

1. [Ouvrir une image.](#) \*
2. [Faire le double d'une image.](#) \*
3. [Rotation d'une image.](#) \*
4. [Recadrer une photo.](#) \*
5. [Redimensionner une image.](#) \*\*
6. [Imprimer une image.](#) \*
7. [Copie d'écran.](#) \*\*
8. [Insérer du texte dans une image](#) \*\*
9. [Effets de texte dans une image 1.](#) \*\*\*
10. [Effets de texte dans une image 2.](#) \*\*\*
11. [Appliquer un filtre à une image.](#) \*\*
12. [Appliquer un masque à une image.](#) \*\*\*
13. [Imprimer une planche contact avec Xnview.](#) \*\*\*
14. [Détourer une image.](#) \*\*\*
15. [Opérer une sélection par propriétés.](#) \*\*\*\*
16. [Quelques effets de réglage sur les images.](#) \*\*\*
17. [Le tampon de clonage.](#) \*\*\*
18. [Les outils de dessin.](#) \*\*\*
19. [Automatisation des tâches.](#) \*\*\*\*
20. [Diaporama rapide avec Xnview](#) \*\*\*
21. [Redimensionner par lots avec Xnview.](#) \*\*\*\*
22. [Les formats de fichiers.](#) \*\*\*\*

*Sauf quand cela est précisé : Photofiltre est le logiciel utilisé*  
Niveau de difficulté : \* facile, \*\* courant, \*\*\* plus avancé, \*\*\*\* adulte.

Ouvrir le répertoire  
Image du BNE 29

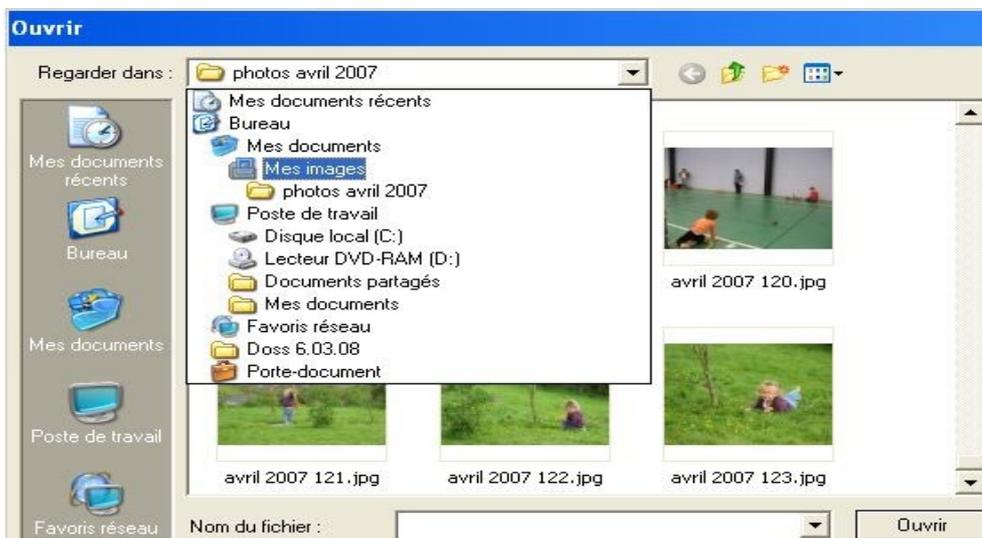


Cliquer sur l'icône pour  
démarrer le logiciel.



1 ▶

Cliquer sur l'icône ou  
Menu Fichier : **Ouvrir**

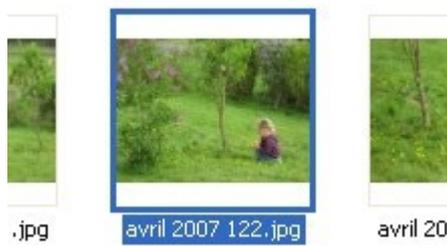


◀ 2

Rechercher le  
dossier dans  
lequel est  
contenu la photo.  
(Mes images)

3 ▶

Double clic sur  
celle-ci...

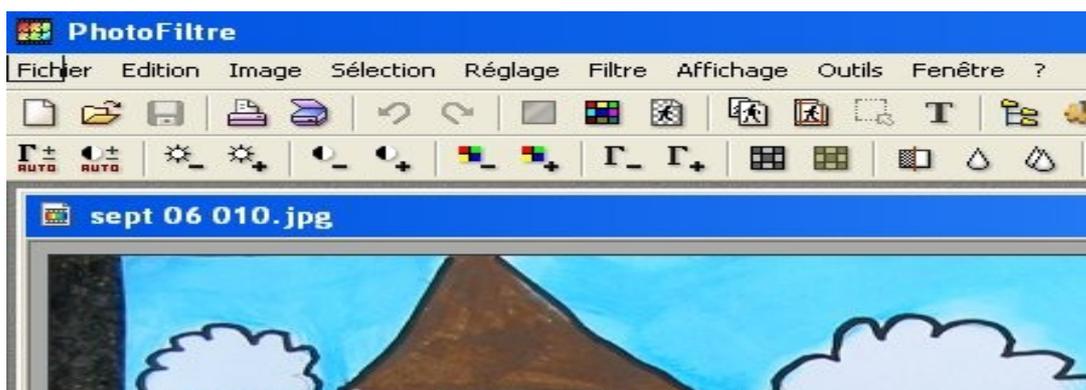


4 ▶



**1** ▶

Le fichier image est ouvert.



◀ **2**

Menu **Image**,  
commande  
**Dupliquer**.

**3** ▶

**Copie de ... apparaît !** On peut travailler sans risque pour l'original.





Ouvrir une photo (fiche 1 de l'aide mémoire-image) Cette photo est à **redresser**.

**1** ▶



**Ou**



◀ **2**

1 ▶



Cliquer sur l'outil « Sélection » à droite de l'écran



En **gardant** le doigt sur le clic gauche de la souris, **sélectionner** la zone à recadrer.

◀ 2

3 ▶



Clic **droit** sur la sélection, puis **Recadrer**

4 ▶



**1** ▶

Ouvrir une photo  
( fiche 1 de l'aide  
mémoire-image)

Clic **droit** sur l'image :

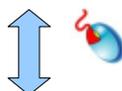


◀ **2**

Clic gauche sur :  
**Taille de l'image**



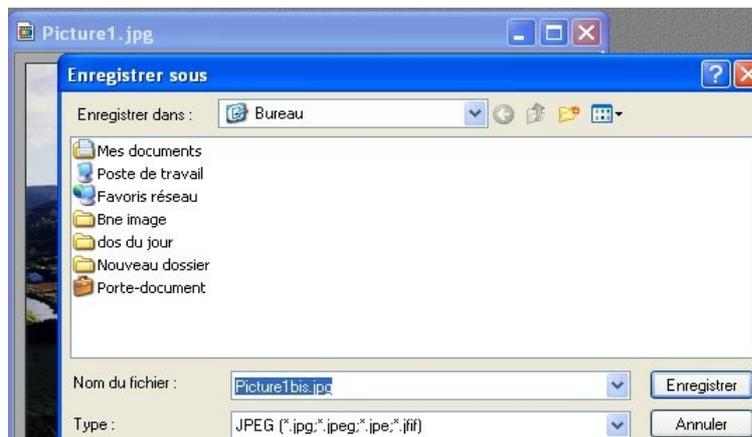
**3** ▶



Une taille de **400 pixels**  
(largeur ou hauteur) est  
suffisante pour une insertion  
dans un document texte.

Enregistrer sous...un autre nom.

**4** ▶

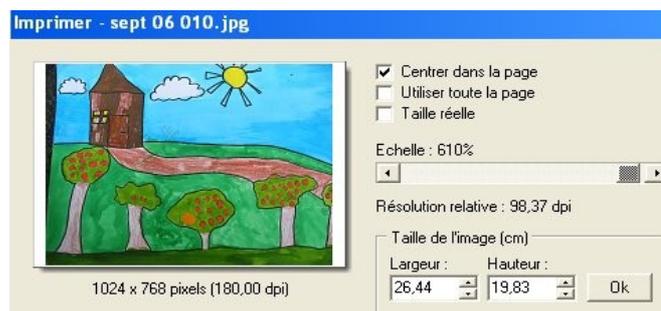


**1** ▶



**Ajuster en utilisant  
le curseur.**

◀ **2**



**3** ▶



- 1** ► Une image à capturer :  
Cdrom, exercice en  
cours, Internet...

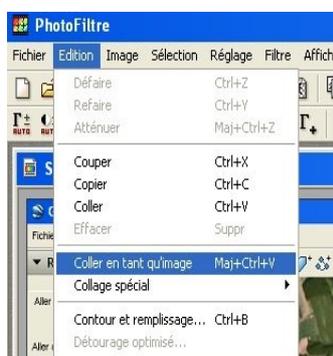


La mise au point réalisée appuyer  
sur la touche « Impression d'écran »  
ou « Print Screen » du clavier



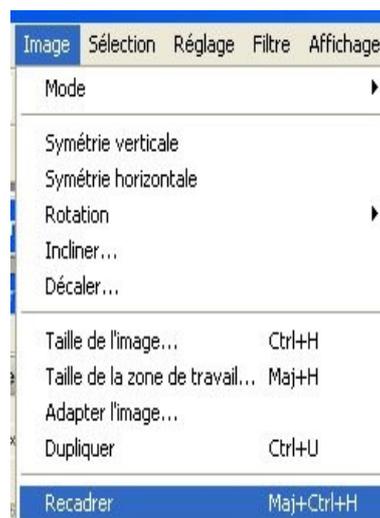
◀ **2**

- 3** ► Ouvrir Photofiltre,  
menu Edition « coller  
en tant qu'image »



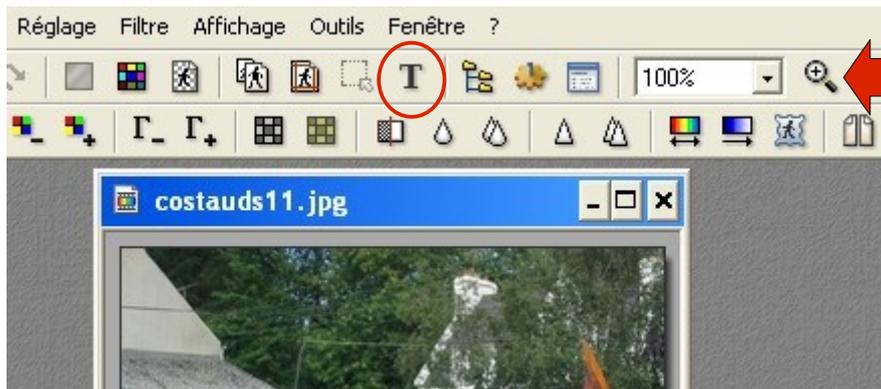
- 4** ► Sélectionner une zone puis recadrer

Outil de sélection

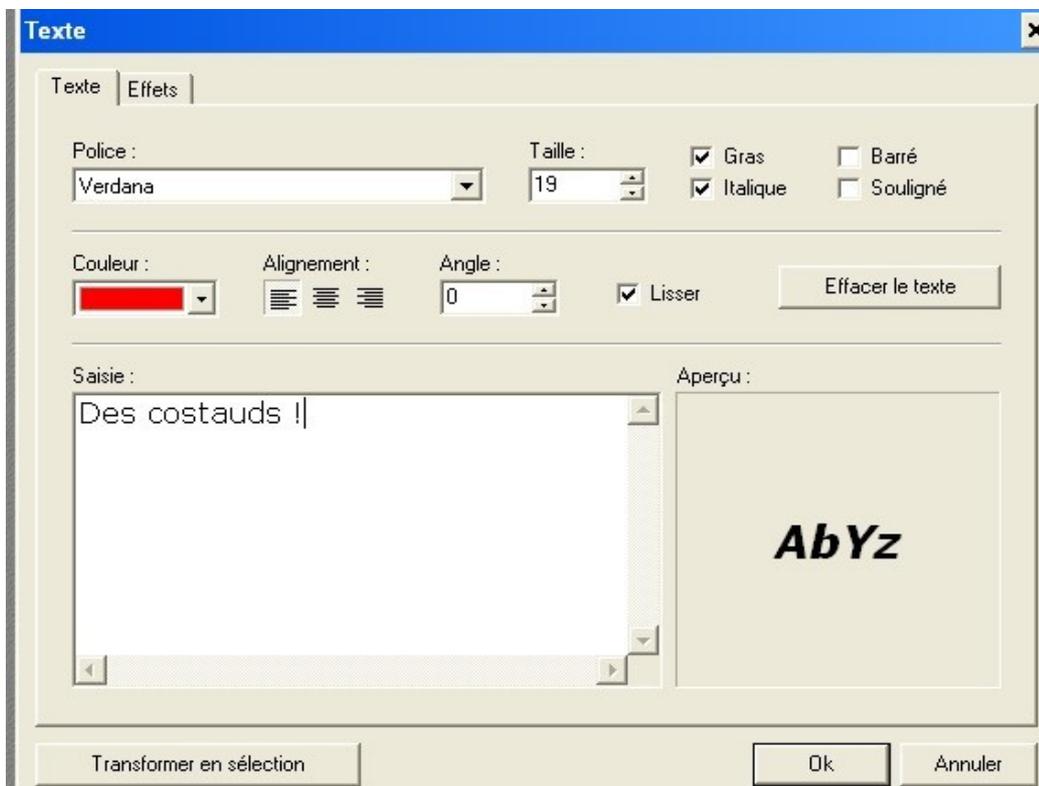




1 ▶



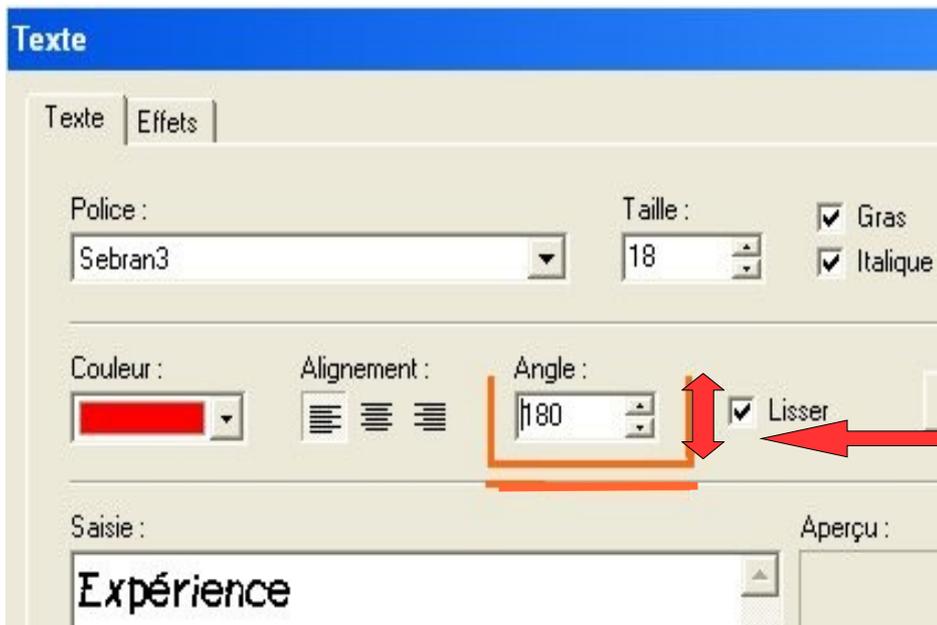
◀ 2



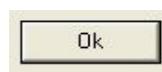


1 ►

Ouvrir une image, puis  
cliquer sur T



◀ 2



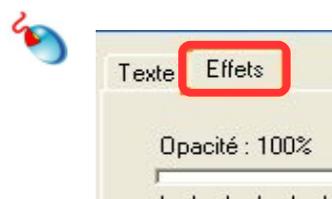


1 ▶

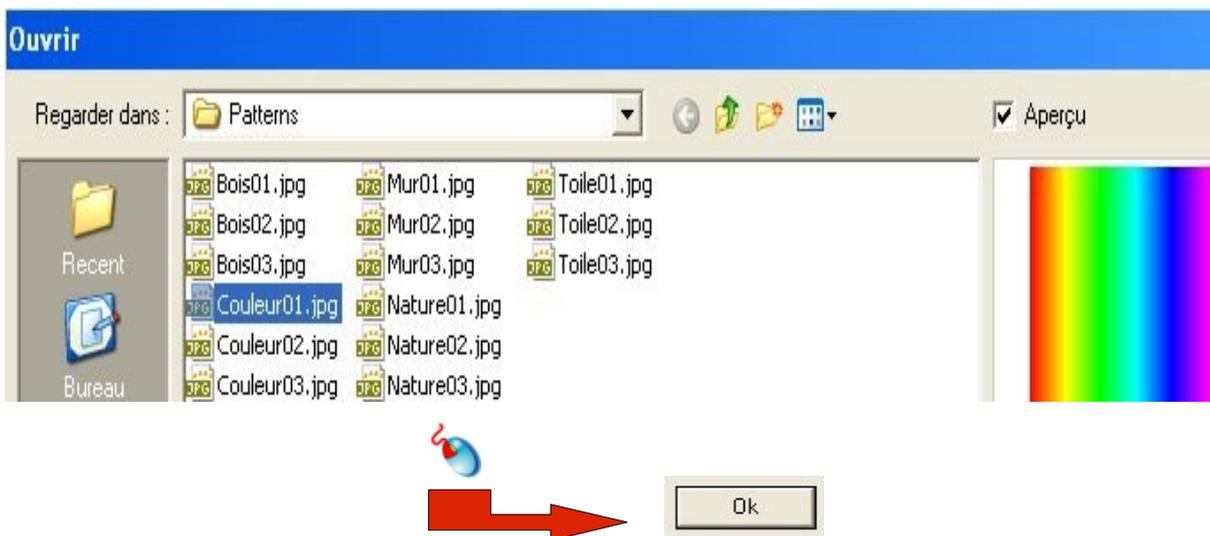
Ouvrir une photo,  
cliquer sur T



◀ 2



3 ▶





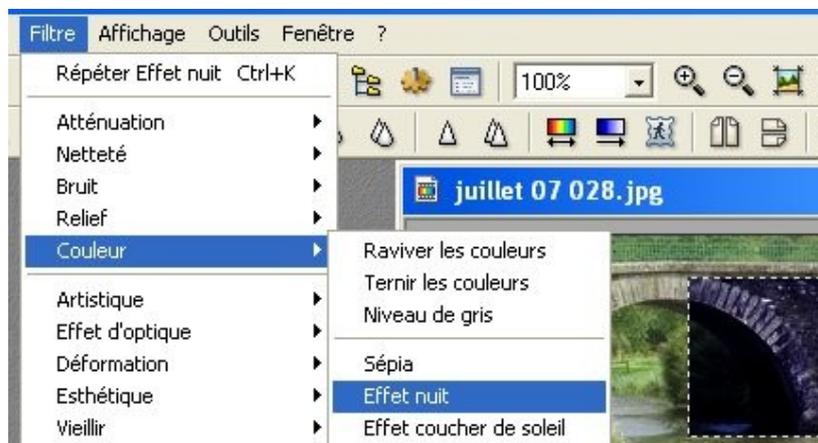
**1**



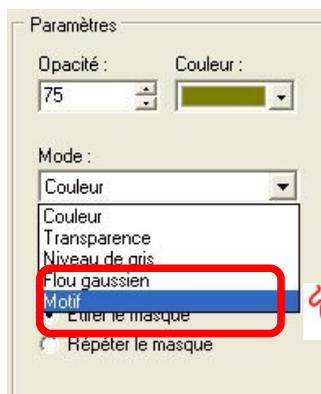
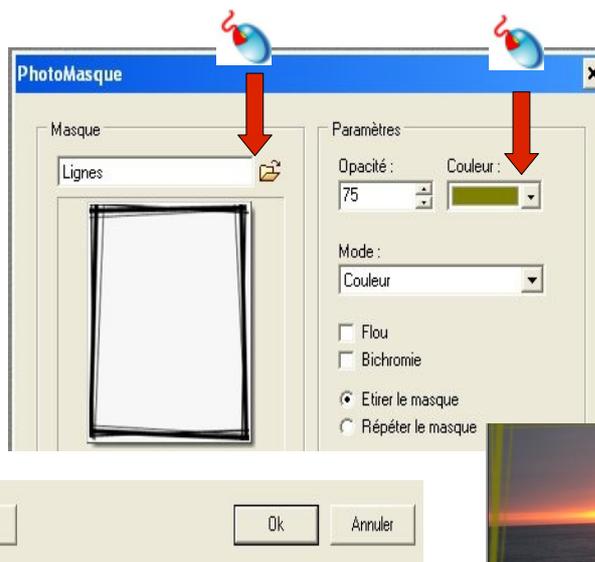
Le filtre peut être appliqué à une partie de l'image.



**2**

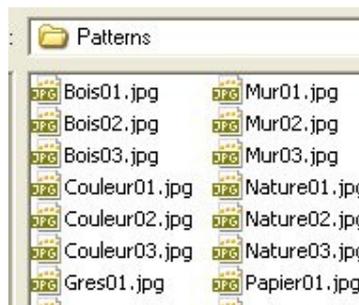


1 ▶

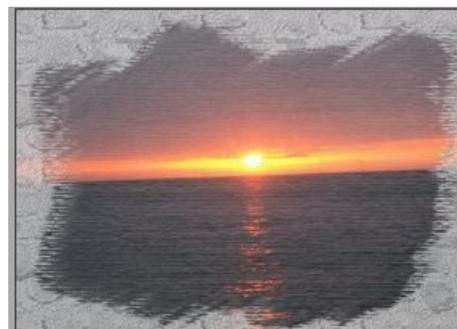


Appliquer un  
masque avec  
motif.

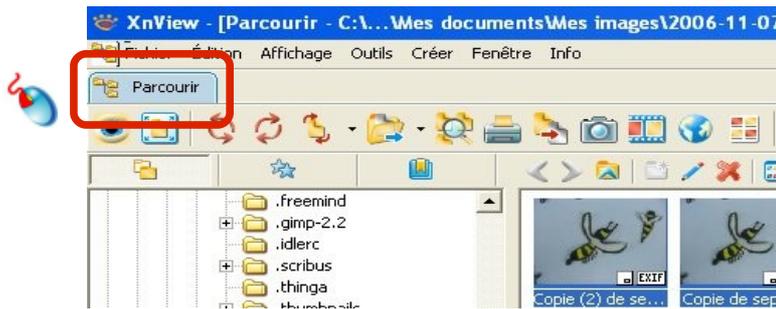
◀ 2



Choisir...

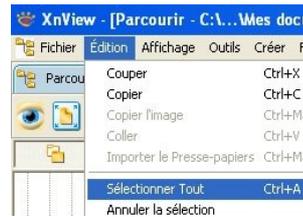


1 ▶



Ouvrir **Xnview**, cliquer sur **Parcourir**. Chercher le dossier contenant les images... Cliquer pour ouvrir.

◀ 2



3 ▶



4 ▶

Ajuster...



e 033

sep: C6 00:

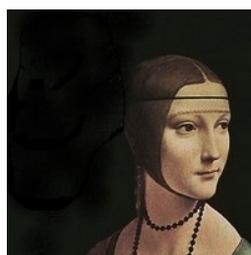


e 037

sep: C6 000



Imprimer



Détourer une image, c'est isoler un élément de l'image en en faisant le tour à l'aide du **lasso**, pour le sélectionner

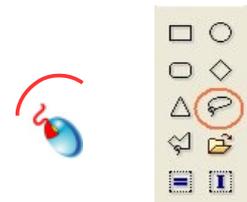
**1** ► Ouvrir l'image, sélectionner l'outil lasso.



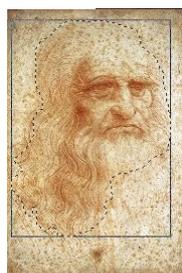
Pour plus de précision, faire un **zoom à 300 %**



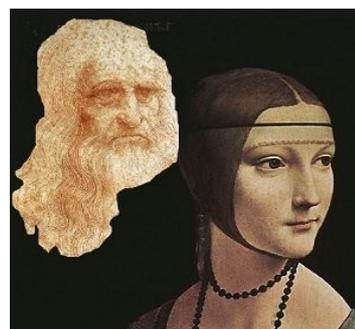
**3** ► En gardant le doigt sur le clic gauche faire le tour du sujet, de l'objet, **avec le lasso sans relâcher le doigt.**



**4** ► Le sujet est détouré, la partie sélectionnée est cernée et scintille.



On peut **coller** cette partie sur une autre image...





1 ▶



Cliquer sur l'icône  
baguette magique puis  
sur la zone à modifier



Sélectionner le point de la  
couleur à modifier. Tous les  
points (pixels) proches de cette  
couleur seront sélectionnés.

◀ 2

3 ▶

Appliquer un traitement :

Choisir l'outil...



...puis la couleur.

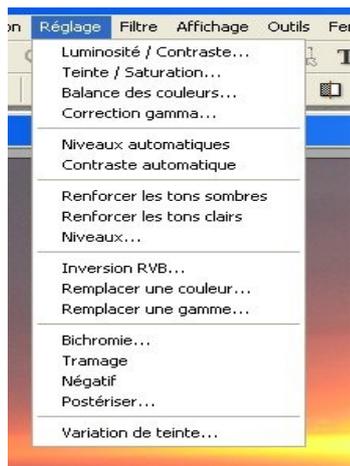


Appliquer sur la  
sélection



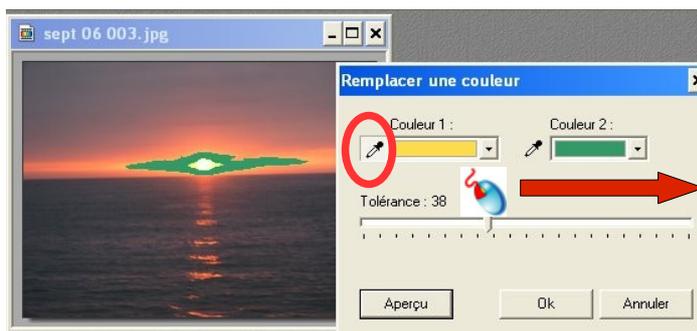
**Note :**  
Définir la Tolérance permet de  
modifier les propriétés de la  
sélection.



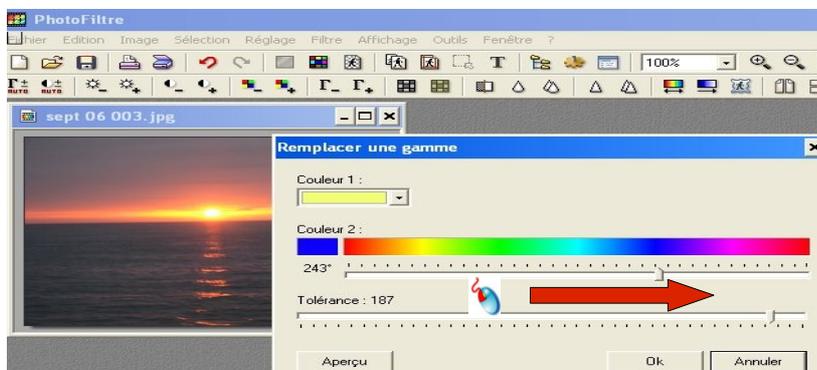


1 ▶

### Remplacer une couleur



Placer l'outil pipette pour saisir la couleur à remplacer, choisir ou saisir dans l'image une couleur pour remplacer la première. Travailler sur la Tolérance.



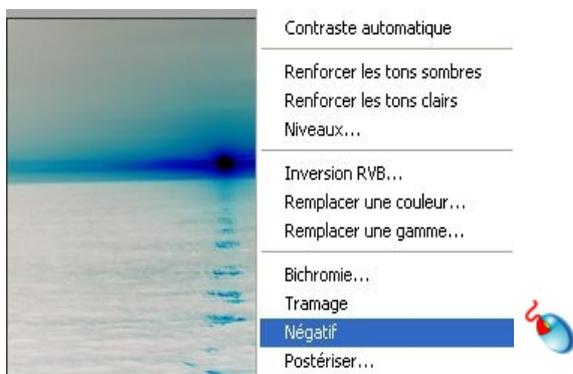
◀ 2

Remplacer une gamme de couleurs...  
Même technique qu'en 1.



3 ▶

### Négatif





Le tampon de clonage permet de supprimer d'une image un élément (fil électrique, poteau...) en le remplaçant par un autre élément de l'image que l'on clone.

1 ▶



Cliquer sur l'outil Tampon de clonage.  
Ajuster Opacité et Rayon de la zone de clonage.

Le curseur apparaît sous la forme d'une +,  
appuyer sur la touche Ctrl sur le clavier pour  
définir la zone à cloner.

Cliquer autant de fois que nécessaire pour  
recouvrir la partie à cacher.

◀ 2



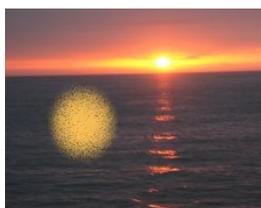


1) Outil de sélection.



2) Outil pipette : permet de capturer dans une image une couleur pour l'utiliser ensuite...

3) L'aérographe :  
ajuster Pression,  
Dispersion et  
Rayon du jet.



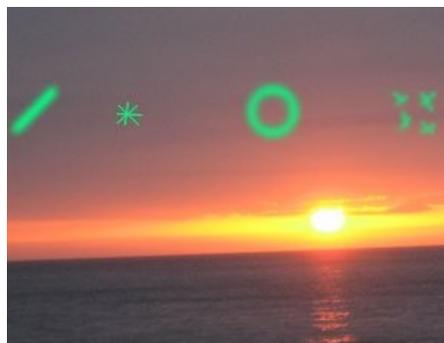
4) Le pot de peinture :  
ajuster Tolérance et  
Opacité.



5) Le pinceau :  
ajuster la taille du  
pinceau et sa forme.



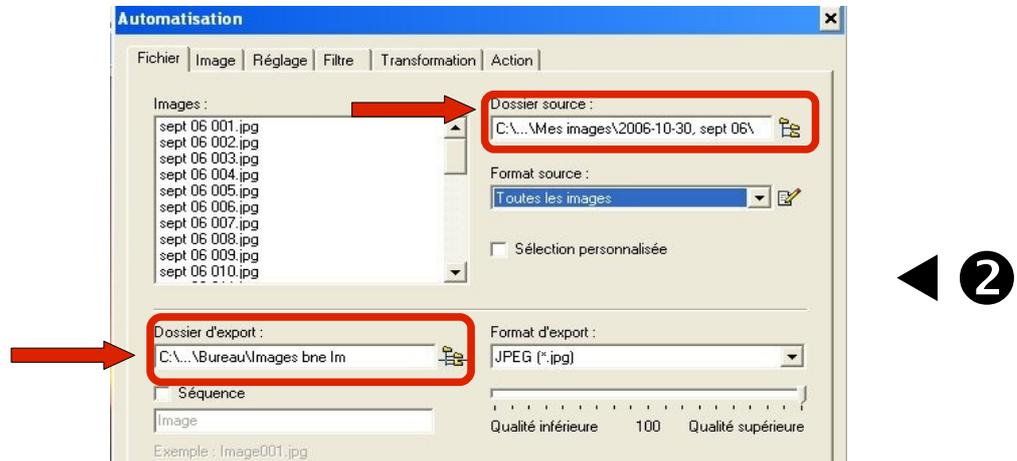
6) Le pinceau + :  
choisir des motifs...



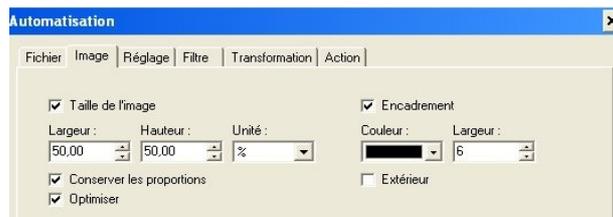
1 ▶



Définir le dossier source et le dossier d'exportation.

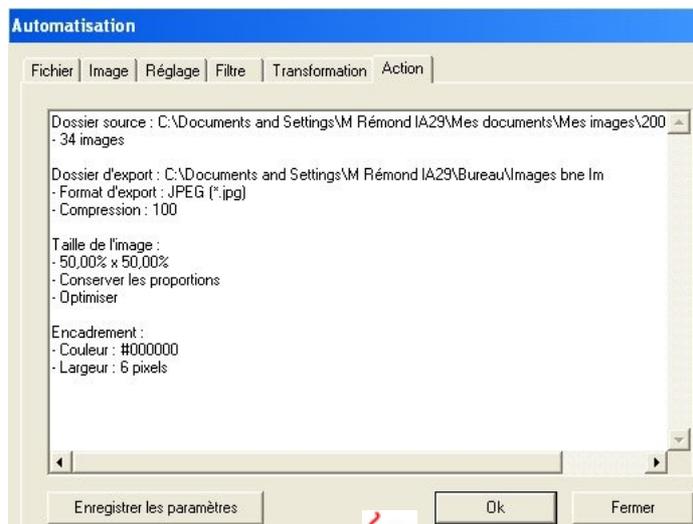


3 ▶



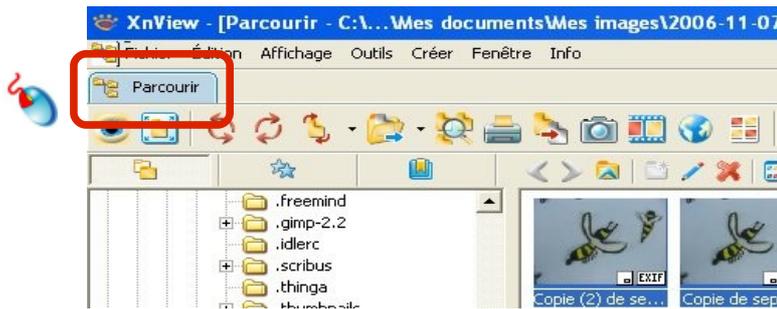
Réduire la taille, choisir un encadrement...

4 ▶



Récapitulatif des actions prévues... OK

1 ▶

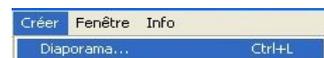


Ouvrir **Xnview**, cliquer sur **Parcourir**. Chercher le dossier contenant les images... Cliquer pour ouvrir.



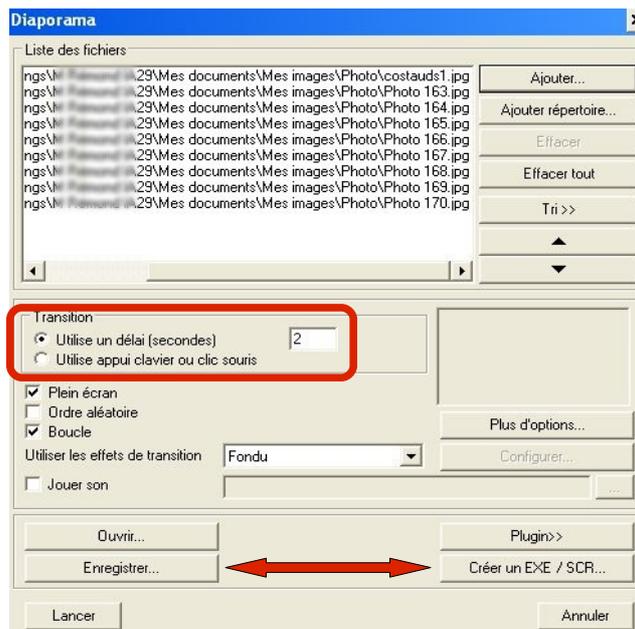
◀ 2

3 ▶



4 ▶

Paramétrer



Choisir :

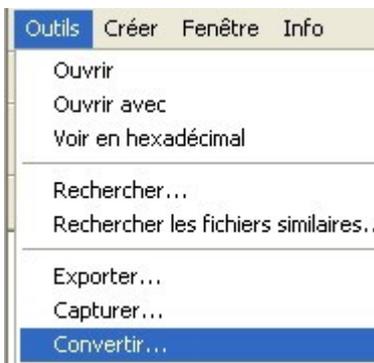
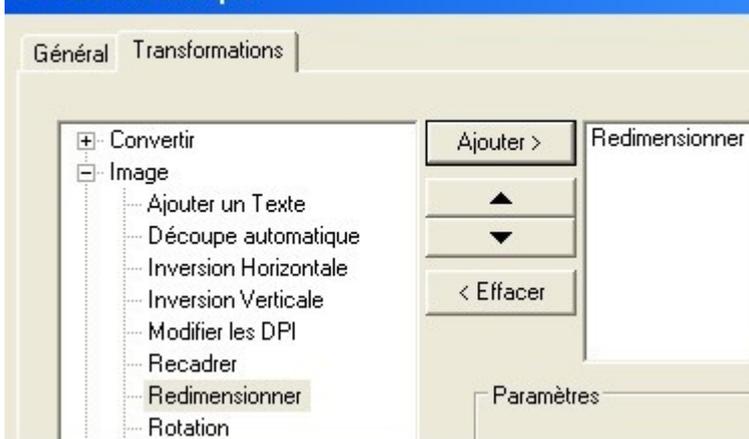
- Enregistrer (pour relire le diaporama avec Xnview)
- Créer un diaporama exécutable (.EXE) que l'on peut transporter et lire sur un autre ordinateur.

1 ▶

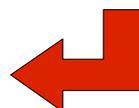


Cliquer sur **Parcourir** pour  
trouver le dossier.  
Cliquer sur une image.  
**Edition, Sélectionner tout.**

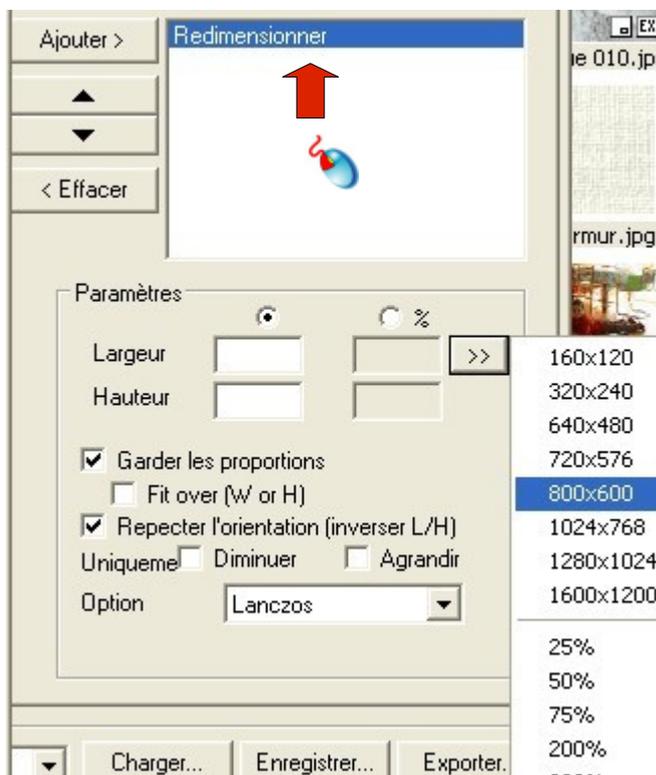
Conversion multiple



◀ 2



3 ▶



4 ▶



On distingue deux types d'images numériques : **les images bitmap et les images vectorielles**. Elles ont des caractères différents.

	<b>Images vectorielles</b>	<b>Images bitmap</b>
<b>Formats courants</b>	SVG, WMF, SWF	BMP, JPEG, GIF, PNG
<b>Où les trouve t-on ?</b>	Cliparts, cartes géographiques, travaux géométriques, dessin technique, animations flash sur internet (Swf)...	Dessin dans Paint, <b>clichés photographiques numériques</b> , petites animations sur internet (Gif) ...
<b>Inconvénients</b>	Dessins assez simples et avec un nombre limité de couleurs.	Lourdeur des fichiers, effet de pixelisation (escalier) quand on les agrandit.
<b>Avantages</b>	Permettent un agrandissement sans effet de pixélisation, poids des fichiers.	Grande finesse de rendu et fidélité (clichés photographiques), compression possible.

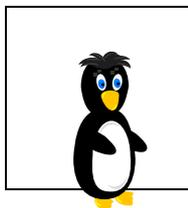
**1) Les images vectorielles** : elles sont constituées d'objets, chacun de ces objets est décrit de manière purement mathématique.

Exemple d'instruction pour un **objet disque**

- le centre est placé à 150 pixels à droite et à 150 pixels en dessous du coin supérieur gauche de l'image.
- le rayon est à 50 pixels, le remplissage est en blanc, le contour est noir avec une épaisseur de deux pixels.

```
Centre = (150, 150)
Rayon = 80
Remplissage = #FFFFFF
Contour = 2, # 333333
```

Une image vectorielle plus complexe.



**2) Les images bitmap** : elles sont constituées d'une carte de points (bitmap en anglais), chaque point est un pixel. Chaque pixel porte une nuance de couleur.

- Plus une image compte de pixels, plus la carte de points (bitmap) occupe de place.
- Plus il y a de couleur par pixel, plus la quantité de données s'accroît.

Quelques données de référence (codage en 24 bits) : poids en million d'octets (Mo),

Taille	640 X 480	800 X 600	1024 X 768	2048 X 1536
Poids (bitmap non compressé), données théoriques.	0,9 Mo	1, 4 Mo	2, 4 Mo	9,4 Mo
Poids (compression Jpeg), données indicatives.	0,05 Mo (50 Ko)	0, 15 Mo (150 Ko)	0,25 Mo (250 Ko)	1 Mo