

# smaky info

# ScanMan™

## Introduction

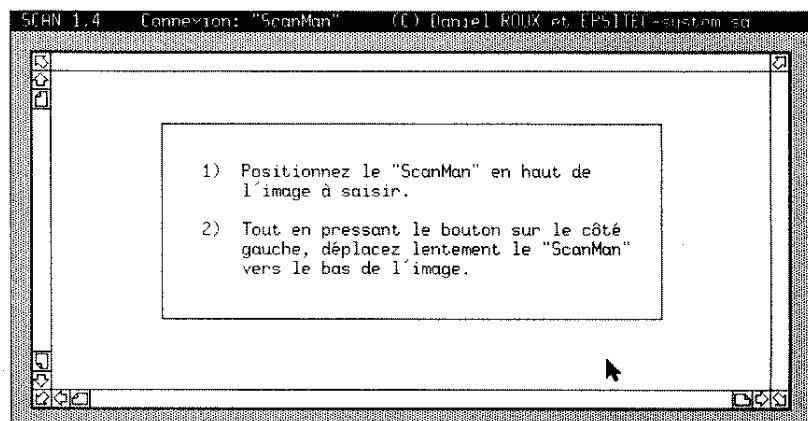
Le **ScanMan**, appelé parfois "**scanner à main**", est un petit appareil à peine plus grand qu'une souris. Il permet de saisir des documents, des images, des photographies, en noir et blanc ou en couleurs, et de les intégrer dans les logiciels du SMAKY. **Trente-deux niveaux de gris** sont simulés par des **trames**, afin de donner un bon résultat avec tous les types de documents.

Ce petit appareil est complété par un logiciel appelé **SCAN**, qui s'utilise **directement depuis les logiciels DESSIN4 et PAGE**. Il en résulte une utilisation très simple, puisqu'il n'est même pas nécessaire d'utiliser un logiciel spécial, ni de passer par un fichier intermédiaire sur le disque.

"ScanMan" est une marque déposée par Logitech.  
"SCAN" est un logiciel réalisé par Epsitec-system.



Quatre exemples obtenus à partir d'une même photographie en couleurs.



Le logiciel SCAN, prêt à saisir une image.

Voici la marche à suivre pour saisir un document avec DESSIN4 :

- 1) **Exécutez** le logiciel DESSIN4.
- 2) Appuyez sur la touche F6 "**Scanne**".
- 3) **Déplacez** lentement le ScanMan sur le document à saisir.
- 4) Appuyez sur la touche F2 "**Prend**" puis **positionnez** l'image saisie dans la page, avec la souris.

C'est aussi simple et rapide que cela !

Entre les points 3) et 4), vous pouvez éventuellement **recadrer** l'image, **filtrer** certains niveaux de gris, augmenter ou diminuer le **contraste**, etc.

## La résolution

Le petit commutateur placé sur le côté droit du ScanMan permet de choisir la résolution, de **100 à 400 points par pouces** :

- 1**=100 points/pouces= 4 points/mm
- 2**=200 points/pouces= 8 points/mm
- 3**=300 points/pouces=12 points/mm
- 4**=400 points/pouces=16 points/mm

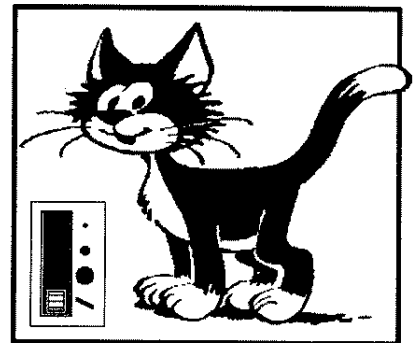
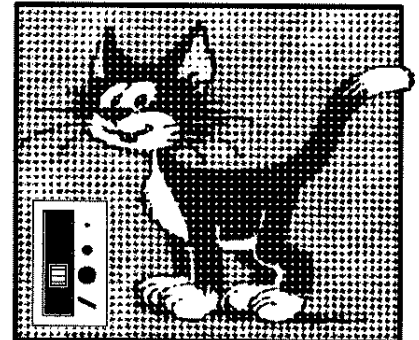
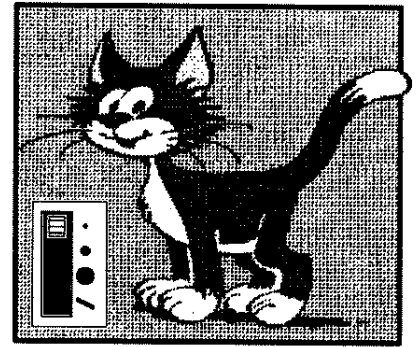
La touche F6 du SMA-KY peut être utilisée, afin d'informer le logiciel de la résolution choisie sur le ScanMan. Si vous oubliez d'utiliser F6, et que le réglage du ScanMan ne correspond pas, tout se passera très bien ! Un réglage adéquat permet simplement d'économiser de la mémoire.

## Les trames

Le petit commutateur placé sur le côté gauche du ScanMan permet de choisir quatre modes différents de trames :

- petites trames de 3x3
- trames en quinconces de 3x3
- grosses trames de 6x6
- / mode trait (pas de trames)

La figure ci-contre montre le même chat, saisi dans trois modes différents.

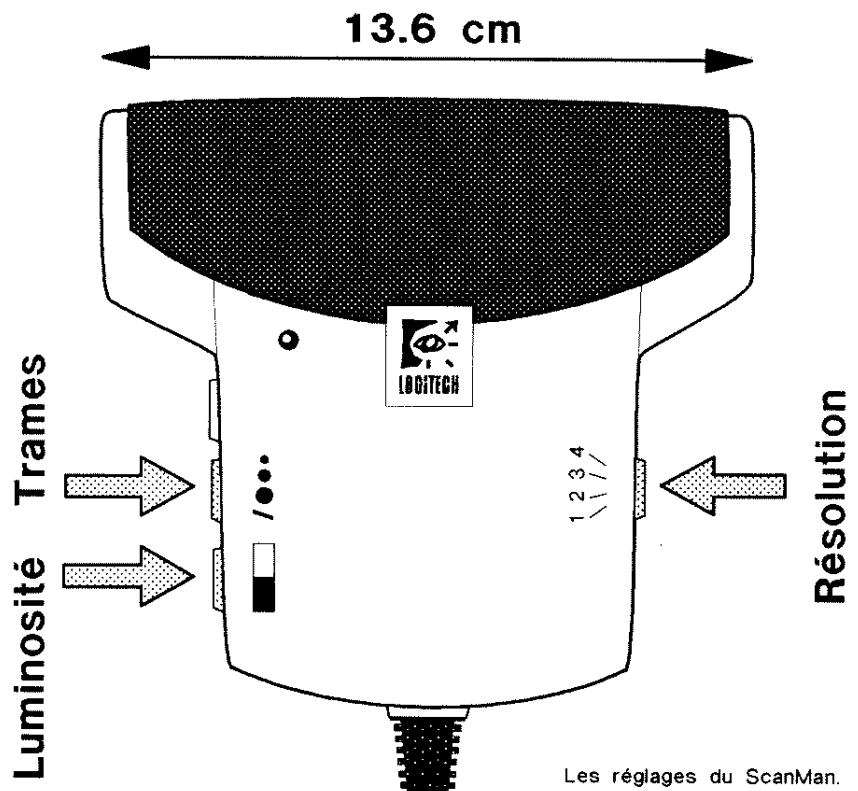


Différents modes de trames du ScanMan.

## La luminosité

Le petit potentiomètre placé sur le côté gauche du ScanMan doit être ajusté en fonction de la **luminosité du document** saisi.

Certaines retouches peuvent être réalisées après coup par le logiciel SCAN, mais il vaut mieux effectuer d'abord ce réglage avec soin.

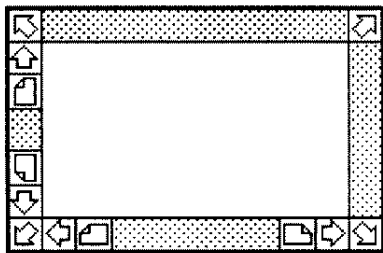


Les réglages du ScanMan.

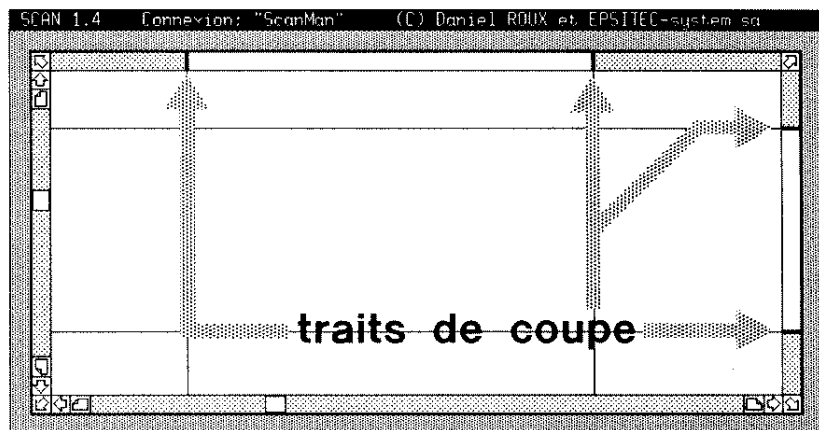
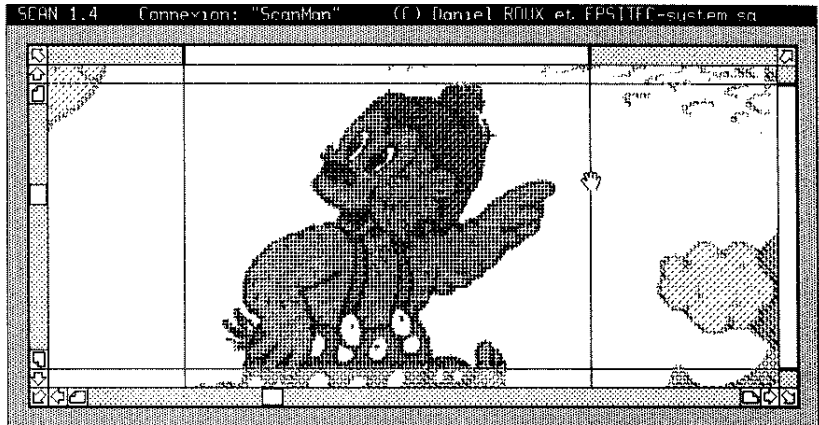
## Le logiciel

Le logiciel **SCAN** permet de **cadrer** l'image scannée, en déplaçant les **traits de coupe** en haut et à droite de la fenêtre.

Les **flèches** dans les coins déplacent la partie visible directement dans les **quatre coins de l'image**.



Lorsque la souris est dans l'image, elle devient une **main** pour déplacer l'image.



Les touches fonctions s'utilisent comme suit :

### F0 = Annule

Ignore l'image scannée et retourne dans DES-SIN4 ou PAGE.

### F2 = Prend

Prend l'image scannée, selon les traits de coupe.

### F4 = Sauve image

Sauve l'image dans un document .IMAGE

### F6 = Résol

Choix de la résolution du ScanMan.

### F8 = Scanne une autre image ...

Ignore l'image saisie, et recommence une nouvelle saisie.

### F13 = Négatif

Affiche l'image en négatif. Cela n'a aucune influence sur "Prend", "Sauve image" et "Imp."

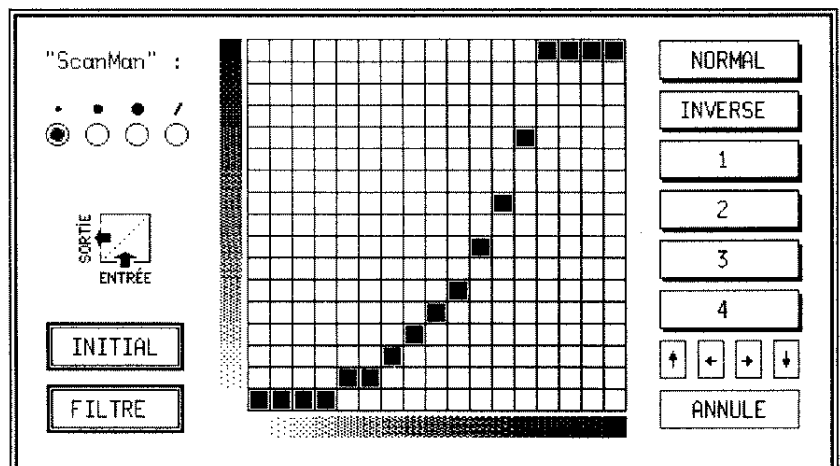
### F15 = Imp.

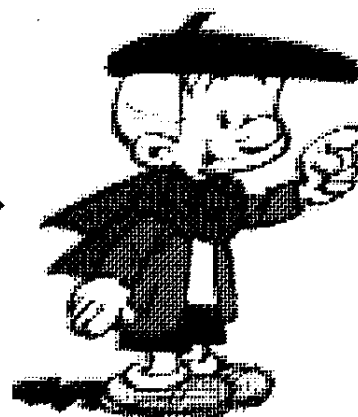
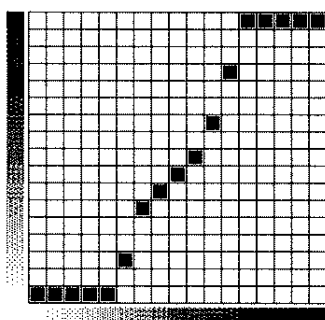
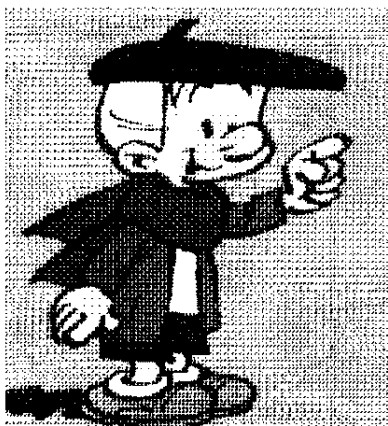
Imprime directement l'image saisie.

## Filtre

Le filtre permet d'effectuer une multitude de **corrections** sur l'image saisie.

L'axe X correspond aux niveaux de gris en entrée, et l'axe Y aux niveaux de gris en sortie.





L'exemple ci-dessus est classique: Il s'agit de faire **disparaître le fond** d'une image.

Le **temps** nécessaire pour filtrer une image dépend des **dimensions**, selon les traits de coupe. Il est donc avantageux de procéder à des essais sur une petite partie de l'image.

La case **INITIAL** revient à l'image de départ, non filtrée.

Les cases **NORMAL**, **INVERSE** et **1** à **4** proposent six corrections standard.

Augmente le contraste d'une photographie trop grise.

"ScanMan" :



Luminosité :



Remarque: Cette opération demande beaucoup de temps. Déplacez les coupures pour essayer d'abord sur un petit échantillon !

CONTRASTE

INITIAL

ANNULE

## Contraste

Cette opération augmente le contraste, ce qui est très utile avec

certaines photographies en couleurs.

La figure ci-dessous donne un exemple d'augmentation du contraste :

