

ACQUISITION ET TRAITEMENT D'IMAGES AVEC MESURIM

Logiciel dédié a la camera	Menu DE MESURIM
<p><i>A compléter, éventuellement, avec les indications correspondant à la caméra numérique utilisée ou supprimer la colonne</i></p>	<p>Acquérir une image externe (scanner, caméra numérique, appareil photographique) : «Fichier/Choix de la source», le nom du périphérique installé apparaît. Cocher pour le mettre en fonction. «Fichier/Acquérir», le pilote du dispositif de capture s'affiche à l'écran dans Mesurim. Suivre le protocole d'utilisation de ce matériel.</p>
	<p>Ouvrir une image : «Fichier/Ouvrir» </p>
	<p>Enregistrer l'image : «Fichier/Enregistrer sous» ou «Fichier/Enregistrer». Dans la partie «<i>Enregistrer dans</i>», sélectionner l'emplacement indiqué par l'examineur. Dans «Nom du Fichier», taper un nom pertinent à l'image. Dans «Type de fichier», sélectionner un des formats courants d'image .png, .jpg, ou .tif . «Enregistrer».</p>
	<p>Modifier la taille de l'image, la largeur ou la hauteur en conservant les proportions et sans ré-échantillonnage : «Image / Redimensionner / Taille de l'image »</p>
Traiter l'image	
<p>Annoter</p>	<p>Créer une <u>plage de texte</u> : «Image/Agrandir le canevas» ; dans la fenêtre flottante, ajouter des pixels en Largeur et/ou en Hauteur, cocher la position de l'image dans la plage. Légendier et titrer une image :  puis cliquer à l'endroit voulu, taper la légende dans la fenêtre , la fenêtre [disposer la légende] s'ouvre cliquer la légende pour la déplacer à la souris, cocher « oui ou non » pour sa transparence  pour relier l'objet et sa légende</p>
<p>Mettre en évidence</p>	<p>Sélectionner une <u>zone de l'image</u> :  déplacer la sélection et l'adapter à l'objet en agissant sur les angles et les côtés.  ou «Edition/copier la sélection» et  ou «Edition/Coller» comme nouvelle image, la sauvegarder ou la copier dans le presse-papier. Schématiser directement sur l'image ou à partir de l'image en choisissant Menu «Outils/Schéma» une fenêtre s'ouvre à droite de l'image. Dessiner sur l'image.  dessiner ;  choisir l'épaisseur du crayon ;  choisir sa couleur dans la palette  effacer des parties du schéma  appliquer la couleur de la palette dans une zone fermée du schéma  cliquer à l'endroit voulu pour écrire une légende dans le dessin  tracer un trait ;  puis  tracer cercle ou rectangle  annuler l'opération précédente</p>