



CLARISWORKS

version 5

PC

Traitement d'images

Document conçu dans le but d'expliquer certaines fonctions
du module **Traitement d'images**

par Manon Bourdeau

2000-01-11

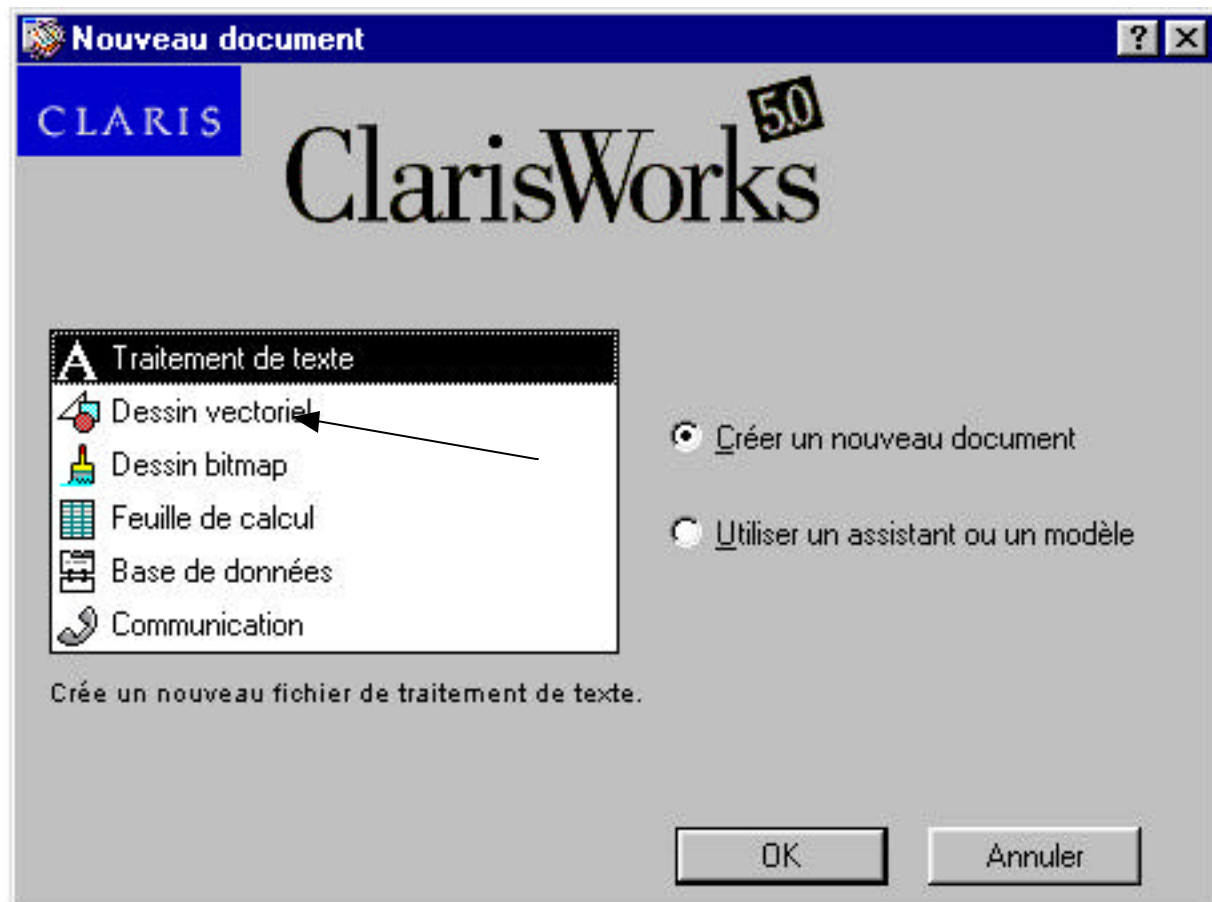
OUVERTURE DU LOGICIEL CLARISWORKS

Dans l'environnement At Ease,





1. Placez le pointeur sur l'icône de ClarisWorks et cliquez.





















2. La fenêtre ci-dessous apparaîtra. Le module du **Traitement de texte** étant sélectionné par défaut, il faudra sélectionner à l'aide du pointeur le module **Dessin Bitmap** et cliquer sur le bouton **OK** pour obtenir une feuille de travail.



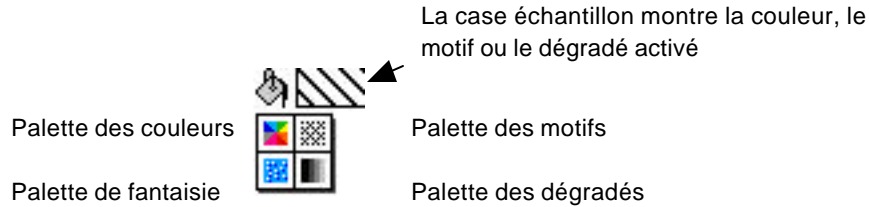
LA PALETTE D'OUTILS

Icône	Environnement	Fonction
	Dessin vectoriel	Sélectionne, déplace et redimensionne des éléments
	Traitement de texte	Sert à écrire ou à modifier un bloc de texte
	Tableur	Permet de tracer ou de modifier un bloc de calcul
	Dessin bitmap	Trace ou modifie un bloc de dessin bitmap

Nom de l'outil	Fonction
 Trait	Trace des segments de droite
 Rectangle	Trace des rectangles ou des carrés
 Rectangle (coins arrondis)	Trace des rectangles ou des carrés à coins arrondis
 Ellipse	Trace des ellipses ou des cercles
 Arc	Trace des arcs
 Polygone	Trace des polygones irréguliers
 Forme libre	Trace des formes à main levée
 Courbe de Bézier	Dessine des lignes brisées ou des courbes de Bézier
 Polygone régulier	Trace des polygones réguliers
 Pipette	Prélève sur un objet la couleur, le motif ou le dégradé
 Rectangle de sélection	Sélectionne une zone rectangulaire
 Lasso	Sélectionne les contours d'un élément
 Baguette magique	Sélectionne des pixels voisins (de couleur identique)
 Pinceau	Dessine des formes et des lignes de tailles variables
 Crayon	Trace des traits fins
 Pot de peinture	Applique une couleur, un motif ou un dégradé à élément
 Aérographe	Trace des formes ou des lignes avec un effet de pulvérisation
 Gomme à effacer	Efface une portion d'image

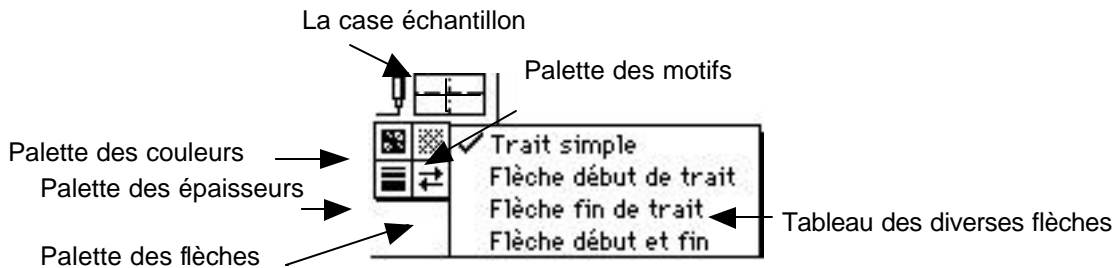
LES PALETTES DE FOND ET DE TRAIT

Les palettes de fond



Les palettes de fond déterminent la couleur, le motif et le dégradé attribués au fond des formes fermées. Elles servent aussi à fixer la couleur et le motif appliqués par les outils **Pinceau** et **Pot de peinture**.

Les palettes de trait



Ces palettes permettent de modifier les attributs (couleur, motif et épaisseur) des traits ou des contours des images.

Il est intéressant de noter que la palette de motifs et celle de couleurs se combinent pour offrir à l'utilisateur une multitude de possibilités.

Pour fixer une palette à l'écran

1. Placez le pointeur sur l'icône de la palette et enfoncez le bouton de la souris.
2. Faites glisser la palette à l'endroit désiré et relâchez le bouton de la souris.

Pour refermer une palette

Pour mettre en réserve une palette



LE CRAYON ET LE PINCEAU

Après avoir sélectionné



Le crayon

Appuyez sur le bouton de la souris et faites glisser le crayon pour tracer des traits fins de la couleur qui est activée

Exemple



En tenant enfoncée la touche **Majuscule**, l'outil **Crayon** travaille seulement à l'horizontale et à la verticale.

Un **double-clic** sur l'outil **Crayon** permet de faire passer le document de 100% à 800%. Pour revenir en format 100%, il faut double-cliquer à nouveau sur l'outil **Crayon**.



Le Pinceau

Appuyez sur le bouton de la souris et faites glisser le **Pinceau** pour tracer des traits qui seront de la couleur et du motif activés.

Exemple

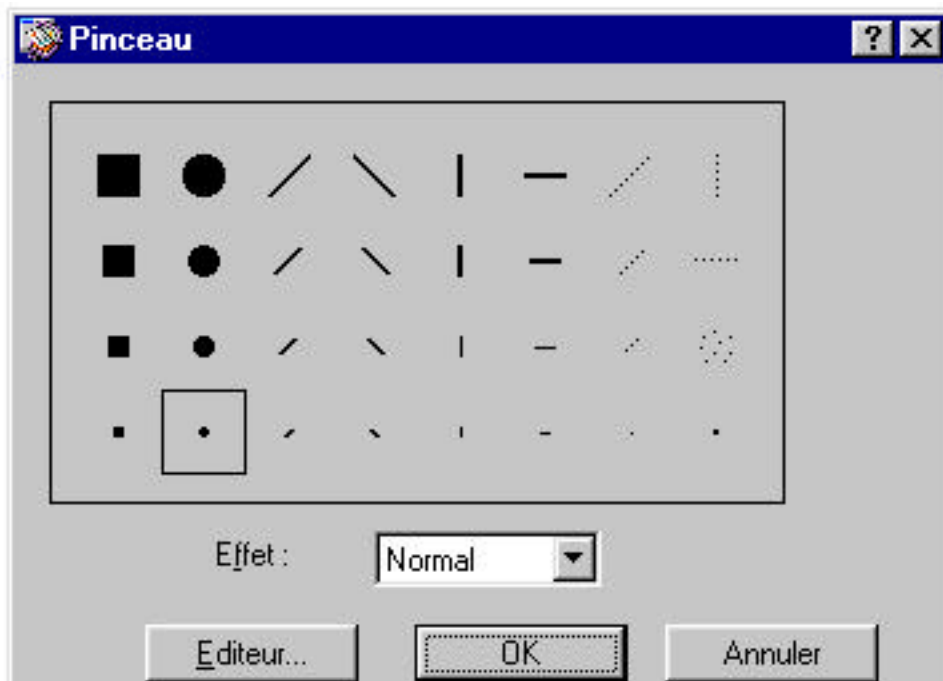


En tenant enfoncée la touche **Majuscule**, l'outil **Pinceau** travaille seulement à l'horizontale et à la verticale.

Un **double-clic** sur l'outil **Pinceau** donne accès à la palette des pinceaux.

Pour choisir un pinceau, il faut d'abord cliquer sur le pinceau désiré puis sur le bouton **OK**.

Voici la palette des différents pinceaux



LE POT DE PEINTURE, LA GOMME À EFFACER ET LA PIPETTE

Après avoir sélectionné

Le pot de peinture

1. Choisissez le motif, le dégradé ou la couleur dans les palettes de fond
2. Ensuite, placez le pot de peinture à l'intérieur de la forme que vous désirez remplir (assurez-vous qu'elle est bien **fermée**) et cliquez.

Exemple



Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez choisir l'élément **Annuler** dans le menu **Édition** pour éliminer votre choix.

Après avoir sélectionné

La gomme à effacer

1. Déplacez la gomme à effacer sur l'élément ou la partie d'élément à effacer.
2. Appuyez sur le bouton de la souris et glissez la gomme pour effacer.

En tenant enfoncée la touche **Majuscule**, l'outil **Gomme à effacer**, travaille seulement à l'horizontale et à la verticale.

Un **double-clic** sur la gomme à effacer supprime tout le contenu du document. Si un double-clic est effectué par erreur, il faut immédiatement sélectionner l'élément **Annuler** dans le menu **Édition**.

Après avoir sélectionné

La pipette

Faites glisser la **Pipette** à l'endroit où vous souhaitez prélever une couleur de trait ou de fond dans une image et cliquez sur le bouton de la souris.

Vous verrez alors s'afficher votre prélèvement dans la case d'échantillon.

Cet outil est fort pratique lorsqu'il est difficile de se rappeler la couleur ou le motif choisi pour réaliser une image.

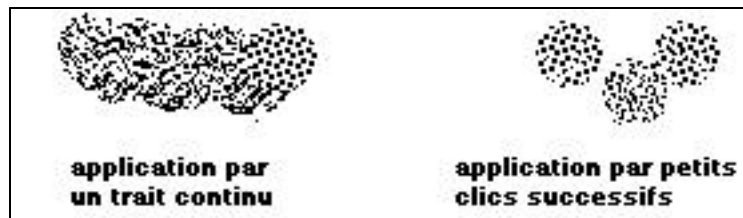
L'OUTIL AÉROGRAPHE (vaporisateur)

Après avoir sélectionné

 L'aérographe

Choisissez la couleur dans la palette de couleurs. Faites glisser l'aérographe sur l'écran pour appliquer la couleur ou effectuez plusieurs clics.

Exemple

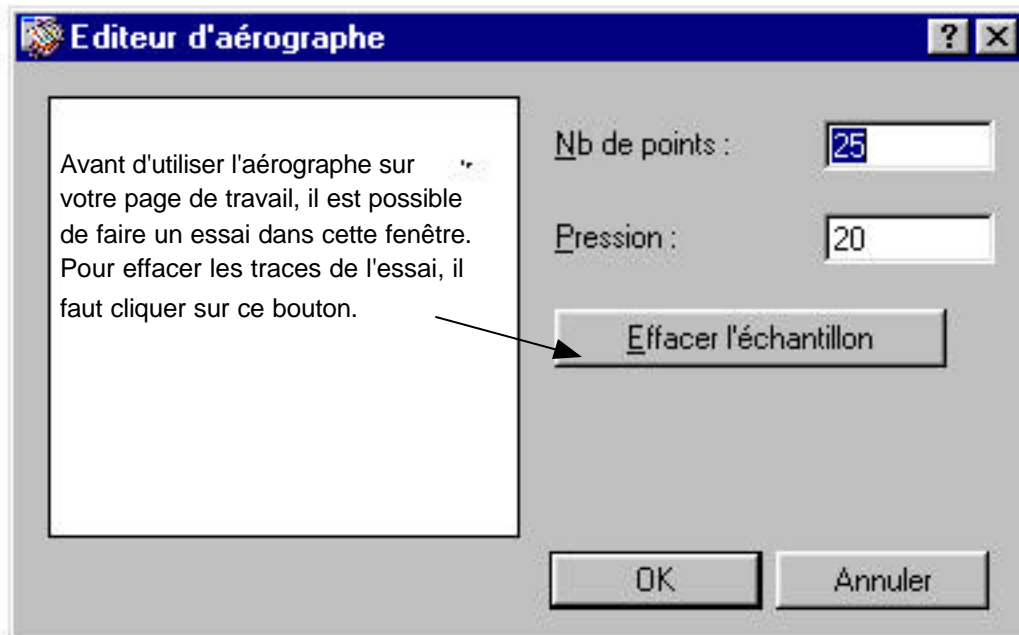


En tenant enfoncée la touche **Majuscule**, l'outil **Aérographe** travaille seulement à l'horizontale et à la verticale.

Un **double-clic** sur l'outil **Aérographe** fait apparaître la fenêtre ci-dessous. Cette fenêtre permet de spécifier la pression ou le nombre de points de l'aérographe. Pour y arriver, il suffit de spécifier un nouveau nombre dans les cases appropriées.

Pour modifier l'étendue de la vaporisation, tapez un nombre entre 1 et 72 dans la case **Nombre de points**.

Plus le nombre est élevé, plus la zone de vaporisation est grande.



Pour modifier la vitesse de vaporisation, tapez un nombre entre 1 et 72 dans la case **Pression**. Plus le nombre est élevé, plus la pression est forte.

LE TRAIT ET LE RECTANGLE

Après avoir sélectionné



Le trait

1. Placez votre curseur sur votre feuille de travail (votre curseur aura la forme d'une croix) et cliquez une première fois pour fixer le point de départ de votre ligne.
2. Gardez votre doigt sur le bouton de la souris et faites glisser le curseur jusqu'à ce que vous obteniez la ligne désirée. Relâchez le bouton de la souris pour fixer le point de terminaison de votre ligne.

En tenant enfoncée la touche **Majuscule**, l'outil **Trait** travaille seulement à l'horizontale et à la verticale.

Après avoir sélectionné



Le rectangle ou le rectangle à coins arrondis

1. Placez votre curseur sur votre feuille de travail (votre curseur aura la forme d'une croix) et cliquez une première fois pour fixer le point de départ de votre rectangle.
2. Gardez votre doigt sur le bouton de la souris et faites glisser le curseur en diagonale jusqu'à ce que vous obteniez le rectangle désiré. Relâchez le bouton de la souris pour fixer le point de terminaison de votre rectangle.

En tenant la touche **Majuscule** enfoncée, les outils **Rectangle** et **Rectangle à coins arrondis** tracent des carrés.

Un **double-clic** sur le **Rectangle à coins arrondis** affiche une fenêtre qui vous offre la possibilité de modifier l'arrondi de l'angle des coins.

L'ELLIPSE, L'ARC ET LE POLYGONE RÉGULIER

Après avoir sélectionné



L'ellipse

1. Placez votre curseur sur votre feuille de travail (votre curseur aura la forme d'une croix) et cliquez une première fois pour fixer le point de départ de votre ellipse.
2. Gardez votre doigt sur le bouton de la souris et faites glisser le curseur en diagonale jusqu'à ce que vous obteniez le rectangle désiré. Relâchez le bouton de la souris pour fixer le point de terminaison de votre ellipse.

En tenant la touche **Majuscule** enfoncée , l'outil **ellipse** trace des cercles.

Après avoir sélectionné



L'arc

1. Placez votre curseur sur votre feuille de travail (votre curseur aura la forme d'une croix) et cliquez une première fois pour fixer le point de départ de votre arc.
2. Gardez votre doigt sur le bouton de la souris et faites glisser le curseur en diagonale jusqu'à ce que vous obteniez l'arc désiré. Relâchez le bouton de la souris pour fixer le point de terminaison de votre arc.

Un **double-clic** sur l'outil **Arc** fait apparaître une fenêtre qui vous offre la possibilité de modifier l'angle initial et l'angle de l'arc. Pour y arriver, il suffit de spécifier un nouveau nombre dans les cases appropriées.

Après avoir sélectionné



Le polygone régulier (par défaut, cet outil trace un hexagone)

Placez votre curseur à l'endroit où vous souhaitez tracer votre polygone et faites-le glisser dans la direction souhaitée. Relâchez le bouton de la souris lorsque le polygone est de la taille souhaitée et qu'il est placé dans l'angle voulu.

Un **double-clic** sur l'outil **Polygone régulier** fait apparaître une fenêtre qui vous permet de déterminer le nombre de côtés du polygone (de 3 à 40).

LE POLYGONE IRRÉGULIER

Après avoir sélectionné



Le polygone irrégulier

Pour tracer un polygone ouvert

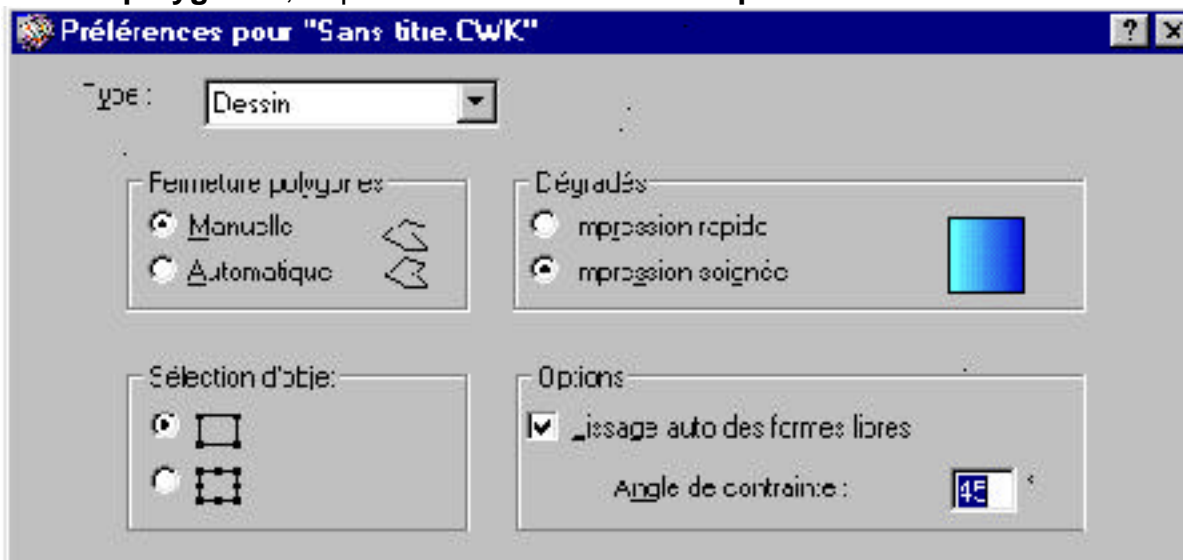
1. Placez votre curseur sur votre feuille de travail (votre curseur aura la forme d'une croix) et cliquez une première fois pour fixer le point de départ de votre polygone.
2. Gardez votre doigt sur le bouton de la souris et faites glisser le curseur jusqu'au second sommet du polygone désiré, cliquez. Répétez ces opérations pour tous les côtés du polygone.
3. Pour terminer le tracé du polygone, effectuez un double-clic ou appuyez sur la touche **Entrée** du clavier numérique.

Pour tracer un polygone fermé

Dans un polygone fermé, le point d'arrivée du dernier segment se confond avec le point de départ du premier segment. Le dernier segment se dessine automatiquement lorsque vous faites un double-clic sur le premier sommet.

Pour fermer automatiquement un polygone

- 1 Choisissez **Préférences** dans le menu **Édition**. Dans la zone **Fermeture des polygones**, cliquez sur le bouton **Automatique** et sur le bouton **OK**



Vous tracez votre polygone selon les procédures habituelles. Pour fermer le polygone faites simplement un double-clic.

LE RECTANGLE DE SÉLECTION ET LE LASSO

Après avoir sélectionné

Le rectangle de sélection

1. Placez le pointeur près de l'élément graphique et glissez-le vers l'angle opposé de manière à englober tout l'élément graphique. Relâchez le bouton de la souris.

Un rectangle dont le périmètre est pointillé apparaîtra autour de l'objet.



Un **double-clic** sur l'outil **Rectangle de sélection** permet de sélectionner toute la surface de la feuille de travail y compris les espaces blancs.

Pour sélectionner tous les éléments graphiques sans les zones blanches, enfoncez la touche **Contrôle** et effectuez un **double-clic** sur le **Rectangle de sélection**.

Si vous enfoncez la touche **Contrôle** pendant que vous sélectionnez, la sélection se collera au périmètre de l'élément graphique.

Après avoir sélectionné

Le lasso

1. Placez le pointeur en forme de lasso près de l'élément graphique, cliquez et entourez-le en gardant votre doigt sur le bouton de la souris.
2. Lorsque vous avez terminé, relâchez le bouton de la souris.
L'élément se mettra à scintiller.



Un **double-clic** sur l'outil **Lasso** permet de sélectionner toute la surface de la feuille de travail sans les espaces blancs.

Pour désélectionner un élément, il suffit de cliquer à l'extérieur de l'élément sélectionné.

LE DÉPLACEMENT ET LA COPIE D'UN ÉLÉMENT GRAPHIQUE


Après avoir sélectionné l'élément graphique avec le Rectangle de sélection



ou le lasso



Pour déplacer un élément graphique

1. Placez le pointeur près de l'élément graphique à déplacer, cliquez et entourez-le en gardant votre doigt sur le bouton de la souris.
2. Lorsque vous avez terminé, relâchez la souris et l'élément se mettra à scintiller.
3. Touchez une zone de l'élément graphique sélectionné, le curseur se transformera en pointeur . Ce n'est qu'à ce moment que vous pourrez déplacer l'élément graphique.
4. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la sélection jusqu'à l'endroit souhaité.

Pour copier un élément graphique (sans aller dans le menu Édition)

1. Placez le pointeur près de l'élément graphique à copier, cliquez et entourez-le en gardant votre doigt sur le bouton de la souris.
2. L'élément se mettra à scintiller. Laissez le pointeur à l'intérieur de l'élément sélectionné.
3. Enfoncez la touche **Alt**. et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le double de l'élément graphique jusqu'à l'endroit souhaité.
4. Si vous souhaitez dupliquer de façon continue, appuyez à la fois sur les touches **Contrôle** et **Alt** et faites glisser les multiplications de l'élément graphique jusqu'à ce que vous ayez obtenu le résultat souhaité.

LA FORME LIBRE ET LA COURBE DE BÉZIER

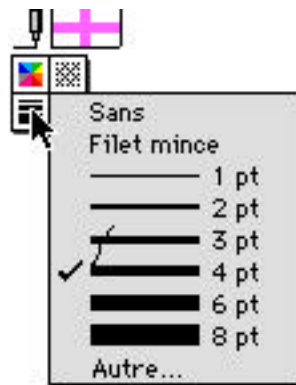
Après avoir sélectionné



La forme libre

Dessinez la forme souhaitée en enfonçant le bouton de la souris et en glissant le curseur sur l'écran.

Il est possible de modifier l'épaisseur du trait en choisissant une épaisseur de trait dans la palette de traits avant de dessiner.



Après avoir sélectionné



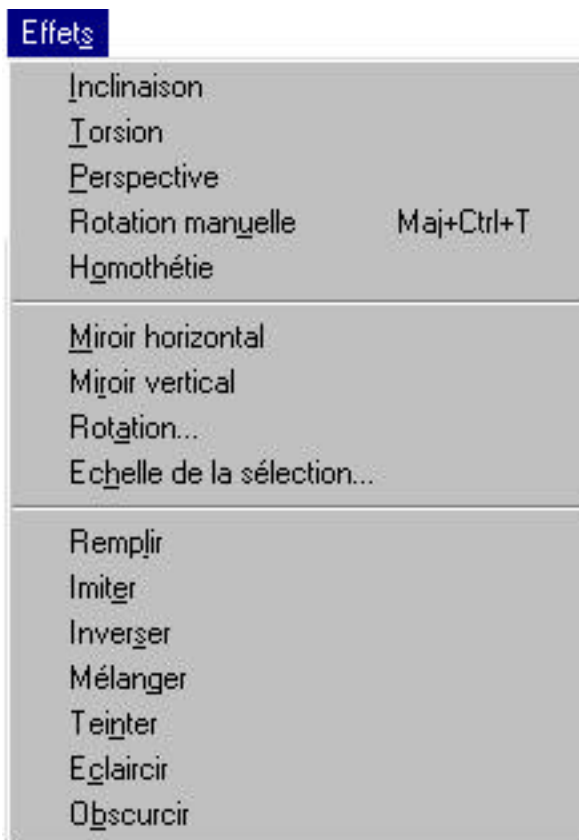
La courbe de Bézier

Cet outil permet de tracer une courbe, passant par un certain nombre de points spécifiés par un **clic**, lors du tracé. Pour terminer la courbe vous devez effectuer un **double-clic**.

Dans l'environnement **Bitmap**, il n'est pas approprié de l'utiliser. Son utilisation prend toute sa signification dans l'environnement **Vectoriel**.

LE MENU EFFETS

Ce menu est accessible lorsqu'un élément de votre dessin est sélectionné soit par le **Lasso**, soit par le **Rectangle de sélection**. Il nous permet de transformer notre dessin de multiples façons.



Avec les cinq premiers éléments du menu **Effets**, des petites poignées apparaissent sur la sélection et vous permettent d'agir sur votre dessin. Les trois éléments suivants du menu vous permettent de faire pivoter votre sélection selon un axe de symétrie. L'élément **Échelle de sélection**, vous permet de déterminer de manière précise la réduction ou l'augmentation de votre sélection. Enfin, les derniers éléments de ce menu vous permettent de travailler au niveau de la couleur de votre sélection.

LE MENU ÉDITION

Le premier élément du menu Édition, **Annuler**, permet d'annuler la dernière opération faite avec la souris. Dans l'environnement **Bitmap**, cette fonction recèle des ressources inestimables. En effet, la fonction **Annuler** vous permet de faire sans risque de multiples essais avant d'arrêter votre choix.

Les éléments suivants sont disponibles quand une sélection a été faite avec les outils **Lasso** ou **Rectangle de sélection**.



Ainsi, **Couper** retranche la sélection de l'écran mais la conserve dans le Presse-papiers.

Copier place la sélection dans le Presse-papiers sans la retrancher de l'écran.

Coller affiche à l'écran le dernier élément copié ou coupé dans le Presse-papiers.

Effacer efface la sélection

Tout sélectionner fait une sélection complète du document sur lequel on travaille.

Dupliquer superpose une copie de la sélection sur elle-même.

L'ÉCRITURE DANS UN PROJET DE DESSIN

En choisissant le **A** dans la palette d'outils on peut écrire dans le mode **Dessin**.

Il s'agit de sélectionner la lettre **A**, d'aller dans le menu **Format** et de déterminer le type, la grandeur et le style du caractère, de même que la couleur, l'alignement et l'interlignage. Ensuite, il s'agit de se positionner dans une zone de dessin et de draguer avec la souris un espace pour écrire. Cet espace prend alors la forme d'un grand rectangle et le pointeur se transforme en curseur. On peut alors entrer du texte.

Dès qu'on commence à entrer du texte, on est transporté automatiquement dans l'environnement du traitement de texte (la barre de menu change). Aussi longtemps que le rectangle est affiché, on peut sélectionner le texte et agir sur celui-ci: changer le type, la grandeur et le style de caractère, faire une vérification orthographique, chercher des synonymes.

Toutefois, dès que l'on clique à l'extérieur de ce rectangle, notre texte est traité comme un élément de dessin: on ne peut plus lui apporter de corrections ou de modifications au sens d'un traitement de texte; on peut seulement agir sur ce texte comme on le ferait pour un élément de notre dessin.

L'écriture dans l'environnement **Bitmap** doit donc se limiter à son expression la plus simple: titre ou signature d'un dessin. Pour un projet de conte illustré par exemple, il serait souhaitable de travailler sur une feuille de **Traitement de texte** où sont insérées des zones de dessin **Bitmap**.