

# AVS4YOU

## Manuel d'utilisation



AVS Image Converter

[www.avs4you.com](http://www.avs4you.com)

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2011 Tous droits réservés

## Nous contacter

Si vous avez des commentaires, des suggestions ou des questions concernant les logiciels **AVS4YOU** ou si vous avez une nouvelle fonction qu'il serait souhaitable d'ajouter pour améliorer notre produit, n'hésitez pas à nous contacter.

<b>Information générale:</b>	<a href="mailto:info@avs4you.com">info@avs4you.com</a>
<b>Assistance technique:</b>	<a href="mailto:support@avs4you.com">support@avs4you.com</a>
<b>Achats:</b>	<a href="mailto:sales@avs4you.com">sales@avs4you.com</a>
<b>Fichiers d'aide et autres documents:</b>	<a href="mailto:help@avs4you.com">help@avs4you.com</a>

## Service d'Assistance Technique

Les logiciels **AVS4YOU** ne nécessitent aucune connaissance professionnelle. Si vous rencontrez un problème ou si vous avez une question à poser, consultez le **Manuel d'utilisation AVS4YOU**. Si vous ne trouvez aucune solution, contactez notre équipe d'Assistance Technique.



**Notez:** l'assistance client est disponible seulement pour les utilisateurs enregistrés.

L'équipe AVS4YOU propose plusieurs formules d'assistance client automatisée:

- **Système de support AVS4YOU**  
Vous pouvez utiliser le **Formulaire de support** sur notre site pour poser vos questions.
- **Support E-mail**  
Vous pouvez poser vos questions techniques et soumettre vos problèmes via e-mail à l'adresse [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com)



**Notez:** pour une solution plus efficace et plus rapide à vos difficultés, nous avons besoin des informations suivantes:

- Nom et adresse e-mail utilisés lors d'enregistrement
- Paramètres système (CPU, espace disque dur disponible, etc.)
- Système d'Exploitation
- Description pas-à-pas détaillée de votre action

Merci de ne joindre **AUCUN** fichier à votre e-mail sauf si il est spécifiquement demandé par l'équipe d'assistance technique AVS4YOU.

## Sources

Les manuels d'utilisation pour les logiciels AVS4YOU existent en formats suivants:

### Aide en ligne et le fichier .chm

Nous avons supprimé les fichiers d'aide (sous forme de fichier .chm) pour diminuer la taille des fichiers d'installation des programmes téléchargés. Cependant si vous en avez besoin vous pouvez les télécharger sur notre site. Suivez ce lien <http://onlinehelp.avs4you.com/fr/index.aspx> pour télécharger la dernière version disponible. Lancez le fichier AVS4YOUHelp.exe et installez-le dans le répertoire où les logiciels AVS4YOU sont stockés. Ensuite vous serez capable de l'utiliser en cliquant sur le bouton **Aide** dans le menu des logiciels AVS4YOU installés.

**Aide en ligne** comprend le contenu des fichiers d'aide (.chm) et les liens vers des instructions supplémentaires disponibles sur le web. Vous pouvez trouver l'**Aide en ligne** sur notre site en suivant ce lien <http://onlinehelp.avs4you.com/fr/index.aspx>. Veuillez noter que la dernière version complète d'aide pour les logiciels AVS4YOU sont à votre disposition sur notre site.

### Manuel en PDF

Les fichiers d'aide sont aussi disponibles sous forme de fichier .pdf prêt à être imprimé. Vous pouvez télécharger le Manuel d'utilisation en PDF pour chaque logiciel AVS4YOU sur notre site (en suivant le lien <http://www.avs4you.com/fr/index.aspx> ou <http://onlinehelp.avs4you.com/fr/index.aspx>). Pour pouvoir lire et imprimer les fichiers au format PDF, il faut installer un logiciel lecteur de PDF.

### Guides utilisateur

Vous avez accès aux guides d'utilisation qui vous permettent d'effectuer plusieurs tâches. Les conseils pratiques, les indications et les principes à suivre pour les logiciels AVS4YOU. Allez voir la page **Guides d'utilisation** sur notre site <http://www.avs4you.com/fr/Guides/index.aspx> pour consulter les instructions détaillées.

### Assistance Technique

Visitez le site de notre **Equipe d'Assistance Technique** sur <http://support.avs4you.com/fr/login.aspx> pour poser les questions concernant l'installation, l'enregistrement et l'utilisation des logiciels AVS4YOU. N'hésitez pas à envoyer vos demandes d'informations à [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com)

### Téléchargement

Visitez la section **Téléchargement** du site sur <http://www.avs4you.com/fr/downloads.aspx> pour gratuitement actualiser les versions des logiciels et pour accéder aux nouveaux programmes disponibles.

## Fiche produit

**AVS Image Converter** est une application simple à utiliser qui permet de convertir une série d'images d'un format à un autre et les enregistrer sur le disque dur de votre ordinateur en faisant juste quelques cliques de souris.

En utilisant **AVS Image Converter** vous pouvez accomplir les tâches suivantes:

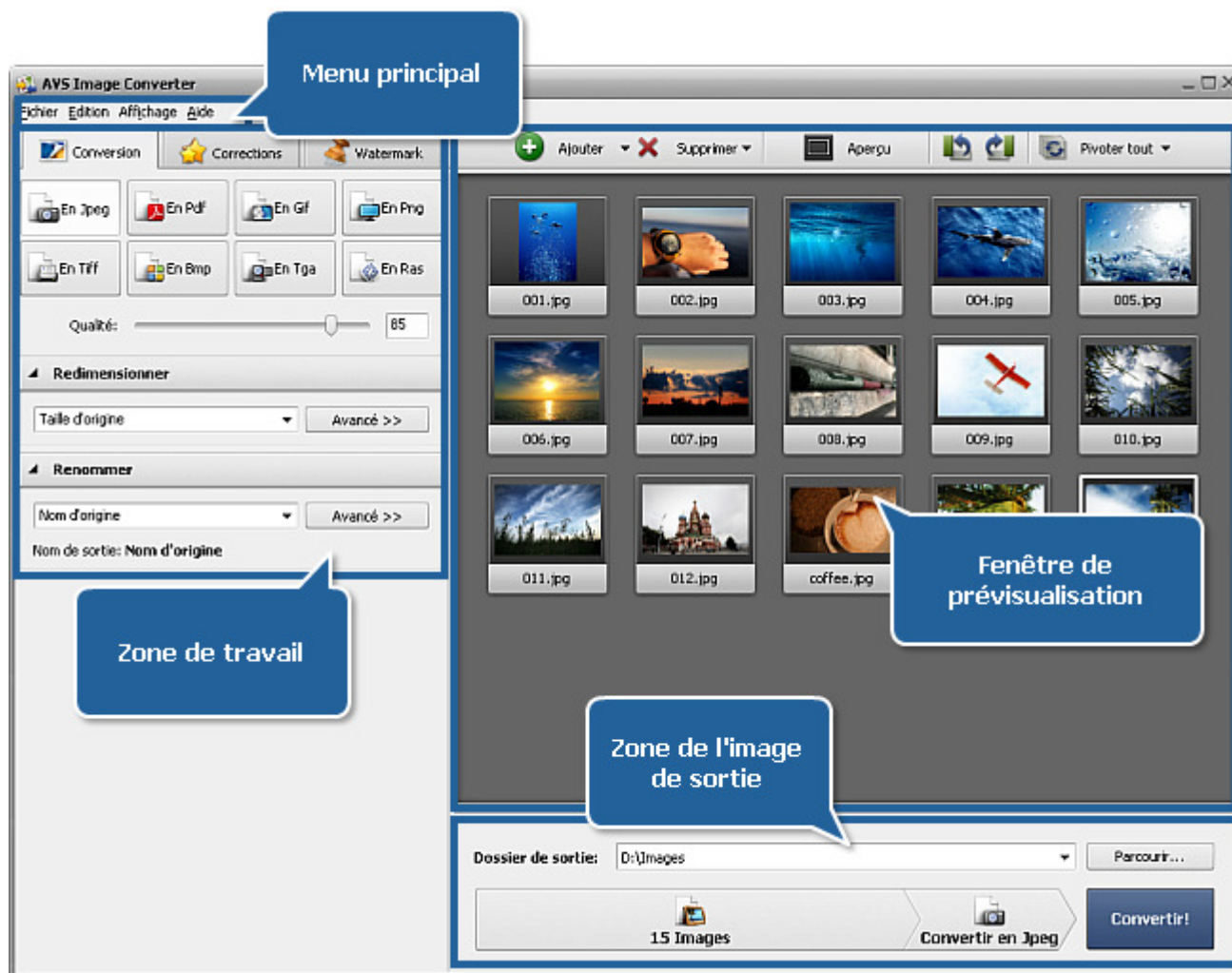
- **convertir** une série d'images entre différents formats graphiques: BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, TGA, RAS, etc.
- créer des images PNG ou GIF animées;
- **redimensionner** un lot de photos pour pouvoir les imprimer, insérer sur un site ou envoyer par courrier électronique;
- éditer vos images: pivoter, **ajuster** automatiquement les couleurs, la luminosité et le contraste de vos photos, **appliquer** des effets variés;
- appliquer des watermarks visibles pour protéger vos droits d'auteur ou tout simplement ajouter des commentaires à vos photos;
- renommer facilement une série d'image pour les organiser. Choisir les éléments à inclure dans le nom de sortie.
- effectuer la conversion des images entre les formats en utilisant le menu contextuel, sans ouvrir le programme.

Pour lancer **AVS Image Converter** cliquez sur le bouton **Démarrer** et suivez **Programmes -> AVS4YOU -> Image -> AVS Image Converter**.



# Fenêtre principale

La fenêtre principale d'**AVS Image Converter** peut être divisée en parties suivantes:



- **Menu principal** vous offre un accès rapide aux fonctions les plus fréquemment utilisées du programme.
- **Fenêtre de prévisualisation** vous donne la possibilité de charger les fichiers graphiques à convertir et les prévisualiser lors de l'édition;
- **Zone de travail** vous permet de **réglér les paramètres de l'image de sortie, corriger vos images et ajouter un watermark graphique ou textuel** à vos images.
- **Zone de l'image de sortie** vous permet de sélectionner le dossier pour les fichiers obtenus et lancer la conversion.

Consultez les chapitres appropriés pour savoir plus sur les éléments de la fenêtre principale.

# Menu principal

Le **Menu principal** assure un accès rapide aux fonctions principales du programme et inclut les éléments suivants:

Menu	Élément	Description
<b>Fichier</b>	<b>Ajouter</b>	Utilisez-le pour ouvrir les fichiers graphiques à convertir.
	<b>Ajouter dossier</b>	Utilisez-le pour ouvrir le dossier contenant les fichiers graphiques à convertir.
	<b>Supprimer</b>	Utilisez-le pour supprimer le fichier graphique sélectionné.
	<b>Supprimer tout</b>	Utilisez-le pour supprimer tous les fichiers graphiques ajoutés au programme <b>AVS Image Converter</b> .
	<b>Convertir en</b>	Utilisez-le pour choisir le format de sortie.
	<b>Afficher l'information sur le fichier</b>	Utilisez-le pour ouvrir la fenêtre <b>Info fichier</b> et voir toute l'information sur le fichier sélectionné.
	<b>Conversion rapide</b>	Utilisez-le pour enregistrer les paramètres définis en tant que preset ou gérer des presets existants pour les utiliser lors de la Conversion rapide.
	<b>Quitter</b>	Utilisez-le pour fermer la fenêtre d' <b>AVS Image Converter</b> et terminer le travail avec le programme.
<b>Edition</b>	<b>Pivoter à gauche</b>	Utilisez-le pour faire pivoter le fichier graphique sélectionné à 90° degrés anti-horaire.
	<b>Pivoter à droite</b>	Utilisez-le pour faire pivoter le fichier graphique sélectionné à 90° degrés horaire.
	<b>Pivoter tout</b>	Utilisez-le pour faire pivoter toutes les images ajoutées au programme <b>AVS Image Converter</b> . Vous pouvez les pivoter dans le sens horaire/anti-horaire ou à 180 degrés en choisissant l'option appropriée.
<b>Affichage</b>	<b>Conversion</b>	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet <b>Conversion</b> de la <b>Zone de travail</b> et régler les paramètres de conversion.
	<b>Corrections</b>	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet <b>Corrections</b> de la <b>Zone de travail</b> pour appliquer des effets désirés à vos images ou utiliser des options de correction automatique.
	<b>Watermark</b>	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet <b>Watermark</b> de la <b>Zone de travail</b> et ajouter un watermark graphique ou textuel à vos images.
	<b>Aperçu</b>	Utilisez-le pour changer le mode de prévisualisation (disponible pour l'onglet <b>Conversion</b> ).
	<b>Image précédente</b>	Utilisez-le pour passer à l'image précédente.
	<b>Image suivante</b>	Utilisez-le pour passer à l'image suivante.
	<b>Skins</b>	Utilisez-le pour changer l'apparence du programme <b>AVS Image Converter</b> .
	<b>Afficher l'information sur le fichier de sortie</b>	Utilisez-le pour afficher/cacher les paramètres du fichier de sortie sur la <b>Fenêtre de prévisualisation</b> (disponible seulement si le mode Aperçu est activé).
<b>Aide</b>	<b>Aide</b>	Utilisez-le pour ouvrir le fichier d'aide.
	<b>Page d'accueil AVS</b>	Utilisez-le pour visiter la page d'accueil du site <b>AVS4YOU</b> .
	<b>Page de support AVS</b>	Utilisez-le pour visiter la page de support <b>AVS4YOU</b> .
	<b>Ecrivez-nous</b>	Utilisez-le pour écrire une lettre et l'envoyer à notre équipe d'assistance technique.
	<b>A propos de</b>	Utilisez-le pour ouvrir la fenêtre <b>A propos</b> contenant l'information sur le programme <b>AVS Image Converter</b> .

# Fenêtre de prévisualisation

La **Fenêtre de prévisualisation** est utilisée pour ajouter des images à convertir, les gérer et prévisualiser lors de l'édition. La **Fenêtre de prévisualisation** peut être présentée en deux modes différents : **Vignettes** et **Aperçu**. Pour changer le mode de prévisualisation utilisez le bouton approprié de la **barre d'outils**.







## Vignettes

(n'est disponible que pour l'onglet **Conversion**)

Le mode **Vignettes** permet d'afficher tous les fichiers ajoutés au programme **AVS Image Converter**.

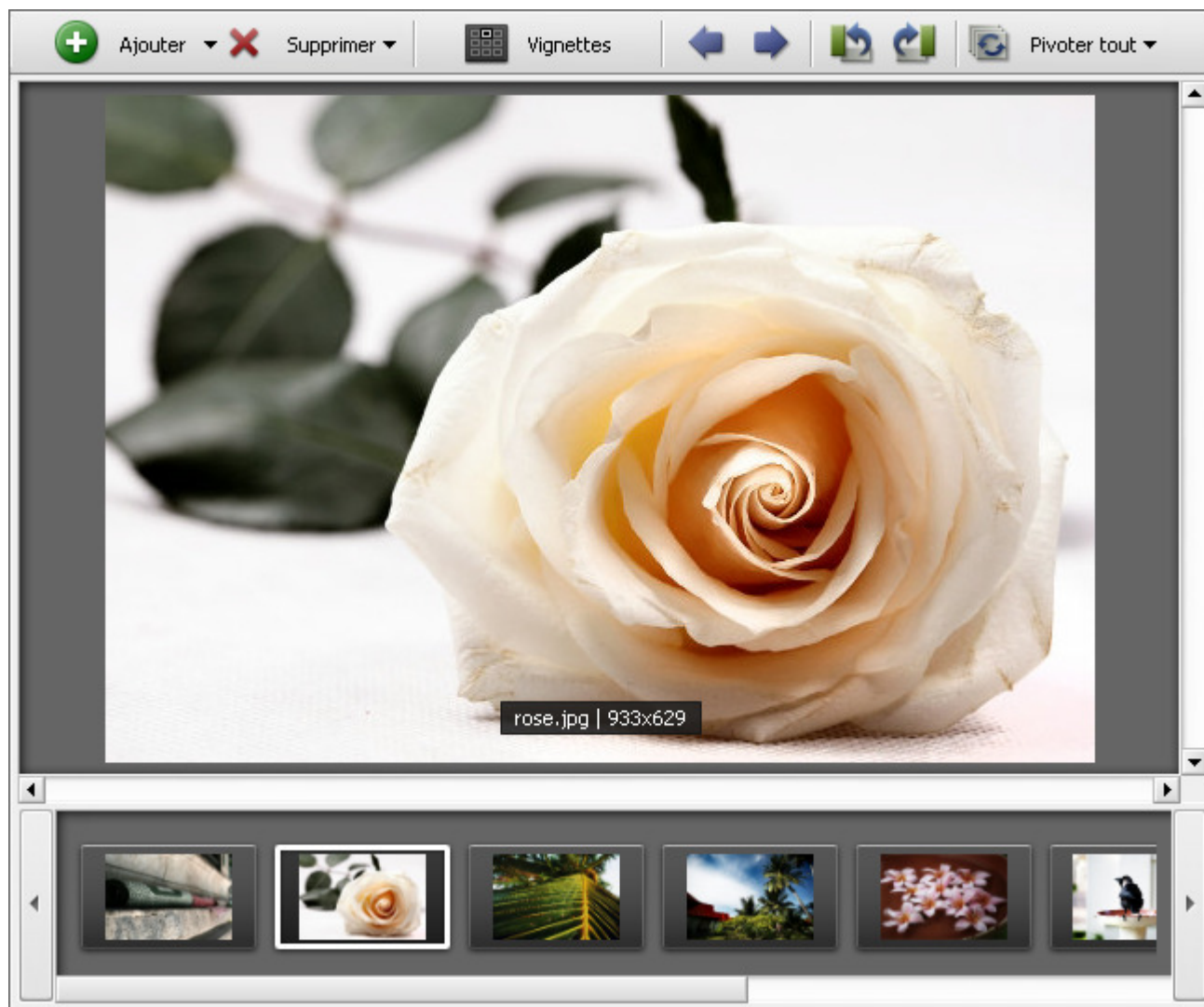


Si vous passez au mode **Vignettes** certains boutons deviennent accessibles sur la **barre d'outils**:







Bouton	Description
 <b>Ajouter</b>	Utilisez-le pour ajouter les fichiers stockés sur le disque dur dans le programme. En cliquant sur la flèche à côté de ce bouton vous affichez l'option <b>Ajouter dossier</b> . Utilisez-la pour ajouter un dossier contenant les fichiers à convertir.
 <b>Supprimer</b>	Utilisez-le pour supprimer le fichier sélectionné de la liste des fichiers à convertir. En cliquant sur la flèche à côté de ce bouton vous affichez l'option <b>Supprimer tout</b> . Utilisez-la pour supprimer tous les fichiers ajoutés.
 <b>Aperçu</b>	Utilisez-le pour passer au mode <b>Aperçu</b> .
 <b>Pivoter à gauche</b>	Utilisez-le pour faire pivoter le fichier image sélectionné à 90° degrés anti-horaire.
 <b>Pivoter à droite</b>	Utilisez-le pour faire pivoter le fichier image sélectionné à 90° degrés horaire.
 <b>Pivoter tout</b>	Utilisez-le pour faire pivoter toutes les images ajoutées au programme <b>AVS Image Converter</b> . Vous pouvez les pivoter dans le sens horaire/anti-horaire ou à 180 degrés en choisissant l'option appropriée.



## Aperçu









Le mode **Aperçu** vous permet d'afficher une seule image. C'est utile pour visualiser les modifications effectuées lors de l'édition. Pour naviguer entre les images ajoutées utilisez le **panneau de navigation** situé au-dessus de la fenêtre de **prévisualisation**.



Si vous passez au mode **Aperçu** certains boutons deviennent accessibles sur la **barre d'outils**:

Bouton	Description
 <b>Ajouter</b>	Utilisez-le pour ajouter les fichiers stockés sur le disque dur dans le programme. En cliquant sur la flèche à côté de ce bouton vous affichez l'option <b>Ajouter dossier</b> . Utilisez-la pour ajouter un dossier contenant les fichiers à convertir.
 <b>Supprimer</b>	Utilisez-le pour supprimer le fichier sélectionné de la liste des fichiers à convertir. En cliquant sur la flèche à côté de ce bouton vous affichez l'option <b>Supprimer tout</b> . Utilisez-la pour supprimer tous les fichiers ajoutés.
 <b>Vignettes</b>	Utilisez-le pour passer au mode <b>Vignettes</b> .
 <b>Image précédente</b>	Utilisez-le pour passer à l'image précédente.
 <b>Image suivante</b>	Utilisez-le pour passer à l'image suivante.
 <b>Pivoter à gauche</b>	Utilisez-le pour faire pivoter le fichier image sélectionné à 90° degrés anti-horaire.

 <b>Pivoter à droite</b>	Utilisez-le pour faire pivoter le fichier image sélectionné à 90° degrés horaire.
 <b>Pivoter tout</b>	Utilisez-le pour faire pivoter toutes les images ajoutées au programme <b>AVS Image Converter</b> . Vous pouvez les pivoter dans le sens horaire/anti-horaire ou à 180 degrés en choisissant l'option appropriée.

	Ajouter	Ctrl+O
	Ajouter dossier	
	Supprimer	Ctrl+Del
	Supprimer tout	
	Pivoter à gauche	
	Pivoter à droite	
	Pivoter tout	▶
	Aperçu	
Afficher l'information sur le fichier		

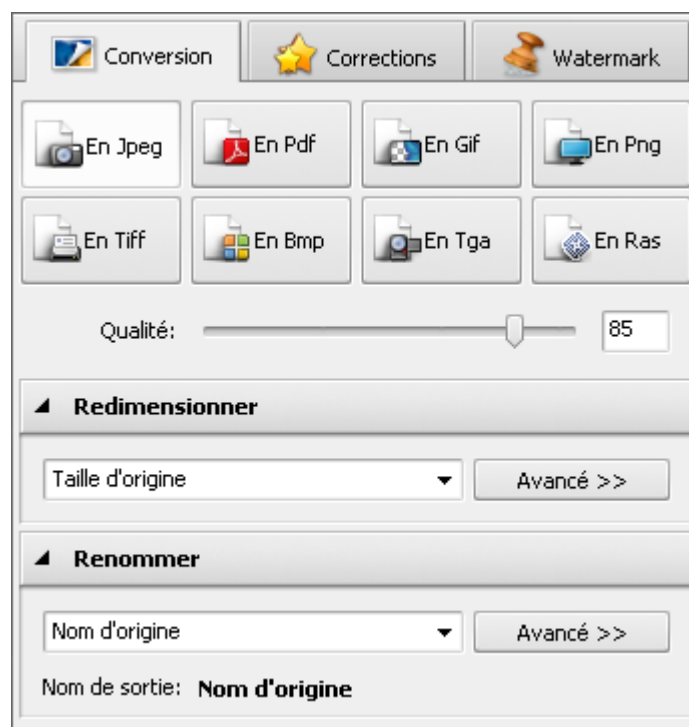
Pour simplifier l'accès à toutes les fonctions principales de la **Fenêtre de prévisualisation** vous pouvez utiliser le **menu contextuel**. Pour l'activer cliquez droit à l'intérieur de la **Fenêtre de prévisualisation**. Le menu contient les opérations que vous pouvez effectuer avec les images (correspond aux boutons de la **barre d'outils**).

En cliquant droit sur une des images et en choisissant l'option **Afficher l'information sur le fichier** du menu affiché vous aurez la possibilité de voir toute l'information sur ce fichier.

## Zone de travail

La **Zone de travail** de la fenêtre principale d'**AVS Image Converter** est utilisée pour **régler les paramètres de sortie**, aussi bien que pour **appliquer de différents effets** et **ajouter un watermark graphique ou textuel** aux images ajoutées. La **Zone de travail** change selon l'onglet ouvert.

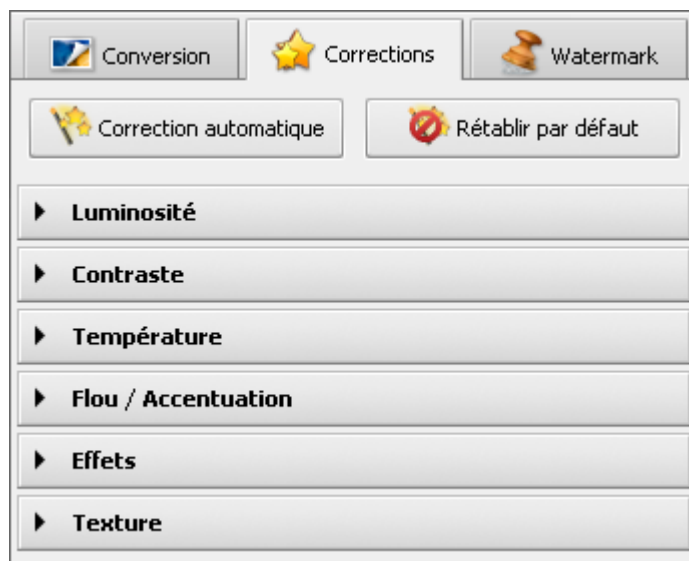
### Zone de travail si l'onglet Conversion est ouvert





Groupe	Élément	Description
Formats	En Jpeg	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Jpeg</b> . En choisissant ce format vous pourrez régler la qualité de vos images en utilisant la barre au-dessous des boutons de formats.
	En Pdf	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Pdf</b> . En choisissant ce format vous pourrez sélectionner le format de la page depuis la liste déroulante <b>Format</b> et définir le nom du fichier de sortie quand vous souhaitez enregistrer les images dans un document.
	En Gif	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Gif</b> . En choisissant ce format vous pourrez enregistrer toutes vos images dans un document afin de créer une <b>image GIF animée</b> , définir le nom du fichier de sortie et la durée de l'image.
	En Png	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Png</b> . En choisissant ce format vous pourrez enregistrer toutes vos images dans un document afin de créer une <b>image PNG animée</b> , définir le nom du fichier de sortie et la durée de l'image.
	En Tiff	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Tiff</b> . En choisissant ce format vous pourrez sélectionner le type de compression depuis la liste déroulante.
	En Bmp	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Bmp</b> .
	En Tga	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Tga</b> .
	En Ras	Utilisez-le pour convertir vos images en <b>Ras</b> .
Redimensionner	Preset	Utilisez-le pour sélectionner un des <b>Presets</b> disponibles pour redimensionner les images ajoutées au programme <b>AVS Image Converter</b> .
	Avancé	Utilisez-le pour ouvrir le panneau supplémentaire et régler la taille de l'image. Visitez la section Redimensionnement d'images pour en savoir plus.
Renommer	Preset	Utilisez-le pour sélectionner un des <b>Presets</b> disponibles pour renommer les images ajoutées au programme <b>AVS Image Converter</b> .
	Avancé	Utilisez-le pour ouvrir le panneau supplémentaire et renommer vos images. Visitez la section Renommage des fichiers graphiques pour en savoir plus.
	Nom de sortie	Affiche le nom du fichier de sortie.

## Zone de travail si l'onglet Corrections est ouvert



Élément	Description
<b>Correction automatique</b>	Utilisez-le pour automatiquement ajuster la luminosité et le contraste de vos images.
<b>Rétablir par défaut</b>	Utilisez-le pour restaurer les images d'origine.

<b>Luminosité</b>	Utilisez-le pour corriger la tonalité des couleurs de l'image.
<b>Contraste</b>	Utilisez-le pour corriger le contraste et mélange de couleurs de votre image.
<b>Température</b>	Utilisez-le pour corriger des couleurs chaudes ou froides de votre image.
<b>Flou/Accentuation</b>	Utilisez-le pour obtenir une image floue ou accentuer les détails d'une image.
<b>Effets</b>	Utilisez-le pour appliquer un effet aux images pour mettre une image en noir et blanc, pour imiter une photo ancienne avec l'effet Sépia ou donner à votre image l'aspect d'un négatif.
<b>Texture</b>	Utilisez-le pour ajouter une <b>texture</b> à vos images.

## Zone de travail si l'onglet Watermark est ouvert



Élément	Description
<b>Preset</b>	Utilisez-le pour sélectionner un des watermarks précédemment créés et enregistrés.
<b>Enregistrer preset</b>	Utilisez-le pour enregistrer le watermark graphique ou textuel créé en tant que preset pour l'utiliser dans le futur.
<b>Gérer presets</b>	Utilisez-le pour ouvrir la fenêtre <b>Gestionnaire des presets</b> pour gérer la liste des presets existants.
<b>Watermark graphique</b>	Utilisez-le pour ajouter un watermark graphique à vos images. Cliquez sur la flèche noire de gauche pour ouvrir le panneau de propriétés Watermark graphique.
<b>Watermark textuel</b>	Utilisez-le pour ajouter un watermark textuel à vos images. Cliquez sur la flèche noire de gauche pour ouvrir le panneau de propriétés Watermark textuel.

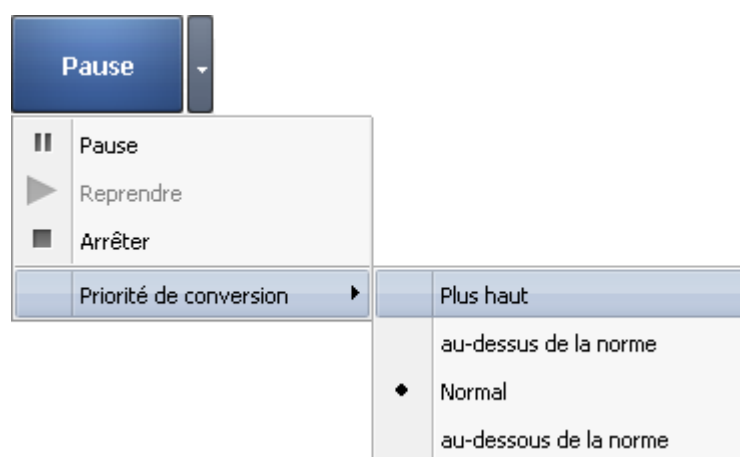
## Zone de l'image de sortie

La **Zone de l'image de sortie** est la partie de la fenêtre principale d'**AVS Image Converter** où vous pouvez sélectionner le dossier pour vos images de sortie et lancer la conversion.



Elle inclut les éléments suivants:

- **Dossier de sortie** - utilisez ce champ pour sélectionner un des dossiers disponibles de la liste déroulante pour y stocker les fichiers graphiques obtenus.
- **Parcourir** - utilisez ce bouton pour sélectionner ou créer votre propre dossier sur le disque dur pour y stocker les fichiers graphiques obtenus.
- **Panneau de tâches** - utilisez ce panneau pour visualiser toutes les tâches accomplies et passer à une d'elles si vous voulez changer quelques paramètres.
- **Convertir!** - utilisez ce bouton pour lancer la conversion. Une fois cliqué, il sera transformé en **Pause** pour que vous puissiez interrompre le processus à tout moment. Vous pouvez arrêter/reprendre la conversion. Pour le faire sélectionner l'élément approprié de la liste déroulante:



Si vous voulez changer la priorité du processus de conversion dans le système (par exemple, si vous envisagez de faire quelque chose d'autre sur l'ordinateur - regarder un film, jouer au jeu, - quand la conversion est en cours d'exécution) réglez la **Priorité de conversion** en utilisant l'option appropriée.



## Fonctionnalités d'AVS Image Converter

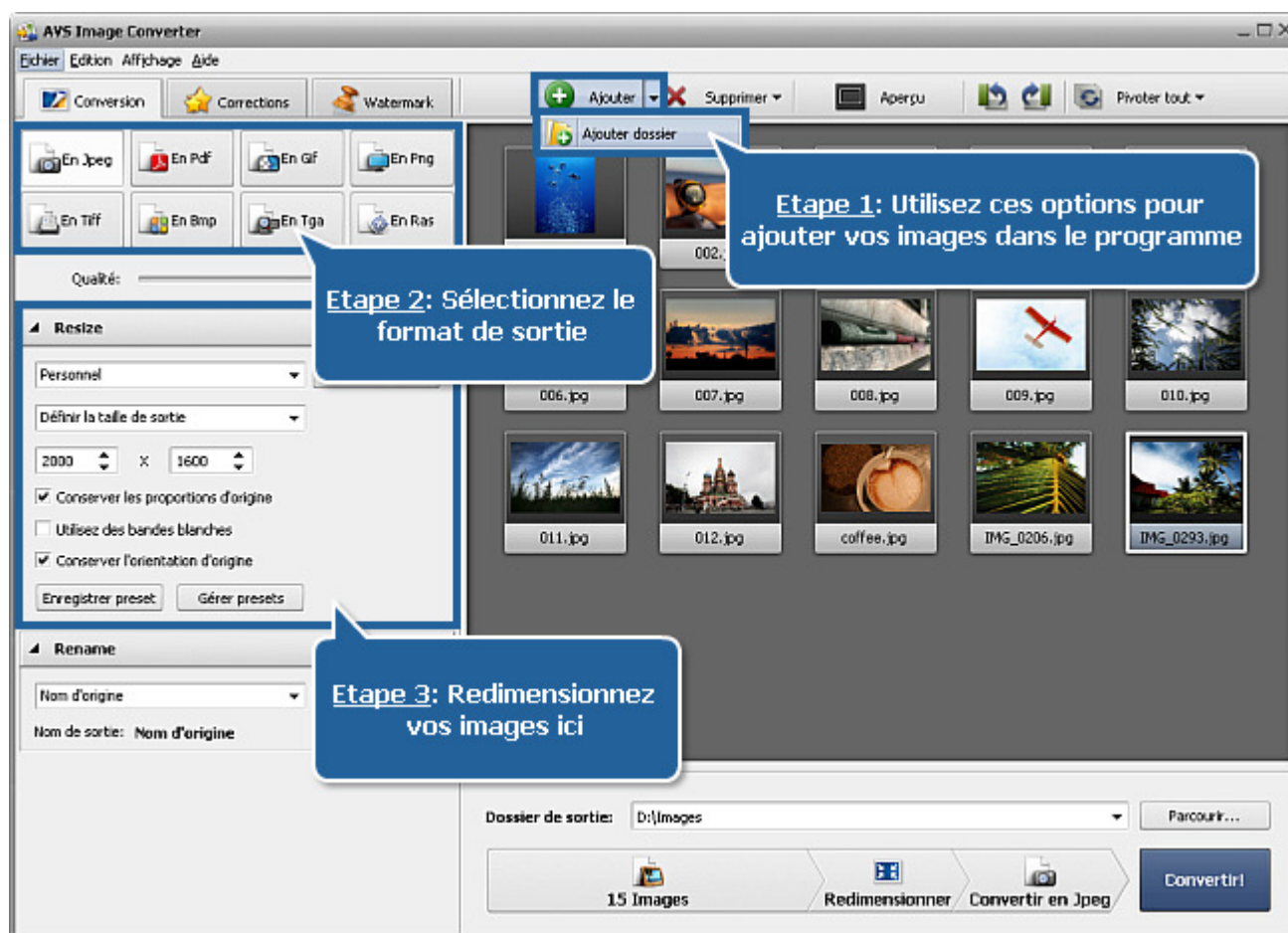
La fonction principale d'**AVS Image Converter** c'est la conversion d'une série de fichiers graphiques d'un format à un autre. Pour accomplir cette tâche il vous suffit de suivre les instructions pas à pas.

- **Etape 1.** Chargez les fichiers graphiques à convertir en cliquant sur le bouton **Ajouter** de la **barre d'outils**.

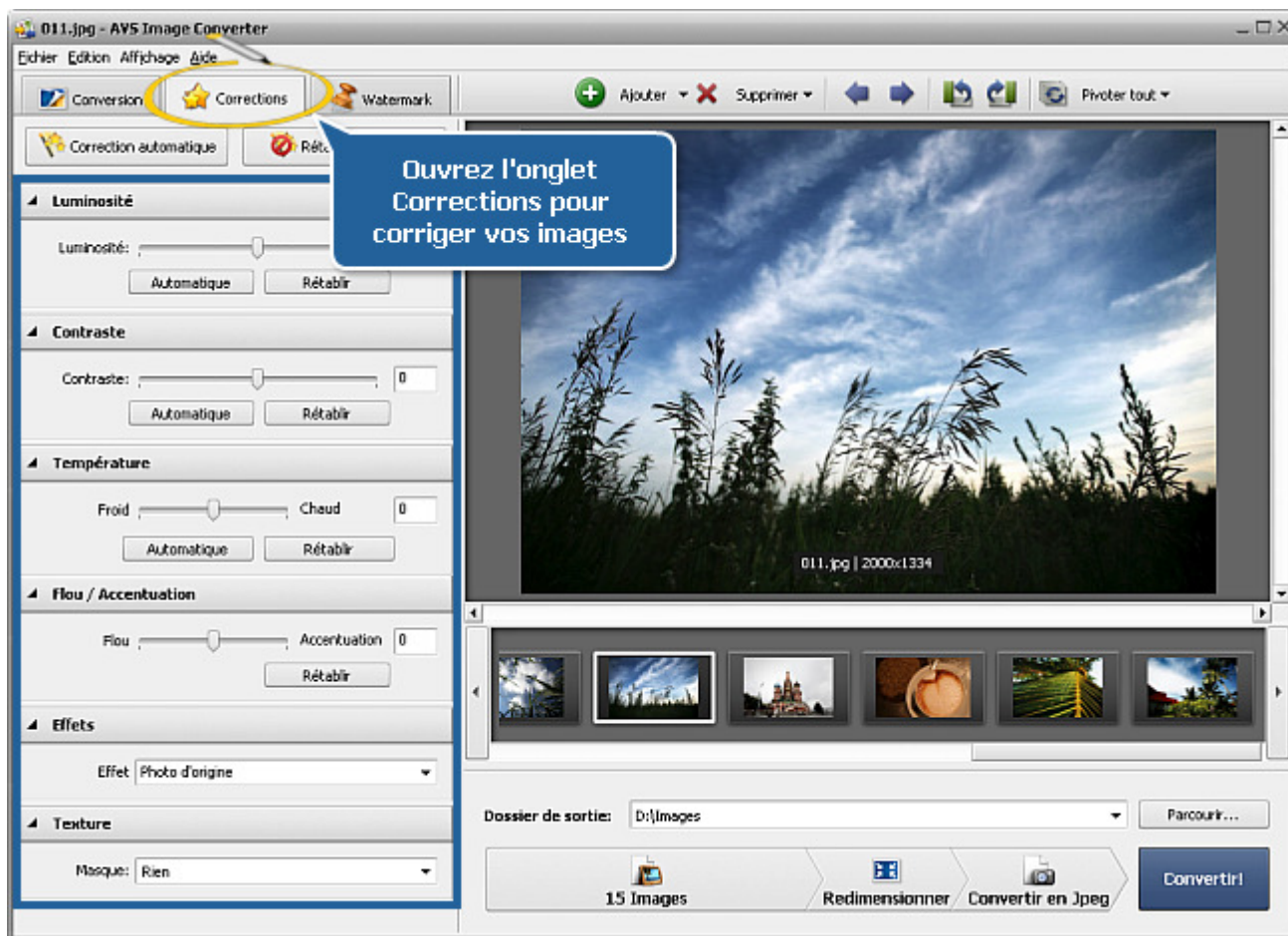


**Remarque:** toute la liste des formats pris en charge par **AVS Image Converter** se trouve dans la section **Formats image et Conseils**.

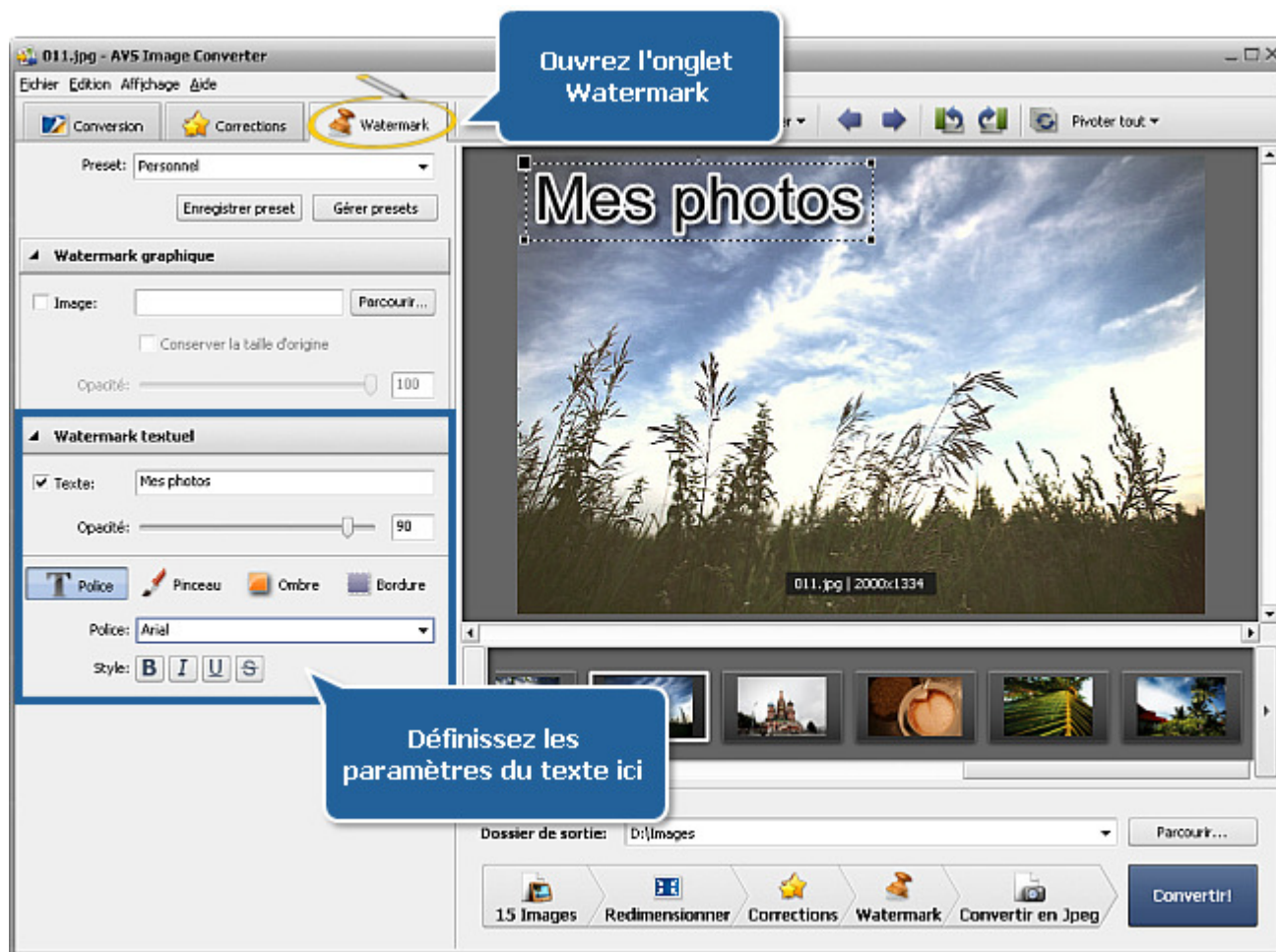
- **Etape 2.** Sélectionnez le format de sortie dans l'onglet **Conversion** et réglez ses paramètres, si disponible.
- **Etape 3.** Redimensionnez vos images en utilisant un des presets disponibles.



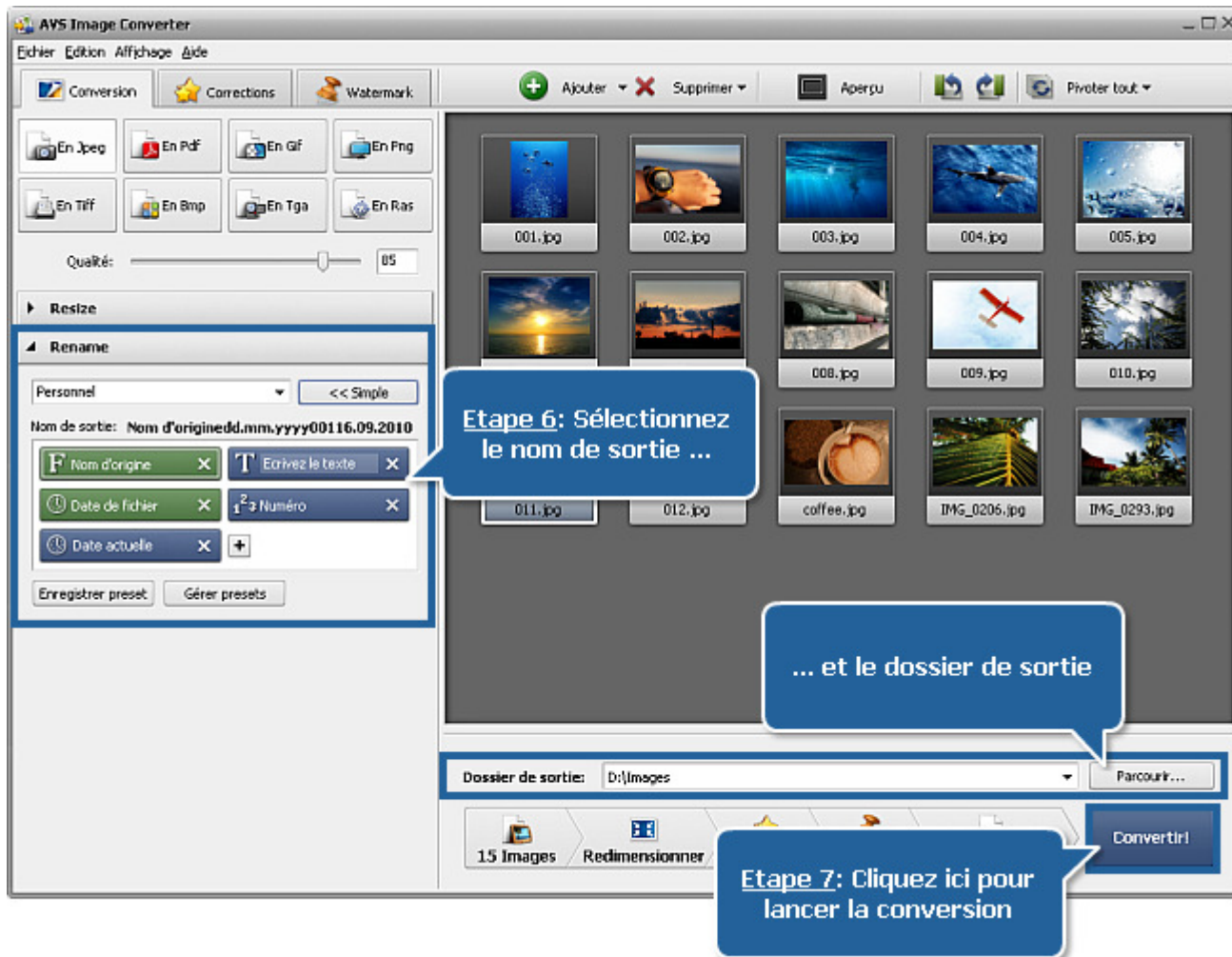
- **Etape 4.** Ouvrez l'onglet **Corrections** si vous voulez corriger la tonalité de vos images ou appliquer quelques effets par exemple en vieillissant vos phopos.



- **Etape 5.** Ouvrez l'onglet **Watermark** pour ajouter un filigrane textuel ou graphique.



- **Etape 6.** Renommez vos images en ouvrant l'onglet **Conversion** et sélectionnez le dossier de sortie.
- **Etape 7.** Cliquez sur le bouton **Convertir!** et attendez jusqu'à ce que **AVS Image Converter** crée de nouveaux fichiers.



**i Remarque:** au cas où le dossier de sortie contient déjà les fichiers avec les noms spécifiés la fenêtre suivante s'ouvre:



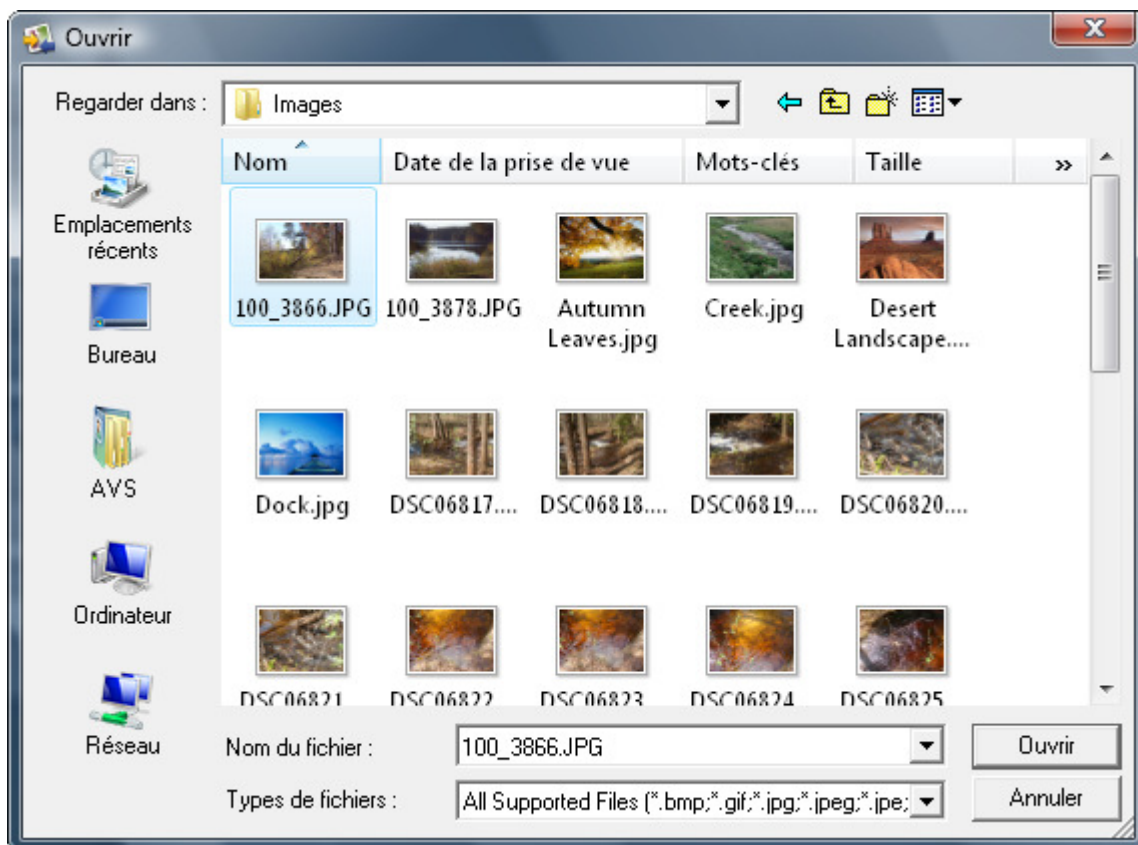


## Ajout des fichiers graphiques

Avant de commencer à éditer ou convertir vos images il vous faut les importer dans le programme à partir du disque dur de votre ordinateur. Pour le faire référez-vous à la **Fenêtre de prévisualisation**.

Cliquez sur le bouton **Ajouter** de la **barre d'outils** pour ouvrir des fichiers graphiques stockés sur le disque dur de votre ordinateur. Ou faites un clic avec la souris sur la **Fenêtre de prévisualisation**. Pour importer un dossier contenant des images, cliquez sur la flèche à côté du bouton **Ajouter** et sélectionnez l'option **Ajouter dossier**.

La fenêtre suivante s'ouvre:



Sélectionnez les fichiers appropriés et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

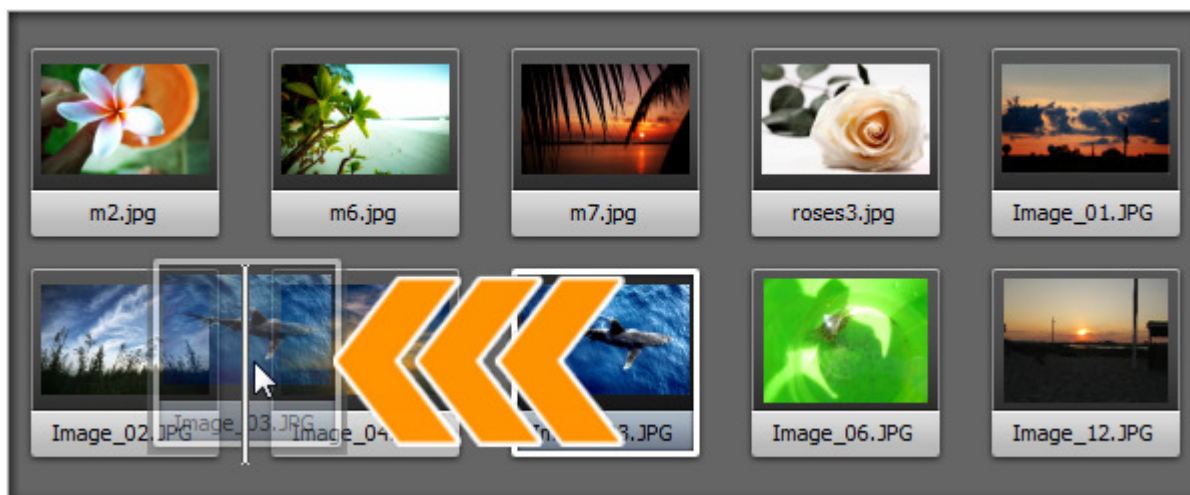
Vous pouvez aussi faire les fichiers/dossiers nécessaires glisser et les déposer directement dans le programme.

Vous allez voir la barre de progression au centre de la fenêtre de **prévisualisation**. Vous pouvez interrompre ce processus à tout moment en utilisant le bouton à côté.

Tous les fichiers graphiques sélectionnés seront ajoutés et affichés dans la **Fenêtre de prévisualisation**. A l'intérieur de cette zone vous pouvez gérer vos images importées:

- **Pour régler l'ordre des fichiers** cliquez sur l'image dont la place vous voulez changer avec le bouton gauche de la souris et en maintenant le bouton appuyé déplacez l'image à la position désirée.

Si le mode **Vignettes** de la **Zone de prévisualisation** est activée vous pouvez accomplir cette tâche à l'intérieur de la **Fenêtre de prévisualisation**:

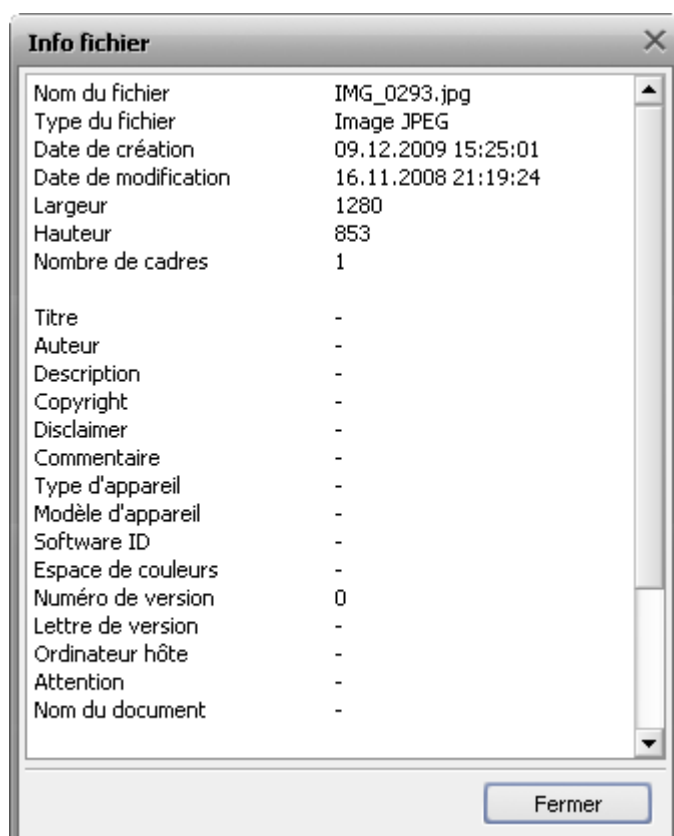


Si le mode **Aperçu** est activée utilisez le **Panneau de navigation** au-dessus de la **Fenêtre de prévisualisation**.



- **Pour éliminer une certaine image** sélectionnez celle qui vous ne sert plus avec la souris et cliquez sur le bouton **Supprimer** de la **Barre d'outils** ou utilisez l'option **Supprimer tout** pour éliminer tous les fichiers importés dans le programme.
- **Pour pivoter vos images** cliquez sur l'image que vous avez besoin de pivoter et utilisez le bouton correspondant de la **Barre d'outils** ou choisissez l'option appropriée du menu contextuel. Si vous souhaitez pivoter toutes vos images cliquez sur le bouton **Pivoter tout** et choisissez une des options disponibles. Vous pouvez pivoter vos fichiers graphiques dans le sens horaire/anti-horaire ou à 180 degrés .

Vous avez la possibilité de voir toute l'information sur le fichier graphique en le cliquant droit et en choisissant l'option **Afficher l'information sur le fichier** du menu contextuel. Dans la fenêtre ouverte les données suivantes seront affichées:



#### Fichier graphique

- **Nom du fichier** - nom du fichier graphique sélectionné
- **Type du fichier** - format du fichier graphique
- **Date de création** - date et temps quand la photo était faite (année:mois:jour heure:minutes:secondes)
- **Date de modification** - date et temps de la dernière modification de la photo (année:mois:jour heure:minutes:secondes)
- **Largeur** - largeur du fichier graphique sélectionné en pixels
- **Hauteur** - hauteur du fichier graphique sélectionné en pixels
- **Nombre de cadres** - nombre de cadres dans le fichier graphique

#### Information supplémentaire

- **Titre** - nom de l'image entré à la main
- **Auteur** - personne qui a créé cette image
- **Description** - description du sujet
- **Copyright** - notice de droits d'auteur
- **Disclaimer** - notice de non-responsabilité
- **Commentaire** - information supplémentaire sur l'image éditée
- **Type d'appareil** - nom de l'appareil numérique utilisée
- **Modèle d'appareil** - modèle de l'appareil numérique utilisée
- **Software ID** - nom du paquet logiciel utilisé pour créer l'image
- **Espace de couleurs** - **espace de couleurs** utilisé pour créer cette image: RVB (rouge/vert/bleu standard), CMJN (cyan/magenta)

/jaune), TSL (teinte/saturation/lumière), etc.

- **Numéro de version** - numéro de version du paquet logiciel utilisé pour créer l'image
- **Lettre de version** - lettre de version du paquet logiciel utilisé pour créer l'image
- **Ordinateur hôte** - ordinateur et/ou système d'exploitation utilisé lors de la création de l'image
- **Attention** - notice d'avertissement sur le contenu de l'image (disponible pour les fichiers graphiques en .png)
- **Nom du document** - nom du fichier .tiff à pages multiples

### Paramètres de l'appareil

- **Temps d'exposition** - période pendant laquelle la lumière imprime la surface sensible du capteur, indiqué en secondes
- **Compensation d'exposition** - fonction permettant d'ajuster l'exposition calculée automatiquement (compensation peut être soit positive (exposition additionnelle) ou négative (exposition réduite))
- **Programme d'exposition** - type du programme utilisé par la caméra pour régler l'exposition lors de la prise de l'image (il est possible d'utiliser les programmes suivants: indéfini, manuel, normal, priorité ouverture, priorité obturateur, programme créateur, programme action, portrait, paysage)
- **Vitesse d'obturation** - intervalle de temps pendant laquelle l'obturateur reste ouvert et la pellicule est exposée à la lumière
- **Ouverture d'un objectif** - ouverture de l'appareil qui laisse passer la lumière pour exposer le film
- **Longueur focale** - longueur focale d'une lentille
- **Nombre F** (appelé aussi ouverture relative) - rapport entre la longueur focale de la lentille et le diamètre effectif de l'ouverture (Plus petit est le nombre F plus large est le diamètre de la lentille plus de lumière est disponible pour la photographie de haute vitesse)
- **Vitesse ISO** - "vitesse du film" ou sensibilité d'un film à la lumière (plus grande est ISO plus sensible est le film à la lumière, moins grande est la vitesse ISO moins sensible est le film à la lumière)
- **Type de photomètre** - mode de mesure de l'exposition par l'appareil numérique (il est possible d'utiliser les modes suivants: inconnu, moyen, pondéré au centre, spot, multi-spot, pattern, partiel, autre)
- **Mode de flash** - mode de flash utilisé pour faire cette image (activé/ désactivé/ automatique, déclenché/ non déclenché, anti-yeux rouges, retouche)



**Remarque:** tous les champs sont toujours affichés, mais selon le format du fichier graphique, les paramètres de l'appareil et l'appareil lui-même ils peuvent contenir une valeur ou non.

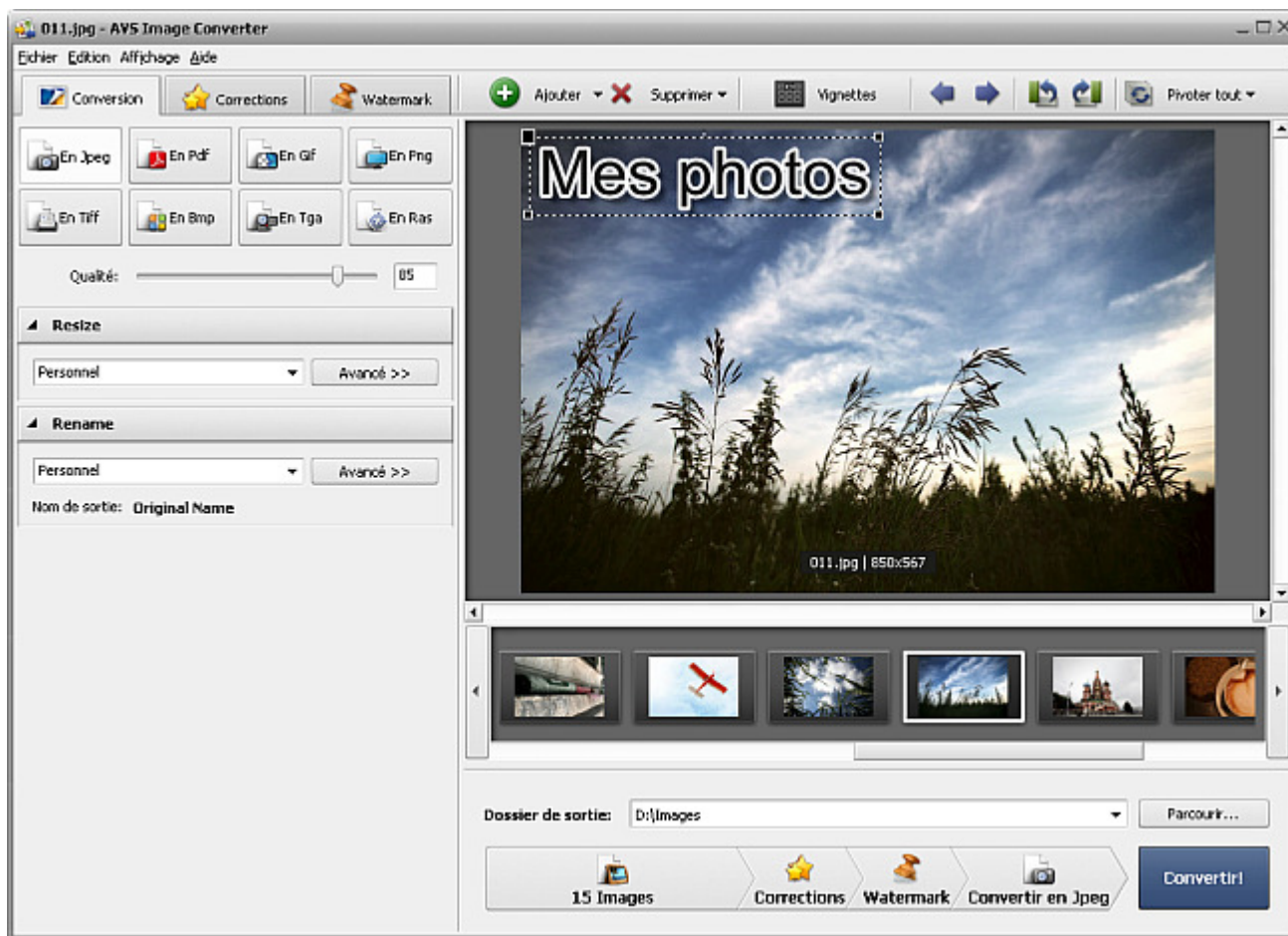
## Formats image et Conseils

La plupart des formats graphiques sont pris en charge par **AVS Image Converter**:

Format	Lecture	Enregistrement
BMP - Windows Bitmap (.bmp)	+	+
GIF - Graphics Interchange Format (.gif)	+(avec GIF animé)	+(avec GIF animé)
JPEG - Joint Photographic Expert Group (.jpeg, .jpg, .jpe, .jfif)	+	+
PNG - Portable Network Graphics (.png)	+	+
APNG - Animated Portable Network Graphics (.apng)	+	+
TIFF - Tagged Image File Format (.tiff, .tif)	+	+
TGA - Targa Image File (.tga)	+	+
RAS - SUN Raster Format (.ras)	+	+
PDF - Portable Document Format (.pdf)	-	+
PCX - Personal Computer Exchange (.pcx)	+	-
PSD - Photoshop Document (.psd)	+	-
EMF - Enhanced MetaFile (.emf)	+	-
WMF - Windows MetaFile (.wmf)	+	-
JPEG 2000 (.jp2, .j2k)	+	-
RAW Image Format (.cr2, .crw, .raf, .dng, .mef, .nef, .orf, .arw)	+	-
SVG - Scalable Vector Graphics (.svg)	+	-
ITHMB - iPhone/iPod Thumbnail Files (.ithmb)	+	-
SFM - Seattle FilmWorks (.sfm)	+	-
WB1 - Webshots graphic files (.wb1, .wbz, .wbc)	+	-
PDD - PostScript Printer Description (.pdd)	+	-



## Conversion au format JPEG



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **JPEG**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Jpeg** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Définissez la valeur de qualité de l'image en utilisant la barre **Qualité** au-dessous des boutons de formats. En général, plus grande est la valeur, meilleure est la qualité et plus grande est la taille.
4. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
5. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
6. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
7. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.
8. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.

## Conversion au format PDF



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **PDF**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Pdf** dans l'onglet **Conversion** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Sélectionnez un des formats de la page disponibles de la liste déroulante **Format** au-dessous des boutons de formats.



**Remarque:** si la taille de l'image est plus petite que la taille de la page sélectionnée, l'image ne sera pas agrandie pour s'adapter à la taille de la page. Elle sera placée au centre de la page en conservant sa taille normale. Si vous avez besoin d'agrandir votre image utilisez l'option **Par taille d'image** pour définir la taille nécessaire.

4. Si vous envisagez d'enregistrer toutes les images importées dans un document, définissez l'ordre des fichiers à l'intérieur de la **Fenêtre de prévisualisation**, ensuite cochez la case **Dans un document** et tapez le nom du fichier de sortie dans le champ **Nom** du panneau de propriétés.
5. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.



**Remarque:** cela n'est disponible que si vous choisissez l'option **Par taille d'image** de la liste déroulante **Format** du panneau de propriétés.

6. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
7. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
8. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.



**Remarque:** cette option n'est pas disponible si vous enregistrez toutes vos images **dans un document**.

9. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.

## Conversion au format GIF



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **GIF**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Gif** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Si vous envisagez d'enregistrer toutes les images importées dans un document pour créer une **image GIF animée**, définissez l'ordre des fichiers à l'intérieur de la **Fenêtre de prévisualisation**, ensuite cochez la case **GIF animé**, définissez la valeur **Cadre** (en millisecondes) et tapez le nom du fichier de sortie dans le champ **Nom** du panneau de propriétés.
4. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
5. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
6. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
7. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.

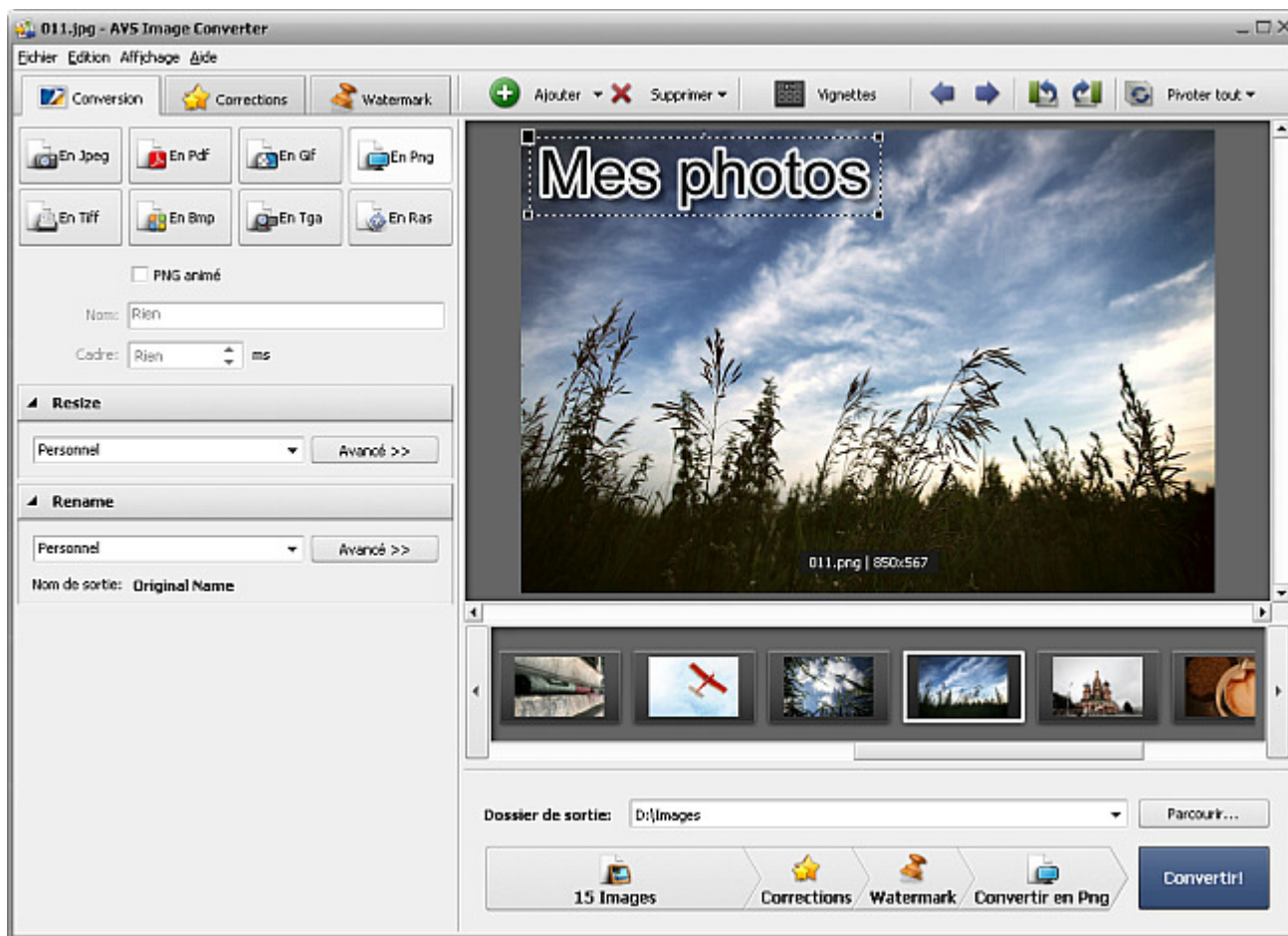


**Remarque:** cette option n'est pas disponible quant vous créez une **image GIF animée**.

8. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.



## Conversion au format PNG



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **PNG**:

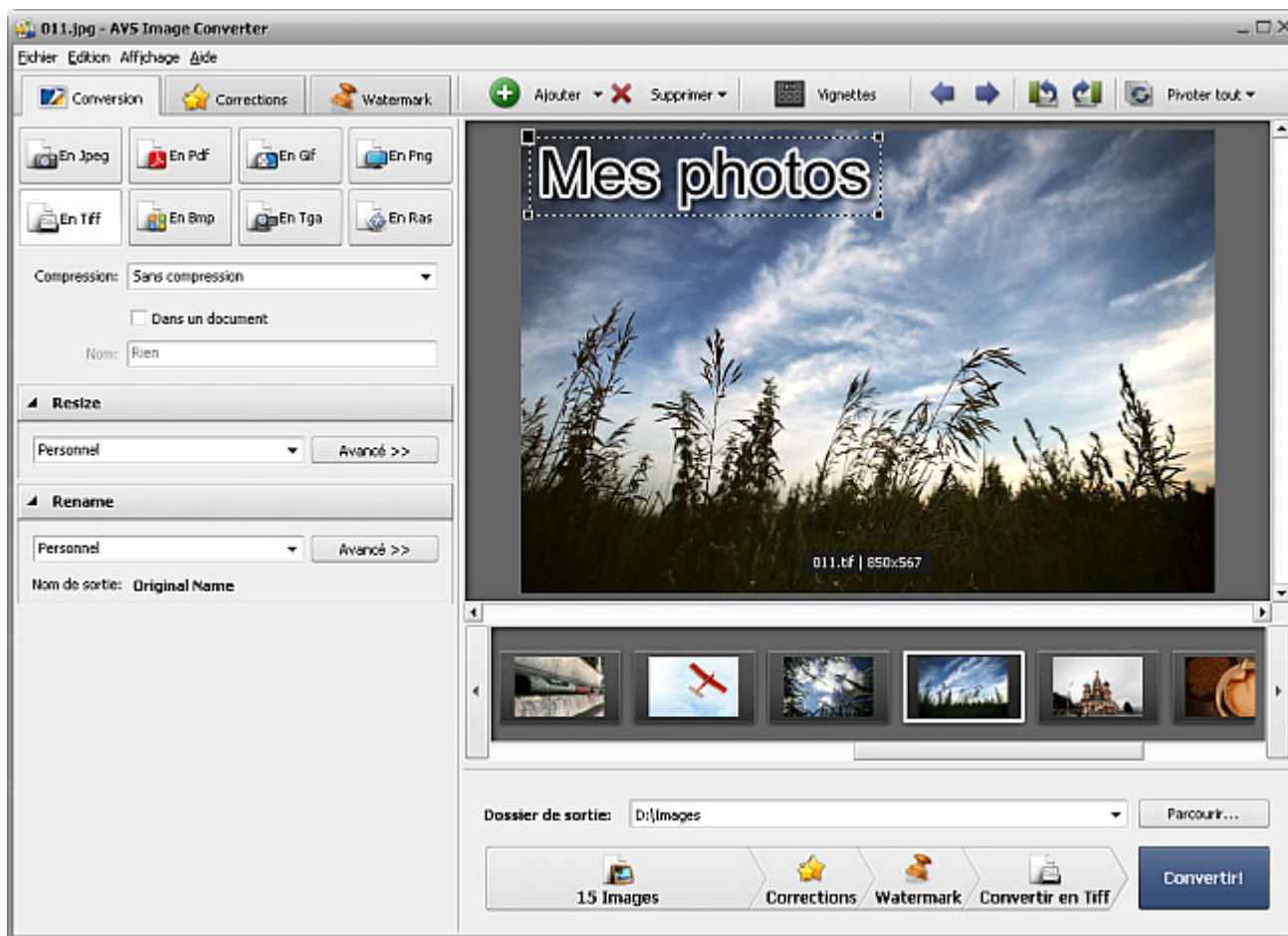
1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Png** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Si vous envisagez d'enregistrer toutes les images importées dans un document pour créer une **image PNG animée**, définissez l'ordre des fichiers à l'intérieur de la **Fenêtre de prévisualisation**, ensuite cochez la case **PNG animé**, définissez la valeur **Cadre** (en millisecondes) et tapez le nom du fichier de sortie dans le champ **Nom** du panneau de propriétés.
4. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
5. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
6. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
7. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.



**Remarque:** cette option n'est pas disponible quant vous créez une **image PNG animée**.

8. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.

## Conversion au format TIFF



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **TIFF**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Tiff** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Sélectionnez le type de compression de la liste déroulante **Compression** au-dessous des boutons de formats.
4. Si vous envisagez d'enregistrer toutes les images importées dans un document, définissez l'ordre des fichiers à l'intérieur de la **Fenêtre de prévisualisation**, ensuite cochez la case **Dans un document** et tapez le nom du fichier de sortie dans le champ **Nom** du panneau de propriétés.
5. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
6. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
7. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
8. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.



**Remarque:** cette option n'est pas disponible si vous enregistrez toutes vos images **dans un document**.

9. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.

## Conversion au format BMP



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **BMP**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Bmp** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
4. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
5. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
6. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.



## Conversion au format TGA



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **TGA**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Tga** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
4. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
5. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
6. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.

## Conversion au format RAS



Suivez les instructions pas à pas pour convertir vos images au format **RAS**:

1. Chargez les images à convertir dans **AVS Image Converter**.
2. Cliquez sur le bouton **En Ras** dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail** pour fixer le format dans lequel vous souhaitez convertir vos images.
3. Redimensionnez vos images dans l'onglet **Conversion** de la **Zone de travail**.
4. Corrigez des couleurs, appliquez les effets nécessaires en ouvrant l'onglet **Corrections**, ajoutez un watermark textuel ou graphique dans l'onglet **Watermark**.
5. Sélectionnez l'emplacement pour les fichiers obtenus. Pour le faire, cliquez sur le bouton **Parcourir** situé dans la **zone de l'image de sortie** et choisissez le dossier approprié sur le disque dur de votre ordinateur.
6. Choisissez le nom de sortie. Ouvrez l'onglet **Conversion**.
7. Cliquez sur le bouton **Convertir!** pour lancer le processus de conversion.



# Rédaction des fichiers graphiques

**AVS Image Converter** vous donne la possibilité d'éditer vos fichiers graphiques avant de les convertir.

Référez-vous aux sections appropriées pour trouver les informations détaillées sur les options d'édition offertes par le programme **AVS Image Converter**.

- **Redimensionnement d'images**

Ce chapitre vous donne l'information sur les options de redimensionnement disponibles.

- **Correction d'images**

Ouvrez ce chapitre pour lire sur les options de correction disponibles dans **AVS Image Converter** et apprendre comment les appliquer.

- **Ajout des watermarks**

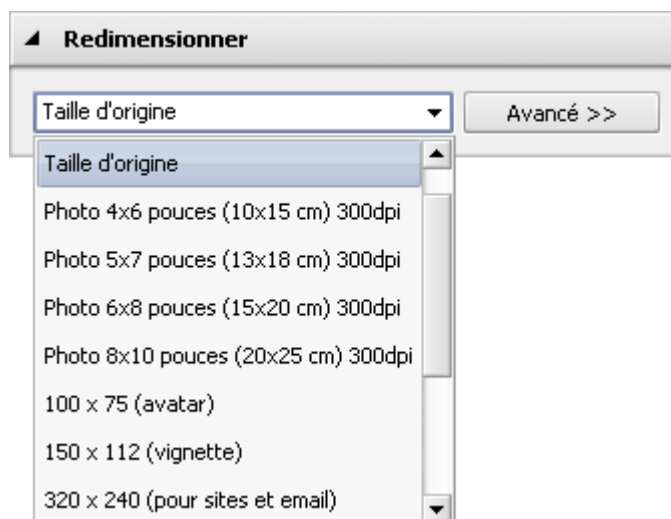
Si vous souhaitez protéger vos images vous pouvez y ajouter un filigrane numérique. Dans ce chapitre vous trouverez les instructions comment le faire.

## Redimensionnement d'images

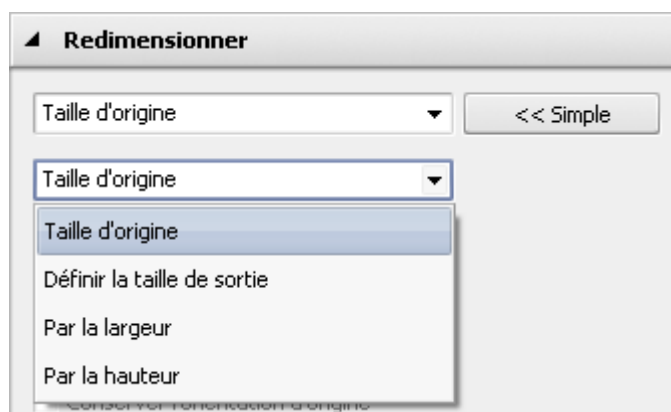
**AVS Image Converter** vous permet de redimensionner une série d'images digitales avant de les convertir.

Le programme offre un nombre de presets qui peuvent être utilisés pour adapter vos images aux formats d'impression plus populaires ou à la taille d'avatar, pour les envoyer par le courrier électronique ou publier sur un site web.

Pour utiliser un des presets disponibles ouvrez l'onglet **Conversion** et sélectionnez le preset désiré de la liste déroulante **Preset** de la section **Redimensionner**.



Si vous voulez adapter vos images à une taille particulière, vous pouvez créer votre propre preset. Cliquez sur le bouton **Avancé >>** à côté du champ **Preset**. Dans le panneau **Redimensionner** ouvrez la liste déroulante et sélectionnez une des options suivantes:



- **Taille d'origine** — sélectionnez cette option pour garder la taille de l'image d'origine..
- **Définir la taille de sortie** — sélectionnez cette option pour adapter vos images en fonction de la largeur et la hauteur spécifiées. Entrez les valeurs nécessaires dans les champs associés en utilisant les flèches ou les boutons de clavier.
- **Par la largeur** — sélectionnez cette option pour adapter vos images en fonction de la largeur spécifiée. Définissez la valeur **Largeur** nécessaire dans le champ associé en utilisant les flèches ou les boutons de clavier.
- **Par la hauteur** - sélectionnez cette option pour adapter vos images en fonction de la hauteur spécifiée. Définissez la valeur **Hauteur** nécessaire dans le champ associé en utilisant les flèches ou les boutons de clavier.

Quand vous définissez les valeurs de la hauteur et la largeur manuellement, les proportions de l'image peuvent être altérées. Certaines zones de l'image peuvent être découpées et perdues. Pour l'éviter, assurez-vous que les options suivantes sont cochées:



La case **Conserver les proportions d'origine**, cochée par défaut, vous permet de maintenir les proportions de l'image. Dans ce cas les valeurs de la largeur et la hauteur de l'image de sortie peuvent différer des valeurs définies dans le section **Redimensionner**. Les paramètres de l'image de sortie sont affichés en bas de la **Fenêtre de prévisualisation**, si l'option **Afficher l'information sur le fichier de sortie** est cochée dans la section **Affichage** du **Menu principal**.



Les proportions de l'image ne sont pas conservées



Les proportions de l'image sont conservées

Si vous avez besoin de créer un fichier d'une taille particulière en conservant les proportions d'origine, vous pouvez ajouter des **bandes blanches** en cochant la case correspondante.



L'image redimensionnée sans bandes blanches

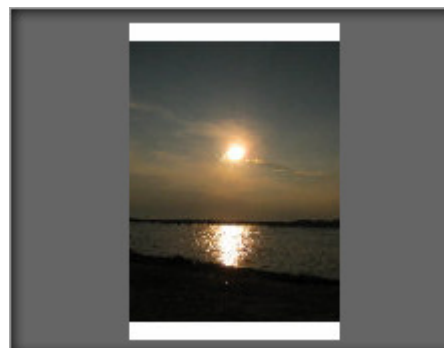


L'image redimensionnée avec bandes blanches

La case **Conserver l'orientation d'origine** vous permet de maintenir l'orientation "paysage" ou "portrait" de vos images lors du redimensionnement. Si cette option est sélectionnée le côté long de l'image sera redimensionnée conformément à la valeur plus grande de la largeur/hauteur, et le côté plus petit sera redimensionnée conformément à la valeur plus petite.



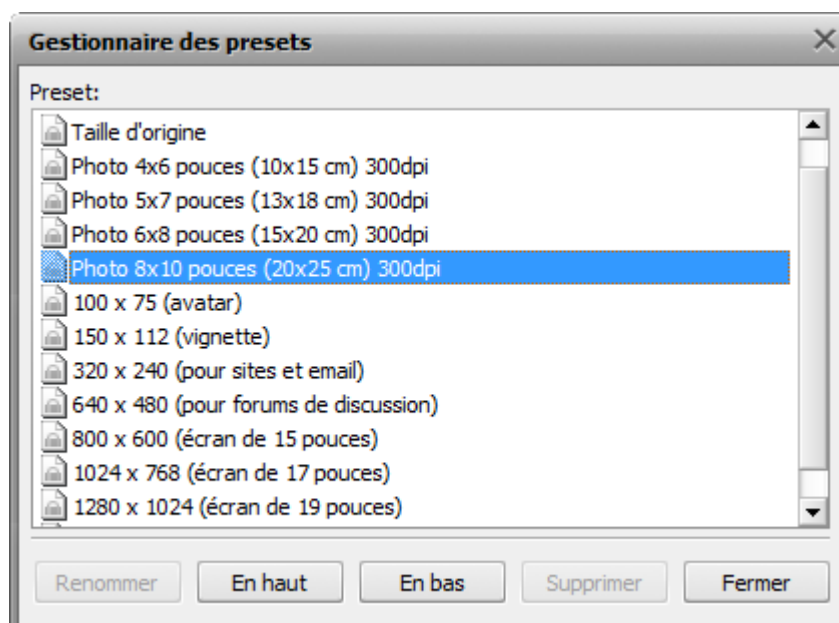
L'orientation "portrait" de l'image n'est pas conservée



L'orientation "portrait" de l'image conservée

Le preset créé sera appliqué lors de la conversion. Si vous voulez le réutiliser plus tard vous pouvez l'enregistrer. Cliquez sur le bouton **Enregistrer preset** et entrez le **nom de preset** dans la fenêtre ouverte. Cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau preset créé sera affiché dans la liste **Preset** et vous pouvez le réutiliser à tout moment.

Si vous voulez modifier cette liste, cliquez sur le bouton **Gérer presets** pour ouvrir la fenêtre **Gestionnaire des presets**. Ici vous pouvez renommer le preset créé, éliminer celui dont vous n'avez plus besoin, le déplacer en sélectionnant avec la souris et en utilisant les boutons correspondants en bas de la fenêtre du gestionnaire.



## Correction d'images

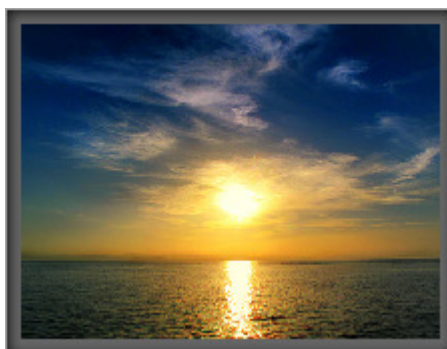
Avant de convertir vos images vous pouvez corriger des couleurs, de la tonalité et du contraste de vos images, appliquer de différents effets ou ajouter une texture. Pour le faire ouvrez l'onglet **Corrections** de la **Zone de travail**.



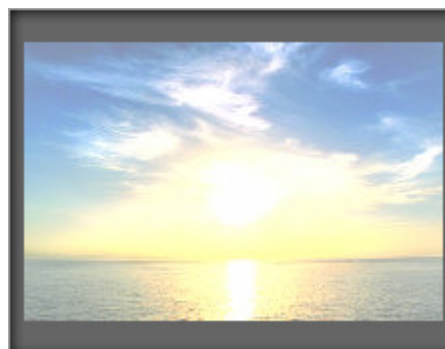
**Remarque:** les corrections effectuées s'appliquent à **TOUTES** les images importées.

- **Luminosité**

Utilisez cette option si vous voulez rendre chaque couleur ou ton de l'image plus clair ou plus foncé. Vous pouvez régler le niveau de la **Luminosité** manuellement en déplaçant le curseur approprié ou entrant la valeur dans le champ associé ou automatiquement en cliquant sur le bouton **Automatique**. Pour récupérer les valeurs d'origine, utilisez le bouton **Rétablir**.



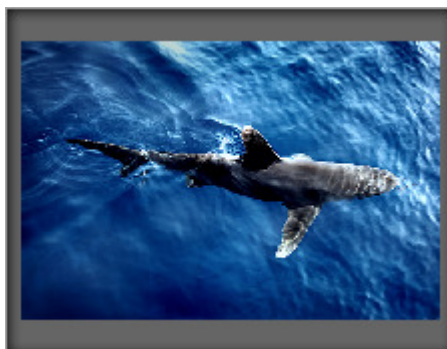
L'image d'origine



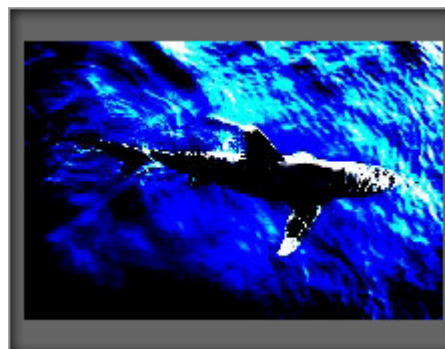
L'effet **Luminosité** appliqué

- **Contraste**

Utilisez cette option si vous voulez altérer les différences entre les zones claires et foncées sur vos images. Vous pouvez régler le niveau de **Contraste** manuellement en déplaçant le curseur approprié ou entrant la valeur dans le champ associé ou automatiquement en cliquant sur le bouton **Automatique**. Pour récupérer les valeurs d'origine, utilisez le bouton **Rétablir**.



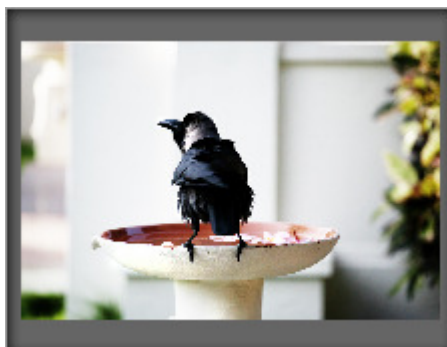
L'image d'origine



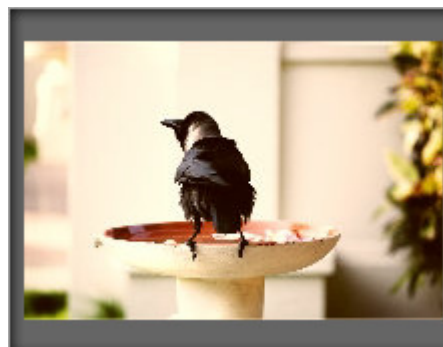
L'effet **Contraste** appliqué

- **Température**

Utilisez cette option pour corriger des couleurs chaudes ou froides de vos images. Vous pouvez les régler manuellement en déplaçant le curseur approprié ou entrant les valeurs dans les champs associés ou les ajuster automatiquement en cliquant sur le bouton **Automatique**. Pour récupérer les valeurs d'origine, utilisez le bouton **Rétablir**.



L'image d'origine

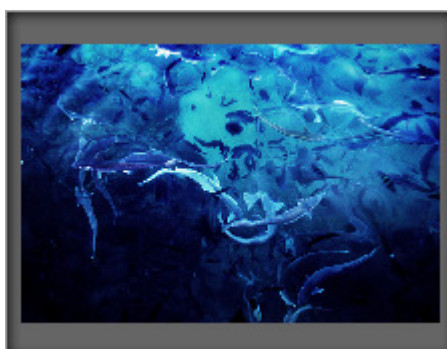


L'effet **Température** appliqué

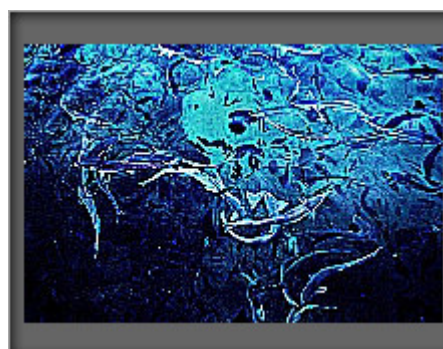
La version actuelle d'**AVS Image Converter** vous permet de corriger la luminosité, le contraste et la température de vos images par un seul clic sur le bouton **Correction automatique** qui se trouve en haut de la **Zone de travail**.

- **Flou/Accentuation**

Utilisez cette option pour réduire (**Flou**) ou augmenter (**Accentuation**) le contraste entre les pixels adjacents en éclaircissant ou assombrissant les pixels à côté des zones nettes ou floues. Vous pouvez le faire en déplaçant le curseur ou en entrant les valeurs appropriées dans les champs associés. Pour récupérer les valeurs d'origine, utilisez le bouton **Rétablir**.



L'image d'origine



L'effet **Flou/Accentuation** appliqué

- **Effets**

Utilisez cette option pour imiter de vieilles photos et papier photo ancien (**Sépia**), pour réaliser une belle image en noir et blanc en maintenant les détails et le contraste de l'image (**Noir et blanc**) or pour inverser les couleurs de l'image afin d'avoir un aspect négatif (**Positive/Negative**). Pour appliquer un des effets disponibles, utilisez la liste déroulante **Effet**. Si vous ne voulez pas appliquer les effets, sélectionnez l'option **Photo d'origine**.

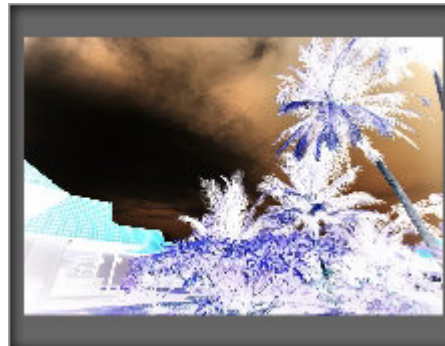


L'image d'origine



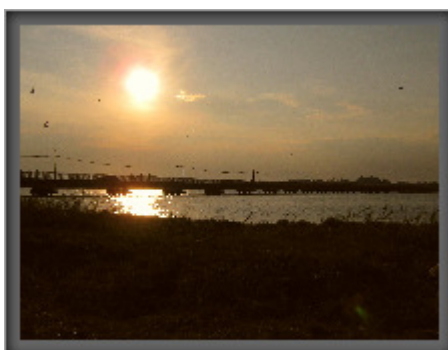
L'effet **Sépia** appliqué



L'effet **Noir et blanc** appliquéL'effet **Positif/Négatif** appliqué

- **Texture**

Utilisez cette option pour ajouter une texture à vos images en lui donnant des détails supplémentaires. Sélectionnez un masque disponible depuis la liste déroulante **Masque**.



L'image d'origine

La **Texture** ajoutée

En appliquant la **Texture** avec un des effets disponibles vous pouvez vieillir vos photos en leur rajoutant du bruit et des rayures.

Pour restaurer les photos d'origine, utilisez le bouton **Rétablir par défaut** en haut de la **Zone de travail**.

## Ajout des watermarks

**AVS Image Converter** vous permet d'ajouter des filigranes numériques pour protéger vos droits d'auteur ou tout simplement insérer un commentaire dans vos photos. Pour le faire ouvrez l'onglet **Watermark** de la **Zone de travail** et procédez comme suit.



**Remarque:** le filigrane sélectionné s'applique à **TOUTES** les images importées.

- **Sélectionner le type de watermark à appliquer**

Si vous voulez utiliser une image en tant que filigrane numérique, cochez la case **Image**. Dans la fenêtre d'explorateur Windows ouverte sélectionnez l'image appropriée et cliquez sur le bouton **Ouvrir**. Pour importer une autre image, cliquez sur le bouton **Parcourir....**




Pour ajouter un filigrane textuel, cochez la case **Texte** et tapez le texte désiré dans le champ associé.





Le filigrane ajouté sera affiché sur la **Fenêtre de prévisualisation**.



- **Modifier la position et l'orientation du watermark**

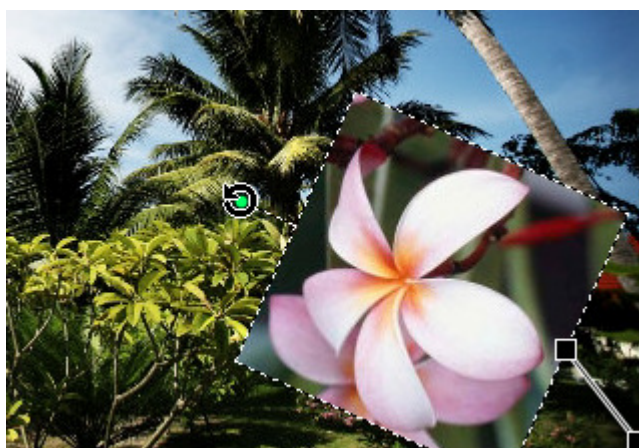
Par défaut, le filigrane appliqué sera placé au milieu de vos images. Mais vous pouvez toujours ajuster sa position et l'orientation.

Pour déplacer le filigrane, sélectionnez-le avec le bouton gauche de la souris (le curseur se transforme en flèche ) et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-le glisser vers l'emplacement souhaité.



Vous pouvez aligner le filigrane par rapport aux bords et aux coins de l'image avec l'aide de grands carrés noirs . Pour coller votre filigrane au point nécessaire, cliquez sur le carré avec la souris (le carré changera sa couleur noire pour une couleur orange ). Puis vous pouvez définir la distance et l'angle du filigrane dans la Fenêtre de prévisualisation. L'emplacement du filigrane reste le même pour toutes les images indépendamment de leurs proportions ou leur taille.



Pour modifier l'orientation du watermark, placez le curseur de la souris sur le cercle vert , cliquez avec le bouton gauche de la souris (le curseur se transforme en flèche arrondie ) et, sans relâcher le bouton de la souris, modifiez l'orientation du watermark.



### • Définir la taille du watermark

Quand vous ajoutez un filigrane graphique, le programme automatiquement conserve sa taille d'origine. Si vous voulez modifier la taille, tout d'abord décochez la case **Conserver la taille d'origine**. Ensuite placez le curseur de la souris sur un des carrés noirs  (le curseur se transforme en main ) et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-le glisser jusqu'à obtenir la taille désirée.



**Remarque:** la taille du filigrane change par rapport à la taille de l'image.

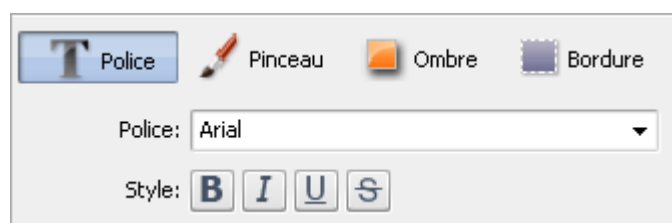
Vous pouvez ajuster la taille du watermark textuel de la même manière.

### • Définir l'opacité du watermark

Pour définir la transparence du filigrane numérique, utilisez le curseur de la barre **Opacité** (la valeur peut différer de **0** - une transparence totale - à **100** - une couleur non transparente).

### • Définir les propriétés du texte

Le programme vous permet de définir les **propriétés additionnels du texte** tels que les paramètres de la police, du pinceau, de l'ombre et de la bordure.

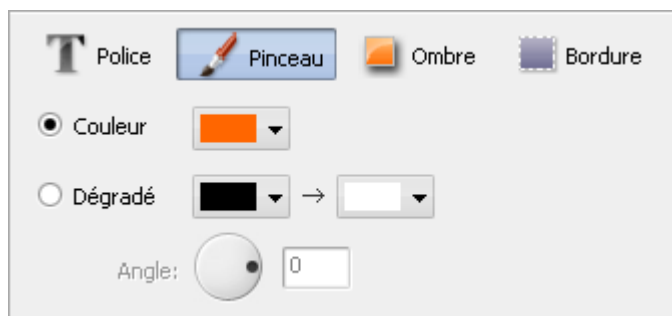


#### Police

- **Police** - le type de caractères lors de l'écriture de vos textes. Vous pouvez choisir une police appropriée dans le menu déroulant.
- **Style** - le style de lettrage lors de l'écriture de vos textes. Vous pouvez choisir **B** pour les caractères gras, **I** pour écrire en italiques, **U** pour les mots soulignés et **S** pour les mots

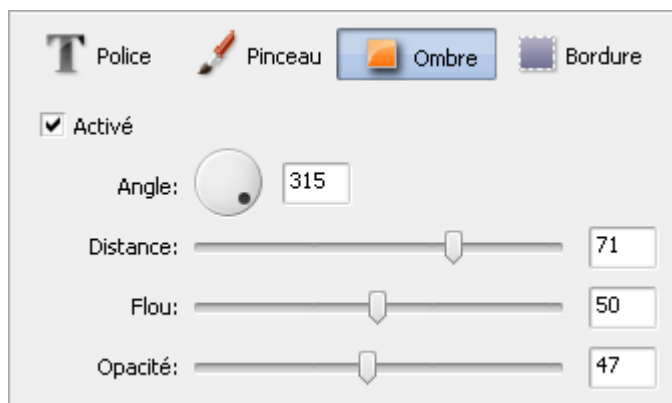


barrés.



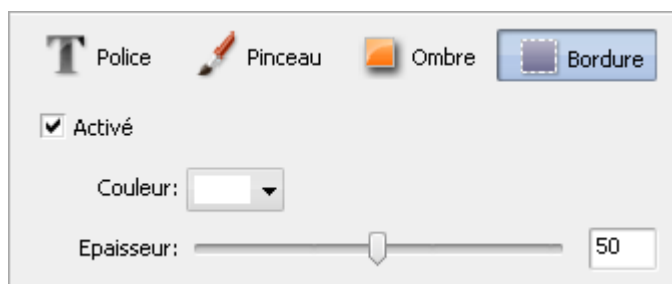
### Pinceau

- **Couleur** - utilisez-le pour sélectionner la couleur de remplissage du texte.
- **Dégradé** - utilisez-le pour effectuer une transition progressive d'une couleur sélectionnée vers une autre.
- **Angle** - (ne disponible que pour l'option **Dégradé**) utilisez-le pour définir l'angle du dégradé.



### Ombre

- **Activé** - utilisez-le pour activer ou désactiver l'ombre du texte. Si la case est cochée, les paramètres suivants sont disponibles.
- **Angle** - utilisez-le pour définir l'angle de l'ombre par rapport au texte lui-même.
- **Distance** - utilisez-le pour définir la distance de l'ombre par rapport au texte lui-même.
- **Flou** - l'absence de netteté des contours de l'ombre (la valeur **0** désactive le **flou**, la valeur **100** crée le maximum de **flou** possible).
- **Opacité** - l'opacité des couleurs de l'ombre (la valeur peut différer de **0** - une transparence totale - à **100** - une couleur non transparente).



### Bordure

- **Activé** - utilisez-le pour activer ou désactiver les bordures du texte. Si la case est cochée, les paramètres suivants sont disponibles.
- **Couleur** - la couleur des bordures du texte.
- **Epaisseur** - la largeur des bordures du texte (la valeur **0** désactive les bordures, la valeur **100** crée l'épaisseur maximal des bordures).

#### • Prévisualiser le watermark appliqué.

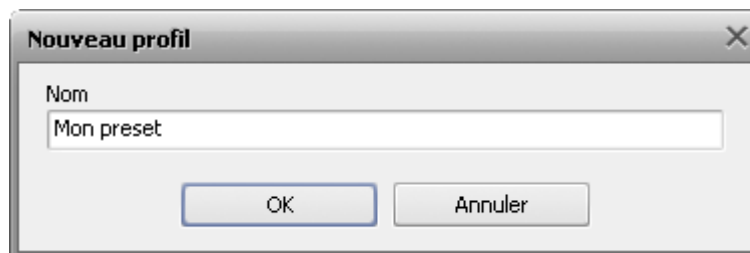
Pour vous assurer que le résultat désiré est obtenu, vous pouvez prévisualiser toutes les images avec le filigrane créé dans la **Fenêtre de prévisualisation** en utilisant le **panneau de navigation** pour naviguer entre les images ajoutées.



**Remarque:** lors de l'ajout du watermark il n'est disponible que le mode **Aperçu**.

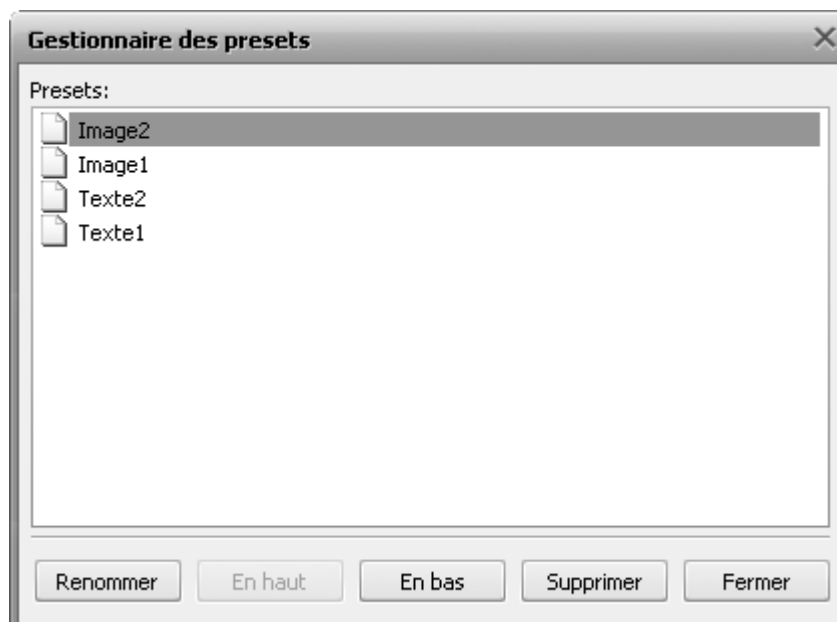


- **Enregistrer le watermark sous forme du preset.** Pour pouvoir appliquer le filigrane créé à d'autres images vous pouvez l'enregistrer sous forme du preset. Cliquez sur le bouton **Enregistrer preset** dans la section **Presets** en haut de la fenêtre. La fenêtre suivante s'ouvre:



Tapez le nom du nouveau preset et cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau preset créé sera ajouté dans la liste des **Presets** et peut être utilisé à tout moment.

Si vous voulez modifier cette liste cliquez sur le bouton **Gérer presets** pour ouvrir la fenêtre **Gestionnaire des presets**. Ici vous pouvez renommer le preset créé, éliminer celui dont vous n'avez plus besoin, déplacer le preset sélectionné en utilisant les boutons correspondants en bas de la fenêtre du gestionnaire.



Si vous voulez supprimer le filigrane numérique ajouté, décochez la case **Texte** ou **Image** dans l'onglet **Watermark**.

## Renommage des fichiers graphiques

**AVS Image Converter** vous donne la possibilité de renommer une série de fichiers image pour les organiser en faisant juste quelques clics de souris.

Par défaut le programme utilise le nom du fichier d'origine.

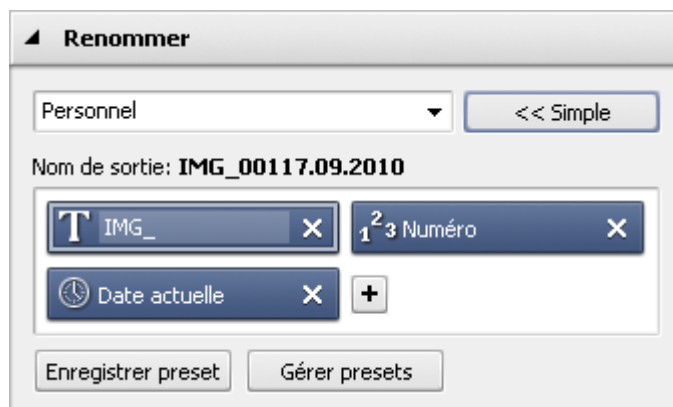


Le mode le plus simple de renommer vos images est d'ouvrir l'onglet **Conversion** et sélectionnez le preset **Texte+Numéro** de la liste déroulante. Après avoir choisi ce type du preset tapez votre propre texte dans le champ approprié.



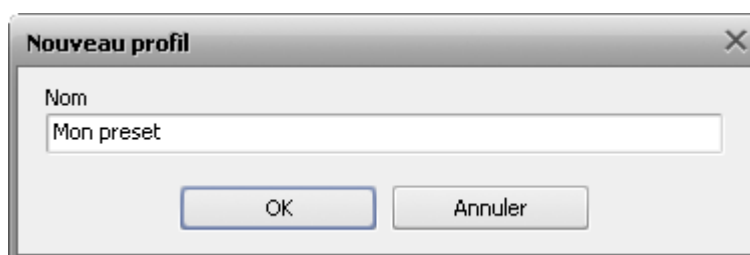
Si vous voulez personnaliser le nom du fichier, cliquez sur le bouton **Avancé**. Dans le panneau ouvert vous pourrez ajouter autant d'éléments que vous voulez. Cliquez sur le bouton **Plus** dans la zone au-dessous du **Nom de sortie** pour ouvrir la liste déroulante contenant les éléments qui peuvent être utilisés pour former le nom du fichier:

- **Nom d'origine** — nom original du fichier importé;
- **Texte** — votre propre information textuelle. Le seul élément qui peut être changé manuellement. Pour le faire tapez le texte dans le champ **Texte**.
- **Date de fichier** — date de la modification du fichier;
- **Numéro** — numéro de votre fichier image;
- **Date courante** - jour, mois et année courante en chiffres.



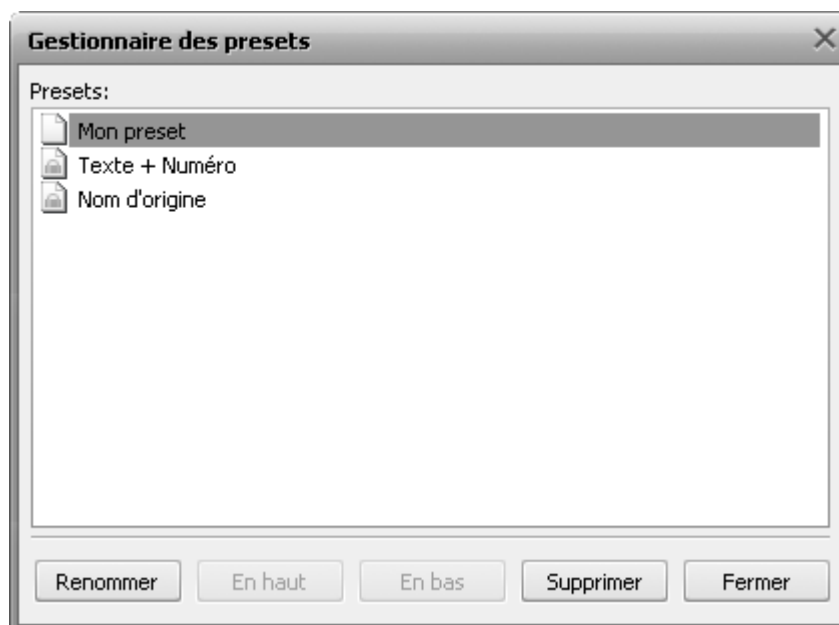
Si vous avez besoin d'éliminer un des éléments, cliquez sur la **Croix** du bloc que vous voulez supprimer.

Le preset créé ne sera appliqué que pendant la conversion. Si vous voulez l'utiliser encore une fois vous pouvez l'enregistrer comme preset. Cliquez sur le bouton **Enregistrer preset** et tapez le nom dans la fenêtre ouverte:



Cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau preset créé sera affiché dans la liste des **presets** et peut être réutilisé à tout moment.

Si vous voulez modifier cette liste cliquez sur le bouton **Gérer presets** pour ouvrir la fenêtre **Gestionnaire des presets**. Ici vous pouvez renommer le preset créé, supprimer celui dont vous n'avez plus besoin ou le déplacer en haut ou en bas en le sélectionnant avec la souris et en utilisant le bouton approprié en bas de la fenêtre.



## Conversion rapide

La version actuelle d'**AVS Image Converter** vous permet d'enregistrer les paramètres définis (y compris les corrections et le filigrane appliqués) sous forme de preset pour les utiliser plus tard. Pour le faire, sélectionnez l'option **Conversion rapide** depuis la section **Fichier** du **Menu principal**, puis sélectionnez l'option **Ajouter nouveau preset....** La fenêtre suivante s'ouvre:



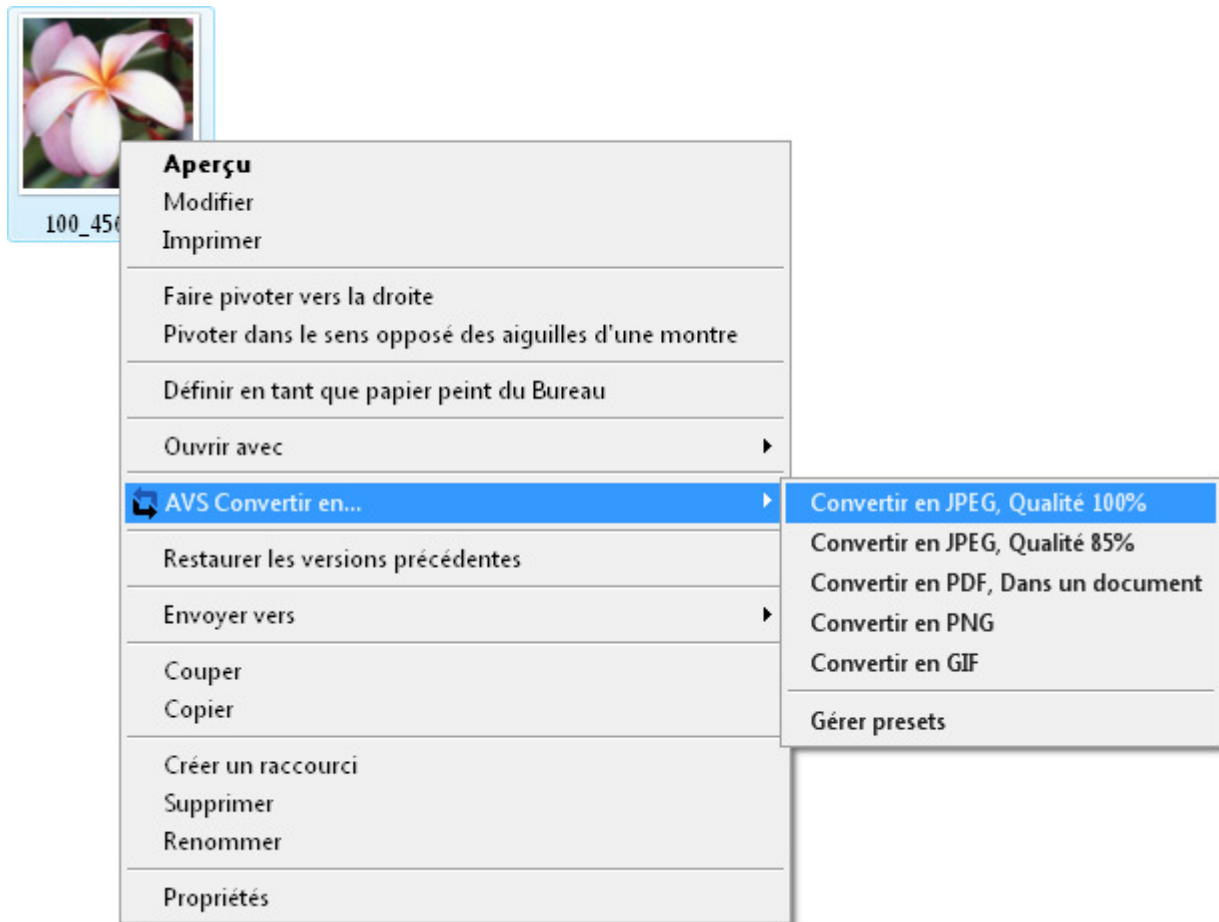
Ici vous pouvez entrer le nom de votre preset créé et vérifiez les paramètres à inclure. Pour exclure le filigrane que vous avez créé ou les corrections que vous avez effectuées de votre preset, décochez les champs correspondants. Si vous voulez conserver la taille d'images, sélectionnez l'option **Taille d'origine** depuis la liste déroulante **Redimensionner**. Validez avec le bouton **OK**, la **Conversion rapide** sera effectuée avec les paramètres enregistrés.

De plus **AVS Image Converter** est intégré dans le menu contextuel de l'explorateur Windows. Cela permet de convertir une série d'images stockées sur le disque dur de votre ordinateur sans ouvrir l'application.



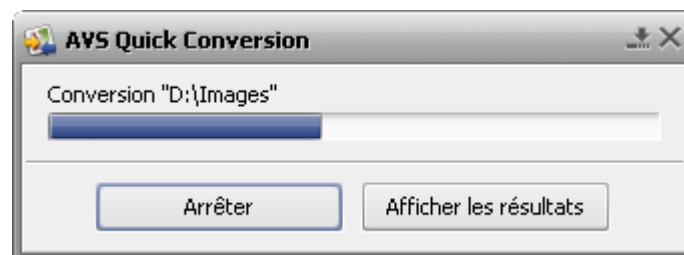
**Remarque:** pour pouvoir utiliser cette option, veuillez ne pas décocher la case **Intégrer dans le menu contextuel de l'explorateur Windows** lors de l'installation du programme.

Il vous reste de trouver les fichiers que vous souhaitez convertir. Faites un clic avec le bouton droit de la souris, sélectionnez l'option **AVS Convertir en...** et choisissez un des presets disponibles.

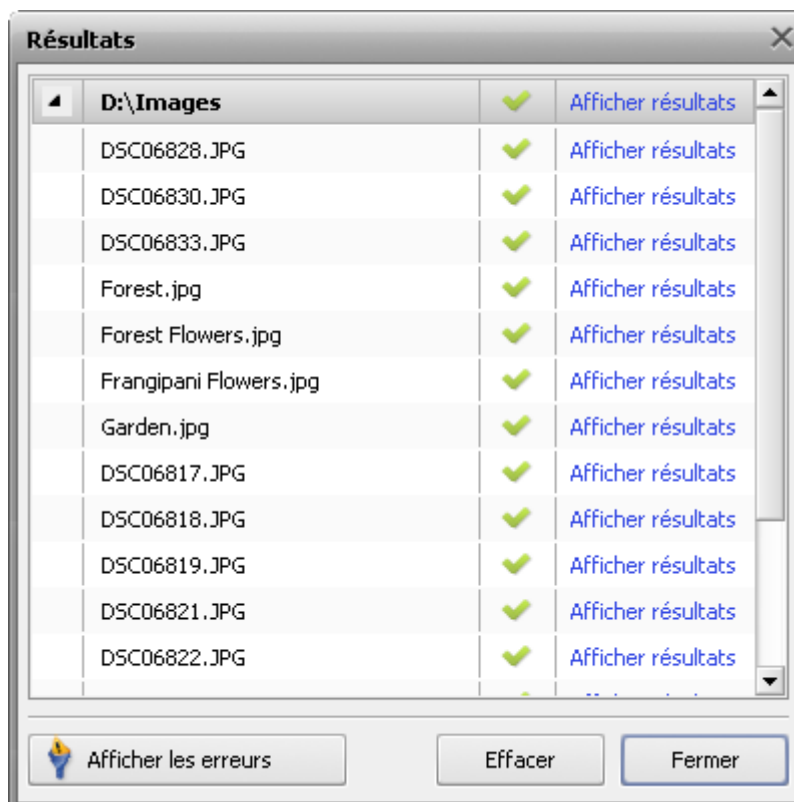


**Remarque:** si aucun preset ne vous convient, sélectionnez l'option **Gérer presets** pour ouvrir la fenêtre principale d'**AVS Image Converter** et créer un nouveau preset suivant les instructions ci-dessus.

La fenêtre d'**AVS Quick Conversion** apparaît dans le coin inférieur droit du bureau:



Ici vous pouvez contrôler le progrès de la conversion et l'annuler à tout moment en utilisant le bouton **Arrêter**. Une fois que la conversion est terminée, cliquez sur le bouton **Afficher les résultats**:



Navigationnez à travers la liste des fichiers convertis pour voir les résultats. Pour ouvrir le fichier ou le dossier contenant tous les fichiers convertis, cliquez sur le lien **Afficher résultats** à côté du nom de fichier.



**Remarque:** les images de sortie seront placées dans le dossier **Converted** (Convertis) créé par défaut dans le répertoire d'origine.