AlloSchool

Informatique : 1ère Année Collège

Séance 2-1-4 : Fichiers son et image (Cours - Partie 2)

Professeur : Mr ROUKBI Achraf

Sommaire

II- Fichier image

2-1/ Environnement d'un utilitaire de dessin

2-2/ Dessiner une image

2-3/ Enregistrer un dessin

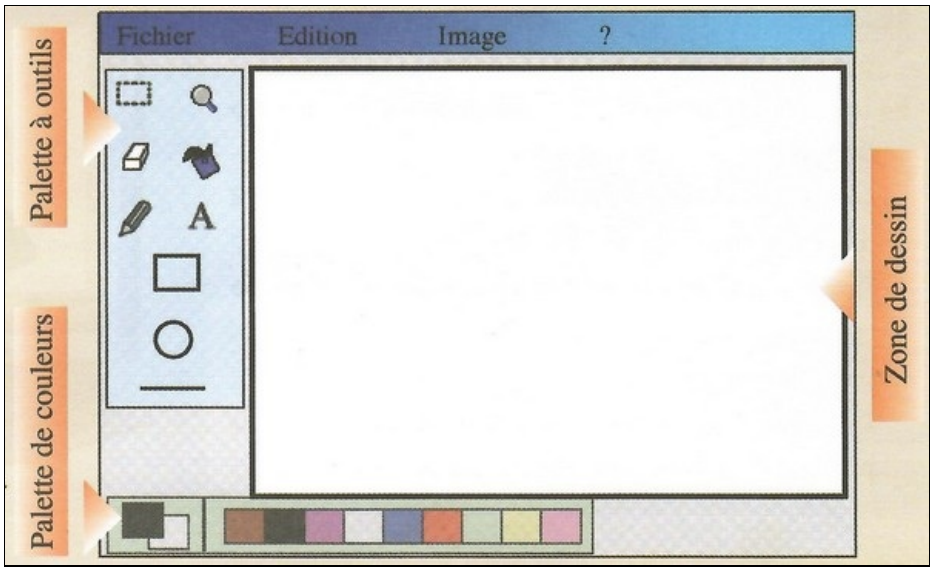
2-4/ Acquérir une image

2-5/ Les types d'images

II- Fichier image

2-1/ Environnement d'un utilitaire de dessin

Les outils de dessin présentent généralement une interface semblable à celle illustrée par le document suivant :



Les utilitaires de dessin se composent de quatre zones principales :

- Palette à outils s espace contenant les différents outils pour dessiner.
- Zone de dessin ; espace où dessiner.
- Palette de couleurs : pour choisir les couleurs à utiliser dans le dessin ou le coloriage.
- Barre de menu : pour accéder aux autres fonctionnalités telles que la gestion de fichiers, 1édition et l'application des effets spéciaux.

2-2/ Dessiner une image

Outil	Fonction
⬚	Définit une zone de sélection
🔍	Agrandit l'image selon une échelle prédéfinie. Le point sur lequel vous cliquez devient le centre de l'image affichée
🪣	Permet de colorer tous les points adjacents qui ont la couleur similaire à celle du point sur lequel vous cliquez
◧	Permet d'effacer (gommer)
✎	Permet de tracer à main levée des traits
A	Permet d'insérer une zone de texte dans le dessin
□	Pour tracer un rectangle
○	Pour tracer une ellipse ou un cercle
—	Pour tracer une ligne

2-3/ Enregistrer un dessin

La commande «Enregistrer sous» du menu «Fichier» permet d'afficher la boîte de dialogue «Enregistrer sous » :



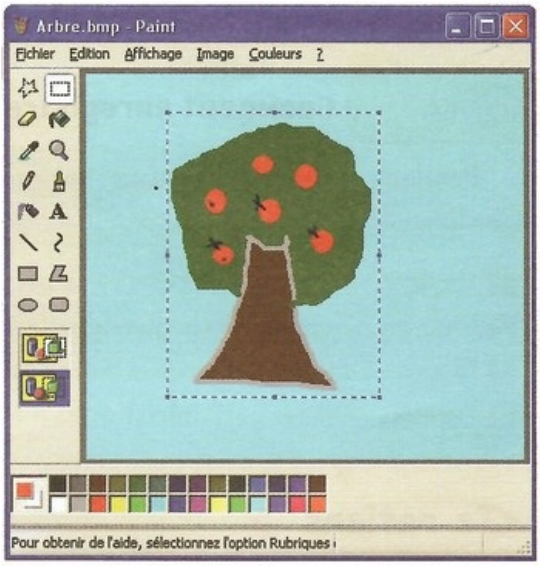
Dans cette boîte :

1. Saisir un nom pour identifier le fichier.
2. Sélectionner le dossier dans lequel stocker l'image.
3. Sauvegarder à l'aide du bouton «Enregistrer».

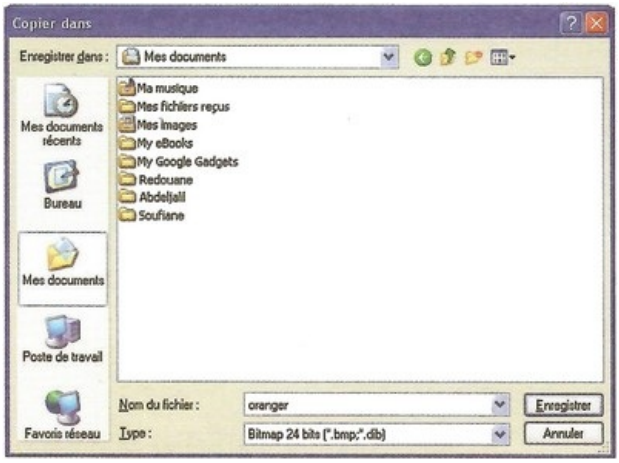
Par défaut le fichier résultat porte l'extension «.bmp» : 

Il est possible d'enregistrer une partie du dessin dans un fichier. Pour cela :

1- Sélectionner la zone à sauvegarder :



2- Activer la commande «Copier vers» du menu «Edition» :



3- Procéder de la même manière que pour la boîte de dialogue «Enregistrer sous» :

- Le nom du fichier
- L'emplacement

2-4/ Acquérir une image

Dans la plupart des cas, nous sommes amenés à modifier oies images existantes au lieu de les créer de toutes pièces.

Cette modification s'appelle «Retouche de l'image », elle consiste à améliorer la qualité de l'image en corrigeant ses défauts :



Le procédé qui nous permet d'introduire une image dans l'ordinateur en vue de l'y stocker ou la traiter s'appelle «acquisition d'image».

Il existe plusieurs sources différentes d'acquisition des images numériques. Les plus courantes sont le scanneur et l'appareil photographique.

2-5/ Les types d'images

Parmi les types d'images citons les images matricielles et les images vectorielles.

Les images matricielles

Une fois agrandies, elles perdent leur qualité :





Les images vectorielles

Elles ne perdent pas leur qualité après agrandissement :



