

AVS4YOU Manuel d'utilisation



AVS Photo Editor

www.avs4you.com

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010 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.

Information générale:	info@avs4you.com
Assistance technique:	support@avs4you.com
Achats:	sales@avs4you.com
Fichiers d'aide et autres documents:	help@avs4you.com

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



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

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 Photo Editor a une **interface** simple et un grand nombre d'outils utiles et de fonctions qui vous aident à effectuer les opérations d'édition nécessaires.

Avec **AVS Photo Editor** vous pouvez facilement trouver le dossier nécessaire, éditer vos photos comme vous le souhaitez en utilisant des outils différents, en changeant les paramètres de couleurs et de tons ou en sélectionnant un des presets disponibles et enfin enregistrer l'image éditée dans un des **formats graphiques supportés**. Ce logiciel offre tout pour exciter votre imagination, atteindre les meilleurs résultats et tout simplement jouir du processus.

En utilisant AVS Photo Editor vous pouvez accomplir les tâches suivantes:

- utiliser l'arbre de dossiers confortable dans l'onglet Parcourir pour trouver le répertoire ou l'image dont vous avez besoin;
- basculer entre les modes d'affichage différents en utilisant le **Zoom global**;
- visualiser l'**information** sur le fichier graphique à éditer;
- appliquer les **presets** de correction des photos pour donner un aspect personnel à chaque image;
- **régler les couleurs** ainsi que la luminosité et le contraste de vos photos;
- **corriger la gamme tonale** de vos images et jeter un oeil à l'**Histogramme de l'image** pour savoir exactement ce qui a changé dans la représentation tonale;
- enregistrer les ajustements effectués en tant que preset;
- appliquer les vignettes à vos images pour attirer l'attention sur leur milieu;
- ajouter un watermark textuel ou graphique à vos photos pour protéger vos droits d'auteur;
- utiliser l'option **Correction des yeux rouges** pour donner aux yeux leur couleur naturelle;
- sélectionner l'outil **Retouche** ou **Pinceau** pour effectuer une certaine tâche d'édition;
- **recadrer** et redimensionner vos photos comme vous le souhaitez;
- comparer vos images avant et après l'édition;
- imprimer les photos éditées après avoir réglé le format de papier, la taille et la position des photos sur la feuille.

Pour lancer **AVS Photo Editor** ouvrez le menu **Démarrer** et sélectionnez **Programmes -> AVS4YOU -> Image -> AVS Photo Editor**.

Introduction à l'image numérique

La première image numérique a été faite sur un ordinateur en 1957 et représentée le fils du savant Russell Kirsch. Depuis ce moment l'ère des technologies d'imagerie numérique a commencé - l'imagerie satellite, la tomodensitométrie, les codes à barres sur les emballages, la publication assistée par ordinateur, la photographie numérique etc. - tout cela est né de cette image granuleuse.



Une **image numérique** est une représentation d'une image à deux dimensions sous forme binaire (suite de 0 et de 1). Selon que la résolution de l'image est fixée ou non, elle peut être de type vectoriel ou matriciel (raster):

Une image **vectorielle** est une image créée en utilisant des primitives géométriques comme points, lignes, courbes et polygones, qui sont basées sur les équations mathématiques.



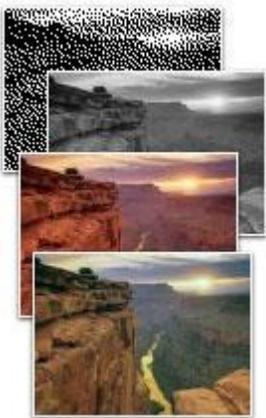
Une image **matricielle** ou **bitmap** est une image numérique dans un format de données qui se compose d'un tableau de pixels ou de points de couleur, généralement rectangulaire. Ce type d'image est habituellement utilisée pour la représentation des photos.



Les **images matricielles** ont un ensemble limité de valeurs numériques appelées éléments d'image (en anglais, picture elements) ou **pixels**. L'image numérique contient un nombre fixé de lignes et de colonnes de pixels. Les pixels sont les unités minimales dans une image qui ont des valeurs quantifiées qui représentent les niveaux de luminosité d'une couleur donnée à un point spécifique. Habituellement les pixels sont stockés dans la mémoire d'ordinateur comme une matrice, un tableau à deux dimensions de petits nombres. Ces valeurs sont souvent transmises ou stockées sous forme compressée.

Types d'images matricielles

Chaque pixel d'une image matricielle est habituellement associé à une position spécifique en image 2D et possède d'une valeur contenant une ou plus de quantités relatives à cette position. Les images numériques peuvent être classifiées selon le nombre et le type de ces modèles:



- Une image **binaire** n'a que deux valeurs possibles pour chaque pixel. Habituellement les deux couleurs utilisées pour une image binaire sont noire et blanche bien que toutes deux couleurs peuvent être utilisées.
- Dans une image en **niveau de gris** la valeur de chaque pixel est un modèle simple, elle possède de l'information sur l'intensité. Les images de cette sorte sont composées de nuances de gris qui sont variées du noir au niveau d'intensité le plus faible au blanc au niveau le plus fort.
- Une image **couleur** contient l'information de couleur pour chaque pixel. Le pixel a trois modèles sous forme de coordonnées dans un certain espace de couleurs. Plus d'information sur l'espace de couleurs vous pouvez trouver dans le Glossaire.
- Dans une image de **fausse couleur** la correspondance entre la couleur de l'objet et la couleur de l'image est modifiée. Le contraire de ce type d'image est une image **vraie couleur** qui se présente à l'oeil humain comme l'objet original.
- Une image **multispectrale** capture les données graphiques aux fréquences spécifiques à travers le spectre électromagnétique. Ce type d'image a été initialement développé pour l'imagerie spatiale.

• etc.

Les images matricielles peuvent aussi être groupées selon le nombre de bits utilisés pour représenter la couleur d'un pixel, autrement, selon la **profondeur de couleurs**:



- **1-bit monochrome, ou couleur monochrome** - les deux couleurs généralement utilisées pour une image binaire sont le noir et le blanc, bien que toutes deux couleurs puissent être utilisées.
- **8-bit greyscale** - les images en niveau de gris ont de nombreuses nuances de gris en comparaison avec les images en noir et blanc.
- **8-bit color, ou couleur** - le nombre maximum de couleurs qui peuvent être affichées à un moment donné est de 256.
- **15/16-bit color (highcolor), ou haute couleur** - cette option permet de contenir 32768/ 65536 couleurs possibles pour chaque pixel.
- **24-bit color (truecolor), ou vraie couleur** - cela signifie au moins 256 nuances du rouge, vert et bleu, au total d'au moins de 16777216 variations de couleurs.
- **30/36/48-bit color (deepcolor)** - ce qui est supérieur à vraie couleur, généralement plus d'un milliard de couleurs, les **espaces de couleurs** xvYCC, sRGB et YCbCr peuvent être utilisés avec les systèmes

deepcolor.



Remarque: Pour obtenir plus d'information sur les formats d'images matricielles et les formats supportés par **AVS Photo Editor**, consultez la page Formats graphiques supportés.

Interface du logiciel

AVS Photo Editor a une interface intuitive où vous pouvez comprendre tout à un seul regard.



AVS Photo Editor consiste en une seule fenêtre qui comprend les éléments suivants:

- **Menu principal** - il est utilisé pour accéder à toutes les fonctions et caractéristiques principales du programme.
- **Zone de prévisualisation** - elle est utilisée pour visualiser vos photos et travailler sur elles en appliquant les outils d'édition offerts par le programme.
- **Onglet Parcourir** - il est utilisé pour naviguer dans les fichiers et dossiers de l'ordinateur, du réseau ou du support amovible, voir l'information sur le fichier graphique à modifier et régler le niveau de zoom.
- **Onglet Editer** - il est utilisé pour éditer les images en utilisant les outils d'édition disponibles, le menu de réglage et l'histogramme de l'image.
- **Onglet Imprimer** - il est utilisé pour régler les paramètres d'impression.
- **Panneau de navigation** - il est utilisé pour trouver la photo nécessaire du dossier ouvert.

Menu principal

AVS Photo Editor peut être exploité à l'aide des éléments du **Menu principal**. Le système flexible d'éléments du menu est un outil parfait pour la navigation et l'exploitation de l'application, le contrôle de tous les processus.

Le **Menu principal** a la structure suivante:

Section Fichier		
Ouvrir	Ctrl+O	Utilisez-le pour ouvrir le dossier nécessaire et charger toutes ses photos dans le programme pour l'édition.
Ouvrir récent		Utilisez-le pour ouvrir la photo déjà enregistrée ou ouverte pour l'éditer. Avec l'image sélectionnée le dossier entier sera chargé dans le programme.
Enregistrer	Ctrl+S	Utilisez-le pour enregistrer la photo courante.
Enregistrer sous	Shift+Ctrl+S	Utilisez-le pour enregistrer la photo courante sous un autre nom.
Enregistrer les modifications		Utilisez-le pour enregistrer les modifications appliquées à toutes les images depuis le dossier courant.
Enregistrer les modifications sous...		Utilisez-le pour enregistrer les images éditées depuis le dossier courant dans un autre dossier.
Quitter	Alt+F4	Utilisez-le pour terminer le travail avec AVS Photo Editor et quitter l'application.
Section Edition		
Annuler		Utilisez-le pour annuler la dernière action effectuée.
Réfaire		Utilisez-le pour rétablir la dernière action annulée.
Correction auto		Utilisez-le pour corriger la photo sélectionnée automatiquement.
Pivoter à gauche		Utilisez-le pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
Pivoter à droite		Utilisez-le pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
Rétablir		Utilisez-le pour mettre la photo éditée à son état initial. Si vous avez déjà enregistré les modifications apportées, cette option ne sera pas disponible.
Rétablir tout		Utilisez-le pour mettre toutes les photos éditées à leur état initial. Si vous avez déjà enregistré les modifications apportées, cette option ne sera pas disponible.
Section Affichage		
Parcourir	Ctrl+B	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet Parcourir et trouver un certain dossier dans le système de fichiers et dossiers, voir les icônes et l'information sur l'image sélectionnée.
Editer	Ctrl+E	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet Editer et éditer les images en utilisant les outils d'édition disponibles, le menu de réglage et l'histogramme de l'image.
Imprimer	Ctrl+P	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet Imprimer et régler les paramètres d'impression.
Plein écran	Ctrl+F	Utilisez-le pour passer au mode d'affichage Plein écran.
Ajuster	Ctrl+1	Utilisez-le pour redimensionner votre image de manière que l'image entière sera à la taille de la Zone de prévisualisation de la fenêtre du programme.
x1	Ctrl+2	Utilisez-le pour visualiser la photo éditée en pleine taille.
x3	Ctrl+3	Utilisez-le pour visualiser la photo éditée à 300% de zoom.
Après Avant	Ctrl+Tab	Utilisez-le pour prévisualiser et comparer l'image sélectionnée avant et après l'édition.
Section A propos		
Aide	F1	Utilisez-le pour ouvrir le fichier d'aide d' AVS Photo Editor .
Page d'accueil AVS		Utilisez-le pour visiter le site web AVS4YOU.

Assistance technique	Utilisez-le pour ouvrir la page de support AVS4YOU où vous pouvez décrire votre problème ou poser une question en remplissant notre formulaire de support.
Contactez-nous	Utilisez-le pour envoyer un e-mail à notre équipe d'assistance technique.
A propos	Utilisez-le pour lire l'information sur AVS Photo Editor , ainsi que notre contrat de licence, ou pour vous inscrire et activer le programme.

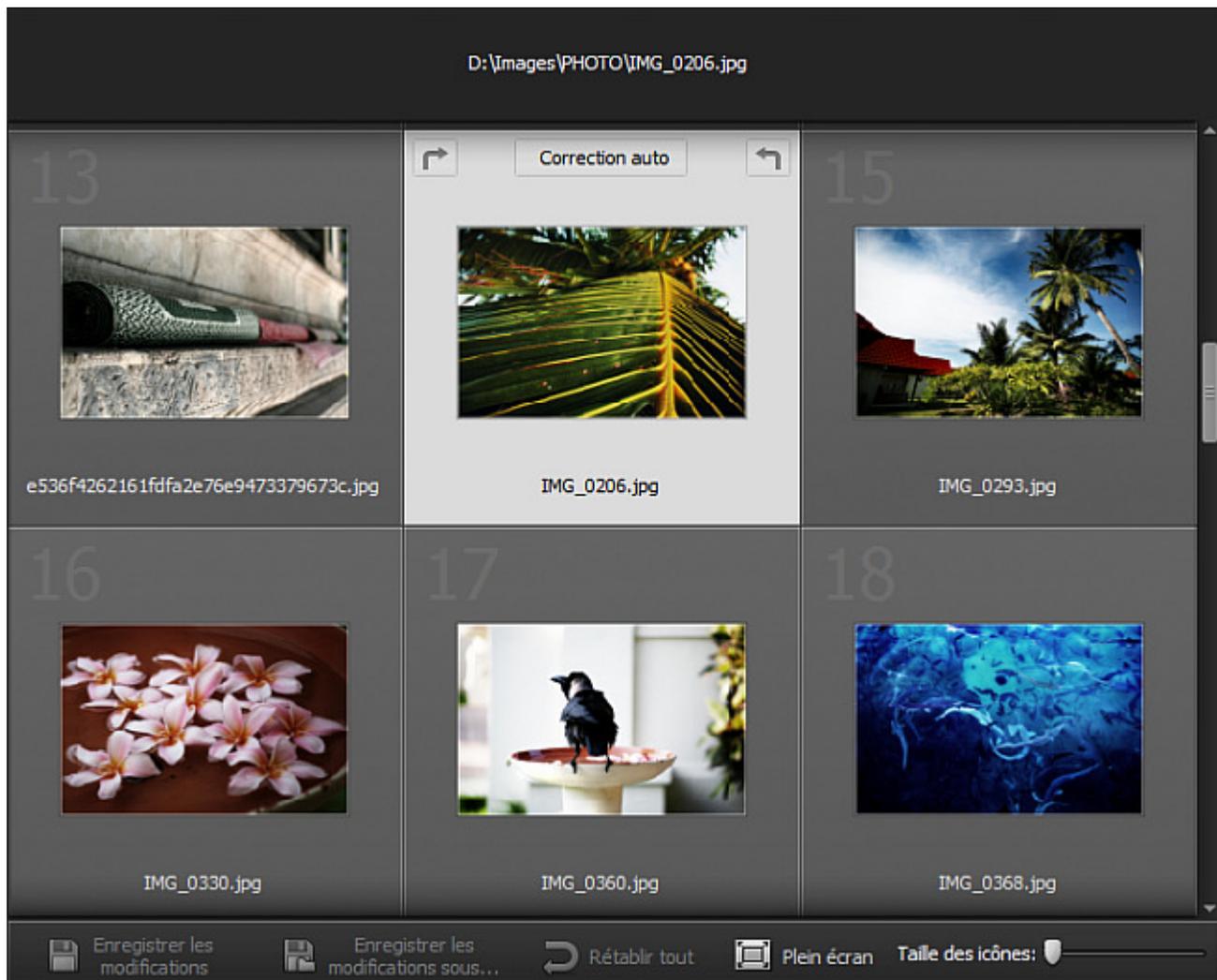
Zone de prévisualisation

La **Zone de prévisualisation** est la partie centrale de la **fenêtre d'AVS Photo Editor** et est utilisée pour visualiser vos photos et travailler sur elles en appliquant les outils d'édition offerts dans le programme. La **Zone de prévisualisation** a plusieurs représentations en fonction du mode d'affichage sélectionné: onglet **Parcourir**, onglet **Editer**, onglet **Imprimer**.

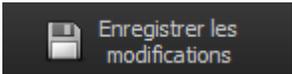
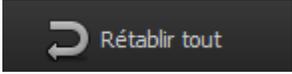
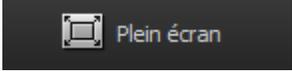
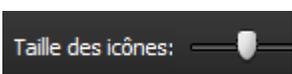
Zone de prévisualisation avec l'onglet Parcourir ouvert

Après avoir ouvert l'onglet Parcourir et sélectionné le dossier contenant les photos à éditer, vous visualisez les icônes de ces fichiers graphiques. Vous pouvez aussi passer à ce mode d'affichage en sélectionnant l'option **Parcourir** de la section **Affichage** dans le **Menu principal**.

Dans ce mode d'affichage vous pouvez naviguer rapidement à travers le contenu du dossier sélectionné, effectuer la correction automatique des images en cliquant sur le bouton **Correction auto** et les pivoter à gauche ou à droite en utilisant les flèches.



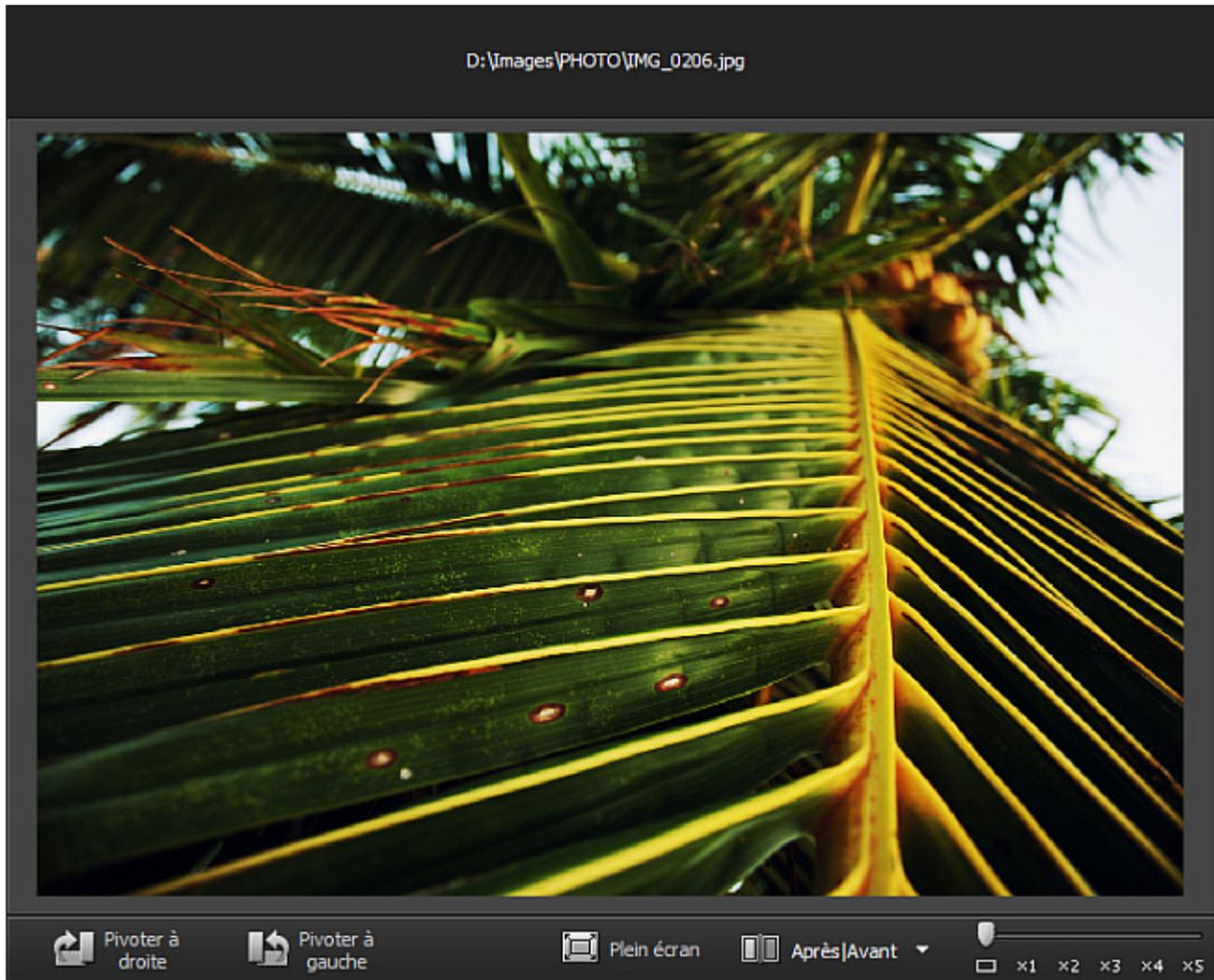
En haut de la **Zone de prévisualisation** tout le chemin au fichier graphique actuellement sélectionné est affiché, et en bas de cette zone est située la barre d'outils qui contient les boutons suivants:

Bouton	Description
 Enregistrer les modifications	Il est utilisé pour enregistrer les modifications appliquées à toutes les images depuis le dossier courant.
 Enregistrer les modifications sous...	Il est utilisé pour enregistrer les images éditées depuis le dossier courant dans un autre dossier.
 Rétablir tout	Il est utilisé pour rétablir toutes les modifications appliquées à toutes les images depuis le dossier courant.
 Plein écran	Il est utilisé pour passer au mode d'affichage Plein écran quand une image occupe l'écran entier.
 Taille des icônes: 	Il est utilisé pour changer la taille des icônes qui représentent les fichiers graphiques affichés dans la Zone de prévisualisation . En déplaçant le curseur le long de la règle vous pouvez définir la taille nécessaire.

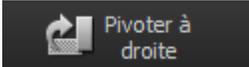
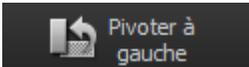
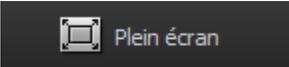
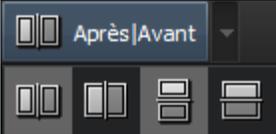
En double-cliquant sur une photo à l'intérieur de la **Zone de prévisualisation**, l'onglet **Editer** sera ouvert et le mode d'affichage sera changé.

Zone de prévisualisation avec l'onglet Editer ouvert

Après avoir ouvert l'onglet Editer ou sélectionné l'option **Editer** de la section **Affichage** dans le **Menu principal**, la **Zone de prévisualisation** est représentée comme sur la figure ci-dessous. Vous pouvez aussi passer à ce mode d'affichage en double-cliquant sur l'icône correspondante.



En haut de la **Zone de prévisualisation** tout le chemin au fichier graphique sélectionné est affiché, et en bas de cette zone est située la barre d'outils qui contient les boutons suivants:

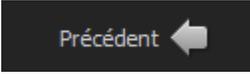
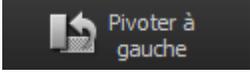
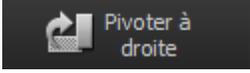
Bouton	Description
	Il est utilisé pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
	Il est utilisé pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
	Il est utilisé pour passer au mode d'affichage Plein écran.
	Il est utilisé pour diviser la Zone de prévisualisation en deux parties qui affichent l'image avant et après l'exécution des opérations d'édition. En cliquant sur la flèche à côté de ce bouton, vous pouvez sélectionner un des modes de division disponibles.
	Il est utilisé pour changer le niveau de zoom de l'image affichée dans la Zone de prévisualisation . En déplaçant le curseur le long de la réglette, vous pouvez définir le niveau de zoom nécessaire: 1 sur l'écran, pleine taille, 200%, 300%, 400%, 500%.

En double-cliquant sur une photo à l'intérieur de la **Zone de prévisualisation**, le mode d'affichage sera remplacé par le mode **Plein écran**.

Plein écran

Vous pouvez passer à ce mode d'affichage en cliquant sur le bouton **Plein écran** sur la **Barre d'outils**, en sélectionnant l'option correspondante de la section **Affichage** dans le **Menu principal**, ou en double-cliquant sur l'image éditée dans la **Zone de prévisualisation**.

Dans ce mode d'affichage l'image éditée occupe toute la zone de l'écran. Si vous déplacez le curseur de la souris vers le haut de l'écran, le **Panneau de navigation** sera affiché pour que vous puissiez naviguer à travers les images du dossier chargé et trouver celle dont vous avez besoin. Si vous déplacez le curseur de la souris vers le bas de l'écran, vous verrez les boutons suivants:

Bouton	Description
 Fermer plein écran	Il est utilisé pour revenir depuis le mode Plein écran au mode où une image est affichée à l'intérieur de la Zone de prévisualisation .
 Précédent ←	Il est utilisé pour visualiser la photo précédente affichée dans le Panneau de navigation .
 → Suivant	Il est utilisé pour visualiser la photo suivante affichée dans le Panneau de navigation .
 Pivoter à gauche	Il est utilisé pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
 Pivoter à droite	Il est utilisé pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).

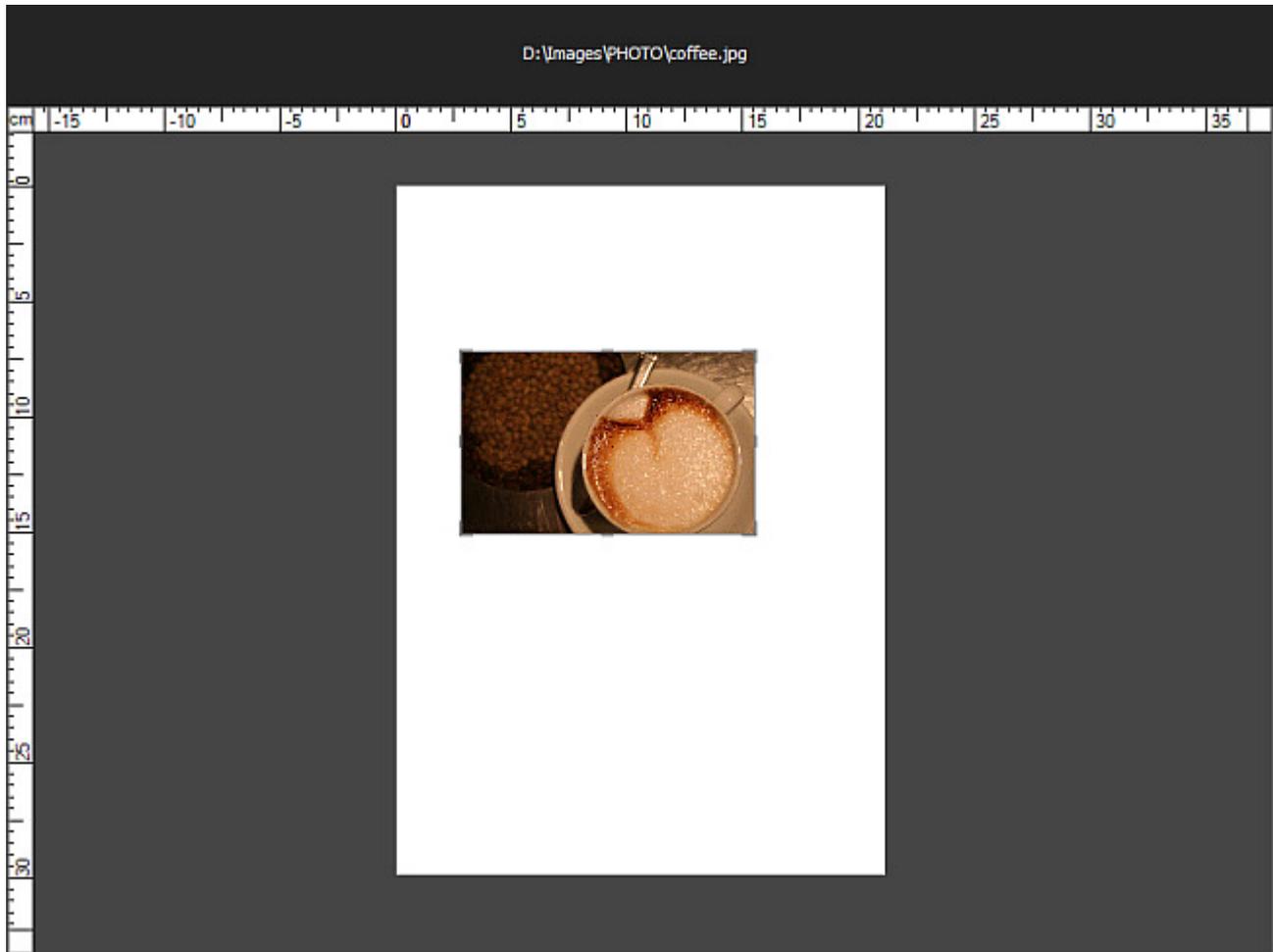
Pour revenir à la fenêtre du programme, double-cliquez avec le bouton gauche de la souris, utilisez le bouton **Fermer plein écran** situé en bas de l'écran, ou appuyez sur la touche **Esc**.



Zone de prévisualisation avec l'onglet Imprimer ouvert

Vous pouvez passer à ce mode d'affichage en ouvrant l'onglet Imprimer ou en sélectionnant l'option **Imprimer** de la section **Affichage** dans le **Menu principal**.

Dans ce mode d'affichage l'image éditée occupe une certaine zone sur la feuille de papier. En haut et du côté gauche de la **Zone de prévisualisation** les règles spéciales avec la graduation en cm sont situées pour vous aider à placer l'image à l'intérieur de la feuille.



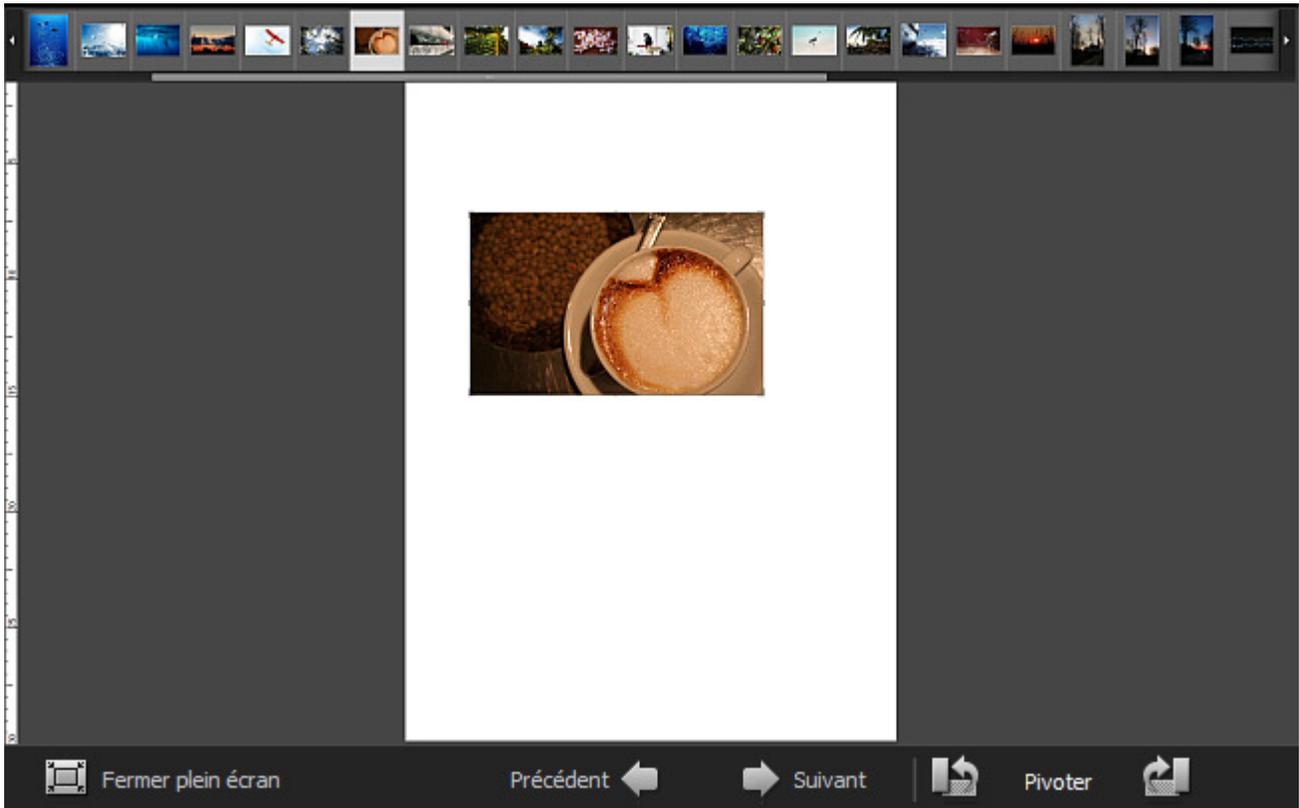
Dans ce cas la **Zone de prévisualisation** a aussi le mode **Plein écran**.

Plein écran

Vous pouvez passer à ce mode d'affichage en double-cliquant sur l'image à l'intérieur de la **Zone de prévisualisation** lorsque l'onglet Imprimer est ouvert.

Dans ce mode d'affichage l'image éditée occupe toute la zone de l'écran. Si vous déplacez le curseur de la souris vers le haut de l'écran, le **Panneau de navigation** sera affiché pour que vous puissiez naviguer à travers les images du dossier chargé et trouver celle dont vous avez besoin. Si vous déplacez le curseur de la souris vers le bas de l'écran, vous verrez les mêmes boutons comme dans le mode d'affichage Plein écran lorsque l'onglet Editer est ouvert.

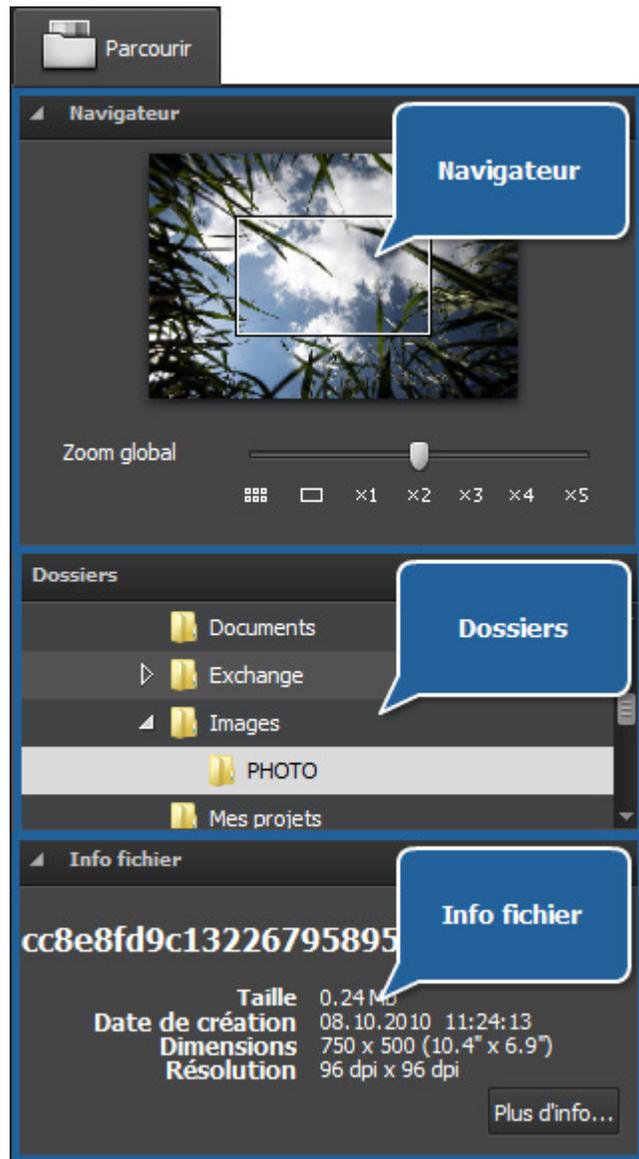
Pour quitter le mode **Plein écran**, double-cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la touche **Esc**.



Onglet Parcourir

L'onglet **Parcourir** est situé du côté gauche de la **Fenêtre du programme** et est utilisé pour naviguer dans les fichiers et dossiers de l'ordinateur, du réseau ou du support amovible, voir l'information sur le fichier graphique à modifier et régler le niveau de zoom. Il contient les sections suivantes:

- Navigateur
- Dossiers
- Info fichier



Navigateur

Il est utilisé pour naviguer dans la photo affichée à l'intérieur de la **Zone de prévisualisation** lors de l'utilisation du zoom. Dans le navigateur vous pouvez visualiser l'image entière et sa partie qui est actuellement affichée à l'intérieur de la zone de prévisualisation.

Utilisez la réglette de **Zoom global** pour agrandir ou diminuer l'image sélectionnée. Donc si vous agrandissez l'image, la partie visible de l'image dans la zone de prévisualisation sera affichée à l'intérieur du rectangle blanc dans le navigateur. Le zoom global a les niveaux suivants: icônes, 1 sur l'écran, plein écran, 200%, 300%, 400%, 500%.

La fenêtre du navigateur peut être cachée et puis affichée en cliquant sur la barre supérieure.

Dossiers

Cette section est utilisée pour naviguer dans les fichiers et dossiers de l'ordinateur, du réseau ou du support amovible.

Info fichier

Cette section est utilisée pour voir l'information sur le fichier graphique sélectionné. Ici vous pouvez trouver les données suivantes dont vous pourriez avoir besoin lors de l'édition de l'image:

- **Taille** - taille du fichier graphique en méga-octets
- **Date de création** - date et temps quand le fichier graphique a été créé (année:mois:jour heures:minutes:secondes)
- **Dimensions** - largeur et hauteur de l'image en pixels (les dimensions en pouces sont données entre parenthèses)
- **Résolution** - on décrit l'information sur l'image mesurée en points par pouce (dpi)

Si vous cliquez sur le bouton **Plus d'info...**, vous verrez la liste de tous les paramètres de l'image:

- **Titre** - nom de l'image entré manuellement
- **Auteur** - personne qui a pris cette photo
- **Date de prise de vue** - date et temps quand la photo a été prise (année:mois:jour heures:minutes:secondes)
- **Description** - description de cette image
- **Copyright** - notice de droits d'auteur
- **Disclaimer** - déclaration destinée à préciser les situations qui impliquent un certain degré d'incertitude, la renonciation ou le risque
- **Commentaire** - information supplémentaire sur l'image éditée
- **Type d'appareil** - nom de l'appareil photo utilisé pour prendre cette photo
- **Modèle d'appareil** - modèle de l'appareil photo utilisé pour prendre cette photo

- **Software ID** - nom du paquet logiciel utilisé pour créer l'image
- **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
- **Temps d'exposition** - période pendant laquelle la lumière imprime la surface sensible du capteur ou du film, indiquée 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 lequel l'ouverture reste ouverte pour une exposition donnée
- **Ouverture d'un objectif** - ouverture de l'appareil qui laisse passer la lumière pour exposer le film
- **Longueur focale** - longueur focale de la lentille
- **Nombre F** (appelé aussi F-stop ou 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** - fait référence à la "vitesse du film" ou sensibilité du capteur à la lumière (plus grande est la vitesse ISO, plus sensible est le capteur (ou le film) à la lumière, moins grande est la vitesse ISO, moins sensible est le capteur à la lumière)
- **Mode de mesure** - se réfère à la manière dont l'appareil photo détermine l'exposition (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)
- **Type Bitmap** - type de l'organisation de la mémoire et format du fichier graphique utilisé pour stocker les images numériques mesurées en bits par pixel (les pixels de l'image sont généralement stockés par la **profondeur de couleurs** de 1, 4, 8, 16, 24, 32, 48, ou 64 bits par pixel)
- **Espace de couleurs** - **espace de couleurs** utilisé pour créer cette image: RVB (rouge/vert/bleu standard), CMJN (cyan/magenta/jaune/noir), TSL (teinte/saturation/lumière), etc.

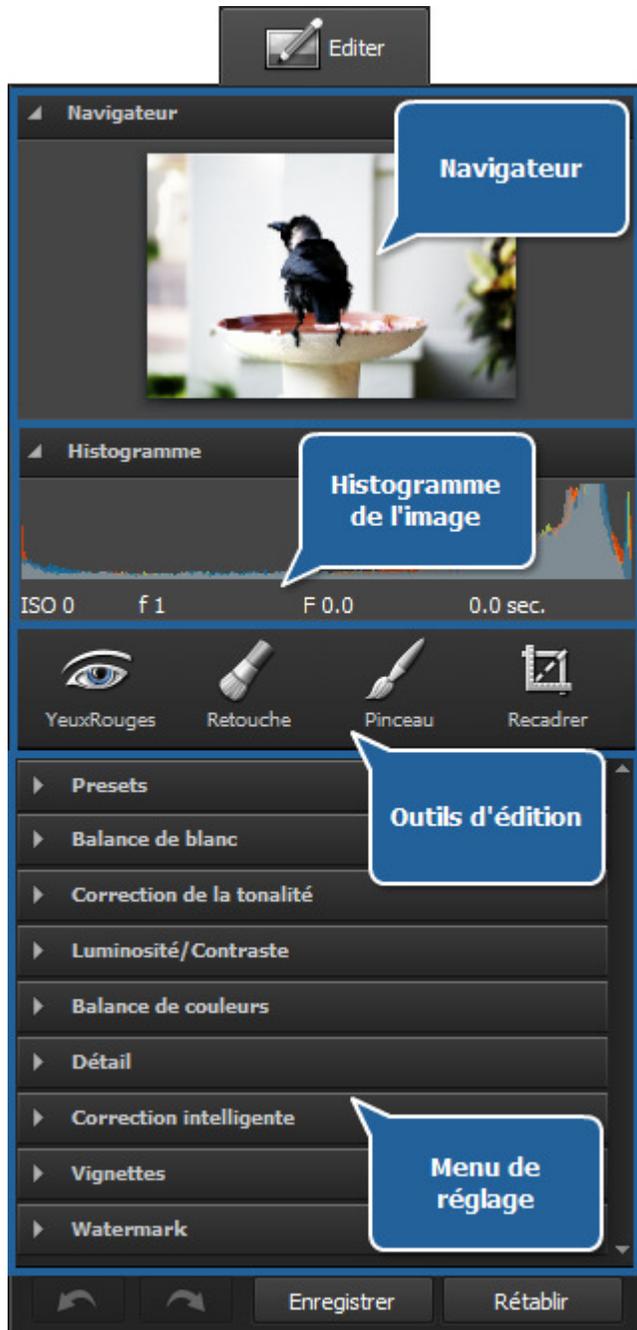
Pour fermer les paramètres supplémentaires de l'image, cliquez sur le bouton **Réduire...**



Remarque: toutes les chaînes sont toujours affichées dans la section **Info fichier**, mais certaines d'entre elles ne contiennent pas de valeurs en fonction de l'appareil photo utilisé, du format du fichier graphique et des paramètres de l'appareil.

Onglet Editer

L'onglet **Editer** est situé du côté gauche de la **Fenêtre du programme** et est utilisé pour éditer les images en utilisant les outils d'édition disponibles, le menu de réglage et l'histogramme de l'image. Il contient les sections suivantes: **Navigateur**, **Histogramme de l'image**, **Outils d'édition**, **Menu de réglage**.



Navigateur

Il est utilisé pour naviguer dans la photo affichée à l'intérieur de la **Zone de prévisualisation** lors de l'utilisation du zoom. Dans le navigateur vous pouvez visualiser l'image entière et sa partie qui est actuellement affichée à l'intérieur de la zone de prévisualisation. Donc si vous agrandissez l'image, la partie visible de l'image dans la zone de prévisualisation sera affichée à l'intérieur du rectangle blanc dans le navigateur.

La fenêtre du navigateur peut être cachée et puis affichée en cliquant sur la barre supérieure.

Histogramme de l'image

L'histogramme de l'image est utilisé pour représenter la distribution des couleurs dans l'image éditée, provenant en comptant le nombre de pixels de chaque ensemble donné de gammes de couleurs dans un **espace de couleurs** typique. Pour savoir plus sur l'**Utilisation de l'histogramme de l'image**, consultez la section correspondante.

Outils d'édition

Ici vous pouvez trouver les outils que vous pouvez utiliser pour éditer vos images, tels que: **Correction des yeux rouges**, **Retouche**, **Pinceau** et **Recadrer**.

Menu de réglage

Ici vous pouvez faire les **ajustements** de la gamme **tonale** et des propriétés des couleurs représentées, appliquer un des presets disponibles, ajouter une vignette ou un watermark à vos images.

En bas de l'onglet **Editer** les boutons suivants sont placés:

- Le bouton **Annuler**  est utilisé pour annuler la dernière commande.
- Le bouton **Refaire**  est utilisé pour rétablir la dernière

commande annulée.

- Le bouton **Enregistrer** est utilisé pour enregistrer la photo éditée sous le même nom et dans le même dossier.
- Le bouton **Rétablir** est utilisé pour apporter la photo éditée à son état initial.

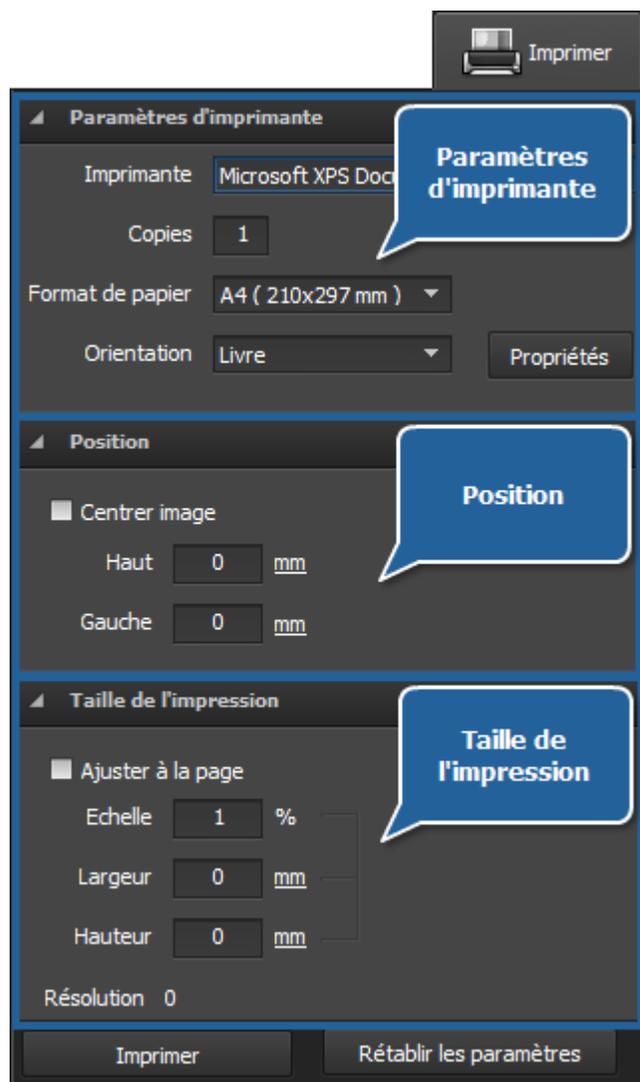


Remarque: après avoir enregistré les modifications, aucune action ne peut être annulée ni rétablie.

Onglet Imprimer

L'onglet **Imprimer** est situé du côté gauche de la **Fenêtre du programme** et est utilisé pour régler les paramètres d'impression. Il contient les sections suivantes:

- Paramètres d'imprimante
- Position
- Taille de l'impression



Paramètres d'imprimante

Cette section est utilisée pour sélectionner une imprimante et régler les paramètres d'impression généraux. En cliquant sur le bouton **Propriétés** vous pouvez régler les paramètres de la page qui dépendent entièrement de l'imprimante sélectionnée.

Position

Cette section est utilisée pour régler la position de l'image sur la feuille de papier. Vous pouvez placer l'image au centre de la feuille ou entrer les valeurs nécessaires pour la distance depuis les bords supérieur et gauche.

Taille de l'impression

Cette section est utilisée pour régler la taille de l'image sur la feuille de papier. Vous pouvez ajuster l'image à la page ou régler sa taille.

En bas de l'onglet **Imprimer** les boutons suivants sont placés:

- Le bouton **Imprimer** est utilisé pour lancer l'impression de l'image.
- Le bouton **Rétablir les paramètres** est utilisé pour rétablir les paramètres d'impression par défaut.



Remarque: pour apprendre comment imprimer vos photos, consultez la section Impression des images.

Menu contextuel

Le **Menu contextuel** est utilisé pour faciliter l'accès aux fonctions principales du programme. Les zones de la **Fenêtre du programme** sont les suivantes: la **Zone de prévisualisation**, le **Panneau de navigation** et le mode d'affichage **Plein écran**. Le **Menu contextuel** peut être accédé en cliquant droit sur un élément à l'intérieur d'une de ces zones.

Zone de prévisualisation avec l'onglet Parcourir ouvert

Editer	Enter
Rétablir	Ctrl+R
Enregistrer	Ctrl+S
Enregistrer sous	Shift+Ctrl+S

- **Editer** - cette option est utilisée pour ouvrir l'onglet Editer et éditer les images en utilisant les outils d'édition disponibles, le menu de réglage et l'histogramme de l'image.
- **Rétablir** - cette option est utilisée pour mettre la photo éditée à son état initial. Si vous avez déjà enregistré les modifications apportées, cette option ne sera pas disponible.
- **Enregistrer** - cette option est utilisée pour enregistrer la photo courante.
- **Enregistrer sous** - cette option est utilisée pour enregistrer la photo courante sous un autre nom ou dans un autre dossier.

Zone de prévisualisation avec l'onglet Editer ouvert et Panneau de navigation

Annuler	
Refaire	
Rétablir	Ctrl+R
Enregistrer	Ctrl+S
Enregistrer sous	Shift+Ctrl+S

- **Annuler** - cette option est utilisée pour annuler la dernière commande effectuée.
- **Refaire** - cette option est utilisée pour rétablir la dernière commande annulée.
- **Rétablir** - cette option est utilisée pour mettre la photo éditée à son état initial. Si vous avez déjà enregistré les modifications apportées, cette option ne sera pas disponible.
- **Enregistrer** - cette option est utilisée pour enregistrer la photo courante.
- **Enregistrer sous** - cette option est utilisée pour enregistrer la photo courante sous un autre nom ou dans un autre dossier.

Plein écran

Fermer plein écran
Pivoter à gauche
Pivoter à droite
Précédent
Suivant

- **Fermer plein écran** - cette option est utilisée pour revenir depuis le mode **Plein écran** au mode où une image est affichée à l'intérieur de la Zone de prévisualisation.
- **Pivoter à gauche** - cette option est utilisée pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
- **Pivoter à droite** - cette option est utilisée pour changer l'orientation de la photo importée (du portrait au format paysage et vice versa).
- **Précédent** - cette option est utilisée pour visualiser la photo précédente affichée dans le **Panneau de navigation**.
- **Suivant** - cette option est utilisée pour visualiser la photo suivante affichée dans le **Panneau de**

navigation.

Raccourcis clavier et Manipulation de souris

L'interface d'**AVS Photo Editor** vous permet d'utiliser des raccourcis clavier pour faciliter l'accès aux fonctionnalités principales du programme. Ils sont représentés dans le tableau ci-dessous:

Fenêtre du programme	
Ctrl + Z	Utilisez-le pour annuler la dernière commande effectuée
Ctrl + Y	Utilisez-le pour rétablir la dernière commande annulée
Ctrl + O	Utilisez-le pour ouvrir le dossier nécessaire et charger toutes ses photos dans le programme pour l'édition
Ctrl + S	Utilisez-le pour enregistrer la photo courante
Shift + Ctrl + S	Utilisez-le pour enregistrer la photo courante sous un autre nom ou dans un autre dossier
Ctrl + B	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet Parcourir
Ctrl + E	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet Editer
Ctrl + P	Utilisez-le pour ouvrir l'onglet Imprimer
Ctrl + F	Utilisez-le pour passer au mode d'affichage Plein écran quand l'image occupe toute la zone d'écran
Ctrl + 1	Utilisez-le pour redimensionner votre image de manière que l'image entière sera à la taille de la Zone de prévisualisation de la fenêtre du programme
Ctrl + 2	Utilisez-le pour visualiser la photo éditée en pleine taille
Ctrl + 3	Utilisez-le pour visualiser la photo éditée à 300% de zoom
Ctrl + Tab	Utilisez-le pour diviser la Zone de prévisualisation en deux parties qui affichent l'image avant et après l'exécution des opérations d'édition
F1	Utilisez-le pour ouvrir le fichier d'aide d' AVS Photo Editor
Alt + F4	Utilisez-le pour terminer le travail avec le programme et quitter l'application
Dossiers	
Flèche en haut	Utilisez-le pour passer en haut de l'arbre de dossiers
Flèche en bas	Utilisez-le pour passer en bas de l'arbre de dossiers
Flèche droite	Utilisez-le pour ouvrir le dossier sélectionné s'il contient d'autres dossiers
Flèche gauche	Utilisez-le pour fermer le dossier sélectionné s'il contient d'autres dossiers
Page Up	Utilisez-le pour déplacer en haut de l'arbre - vers le premier dossier
Page Down	Utilisez-le pour déplacer en bas de l'arbre - vers le dernier dossier
Alt + Flèche gauche	Utilisez-le pour déplacer vers le dossier parent

Icônes

Enter	Utilisez-le pour passer au mode d'affichage quand une image est affichée à l'intérieur de la Zone de prévisualisation
Plein écran	
Flèche gauche	Utilisez-le pour montrer l'image précédente affichée dans le panneau de navigation
Flèche droite	Utilisez-le pour montrer l'image suivante affichée dans le panneau de navigation
Esc	Utilisez-le pour passer au mode d'affichage précédent
Onglet Editer	
Flèche gauche	Utilisez-le pour diminuer la valeur de la réglette de paramètres sélectionnée
Flèche droite	Utilisez-le pour augmenter la valeur de la réglette de paramètres sélectionnée
Outils d'édition	
Esc	Utilisez-le pour désactiver l'outil d'édition courant et ne pas accomplir une certaine tâche
E	Utilisez-le pour activer l'outil Correction des yeux rouges et ouvrir ses paramètres
R	Utilisez-le pour activer l'outil Retouche et ouvrir ses paramètres
T	Utilisez-le pour activer l'outil Pinceau et ouvrir ses paramètres
Y	Utilisez-le pour activer l'outil Recadrer et ouvrir ses paramètres



Remarque: avant d'utiliser les raccourcis clavier, assurez-vous que la **section** correspondante de l'interface du logiciel est activée.

Manipulation de souris

Vous pouvez également utiliser la molette de défilement (c'est-à-dire la molette de la souris) pour effectuer certaines actions dans l'interface d'**AVS Photo Editor**:

- Zoom** - Si le curseur de la souris se trouve à l'intérieur de la Zone de prévisualisation quand l'onglet Editer est ouvert; ou à l'intérieur de la fenêtre du **Navigateur** en faisant défiler la molette de la souris vous pouvez agrandir et diminuer la photo affichée.
- Navigation** - Dans la Zone de prévisualisation quand l'onglet Parcourir est ouvert, vous pouvez faire défiler les icônes si l'une d'elles est sélectionnée. Si l'un des dossiers dans l'**Arbre de dossiers** est sélectionné, vous pouvez faire défiler toute la liste des dossiers.
- Onglet Editer** - Si vous appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez avec la souris sur une des réglettes de paramètres, vous pouvez changer la valeur par défaut à celle nécessaire en faisant défiler la molette de la souris.

Fonctionnalités d'AVS Photo Editor

Travailler avec **AVS Photo Editor** c'est très simple car vous n'avez pas besoin d'ouvrir des fenêtres supplémentaires pour effectuer une certaine tâche d'édition - tout est affiché et peut être fait dans la seule **Fenêtre du programme**. La procédure est la suivante:

1. Ajouter un dossier avec les images au programme

Ajoutez des images en utilisant une des méthodes disponibles décrites dans le chapitre Ajout et prévisualisation des photos. Consultez la liste complète des formats graphiques supportés.

2. Exécuter des opérations d'édition

Après avoir sélectionné un dossier, tous ses fichiers graphiques seront affichés dans la Zone de prévisualisation sous forme d'icônes. Changez l'orientation des images sélectionnées, appliquez la correction automatique.



3. Modifier la photo sélectionnée avec précision

Double-cliquez sur une image et elle occupera toute la Zone de prévisualisation, l'onglet Editer sera ouvert. Réglez le niveau de zoom nécessaire. Faites des corrections de toute l'image ou de sa partie, supprimez l'effet des yeux rouges, clonez une sélection, recadrez votre image, ajoutez une vignette ou un watermark. Vous pouvez aussi appliquer un des presets disponibles.

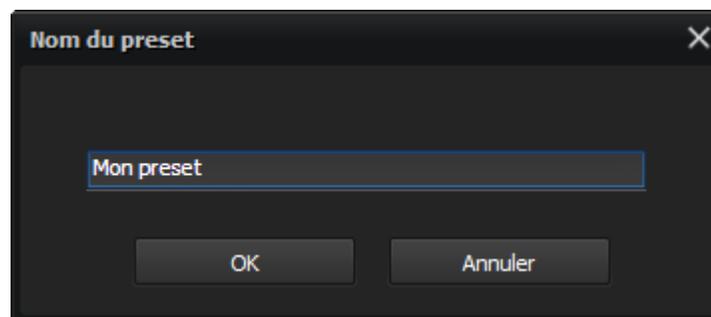


4. Comparer la photo avant et après l'édition

Cliquez sur le bouton **Après | Avant** pour visualiser les modifications par rapport à la photo originale.

5. Enregistrer les ajustements en tant que preset

Ouvrez la section **Presets** du Menu de réglage et cliquez sur le bouton **Enregistrer en tant que preset**. Entrez le titre pour votre preset dans la fenêtre ouverte et cliquez sur le bouton **OK**. Le nouveau preset sera apparu dans la liste pour l'utiliser plus tard.



6. Imprimer la photo éditée

Passez à l'onglet Imprimer, réglez les paramètres d'impression et imprimez votre photo.

7. Enregistrer les images éditées

Enregistrez les images en utilisant une des méthodes disponibles décrites dans le chapitre Enregistrement des photos éditées.

Ajout et prévisualisation des photos

Avant d'éditer vos photos, il vous faut les trouver sur votre disque dur ou un support amovible et les importer au programme. Pour le faire, vous pouvez utiliser la fonction glisser-déposer, le **Menu principal** ou l'arbre de dossiers situé dans l'onglet Parcourir.

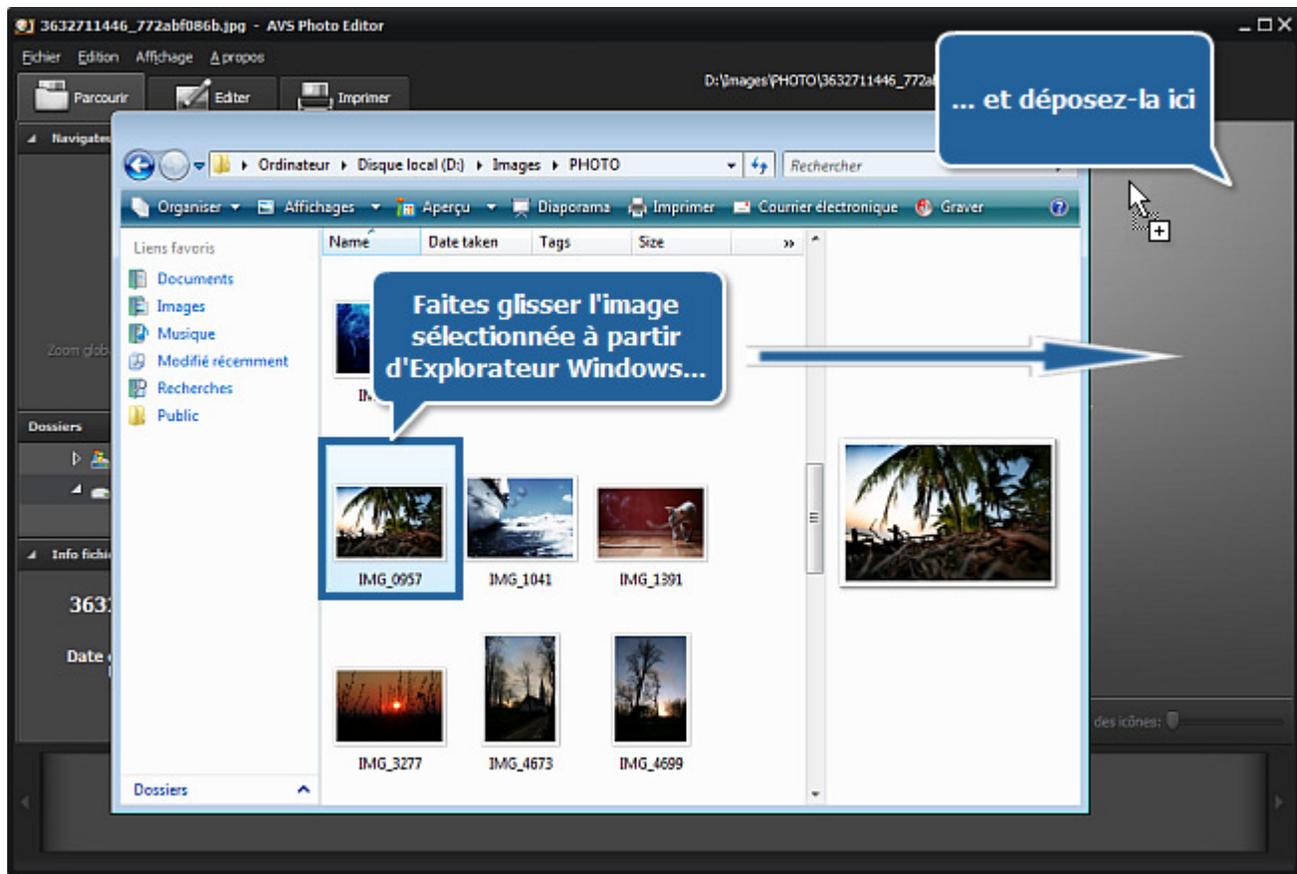
Ajout des photos

Utilisation de la fonction glisser-déposer

Si vous trouvez les images nécessaires dans **Explorateur Windows** de votre ordinateur, vous pouvez sélectionner l'une d'elles en la cliquant gauche et faire glisser l'image à l'icône d'**AVS Photo Editor** sur le bureau et la déposer. Après cela le programme sera lancé avec toutes les photos chargées dans ce dossier, et l'image ajoutée sera affichée dans la Zone de prévisualisation.

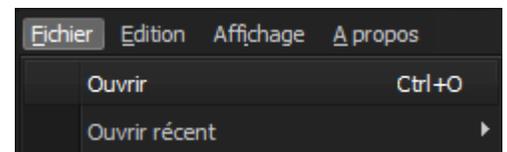


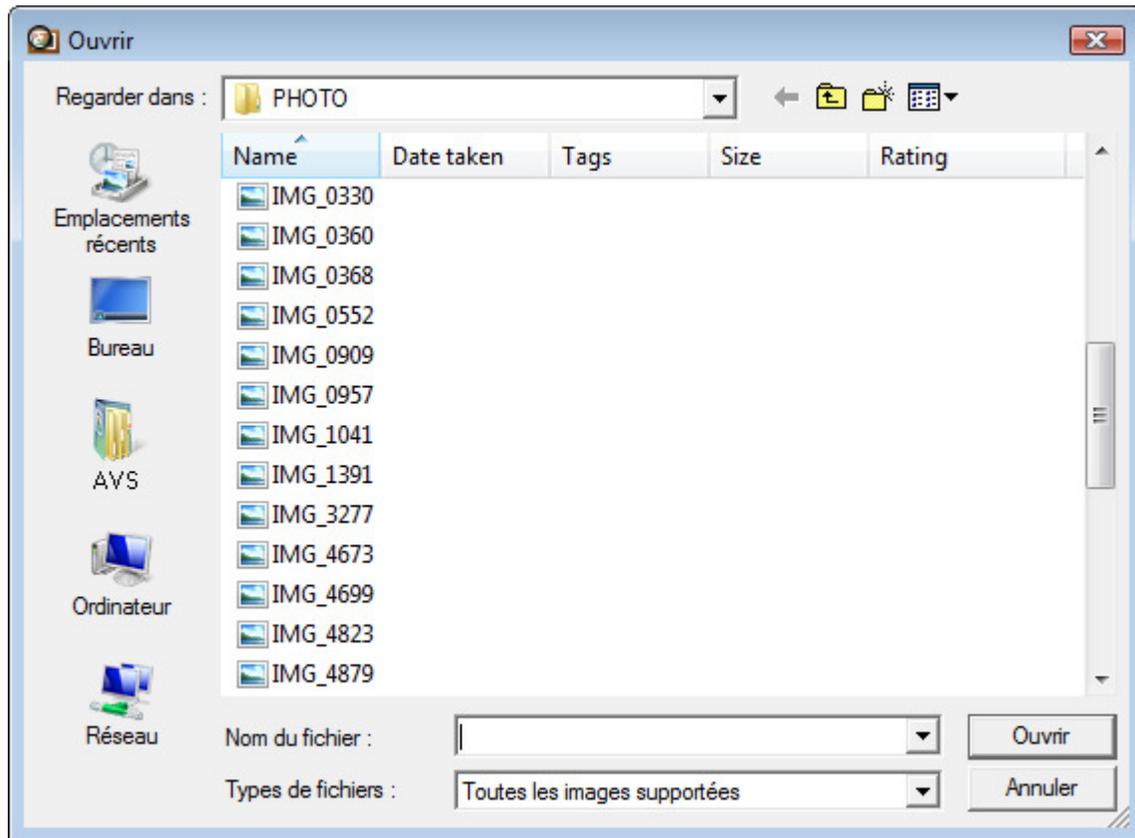
Il est également possible de faire glisser et déposer les images à partir d'**Explorateur Windows** à l'application **AVS Photo Editor** lancée quand aucun dossier avec les fichiers graphiques n'est sélectionné.



Utilisation du menu principal

Cliquez sur la section **Fichier** du **Menu principal** et sélectionnez l'option **Ouvrir**. Ensuite, la fenêtre suivante s'ouvre vous permettant de trouver le fichier graphique nécessaire:

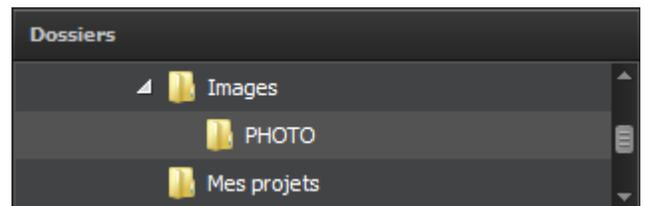




Si vous avez déjà ouvert l'image que vous souhaitez modifier une fois de plus ou vous souhaitez ouvrir le dossier qui la contient, sélectionnez l'option **Ouvrir récent** du **Menu principal**. Tous les fichiers graphiques stockés dans le même dossier avec la photo que vous avez récemment ouverte seront chargés au programme et s'affichent dans le **Panneau de navigation**.

Utilisation de l'arbre de dossiers

Il est très facile de trouver les photos à ajouter en utilisant l'**Arbre de dossiers** situé dans l'onglet **Parcourir**. Pour le faire vous devez savoir où les photos nécessaires sont stockées sur votre ordinateur ou sur un support amovible. Ici vous pouvez voir toute la structure du système des fichiers et dossiers sur votre ordinateur. Dès que vous trouvez le dossier désiré, le cliquez et son contenu sera affiché dans le **Panneau de navigation**, où vous pouvez trouver l'image à éditer.



Prévisualisation des photos ajoutées

Changement des modes d'affichage

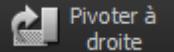
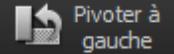
Après avoir trouvé et ajouté le dossier nécessaire au programme, toutes ses images s'affichent dans le **Panneau de navigation** sous forme de séquence et à l'intérieur de la Zone de prévisualisation sous forme d'icônes. Cliquez sur une des photos et elle occupera toute la **Zone de prévisualisation**. En double-cliquant sur l'image ou appuyant sur le bouton approprié sur la barre d'outils, vous pouvez passer au mode d'affichage Plein écran. Pour revenir, appuyez sur la touche **Esc** ou cliquez sur le bouton **Fermer plein écran**.

Navigation à travers les photos

Pour naviguer dans les images du dossier importé, vous pouvez utiliser le **Panneau de navigation**. Vous pouvez aussi ouvrir l'onglet **Parcourir** pour visualiser toutes les photos dans le dossier sous forme d'icônes et trouver celle nécessaire.

Pivotement des photos

Il est possible de faire pivoter des photos dans la **Zone de prévisualisation** dans le sens horaire et anti-horaire à 90 degrés. A cet effet utilisez l'option **Pivoter à droite** ou **Pivoter à gauche** de la section **Edition** dans le **Menu principal**, l'option correspondante du **Menu contextuel**, ou les boutons situés sur la barre d'outils et affichés à droite.



Remarque: la fonction **Pivoter** sera désactivée, si l'un des Outils d'édition est utilisé. Pour faire pivoter votre image, appuyez sur le bouton de l'outil approprié à l'onglet **Editer** pour cacher la zone de paramètres et désactiver l'outil.

Agrandir et diminuer

Pour agrandir ou diminuer l'image éditée dans la **Zone de prévisualisation**, sélectionnez l'option appropriée de la section **Affichage** dans le **Menu principal**:

- **Ajuster** - utilisez cette option pour redimensionner votre image de manière que l'image entière sera à la taille de la zone de prévisualisation.
- **x1** - utilisez cette option pour visualiser la photo éditée en pleine taille.
- **x3** - utilisez cette option pour visualiser la photo éditée à 300% de zoom.

Vous pouvez aussi utiliser la réglette située sur la barre d'outils et affichée à droite. Les options suivantes sont disponibles: 1 sur l'écran, pleine taille, 200%, 300%, 400%, 500%.



Il est également possible d'agrandir et de diminuer l'image affichée en faisant défiler la molette de la souris si le curseur de la souris est situé à l'intérieur de la Zone de prévisualisation lors de l'édition ou dans la fenêtre du **Navigateur** de l'onglet Editer.

Tout en utilisant la fonction de zoom, vous pouvez jeter un oeil à la fenêtre du **Navigateur** située à l'onglet **Editer**, où vous pouvez voir la zone de l'image affichée à l'heure actuelle dans la **Zone de prévisualisation**. Donc, si vous agrandissez l'image, la zone visible de l'image dans la zone de prévisualisation sera affichée dans le rectangle blanc exposé dans le navigateur.



En agrandissant une photo, certaines parties de l'image ne seront pas visibles à l'intérieur de la **Zone de prévisualisation**, car cette option fait agrandir au milieu de l'image. Dès que vous agrandissez l'image éditée, le curseur de la souris se transforme en main - . Pour faire déplacer l'image et voir la zone dont vous avez besoin, cliquez avec le bouton de la souris (la main devient fermée - ) et en le maintenant, faites glisser le curseur de main dans la direction souhaitée.



Formats graphiques supportés

Les formats de fichiers graphiques sont des moyens standardisés de l'organisation et du stockage des images. **Les fichiers graphiques** sont composés soit de **pixels** ou de données **vectérielles** (géométriques). Ainsi, les formats graphiques sont divisés en trois groupes: les formats raster, formats vectoriels et formats métafichier (incluent à la fois des composants vectoriels et bitmap).

Les formats raster stockent des images au format bitmap qui est une structure de données représentant une grille généralement rectangulaire de pixels, ou des points de couleurs. Un bitmap est techniquement caractérisé par la largeur et la hauteur de l'image en pixels et par le nombre de bits par pixel. Plus grand est le nombre de lignes et de colonnes, plus grande est la résolution de l'image, et plus grand est le fichier. Aussi, chaque pixel d'une image augmente de taille quand sa **profondeur de couleurs** augmente — un pixel de 8 bits (1 octet) stocke 256 couleurs, un pixel de 24 bits (3 octets) stocke 16 millions de couleurs, celui-ci est connu sous le nom de truecolor (vraie couleur). La **compression d'image** utilise des algorithmes pour réduire la taille d'un fichier.

Il existe deux types d'algorithmes de compression de fichiers graphiques: sans perte et avec pertes. Les algorithmes de compression **sans perte** réduisent la taille de fichiers sans perdre la qualité d'image, même s'ils ne sont pas compressés tellement comme un fichier de compression avec pertes. Lorsque la qualité d'image est une valeur supérieure à la taille de fichiers, les algorithmes sans perte sont généralement choisis. Les algorithmes de compression **avec pertes** profitent des limitations inhérentes de l'oeil humain et éliminent l'information invisible.

La plupart des fichiers graphiques raster et des formats métafichier couramment utilisés sont supportés par **AVS Photo Editor**:

Format	Utilisation	Information stockée	Qualité	Lecture/Ecriture
BMP (Windows Bitmap) .bmp	Microsoft Windows OS Largement accepté		Généralement non compressé, donc grand, la meilleure qualité d'image	+ / +
ICO (Windows Icon) .ico	Microsoft Windows OS	Une ou plusieurs petites images à plusieurs tailles et profondeurs de couleurs		+ / +
WMF (Windows Metafile) .wmf EMF (Enhanced Metafile) .emf	Microsoft Windows OS	La présentation d'une page imprimée contenant le texte, les objets et les images (des cartes noir et blanc, illustrations, contenu créé à la représentation graphique ou la représentation des applications)	WMF est un format de 16 bits, EMF est une nouvelle version de 32 bits	+ / +
JPEG (Joint Photographic Expert Group) .jpeg .jpg	<ul style="list-style-type: none"> -Dans les caméras numériques et autres périphériques photographiques de capture d'images -Pour stocker et transmettre des images photographiques sur le Web -Le meilleur format pour la distribution finale des images photographiques 		<ul style="list-style-type: none"> -Le format avec pertes 8 bits par couleur (rouge, vert, bleu) pour un total de 24 bits -La dégradation particulière lors des modifications et enregistrements répétés -Les petits fichiers 	+ / +
GIF (Graphics Interchange) .gif	<ul style="list-style-type: none"> -Convient pour le stockage de graphiques avec relativement peu de couleurs tels que les diagrammes simples, figures, logos et images de bandes 		<ul style="list-style-type: none"> -Limité à une palette de 8 bits, ou 256 couleurs -La compression sans perte qui est plus efficace lorsque de grandes zones ont une couleur unique, et elle 	+ / +

	<p>dessinées</p> <ul style="list-style-type: none"> ● -Largement utilisé pour fournir les effets graphiques d'animation 		<p>est inefficace pour les images détaillées ou tramées¹</p> <ul style="list-style-type: none"> ● -Les petits fichiers 	
<p>PNG (Portable Network Graphics) .png</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● -Le meilleur pour le Web ● -Complètement streamable avec une option d'affichage progressif ● -Convient pour l'édition des images 	<ul style="list-style-type: none"> ● -Les données de couleurs et de chromaticité pour la couleur améliorée correspondant aux plates-formes hétérogènes ● -Couleur indexée, tonalités de gris, et images truecolor sont prises en charge 	<p>Sans perte</p>	<p>+ / +</p>
<p>TIFF (Tagged Image File Format) .tif .tiff</p>	<p>Pas largement supporté par les navigateurs web, mais largement accepté comme un standard de fichiers photographiques dans l'industrie d'impression</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● -Taille, résolution, arrangement de données graphiques, compression d'image appliquée ● -Peut supporter les espaces de couleurs, comme le CMJN 	<p>Avec pertes et sans perte (si c'est sans perte, l'édition et le réenregistrement se passent sans perdre la qualité d'image)</p>	<p>+ / +</p>
<p>EXIF (Exchangeable Image File format)</p>	<p>Dans les caméras numériques</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● -L'information de date et de temps ● -Les paramètres de caméras ● -Icônes pour la prévisualisation d'une image ● -Descriptions ● -Copyright 	<p>Avec pertes et sans perte selon le format d'un fichier utilisé (JPEG, TIFF Rev. 6.0, et RIFF WAV)</p>	<p>+ / +</p>
<p>PCX (ZSoft Paintbrush File Format) .pcx</p>	<p>Utilisé pour le stockage de données graphiques et l'échange dans le système de publication assistée par ordinateur</p>	<p>Capable de stocker jusqu'à 256 couleurs</p>	<p>Compressé (le Run-Length Encoding sans perte) et non compressé</p>	<p>+ / +</p>
<p>TGA (Truevision Targa File Format) .tga</p>	<p>Le format le plus universellement pris en charge de 24 bits pour les applications PC</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● -Capable de stocker des données graphiques avec la profondeur de couleurs de 1–32 bits par pixel ● -Supporte les cartes de couleurs², le niveau de transparence, les valeurs de gamma, les images timbre-poste, l'information textuelle, et les données déterminées pour les développeurs 	<p>Compressé (le Run-Length Encoding sans perte) et non compressé</p>	<p>+ / +</p>

<p>RAS (Sun Raster Image File Format) .ras</p>	<p>Largement utilisé et distribué en particulier sur les systèmes en fonctionnement du système d'exploitation Unix</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● -Capable de stocker les données bitmap de cartes en noir et blanc, tonalités de gris, et couleurs d'une profondeur de couleurs ● -Utilisation de cartes de couleurs ² supportées 	<p>Compressé (le Run-Length Encoding sans perte) et non compressé</p>	<p>+ / +</p>
<p>RAW ³ .crw .cr2 .raf .dng .mef .nef .orf .arw</p>	<p>Dans l'équipement numérique (comme les appareils photo ou scanners du film), comme 'négatifs numériques'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● -En-tête de fichiers, ● -Métadonnées du capteur d'une caméra, ● -Métadonnées d'images, ● -Icône d'images 	<ul style="list-style-type: none"> ● -Qualité d'images plus haute, ● -Paramètres de conversion plus détaillés, ● -Espace de couleurs sélectionné, ● -Plus d'information contenue dans les fichiers, ● -Grandes transformations de données 	<p>+ / -</p>

¹ - Le **Tramage** (en anglais, dithering) est une technique utilisée en infographie pour créer l'illusion de la **profondeur de couleurs** dans les images avec une palette de couleurs limitée. Dans une image tramée, les couleurs non disponibles de la palette sont approchées par une diffusion de pixels colorés à partir de celle présente. L'oeil humain perçoit la diffusion comme un mélange de couleurs.

² - La **Carte de couleurs** est une matrice de nombres réels entre 0,0 et 1,0 où chaque ligne est un vecteur RVB qui définit une couleur.

³ - Les formats de fichier **RAW** sont utilisés par les fabricants d'appareils photo différents comme les formats propriétaires et généralement non documentés qui peuvent varier d'un modèle à l'autre: .crw .cr2 (Canon), .dng (Adobe), .mef (Mamiya), .nef (Nikon), .orf (Olympus), .arw (Sony). Le but est d'enregistrer avec une perte minimale d'informations les données qui sont obtenues par le capteur, et les conditions entourant la capture de l'image (les métadonnées). Ces fichiers ne sont pas encore traités et ne sont donc pas prêts à être utilisés avec les graphiques bitmap d'un éditeur ou imprimés. Normalement, l'image est traitée par un convertisseur RAW où les ajustements précis peuvent être faits avant la conversion à un format de fichier "positif" tels que TIFF ou JPEG pour le stockage, l'impression, ou autre manipulation, qui encode souvent l'image en **espace de couleurs** dépendant du périphérique.

Edition des images

Le processus d'édition dans l'interface d'**AVS Photo Editor** peut être effectué de façons différentes:

- **Utilisation des outils d'édition**

Les outils d'édition peuvent être utilisés pour régler des couleurs dans certaines zones de l'image, cloner une sélection ou recadrer l'image éditée.

- **Utilisation du menu de réglage**

Le menu de réglage vous permet de corriger l'image entière, de sélectionner un des presets, d'ajouter une vignette ou un watermark.

- **Utilisation de l'histogramme de l'image**

L'histogramme de l'image affiche la distribution des couleurs dans l'image sélectionnée et vous permet de les régler.

Utilisation des outils d'édition

AVS Photo Editor vous offre un certain nombre d'outils d'édition pour effectuer quelques opérations. Ils sont situés dans l'onglet **Editer** et peuvent être utilisés en cliquant sur le bouton de l'outil approprié. Après cela, vous verrez tous les paramètres de l'outil que vous venez de sélectionner. Vous pouvez trouver plus d'informations sur les paramètres des outils dans les chapitres correspondants.



Outil Correction des yeux rouges

Cet outil vous permet de supprimer l'effet des yeux rouges sur une photo numérique causé par le flash d'un appareil photo reflétant sur la rétine d'une personne et de corriger la couleur des yeux.



Outil Retouche

Cet outil vous permet de multiplier ou de supprimer des objets représentés dans une image.



Outil Pinceau

Cet outil vous permet de faire des ajustements de couleurs de certaines zones de votre image, plutôt que de l'image entière.



Outil Recadrer

Cet outil vous permet de sélectionner une zone d'une image et éliminer tout ce qui est en dehors de cette zone. Vous pouvez également faire pivoter, ajuster la largeur et la hauteur et agrandir cette zone.



Remarque: pour exécuter les opérations d'édition, ouvrez l'onglet Editer.

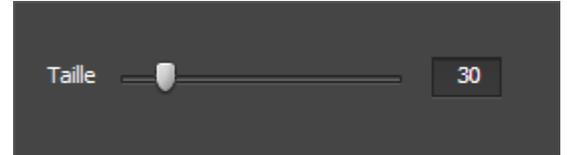
Outil Correction des yeux rouges



L'outil **Correction des yeux rouges** vous permet de supprimer l'effet des yeux rouges sur une photo numérique causé par le flash d'un appareil photo reflétant sur la rétine d'une personne et de corriger la couleur des yeux.

Paramètres

Après avoir appuyé sur le bouton **YeuxRouges** vous verrez tous les paramètres de l'outil disponibles et le curseur de la souris dans la **Zone de prévisualisation** sera accompagné par une zone d'application qui se présente par un cercle blanc (voir la figure à droite). Vous pouvez sélectionner la **Taille** de la zone d'application en faisant glisser l'indicateur de la réglette appropriée ou en entrant une valeur dans la case située à côté de la réglette et en appuyant sur la touche **Enter**. Plus grande est la valeur à définir, plus grande est la zone d'application de l'outil.



Utilisation

Pour corriger l'effet des yeux rouges, vous devez faire glisser le curseur de la souris sur l'un des yeux, de sorte que la zone d'application le couvre, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris. La couleur de la rétine sera corrigée.

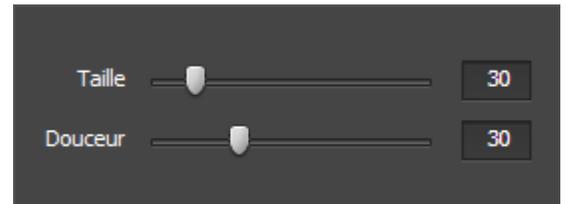
Outil Retouche



L'outil **Retouche** vous permet de multiplier ou de supprimer des objets représentés dans une image.

Paramètres

Après avoir cliqué sur le bouton **Retouche** vous verrez tous les paramètres de l'outil disponibles et le curseur de la souris dans la **Zone de prévisualisation** sera accompagné par une zone d'application qui se présente par un cercle blanc. Vous pouvez modifier les paramètres de l'outil en faisant glisser l'indicateur de la réglette appropriée ou en entrant une valeur dans la case située à côté de la réglette et en appuyant sur la touche **Enter**. Les paramètres de l'outil suivants peuvent être ajustés:



- **Taille** - sélectionnez la taille de la zone d'application; plus grande est la valeur à définir, plus grande est la zone d'application de l'outil.
- **Douceur** - sélectionnez le niveau d'opacité de la zone d'application (la valeur 0 correspond à la visibilité nulle, alors que 100 correspond à la visibilité complète).

Utilisation

Pour appliquer l'outil **Retouche** vous devez faire glisser le curseur de la souris sur l'un des objets de votre photo, de sorte que la zone d'application le couvre, cliquer sur le bouton gauche de la souris et **en le maintenant** le déplacer à l'endroit nécessaire. La partie de l'image couverte par la zone d'application sera 'copiée' et déplacée à un autre endroit. Ainsi, vous pouvez peindre sur les objets dont vous n'avez pas besoin ou les multiplier.



Exemple

Dans les figures ci-dessous vous pouvez voir une image avant et après l'application de l'outil **Retouche**:



Avant l'application de l'outil **Retouche**



Après l'application de l'outil **Retouche**

Outil Pinceau

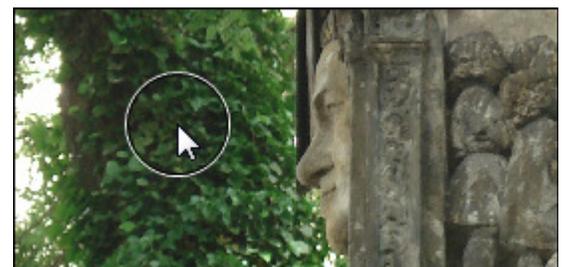
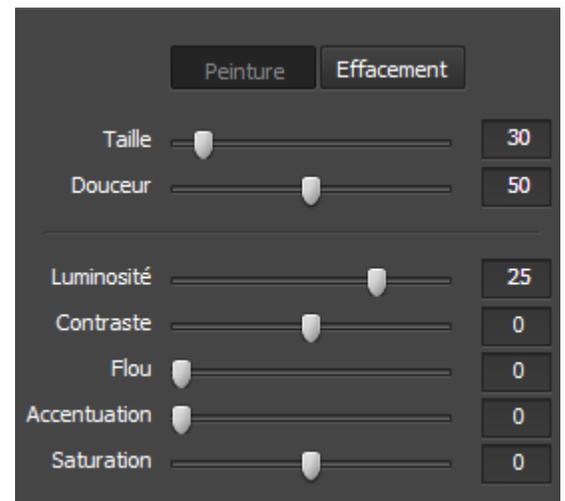


L'outil **Pinceau** vous permet de faire des ajustements de couleurs de certaines zones de votre image, plutôt que de l'image entière.

Paramètres

Après avoir cliqué sur le bouton **Pinceau** vous verrez tous les paramètres de l'outil disponibles et le curseur de la souris dans la **Zone de prévisualisation** sera accompagné par une zone d'application qui se présente par un cercle blanc. Vous pouvez modifier les paramètres de l'outil en faisant glisser l'indicateur de la réglette appropriée ou en entrant une valeur dans la case située à côté de la réglette et en appuyant sur la touche **Enter**. Les paramètres de l'outil suivants peuvent être ajustés:

- **Peinture** - sélectionnez ce mode de pinceau pour régler les couleurs et les tons dans certaines zones.
- **Effacement** - sélectionnez ce mode de pinceau pour corriger les zones qui ont été touchées par l'outil **Pinceau** lors du mode **Peinture** en les mettant dans leur état initial.
 - **Taille** - sélectionnez la taille de la zone d'application, plus grande est la valeur à définir, plus grande est la zone d'application de l'outil.
 - **Douceur** - sélectionnez le niveau d'opacité de la zone d'application.
 - **Luminosité** - cet effet est utilisé pour régler la luminosité ou l'obscurité relative de la couleur, c'est-à-dire la gamme de tons d'une zone de l'image.
 - **Contraste** - cet effet est utilisé pour corriger la différence dans les propriétés visuelles ce qui fait un objet distinctif dans une image des autres objets et de l'arrière-plan.
 - **Flou** - cet effet est utilisé pour réduire le contraste entre les pixels adjacents en éclaircissant les pixels à côté des contours et des ombres bien définis, visuellement lissant et atténuant des zones de l'image.
 - **Accentuation** - cet effet est utilisé pour focaliser les zones floues de l'image en augmentant le contraste des pixels adjacents.
 - **Saturation** - cet effet est utilisé pour corriger la force (la pureté) des couleurs. La saturation représente la quantité de gris en proportion de la teinte, mesurée en pourcentage à partir de -100 (gris) à 100 (complètement saturé).



Utilisation

Pour appliquer l'outil **Pinceau** vous devez faire glisser le curseur de la souris sur n'importe quelle zone de votre photo, de sorte que la zone d'application la couvre, et cliquer sur le bouton gauche de la souris. Ainsi, vous pouvez régler les propriétés de couleurs dans certaines zones de l'image.

Exemple

Dans les figures ci-dessous vous pouvez voir une image avant et après l'application de l'outil **Pinceau**:



Avant l'application de l'outil **Pinceau**



Après l'application de l'outil **Pinceau**

Outil Recadrer



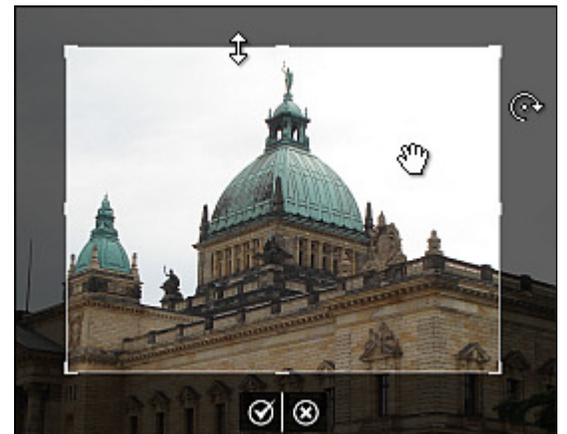
L'outil **Recadrer** vous permet de sélectionner une zone d'une image et éliminer tout ce qui est en dehors de cette zone. Vous pouvez également faire pivoter, ajuster la largeur et la hauteur et agrandir cette zone.

Utilisation

Après avoir cliqué sur le bouton **Recadrer** vous verrez tous les paramètres de l'outil disponibles et l'image sera enfermée dans un rectangle gris. Dès que vous placez le curseur de la souris sur son contour, le rectangle devient actif et le curseur de la souris se transforme en une flèche bidirectionnelle - . Ainsi, vous pouvez **agrandir** un objet affiché dans l'image.

Dès que vous déplacez votre curseur de la souris en dehors du rectangle, il se transforme en une flèche ronde -  - ce qui vous permet de faire **pivoter** l'image dans la direction souhaitée.

Dans le rectangle vous pouvez utiliser un curseur de main -  - ce qui peut être utilisé pour faire **glisser** l'image jusqu'à ce que la zone nécessaire est située dans le rectangle.

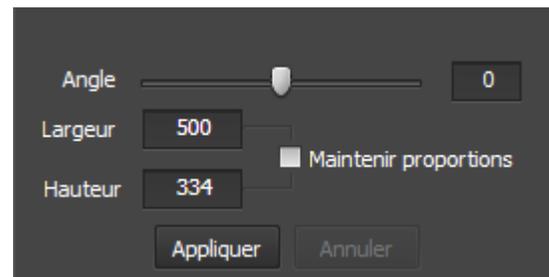


Pour appliquer les modifications apportées et cacher la zone des paramètres de l'outil **Recadrer**, cliquez sur le bouton gauche, alors après avoir appuyé sur le bouton droit toutes les modifications apportées seront rejetées.

Paramètres

Vous pouvez modifier les paramètres de l'outil en faisant glisser l'indicateur de la réglette appropriée ou en entrant une valeur dans la case située à côté de la réglette et en appuyant sur la touche **Enter**. Les paramètres de l'outil suivants peuvent être ajustés:

- **Angle** - c'est l'angle de rotation de l'image éditée.
- **Largeur** - c'est la largeur de la partie recadrée de l'image.
- **Hauteur** - c'est la hauteur de la partie recadrée de l'image.
- **Maintenir proportions** - cochez cette case pour recadrer votre image en préservant des rapports largeur/hauteur.
- **Appliquer** - après avoir cliqué sur ce bouton toutes les modifications apportées seront affichées dans la fenêtre du **Navigateur**.
- **Annuler** - après avoir cliqué sur ce bouton les modifications apportées seront rejetées.



Exemple

Dans les figures ci-dessous vous pouvez voir une image avant et après l'application de l'outil **Recadrer**:



Avant l'application de l'outil **Recadrer**



Après l'application de l'outil **Recadrer**

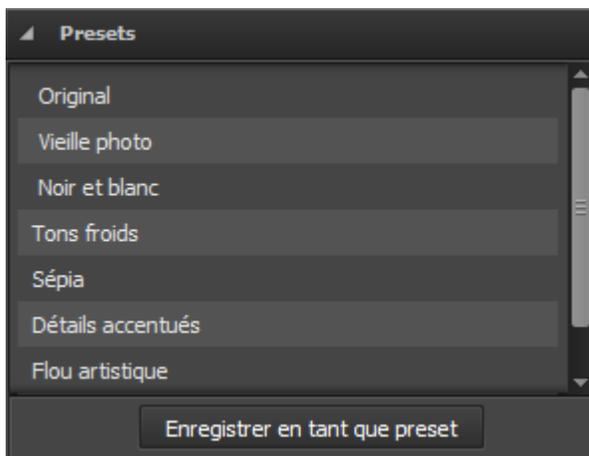
Utilisation du menu de réglage

Le **Menu de réglage** situé dans l'onglet **Editer** vous permet de corriger l'image entière, de sélectionner un des presets, d'ajouter une vignette ou un watermark.

Le **Menu de réglage** représente un menu accordéon soi-disant qui contient une liste des sections empilées verticalement. Chacune d'elles peut être ouverte en la cliquant. Dans la section ouverte, vous verrez les paramètres qui peuvent être changés. Pour augmenter une valeur de paramètre faites glisser l'indicateur de la réglette correspondante à droite, alors pour diminuer une valeur faites déplacer l'indicateur à gauche. Il est également possible d'entrer la valeur nécessaire dans la case appropriée avec le clavier. Pour appliquer la valeur entrée à l'image éditée, appuyez sur la touche **Enter**.

Le **Menu de réglage** contient les sections suivantes: **Presets**, **Balance de blanc**, **Correction de la tonalité**, **Luminosité/Contraste**, **Balance de couleurs**, **Détail**, **Correction intelligente**, **Vignettes**, **Watermark**.

Presets



Ces presets représentent des combinaisons de paramètres. Le résultat affiché après l'application de l'un d'eux peut également être ajusté en changeant les paramètres de couleurs et de tons.

- **Original**
C'est l'image d'origine. Vous pouvez utiliser cette option pour passer à la photo originale après l'application de l'un des presets.
- **Vieille photo**
Ce preset donne à votre photo un aspect antique ou ancien.
- **Noir et blanc**
Ce preset fait votre photo noire et blanche en maintenant sa netteté et son contraste.
- **Tons froids**
Ce preset ajuste votre image aux couleurs froides.
- **Sépia**
Ce preset transforme le spectre de l'image en brunâtre ce qui imite les photos décolorées et le papier photo jaunâtre. Il donne à votre image un aspect antique.
- **Détails accentués**
Ce preset améliore les images qui manquent de détails précis et de profondeur.
- **Flou artistique**
Ce preset donne l'impression de l'image floue tout en conservant des contours accentués. Il élimine les imperfections, et en général on obtient une image de rêve.
- **Effet de la lumière du jour**
Ce preset laisse les couleurs et les images pâles.

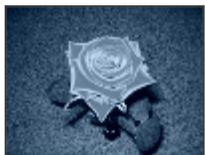
Utilisez le bouton **Enregistrer en tant que preset** pour enregistrer les paramètres réglés comme un nouveau preset. Après cela il sera inclus dans la liste et vous serez capable de l'utiliser dans le futur.



Vieille photo



Original



Tons froids



Noir et blanc



Détails accentués



Sépia

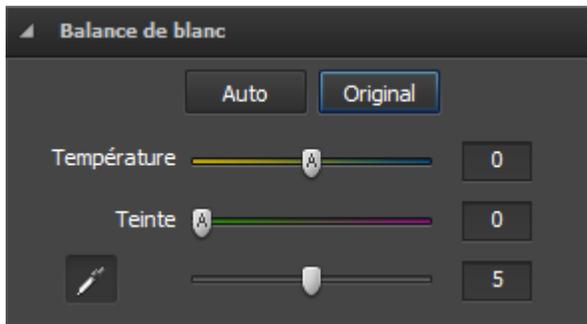


Effet de la lumière du jour



Flou artistique

Balance de blanc



- **Température**

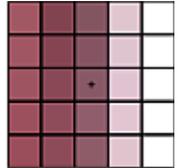
Ce paramètre est utilisé pour ajuster votre image aux **couleurs chaudes et froides**. Les valeurs négatives représentent les couleurs froides et les valeurs positives correspondent aux couleurs chaudes.

- **Teinte**

Ce paramètre est utilisé pour ajuster les couleurs en ajoutant du blanc à une couleur pure.

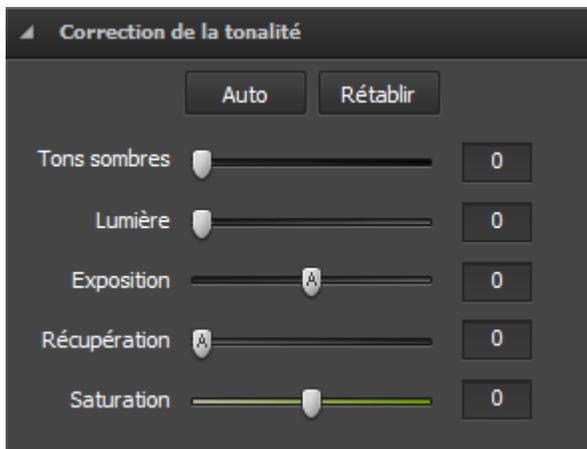
-  **- Pipette**

Ce bouton est utilisé pour activer la pipette qui détecte une couleur standard et aide à calculer les valeurs de température et de teinte selon cette couleur. En utilisant la règle à côté du bouton vous pouvez définir la taille nécessaire de la zone rectangulaire.



Utilisez le bouton **Auto** pour régler les paramètres automatiquement. Utilisez le bouton **Original** pour restaurer les paramètres originaux.

Correction de la tonalité



- **Tons sombres**

Cet effet est utilisé pour régler le point noir découpé d'une image. L'augmentation de **Tons sombres** s'étend sur les zones qui sont transformées en noir. Le plus grand changement est en ombres, avec moins de changement dans les **demi-tons** et les **hautes lumières**.



Tons sombres

- **Lumière**

Cet effet est utilisé pour restaurer le détail des ombres. L'augmentation de la valeur vous permet de faire la lumière briller numériquement sur les zones sombres et de faire retirer les détails qui seraient autrement obscurcis sans affecter les zones qui devraient être noires sur la base du paramètre **Tons**



Lumière



Exposition



Récupération



Saturation

sombres.

- **Exposition**

Ce paramètre est utilisé pour régler le **point blanc découpé** d'une image (c'est-à-dire la luminosité de l'image entière), si votre image est surexposée (trop de lumière) ou sous-exposée (peu de lumière). Diminuez l'**Exposition** pour obscurcir l'image et l'augmenter pour éclaircir l'image.

- **Récupération**

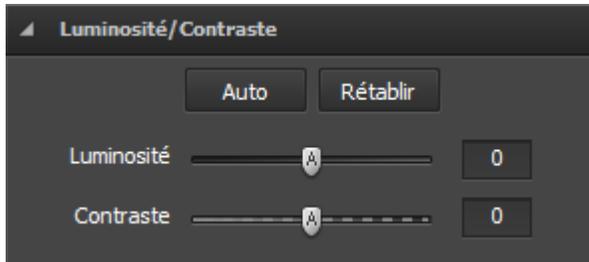
Ce paramètre est utilisé pour rétablir le détail de **haute lumière**. En utilisant ce simple curseur, vous pouvez facilement ramener quelques détails de la plupart des images sans modifier l'exposition entière ou la balance des couleurs. Bien sûr ce n'est pas un substitut pour obtenir une image appropriée, il est toujours agréable d'être en mesure de récupérer peu de détails supplémentaires que vous pourriez perdre.

- **Saturation**

Cet effet est utilisé pour corriger la force (la pureté) des couleurs. La saturation représente la quantité de gris en proportion de la **teinte**, mesurée en pourcentage à partir de -100 (gris) à 100 (complètement saturé).

Utilisez le bouton **Auto** pour régler les paramètres automatiquement. Utilisez le bouton **Rétablir** pour restaurer la photo originale.

Luminosité/Contraste



- **Luminosité**

Cet effet est utilisé pour régler la luminosité ou l'obscurité relative de la couleur, c'est-à-dire la gamme de tons d'une image.

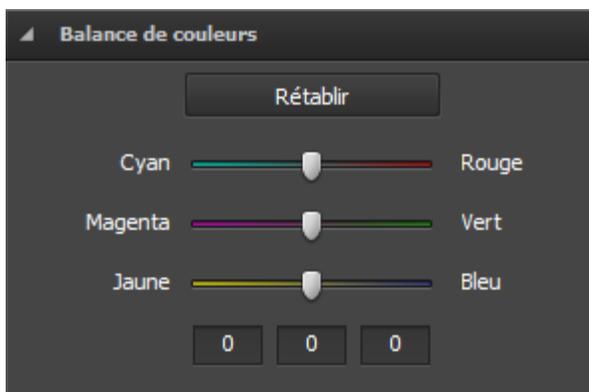
- **Contraste**

Cet effet est utilisé pour corriger la différence dans les propriétés visuelles ce qui fait un objet distinctif dans une image des autres objets et de l'arrière-plan.

Utilisez le bouton **Auto** pour régler les paramètres automatiquement. Utilisez

le bouton **Rétablir** pour restaurer la photo originale.

Balance de couleurs



- **Cyan - Rouge**

Le cyan et le rouge ce sont les couleurs chromatiquement inverses. Le cyan est utilisé pour désigner la couleur obtenue en mélangeant des quantités égales du vert et du bleu clair ou en retirant le rouge de la lumière blanche.



- **Magenta - Vert**

Le magenta et le vert ce sont les couleurs chromatiquement inverses. Le magenta est utilisé pour désigner la couleur obtenue en mélangeant des quantités égales du rouge et du bleu clair ou en retirant le vert de la lumière blanche.



- **Jaune - Bleu**

Le jaune et le bleu ce sont les couleurs

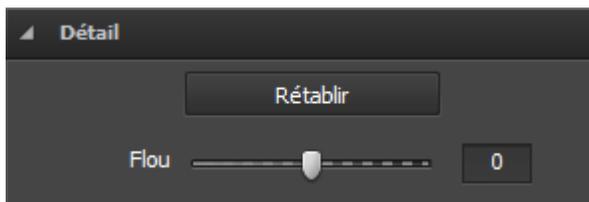
chromatiquement inverses. Le jaune est utilisé pour désigner la couleur obtenue en mélangeant des quantités égales du rouge et du vert clair ou en retirant le bleu de la lumière blanche.



- Les cases ci-dessous sont utilisées pour le même but mais avec le clavier. La première case représente "Cyan - Rouge", la deuxième - "Magenta - Vert", la troisième - "Jaune - Bleu".

Utilisez le bouton **Rétablir** pour restaurer la photo originale.

Détail



- **Flou**

Cet effet est utilisé pour réduire ou augmenter le contraste entre les pixels adjacents en éclaircissant ou obscurcissant les pixels à côté des contours et des ombres bien définis ou flous, visuellement lissant et atténuant ou accentuant l'image.

Utilisez le bouton **Rétablir** pour restaurer la photo originale.

Correction intelligente



- **Netteté**

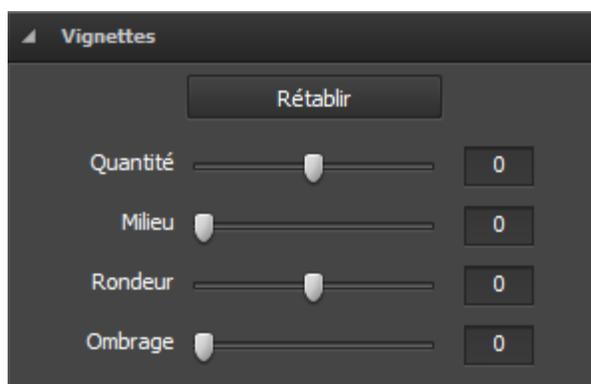
Ce paramètre est utilisé pour ajouter de la profondeur à une image en augmentant le contraste local.

- **Vibrance**

Ce paramètre est utilisé pour augmenter la saturation seulement dans les zones nécessaires d'une image. Les zones moins saturées sont accordées automatiquement de plus d'attention pendant que les parties d'une image qui ont déjà un certain degré de saturation sont moins touchées.

Utilisez le bouton **Rétablir** pour restaurer la photo originale.

Vignettes



Cette section est utilisée pour diminuer ou augmenter la luminosité de l'image à la périphérie en comparaison avec celle du milieu de l'image. Cet effet vous aide à prêter l'attention au milieu de la photo.

- **Quantité**

Ce paramètre est utilisé pour définir le niveau de luminosité. Les valeurs positives augmentent la luminosité en faisant l'image plus claire et les valeurs négatives la diminuent en faisant l'image plus sombre.

- **Milieu**

Ce paramètre est utilisé pour définir la taille de la zone centrale qui ne sera pas affectée.

- **Rondeur**

Ce paramètre est utilisé pour définir la rondeur de la zone centrale.

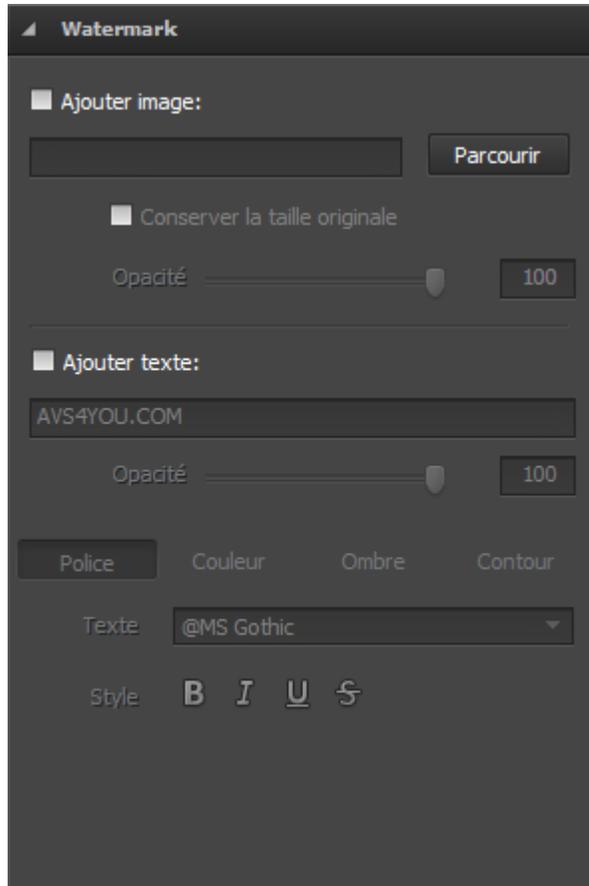
- **Ombrage**

Ce paramètre est utilisé pour définir le niveau de transparence des contours de la zone centrale.

Utilisez le bouton **Rétablir** pour restaurer la photo originale.

Watermark

Cette section est utilisée pour ajouter un watermark à vos photos et protéger vos droits d'auteur. Vous pouvez ajouter un texte ou une image qui seront insérés en tant que watermark.



Ajout du watermark graphique

- **Ajouter image**
Cochez cette case pour insérer un watermark graphique.
- **Parcourir**
Cliquez sur ce bouton pour trouver l'image que vous utilisez comme un watermark. Après avoir chargé le fichier graphique nécessaire, le chemin vers cette image sera affiché dans le champ à côté du bouton.
- **Conserver la taille originale**
Cochez cette case pour garder la taille originale de l'image que vous utilisez comme un watermark. Si vous ne la cochez pas, vous pourrez changer la taille de l'image dans la Zone de prévisualisation en déplaçant ses contours.
- **Opacité**
Utilisez cette réglette pour définir le niveau de transparence de l'image que vous utilisez comme un watermark.

Ajout du watermark textuel

- **Ajouter texte**
Cochez cette case pour insérer un watermark textuel. Entrez le texte dans le champ au-dessous.
- **Opacité**

Utilisez la réglette **Opacité** pour définir le niveau de transparence du texte en filigrane.

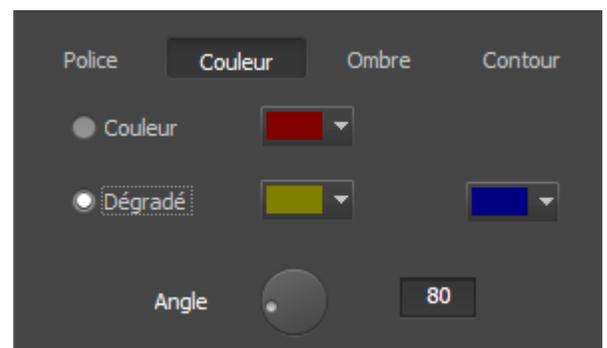
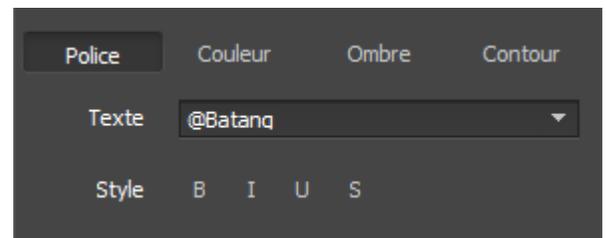
- Réglez les paramètres du texte disponibles:

Police

- **Texte** - sélectionnez un type de police pour votre watermark textuel.
- **Style** - appliquez un style à votre texte: gras, italique, souligné, barré.

Couleur

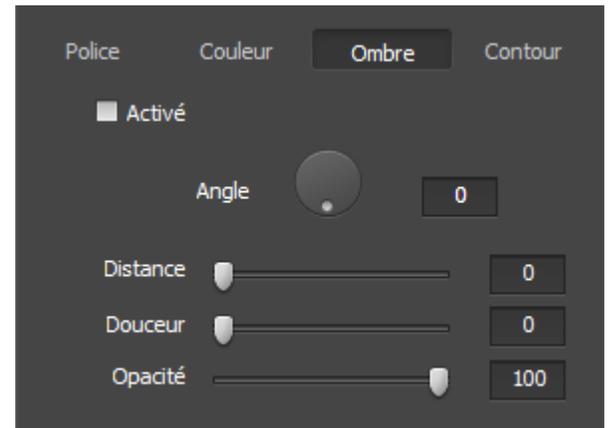
- **Couleur** - sélectionnez une couleur solide pour votre watermark textuel.
- **Dégradé** - sélectionnez des couleurs du dégradé et définissez leur angle.



Ombre

Cochez la case **Activé** pour ajouter l'ombre au texte en filigrane.

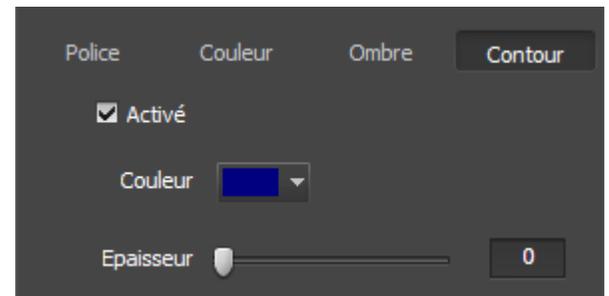
- **Angle** - sélectionnez l'angle de l'ombre.
- **Distance** - définissez la distance entre le texte et son ombre.
- **Douceur** - définissez le niveau de douceur de l'ombre.
- **Opacité** - définissez le niveau d'opacité de l'ombre.



Contour

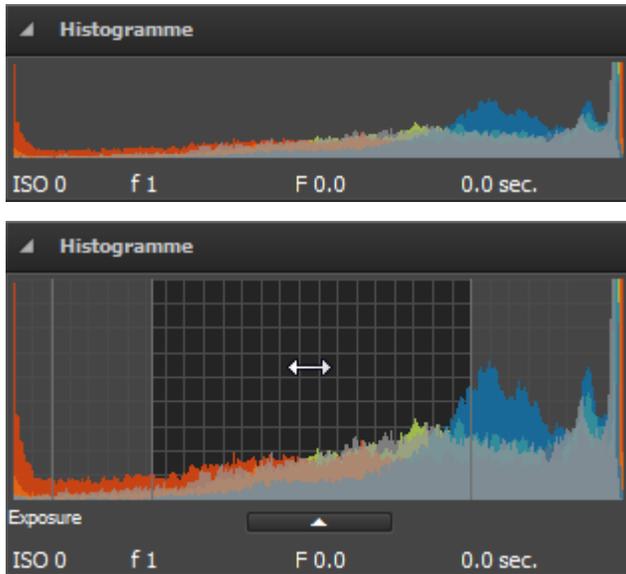
Cochez la case **Activé** pour ajouter le contour au texte en filigrane.

- **Couleur** - sélectionnez une couleur pour le contour.
- **Épaisseur** - définissez la valeur d'épaisseur du contour du texte en filigrane.



Utilisation de l'histogramme de l'image

L'**Histogramme de l'image** est utilisé pour représenter la distribution des couleurs dans l'image éditée, provenant en comptant le nombre de pixels de chaque ensemble donné de gammes de couleurs dans un **espace de couleurs** typique. Il est situé sous la fenêtre du **Navigateur** dans l'onglet **Editer**.



Histogramme de l'image est minimisé par défaut, mais il peut être augmenté avec un clic de souris et se présentera comme sur la figure à gauche. En cliquant sur le bouton  vous pouvez réduire la zone de l'**Histogramme de l'image**, lorsque vous ne l'avez plus besoin.

Dans ces deux modes les paramètres suivants sont affichés en bas de la zone de l'**Histogramme de l'image**:

- **Vitesse ISO** - fait référence à la "vitesse du film" ou sensibilité du capteur à la lumière (plus grande est la vitesse ISO, plus sensible est le capteur (ou le film) à la lumière, moins grande est la vitesse ISO, moins sensible est le capteur à la lumière)
- **Longueur focale** - longueur focale de la lentille
- **Nombre F** (appelé aussi F-stop ou 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)
- **Temps d'exposition** - période pendant laquelle la lumière imprime la surface sensible du capteur ou du film, indiquée en secondes

L'**Histogramme de l'image** représente la superposition des couleurs et il est divisé en quatre parties, chacune d'elles correspond à **Tons sombres, Lumière, Exposition** et **Récupération**. Vous pouvez en apprendre plus dans le chapitre **Utilisation du menu de réglage**.



Remarque: ces paramètres peuvent également être modifiés dans le **Menu de réglage** de l'onglet **Editer** en faisant glisser l'indicateur de la rélette appropriée ou en entrant une certaine valeur.

Pour modifier l'un des paramètres mentionnés ci-dessus, déplacez le curseur de la souris vers la zone nécessaire de l'**Histogramme de l'image**. Il se transformera en un pointeur fléché bidirectionnel. Ainsi, vous pouvez le faire glisser à gauche ou à droite pour régler **Tons sombres, Lumière, Exposition** et **Récupération**. En déplaçant le pointeur à droite, vous pouvez augmenter la valeur, afin de la réduire, déplacez le pointeur fléché à gauche. La valeur actuelle s'affiche dans le coin inférieur droit de l'histogramme de l'image. Elle correspond à la valeur appropriée dans la section **Correction de la tonalité** du **Menu de réglage**.



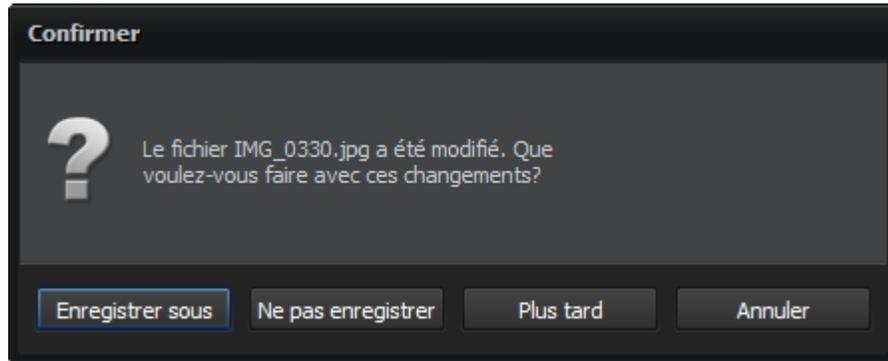
Remarque: pour exécuter les opérations d'édition, ouvrez l'onglet **Editer**.

Enregistrement des photos éditées

AVS Photo Editor vous permet d'enregistrer les images non seulement une par une après leur édition, mais aussi toutes ensemble.

Enregistrement de toutes les images ensemble

Une fois que vous éditez votre première photo et cliquez sur l'icône de la photo suivante/ précédente dans le **Panneau de navigation** ou dans la Zone de prévisualisation, la fenêtre de confirmation suivante s'ouvre pour que vous sélectionniez une des options disponibles:

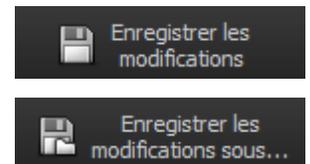


Bouton	Description
Enregistrer sous	Il est utilisé pour enregistrer la photo éditée avec toutes les modifications faites sous un autre nom ou dans un autre dossier et passer à l'image suivante ou précédente dans le dossier ouvert.
Ne pas enregistrer	Il est utilisé pour rejeter toutes les modifications faites dans la photo lors du processus d'édition et passer à l'image suivante ou précédente dans le dossier ouvert.
Plus tard	Il est utilisé pour remettre la décision sur les modifications faites lors du processus d'édition et passer à l'image suivante ou précédente dans le dossier ouvert.
Annuler	Il est utilisé pour annuler le processus d'enregistrement et continuer à éditer l'image.

Après avoir fait les ajustements nécessaires à toutes vos images et cliqué sur le bouton **Plus tard**, vous avez plusieurs possibilités pour les enregistrer:

1. Utilisation des boutons correspondants

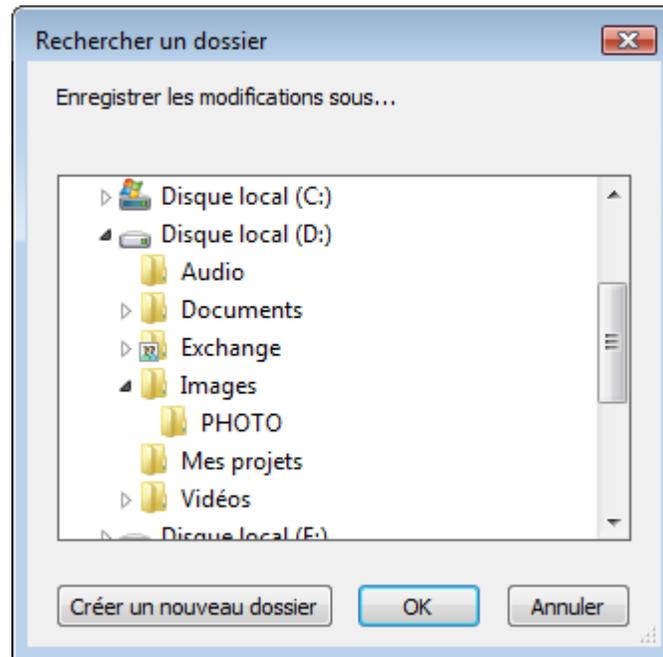
Vous pouvez cliquer sur les boutons **Enregistrer les modifications** ou **Enregistrer les modifications sous...** situés sur la barre d'outils pour enregistrer toutes les images éditées dans le même ou un autre dossier.



2. Utilisation du menu principal

Dans la section **Fichier** du **Menu principal** vous pouvez sélectionner l'une des options **Enregistrer les modifications** et **Enregistrer les modifications sous...** pour enregistrer les photos éditées dans le même fichier ou sous un autre nom et/ou dans un autre dossier.

Une fois que vous choisissez l'option **Enregistrer les modifications sous...**, la fenêtre suivante s'ouvre vous permettant de sélectionner un des dossiers existants ou de créer un autre:



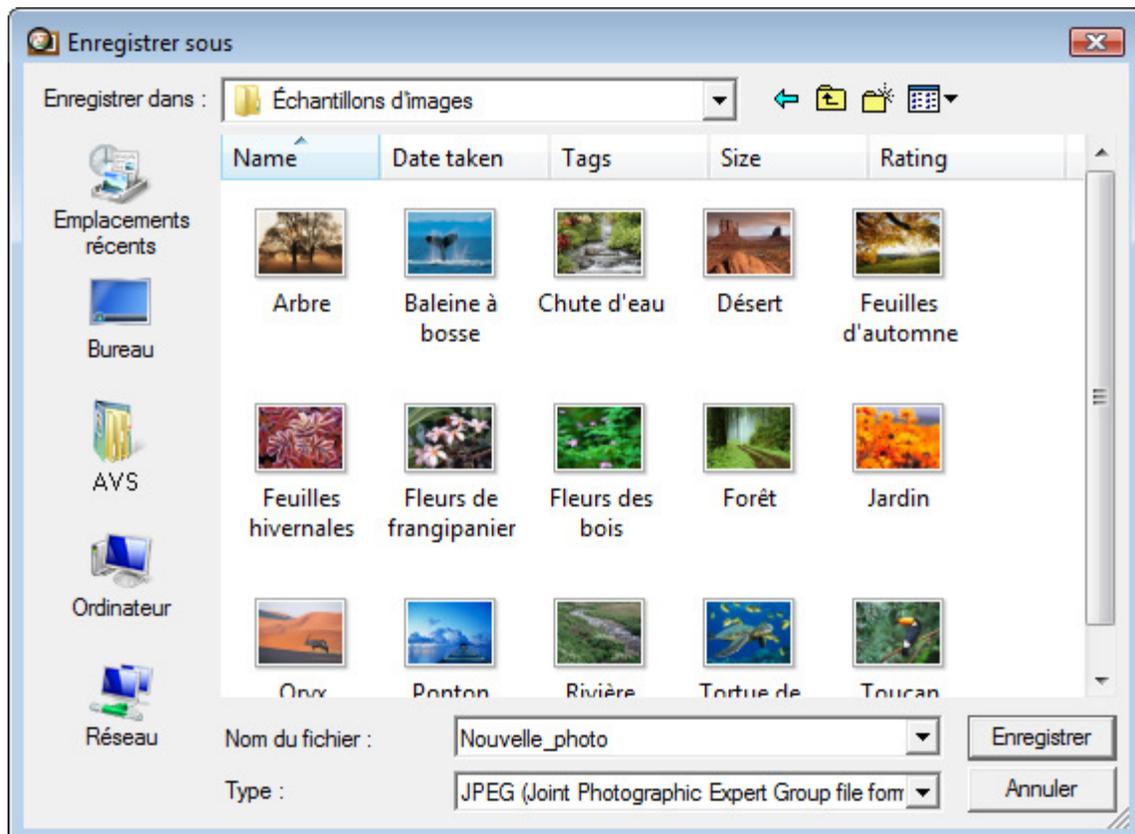
Enregistrement des images une par une

Vous pouvez aussi enregistrer votre image après l'édition en utilisant une des options d'enregistrement suivantes:

1. Utilisation du menu principal

Dans la section **Fichier** du **Menu principal** vous pouvez sélectionner l'une des options **Enregistrer** et **Enregistrer sous** pour enregistrer la photo en cours d'édition dans le même fichier ou sous un autre nom et/ou dans un autre dossier.

Une fois que vous choisissez l'option **Enregistrer sous**, la fenêtre suivante s'ouvre vous permettant de sélectionner la location et de taper un nom du fichier:



2. Par clavier

Utilisez la combinaison des touches **Ctrl+S** pour enregistrer l'image en cours d'édition dans le même fichier. Utilisez **Shift+Ctrl+S** pour enregistrer l'image en cours d'édition sous un autre nom ou/et dans un autre dossier.

3. Utilisation du menu contextuel

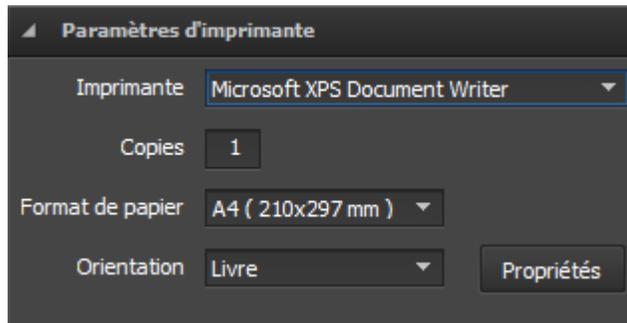
Pour accéder au menu contextuel, cliquez droit sur l'image éditée dans la Zone de prévisualisation et sélectionnez une des options suivantes:



- **Enregistrer** - utilisez-la pour enregistrer les modifications appliquées à la photo.
- **Enregistrer sous** - utilisez-la pour enregistrer la photo éditée sous un autre nom ou/et dans un autre dossier.

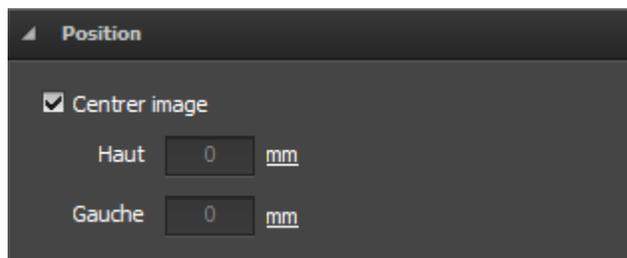
Impression des images

AVS Photo Editor vous permet d'imprimer les images éditées. Pour le faire, ouvrez l'onglet Imprimer, sélectionnez dans le **Panneau de navigation** l'image à imprimer et réglez les paramètres suivants:



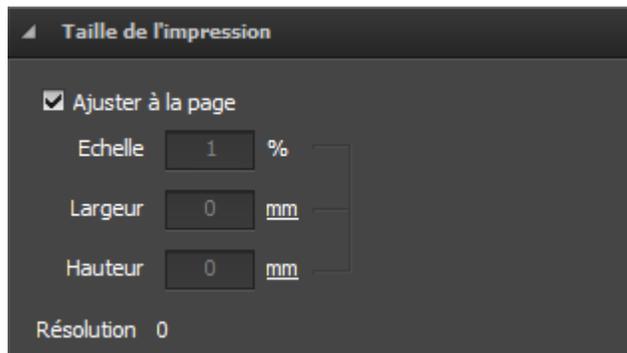
Paramètres d'imprimante

- **Imprimante** - sélectionnez une imprimante si vous en avez plusieurs connectées à votre système.
- **Copies** - sélectionnez un nombre de copies.
- **Format de papier** - sélectionnez le format de papier à utiliser depuis la liste des formats disponibles.
- **Orientation** - sélectionnez l'orientation livre ou album.
- **Propriétés** - réglez les paramètres de la page qui dépendent entièrement de l'imprimante sélectionnée.



Position

- **Centrer l'image** - cochez cette case pour placer l'image au centre de la feuille.
- **Haut** - utilisez cette option pour régler la position de l'image par rapport au bord supérieur de la feuille.
- **Gauche** - utilisez cette option pour régler la position de l'image par rapport au bord gauche de la feuille.



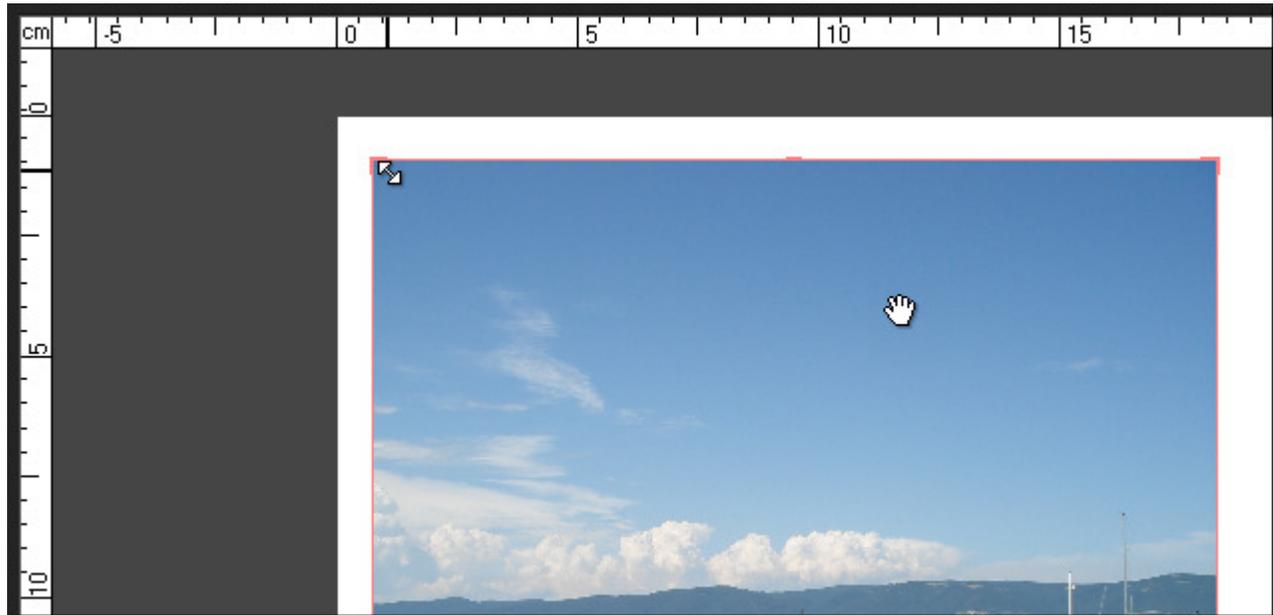
Taille de l'impression

- **Ajuster à la page** - cochez cette case pour ajuster l'image à la feuille de papier.
- **Echelle** - déterminez l'échelle en pourcentage.
- **Largeur** - déterminez la largeur de l'image en mm.
- **Hauteur** - déterminez la hauteur de l'image en mm.
- **Résolution d'impression** - dans ce champ est affichée la résolution d'impression qui dépend complètement des paramètres décrits ci-dessus.

En cliquant sur le lien **mm** vous pouvez changer l'unité de mesure en **po (pouces)** et vice versa.

Pour rétablir les paramètres par défaut, cliquez sur le bouton **Rétablir les paramètres**.

Vous pouvez également utiliser la Zone de prévisualisation pour régler la position et la taille de l'image à imprimer. Les règles spéciales avec la graduation en cm et en pouces vous aident à le faire. Pour changer la taille de l'image, placez le curseur de la souris sur un des bords - le curseur de la souris se transforme en une flèche - et déplacez-le à gauche ou à droite en modifiant la largeur ou la hauteur de l'image. Pour changer la position de l'image, placez le curseur de la souris au centre de l'image - le curseur de la souris se transforme en une main - et déplacez l'image là où vous voulez.



Une fois que tout est prêt, cliquez sur le bouton **Imprimer** pour lancer le processus.