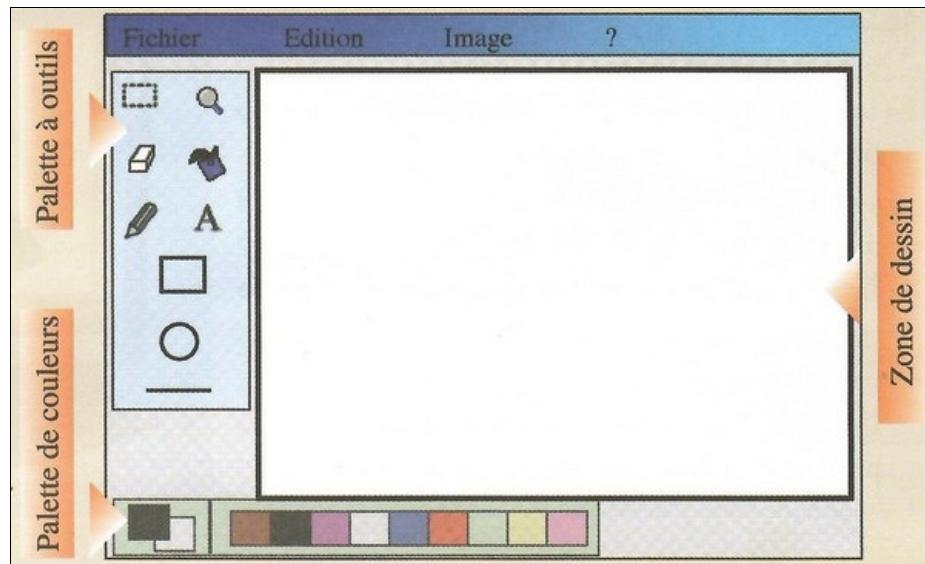


Sommaire**II- Fichier image****2-1/ Environnement d'un utilitaire de dessin****2-2/ Dessiner une image****2-3/ Enregistrer un dessin****2-4/ Acquérir une image****2-5/ Les types d'images****II- Fichier image****2-1/ Environnement d'un utilitaire de dessin**

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 : 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, l'édition et l'application des effets spéciaux.

2-2/ Dessiner une image

Outil	Fonction
	Définit une zone de sélection
	Agrandit l'image selon une échelle prédefinie. 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
	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 :

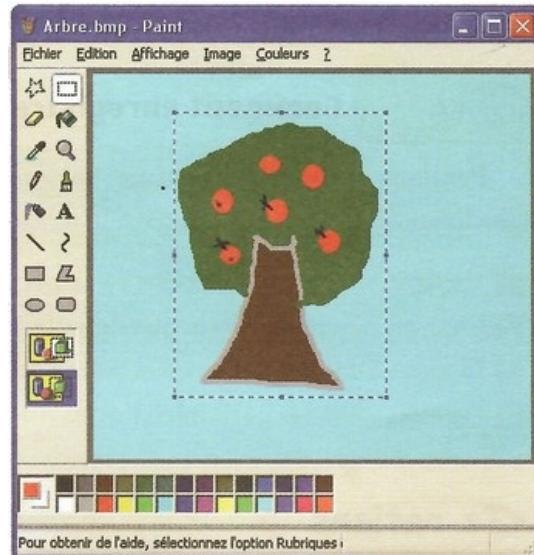
1. Saisir un nom pour identifier le fichier.
2. Sélectionner le dossier dans lequel stocker l'image.
3. Sauvegarder à l'aide du bouton «Enregistrer».

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

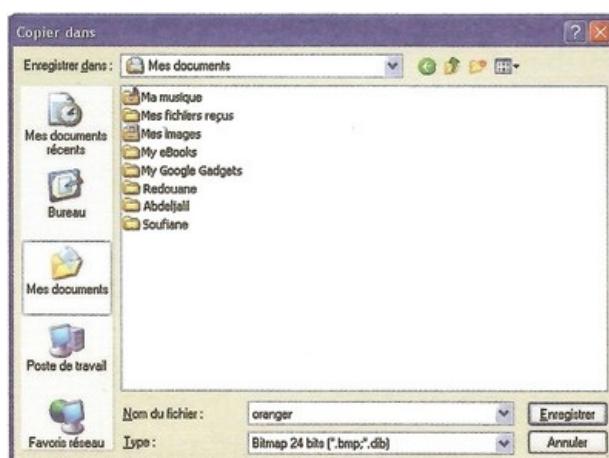


Il est possible d'enregistrer une partie du dessin dans un fichier. Pour cela :

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 des 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».

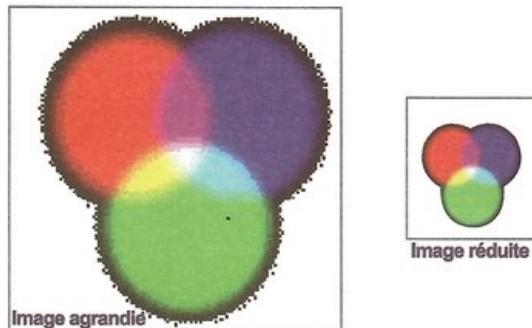
Il existe plusieurs sources différentes d'acquisition des images numériques. Les plus courantes sont le scanner et l'appareil photographique.

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 :

