

CORRECTION SÉANCE 2 (4H)

IMAGES

Prérequis : connaître les fonctions de base manuelles d'un traitement de texte (création et enregistrement d'un document, modification, mise en forme élémentaire du texte : des caractères -ex. police et corps- et des paragraphes -ex alignement, retrait et espacement- ...).

OS : Windows (double boot Windows / Linux installé sur tous les ordinateurs du SIF)

Pour apprendre :

Fiche de cours résumée [pix_texte_images_cours]

Wikipedia (ex. pour chercher ce que signifie en typographie "serif", ou "veuves et orphelines")

Tutoriels :

https://blogs.lyceecfadumene.fr/informatique/files/2017/07/Memento_draw-5.2.pdf

<https://blogs.lyceecfadumene.fr/informatique/files/2017/07/1-Dessin-5.2.pdf>

https://www.canal-u.tv/video/c2i/image_matricielle_image_vectorielle_module_4_6.15561

et de nombreux autres tutoriels de bureautique (MS Office et LibreOffice) sur le web !

Diaporama de cours "Produire un document textuel structuré, maîtriser les images"

Images matricielles (photos) : explications sur résolution et définition d'une photo

<https://patricklecouffe.com/resolution-et-definition-photo/>

Logiciels : libres et gratuits, pour Windows, Mac et Linux

- suite bureautique : LibreOffice (traitement de texte Writer et module de dessin vectoriel Draw)
- logiciel d'images matricielles : Irfanview (freeware pour Windows, non libre) ou Gimp (libre)
- navigateur Firefox (libre)

Les documents de cours, TD et les fichiers supports du travail de TD se trouvent dans l'espace **Formation numérique BCST sur ecampus**, dans la section « Texte - images ».

Les + désignent des exercices ou des questions qui relèvent soit de révisions (à faire si vous en avez besoin), soit de notions "pour en savoir plus". Ces "+" ne seront pas corrigés en séance mais un corrigé sera fourni sur ecampus après la fin de chaque thématique.

Pour les exercices 2, 3 et 4 : images

Cours :

- fin du diaporama [CultureNum_PIX_traitement_texte_images_v8.pdf](#), mis sur ecampus

- tutoriel vidéo

https://www.canal-u.tv/video/c2i/image_matricielle_image_vectorielle_module_4_6.15561

Installation de Gimp : début de cette vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=R4RI2zBT4e0>

Créer ses images avec un logiciel approprié (ex. schémas avec Draw, ou photos traitées avec un logiciel bitmap).

ET réduire le poids d'une image bitmap si besoin, avant l'insertion dans un texte ou diaporama.

Exercice 2 Diminuer le poids d'une image matricielle (photo...) avec Gimp

Voir le diaporama de cours et voir : <https://patricklecouffe.com/resolution-et-definition-photo/>

Voir le diaporama (CultureNum_PIX_traitement_texte_images_v8.pdf), voir l'annexe page 8 et voir le fichier annexe de correction exercice 2 GIMP avec les copies d'écran de Gimp

Téléchargez **la photo Grand_Canyon.jpg et ses copies** nommées _1, _2 etc.

Logiciels à utiliser : soit Irfanview (gratuit non libre) sous Windows, soit plutôt Gimp (libre et gratuit) sous Windows ou Linux.

1. Ouvrir la copie 1. Consigner la dimension de pixels, la résolution, le poids en ko/Mo, la taille en cm. Sans rien changer, exportez-la (sous Mac : enregistrer sous) en format jpg en choisissant lorsque le logiciel le demande, la qualité jpeg déjà indiquée= 95%. Puis ouvrir la copie 2 et l'exporter au format .bmp. Puis ouvrir la copie 3 et l'exporter (sous Mac : enregistrer sous) au format .tiff. Conclure.

Notez le poids des fichiers .jpg, .bmp et .tiff sur le disque, les comparer, et comparer au poids en mémoire vive. D'où peuvent provenir les différences ?

jpeg est un format compressé, bmp et tiff non. Voir aussi l'annexe pour la différence liée aux secteurs du disque.

2. Ouvrir la copie 4. Modifiez ses dimensions pour obtenir une image de 3000 pixels de large en conservant les proportions (largeur/hauteur). *Ne rien changer d'autre et ne pas mettre d'interpolation.* Relever les paramètres. Enregistrer l'image (sous Mac : enregistrer sous) en choisissant la qualité jpeg 95%. Quel est le poids sur le disque, le poids en mémoire vive ? Comparer au fichier de départ.
3. Ouvrir la copie 5. Changer la résolution pour 300 dpi. *Ne rien changer d'autre et ne pas mettre d'interpolation.* Observer la taille en cm de l'image. Enregistrer l'image en choisissant la qualité jpeg 95%. Quelle est le poids sur le disque, en mémoire vive ? Conclure sur ce paramètre.
4. Ouvrir la copie 6. L'enregistrer en jpeg avec une qualité moyenne 50%. Quelle est le poids sur le disque, en mémoire vive ? Conclure.

Conclusion : déterminez les paramètres les plus intéressants pour diminuer le poids d'un fichier image sur le disque, sans trop dégrader l'image.

Correction : copies d'écran dans le fichier annexe Correction exercice 2 GIMP.

Les images doivent être réduites avant insertion dans un document textuel pour limiter la taille de ce dernier.

Le facteur principal est la **définition (dimensions de pixel)** d'une image.

Ensuite le **format : comprimé ou non**. BMP, TIFF non comprimés. JPEG comprimé.

Et si comprimé, suivant le **taux de compression**, qui peut être élevé, mais au détriment de la qualité. (ex. jpeg : réglage de la qualité en % lors de l'enregistrement, qui varie à l'inverse du taux de compression).

Remarque : en TIFF lors de l'enregistrement on peut choisir la version comprimée du tiff (LZW) = compression sans perte d'information, contrairement au jpeg. Cet aspect n'est pas abordé dans l'exo. fichier 5 : on voit bien que changer la résolution (ici fortement augmentée de 72 à 300 dpi) ne modifie pas le poids du fichier (sur le disque : 8,3 Mo, tout comme le fichier 1 issu d'un simple enregistrement jpeg sous Gimp, avec la qualité initiale 95%). La résolution n'intervient que pour l'impression papier.

Voir le diaporama et le site recommandé pour bien comprendre.

Correction tableau et copie d'écran : poids des fichiers en mémoire vive = une fois ouverts par le logiciel (Gimp ici) comparé au poids sur le disque, et comparés entre eux (copie d'écran : poids affichés sur un Mac il peut y avoir des différences avec Windows) :

Nom	Date de modification	Taille	Type
Grand_Canyon copie 1.jpg	aujourd'hui � 10:31	8,3 Mo	Image JPEG
Grand_Canyon copie 2.bmp	aujourd'hui � 14:07	84,7 Mo	Image BMP Windows
Grand_Canyon copie 2.jpg	23 sept. 2019 � 23:12	8,4 Mo	Image JPEG
Grand_Canyon copie 3.jpg	23 sept. 2019 � 23:12	8,4 Mo	Image JPEG
Grand_Canyon copie 3.tif	aujourd'hui � 14:07	84,7 Mo	Image TIFF
Grand_Canyon copie 4.jpg	aujourd'hui � 14:20	2,4 Mo	Image JPEG
Grand_Canyon copie 5.jpg	aujourd'hui � 14:25	8,3 Mo	Image JPEG
Grand_Canyon copie 6.jpg	aujourd'hui � 14:14	1,8 Mo	Image JPEG
Grand_Canyon.jpg	23 sept. 2019 � 23:12	8,4 Mo	Image JPEG

Fichier	Poids en m�moire vive (relev� dans Gimp en bas de la fen�tre, sous MacOS)	Poids sur le disque (relev� via l'explorateur de fichiers de l'O.S. MacOS)
Grand_Canyon_1.jpg (format JPEG, non modifi�, donc qualit� = 95%)	254,4 Mo	8,3 Mo
Grand_Canyon_2.bmp (format BMP)	254,4 Mo	84,7 Mo
Grand_Canyon_3.tif (format TIFF)	254,4 Mo	84,7 Mo
Grand_Canyon_4.jpg (r�duit � L=3000 pixels, aucune interpolation)	avant enregistrement, 154,4 Mo, apres enregistrement, 54,8 Mo donc je suppose que cette derni�re est la bonne valeur	2,4 Mo
Grand_Canyon_5.jpg (r�solution 300 dpi, aucune interpolation)	avant enregistrement, 253,6 Mo, apres, 254,4 Mo, je suppose que bonne valeur	8,3 Mo
Grand_Canyon_6.jpg (compression jpeg moyenne qualit� 50%)	254,4 Mo	1,8 Mo

Exercice 3 Cr ation d'images vectorielles avec LibreOffice Draw

En sciences, on a besoin de r aliser des sch mas, par exemple de dispositifs exp rimentaux, de niveaux d' nergie etc.

Certes, les dessins simples peuvent se faire dans un logiciel de traitement de texte Writer ou Word, avec la barre d'outils « dessin », MAIS cela pose des probl mes pour positionner les divers  l ments du dessin (et gros probl mes si on d cale le texte et le dessin). Et le dessin ne sera pas r utilisable ailleurs !

Donc, mieux vaut r aliser les dessins, sch mas,   part avec un logiciel d di  : ici, Libreoffice Draw (il y a plus d'outils, et g n re un fichier image   part r utilisable   plusieurs endroits).

N.B. : Les instructions du format svg sont en xml, un langage de balisage, donc facilement  ditables et modifiables avec un  diteur de texte (mais il faut s'y conna tre...).

Les formats vectoriels (objets et courbes math matiques : courbes de B ziers, permettent des agrandissements sans perdre en qualit  : pas de pixellisation, dilatation par homoth tie).

Reproduire le mod le **Schema_principe_laser.png** avec LibreOffice Draw.

L'enregistrer en format odg, puis l'exporter en format svg puis en format jpeg ou png.

Formats vectoriels : (les plus adapt s pour cr er et  diter des sch mas)

.odg : Open Document Graphics (= sch mas en anglais) format natif,  ditable du logiciel de dessin vectoriel LibreOffice Draw.

.svg : Scalable Vector Graphics (fichier de description d'images et d'animations vectorielles  crit dans un langage structur  xml).

Formats matriciels (bitmaps) : (*ici ne doivent  tre que des formats d'export final, pour int gration du sch ma dans un document texte, diapo, page web*)

.jpeg Joint Photographic Experts Group
.png Portable Network Graphics

Quels sont les poids des fichiers ? Comparer le poids des fichiers vectoriels   celui des fichiers matriciels.

fichiers vectoriels : .odg, .svg les plus l gers
fichiers matriciels : .jpeg, .png les plus lourds.

Parmi ces fichiers, lesquels sont modifiables facilement ?

.odg est modifiable facilement avec le m me logiciel LibreOffice Draw.
.svg est modifiable (fichier texte dans un langage structur , xml) mais il faut s'y connaitre ; il y a des  diteurs svg d di s.

Exercice 4 Position d'une image ou d'un objet dans un document

Ouvrir le document **Grand_Canyon.odt**.

Dans cet exercice est utilis  le menu Format, ou le clic droit sur l'image.

Ancrage : positionne l'image pr c dente dans le texte, il y a plusieurs possibilit s d'ancrages de l'image :   la page, au paragraphe (par d faut c'est ce choix), comme caract re. Suivant l'ancrage, quand vous rajoutez du texte avant l'image, l'image suit ou non le texte o  vous l'aviez plac e, change ou ne change pas de page.

Adaptation du texte : il s'arr te l  o  est l'image ou il se poursuit autour de l'image.

Disposition : on peut superposer des objets en d cendant lequel est devant, sous r serve qu'ils soient plac s dans des cadres de texte ou d'image.

1. Ancrage :

- Ins rer l'image **Grand_Canyon.jpg**   l'endroit indiqu  en jaune. Quel est l'*ancrage* par d faut ? Pour comprendre ce qu'il signifie : ins rer un saut de page avant "Situation et dimensions". Que devient l'image ?
- Modifier l'ancrage de l'image pour choisir "  la page" et recommencer l'op ration. Que devient l'image ?
- + Modifier l'ancrage de l'image pour choisir "au caract re".

2. Adaptation du texte   l'image : modifiez l'*Adaptation du texte*. Par d faut : renvoi dynamique. Essayer "pas d'adaptation" et "adapter   gauche" et observer.

R ponses :

Clic droit sur l'image > menu pop-up, choisir *Ancrage* (question 1) et *Adaptation* (question 2.)

1. Ancrage : Image ancr e au paragraphe suit le paragraphe ; image ancr e   la page ne bouge pas (reste sur sa page, l  o  elle a  t  ancr e) ; image ancr e au caract re suit le texte (suit le caract re du texte auquel elle est ancr e) (on peut le faire en plus si temps). Le plus important concerne l'ancrage au paragraphe (par d faut, le logiciel ins re l'image avec cet ancrage), et l'ancrage   la page.

2. Adaptation du texte : comportement du texte par rapport   l'image, sans adaptation il reprend apr s l'image, alors qu'avec les diverses adaptations, il se poursuit   gauche,   droite, ou les deux.

Suite : exercices en plus (+)

Exercice 5 :   faire en autonomie chez eux pour ceux qui ne savent pas saisir des formules avec un  diteur de formules (menu Insertion > objet > formule)

Exercice 6 : sert pour r diger un document   plusieurs. Moins utile aujourd'hui car on utilise de plus en plus des services de bureautique en ligne (Google docs, MS 365).

Mais quand ces solutions en ligne ne sont pas utilisables, alors il peut  tre utile de savoir utiliser les outils locaux (logiciel install  localement de suivi de modifications permettant de visualiser les modifications apport es,   destination des autres contributeurs).

Exercice 5 + Formules

A faire en autonomie chez vous pour ceux qui ne savent pas saisir des formules avec un  diteur de formules (menu Insertion > Objet > Formule).

Ouvrir le fichier **formule_corps_noir.odt**

A l'endroit indiqu  en jaune dans le fichier, saisir la formule ci-contre   l'aide de l' diteur de formules (i.e. d' quations).

$$\rho_T(\lambda) = \frac{8\pi hc}{\lambda^5 (e^{hc/\lambda kT} - 1)}$$

Exercice 6 + R vision d'un document (Exercice "Pour en savoir plus".)

Si l'on doit travailler   plusieurs sur un m me fichier de traitement de texte (ex. rapport collaboratif) et qu'on ne peut pas utiliser des applications bureautiques en ligne sur Internet type Google Docs ou MS 365 par exemple, pour des raisons de confidentialit , alors on peut utiliser les **outils de r vision** des logiciels de traitement de texte. Il faut  galement s'organiser rigoureusement quand on travaille   plusieurs ! (qui prend le fichier et quand, le remet...)

Exercice n cessitant un logiciel de traitement de texte (MS Word ou LibreOffice Writer)

Dans LibreOffice : Menu Edition > Suivi des modifications et faire "enregistrer" et "afficher les modifications "

Pour se transmettre le document collaboratif, le plus simple est <https://transfert.u-psud.fr> qui est un service en ligne de partage de fichiers (y compris de gros fichiers) de l'universit . Attention, au bout de 10 jours (prolongeables), le fichier est effac .

Reprendre le fichier initial non modifi  **ondes_gravitationnelles.odt**. L'ouvrir et activer le **suivi des modifications** (Edition > enregistrer + afficher) pour que le fichier affiche explicitement, en couleur, les corrections introduites. Faire des corrections, ajouter des commentaires puis enregistrer le fichier sous le nom **ondes_v1_vos_initiales.odt** .

Le d poser sur le service universitaire de **transfert de fichiers** : <https://transfert.u-psud.fr> et obtenir le lien via le bouton **Partager**. Ensuite envoyer le lien   votre voisin pour qu'il t l charge votre fichier.

Ce dernier reprend le fichier, effectue quelques corrections (remarquer la couleur diff rente). Il transmet le fichier au premier  tudiant et celui-ci accepte ou refuse les corrections du voisin. Effacer les commentaires   la fin. Inverser les r les.

A la fin des 2 s ances :

s ance 1 : vous devez savoir utiliser et modifier les styles par d faut. Vous devez conna tre les insertions de champs divers, dont les Tables des mati res, des figures, et ma triser l'insertion d'images avec leur l gende.

s ance 2 : vous devez savoir choisir le logiciel (bitmap ou vectoriel) appropri  au type d'images que vous avez   manipuler,  tre capable de r duire le poids d'une image bitmap,  tre capable de choisir lors de l'export un format de fichier appropri    votre but ( ditable - natif en g n ral- et final pour diffusion).

Vous devez savoir contr ler l'insertion d'images dans un fichier texte (ancrage, adaptation du texte).

Pour les formules, soit vous savez d j  les taper, soit il faut faire l'exercice 5 car vous serez conduits   taper des formules dans des rapports, m moires.

Si vous avez fait l'exercice 6, vous devez  tre capables de travailler collaborativement sur un fichier et de vous transmettre le fichier autrement que par mail. (M me si les services de bureautique en ligne (Google docs, MS 365) tend   rendre caducs les outils collaboratifs des logiciels locaux...)

Entraînement en autonomie sur pix.fr : *domaine 3 Création de contenu*

Travail personnel en autonomie (à la maison) sur <https://pix.fr>.

Maintenant que vous avez progressé sur édition/traitement de texte et images, connectez-vous sur votre compte sur pix.fr et travaillez sur le *domaine 3 Création de contenu*, compétences 3.1 *Développer des documents textuels* et 3.2 *Développer des documents multimedia*.

Alternativement, vous allez recevoir un lien vers un test "commandé" par l'équipe enseignante.

Rappels importants sur Pix :

- le **positionnement Pix** en autonomie sur toutes les compétences est **indispensable** pour pouvoir passer la certification Pix ensuite : sinon la plateforme Pix ne pourra pas générer un test complet de **certification** Pix !
- la plateforme Pix étant **adaptative**, elle générera un test de certification Pix adapté au dernier niveau que vous aurez atteint en positionnement, pour chaque compétence. Viser les niveaux 4 ou 5 (5 = maximum demandé).

Plus généralement, après chaque séance ou série de séances de TD, vous aurez progressé :-)
et pour améliorer votre score Pix et niveau de compétence, vous pourrez faire un test de positionnement Pix correspondant aux compétences couvertes par ces séances.

ANNEXE : explications pour exercice 2 (images matricielles)

IMPORTANT : facteurs du poids d'une image matricielle :

- la définition = dimensions de pixel (= nbr pixels en largeur x nbre pixels en hauteur)
- la profondeur de couleur
- la compression éventuelle (en jpeg par exemple)

MAIS AUCUNEMENT LA RESOLUTION qui n'intervient que lors de l'impression (ppp ou dpi = densité de pixels par unité de longueur ex. cm)

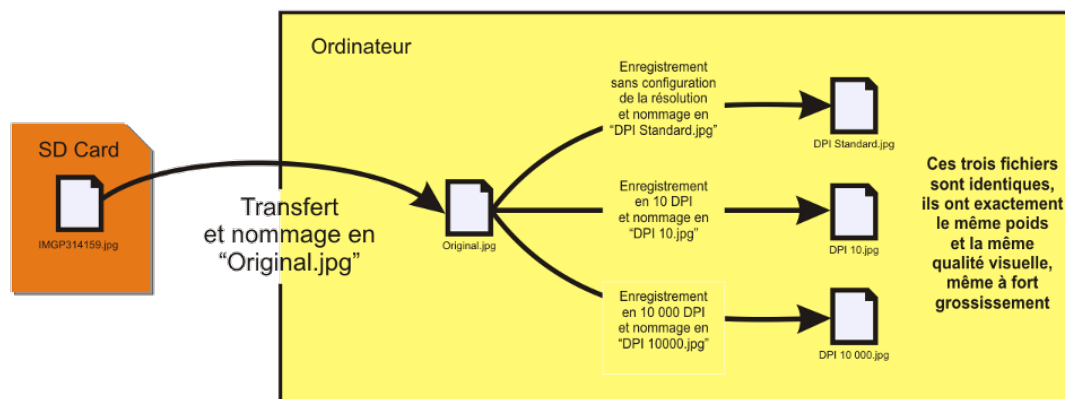


Illustration 1: La résolution n'affecte pas le poids d'une image. Source : <https://patricklecouffe.com/resolution-et-definition-photo/>

Compléments sur les propriétés des images : (exercice 2) poids/poids sur le disque (différents)

Beaucoup de secteurs sur un disque ne sont donc pas occupés à 100%... mais la différence entre la taille réelle et l'encombrement sur le disque est faible (inférieure à 256 octets). Par exemple pour un disque formaté en FAT 32, compte tenu de la manière dont les adresses sur le disque sont numérotées celui-ci ne peut contenir qu'un nombre limité "d'unités d'allocations" ou clusters. Ceci signifie que pour un disque dur une unité d'allocation regroupe plusieurs secteurs de 256 octets chacun. Par exemple si un disque a une taille entre 16 et 32 Go, l'unité d'allocations est un regroupement de 64 secteurs, soit 16 Ko. Conclusion : si vous enregistrez un fichier de quelques octets, il occupera de toutes façons un cluster, soit 16 Ko, dont la quasi totalité sont vides, mais inutilisables.

Complément Ancre (exercice 4)

Lorsque vous insérez un élément ancré (un objet, une image ou un cadre), une icône en forme d'ancre s'affiche au point d'ancrage de l'élément. Vous pouvez déplacer un élément ancré en le faisant glisser vers l'endroit souhaité. Pour modifier les options d'ancrage d'un élément, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément, puis choisissez une option dans le sous-menu **Ancre**.

Définit les options d'ancrage pour l'objet sélectionné, 2 types différents, on **ancre à** un élément de texte (à la page, paragraphe ou caractère), ou **comme** un élément de texte.

À la page

Ancre l'élément sélectionné à la page active.

Au paragraphe

Ancre l'élément sélectionné dans le paragraphe actif.

Au caractère

Ancre l'élément sélectionné à un caractère. Cette commande n'est disponible que pour les objets graphiques.

Habillage possible dans les 3 cas précédents, car ancrage d'un objet

Comme caractère

Ancre l'élément sélectionné comme caractère dans le texte actif. Si la hauteur de cet élément est supérieure à la taille de police utilisée, la ligne contenant l'élément est agrandie en conséquence.

Se comporte comme un caractère de texte

Ancrage au cadre

Ancre l'élément sélectionné sur le cadre qui l'entoure.

Suit le déplacement du cadre, plus facile à gérer par exemple quand on insère plusieurs objets et qu'on veut les superposer et les positionner ensuite. Le cadre est géré lui aussi comme un objet avec les différents ancrage.

ANNEXE :
propriétés (métadonnées) d'une image dans les logiciels bitmap utilisés
(Gimp et Irfanview)

Voir aussi le fichier à part de correction exercice 2 GIMP pour les copies d'écran
correspondant aux réponses aux questions

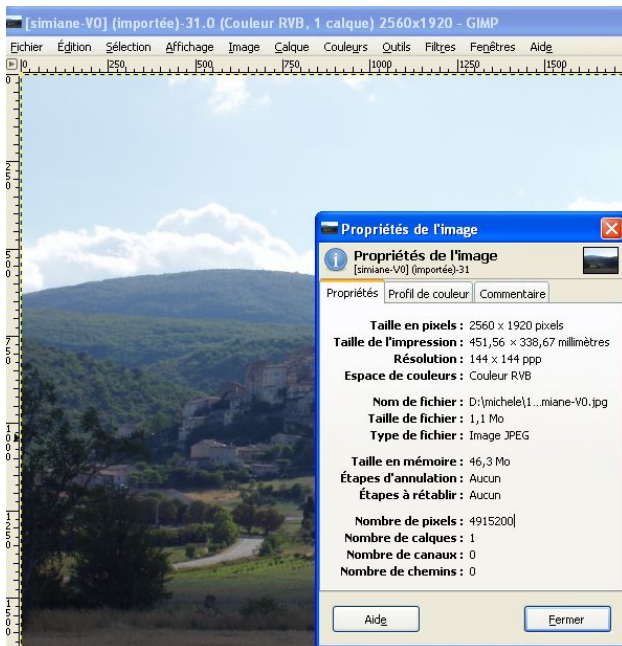


Illustration 2: propriétés avec Gimp (Win, Linux, Mac)

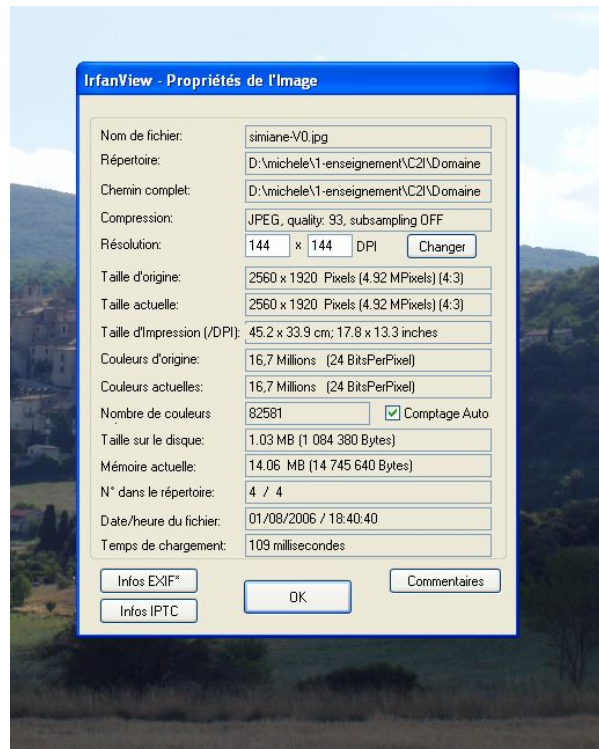


Illustration 3: propriétés avec Irfanview (sous Windows)