

Histoires de photos et d'ordinateur



1) La naissance des photos

Les photos sont créées
par un appareil photo
ou un smartphone



Histoires de photos

l'appareil photo ou le smartphone transforme une scène réelle en un fichier informatique codé



2) Le parcours des photos

Les photos sont transférées dans l'ordinateur



Histoires de photos

Les photos sont transférées dans l'ordinateur dans l'ordinateur



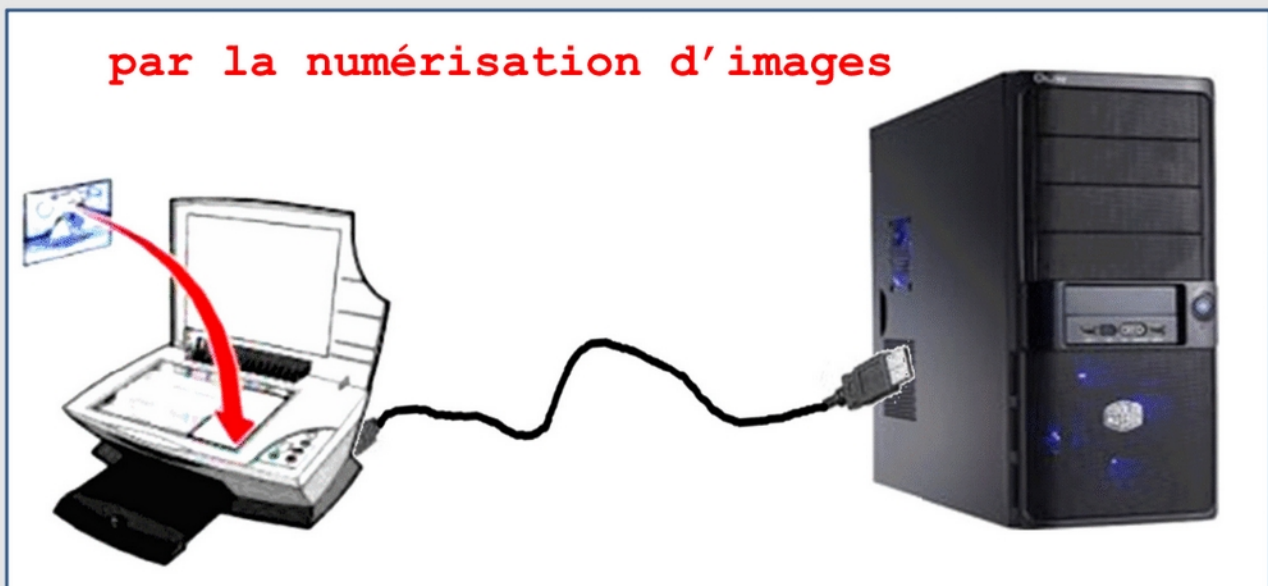
Les photos sont transférées dans l'ordinateur



Les photos sont transférées dans l'ordinateur

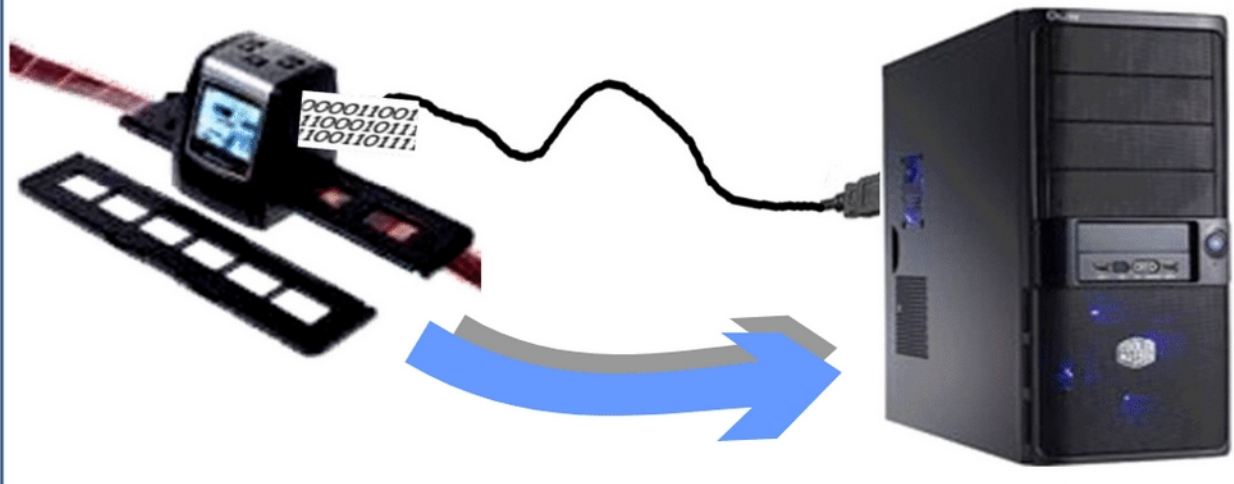


Les photos sont transférées dans l'ordinateur



Les photos sont transférées dans l'ordinateur

en numérisant des films ou des diapositives



3) Le logement des photos

Les photos sont dans l'ordinateur



On peut
les
classer

et les
visionner
à l'écran



4) Le traitement des photos

Les photos sont **traitées** en utilisant **les programmes** contenus dans l'ordinateur



On peut les

- corriger,
- redresser,
- rogner,
- assembler
- etc...



On peut **corriger les photos ...**

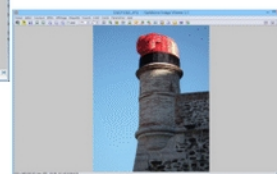
Premières opérations



Corriger les yeux rouges

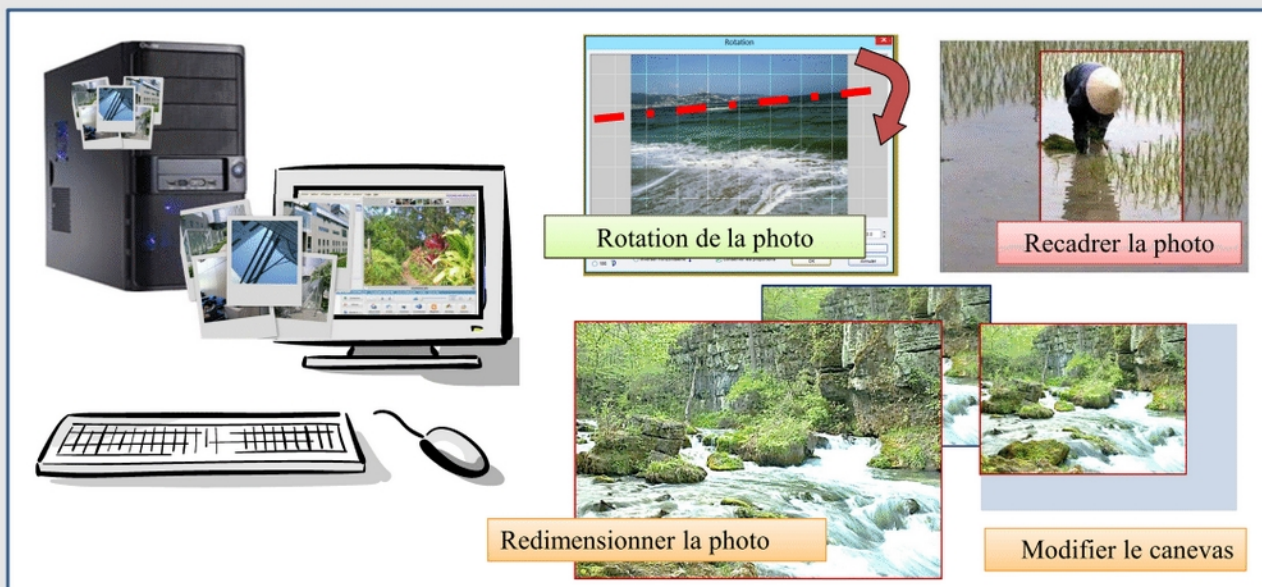


Redresser la photo



Histoires de photos

On peut **corriger les photos** ...



On peut **corriger les photos** ...



On peut **enjoliver** les photos ...



5) L'exploitation des photos



Histoires de photos

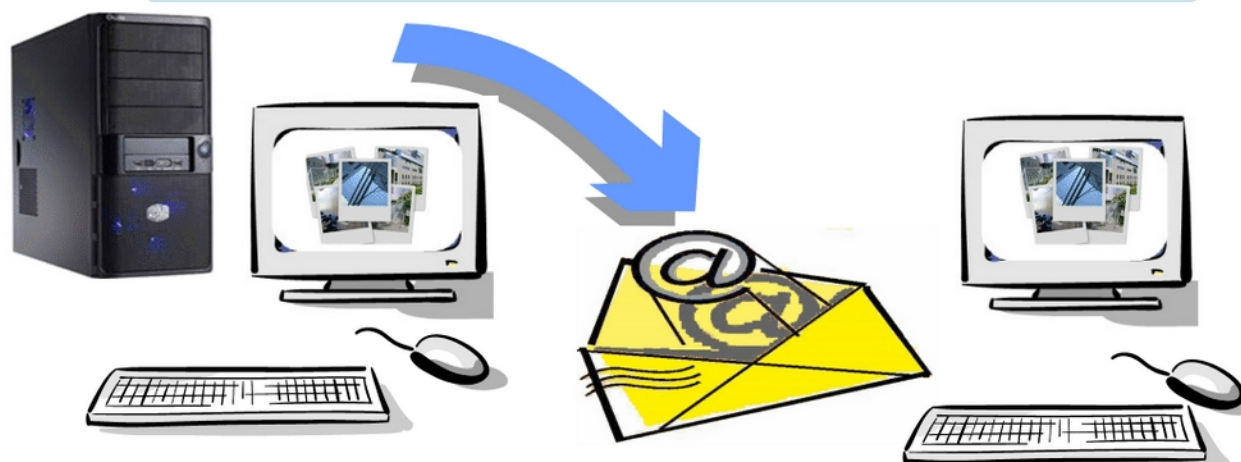
5) Les photos sont exploitées en utilisant les programmes contenus dans l'ordinateur

On peut imprimer les photos sur papier



5) Les photos sont exploitées en utilisant les programmes contenus dans l'ordinateur

On peut envoyer les photos par mail



Histoires de photos

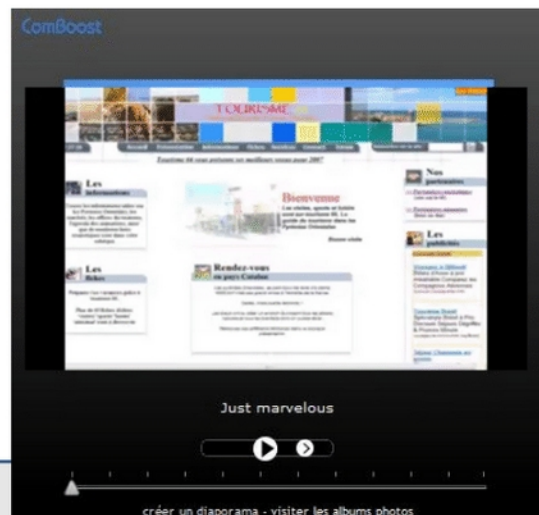
5) Les photos sont exploitées en utilisant les programmes contenus dans l'ordinateur

On peut graver les photos sur CD ou DVD



5) Les photos sont exploitées en utilisant les programmes contenus dans l'ordinateur

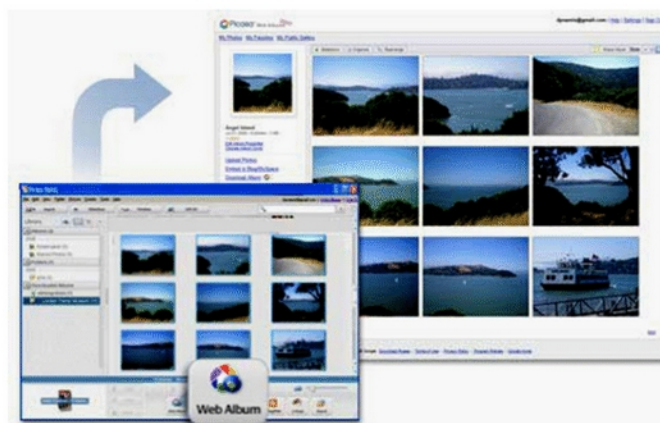
On peut créer un diaporama animé, sonorisé



Histoires de photos

5) Les photos sont exploitées en utilisant les programmes contenus dans l'ordinateur

On peut créer un album photo sur le web



6) Les photos sont confiées à un laboratoire pour créer des objets personnalisés

On peut créer un livre album papier qui sera imprimé par un laboratoire



Histoires de photos

6) Les photos sont confiées à un laboratoire pour créer des objets personnalisés

On peut **créer des toiles**
fabriquées par un laboratoire



6) Les photos sont confiées à un laboratoire pour créer des objets personnalisés

On peut **créer des hologrammes**
fabriqués en laboratoire



Histoires de photos

6) Les photos sont confiées à un laboratoire pour créer des objets personnalisés

On peut créer des objets décorés par un laboratoire



6) Les photos sont confiées à un laboratoire pour créer des objets personnalisés



T-shirts photos



Mugs photos



Tapis de souris



Porte-clés



Calendriers photo



Journaux de naissance



Bracelets à graver



Bijoux homme



Pendentifs à graver



Colliers à graver



Photos sur toiles



Livres personnalisés



Le module CIEL

ATELIER INITIATION PHOTO

Programme



1) L'ordinateur et la photo numérique

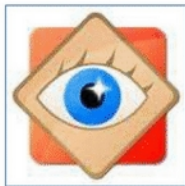
- a. Travail des photos avec l'ordinateur
- b. Image numérique

2) Connaissance de l'appareil photo

- a. Performances : pixels de la photo ; zoom
- b. Réglages
- c. Prise de photo, cadrage

3) Le Logiciel FastStone Image Viewer

Étude détaillée du logiciel



- Installation du logiciel
- Découverte du logiciel
- Importation des photos
- Envoi des photos par e-mail
- Impression des photos
- Traitement des images
- Créations
- Outils



fin

	00	01	02	03
000012c0	80	3f	80	94
000012d0	54	13	e4	09
000012e0	bd	3a	b3	82

Contenu d'un fichier informatique

Cette image du contenu d'un fichier informatique est une représentation simplifiée en code hexadécimal (valeur notée dans une base 16)

En électronique : la machine ne connaît que 2 cas : le courant ne passe pas (codé 0), et le courant passe (codé 1)

Le langage 'machine' n'utilise que des valeurs binaires (**0** et **1**) ou bits

Chaque valeur hexadécimale ci-dessus (8, 0, 3, f) regroupe 4 valeurs binaires (0 ou 1)

Une valeur hexadécimale (de 0 à F soit 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E et F) correspond à l'écriture de 4 valeurs binaires

soit quatre **0** ou **1** ainsi **0** = 0000 **1** = 0001 **2** = 0010 0 et
3 = 0011 **A** = 0001 **F** = 1111

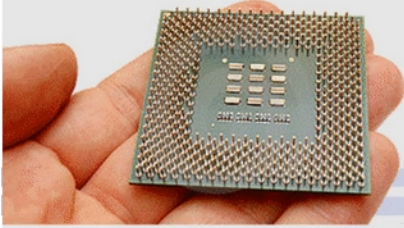
Un groupe de 2 valeurs ci-dessus (ex 80, 3F) est un octet (8 bits)

Il correspond à 8 valeurs binaires : **80** = 1000 0000 **3F** = 0011 1111

Ce qui simplifie la lecture des données binaires utilisées par l'ordinateur



Histoires de photos



Microprocesseur 32 bits ou 64 bits

Le microprocesseur – ou puce – au cœur de l'ordinateur est le composant électronique qui transforme un programme informatique (suite de valeurs binaires 1 ou 0) **en actions** exécutées par le matériel (affichage, impression, calculs, ...)



Au fil du temps, les fabricants d'électronique (Intel, AMD, ..) ont rendu les puces plus rapides et plus puissantes

De 8 bits traités 8 millions de fois par seconde (8 MHz) _ en 1985
on est passé 28 ans après à

64 bits (8 fois plus)
traités 2,4 milliards de fois par seconde
(2,4 GHz = 300 fois plus)

soit globalement **2400 fois plus de traitements** à la seconde

