Utilisez les calques vectoriels pour créer des objets ou du texte faciles à modifier. Pour afficher le nom des objets vectoriels d'un calque vectoriel, cliquez sur le signe plus précédant le nom du calque, dans la palette Calques.

Les objets vectoriels doivent figurer sur des calques vectoriels. Si vous créez un objet vectoriel en ayant sélectionné un calque raster, Paint Shop Pro crée un calque vectoriel au-dessus du calque actuel. En outre, vous ne pouvez pas placer un objet vectoriel sur un calque non vectoriel.

## Calque d'arrière-plan

Le calque d'arrière-plan  se situe en bas de la pile d'une image. Il s'intitule Arrière-plan dans la palette Calques et vous ne pouvez pas lui attribuer un autre nom. Lorsque vous importez des fichiers au format JPEG, GIF ou PNG dans Paint Shop Pro, ils constituent un calque : le calque d'arrière-plan.

Le calque d'arrière-plan contient des données raster mais ne peut pas afficher de transparence. Vous ne pouvez pas le déplacer dans la pile, changer son mode de mélange ou son opacité.

Pour déplacer un calque d'arrière-plan vers le haut, convertissez-le en calque raster normal. Consultez la section « Transformation d'un calque d'arrière-plan en calque raster normal », page 318.

Si vous créez une image avec un arrière-plan transparent, elle ne contient pas de calque d'arrière-plan et le calque qui se trouve en bas de la pile est un calque raster intitulé Calque raster 1. Vous pouvez déplacer ce calque dans la pile, ou modifier son opacité ou son mode de mélange.

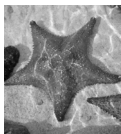
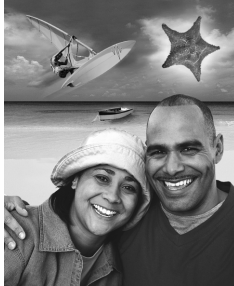
### Calque d'arrière-plan ou non ?

Paint Shop Pro prend en charge la transparence de tous les calques, sauf le calque d'arrière-plan. Pour créer une image ne comportant aucune zone transparente, choisissez un arrière-plan de couleur unie. Le calque d'arrière-plan deviendra alors le calque du bas de l'image.

Pour créer une image contenant des zones transparentes, choisissez un arrière-plan transparent. Le calque raster deviendra alors le calque du bas de l'image.

Pour plus d'informations sur la création d'images, consultez la section « Création d'images », page 38.


Photos d'origine et résultat du collage



## Utilisation de calques avec des photos

Lorsque vous ouvrez une photo numérique ou une image numérisée dans Paint Shop Pro, l'image se trouve sur le calque d'arrière-plan. La plupart des corrections visant à améliorer une photo, telles que le recadrage, la correction des couleurs ou les retouches, permettent de manipuler le calque d'arrière-plan sans jamais ajouter d'autre calque.

Il existe cependant plusieurs façons d'utiliser les calques des photos, afin de simplifier les modifications et de créer des effets inattendus :

Tâche	Réalisation à l'aide des calques
Préserver l'image d'origine avant d'apporter des modifications.	Faites une copie du calque d'arrière-plan (choisissez <b>Calques &gt; Dupliquer</b> ). Désactivez la visibilité du calque d'arrière-plan (cliquez sur le bouton Visibilité  du calque) et effectuez toutes les modifications sur le calque dupliqué.
Corriger les couleurs et les tonalités.	Utilisez les calques de réglage au lieu de modifier directement l'image. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
Ajouter du texte ou des graphismes	Ajoutez-les comme objets vectoriels à un nouveau calque vectoriel. Si vous les ajoutez au calque raster de l'image, vous devez les ajouter comme données raster, ce qui complique leur modification.
Créer des effets étonnants.	Dupliquez le calque d'arrière-plan, appliquez un effet au calque dupliqué, puis changez l'opacité ou l'étendue du mélange du calque modifié afin de mélanger les deux calques.
Créer un collage photo.	Placez chaque photo sur un calque distinct. Pour chaque image, choisissez <b>Édition &gt; Copier</b> afin de copier l'image, sélectionnez l'image du collage, puis <b>Édition &gt; Coller comme nouveau calque</b> . Placez chaque calque à l'aide de l'outil Déplacer.  Pour contrôler la visibilité d'un calque, utilisez ses paramètres d'opacité et son mode de mélange. Pour masquer certaines parties du calque ou créer des bords flous autour du calque, utilisez un masque.

Tâche	Réalisation à l'aide des calques
Créer une photo panoramique.	<p>Prenez une série de photos dont le sujet se chevauche, puis assemblez-les en utilisant des calques.</p> <p>Créez une image avec un support assez grand pour afficher le panorama, puis copiez chaque photo sur un calque distinct. Réduisez l'opacité d'un calque afin de voir au travers lorsque vous utilisez l'outil Déplacer pour faire correspondre les bords de l'autre photo. Répétez cette procédure pour chaque calque, puis rétablissez l'opacité des calques à 100%.</p>

## Utilisation de calques avec des illustrations

Les calques sont des éléments essentiels pour les illustrations. Voici quelques façons parmi d'autres de les utiliser :

*Calques individuels et illustration finale*



Tâche	Réalisation à l'aide des calques
Simplifier les modifications.	Créez des composants individuels sur des calques distincts afin de simplifier leur modification simultanée. Pour illustrer, par exemple, une voiture roulant sur une route de montagne, créez la voiture, le conducteur, la route et les montagnes sur des calques distincts.
Déplacer plusieurs calques simultanément sur le support de l'image.	Liez ou regroupez les calques pour les déplacer ensemble. Liez, par exemple, la voiture et le conducteur ; ainsi, lorsque vous déplacez la voiture vers la gauche, le conducteur se déplace également.
Modifier des éléments graphiques.	Créez des objets pour les améliorer ou les modifier comme objets vectoriels sur des calques vectoriels.
Appliquer uniquement des commandes et des effets raster aux objets vectoriels.	Créez un calque avec des copies raster des objets vectoriels. Pour ce faire, dupliquez le calque vectoriel, puis convertissez-le en calque raster. Désactivez la visibilité du calque vectoriel.

Tâche	Réalisation à l'aide des calques
Comparer des modifications.	Faites une copie d'un calque et essayez différentes modifications. Affichez et masquez les deux calques alternativement et comparez le résultat.
Enregistrer le travail en cours.	Conservez une copie des étapes de transformation intermédiaires, puis désactivez la visibilité de ces calques. Ainsi, si vous devez revenir à une étape antérieure, les données sont conservées.

## Utilisation de la palette Calques

La palette Calques répertorie tous les calques de l'image. L'ordre des calques dans la palette correspond à leur ordre de succession dans l'image. Le calque du haut est classé en premier, le calque du bas en dernier. Pour modifier cet ordre, faites glisser un calque vers une autre position dans la palette Calques.

### Remarque

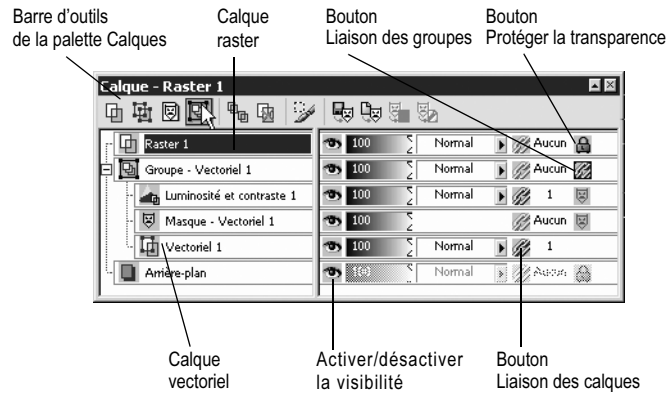
- Les calques de réglage ou de masque ne peuvent pas figurer en bas de la pile de calques.
- Les objets vectoriels ne peuvent pas être séparés de leur groupe de calques.

Créez des groupes de calques afin d'organiser la palette Calques. Liez les calques ou les groupes pour les déplacer simultanément lorsque vous utilisez l'outil Déplacer dans l'image.

Le volet gauche de la palette Calques affiche le nom des calques et celui des groupes. L'icône située à gauche de chaque nom indique le type du calque : arrière-plan, raster, vectoriel, masque, réglage, groupe ou sélection flottante. Si la palette ne peut pas afficher tous les calques, utilisez les barres de défilement sur la droite pour parcourir la liste des calques vers le bas ou vers le haut.

Le volet droit de la palette Calques affiche les options du calque, dont la visibilité, l'opacité, le mode de mélange, le groupe de liens et la protection de la transparence.

La barre d'outils de la palette Calques contient, entre autres, les boutons des commandes permettant d'ajouter un nouveau calque raster ou vectoriel. Pour ajouter et supprimer des boutons de la barre d'outils, consultez la section « Personnalisation des barres d'outils et des menus », page 484.



## Affichage de la palette Calques

Affichez ou masquez la palette Calques, ou placez-la n'importe où dans l'écran. Pour plus d'informations sur le déplacement, l'ancrage et le désancrage de la palette Calques, consultez la section « Utilisation de palettes », page 18.

**Pour afficher ou masquer la palette Calques :**

Choisissez **Affichage > Palette Calques** ou appuyez sur la touche **F8**.

## Affichage du contenu des calques

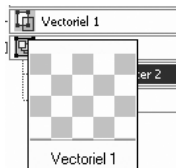
La fenêtre de l'image affiche tous les calques visibles de l'image. Pour afficher la vignette du contenu d'un calque, utilisez la palette Calques.

Pour activer ou désactiver la visibilité des calques dans la fenêtre de l'image, consultez la section « Affichage et masquage des calques, des groupes et des objets vectoriels », page 320.

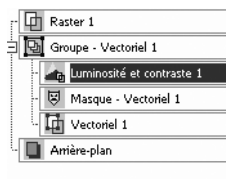
**Pour afficher le contenu d'un calque :**

Dans la palette Calques, placez le curseur sur le nom d'un calque afin d'en afficher le contenu dans une vignette.

Contenu du calque



Sélection d'un calque



## Sélection de calques

Lorsqu'une image comporte plusieurs calques, vous devez sélectionner le calque que vous souhaitez utiliser. Les modifications apportées à l'image affectent uniquement le calque sélectionné, ou actif. Vous ne pouvez sélectionner qu'un calque à la fois.

### Pour sélectionner un calque :


Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque pour le sélectionner.

## Développement et contraction de calques et de groupes de calques


L'affichage des composants de la palette Calques est identique à l'arborescence de fichiers et de répertoires de l'Explorateur Windows. Les éléments comportent des sous-composants ont, à leur gauche, un signe moins lorsqu'ils sont développés et un signe plus lorsqu'ils sont contractés.

Développez un calque vectoriel ou un groupe de calques pour afficher le nom de ses sous-composants. Pour parcourir la palette Calques plus aisément, contractez le calque vectoriel ou le groupe de calques.

### Pour développer un calque ou un groupe de calques :

Dans la palette Calques, cliquez sur le signe plus  situé devant le nom du calque vectoriel ou du groupe de calques.

### Pour contracter un calque ou un groupe de calques :

Dans la palette Calques, cliquez sur le signe moins  situé devant le nom du calque vectoriel ou du groupe de calques.



## Ajout de nouveaux calques à des images

### Résolution

Pour créer des calques de réglage ou plusieurs calques raster, l'image doit comporter 16 millions de couleurs ou être en niveaux de gris. Si la résolution est différente, Paint Shop Pro vous invite à la convertir en 16 millions de couleurs lorsque vous tentez d'ajouter un nouveau calque de réglage ou raster.

### Autres méthodes de création de calques

Pour tous les types de calque, placez le curseur sur le nom d'un calque dans la palette Calques, puis cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez le type du nouveau calque dans le menu contextuel qui s'affiche.




Pour créer un calque avec des propriétés par défaut, appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur le bouton correspondant au nouveau calque dans la palette Calques : **Nouveau calque raster**, **Nouveau calque vectoriel** ou **Nouveau calque de masque**.

Pour ajouter des calques à des images, plusieurs méthodes s'offrent à vous. Vous pouvez : créer un calque, convertir l'arrière-plan en calque normal, dupliquer un calque existant ou effectuer une sélection et la transformer en calque.

## Création de calques

Créez des calques et utilisez-les pour placer de nouveaux éléments dans vos images.

### Pour créer un calque :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque sur lequel vous souhaitez ajouter un calque.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour créer un calque raster, cliquez sur le bouton **Nouveau calque raster**  ou choisissez **Calques > Nouveau calque raster**.
  - Pour créer un calque vectoriel, cliquez sur le bouton **Nouveau calque vectoriel**  ou choisissez **Calques > Nouveau calque vectoriel**.
  - Pour créer un calque de masque, cliquez sur le bouton **Nouveau calque de masque**  ou choisissez **Calques > Nouveau calque de masque > Afficher** ou **Masquer**. Pour plus d'informations sur les calques Afficher ou Masquer, consultez la section « Création de calques de masque », page 344.
  - Pour créer un calque de réglage, choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage** et choisissez un type. Pour plus d'informations sur les calques de réglage, consultez la section « Utilisation des calques de réglage », page 336.
- 3 Modifiez les propriétés du calque et cliquez sur **OK**. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des propriétés des calques », page 320.

Le nouveau calque est ajouté au-dessus du calque actif. Son nom correspond à son type, suivi d'un numéro (Calque vectoriel 1, par exemple). Pour renommer un calque, consultez la section « Attribution de nouveaux noms aux calques », page 320.

### Informations sur les calques d'arrière-plan

Pour plus d'informations, consultez la section « Calque d'arrière-plan », page 311.

### Copie de tous les calques dans une autre image

Pour copier tous les calques d'une image dans une autre, utilisez la fenêtre du Visualiseur.

Pour plus d'informations, consultez la section « Copie d'une image dans une autre à l'aide du Visualiseur », page 150.

## Transformation d'un calque d'arrière-plan en calque raster normal

Pour utiliser le calque d'arrière-plan comme calque raster normal, transformez-le en calque normal. À l'inverse des calques d'arrière-plan, les calques raster prennent en charge la transparence et peuvent être placés n'importe où dans la pile.

### Pour transformer un calque d'arrière-plan :

Choisissez **Calques > Transformer en calque** ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le calque et sélectionnez **Transformer en calque**.

## Duplication de calques

Dupliquez le calque d'une image pour l'utiliser comme point de départ du nouveau calque ou comparer des modifications et des effets, tout en laissant le calque d'origine intact. Vous pouvez également copier un calque dans une autre image.

### Pour dupliquer un calque dans la même image :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque, puis choisissez **Calques > Dupliquer**.
- Dans la palette Calques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du calque, puis choisissez **Dupliquer** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque, choisissez **Édition > Copier** afin de copier le calque, puis **Édition > Coller > Comme nouveau calque**.

Le calque dupliqué est ajouté au-dessus du calque actuel.

### Pour copier un calque dans une autre image :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque ou du groupe de calques et faites-le glisser sur une image ouverte, puis relâchez le bouton de la souris. Paint Shop Pro ajoute le calque au-dessus du calque sélectionné de la deuxième image.

- Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque ou du groupe de calques à copier, choisissez **Édition > Copier**, sélectionnez l'image cible, puis choisissez **Édition > Coller > Comme nouveau calque**. Le calque est collé au centre du support.

## Création de calques raster à partir de sélections

Pour transformer une sélection en calque, utilisez la commande **Sélections > Transformer en calque**. Pour effectuer une sélection raster de données raster ou vectorielles, utilisez les outils **Sélection**, **Sélection au lasso** ou **Baguette magique**. Le nouveau calque est toujours un calque raster.

Vous pouvez également copier une sélection raster et la coller comme nouveau calque.

**Pour créer un calque raster à partir d'une sélection :**

- 1 Utilisez les outils **Sélection**, **Sélection au lasso** ou **Baguette magique** pour sélectionner une zone de l'image.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez **Sélections > Transformer en calque**. Le nouveau calque s'intitule **Sélection transformée**.
  - Choisissez **Édition > Copier** pour copier la sélection, puis **Édition > Coller > comme nouveau calque**. Le nouveau calque est appelé **Raster**, suivi d'un numéro (Raster 1).

### Création d'un nouveau calque vectoriel à partir d'une sélection vectorielle

Utilisez l'outil **Sélectionner des objets** pour sélectionner un ou plusieurs objets vectoriels. Choisissez **Édition > Copier** pour les copier, puis **Édition > Coller > Comme nouveau calque**.

### Nettoyage des bords de la sélection

Lorsque vous transformez une sélection, certains pixels adjacents aux bords de la sélection risquent d'être inclus, notamment après l'application d'un effet de progressivité ou d'un antirénelage. Utilisez la commande **Désincrustation** afin de nettoyer les bords en supprimant ces pixels.

Pour nettoyer une sélection avant de la copier ou de la transformer, consultez la section « **Nettoyage des bords de la sélection** », page 202.

Pour nettoyer un calque créé à partir d'une sélection, consultez la section « **Nettoyage des bords des calques créés à partir de sélections** », page 334.

## Modification des propriétés des calques

Les propriétés d'un calque correspondent à toutes les informations affichées dans la palette Calques relatives au nom, à l'appartenance à un groupe, à l'existence d'une liaison, à l'opacité du calque, au mélange, à la protection de la transparence et au choix de la couleur utilisée pour mettre en évidence l'icône du calque. Pour modifier ces propriétés, cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque ou effectuez les modifications dans le volet droit de la palette Calques. Pour plus d'informations sur la modification d'un calque de réglage, consultez la section « Modification d'un calque de réglage », page 338.

## Attribution de nouveaux noms aux calques

Lorsque vous ajoutez des calques à une image, il est préférable de les renommer afin de les identifier plus facilement dans la palette Calques.



Pour renommer un calque :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du calque et choisissez **Renommer** dans le menu contextuel qui s'affiche.
- 2 Tapez le nom et appuyez sur **Entrée**.

### Autre moyen de renommer un calque

Cliquez deux fois sur le nom du calque pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque et tapez un nouveau nom dans la case de modification **Nom**.

## Affichage et masquage des calques, des groupes et des objets vectoriels

Utilisez les boutons de la visibilité dans la palette Calques pour afficher ou masquer les calques, les groupes de calques ou les objets vectoriels de l'image. Ces éléments ne sont pas supprimés de l'image, mais simplement masqués. Lorsqu'un calque est visible, le bouton d'activation / de désactivation de la visibilité ressemble à ceci : . Lorsqu'un calque est masqué, le bouton d'activation / de désactivation de la visibilité ressemble à cela : .

*Image d'origine et image avec tous les calques, dont un masqué*



**Pour afficher ou masquer des calques et des groupes de calques :**

Effectuez l'une des opérations suivantes dans la palette Calques :

- Cliquez sur le bouton d'activation / de désactivation de la **visibilité** de chaque calque ou groupe de calques que vous souhaitez afficher ou masquer.

**Remarque :** lorsque vous masquez un groupe de calques, vous masquez également tous les masques qu'il contient.

- Pour afficher uniquement un calque, cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Affichage > Calque actif uniquement** dans le menu contextuel.

**Pour afficher tous les calques :**

Choisissez **Calques > Afficher > Tous les calques** ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du calque et choisissez **Afficher > Tous les calques** dans le menu contextuel qui s'affiche.

**Pour inverser les calques affichés ou masqués :**

- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du calque et choisissez **Afficher > Inverser** dans le menu contextuel qui s'affiche. Tous les éléments visibles deviennent invisibles, et inversement.
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom d'un calque appartenant à un groupe lié et choisissez **Afficher > Inverser** dans le menu contextuel.

**Pour afficher ou masquer des objets vectoriels :**

Dans la palette Calques, cliquez sur le bouton d'activation / de la désactivation de la **visibilité** de chaque objet vectoriel que vous souhaitez afficher ou masquer.

### Modification d'un groupe de calques

Pour modifier un groupe de calques, vous pouvez :

- Modifier les propriétés des calques, telles que l'opacité ou le mode de mélange. Consultez la section « Modification des propriétés des calques », page 320.
- Déplacer le groupe dans la pile, en déplaçant ainsi tous les calques qu'il contient.
- Renommer le groupe. Consultez la section « Attribution de nouveaux noms aux calques », page 320.
- Supprimer le groupe, en supprimant également tous les calques qu'il contient. Consultez la section « Suppression de calques ou de leur contenu », page 335.

### Ajout d'un calque en bas de la pile d'un groupe de calques.

Faites glisser le calque sur l'avant dernière place de la pile, puis déplacez le calque du bas vers le haut.

## Groupes de calques

Créez des groupes de calques afin de regrouper plusieurs calques. Les groupes de calques permettent d'effectuer les opérations suivantes :


- Organiser la palette Calques.
- Définir les propriétés de l'ensemble du groupe de calques, telles que l'opacité et le mode de mélange.
- Appliquer les effets des calques de réglage uniquement aux calques situés en dessous dans un groupe, et non dans l'image.
- Déplacer tous les calques groupés, et conserver l'ordre d'empilement, en cliquant sur le nom du groupe et en le faisant glisser vers un nouvel emplacement.
- Déplacer tous les calques en même temps sur le support de l'image, lorsque le groupe est lié. (dans le cas contraire, les calques d'un groupe se déplacent séparément). Pour plus d'informations, consultez la section « Liaison de calques et de groupes de calques », page 323.

Les groupes de calques peuvent contenir des calques raster, vectoriels, de masque ou de réglage et doivent comporter au moins un calque. Les groupes de calques peuvent également contenir d'autres groupes de calques, ou groupes imbriqués. Si vous déplacez tous les calques en dehors du groupe, Paint Shop Pro supprime le groupe de calques.

### Remarque

- Les calques de réglage ou de masque ne peuvent pas figurer en bas de la pile de calques.
- Les objets vectoriels ne peuvent pas être séparés de leur groupe de calques.

### Pour créer un groupe de calques :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le premier calque à insérer dans le groupe.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans la palette Calques, cliquez sur le bouton **Groupe de calques** .
  - Choisissez **Calques > Nouveau groupe de calques**. La boîte de dialogue Propriétés du calque s'affiche. Effectuez les modifications nécessaires, puis cliquez sur **OK**.

- Choisissez **Calques > Agencer > Placer dans le groupe**.

Le groupe de calques est créé et le calque sélectionné y est inséré. Le groupe de calques s'intitule par défaut Groupe, suivi d'un numéro (Groupe 1, par exemple).

- 3 Pour ajouter un calque au groupe de calques, cliquez sur son nom et faites-le glisser dans le groupe. Une ligne noire indique sa position jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

**Remarque :** Vous pouvez également ajouter un groupe de calques à un autre groupe. On parle alors de groupes imbriqués.

**Pour supprimer un calque d'un groupe :**



Faites glisser le calque en dehors du groupe ou choisissez **Calques > Agencer > Retirer du groupe**.

**Pour dissocier des calques :**

Sélectionnez le groupe de calques à dissocier, puis choisissez **Calques > Dissocier les calques**.

## Liaison de calques et de groupes de calques

Liez les calques afin de les déplacer simultanément sur le support de l'image lorsque vous utilisez l'outil Déplacer. Pour lier des calques individuellement, utilisez le bouton Liaison des calques dans la palette Calques. Ce bouton affiche Aucune par défaut. Réglez chaque calque que vous souhaitez lier sur le même chiffre, 1 ou 2, par exemple. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour augmenter le chiffre ou à l'aide du bouton droit pour le réduire.

Liez les groupes afin de déplacer tous les calques d'un groupe simultanément sur le support de l'image. Dans la palette Calques, le bouton Liaison des groupes affiche une icône bleue  si le groupe est lié, ou grise  dans le cas contraire.

Les liaisons de calques ont priorité sur les liaisons de groupes.

Le Groupe de calques 1, par exemple, est lié et contient les Calque1, Calque2 et Calque3. Le Calque1 est réglé sur la liaison numéro 1.

Le Calque4 (en dehors du groupe de calques) est également réglé sur la liaison numéro 1. Si vous déplacez le Calque4, le Calque1 se déplace également. Si vous déplacez le Calque2, le Calque1 ne bouge pas.

*Image contenant un groupe lié et des calques liés*




#### La liaison affecte-t-elle l'ordre d'empilement ?

Non. La liaison affecte uniquement les déplacements sur le support de l'image à l'aide de l'outil Déplacer.

Le seul moyen de déplacer les calques simultanément en conservant l'ordre d'empilement est de les grouper. Lorsque vous déplacez le calque d'un groupe de la pile, tous les calques bougent, que le groupe soit lié ou non.

#### Pour lier des calques :

Attribuez à chaque calque que vous souhaitez lier le même numéro de groupe de liens. Effectuez l'une des opérations suivantes dans la palette Calques :

- Pour augmenter le numéro, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bouton **Liaison des calques** . Pour réduire le numéro, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le bouton **Liaison des calques**.
- Pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque, cliquez deux fois sur le nom de chaque calque, modifiez le numéro du **Groupe de liens**, puis cliquez sur **OK**.


#### Pour séparer des calques :

Pour chaque calque que vous souhaitez supprimer du groupe de liens, effectuez l'une des opérations suivantes dans la palette Calques :

- Cliquez à l'aide du bouton gauche ou droit de la souris sur le bouton **Liaison des calques** jusqu'à ce qu'il affiche **Aucune**.
- Cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque, réglez le numéro du **Groupe de liens** sur 0, puis cliquez sur **OK**.

#### Pour lier ou séparer des groupes de calques :

Effectuez l'une des opérations suivantes dans la palette Calques :

- Cliquez sur le bouton **Liaison des groupes** . Un bouton gris signifie que le groupe n'est pas lié.
- Cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque, sélectionnez ou désélectionnez la case **Groupe lié**, puis cliquez sur **OK**.




## Modification de l'opacité des calques

Pour créer des effets étonnants, variez l'opacité d'un calque entre la valeur par défaut 100% (opacité totale) et 0% (transparence). Lorsqu'un calque est partiellement transparent, vous pouvez voir les calques situés en dessous.

Pour modifier l'opacité de tous les calques d'un groupe, réglez l'opacité du groupe de calques.

Le paramètre Opacité de la palette Calques affiche l'opacité de chaque calque. L'opacité globale d'un calque et l'opacité des pixels individuels sont deux paramètres indépendants. Si, par exemple, un pixel commence à une opacité de 50% et que l'opacité du calque est de 50%, le pixel s'affiche avec une opacité de 25%. Si le calque appartient à un groupe de calques dont l'opacité est de 50%, l'opacité du pixel est alors de 12,5%.

**Pour régler l'opacité d'un calque ou d'un groupe de calques :**

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Faites glisser le curseur de l'opacité  vers le pourcentage souhaité.
  - Cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque, modifiez le paramètre **Opacité**, puis cliquez sur **OK**.

## Mélange de calques

Créez des effets étonnants en modifiant le mode de mélange des pixels d'un calque avec les pixels des calques sous-jacents. Paint Shop Pro contient plusieurs modes de mélange spécifiant la méthode utilisée pour mélanger les pixels. L'image affiche les pixels mélangés, mais les calques ne sont pas combinés.

Chaque calque est réglé par défaut sur le mode de mélange Normal, qui mélange les pixels selon l'opacité du calque sélectionné.

Les pixels du calque sélectionné sont mélangés à la combinaison de tous les calques sous-jacents, et non au calque du dessous uniquement.

Pour limiter le nombre de pixels affectés par le mode de mélange, réglez l'étendue du mélange. Consultez la section « Définition de l'étendue du mélange », page 328.

*Modes de mélange : Normal,  
Assombrir davantage,  
Luminance et Fondu*



**Résolution et calques**

Les modes de mélange Teinte, Saturation, Couleur et Luminance sont disponibles uniquement pour les images avec 16 millions de couleurs.

Les modes de mélange Multiplier, Trame, Différence et Exclusion produisent le même résultat, indépendamment de l'ordre des calques dans la palette Calques.

**Pour régler le mode de mélange d'un calque :**

Dans la palette Calques, cliquez sur la liste déroulante **Mode de mélange** du calque que vous souhaitez régler et sélectionnez un mode de mélange. Pour une description des modes de mélange, consultez la section « À propos des modes de mélange » ci-après.

**À propos des modes de mélange**

Le tableau ci-dessous décrit chacun des modes de mélange. La mention Calque sélectionné indique le calque pour lequel vous définissez le mode de mélange.

**Remarque**

De nombreux modes de mélange, ainsi que le transfert des canaux chromatiques, ont été améliorés. Ces modes de mélange peuvent ne pas être compatibles avec d'autres applications. Pour une compatibilité avec d'autres applications, utilisez les modes de mélange hérités.

Mode de mélange	Résultat
Normal	Affiche les pixels des calques sous-jacents en fonction de l'opacité des pixels du calque sélectionné. Si les données sont totalement opaques, aucun pixel ne transparait. Plus l'opacité est réduite, plus les pixels des calques sous-jacents visibles sont nombreux.
Assombrir davantage	Affiche les pixels du calque sélectionné plus sombres que ceux des calques sous-jacents. Les pixels plus clairs que ceux des calques sous-jacents disparaissent.
Éclaircir davantage	Affiche les pixels du calque sélectionné plus clairs que ceux des calques sous-jacents. Les pixels plus sombres que ceux des calques sous-jacents disparaissent.
Teinte	Applique la teinte du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans modifier la saturation ni la luminosité.
Teinte (héritée)	Applique la teinte du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans modifier la saturation ni la luminosité.
Saturation	Applique la saturation du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans affecter la teinte ni la luminosité.
Saturation (héritée)	Applique la saturation du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans affecter la teinte ni la luminosité.
Couleur	Applique la teinte et la saturation du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans affecter la luminosité.

<b>Mode de mélange</b>	<b>Résultat</b>
Couleur (héritée)	Applique la teinte et la saturation du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans affecter la luminosité.
Luminance	Applique la luminance, ou luminosité, du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans affecter la teinte ni la saturation.
Luminance (héritée)	Applique la luminance, ou luminosité, du calque sélectionné aux calques sous-jacents, sans affecter la teinte ni la saturation.
Multiplier	Combine les couleurs du calque sélectionné avec celles des calques sous-jacents afin de produire une couleur plus sombre. La multiplication de n'importe quelle couleur avec du noir produit du noir. La multiplication de n'importe quelle couleur avec du blanc laisse cette couleur intacte.
Trame	Éclaircit les couleurs des calques sous-jacents en multipliant l'inverse des couleurs du calque sélectionné et des calques sous-jacents. La couleur obtenue est identique à celle du calque sélectionné, ou plus claire.
Fondu	Remplace de façon aléatoire les couleurs de certains pixels du calque sélectionné par celles des calques sous-jacents afin de créer un effet tacheté. L'opacité du calque sélectionné détermine le nombre de pixels remplacés. Plus l'opacité est faible, plus le nombre de pixels remplacés est élevé.
Recouvrement	Combine les modes de mélange Multiplier et Trame. Si la valeur du canal chromatique des calques sous-jacents est inférieure à la moitié de la valeur maximale, le mode de mélange Multiplier est utilisé. Si la valeur du canal chromatique est supérieure ou égale à la moitié de la valeur maximale, le mode de mélange Trame est utilisé. Le mode de mélange Recouvrement affiche les motifs ou les couleurs du calque sélectionné tout en préservant les ombres et les hautes lumières des calques sous-jacents.
Lumière dure	Combine les modes de mélange Multiplier et Trame. Si la valeur du canal chromatique du calque sélectionné est inférieure à 128, le mode de mélange Multiplier est utilisé. Si la valeur du canal chromatique est supérieure ou égale à 128, le mode de mélange Trame est utilisé. En règle générale, utilisez le mode de mélange Lumière dure pour ajouter des hautes lumières ou des ombres.

Mode de mélange	Résultat
Lumière douce	Combine les modes de mélange Assombrir et Éclaircir. Si la valeur du canal chromatique du calque sélectionné est inférieure à 128, le mode de mélange Assombrir est utilisé. Si la valeur du canal chromatique est supérieure ou égale à 128, le mode de mélange Éclaircir est utilisé. En règle générale, utilisez le mode de mélange Lumière douce pour ajouter des hautes lumières ou des ombres plus douces.
Différence	Soustrait la couleur du calque sélectionné de celle des calques sous-jacents.
Éclaircir	Éclaircit l'image en utilisant les valeurs de luminosité des couleurs du calque sélectionné pour éclaircir les couleurs des calques sous-jacents. Les couleurs claires produisent un effet éclaircissant plus prononcé, le noir ne produit aucun effet.
Assombrir	Assombrit l'image en utilisant les valeurs de luminosité du calque sélectionné pour réduire la luminosité des calques sous-jacents.
Exclusion	Crée un effet similaire au mode Différence, mais plus doux.

## Définition de l'étendue du mélange

Vous pouvez définir non seulement le mode de mélange d'un calque, mais aussi son étendue. Cette étendue permet de limiter le nombre de pixels affectés par le mode de mélange. Le mode de mélange s'applique par défaut à tous les pixels. L'étendue du mélange définit l'opacité en fonction de la luminosité ou du canal chromatique, afin de retirer certaines couleurs du calque sélectionné et d'en rendre d'autres visibles.

### Pour définir l'étendue du mélange :

- 1 Dans la palette Calques, sélectionnez un calque et définissez son mode de mélange. (Consultez la section « Mélange de calques », page 325.)
- 2 Cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Étendue du mélange**.

Étendue du mélange : normal, 50%, 60% et 75%



4 Dans la liste déroulante **Mélanger**, sélectionnez le canal à utiliser lors du mélange des calques. Pour que les valeurs de luminosité des calques déterminent l'opacité, sélectionnez le canal du gris. Pour que les valeurs des canaux respectifs déterminent l'opacité, sélectionnez le canal du rouge, du vert ou du bleu.

5 Réglez l'opacité du canal comme suit :

- Faites d'abord glisser les flèches du haut pour indiquer les valeurs auxquelles l'opacité est de 100%.
- Faites ensuite glisser les flèches du bas pour indiquer les valeurs auxquelles l'opacité est de 0%.


Notez que les valeurs du côté gauche indiquent les valeurs ascendantes et les valeurs du côté droit indiquent les valeurs descendantes.

Dans l'illustration ci-contre, par exemple, l'opacité du calque sélectionné est de 100% entre les valeurs de luminosité 43 et 126 et décroît au niveau des zones plus claires et plus sombres.

*Définition de l'étendue du mélange*



6 Cliquez sur **OK**.



Paint Shop Pro applique le mélange uniquement aux pixels compris dans l'étendue que vous avez sélectionnée. Le volet droit de la palette Calques signale l'utilisation d'une étendue en affichant l'icône de l'étendue du mélange .

## Protection des zones transparentes

Pour appliquer des outils et des effets uniquement à certaines zones d'un calque raster contenant des données, utilisez la fonction Protéger la transparence dans la palette Calques. Les zones transparentes sont protégées lorsque vous appliquez de la peinture, des effets, collez des sélections ou effectuez d'autres modifications.

### Remarque

Cette fonction s'applique uniquement aux calques raster. Vous ne pouvez pas protéger la transparence d'un calque vectoriel, de réglage, de masque ou de groupe. Par ailleurs, les calques d'arrière-plan ne prennent pas en charge la transparence.

Lorsque la transparence est protégée, le bouton Protéger la transparence affiche . Lorsque la transparence n'est pas protégée, le bouton Protéger la transparence est grisé .

#### Pour protéger ou déverrouiller la transparence :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la palette Calques, cliquez sur le bouton **Protéger la transparence** du calque raster requis.
- Cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque, sélectionnez ou désélectionnez la case **Protéger la transparence**, puis cliquez sur **OK**.

## Définition des couleurs pour la mise en évidence des icônes

Pour organiser visuellement la palette Calques, spécifiez les couleurs utilisées pour mettre en évidence les calques et les groupes de calques. La couleur choisie s'affiche comme arrière-plan de l'icône située à gauche du nom du calque ou du groupe. Elle n'a aucun effet sur l'image.

Dans un groupe de calques, les calques auxquels aucune couleur n'a été attribuée pour la mise en évidence héritent de la couleur du calque parent. Utilisez, par exemple, la même couleur pour tous les calques d'un groupe et une autre couleur pour mettre en évidence d'autres calques ou groupes de calques.

#### Pour définir la couleur de la mise en évidence d'une icône :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez deux fois sur le nom du calque afin d'afficher la boîte de dialogue Propriétés du calque.
- 2 Sélectionnez la case **Mettre en évidence dans la palette Calques**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour sélectionner une nouvelle couleur, cliquez dans la case de la couleur. Choisissez une couleur et cliquez sur **OK**.
  - Pour choisir parmi les couleurs récemment utilisées, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la case de la couleur et choisissez une couleur.
- 4 Dans la boîte de dialogue Propriétés du calque, cliquez sur **OK**. L'icône affiche la couleur pour la mise en évidence.

## Modification des calques

Modifiez les calques afin de changer l'aspect de votre image. Réorganisez la pile, déplacez les calques sur le support de l'image, fusionnez les calques, nettoyez les bords des calques créés à partir de sélections ou supprimez des calques.

### Agencement de l'ordre d'empilement des calques

L'organisation des calques dans l'image est cruciale pour l'aspect de l'image. Si un calque se trouve au-dessus d'un autre, les données de ce calque peuvent recouvrir les données qui se trouvent en dessous.

Pour modifier l'ordre d'empilement des calques, et modifier également l'image, déplacez les calques dans la palette Calques. Si un calque ou un groupe de calques contient des composants, tels que des objets vectoriels ou des calques groupés, tous ces composants se déplacent avec lui.



#### Déplacement du calque d'arrière-plan

Le calque d'arrière-plan est toujours le calque du bas. Il ne peut pas être déplacé.

Pour le déplacer, vous devez d'abord le convertir en calque raster. Consultez la section « Transformation d'un calque d'arrière-plan en calque raster normal », page 318.

#### Pour déplacer un calque, un groupe de calques ou un objet vectoriel :

Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque, du groupe de calques ou de l'objet vectoriel et faites-le glisser vers un nouvel emplacement. Une ligne noire indique sa position jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

Lorsque vous faites glisser un élément, le curseur se change en main . Si le symbole nul s'affiche , vous ne pouvez pas placer l'élément sélectionné à cet endroit. Par exemple : le calque d'arrière-plan ne peut pas être déplacé. Aucun calque ne peut figurer en dessous du calque d'arrière-plan. Les objets vectoriels ne peuvent pas être placés sur des calques raster. Les calques de masque et de réglage ne peuvent pas figurer en bas de la pile d'une image ou d'un groupe de calques.

**Pour déplacer plusieurs objets vectoriels :**

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le premier objet vectoriel.
- 2 Appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur chaque objet vectoriel supplémentaire ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Sélectionner tout**.
- 3 Faites glisser les objets sélectionnés vers un nouvel emplacement. Une ligne noire indique sa position jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

## Déplacement de calques sur le support de l'image

*Image d'origine et image avec un calque déplacé vers la droite*




Pour déplacer tout le contenu d'un calque n'importe où sur le support de l'image, utilisez l'outil Déplacer. Si vous déplacez une partie d'un calque en dehors du support, Paint Shop Pro ne la supprime pas. Vous pouvez la replacer dans le support ou augmenter la taille de celui-ci afin d'afficher les données supplémentaires.

**Remarque**

Vous ne pouvez pas utiliser l'outil Déplacer avec le calque d'arrière-plan. Pour déplacer le contenu d'un calque d'arrière-plan, vous devez d'abord le convertir en calque raster normal. Consultez la section « Transformation d'un calque d'arrière-plan en calque raster normal », page 318.

**Pour déplacer un calque sur le support d'une image :**

- 1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque que vous souhaitez déplacer.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Déplacer** .
- 3 Cliquez sur le calque et faites-le glisser dans l'image afin de le placer à un nouvel endroit.
- 4 Pour limiter cet outil au calque actuel, maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur l'image et faites glisser le calque.

**Où est passé le calque ?**

Si vous déplacez un calque en dehors du support de l'image, il n'est plus visible.

Pour le récupérer, appuyez sur la touche **Maj** et faites-le glisser à l'aide de l'outil Déplacer. Vous pouvez augmenter la taille du support jusqu'à ce que le calque apparaisse, le placer à l'endroit de votre choix, puis réduire à nouveau sa taille.



## Fusion des calques

La fusion des calques est également appelée aplatissement. Vous pouvez fusionner les calques sélectionnés ou tous les calques d'une image. La fusion des calques permet de réduire la quantité de mémoire requise pour l'image. Paint Shop Pro fusionne les calques en fonction des modes de mélange, convertit les données vectorielles et le texte vectoriel en données raster et remplace les zones transparentes du calque d'arrière-plan par du blanc.

Faites toujours une copie de sauvegarde de l'image .PspImage d'origine avant de fusionner des calques. Une fois les calques fusionnés, vous ne pouvez plus les modifier séparément. À moins d'être sûr d'avoir terminé la modification de l'image, il est préférable de ne pas fusionner les calques.

### Enregistrement des images aplaties

De nombreux formats de fichier, tels que JPEG, GIF et TIF, ne prennent pas en charge les images contenant plusieurs calques. Lorsque vous enregistrez une image sous ces formats, Paint Shop Pro fusionne tous les calques en un seul calque d'arrière-plan.

### Pour fusionner deux calques :

- 1 Assurez-vous que les calques sont situés l'un en dessous de l'autre dans la palette Calques.
- 2 Cliquez sur le nom du calque situé au-dessus du calque avec lequel vous souhaitez le fusionner.
- 3 Choisissez **Calques > Fusionner > Avec le calque de dessous** afin de fusionner les deux calques. Le tableau suivant décrit le résultat de la fusion des différents types de calques :

<b>Calque du haut</b>	Tout calque	Vectoriel	Masque	Tout calque	Tout calque
<b>Fusionné avec</b>	Raster	Vectoriel	Masque	Arrière-plan	Masque/réglage
<b>Crée</b>	Raster	Vectoriel	Masque	Arrière-plan	Non autorisé

### Pour fusionner tous les calques :

Choisissez **Calques > Fusionner > Tous (aplatir)** afin de fusionner les calques en un calque d'arrière-plan.

#### Pour fusionner tous les calques visibles :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver la visibilité** des calques que vous ne souhaitez pas fusionner.
- 2 Choisissez **Calques > Fusionner > Calques visibles** pour fusionner tous les calques visibles en un calque raster intitulé Fusionné. Les calques invisibles ne sont pas affectés. Le nouveau calque raster, qui conserve les informations relatives à la transparence des calques d'origine, est le calque actif.

**Remarque :** Si un calque visible appartient à un groupe, seuls les calques visibles de ce groupe sont fusionnés. Si le groupe de calques est invisible, tous les calques du groupe le sont aussi. Par conséquent, aucun calque du groupe n'est fusionné.

#### Pour fusionner tous les calques d'un groupe :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le groupe de calques ou sur un calque du groupe que vous souhaitez fusionner.
- 2 Choisissez **Calques > Fusionner > Fusionner le groupe** afin de fusionner tous les calques du groupe en un calque raster.

## Nettoyage des bords des calques créés à partir de sélections

Lorsque vous transformez ou collez une sélection afin de créer un calque, certains pixels adjacents aux bords de la sélection sont inclus, notamment après l'application d'un effet de progressivité ou d'un anticrénelage. Les commandes Calques > Désincrustation nettoient les bords en supprimant ces pixels.

Il existe trois commandes Désincrustation : Éliminer les incrustations noires, Éliminer les incrustations blanches et Éliminer la frange.

Utilisez les commandes Éliminer les incrustations noires ou Éliminer les incrustations blanches lorsque la sélection provient d'une image avec un arrière-plan noir ou blanc. Elles permettent d'éliminer les pixels noirs ou blancs des bords du calque.

Utilisez la commande Éliminer la frange lorsque la sélection provient d'une image avec un arrière-plan en couleur. L'élimination des franges déplace vers l'extérieur les pixels des bords du calque exclus de la progressivité, ainsi que sur les irrégularités des zones progressives du calque.

#### Résolution

Vous pouvez appliquer ces commandes uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs.

Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

### Utilisation de la commande Désincrustation sur une sélection

Pour nettoyer les bords d'une sélection avant de la transformer ou de la copier, utilisez les commandes **Sélections > Désincrustation**. Consultez la section « Nettoyage des bords de la sélection », page 202.


#### Pour utiliser la commande Désincrustation :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque créé à partir d'une sélection.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour éliminer les incrustations noires, choisissez **Calques > Désincrustation > Éliminer les incrustations noires**.
  - Pour éliminer les incrustations blanches, choisissez **Calques > Désincrustation > Éliminer les incrustations blanches**.
  - Pour éliminer les incrustations en couleur, choisissez **Calques > Désincrustation > Éliminer les franges**, afin d'ouvrir la boîte de dialogue Élimination des franges. Tapez le nombre de pixels à éliminer et appuyez sur la touche **Entrée**.

## Suppression de calques ou de leur contenu

Pour supprimer un calque d'une image, vous devez supprimer l'ensemble du calque. Vous pouvez également supprimer le contenu d'un calque afin de conserver le calque dans l'image. Les calques raster ou vectoriels deviennent transparents et le calque d'arrière-plan est rempli avec la couleur, le style et la texture de l'arrière-plan actuel.

#### Pour supprimer un calque :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque que vous souhaitez supprimer.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer** dans la barre d'outils de la palette Calques, ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel qui s'affiche. Vous pouvez également faire glisser le calque vers le bouton **Supprimer** .

#### Pour supprimer le contenu d'un calque :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque.
- 2 Appuyez sur la touche **Supprimer** ou choisissez **Édition > Effacer**.

## Utilisation des calques de réglage

Les calques de réglage sont des calques de correction permettant de régler les couleurs ou les tons des calques sous-jacents, sans modifier directement leurs pixels. Choisissez parmi les types de calques de réglage suivants : Luminosité et contraste, Mélange des canaux, Équilibre des couleurs, Courbes, Teinte/Saturation/Luminosité, Inverser, Niveaux, Postériser et Seuil.

Tous les calques de réglage possèdent leur commande correspondante dans le menu Couleurs > Réglage. L'avantage des calques de réglage est que vous ne modifiez pas les calques de l'image, ce qui simplifie et accélère les modifications relatives au réglage de couleurs et de tons. Ajoutez des calques de réglage afin de comparer différentes corrections chromatiques ou pour constater l'effet produit par la combinaison de plusieurs corrections. Masquez, supprimez ou modifiez les calques de réglage.

Un calque de réglage s'applique à tous les calques de même niveau situés en dessous, comme suit :

- Si le calque de réglage se trouve au niveau principal, et non au sein d'un groupe de calques, il s'applique à tous les calques situés en dessous, dans l'ordre d'empilement.
- Si le calque de réglage appartient à un groupe de calques, il s'applique uniquement aux calques du groupe situés en dessous, dans l'ordre d'empilement.

### Création d'un calque de réglage ne s'appliquant qu'à un seul calque


Créez un groupe de calques contenant un seul calque, puis ajoutez le calque de réglage au-dessus de ce calque dans le groupe.

### Pour ajouter un calque de réglage :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque au-dessus duquel vous souhaitez créer le calque de réglage.
- 2 Pour appliquer le calque de réglage à une sélection, effectuez une sélection.
- 3 Choisissez **Calques > Nouveau calque de réglage**, puis sélectionnez le type de calque de réglage.

Une boîte de dialogue avec le nom du calque de réglage s'affiche. Les fenêtres d'aperçu affichent l'image avant et après modification. La page de l'onglet **Réglage** affiche les paramètres de correction des couleurs et des tons à modifier.

**Remarque :** La page de l'onglet **Général** inclut les propriétés du calque, telles que son nom, le mode de mélange et l'opacité. Vous pouvez modifier ces propriétés dans cette page ou dans la palette Calques. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des propriétés des calques », page 320.

- 4 Pour rétablir les paramètres par défaut des valeurs, dans la liste déroulante **Options**, choisissez **Par défaut**. Vous pouvez également cliquer deux fois sur le calque de réglage afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du calque, puis cliquer sur le bouton **Rétablir la valeur par défaut** .
- 5 Modifiez les paramètres dans la page de l'onglet **Réglage**, puis cliquez sur **OK**. Le calque de réglage est ajouté au-dessus du calque sélectionné précédemment.

## À propos des types de calques de réglage

Le Chapitre 8, « Correction des couleurs et des teintes » donne une description détaillée de chaque type de calque de réglage. Le tableau suivant indique les sections spécifiques auxquelles se référer dans ce chapitre.

Type de correction	Calque de réglage	Pour plus d'informations
Réglage de l'équilibre des couleurs	Équilibre des couleurs	Consultez la section « Modification de l'équilibre des couleurs des ombres, des tons moyens et des hautes lumières », page 217.
	Teinte/ Saturation/ Luminosité	Consultez la section « Harmonisation du réglage de la teinte, de la saturation et de la luminosité », page 218.
	Mélange des canaux	Consultez la section « Réglage des canaux chromatiques », page 221.

Type de correction	Calque de réglage	Pour plus d'informations
Réglage de la luminosité et du contraste	Luminosité et contraste	Consultez la section « Réglage manuel de la luminosité et du contraste », page 224.
	Courbes	Consultez la section « Réglage individuel des valeurs de luminosité », page 225.
	Niveaux	Consultez la section « Réglage des niveaux de luminosité », page 228.
Réduction ou suppression des couleurs	Inverser	Consultez la section « Création d'images en négatif », page 234.
	Seuil	Consultez la section « Création d'images en noir et blanc », page 231.
	Postériser	Consultez la section « Réduction du nombre de niveaux de luminosité », page 233.

### Suppression d'un calque de réglage

Pour supprimer un calque de réglage, effectuez les mêmes opérations que pour tout autre calque. Cliquez sur le nom du calque, puis sur le bouton **Supprimer** dans la barre d'outils de la palette Calques.

Pour annuler une suppression, cliquez sur le bouton **Annuler** ou appuyez sur les touches **Ctrl + Z**.

## Modification d'un calque de réglage

Modifiez un calque de réglage afin de corriger les couleurs ou les tons ou de changer les propriétés du calque, telles que son nom et son opacité.

### Pour modifier un calque de réglage :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez deux fois sur le nom du calque de réglage que vous souhaitez modifier. Vous pouvez également sélectionner le calque et choisir **Calques > Propriétés**.

La boîte de dialogue Propriétés du calque s'affiche.

- 2 Dans la page de l'onglet **Réglage**, modifiez les paramètres de la correction des couleurs ou des tons. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la section correspondante répertoriée dans le tableau « À propos des types de calques de réglage », page 337.
- 3 Pour modifier les propriétés générales du calque, telles que son nom, le mode de mélange et l'opacité, cliquez sur l'onglet **Général**. Vous pouvez modifier ces propriétés dans cette page ou dans la palette Calques. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des propriétés des calques », page 320.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Modification de parties de calques de réglage


Il arrive parfois que la plupart des corrections d'un calque de réglage soient nécessaires, mais inutiles pour une zone précise de l'image. Vous pouvez corriger ce problème en sélectionnant une zone de l'image et en créant un calque de réglage pour cette sélection. Cependant, si l'image contient plusieurs zones nécessitant différents niveaux de correction, utilisez une approche plus flexible en créant un calque de réglage et en en modifiant certaines parties.

Les calques de réglage sont des calques en niveaux de gris. Utilisez les outils de peinture pour modifier de façon sélective les zones de l'image auxquelles appliquer une correction totale et celles auxquelles appliquer une correction partielle ou nulle.

Les calques de réglage contiennent des pixels pouvant afficher 256 nuances de gris. Ces niveaux de gris indiquent le niveau de correction.

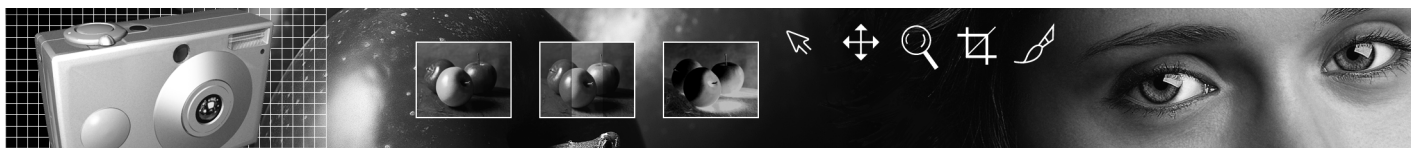
- Les pixels blancs signifient que Paint Shop Pro applique la correction totale que vous avez spécifiée.
- Les pixels noirs indiquent qu'aucune correction n'est appliquée.
- Les pixels gris varient la correction. Pour les gris plus clairs, Paint Shop Pro applique une correction presque totale ; pour les gris plus sombres, une correction presque nulle. Les gris moyens correspondent à une correction d'intensité moyenne.

Voici les informations de base sur la modification sélective des calques de réglage :

- Lorsque vous créez un calque de réglage pour la première fois, tous les pixels du calque sont blancs (correction totale).
- Si vous créez un calque de réglage lorsqu'il existe une sélection active, tous les pixels de la sélection sont blancs (correction totale) et tous les autres pixels sont noirs (aucune correction).
- Lorsque vous sélectionnez un calque de réglage, la palette Styles et textures affiche le noir, le blanc et les 254 nuances de gris disponibles. Pour modifier certaines parties du calque de réglage, utilisez les outils de peinture pour appliquer de la peinture avec des nuances de gris.
- Pour voir à quoi ressemblent les pixels d'un calque de réglage, cliquez sur le bouton Recouvrement des masques  ou placez le curseur sur le nom du calque. La vignette du calque affiche le calque de réglage en niveaux de gris.







## CHAPITRE 12

# Utilisation des masques

Un masque est une image en niveaux de gris appliquée à un calque. Utilisez les calques de masque afin de masquer ou d'afficher certaines parties d'un calque, d'insérer un fondu entre les calques et de créer d'autres effets spéciaux. Vous pouvez créer un masque à partir d'une sélection, d'un canal Alpha ou d'une image. Un masque peut recouvrir un calque entièrement ou avec différents niveaux d'opacité.

## Sommaire

À propos des masques . . . . .	366
Création de masques . . . . .	367
Modification de masques . . . . .	373
Enregistrement de masques . . . . .	376
Chargement de masques . . . . .	377
Suppression de masques . . . . .	381

## À propos des masques

*Image originale et image avec masque*



Un masque peut recouvrir certaines parties d'un calque entièrement ou avec différents niveaux d'opacité. Utilisez les masques pour insérer un fondu entre les calques ou créer des effets spéciaux précis. Vous pouvez, par exemple, masquer tous les détails autour du sujet principal d'une photo ou créer une barre de navigation dans une page Web qui disparaît progressivement.

Vous pouvez créer un masque que vous pourrez peindre et utiliser pour masquer ou afficher les calques sous-jacents. Vous pouvez également créer un calque de masque à partir d'une image, d'une sélection ou de la luminosité d'une image. Vous pouvez également utiliser les exemples de masques stockés dans le dossier Masques du dossier du programme Paint Shop Pro et les appliquer tels quels ou les personnaliser.

Les calques de masque fonctionnent de la même façon que les autres types de calques. Activez ou désactivez la visibilité du calque de masque, modifiez son opacité globale ou liez-le à d'autres calques. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des propriétés des calques », page 320.

Les calques de masque sont automatiquement enregistrés avec l'image au format .PspImage. Vous pouvez également enregistrer un masque sur un canal Alpha ou sous forme de fichier image séparé sur le disque. Pour plus d'informations, consultez la section « Enregistrement de masques », page 352.

### Effets des masques sur les calques sous-jacents

Un calque de masque s'applique à tous les calques de même niveau situés en dessous. Par exemple :

- Si le calque de masque appartient à un groupe de calques, il s'applique uniquement aux calques du groupe situés en dessous, dans l'ordre d'empilement.
- Si le calque de masque se trouve au niveau principal, et non au sein d'un groupe de calques, il s'applique à tous les calques situés en dessous, dans l'ordre d'empilement.

**Résolution**

Les masques sont utilisables uniquement avec les images en niveaux de gris transparentes ou avec 16 millions de couleurs. Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

**Contenu du calque de masque**

Pour voir ce à quoi ressemble le calque de masque, placez le curseur sur le nom du calque dans la palette Calques. Une vignette affiche le calque de masque en niveaux de gris.

Pour changer les calques sous-jacents auxquels s'applique le masque, faites glisser le calque de masque dans la palette Calques et placez-le à un autre endroit dans la pile. Pour plus d'informations, consultez la section « Agencement de l'ordre d'empilement des calques », page 331.

Un calque de masque ne peut pas figurer en bas d'une image ou d'un groupe de calques.

**Calques de masque sous forme de calques raster en niveaux de gris**

Les masques sont des calques raster en niveaux de gris : ils contiennent des pixels pouvant afficher 256 nuances de gris. Plutôt que d'appliquer de la peinture grise à l'image, les niveaux de gris correspondent à des niveaux d'opacité, ou masquage. Les pixels blancs affichent les calques sous-jacents, les pixels noirs les masquent et les pixels gris en affichent des quantités variables. Plus le gris est sombre, plus les pixels sous-jacents sont cachés.

Bien que les masques soient des calques raster, vous pouvez en créer afin de cacher ou d'afficher certaines parties des calques vectoriels.

Lorsque vous sélectionnez un calque de masque, la palette Styles et textures affiche le noir, le blanc et les 254 nuances de gris disponibles. Pour modifier la visibilité des pixels sous-jacents, peignez le calque de masque. Tous les outils et toutes les commandes qui fonctionnent sur les calques raster en niveaux de gris fonctionnent également sur les masques. Utilisez les outils Stylo, Forme et Texte (qui permettent de créer des objets raster ou vectoriels) pour créer des objets raster sur les calques de masque.

**Création de masques**

Vous pouvez ajouter un masque à une image de plusieurs façons. Vous pouvez créer un calque de masque affichant ou masquant complètement les calques sous-jacents. Vous pouvez également créer un masque à partir d'une image ou d'une sélection.

**Remarque**

Puisque les calques d'arrière-plan ne prennent pas en charge la transparence, vous ne pouvez pas leur appliquer de masque. Lorsque le calque d'arrière-plan est sélectionné lors de la création d'un masque, un message vous invite à convertir l'arrière-plan en calque normal.

## Création de calques de masque

Pour afficher ou masquer complètement les calques sous-jacents avec le nouveau masque, choisissez la commande **Afficher tout** ou **Masquer tout** du menu **Calques**.

### Autres méthodes de création de calques de masque

Dans la palette **Calques**, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le calque auquel vous souhaitez ajouter un masque et choisissez **Nouveau calque de masque > Afficher tout** pour afficher tous les pixels sous-jacents ou **Masquer tout** pour les masquer. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Afficher tout** de la palette **Calques**.

### Conseil pour la modification de masques

Lors de la modification d'un masque, affichez la palette **Vue globale** (choisissez **Affichage > Palettes > Vue globale**) afin de voir l'image telle qu'elle sera imprimée ou affichée, sans la grille de transparence ni le recouvrement des masques.


### Pour créer un calque de masque :

- 1 Dans la palette **Calques**, cliquez sur le calque que vous souhaitez masquer.
- 2 Choisissez **Calques > Nouveau calque de masque**, puis sélectionnez un type :

**Afficher tout** : affiche tous les pixels sous-jacents. Tous les pixels du masque sont blancs. Le calque sous-jacent reste inchangé. Peignez le masque en gris ou en noir afin de masquer certaines parties des calques sous-jacents.

**Masquer tout** : masque tous les pixels sous-jacents. Tous les pixels du masque sont noirs. Le calque sous-jacent sera entièrement caché. Peignez le masque en gris ou en blanc afin d'afficher certaines parties des calques sous-jacents.

Le calque de masque et le calque sélectionné sont ajoutés à un nouveau groupe de calques. Le calque de masque s'applique uniquement au calque sélectionné. Pour l'appliquer à tous les calques sous-jacents, faites-le glisser du groupe de calques vers le niveau principal.

Pour afficher le masque sur l'image, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques**  dans la palette **Calques**.

Pour plus d'informations sur la modification de masques, consultez la section « Modification de masques », page 349.

Utilisation d'une image comme masque



## Création de masques à partir d'images

Vous pouvez utiliser n'importe quelle image en guise de masque pour une autre image. Paint Shop Pro la convertit en données raster en niveaux de gris et utilise ces informations pour le masque. L'image d'origine, ou source, n'est pas modifiée.

### Remarque

Vous pouvez également créer un masque à partir d'une image en chargeant le fichier image à partir du disque. Consultez la section « Chargement de masques à partir du disque », page 354.

### Pour créer un masque à partir d'une image :

- 1 Ouvrez l'image que vous souhaitez utiliser pour le masque.
- 2 Sélectionnez l'image dans laquelle vous voulez créer le calque de masque.
- 3 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque que vous souhaitez masquer.
- 4 Choisissez **Calques > Nouveau calque de masque > À partir d'une image**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 5 Dans la liste déroulante **Fenêtre d'origine**, sélectionnez l'image à utiliser pour le masque.
- 6 Dans le pavé **Créer un masque à partir de**, sélectionnez parmi les options suivantes :

**Luminosité d'origine** : la valeur de la luminosité de la couleur du pixel détermine le degré de masquage. Les couleurs claires produisent un masquage moins opaque que les couleurs sombres. Les zones transparentes masquent entièrement le calque.

**Toute valeur sauf zéro** : les zones transparentes masquent entièrement le calque. Le masquage n'a pas de gradation. Les pixels avec des données (opacité entre 1 et 255) deviennent blancs dans le masque. Les pixels transparents deviennent noirs.


**Opacité d'origine** : l'opacité de l'image détermine le degré du masquage. Les pixels totalement opaques ne produisent aucun masquage, les pixels partiellement transparents en produisent davantage et les pixels transparents appliquent un masquage total.

7 Pour inverser la transparence des données du masque, sélectionnez l'option **Inverser les données du masque**. Les pixels noirs deviennent blancs, les pixels blancs deviennent noirs et les pixels gris adoptent leur valeur inversée.

8 Cliquez sur **OK**.

Le calque de masque et le calque sélectionné sont ajoutés à un nouveau groupe de calques. Le calque de masque s'applique uniquement au calque sélectionné. Pour l'appliquer à tous les calques sous-jacents, faites-le glisser du groupe de calques vers le niveau principal.

Pour plus d'informations sur la modification de masques, consultez la section « Modification de masques », page 349.

Pour afficher le masque sur l'image, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques**  dans la palette Calques.

## Création de masques à partir de sélections

*Utilisation d'une sélection comme masque*



Utilisez une sélection raster pour créer un masque affichant ou masquant la sélection.


Pour créer des masques à partir de sélections sur des calques vectoriels, utilisez les outils Sélection, Sélection au lasso et Baguette magique. Vous ne pouvez pas utiliser l'outil Sélectionner des objets.

**Pour créer un masque à partir d'une sélection :**

- 1 Pour effectuer une sélection sur un calque raster ou vectoriel dans l'image, utilisez les outils Sélection, Sélection au lasso ou Baguette magique.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour masquer la sélection, choisissez **Calques > Nouveau calque de masque > Masquer la sélection**.
  - Pour tout masquer sauf la sélection, choisissez **Calques > Nouveau calque de masque > Afficher la sélection**.

Le calque de masque et le calque sélectionné sont ajoutés à un nouveau groupe de calques. Le calque de masque s'applique uniquement au calque sélectionné. Pour l'appliquer à tous les calques sous-jacents, faites-le glisser du groupe de calques vers le niveau principal.

Pour plus d'informations sur la modification de masques, consultez la section « Modification de masques », page 349.

Pour afficher le masque sur l'image, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques**  dans la palette Calques.

## Création de masques à partir de canaux

Lorsque vous séparez une image en canaux RVB, TSL ou CMJN, Paint Shop Pro crée une image en niveaux de gris pour chaque canal. Utilisez une de ces images afin de créer un masque pour l'image d'origine ou une autre image.

*Utilisation du canal des niveaux de gris comme masque*




**Pour créer un masque à partir d'un canal :**

- 1 Séparez l'image en canaux en choisissant l'une des commandes **Image > Séparer les canaux**, puis laissez les images en niveaux de gris obtenues affichées dans l'espace de travail. Pour plus d'informations, consultez la section « Utilisation des canaux chromatiques », page 128.
- 2 Sélectionnez l'image dans laquelle vous souhaitez créer le calque de masque.
- 3 Choisissez **Calques > Nouveau calque de masque > À partir d'une image**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 4 Dans la liste déroulante **Fenêtre d'origine**, sélectionnez l'image canal à utiliser pour le masque.
- 5 Dans le pavé **Créer un masque à partir de**, sélectionnez l'option **Opacité d'origine**.
- 6 Pour inverser la transparence des données du masque, sélectionnez l'option **Inverser les données du masque**.
- 7 Cliquez sur **OK**.

Le calque de masque et le calque sélectionné sont ajoutés à un nouveau groupe de calques. Le calque de masque s'applique uniquement au calque sélectionné. Pour l'appliquer à tous les calques sous-jacents, faites-le glisser du groupe de calques vers le niveau principal.


Pour plus d'informations sur la modification de masques, consultez la section « Modification de masques », page 349.

Pour afficher le masque sur l'image, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques**  dans la palette Calques.



## Affichage du recouvrement des masques

*Image comportant un masque avec et sans recouvrement*




Lorsque vous créez un masque, la fenêtre de l'image affiche l'effet du masque, sans automatiquement afficher le masque. Utilisez le bouton Activer/désactiver le recouvrement des masques , dans la palette Calques, afin d'afficher le recouvrement du masque. Par défaut, le recouvrement est de couleur rouge avec une opacité de 50% pour les pixels complètement masqués et de couleur rouge avec une opacité inférieure pour les pixels partiellement masqués.

Lorsque vous peignez ou modifiez le masque, ce recouvrement affiche ce qui est peint ou modifié. Pour modifier la couleur et l'opacité du recouvrement des masques, consultez la section « Modification de la couleur de recouvrement du masque », page 350.

Lorsque le recouvrement du masque est affiché, le bouton Activer/désactiver le recouvrement des masques affiche . Lorsque le recouvrement est masqué, le bouton Activer/désactiver le recouvrement des masques affiche .

### Pour afficher ou masquer le recouvrement des masques :

Cliquez sur le bouton Activer/désactiver le recouvrement des masques  ou choisissez **Calques > Afficher le recouvrement**.



## Modification de masques

### Méthodes de modification de masques

Utilisez les outils de peinture. Consultez le Chapitre 9, « Peinture ».

Utilisez des dégradés, des textures ou des motifs. Consultez la section « Création de masques utilisant des dégradés, des motifs ou des textures », page 351.

Appliquez des effets. Consultez le Chapitre 14, « Application des effets ».

Créez une forme dans une image, puis utilisez-la comme masque dans une autre. Consultez la section « Enregistrement de masques », page 352.

Utilisez l'outil Déplacer afin de placer le calque de masque dans le support de l'image.

La modification d'un masque est semblable à la modification de n'importe quel calque raster en niveaux de gris. Sélectionnez un calque de masque dans la palette Calques, puis utilisez les outils de peinture ou les commandes d'effets pour modifier le masque.

Lorsque vous modifiez un masque, ce sont les zones ou le degré de masquage que vous corrigez. Si, par exemple, vous appliquez de la peinture sur un objet pour le masquer, vous modifiez la zone, tandis que si vous appliquez un remplissage en dégradé, vous modifiez le degré de masquage.

Un calque de masque est un calque en niveaux de gris dont les 256 niveaux correspondent à des niveaux de masquage. Lorsque vous sélectionnez un calque de masque, la palette Styles et textures affiche la palette des niveaux de gris. Pour masquer le masque ou l'effacer totalement, appliquez du noir ou du blanc. Pour varier le niveau de masquage, appliquez du gris.

Modifiez les propriétés d'un calque de masque, par exemple le nom, la visibilité ou l'opacité, comme pour n'importe quel type de calque. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des propriétés des calques », page 320.

Pour créer un masque en dégradé ou avec une texture, inversez le masque ou modifiez la couleur de recouvrement, reportez-vous aux sections suivantes.

### Affichage du recouvrement des masques

Pour plus d'informations sur le recouvrement des masques, consultez la section « Création de masques », page 343.

## Modification de la couleur de recouvrement du masque

Le recouvrement des masques affiche, par défaut, des pixels rouges semi-transparents afin d'afficher le masque sur l'image. Modifiez la couleur ou l'opacité du calque de masque afin de mieux l'observer sur l'image.

Pour modifier la couleur et l'opacité du recouvrement des masques :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du calque :
  - Dans la palette Calques, cliquez deux fois sur le bouton du calque de masque ou cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris et choisissez **Propriétés**.
  - Choisissez **Calques > Propriétés**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Recouvrement** et modifiez les valeurs suivantes :

**Couleur de recouvrement** : la couleur de recouvrement par défaut est un rouge pur (RVB 255, 0, 0). Cliquez sur la case de la couleur et choisissez-en une autre.

**Opacité** : opacité du recouvrement. La valeur par défaut est de 50%.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## Inversion des masques

Vous pouvez inverser la transparence des masques. Les pixels noirs deviennent blancs et les pixels blancs deviennent noirs. Les pixels gris adoptent leur valeur inversée, la valeur maximale (255) moins la valeur actuelle.

Pour inverser un masque :

- 1 Dans la palette Calques, sélectionnez le nom du calque de masque.
- 2 Choisissez **Calques > Inverser le masque/réglage**.

## Création de masques utilisant des dégradés, des motifs ou des textures

Utilisation d'un masque en dégradé





Utilisez un masque comportant un dégradé, un motif ou une texture afin de créer des effets étonnants. Un masque en dégradé varie l'opacité d'une image en la masquant complètement, puis en la révélant progressivement. Utilisez un masque en dégradé pour insérer un fondu en entrée ou en sortie. Un masque de motif ou de texture varie l'opacité de l'image de manière répétitive dans l'image.

Pour créer l'un de ces masques, sélectionnez un dégradé, un motif ou une texture dans la palette Styles et textures, puis remplissez le calque de masque avec ce matériau. Lorsque vous choisissez un style et une texture en couleur, Paint Shop Pro les convertit en niveaux de gris avant de les appliquer.

Utilisation d'un masque avec motif



Pour créer un masque en dégradé, avec un motif ou une texture :

- 1 Créez un masque. Consultez la section « Création de masques », page 343.
- 2 Cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques** , dans la palette Calques, afin d'afficher le recouvrement du masque.
- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Pot de peinture** .

**Remarque :** pour remplir tous les pixels du masque, dans la liste déroulante **Correspondance** de la palette Options, choisissez **Aucune**.

- Dans la palette Styles et textures, sélectionnez un dégradé, une texture ou un motif. Consultez la section « Sélection de dégradés », page 108, « Sélection de motifs », page 111 ou « Sélection des textures », page 113.
- 4 Pour appliquer le style et la texture du premier plan, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le masque. Pour appliquer le style et la texture de l'arrière-plan, cliquez à l'aide du bouton droit.

## Enregistrement de masques

Paint Shop Pro enregistre automatiquement les calques de masque au format .PspImage. Pour partager un masque ou utiliser un masque sur une autre image, enregistrez-le sur votre disque dur ou sur un canal Alpha.

### Enregistrement de masques sur le disque

Lorsque vous enregistrez un masque sur le disque dur ou sur un support amovible, Paint Shop Pro l'enregistre comme fichier distinct avec l'extension .PspMask. Vous pouvez ensuite charger ce masque dans d'autres images sans ouvrir l'image d'origine.

**Pour enregistrer un masque sur un disque :**

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque de masque.
- 2 Choisissez **Calques > Charger/enregistrer un masque > Enregistrer sur le disque**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.

Le pavé **Fichiers de masques** affiche les masques actuels du répertoire par défaut Masques. Le pavé **Nouveau masque** affiche le masque actuel.

- 3 Pour modifier le dossier d'enregistrement du fichier de masque, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**. Les fichiers de masques sont stockés par défaut dans le dossier Masques du dossier du programme Paint Shop Pro. Pour plus d'informations, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.
- 4 Dans la case **Nom du fichier**, tapez le nom du fichier de masque.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

## Enregistrement de masques sur des canaux Alpha

Enregistrez un masque sur un canal Alpha dans l'image actuelle ou dans une autre image. Un canal Alpha est une zone de stockage de données dans une image contenant des masques et des sélections. On peut comparer les canaux Alpha aux compartiments secrets d'une valise. Utilisez-les pour stocker les données dont vous aurez besoin ultérieurement. Les masques et les sélections stockés dans les canaux Alpha n'ont aucun effet sur l'aspect de l'image. Pour utiliser les masques ou les sélections stockés, chargez-les dans la même image ou dans une autre.

Lorsque vous enregistrez l'image sous un format de fichier autre que .PspImage, les canaux Alpha ne sont pas enregistrés. Conservez toujours l'image originale au format .PspImage.

### Sélections dans les canaux Alpha

Pour plus d'informations sur l'enregistrement ou le chargement de sélections dans les canaux Alpha, consultez la section « Enregistrement d'une sélection sur un canal Alpha », page 209.

### Pour enregistrer un masque sur un canal Alpha :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque de masque.
- 2 Choisissez **Calques > Charger/enregistrer un masque > Enregistrer sur un canal Alpha**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.  
  
La liste déroulante **Ajouter au document** affiche le nom de tous les documents ouverts. Les canaux Alpha de l'image, le cas échéant, sont affichés en dessous.
- 3 Pour enregistrer un masque sur le canal Alpha d'une image, sélectionnez le nom de l'image dans la liste déroulante **Ajouter au document**. L'image doit être ouverte dans Paint Shop Pro.
- 4 Pour modifier le nom par défaut du nouveau canal Alpha, tapez un nouveau nom dans le champ **Nom**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

## Chargement de masques

### Masques Paint Shop Pro

Le dossier Masques du dossier du programme Paint Shop Pro contient, entre autres, des exemples de masques en dégradé et différents types de cercles et de carrés pour encadrer les images.

Une fois que vous avez enregistré un masque sur le disque dur ou sur un support amovible, vous pouvez le charger dans des images, sans ouvrir l'image d'origine.

### Chargement de masques à partir du disque

Chargez un fichier de masque que vous avez enregistré ou l'un des exemples de masques de Paint Shop Pro. Les fichiers de masques ont une extension .PspMask. Pour charger des fichiers de masques ou utiliser des fichiers d'images comme masques, choisissez la commande **Calques > Charger un masque > À partir du disque**.

Pour charger un masque à partir du disque :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque que vous souhaitez masquer.
- 2 Choisissez **Calques > Charger/enregistrer un masque > Charger à partir du disque**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.

Le pavé **Masque** affiche les masques de tous les répertoires situés aux emplacements des fichiers de masques. Pour modifier le répertoire par défaut, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**. Pour plus d'informations, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.

- 3 Dans le pavé **Masque**, cliquez sur la liste déroulante pour choisir parmi les fichiers de masques et d'images.

Le pavé **Aperçu** affiche le masque sélectionné sur le support de l'image.

- 4 Dans le pavé **Orientation**, sélectionnez une des options suivantes :

**Adapter au support** : adapte le masque au support de l'image actuelle en l'étirant ou en le contractant.

**Adapter au calque** : adapte le masque aux données du calque actuel en l'étirant ou en le contractant. Si le calque ne dépasse pas les bords du support, cette option est identique à l'option Adapter au support.

**Inchangée** : place le masque en partant de l'angle supérieur gauche du calque actuel. Cette option ne modifie pas les proportions du masque. Si l'image du masque est plus petite que le calque actuel, Paint Shop Pro masque par défaut tous les pixels situés en dehors des limites de l'image du masque.

- 5 Dans le pavé **Options**, choisissez d'afficher ou de masquer les pixels adjacents aux données du masque chargé, le cas échéant. Ces options affectent le masque uniquement si l'option **Inchangée** est sélectionnée dans le pavé **Orientation** et si le masque chargé est plus petit que le support de l'image actuelle.

**Inverser la transparence** : permet d'inverser la transparence de l'image du masque.


**Masque Masquer tout** : rend les pixels avoisinants noirs afin de cacher les pixels sous-jacents.

**Masque Afficher tout** : rend les pixels avoisinants blancs afin d'afficher les pixels sous-jacents.

**Utiliser la valeur de l'image** : rend les pixels avoisinants blancs ou noirs selon que le masque d'origine est un masque **Afficher tout** ou **Masquer tout**.

- 6 Cliquez sur **Charger**.

Paint Shop Pro ajoute le calque de masque et le calque sélectionné à un nouveau groupe de calques. Le calque de masque s'applique uniquement au calque sélectionné. Pour l'appliquer à tous les calques sous-jacents, faites-le glisser du groupe de calques vers le niveau principal.

Pour afficher le masque sur l'image, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques**  dans la palette **Calques**.


## Chargement de masques à partir de canaux Alpha

Lorsque vous enregistrez un masque sur un canal Alpha dans une image .PspImage, vous pouvez charger ce masque à partir du canal Alpha dans la même image ou dans une autre.

### Pour charger un masque à partir d'un canal Alpha :

- 1 Dans la palette Calques, cliquez sur le calque que vous souhaitez masquer.
- 2 Choisissez **Calques > Charger/enregistrer un masque > Charger à partir d'un canal Alpha**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 3 Dans la liste déroulante **Document**, sélectionnez l'image qui contient le canal Alpha que vous souhaitez charger. Choisissez uniquement parmi les images ouvertes contenant des canaux Alpha existants.
- 4 Dans la liste déroulante située en dessous du nom du document, choisissez le canal Alpha contenant le masque que vous souhaitez charger.
- 5 Dans le pavé **Orientation**, sélectionnez une des options suivantes : **Adapter au support**, **Adapter au calque** ou **Inchangée**. Pour la description de ces options, consultez la section page 354.
- 6 Dans le pavé **Options**, choisissez d'afficher ou de masquer les pixels adjacents au masque chargé, s'il est plus petit que le support de l'image actuelle. Choisissez un masque **Masquer tout** ou **Afficher tout**. Pour inverser la transparence de l'image du masque, sélectionnez l'option **Inverser la transparence**. Pour des descriptions plus détaillées, consultez la section page 355.
- 7 Cliquez sur **Charger**.

Paint Shop Pro ajoute le calque de masque et le calque sélectionné à un nouveau groupe de calques. Le calque de masque s'applique uniquement au calque sélectionné. Pour l'appliquer à tous les calques sous-jacents, faites-le glisser du groupe de calques vers le niveau principal.

Pour afficher le masque sur l'image, cliquez sur le bouton **Activer/désactiver le recouvrement des masques**  dans la palette Calques.



## Suppression de masques

### Masquage de masques


Pour désactiver la visibilité d'un masque, tout en le conservant dans l'image, cliquez sur le bouton de la visibilité dans la palette Calque.

Supprimez entièrement le masque d'une image ou fusionnez-le avec le calque sous-jacent, puis supprimez le calque de masque. Si vous fusionnez le masque, vous ne pourrez plus le modifier individuellement.

Un masque enregistré sur un canal Alpha n'est pas supprimé lorsque vous supprimez le calque de masque.

### Pour supprimer un masque :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Dans la palette Calques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du calque de masque et choisissez **Supprimer**.
- Dans la palette Calques, cliquez sur le nom du calque de masque et choisissez **Calques > Supprimer**, ou cliquez sur le bouton **Supprimer** .

Paint Shop Pro affiche un message vous demandant si vous souhaitez fusionner le masque avec le calque sous-jacent.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour fusionner le masque avec le calque, cliquez sur **Oui**. Paint Shop Pro fusionne les calques et supprime le calque de masque.
- Pour supprimer le masque de l'image sans affecter le calque sous-jacent, cliquez sur **Non**. Paint Shop Pro supprime le calque de masque.

## Suppression de masques des canaux Alpha

Si vous avez enregistré des sélections sur des canaux Alpha dont vous n'avez plus besoin, vous pouvez les supprimer. Supprimez uniquement les canaux Alpha de l'image actuelle.

### Comment afficher les canaux Alpha ?

Pour voir les masques et les sélections enregistrés sur les canaux Alpha d'une image, choisissez **Sélections >**

**Supprimer le canal Alpha.**

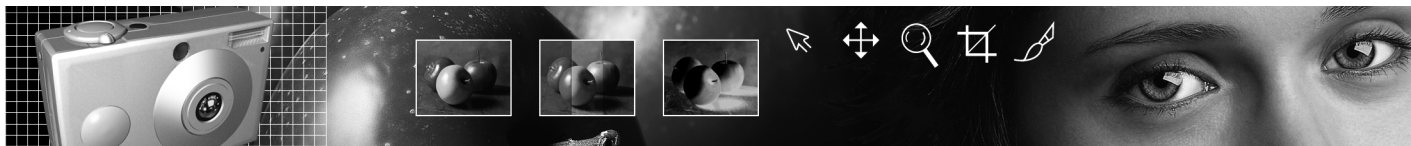
Cliquez sur la liste déroulante

**Canal Alpha** pour afficher tous les canaux Alpha de l'image actuelle.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Annuler.**

### Pour supprimer un canal Alpha :

- 1 Choisissez **Image > Supprimer le canal Alpha.** La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 2 Sélectionnez le canal Alpha que vous souhaitez supprimer ou sélectionnez la case **Supprimer tous les canaux Alpha.**
- 3 Cliquez sur **Supprimer.**



## CHAPITRE 13

# Utilisation de texte

L'outil Texte permet de créer du texte raster et vectoriel, et de modifier le texte vectoriel. Vous pouvez choisir la police, le style, la taille et la couleur du texte. Pour faire ressortir le texte dans les images, appliquez l'un des effets de Paint Shop Pro.

## Sommaire

Création de texte . . . . .	384
Mise en forme de texte . . . . .	386
Déplacement de texte . . . . .	387
Modification de texte . . . . .	389
Modification de l'échelle et transformation de texte . . . . .	390
Application d'effets à un texte . . . . .	390
Création de texte utilisant les motifs d'une image . . . . .	391
Création de texte sur le tracé du chemin d'un objet . . . . .	391
Convertir le texte en courbes . . . . .	394



## Création de texte

Texte dans une image



Utilisez l'outil Texte pour créer un texte sur une image. Choisissez la couleur du texte dans la palette Styles et textures, les options dans la palette Options, puis cliquez dans l'image et tapez le texte dans la boîte de dialogue Texte.

Pour créer un texte :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Texte** .
- 2 Dans la palette Styles et textures, choisissez le style et la texture du premier plan pour le contour du texte, et le style et la texture de l'arrière-plan pour le remplissage des caractères. Consultez la section « Informations de base sur l'utilisation de la palette Styles et textures », page 100.  
  
Pour un texte standard sans contour, choisissez une épaisseur de trait égale à 0 dans la palette Options, ou cliquez sur le bouton transparent de la case du style et de la texture de premier plan. Pour un texte creux, cliquez sur le bouton transparent de la case du style et de la texture d'arrière-plan .
- 3 Dans la palette Options, choisissez le type de texte dans la liste déroulante **Création** : **Vectoriel**, **Sélection** ou **Flottant**. Pour plus d'informations, consultez la section « À propos du texte vectoriel, flottant et des sélections de texte », page 361.
- 4 Choisissez les options de mise en forme du texte, par exemple la police, le corps des caractères, l'épaisseur du trait et l'alignement. Consultez la section « Mise en forme de texte », page 362.
- 5 Cliquez dans l'image à l'endroit où vous souhaitez placer le texte. La boîte de dialogue Texte s'affiche.
- 6 Tapez le texte. Le texte s'affiche dans l'image à mesure que vous le tapez dans la boîte de dialogue. Pour ajouter un saut de ligne, appuyez sur la touche **Entrée**.
- 7 Pour modifier les options de mise en forme du texte, sélectionnez les mots ou les caractères à modifier dans la boîte de dialogue Texte, puis effectuez les modifications dans la palette Options. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification de texte », page 364.
- 8 Activez l'option **Mémoriser le texte** pour afficher le texte saisi lors de la prochaine ouverture de la boîte de dialogue Texte.
- 9 Cliquez sur **Appliquer**.

## À propos du texte vectoriel, flottant et des sélections de texte

L'outil Texte permet de créer un texte vectoriel, une sélection de texte ou un texte flottant (raster). Dans la liste déroulante **Création**, choisissez une option :

**Vectoriel** : crée un texte vectoriel, seul type de texte dont vous pouvez modifier les mots, la police, le style et l'alignement. Utilisez ce paramètre dans la plupart des cas. Pour appliquer des outils ou des commandes raster uniquement (par exemple l'outil Pinceau et les effets 3D), fusionnez le calque vectoriel avec un calque raster.

Si vous créez un texte vectoriel alors qu'un calque raster est actif, Paint Shop Pro ajoute un nouveau calque vectoriel avec le texte.

**Sélection** : crée une sélection en pointillés en forme du texte, et non un texte comme objet peint. Vous pouvez déplacer, copier, remplir ou modifier le texte à votre gré, comme n'importe quelle autre sélection. Pour, par exemple, appliquer une texture à la sélection, utilisez le pinceau. Les sélections de texte permettent également de créer des effets spéciaux. Pour créer des mots tronqués, supprimez la sélection de texte. Vous pouvez aussi créer une sélection de texte sur une photo, puis la copier et la coller dans une nouvelle image pour obtenir un texte rempli avec l'image.

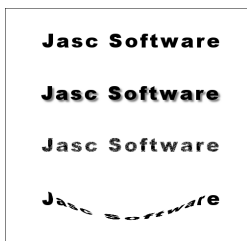
**Flottant (Raster)** : crée un texte raster comme sélection flottante. Vous ne pouvez pas quitter un texte raster. Utilisez ce type de texte uniquement lorsque les mots et la mise en forme ne seront pas modifiés. Utilisez le texte raster pour appliquer des outils ou commandes raster uniquement, notamment l'outil Pinceau et les effets 3D.

Il est préférable d'utiliser un nouveau calque raster pour créer un texte raster. Ceci facilite la sélection du texte et sa modification, en l'étirant à l'aide de l'outil Déformer, par exemple.

Lorsque Paint Shop Pro rétablit l'état statique de la sélection du texte raster (lorsque, par exemple, vous cliquez sur un autre outil), le texte raster est fusionné avec le calque raster sous-jacent. Si un calque vectoriel est actif, Paint Shop Pro crée un nouveau calque raster.

## Mise en forme de texte

Texte utilisant différentes options de mise en forme



Lorsque vous tapez ou modifiez un texte à l'aide de l'outil Texte, sélectionnez l'une des options de mise en forme suivantes dans la palette Options.




**Police** : ensemble de caractères (lettres, nombres et symboles) de la même famille. Cliquez sur la liste déroulante **Police** pour afficher le nom des familles de polices (par exemple Arial ou Times New Roman), dans la police correspondante.

**Taille** : taille du corps du texte. La taille de la police dépend de la résolution de l'image. Un corps de texte de 72 correspond environ à une hauteur de 1 pouce dans une image de 72 ppp, mais sera plus petit dans les images avec une résolution supérieure.



**Épaisseur du trait** : largeur en pixels du contour du texte. Choisissez 0 pixel pour n'afficher aucun trait.

**Anticrénelage** : l'anticrénelage adoucit les bords irréguliers du texte en adoucissant la transition chromatique entre les pixels du bord et les pixels de l'arrière-plan. Cette opération augmente sensiblement le nombre de couleurs de l'image et complique par conséquent la réduction du nombre de couleurs, ainsi que celle de la taille du fichier. Elle risque également d'entraîner l'apparition de couleurs isolées sur les bords du texte.

**Alignement** : alignement du texte par rapport à la position initiale du curseur (point sur lequel vous avez cliqué dans l'image pour insérer le texte).

-  Aligne le bord gauche de chaque ligne de texte sur la position initiale du curseur.
-  Aligne le centre de chaque ligne de texte sur la position initiale du curseur.
-  Aligne le bord droit de chaque ligne de texte sur la position initiale du curseur.

**Style** : style du texte. Choisissez **B** gras, **I** italique ou les deux options.

**Souligné** ou **Barré** : pour souligner le texte, cliquez sur . Pour barrer le texte d'une ligne horizontale, cliquez sur .

**À propos des cadratins**

Le cadratin est une unité de mesure utilisée en typographie. 1000 cadratins correspondent à 72 points.

**Options de lignes** : permet de définir l'aspect du tracé du texte (trait). Ces options incluent le **Style de ligne** (continu ou formé de tirets), la **Liaison** et la **Limite**. Pour plus de détails, consultez la section « Dessin d'objets », page 271. Pour plus d'informations sur les styles de lignes **personnalisés**, consultez la section « Création de styles de lignes personnalisés », page 278.

**Crénage auto** : activez cette option pour que Paint Shop Pro utilise le crénage de la police comme espace entre les caractères.

**Crénage** : espace horizontal entre les caractères, mesuré en cadratins. La valeur 0 utilise le crénage automatique de la police. Pour augmenter l'espace, utilisez des valeurs positives, pour le réduire, des valeurs négatives. Paint Shop Pro utilise la valeur de crénage uniquement lorsque la case Crénage auto est désélectionnée.

**Interligne** : espace vertical entre les lignes de texte, mesuré en cadratins. Pour augmenter l'espace, utilisez des valeurs positives, pour le réduire, des valeurs négatives.

**Remarque** : Lorsque vous créez un texte sur un chemin ou une forme, utilisez des valeurs positives pour placer le texte sous la ligne de tracé et des valeurs négatives pour le placer au-dessus.



## Déplacement de texte

### Comment placer un texte sur un autre calque ?


Pour placer un texte sur un autre calque, sélectionnez-le, puis coupez-le et copiez-le sur un autre calque.

Pour déplacer un texte vectoriel ou le positionner sur un calque, utilisez l'outil Sélectionner des objets. Pour déplacer un texte raster, utilisez un outil de sélection, tel que la Baguette magique, pour le sélectionner et le déplacer.

### Pour déplacer un texte vectoriel :

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Sélectionnez le texte que vous souhaitez déplacer. Un cadre de délimitation entoure le texte.
- 3 Si vous déplacez le curseur à l'intérieur du cadre, il se transforme en .
- 4 Cliquez et faites glisser le texte n'importe où dans l'image.

**Pour déplacer un texte raster :**

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'un des outils de sélection. Pour plus de détails, consultez la section « Utilisation des outils de sélection », page 182.
- 2 Sélectionnez le texte que vous souhaitez déplacer.
- 3 Si vous déplacez le curseur à l'intérieur de la zone de sélection, il se transforme en .
- 4 Cliquez et faites glisser le texte n'importe où dans l'image.



## Modification de texte

Utilisez l'outil Texte pour modifier un texte vectoriel. Modifiez les caractères et leur aspect.

**Remarque**

Vous ne pouvez modifier ni les caractères, ni la mise en forme d'un texte raster. Pour modifier un texte raster, utilisez l'outil Déformer.

**Pour modifier un texte vectoriel :**

- 1 Pour afficher la boîte de dialogue Texte, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil **Texte** , placez le curseur sur le texte dans l'image, jusqu'à ce qu'il se transforme en , puis cliquez.
  - Cliquez sur le texte avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Modifier le texte**.
  - Dans la palette Calques, cliquez deux fois sur l'objet texte
  - Dans la palette Calques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'objet texte et choisissez **Modifier le texte** dans le menu contextuel qui s'affiche.

La boîte de dialogue Texte s'affiche avec le texte sélectionné.

Dans cette boîte de dialogue, Paint Shop Pro modifie uniquement le texte mis en surbrillance. Si aucun texte n'est sélectionné lorsque vous choisissez des options, celles-ci s'appliquent au nouveau texte que vous tapez à l'emplacement du curseur.



2 Pour modifier le texte, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour modifier la mise en forme de tout le texte, sélectionnez-le entièrement et choisissez des options dans la palette Options, ou choisissez de nouveaux styles, textures ou couleurs dans la palette Styles et textures.
- Pour mettre en forme un ou plusieurs caractères, cliquez sur le texte à modifier pour le sélectionner et faites-le glisser, puis choisissez des options dans la palette Options ou Styles et textures.
- Pour ajouter un nouveau texte, cliquez à l'endroit où vous voulez l'insérer, puis commencez à taper.
- Pour supprimer un texte, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer**.

## Modification de l'échelle et transformation de texte

Pour modifier l'échelle d'un texte et le transformer :

- Pour un texte vectoriel, utilisez l'outil Sélectionner des objets pour faire pivoter, étirer, rétrécir ou déformer le texte, modifier son échelle ou lui appliquer une perspective. Pour plus d'informations, consultez la section « Redimensionnement et modification de la forme des objets vectoriels », page 287.
- Pour un texte raster, utilisez l'outil Déformer pour faire pivoter, étirer, rétrécir ou déformer la sélection raster ou le calque, modifier son échelle ou lui appliquer une perspective. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification de l'échelle et transformation des images », page 170.

## Application d'effets à un texte

*Effets Bouton et Ombre portée appliqués à un texte*




Utilisez les effets de Paint Shop Pro avec un texte raster pour créer différentes versions de ce texte. Appliquez une ombre portée ou un bord biseauté, ou les effets de traits Coups de pinceau ou Craie de couleur, par exemple. Convertissez un texte vectoriel en sélection raster, puis appliquez les effets.

Type de texte	Application des effets
Raster	Créez le texte raster sur un calque transparent, indépendamment des autres données raster de l'image. Sélectionnez le texte sur le calque à l'aide de la Baguette magique, puis appliquez les effets du menu Effets.
Vectoriel	<p>Pour sélectionner le texte, utilisez l'outil Sélectionner des objets. Choisissez <b>Sélections &gt; À partir d'un objet vectoriel</b> pour créer une sélection raster du texte, puis <b>Coller &gt; Comme nouveau calque</b>. Pour le texte raster, suivez la procédure ci-dessus.</p> <p>Désactivez la visibilité du texte vectoriel, mais conservez-le pour d'éventuelles modifications ultérieures.</p>

## Création de texte utilisant les motifs d'une image

*Texte rempli avec un motif*




Il existe plusieurs façon de créer un texte rempli avec les motifs d'une image :

Effet	Application
Remplir le texte avec une image qui se répète	<p>Ouvrez l'image que vous souhaitez utiliser pour remplir le texte. Dans la palette Styles et textures, cliquez dans la case Style et texture d'arrière-plan, puis sur l'onglet Motif et sélectionnez l'image dans la liste déroulante. Utilisez ce motif d'arrière-plan pour créer un nouveau texte raster ou vectoriel, ou modifier un texte vectoriel existant.</p> <p>Pour modifier un texte raster existant, peignez le texte ou remplissez-le avec le style et la texture d'arrière-plan.</p>

Effet	Application
Remplir le texte avec une seule image	Ouvrez une copie de l'image. Créez le nouveau texte comme sélection dans l'image, en choisissant Sélection dans la liste déroulante Création de la palette Options de l'outil. Copiez ensuite la sélection dans la nouvelle image.

## Création de texte sur le tracé du chemin d'un objet

Créez un texte épousant les lignes ou la forme de n'importe quel objet vectoriel. Chaque objet vectoriel de Paint Shop Pro possède un chemin (ou contour) définissant sa forme. Utilisez ce chemin pour créer un texte présentant d'intéressantes variations.



### Remarque

Vous ne pouvez pas créer de texte déformé sur un chemin, car Paint Shop Pro supprime la déformation lors du placement du texte sur le chemin.

Pour créer un texte sur un chemin, vous pouvez :

- Créer le chemin (ligne ou forme), puis créer le nouveau texte sur le chemin.
- Créer le chemin et le texte comme objets distincts, puis adapter le texte au tracé du chemin.

### Pour créer un nouveau texte sur un chemin :

- 1 Utilisez l'outil Stylo ou Formes pour créer une ligne ou une forme vectorielle.
- 2 Cliquez sur l'outil **Texte** .
- 3 Dans la palette Options, choisissez **Vectoriel** dans la liste déroulante **Création**.
- 4 Sélectionnez les autres options (police, taille, alignement, etc.) de votre choix.
- 5 Placez le curseur sur la ligne ou sur la forme, jusqu'à ce que le curseur se transforme en , puis cliquez. La boîte de dialogue Texte s'affiche.
- 6 Tapez le texte, puis cliquez sur **OK**.


### Espace entre le texte et le chemin

Pour modifier l'espace entre le texte et le chemin de l'objet, changez l'interligne du texte. Consultez la section « Mise en forme de texte », page 362.

### Disparition de l'objet

Vous pouvez rendre un objet vectoriel invisible après avoir aligné un texte sur celui-ci. Dans la palette Calques, cliquez sur le bouton de la visibilité de l'objet.

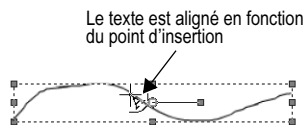
### Pour adapter un texte au tracé d'un chemin :

- 1 Choisissez l'outil **Sélectionner des objets** .
- 2 Cliquez sur le texte pour le sélectionner.
- 3 Appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur l'objet vectoriel pour le sélectionner également.
- 4 Choisissez **Objets > Adapter le texte au tracé**.

## Alignement et espacement d'un texte sur le chemin d'un objet

Lorsque vous créez un texte sur un chemin, sa position dépend des fonctions du texte et du chemin.

### Alignement d'un texte sur un chemin



Paramètre	Impact sur le texte d'un chemin
Alignement du texte (gauche, centre ou droit).	<p>Pour tout nouveau texte sur un chemin :</p> <p>Paint Shop Pro aligne le texte en utilisant l'endroit où vous avez cliqué comme point d'insertion. Un texte aligné à gauche commence à cet emplacement. Un texte centré est centré à cette position. Un texte aligné à droite se termine à cet endroit.</p> <p>Pour adapter un texte existant à un chemin :</p> <p>Paint Shop Pro aligne le texte en utilisant les nœuds de début et de fin du chemin. Un texte aligné à gauche commence au nœud du début. Un texte centré est placé à distance égale entre les nœuds de début et de fin. Un texte aligné à droite se termine au nœud de fin.</p>
Direction du chemin	<p>La direction du texte commence au nœud de départ et se termine au nœud de fin. La direction détermine si le texte est aligné à l'endroit au-dessus du chemin, ou renversé au-dessous de celui-ci.</p> <p>Inversez le chemin pour changer de direction. Consultez la section « Inversement de la direction des contours ou des chemins », page 292.</p>
Espace entre le texte et le chemin	<p>L'interligne du texte détermine l'espace entre le texte et le chemin. Définissez l'interligne dans la palette Options de l'outil Texte. Pour placer le texte au-dessus du chemin, utilisez des valeurs positives, et des valeurs négatives pour le placer au-dessous.</p>

Paramètre	Impact sur le texte d'un chemin
Chemin ouvert ou fermé	Un texte dépassant la longueur d'un chemin ouvert déborde sur la fin. L'angle du dernier segment de ligne détermine la direction du débordement.  Un texte dépassant la longueur d'un chemin fermé s'enroule sur lui-même.

## Convertir le texte en courbes

*Texte normal, et texte converti en courbes modifié à l'aide de Outil Stylo*

**JASC**


**JASC**

Pour modifier un texte vectoriel comme objet vectoriel, convertissez-le en courbes. Vous pouvez ensuite déplacer des nœuds ou en ajouter, modifier les angles des segments et appliquer d'autres modifications à l'aide de l'outil Stylo.

Convertissez chaque lettre en objet indépendant, ou convertissez tout le texte en un seul objet dont chaque lettre constitue un contour distinct sur le chemin de l'objet.

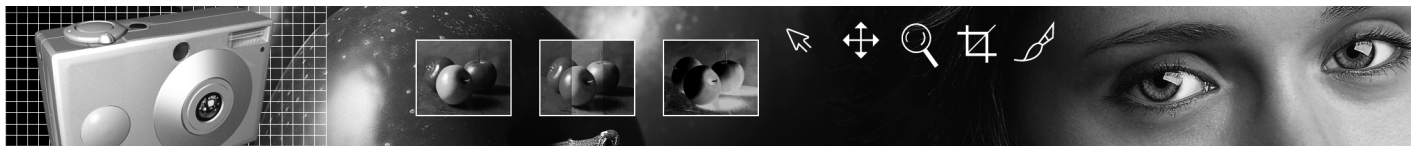
Un texte converti en courbes n'est plus un texte. Vous ne pouvez plus modifier ni les caractères, ni la police, ni l'interligne, ni aucun autre paramètre relatif au texte.

### Pour convertir un texte en courbes :

- 1 Utilisez l'outil Sélectionner des objets  pour sélectionner le texte.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour convertir tout l'objet texte en un objet vectoriel, choisissez **Objets > Convertir le texte en courbes > Forme unique**. Vous obtenez un chemin sur lequel chaque lettre possède son propre contour.
  - Pour convertir chaque lettre du texte en objet vectoriel doté de son propre chemin, choisissez **Objets > Convertir le texte en courbes > Une forme par caractère**. Pour modifier les nœuds du texte, vous devez sélectionner les lettres individuellement.

Pour modifier les nœuds, utilisez l'outil Stylo. Pour plus d'informations, consultez la section « Modification des chemins et des contours », page 289.





## CHAPITRE 14

# Application des effets

Le logiciel Paint Shop Pro contient de nombreux effets spéciaux que vous pouvez appliquer aux images. Vous pouvez choisir parmi les catégories d'effets suivantes : 3D, Artistiques, Géométriques, Éclairément, Réflexion et Texture. Pour créer des effets plus subtils ou spectaculaires, vous pouvez déformer l'image.

### Remarque

Pour appliquer un effet de flou aux images, consultez la section « Application d'un effet de flou », page 92.

## Sommaire

Sélection des effets . . . . .	396
Ajout de bruit . . . . .	402
Ajout de cadres . . . . .	403
Combinaison mathématique de deux images . . . . .	404
Création d'effets personnalisés . . . . .	407

## Sélection des effets

Pour appliquer les effets Paint Shop Pro, vous pouvez choisir une commande de menu ou ouvrir le Visualiseur des effets. Pour afficher un aperçu des effets avant de les appliquer à l'image, utilisez le Visualiseur des effets. Cette fenêtre répertorie les effets par défaut, ainsi que vos effets personnalisés.

### Sélection d'un effet dans un menu

Dans la fenêtre principale, cliquez sur le menu **Effets**, choisissez un sous-menu, puis un effet. Choisissez, par exemple, **Effets > Effets de distorsion > Torsion**.

La plupart des boîtes de dialogue des effets contiennent des fenêtres d'aperçu. Modifiez les paramètres de l'effet, puis cliquez sur **OK**.

### Pour sélectionner un effet à l'aide du Visualiseur des effets :

- 1 Pour ouvrir le Visualiseur des effets, choisissez **Effets > Visualiseur des effets**.

Les dossiers des effets, situés dans le dossier Options du dossier du programme de Paint Shop Pro, s'affichent dans le volet gauche. Paint Shop Pro parcourt les dossiers, puis crée des vignettes de l'image en lui appliquant chacun des effets.

- 2 Pour afficher l'image avec tous les effets, cliquez sur le dossier **Options**.
- 3 Pour afficher les effets par catégorie, cliquez sur un dossier, par exemple Effets 3D, Artistiques, Flou, etc.
- 4 Pour sélectionner un effet, cliquez sur la vignette dans le volet droit.
- 5 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour appliquer l'effet, cliquez sur le bouton **Appliquer**.
  - Pour afficher une boîte de dialogue qui permet de modifier l'effet sélectionné, cliquez sur le bouton **Modifier**. Lorsque les paramètres de l'effet ne sont pas modifiables, ce bouton est grisé.

Paint Shop Pro applique l'effet à l'image.

### À propos des effets

Les vignettes qui s'affichent dans le volet droit du Visualiseur des effets de Paint Shop Pro représentent l'image après l'application de l'effet et des paramètres prédéfinis ou personnalisés. Ces options prédéfinies sont enregistrées dans un fichier de script (.PspScript).



## Utilisation des boîtes de dialogue des effets

Lors de la sélection de la plupart des effets, des boîtes de dialogue permettant de personnaliser les paramètres s'affichent. Ces boîtes de dialogue regroupent plusieurs fonctions communes :

- La fenêtre d'aperçu permet d'afficher l'image d'origine et l'image après l'application de l'effet. Pour plus d'informations sur l'utilisation des fenêtres d'aperçu, consultez la rubrique « Utilisation des fenêtres d'aperçu », page 30.
- Pour rétablir les valeurs par défaut des paramètres, dans la liste déroulante **Options**, sélectionnez **Par défaut**.
- La première fois que vous ouvrez une boîte de dialogue, Paint Shop Pro affiche les derniers paramètres utilisés. (La liste déroulante Options est réglée sur Dernières options utilisées.) Utilisez ce paramètre pour appliquer le même effet à plusieurs images sans devoir entrer de nouveaux paramètres chaque fois.
- Pour enregistrer et charger vos options personnalisées, consultez la rubrique « Utilisation et création d'options », page 454.

Pour des informations générales sur les boîtes de dialogue, consultez la rubrique « Utilisation des boîtes de dialogue », page 29.

## Application des effets 3D

Exemple d'effet 3D



Les effets 3D permettent d'appliquer un effet tridimensionnel à une image ou à une sélection. Ils sont particulièrement utiles pour la création d'images sur des pages Web. Pour afficher les effets Bouton, Ciselage, Découpe, Ombre portée, Biseautage intérieur et Biseautage extérieur, vous devez d'abord sélectionner l'image.

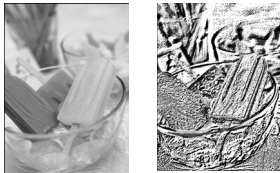
Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets 3D**, puis l'un des effets.

Pour appliquer ces effets à l'ensemble d'un calque, augmentez la taille du support afin d'ajouter des pixels autour des bords.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour la description et des exemples de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

Exemple d'effet de traits



## Application d'effets de traits

Les effets de traits permettent de créer des images en donnant l'illusion d'un dessin au crayon, au fusain ou à la craie. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets de traits**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

Exemple d'effet artistique



## Application des effets artistiques

Les effets artistiques permettent de vieillir une photo ou de créer différents effets artistiques. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets artistiques**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Application des effets de lignes

Utilisez les Effets de lignes afin de clarifier l'image et d'accentuer les lignes et les zones de contraste de l'image.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets de lignes**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits).  
Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Application des effets de distorsion

Application des effets de distorsion pour déformer une image. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets de distorsion**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits).  
Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

*Exemple d'effet de distorsion*



## Application des effets géométriques

*Exemple d'effet géométrique*



Les effets géométriques permettent, entre autres, de transformer une image en sphère ou en cylindre et de modifier sa perspective.

Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets géométriques**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Application des effets d'éclairage

*Exemple d'effet d'éclairage*



Les effets d'éclairage permettent d'appliquer un effet de halo lumineux ou de projecteur à l'image. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets d'éclairage**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Application des effets d'image

*Exemple d'effet d'image*



Les effets d'image comprennent les effets Décalage, Enroulement de page et Mosaïque sans jointures. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets d'image**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Application des effets de réflexion

*Exemple d'effet de réflexion*



Les effets de réflexion regroupent les effets kaléidoscopiques ou filandreux. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets de réflexion**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Application des effets de texture

Exemple d'effet de texture



Les effets de texture permettent d'appliquer différentes textures à l'image, notamment le cuir, les effets de mosaïque et de pierre polie. Pour limiter l'effet à une zone précise de l'image, sélectionnez la région visée.

Pour appliquer un effet, sélectionnez-le dans le Visualiseur des effets, ou choisissez **Effets > Effets de texture**, puis l'un des effets.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.
- Pour des descriptions et des exemples visuels de chaque effet, reportez-vous au système d'Aide.

## Ajout de bruit

Ajout de bruit à une image



Pour réduire le niveau de détail d'une image ou ajouter une texture riche en grain, utilisez l'effet Ajouter du bruit. Il s'agit également d'un outil de correction, qui permet d'ajouter un léger pourcentage de bruit à l'image pour réduire les petites imperfections et les rayures apparentes.

Pour utiliser l'effet **Ajouter du bruit** :

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Ajouter de bruit, choisissez **Réglage > Ajouter/supprimer du bruit > Ajouter du bruit**.
- 2 Choisissez le motif **Aléatoire**, **Uniforme** ou **Gaussien**. En mode Uniforme, la couleur du bruit ressemble à celle des pixels d'origine. En mode Gaussien, la plupart des valeurs de bruit se rapprochent davantage des valeurs originales.
- 3 Dans la case **Bruit**, sélectionnez le pourcentage de bruit à ajouter.
- 4 Pour utiliser des pixels de bruit en noir et blanc, cochez la case **Monochrome**. Pour utiliser des pixels de couleur, désactivez cette option.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Ajout de cadres

Cet effet permet d'ajouter à l'image l'un des cadres de Paint Shop Pro comme calque indépendant. Vous pouvez choisir, entre autres styles, des cadres de forme carrée, ovale, modernes ou classiques, imitant le verre ou le métal.

### Remarque

- Vous pouvez appliquer cet effet uniquement à des images en niveaux de gris ou avec 16 millions de couleurs (24 bits). Pour augmenter la résolution d'une image, consultez la section page 131.

Ajout d'un cadre



### Cadres avec transparence

Si vous appliquez un cadre contenant des zones transparentes à un calque d'arrière-plan et que vous le placez en dehors de l'image, la couleur d'arrière-plan actuelle, et non les couleurs transparentes, devient la zone transparente. Le calque d'arrière-plan ne prend pas en charge la transparence.

### Pour ajouter un cadre

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Cadre, choisissez **Image > Cadre**.
- 2 Dans la liste déroulante, sélectionnez le cadre de votre choix.
- 3 Certains cadres de forme ronde ou ovale peuvent contenir des zones transparentes. Dans le pavé **Couleur de la transparence**, choisissez l'option adéquate :
  - Pour conserver les zones transparentes, cochez la case **Conserver la transparence**.
  - Pour remplir les zones transparentes avec une couleur, désactivez l'option **Conserver la transparence**, puis sélectionnez une couleur en cliquant dans la case correspondante.
- 4 Dans le pavé **Orientation**, sélectionnez l'emplacement du cadre : **Cadre dans l'image** ou **Cadre autour de l'image**.

Lorsque vous sélectionnez un cadre dans l'image, Paint Shop Pro l'adapte aux dimensions du support.

Lorsque vous sélectionnez un cadre autour de l'image, Paint Shop Pro augmente les dimensions du support pour l'adapter au cadre. Le support ajouté utilise la couleur d'arrière-plan actuelle. S'il s'agit d'un calque et que vous activez la case **Conserver la transparence**, la zone reste cependant transparente.

**Chargement de cadres**

Pour modifier le dossier dans lequel les cadres sont enregistrés, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**. Les cadres sont stockés par défaut dans le dossier Cadres du dossier du programme Paint Shop Pro. Pour plus d'informations, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.

5 Choisissez une option d'orientation : **Renverser le cadre** (renverse le cadre sur l'axe horizontal), **Miroir** (renverse le cadre sur l'axe vertical) ou **Rotation de 90° dans le sens horaire** (fait pivoter le cadre dans le sens horaire).

6 Cliquez sur **OK**. Paint Shop Pro ajoute le cadre à l'image comme nouveau calque et l'intitule Cadre.

**Remarque** : si la largeur et la hauteur varient de façon considérable, les côtés les plus courts du cadre apparaissent plus épais.

## Combinaison mathématique de deux images

L'effet Traitement arithmétique de Paint Shop Pro permet de créer des effets en combinant deux images pour en créer une troisième, dont les paramètres sont définis par l'utilisateur.

**Pour combiner une image à l'aide de la commande Traitement arithmétique :**

- 1 Ouvrez les deux images que vous souhaitez combiner.
- 2 Pour ouvrir la boîte de dialogue Traitement arithmétique, choisissez **Image > Traitement arithmétique**.
- 3 Dans les listes déroulantes **Image 1** et **Image 2**, sélectionnez les images à combiner. La taille de l'image 1 détermine la taille de la nouvelle image.
- 4 Dans le pavé **Fonction**, sélectionnez la méthode de combinaison des images : les données chromatiques des deux images sont combinées pixel par pixel, selon la fonction que vous sélectionnez.

Fonction	Nouvelle valeur chromatique égale
Ajouter	valeur de l'image 1 + valeur de l'image 2
Soustraire	valeur de l'image 1 - valeur de l'image 2
Multiplier	valeur de l'image 1 x valeur de l'image 2
Différence	valeur absolue de (valeur de l'image 1 - valeur de l'image 2)
Pixels les plus clairs	maximum de (valeur de l'image 1, valeur de l'image 2)



Fonction	Nouvelle valeur chromatique égale
Pixels les plus sombres	minimum de (valeur de l'image 1, valeur de l'image 2)
Moyenne	(valeur de l'image 1 + valeur de l'image 2) / 2
Ou	Ou binaire
Et	Et binaire


- 5 Dans le pavé **Canal**, sélectionnez les canaux chromatiques à combiner :
- Pour utiliser tous les canaux chromatiques de chaque image, sélectionnez la case **Tous les canaux**. Le résultat donne une image 24 bits.
  - Pour produire une image en niveaux de gris, sélectionnez un canal chromatique spécifique pour chacune des image.
- 6 Définissez les **Facteurs**. Les facteurs sont appliqués aux valeurs chromatiques produites par les options sélectionnées dans les pavés Fonction et Canal.
- Le nombre **Diviseur** est utilisé pour diviser les valeurs chromatiques. Il peut réduire les effets des autres sélections.
  - Le nombre **Calcul** décale chaque valeur chromatique d'une valeur fixe. Le nombre est ajouté à la valeur chromatique produite par les options sélectionnées dans les pavés Fonction, Canal et par le nombre Diviseur.
- 7 Sélectionnez ou désélectionnez la case **Régler les valeurs chromatiques** afin de déterminer la manière dont Paint Shop Pro gère les valeurs chromatiques finales supérieures à 255 et inférieures à 0.

Case Paramètre	Si la valeur est inférieure à 0	Si la valeur est supérieure à 0
Sélectionnée	valeur = 0	valeur = 255
Désélectionnée	valeur = 256 + valeur	valeur = valeur - 256

- 8 Cliquez sur **OK**.

## Création d'effets personnalisés

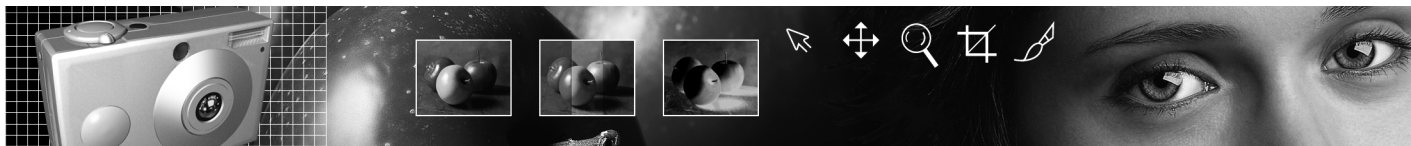
### Méthode simple de personnalisation d'un effet

Dans la boîte de dialogue Filtre personnalisé, cliquez sur le bouton Aléatoire  pour régler automatiquement les coefficients et créer des effets inhabituels. Cliquez sur ce bouton jusqu'à ce que vous obteniez un effet qui vous intéresse.

Pour personnaliser un effet (ou filtre), utilisez la commande Personnaliser.

### Pour personnaliser un effet :

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Filtre personnalisé, choisissez **Effets > Personnaliser**.  
Les cases du pavé **Matrice du filtre** affichent les coefficients qui permettent de traiter les pixels pour créer l'effet.
- 2 Dans la liste déroulante **Options**, sélectionnez le filtre à utiliser comme point de départ. Pour les paramètres par défaut, choisissez **Par défaut** ou sélectionnez un filtre.
- 3 Définissez les **Modificateurs de matrice**.
  - Le nombre **Diviseur** est utilisé pour diviser les valeurs de la matrice du filtre. Il permet de réduire les effets de la matrice du filtre. Utilisez le bouton **Traiter** pour calculer un Diviseur permettant de rendre la luminosité d'origine à l'image.
  - Le nombre **Calcul** décale chaque valeur chromatique d'une valeur fixe. Le nombre est ajouté à la valeur chromatique produite par la matrice du filtre.
- 4 Dans le pavé **Appliquer à**, choisissez les valeurs chromatiques auxquelles s'applique l'effet. Choisissez **Canaux chromatiques** et sélectionnez les canaux, ou choisissez **Valeurs de gris**.
- 5 Pour refermer la boîte de dialogue après avoir modifié les paramètres, cliquez sur **OK**. Paint Shop Pro applique l'effet à l'image.



## CHAPITRE 15

# Utilisation des outils Web

Les outils Web permettent de créer des arrière-plans pour les pages Web, ainsi que de fractionner des images et de les rendre « cliquables » en vue de créer des zones sensibles ou des images dynamiques. L'optimisation des images pour le Web réduit la taille des fichiers image et accélère leur chargement. Vous pouvez partager vos images en les envoyant par e-mail et les protéger en ajoutant des filigranes contenant des informations sur le créateur et le copyright.

## Sommaire

Envoi d'images par e-mail . . . . .	410
Transfert d'images vers un service de partage de photos . . . . .	410
Affichage de l'aperçu des images dans un navigateur Web . . . . .	413
Images cliquables . . . . .	414
Création d'images dynamiques . . . . .	421
Fractionnement d'images . . . . .	422
Enregistrement d'images pour le Web . . . . .	427
Utilisation des filigranes numériques . . . . .	438

## Envoi d'images par e-mail

Paint Shop Pro permet d'envoyer toute image ouverte à des amis, des proches ou des collègues, à l'aide d'une application de courrier électronique. Dans la mesure du possible, l'image conserve son format de fichier d'origine.

### **Remarque**

Pour envoyer des images par e-mail, l'application de courrier électronique par défaut de votre ordinateur doit assurer la prise en charge de la norme MAPI, comme Microsoft Outlook ou Outlook Express.

### **Pour envoyer une image par e-mail :**

Choisissez **Fichier > Envoyer**, ou cliquez sur le bouton **Envoyer par e-mail** dans la barre d'outils.

L'application de courrier électronique par défaut s'ouvre, le fichier étant joint. Tapez le nom du destinataire, tapez un message, puis envoyez-le.

## Transfert d'images vers un service de partage de photos

### Autres services de partage de photos

Lors des mises à jour de Paint Shop Pro, de nouveaux services de partage de photos sont susceptibles d'être pris en charge. Pour vérifier si la prise en charge de services de partage de photos supplémentaires est disponible, assurez-vous que votre ordinateur est connecté à Internet, puis choisissez Aide > Jasc Software en ligne > Rechercher une mise à jour. Pour changer de service, choisissez Fichier > Préférences > Générales, cliquez sur l'onglet Partage de photos, puis sélectionnez un service de partage de photos dans la liste des services disponibles.



Paint Shop Pro permet de transférer simplement des images vers un service de partage de photos. Ce type de service permet de transférer et d'enregistrer des images, de commander des tirages photographiques et des cartes de vœux de qualité supérieure, ainsi que de partager des images en ligne.

Avant de pouvoir ajouter, partager et imprimer des images en utilisant un service de partage de photos, vous devez vous inscrire. L'inscription est gratuite et vous attribue l'espace nécessaire au stockage, à l'impression et au partage des images. Pour obtenir un nom d'utilisateur et un mot de passe, consultez la page Web relative au partage de photos.

## Transfert d'images vers un service de partage de photos

Vous pouvez utiliser Paint Shop Pro pour transférer des images vers un service de partage de photos.

### Pour transférer des images vers un service de partage de photos :

- 1 Pour ouvrir le Visualiseur Paint Shop Pro, choisissez **Fichier > Parcourir**, ou cliquez sur le bouton Parcourir  dans la barre d'outils.
- 2 Sélectionnez les images à transférer vers un service de partage de photos.
- 3 Pour ouvrir la boîte de dialogue Partage de photos :
  - Cliquez sur le bouton Partage de photos  dans la barre d'outils Visualiseur.
  - Choisissez **Fichier > Exporter > Partage de photos**.
  - Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel et choisir **Partage de photos**.
- 4 Le champ **Transférer l'album** affiche le nom de l'album dans lequel les images seront stockées sur le site de Partage de photos. Par défaut, le nom de l'album correspond à la date du jour. Vous pouvez attribuer un nom différent à l'album.

5 Dans le pavé **Infos sur la connexion** , tapez le nom d'utilisateur (adresse électronique) et le mot de passe requis pour accéder au service de partage de photos.

**Remarque** : si vous souhaitez que le système mémorise les informations de connexion, activez l'option **Enregistrer le mot de passe**.

6 Cliquez sur le bouton **Transférer** pour transférer les images vers le site de partage de photos.

7 Une fois les images transférées, vous serez invité à vous rendre sur le site de partage de photos. Cliquez sur **Oui** pour accéder automatiquement au site Web.

### Remarques sur le transfert

Si vous ne parvenez pas à vous connecter à un service de partage de photos, vérifiez que votre ordinateur est connecté à Internet et que vous avez tapé l'adresse électronique et le mot de passe corrects dans l'écran de connexion.

Si vous ne parvenez pas à vous connecter et si vous utilisez Paint Shop Pro dans un environnement de réseau, vous devrez peut-être modifier les paramètres du serveur proxy. Contactez votre administrateur réseau afin d'obtenir les informations de serveur proxy correspondant au réseau de votre entreprise.

## Affichage de l'aperçu des images dans un navigateur Web

Si votre ordinateur est équipé d'un navigateur Web, vous pouvez utiliser la fonction Navigateur Web pour obtenir un aperçu de l'image sélectionnée, telle qu'elle s'affichera sur le Web. Paint Shop Pro crée une page HTML qui affiche l'image au format Windows Bitmap, GIF, JPEG ou PNG.

**Pour afficher un aperçu des fichiers image dans un navigateur Web :**

- 1 Choisissez **Affichage > Prévisualiser dans un navigateur Web**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
- 2 Pour changer de navigateur Web ou en ajouter un nouveau, cliquez sur le bouton **Modifier les navigateurs**. Pour plus d'informations, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473. Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois navigateurs.
- 3 Dans la liste **Sélectionner les formats d'image**, cliquez sur chaque format à utiliser pour l'affichage de l'aperçu.
- 4 Pour sélectionner la couleur de fond de la page Web, cliquez dans la case **Couleur d'arrière-plan** et choisissez une couleur dans la boîte de dialogue correspondante, ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour choisir une couleur utilisée récemment.
- 5 Dans le pavé **Taille** :
  - Sélectionnez l'option **Par défaut** afin de conserver les dimensions d'origine de l'image. Si vous ne désirez pas conserver cette taille, désactivez l'option et tapez de nouvelles valeurs (en pixels) dans les cases Largeur et Hauteur. Le redimensionnement est effectué à l'aide du langage HTML, et non par Paint Shop Pro.
  - Sélectionnez l'option **Verrouiller les proportions** afin de conserver le rapport hauteur/largeur actuel de l'image lors de son redimensionnement.

#### 6 Cliquez sur le bouton **Aperçu**.

- Si vous avez auparavant choisi un aperçu au format Bitmap uniquement, le programme lance le navigateur Web et affiche l'image.
- Si vous avez sélectionné un autre format, le programme ouvre la boîte de dialogue d'optimisation appropriée. Consultez la section « Enregistrement d'images pour le Web », page 400. Sélectionnez les options d'optimisation de l'image qui vous intéressent, puis cliquez sur **OK**.

Le ou les navigateurs Web affichent l'image aux formats sélectionnés. Vous devrez peut-être faire défiler le contenu de l'écran pour les voir. Pour chaque format, le navigateur affiche la taille du fichier, le nombre de couleurs et le temps de transfert approximatif, selon la vitesse du modem.

## Images cliquables

Utilisez la boîte de dialogue Image cliquable afin de créer des images cliquables pour vos pages Web. Une image cliquable est un graphique contenant des zones mappées (cellules) reliées à des URL. Les cellules peuvent être de forme circulaire, rectangulaire ou irrégulière. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur une cellule, le curseur se transforme en main, indiquant que vous pouvez cliquer sur cette zone pour accéder à une autre page Web.

Pour rendre une image cliquable, créez les zones mappées (cellules), puis affectez-leur des URL, définissez les propriétés des cellules et enregistrez les fichiers correspondants au format GIF, JPEG ou PNG. À l'enregistrement du fichier, une page HTML est automatiquement générée et copiée dans le Presse-papiers. Il suffit donc de coller cette dernière dans les fichiers source correspondants.



## Création de zones mappées

Dans la boîte de dialogue Image cliquable, créez et modifiez les cellules de l'image à l'aide des outils du pavé Outils.


**Pour créer une zone mappée :**

**Astuces :**

- Utilisez l'outil **Main** pour faire glisser l'image et afficher ses zones masquées.
- Augmentez la taille de la boîte de dialogue pour voir une plus grande partie de l'image dans la zone d'aperçu.
- Utilisez les boutons **Zoom** afin d'agrandir une zone spécifique de l'image.


- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Image cliquable** pour ouvrir la boîte de dialogue Image cliquable.
- 2 Définissez la forme de la cellule. L'outil **Rectangle** permet de créer des cellules carrées ou rectangulaires, l'outil **Cercle** des cellules circulaires et l'outil **Polygone** des cellules délimitées par plusieurs lignes droites.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Après avoir sélectionné l'outil **Rectangle** ou **Cercle**, cliquez sur l'image dans la fenêtre d'aperçu (et non sur l'image d'origine) et faites glisser le curseur pour encadrer la zone que vous souhaitez rendre cliquable.
  - Après avoir sélectionné l'outil **Polygone**, cliquez sur l'image dans la fenêtre d'aperçu afin de définir le point de départ, placez le pointeur à l'emplacement auquel vous souhaitez que la ligne change de direction, puis cliquez sur l'image. Continuez à cliquer sur de nouveaux emplacements dans l'image pour changer la direction de la ligne. Pour terminer le polygone, cliquez sur le point de départ, ou à proximité, ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'image.

**Pour modifier la forme d'une zone mappée :**


Sélectionnez l'outil **Main** .

- Cliquez sur le point d'un rectangle ou d'un polygone, puis faites-le glisser.
- Cliquez sur le point situé en haut à gauche, ou en bas à droite d'un cercle et faites-le glisser.

**Pour déplacer l'ensemble de la zone mappée :**

Sélectionnez l'outil **Déplacer** , cliquez dans la zone mappée, puis faites-la glisser à l'emplacement de votre choix.

**Pour supprimer une zone mappée de l'image :**

Sélectionnez l'outil **Gomme** , puis cliquez à l'intérieur de la zone mappée.

**Pour supprimer l'ensemble des zones mappées :**

Cliquez sur le bouton **Effacer**.


## Définition des propriétés des zones mappées

Après avoir créé les zones mappées (ou cellules), définissez les URL, le texte et les cibles par le biais du pavé **Propriétés de la cellule**.

**Pour définir les propriétés des zones mappées :**

- 1 Après avoir sélectionné l'outil **Main** ou **Déplacer**, cliquez à l'intérieur d'une zone mappée pour l'activer. Les limites de la zone sont affichées dans la partie inférieure du pavé **Propriétés de la cellule**.
- 2 Dans le champ **URL**, tapez l'adresse de la page Web à lier (par ex. <http://www.jasc.com>) ou sélectionnez une adresse récemment utilisée dans la liste déroulante. Si vous ne souhaitez pas lier de page Web, tapez #.
- 3 Dans le champ **Texte à afficher**, tapez le texte qui s'affiche si l'image ne se charge pas ou si l'utilisateur a désactivé des images dans le navigateur Web. Ce texte s'affiche également sous forme d'info-bulle dans certaines versions d'Internet Explorer. Vous pouvez également sélectionner un texte récemment tapé dans la liste déroulante.

### Affichage d'un aperçu

Cliquez sur le bouton **Aperçu**  pour visualiser votre travail dans une fenêtre de navigateur Web.

### Astuce pour les champs URL et Texte à afficher

Le programme mémorise les informations dernières entrées dans les champs **URL** et **Texte à afficher**. Pour régler la quantité d'informations mémorisées, consultez la section « Définition des préférences pour l'image cliquable », page 391.

- 4 Dans le champ **Cible**, sélectionnez l'image cible dans laquelle ouvrir la page liée.
  - \_vierge** : permet de charger la page liée dans une nouvelle fenêtre du visualiseur.
  - \_parent** : permet de charger la page liée dans l'image parente du lien. Si le lien ne se trouve pas dans une image imbriquée, l'image est chargée dans l'intégralité de la fenêtre du visualiseur.
  - \_lien** : permet de charger la page liée dans la même image que le lien.
  - \_au-dessus** : permet de charger la page liée dans l'intégralité de la fenêtre du visualiseur et de supprimer les autres images.
- 5 Pour affecter une image dynamique à une zone mappée, cliquez sur le bouton **Création**. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez la section « Création d'images dynamiques », page 394.

## Définition des préférences pour l'image cliquable

Utilisez la boîte de dialogue Préférences pour l'image cliquable afin de sélectionner de nouvelles couleurs pour les lignes de bordure des zones mappées actives et inactives et choisir le nombre d'entrées affichées dans les listes déroulantes URL et Texte à afficher.

- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Préférences** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Préférences pour l'image cliquable.
- 2 Cliquez dans la case de couleur de l'option **Couleur du cadre de l'image active** et choisissez une couleur.
- 3 Cliquez dans la case de couleur de l'option **Couleur du cadre de l'image inactive** et choisissez une couleur.
- 4 Dans le champ **Taille maximale de l'historique des opérations**, choisissez le nombre d'entrées des listes déroulantes URL et Texte à afficher.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Enregistrement et chargement des paramètres de l'image cliquable

Lorsque vous enregistrez les paramètres de l'image cliquable, vous enregistrez l'agencement de la zone mappée et les données que vous avez entrées dans la boîte de dialogue Image cliquable. Vous pouvez ensuite recharger ces paramètres dans la même image, ou les utiliser avec une autre image.

### Pour enregistrer les paramètres de l'image cliquable :

- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Enregistrer les paramètres** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement des paramètres de l'image cliquable.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier de paramètres. Le fichier est enregistré au format JMD.
- 3 Attribuez un nom au fichier et cliquez sur **Enregistrer**.

### Pour charger les paramètres de l'image cliquable :

- 1 Ouvrez l'image dans laquelle vous souhaitez charger les paramètres.
- 2 Choisissez **Fichier > Exporter > Image cliquable** pour ouvrir la boîte de dialogue Image cliquable.
- 3 Cliquez sur le bouton **Charger les paramètres** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Chargement des paramètres de l'image cliquable.
- 4 Accédez au fichier JMD à charger et sélectionnez-le.
- 5 Cliquez sur **Ouvrir**.

## Enregistrement d'une image cliquable dans le Presse-papiers

Enregistrez les paramètres de l'image cliquable dans le Presse-papiers de manière à pouvoir les coller dans le code HTML.

**Pour enregistrer une image cliquable dans le Presse-papiers :**

- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le Presse-papiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Dossier de destination HTML.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel enregistrer le fichier HTML et cliquez sur **OK** pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement de l'image cliquable sous.
- 3 Recherchez le dossier dans lequel enregistrer le fichier image et cliquez sur **Enregistrer**.
- 4 Ouvrez le fichier HTML, placez le pointeur à l'emplacement où vous souhaitez insérer le code HTML et appuyez sur les touches **Ctrl + P**.

## Enregistrement d'images cliquables

Enregistrez les images cliquables dans un répertoire du disque dur afin de pouvoir les utiliser ou les modifier ultérieurement.

**Pour enregistrer des images cliquables :**



- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Enregistrer** ou **Enregistrer sous** pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement du fichier HTML sous.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le code HTML et cliquez sur **OK**.

## Création d'images dynamiques


Une image dynamique est une image, ou une zone de l'image, qui change d'aspect lorsque vous l'activez. Les concepteurs de sites Web créent fréquemment des zones dynamiques pour les boutons ou les barres de navigation. Lorsque vous cliquez sur un bouton, le navigateur affiche la page Web ou le fichier lié, et un autre bouton s'affiche dans la zone dynamique.

Vous pouvez affecter une zone dynamique à des images fractionnées ou mappées, en choisissant le fichier du fractionnement ou de la zone à afficher lorsque l'utilisateur exécute une action spécifique à l'aide de la souris.

### Pour créer des images dynamiques :

- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Image cliquable** ou **Image fractionnée** pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Sélectionnez l'outil **Main** , puis cliquez sur la cellule dans laquelle vous souhaitez ajouter une zone dynamique.
- 3 Cliquez sur le bouton **Création** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Création.
- 4 Sélectionnez la case correspondant à l'action qui servira à activer la zone dynamique : **Souris - survol**, **Souris - extérieur**, **Souris - clic**, **Souris - double clic**, **Souris - haut**, **Souris - bas**, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**  pour afficher la boîte de dialogue Sélection de l'image dynamique.
- 5 Recherchez le fichier image à utiliser comme image dynamique et sélectionnez-le.
- 6 Cliquez sur **Ouvrir**. Dans la boîte de dialogue Création, la case Fichier affiche le chemin d'accès au fichier.
- 7 Cochez la case de chaque action à associer à une zone dynamique, et attribuez-lui un fichier.  
**Remarque** : si vous ne sélectionnez aucun fichier, le fichier original est utilisé par défaut.
- 8 Pour revenir dans la boîte de dialogue Image cliquable ou Image fractionnée, cliquez sur **Fermer**.

### Affichage d'un aperçu

Cliquez sur le bouton Aperçu  pour visualiser votre travail dans une fenêtre de navigateur Web.

## Fractionnement d'images

Lorsque vous fractionnez une image, vous la divisez en plusieurs images plus petites que vous pouvez enregistrer sous divers formats ou avec différents niveaux d'optimisation. Ces images optimisées étant plus rapides à transférer qu'une image de grande taille, le temps de chargement des pages Web est accéléré.

Le fractionnement d'une image permet également de réduire le nombre d'images à enregistrer. Si le même logo ou la même image se répète dans plusieurs pages de votre site Web, vous ne devez enregistrer cette section qu'une seule fois en cas de fractionnement des images, car le logo et l'image sont rechargés dans toutes les images.


La fonction de fractionnement des images crée un tableau à partir de l'image, dans lequel l'emplacement de chaque section fractionnée est enregistré en tant que région, puis génère le code HTML de la colonne et des cellules. Vous devez copier ce code dans vos fichiers source, afin de pouvoir réassembler l'image lorsqu'un utilisateur transfère la page Web.

Cette fonction permet également de créer des zones dynamiques affichant une autre image lorsque l'utilisateur clique dessus ou les survole à l'aide de la souris.

## Création et modification de cellules


Dans la boîte de dialogue Image fractionnée, utilisez les outils du pavé Outils pour diviser l'image en cellules et modifier leurs bords. L'outil Grille permet de créer une grille dont les cellules sont uniformément espacées, sur toute l'image ou à l'intérieur d'une autre cellule. L'outil Ligne permet de créer une ligne horizontale ou verticale.

### Pour créer des cellules :




- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Image fractionnée** pour ouvrir la boîte de dialogue Image fractionnée.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour créer des cellules de même format, réparties uniformément, cliquez sur l'outil Grille . Cliquez dans l'image. La boîte de dialogue Taille de la grille s'affiche. Choisissez le nombre de **Lignes** et de **Colonnes**.

**Astuces :**

- Utilisez l'outil **Main** pour faire glisser l'image et afficher ses zones masquées.
- Augmentez la taille de la boîte de dialogue pour voir une plus grande partie de l'image dans la zone d'aperçu.
- Utilisez les boutons **Zoom** afin d'agrandir une zone spécifique de l'image.



- Pour isoler une région spécifique, par exemple un logo, cliquez sur l'outil de fractionnement . Cliquez dans l'image à l'endroit où vous souhaitez insérer une ligne. Pour créer une ligne verticale, cliquez et faites glisser verticalement. Pour créer une ligne horizontale, cliquez et faites glisser horizontalement.

**Pour déplacer une ligne ou la bordure d'une grille :**

- 1 Choisissez l'outil **Main**  ou **Fractionnement** .
- 2 Placez le curseur sur une ligne.
- 3 Lorsqu'il se transforme en double flèche , cliquez sur la ligne et faites-la glisser à un nouvel emplacement. Pour déplacer uniquement le segment de la cellule active, appuyez sur la touche **Maj** avant de cliquer sur la ligne.

**Remarque :** vous pouvez déplacer les lignes vers le haut, mais pas sur les lignes adjacentes parallèles. Vous pouvez déplacer des lignes individuelles et les lignes d'une grille. Lorsque vous faites glisser une ligne, Paint Shop Pro déplace le segment le plus long pouvant être repositionné sans créer de cellule non rectangulaire.

**Pour supprimer une ligne ou la bordure d'une grille :**


- 1 Sélectionnez l'outil **Gomme**  et placez le curseur sur la ligne.
- 2 Lorsqu'il se transforme en gomme, cliquez pour supprimer la ligne. Si la suppression de la ligne risque de créer une zone non valide, Paint Shop Pro affiche l'icône  pour indiquer que vous ne pouvez pas supprimer cette ligne.

## Attribution des propriétés des cellules de fractionnement

Après la création des cellules fractionnées, utilisez les paramètres du pavé Propriétés de la cellule pour définir l'URL, le texte et la cible de chaque cellule. Vous devez également préciser si la cellule doit figurer dans l'image transférée. Si vous ignorez des cellules, vous pouvez ajouter des cellules provenant d'autres images (des logos ou un texte, par exemple) et créer des images de forme non rectangulaire.



**Pour définir les propriétés des cellules :**

- 1 Choisissez l'**outil Main** , puis cliquez dans la cellule pour l'activer. Les informations sur les limites de la cellule sont affichées dans la partie inférieure du pavé Propriétés de la cellule.
- 2 Dans la liste déroulante **URL**, tapez l'adresse de la page Web dans laquelle la cellule doit figurer. Pour afficher les adresses récemment utilisées et en sélectionner une, cliquez sur la flèche de la liste déroulante.
- 3 Dans le pavé **Texte à afficher**, tapez le texte que le navigateur peut afficher pendant le téléchargement de la cellule, si la cellule n'est pas téléchargée ou si les images sont désactivées dans le navigateur Web de l'utilisateur. Ce texte s'affiche également sous forme d'info-bulle dans certaines versions d'Internet Explorer.
- 4 Dans la case **Cible**, sélectionnez l'image ou la fenêtre cible dans laquelle vous souhaitez afficher votre image :
  - \_vierge** : permet de charger la page liée dans une nouvelle fenêtre du visualiseur.
  - \_parent** : permet de charger la page liée dans la fenêtre ou l'image parente du lien. Si le lien ne se trouve pas dans une image imbriquée, l'image est chargée dans l'intégralité de la fenêtre du visualiseur.
  - \_lien** : permet de charger la page liée dans la même fenêtre ou image que le lien.
  - \_au-dessus** : permet de charger la page liée dans l'intégralité de la fenêtre du visualiseur et de supprimer les autres images.
- 5 Pour ignorer la cellule de l'image téléchargée, désactivez l'option **Inclure la cellule dans le tableau**. Aucune image ne sera enregistrée pour cette cellule. Cette option est activée par défaut et la cellule s'affiche dans l'image.
- 6 Pour affecter une image dynamique à une zone mappée, cliquez sur le bouton **Création**. Pour plus d'informations, consultez la section « Création d'images dynamiques », page 394.

## Préférences pour le fractionnement

Dans la boîte de dialogue Préférences pour le fractionnement, sélectionnez de nouvelles couleurs pour les lignes de bordure des zones actives et inactives et choisissez le nombre d'entrées affichées par les listes déroulantes URL et Texte à afficher.

- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Préférences** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Préférences pour le fractionnement.
- 2 Dans la case **Couleur des bords de la cellule active**, cliquez pour choisir une couleur.
- 3 Dans la case **Couleur des bords des cellules inactives**, cliquez pour choisir une couleur.
- 4 Dans le champ **Taille maximale de l'historique des opérations**, choisissez le nombre d'entrées des listes déroulantes URL et Texte à afficher.
- 5 Activez l'option **Demander le dossier de l'image pour les commandes Enregistrer et Enregistrer sous**, afin d'indiquer que vous souhaitez que le système vous demande l'emplacement et le nom du fichier des images fractionnées lors de l'enregistrement du code HTML.
- 6 Cliquez sur **OK**.

## Enregistrement et chargement des paramètres de fractionnement

Lors de l'enregistrement des paramètres de l'image fractionnée, vous enregistrez l'agencement des cellules et les données que vous avez entrées dans la boîte de dialogue Image fractionnée. Vous pouvez ensuite recharger ces paramètres dans la même image ou les utiliser avec une autre image.

### Pour enregistrer les paramètres de l'image fractionnée :

- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Enregistrer les paramètres** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement des paramètres de fractionnement.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier de paramètres. Le fichier est enregistré au format JSD.
- 3 Attribuez un nom au fichier et cliquez sur **Enregistrer**.

**Pour charger les paramètres de l'image fractionnée :**

- 1 Dans la boîte de dialogue Image cliquable, cliquez sur le bouton **Charger les paramètres** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Chargement des paramètres de fractionnement.
- 2 Sélectionnez le fichier JSD à charger et cliquez sur **Ouvrir**.

Si vous chargez une grille dans une autre image, Paint Shop Pro ajuste automatiquement la taille de la grille si les dimensions de l'image diffèrent.

## **Enregistrement des images fractionnées dans le Presse-papiers**

Enregistrez les paramètres de l'image fractionnée dans le Presse-papiers afin de pouvoir les coller dans le code HTML.

**Pour enregistrer des images fractionnées dans le Presse-papiers :**

- 1 Dans la boîte de dialogue Image fractionnée, cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le Presse-papiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Dossier de destination HTML.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel le fichier HTML est enregistré et cliquez sur **OK** pour enregistrer les paramètres de fractionnement.
- 3 Ouvrez le fichier HTML, placez le pointeur à l'emplacement où vous souhaitez insérer le code HTML et appuyez sur les touches **Ctrl + P**.

## **Enregistrement d'images fractionnées**

Enregistrez les images fractionnées dans un répertoire du disque dur afin de pouvoir les utiliser ou les modifier ultérieurement.

**Pour enregistrer des images fractionnées :**

- 1 Dans la boîte de dialogue Image fractionnée, cliquez sur le bouton **Enregistrer ou Enregistrer sous** pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement du fichier HTML sous.
- 2 Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le code HTML et cliquez sur **OK**.

## Enregistrement d'images pour le Web

La plupart des navigateurs Web reconnaissant les images GIF et JPEG, ces deux formats sont les plus fréquents pour l'enregistrement d'images Web. Les versions les plus récentes des navigateurs Web reconnaissent également le format PNG, et de nombreux navigateurs Web prennent également en charge les formats Windows Wireless Bitmap (WBMP) et iMode, très courants avec les appareils sans fil.

Lors de l'enregistrement d'images pour le Web, vous devez prendre en compte trois paramètres principaux : les calques, la résolution et la taille du fichier.

### Calques

Les navigateurs Web ne pouvant afficher des images contenant plusieurs calques, vous devez aplatir une image avant de l'enregistrer pour le Web. Pour cela, choisissez **Calques > Fusionner > Tous (aplatir)**.

### Résolution

Certains ordinateurs ne peuvent afficher que 256 couleurs. Si l'image d'une page Web en contient davantage, le navigateur Web utilise sa propre méthode de pseudo-tramage pour afficher l'image. Les couleurs risquent alors d'être dénaturées. Si vous réduisez la résolution de l'image à 8 bits (256 couleurs) avant de la placer dans la page Web, les couleurs seront plus cohérentes.

### Taille du fichier

La taille du fichier a une incidence sur la plupart des utilisateurs qui affichent des pages Web. Plus un fichier image est volumineux, plus le temps de transfert est long. L'attente de l'utilisateur est donc prolongée. Utilisez un format de fichier réduisant la taille de l'image le plus efficacement possible tout en conservant la qualité la plus élevée possible.

#### Compression avec perte et compression sans perte

La compression **avec perte** est une méthode de compression éliminant des données afin de réduire la taille du fichier, tandis que la compression **sans perte** conserve toutes les données originales de l'image et réduit la taille du fichier en stockant des séquences de pixels dans l'image.

## Formats de fichier Web

Lors de l'enregistrement d'une image pour le Web, choisissez parmi les formats de fichier suivants :

- **GIF** : utilisez ce format pour compresser les images monochromes et les images contenant des zones de couleurs similaires. Il prend en charge les couleurs 8 bits (256 couleurs). Il existe deux versions du format GIF : 89a, qui permet de sauvegarder les informations sur la transparence et les animations, et 87a, qui ne le permet pas. Les deux versions sont reconnues par la plupart des navigateurs et utilisent une compression sans perte.
- **JPEG** : utilisez ce format pour la compression de photos. Ce format prend en charge les couleurs 24 bits (16 millions de couleurs), utilise la compression sans perte et est reconnu par la plupart des navigateurs.
- **PNG** : ce format compresse efficacement la plupart des images. Il prend en charge les couleurs 24 bits (16 millions de couleurs) avec une compression sans perte. Il est reconnu par la plupart des navigateurs, mais plusieurs de ses fonctions ne sont pas disponibles.
- **Wireless Bitmap (WBMP)** : format utilisé avec de nombreux appareils sans fil. Les images sont en noir et blanc, avec une compression sans perte.

## Optimisation des fichiers GIF

La fonction d'optimisation GIF de Paint Shop Pro permet d'enregistrer des fichiers GIF avec une qualité optimale tout en réduisant leur taille. Vous pouvez enregistrer des images avec ou sans transparence, en fonction du mode d'affichage choisi dans la page Web.

Les images contenant une palette (les images de 256 couleurs ou moins, telles que les fichiers GIF ou PNG) ne prennent pas en charge les arrière-plans transparents, mais vous devez souvent rendre une partie de l'image transparente lorsqu'elle est affichée dans une page Web. Tel est le cas, par exemple, si vous utilisez un logo rond et souhaitez que l'arrière-plan de la page Web s'affiche autour du logo.

La plupart des navigateurs Web peuvent choisir de ne pas afficher une couleur spécifique, la rendant ainsi transparente. Un fichier GIF optimisé permet de choisir la couleur qui sera transparente.

#### Pour optimiser et enregistrer un fichier GIF :

- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Fichier GIF optimisé** pour ouvrir la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé. Les fenêtres d'aperçu affichent l'image actuelle à gauche et le fichier GIF modifié à droite.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Configurez les paramètres des onglets Transparence, Transparence partielle, Couleurs et Format. Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection des paramètres du fichier GIF optimisé » ci-après.
  - Cliquez sur le bouton **Utiliser l'assistant** afin que Paint Shop Pro vous guide tout au long de cette procédure.

### Sélection des paramètres du fichier GIF optimisé

Les quatre onglets de la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé permettent de configurer les options relatives à la transparence, à la couleur et au format du fichier. Le cinquième onglet indique les temps de transfert prévus, pour différentes vitesses de modem.

#### Onglet Transparence de la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé

L'option que vous choisissez dans cet onglet détermine la zone transparente de l'image :

**Aucune** : crée un fichier GIF ne contenant aucune couleur transparente.

**Transparence existante (image ou calque)** : utilise les informations de transparence actuelles de l'image.

**À l'intérieur de la sélection actuelle** : pour les images contenant une sélection, cette option rend le contenu de la sélection transparent.

**À l'extérieur de la sélection actuelle** : pour les images contenant une sélection, cette option rend l'extérieur de la sélection transparent.

**Zones correspondant à cette couleur** : cliquez dans la case de couleur pour sélectionner une couleur. Pour choisir une couleur dans l'image, placez le curseur sur l'image et cliquez sur la couleur désirée. Dans la case **Tolérance**, sélectionnez un facteur de tolérance indiquant le pourcentage de correspondance nécessaire entre les couleurs et la couleur sélectionnée pour que celles-ci deviennent transparentes.

## Onglet Transparence partielle de la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé

Un fichier GIF ne peut pas contenir de pixels partiellement transparents. Tous les pixels doivent être transparents ou opaques (visibles). Les images d'origine peuvent contenir des pixels partiellement transparents, si l'image ne comporte pas de calque d'arrière-plan et si vous avez réduit l'opacité d'un calque, ajouté un masque, appliqué un effet de progressivité à la sélection ou utilisé un pinceau avec une opacité réduite. Utilisez les options de l'onglet Transparence partielle pour déterminer si les pixels partiellement transparents deviennent transparents ou opaques, et s'ils sont mélangés à une autre couleur. Si vous sélectionnez l'option Aucune de l'onglet Transparence, les options de cet onglet ne sont pas disponibles.

- Pour déterminer l'affichage des pixels partiellement transparents dans Paint Shop Pro, choisissez l'une des options suivantes :

**Transparence complète pour les pixels au-dessous de % d'opacité** : les pixels en deçà de la valeur d'opacité que vous spécifiez deviennent transparents. Ceux situés au-delà de cette valeur deviennent opaques. Si vous réduisez la valeur, vous réduisez le nombre de pixels transparents.

**Utiliser un pseudo-tramage de 50%** : Paint Shop Pro rend opaques les pixels partiellement transparents en utilisant la couleur choisie pour le mélange ou la couleur de l'image (selon les options de mélange), puis applique un pseudo-tramage de 50% afin de rendre les couleurs plus naturelles.

**Utiliser un pseudo-tramage avec diffusion** : Paint Shop Pro rend opaques les pixels partiellement transparents en utilisant la couleur choisie pour le mélange ou la couleur de l'image (selon les options de mélange), puis applique un pseudo-tramage avec diffusion des erreurs de 50% afin de rendre les couleurs plus naturelles.

- Pour déterminer le mode de mélange des pixels partiellement transparents, choisissez l'une des options suivantes :

**Oui** : mélange les pixels partiellement transparents à la couleur sélectionnée dans la case Couleur du mélange. Pour choisir une nouvelle couleur dans la boîte de dialogue Couleur, cliquez dans la case. Les pixels partiellement transparents situés en deçà de la valeur que vous avez saisie plus haut sont mélangés à cette couleur.

**Non** : utilise la couleur de l'image existante à 100% d'opacité.

## Onglet Couleurs de la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé

La résolution 8 bits des images GIF permet d'afficher jusqu'à 256 couleurs. Ces couleurs étant stockées dans une palette, une image contenant 256 couleurs ou moins est appelée image avec palette. Pour réduire la taille du fichier, vous pouvez utiliser moins de 256 couleurs. Pour sélectionner les couleurs et le type de palette utilisés, choisissez les options de la page de cet onglet.

- 1 Déterminez le **nombre de couleurs** que l'image enregistrée doit contenir. Lorsque vous supprimez des couleurs, vous réduisez la taille du fichier ainsi que la qualité de l'image. Utilisez les fenêtres d'aperçu afin de déterminer le meilleur équilibre entre la taille du fichier et la qualité de l'image.
- 2 Choisissez le **Niveau de pseudo-tramage**, méthode utilisée par Paint Shop Pro pour organiser les pixels d'une image afin de compenser les couleurs manquantes des pixels adjacents.
- 3 Choisissez la **méthode de sélection des couleurs** de la palette utilisée pour l'image.
  - Choisissez l'option **Palette existante** si l'image contient déjà une palette et que vous souhaitez l'utiliser.
  - Choisissez l'option **Standard / Web** si l'image doit être affichée sur le Web.
  - Choisissez **Couleurs les plus fréquentes optimisées** pour réduire l'image à quelques couleurs uniquement.
  - Choisissez **Palette Octo optimisée** si l'image d'origine ne contient que quelques couleurs uniquement.

**Remarque :** il est conseillé d'essayer les deux options « optimisées » et de choisir celle qui présente le meilleur résultat ou le fichier le plus petit.

- 4 Dans le pavé **Options** :
  - Activez l'option **Optimiser les couleurs marquées** afin de les optimiser en fonction de la valeur saisie. Utilisez cette option si vous avez sélectionné une zone de l'image dont vous voulez faire ressortir les couleurs. Une fois la case sélectionnée, choisissez la valeur d'optimisation des couleurs.
  - Pour inclure les 16 couleurs standard Windows dans la palette, cochez la case **Inclure les couleurs Windows**. Pour utiliser l'image sur le Web, activez cette option.



### Onglet Format de la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé

- 1 Choisissez un **type de fichier** afin de déterminer l’affichage de l’image pendant son transfert.
  - **Non entrelacé** : l’image est chargée ligne après ligne, en commençant par le haut.
  - **Entrelacé** : l’image est affichée de façon incrémentielle en plusieurs passages, et des détails sont ajoutés lors de chaque passage. Utilisez cette option avec les images de grande taille, afin que l’utilisateur puisse se faire une idée de son aspect pendant le transfert.
- 2 Choisissez la **version** du fichier. Pour enregistrer les informations sur la transparence, activez l’option **Version 89a**. Elle est automatiquement sélectionnée lorsque l’image contient des pixels transparents. **Version 87a** est disponible uniquement lorsque l’image ne contient aucune transparence.

### Onglet Transfert de la boîte de dialogue Fichier GIF optimisé

Cet onglet affiche la taille du fichier compressé, ainsi que les durées de transfert approximatives, pour quatre vitesses Internet. Si le fichier est trop volumineux, réduisez sa taille. Cliquez sur l’onglet Couleurs et diminuez le nombre de couleurs.

### Enregistrement du fichier GIF

Une fois les options sélectionnées, cliquez sur **OK** pour afficher la boîte de dialogue Enregistrer sous. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la nouvelle image et tapez le nom du fichier. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Paint Shop Pro enregistre une copie de l’image comme fichier GIF.

## Optimisation des fichiers JPEG

La fonction d'optimisation JPEG de Paint Shop Pro permet, lors de l'enregistrement des fichiers JPEG, d'optimiser leur qualité tout en réduisant leur taille.

**Pour optimiser et enregistrer un fichier JPEG :**

- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Fichier JPEG optimisé** pour ouvrir la boîte de dialogue Fichier JPEG optimisé. Les fenêtres d'aperçu affichent l'image actuelle à gauche et le fichier JPEG à droite.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Configurez les paramètres dans la page des onglets Qualité et Format, et consultez les durées de transfert prévues dans la page de l'onglet Transfert.
  - Cliquez sur le bouton **Utiliser l'assistant** afin que Paint Shop Pro vous guide tout au long de cette procédure.

### Sélection des paramètres du fichier JPEG optimisé

Les deux onglets de la boîte de dialogue Fichier JPEG optimisé permettent de configurer les paramètres, et le troisième affiche les durées de transfert prévues, à différentes vitesses Internet.

#### Limitez les pertes de données

Chaque fois que vous ouvrez et enregistrez une image JPEG, des données sont supprimées. Il est donc recommandé de conserver une copie de l'image d'origine.

### Compression avec perte et compression sans perte

La compression **avec perte** est une méthode de compression éliminant des données afin de réduire la taille du fichier, tandis que la compression **sans perte** conserve toutes les données originales de l'image et réduit la taille du fichier en stockant des séquences de pixels dans l'image.

### Onglet Qualité de la boîte de dialogue Fichier JPEG optimisé

Utilisez cet onglet pour définir la valeur de compression et le sous-échantillonnage du fichier.

- Le **taux de compression** réduit la taille du fichier en supprimant des informations de l'image. Plus vous augmentez la compression, plus la qualité de l'image diminue. Utilisez la fenêtre d'aperçu de l'image afin de trouver l'équilibre idéal entre ces deux paramètres.
- Le **sous-échantillonnage chromatique** réduit la taille du fichier JPEG en calculant la moyenne des informations chromatiques de chaque carré de 2 x 2 pixels. Vous pouvez modifier ce paramètre afin que la moyenne des informations chromatiques couvre une plus grande zone.

### Onglet Format de la boîte de dialogue Fichier JPEG optimisé

Les options de la page de cet onglet permettent de déterminer l'affichage d'une image pendant son chargement :

**Standard** : l'image est chargée une ligne à la fois, en commençant par le haut.

**Progressif** : l'image est affichée de façon incrémentielle en plusieurs passages, et des détails sont ajoutés lors de chaque passage. Utilisez cette option avec les images de grande taille, afin que l'utilisateur puisse se faire une idée de son aspect pendant le transfert.

### Onglet Transfert de la boîte de dialogue Fichier JPEG optimisé

Cet onglet affiche la taille du fichier compressé, ainsi que les durées de transfert approximatives, pour quatre vitesses de modem différentes. Pour modifier la taille du fichier, cliquez sur l'onglet Qualité afin d'augmenter ou de réduire la valeur de compression.

### Enregistrement du fichier JPEG

Une fois les options sélectionnées, cliquez sur **OK** pour afficher la boîte de dialogue Enregistrer sous. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la nouvelle image et tapez le nom du fichier. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Paint Shop Pro enregistre l'image au format JPEG.

## Optimisation des fichiers PNG

La fonction d'optimisation PNG de Paint Shop Pro permet, lors de l'enregistrement des fichiers PNG, d'optimiser leur qualité tout en réduisant leur taille.

### Pour optimiser et enregistrer un fichier PNG :

- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Fichier PNG optimisé** pour ouvrir la boîte de dialogue Fichier PNG optimisé. Les fenêtres d'aperçu affichent l'image actuelle à gauche et le fichier PNG à droite.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Configurez les paramètres dans la page des onglets Couleurs, Transparence et Format, et consultez les durées de transfert prévues dans la page de l'onglet Transfert. Pour plus d'informations, consultez la section « Sélection des paramètres du fichier PNG optimisé » ci-après.
  - Cliquez sur le bouton **Utiliser l'assistant** afin que Paint Shop Pro vous guide tout au long de cette procédure.

### Sélection des paramètres du fichier PNG optimisé

Les trois onglets de la boîte de dialogue Fichier PNG optimisé permettent de configurer les options relatives à la couleur, la transparence et au format du fichier. Le quatrième onglet affiche les temps de transfert approximatifs de l'image, pour différentes vitesses de modem.

#### Onglet Couleurs de la boîte de dialogue Fichier PNG optimisé

Utilisez cet onglet pour sélectionner la résolution de l'image PNG image et, pour les images avec palette, la méthode de réduction des couleurs, le nombre de couleurs et le niveau de pseudo-tramage.

- 1 Sélectionnez le **type d'image**, afin de déterminer si l'image enregistrée est une image **Avec palette** (256 couleurs ou moins), en **Niveaux de gris (8 bits)** ou avec **16 millions de couleurs (24 bits)**. Les images 24 bits sont plus volumineuses que les images 8 bits, et leur transfert est plus long. Si vous voulez utiliser l'option de transparence Alpha (dans la page de l'onglet Transparence) avec l'image, vous devez choisir l'option Niveaux de gris ou des couleurs 24 bits. Les images avec palette ne peuvent pas afficher la transparence Alpha.

**Remarque :** lorsque vous créez une image avec palette, les autres options de cette onglet deviennent disponibles.

- 2 Déterminez le **nombre de couleurs** contenues dans l'image.  
Une image avec palette contient 256 ou moins. Lorsque vous supprimez des couleurs, vous réduisez la taille du fichier ainsi que la qualité de l'image. Utilisez les fenêtres d'aperçu afin de déterminer la plus petite taille que vous pouvez attribuer à l'image sans compromettre sa qualité.
- 3 Choisissez le **niveau de pseudo-tramage** de l'image.  
Ce paramètre correspond à la méthode dont le programme répartit les pixels afin de compenser les couleurs manquantes de pixels adjacents. Utilisez les fenêtres d'aperçu afin de déterminer le meilleur réglage.
- 4 Sélectionnez la **méthode de sélection des couleurs** afin de définir la méthode de réduction des couleurs utilisée par Paint Shop Pro :
  - Choisissez l'option **Palette existante** si l'image contient déjà une palette et que vous souhaitez l'utiliser.
  - Choisissez **Standard / Web** si l'image doit être affichée sur le Web.
  - Choisissez **Couleurs les plus fréquentes optimisées** pour réduire l'image à quelques couleurs uniquement.
  - Choisissez **Palette Octo optimisée** si l'image d'origine ne contient que quelques couleurs.

**Remarque :** il est conseillé d'essayer les deux options « optimisées » et de choisir celle qui présente le meilleur résultat ou le fichier le plus petit.

- 5 Dans le pavé **Options** :
  - Activez l'option **Optimiser les couleurs marquées** afin de les optimiser en fonction de la valeur saisie. Utilisez cette option si vous avez sélectionné une zone de l'image dont vous voulez faire ressortir les couleurs. Une fois la case sélectionnée, choisissez la valeur d'optimisation des couleurs.
  - Pour inclure les 16 couleurs standard Windows dans la palette, cochez la case **Inclure les couleurs Windows**. Pour utiliser l'image sur le Web, activez cette option.

## Onlget Transparence de la boîte de dialogue de Fichier PNG optimisé

L'option que vous choisissez dans la page de cet onglet détermine la zone transparente de l'image : Pour créer une zone transparente à partir d'une sélection, effectuez la sélection avant d'ouvrir la boîte de dialogue Fichier PNG optimisé.

- 1 Pour le **type de transparence**, choisissez parmi les options suivantes.
  - **Aucune** : enregistre l'image sans transparence.
  - **Une seule couleur** : rend une seule couleur transparente. Si une zone de l'image est déjà transparente, sélectionnez l'option Transparence existante (image ou calque) décrite ci-dessous. Si aucune zone de l'image n'est transparente, sélectionnez l'option Zones correspondant à cette couleur. L'option Une seule couleur crée généralement un fichier plus petit que l'option Canal Alpha, mais si vous la sélectionnez, l'image perd la transparence du canal Alpha existante.
  - **Canal Alpha** : utilise la transparence du canal Alpha de l'image. Les images avec palette ne pouvant pas contenir de canaux Alpha, cette option n'est disponible que lorsque vous sélectionnez les options Niveaux de gris ou 16 millions de couleurs de l'onglet Couleurs.
- 2 Pour rendre certaines **zones de l'image transparentes**, choisissez l'une des options suivantes.
  - **Transparence existante (image ou calque)** : utilise les informations actuelles sur la transparence. Pour les images dont la palette ou le canal Alpha est transparent, le canal Alpha est utilisé pour créer la transparence.
  - **À l'intérieur de la sélection actuelle** : cette option rend transparent le contenu de la sélection d'une image.
  - **À l'extérieur de la sélection actuelle** : cette option rend transparentes les données situées à l'extérieur de la sélection d'une image.
  - **Zones correspondant à cette couleur** : cliquez dans la case de couleur pour sélectionner une couleur. Pour choisir une couleur dans l'image, placez le curseur sur l'image et cliquez sur la couleur désirée. Dans la case **Tolérance**, sélectionnez un facteur de tolérance indiquant le pourcentage de correspondance nécessaire entre les couleurs et la couleur sélectionnée pour que celles-ci deviennent transparentes.

### **Onglet Format de la boîte de dialogue Fichier PNG optimisé**

Utilisez cet onglet afin de définir l'affichage d'une image pendant son transfert.

**Non entrelacé** : l'image est chargée ligne après ligne, en commençant par le haut.

**Entrelacé** : l'image est affichée de façon incrémentielle en plusieurs passages, et des détails sont ajoutés lors de chaque passage. Utilisez cette option avec les images de grande taille, afin que l'utilisateur puisse se faire une idée de son aspect pendant le transfert.

### **Onglet Transfert de la boîte de dialogue Fichier PNG optimisé**

Cet onglet affiche la taille du fichier compressé, ainsi que les durées de transfert approximatives, pour quatre vitesses de modem différentes. Si le fichier est trop volumineux, réduisez-le. Cliquez sur l'onglet Couleurs et diminuez le nombre de couleurs.

### **Enregistrement du fichier PNG**

Une fois les options sélectionnées, cliquez sur **OK** pour afficher la boîte de dialogue Enregistrer sous. Recherchez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la nouvelle image et tapez le nom du fichier. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Paint Shop Pro enregistre une copie de l'image et conserve l'image d'origine intacte.

## **Utilisation des filigranes numériques**

Le filigrane numérique constitue le certificat d'authenticité permanent d'une image. Détectable par un ordinateur, il est invisible à l'œil de l'utilisateur. Le filigrane contient des informations sur le créateur, le copyright et l'image. Lorsque l'utilisateur choisit d'afficher ces informations, le programme ouvre une boîte de dialogue contenant un lien vers la page Web Digimarc®, qui présente des renseignements sur l'artiste.

### **Remarque**

Un calque ne peut contenir qu'un seul filigrane. Vous ne pouvez pas incorporer un nouveau filigrane dans un calque qui en contient déjà un.

## Incorporation d'un filigrane numérique

Un filigrane numérique ne peut être incorporé qu'une seule fois dans un calque, car les modifications ultérieures appliquées au calque risquent de dégrader sa qualité. Si vous essayez d'incorporer un filigrane à une image contenant plusieurs calques, Paint Shop Pro affiche un message recommandant d'aplatir l'image avant de continuer.

Lorsque vous incorporez un filigrane, vous pouvez sélectionner les options suivantes : ID du créateur, dates du copyright de l'image, attributs de l'image et restrictions d'utilisation, ainsi que la longévité du filigrane. Vous pouvez modifier les dates du copyright, les attributs de l'image et la longévité chaque fois que vous incorporez un filigrane. Vous devez configurer l'ID du créateur seulement la première fois que vous incorporez un filigrane.

### Pour incorporer un filigrane :

- 1 Choisissez **Image > Filigrane > Incorporer un filigrane** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Incorporation d'un filigrane.
- 2 Choisissez les informations à intégrer au filigrane.

**ID du créateur** : identificateur du créateur de l'image.

L'identificateur par défaut est Démo de filigrane Jasc. Pour recevoir votre ID de créateur personnel, enregistrez-vous auprès de Digimarc ; cliquez sur le bouton **Personnaliser**. Consultez la section « Personnalisation de l'ID du créateur », page 413.

**Année(s) de copyright** : tapez une ou deux années dans les cases. Digimarc accepte les années comprises entre 1922 et l'année en cours.

**Attributs de l'image** : les attributs de l'image sont les restrictions qui s'affichent lorsque le programme affiche les informations sur le filigrane. Cochez les cases des attributs à appliquer à l'image : **Usage réglementé**, **Ne pas copier** ou **Réservé aux adultes**.

**Longévité** : indique la visibilité des filigranes dans l'image.

Pour plus d'informations, consultez la section « Réglage de la longévité du filigrane » ci-après.

- 3 Cliquez sur **OK**.



## Réglage de la longévité du filigrane

La longévité du filigrane indique la visibilité des filigranes dans l'image. Pour les images à imprimer, utilisez des filigranes plus puissants. Pour afficher des images sur un moniteur, utilisez des filigranes plus faibles, car moins visibles. Les filigranes plus puissants sont faciles à détecter, mais plus difficiles à supprimer. Ils sont également plus visibles dans l'image. Vous pouvez effectuer deux copies de l'image et appliquer un filigrane plus puissant à la copie imprimée, et un filigrane plus faible à la copie affichée de façon électronique.

### Pour régler la longévité du filigrane :

- 1 Dans la liste déroulante **Sortie**, choisissez l'affichage de l'image : **Écran** ou **Imprimante**. Si vous choisissez une sortie imprimante pour une image dont la résolution est inférieure à 300 dpi, Paint Shop Pro affiche un message recommandant d'augmenter la résolution de l'image avant d'incorporer le filigrane.
- 2 Pour régler l'intensité du filigrane, dans le champ **Longévité**, tapez un nombre compris entre 1 et 16, faites glisser le curseur sous le nombre ou utilisez les valeurs par défaut. L'option par défaut est 8 pour un affichage à l'écran, et 12 pour une sortie imprimante.
- 3 Pour vérifier que les informations sur le filigrane sont correctement incorporées, activez l'option **Vérifier**. Le programme vérifie que le filigrane a été appliqué et affiche ses attributs et sa longévité.

## Personnalisation de l'ID du créateur

Dans Paint Shop Pro, l'ID du créateur par défaut du filigrane est Démo de filigrane Jasc. Pour personnaliser le filigrane avec votre propre numéro d'identification, procédez en deux étapes :

- Vous devez tout d'abord vous inscrire auprès de Digimarc, afin d'obtenir votre numéro personnel d'ID de créateur.
- Renseignez ensuite les champs de la boîte de dialogue Personnalisation de l'ID du créateur.

**Pour personnaliser l'ID du créateur :**

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Incorporation d'un filigrane. Consultez la section « Incorporation d'un filigrane numérique », page 412.
- 2 Cliquez sur le bouton **Personnaliser** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation de l'ID du créateur.
- 3 Pour vous inscrire auprès de Digimarc, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Si votre ordinateur est connecté à Internet, cliquez sur **S'enregistrer**. Le navigateur Web s'ouvre et affiche la page du site Web Digimarc. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran afin de recevoir un numéro d'ID de créateur, un numéro d'identification personnel (PIN) et un mot de passe. Notez-les afin de pouvoir les utiliser ultérieurement. Refermez le navigateur pour revenir à la boîte de dialogue Personnalisation de l'ID du créateur.
  - Si votre ordinateur ne possède pas de connexion à Internet, contactez Digimarc par téléphone en composant le numéro gratuit pour vous inscrire et obtenir votre numéro d'ID de créateur, un numéro d'identification personnel (PIN) et un mot de passe.
- 4 Tapez le numéro d'identification et d'ID du créateur dans les champs correspondants.
- 5 Cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue Incorporation d'un filigrane s'affiche.
- 6 Cliquez sur **OK**.

Si la case Vérifier est sélectionnée, la boîte de dialogue Vérification de l'incorporation d'un filigrane s'affiche. Un message vous informe que le filigrane a été incorporé, et les informations sur le créateur, le copyright, les attributs de l'image et la longévité, provenant de la boîte de dialogue Incorporation d'un filigrane, s'affichent.

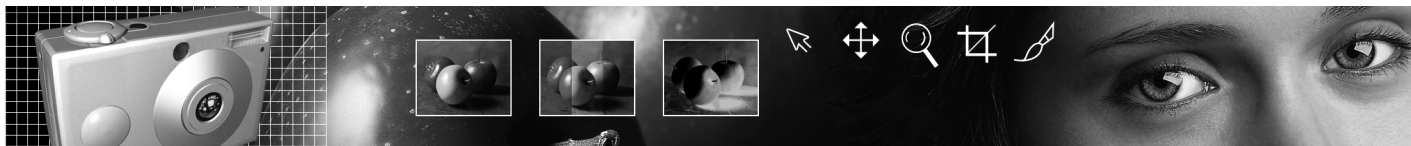
## Lecture d'un filigrane numérique

Chaque fois que Paint Shop Pro ouvre une image, il recherche automatiquement un filigrane numérique. Lorsqu'un filigrane est détecté, le symbole du copyright s'affiche en regard du nom de fichier dans la barre de titre. Pour afficher les informations sur le filigrane, choisissez **Image > Informations sur l'image**, puis cliquez sur l'onglet **Informations sur le filigrane**.

La plupart des filigranes sont détectés ; certains sont cependant difficiles à lire. Pour effectuer une recherche plus exhaustive, utilisez la commande **Image > Filigrane > Lire le filigrane**. Si Paint Shop Pro ne détecte aucun filigrane, un message indiquant qu'aucun filigrane n'a été trouvé s'affiche. Si un filigrane est détecté, la boîte Informations sur le filigrane s'affiche.

Si votre ordinateur est connecté à Internet, cliquez sur le bouton Web pour ouvrir votre navigateur et afficher la page du site Web Digimarc, qui affiche les informations sur le créateur.





## CHAPITRE 16

# Impression d'images

Paint Shop Pro permet d'imprimer une image par page, plusieurs images sur une même page ou les images sélectionnées dans un dossier. Vous pouvez également créer des modèles déterminant la taille et la position des images.

Paint Shop Pro propose les méthodes d'impression suivantes :

- Impression d'une image unique. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression d'une image unique », page 422.
- Impression de plusieurs images sur une même page. Vous pouvez placer et dimensionner les images selon vos préférences. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression de plusieurs images sur une même page », page 423.

Impression d'images à partir du Visualiseur, sous forme de vignettes ou selon l'agencement de votre choix. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression d'images à partir du Visualiseur », page 434.

## Sommaire

Avant l'impression . . . . .	444
Configuration de l'impression . . . . .	445
Impression d'une image unique . . . . .	448
Impression de plusieurs images sur une même page . . . . .	448
Impression d'images à l'aide d'un modèle . . . . .	457
Impression d'images à partir du Visualiseur . . . . .	461
Impression des séparations CMJN des couleurs . . . . .	463

## Avant l'impression

Avant d'imprimer, vous devez comprendre quelle est l'incidence de la résolution, des couleurs et de la clarté de l'image, de la qualité du papier et du type de fichier sur la qualité de l'image imprimée.

### Résolution de l'image

Les imprimantes laser et à jet d'encre appliquent des points d'encre noire ou colorée sur le papier. La résolution de l'image est mesurée en pixels par pouce, alors que la résolution de l'imprimante est mesurée en points par pouce. Pour déterminer la taille de l'image imprimée en pouces, l'imprimante divise la taille de l'image en pixels par la quantité de pixels par pouce. Lorsqu'elle est imprimée à leur sa d'origine, une image de résolution élevée est plus petite qu'une image de résolution faible.

Si vous imprimez plusieurs images, vous pouvez les redimensionner à l'aide de la commande Impression une composition. Ceci risque toutefois de diminuer la qualité de l'impression, en raison de l'agrandissement de chaque pixel. Pour obtenir des résultats optimaux, il est recommandé de créer l'image en utilisant une résolution adéquate pour l'imprimante. Pour déterminer la taille de l'image avant l'impression, respectez les principes suivants :

- Pour les imprimantes 300 points par pouce, utilisez des images de 72 à 120 pixels par pouce.
- Pour les imprimantes 600 points par pouce, utilisez des images de 125 à 170 pixels par pouce.
- Pour les imprimantes 1200 points par pouce, utilisez des images de 150 à 200 pixels par pouce.

## Clarté et couleurs de l'image

Les moniteurs d'ordinateur affichent les couleurs à l'écran en combinant de la lumière rouge, verte et bleue. Les imprimantes, utilisent par contre une combinaison d'encre cyan, magenta, jaune et noire. En raison de la différence entre ces deux modes chromatiques, les images risquent d'être plus sombres sur le papier qu'à l'écran. Lorsque vous connaîtrez bien la façon dont votre imprimante gère les couleurs, vous pourrez régler les images de manière à compenser ces écarts. Si l'image imprimée semble trop sombre, utilisez la commande Luminosité et contraste pour effectuer les réglages nécessaires.

## Qualité du papier

La texture et la couleur du papier ont une incidence sur la qualité de l'image imprimée. Un papier poreux risque d'entraîner le dégorgement des couleurs, un papier coloré risque d'altérer les couleurs des images et un papier blanc ou blanc cassé est susceptible de réduire le contraste et l'éclat des couleurs. Pour connaître les types de papiers les mieux adaptés et obtenir des résultats optimaux, reportez-vous au manuel de votre imprimante.

## Enregistrement d'images pour l'impression

Si vous imprimez une image sur une imprimante, enregistrez-la au format PspImage. Vous disposez ainsi d'une plus grande flexibilité. Paint Shop Pro imprime tous les calques d'une image. Il n'est donc pas nécessaire de l'aplatir (c'est-à-dire de fusionner l'ensemble des calques). Si vous utilisez une imprimante noir et blanc, sélectionnez l'option Niveaux de gris dans la boîte de dialogue Imprimer.

Si vous envoyez une image à un service d'imprimerie, aplatissez-la avant de l'enregistrer. Lors de l'enregistrement d'images dans la plupart des formats autres que .PspImage, Paint Shop Pro les aplatit automatiquement. Demandez à votre imprimeur quels sont le format de fichier, la résolution et le nombre de couleurs à utiliser. Si le mode de séparation CMJN est requis, sélectionnez l'option correspondante dans la boîte de dialogue Imprimer.

## Configuration de l'impression

Pour ouvrir la boîte de dialogue d'impression, dans l'espace de travail Paint Shop Pro, choisissez **Fichier > Imprimer**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + P**. Dans la fenêtre d'impression d'une composition, choisissez **Fichier > Configurer l'impression**, ou cliquez sur le bouton Configurer l'impression.

### Accès aux options d'impression

Pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer, dans l'espace de travail Paint Shop Pro, choisissez **Fichier > Imprimer**, ou appuyez sur les touches **Ctrl + P**.

Dans la fenêtre d'impression d'une composition, choisissez **Fichier > Configurer l'impression**, ou cliquez sur le bouton **Configurer l'impression**.

**Remarque :** Remarque : vous pouvez utiliser la plupart des options dans un script. En raison des différences entre les pilotes d'imprimantes, certaines options ne peuvent cependant pas être incorporées dans un script.

Les options d'impression suivantes sont disponibles pour l'impression d'une image unique. La plupart des options sont également disponibles à partir de la fenêtre d'impression d'une composition pour l'impression de plusieurs images.

### Pour choisir les options de configuration de l'impression

- 1 Dans le pavé **Imprimante**, sélectionnez l'imprimante vers laquelle envoyer les images. Pour sélectionner une autre imprimante, cliquez sur le bouton **Imprimante**. Pour afficher ou modifier les propriétés de l'imprimante, cliquez sur le bouton **Propriétés**. Pour obtenir des informations complémentaires, reportez-vous à la documentation accompagnant votre imprimante.
- 2 Pour enregistrer l'image dans un fichier au lieu de l'envoyer vers une imprimante, activez l'option **Imprimer dans un fichier**. Lorsque vous cliquez sur le bouton **Imprimer** pour imprimer l'image, Paint Shop Pro vous invite à entrer un nom de fichier.
- 3 Dans le champ **Nombre de copies**, tapez le nombre d'exemplaires à imprimer.
- 4 Dans le pavé **Orientation**, choisissez Portrait ou Paysage.
- 5 Dans le pavé **Sortie**, sélectionnez le type de sortie : **Couleur**, **Niveaux de gris** ou **Séparations CMJN**. Pour plus d'informations sur l'impression avec séparation CMJN des couleurs, consultez la section « Impression des séparations CMJN des couleurs », page 436.

### Incorporation des options d'impression dans un script

Vous pouvez utiliser la plupart des options dans un script. En raison des différences entre les pilotes d'imprimantes, certaines options ne peuvent cependant pas être incorporées dans un script.



- 6 Dans le pavé **Couleurs**, sélectionnez une option.
  - **Négatif** : cochez cette case pour imprimer un négatif de l'image.
  - **Arrière-plan** : cochez cette case pour imprimer un arrière-plan de couleur autour de l'image, puis cliquez sur la case de la couleur pour choisir la couleur de l'arrière-plan.
- 7 Dans le pavé Repères, sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Traits de coupe** Cochez cette case pour imprimer des traits de coupe aux angles de l'image.
  - **Traits de coupe de centre** Cochez cette case pour imprimer des traits de coupe au centre des bords de l'image.
  - **Marques de repérage** Cochez cette case pour imprimer des marques de repérage aux angles de l'image.
  - **Intitulé des séparations CMJN** Cochez cette case pour imprimer des intitulés (Cyan, Magenta, Jaune ou Noir) sur la plaque (ou page) de chaque couleur. Cette option est disponible uniquement si vous sélectionnez Séparations CMJN.
  - **Nom de l'image** Cochez cette case pour imprimer le nom de l'image sous l'image.
- 8 Cochez la case **En-tête** pour inclure un en-tête dans la partie supérieure de la page, puis tapez le texte dans la zone de texte.
- 9 Cochez la case **Pied de page** pour inclure un pied de page dans la partie inférieure de la page, puis tapez le texte dans la zone de texte.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour appliquer les paramètres et fermer la boîte de dialogue de configuration de l'impression.

### Changement du format de papier

Le format du papier (Letter ou Legal, par exemple) correspond à une propriété de l'imprimante.

Dans la boîte de dialogue d'impression ou de configuration de la page, cliquez sur le bouton **Propriétés**, puis sur l'onglet **Papier**.

### Il est désormais possible d'incorporer dans un script l'impression avec modèles.

Les paramètres de la commande d'impression et de la page de l'onglet **Modèle** peuvent être enregistrés dans un script.

**Sélectionner un modèle** : (boîte de dialogue **Imprimer uniquement**) cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue des modèles et sélectionner un modèle. Pour plus d'informations sur la sélection de modèles, consultez la section « Impression d'images à l'aide d'un modèle », page 431.

**Remplir le modèle avec l'image** : (boîte de dialogue **Imprimer uniquement**) sélectionnez cette option pour remplir le modèle avec l'image active.

**Imprimer le modèle avec les images enregistrées** : (boîte de dialogue **Imprimer uniquement**) si vous sélectionnez un modèle contenant des liens vers des images, l'image active est ignorée et le modèle est imprimé avec l'ensemble des images qu'il contient.

**En-tête** : (fenêtre d'impression d'une composition uniquement) cochez cette case pour inclure un en-tête dans la partie supérieure de la page, puis tapez le texte dans la zone de texte correspondante.


**Pied de page** : (fenêtre d'impression d'une composition uniquement) cochez cette case pour inclure un pied de page dans la partie inférieure de la page, puis tapez le texte dans la zone de texte correspondante.

## Impression d'une image unique

### Procédure d'impression rapide

Appuyez sur les touches **Ctrl + P** pour ouvrir la boîte de dialogue **Imprimer**, puis appuyez sur la touche **Entrée**.

### Pour imprimer l'image active :

- 1 Choisissez **Fichier > Imprimer**, cliquez sur **Imprimer** , ou appuyez sur les touches **Ctrl + P**, pour ouvrir la boîte de dialogue **Imprimer**.
- 2 Effectuez l'une ou l'ensemble des opérations suivantes :
  - Dans le pavé **Imprimante**, sélectionnez une imprimante et indiquez si vous souhaitez effectuer une impression dans un fichier.
  - Dans la page de l'onglet **Position**, choisissez le nombre de copies, l'orientation et la position de l'image.
  - Dans la page de l'onglet **Options**, sélectionnez la sortie, les options de couleur et les repères.
  - Dans la page de l'onglet **Modèle**, indiquez si vous souhaitez imprimer un modèle avec des images ou remplir un modèle avec l'image active.

Les options sélectionnées s'affichent dans l'aperçu de l'image. Pour plus d'informations sur les options, consultez la section « Impression de plusieurs images sur une même page », page 423.

- 3 Cliquez sur le bouton **Imprimer** pour imprimer l'image. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Fermer** pour enregistrer les options d'impression sans imprimer l'image.

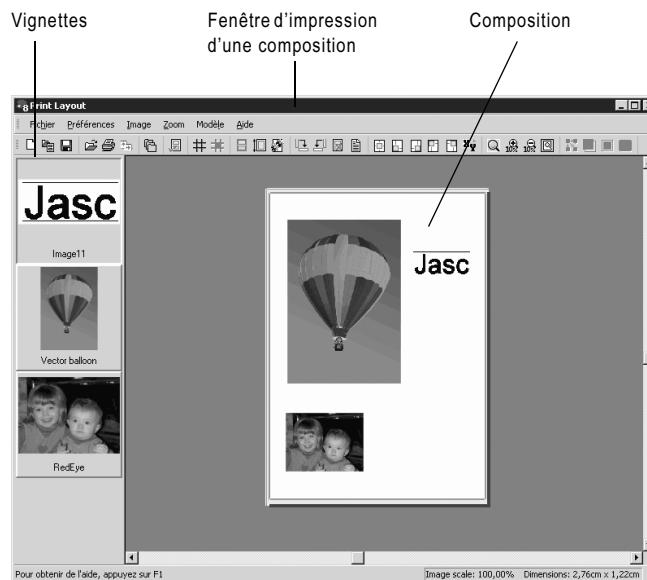
## Impression de plusieurs images sur une même page

Pour imprimer plusieurs images de différentes manières, utilisez la fenêtre d'impression d'une composition. Vous pouvez, par exemple, imprimer neuf copies de la même image à un format réduit, imprimer deux images différentes sur une même page ou disposer une image à imprimer sur des étiquettes.

### Remarque

Après avoir créé une composition, enregistrez-la sous forme de modèle, pour pouvoir l'utiliser ultérieurement. Pour plus d'informations, consultez la section « Enregistrement d'une composition », page 429. Paint Shop Pro propose de nombreux modèles, que vous pouvez utiliser tels quels ou modifier. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression d'images à l'aide d'un modèle », page 431.

## Fenêtre d'impression d'une composition




Pour imprimer des images en utilisant la fenêtre d'impression d'une composition :

- 1 Ouvrez la fenêtre d'impression d'une composition.
  - Dans l'espace de travail Paint Shop Pro, ouvrez toutes les images à imprimer, puis choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.
  - Dans le visualiseur Paint Shop Pro, sélectionnez la vignette de l'image à imprimer, puis choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.


### Où est passée l'image ?

L'espace de travail d'impression des compositions s'étend sous la liste des vignettes. Effectuez un zoom arrière, ou utilisez les barres de défilement, pour voir si l'image est masquée derrière la liste des vignettes.

Les vignettes de toutes les images ouvertes sont affichées sur le côté gauche. La composition à imprimer s'affiche au centre d'une zone grise (dans l'espace de travail de la composition).

**Remarque :** Pour sélectionner davantage d'images, dans la fenêtre d'impression d'une composition, choisissez **Fichier > Ouvrir une image**, ou cliquez sur le bouton **Ouvrir une image** .

**Outils de zoom :**


- Pour effectuer un zoom dans une zone donnée, cliquez sur le bouton **Zoom rectangle** . Cliquez ensuite au sein de la composition sur laquelle effectuer un zoom, puis déplacez le curseur (assurez-vous de cliquer dans une partie vierge de la page pour commencer).
- Pour effectuer un zoom avant, cliquez sur **Zoom avant 10%**.
- Pour effectuer un zoom arrière, cliquez sur **Zoom arrière 10%**.
- Pour que la composition remplisse l'espace de travail, cliquez sur **Zoom page entière** . Vous pouvez également sélectionner ces commandes dans le menu Zoom.


**Enregistrement des compositions**


Vous pouvez créer des modèles de compositions, afin d'en simplifier la création. Paint Shop Pro propose de nombreux modèles de compositions courantes. Pour plus d'informations, consultez les sections « Enregistrement d'une composition », page 429 et « Impression d'images à l'aide d'un modèle », page 431.

- 2 Faites glisser les vignettes des images à imprimer dans la composition. Si la taille de l'une des images est supérieure à la taille de la page, un message vous invite à redimensionner l'image en question. Cliquez sur **Oui** pour redimensionner l'image ou sur **Non** pour conserver la taille existante.

**Remarque :** Pour localiser une image masquée dans la fenêtre d'impression d'une composition, utilisez les barres de défilement pour naviguer dans l'espace de travail ou choisissez **Préférences > Agencer automatiquement**. Paint Shop Pro agence toutes les images de l'espace de travail sur la page. Si l'image est toujours masquée, choisissez **Zoom > Zoom page entière**.

- 3 Choisissez **Fichier > Imprimer** ou appuyez sur les touches **Ctrl + P** pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer. Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .

**Remarque :** Pour définir les paramètres d'impression, choisissez **Fichier > Configurer l'impression** ou cliquez sur le bouton Configurer l'impression . Pour plus de détails, consultez la section « Configuration de l'impression », page 420.

- 4 Dans la fenêtre d'impression d'une composition, choisissez **Fichier > Fermer** ou cliquez sur le bouton  **Fermer**.

**Remarque**

Pour retirer une image d'une composition, cliquez sur l'image pour la sélectionner, puis cliquez sur **Supprimer** ou choisissez **Image > Supprimer**.



## Agencement et dimensionnement des images dans une composition

Une fois les images ouvertes dans la fenêtre d'impression d'une composition, vous pouvez les agencer, automatiquement ou manuellement.

### Agencement automatique des images dans une composition

Utilisez la commande **Agencer automatiquement** pour dimensionner et placer les images automatiquement sur la page de la fenêtre d'impression d'une composition. Paint Shop Pro divise la page en deux sections de taille égale et place chaque image dans une section. Seules les images de la page ou de l'espace de travail sont utilisées.


Avant d'agencer automatiquement les images, spécifiez les préférences suivantes :

- Pour inclure des bordures entre les images agencées, choisissez **Préférences > Options** afin de déterminer la largeur de la bordure (la valeur par défaut est 1,27 cm, soit 0,5 pouce). Choisissez ensuite **Préférences > Utiliser les bordures** ou cliquez sur le bouton **Utiliser les bordures** . Si vous ne souhaitez pas utiliser de bordures, Paint Shop Pro peut agencer les images sans qu'elles se touchent.
- Pour que l'application agrandisse les images en fonction des dimensions de leur section dans la composition, choisissez **Préférences > Ajuster** ou cliquez sur le bouton **Ajuster** . Si vous ne choisissez pas cette option, lors de l'agencement automatique des photos, Paint Shop Pro leur donne toutes la même taille ou, si nécessaire, les réduit.



## Agencement et dimensionnement manuels des images dans une composition

Utilisez les fonctions de rotation, de redimensionnement, de positionnement ou de zoom. Affichez la grille pour un placement précis de l'image dans la fenêtre.

### Pour agencer automatiquement les images :

- 1 Faites glisser chaque image à agencer dans la page ou l'espace de travail.
- 2 Choisissez **Préférences > Agencer automatiquement** ou cliquez sur le bouton **Agencer automatiquement** .

### Pour faire pivoter une image :

- 1 Cliquez sur l'image pour la sélectionner. Pour sélectionner plusieurs images, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur les images visées.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur **Rotation +90**  ou **Rotation -90** . Vous pouvez également sélectionner ces commandes dans le menu Image.

### Remarques sur le redimensionnement

Le redimensionnement d'une image pour l'impression risque de réduire sa qualité. Lorsque vous agrandissez une image, sa netteté et sa précision sont en effet affectées. En règle générale, il est préférable de ne pas réduire ou agrandir les images de plus de 25 %. Si toutefois vous devez effectuer un redimensionnement de plus de 25 %, numérisez l'image ou recréez-la avec une résolution différente.

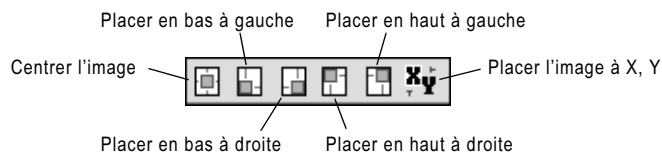
### Pour redimensionner une image :

- 1 Cliquez sur l'image pour la sélectionner.
- 2 Faites glisser une poignée d'angle jusqu'à ce que l'image atteigne la taille souhaitée. L'image conserve ses proportions.

### Pour positionner une image :

Cliquez sur l'image et faites-la glisser à un nouvel emplacement dans la page. Vous pouvez placer temporairement des images dans l'espace de travail, autour de la page.

Pour positionner une image, vous pouvez également utiliser les boutons de commande, qui permettent d'aligner les images sélectionnées dans la composition.



**Placer l'image à X, Y** : cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue de placement d'images. Tapez les valeurs appropriées pour placer l'image dans l'angle supérieur gauche.

## Utilisation de la grille dans une composition

Utilisez la grille pour aligner des images régulièrement sur la page.

### Pour afficher ou masquer une grille :

Choisissez **Préférences > Afficher la grille** ou cliquez sur le bouton **Afficher la grille** .

### Pour aligner des images sur la grille :

- 1 Affichez la grille.
- 2 Choisissez **Préférences > Aligner sur la grille** ou cliquez sur le bouton **Aligner sur la grille** .

Lorsque vous cliquez sur une image, puis que vous la déplacez, Paint Shop Pro l'aligne sur la ligne de grille la plus proche lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

**Pour changer les paramètres de la grille :**

- 1 Choisissez **Préférences > Options** pour afficher la boîte de dialogue d'impression d'une composition.
- 2 Définissez les options de la grille. Pour plus d'informations, consultez la section « Dans le pavé Paramètres de la grille, définissez les options suivantes : », page 429.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## **Modification des options de la fenêtre d'impression d'une composition**

Utilisez la boîte de dialogue d'impression d'une composition pour définir les options d'agencement automatique, les unités de mesure, les paramètres de la grille et les options du modèle.

**Pour modifier les paramètres de la fenêtre d'impression d'une composition :**

- 1 Choisissez **Préférences > Options** pour afficher la boîte de dialogue d'impression d'une composition.
- 2 Dans la liste déroulante **Unités**, sélectionnez Pouces ou Centimètres. Les dimensions de la boîte de dialogue changent en conséquence.
- 3 Cochez la case **Centrer sur la page** pour que Paint Shop Pro calcule le centre de la page en fonction de la taille réelle de cette dernière. Désactivez cette case pour que le centre de la page soit calculé en fonction des marges de l'imprimante.
- 4 Dans le pavé **Agencer automatiquement**, choisissez les options suivantes :
  - **Utiliser les bordures** Cochez cette case pour que la fonction d'agencement automatique laisse une bordure autour de toutes les images. Tapez des valeurs pour la taille des bordures horizontales et verticales.
  - **Ajuster** Cochez cette case pour que la fonction d'agencement automatique agrandisse les images au maximum (tout en conservant leurs proportions).



#### 5 Dans le pavé **Options de modèles** :

- Choisissez **Emplacement par défaut** pour déterminer la façon dont les images seront placées dans les cellules du tableau par défaut.
- Cochez la case **Appliquer au modèle en cours** pour appliquer la nouvelle option de placement par défaut à toutes les cellules du modèle ouvert.

#### 6 Dans le pavé Paramètres de la grille, définissez les options suivantes :

- **Afficher la grille** Cochez cette case pour afficher la grille ou désactivez-la pour la masquer.
- **Grille en pointillés** Cochez cette case pour utiliser une grille dont les lignes sont formées de points ou désactivez-la pour utiliser une grille dont les lignes sont continues.
- **Couleur de la grille** Cochez cette case pour sélectionner une couleur différente pour les lignes de la grille.
- **Espacement horizontal** Permet de définir l'espacement entre les lignes horizontales de la grille.
- **Espacement vertical** Permet de définir l'espacement entre les lignes verticales de la grille.
- **Aligner sur la grille** Cochez cette case pour aligner les images sur les lignes de la grille lors de leur placement. Désactivez cette case pour placer les images librement sur la page.

## Enregistrement d'une composition

Après avoir défini une composition, vous pouvez l'enregistrer en vue de l'imprimer ultérieurement. Vous pouvez également enregistrer la mise en forme de la composition pour l'utiliser avec d'autres images. Paint Shop Pro enregistre la composition sous forme de modèle.

Par défaut, les modèles sont enregistrés dans le sous-dossier Modèles de compositions du dossier Mes fichiers PSP8, dans le répertoire Mes documents.

Vous pouvez enregistrer une composition de deux manières différentes : sous forme de modèle ou sous forme de modèle avec des images.


## Modèles

Par défaut, Paint Shop Pro enregistre la composition sous forme de modèle. Lorsque vous enregistrez une composition, Paint Shop Pro utilise la taille et la position de ses images afin de créer des cellules vides destinées à recevoir de nouvelles images. Lors de l'ouverture du modèle, vous devez placer de nouvelles images dans les cellules vides.

## Modèles avec images

S'il s'agit d'une composition contenant des images à imprimer plusieurs fois, enregistrez-la sous forme de modèle, avec les liens vers les images. Chaque fois que vous ouvrez le modèle, il affiche les images placées dans la composition. Si vous modifiez les images liées à un modèle, celles-ci s'affichent lors de l'ouverture suivante du modèle.

### Pour enregistrer une composition :

- 1 Choisissez **Fichier > Enregistrer un modèle**, ou cliquez sur le bouton **Enregistrer un modèle**  pour ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement.
- 2 Attribuez un nom au nouveau modèle dans le champ **Nom**.
- 3 Choisissez une option d'enregistrement :
  - Cochez la case **Enregistrer avec les images** pour enregistrer les liens vers les images avec les modèles. Lorsque vous ouvrez le modèle, les images de la page s'affichent. Désactivez cette option pour créer un modèle vierge.
- 4 Cliquez sur **OK**.

### Remarque

Pour supprimer une composition, accédez au dossier Modèles de compositions du répertoire de l'application Paint Shop Pro.

## Impression d'images à l'aide d'un modèle

### Pour ouvrir la fenêtre d'impression d'une composition

Dans le menu principal de Paint Shop Pro, choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.

Cette commande est uniquement disponible lorsqu'une image au moins est ouverte dans Paint Shop Pro.

### Impression rapide avec des modèles à partir de l'espace de travail


L'onglet **Modèle** de la boîte de dialogue d'impression (**Fichier > Imprimer**) permet de remplir les modèles avec l'image active et d'imprimer les modèles avec les images enregistrées. Ces actions peuvent également être incorporées dans un script. Pour plus d'informations sur l'option Imprimer dans le modèle, consultez la section « Impression de plusieurs images sur une même page », page 423.

### Conseil pour les modèles

Pour ouvrir un modèle, vous pouvez également cliquer sur la vignette correspondante.


Les modèles facilitent le positionnement et le redimensionnement des images. Par défaut, les modèles ne contiennent pas d'images spécifiques. Il est toutefois possible d'enregistrer des modèles avec des liens vers des images.

Enregistrez vos propres modèles (créés à partir de compositions) ou utilisez l'un des modèles proposés par Paint Shop Pro.

Par défaut, les exemples de modèles sont stockés dans le dossier Modèles de compositions du dossier de l'application Paint Shop Pro. Pour changer l'emplacement de stockage des modèles, cliquez sur le bouton **Modifier les emplacements des fichiers de modèles**  ou choisissez **Fichier > Emplacements des modèles**. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 18, « Définition de l'emplacement des fichiers ».

### Pour imprimer des images en utilisant un modèle :



- 1 Ouvrez la fenêtre d'impression d'une composition.
  - Dans l'espace de travail Paint Shop Pro, ouvrez toutes les images à imprimer, puis choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.
  - Dans le visualiseur Paint Shop Pro, sélectionnez la vignette de l'image à imprimer, puis choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.

Chaque fichier ouvert est affiché dans la liste des vignettes, sur le côté gauche. Une composition vierge est également affichée.
- 2 Dans la fenêtre d'impression d'une composition, choisissez **Fichier > Ouvrir un modèle** ou cliquez sur **Ouvrir un modèle**  pour ouvrir la boîte de dialogue Modèles.
- 3 Choisissez une catégorie dans la liste **Sélectionner une catégorie**. La fenêtre de gauche affiche les vignettes des modèles de chaque catégorie. Les cellules colorées indiquent les modèles contenant des images.
 

**Remarque :** Lorsque vous enregistrez des modèles personnalisés, ils figurent dans la catégorie Définie par l'utilisateur.
- 4 Sélectionnez la vignette du modèle que vous souhaitez ouvrir.

- 5 Cliquez sur **OK**. Paint Shop Pro affiche le modèle dans la fenêtre d'impression d'une composition.


**Remarque :** Si vous avez enregistré des images dans le modèle, elles apparaissent dans les cellules du modèle et dans la liste des vignettes. Les modèles dans lesquels il manque des images affichent des cellules grisées dans les vignettes correspondantes.


- 6 Dans la fenêtre d'impression d'une composition, choisissez **Fichier > Ouvrir un modèle** ou cliquez sur **Ouvrir un modèle**  pour ouvrir la boîte de dialogue Modèles.
- 7 Choisissez une catégorie dans la liste **Sélectionner une catégorie**.
- 8 Sélectionnez la vignette du modèle que vous souhaitez supprimer. Cliquez sur **Supprimer**.
- 9 Placez les images dans les cellules du modèle :
- Pour placer plusieurs images dans un modèle, faites glisser chaque vignette dans une cellule.
  - Pour remplir le modèle avec plusieurs copies de la même image, faites glisser une vignette de l'image sur une cellule, en choisissant **Modèles > Remplir le modèle avec l'image** ou en cliquant sur le bouton **Remplir le modèle avec l'image** . Paint Shop Pro remplit alors toutes les cellules avec l'image.

**Remarque :** Par défaut, l'image est centrée dans la cellule et redimensionnée en fonction de la taille de la cellule. Pour modifier la méthode de positionnement par défaut, consultez la section « Dans le pavé Options de modèles : », page 429.

- 10 Choisissez une méthode de positionnement dans la barre d'outils de la fenêtre d'impression d'une composition ou en choisissant **Image > Placement**.

**Remarque :** Vous pouvez sélectionner la méthode de placement d'une image dans une cellule avant ou après son placement.


**Format libre**  Permet de redimensionner et de placer l'image librement dans la cellule.


**Redimensionner et centrer**  Permet d'insérer l'image dans la cellule *sans* modifier la taille de l'image. Même si vous redimensionnez l'image, elle reste centrée dans la cellule.


**Remplir la cellule avec l'image**  Permet de centrer l'image dans la cellule et de modifier sa taille pour remplir la cellule. Les proportions de l'image sont conservées, mais certaines parties risquent d'être masquées.


### Impression rapide de plusieurs copies de la même image


Ouvrez un modèle, faites glisser une image dans une cellule du modèle, puis choisissez **Modèles > Remplir le modèle avec l'image**. Paint Shop Pro place la même image dans toutes les cellules. Choisissez **Fichier > Imprimer**.

**Adapter et centrer**  Permet de modifier la taille de l'image de manière à ce qu'elle tienne entièrement dans la cellule et de centrer l'image dans la cellule. Les proportions de l'image sont conservées.

**Adapter - Gauche**  Permet d'ajuster la taille de l'image de manière à ce qu'elle tienne entièrement dans la cellule et d'aligner l'image sur la gauche de la cellule. Les proportions de l'image sont conservées.

**Adapter - Droite**  Permet d'ajuster la taille de l'image de manière à ce qu'elle tienne entièrement dans la cellule et d'aligner l'image sur la droite de la cellule. Les proportions de l'image sont conservées.

**Adapter - Haut**  Permet d'ajuster la taille de l'image de manière à ce qu'elle tienne entièrement dans la cellule et d'aligner l'image sur le haut de la cellule. Les proportions de l'image sont conservées.

**Adapter - Bas**  Permet d'ajuster la taille de l'image de manière à ce qu'elle tienne entièrement dans la cellule et d'aligner l'image sur le bas de la cellule. Les proportions de l'image sont conservées.

#### Placement d'images à partir de la liste de vignettes

Pour contrôler la façon dont les images sont insérées lorsque vous les faites glisser à partir de la liste des vignettes, modifiez les options des modèles. Pour plus d'informations, consultez la section « Dans le pavé Options de modèles : », page 429.

#### Pour déplacer, faire pivoter et redimensionner des images dans les cellules :

Suivez les instructions de la section « Choisissez Préférences > Agencer automatiquement ou cliquez sur le bouton Agencer automatiquement . », page 426.

#### Pour supprimer un modèle :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans l'espace de travail Paint Shop Pro, choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.
  - Dans le Visualiseur Paint Shop Pro, choisissez **Fichier > Imprimer une composition**.

#### Pour supprimer une image d'un modèle :


- 1 Cliquez sur l'image pour la sélectionner.
- 2 Appuyez sur la touche **Suppr** ou choisissez **Image > Supprimer**.

## Modification des cellules d'un modèle

Il n'est possible ni de déplacer, ni redimensionner les cellules d'un modèle. Dans les compositions enregistrées sous forme de modèles, la position et la taille des cellules sont verrouillées.

Si le modèle enregistré contient des images, vous pouvez cependant le reconvertir en composition.

**Pour reconvertir un modèle (contenant des images) en composition :**

- 1 Ouvrez le modèle que vous souhaitez modifier. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression d'images à l'aide d'un modèle », page 431.
- 2 Choisissez **Fichier > Nouveau modèle** ou cliquez sur le bouton **Nouveau modèle** . Un message vous demande si vous souhaitez conserver les images du nouveau modèle.
- 3 Cliquez sur **Oui**. La fenêtre d'impression d'une composition affiche une nouvelle composition comprenant toutes les images qui figuraient dans le modèle.

## Impression d'images à partir du Visualiseur

Il est possible d'imprimer l'ensemble des images d'un dossier ou uniquement certaines images à partir du Visualiseur de Paint Shop Pro. Imprimez les images sous forme de vignettes ou à la taille de votre choix, à l'aide d'un modèle.

Lorsque vous imprimez à partir du Visualiseur, Paint Shop Pro inclut automatiquement le nom de fichier sous chaque image, ainsi que le nom du dossier, dans la partie supérieure de la page, et le numéro de page, dans la partie inférieure.

**Pour imprimer des images à partir du Visualiseur :**

- 1 Choisissez **Fichier > Parcourir** ou appuyez sur les touches **Ctrl + B**. La fenêtre du Visualiseur s'ouvre et le menu principal est mis à jour.
- 2 Accédez au dossier contenant les fichiers à imprimer.

- 3 Pour sélectionner des fichiers, effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur la vignette du fichier.
  - Pour sélectionner plusieurs fichiers, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur chaque fichier.
  - Pour sélectionner une séquence de fichiers, cliquez sur le premier fichier, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur le dernier fichier.

**Remarque :** Pour annuler la sélection d'un fichier, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur sa vignette.

- 4 Choisissez **Fichier > Imprimer** pour ouvrir la boîte de dialogue d'impression.
- 5 Sélectionnez les options de votre choix dans les pavés **Imprimante** et **Copies**. Pour plus d'informations, voir « Impression de plusieurs images sur une même page », page 423.
- 6 Choisissez une option de vignette :
- Utiliser des vignettes** Cochez cette case pour utiliser des vignettes. Celles-ci sont plus rapides à imprimer, mais leur résolution et leur netteté sont réduites. Désactivez cette case pour imprimer les images à leur résolution normale.
- 7 Sélectionnez les options de modèle de votre choix :
- Utiliser le modèle standard**
- Cochez cette case pour imprimer toutes les images au format vignette.
  - Désactivez cette case pour choisir un modèle dans la liste déroulante. Le Visualiseur utilise le modèle pour la mise en forme des images à imprimer. Pour modifier le dossier à partir duquel les modèles sont chargés, cliquez sur le bouton **Modifier les chemins**. Pour plus d'informations, consultez le Chapitre 18, « Définition de l'emplacement des fichiers ».

8 Choisissez une option pour la plage d'impression :

**Tout** Permet d'imprimer toutes les pages créées par le Visualiseur pour l'impression.

**Pages** Permet d'imprimer la plage de pages saisie dans les champs **de** et **à**.

**Sélection** Permet d'imprimer uniquement les images sélectionnées dans la fenêtre du Visualiseur, plutôt que toutes les images du dossier actif.

9 Cliquez sur le bouton **Imprimer** pour lancer l'impression. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Fermer** pour enregistrer les options d'impression sans imprimer les images.

## Impression des séparations CMJN des couleurs

Lorsque vous imprimez les séparations CMJN, Paint Shop Pro imprime quatre pages représentant les niveaux de cyan, magenta, jaune et noir de l'image.

### Remarque

L'impression des séparations CMJN des couleurs est l'opposée de la commande Couleurs > Séparer les canaux > Séparer les canaux CMJN. Lorsque vous séparez les canaux, Paint Shop Pro traite le blanc comme une couleur et le noir comme absence de couleur (plus clair = plus de couleur). Lorsque vous imprimez les séparations CMJN, Paint Shop Pro traite le noir comme une couleur et le blanc comme absence de couleur (plus foncé = plus de couleur).

Pour modifier les préférences de conversion CMJN par défaut, reportez-vous à la section « Définition des profils CMJN », page 437.

### Pour imprimer les séparations CMJN :

- 1 Choisissez **Fichier > Imprimer** pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Options**.
- 3 Dans le pavé **Sortie**, sélectionnez **Séparations CMJN**.
- 4 Sélectionnez les autres options d'impression selon vos préférences. Pour plus d'informations, consultez la section « Impression de plusieurs images sur une même page », page 423.
- 5 Cliquez sur le bouton **Imprimer**.



## Définition des profils CMJN

Lors d'une conversion en CMJN (cyan, magenta, jaune et noir), Paint Shop Pro remplace les couleurs RVB (rouge, vert et bleu) que vous voyez à l'écran par les couleurs CMJN utilisées pour l'impression. Vous pouvez ensuite imprimer une page distincte pour le cyan, le magenta, le jaune et le noir en sélectionnant l'option Séparations CMJN dans la boîte de dialogue Configuration de la page. Ceci est particulièrement utile si vous faites appel à un bureau de pré-presses pour des travaux d'imprimerie de qualité supérieure.

Avant d'imprimer les séparations, configurez les préférences CMJN pour déterminer la méthode de conversion de RVB en CMJN. Enregistrez les préférences dans un fichier, appelé profil.

**Pour définir le profil actif :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences Conversion CMJN** pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences pour la conversion CMJN.
- 2 Choisissez le nom du profil dans la liste déroulante **Profil actuel**.
- 3 Cliquez sur **OK**.

**Pour créer un profil :**

### Remarque

tant que vous n'avez pas créé de profil, Paint Shop Pro utilise les paramètres par défaut du programme.

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Conversion CMJN** pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences pour la conversions CMJN.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez le nom du profil dans la liste déroulante **Profil actuel** et cliquez sur **Nouveau**. Le nouveau profil adopte alors les paramètres du profil sélectionné.
  - Cliquez sur **Nouveau**. Le nouveau profil adopte les paramètres par défaut du programme.

La boîte de dialogue du nouveau profil CMJN s'affiche.

- 3 Attribuez un nom au nouveau profil dans la zone **Indiquer le nom du profil**.

4 Choisissez le paramétrage initial :

**Rétablir les valeurs par défaut** Le nouveau profil adopte les paramètres par défaut du programme.

**Utiliser les paramètres actuels** Le nouveau profil adopte les paramètres du profil actuel.

5 Cliquez sur **OK**.

**Pour supprimer un profil :**

1 Choisissez **Fichier > Préférences > Conversion CMJN** pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences pour la conversion CMJN.

2 Choisissez le nom du profil dans la liste déroulante **Profil actuel**.

3 Cliquez sur **OK**.

## Modification d'un profil CMJN

Utilisez les onglets de la boîte de dialogue Profil CMJN pour configurer la génération du noir CMJN, le transfert et les composantes, ainsi que la compensation du décalage des couleurs.

**Pour ouvrir la boîte de dialogue Profil CMJN :**

1 Choisissez **Fichier > Préférences > Conversion CMJN** pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences pour la conversion CMJN.

2 Choisissez le nom du profil dans la liste déroulante **Profil actuel**.

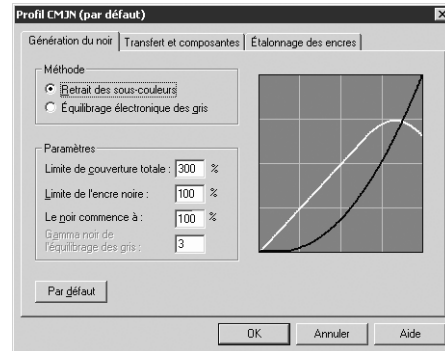
3 Cliquez sur **Modifier** pour ouvrir la boîte de dialogue Profil CMJN.

### Remarque

Pour rétablir le paramétrage par défaut, des options de la page d'un onglet du profil, cliquez sur **Par défaut**.

Pour configurer les options de la page de l'onglet **Génération du noir** :

- 1 Dans la boîte de dialogue Profil CMJN, cliquez sur l'onglet **Génération du noir**.



- 2 Dans le pavé **Méthode**, sélectionnez l'une des options suivantes :

**Retrait des sous-couleurs** Permet de remplacer par du noir certaines des composantes cyan, magenta et jaune des zones de gris neutre et d'ombre. Ceci permet de compenser les problèmes d'accrochage des encres pour une impression en plusieurs couleurs.

**Équilibrage électronique des gris** Permet de remplacer les composantes gris des zones colorées par du noir. La couleur la moins préminente est réduite ou totalement supprimée, ainsi que des quantités proportionnelles des deux autres couleurs, afin de définir une composante gris, qui sera remplacée par de l'encre noire.

- 3 Dans le pavé Paramètres, configurez les paramètres suivants :

**Limite de couverture totale** La valeur peut aller de 200 à 400 %.

**Limite de l'encre noire** La valeur peut aller de 0 à 200 %.

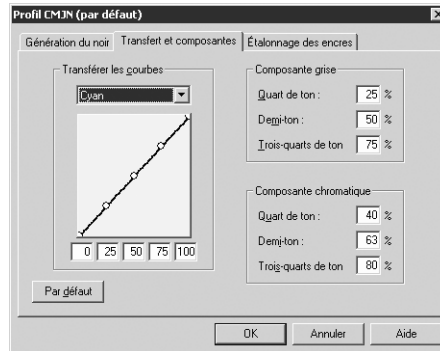
**Le noir commence à** La valeur peut aller de 0 à 100 %.

**Gamma noir de l'équilibrage des gris** La valeur est égale à ou comprise entre 1 et 4. Cette option est active uniquement si l'option **Équilibrage électronique des gris** est sélectionnée.

**Remarque :** La courbe noire représente la valeur du noir. Elle est mise à jour lorsque vous modifiez les paramètres.

Pour configurer les options de la page de l'onglet **Transfert et composantes** :

- 1 Dans la boîte de dialogue **Profil CMJN**, cliquez sur l'onglet **Transfert et composantes**.



Le volet de gauche de la page de cet onglet affiche les courbes de transfert pour le cyan, le magenta, le jaune et le noir. Le volet de droite affiche les paramètres des composantes du gris et des couleurs.

- 2 Dans le pavé **Transférer les courbes**, réglez les courbes de transfert. Pour ce faire, sélectionnez le nom d'une courbe dans la liste déroulante **Transférer les courbes**, puis faites glisser les points de la courbe vers le haut ou vers le bas.

Chaque courbe comporte cinq points modifiables la définissant, selon les pourcentages de ton nul, quart de ton, demi-ton, trois-quarts de ton et ton plein. La courbe par défaut est une ligne droite de 0 à 100 %. Les courbes s'élevant au-dessus de cette ligne de 45° produisent des tons plus sombres.

- 3 Dans le pavé **Composante grise**, définissez les pourcentages en tapant les valeurs dans les zones correspondantes. Les valeurs peuvent être comprises entre 0 et 100 %.
- 4 Dans le pavé **Composante chromatique**, définissez les pourcentages en tapant les valeurs dans les zones correspondantes. Les valeurs peuvent être comprises entre 0 à 100 %.

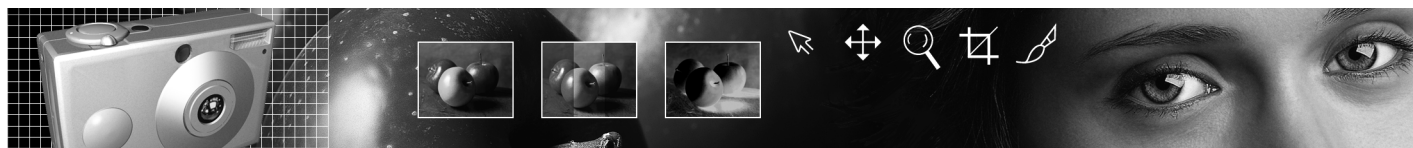
Pour configurer le contenu de la page de l'onglet **Étalonnage des encres** :

- 1 Dans la boîte de dialogue Profil CMJN, cliquez sur l'onglet **Génération du noir**.



- 2 Dans le pavé **Teinte et degré de gris**, cliquez dans la case de la couleur à changer pour ouvrir la boîte de dialogue **Couleur**. Réglez les paramètres de couleur, puis cliquez sur **OK**.
- 3 Dans le pavé **Équilibre des gris**, tapez des valeurs dans les zones de texte pour régler les pourcentages de cyan, de magenta et de jaune.





## CHAPITRE 17

# Automatisation des tâches

La fonction d'automatisation des tâches les plus répétitives et fastidieuses dans Paint Shop Pro 8 est l'un des principaux avantages de cette nouvelle version. Ce chapitre vous propose de découvrir quatre fonctions particulièrement pratiques pour gagner du temps :

- Les scripts de productivité automatisée permettent d'appliquer une action ou une série d'actions aux images, sans qu'il soit nécessaire d'intervenir.
- Les options prédéfinies permettent de mémoriser les paramètres d'une boîte de dialogue ou d'un outil en vue de les réappliquer ultérieurement.
- La fonction Traitement groupé permet, entre autres, de convertir plusieurs fichiers sous un autre format en une seule opération.
- La fonction Attribution de nom groupée permet de changer le nom de plusieurs fichiers à la fois.

## Sommaire

Notions élémentaires sur les scripts . . . . .	470
Enregistrement et sauvegarde d'un script . . . . .	473
Exécution d'un script sauvegardé . . . . .	474
Arrêt ou annulation d'un script . . . . .	474
À propos des BoundScripts . . . . .	474
À propos du mode de protection des scripts . . . . .	475
Modification des scripts . . . . .	478
Utilisation et création d'options . . . . .	481
Traitement groupé des fichiers . . . . .	484
Attribution de nom groupée . . . . .	488

## Notions élémentaires sur les scripts

### À quoi sert un script ?

La création et l'édition de scripts est l'une des nouvelles fonctions de Paint Shop Pro 8 les plus puissantes. Paint Shop Pro 8 intègre un moteur de script très complet basé sur le langage de programmation Python (pour plus d'informations sur ce langage, veuillez consulter le site <http://www.python.org/>). Bien qu'il soit possible d'écrire vos propres scripts en respectant la syntaxe Python, vous avez tout intérêt à laisser l'enregistreur de script de Paint Shop Pro le faire pour vous. Pratiquement toutes les opérations réalisables dans l'application peuvent faire l'objet d'un script.

Si vous préférez composer vous-même un script en langage Python, il est important de savoir que ce langage utilise la mise en retrait pour différencier chaque niveau d'instruction au sein du script. La combinaison d'espaces et de tabulations dans un script mérite donc une attention particulière. Il est conseillé, dans ce cas, d'utiliser un éditeur de script parfaitement compatible, tel que PythonWin ou Idle.

### Affichage de la barre d'outils Script

La barre d'outils Script permet d'être beaucoup plus efficace lorsque vous travaillez avec des scripts. Si celle-ci n'est pas visible, choisissez **Affichage > Barres d'outils > Script**. Voici à quoi ressemble la barre d'outils Script :




### À propos des boutons de la barre d'outils Script


#### Remarque


La plupart des boutons de la barre d'outils Script correspondent à des commandes de menu auxquelles vous accédez en choisissant **Fichier > Script**.





La barre d'outils Script contient les éléments suivants :


**Sélectionner le script**  : par défaut, cette liste déroulante contient l'ensemble des scripts enregistrés dans les dossiers Scripts - Sécurisés et Scripts - Réglementés de Paint Shop Pro 8. Vous pouvez, si besoin est, reconfigurer cette liste déroulante à partir de la boîte de dialogue Emplacements des fichiers de façon à afficher uniquement les scripts du dossier qui vous intéresse.

**Exécuter le script sélectionné**  : cliquez sur ce bouton pour exécuter le script affiché dans la liste déroulante Sélectionner le script.


**Modifier le script sélectionné**  : cliquez sur ce bouton pour modifier le script affiché dans la liste déroulante Sélectionner le script.


**Basculer le mode Interactif du script**  : cliquez sur ce bouton pour passer du mode Silencieux au mode Interactif et inversement lors de l'exécution de scripts. La présence d'une bordure indique que vous êtes en mode Interactif.


**Exécuter un script**  : cliquez sur ce bouton pour ouvrir un script et l'exécuter.


**Arrêter le script**  : cliquez sur ce bouton pour arrêter le script en cours d'exécution.

**Remarque** : ce bouton est actif à la seule condition d'exécuter un script.

**Commencer l'enregistrement du script**  : cliquez sur ce bouton pour débiter l'enregistrement des opérations qui formeront le script.

**Suspendre l'enregistrement du script**  : cliquez sur ce bouton pour suspendre momentanément l'enregistrement d'un script.

**Annuler l'enregistrement du script**  : cliquez sur ce bouton pour annuler l'enregistrement du script.

**Sauvegarder l'enregistrement du script**  : cliquez sur ce bouton pour sauvegarder les actions que vous avez enregistrées.

**Remarque** : ce bouton est actif à condition d'avoir effectué une opération susceptible d'être incorporée dans un script.

**Astuce sur le résultat du script**

Il est possible de sélectionner le texte à l'intérieur de la fenêtre Script et de le copier dans le Presse-papiers. Cela peut être utile, par exemple, lorsque vous avez besoin de décrire une condition d'erreur.

## À propos de la fenêtre Script

Pour afficher cette fenêtre, choisissez **Affichage > Palettes > Script**. Il est possible que cette fenêtre s'affiche automatiquement pour présenter des informations du type suivant :

- commandes traitées lors de l'exécution d'un script,
- messages d'erreur relatifs au script (fautes de syntaxe Python ou erreurs d'exécution, par exemple),
- instructions provenant de scripts manuels dans lesquels figurent une commande d'impression.

**Pour vider la fenêtre Script :**

Choisissez **Fichier > Script > Vider la fenêtre Script** ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris dans la fenêtre et choisissez **Effacer** dans le menu contextuel qui s'affiche.

## Enregistrement et sauvegarde d'un script

Avant de commencer l'enregistrement d'un script, il est important de connaître les actions qu'il est possible de mémoriser dans Paint Shop Pro 8 :

**Règles de base en matière de scripts :**



Plus la tâche à effectuer prend du temps, plus vous avez intérêt à créer un script pour automatiser l'exécution de cette tâche. En revanche, si vous pouvez effectuer cette tâche en deux ou trois actions, la création et l'exécution d'un script ne se justifie pas vraiment et vous fera peut-être même perdre du temps.

- Les personnalisations de l'interface utilisateur, la création/modification d'un profil CMJN, les opérations effectuées au sein du Visualiseur ou de la fenêtre Impression d'une composition, la création de dégradés ou les opérations consistant à ancrer, détacher ou réorganiser les barres d'outils, les palettes et les fenêtres à l'écran ne peuvent pas faire l'objet d'un script.
- Il est possible de prévoir un script pour les opérations s'appliquant à la palette Styles et textures, mais elles ne pourront pas être enregistrées (ces actions doivent être écrites au moyen d'un éditeur de texte).
- Seuls les modules externes compatibles avec la fonction de script peuvent faire l'objet de scripts.
- En dehors des restrictions citées ci-dessus, tout ce qu'il est possible de faire dans Paint Shop Pro 8 peut être réalisé au moyen d'un script.

### Vous voulez produire vos propres scripts en langage Python ?

Recherchez, sur le CD-ROM Paint Shop Pro 8, un répertoire appelé Apprentissage. Ce répertoire contient des informations détaillées sur les exemples de scripts proposés, des instructions pour composer vos scripts ainsi qu'un document API.

#### Pour enregistrer et sauvegarder un script :


- 1 Notez soigneusement les différentes actions que vous avez l'intention d'enregistrer. Essayez, dans la mesure du possible, de réaliser chacune de ces actions en un minimum d'étapes.
- 2 Pour lancer l'enregistrement, cliquez sur **Commencer l'enregistrement du script** .
- 3 Effectuez, tour à tour, chacune des actions destinées à être enregistrées dans le script.
- 4 Cliquez ensuite sur **Sauvegarder l'enregistrement du script** . Recherchez (si besoin est), dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, l'emplacement réservé au script, attribuez un nom au script, puis cliquez sur **Enregistrer**.

## Exécution d'un script sauvegardé


### Pour appliquer un script à toutes les images ouvertes :

Appliquez le script à la première image à l'aide de l'une des méthodes proposées à droite. Activez une autre image et appuyez sur Ctrl + Y. Procédez de la même façon pour chacune des images ouvertes.

#### Pour exécuter un script figurant dans la liste déroulante Sélectionner le script :

- 1 Dans la liste déroulante, sélectionnez le script que vous souhaitez exécuter.
- 2 Cliquez sur **Exécuter le script sélectionné** .

#### Pour exécuter un script qui ne figure pas dans la liste déroulante Sélectionner le script :

- 1 Cliquez sur **Exécuter le script**  pour afficher la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Accédez au dossier contenant le script que vous souhaitez utiliser.
- 3 Sélectionnez le script et cliquez sur **Ouvrir** pour l'exécuter.


## Arrêt ou annulation d'un script

Pour arrêter un script en cours d'exécution :

Cliquez sur **Arrêter le script** .

**Remarque** : ce bouton est actif uniquement lorsqu'un script est en cours d'exécution. Si le script est court, ce bouton ne sera accessible que pendant quelques secondes.

Pour annuler un script exécuté :

Comme toute autre action appliquée à une image, rien ne vous empêche d'annuler un script que vous venez d'exécuter. Il suffit, pour cela, de cliquer sur **Annuler**  dans la barre d'outils Standard.

## À propos des BoundScripts

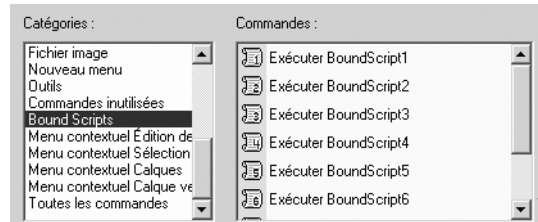
Paint Shop Pro permet de créer neuf scripts spéciaux appelés BoundScripts. Comme ces scripts correspondent essentiellement à des commandes, vous pouvez les incorporer à une barre d'outils ou à un menu ou leur attribuer un raccourci-clavier.

### Création d'un BoundScript

La procédure de création d'un BoundScript est comparable à celle d'un script. La principale différence est qu'il faut leur donner le nom « BoundScript $n$  » où  $n$  représente un chiffre compris entre 1 et 9. Avant de créer un BoundScript, il peut être utile de supprimer l'exemple de BoundScript fourni portant le même nom, pour être sûr d'utiliser le nouveau script.

## Ajout d'un BoundScript à une barre d'outils

Insérez un BoundScript dans une barre d'outils ou un menu comme vous le feriez pour tout autre bouton de commande. Pour plus d'informations sur la personnalisation de l'interface utilisateur, consultez le chapitre 18. L'illustration ci-après montre une partie de la page de l'onglet Commandes de la boîte de dialogue Personnaliser. Il suffit de sélectionner **BoundScripts** dans la liste Catégories pour afficher les boutons correspondant aux neuf BoundScripts dans la liste Commandes. Faites alors glisser le bouton de votre choix vers une barre d'outils ou un menu. C'est aussi simple que cela.



## À propos du mode de protection des scripts

Les scripts dans Paint Shop Pro 8 sont écrits en langage de programmation Python. Or, ce langage peut également servir à créer et exécuter des scripts dans un but malveillant. C'est la raison pour laquelle deux jeux de répertoires aux noms explicites ont été prévus dans Paint Shop Pro :

**Scripts - Réglementés** : tous les scripts figurant à cet emplacement sont réglementés (la notion de réglementation est décrite ci-après).

**Scripts - Sécurisés** : tous les scripts résidant à cet emplacement sont sécurisés.

## Qu'est-ce-qu'un script réglementé ?

Voici quelques remarques importantes sur ce type de script :

- Lorsqu'un script réglementé fait appel à un script sécurisé, ce dernier est exécuté en mode réglementé. Lorsqu'un script sécurisé fait appel à un script réglementé, ce dernier reste en mode réglementé. Une fois le script réglementé terminé, le script sécurisé redevient sécurisé.
- Lorsque l'application recherche des scripts, elle vérifie toujours les scripts réglementés avant les scripts sécurisés. La liste déroulante Sélectionner le script de la barre d'outils Script combine les deux ensembles de scripts. Dans cette liste, les scripts sont simplement classés par ordre alphabétique.
- La première fois que vous sauvegardez un script avec l'application, le chemin de destination proposé par défaut correspond au répertoire Réglementés. Lors des prochaines sauvegardes, le répertoire choisi par défaut est le dernier répertoire utilisé.
- Lorsque vous exécutez un script à partir d'un chemin non configuré, il est considéré comme Réglementé.
- Si un chemin apparaît à la fois dans les listes Réglementé et Sécurisé, il est considéré comme Réglementé.
- Les options, les échantillons de la palette Styles et textures et les modèles de compositions (qui sont principalement des scripts) sont considérés comme Réglementés.
- Les commandes suivantes ne peuvent pas être exécutées à partir d'un script Réglementé :


Fichier : Enregistrer, Enregistrer sous, Enregistrer une copie sous, Fermer, Fermer tout, Envoyer, Quitter

Fichier > Exporter : Fichier GIF optimisé, Fichier PNG optimisé, Fichier JPEG optimisé, Image cliquable, Image fractionnée

Fichier > Préférences : Emplacements des fichiers

Fichier > Traitement groupé : Traiter, Renommer

## Basculement du mode Interactif du script

Pour passer du mode de lecture Interactif au mode Silencieux, cliquez simplement sur le bouton **Basculer le mode Interactif du script**  dans la barre d'outils Script. La présence d'une bordure indique que vous êtes en mode Interactif.

### Remarque


Si vous avez prévu un paramètre pour exécuter une partie ou l'intégralité d'un script en mode Silencieux ou Interactif, ce bouton n'a pas priorité sur le paramètre. En revanche, si vous avez prévu d'exécuter une partie ou l'intégralité d'un script dans le mode Par défaut, l'état de ce bouton est prioritaire sur le paramètre Par défaut.

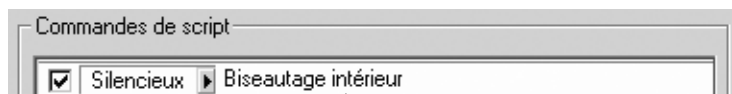
## Modification des scripts

Vous avez la possibilité d'éditer les scripts en effectuant les modifications voulues via l'interface utilisateur Paint Shop Pro ou en changeant le code Python des scripts au moyen d'un éditeur de texte.

## Modification des scripts via Paint Shop Pro

Pour modifier le script actuellement sélectionné :

- 1 Cliquez sur le bouton **Modifier le script sélectionné** . La boîte de dialogue Éditeur de scripts dans laquelle sont répertoriées les actions reproduites par le script s'affiche. Cette boîte de dialogue, que vous pouvez voir en partie ci-dessous, contient également un certain nombre d'informations élémentaires.



Pour utiliser une commande, sélectionnez-la

Sélectionnez un mode d'action pour les commandes

Cliquez sur la commande ou la fonction pour en modifier les paramètres

**Remarque** : si le script que vous avez l'intention de modifier ne figure pas dans la liste déroulante Sélectionner le script, choisissez **Fichier > Script > Modifier** pour afficher la boîte de dialogue Ouvrir. Accédez à l'emplacement où réside le script. Dès que vous ouvrez le script, toutes les informations qui s'y rapportent sont présentées dans la boîte de dialogue Éditeur de scripts.

**Remarque** : si l'Éditeur de scripts ne parvient pas à ouvrir le script (si le format est illisible ou si le script a été créé ou édité manuellement dans un éditeur de texte, par exemple), le contenu du script apparaît dans l'éditeur de texte défini par défaut dans la boîte de dialogue Emplacements des fichiers. Consultez la section Modification d'un script au moyen d'un éditeur de texte ci-après.

2 La zone Commandes de script permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Pour utiliser cette portion du script, cochez la case.
- Pour définir le mode d'exécution des actions du script, utilisez la liste déroulante **Mode**. Le mode **Silencieux** évite l'affichage des boîtes de dialogue. Le programme exécute la commande du script sans passer par l'interface utilisateur. Le mode **Interactif** autorise un certain nombre d'interactions avec les boîtes de dialogue et les autres paramètres. Le mode **Par défaut** permet de traiter chaque commande en fonction des préférences définies par l'environnement d'exécution.
- Pour afficher ou modifier les paramètres d'une commande, il suffit de la sélectionner, puis de cliquer sur **Modifier** ou de cliquer deux fois sur la commande. Rappelez-vous qu'il est impossible de sélectionner les commandes signalées comme non modifiables et dont les noms apparaissent en italiques.

**Remarque** : certaines commandes peuvent être modifiées uniquement lorsque l'image est ouverte dans l'espace de travail.

- Pour supprimer une commande d'un script, sélectionnez la commande et cliquez sur **Supprimer**. Pour sélectionner plusieurs commandes à la fois, utilisez les méthodes de sélection standard (Maj + clic ou Ctrl + clic).



- 3 Pour afficher ou modifier le code Python associé au script, cliquez sur le bouton **Éditeur de texte**. L'éditeur de texte par défaut ouvre le script. Tant que vous ne spécifiez pas d'autre application, l'éditeur par défaut est le Bloc-notes. Pour modifier l'éditeur de texte par défaut, consultez la section « Modification de scripts à l'aide d'un éditeur de texte » ci-après.
- 4 Pour enregistrer vos modifications, cliquez sur **Enregistrer**, puis sur **Fermer**.

## Modification de scripts à l'aide d'un éditeur de texte

Lorsque la boîte de dialogue Éditeur de scripts est affichée, vous pouvez éditer le code Python de votre script en cliquant sur le bouton **Éditeur de texte**. Si vous avez déjà modifié le script dans la boîte de dialogue Éditeur de scripts, vous êtes invité à enregistrer ou annuler vos modifications avant d'ouvrir l'éditeur de texte. Vous accédez alors à l'éditeur choisi pour modifier les scripts.

**Pour changer l'application de modification des scripts :**

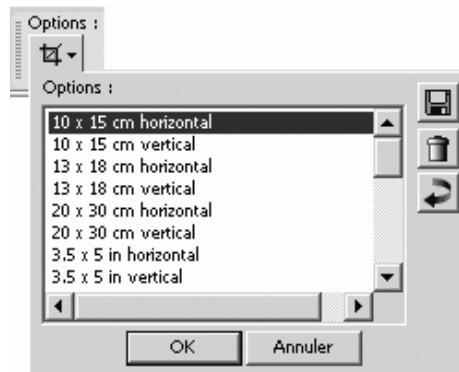
- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Sélectionnez **Éditeur source Python** dans la liste Types de fichier.
- 3 Indiquez, dans la partie droite de la boîte de dialogue, le chemin d'accès à l'éditeur désiré. Cliquez, si nécessaire, sur le bouton **Parcourir** pour accéder au répertoire approprié.

## Utilisation et création d'options

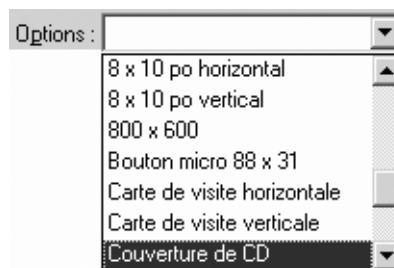
Les options désignent ici les scripts utilisés pour définir le comportement, les propriétés ou les paramètres de configuration d'une boîte de dialogue ou d'un outil. De nombreuses boîtes de dialogue et de nombreux outils sont proposés avec des options prédéfinies prêtes à l'emploi. Rien ne vous empêche de concevoir et d'enregistrer vos propres options.

### Exemples d'options

Deux exemples d'options sont présentés ci-après, l'un pour l'outil Recadrer et l'autre pour la boîte de dialogue Nouvelle image.



Options appliquées à l'outil Recadrer dans la palette Options



Options appliquées à la boîte de dialogue Nouvelle image


Voici les options par défaut appliquées à un grand nombre de boîtes de dialogue dans Paint Shop Pro et définies dans la palette Options :

- **Dernières options utilisées** : il s'agit des paramètres récemment utilisés dans cette boîte de dialogue. Chaque fois que vous ouvrez la boîte de dialogue, Paint Shop Pro affiche systématiquement les dernières options utilisées.
- **Par défaut** : il s'agit des paramètres par défaut du programme pour cette boîte de dialogue ou cet outil. Les paramètres par défaut offrent un bon point de départ pour commencer à travailler.


#### Pour choisir une option :

Sélectionnez l'option qui vous intéresse dans la liste déroulante **Options**.

#### Pour rétablir les valeurs par défaut :

Choisissez **Par défaut** ou cliquez sur le bouton **Réinitialiser**  dans la liste déroulante **Options**. Pour rétablir les paramètres qui étaient affichés à l'ouverture de la boîte de dialogue, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

#### Pour enregistrer des paramètres en tant qu'option :

- 1 Modifiez les paramètres de la boîte de dialogue ou de l'outil.
- 2 Cliquez sur le bouton **Enregistrer l'option**  afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrement de l'option**.
- 3 Tapez un nom pour l'option.  
**Remarque** : vous ne pouvez pas utiliser les noms Par défaut et Dernières options utilisées.
- 4 Pour entrer des informations supplémentaires sur l'option, cliquez sur le bouton **Options**, puis entrez les informations dans les champs **Auteur**, **Copyright** et **Description**.

L'ensemble des données enregistrées pour cette option sont présentées dans le pavé **L'option comprend**. Si vous considérez que certaines données sont inutiles, cliquez sur le bouton **Enregistrer** correspondant (qui est alors matérialisé par un X rouge) pour éviter de prendre en compte ces données.

- 5 Cliquez sur **OK**.


#### Comment modifier une option ?

Pour redéfinir une option, sélectionnez-la, changez les paramètres de la boîte de dialogue ou de l'outil, cliquez sur le bouton **Enregistrer** et entrez le même nom d'option. Confirmez ensuite le remplacement de l'option actuelle en choisissant **Oui**.

**Pour supprimer une option :**

- 1 Sélectionnez l'option que vous avez l'intention de supprimer dans la liste déroulante **Options**.

**Remarque :** vous ne pouvez, en aucun cas, supprimer les options Par défaut ou Dernières options utilisées.

- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer l'option** .

## Traitement groupé des fichiers

La fonction Traitement groupé permet de prendre en charge plusieurs fichiers à la fois. En fonction des paramètres que vous avez définis dans la boîte de dialogue Traitement groupé, Paint Shop Pro peut créer des copies des fichiers d'origine, puis convertir et enregistrer les copies dans le dossier de destination indiqué.

**Pour utiliser la fonction Traitement groupé :**

- 1 Choisissez **Fichier > Traitement groupé > Traiter** pour ouvrir la boîte de dialogue Traitement groupé.
- 2 Recherchez le dossier contenant les fichiers source (fichiers d'origine).
- 3 Choisissez l'une des options suivantes dans le pavé **Mode d'enregistrement** :

**Nouveau type :** dans ce mode d'enregistrement de base, il suffit de préciser le nouveau type de sortie voulu dans le champ Type du pavé Options d'enregistrement. Vous pouvez également choisir d'exécuter un script dans ce mode d'enregistrement. Cette option se charge d'effectuer les opérations suivantes : a) lire le fichier, b) appliquer le script (le cas échéant) au fichier, c) enregistrer le fichier à son nouvel emplacement ou sous son nouveau nom, et d) convertir le fichier dans le nouveau format.

**Copier :** pour utiliser ce mode d'enregistrement, il faut qu'un script soit défini dans le pavé Script. Cette option se charge d'effectuer les opérations suivantes : a) lire le fichier, b) appliquer le script au fichier, et c) enregistrer le fichier à son nouvel emplacement ou sous son nouveau nom. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous n'avez plus accès au champ Type et au bouton Options du pavé Options d'enregistrement.

**Écraser** : pour utiliser ce mode d'enregistrement, il faut qu'un script soit défini dans le pavé Script. Cette option se charge d'effectuer les opérations suivantes : a) lire le fichier, b) appliquer le script au fichier, et c) enregistrer le fichier à son emplacement d'origine (le fichier d'origine est remplacé). Lorsque vous sélectionnez cette option, vous n'avez accès à aucun des paramètres du pavé Options d'enregistrement.

**Script uniquement** : pour utiliser ce mode d'enregistrement, il faut qu'un script soit défini dans le pavé Script. Cette option se charge d'effectuer les opérations suivantes : a) lire le fichier, et b) appliquer le script au fichier. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous n'avez accès à aucun des paramètres du pavé Options d'enregistrement.

**Remarque** : étant donné qu'aucune sauvegarde n'est effectuée, utilisez cette option seulement si le script procède lui-même à une sauvegarde. Dans le cas contraire, cette option n'aura aucun effet.

- 4 Le pavé **Options d'enregistrement** vous offre les possibilités suivantes (les options disponibles dans ce pavé dépendent du mode d'enregistrement choisi) :
- Cliquez sur la liste déroulante **Type** pour sélectionner un nouveau format de fichier. Vous aurez accès au bouton **Options** si plusieurs options d'enregistrement sont admises avec ce format. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'enregistrement. Sélectionnez les options qui vous intéressent pour ce format et cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Traitement groupé.
  - Vous pouvez prévoir un dossier de destination spécifique pour les nouveaux fichiers. Il suffit pour cela d'indiquer le chemin d'accès dans le champ **Dossier** ou de cliquer sur le bouton **Parcourir** à côté de ce champ et de rechercher le dossier voulu. Paint Shop Pro enregistre les fichiers convertis dans le même dossier que les fichiers source, sauf si vous spécifiez un autre dossier de destination.
  - Vous êtes libre également de changer le nom des fichiers convertis. Pour ce faire, cliquez sur **Modifier** pour ouvrir la boîte de dialogue Modification du format du nom des fichiers. La liste **Options** propose différents moyens de changer le nom des fichiers. Sélectionnez une des options proposées et cliquez sur **Ajouter** pour transférer cette option dans la liste **Inclus**. Choisissez parmi les options suivantes :

- **Texte personnalisé** : permet d'afficher un champ Texte personnalisé en dessous de la liste Inclus. Indiquez le nom que vous souhaitez appliquer aux fichiers convertis.
- **Date** : permet d'insérer la date actuelle au nom.
- **Nom du document** : permet de conserver le nom d'origine dans le nouveau nom et de changer la casse (majuscules, minuscules).
- **Séquence** : permet d'indiquer pour chaque fichier l'ordre dans lequel ils ont été renommés.
- **Heure** : permet d'insérer l'heure actuelle au nom.

Un aperçu du nouveau nom du fichier est proposé en bas de la boîte de la dialogue. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Traitement groupé.

- 5 Pour arrêter la procédure de conversion à chaque erreur rencontrée par Paint Shop Pro, cochez la case **Arrêter si erreur**. Si vous omettez de cocher cette case, le programme traite toutes les images en continu et consigne les messages d'erreur dans une boîte de dialogue indiquant l'état de la conversion séquentielle.

**Remarque** : si vous écrasez des fichiers au cours du traitement, il peut être préférable (notamment si cela concerne de nombreux fichiers) de ne pas cocher cette case pour éviter d'avoir à confirmer le remplacement de chaque fichier.

- 6 Utilisez le pavé **Script** pour appliquer un script à tous les fichiers avant de les convertir. Indiquez le chemin d'accès au script dans le champ de saisie du texte ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher l'emplacement du script. Cochez la case **Exécuter le script en mode silencieux** pour activer ce mode.
- 7 Si vous avez déjà sélectionné les fichiers à traiter, cliquez sur **Démarrer**. Si ce n'est pas le cas, effectuez l'une ou l'autre des actions suivantes :
- Pour traiter des fichiers spécifiques, appuyez respectivement sur la touche **Maj** ou la touche **Ctrl** pour sélectionner des fichiers contigus ou non contigus, puis cliquez sur **Démarrer**.
  - Pour traiter tous les fichiers affichés, cliquez sur **Sélectionner tout**.

La boîte de dialogue Progression du traitement séquentiel s'affiche et la conversion commence. Le volet Étape en cours affiche le nom de tous les fichiers et indique s'ils sont convertis et la barre de l'état d'avancement de la tâche indique la progression de la conversion. Pour interrompre la conversion, cliquez sur **Abandonner**.

Si vous avez sélectionné les fichiers Meta, Postscript, Photo-CD ou RAW, il se peut que d'autres boîtes de dialogue s'affichent lors de la conversion pour vous demander plus d'informations.

- 8 Après la conversion des fichiers, vous pouvez cliquer sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue ou sur **Enregistrer le journal** pour enregistrer les messages de progression dans un fichier texte. Si vous cliquez sur **Enregistrer le journal**, la boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche. Attribuez un nom au fichier et cliquez sur **Enregistrer**. Paint Shop Pro enregistre les informations dans un fichier ayant l'extension .log.

## Attribution de nom groupée

Pour utiliser la fonction Attribution de nom groupée :

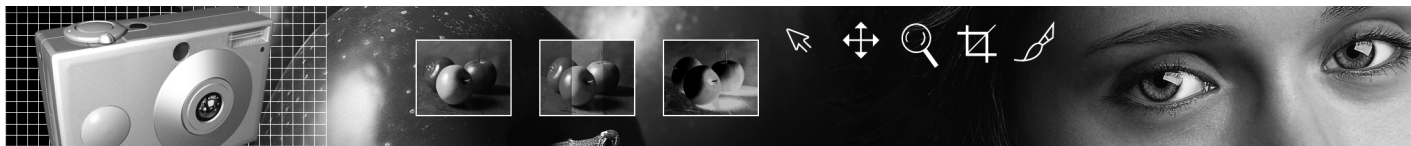
- 1 Choisissez **Fichier > Traitement groupé > Renommer** pour ouvrir la boîte de dialogue Attribution de nom groupée.
- 2 Recherchez le dossier contenant les fichiers source (originaux). Si nécessaire, utilisez le champ **Type de fichiers** pour afficher des formats de fichiers particuliers. Pour afficher tout le contenu du dossier, choisissez **Tous les fichiers**.
- 3 Pour attribuer un nouveau nom aux fichiers, cliquez sur **Modifier** pour ouvrir la boîte de dialogue Modification du format du nom des fichiers. La liste **Options** propose différents moyens de changer le nom des fichiers. Sélectionnez une des options proposées et cliquez sur **Ajouter** pour transférer cette option dans la liste **Inclus**. Choisissez parmi les options suivantes :
  - **Texte personnalisé** : permet d'afficher un champ Texte personnalisé en dessous de la liste Inclus. Indiquez le nom que vous souhaitez appliquer aux fichiers convertis.
  - **Date** : permet d'insérer la date actuelle au nom.
  - **Nom du document** : permet de conserver le nom d'origine dans le nouveau nom et de changer la casse (majuscules, minuscules).

- **Séquence** : permet d'indiquer pour chaque fichier l'ordre dans lequel ils ont été renommés.
- **Heure** : permet d'insérer l'heure actuelle au nom.

Un aperçu du nouveau nom du fichier est proposé en bas de la boîte de la dialogue. Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Attribution de nom groupée.

- 4 Pour arrêter la procédure d'attribution de nom à chaque erreur rencontrée par Paint Shop Pro, cochez la case **Arrêter si erreur**. Si vous omettez de cocher cette case, le programme traite toutes les images en continu et consigne
- 5 Si vous avez déjà sélectionné les fichiers à renommer, cliquez sur **Démarrer**. Si ce n'est pas le cas, effectuez l'une ou l'autre des actions suivantes :
  - Pour renommer des fichiers spécifiques, appuyez respectivement sur la touche **Maj** ou la touche **Ctrl** pour sélectionner des fichiers contigus ou non contigus, puis cliquez sur **Démarrer**.
  - Pour renommer tous les fichiers affichés, cliquez sur **Sélectionner tout**.





## CHAPITRE 18

# Personnalisation de Paint Shop Pro

En configurant l’affichage et le fonctionnement de Paint Shop Pro selon votre mode de travail, non seulement vous en renforcez la convivialité mais vous pouvez également travailler de façon plus rapide et efficace. Ce chapitre décrit les différentes manières de personnaliser Paint Shop Pro.

### Remarque

La conversion CMJN est traitée au chapitre 16, intitulé Impression d’images.

## Sommaire

Définition des préférences générales du programme . . . . .	492
Réinitialisation des préférences de l’application . . . . .	502
Utilisation d’espaces de travail personnalisés . . . . .	502
Définition de l’emplacement des fichiers . . . . .	505
Définition d’associations de formats de fichiers . . . . .	509
Définition des préférences pour la sauvegarde automatique . . . . .	511
Définition de préférences pour les formats de fichiers . . . . .	513
Personnalisation des barres d’outils et des menus . . . . .	516
Définition d’autres options d’affichage . . . . .	520
Réglage des options d’affichage de l’écran . . . . .	523

## Définition des préférences générales du programme

La fonction Générales définit le comportement de diverses fonctions.

Pour définir la fonction Générales :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Générales** pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences de Paint Shop Pro.
- 2 Cliquez sur l'onglet contenant les préférences que vous souhaitez modifier.
- 3 Modifiez les paramètres de votre choix, puis cliquez sur **OK**.

## Préférences pour les commandes Annuler/Refaire

L'onglet Annulation gère les paramètres des commandes Annuler et Refaire.

**Activer le système d'annulation** Sélectionnez cette option afin d'activer la commande Annuler. Désélectionnez-la pour désactiver les commandes Annuler et Refaire.

Lorsque le système d'annulation est actif, choisissez l'une des options suivantes :

**Limiter à ... Mo d'espace disque par image ouverte** Définit l'espace disque maximal que chaque étape d'annulation ou de rétablissement d'image peut utiliser.

**Limiter à ... étapes par image ouverte** Définit le nombre d'annulations et de rétablissements possibles dans chaque image ouverte.

**Compresser les informations d'annulation** Permet d'économiser de l'espace sur le disque mais ralentit les opérations d'annulation et de rétablissement.

**Activer le système permettant de rétablir les opérations annulées** Active la commande Refaire.

## Préférences pour l'affichage

L'onglet Affichage gère le comportement des fenêtres d'images.

### Utilisation du zoom

Ces options déterminent si Paint Shop Pro redimensionne automatiquement la fenêtre d'une image lorsque vous appliquez un zoom avant ou arrière. Une fenêtre est redimensionnée pour comprendre autant que possible l'image.

### Nouvelles images

**Réglage automatique** Lorsque cette option est activée, Paint Shop Pro réalise automatiquement un zoom arrière pour que la totalité de l'image s'affiche dans la fenêtre si vous ouvrez une image dont les dimensions dépassent celles de la fenêtre.

### Après redimensionnement

Si l'option **Adapter les dimensions de la fenêtre à celles de l'image** est sélectionnée, Paint Shop Pro redimensionne automatiquement la fenêtre de l'image chaque fois que vous redimensionnez cette dernière.

Si l'option **Réglage automatique** est sélectionnée et que vous augmentez la taille de l'image au-delà de la taille de la fenêtre, Paint Shop Pro réduit son grossissement en conséquence.

## Préférences pour l'affichage et la mise en cache

L'onglet Affichage et mise en cache contrôle la présentation et la mise en cache.

### À propos des sélecteurs de couleurs

Dans les versions antérieures de Paint Shop Pro, vous pouviez utiliser les sélecteurs de couleurs Jasc ou Windows. Dans Paint Shop Pro 8, le sélecteur de couleurs Windows n'est plus disponible.

### Options de présentation

**Réutiliser le dernier type de la boîte de dialogue Enregistrer sous** Si vous sélectionnez cette option, le dernier format de fichier sous lequel a été enregistrée une image apparaît automatiquement dans le champ **Type de fichier**.

**Afficher toutes les infobulles des pipettes** Désélectionnez cette option pour masquer les informations de couleur qui s'affichent en regard de la pipette lorsque celle-ci est positionnée sur une couleur.

**Utiliser des pointeurs précis** Sélectionnez cette option afin d'utiliser un viseur pour les pointeurs au lieu de la forme de l'icône de l'outil.

**Afficher les contours du pinceau** Désélectionnez cette option pour masquer le contour (forme, taille) du pinceau actuel à mesure que le pointeur se déplace sur une image.

**Vignette / Aperçu** Entrez une taille pour les vignettes du Visualiseur des effets et pour les images d'aperçu de la palette Calques.

**Qualité du zoom / du redimensionnement** Réglez la position du curseur entre Plus rapide et Optimale. Plus rapide permet d'accélérer l'agrandissement des images, mais l'affichage obtenu sera moins détaillé. Optimale permet de ralentir l'agrandissement des images, pour obtenir un niveau de détail plus élevé.

### Options de mise en cache

Ces options permettent de redessiner rapidement une image après modification. Toutes ces options sont par défaut sélectionnées. Leur désactivation ralentira probablement le retraçage des images.

Dans le pavé **Image** :

**Image fusionnée** Désélectionnez cette option pour arrêter l'enregistrement dans le cache de l'ensemble de l'image fusionnée.

**Fusionné sous le calque actif** Désélectionnez cette option pour arrêter l'enregistrement de tous les calques sous le calque actif dans le cache d'image.

### Options Calques du groupe

**Groupe fusionné** Désélectionnez cette option pour arrêter l'enregistrement dans le cache de l'ensemble de l'image fusionnée de chaque groupe.

**Fusionné sous le calque actif** Désélectionnez cette option pour arrêter l'enregistrement de tous les calques de groupe sous le calque actif dans le cache d'image.

## Préférences pour les palettes

L'onglet Palettes gère le comportement de la palette Styles et textures ainsi que l'ancrage des palettes.

### Options de la palette Styles et textures

**Afficher les couleurs au format RVB** ou **Afficher les couleurs au format TSL** Cette option contrôle les informations sur la couleur qui s'affichent dans la palette Styles et textures et avec la pipette.

**Affichage décimal** ou **Affichage hexadécimal** Cette option contrôle l'affichage des valeurs de couleur dans le programme.

**Afficher la pipette** ou **Afficher la palette du document** Pour les images aux palettes limitées (8 bits, 256 couleurs), la palette du document ne contient que les couleurs figurant réellement dans l'image.

#### Pourquoi utiliser un affichage hexadécimal ?

Les navigateurs Web utilisent le format hexadécimal pour spécifier les couleurs.

### Options d'ancrage

Désélectionnez la case à cocher en regard de chaque palette afin d'en interdire l'ancrage. Vous pourrez ainsi faire glisser la palette à n'importe quel emplacement de l'espace de travail.

## Préférences pour le Visualiseur

L'onglet Visualiseur gère l'affichage et le fonctionnement du Visualiseur.

### Taille des vignettes

Saisissez la taille des vignettes (en pixels) pour le Visualiseur. La taille est comprise entre 50 et 150 pixels. Désélectionnez la case **Symétrique** pour régler séparément la hauteur et la largeur des vignettes.

### Aspect

Choisissez **Utiliser les couleurs Windows** pour mettre en évidence les vignettes avec la couleur de sélection Windows actuelle. Vous pouvez également choisir **Utiliser des couleurs classiques**, puis choisir une couleur de mise en évidence de vignette dans la zone **Couleur de la sélection**.

Désélectionnez l'option **Afficher les vignettes sous forme aplatie** pour afficher les vignettes sous forme de barres de boutons en relief.

#### Conseil pour le choix des couleurs :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Couleur de la sélection** afin de sélectionner une couleur dans la boîte de dialogue **Couleurs récentes**.

## Autres options

**Afficher les infobulles sur les vignettes** Désélectionnez cette option pour masquer les informations relatives à l'image qui s'affichent lorsque vous placez le pointeur sur les vignettes.

**Enregistrer les fichiers du Visualiseur sur le disque** Désélectionnez cette option pour empêcher le Visualiseur de créer un fichier cache dans les dossiers que vous parcourez. Par défaut, lorsque vous affichez un dossier dans le Visualiseur, Paint Shop Pro y enregistre un fichier appelé pspbrwse.jbf. Ce fichier cache vous permet d'afficher les vignettes plus rapidement la prochaine fois que vous parcourez le dossier.

**Mettre à jour les vignettes automatiquement** Sélectionnez cette option pour mettre à jour automatiquement le fichier cache d'un dossier chaque fois que vous parcourez ce dernier. Lorsque vous affichez un dossier dans le Visualiseur, ce dernier affiche le contenu du fichier cache du dossier. Si vous modifiez les images dans le dossier, les vignettes n'afficheront pas les résultats tant que le fichier cache ne sera pas mis à jour.

## Préférences pour les unités

L'onglet Unités gère les options de la règle et la résolution par défaut des nouvelles images.

### Préférences pour la grille

Pour définir les préférences pour la grille, consultez le Chapitre 6, « Edition d'images ».

### Règles

Choisissez un système de mesure pour les règles dans la liste déroulante **Afficher les unités**.

Choisissez **Couleurs de la barre d'outils** pour appliquer à la règle la même couleur que les barres d'outils de Paint Shop Pro ou choisissez **Noir sur blanc**.

### Résolution par défaut

Choisissez un système de mesure dans la liste déroulante, puis tapez la résolution par défaut des nouvelles images. Vous pouvez remplacer cette résolution pour chaque image individuellement en modifiant les paramètres dans la boîte de dialogue Nouvelles images.

## Coordonnées vectorielles

Lorsque cette option est sélectionnée, les objets s'accrochent au centre des pixels pendant que vous les déplacez. Un zoom avant très important permet de le vérifier.

## Préférences pour la transparence

L'onglet Transparence gère la grille représentant les arrière-plans et les zones de calques transparents.

**Taille de la grille** Choisissez une taille de grille dans la liste déroulante.

**Couleurs de la grille** Choisissez une combinaison de couleurs dans la liste déroulante **Combinaison**. Pour personnaliser les couleurs de la grille, cliquez dans les zones **Couleur 1** et **Couleur 2** afin de sélectionner de nouvelles couleurs.

**Aperçu** affiche les modifications que vous proposez d'apporter à la grille de transparence.

### Conseil pour le choix des couleurs :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Couleur de la sélection** afin de sélectionner une couleur dans la boîte de dialogue **Couleurs récentes**.

## Préférences pour les avertissements

L'onglet Avertissements gère l'affichage des boîtes de dialogue d'avertissement.

Par défaut, Paint Shop Pro affiche une boîte de dialogue d'avertissement chaque fois que vous êtes sur le point d'effectuer une opération qui entraînera une perte d'informations ou qui ne peut pas être appliquée à l'image dans son état actuel.

- Pour empêcher l'affichage d'un avertissement, désélectionnez la case à cocher en regard de sa description.
- Cliquez sur le bouton **Tout activer** pour sélectionner toutes les options dans la liste.
- Cliquez sur le bouton **Tout désactiver** pour désélectionner toutes les options dans la liste.

## Préférences pour le partage de photos

Le fournisseur de services de partage de photos actuel est indiqué dans la liste **Sélectionnez un service**. Lorsque vous choisissez **Fichier > Exporter > Partage de photos**, le site de ce fournisseur est ouvert dans votre navigateur Web.

## Préférences pour les actions automatiques

Les actions courantes qui permettent d'apporter d'autres modifications à une image peuvent être automatisées.

Par exemple, vous ne pouvez appliquer que des effets à des images 24 bits. Toutefois, la plupart des options du menu Effets sont actives, même si l'image active est une image 8 bits. Lorsque vous sélectionnez un effet dans une image 8 bits, la boîte de dialogue Actions automatiques affiche un message indiquant que Paint Shop Pro doit convertir l'image au format 24 bits afin de pouvoir appliquer l'effet.

**Pour définir les préférences pour une action automatique :**

1 Sélectionnez une action automatique dans la liste **Action automatique**.

2 Choisissez l'une de ces options pour chaque action :

**Jamais** Interdit l'exécution de l'action. Lorsque vous choisissez cette option, certaines commandes du menu sont désactivées si une action automatique est nécessaire pour exécuter ces commandes. Notez que cette option n'est pas disponible pour certains éléments de la liste.

**Toujours** Exécute l'action silencieusement (sans vous inviter à la confirmer).

**Message** Affiche un message vous invitant à confirmer l'exécution de l'action.

Régalez toutes les actions de la liste sur une option donnée en cliquant sur **Toujours**, **Jamais** ou **Demander**.

Rétablissez les paramètres par défaut de toutes les actions de la liste en cliquant sur **Réinitialiser**.



## Préférences diverses

L'onglet Divers permet de contrôler toute une gamme de préférences.

**Liste des derniers fichiers utilisés** Spécifiez le nombre maximal de fichiers affichés dans Fichier > Fichiers récents. Par exemple, si la valeur est réglée sur quatre, seuls les quatre derniers fichiers enregistrés s'afficheront dans cette liste.

**Remarque :** Vous devez redémarrer Paint Shop Pro pour que ce paramètre soit pris en compte.

**Tolérance pour la couleur d'arrière-plan lors du collage d'une sélection transparente** Lorsque vous collez des données sous forme de sélection transparente, Paint Shop Pro les ajoute à l'image actuelle, les définit comme sélection, puis désélectionne tous les pixels qui correspondent à la couleur d'arrière-plan actuelle. La valeur de tolérance spécifiée détermine le pourcentage de correspondance nécessaire entre la couleur de l'arrière-plan et la couleur transparente pour que celle-ci devienne transparente. L'échelle de tolérance se situe entre 0 et 200 %.

- La valeur 0 % indique que seuls les pixels de l'image qui correspondent tout à fait à la couleur d'arrière-plan actuelle deviennent transparents.
- La valeur 200 % indique que tous les pixels de l'image deviennent transparents.

**Données du Presse-papiers lors de la fermeture du programme** Choisissez ce que Paint Shop Pro doit faire des données du Presse-papiers lorsque vous quittez le programme.

- **Demander** Lorsque vous quittez le programme, Paint Shop Pro vous demande ce que vous souhaitez faire des données.
- **Supprimer** Les données du Presse-papiers sont supprimées lorsque vous quittez le programme.
- **Laisser** Les données restent dans le Presse-papiers lorsque vous quittez le programme.

**Imposer le retraçage intégral de la fenêtre lors du positionnement des éléments de l'image** Sélectionnez cette option pour retracer les informations dans la fenêtre active chaque fois que vous déplacez des objets dans l'image.

**Afficher l'écran d'accueil lors du démarrage du programme**

Désélectionnez cette option pour ne pas afficher l'écran d'accueil Jasc Software, Inc. au démarrage du programme.

**Désactiver la prise en charge de la pression pour les dispositifs de pointage sans fil** Sélectionnez cette option pour désactiver les fonctions sensibles à la pression pour les dispositifs de pointage sans fil inclus dans les tablettes graphiques.

## Réinitialisation des préférences de l'application

Les valeurs par défaut de plusieurs préférences du programme peuvent être rétablies.

**Pour réinitialiser les préférences de l'application :**

1 Choisissez **Fichier > Préférences > Réinitialiser les préférences** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Réinitialisation de l'application.

2 Sélectionnez l'une des options suivantes :

**Rétablir l'emplacement des fichiers** Sélectionnez cette option pour rétablir les valeurs par défaut de tous les paramètres d'emplacements de fichiers.

**Rétablir la configuration par défaut de l'espace de travail**

Sélectionnez cette option pour rétablir les valeurs par défaut du programme pour l'espace de travail actuel.

**Rétablir la position des boîtes de dialogue et les derniers paramètres utilisés** Lorsque vous sélectionnez cette option, les boîtes de dialogue que vous ouvrez s'affichent à leur emplacement par défaut. Paint Shop Pro annule également les derniers paramètres utilisés dans ces boîtes de dialogue.

**Supprimer tous les fichiers de cache** Sélectionnez cette option pour supprimer (réinitialiser) tous les fichiers de cache existants. Paint Shop Pro enregistre des fichiers de cache sur l'ordinateur afin d'améliorer les performances du programme. Des erreurs informatiques peuvent corrompre ces fichiers.

**Afficher toutes les barres d'outils et palettes à l'écran**

Sélectionnez cette option pour afficher toutes les barres d'outils et toutes les palettes.

3 Cliquez sur **OK**.

## Utilisation d'espaces de travail personnalisés

L'espace de travail de Paint Shop Pro est constitué des palettes, barres d'outils et images ouvertes du programme. Il se peut que la disposition de l'espace de travail utilisé pour l'édition de photo diffère de celle de l'espace de travail utilisé pour les outils Web. Paint Shop Pro a l'avantage de permettre l'enregistrement d'un nombre illimité de dispositions d'espaces de travail, afin de charger la disposition la plus adaptée aux travaux que vous souhaitez réaliser.

Paint Shop Pro contient également des exemples d'espaces de travail, tels qu'une copie de l'espace de travail de Paint Shop Pro 7.

### Enregistrement des espaces de travail

Lorsque vous enregistrez un espace de travail, Paint Shop Pro enregistre les informations dans un fichier .PspWorkspace.

Les informations suivantes y sont stockées :

- règle, grille et informations de repère ;
- paramètres, emplacement et statut d'ancrage des menus, palettes et barres d'outils ;
- position de la fenêtre du Visualiseur (si elle est ouverte) ;
- statut du mode Édition en plein écran ;
- images ouvertes, avec niveaux de zoom et emplacement des barres de défilement.

**Remarque :** Les fichiers d'espaces de travail n'incluent pas de copie réelle des images ouvertes. Ils font uniquement référence au nom et à l'emplacement des images. Si vous supprimez une image de l'ordinateur, elle ne s'affichera pas dans l'espace de travail.

**Pour enregistrer l'espace de travail affiché :**

- 1 Choisissez **Fichier > Espace de travail > Enregistrer** ou appuyez sur **Maj + Alt + S** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement de l'espace de travail.
- 2 Pour enregistrer l'espace de travail dans un dossier différent du dossier par défaut du programme, cliquez sur **Modifier les chemins**. Pour plus d'informations sur la modification des chemins, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.

3 Dans le champ **Nom du nouvel espace de travail**, tapez un nom pour le nouvel espace de travail.

4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Si l'espace de travail contient des images modifiées non enregistrées, l'ordinateur vous demandera d'enregistrer les modifications. Choisissez l'une des options suivantes :

**Oui** Enregistre les modifications apportées à l'image, ainsi que l'espace de travail.

**Non** Enregistre l'espace de travail, sans enregistrer les modifications apportées à l'image.

**Annuler** L'espace de travail n'est pas enregistré.

## Chargement des espaces de travail

Pour charger un espace de travail :

1 Choisissez **Fichier > Espace de travail > Charger** ou appuyez sur **Maj + Alt + L** pour ouvrir la boîte de dialogue Chargement de l'espace de travail.

2 Sélectionnez le fichier d'espace de travail à charger.

**Remarque** : Pour charger un espace de travail qui n'apparaît pas dans cette boîte de dialogue, cliquez sur **Modifier les chemins**. Pour plus d'informations sur la modification des chemins, consultez la section « Définition de l'emplacement des fichiers », page 473.

3 Cliquez sur **Ouvrir**.

Les fichiers d'espaces de travail n'incluent pas de copie réelle des images ouvertes. Ils font uniquement référence au nom et à l'emplacement des images. Si vous supprimez une image de l'ordinateur, elle ne s'affichera pas dans l'espace de travail.

Si deux fenêtres étaient ouvertes pour la même image lors de l'enregistrement de l'espace de travail, ces deux fenêtres s'ouvrent à nouveau.

Si une image de l'espace de travail est déjà ouverte, Paint Shop Pro applique les paramètres de l'espace de travail à l'image ouverte.

### Accès rapide aux espaces de travail

Chargez un espace de travail récemment utilisé en le choisissant dans la liste des espaces de travail récemment utilisés, située dans la partie inférieure du menu **Fichier > Espace de travail**.

## Suppression d'espaces de travail

Pour supprimer un espace de travail enregistré :

- 1 Choisissez **Fichier > Espace de travail > Supprimer** ou appuyez sur **Maj + Alt + D** pour ouvrir la boîte de dialogue Espace de travail.
- 2 Sélectionnez le fichier d'espace de travail à supprimer.
- 3 Cliquez sur **Supprimer**.

## Définition de l'emplacement des fichiers

Paint Shop Pro effectue les enregistrements et les recherches dans plusieurs dossiers par défaut de l'ordinateur. En modifiant les préférences pour les emplacements des fichiers, vous pouvez modifier les emplacements auxquels Paint Shop Pro effectue les enregistrements et les recherches d'éléments importants. Vous pouvez également contrôler le nombre de modules externes utilisés et les navigateurs Web utilisés pour les aperçus de vos images.

### Remarque

Par défaut, tous les nouveaux fichiers créés sont enregistrés dans le sous-dossier approprié du dossier Mes fichiers Paint Shop Pro 8. La plupart des fichiers de programme par défaut sont stockés dans le sous-dossier approprié du dossier du programme Paint Shop Pro 8.

## Modification des emplacements de fichiers

La boîte de dialogue Emplacements des fichiers permet de contrôler les emplacements auxquels Paint Shop Pro recherche et enregistre les fichiers importants.






### Modifier les chemins : une autre façon d'afficher les emplacements de fichiers

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers en cliquant sur le bouton **Modifier les chemins**, disponible dans de nombreuses boîtes de dialogue de Paint Shop Pro.

## Changement d'emplacement de fichier

Vous pouvez changer l'emplacement dans lequel Paint Shop Pro stocke des éléments spécifiques ou à partir duquel il les extrait.

### Pour changer l'emplacement des fichiers :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez le type de fichier pour lequel vous souhaitez changer l'emplacement.
- 3 Réglez les options et paramètres des dossiers répertoriés :
  - Enregistrer dans le dossier**  Choisissez l'un des dossiers répertoriés comme emplacement utilisé par Paint Shop Pro pour l'enregistrement de tous les fichiers du type spécifié.
  - Scanner les sous-dossiers**  Sélectionnez cette option pour que Paint Shop Pro effectue les recherches dans les sous-dossiers du dossier. Aucune recherche n'est effectuée dans les sous-dossiers si l'option Activer le répertoire n'est pas activée.
  - Activer le répertoire**  Sélectionnez cette option pour que Paint Shop Pro recherche les fichiers dans ce dossier.
- 4 Réglez l'ordre de chargement des dossiers dans cette liste.
  - Utilisez les flèches   pour déplacer les dossiers vers le haut ou vers le bas dans la liste. Paint Shop Pro commence la recherche dans le premier dossier de la liste et le charge avant les autres. Par exemple, les pinceaux du premier dossier de la liste Pinceaux s'affichent au début de la liste déroulante des pointes de pinceaux de la palette Options.

## Ajout ou suppression d'emplacements de fichiers

Vous pouvez ajouter ou supprimer des dossiers utilisés pour le stockage et l'extraction d'éléments spécifiques par Paint Shop Pro. La suppression d'un dossier signifie que Paint Shop Pro n'effectuera plus de recherche dans le dossier (le dossier n'est pas supprimé de l'ordinateur).

### Remarque

Certains des types de fichiers (Cache, Profils CMJN) ne peuvent posséder qu'un emplacement. Vous ne pouvez changer l'emplacement d'un fichier que d'un dossier à un autre. Pour plus d'informations sur les changements d'emplacements de fichiers, consultez la section « Changement d'emplacement de fichier », page 474.

### Pour ajouter des emplacements de fichiers :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez le type du fichier pour lequel vous souhaitez ajouter des emplacements.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter**. Un nouvel élément vierge s'affiche dans la liste des dossiers.
- 4 Tapez l'intégralité du chemin d'accès au fichier ou cliquez sur le bouton **Parcourir** et naviguez jusqu'au dossier.
- 5 Cliquez sur **OK**.

### Pour supprimer des emplacements de fichiers :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez le type du fichier pour lequel vous souhaitez supprimer un dossier.
- 3 Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier que vous souhaitez supprimer.
- 4 Cliquez sur le bouton **Supprimer**.
- 5 Cliquez sur **OK**.

## Définition des emplacements de modules externes

Il est possible d'utiliser des modules externes compatibles Adobe avec Paint Shop Pro. Utilisez la boîte de dialogue Emplacements des fichiers pour choisir les dossiers qui contiennent des modules externes et définir le mode d'utilisation de ces modules.

### Pour contrôler les fonctions des modules externes :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez **Modules externes**.
- 3 Réglez les options suivantes :

**Activer les modules externes** Sélectionnez cette option pour que Paint Shop Pro puisse utiliser des modules externes.

**Charger uniquement les modules externes ayant l'extension .8B\***  
L'extension .8B\* est l'extension de module externe la plus courante. Désélectionnez cette option pour charger des modules externes portant des extensions différentes.


**Autoriser les modules externes de formats de fichiers à demander le filtrage préalable des types de fichiers pris en charge** Certains modules externes peuvent ouvrir des fichiers également pris en charge par Paint Shop Pro. Sélectionnez cette option pour permettre à un module externe d'ouvrir (de pré-filtrer) le fichier avant son ouverture dans Paint Shop Pro.


### Pour ajouter des emplacements de modules externes :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez **Modules externes**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Ajouter**. Un nouvel élément vierge s'affiche dans la liste des dossiers.
- 4 Tapez l'intégralité du chemin d'accès au fichier ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour rechercher le dossier et le sélectionner.



5 Réglez les options et paramètres des dossiers répertoriés :

**Activer le répertoire**  Sélectionnez cette option pour que Paint Shop Pro recherche les modules externes dans ce dossier.

**Scanner les sous-dossiers**  Sélectionnez cette option pour que Paint Shop Pro effectue les recherches dans les sous-dossiers du dossier. Aucune recherche n'est effectuée dans les sous-dossiers si l'option Activer le répertoire n'est pas activée.

6 Cliquez sur **OK**.

## Sélection d'un navigateur Web

Paint Shop Pro permet d'afficher un aperçu des images à l'aide de navigateurs Web. Sélectionnez le ou les navigateurs à utiliser dans la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.

**Pour supprimer ou modifier des navigateurs Web :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez **Navigateurs Web**.
- 3 Sélectionnez un navigateur dans la liste.
- 4 Cliquez sur **Modifier** pour changer l'emplacement du navigateur ou sur **Supprimer** pour le supprimer de la liste.
- 5 Cliquez sur **OK**.

**Pour ajouter des navigateurs Web :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Emplacements des fichiers.
- 2 Dans la liste **Types de fichier**, sélectionnez **Navigateurs Web**.
- 3 Cliquez sur **Ajouter** pour ouvrir la boîte de dialogue Informations sur le navigateur.
- 4 Tapez l'intégralité du chemin d'accès au navigateur Web que vous souhaitez ajouter ou cliquez sur le bouton **Parcourir** pour rechercher le programme et le sélectionner. Si vous le souhaitez, tapez un autre nom dans le champ **Nom du navigateur Web** et cliquez sur **OK**.
- 5 Cliquez sur **OK**.

Vous pouvez également sélectionner des navigateurs Web de la façon suivante :

Choisissez **Affichage > Prévisualiser dans un navigateur Web**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche. Cliquez sur le bouton **Modifier les navigateurs**.

## Définition d'associations de formats de fichiers

Les associations de formats de fichiers permettent de contrôler la façon dont Paint Shop Pro interagit avec de nombreux types de formats de fichiers.

### Que se passe-t-il si je souhaite ouvrir un fichier dans un autre programme ?

Lorsque vous associez un format de fichier avec Paint Shop Pro, vous avez toujours la possibilité d'ouvrir des fichiers de ce format dans d'autres programmes. Il suffit pour cela d'utiliser la commande Ouvrir du programme en question.

## Ajout et suppression d'associations

Vous pouvez faire en sorte que les fichiers d'un format particulier s'ouvrent automatiquement dans Paint Shop Pro. Si vous associez le format de fichier JPEG à Paint Shop Pro, par exemple, tous les fichiers JPEG s'ouvriront automatiquement dans Paint Shop Pro lorsque vous cliquerez deux fois dessus sur le bureau de Windows. Les fichiers JPEG associés affichent également des icônes Paint Shop Pro.

### Pour associer un fichier à Paint Shop Pro :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Associations de formats de fichier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Associations de formats de fichier. Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Pour associer un format de fichier spécifique, cliquez dans la case correspondante.
  - Pour associer tous les formats de la liste, cliquez sur le bouton **Sélectionner tout**.
  - Pour associer tous les formats de la liste qui ne sont pas déjà associés à d'autres applications, cliquez sur le bouton **Fichiers inutilisés**.
  - Pour n'associer aucun format de fichier à Paint Shop Pro, cliquez sur le bouton **Aucune sélection**.
- 2 Cliquez sur **OK**.

### Remarque

Pour ajouter ou supprimer des extensions de fichiers à associer au format sélectionné, consultez la section « Changement d'extension de format de fichier » ci-après.

## Changement d'extension de format de fichier

### Remarque

Les changements d'extension de format de fichier ne sont appliqués qu'après le redémarrage de Paint Shop Pro.

### Pour définir des extensions de fichiers :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Associations de formats de fichier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Associations de formats de fichier.
- 2 Sélectionnez le format de fichier contenant les extensions que vous souhaitez définir.
- 3 Cliquez sur le bouton **Extensions** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Extensions. L'extension favorite (celle utilisée par Paint Shop Pro pour l'enregistrement des fichiers) se trouve en début de liste.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour ajouter une extension de fichier, cliquez sur le bouton **Ajouter**. Tapez la nouvelle extension et cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Le nom des extensions de fichiers qui ont été associées à Paint Shop Pro est suivi d'un astérisque (\*).

- Pour supprimer une extension de fichier, sélectionnez l'extension dans la liste et cliquez sur **Supprimer**.
- Pour rétablir l'extension par défaut d'un format, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur **Réinitialiser**.
- Pour faire d'une extension l'extension favorite, sélectionnez-la et cliquez sur **Préféré**. L'extension s'affiche au début de la liste.

- 5 Cliquez sur **OK**.

## Définition des préférences pour la sauvegarde automatique

Paint Shop Pro peut enregistrer automatiquement toutes les images ouvertes selon un intervalle défini. Ces sauvegardes automatiques permettent de récupérer vos travaux en cas de panne. Lorsque Paint Shop Pro redémarre à la suite d'une panne, il ouvre tous les fichiers enregistrés automatiquement.

### Remarque

Pour rechercher l'emplacement auquel Paint Shop Pro effectue les sauvegardes automatiques, choisissez

**Fichier > Préférences > Emplacements des fichiers** et sélectionnez le dossier Fichiers d'annulation/temporaires dans la liste Types de fichier.

**Pour définir les préférences pour la sauvegarde automatique :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Paramètres de sauvegarde automatique** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de sauvegarde automatique.
- 2 Réglez les options suivantes :
  - **Activer l'enreg. auto** Sélectionnez cette option pour activer la fonction de sauvegarde automatique.
  - **Minutes** Réglez l'intervalle en minutes entre chaque sauvegarde automatique.

## Définition de préférences pour les formats de fichiers

Vous pouvez spécifier la façon dont PSP gère les images dans les formats suivants : Kodak PhotoCD, PostScript, RAW et Windows Meta File.

### Définition de préférences Kodak PhotoCD

Le format Kodak PhotoCD (PCD) est utilisé par de nombreux développeurs de photos. Il peut fournir des résolutions d'images multiples en un fichier.

**Pour définir des préférences pour le format de fichier PCD :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Formats de fichiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Formats de fichiers.
- 2 Cliquez sur l'onglet **PCD**.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Choisissez un paramètre de résolution par défaut. Par exemple, 1536 x 1204 pixels.
  - Sélectionnez l'option **Demander pour chaque fichier**. PSP vous demandera alors de choisir une résolution chaque fois que vous ouvrirez un fichier PCD.
- 4 Cliquez sur **OK**.

## Définition de préférences pour les fichiers PostScript

Paint Shop Pro peut lire les fichiers PostScript (y compris les fichiers d'images multiples) par le niveau 2 et les ouvrir sous forme d'images raster. Lors de la conversion, Paint Shop Pro peut effectuer un anticrénelage sur les objets et conserver les informations de transparence.

**Pour définir des préférences d'importation pour les fichiers PostScript :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Formats de fichiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Formats de fichiers.
- 2 Cliquez sur l'onglet **PostScript**.
- 3 Choisissez un paramètre d'invite :
 

**Demander la taille et les options lors de chaque ouverture d'un fichier PostScript** Lorsque cette option est sélectionnée, Paint Shop Pro vous demande de choisir des paramètres chaque fois que vous ouvrez un fichier PostScript. Désélectionnez cette option pour utiliser les paramètres **Taille et options en mode automatique** pour tous les fichiers PostScript ouverts.
- 4 Le cas échéant, choisissez des options sans invite :
 

**Résolution** Réglez la résolution de l'image raster convertie.

**Mode** Sélectionnez un mode dans la liste déroulante.

**Taille** Sélectionnez une taille de page dans la liste déroulante.

Par défaut, si un fichier PostScript possède un cadre de délimitation, le programme fait correspondre la taille du support à celle du cadre.

**Paysage** Sélectionnez cette option pour obtenir une orientation paysage pour la page. L'orientation par défaut est Portrait. Cette option ne permet pas la rotation des images ; utilisez-la uniquement pour les fichiers paysage PostScript.

**Anticrénelage** Sélectionnez cette option pour effectuer un anticrénelage sur les objets PostScript au moment de leur conversion en images raster.

**Rendu de la transparence** Désélectionnez cette option pour utiliser un arrière-plan blanc à la place de l'arrière-plan transparent par défaut.

## Définition de préférences pour les fichiers RAW

Paint Shop Pro peut lire et enregistrer les formats d'images RAW.

**Pour définir des préférences pour le format de fichier RAW :**

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Formats de fichiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Formats de fichiers.
- 2 Cliquez sur l'onglet **RAW**.
- 3 Réglez les **options d'enregistrement** suivantes :
  - Taille de l'en-tête** Définit la taille de l'en-tête du fichier.
  - Renverser** Sélectionnez cette option pour inverser l'image horizontalement.
- 4 Réglez les **options 24 bits** suivantes :
  - Ordre RVB** ou **Ordre BVR** Choisissez l'ordre des couleurs.
  - Mode plan** Désélectionnez cette option pour désactiver le mode plan.

## Définition des préférences pour les métafichiers

Windows Meta File (WMF) est le format vectoriel d'origine de Microsoft Windows.

Pour définir des préférences pour les images WMF :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Formats de fichiers** pour ouvrir la boîte de dialogue Formats de fichiers.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Métafichier / Importer**.
- 3 Choisissez l'une des deux **options de chargement** :

**Demander la taille et les options lors de chaque ouverture d'un fichier** Lorsque cette option est sélectionnée, Paint Shop Pro vous demande de choisir des paramètres chaque fois que vous ouvrez une image WMF.

**Utiliser l'en-tête du fichier** Certains fichiers WMF possèdent un en-tête contenant des informations de taille par défaut. Sélectionnez cette option pour utiliser la taille par défaut de l'en-tête du fichier (si disponible). Si vous ouvrez un fichier sans en-tête, la taille adopte par défaut les valeurs que vous tapez dans le pavé **Taille par défaut en l'absence d'en-tête**.

- 4 Définissez les options suivantes :

**Importer les données vectorielles** Sélectionnez cette option pour importer des données vectorielles WMF comme objets pouvant être édités avec des outils vectoriels. Désélectionnez cette option pour convertir tous les objets vectoriels en images raster.

**Appliquer l'adoucissement** Sélectionnez cette option pour adoucir les polylignes courbes (disponible uniquement pour les données vectorielles).

## Personnalisation des barres d'outils et des menus

Paint Shop Pro 8 permet un contrôle quasi intégral des barres d'outils du programme, pour :

- le déplacement des commandes d'une barre d'outils à une autre ;
- l'ajout de la plupart des commandes à n'importe quelle barre d'outils ;
- l'ajout de scripts personnalisés aux barres d'outils (voir le Chapitre 17) ;
- la création d'une barre d'outils personnalisée.

### Personnalisation des barres d'outils

Lorsque vous affichez la boîte de dialogue Personnalisation, la totalité de l'espace de travail de Paint Shop Pro passe en mode de personnalisation. Vous pouvez cliquer sur la plupart des commandes et outils de menu et les faire glisser vers n'importe quel menu ou barre d'outils. Vous pouvez ajouter ou supprimer des commandes dans les menus de la barre de menus. Toutes ces opérations peuvent être effectuées à partir des onglets Commandes et Barre d'outils de la boîte de dialogue Personnalisation.

**Pour accéder au mode de personnalisation des barres d'outils :**

- 1 Pour ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation, choisissez **Affichage > Personnaliser**. Vous pouvez cliquer sur les divers onglets pour accéder aux commandes souhaitées.
- 2 Une fois les modifications apportées, cliquez sur **Fermer**.

**Pour sélectionner les barres d'outils à afficher :**

- 1 Cliquez sur l'onglet **Barres d'outils**.
- 2 Sélectionnez le nom de la barre d'outils que vous souhaitez afficher.

**Remarque :** La barre de menus et la barre d'outils de la palette Calques ne peuvent pas être masquées.

#### Accès à la boîte de dialogue Personnalisation par clic droit

Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue Personnalisation en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris dans la barre de menus, ou dans la palette Options, puis en choisissant **Personnaliser** dans le menu contextuel qui s'affiche.



**Pour sélectionner la barre de menus à afficher :**

- 1 Cliquez sur l'onglet **Menu**.
- 2 Dans le pavé **Menus du cadre de l'application**, sélectionnez une option dans la liste déroulante **Afficher les menus de** :

**Défaut** Cet ensemble de commandes s'affiche lorsque aucune image n'est ouverte.

**Image** Cet ensemble de commandes s'affiche lorsque des images sont ouvertes.

**Navigateur** Cet ensemble de commandes s'affiche lorsque la fenêtre active est celle du Visualiseur.

**Pour réinitialiser une barre de menus :**

- 1 Cliquez sur l'onglet **Menu**.
- 2 Dans le pavé **Menus du cadre de l'application**, sélectionnez le menu que vous souhaitez réinitialiser dans la liste déroulante **Afficher les menus de**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.


**Pour déplacer un bouton de commande ou un outil :**

Cliquez sur l'élément et faites-le glisser sur une autre palette ou barre d'outils.

**Pour ajouter des commandes ou des outils dans une barre d'outils :**

- 1 Cliquez sur l'onglet **Commandes** de la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Dans la liste Catégories, sélectionnez une catégorie. Paint Shop Pro regroupe les commandes apparentées par catégories. Par exemple, cliquez sur la catégorie **Fichier** pour afficher toutes les commandes du menu Fichier. Pour afficher toutes les commandes Paint Shop Pro en une seule fois, choisissez **Toutes les commandes**.
- 3 Dans la liste **Commandes**, cliquez sur une commande et faites-la glisser vers une barre d'outils.

**Pour supprimer des commandes ou des outils d'une barre d'outils :**

- Cliquez sur un élément et faites-le glisser vers une zone vide de l'espace de travail ou à l'extérieur d'une barre d'outils. Relâchez le bouton de la souris lorsque le pointeur prend la forme suivante : 
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'élément et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel qui s'affiche.

**Pour réinitialiser toutes les barres d'outils :**

- 1 Cliquez sur l'onglet **Barres d'outils**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Réinitialiser tout**. Toutes les barres d'outils retrouvent les paramètres par défaut du programme.

**Pour réinitialiser une barre d'outils spécifique :**

- 1 Cliquez sur l'onglet **Barres d'outils**.
- 2 Dans la liste **Barre d'outils**, sélectionnez le nom de la barre d'outils à réinitialiser.
- 3 Cliquez sur le bouton **Réinitialiser**. La barre d'outils sélectionnée retrouve les paramètres par défaut du programme.

**Pour ajouter une séparation à une barre d'outils :**

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour afficher la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la barre d'outils dans laquelle vous souhaitez ajouter une séparation, puis choisissez **Groupe de départ** dans le menu contextuel qui s'affiche. Une séparation est ajoutée à gauche du bouton sur lequel vous avez cliqué.

**Remarque :** Pour déplacer un bouton par rapport à la séparation, maintenez la touche Alt enfoncée et faites glisser le bouton vers l'emplacement souhaité.

**Pour supprimer une séparation d'une barre d'outils :**

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour afficher la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la barre d'outils, directement à droite de la séparation. Un menu contextuel s'affiche. Remarquez la coche qui se trouve devant la commande **Groupe de départ**.
- 3 Cliquez sur la commande **Groupe de départ** pour supprimer la coche et la séparation.

## Création d'une barre d'outils

Vous pouvez créer une barre d'outils personnalisée contenant les commandes et les outils que vous utilisez le plus souvent.

**Pour créer une barre d'outils :**

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Barres d'outils**.
- 3 Cliquez sur **Nouveau** pour ouvrir la boîte de dialogue du nom de la barre d'outils.
- 4 Tapez le nom de la nouvelle barre d'outils et cliquez sur **OK**.  
Une barre d'outils vide et de petite taille s'ouvre au milieu de l'espace de travail. Pour ajouter des commandes, cliquez sur l'onglet **Commandes** et faites glisser les icônes de commandes dans la nouvelle barre d'outils. Pour plus d'informations, consultez la section « Personnalisation des barres d'outils », page 484.
- 5 Lorsque vous avez fini d'ajouter des commandes, cliquez sur le bouton **Fermer**.

**Pour supprimer une barre d'outils personnalisée :**

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Barres d'outils**.
- 3 Dans la liste **Barre d'outils**, sélectionnez le nom de la barre d'outils personnalisée à supprimer.
- 4 Cliquez sur **Supprimer**.
- 5 Cliquez sur **Fermer**.

## Personnalisation des menus contextuels

Les menus contextuels s'ouvrent lorsque vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris avec un certain outil ou sur une certaine zone de l'espace de travail.

Pour personnaliser un menu contextuel :

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Menu**.
- 3 Dans la liste déroulante **Sélectionner le menu contextuel**, choisissez un menu contextuel. Le menu contextuel s'affiche dans l'espace de travail. Modifiez-le comme vous le feriez avec n'importe quelle barre d'outils. Pour plus d'informations, consultez la section « Personnalisation des barres d'outils », page 484.

## Définition d'autres options d'affichage

### Attribution de touches de raccourci

Vous pouvez attribuer une touche de raccourci aux commandes des menus, aux outils et même aux scripts.

Pour attribuer des touches de raccourci à des commandes et à des outils :

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Clavier**.
- 3 Dans la liste déroulante **Définir l'accélérateur pour**, choisissez les raccourcis de l'application que vous souhaitez attribuer. Choisissez **Navigateur** ou **Défaut** (l'espace de travail principal de Paint Shop Pro).
- 4 Dans la liste déroulante **Catégorie**, sélectionnez une catégorie. Paint Shop Pro regroupe les commandes apparentées par catégories. Par exemple, si vous choisissez la catégorie **Fichier**, toutes les commandes du menu Fichier s'affichent. Pour afficher toutes les commandes en une seule fois, choisissez **Toutes les commandes**.

- 5 Dans la liste **Commande**, sélectionnez le nom d'une commande. La description de la commande et les touches de raccourci attribuées s'affichent.
- 6 Cliquez dans le champ **Nouvelle touche de raccourci**.
- 7 Appuyez sur le raccourci clavier que vous souhaitez attribuer à la commande. Ce raccourci s'affiche dans le champ Nouvelle touche de raccourci. Si le raccourci est déjà attribué à une autre commande, ceci sera indiqué sous le champ.
- 8 Cliquez sur **Attribuer** pour attribuer le nouveau raccourci à la commande sélectionnée.
- 9 Attribuez d'autres touches de raccourci ou cliquez sur **Fermer**.



#### Pour attribuer une touche de raccourci à un script :

- 1 Choisissez **Affichage > Personnaliser** pour ouvrir la boîte de dialogue Personnalisation.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Clavier**.
- 3 Dans la liste déroulante **Définir l'accélérateur pour**, choisissez les raccourcis de l'application que vous souhaitez attribuer. Choisissez **Navigateur** ou **Défaut** (l'espace de travail principal de Paint Shop Pro).
- 4 Dans la liste déroulante **Catégorie**, sélectionnez **Bound Script**. Pour plus d'informations sur les bound scripts, consultez le Chapitre 17.
- 5 Dans la liste **Commande**, sélectionnez un bound script.
- 6 Cliquez dans le champ **Nouvelle touche de raccourci**.
- 7 Appuyez sur le raccourci clavier que vous souhaitez attribuer au bound script. Ce raccourci s'affiche dans le champ Nouvelle touche de raccourci. Si le raccourci est déjà attribué à une autre commande, ceci sera indiqué sous le champ.
- 8 Cliquez sur **Affecter** pour affecter le nouveau raccourci au bound script sélectionné.
- 9 Attribuez d'autres touches de raccourci ou cliquez sur **Fermer**.

**Pour afficher toutes les touches de raccourci :**

- 1 Choisissez **Aide > Raccourcis clavier** pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
- 2 Dans la liste déroulante **Afficher le raccourci de**, choisissez les raccourcis de l'application que vous souhaitez afficher. Choisissez **Navigateur** ou **Défaut** (l'espace de travail principal de Paint Shop Pro).
- 3 Dans la liste déroulante **Catégorie**, sélectionnez une catégorie. Paint Shop Pro regroupe les commandes apparentées par catégories. Par exemple, si vous choisissez la catégorie **Fichier**, toutes les commandes du menu Fichier s'affichent. Pour afficher toutes les commandes en une seule fois, choisissez **Toutes les commandes**.

Les commandes sont affichées dans la liste avec leurs touches de raccourci ; elles sont triées par nom. Cliquez sur un en-tête de colonne (Commande, Touches ou Description) pour obtenir un tri alphabétique en fonction de cette colonne.

**Remarque :** Pour imprimer la liste de la catégorie actuelle de touches de raccourci, cliquez sur **Imprimer**  dans la barre d'outils de la boîte de dialogue. Pour sélectionner des commandes et copier leurs informations dans le Presse-papiers, cliquez sur **Copier** .

- 4 Lorsque vous avez fini d'observer les touches, cliquez sur le bouton **Fermer** situé dans l'angle supérieur droit.

## Réglage des options d'affichage générales

Les onglets Menu et Options de la boîte de dialogue Personnalisation permettent de contrôler toute une gamme de fonctions de menus et de barres d'outils générales.

### Onglet Menu

**Animation des menus** Choisissez un style d'animation pour l'ouverture et la fermeture du menu dans la liste déroulante.

**Icônes des menus** Désélectionnez cette option pour masquer les icônes de la barre de menus.

## Onglet Options

### Barre d'outils

**Afficher les info-bulles des barres d'outils** Désélectionnez cette option pour masquer les infobulles qui s'affichent au-dessus des outils et des boutons.

**Afficher les raccourcis dans les info-bulles** Désélectionnez cette option pour masquer les touches de raccourci (si disponibles) dans les infobulles.

**Grandes icônes** Sélectionnez cette option pour agrandir les icônes des barres d'outils.

### Menus et barres d'outils personnalisés

**Afficher en haut des menus les dernières commandes utilisées** Sélectionnez cette option pour que Paint Shop Pro affiche dans ses menus uniquement les commandes utilisées récemment. Vous pouvez agrandir les menus en cliquant sur le bouton d'expansion.

**Afficher les menus entiers après un court délai** Si les menus affichent uniquement les commandes les plus récemment utilisées, les autres commandes s'afficheront un peu plus tard.

**Réinitialiser les données** Cliquez sur ce bouton pour effacer de la mémoire les commandes de menu récemment utilisées.

### Palettes

**Afficher les légendes des palettes ancrées** Sélectionnez cette option pour modifier l'aspect des légendes de disposition.

## Réglage des options d'affichage de l'écran

### Calibrage du moniteur

Pour obtenir les meilleurs résultats lors de l'utilisation de Paint Shop Pro, vous devez calibrer correctement votre moniteur. Le calibrage du moniteur améliore la qualité de l'image et permet aux autres utilisateurs d'afficher l'image comme vous le souhaitez.

Pour calibrer votre moniteur, vous devez disposer d'une aide à l'écran pour le réglage de la luminosité et du contraste. Le site Web de Jasc fournit une aide à l'écran, ainsi que des instructions détaillées pour le calibrage. Allez à la page **Product Support** du site [www.jasc.com](http://www.jasc.com)

#### Quelle est la fréquence de calibrage du moniteur ?

Les performances des moniteurs peuvent varier dans le temps. Il est par conséquent recommandé de les calibrer plusieurs fois par an.

### Réglage du paramètre gamma du moniteur

Le paramètre du gamma du moniteur de Paint Shop Pro permet de régler l'affichage des couleurs dans Paint Shop Pro. Ce paramètre n'a aucune incidence sur la façon dont le moniteur affiche les couleurs dans les autres applications.

La plupart des utilisateurs n'ont pas besoin de régler le paramètre du gamma du moniteur. Si vous effectuez des corrections de couleurs après avoir changé le gamma du moniteur, les couleurs risquent d'être faussées sur d'autres écrans ou dans des applications autres que Paint Shop Pro.

#### Note sur la gestion des couleurs

Si vous activez la fonction de gestion des couleurs Windows, Paint Shop Pro ignore le paramètre de préférence pour le gamma du moniteur.

#### Pour régler le gamma du moniteur :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Gamma du moniteur** pour ouvrir la boîte de dialogue Réglage du gamma du moniteur.
- 2 Écartez-vous du moniteur et observez les rectangles rouge, vert, bleu et gris. Chaque couleur contient un rectangle interne de couleur unie et un rectangle externe à motifs. Sur un moniteur correctement réglé, les rectangles internes sont difficiles à distinguer des rectangles externes.



3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour régler uniformément les valeurs de rouge, de vert et de bleu, sélectionnez la case **Lier les canaux chromatiques**.
- Pour régler les valeurs individuellement, désactivez la case **Lier les canaux chromatiques**.

4 Pour chaque couleur (ou pour toutes les couleurs si elles sont liées), faites glisser le curseur jusqu'à ce que le rectangle interne se confonde avec le rectangle externe.

**Remarque :** Si vous ne réussissez pas à faire en sorte que le rectangle interne se confonde avec le rectangle externe, ceci peut être dû au fait que votre moniteur est trop vieux et que son affichage n'est plus performant.

5 Cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour annuler le réglage du gamma (1.00).

## Utilisation de la gestion des couleurs Windows

La gestion des couleurs est une fonction de Windows 98, ou supérieur, qui optimise la correspondance et la précision des couleurs entre les images affichées à l'écran et celles imprimées sur papier. Elle permet également d'afficher un aperçu des images une fois imprimées sur une imprimante couleur spécifique. La gestion des couleurs n'est généralement pas utilisée pour les images Web, car la plupart des navigateurs Web ne l'utilisent pas.

### Utilisation de la fonction de gestion des couleurs

Vous devez utiliser la fonction de gestion des couleurs dans les cas suivants :

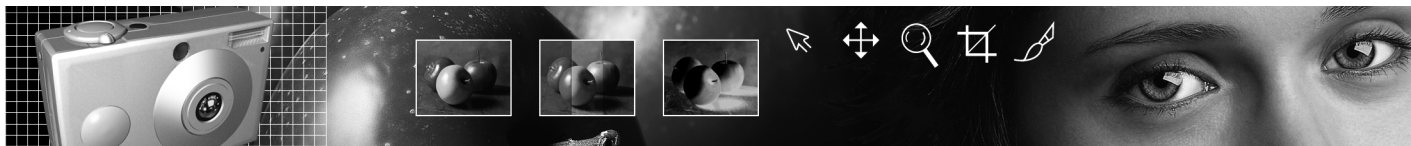
- Votre atelier prépresse requiert des valeurs de couleurs spécifiques pour un ensemble de conditions d'impression donné.
- Vous utilisez les mêmes graphismes couleur pour une impression sur papier et un affichage à l'écran.
- Vous envisagez d'utiliser des presses internationales et nationales.

Pour que la fonction de gestion des couleurs de Windows fonctionne correctement, vous devez disposer des bons profils de couleurs pour tous les périphériques que vous utilisez.

Pour créer des profils d'imprimantes et de moniteurs appropriés, vous devez utiliser des outils externes de création de profils de couleurs incluant un logiciel ou du matériel permettant de déterminer la façon dont votre moniteur ou votre imprimante produit des couleurs. Si vous ne possédez aucun profil de moniteur ou d'imprimante personnalisé, il n'est pas recommandé d'utiliser la fonction de gestion des couleurs. Pour plus d'informations sur la gestion des couleurs, veuillez consulter la documentation Windows.

### Pour utiliser la fonction de gestion des couleurs :

- 1 Choisissez **Fichier > Préférences > Gestion des couleurs**.
- 2 Sélectionnez l'option **Activer la gestion des couleurs**.
- 3 Choisissez une option :
  - Gestion des couleurs de base** Permet de régler la façon dont le moniteur affiche les couleurs et celle dont l'imprimante les produit. La plupart des utilisateurs utilisent cette option.
  - Correction** Affiche un aperçu sur le moniteur de l'aspect des couleurs sur un périphérique particulier. Cette option est la meilleure pour la représentation des limites d'un périphérique de sortie particulier, tel qu'une imprimante.
- 4 Sélectionnez les profils d'imprimante et de moniteur correspondant à vos périphériques dans les listes déroulantes.
- 5 Pour la **Méthode de rendu**, sélectionnez la méthode utilisée pour le mappage des couleurs de l'image à la gamme de couleurs de votre moniteur ou de votre imprimante. Les options disponibles dépendent de votre système Windows. Pour des descriptions détaillées, consultez votre documentation Windows.
- 6 Si vous avez sélectionné l'option **Correction**, sélectionnez le **Profil de périphérique émulé** (le profil du périphérique de sortie), ainsi que la **Méthode de rendu**.
- 7 Cliquez sur **OK**.



# Index

## Symboles

\* dans la barre de titre, 23

## A

À propos de

- Bound Scripts, 448
- canaux chromatiques, 128
- corrections des couleurs et des teintes, 214
- modèles chromatiques, 124
- résolution, 130

Acquisition d'images

- appareil photo numérique ou scanner, 45
- avec Windows XP, 46
- capture d'écran, 49
- lecteur monté, 47
- TWAIN, 48

Adoucir

- commande, 81
- pinceau, 259

Adoucir davantage, commande, 81

Adoucissement préservant la texture, commande, 80

Adoucissement préservant les contours, commande, 79

Aérographe, 244

Affichage

- informations EXIF, 28
- informations sur l'image, 28
- informations sur le créateur, 28

Affichage des images, 23

- adaptation à la fenêtre, 25
- défilement, 25
- déplacement d'une fenêtre d'image, 23
- fermeture d'une image, 24
- plusieurs images, 24

- redimensionnement d'une fenêtre d'image, 23
- réorganisation, 24
- zoom, 25

Aide

- support technique, 10
- système d'Aide, 10
- Visite guidée, 8

Ajout de contours, 291

Alignement, sur les grilles et les repères, 158

Amélioration automatique de la saturation, commande, 72

Amélioration automatique du contraste, commande, 71

Angle de l'image, correction, 169

Annulation de la progressivité, 201

Annuler, commande, 152

Anticrénelage

- lignes, 272
- texte, 362

Anticrénelage d'après la forme, 205

Aperçu des images dans un navigateur Web, 387

Appareil photo numérique

- importation d'images, 45

Apprentissage, outils, 8

- Aide, 10
- apprentissage, 9
- groupes d'information, 9
- Guides rapides, 8
- ressources Web, 11
- Visite guidée, 8

Associations de formats de fichiers  
à propos, 478  
ajout ou suppression, 478  
changement, 479

Assombrir, pinceau, 259

Astérisque dans la barre de titre, 23

Automatisation des tâches, 443

## B

Baguette magique, outil, 182

Barres d'outils

affichage, 484  
ajout d'une séparation, 486  
ajout de BoundScripts, 449  
ajout de commandes ou d'outils, 485  
création d'une barre personnalisée, 487  
exécution de commandes, 18  
masquage et affichage, 18  
personnalisation, 484  
réinitialisation d'une barre spécifique, 486  
réinitialisation de toutes les barres, 486  
suppression d'une barre personnalisée, 487  
suppression d'une séparation, 487  
suppression de commandes ou d'outils, 486  
utilisation, 17

Barres de menu

affichage, 485  
réinitialisation, 485

Bibliothèques de formes, 276

Boîtes de dialogue

case de la couleur, 32  
fenêtres d'aperçu, 30  
modification des valeurs, 31  
options, 31  
utilisation, 29  
vérification, 30

Bombe aérosol, 244

Bords

modification dans la sélection, 205

Bordures

ajout à une image, 178

BoundScripts

à propos, 448  
création, 448  
insertion dans une barre d'outils ou un menu, 449

Bras de contrôle, 299

Bruit

ajout, 378  
présentation des options de suppression, 77  
suppression, 77, 80  
suppression à l'aide des commandes de flou, 92  
suppression des taches, 77, 78  
suppression en préservant la texture, 80  
suppression en préservant les contours, 79

## C

Cadratin, définition, 363

Cadre en pointillés

application d'effets, 194  
définition, 181  
déplacement, 196  
masquage, 196

Cadres, 379

Calques

à propos, 308  
ajout d'un nouveau calque, 317  
attribution d'un nouveau nom, 320  
calques d'arrière-plan, 311  
calques de masque, 310  
calques de réglage, 310, 336  
calques raster, 309  
calques vectoriels, 310  
Charger/enregistrer un masque  
Charger à partir d'un canal Alpha, 356  
commande Désincrustation, 334  
copie dans une autre image, 318  
couleurs pour la mise en évidence, 330  
création à partir de sélections, 319  
déplacement d'objets vectoriels, 332  
duplication, 318  
étendue du mélange, 328  
fusion, 333  
groupe, 322  
groupes de calques, 316  
liaison de calques et de groupes, 323  
modes de mélange, 325  
modification, 331

- modification de l'opacité, 325
  - modification des propriétés, 320
  - options de visibilité, 320
  - ordre d'empilement, 331
  - paramètre Protéger la transparence, 329
  - sélection, 316
  - séparation de calques et de groupes, 324
  - suppression, 335
  - transformation des calques d'arrière-plan, 318
  - utilisation avec des illustrations, 313
  - utilisation avec des photos, 312
  - utilisation de l'outil Déplacer, 332
  - utilisation de la palette Calques, 314
- Calques de réglage
- à propos, 336
  - ajout, 336
  - informations de base sur la modification, 339
  - modification, 338
  - types, 337
- Calques, menu
- Afficher le recouvrement, 348
  - Charger un masque
    - À partir du disque, 354
  - Charger/enregistrer un masque
    - Enregistrer sur le disque, 352
    - Enregistrer sur un canal Alpha, 353
  - Désincrustation
    - Éliminer la frange, 202
    - Éliminer les incrustations blanches, 202
    - Éliminer les incrustations noires, 202
  - Inverser le masque/réglage, 350
  - Nouveau calque de masque
    - À partir d'une image, 345
    - Afficher la sélection, 346
    - Afficher tout, 344
    - Masquer la sélection, 346
    - Masquer tout, 344
  - Nouveau calque de réglage
    - Courbes, 225
    - Inverser, 234
    - Luminosité et contraste, 224
    - Mélange des canaux, 221
    - Niveaux, 228
    - Seuil, 231
    - Teinte/Saturation/Luminosité, 218
- Canaux alpha, suppression de masques, 358
- Canaux chromatiques, utilisation, 128
- Capture d'écran, 49
- capture d'un écran, 51
  - objet, 51
  - réglage des options, 49
  - zone, 51
- Catégories des couleurs, correction manuelle des couleurs, 68
- Cellules
- dans les images cliquables
  - dans les images fractionnées, 395
- Cellules d'un modèle
- modification, 434
- Chargement
- masques, 354
  - paramètres de déformation, 177
- Chemins
- définition, 271
  - inversement, 292
  - modification, 289
- CMJN, 129
- profils
    - définition, 437
    - modification, 438
  - séparations des couleurs, 436
- Coller, commande, 148
- Commandes, déplacement, 485
- Compositions
- agencement automatique des images, 425
  - enregistrement, 429
  - grilles, 427
  - positionnement d'images, 427
  - redimensionnement d'images, 427
  - rotation d'images, 426
- Compression d'images, 56
- Configuration de l'impression, 420
- Configuration système, 7
- Contour optimal, 185

- Contours
  - ajout, 291
  - définition, 271
  - fermeture, 291
  - inversement, 292
  - liaison, 293
  - modification, 289
  - rupture, 294
  - rupture à l'aide de l'outil Stylo, 295
- Contraste
  - amélioration automatique, 71
  - amélioration dans les photos, 71, 72
  - initiation au réglage, 63
  - présentation des options de correction, 71
- Convertir en ligne, 300
- Copie d'images
  - dans d'autres applications, 150
  - parties d'une image, 258
  - utilisation du Visualiseur, 150
- Copier avec fusion, commande, 148
- Copier, commande, 148
- Correction de l'objectif
  - distorsion concave, 84
  - distorsion œil de poisson, 83
  - distorsions convexes, 82
- Correction de la distorsion convexe, commande, 82
- Correction de la perspective, outil, 174
- Correction des couleurs
  - automatique, 64
  - Gray World, 69
  - manuelle, 65, 68
- Correction des yeux, 86
- Correction des yeux rouges, 85
- Correction gamma, commande, 226
- Correction manuelle des couleurs, 65
- Correspondance, 188
- Couleur d'arrière-plan, 99
- Couleur de premier plan, 99
- Couleur de remplissage des objets vectoriels, 281
- Couleur, case, 32
- Couleurs
  - affichage sur un écran, 127
  - amélioration dans les photos, 70
  - correction manuelle, 65
  - correction par définition d'un point noir et d'un point blanc, 220
  - fichiers GIF, 404
  - fichiers PNG, 409
  - impression, 127
  - initiation au réglage, 63
  - présentation des options de correction, 64
- Couleurs additives, 127
- Couleurs cible, 65
- Couleurs disponibles, panneau, 101
- Couleurs les plus fréquentes optimisées, 139
- Couleurs perso, définition, 68
- Couleurs pures, catégorie, 68
- Couleurs source, 65
- Couleurs standard
  - utilisation pour la correction manuelle des couleurs, 68
- Couleurs standard, catégorie, 68
- Couleurs Web, 105
- Couleurs, menu
  - Augmenter le nombre de couleurs, 132
  - Combiner les canaux, 129
  - Séparer les canaux, 129
- Couleurs, onglet, 99
- Couleurs, palette, 98
- Couleurs, remplacement, 229, 263
  - utilisation de la commande Glissement de la teinte, 229
- Couleurs, sélection, 102
  - à partir d'une image, 105
  - à partir du bureau, 107
  - dans la palette de l'image, 106
  - pour le Web, 105
  - utilisation de la pipette, 107
- Couper, commande, 148
- Courbes, commande, 225
- Courbes, réglage, 298

- Création
  - formes creuses, 292
  - graphismes vectoriels, 39
  - images, 38
  - images raster, 38
  - nouvelle image, 42
  - pointe de pinceau à partir d'une sélection, 247
  - pointes de pinceau, 246
- Création vectorielle, 273
- Crénage, 363
- Crénage auto, 363
  
- D**
- Davantage de flou, 92
- Davantage de netteté, commande, 94
- Déchatolement, commande, 77
- Défauts
  - suppression des défauts d'origine, 73, 76
  - suppression du bruit des images, 77, 80
- Défauts d'origine
  - suppression, 76
- Déformation des images, 175
- Déformation, modes, 253
- Déformation, paramètres, 176
- Déformer, outil, 168, 170, 173
  - options, 172
- Dégradés, 108
  - attribution d'un nouveau nom et suppression, 123
  - couleur du marqueur, 120
  - enregistrement, 121
  - exportation, 122
  - importation, 122
  - modification, 117
  - modification de la couleur, 120
  - modification des marqueurs, 119
  - modification des points médians, 119
  - nouveau marqueur, 119
  - nouveaux types, 121
  - sélection, 108
  - sélection d'options, 109
  - suppression de marqueur, 119
  - transparence du marqueur, 120
- Déplacement
  - commandes, 485
- Désentrelacement, commande, 73, 74
- Dessin
  - formes, 273
  - formes personnalisées, 274
  - lignes, 274
  - lignes droites, 275
  - lignes incurvées et droites, 276
  - lignes libres, 276
  - styles de lignes personnalisés, 278
  - types de segments, 275
- Dessin, mode, 274
- Digimarc
  - inscription, 413
- Dissocier, 283
- Distorsion, 287
- Distorsion œil de poisson, 83
- Distorsions
  - correction dans les photographies, 82, 84
  - présentation des options de correction, 82
- Dominante, suppression, 64
  
- E**
- Échantillon
  - onglet, 99
- Échantillons, 115
  - attribution d'un nouveau nom, 116
  - création, 115
  - modification, 116
  - modification de l'affichage, 117
  - sélection, 116
  - suppression, 116
- Éclaircir davantage/Assombrir davantage, pinceau, 259
- Éclaircir, pinceau, 259
- Éditer la sélection, commande, 194
- Éditeur de dégradés, 119

- Édition, menu
  - Coller
    - Coller comme nouveau calque, 149
    - Coller comme nouvelle image, 148
    - Coller comme nouvelle sélection, 149
    - Coller comme sélection transparente, 149
    - Coller dans la sélection, 149
    - Comme nouvelle image, 44
    - Comme nouvelle sélection, 195
  - Copier, 44, 148
  - Copier avec fusion, 44, 148
  - Historique des opérations, 152
  - Répéter, 154
  - Sélectionner tout, 52
  - Vider le Presse-papiers, 151
- Édition, mode, 289
- Effacement
  - arrière-plan de l'image, 255
  - parties d'une image, 254
- Effets
  - ajout à un texte, 366
  - personnalisation, 382
  - sélection, 372
  - utilisation des boîtes de dialogue, 373
  - Visualiseur des effets, 372
- Effets 3D, 373
- Effets artistiques, 374
- Effets d'éclairage, 376
- Effets de distorsion, 375
- Effets de réflexion, 377
- Effets de texture, 378
- Effets de traits, 374
- Effets géométriques, 376
- Effets personnalisés, 382
- Effets, menu
  - Effets 3D, 373
  - Effets artistiques
    - Postériser, 233
    - Solariser, 234
  - Effets d'éclairage, 376
  - Effets d'image, 377
    - Mosaïque sans jointures, 207
  - Effets de distorsion, 375
  - Effets de lignes, 375
  - Effets de réflexion, 377
  - Effets de texture, 378
  - Effets géométriques, 376
  - Personnaliser, 382
- Égaliser, commande, 223
- Emplacements de fichiers
  - à propos, 473
  - ajout, 475
  - modification, 473
  - navigateurs Web, 477
  - suppression, 475
- Enregistrement, 57, 58
  - compositions, 429
  - copie d'une image, 59
  - dégradés, 121
  - enregistrement d'une image dans un nouveau format, 58
  - fichiers PNG, 408
  - image, 57
  - images, pour l'impression, 419
  - masques, 352
  - paramètres de déformation, 176
  - pointe de pinceau, 252
  - utilisation de la sauvegarde automatique, 56
- Enregistrer sous
  - boîte de dialogue, 57
- Enregistrer une copie sous, commande, 59
- Épaisseur du trait, 362
- Équilibre automatique des couleurs, 65
  - commande, 64
- Équilibre des couleurs, 216
  - correction manuelle, 66
  - équilibre global, 216
  - Gray World, 69
  - Haute lumière/Ton moyen/Ombre, 217
  - Point noir et point blanc, 220
  - Teinte/Saturation/Luminosité, 218
- Espaces de travail
  - à propos, 471
  - chargement, 472
  - enregistrement, 471
  - suppression, 473
- Étirer, commande, 223
- Étirer-rétrécir, 287



- EXIF, 28
- Exportation
  - fichiers GIF, 401
  - fichiers JPEG, 406
  - fichiers PNG, 408
- F**
- Fenêtre zoom, outil, 26
- Fenêtre, menu
  - Dupliquer, 44
- Fermeture des contours, 291
- Fichier GIF optimisé, paramètres, 402
- Fichier PEG optimisé, paramètres, 406
- Fichier PNG optimisé, paramètres, 408
- Fichier, menu
  - Enregistrer, 57
  - Enregistrer sous, 48, 57
  - Exporter
    - Forme, 277
  - Fichiers récents, 38
  - Importer
    - Capture d'écran, 49
    - D'un scanner ou d'un appareil photo, 46
    - TWAIN, 48
  - Imprimer, 422
  - Imprimer une composition
    - fenêtre d'impression d'une composition, 424
  - Nouveau, 42
  - Ouvrir, 36
  - Parcourir, 37
  - Rétablir, 152
  - Script, 444
- Fichiers GIF
  - enregistrement, 401
  - exportation, 401
  - optimisation, 401
  - utilisation de l'assistant, 405
- Fichiers PNG
  - exportation, 408
  - nombre de couleurs, 409
- Filigrane numérique
  - utilisation, 411
- Filigranes
  - incorporation, 412
  - lecture, 415
- Filtre médian, commande, 80
- Filtre Nettoyer, 78
- Filtre, flou artistique, 81
- Flottante, sélection, 195
- Flou artistique, commande, 81
- Flou directionnel, 92
- Flou gaussien, 92
- Flou, commande, 92
- Fonction, touches, 33
- Formats de fichiers
  - onglet PCD, 481
  - onglet PostScript, 481
  - onglet RAW, 482
  - onglet WMF, 483
- Forme, outil
  - conservation du style, 273
- Formes
  - bibliothèques de formes, 276
  - création, 276
  - création vectorielle, 273
  - dessin, 273
- Formes creuses, création, 292
- Formes personnalisées, dessin, 274
- Fractionnement d'une image, 395
- Fusion de nœuds, 302
- G**
- Gamma du moniteur, commande, 492
- Gaufrage, pinceau, 259
- Générales
  - accès, 462
  - Actions automatiques, onglet, 468
  - Affichage et mise en cache, onglet, 463
  - Affichage, onglet, 463
  - Annulation, onglet, 462
  - Avertissements, onglet, 467
  - Divers, onglet, 469
  - Palettes, onglet, 465
  - Partage de photos, onglet, 467

- Transparence, onglet, 467
  - Unités, onglet, 466
  - Visualiseur, onglet, 465
  - Gestion des couleurs
    - à propos, 493
    - utilisation, 494
  - Gestion des couleurs Windows
    - interaction avec le gamma du moniteur, 492
  - Glissement de la teinte, commande, 229
  - Gommage de l'arrière-plan, 255
  - Gomme, outil, 254
  - Grain, réduction, 92
  - Graphique, 223
    - affichage, 235
    - analyse des images, 235
    - correction d'images, 238
    - directives pour l'analyse, 237
    - interprétation des valeurs, 237
  - Gray World, correction, 69
  - Grille
    - alignement, 158
    - utilisation, 155
  - Grille déformante, outil, 175
  - Grossissement d'une image, 26
  - Groupement, objets vectoriels, 283
  - Guides rapides, 8
- H**
- Halos, images JPEG, 74
  - Haute lumière/Ton moyen/Ombre, réglage, 227
  - Historique des opérations, 153
- I**
- ID du créateur, inscription, 413
  - Image
    - ajout d'effets, 371
    - ajout de bordures, 178
    - aperçu dans un navigateur Web, 387
    - augmentation du nombre de couleurs, 131
    - correction d'images délavées, 70
    - correction de la perspective, 173
    - couleur et clarté, 419
    - déformation, 170, 175
    - effets, 377
    - enregistrement, 57
    - enregistrement d'une copie, 59
    - enregistrement dans un nouveau format, 58
    - enregistrement pour l'impression, 419
    - incorporation d'un filigrane numérique, 412
    - informations, 28
    - modification de la résolution, 165
    - palette de couleurs, 140
    - recadrage, 159
    - redimensionnement, 163
    - réduction du nombre de couleurs, 134
    - rotation, 166
    - suppression, 151
  - Image en négatif, 234
    - commande, 234
  - Image Web
    - aperçu dans un navigateur, 387
    - cliquable, 388
    - fractionnement, 395
  - Image, menu
    - Ajouter des bordures, 178
    - cadre, 379
    - Compter les couleurs, 130
    - Compter les couleurs de l'image, 131
    - Informations sur l'image, 131
    - niveaux de gris, 232
    - Palette
      - Charger une palette, 142
      - Éditer la palette, 141
      - Enregistrer la palette, 141
      - Réglage de la transparence, 144
    - Redimensionner, 163
    - Renverser, 179
    - Supprimer le canal Alpha, 212
    - Traitement arithmétique, 179, 380
  - Images
    - agencement automatique dans des compositions, 425
    - cliquables, 388
    - combinaison, 179, 380
    - fractionnement, 395
    - positionnement dans les compositions, 427
  - Images à deux tons, 230
  - Images cliquables, 388
  - Images en niveaux de gris, 231, 232

- Images en noir et blanc, 231
- Images sépia, 232
- Images vidéo
  - résolution des problèmes des lignes, 73
- Images, colorisation, 230
- Images, combinaison, 380
- Images, fusion, 179
- Images, redimensionnement, 163
- Importation d'images
  - appareil photo numérique ou scanner, 45
  - TWAIN, 48
- Impression
  - à partir du Visualiseur, 434
  - composition, 424
  - configuration, 420
  - enregistrement d'images, 419
  - en-tête, 422
  - image unique, 422
  - niveaux de gris, 419
  - plusieurs images sur une même page
  - qualité du papier, 419
  - résolution de l'image, 418
  - séparations CMJN, 436
  - taille de la page, 422
  - taille du papier, 422
  - utilisation de modèles, 431
- Impression d'une composition
  - impression, 424
  - options de la fenêtre, 428
  - sélection d'images, 424
- Imprimantes noir et blanc, 419
- Incorporation de filigranes, 412
- Indicateur de superposition de nœuds, 294
- Inscription auprès de Digimarc, 413
- Installation, 7
- Interligne, 363
- Inversement des chemins, 292
- Inversement des contours, 292
- Inverser, commande, 234
- Inversion
  - masques, 350
  - sélection, 197

**J**

- JPEG, correction des artefacts, 74

**L**

- Lasso, 185
- Lecteur monté, 46
- Lecture des filigranes, 415
- Liaison des contours, 293
- Liaison des types d'angles des objets vectoriels, 272
- Lier les couleurs, case, 104
- Ligne, dessin, 274
- Lignes de balayage, problèmes, 73
- Limite, 272
- Luminosité, 125
- Luminosité et contraste
  - réglage, 222
  - réglage des valeurs individuellement, 225
  - réglage du gamma, 226
  - réglage manuel, 223

**M**

- Maculer, pinceau, 259
- Masque flou, commande, 94
- Masques
  - à propos, 342
  - affichage du contenu, 343
  - affichage du recouvrement, 348
  - calques, 342
  - chargement à partir de canaux Alpha, 356
  - chargement à partir du disque, 354
  - comme calques en niveaux de gris, 343
  - création, 344
  - création à partir d'images, 345
  - création à partir de canaux, 347
  - création à partir de sélections, 346
  - dégradé, 351
  - enregistrement sur le disque, 352
  - enregistrement sur un canal Alpha, 353
  - inversion, 350
  - modification, 349
  - modification de la couleur de recouvrement, 350
  - motif, 351

- suppression, 357
  - suppression des canaux Alpha, 358
  - texture, 351
  - Mélange
    - étendue, 328
    - modes, 326
  - Mélange des canaux, commande, 221
  - Mémoriser le texte, 360
  - Menus contextuels, 22
    - personnalisation, 488
  - Messages d'avertissement, 467
  - Méthode de réglage dynamique, 227
  - Méthode de réglage linéaire, 227
  - Miroir, commande, 179
  - Modèle chromatique
    - CMJN, 126
    - RVB, 125
    - TSL, 125
  - Modèle de composition
    - placement des cellules, 430
  - Modèles
    - enregistrement avec images, 430
    - impression, 431
    - nouveaux, 434
    - ouverture, 431
    - reconversion en composition, 434
    - remplir avec une image, 432
    - suppression, 433
    - suppression d'une image, 433
  - Modification
    - cellules d'un modèle, 434
    - chemins, 289
    - contours, 289
    - dégradés, 117
    - masques, 349
    - nœuds, 296
    - objets vectoriels, 280
    - scripts, 451
    - texte, 364
  - Modification de la forme des objets vectoriels, 287
  - Modification des courbes et des lignes, 298
  - Modules externes
    - à propos, 476
    - ajout, 476
    - emplacements de fichiers, 476
  - Moniteur
    - interaction avec la gestion des couleurs
      - Windows, 492
  - Moniteur, calibrage, 492
  - Mosaïque sans jointures, 207
  - Motifs
    - création, 112
    - création à partir de sélections, 207
    - indésirables, 76
    - sélection, 111
  - Motifs de moirage, suppression, 76
  - Moyen, flou, 92
- ## N
- Navigateur Web
    - ajout d'un navigateur, 477
    - aperçu d'une image, 387
    - suppression ou modification d'un navigateur, 477
  - Négatif, création d'une image positive, 234
  - Netteté, commande, 94
  - Netteté, pinceau, 259
  - Niveaux, commande
    - Luminosité et contraste
      - réglage à l'aide des niveaux, 228
  - Nœuds
    - ajout, 301
    - ajout en mode Couteau, 301
    - anatomie, 296
    - définition, 271
    - déplacement, 297
    - fusion, 302
    - modification, 296
    - modification des types, 298
    - nouveau nœud de départ ou de fin, 301
    - réglage des bras de contrôle, 299
    - sélection, 296
    - suppression, 302
    - transformation à l'aide de la palette Options, 305
    - transformation à l'aide du menu Objets, 304
    - types, 296

- arrondi, 296
  - asymétrique, 296
  - sommet, 296
  - symétrique, 296
- Nouvelle image, 42, 44
- à partir d'un calque, 44
  - à partir du Presse-papiers, 45
  - caractéristiques, 43
  - dimensions, 42
  - duplication d'une image, 44
- Nouvelles fonctions, 2
- Numérisation d'images, 45
- ## O
- Objets
- à propos, 270
  - alignement, 284
  - définition, 271
  - raster, 270
  - vectériel, 270
- Objets vectoriels
- agencer, 286
  - alignement, 284
  - anatomie, 271
  - conversion en objets rasters, 193
  - dissocier, 283
  - distorsion, 287
  - égaliser, 288
  - étirer - rétrécir, 287
  - groupement, 283
  - modification, 280
  - perspective, 287
  - position sur le support, 285
  - propriétés
    - nom, 281
    - remplissage, 281
    - trait, 281
    - visibilité, 281
  - redimensionnement et modification de la forme, 287
  - répartir, 284
  - répartir sur le support, 285
  - rotation, 288
  - sélection, 190
  - suppression, 280
- Objets vectoriels, alignement, 284
- Objets, menu
- agencer, 286
  - aligner, 284
  - commandes de modification, 289
    - Coller, 289
    - Copier, 289
    - Couper, 289
    - Désélectionner tout, 289
    - Inverser la sélection, 289
    - Sélectionner tout, 289
    - Supprimer, 289
  - dissocier, 283
  - Édition
    - Casser, 294
    - Fermer, 291
    - Fusionner, 302
    - Inverser le chemin, 292
    - Inverser le contour, 292
    - liaison, 293
  - groupe, 283
  - Répartir, 285
  - Transformer les nœuds sélectionnés
    - Agrandir, 305
    - Contracter, 304
    - inclinaison, 304
    - Miroir, 304
    - Renverser, 304
    - Rotation, 304
  - Type de nœud, 296
    - Convertir en ligne, 300
    - Courbe après, 300
    - Courbe avant, 300
    - Ligne après, 300
    - Ligne avant, 300
- Œil rouge, correction
- affinement, 88
- Option du pinceau
- partage, 252
- Options
- à propos, 454
  - enregistrement, 455
  - exemples, 454
  - modification, 455
  - pinceaux, 251
  - rétablissement des valeurs par défaut, 455
  - sélection, 455
  - suppression, 456

- Options de lignes, 272
  - anticrénelage, 272
  - arrondie, 272
  - biseau, 272
  - conservation du style, 273
  - largeur, 272
  - liaison, 272
  - limite, 272
  - précision de la courbe, 272
  - style de ligne, 272
- Ordre d'empilement, 307, 314
- Outils
  - définition des options, 21
  - utilisation, 20
- Outils de sélection
  - Baguette magique, 182
  - Sélection, 182
  - Sélection au lasso, 182
  - Sélectionner des objets (vectoriels), 182
  - Texte, 182
  - utilisation, 182
- Ouverture d'images
  - existantes, 36
  - utilisation du Visualiseur, 36, 37
  - utilisation récente, 38
- P**
- Paint Shop Pro
  - installation, 7
  - interface utilisateur, 14
  - lancement, 14
  - personnalisation, 461
  - quitter, 14
  - Visite guidée, 8
- Palette
  - ancrage, 19
  - enroulement, 19
  - masquage et affichage, 19
  - options, 139
  - pondération, 134
  - redimensionnement, 20
  - styles et textures, 98
  - utilisation, 18
- Palette Calques
  - affichage, 315
  - affichage du contenu du calque, 315
  - mise en évidence des icônes, 330
  - utilisation, 314
- Palette de couleurs Web, 142
- Palette de couleurs, transparence, 144
- Palette Octo optimisée, 139
- Palette Standard, 140
- PaletteWindows, 139
- Paramètres aléatoires, 32
- Partage
  - envoi par e-mail, 384
  - images avec un service de partage de photos, 385
  - options du pinceau, 252
- Partage de photos, commande, 467
- PCD, préférences pour le format de fichier, 480
- Peinture
  - options du pinceau, 248
  - tubes à images, 264
  - utilisation des pincesaux, 244
- Personnalisation
  - aspect des menus et des barres d'outils, 490
  - barres d'outils, 484
  - espace de travail, 484
  - menus contextuels, 488
  - Paint Shop Pro, 461
- Perspective de l'image, correction, 173
- Perspective symétrique, 287
- Perspective, correction, 173
- Photographies
  - amélioration, 61
  - amélioration des couleurs, 64, 70, 71, 72
  - correction d'images délavées, 70
  - correction des distorsions, 82, 84
  - procédure de base pour l'amélioration, 62
  - retouche, 85
- Photographies numérisées avec motifs indésirables, 76
- Pied de page, 422
- Pinceau, 244
- Pinceau de clonage, 258
- Pinceau déformant, 253

- Pinceaux
    - clonage, 258
    - déformants, 253
    - gommes, 254
    - options, 248
    - peinture, 244
    - Pinceau ou Aérographe, 244
    - retouche, 259
  - Pixels contigus, définition, 261
  - Plein écran
    - aperçu, 27
    - édition, 27
  - Plusieurs images, voir Impression d'une composition
  - Poignée de rotation, 288
  - Point à point, outil de sélection, 185
  - Point de pivot de la rotation, 288
  - Point noir et point blanc, commande, 220
  - Pointe de pinceau
    - création, 246
    - enregistrement, 252
    - rétablissement des valeurs par défaut, 251
    - suppression, 247
  - Position sur le support, 285
  - Postériser, commande
    - réduction des niveaux de luminosité, 233
  - PostScript, préférences pour le format de fichier, 481
  - Pot de peinture, outil, 261
  - Préférences
    - conversion CMJN, 437
    - définition, 462
    - emplacements des fichiers, 474
    - Paramètres de sauvegarde automatique, 480
    - préférences pour les formats de fichiers, 480
    - réinitialisation, 470
  - Présentation
    - graphismes vectoriels, 39
    - images raster, 38
    - résolution de l'image, 40
    - taille de l'image, 40
  - Presse-papiers, purge, 151
  - Problèmes d'images, JPEG, 74
  - Progressivité de la sélection, 200
  - Python, langage de programmation, 444
- ## Q
- Qualité du papier, impression, 419
- ## R
- Raccourci, touches, 33
    - affichage de toutes les touches accélératrices
    - affichage de tous les raccourcis clavier
      - affichage de toutes les touches de raccourci, 490
    - attribution de touches accélératrices
      - attribution de raccourcis clavier
        - attribution, 488
      - personnalisation, 33
  - Raccourcis clavier, commande, 490
  - RAW, préférences pour le format de fichier, 482
  - Rayures, suppression automatique, 91
  - Recadrage, 159
    - sélection, 161
    - sur une zone opaque, 162
  - Rechercher les contours, 185
  - Rectifier, outil, 169
  - Redimensionnement des objets vectoriels, 287
  - Réduction des couleurs au noir et blanc, 231
  - Réduction du nombre de couleurs, 138
  - Rééchantillonnage, 163
  - Refaire, commande, 152
  - Réglage, menu
    - Ajouter/supprimer du bruit
      - Adoucissement préservant la texture, 80
      - Adoucissement préservant les contours, 79
    - Ajouter du bruit, 378
    - Correction de l'artefact JPEG, 75
    - Déchatolement, 77
    - Désentrelacement, 74
    - Filtre médian, 80
    - Filtre Nettoyer, 78
    - Suppression automatique des rayures, 91
    - Suppression du motif de moirage, 76

- Correction de l'objectif
    - Correction de la distorsion convexe, 82
    - Correction de la distorsion concave, 84
    - Correction de la distorsion œil de poisson, 83
  - Équilibre des couleurs
    - Correction manuelle des couleurs, 66, 68
    - Équilibre automatique des couleurs, 65
    - Équilibre des couleurs, 217
    - Point noir et point blanc, 220
    - Raviver, 70
    - Rouge/Vert/Bleu, 216
  - Équilibre des couleurs Gray World, 69
  - Flou
    - Adoucir, 81
    - Adoucir davantage, 81
    - Davantage de flou, 92
    - Flou, 92
    - Flou artistique, 81
    - Flou directionnel, 92
    - gaussien, 92
    - moyen, 92
  - Image en négatif, 234
  - Luminosité et contraste
    - Amélioration automatique du contraste, 71
    - Clarifier, 93
    - Correction gamma, 226
    - Courbes, 225
    - Égaliser, 223
    - Étirer, 223
    - Haute lumière/Ton moyen/Ombre, 227
    - Luminosité et contraste, 224
    - Mélange des canaux, 221
    - Niveaux, 228
    - Réglages à l'aide du graphique, 239
    - Seuil, 231
  - Netteté
    - Davantage de netteté, 94
    - Masque flou, 94
    - Netteté, 94
  - Suppression des yeux rouges, 85
  - Teinte et saturation
    - Amélioration automatique de la saturation, 73
    - Coloriser, 230
    - Glissement de la teinte, 229
    - Teinte/Saturation/Luminosité, 218
  - Règles
    - affichage, 154
    - utilisation, 154
  - Réinitialiser les préférences, commande, 470
  - Remplacer la couleur, outil, 263
  - Remplacer par la cible, pinceau, 260
  - Renverser, commande, 179
  - Répartition des objets, 285
  - Repères
    - alignement, 158
    - déplacement, 156
    - modification de la couleur, 157
    - modification des paramètres, 157
    - placement, 156
    - suppression, 158
    - utilisation, 156
  - Répétition de commandes, 154
  - Résolution
    - à propos, 130
    - modification, 165
  - Rétablir, commande, 152
  - Rétablissement des valeurs par défaut, 455
  - Retouche, pinceaux, 259
  - Rotation d'images, 166
    - outil Déformer, 168
    - outil Rectifier, 169
    - Rotation libre, 167
  - Rotation des objets vectoriels, 288
  - Rotation libre, 167
  - Rupture des contours, 294
  - RVB, 125, 128
    - réglage, 216
    - réglage des canaux chromatiques, 221
- ## S
- Saturation, 125
    - amélioration automatique, 72
    - amélioration dans les photos, 72, 73
    - initiation au réglage, 63
    - présentation des options de correction, 72
  - Saturation +/-, pinceau, 260
  - Sauvegarde automatique
    - paramètres, 480
    - utilisation, 56



- Script
    - affichage de la barre d'outils Script, 444
    - annulation d'un script appliqué, 448
    - changement d'éditeur source Python, 453
    - dossier Scripts - Réglementés, 449
    - dossier Scripts - Sécurisés, 449
    - enregistrement, 446, 447
    - exécution d'un script, 447
    - fenêtre Script, 446
    - langage de programmation Python, 444
    - mode de protection des scripts, 449
    - modification, 451
    - notions élémentaires, 444
  - Scripts de productivité automatisée, voir Script
  - Scripts, attribution d'une touche de raccourci, 489
  - Segments, 275
    - modification, 299
  - Sélecteur de couleurs Jasc, 103
    - affichage, 103
    - panneau des couleurs de base, 104
    - roue chromatique, 104
  - Sélecteur de couleurs Windows, 463
  - Sélection
    - adoucissement des limites, 203
    - agrandissement
      - en fonction de la valeur chromatique, 198
    - ajout, 197
    - ajout et suppression d'une couleur, 201
    - annulation de la progressivité, 201
    - anticrénelage d'après la forme, 205
    - application d'effets au cadre, 194
    - calques, 316
    - chargement, 209
    - chargement à partir d'un canal alpha, 210
    - commande Éditer la sélection, 194
    - conversion en calque, 207
    - création, 184
    - création d'une pointe de pinceau, 247
    - déplacement dans une image, 206
    - enregistrement sur un canal alpha, 209
    - enregistrement sur un disque, 208
    - expansion selon un nombre de pixels, 198
    - flottante, 195
    - inversion, 197
    - modification de la progressivité, 200
    - modification des bords, 205
  - Modifier
    - Sélectionner la plage de couleur, 201
  - nettoyage des bords, 202
  - objets vectoriels, 190
  - pixels, 193
  - progressivité, 200
  - recadrage, 161
  - réduction, 199
  - réduction selon un nombre de pixels, 199
  - restauration de l'anticrénelage, 204
  - suppression, 192
  - suppression des taches et des trous, 203
  - texte, 191
  - zones non masquées, 192
- Sélection au lasso, outil
    - description, 182
    - utilisation, 185
  - Sélection d'objets vectoriels
    - palette Calques, 190
    - sur les calques visibles, 191
  - Sélection de couleurs, 32
  - Sélection de motifs, à partir d'une image, 112
  - Sélection de nœuds, 296
  - Sélection, outil, 182
    - Sélection personnalisée, 184
    - utilisation, 183
  - Sélectionner des objets, outil, 182
  - Sélections, 181
  - Sélections, menu
    - À partir d'un objet vectoriel, 193
    - À partir du masque, 192
    - Charger/enregistrer la sélection
      - Charger à partir d'un canal Alpha, 210
      - Charger à partir du disque, 209
      - Enregistrer sur le disque, 208
      - Enregistrer sur un canal Alpha, 210
    - Désélectionner tout, 192
    - Éditer la sélection, 194
    - Inverser, 197
    - Masquer les pointillés, 196

- Modifier
    - Adoucir, 203
    - Agrandir, 198
    - Anticrénelage d'après la forme, 205
    - Aucune progressivité, 201
    - Contracter, 199
    - Progressivité, 200
    - Progressivité intérieure/extérieure, 200
    - Sélectionner les bords de la sélection, 205
    - Sélectionner les zones similaires, 198
    - Supprimer les taches et les trous, 203
  - Rendre flottante, 195
  - Restaurer l'anticrénelage, 204
  - Sélectionner tout, 193
  - Statique, 195
  - Transformer en calque, 207
  - Service de partage de photos
    - transfert d'images, 385
  - Seuil, commande, 231
  - Simple, mode, 275
  - Solariser, commande, 234
  - Style de police, texte, 362
  - Style des traits du segment, 279
  - Style, boutons, 99
  - Styles de lignes personnalisés, 278
    - style des traits du segment, 279
    - styles des extrémités des objets vectoriels, 279
  - Styles des extrémités, 279
  - Styles et textures récemment utilisés, 101
  - Styles et textures, palette, 98
    - sélection d'une texture, 100
    - sélection de couleurs, 100
    - utilisation, 100
  - Stylo, outil
    - contigu, 275
    - création vectorielle, 275
    - Lasso, 276
    - mode Couteau, 295, 301
    - mode Dessin, 274
    - mode Édition, 289
    - Point à point, 276
    - précision de la courbe, 272
    - segments, 275
    - simple, 275
    - types de segments, 275
  - Support technique, 10
  - Support, modification de la taille, 165
  - Suppression des défauts d'origine, 73
  - Suppression
    - images, 151
    - masques, 357
    - nœuds, 302
    - objets vectoriels, 280
    - pointes de pinceau, 247
    - rayures, 89, 91
    - sélection, 192
    - taches, 77
  - Suppression des rayures, outil, 89
- ## T
- Taches et trous, 203
  - Teinte +/-, pinceau, 260
  - Teinte et saturation
    - colorisation, 230
    - réglage à l'aide de la commande Glissement de la teinte, 229
  - Texte
    - ajout à des images, 360
    - alignement, 362
    - alignement sur le tracé, 368
    - anticrénelage, 362
    - application d'effets, 366
    - avec motifs, 366
    - convertir en courbes, 369
    - création, 360
    - crénage, 363
    - crénage auto, 363
    - déplacement, 363
    - échelle, 365
    - épaisseur du trait, 362
    - flottant (raster), 361
    - interligne, 363
    - invisibilité du chemin, 368
    - mémorisation du texte, 360
    - mise en forme, 362
    - modification, 364
    - sélection, 361

- style, 362
- sur un chemin, 367
- taille, 362
- transformation, 365
- types, 361
- vectériel, 361

Texte flottant, 361

Texte raster, déplacement, 364

Texte vectoriel, 361

- déplacement, 363

Texte, outil, 182, 192, 360

Texture, bouton, 99

Textures

- création, 114
- sélection, 113

Tirer, pinceau, 259

Traitement groupé, commande, 456

Transfert d'images

- avec Windows XP, 46
- lecteur monté, 47

Transparence, bouton, 99

Transparent

- fichiers GIF, 401
- fichiers PNG, 410

Trous et taches, suppression d'une sélection, 203

TSL, 128

Tubes à images, 264

- création, 266
- transfert, 267

TWAIN, 46

Types de segments, 275

Types de sélection, 185

- Rechercher les contours, 185

## U

Utilisation

- Aide, 10
- boîtes de dialogue, 29
- ressources Web, 11
- sauvegarde automatique, 56

## V

Valeurs chromatiques, 104

Variations du pinceau, palette

- ouverture, 250
- utilisation, 249

Vider la fenêtre Script, commande, 446

Visite guidée, 8

Visualiseur

- copie d'images, 150
- impression, 434
- impression avec des modèles, 435
- menu Édition
  - Désélectionner tout, 52
  - Inverser la sélection, 53
- menu Fichier
  - Mettre les vignettes à jour, 55
  - Sélectionner, 52
  - Trier, 53
- menu Fichier image
  - Ouvrir, 37
- préférences, 465

Visualiseur des effets, 372

Vue globale, palette, 22

## W

Web

- apprentissage, 9
- groupes d'information, 9
- ressources, 11

WIA, 46

WMF, préférences pour le format de fichier, 483

## Z

Zones, voir Cellules

Zoom, outil, 25

