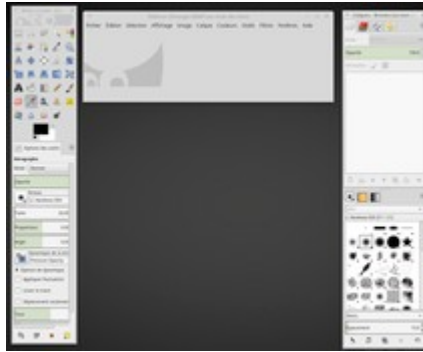


TD6 : Manipulation d'image - GIMP

EXERCICE N°1 – Retouche d'image

Lancez le logiciel de retouche d'image GIMP.

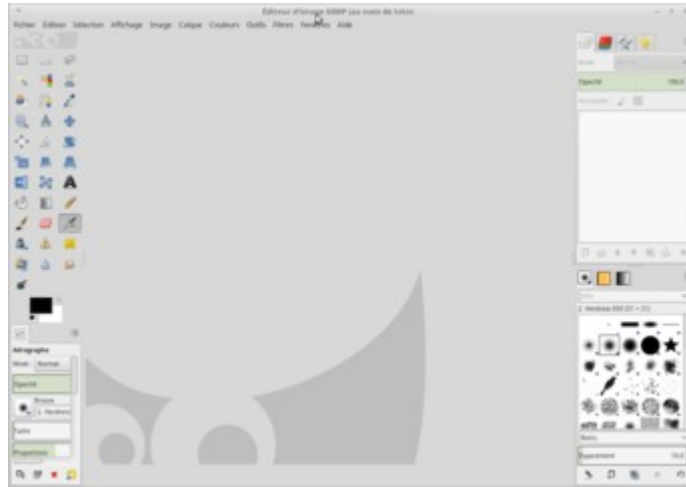
Plusieurs fenêtres doivent apparaître.



Afin de n'avoir qu'une seule interface, il faut choisir l'option "**Mode fenêtre unique**" dans le menu "**Fenêtres**".



Ce qui donne l'interface suivante:

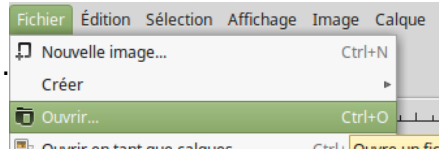


Le panneau de gauche contient les outils:



1. Supprimer une zone

Chargez l'image **retouche.png**.



Vous devriez avoir l'interface suivante:



Avec le lasso, sélectionnez le motif représentant une femme en bikini (centre de l'image) et supprimez-le (appuyer sur la touche **suppr**).

Astuce ✨ : il est possible de zoomer/dezoomer en gardant la touche **<CTRL>** appuyée et en faisant tourner la molette de la souris.

2. Remplir une zone

Avec l'outil de sélection rectangulaire, sélectionnez le logo "**Coca Cola**" et supprimez-la.

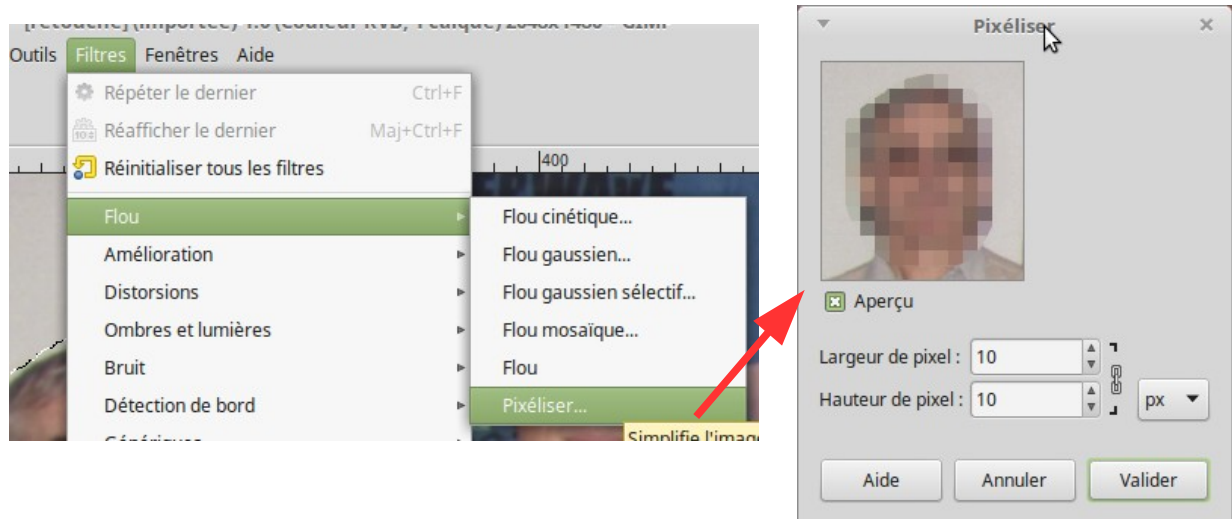
Sélectionnez la pipette  et cliquez sur la partie rouge du tee-shirt.

Sélectionnez l'outil de remplissage et cliquez sur la zone que vous avez supprimée.

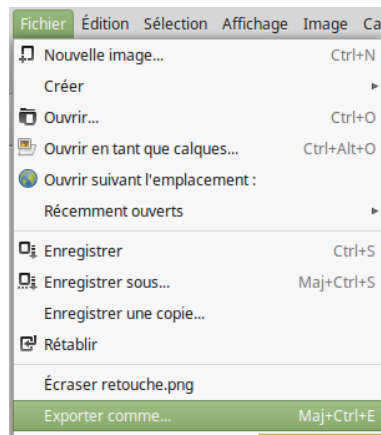
3. Flouter une zone

Avec le lasso, sélectionnez le visage de la personne la plus à gauche et appliquez-lui un flou pixelisé.

Pour appliquer le flou, après avoir fait votre sélection, allez dans le menu "**Filtres>Flou>Pixeliser..**".



Pour enregistrer la nouvelle image retouchée, allez dans le menu "**Fichier**" et sélectionnez l'option "**Exporter comme..**", et donnez un nouveau nom à votre image.

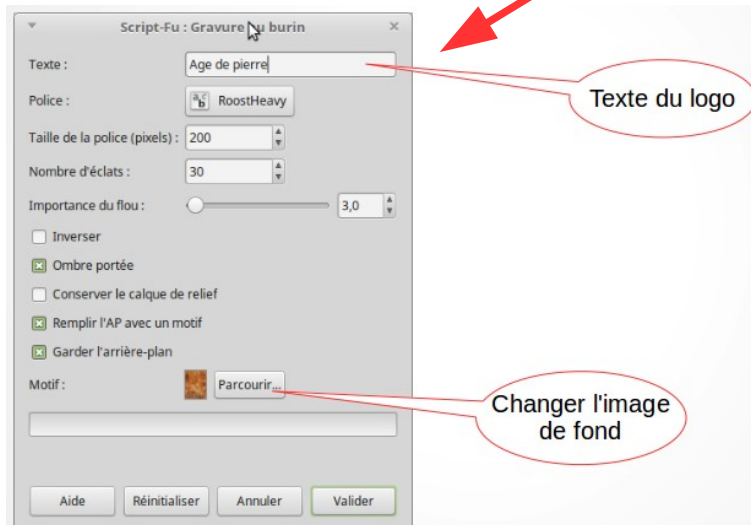
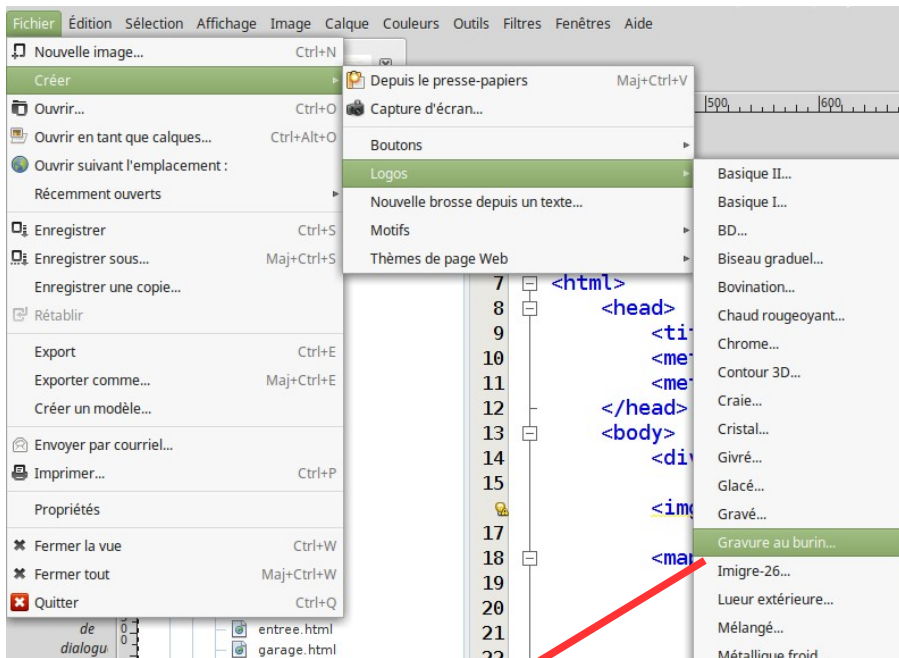


EXERCICE N°2 – GÉNÉRATION D'IMAGE

1. Générer un logo

Gimp possède un outil permettant de générer des logos de façon automatique avec des effets de votre choix.

Pour cela, dans le menu "**Fichier**", il suffit de choisir l'option "**Créer**" puis "**Logos**" et de choisir le type de logo à générer.



Générez un logo "**BTS Snir 1**" avec l'effet de votre choix.

Pour sauvegarder ce dernier, procédez comme [précédemment](#).

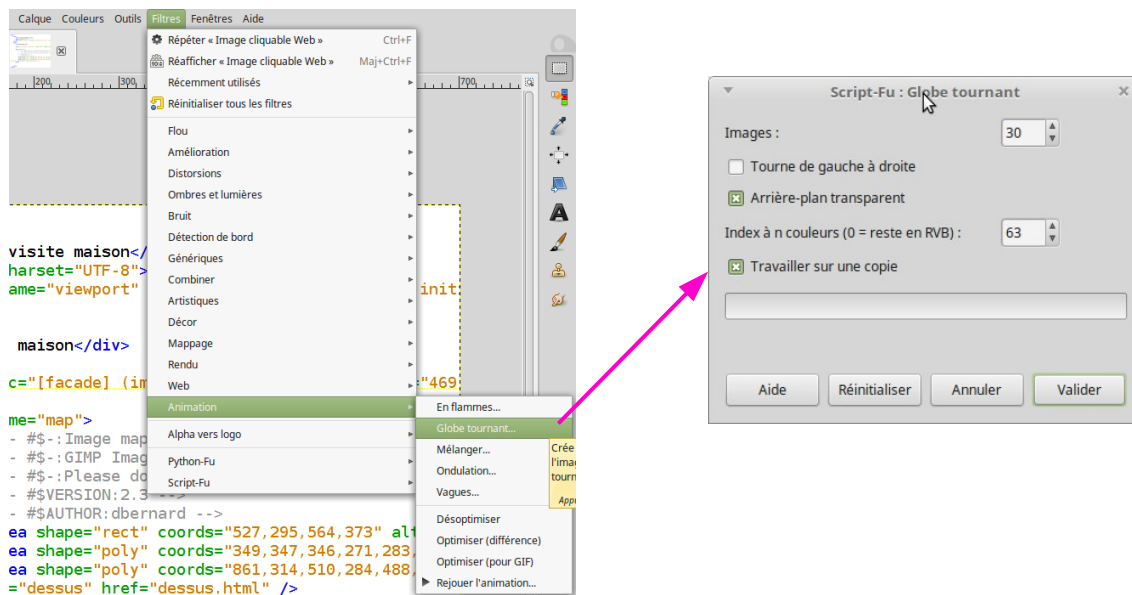
2. Générer un globe tournant

Gimp permet également de générer des animations.

La plus simple étant un globe tournant sur lequel on peut plaquer une image.

Pour un rendu "respectable", il faut une image d'aspect plus ou moins carré (largeur≈hauteur).

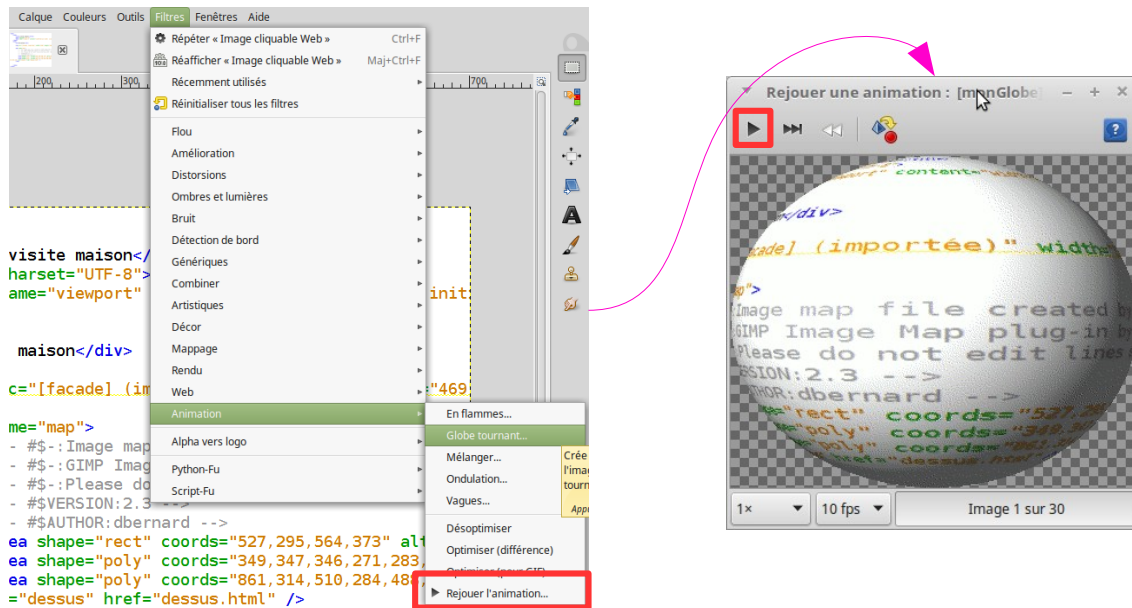
Une fois l'image chargée, il suffit d'aller dans le menu "**Filtres**", de sélectionner "**Animation**" puis "**Globe tournant**".



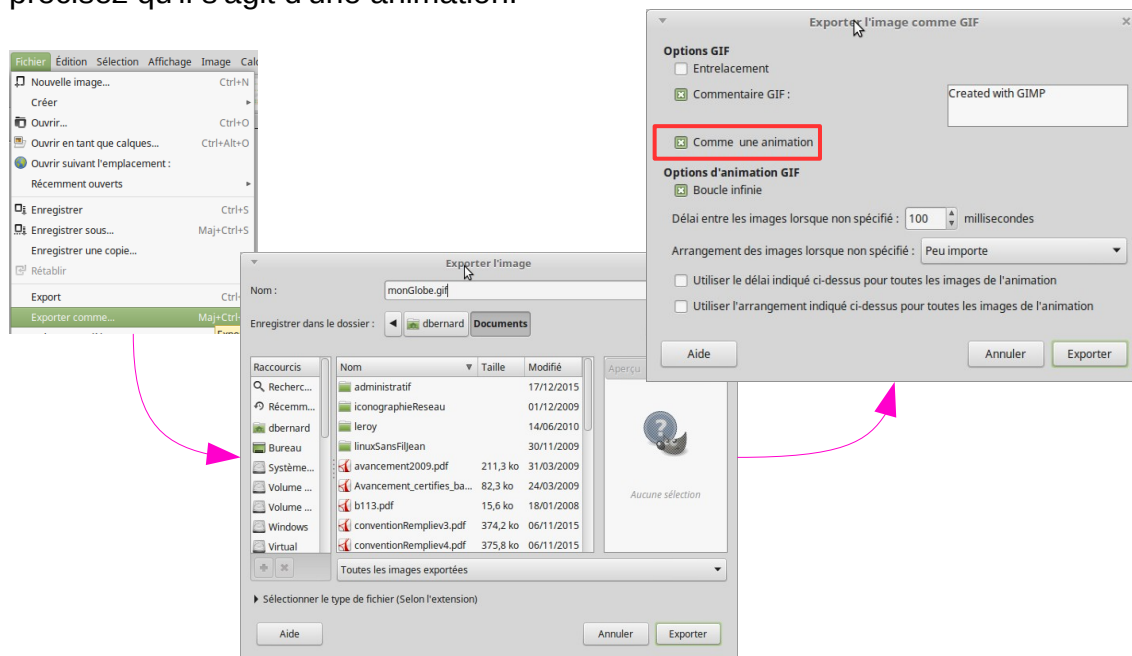
Plus vous augmentez le nombre d'images plus l'animation sera fluide, mais plus elle prendra de temps.

Pour que l'image puisse s'intégrer avec l'arrière-plan d'une page web, il est préférable de mettre un arrière-plan transparent pour l'image.

Une fois l'animation générée, vous pouvez la visualiser avec l'option "**Rejouer l'animation**" du sous-menu "**Globe Tournant**".



Enfin, pour sauvegarder l'image, il faut exporter l'image au format "gif" et précisez qu'il s'agit d'une animation:

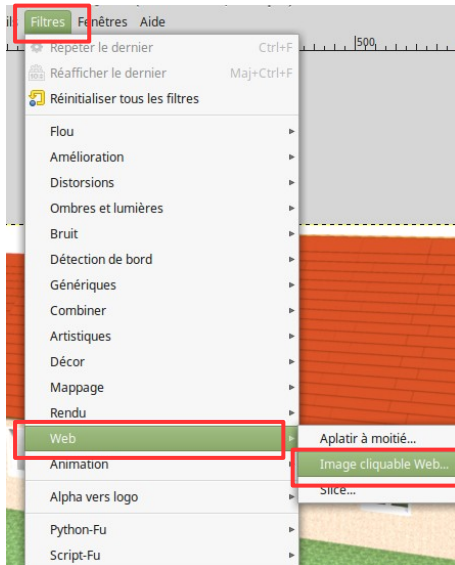


Générez un globe tournant avec l'image de votre choix.

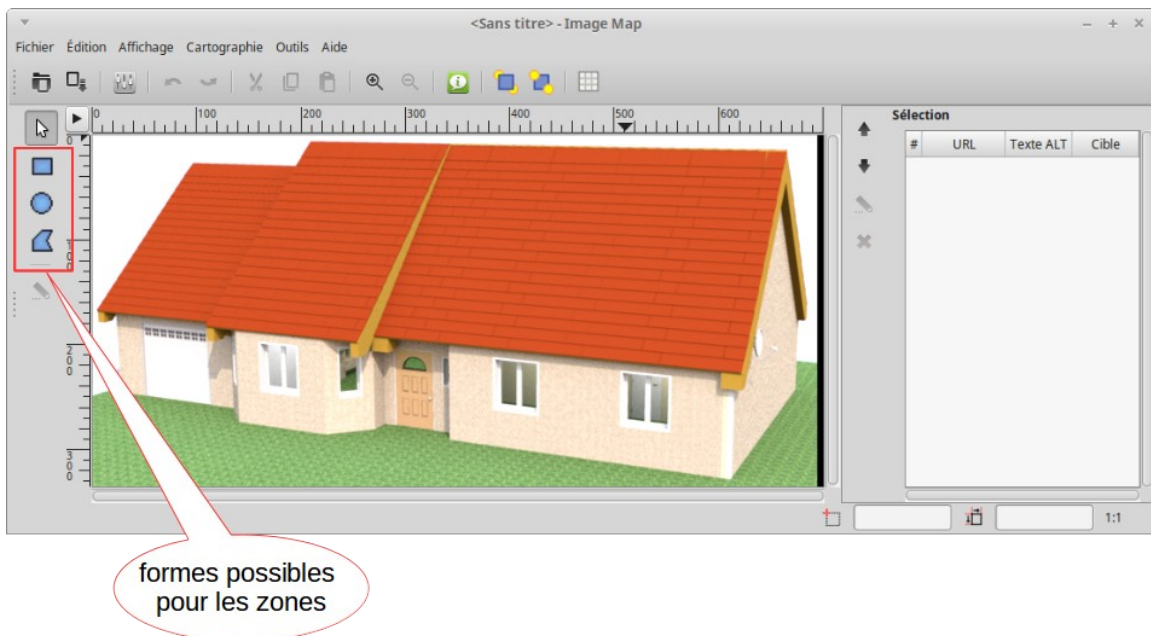
EXERCICE N°3 – CRÉER UNE IMAGE CLIQUABLE

Gimp permet de créer des images cliquables utilisables dans une page WEB.

Après avoir chargé l'image que vous souhaitez rendre cliquable, il suffit d'aller dans le menu "**Filtres**" et de choisir "**Web**" puis "**Image cliquable Web**".

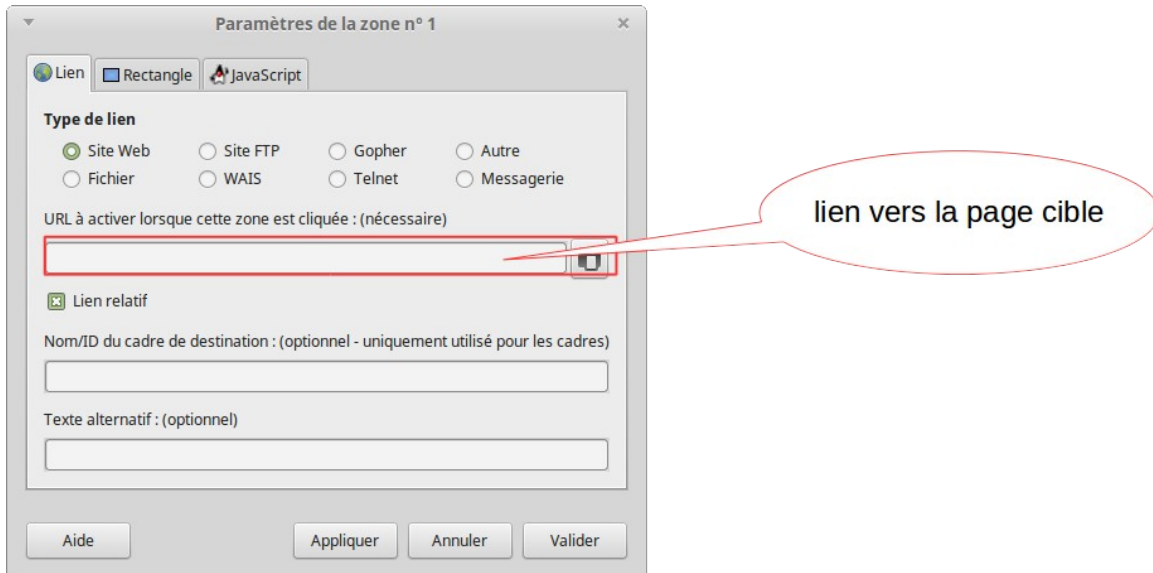


Une fenêtre apparaît avec dans le volet de gauche les formes possibles pour les zones que vous souhaitez rendre cliquables.



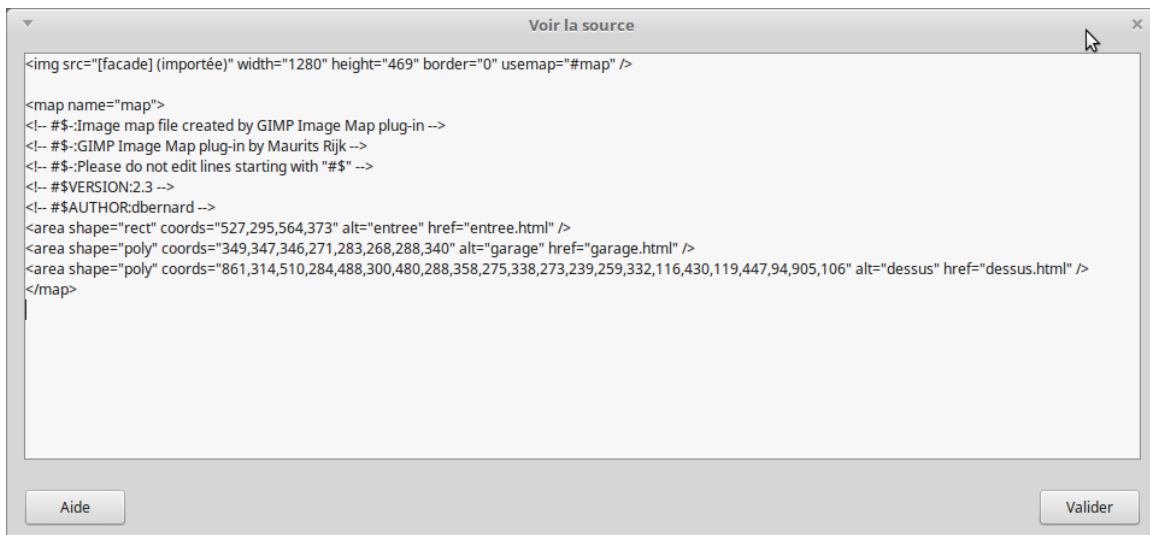
Choisissez la forme que vous voulez utiliser pour la zone cliquable et sélectionnez sur l'image les différents points correspondants (pour finir la sélection, il faut faire un double clic).

Une nouvelle fenêtre apparaît, dans laquelle vous pouvez saisir la page HTML qui sera chargée lorsque l'on cliquera sur la zone que vous venez de définir.



Une fois que vous avez défini toutes les zones que vous voulez rendre cliquables sur l'image, allez dans le menu "**Affichage**" et sélectionnez "**Source**".

Le code source que vous devez mettre dans votre page web pour avoir une image cliquable apparaît.



Il suffit de le copier dans le code de votre page pour avoir une image cliquable (en adaptant la valeur contenue dans l'attribut src de la balise img).

```
<html>
<head>
  <title>visite maison</title>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
</head>
<body>
  <div>Ma maison</div>
  
  <map name="map">
    <!-- #$.:Image map file created by GIMP Image Map plug-in -->
    <!-- #$.:GIMP Image Map plug-in by Maurits Rijk -->
    <!-- #$.:Please do not edit lines starting with "#$" -->
    <!-- #$.VERSION:2.3 -->
    <!-- #$.AUTHOR:dbernard -->
    <area shape="rect" coords="527,295,564,373" alt="entree" href="entree.html" />
    <area shape="poly" coords="349,347,346,271,283,268,288,340" alt="garage" href="garage.html" />
    <area shape="poly" coords="861,314,510,284,488,300,480,288,358,275,338,273,239,259,332,116,430,119,447,
94,905,106" alt="dessus" href="dessus.html" />
  </map>
</body>
</html>
```

Créez un nouveau projet HTML5 nommé "**mamaison**".

Copiez le répertoire "**images**" ainsi que les fichiers html dans votre projet.

Ouvrez l'image "**facade.png**" avec le logiciel GIMP.

À l'aide du filtre web "**Image cliquable Web**", définissez 3 zones:

Une pour la porte d'entrée, de forme rectangulaire, qui ira vers la page "**entree.html**".

Une pour la porte du garage, de forme rectangulaire, qui ira vers la page "**garage.html**".

Une pour le toit, de forme polygonale, qui ira vers la page "**dessus.html**".

Copiez le code source(**Affichage>Source**) dans votre page **index.html**.

Modifiez le contenu de l'attribut **src** de la balise **img** avec le nom de l'image de la façade et testez votre page dans un navigateur web.