

PAINT SHOP PRO

Paint Shop Pro est un programme d'édition d'images définies sous forme de matrices de points colorés, un type de logiciel que l'on désigne surtout comme éditeur graphique pour images "bitmap" (en mode points). Les points élémentaires constituant la matrice portent le nom de pixels.

Parmi les exemples les plus connus de formats d'images "bitmap", on peut citer le ".BMP" de Windows ainsi que le ".GIF" de CompuServe. Contrairement à la plupart des autres programmes d'édition d'images "bitmap", Paint Shop Pro ne limite pas son champ d'action à une petite liste de formats de fichiers. Il accepte sans restriction la totalité des formats "bitmap" les plus répandus, reconnaît un grand nombre de formats moins connus (qu'il gère en totalité ou partiellement) et peut lire neuf formats d'images vectorisées et composites.

Vous pouvez aussi consulter des informations sur le traitement d'images dans la section ClarisWorks de ce document.

Sites de référence (voir aussi la page Références à la fin de ce document) :

- http://www.wanadoo.fr/bin/frame.cgi?u=/wanadoo_et_moi/comprendre/netexpress/index.html
- <http://www.netgraphic-ressourcespsp.com/>
- http://www.atelier-duotang.com/graphismes/papiers_incredimail/papiers_incredimail.php

Les formats de compression

Les formats GIF, JPEG et PNG sont trois formats d'images utilisés sur le Web. Ils ont un point commun : ils sont compressés pour que les images se chargent plus rapidement.

Sans entrer dans les détails, sachez qu'il existe deux types de compression :

Sans perte de données Lorsque le fichier est affiché, chaque pixel retrouve sa place exacte dans l'image.

Avec perte de données Le fichier subit une dégradation d'autant plus importante que le taux de compression est élevé.

Le format GIF

Créé à l'origine pour CompuServe, ce format est compressé sans perte de données. Autres avantages : dans ce format, il est possible de créer des animations et une des couleurs peut être définie comme couleur transparente (ce qui est très pratique lorsqu'on veut détourer une image).

L'inconvénient, c'est que le format GIF n'enregistre que 256 couleurs. Par conséquent, les subtiles nuances d'une image sont rendues sous formes de bandes de densité différentes. Dans ces conditions, quand utiliser et quand éviter le format GIF ?

Pour : les boutons et bannières (car la typographie n'est pas dégradée), les images animées, les détourages, les photos en noir et blanc (elle ont généralement 256 niveaux de gris).

Contre : les photographies en couleur.

Le format JPG

Remarque : il convient de bien définir le taux de compression. Par exemple, avec Paint Shop Pro, cliquez sur le bouton *Options* de la boîte de dialogue *Enregistrer sous - Save as*.

Développé par le JPEG (*Joint Photographic Expert Group*), ce format affiche jusqu'à 16,7 millions de couleurs. Par contre, il n'est pas possible de créer des animations ni de définir une couleur de transparence. Par ailleurs, le taux de compression élevé, bien qu'il rende le téléchargement plus rapide, entraîne la destruction de données. La dégradation est très forte quand le taux de compression est assez élevé (rapport 50:1). Dès lors, quand utiliser et quand éviter le format JPEG ?

Pour : les photographies en couleur.

Contre : les images comportant de la typographie (les lettres "éclatent"), les images à motifs géométriques.

Le format PNG

Le tout nouveau format PNG (*Portable Network Graphics*) a les avantages des deux formats précédents sans leurs inconvénients. Il affiche 256 ou 16,7 millions de couleurs, est compressé sans pertes de données et supporte 256 niveaux de transparence. Rien n'étant parfait, il ne permet toutefois pas la création d'images animées.

Compatibilité : Seules les versions récentes des navigateurs prennent en charge le format PNG . En effet, comme il est relativement jeune, le format PNG n'est pas reconnu par les anciennes versions de navigateurs Web. Conséquence : les webmestres ont tendance à bouder ce format. Mais parions qu'avec le temps, il finira par s'imposer.

Les images entrelacées

En surfant sur le Web, vous avez sans doute remarqué que certaines images s'affichent progressivement. Ce procédé permet de faire patienter le visiteur de la page en lui donnant très rapidement une idée globale de l'image. C'est moins agaçant que de voir un cadre blanc se remplir bande par bande. Tous les formats d'image du Web sont capables d'entrelacer l'affichage des images. C'est au moment de l'enregistrement au format GIF, JPG ou PNG que cette option est proposée.

Paint Shop Pro - l'évolution

Paint Shop Pro peut servir comme logiciel de création et de retouche d'images, de dessin, d'effets spéciaux, de conversion de fichiers, de capture d'écrans... Paint Shop Pro se met à votre disposition afin de vous aider à créer des images de qualité professionnelle. Ce logiciel a déjà été plusieurs fois récompensé et reconnu par les rédactions des plus grands magazines informatiques dans le monde entier. Il en est actuellement à la version 7.

Les versions 1, 2 et 3 ajoutaient constamment des améliorations qui, en leur temps, étaient impressionnantes. La version 4, en 32 bits, compatible avec les modules externes ("plug-ins") des logiciels professionnels, a permis à Paint Shop Pro de rivaliser avec des logiciels plus compliqués à apprendre et plus dispendieux. La version 5 gère les calques. La version 6 a introduit quelques nouveautés, dont l'apparition d'outils de dessin vectoriel tel que les suivants:

Les tubes

L'outil *Picture Tubes* (Tube à images) permet de peindre avec un tube "magique" dans le sens où il contient plusieurs images. C'est un peu comme si les images sortaient du tube au fur et à mesure que vous le passez sur votre image. Les différentes images du tube, regroupées dans un même fichier, forment généralement un thème. Par exemple, le tube *Coins* (Pièces) comporte 12 images de pièces.

Pour peindre avec le Tube à images :

Il est indispensable que votre image soit en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Cet outil ne fonctionne pas sur les images en 256 couleurs ou moins. Une fois votre image ouverte dans Paint Shop Pro 7, activez l'outil Tube à images en cliquant sur son icône. La palette *Controls* (Configuration) est mise à jour pour afficher les paramètres de l'outil que vous venez de sélectionner. La palette Configuration se trouve dans Afficher/Barre d'outils. Seul l'onglet *Tool Controls* (Configuration) est utilisable.

- La liste *Tube* (Tube) comporte les noms des tubes installés dans PSP 7.
- Le curseur *Scale* (Échelle) sert à modifier l'échelle des images du tube. Le minimum est 10 % et le maximum est 250 %. Les réglages ne sont pas réalisables pour tous les tubes. Certaines images perdent toute leur signification lorsqu'elles sont trop petites.
- Le bouton Options affiche la fenêtre de dialogue Options du *Picture Tubes* (Tube à images)

Options pour les tubes :

En haut de la fenêtre, *Tube Name* (Nom du tube) indique le nom du tube. Nom du *File Name* (Fichier) est le nom du fichier contenant le tube sur votre disque dur. Un fichier de tube porte l'extension .tub. La case *Cell Accross* (Horizontal) indique le nombre de colonnes du tube. La case *Cells Down* (Vertical) indique le nombre de rangées du tube. Le nombre d'images individuelles que contient le tube est donné dans la case *Total Cells* (Total). Les dimensions de cellule sont indiquées par les paramètres *Cell Width* (Largeur de la cellule) et *Cell Height* (Hauteur de la cellule). Il s'agit des dimensions des cellules qui composent le tube.

Placement Mode (Mode de placement)

Il s'agit du mode de placement des images sortant du tube lorsque vous utilisez l'outil. Vous disposez de deux options : *Random* (Aléatoire) et *Continuous* (Continu). *Continuous* (Continu) provoque un placement régulier des images, en respectant les dimensions des cellules du tube. *Random* (Aléatoire) a pour effet un placement au hasard, ce qui donne une toute autre impression.

Step Size (Taille du pas) exprimée en pixels, représente l'écart entre chaque nouvelle image. Une petite valeur produit des images rapprochées, une plus grande valeur éloigne les images.

Selection Mode (Mode de sélection) représente le mode de choix des images dans le tube lorsque vous peignez.

Random (Aléatoire) effectue un choix sans logique parmi les images composant le tube.

Incremental (Incrémentiel) utilise les images les unes après les autres, en respectant le même sens de lecture que nous. *Angular* (Angulaire) effectue un choix de type aléatoire, mais en appliquant une rotation aux images pour respecter l'angle sous lequel vous déplacez la souris.

Pressure (Pression) gère le placement des images en fonction de la pression appliquée (cela ne concerne donc que ceux qui travaillent avec un stylet sur tablette graphique).

Velocity (Vélocité) choisit les images en fonction de la vitesse de déplacement de la souris.

Les nouveautés de PSP 7

- La grande nouveauté est la **Palette de couleurs**. Elle vous permet de modifier les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan utilisées avec les outils de dessin, mais aussi de sélectionner des dégradés, des motifs et des textures. Il faut pratiquer un tout petit peu au début, car il s'agit d'un gros changement par rapport aux versions antérieures. Si vous avez besoin d'aide avec cette nouvelle palette, vous trouverez des explications à la page FAQ ainsi que dans l'aide.

De nouveaux effets spéciaux

Il y a de nombreux effets spéciaux que vous pouvez utiliser pour améliorer vos images : éclairages, fourrure, coups de pinceau, coucher de soleil, plastique souple, vieux journal, sépia, cuir fin ou rugueux, aluminium coloré, email...

De plus, avec la nouvelle visionneuse, vous pouvez les voir avant de les appliquer.

Correction automatique

Avec une seule commande, vous pouvez corriger les défauts d'images les plus fréquents : la saturation, la luminosité, l'équilibre des couleurs, le fondu et les rayures, les yeux rouges... Dans la Palette Outils, on trouve aussi un nouvel outil : la suppression de rayures.

Correction manuelle des couleurs simplifiée

Vous pouvez maintenant ajuster certaines couleurs dans une image sans modifier les autres couleurs.

Une zone de zoom ajustable

Si vous avez fait un zoom sur une petite zone d'une image, vous pouvez utiliser la fenêtre *Vue globale* pour consulter rapidement une version plus petite de l'image dans sa totalité. Vous pouvez aussi l'utiliser pour déplacer le zoom sur l'image sur laquelle vous travaillez.

Des objets plus complexes

Lorsque vous créez des objets vectoriels ou bitmaps, vous pouvez maintenant ajouter des dégradés, des motifs ou une texture au contour ou au fond de l'objet.

Un alignement simple des objets

Les objets que vous faites (textes, cercles ou lignes) sont maintenant plus faciles à placer à l'endroit exact, grâce aux nouvelles commandes *Grille magnétique* et *Guides magnétiques*.

Un aperçu pour le Web

Vous pouvez maintenant prévisualiser une image sur le Web dans des navigateurs différents. Vous pouvez prévisualiser votre image en format BMP, JPEG, PNG ou GIF.

Prévention contre la perte de données

Pour ne pas perdre votre travail lorsque vous faites des modifications, PSP peut faire un enregistrement automatique à intervalles réguliers. Cette fonction se programme grâce à la nouvelle option de sauvegarde automatique : *Fichier/Préférences générales/Sauvegarde automatique*.

Création de nouvelles formes

Exportez n'importe quel objet ou groupe d'objets créé avec l'outil *Forme prédéfinie*.

De nombreuses fonctions nouvelles ont aussi été apportées à Animation Shop :

- Intégration de la nouvelle visionneuse PSP
- Compatibilité MPEG
- Aperçu dans le navigateur Web.
- Déplacement du contenu d'un cadre
- Réexportation vers PSP.
- Mode peau d'oignon
- Contrôles magnétoscopes

La plus importante source d'aide (et celle qu'on n'utilise jamais assez), c'est l'*Aide en ligne de PSP*. Vous pouvez y accéder à partir de la *Barre de menus*. Choisissez *Aide, Sommaire de l'aide* pour ouvrir le panneau *Aide* de PSP.