

# LE POKÉ-ÉDU

Conseils et astuces informatiques

Journal du 20 mai au 02 juin 2002

N°32



Règle à pixels

## LOGICIEL Freeware : Règle à Pixel

La règle à pixel permet de mesurer des images, des éléments de pages Internet comme ici, le logo du journal « Le Poké-édu » sur la première page du site.

la règle à pixel est une application, très simple, à installer et à utiliser car elle est « flottante », c'est à dire qu'elle se trouve au-dessus de toutes les autres applications.



Le changement de direction (horizontal ou vertical) se fait en cliquant une fois sur la flèche dans le coin de la règle.

Pour enlever cette règle, il suffit juste de cliquer sur le « rond barré » à côté de la flèche de changement de position.

Le logo du journal mesure approximativement 425 sur 69 pixels.

Cette règle à pixel est très utile pour tous les concepteurs de site Internet, internautes... et peut même être utilisée dans des logiciels de retouche d'images voir même d'animation...



(retrouver le site du journal « Le Poké-édu » à l'adresse : <http://www.lepokeedu.fr.st>).

## PETIT DICO

### - Le pixel -

Le pixel est le plus petit élément d'une image numérisée.

Les images sont constituées de petits points élémentaires d'une seule couleur ou d'un seul niveau de gris ; ce niveau étant parfois remplacé par la dimension de la tache noire : en photographie, il correspond au grain de la surface sensible. Pour un ordinateur, le pixel (abréviation de l'anglais *picture element*) est le plus petit élément homogène d'une image. Dans le cas d'images numérisées, on code individuellement pour chaque pixel des attributs tels que la couleur, la luminosité ou le clignotement. Chacun des pixels est adressable et accessible comme n'importe quelle autre information numérique.

Source : Wanadoo encyclopédie

## SOMMAIRE

Pratique : Comment mettre et organiser ces favoris dans Internet Explorer	Page 2
Pratique : Découverte de l'Explorateur Windows	Page 3
Internet : Echelles orthographiques	Page 4
Jeux : Mots croisés sur Internet	Page 4