

Rappel : fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte

1. Lancer le logiciel de traitement de texte : Microsoft Word.
2. Saisir le texte suivant

Pourquoi Word pour Windows ?

Ce programme « tourne » sous Microsoft Windows ; il vous offre donc une interface utilisateur graphique, avec l'aisance du choix par menus déroulants et la réponse par zones de dialogue, sans oublier la possibilité d'afficher simultanément plusieurs documents ou plusieurs vues du même document.

Comme Windows, Word pour Windows est conçu pour la puissance des nouvelles générations de micro-ordinateurs IBM et compatible IBM.

Pourquoi Word pour Windows ? Parce qu'il est plus complet que les autres traitements de texte parce que sa manipulation est intuitive.

3. Enregistrer ce texte sous votre nom et prénom sous l'arborescence suivante : C : 3SI... /G...
4. Centrer le titre et le mettre en gras avec une taille de 16, et couleur bleu.
5. Changer la police du texte : Arial.
6. Souligner et mettre en gras les mots (Windows, Word, tourne, interface
7. Justifier le texte.
8. Faire un retrait de 1.5 cm pour chaque paragraphe.
9. Faire un interligne de 1.5 cm pour tous le texte
10. Déplacer la dernière phrase au début de texte
11. Insérer une image à la fin du texte.
12. Insérer un numéro de page dans ce document
13. Ajouter une entête et un pied de page à votre document ; l'entête est « TP1 » le pied de page doit contenir la date et l'heure système.
14. Appliquer une bordure à votre texte



Fonctions avancés d'un logiciel de traitement de texte  
Insertion d'un champs/remplacement automatique des mots

1. Ouvrir le document "commerce électronique » situé dans l'arborescence suivante :  
C : 3SI... /TP
2. Enregistrer ce texte sous votre nom et prénom sous l'arborescence suivante : C :  
3SI... /G...
3. On se propose d'insérer la date et l'heure système dans ce document, trouver le menu et reconnaître la commande à utiliser pour réaliser ce travail.
4. On se propose d'insérer à notre texte un autre document (un tableau réalisé par un logiciel tableur) « tableau1 », trouver le menu et reconnaître la commande à utiliser pour réaliser ce travail.
5. On se propose de remplacer automatiquement tous les mots « produits » du texte par « produits et services », trouver le menu et reconnaître la commande à utiliser pour faire le remplacement

Fonctions avancés d'un logiciel de traitement de texte  
Multicolonnage/lettrine

1. Ouvrir le fichier " base de données" situé dans l'arborescence suivante : C :  
3SI... /TP
2. On se propose de mettre le texte sous forme de colonnes (en 3 colonnes avec une ligne séparatrice), trouver le menu et reconnaître la commande pour réaliser ce travail.
3. On se propose de mettre une lettrine au début de texte, trouver le menu et reconnaître la commande pour réaliser ce travail.



Fonctions avancées d'un logiciel de traitement de texte  
Lien hypertexte

1. Ouvrir le document « lien » situé dans l'arborescence suivante : C : 3SI... /TP
2. Enregistrer ce texte sous votre nom et prénom sous l'arborescence suivante : C : 3SI... /G...
3. On se propose d'avoir la possibilité de se positionner directement au début de la paragraphe 2 si on clique sur le mot « logiciels » du paragraphe 1, trouver le menu et reconnaître la commande pour insérer lien hypertexte pour se positionner directement à un endroit voulu ( position d'arrivée) à partir d'une position donnée ( position de départ).
4. Soit le dossier « lien externe » situé dans le disque local C , ouvrir le document 1
5. Enregistrer ce texte sous votre nom et prénom sous l'arborescence suivante : C : 3SI... /G...
6. On se propose d'avoir la possibilité de se positionner directement dans le document 2 si on clique sur le mot « logiciels » existant dans le document 1, trouver le menu et reconnaître la commande pour ouvrir un autre document à partir d'une position donnée dans le premier document



Fonctions avancées d'un logiciel de traitement de texte  
Compléments

**Objet 3 :**  
Forme  
automatique

Lycée :

**Objet 4 :**  
Objet  
WordArt

**TIC :**

**Objet 1 :**  
Image en  
filigrane

**Objet 2 :**  
Bordure

**Objet 5 :**  
Objet  
WordArt

LES TECHNIQUE DE RECHERCH  
**LES TECHNIQUE DE RECHERCHI**

**Objet 6 :**  
Forme  
automatique

Réaliser par :

Section :

Année  
scolaire :  
2010/2011

**Objet 7 :**  
Forme  
automatique



Caractéristiques d'une image numérique  
**LOGICIEL UTILISÉ « THE GIMP » :**

1. Lancer le logiciel « The Gimp » :
2. Ouvrir l'image intitulée « Image 1 » situé dans l'arborescence suivante : C : 3SI... /TP
3. On se propose d'augmenter la résolution de cette image à 300 dpi, trouver le menu et reconnaître la commande pour réaliser cette tâche
4. Enregistrer la nouvelle image sous le nom « Image 2 »
5. Comparer la dimension d'affichage de deux images et leurs taille

**CONSTATATIONS :**

- .....
- .....
6. Ouvrir l'image intitulée « Image 1 » situé dans l'arborescence suivante : C : 3SI... /TP
  7. On se propose d'augmenter la largeur et la hauteur de cette image, trouver le menu et reconnaître la commande pour réaliser cette tâche
  8. Enregistrer la nouvelle image sous le nom « Image 3 »
  9. Comparer la qualité des deux images et leurs tailles

**CONSTATATIONS :**

- .....
- .....
10. Charger le logiciel « The Gimp », ouvrir l'image « Image 1 » puis sauvegarder la sous différents formats.

Format	Taille de l'image	Compression
<b><i>BMP</i></b>		
<b><i>GIF</i></b>		
<b><i>TIFF</i></b>		
<b><i>JPEG</i></b>		
<b><i>PNG</i></b>		



### Image fixe : Acquisition/Type

#### **I- UTILISATION D'UN SCANNER :**

Utiliser le scanner disponible dans votre laboratoire et faites des numérisations d'une image en modifiant certains paramètres :

- Types de numérisation : noir et blanc, gris ou couleur
- Résolution : 72 et 150 et 300 dpi
- Dimension de sortie : taille réelle, réduite à 50% et agrandie à 200%
- Réglage de couleurs et contraste
- Orientation de l'image : normale et miroir

#### **II- UTILISATION D'UN APPAREIL PHOTO NUMÉRIQUE :**

1- Un ami vous a demandé de l'accompagner pour acheter un appareil photo numérique, quels sont les critères à respecter pour faire un bon choix

..... ..... .....	..... ..... .....
..... ..... .....	..... ..... .....

2- Effectuer des prises d'image à l'aide de l'appareil photo numérique et visualiser les sur votre ordinateur

- 
1. Lancer le logiciel « Adobe Illustrator » :
  2. Ouvrir les deux images intitulées « Image 1 » « Image 2 » et situé dans l'arborescence suivante : C : 3SI... /Image,
  3. Comparer la qualité des deux images
  4. Faire un agrandissement sur une partie des images, que constater vous

#### **CONSTATATIONS :**

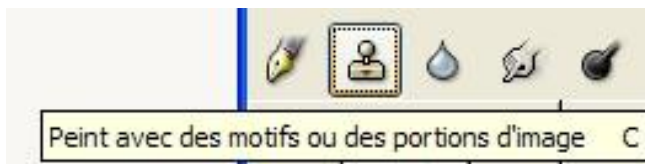
.....



## Image fixe : Retouches d'image

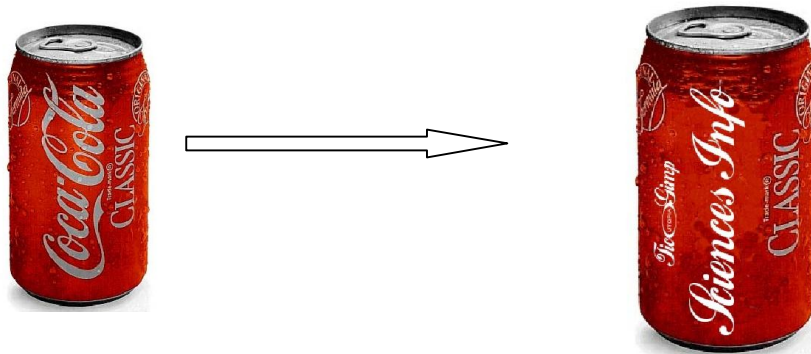
### Action 1 : Créer une bouteille de Coca personnalisée

1. Ouvrir l'image « canette coca » située dans le dossier support TP
2. En utilisant l'outil **tampon** et la touche **ctrl**, choisir une zone de l'image, effacer les zones écrites

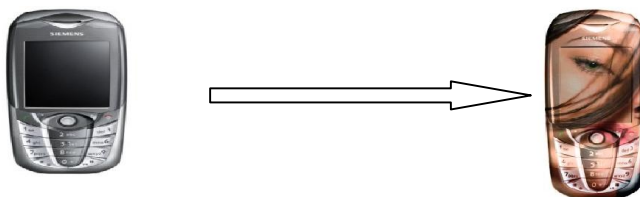


3. Utiliser l'outil **texte** pour ajouter un texte à votre choix (choisir la police LokiCola, couleur blanc)
4. Pour retourner le texte au sens de la bouteille utiliser le menu calque ;  
commande.....

Vous pouvez déplacer le calque en utilisant les flèches de déplacement.



### Action 2 : Utilisation des calques : montage photo



1. Ouvrir l'image « portable fond »
2. Utiliser l'image « portable début » comme calque : Menu .....commande.....
3. Ouvrir la fenêtre des calque : menu.....commande.....
4. Sélectionner l'image de départ et changer le mode de fusion de calque en lumière dure
5. Faire maintenant une sélection autour de l'écran et augmenter sa luminosité pour qu'il apparait plus clair que la coque



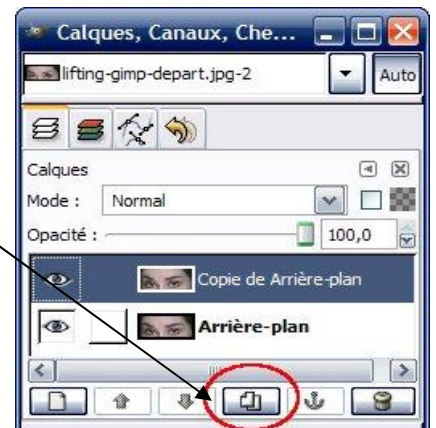
## Image fixe : Retouches d'image

### Action 3 : Utilisation des calques

1. Ouvrir l'image « peinture sur corps départ »
2. Faire un nouveau calque : Menu.....commande.....
3. Faire une sélection rectangulaire et remplissez la par le rouge
4. Faire un nouveau calque
5. Faire une sélection rectangulaire et remplissez la par le blanc  
Remarque : Vous pouvez choisir les couleurs de votre équipe préférée.
6. Fusionner les calques de couleurs : cliquer avec le bouton droit, commande.....
7. Changer le mode de fusion de calque : **fusion de grain**
8. Faites une rotation du calque pour que le drapeau soit dans l'axe du visage : Menu.....commande.....
9. Effacer les portions du visage qui ne doivent pas être peintes. Pour cela, vous pouvez utiliser **la gomme** directement sur le calque.
10. utiliser l'**outil doigt** pour retoucher cette peinture

### Action 4 : Masque de calque : effet lifting

1. Ouvrir l'image « lifting gimp départ »
2. Dupliquez le calque d'arrière plan dans la fenêtre des calques



3. Sélectionnez ensuite le nouveau calque et appliquez-lui un **flou gaussien** de 10 pixels
4. Ce que nous allons faire maintenant, c'est "effacer" les portions du visage qui doivent être vraiment nettes (yeux, contour du visage et cheveux). Pour cela on va utiliser un masque de calque. On fait donc un clic droit sur le calque et on choisit "**ajouter un masque de calque**" (paramètre : blanc : opacité complète)
5. Peindre en noir tous les zones qui doivent être nette (yeux, cheveux)
6. Aplatir l'image
7. En jouant sur les réglages de saturation, on peut rajouter un peu de chaleur à notre image. : **Couleur->teinte-saturation**, dans la fenêtre qui s'affiche, monter la saturation à 30.

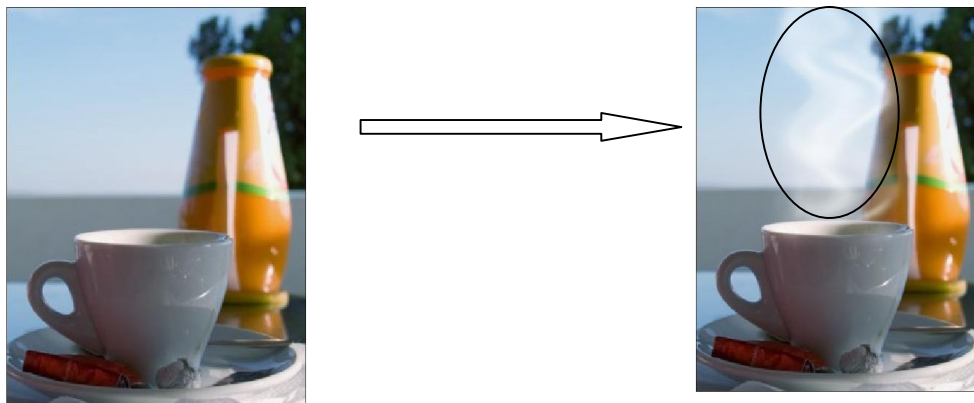




## Image fixe : Retouches d'image

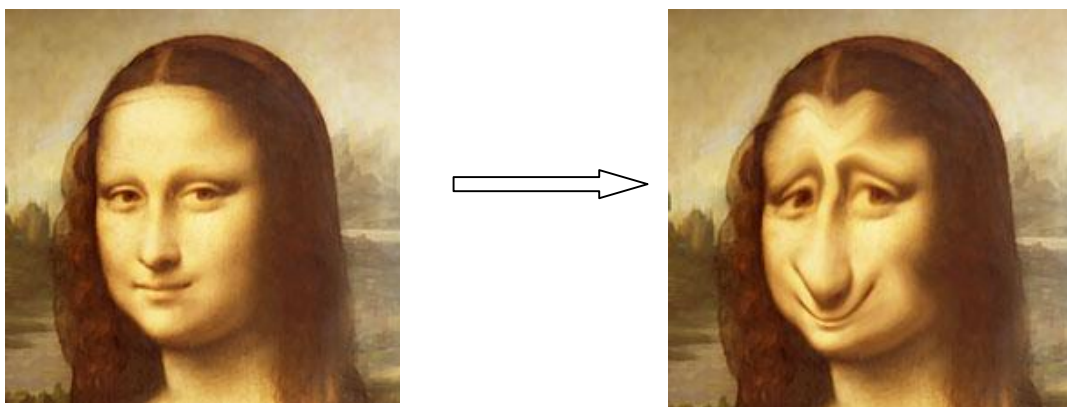
### Action 5 : Utilisation des filtres : effet vapeur

1. Ouvrir l'image « vapeur départ »
2. Dans la boîte des calques, créez un nouveau calque. Sur ce nouveau calque, faites une sélection rectangulaire allongée au dessus de la tasse.
3. Adoucissez la sélection en faisant **Menu : sélection commande**..... Choisissez 35 comme adoucissement
4. rajouter un peu de nuage : **Menu : filtre commande** ..... **brouillard-uni**. Laissez les paramètres par défaut et validez
5. Passez le mode du calque en mode écran
6. Donnons maintenant un peu de mouvement à la vapeur. Pour cela faites **filtres distorsions->vagues** et mettez ces paramètres : amplitude 12 /phase : 126,72 /Longueur des vagues 30
7. Rajoutons encore un peu d'ondulations en faisant : **filtres->distorsions->onduler** Comme valeurs, mettez 101 pour la période et 14 pour l'amplitude :



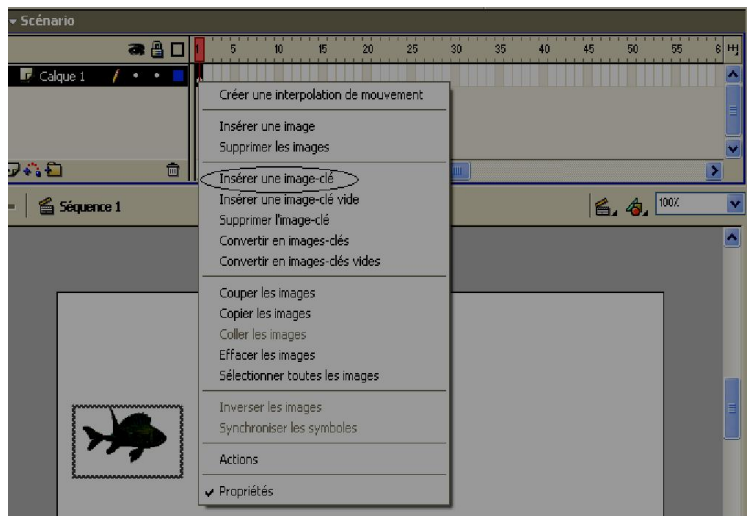
### Action 6 : Utilisation des filtres : effet caricature

1. Ouvrir l'image « Joconde »
2. The Gimp possède un outil de déformation interactif très pratique pour créer des défauts, faire des déformations, bref pour réaliser des caricatures à partir de vos photos. Pour cela utiliser le **menu : filtre commande**.....
3. Choisir le mode de déformation **déplacer**, pour faire les déformations, il suffit de cliquer sur la zone à modifier et de **glisser** dans le sens de la déformation



## Image animée

- 1)- Lancer le logiciel d'animation à utiliser **Flash MX**.
- 2)- Créer une nouvelle animation.
  - Activer le menu .....
  - Choisir la commande .....
- 3)- Importer l'image à animer
  - Activer le menu .....
  - Choisir la commande .....
- 4)- Créer le scénario de l'animation
  - Dans la fenêtre qui s'affiche sélectionner l'image « poisson »
  - Placer l'image dans la bonne position
  - Préciser la première position dans le scénario comme image clé
  - Déplacer l'image dans une nouvelle position sur la scène
  - Insérer une image clé à la position 10
  - Refaire les deux dernières étapes tout en déplaçant l'image en plusieurs positions (20, 30, 40, 50)
- 5)- Visualiser l'animation
  - Activer le menu .....
  - Choisir la commande .....
- 6)- Exporter l'animation
  - Activer le menu .....
  - Choisir la commande .....
  - Dans la fenêtre qui s'affiche, préciser le lieu d'enregistrement de l'animation.



### Interpolation de forme :

1. Ouvrir le dossier flash
2. Suivez l'animation flash: **interpolation-de-forme**
3. Réaliser une interpolation de forme entre deux objets sur un nouveau document flash

### Interpolation de mouvement :

1. Ouvrir le dossier flash
2. Suivez l'animation flash: **interpolation-de-mouvement**
3. Réaliser une interpolation de mouvement entre deux objets sur un nouveau document flash



### Action 1 : Acquisition d'un son

1. Lancer le logiciel de traitement de son disponible.
2. Enregistrer une séquence vocale de 30 secondes « définition d'un son », exporter la dans votre dossier sous le nom **"Son.wav"** en choisissant les paramètres suivants :
  - \* Fréquence d'échantillonnage : 44Khz
  - \* Nombre de bits : 16 bits
  - \* Nombre de voix : Stéréo
  - \* Format : PCM (Pulse Code Modulation).

### Action 2 : exploitation des effets /Mixage/Exportation

1. Ouvrir le fichier « son1 » du dossier Audacity
2. Supprimer les parties du silence de séquence **"Son1.wav"**.
3. Ajouter un « Fondre d'ouverture » et un « Fondre de fermeture » dans les minutes 3 et 5
4. Ajouter de l'écho dans les 10 dernières secondes de la voix.
5. Augmenter l'amplification de basse dans la minute 6 :00 à 17
6. Importer le fichier son **"Son2"**, Menu : ..... commande : .....
7. Mixer les deux chansons Menu: ..... commande : .....
8. Répéter la première seconde 3 fois.
9. Exporter le fichier mixé en format WAV, MP3 et OGG Menu : ..... commande : .....
10. Comparer la taille et la qualité des fichiers

### Action 3 : varier la vitesse d'une musique

1. Suivez la démo « varier-vitesse-musique »
2. Ouvrir le fichier « son2 »
3. Créer des ralentissements et des accélérations sur cette piste

### Action 4 : convertir un fichier stéréo en mono

1. Suivez la démo « stéréo en mono »
2. Ouvrir le fichier « son3 » et le transformer en un fichier mono
3. Exporter votre fichier en format MP3 sous le nom « fichiermono »

### Action 4 : convertir un fichier mono en stéréo

4. Suivez la démo « mono en stéréo »
5. Ouvrir votre fichier « fichiermono » et le transformer en un fichier stéréo



### Acquisition d'une séquence vidéo

En utilisant le logiciel « *Windows Movie Maker* », réaliser une capture à l'aide d'une caméra, en déduire les caractéristiques d'un fichier vidéo à partir de la vidéo capturé.

### Montage vidéo

1. Importer la séquence vidéo1.
2. Placer les clips sur la table de montage
3. A partir du dossier collections, choisir un effet vidéo et l'appliquer sur les clips vidéo dans la table de montage séquentielle (age du film ancien, aquarelle, ...)
4. A partir du dossier collections, choisir une transition vidéo et l'appliquer sur les clips vidéo dans la table de montage séquentielle (balayer extérieur, balayer en haut, barres...)
5. Enregistrer la narration suivante « Mon premier film ». la narration est ajoutée sur la vue de chronologie
6. Importer le fichier audio 1 qui sera joué comme musique de fond pour votre film
7. Ajouter un titre à votre film « premier film »
8. Ajouter le générique suivant à la fin du film :  
Titre : premier film      Réalise par :      Produit par :      Lycée      Année  
Enregistrer le projet sur le disque dur et lire votre séquence vidéo.

