

DÉBUTER AVEC GIMP 2.2.13

AVANT-PROPOS

Bonjour et bienvenue dans cette documentation pour l'installation et l'utilisation du plus important logiciel libre et gratuit d'images, Gimp.

Gimp (GNU Image Manipulation Program où GNU est l'acronyme récursif de « GNU's Not Unix ») est un logiciel libre aux nombreuses fonctions qui évolue très rapidement. Compte-tenu de ces caractéristiques, il est ardu d'écrire un document exhaustif :

- Sur toutes ses possibilités.
- Sur la dernière version.

Nous espérons donner le plaisir d'utiliser et la découvrir les logiciels libres ainsi que la joie de pouvoir retoucher ou créer ses propres images.

Dans cette documentation nous ne voulons pas faire la promotion d'un système d'exploitation particulier (Windows) mais proposer un regard sur le travail de qualité des développeurs de logiciels libres.

À qui s'adresse cette documentation ? Elle est pour celles et ceux qui découvrent et ont besoin d'un superbe logiciel de traitement d'images performant et gratuit.

Avec Gimp nous pouvons :

- Ouvrir différents types de fichiers d'images.
- Modifier ces images (Créer des effets, dimensionner, corriger, encadrer, éclairer, etc.).
- Assembler plusieurs images.
- Ajouter des textes aux images.
- Réaliser des textures, des dégradés, des icônes.
- Dessiner.
- Convertir les types de fichiers d'images.
- Créer des animations.
- Exécuter des scripts.
- Accéder à un historique d'annulation.
- Illustrer, améliorer, truquer, s'amuser, etc.



Animals par John Garcia & Alla Satinova

Ce guide est principalement orienté pour une installation sous Windows XP mais l'utilisation de Gimp est la même sous d'autres systèmes d'exploitation comme Linux et Mac OSX.

L'interface, le manque d'ergonomie de Gimp peuvent surprendre les utilisateurs de logiciels sous Windows mais les possibilités du logiciel sont remarquables.

QUELQUES NOTIONS FONDAMENTALES

L'IMAGE EN INFORMATIQUE OU ÉLECTRONIQUE

Cette image est obtenue par des scanners, des appareils photographiques, des cameras, des cartes d'acquisition, des logiciels (dessins, 3D, etc.) puis, elle est stockée dans l'ordinateur.

C'est cette image qui sera traitée ou créée dans Gimp.

L'image est caractérisée par ses dimensions, son nombre de couleurs et son type de codage (bitmap ou vectoriel).

LES DIMENSIONS DE L'IMAGE

LES PIXELS

Le terme pixel est le diminutif de l'expression anglaise « picture element ».

L'image est caractérisée par une hauteur et une largeur exprimée généralement en pixels ou points. Par exemple, un écran d'ordinateur 800*600 affiche des images de 800 pixels en largeur sur 600 pixels en hauteur.

LA RÉSOLUTION

La résolution est le nombre de pixels ou points par unité de longueur. L'unité de longueur est souvent exprimée en pouces (1 pouce = 2,54 cm).

Quelques résolutions souvent utilisées :

- Écrans \Rightarrow 96 pixels par pouce (ppp).
- Images Web \Rightarrow 72 ppp.
- Télécopies \Rightarrow 200 ppp
- Images à imprimer \Rightarrow 300ppp et +.

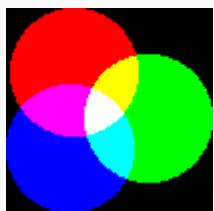
LES COULEURS DE L'IMAGE DANS GIMP

Gimp gère bien 3 grands modes de couleurs pour ouvrir et traiter les images :

- RVB (Rouge, Vert, Bleu).
- Niveaux de Gris.
- Couleurs indexées.

Le mode CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir), utilisé dans l'imprimerie, où chaque canal est codé de 0 à 100 est encore expérimental.

LES CODAGES RVB



Le codage RVB est très utilisé dans l'électronique des écrans. Dans Gimp chaque canal de couleur est codée sur 8 bits soit 256 valeurs (0 à 255 en décimal ou 00 à FF en hexadécimal).

Le noir correspond à 0,0,0 en décimal ou 000000 en hexadécimal et le blanc à 255,255,255 en décimal ou ffffff en hexadécimal.

Dans d'autres logiciels le codage RVB peut être différent. Un bleu codé 74,204,211 en décimal (4accd3 en hexa.) sera codée 4902099 ce qui correspond à la valeur décimale pure de 4accd3 en hexa ou à $\{74*256*256\} + \{204*256\} + 211$.

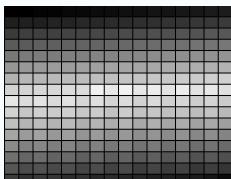
Pour améliorer le rendu des images le codage des couleurs peut se faire sur un plus grand nombre de bits. Imagemagick traite des images codées sur 16 bits.

Le nombre maximum de couleurs avec ce codage sur 8 bits est 16 777 216 d'où le terme 16 millions de couleurs.

Dans le codage RVBA, un canal « Alpha » est ajoutée au codage RVB. Il définit le niveau de la transparence. Le codage de ce canal est sur 256 valeurs de 0 à 255. La valeur 255 correspond à la transparence totale.

Exemple : Dans Gimp, nous pouvons ajouter un canal alpha à un calque : Sur la fenêtre de l'image RVB faire Calque, Transparence, Ajouter un canal alpha.

NIVEAU DE GRIS



Dans Gimp, une image en niveau de gris, a un canal de 256 niveaux de gris (max.).

COULEURS INDEXÉES



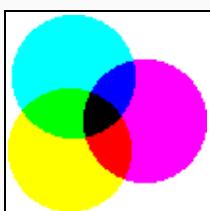
Une image à couleurs indexées utilise une palette de couleurs (de 2 à 256 couleurs). Elle peut aussi avoir de la transparence.

L'indexation des couleurs permet de diminuer le volume des fichiers gif, png.

PASSAGE D'UN MODE À UN AUTRE

Dans Gimp, nous pouvons changer le mode d'une image (RVB, niveaux de gris, couleurs indexées) : Sur la fenêtre de l'image faire Image, Mode, Choisir le mode.

LE MODE CMJN



Voici quelques informations pour obtenir des images CMJN (réalisation de travaux d'imprimerie).

Le greffon Separate permet de décomposer une image en mode CMJN et d'appliquer un profil ICC.

1/ Télécharger le greffon à partir de la page

<http://www.blackfiveservices.co.uk/separate.shtml> ou à partir du lien direct

http://www.blackfiveservices.co.uk/projects/separate_gimp20_win32.zip. Décompresser et installer separate.exe dans le répertoire des plug-ins.

2/ Télécharger les 12 profils ICC offerts par la société Adobe

(<http://www.adobe.com/support/downloads/product.jsp?product=62&platform=Windows>) dans

C:\Program Files\GIMP-2.0\ et décompresser le fichier AdobeICCProfiles.zip dans ce répertoire.

Renommer le sous-répertoire Adobe ICC Profiles créé par la décompression en ColourProfiles.

Dans Gimp, à partir de l'image, faire : **Image, Separate** et choisir une des options **Duotone, Proof, Save, Separate (normal)** et **Separate (to Colour)**. Dans la petite fenêtre de sélection des profils : Source Profile = un profil RGB, Destination Profile = un profil CMJN (CMYK). Pour visualiser à l'écran utiliser l'option Proof qui donne les meilleurs résultats. Ce greffon est un moyen d'obtenir des images CMJN.

La sélection des profils ICC utilisés lors de la conversion est très importante car elle agit sur les couleurs. Il faut se souvenir qu'une image CMJN est imprimable et différente d'une image RVB où les couleurs ne sont pas toutes imprimables. Pour échanger des images TIFF CMJN codées avec le greffon Separate, nous pouvons indiquer les profils ICC utilisés. Si nous ouvrons une image TIFF CMJN dans Gimp le rendu à l'écran ne sera jamais très bon, même en utilisant la fonction Filtres d'affichage (il faut expérimenter).

Pour créer une image TIFF CMJN procéder en 3 étapes :

- 1) Sur l'image à convertir : **Image, Separate, Separate Normal** (choisir les 2 profils RVB et CMJN).
- 2) Sur la nouvelle image où les calques sont les négatifs des canaux CMJN : **Image, Separate, Save** (.tif).
- 3) Fermer **sans enregistrer** ou **Enregistrer sous** pour ne pas écraser l'image TIFF CMJN.

LES MOTS POUR DÉSIGNER LES COULEURS

Des tests de perception ont montré que l'homme pouvait distinguer deux millions de couleurs différenciées par leur teinte, leur pureté et leur brillance. La plupart des langues ne disposent toutefois que d'une palette de mots très réduite pour les désigner, même si, en recourant à des métaphores ou à des mots composés, la langue française, par exemple, permet de nommer environ 3 000 coloris. Le bleu se décline ainsi en aigue-marine, azur, céruléen, lapis-lazuli, outremer, pensée ou pervenche... tandis que le rose se conjugue en aurore, rose chair, incarnadin, cuisse-de-nymphé, rose bonbon, guimauve ou crevette... (Dictionnaire des mots et expressions de couleur du XXe siècle, par Annie Mollard-Desfour, CNRS Editions).

Les Esquimaux, dont la langue est agglutinante, usent de plusieurs dizaines de locutions pour désigner différentes tonalités de blanc. Une richesse lexicale adaptée aux exigences de la vie - et de la vue - dans un univers glacé (Extrait d'un article paru dans l'édition Web le 29 septembre 2004 du journal Le Monde).

Voici quelques correspondances « mot/codage RVB sur 8 bits » utilisées en photographie numérique :

Blanc (255,255,255 - hexa ffffff) et son complémentaire le noir (0,0,0 – hexa 000000).

Gris (128, 128, 128 - hexa 808080).

Rouge (255,0,0 - hexa ff0000) et son complémentaire le cyan (0,255,255 – hexa 00ffff).

Vert (0,255,0 – 00ff00) et son complémentaire le magenta (255,0,255 – hexa ff00ff).

Bleu (0,0,255 – hexa 0000ff) et son complémentaire le jaune (255,255,0 – hexa ffff00).

Quelques documentations accessibles via Internet:

<http://pourpre.com/> : Ce site propose des articles consacrés à la couleur: le phénomène physique, la perception des couleurs, la langue française et la couleur, des questions-réponses, un glossaire, une présentation des principaux modèles et nuanciers de couleurs, quelques jeux, une sélection de liens...

<http://www.linuxgraphic.org/section2d/articles/couleurs/couleurs.pdf> : De Toutes Les Couleurs par André Pascual

<http://www.arnaudfrichphoto.com/gestion-de-la-couleur/gestion-de-la-couleur-intro.htm> : Arnaud Frich Photographie. La Gestion des Couleurs.

http://www.tsi.enst.fr/tsi/enseignement/ressources/mti/RVB_ou_LAB/html/colorspace.html : Les espaces de couleur RVB et Lab.

<http://www.anthus.com/Colors/NBS.html> : The NBS/ISCC Color System. The Universal Language of Color

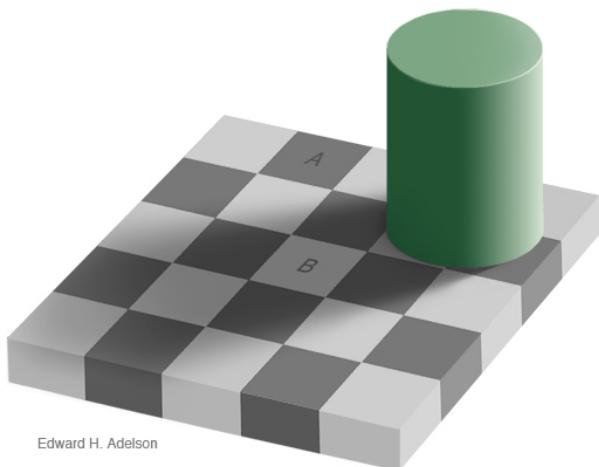
<http://www.poynton.com/PDFs/coloureq.pdf> : Colour Space Conversions.

ILLUSIONS DANS LA PERCEPTION DES COULEURS



Edward H. Adelson du M.I.T. propose d'illustrer le fonctionnement de notre système visuel qui n'est pas aussi sensible que la pipette des couleurs de Gimp .

Dans cet exemple les carrés A et B ont la même couleur (gris 120, 120, 120) !



Edward H. Adelson

D'autres tests sont accessibles via <http://web.mit.edu/persci/> du Massachusetts Institute of Technology.

LES TYPES ET LES FORMATS D'IMAGES

Les logiciels, les fichiers, etc. utilisent deux grands types d'images ou une combinaison des deux :

- Les images bitmap ou images en mode point. Dans cette catégorie on retrouve les images JPG, PNG, GIF utilisées sur le Web.
- Les images vectorielles souvent utilisées dans les « clipart », les polices de caractères.
- La combinaison des deux dans des fichiers PDF, EPS, etc.

XCF

XCF [.xcf] est le format de Gimp. Ce format conserve les calques, les chemins, etc. et permet de s'échanger les travaux .

Nota : Gimp utilise d'autres formats spécifiques pour son fonctionnement : GBR et GPB (brosses au format Gimp), GIH (brosses animées), GZ et XCFGZ (fichiers compressés), GGR (dégradés), GPL (palettes), PAT (motifs).

LES FORMATS POUR LE WEB

Gimp est très adapté à la gestion de ces formats :

JPEG [.jpg] Joint Photographic Experts Group (<http://www.w3.org/Graphics/JPEG/>),

PNG [.png] Portable Network Graphics (<http://www.w3.org/TR/PNG/>).

GIF [.gif] Graphics Interchange Format (<http://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif89a.txt>).

Gimp importe les chemins (path) et les dégradés (gradient) des fichiers SVG Scalable Vector Graphics (<http://www.w3.org/TR/SVG/>).

TIFF

Le format TIFF [.tif] Tagged Image File Format offre de très nombreuses possibilités de codages : Résolution, couleurs, multipages, fax, etc. C'est un très bon format d'échange (<http://home.earthlink.net/~ritter/tiff/>). Il est très pratique pour réaliser des images facilement importables dans les traitements de texte, P.A.O., etc.

Remarque : Dans Gimp, les pages d'un fichier TIF multipages sont considérées comme des calques. Pour voir chaque page il faut agir sur la visibilité des calques.

LES FORMATS D'ADOBE

Gimp ouvre uniquement les formats documentés par la société Adobe en association avec AFPL Ghostscript :

- PSD [.psd] Photoshop jusqu'aux versions 5 ou 6.
- PS * [.ps] Postscript pour imprimantes.
- EPS * [.eps] Encapsulated PostScript pour échange entre applications.
- PDF * [.pdf] Portable Document Format pour publication électronique.

AFPL Ghostscript, non fourni avec Gimp, est disponible à la page <http://www.cs.wisc.edu/~ghost/>.

Installation :

- **Télécharger la dernière version 32 bits d'AFPL Ghostscript** pour Windows à partir de http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=1897.
- Lancer le fichier exécutable .exe (gs854w32.exe par exemple) qui installera AFPL Ghostscript sur l'ordinateur.
- **Configurer 2 variables qui permettent à Gimp de localiser Ghostscript.**
- Faire : **Démarrer. Panneau de configuration. Système.**
Choisir l'onglet Avancé et appuyer sur le bouton Variables d'environnement.
- Variable 1 avec la version Ghostscript 8.51 :
Dans la rubrique « **Variables système** », appuyer sur le bouton « **Nouveau** ».
Nom --> **GS_PROG**
Valeur --> **[répertoire d'installation de Ghostscript]\gs8.51\bin\gswin32.exe**
- Variable 2 avec la version Ghostscript 8.51 :
Dans la rubrique « **Variables système** », appuyer sur le bouton « **Nouveau** ».
Nom --> **GS_LIB**
Valeur --> **[répertoire d'installation de Ghostscript]\gs8.51\lib**

Exemples où Ghostscript est installé dans C:\gs et version 8.51

Nom de la variable :	GS_PROG
Valeur de la variable :	C:\gs\gs8.51\bin\gswin32.exe

Variable 1

Nom de la variable :	GS_LIB
Valeur de la variable :	C:\gs\gs8.51\lib

Variable 2

LES IMAGES ANIMÉES

Gimp permet de créer ou d'importer des animations GIF, MPEG et AVI via le greffon GAP (Gimp Animation Package).

LA GESTION DE LA COULEUR

L'International Color Consortium a été créée en 1993 par huit sociétés dans le but de créer, de promouvoir, et d'encourager la standardisation et le développement d'une architecture dédiée à la gestion de la couleur qui soit ouverte et indépendante des constructeurs et des plates-formes. Le résultat de cette coopération fut la création des spécifications du profil ICC. (extrait <http://www.color.org/french/index.html>)

Les profils ICC et ICM sont des fichiers contenant des données colorimétriques qui permettent à tous les matériels d'imagerie de pouvoir fonctionner harmonieusement, indépendamment des plates-formes :

- Écran.
- Imprimante, papier.
- Scanner.
- Appareil photo numérique, etc.

Ressource WEB :

<http://www.freecolormanagement.com/color/links.html> Ressources libres.

La future version Gimp 2.4.x devrait permettre d'exploiter ces profils ICC.

RÉGLAGES DE L'ÉCRAN

Tous les écrans ne se ressemblent pas. Et le rendu des couleurs est rarement le même. La solution ? Calibrer votre moniteur, c'est-à-dire corriger le rendu des couleurs, au moyen des réglages intégrés ou d'un logiciel, de façon à ce que les documents à l'écran soient aussi fidèles que possible aux originaux.

Suite à la page <http://pourpre.com/outils/calibration.php>

MIRES

<http://www.inkjetart.com/custom/> Mires pour imprimantes.

<http://www.digitaldog.net/files/Printer%20Test%20file.jpg> Mire Printer Test file.jpg (1)

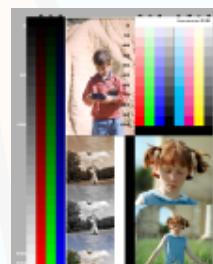
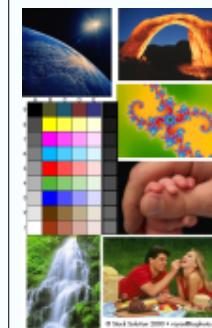
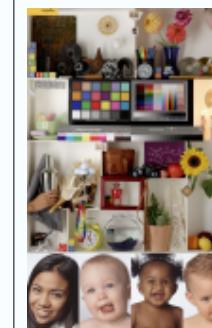
<http://www.galerie-photo.com/images/mire-16cm-RVB.jpg> La mire de galerie-photo.com (2)

http://www.qdigital-imaging.com/tutorials/pages/fuji_calibration_s.htm Mire FujiFilm (3)

http://www.xmission.com/~tsscolo/tss_printer_test.zip Mire tss_printer_test.tif compressé 2.6 Mo (4)

<http://www.xmission.com/~tsscolo/JPEG.zip> Mire. PDI-Target.jpg compressé + Target Readme.pdf (5)

http://www-2.cs.cmu.edu/~chuck/lennapg/lena_std.tif Mire. Photo de Lena pour test de compression (6)

1	2	3	4	5	6
					

LES « GLISSEUR-DÉPOSER » DANS GIMP

FONCTIONNEMENT DE « GLISSEUR-DÉPOSER » OU « DRAG AND DROP »

Pour glisser un objet sur un autre :

- Clic sur un objet.
- Maintient du bouton de la souris enfoncé.
- Déplacement avec la souris vers l'objet cible.
- Relâchement du bouton de la souris.

EXEMPLES

LES FENÊTRES

Voir page [18](#) la création de fenêtres personnalisées.

MOTIF, COULEUR

Remplir une image, une sélection : Glisser-déposer le motif ou la couleur dans l'image ou la sélection.

CALQUE

Ajouter un calque sur une autre image : Sélectionner le calque dans la fenêtre « Calques », Glisser-déposer ce calque sur l'autre image.

Créer une nouvelle image à partir d'un calque : Sélectionner le calque dans la fenêtre « Calques », Glisser-déposer ce calque sur les outils de la « fenêtre principale » .

CHEMIN

Ajouter un chemin sur une autre image : Sélectionner le chemin dans la fenêtre « Chemins », Glisser-déposer ce chemin sur l'autre image.

NOM DE FICHIER

Ajouter une image à partir du nom d'un fichier de la « fenêtre **Ouvrir une image** » sur une autre image : Sélectionner le nom du fichier dans la fenêtre « fenêtre **Ouvrir une image** », Glisser-déposer ce nom de fichier sur l'autre image.

EXPLORATEUR WINDOWS VERS GIMP

Glisser le fichier image lu ou vu dans l'explorateur Windows vers la « **fenêtre principale** » de Gimp pour ouvrir ce fichier dans Gimp.

Glisser le fichier image lu ou vu dans l'explorateur Windows vers la « **fenêtre d'une image** » de Gimp pour mettre ce fichier comme calque supplémentaire.

INSTALLATION DE GIMP

PRINCIPES

Pour l'installation de Gimp sous Windows XP il faut :

- Utiliser un micro ordinateur avec une connexion Internet pour pouvoir télécharger les dernières versions des logiciels. Vous pouvez aussi acheter notre CD avec les dernières versions des programmes.
- Avoir quelques connaissances de base de votre système d'exploitation (utilisation du panneau de configuration, de l'explorateur Windows, pouvoir décompresser un fichier ZIP, 7Zip, etc.).
- Paramétrier votre écran pour un affichage d'au moins 1024*768 pixels avec le maximum de couleurs.
- Régler votre écran, votre scanner, etc. pour que les couleurs affichées et reproduites soient le plus près possible de la réalité.

Sous Windows, ne pas oublier d'enlever les anciennes versions de GTK, Gimp 1.3 & 2.x.x avant de procéder.

Système d'exploitation	Adresses de téléchargement
Windows	<p>GTK, Gimp, Aide, GAP : http://gimp-win.sourceforge.net/</p> <p>À partir de l'adresse indiquée, se rendre à la page « Stable version », suivre les instructions.</p> <p>Installation simplifiée : http://www.aljacom.com/~gimp/download.html</p> <p>Le concept est de simplifier la mise en route de Gimp sous Windows : Un téléchargement, une décompression et le tour est joué ! Gimp fonctionne alors sur n'importe quel support.</p> <p>On ne parle plus de gtk, de l'aide, de gap... et des paramétrages.</p> <p>De plus, il n'est pas nécessaire de faire plusieurs téléchargements.</p> <p>Cette "installation" (ou extraction) permet d'avoir Gimp sur le disque dur de son ordinateur, sur une clef USB ou sur CD, sans avoir à faire d'installation !</p> <p>Gimp est directement exécutable sur le support.</p>
Linux	<p>http://www.gimp.org/unix/</p> <p>http://www.gimp.org/source/</p>
MacOSX	http://www.gimp.org/macintosh/

INSTALLATION SIMPLIFIÉE

Depuis la version 2.2.8 de Gimp (novembre 2005) nous proposons une « Installations simplifiée » pour un fonctionnement sur :

- Le disque dur de votre ordinateur (DD).
- Une clef USB.
- Un CD.

TÉLÉCHARGEMENT

Se rendre à la page <http://www.aljacom.com/~gimp/download.html> et télécharger la dernière version (ici Gimp 2.2.13 à partir d'un de ces deux liens :

- http://www.aljacom.com/~gimp/gimp_2_2_13_xp_2000.exe
- http://gimpeval.tuxfamily.org/gimp_2_2_13_xp_2000.exe (lien offert par Gimp-fr)

Vérifier le volume en octets à partir de l'Explorateur Windows (explorer.exe) ou le contrôle MD5.

INSTALLATION

Lancer le fichier exécutable "**gimp_2_2_13_xp_2000.exe**" et choisir un endroit pour la décompression.

DÉMARRER GIMP

Pour lancer Gimp, à partir de l'endroit choisi pour la décompression, utiliser une de ces 2 possibilités en faisant un double clic sur le fichier :

1. gimp_2_2_13_xp_2000\lang_gimp_v2.exe
2. gimp_2_2_13_xp_2000\bin\gimp-2.2.exe

Pour avoir l'aide de **lang_gimp_v2.exe** appuyer sur la touche de fonction **F1**.

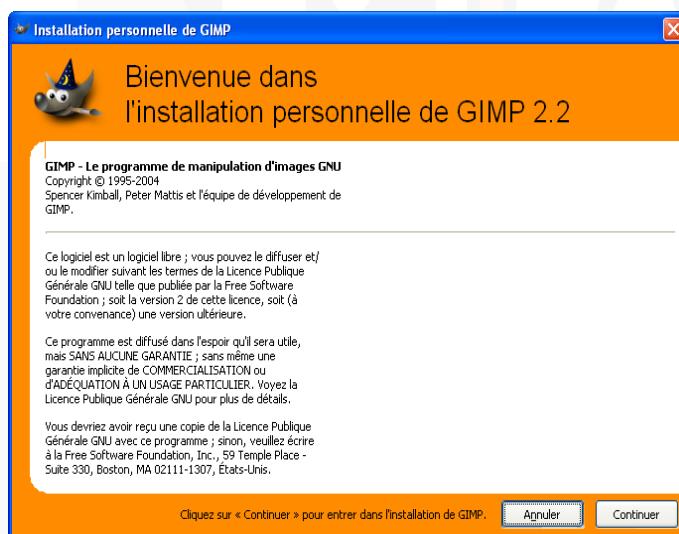
Si vous avez déjà une version de Gimp installée, vos préférences seront utilisées, sinon, vous devrez configurer ces préférences lors du premier lancement.

PREMIÈRE UTILISATION, CONFIGURATION

Si c'est la première fois que nous installons Gimp, nous devons passer par une étape de configuration.

Démarrer Gimp par **gimp-2.2.exe** ou **lang_gimp_v2.exe**

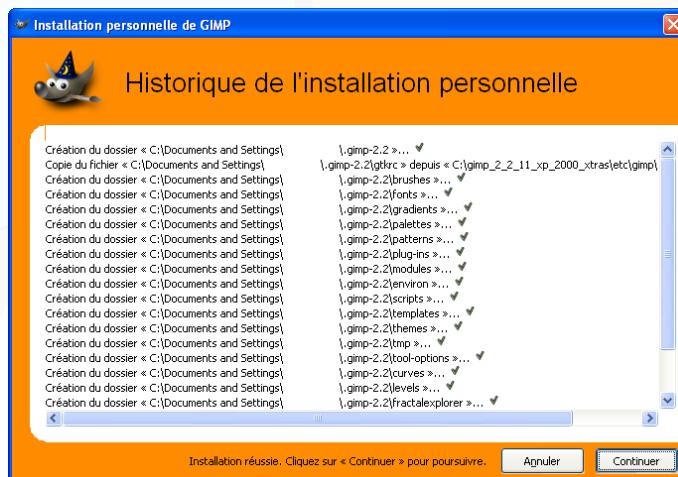
Appuyer sur le bouton **Continuer**



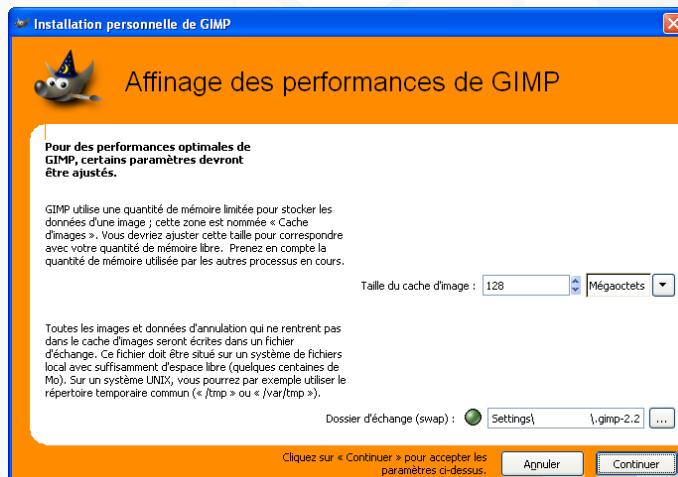
Appuyer sur le bouton **Continuer**



Appuyer sur le bouton **Continuer**



Dans un premier temps, nous pouvons laisser les paramètres proposés. Appuyer sur le bouton **Continuer**



Gimp démarre. Le répertoire contenant les préférences (**C:\Documents and Settings\[Utilisateur]\.gimp-2.2**) est créé ainsi qu'un fichier cache des polices de caractères (**C:\Documents and Settings\[Utilisateur]\fonts.cache-1**).

REMARQUES TECHNIQUES

Les programmes installés sont les "officiels" (<http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html>) .

Il est possible de faire fonctionner plusieurs versions de Gimp en même temps.

Si vous voulez utiliser plusieurs versions de Gimp, il ne faut pas écraser la version existante avec le contenu de l'archive.

Cette "installation" n'inscrit rien et n'efface rien dans la base de registres Windows pour nuire au fonctionnement.

Les sources sont disponibles à : http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=121075

DÉSINSTALLATION

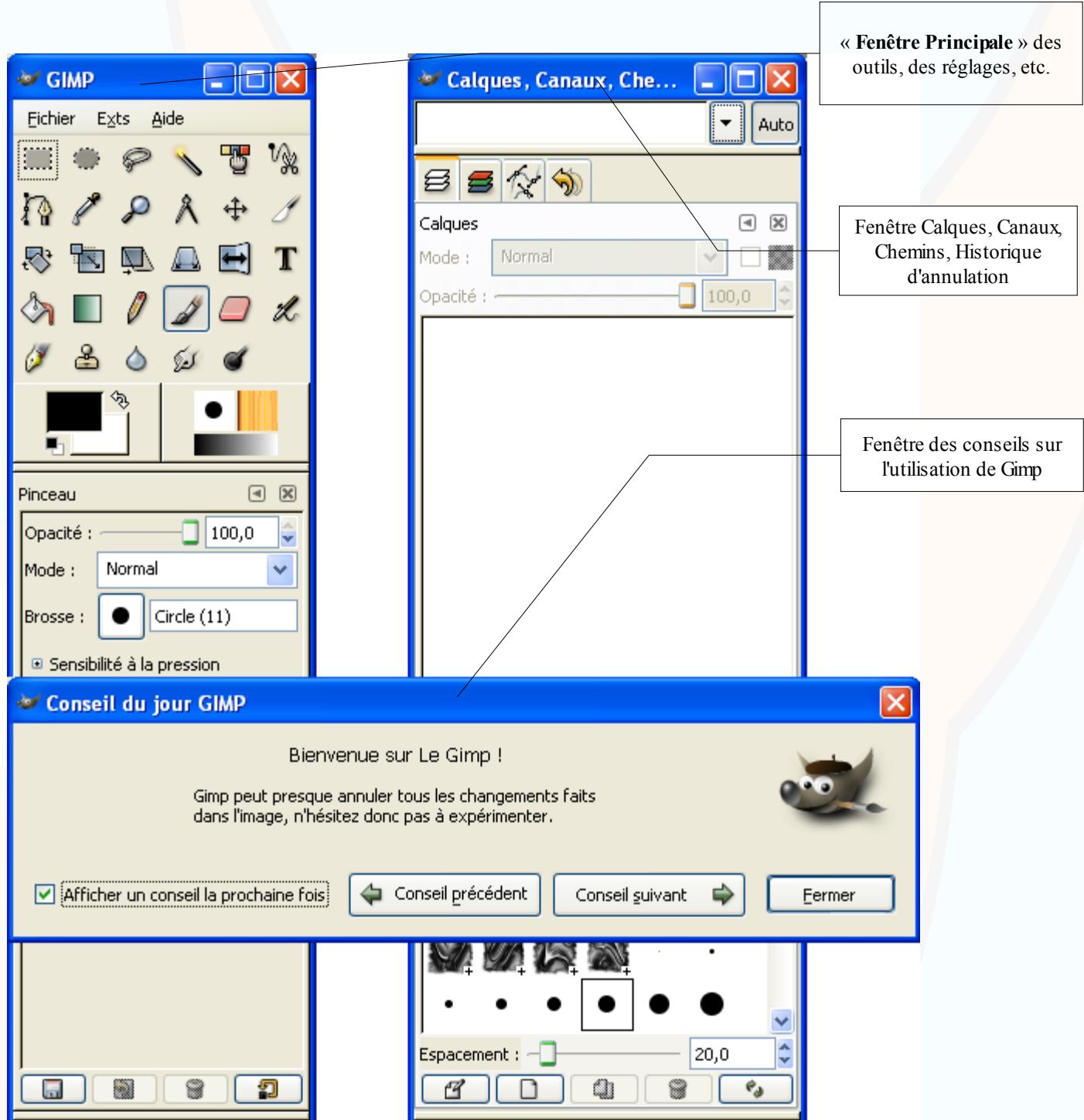
Il suffit de supprimer le répertoire "gimp_2_2_13_xp_2000" de son ordinateur ou de sa clef USB.

Les données variables sont conservées dans notre dossier personnel (généralement C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2) ainsi que la variable d'environnement pour le choix de la langue (si elle existe).

FENÊTRES DE GIMP

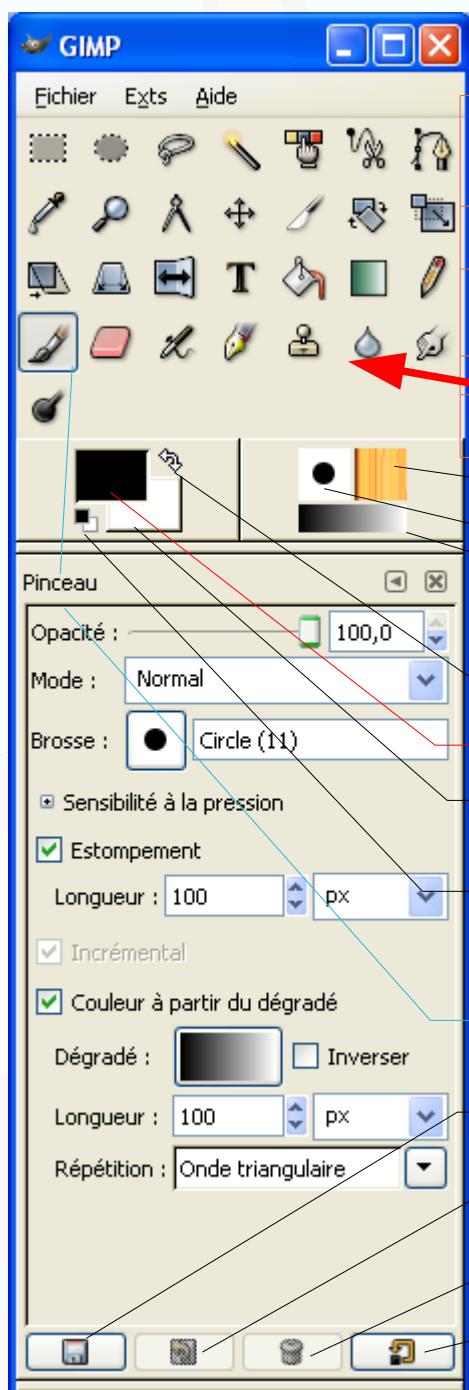
AU DÉMARRAGE

Voici les fenêtres de GIMP lors de la première ouverture du programme (sous Windows XP) :



Pour obtenir l'aide dans notre fureteur, selon les fenêtres actives, appuyer sur le bouton **Aide**, sur la touche de fonction **F1**. L'aide contextuelle **?** s'obtient par la combinaison de touches **Shift+F1**

LA « FENÊTRE PRINCIPALE »



Nota : Les outils de cette fenêtre sont aussi accessibles en utilisant des raccourcis clavier dont la liste est donnée page [34](#).

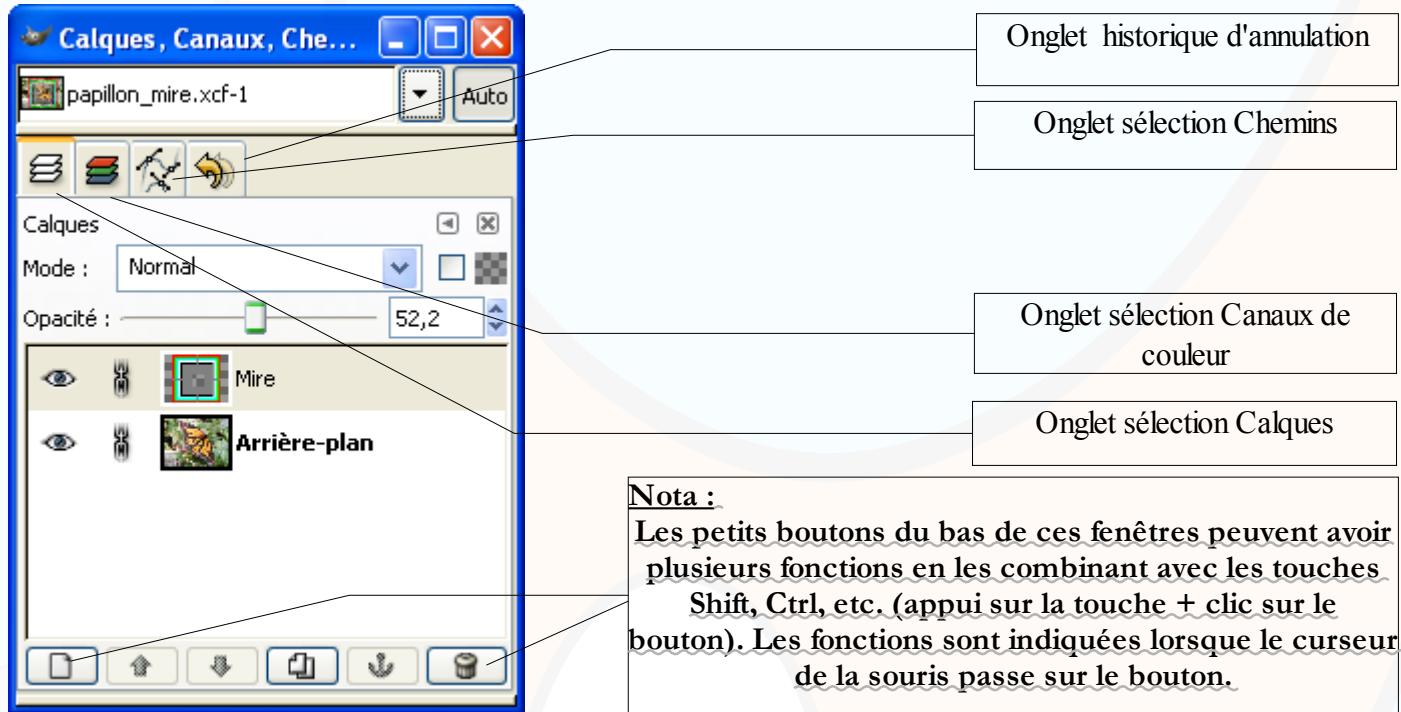
Sélection Rectangulaire	Sélection Elliptique	Sélection à main levée ou lasso	Sélection Contiguë ou baguette magique	Sélection par couleurs	Ciseaux Intelligents	Créer éditer chemins
Pipette	Zoom Avant Arrière	Mesure de distances	Déplacement	Découper redimensionner	Rotation	Étirer
Cisaillement	Perspective	Retourner	Texte	Remplissage ou pot de peinture	Degradié	Crayon
Pinceau	Gomme	Aérographe	Stylo-plume	Cloner	flou/net	Barbouiller
Éclaircir Assombrir						

Les outils de Gimp

Sélection du motif
Sélection du pinceau
Sélection du dégradé
Interverte les couleurs 1er plan et arrière-plan.
Couleur 1er plan.
Couleur arrière-plan.
Mettre noir comme 1er plan et blanc comme arrière-plan
Sous-fenêtre des paramètres de l'outil sélectionné (ici le pinceau)
Enregistrer les options.
Restaurer les options.
Supprimer les options enregistrées.
Réinitialiser l'outil sélectionné aux valeurs par défaut.

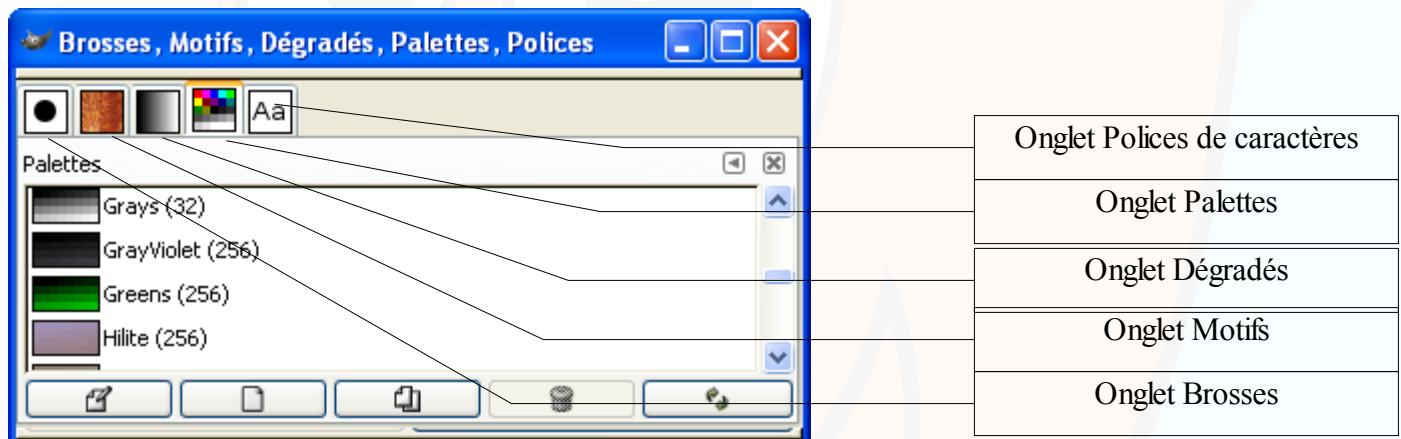
FENÊTRE CALQUES, CANAUX, CHEMINS, HISTORIQUE

Si cet ensemble n'est pas visible, à partir de la « fenêtre principale », faire : Fichier, Dialogues, Créer une nouvelle fenêtre avec onglets, Calques canaux & chemins



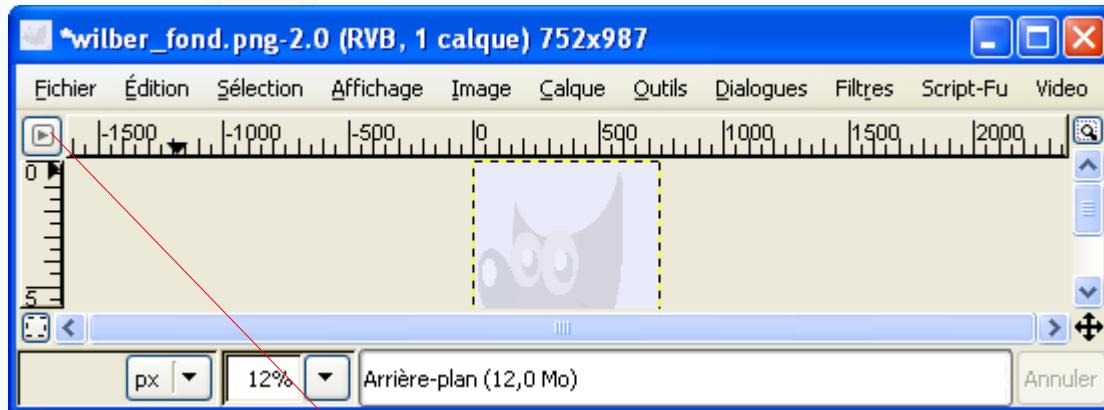
FENÊTRE BROSSES, MOTIFS, DÉGRADÉS, PALETTES, POLICES

Si cet ensemble n'est pas visible, à partir de la « fenêtre principale », faire : Fichier, Dialogues, Créer une nouvelle fenêtre avec onglets, Brosses, Motifs & Dégradés



FENÊTRE DE L'IMAGE

Depuis Gimp 2.0.0 nous retrouvons beaucoup de fonctions accessibles directement par menu.

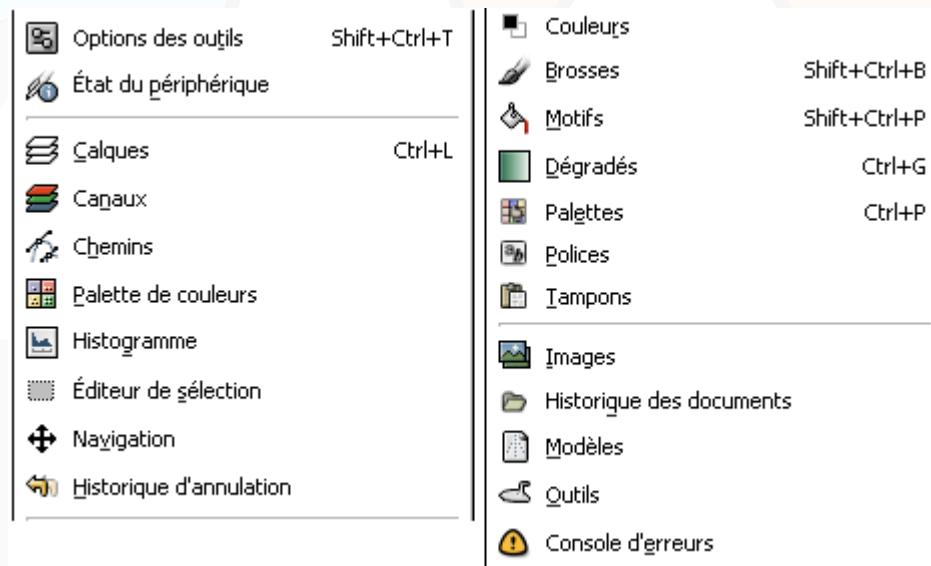


Nous pouvons aussi obtenir les menus du haut de la fenêtre en faisant un clic droit sur l'image ou en faisant un clic sur le petit bouton carré situé au début des échelles..

Dans le bas de la fenêtre nous trouvons le choix des unités de l'échelle, le choix du grossissement.

TOUTES LES FENÊTRES

Pour accéder à la liste des fenêtres faire : **Fichier**, **Dialogues** et choisir la fenêtre utile :



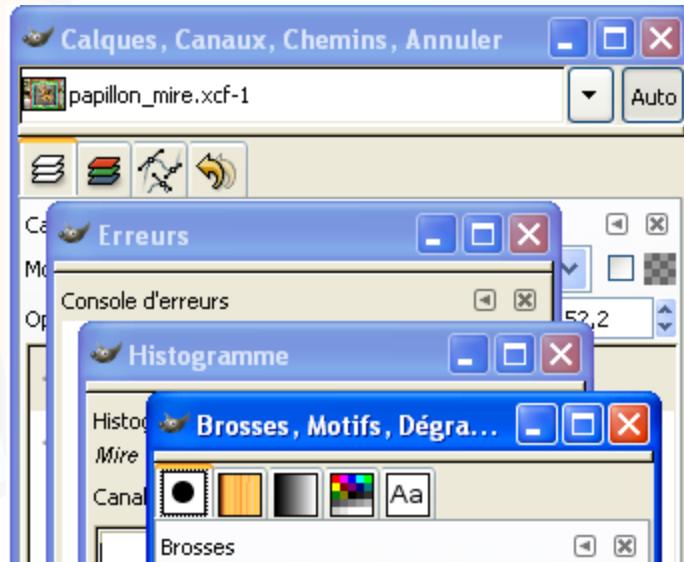
À partir de la fenêtre sélectionnée appuyer sur la touche **F1** pour obtenir l'aide.

UNE OU DES FENÊTRES DE FONCTIONS SELON NOS GOÛTS

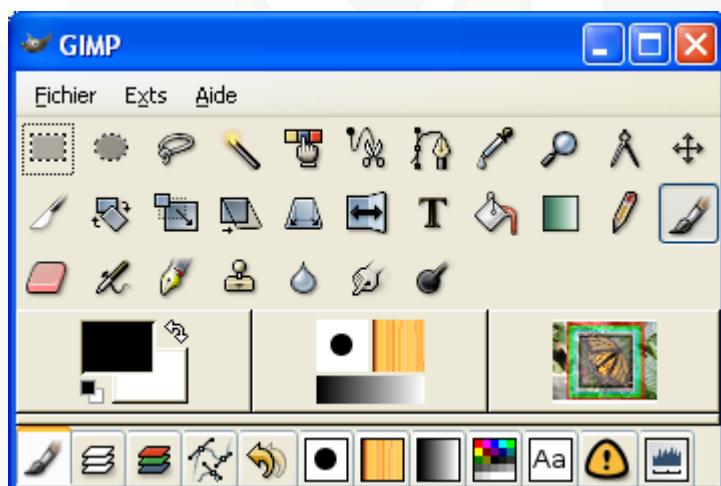
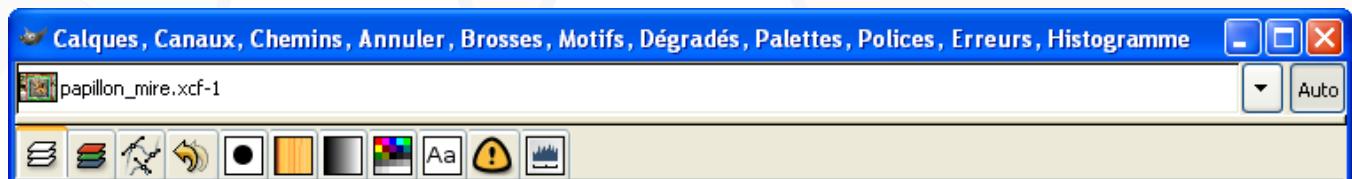
Dans Gimp nous pouvez créer une (ou des) fenêtre dans laquelle nous regroupons des fonctions.

Exemple, pour regrouper tous les onglets de ces 4 fenêtres, faire un « glisser - déposer » (drag & drop) des onglets vers la première fenêtre.

Origine



Résultat

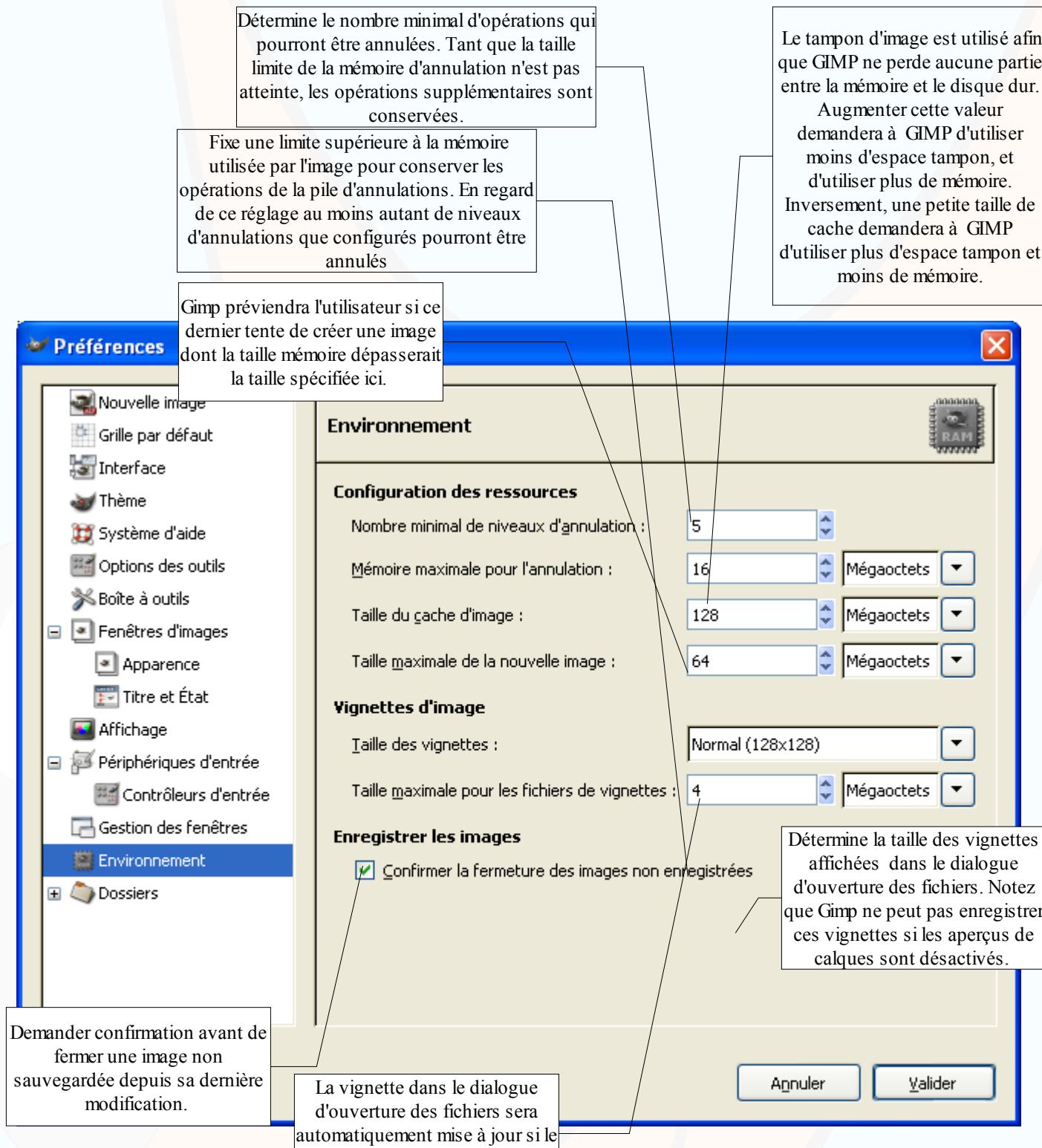


Nous pouvons aussi glisser et déposer les onglets de ces fenêtres dans la « fenêtre principale ».

Nota : Nous pouvons toujours revenir au fonctionnement d'origine par : **Fichier, Préférences, Gestion des fenêtres**, Bouton « Restaurer les positions enregistrées aux valeurs par défaut » .

CONFIGURER NOS PRÉFÉRENCES DANS GIMP

ENVIRONNEMENT

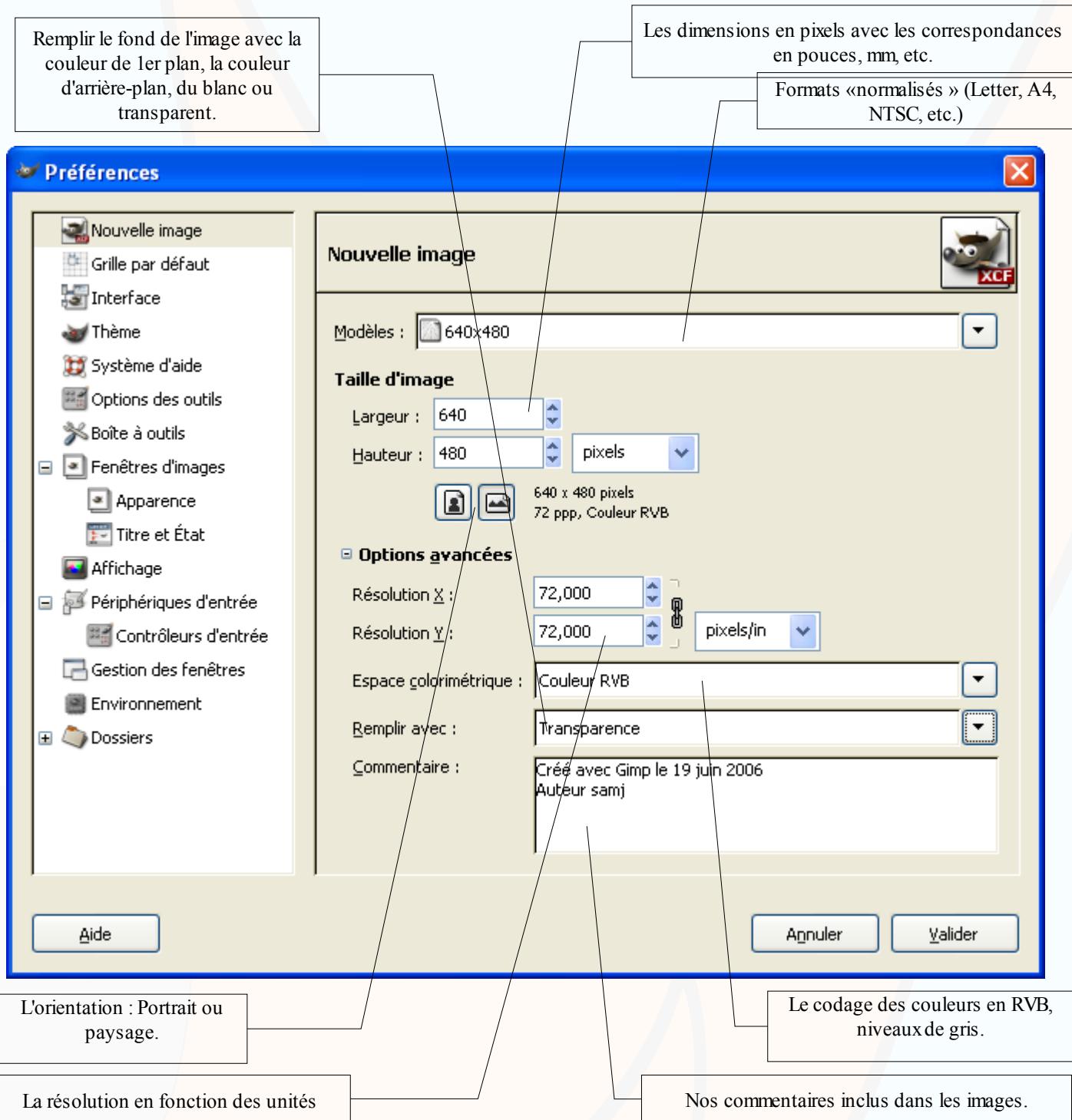


Valider en appuyant sur le bouton **Valider**.

Ces modifications de paramètres seront prises en compte au prochain démarrage de Gimp

NOUVELLE IMAGE

Pour accéder et configurer les paramètres pour créer une nouvelle image de Gimp, dans la « fenêtre Principale » faire : **Fichier, Préférences** et sélectionner **Nouvelle Image**. Paramétrier.

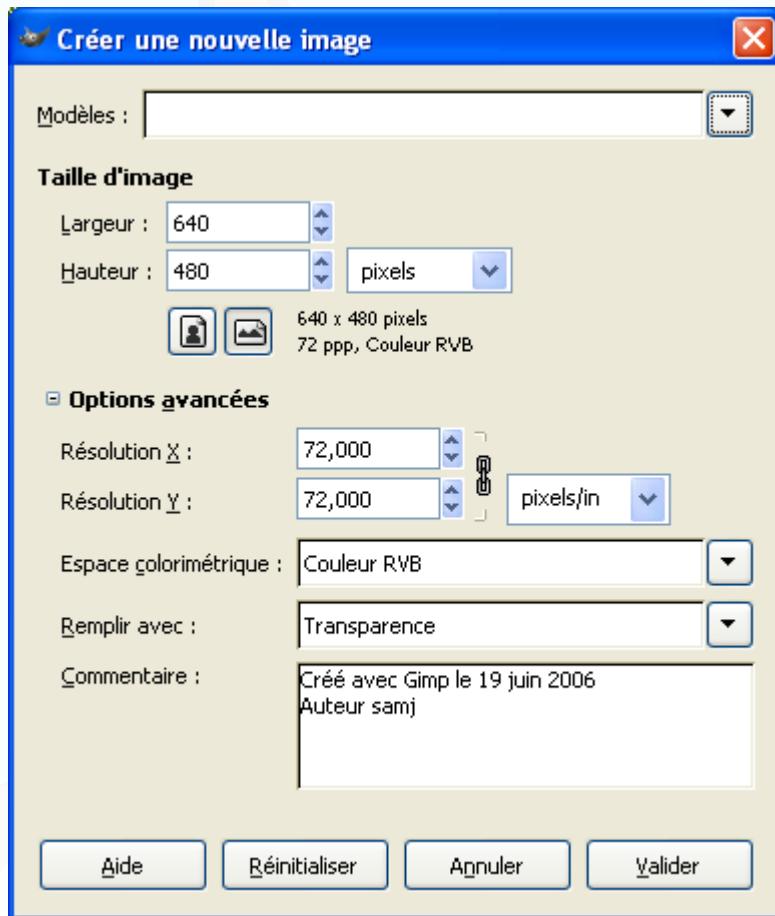


Valider en appuyant sur le bouton **Valider**. Ces modifications de paramètres seront prises en compte au prochain démarrage de Gimp.

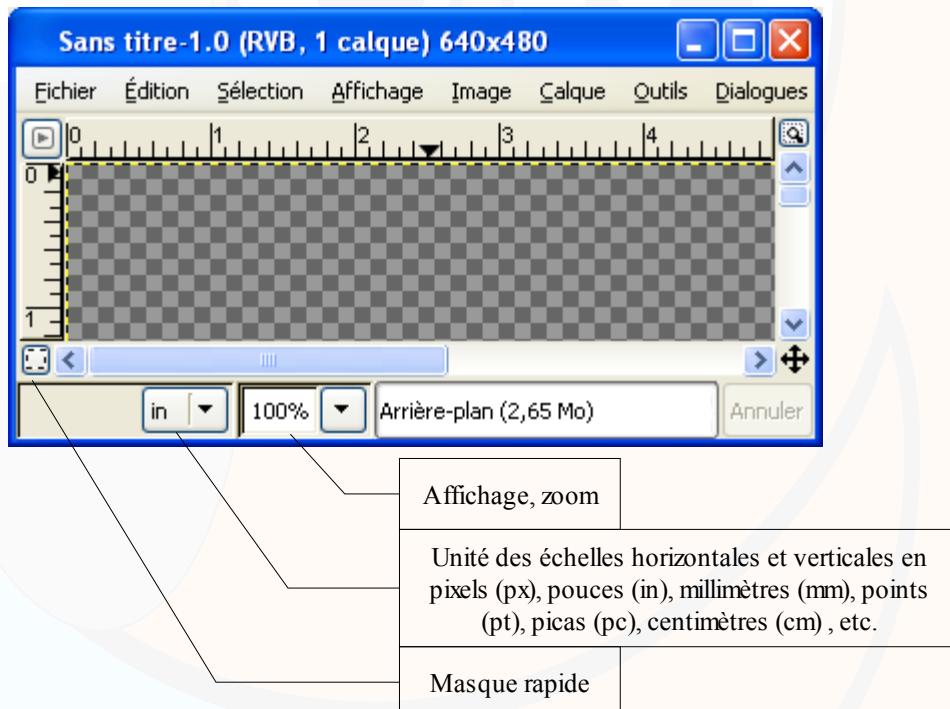
Pour vérifier faire : **Fichier, Quitter** ou (**Ctrl+Q**)

Redémarrer Gimp.

Faire : Fichier, Nouveau ou (Crtl+N) .



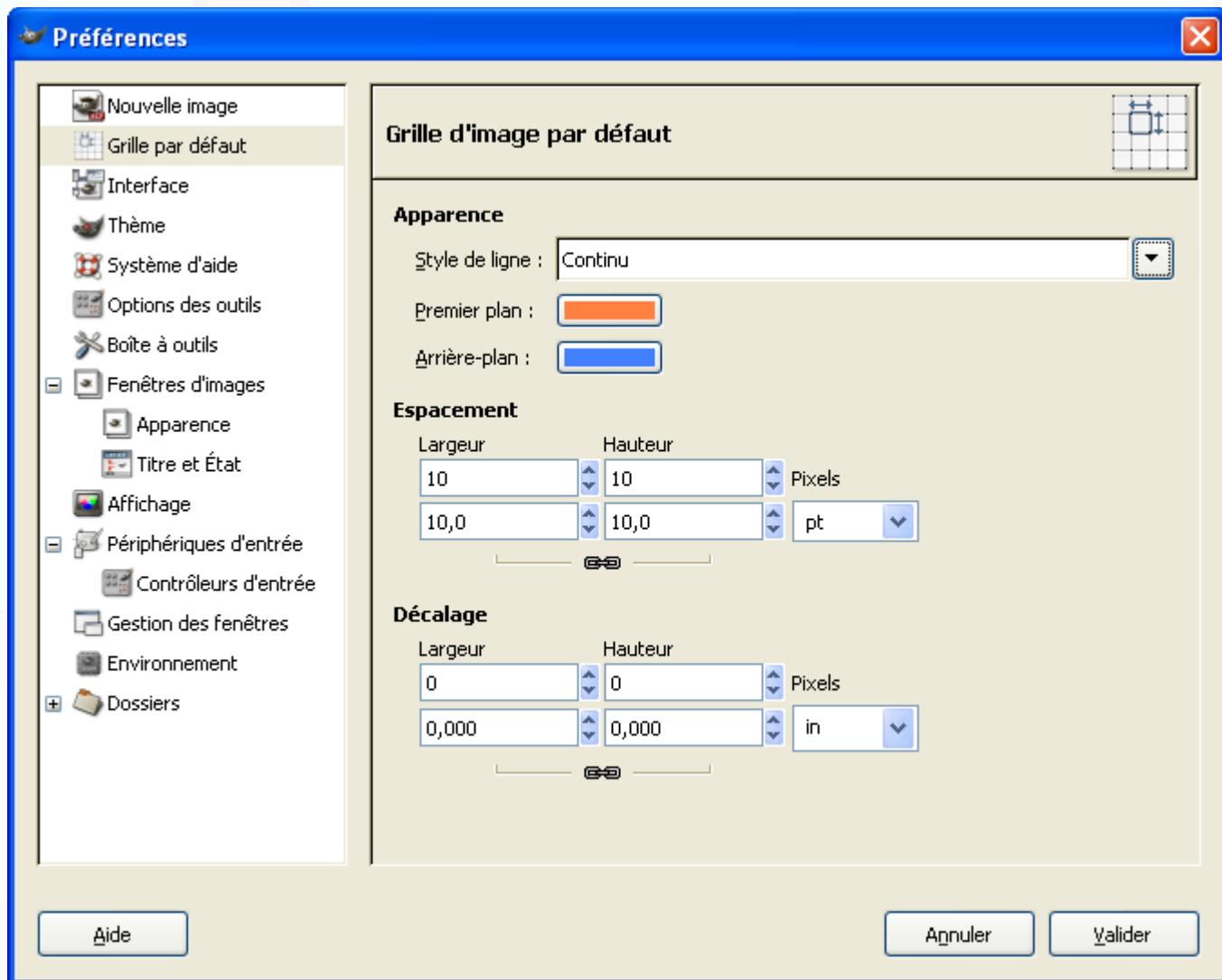
Appuyer sur le bouton **Valider**. La fenêtre de la nouvelle image s'affiche.



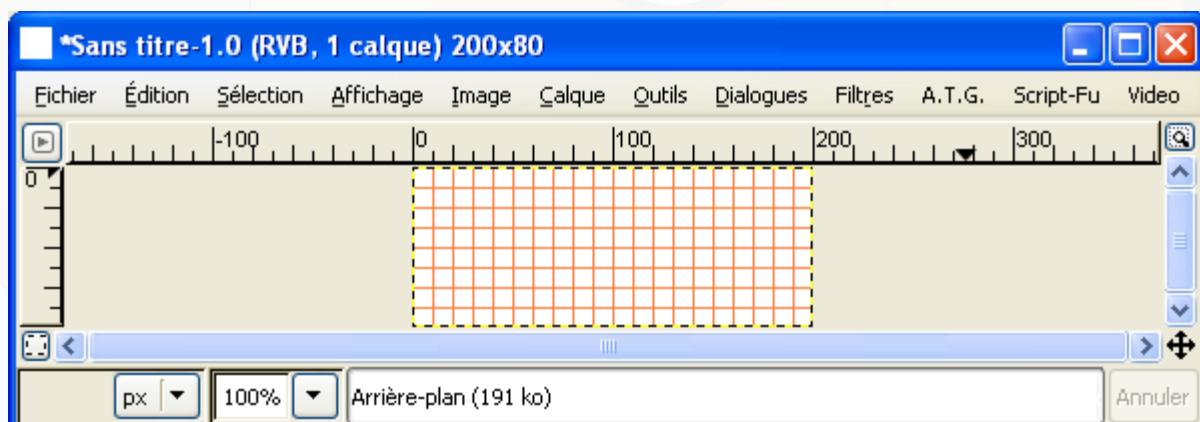
GRILLE PAR DÉFAUT

Les paramètres de la Grille sont utilisés sur une image pour aligner, etc.

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Grille par défaut.**

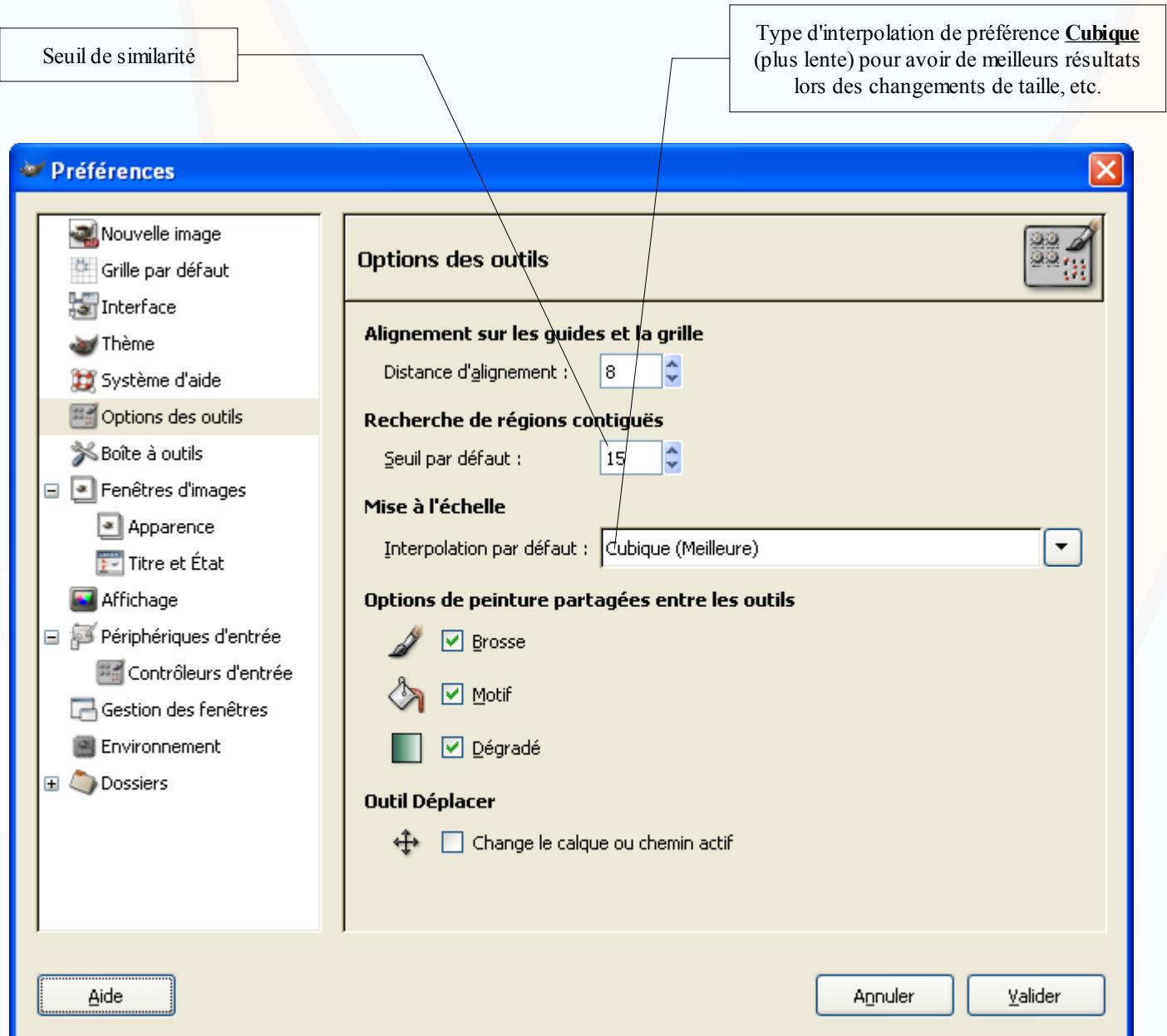


Valider en appuyant sur le bouton **Valider**. Résultat sur une image blanche avec l'option d'affichage de la grille (**Affichage, Afficher la grille**).



OPTIONS DES OUTILS

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Options des outils.**



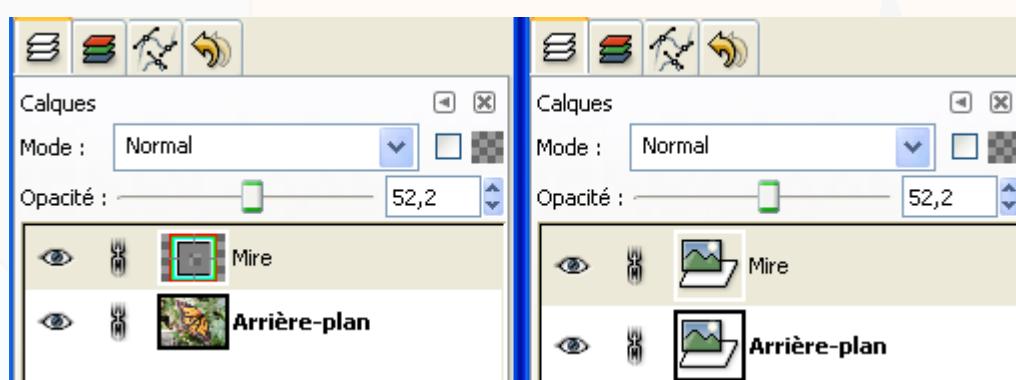
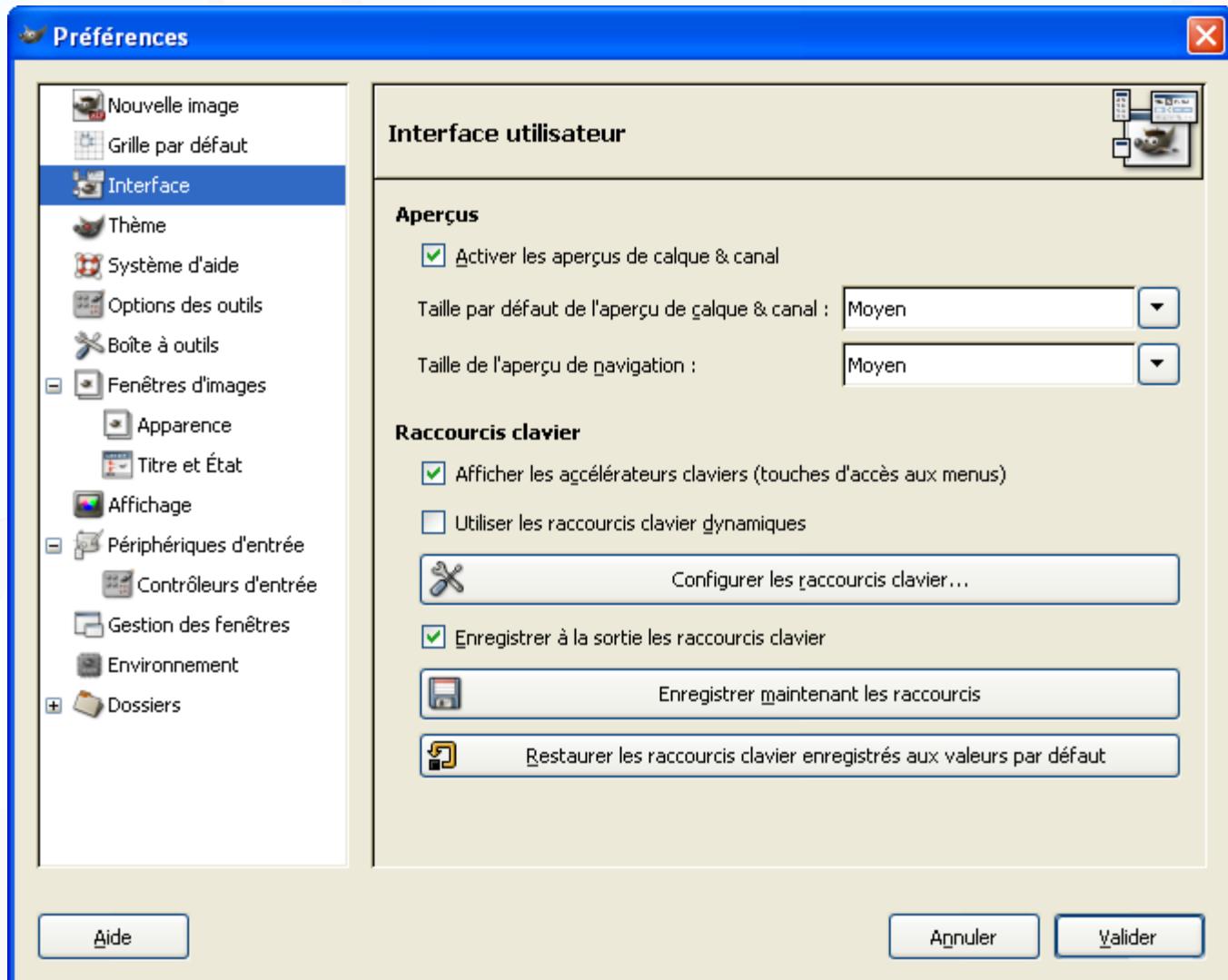
Valider en appuyant sur le bouton **Valider**.

INTERFACE

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Interface.**

Permet de changer l'apparence et le fonctionnement de l'interface :

- L'aperçu de la vue dans la fenêtre calques et canaux.
- Modifier les raccourcis et restaurer ces raccourcis.



Valider en appuyant sur le bouton **Valider**.

Exemple :

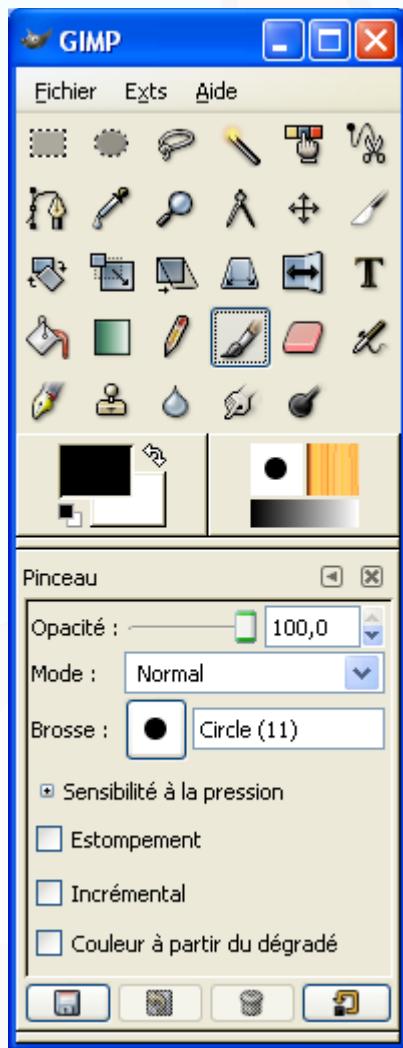
Avec et sans aperçu

THÈME

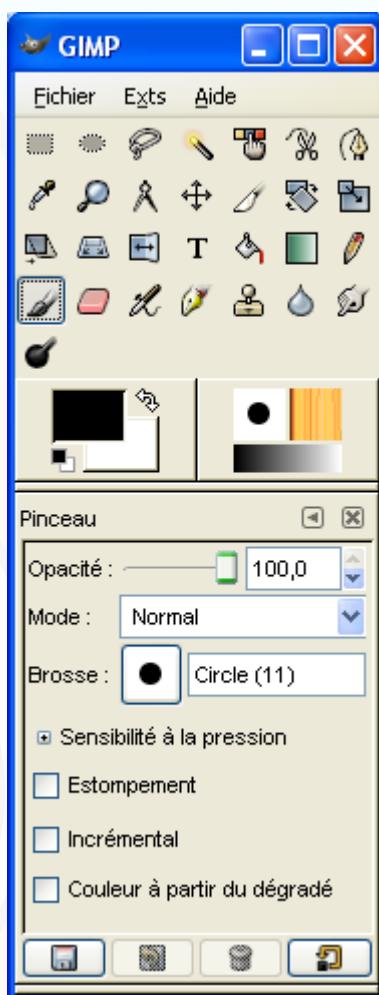
Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Thème**.

Deux options permettent de modifier la grandeur des fenêtres :

Default

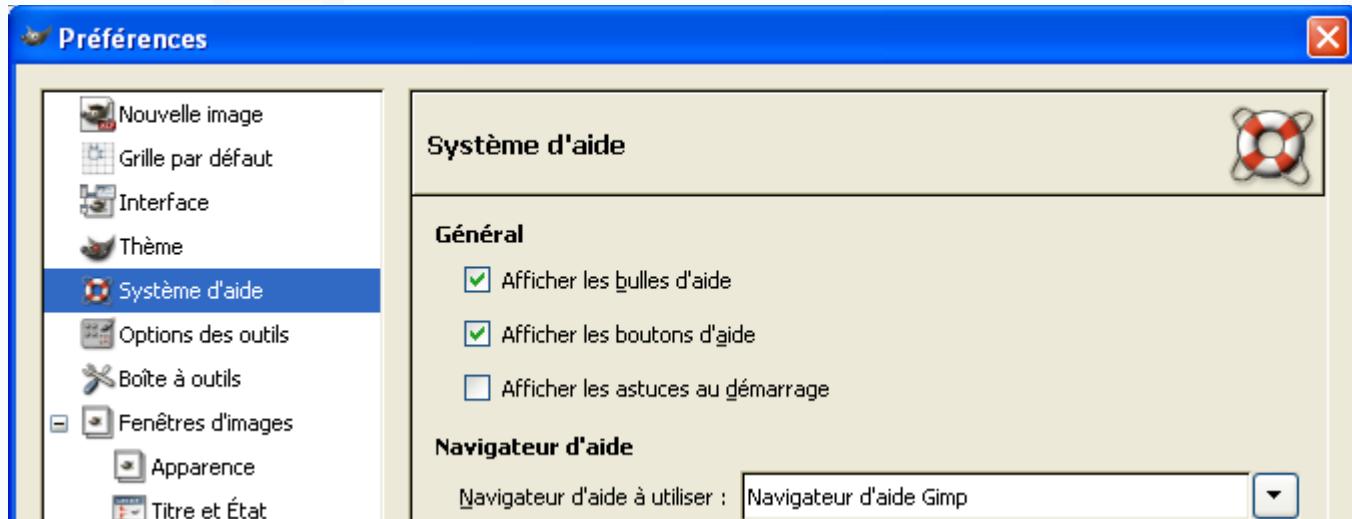


Small



SYSTÈME D'AIDE

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Système d'aide.**



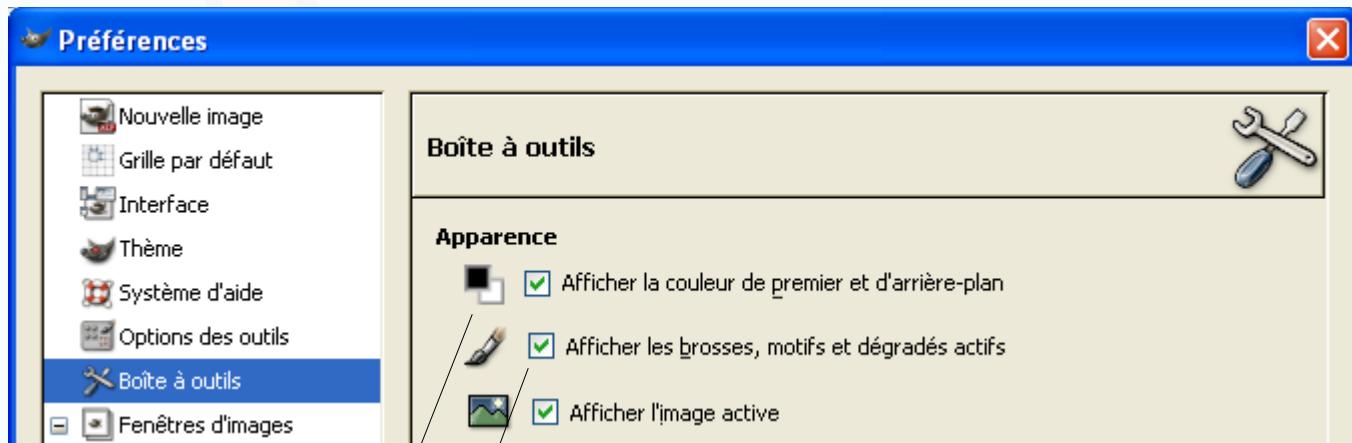
Valider en appuyant sur le bouton **Valider**.

Exemple de l'aide dans le « Navigateur d'aide Gimp » :



Boîte à outils

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Boîte à outils.**



Valider en appuyant sur le bouton **Valider**.

Exemple : Afficher l'image active (Aperçu doit être validé dans Interface)

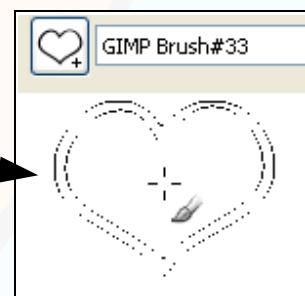
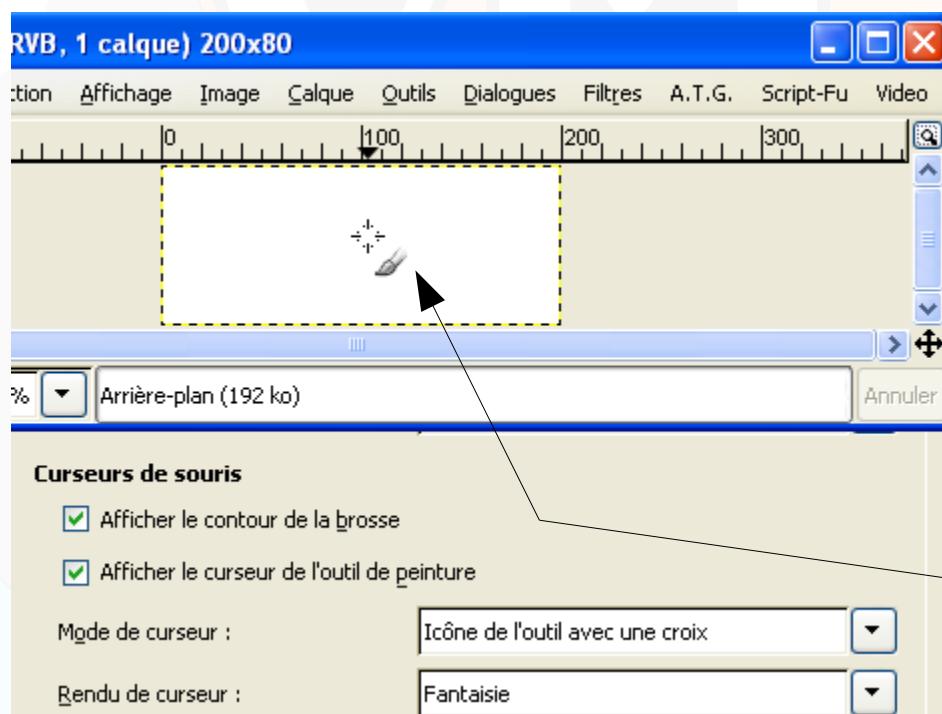
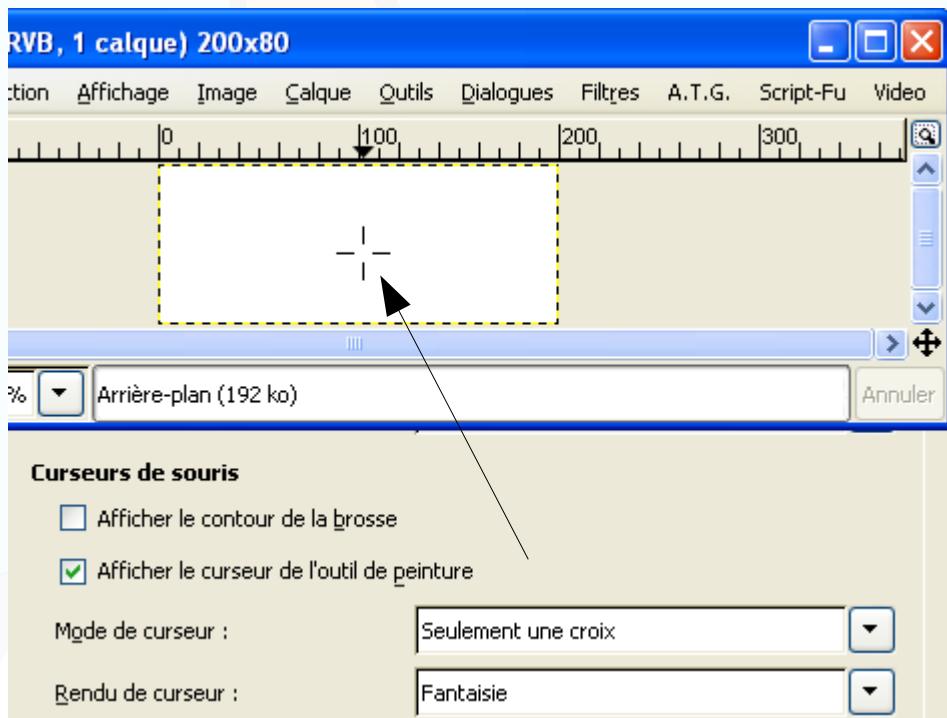


FENÊTRES D'IMAGES

CHANGER LE CURSEUR

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier**, **Préférences**, **Fenêtres d'images**.

Voici deux exemples de curseurs avec le paramétrage :



CHANGER LA FENÊTRE DE L'IMAGE (TITRE ET BARRE D'ÉTAT)

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Titre et État.**

Exemple :

Format du titre de l'image ---> **%f-%p.%i - mode %t - zoom %d:%s**

Format de la barre d'état de l'image ---> **%f-%p.%i (%t) (%wx%h) mem:%m**

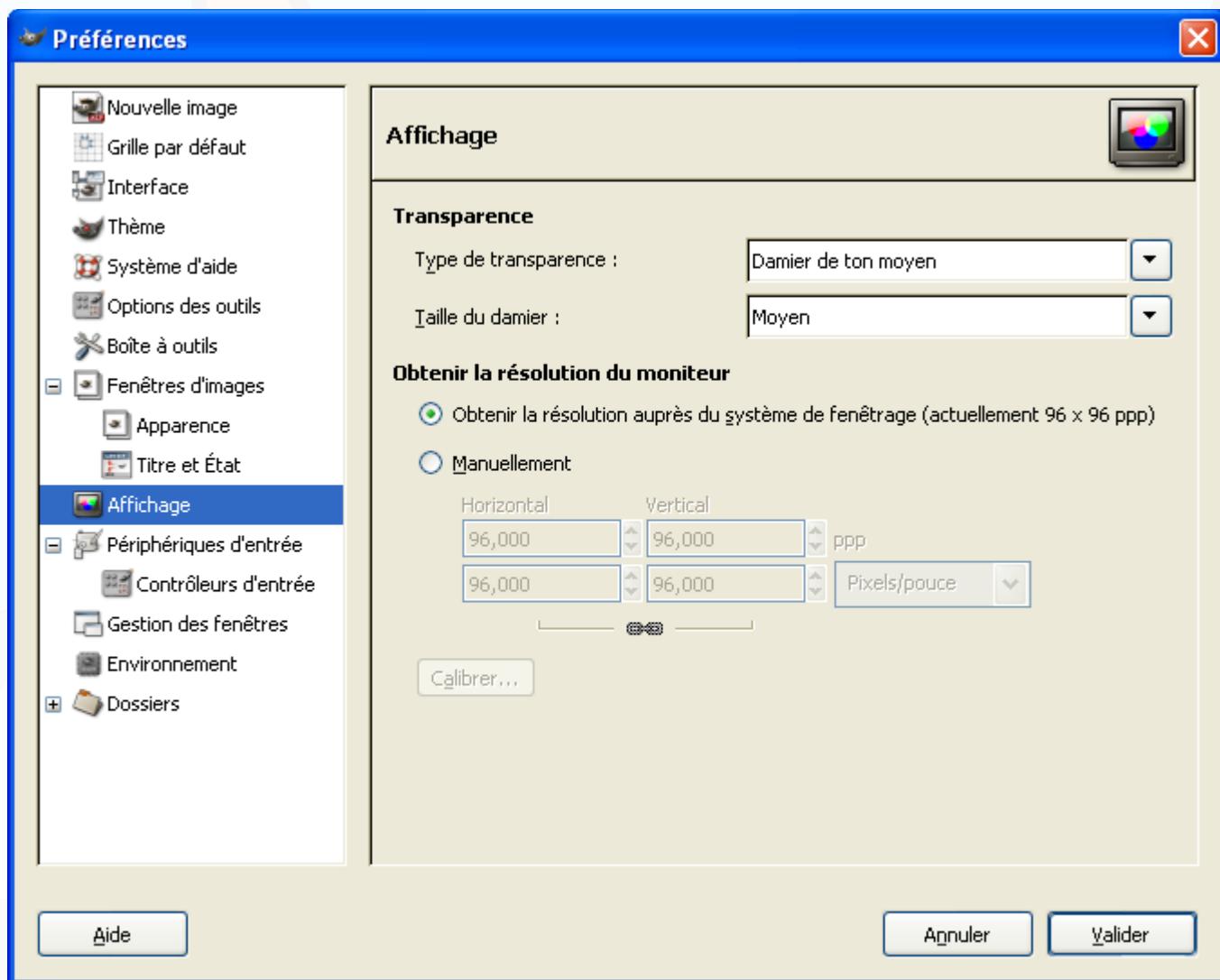


Variable	Signification
%f	Nom du fichier contenant l'image ou "Sans titre"
%F	Chemin complet du fichier ou "Sans titre"
%p	Identifiant de l'image (ce nombre est unique)
%i	Numéro de la vue pour une image qui possède plusieurs vues
%t	Type d'image (RVB, niveaux de gris, indexée)
%z	Facteur de zoom en pourcentage
%s	Facteur d'agrandissement de la source (niveau de zoom = %d/%s)
%d	Facteur d'agrandissement de la destination (niveau de zoom = %d/%s)
%Dx	Affiche x si l'image a été modifiée, rien sinon
%Cx	Affiche x si l'image n'a pas été modifiée, rien sinon
%l	Le nombre de calques
%L	Le nombre de calques (chaîne complète)
%m	Mémoire utilisée par l'image
%n	Nom du calque ou du canal actif
%P	Identifiant du calque ou du canal actif
%w	Largeur de l'image en pixels
%W	Largeur de l'image en unités réelles
%h	Hauteur de l'image en pixels
%H	Hauteur de l'image en unités réelles
%u	Symbole de l'unité (par exemple px pour Pixel)
%U	Abréviation de l'unité
%%	Le symbole "%"

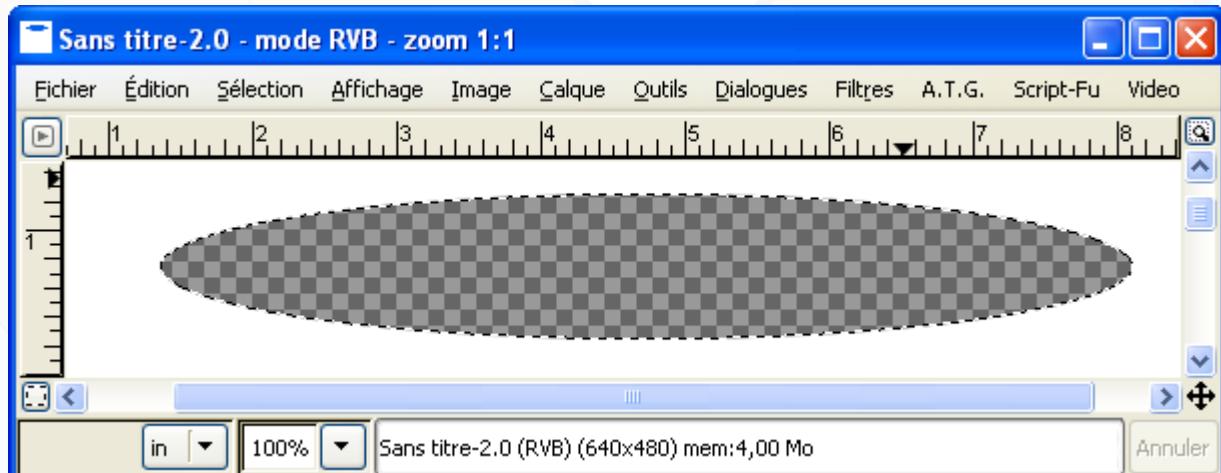
AFFICHAGE

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Affichage**.

Permet de changer la manière de représenter la transparence et d'obtenir la résolution de l'écran.



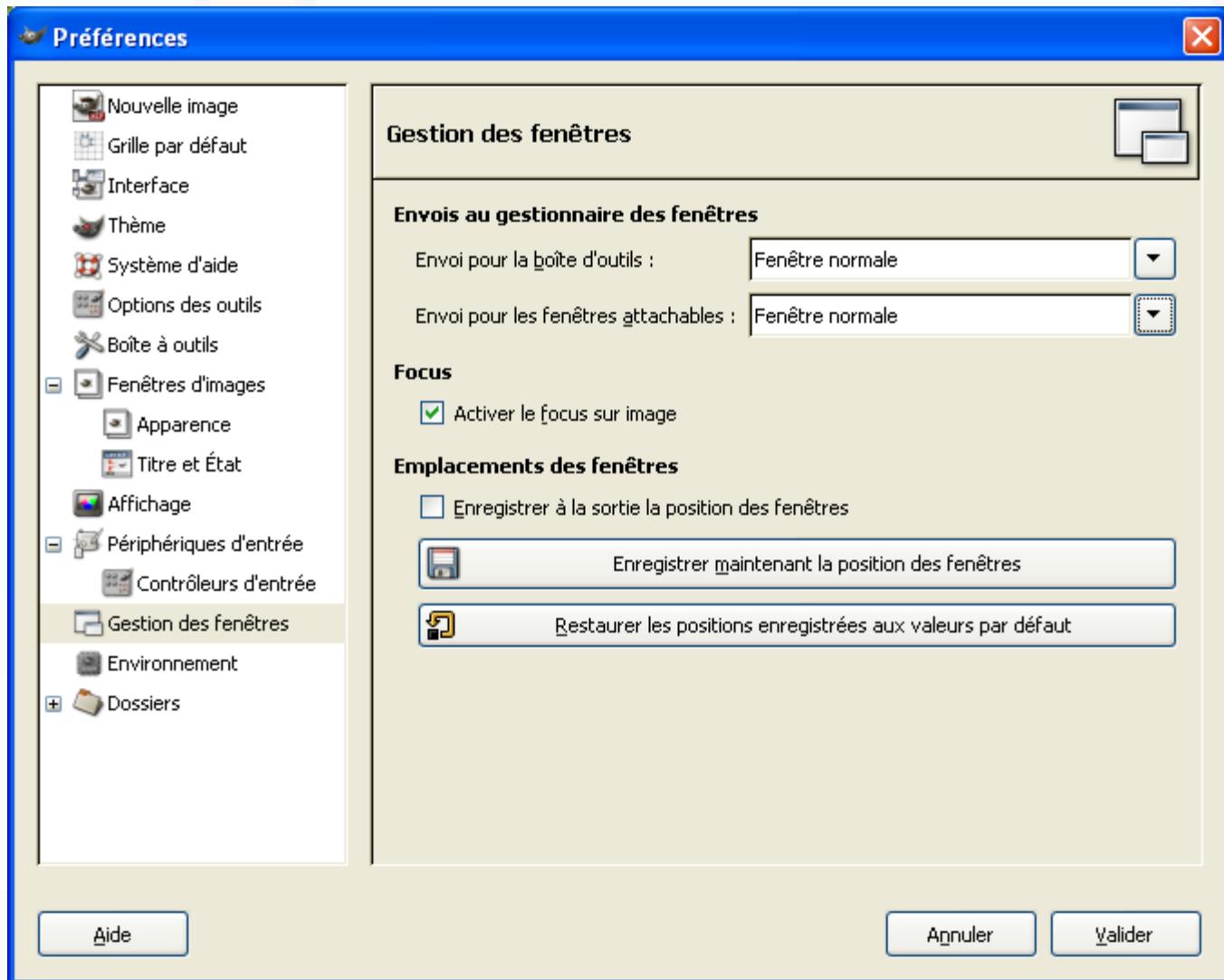
Exemple de transparence :



GESTION DES FENÊTRES

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Gestion des fenêtres.**

Permet de changer le fonctionnement des fenêtres.



DOSSIERS

Dans la « fenêtre principale » : **Fichier, Préférences, Dossiers.**

Permet de localiser et choisir l'emplacement des répertoires (dossiers) :

- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\temp (Répertoire temporaire)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2 (Répertoire des préférences)

Les répertoires qui suivent sont prévus pour placer divers outils non fournis avec la version « standard » dans le répertoire utilisateur.

- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\brushes (Répertoire des brosses)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\patterns (Répertoire des motifs)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\palettes (Répertoire des palettes)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\gradients (Répertoire des dégradés)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\fonts (Répertoire des polices de caractères)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\plug-ins (Répertoire des greffons)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\scripts (Répertoire des scripts)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\modules (Répertoire des modules)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\environ (Répertoire de l'environnement)
- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\themes (Répertoire des thèmes)

Nota : Lors de son installation Gimp crée aussi un fichier « cache » des polices.

C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.fonts.cache-1

LES RACCOURCIS

LISTE DES RACCOURCIS UTILISÉS DANS GIMP 2.2.x

Toutes les fonctions ne sont pas accessibles avec les raccourcis et il sera nécessaire d'utiliser les fenêtres des menus pour y accéder.

AIDE

F1	Aide
Shift+F1	Aide contextuelle qui permet d'obtenir directement une aide sur une fonction.

ÉDITION

Ctrl+Z	DÉFAIRE ou ANNULER
Ctrl+Y	REFAIRE
Ctrl+X	COUPER
Ctrl+V	COLLER
Ctrl+C	COPIER
Shift+Ctrl+X	TAMPON COUPER NOMMER
Shift+Ctrl+C	TAMPON COPIER NOMMER
Shift+Ctrl+V	TAMPON COLLER NOMMER
Ctrl+K	EFFACER
Ctrl+.	REmplir COULEUR ARRIÈRE PLAN
Ctrl+,	REmplir COULEUR AVANT PLAN

SELECTION

Shift+Ctrl+A	TOUT DÉSÉLECTIONNER
Shift+Ctrl+L	SÉLECTION FLOTTANTE
Ctrl+I	INVERSER SÉLECTION
Ctrl+A	TOUT SÉLECTIONNER
Shift+O	SÉLECTION PAR COULEUR
Shift+Q	(DÉS)ACTIVER LE MASQUAGE RAPIDE

AFFICHAGE

-	ZOOM MOINS (ARRIÈRE)
+	ZOOM PLUS (AVANT)
1	ZOOM 1/1
Shift+Ctrl+E	ZOOM AJUSTÉ À LA FENÊTRE
Ctrl+T	AFFICHER OU MASQUER POINTILLÉS DE SÉLECTION
Shift+Ctrl+R	AFFICHER OU MASQUER RÈGLES
Shift+Ctrl+S	AFFICHER OU MASQUER BARRE D'ÉTAT
Shift+Ctrl+T	AFFICHER OU MASQUER GUIDES
Ctrl+E	AJUSTER ZONE DE TRAVAIL
Touche « F11 »	PLEIN ÉCRAN (Touche « Échap » pour revenir en mode normal)
Shift+Ctrl+I	AFFICHER FENÊTRE D'INFORMATION
Shift+Ctrl+N	AFFICHER FENÊTRE DE NAVIGATION

FICHIER

Ctrl+N	FICHIER NOUVEAU
Ctrl+O	FICHIER OUVrir

Ctrl+Alt+O	OUVRIR EN TANT QUE CALQUE
Ctrl+Q	QUITTER Gimp
Ctrl+S	FICHIER ENREGISTRER
Shift+Ctrl+S	FICHIER ENREGISTRER SOUS
Ctrl+W	FICHIER FERMER
Ctrl+1	OUVRIR IMAGE de Rang 1
Ctrl+2	OUVRIR IMAGE de Rang 2
Ctrl+3	OUVRIR IMAGE de Rang 3
Ctrl+4	OUVRIR IMAGE de Rang 4 , etc. jusqu'à Ctrl+0 (10 ème image).

IMAGE

Ctrl+D	IMAGE DUPLIQUER
Ctrl+M	FUSIONNER LES CALQUES VISIBLES
Ctrl+N	CRÉER NOUVELLE IMAGE

FENÊTRES

Ctrl+L	AFFICHER FENÊTRE CALQUES
Shift+Ctrl+I	AFFICHER FENÊTRE INFOS DE L'IMAGE
Shift+Ctrl+N	AFFICHER FENÊTRE NAVIGATION
Shift+Ctrl+B	AFFICHER FENÊTRE SÉLECTION BROSSES
Ctrl+G	AFFICHER FENÊTRE SÉLECTION DÉGRADÉS
Shift+Ctrl+P	AFFICHER FENÊTRE SÉLECTION MOTIF
Ctrl+P	AFFICHER FENÊTRE PALETTES

CALQUES

Ctrl+M	FUSION CALQUES OPTIONS
Shift+Ctrl+M	FUSION CALQUES VERS LE BAS
Ctrl+H	ANCRER LE CALQUE
Shift+Ctrl+O	CALQUE DÉCALAGE
Touche « Page-Up »	SÉLECTIONNER LE CALQUE PRÉCÉDENT
Touche « Page-Down »	SÉLECTIONNER LE CALQUE SUIVANT
Touche « Home »	SÉLECTIONNER LE CALQUE DU HAUT
Touche « End »	SÉLECTIONNER LE CALQUE DU BAS
Shift+« Page-Up »	REMONTER LE CALQUE
Shift+« Page-Down »	DESCENDRE LE CALQUE
Shift+« Page-Home »	ENVOYER LE CALQUE TOUT EN HAUT
Shift+« Page-End »	ENVOYER LE CALQUE TOUT EN BAS
Shift+R	ROTATION

CHEMINS

Shift+V	« From Path »
---------	---------------

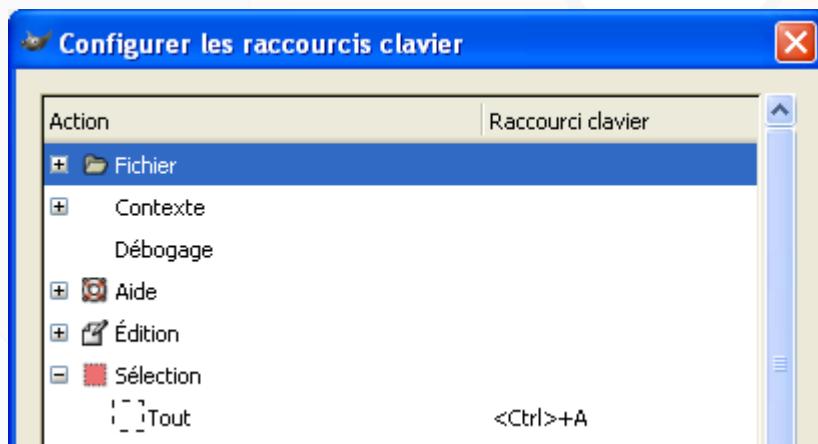
OUTILS

A	AÉROGRAPHE
L	DÉGRADÉ
X	INTERVERTIR COULEURS 1er et 2 ème PLAN
D	NOIR COULEUR 1er PLAN
E	SÉLECTION ELLIPTIQUE

F	SÉLECTION À MAIN LEVÉE ou LASSO
I	CISEAUX INTELLIGENTS
K	STYLO-PLUME
O	PIPETTE
P	PINCEAU
R	SÉLECTION RECTANGULAIRE
T	TEXTE
V	GOUTTE D'EAU (FLOU – NET)
Z	SÉLECTION CONTIGUE ou BAGUETTE MAGIQUE
Shift+B	REmplissage ou POT DE PEINTURE
C	CLONER ou TAMPON
Shift+C	DÉCOUPER REDIMENSIONNER
Shift+D	ÉCLAIRCIR - ASSOMBRIR
Shift+E	GOMME
Shift+F	RETOURNER
M	DÉPLACEMENT
Shift+P	PERSPECTIVE
Shift+S	CISAILLEMENT
Shift+T	ÉTIRER
N	CRAYON
Shift+R	ROTATION
S	BARBOUILLER
Shift+O	SÉLECTION PAR COULEURS
Barre d'espacement	Désactiver l'outil en cours pour activer l'outil de déplacement pendant l'appui sur la barre d'espacement.
Ctrl	Lorsque nous appuyons sur Ctrl quand nous utilisons les outils de dessin (Pinceau, Crayon, Aérographe, Gomme & Stylo-plume), nous activons la Pipette pour récupérer une couleur.
Shift	Appuyer sur Shift pour tracer un trait droit avec les outils de dessin (Pinceau, Crayon, Aérographe & Stylo-plume).

PERSONNALISATION DES RACCOURCIS

Pour modifier des raccourcis, à partir de la « fenêtre principale », faire : **Fichier, Préférences, Interface** et aller dans les options « **Raccourcis clavier** ». Appuyer sur le bouton de configuration des raccourcis clavier. Choisir, dans la fenêtre de sélection qui s'affiche, la ou les actions à modifier.



ACQUISITION D'IMAGE

À PARTIR D'UN SCANNER, D'UNE CAMÉRA, ETC.

Mettre en marche le scanner.

À partir de la « fenêtre principale » faire : **Fichier, Acquisition, Twain** (Scanner, caméra).

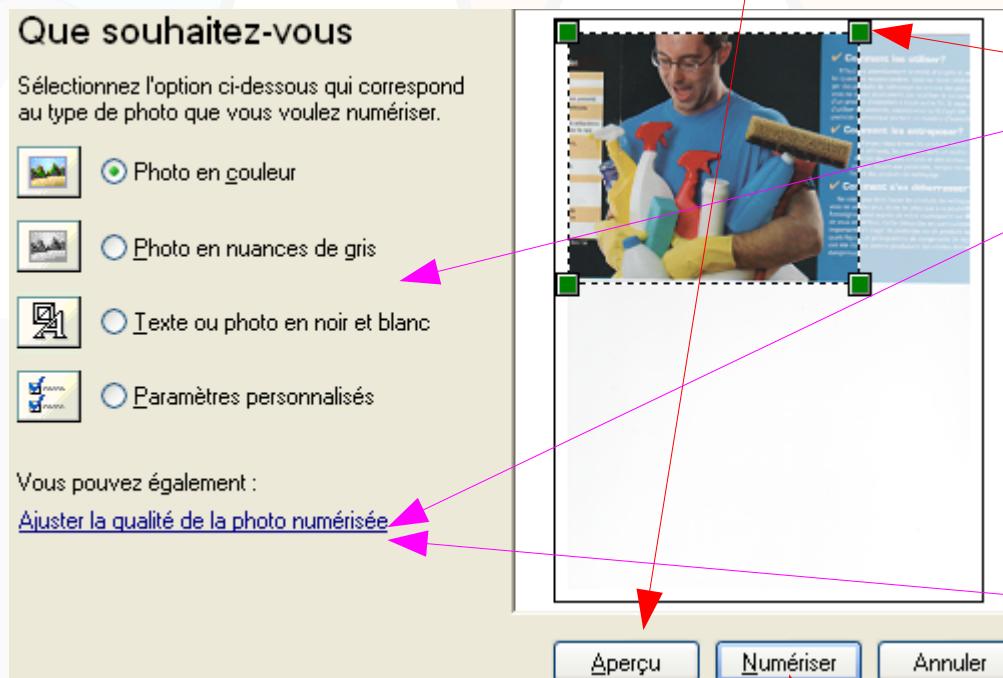
Selectionner le bon périphérique selon la configuration de l'ordinateur.



Appuyer sur le bouton **Sélectionner**

Dans la fenêtre du Scanner (peut varier suivant le type de scanner).

- Faire une pré-visualisation, appuyer sur le bouton **Aperçu**.

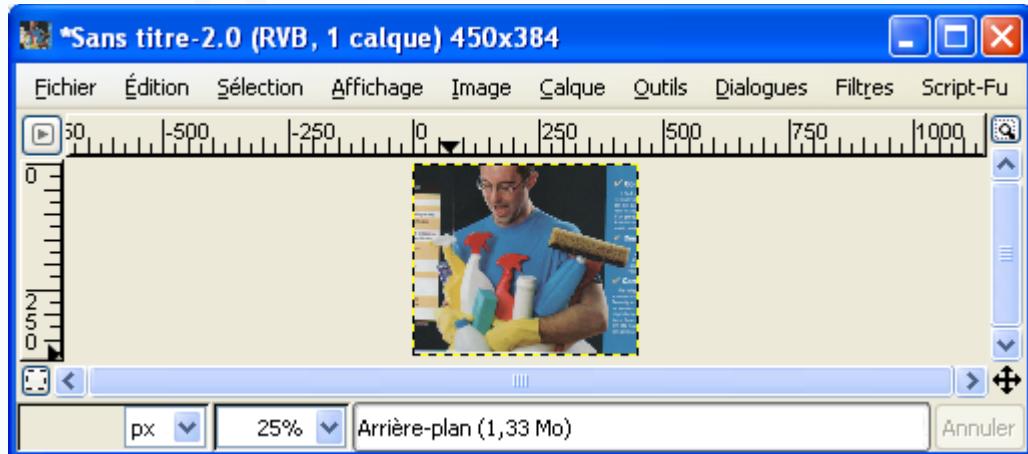


- Cadrer l'image.
- Définir le mode Couleur, Gris, N&B, Person..
- Ajuster la résolution, par exemple :
 - 72 dpi pour le web.
 - 100 dpi, 150 dpi pour de la qualité moyenne.
 - 200 dpi pour créer un document de type fax.
 - 300 dpi ou + pour de la bonne qualité.
- Régler les balances de noir et blanc, l'indice gamma, la luminosité.

- Pour « scanner » une image tramée (journal par exemple) nous pouvons utiliser un filtre de « détramage » (descreen en anglais) si disponible.

- Démarrer l'acquisition en appuyant sur le bouton **Numériser**.

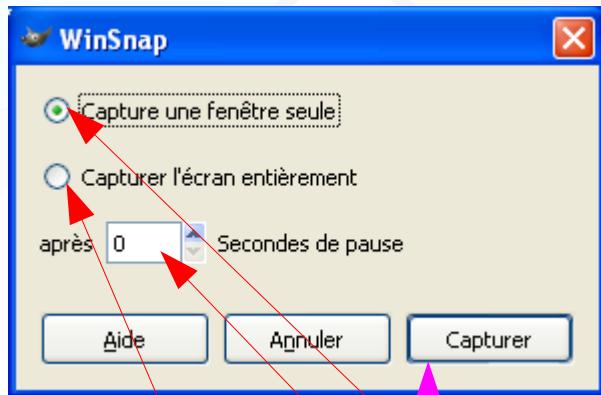
- Attendre la numérisation, l'image se trouve dans Gimp



Pour enregistrer cette image voir page [41](#) (cette image est enregistrée comme *image_revue_ocxcf*).

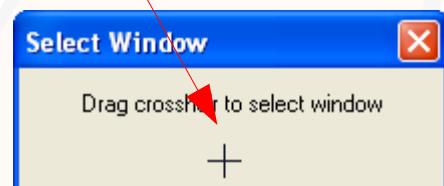
À PARTIR D'UNE COPIE D'ÉCRAN OU DE FENÊTRE

À partir de la « fenêtre principale » faire : **Fichier, Acquisition, Capture d'écran**.



Choisir une option :

- Capture une fenêtre en utilisant un glisser-déposer de la petite croix sur le fenêtre à capturer.



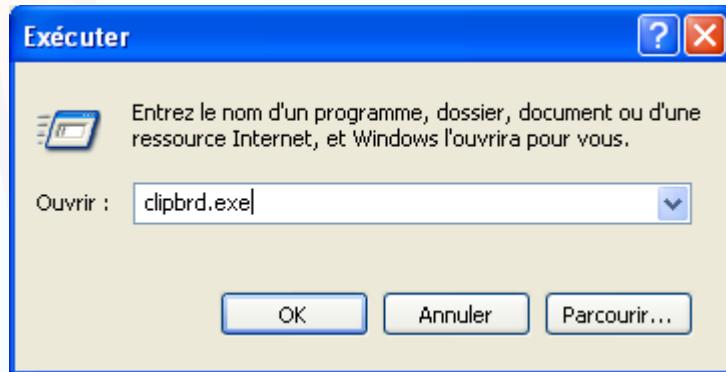
- Capturer la totalité de l'écran après une temporisation.

Appuyer sur le bouton Capturer.

L'image sera disponible dans Gimp.

À PARTIR DU PRESSE-PAPIERS

Nous pouvons visualiser le contenu du Presse-Papiers de Windows en utilisant clipbrd.exe (faire : **démarrer**, **Exécuter**, **clipbrd.exe**, appuyer sur le bouton **OK**).



Copier une image ou une portion d'image dans le presse-papiers à partir d'une application (OpenOffice.org, Paint, Firefox, etc.). Exemple, à partir de Firefox, avec la bannière du site <http://pdphoto.org/> (**clic droit** sur la bannière, **Copier l'image**).

Contenu du Presse-papiers :



Dans Gimp, à partir de la « fenêtre principale » faire : **Fichier**, **Acquisition**, **À partir du presse-papiers**.

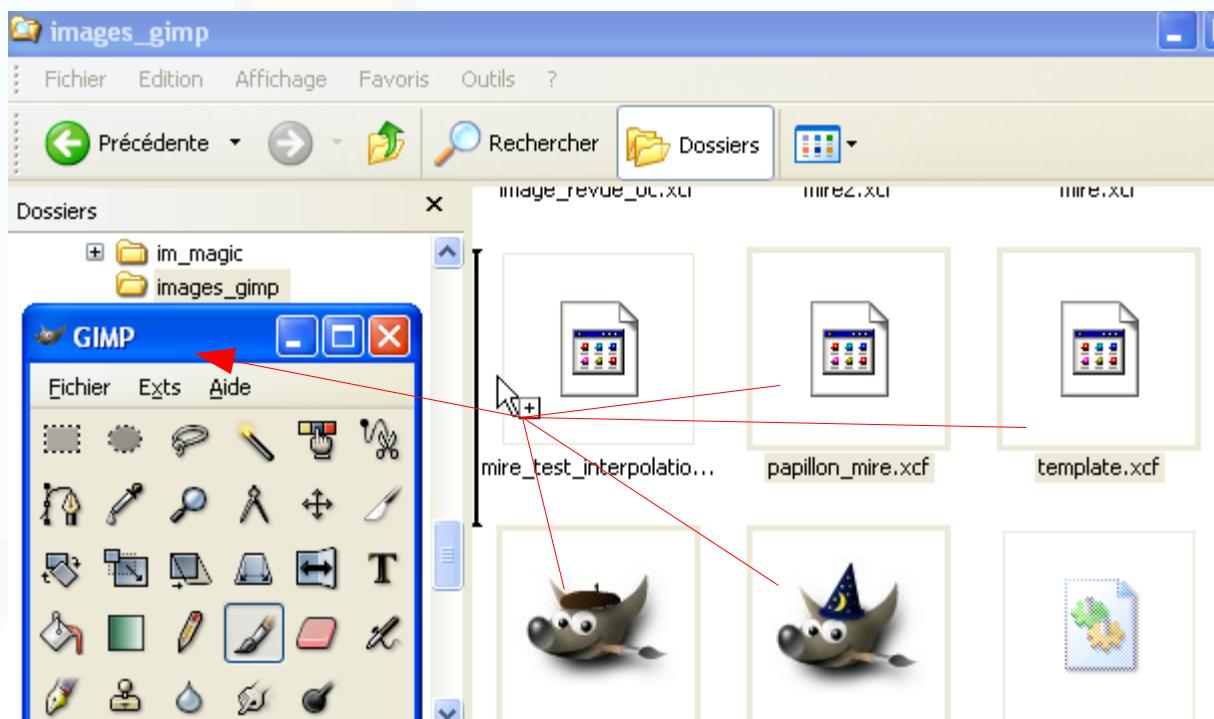
L'image sera disponible dans Gimp.

OUVRIR UN FICHIER CONTENANT UNE IMAGE

À PARTIR DE L'EXPLORATEUR WINDOWS

C'est le moyen le plus simple d'ouvrir des fichiers. Il suffit d'avoir Gimp en fonctionnement ainsi que l'Explorateur Windows.

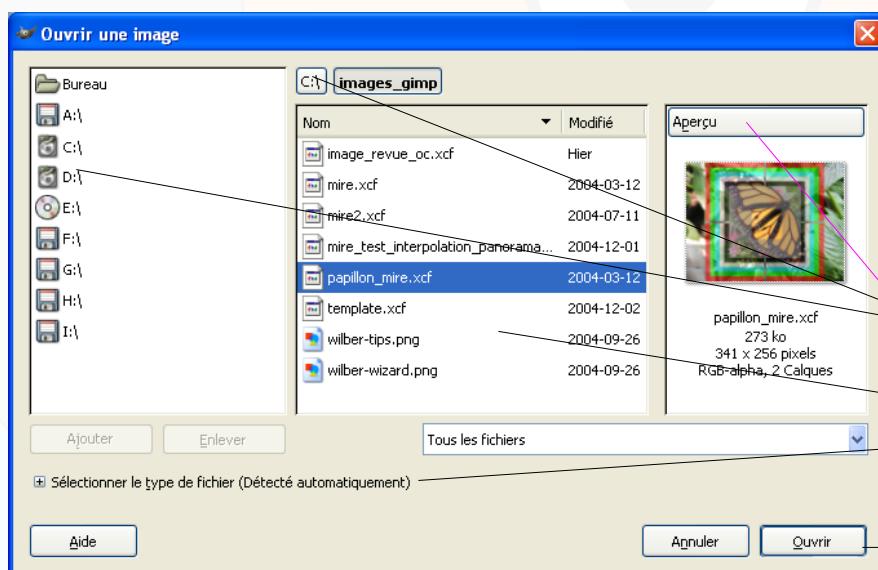
Dans l'Explorateur Windows, sélectionner un ou plusieurs fichiers (avec la touche **Ctrl**) puis, glisser-déposer le ou la sélection de fichiers sur la « fenêtre principale » de Gimp.



Les images sont disponibles dans Gimp.

À PARTIR DE GIMP

AVEC L'EXPLORATEUR DE FICHIERS GIMP



Pour les utilisateurs habitués à Windows cet explorateur semblera exotique.

À partir de la « fenêtre principale » faire : **Fichier, Ouvrir**. La fenêtre « Ouvrir une image » s'affiche.

Sélection du chemin.

Générer un aperçu.

Liste des fichiers.

Sélection du type de fichier à ouvrir.

Selectionner et ouvrir.

Gimp ouvre des fichiers de type : **XCF (Le format de Gimp)**, BMP (image Windows), CEL (Kiss), DICOM, Fax g3, FITS (système de transport d'image flexible), FLI et FLC (animation Autodesk FLIC), GBR et GPB (brosses au format Gimp), GIcon, GIF, GIH (brosses animées au format Gimp), GZ, BZ2 et XCFGZ (fichiers compressés), ICO (icônes au format Windows), JPEG, PAT (motifs au format Gimp), PCX (Image Zsoft), PIX (Image Alias | Wavefront), PNG, PNM, PS et EPS (Postscript avec Ghostscript¹), PDF (avec Ghostscript¹), PSD (Photoshop), PSP (Paint Shop Pro), SGI (Silicon Graphic IRIS), SUNRAS, SVG, TGA, TIFF, WMF (Méta Fichier Microsoft), XBM (X BitMap), XWD (Dump X window).

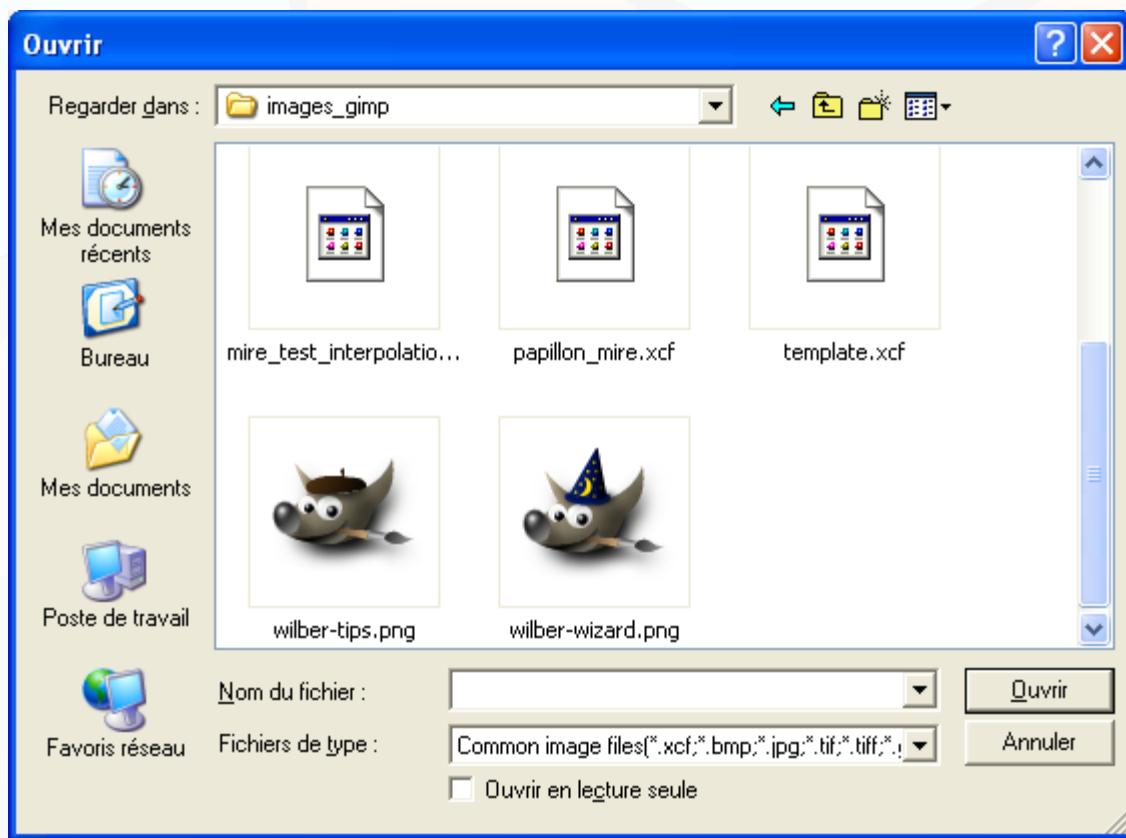
¹ Ghostscript doit être installé (voir page [Q](#))

Avec certains types de fichiers il faut configurer des options dans des fenêtres, lors de l'ouverture.

AVEC LE GREFFON « FILE OPEN »

Le greffon « File Open », créé par Joe Marshall, est une autre alternative plus conforme à l'environnement Windows. Ce greffon, disponible à <http://registry.gimp.org/>, est fourni avec nos installateurs.

À partir de la « fenêtre principale », **Fichier**, **WinOpen**.

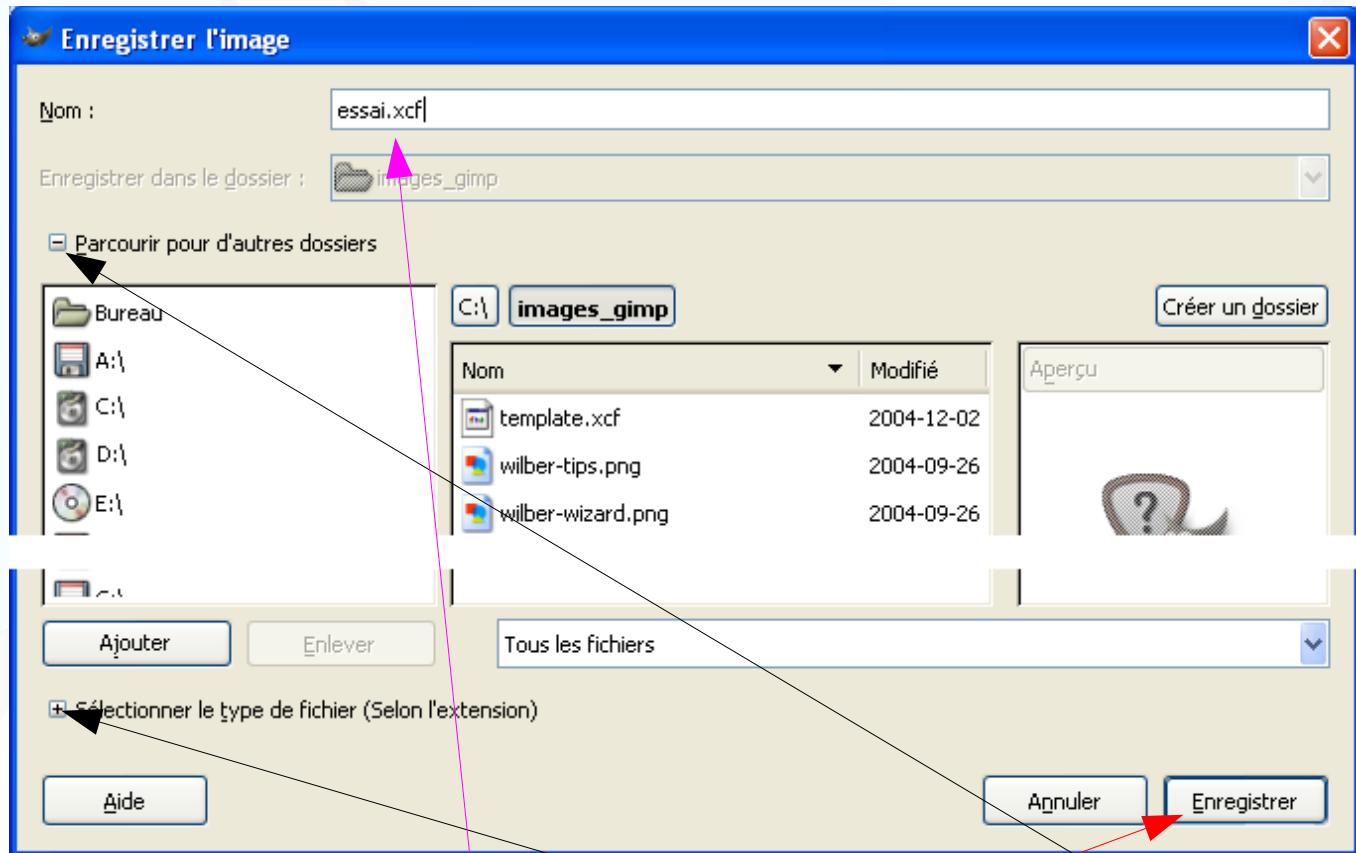


Sélectionner un fichier image et appuyer sur le bouton **Ouvrir**.

ENREGISTRER UNE IMAGE

AVEC L'EXPLORATEUR DE FICHIERS GIMP

Pour enregistrer l'image, à partir de la fenêtre de l'image, faire : **Fichier, Enregistrer**. La fenêtre « Enregistrer l'image » s'affiche.



Ouvrir les 2 sous-fenêtres en appuyant sur « **Sélectionner le type de fichier** » et « **Parcourir pour d'autres dossiers** » .

Donner un nom avec l'extension .xcf qui est le format de GIMP (ou d'autres formats PNG, JPEG, BMP, TIF, etc.), sélectionner un répertoire ou dossier.

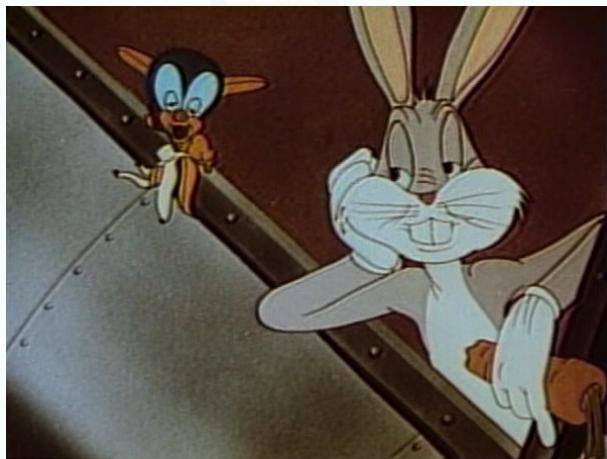
Appuyer sur le bouton **Enregistrer**.

AVEC LE GREFFON « FILE OPEN »

Pour enregistrer l'image, à partir de la fenêtre de l'image, faire : **Fichier, WinSaveAs**.

SÉLECTION (OUTILS, MENU, MASQUES)

La sélection est une procédure importante dans le travail avec Gimp. Elle définit la zone dans laquelle les opérations se dérouleront : Là où les tracés seront effectifs, les zones à couper, les zones à remplir, etc.



Nous utilisons une image disponible sur
<http://commons.wikimedia.org/>, le lapin Bugs Bunny :
http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Falling_hare.jpg

Still frame from the animated cartoon "Falling Hare" (1943). This movie wasn't copyrighted by mistake and fallen in the public domain.

*Animation by Rod Scribner, music by Carl W. Stalling
Production Company: Warner Brothers & Vitaphone Corporation*

Plusieurs outils permettent de réaliser ces sélections, des simples et des plus compliqués :



1 2 3 4 5 6

- 1 - « Sélection Rectangulaire » sélectionne des rectangles et des carrés.
- 2 - « Sélection Elliptique » sélectionne des ellipses et des cercles.
- 3 - « Sélection à main levée » ou lasso permet des sélections à main levée.
- 4 - « Sélection contiguë» ou baguette magique permet des sélections de zones contiguës.
- 5 - « Sélection par couleur» permet des sélections de zones de même couleur.
- 6 - « Ciseaux Intelligents » permet des sélections complexes avec un automatisme qui détermine les zones de pourtour.

Ces outils de sélection possèdent une fonction adoucir et de lissage qui permet de « lisser » le contour de la sélection ainsi qu'une possibilité de sélectionner le rapport ou la taille de la sélection.

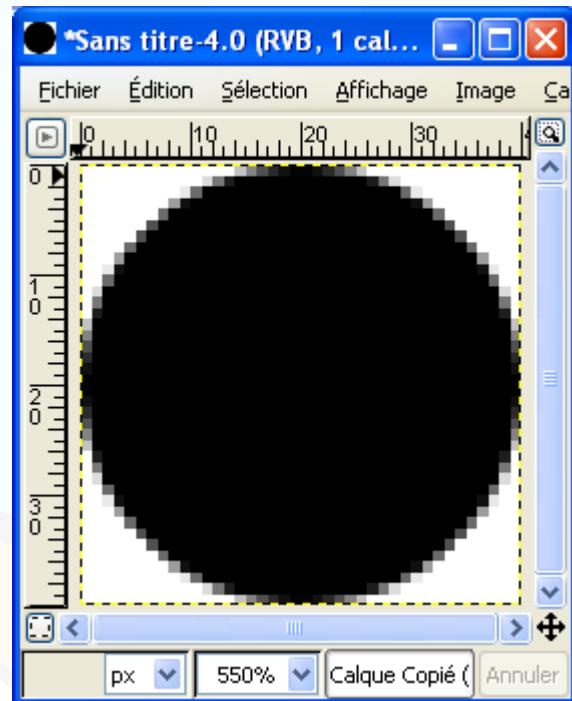
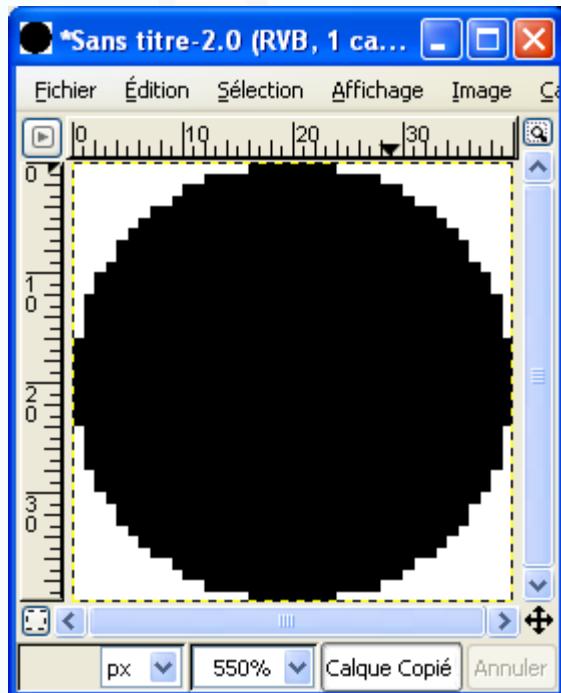
Astuces :

- Appuyer sur **Shift** avec les outils Sélection Rectangle ou Sélection Elliptique pour obtenir une sélection carrée ou ronde.
- Appuyer sur **Ctrl** avec les outils Sélection Rectangle ou Sélection Elliptique pour centrer la sélection sur le point de départ.
- Appuyer simultanément sur **Shift** et **Ctrl** pour combiner les deux effets précédents.
- Pour enregistrer la sélection dans un «canal» faire un **clic droit** sur la vue, **Sélection, Enregistrer dans un canal**.
- Inverser la sélection par **clic droit** sur la vue, **Sélection, Inverser** ou (**Ctrl+I**)
- Pour sélectionner la totalité de l'image (**Ctrl+A**).
- Pour augmenter la sélection (baguette magique, etc.) maintenir la touche **Shift** (majuscule) et faire un clic sur un autre endroit de l'image.
- Pour diminuer la même opération avec **Ctrl**.
- Pour tout dé-sélectionner (**Shift+Ctrl+A**).

Voici les effets grossis des différentes options des outils (lissage et adoucir) sur la forme des contours :

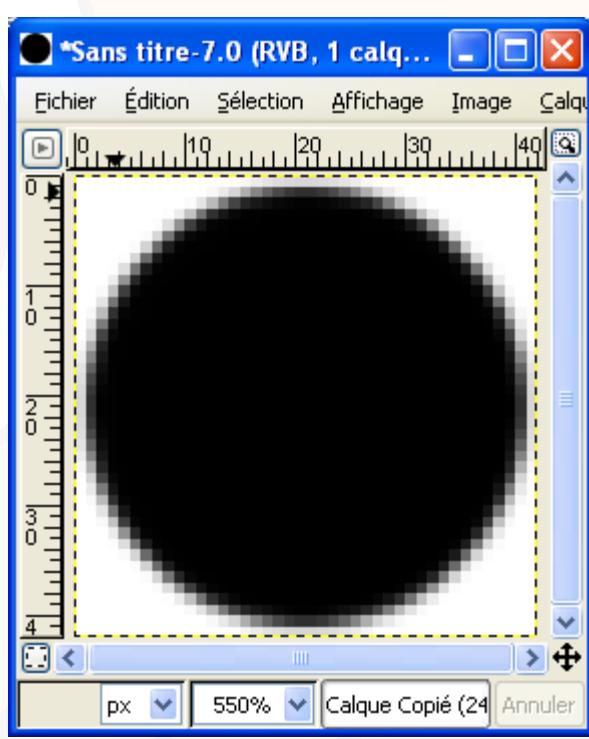
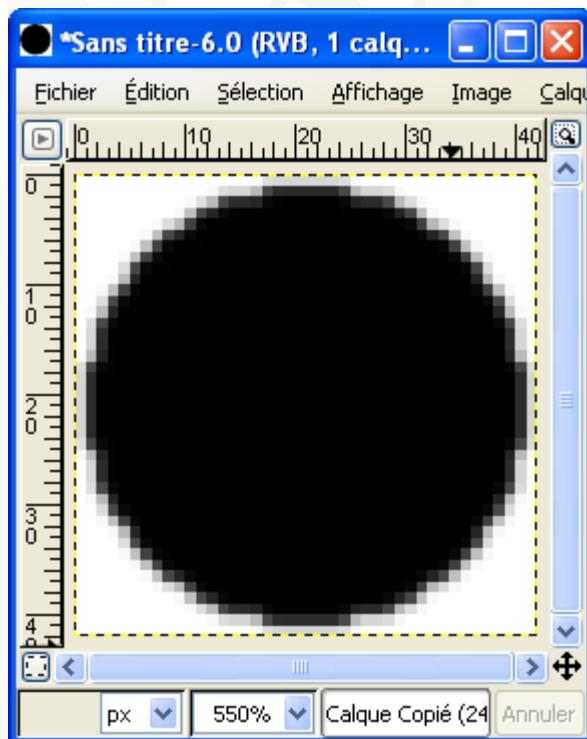
Sélection circulaire sans lissage et sans adoucir

Sélection circulaire avec lissage et sans adoucir



Sélection circulaire sans lissage et avec adoucir ($r=2$)

Sélection circulaire avec lissage et avec adoucir

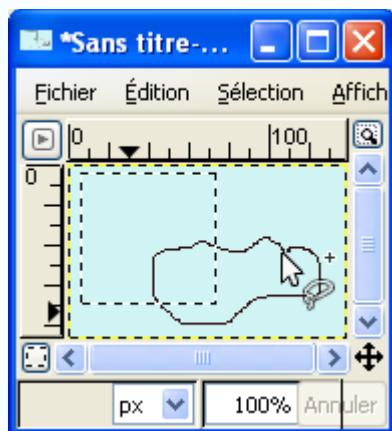




Les 4 modes (repérés de 1 à 4 en partant de la gauche) caractérisent le fonctionnement des sélections dans le cas de sélections multiples.

1 - Remplace la sélection courante.

2 - Ajouter à la sélection courante. Exemple : sélection carrée + sélection à main levée.



Résultat



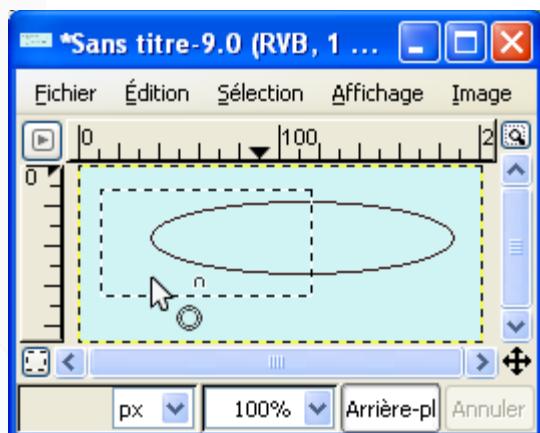
3 - Soustraire de la sélection courante. Exemple : Sélection carrée - sélection elliptique.



Résultat



4 - Intersection avec la sélection courante. Exemple : sélection rectangulaire \cap sélection elliptique.



Résultat

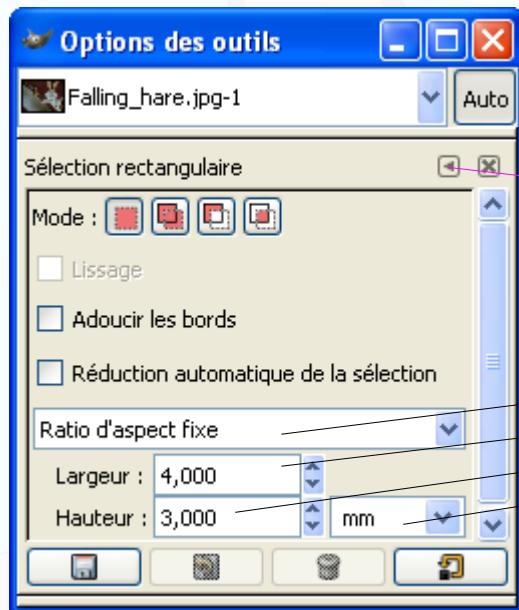


SÉLECTION RECTANGULAIRE (R)

Exemple : Copier une sélection rectangulaire de la tête de Bugs Bunny avec les contraintes suivantes :

- Rapport largeur/hauteur = 4/3
- Sélection centrée sur le « nez ».

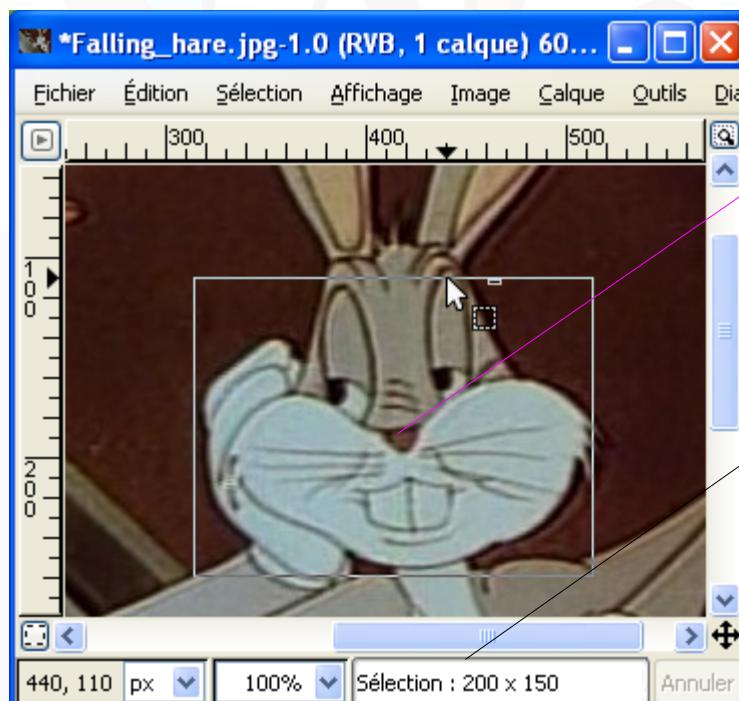
Coller cette sélection dans Paint pour obtenir une nouvelle image.



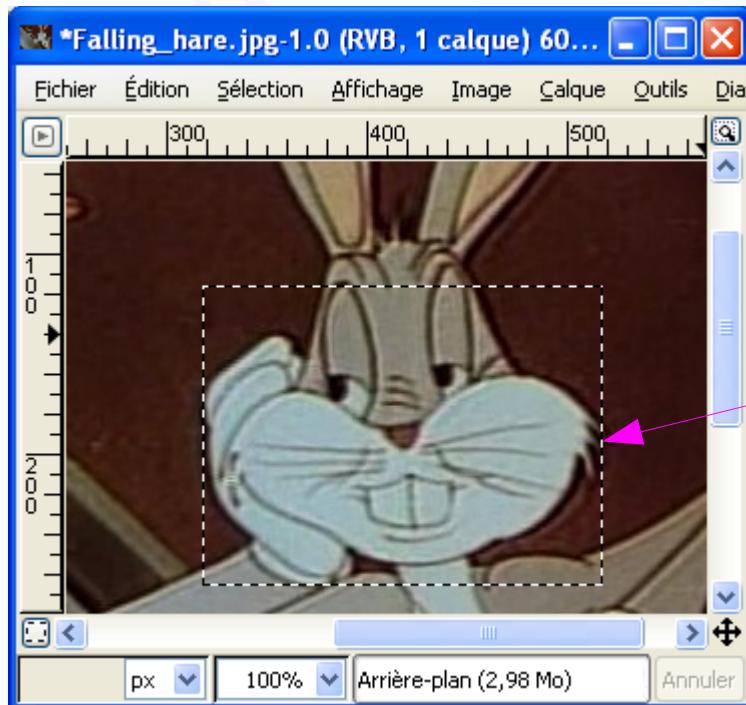
- Ouvrir l'image *Falling_hare.jpg* dans Gimp

Nota : Ici, la fenêtre des outils est détachée de la « fenêtre principale » et l'aperçu de l'image est validé en sélectionnant cette option par ce petit bouton.

- Sélectionner l'outil Sélection Rectangulaire et paramétrier comme indiqué.
Ratio d'aspect Fixe
Largeur = 4
Hauteur = 3
Une unité de mesure (**in**, **mm**, etc.)

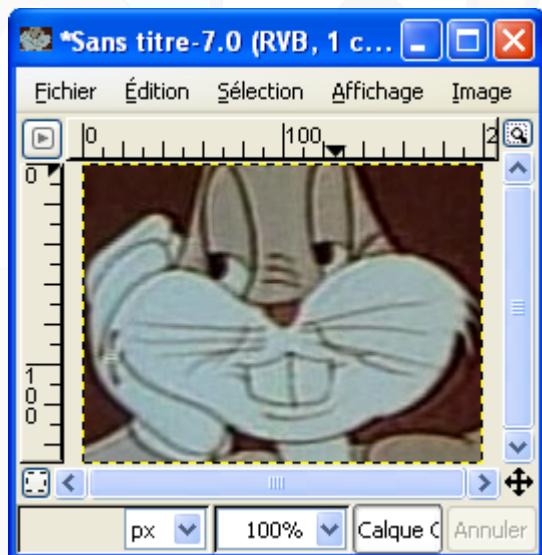


- Se rendre sur la fenêtre de l'image.
- Mettre le point de départ de la sélection (curseur de la souris) sur le « nez », faire un **clic gauche** et maintenir le clic.
- Appuyer sur la touche **Ctrl** du clavier.
- **Élargir la sélection en maintenant la touche de la souris enfoncee** (Le rapport sera toujours 4/3).
Nota : La taille de la sélection est indiquée.
- Quand la taille de la sélection est atteinte, relâcher la touche **Ctrl** du clavier puis la touche de la souris.



- La sélection devient active (trait pointillé qui se déplace).

- Sur la fenêtre de l'image *Falling_hare.jpg* faire le raccourci **Ctrl+C** pour copier la sélection.
- Sur la fenêtre de l'image *Falling_hare.jpg* faire **Édition, Coller en tant que nouveau**. pour obtenir une nouvelle image de la sélection.



Sur cette nouvelle fenêtre de l'image faire **Édition, Copier dans le presse-papiers**.

- Ouvrir Paint (**démarrer, Tous les programmes, Accessoires, Paint**).
- Dans Paint faire **Ctrl+V** (coller).



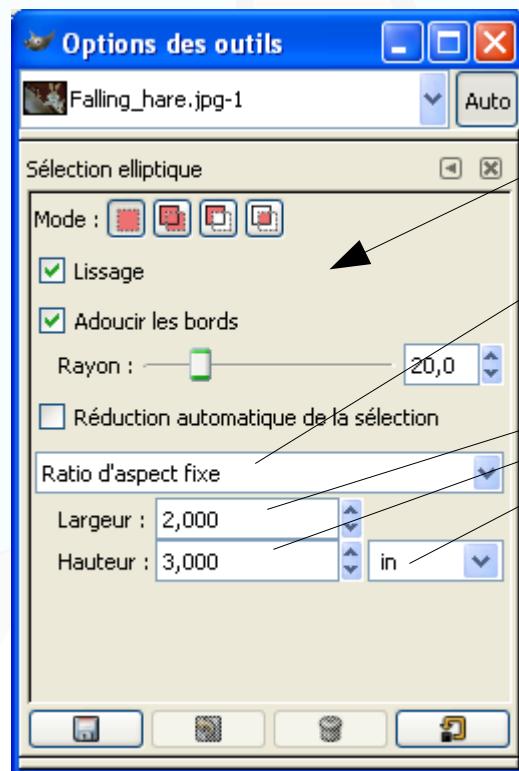


SÉLECTION ELLIPTIQUE (E)

Exemple : Copier une sélection elliptique de la tête de Bugs Bunny avec les contraintes suivantes,

- Rapport largeur/hauteur = 1/2
- Contour de la sélection en « dégradé »..

Enregistrer cette sélection au format png (*exemple_selection_elliptique.png*) pour conserver la transparence. Importer cette image dans cette documentation dans un cadre avec un fond jaune.



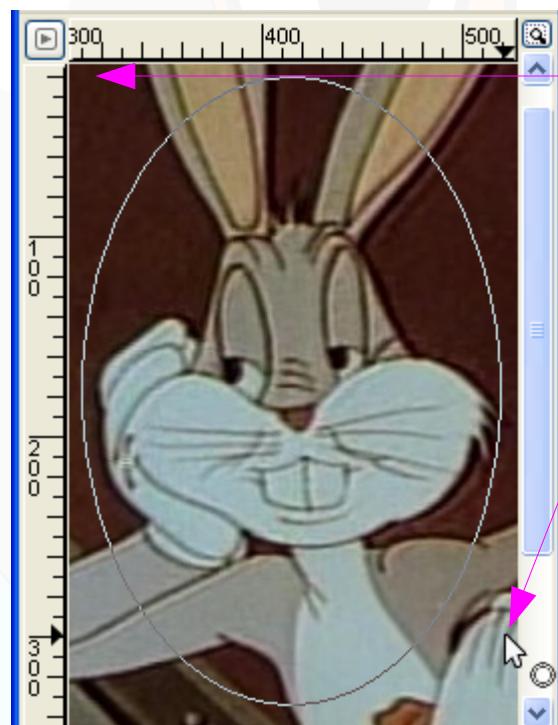
- Comme dans l'exemple précédent paramétriser la fenêtre de l'outil Sélection Elliptique.

.**Lissage** et **Adoucir les bords** pour obtenir le contour dégradé de 20 pixels de rayon.

.**Ratio d'aspect fixe** avec un rapport largeur/hauteur de **2/3**

.Unité de mesure **in, mm**, etc.

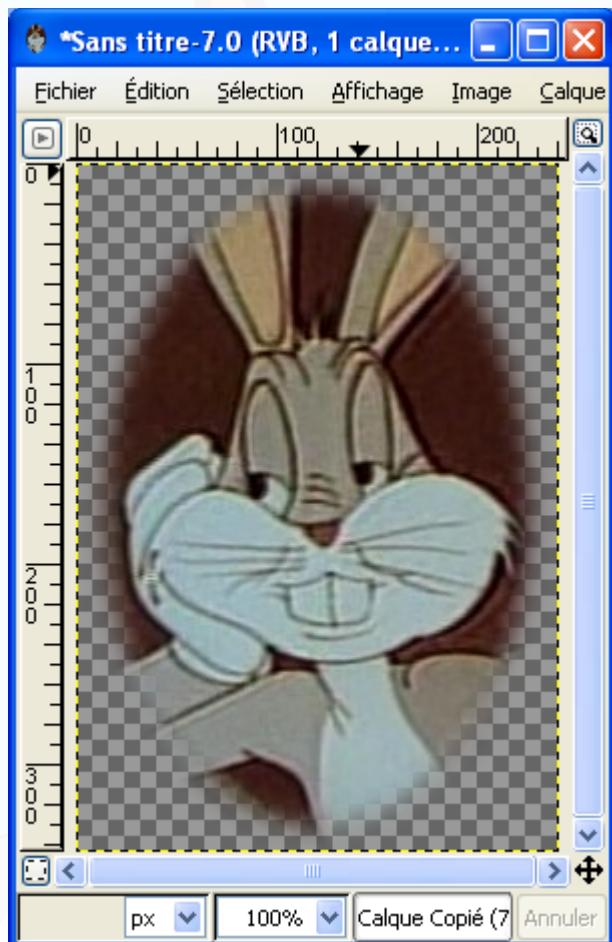
- Se rendre sur la fenêtre de l'image.



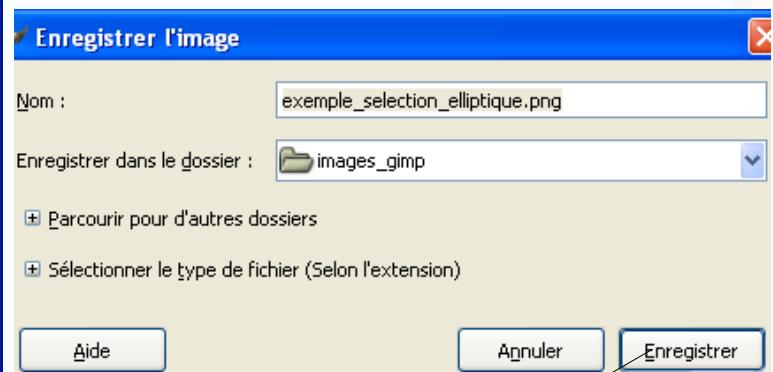
- Mettre le point de départ de la sélection (curseur de la souris) qui sera le haut gauche de la sélection, faire un **clic gauche** et maintenir le clic.

- **Élargir la sélection en maintenant la touche de la souris enfoncee en se deplaçant vers la droite en bas** (Le rapport sera toujours 2/3).

- Quand la taille de la sélection est atteinte, relâcher la touche de la souris.
- La sélection devient active (trait pointillé qui se déplace) .
- Sur la fenêtre de l'image *Falling_hare.jpg* faire le raccourci **Ctrl+C** pour copier la sélection.
- Sur la fenêtre de l'image *Falling_hare.jpg* faire **Édition, Coller en tant que nouveau**. pour obtenir une nouvelle image de la sélection elliptique.

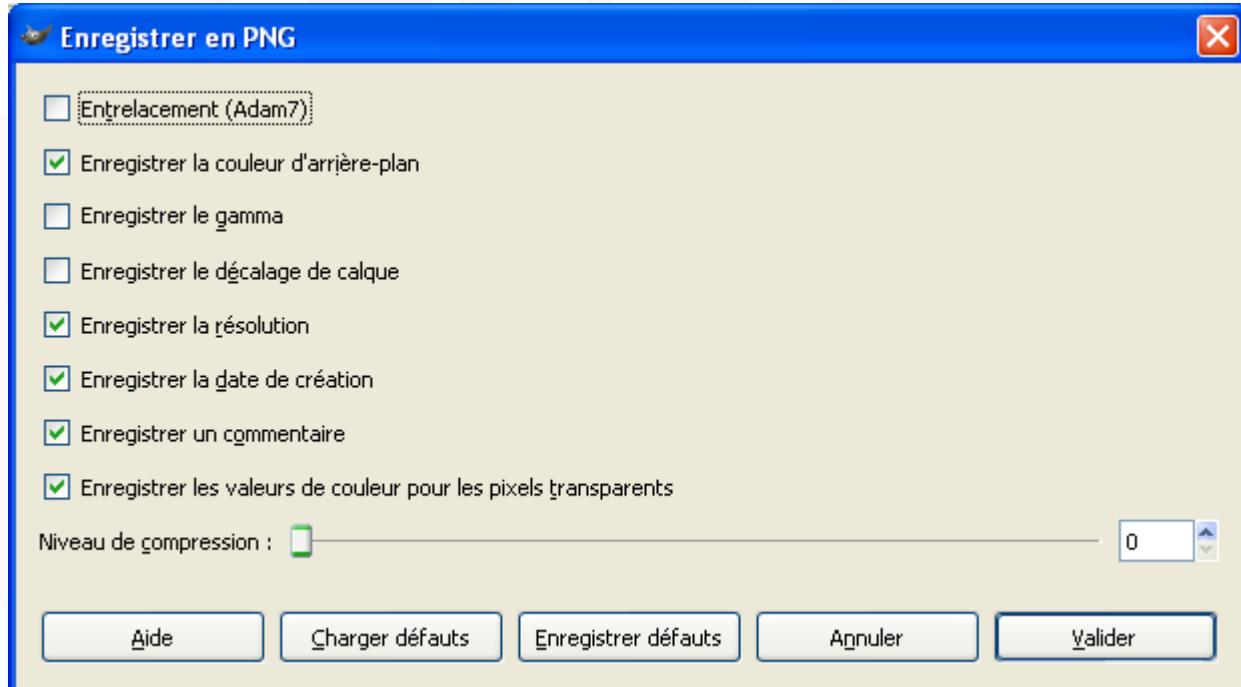


- Sur cette nouvelle fenêtre faire **Fichier, Enregistrer** ou **Ctrl+S**.
- Paramétriser

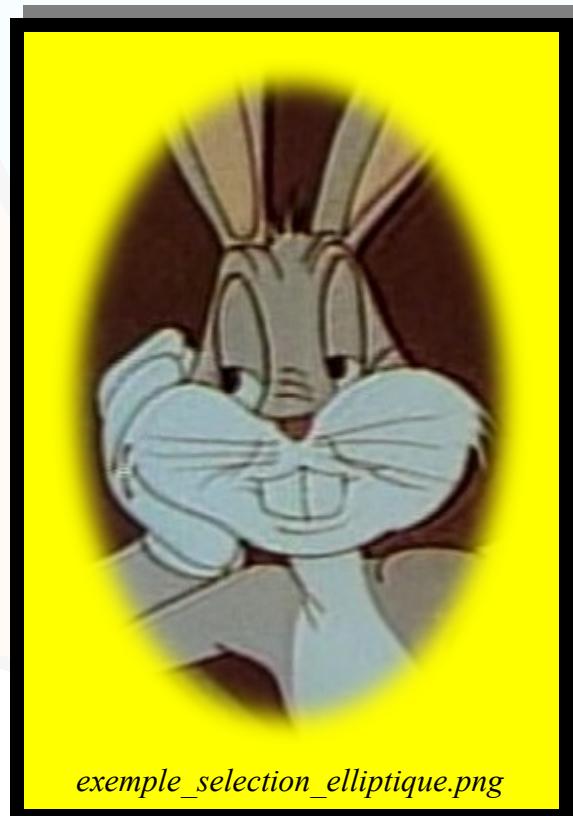


- Appuyer sur le bouton **Enregistrer**.

- Paramétriser (niveau de compression = 0 pour ne pas avoir de perte de qualité).



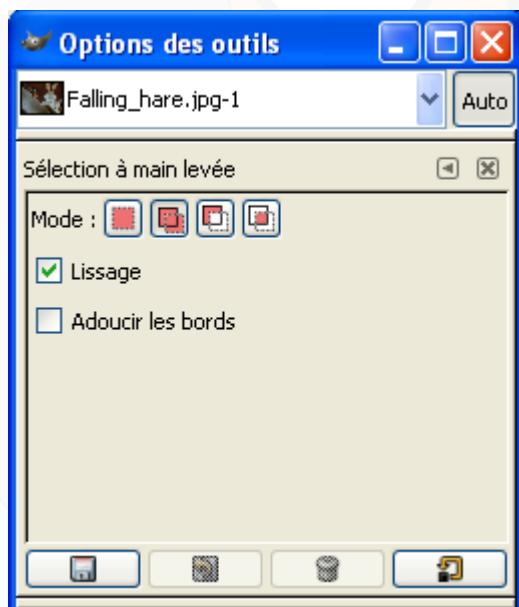
- Dans OO.o créer un cadre à fond jaune avec un contour noir ombré. Importer l'image png dans ce cadre.



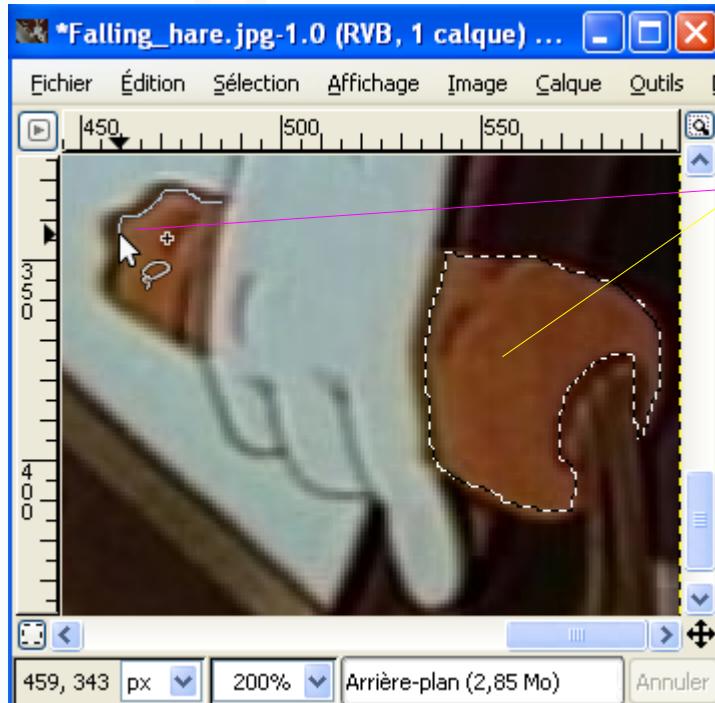
SÉLECTION À MAIN LEVÉE OU LASO (F)

Ce type de sélection est un des plus délicats à utiliser car il demande précision et patience. Il permet de « détourer » des personnages, des objets, etc.

Exemples : 1 - Modifier légèrement la couleur de la carotte de Bugs Bunny. 2 - La remplir d'un motif.

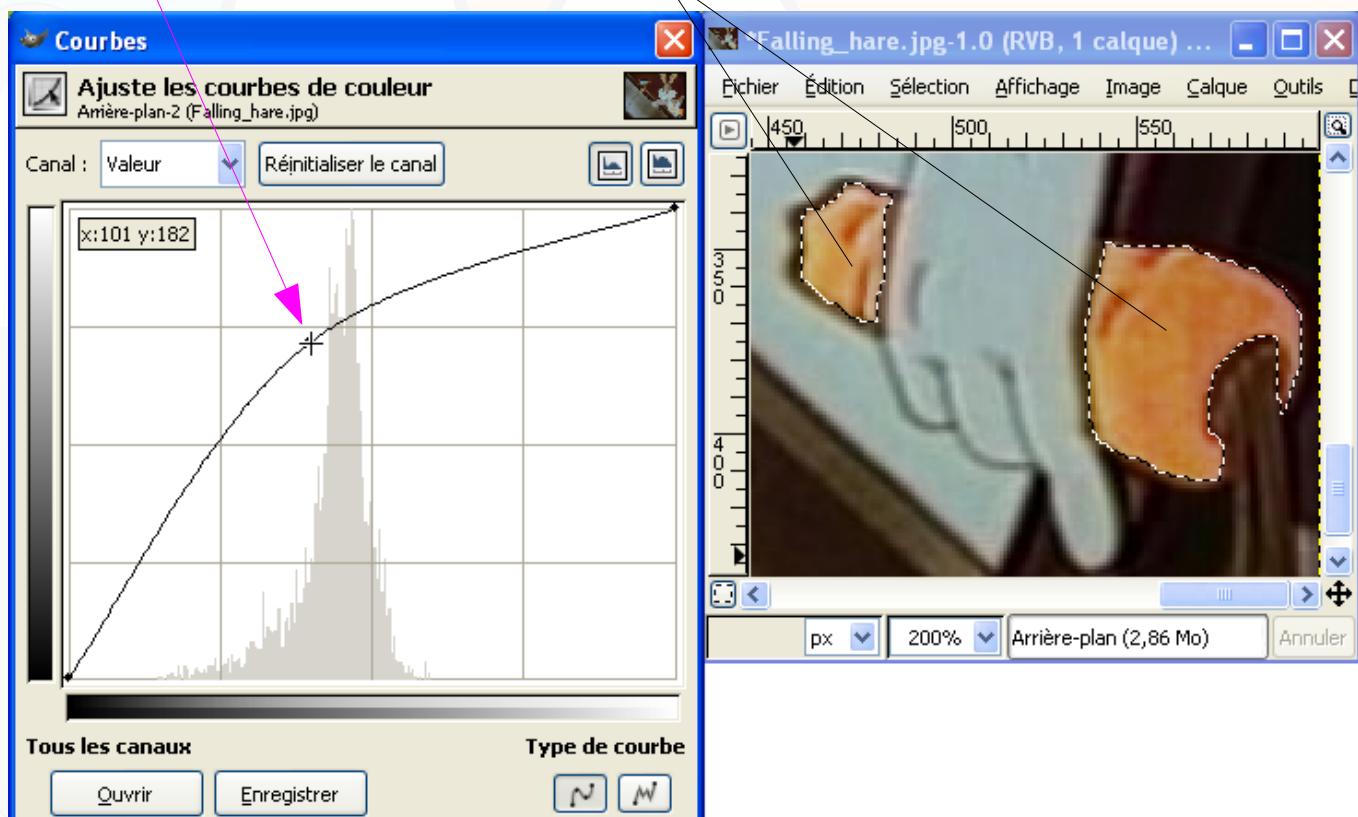


- Ouvrir l'image Falling_hare.jpg dans Gimp.
- Sélectionner l'outil Sélection à main levée et paramétrier comme indiqué.



- Zoomer.
- Tracer le contour de la partie droite de la carote avec l'extrémité de la flèche du curseur de la souris en maintenant le **clic enfoncé**.
- Quand la partie droite est terminée, appuyer sur la touche **Shift** (ou majuscule) pour ajouter la sélection de la partie gauche de la carote.

- Les 2 sélections faire **Outils, Outils de couleurs, courbes**. La fenêtre Courbes s'affiche. Modifier le ligne droite en regardant l'effet sur les deux sélections.



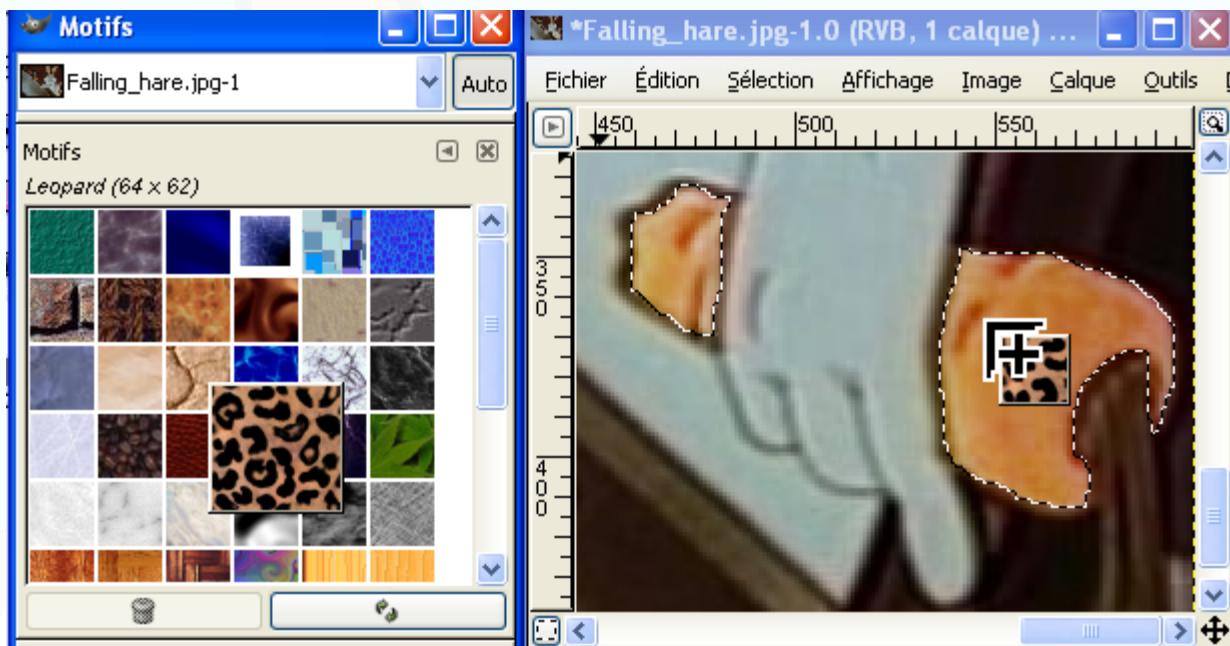
L'outil « courbes » est décrit page [64](#)

Maintenant, nous choisissons un motif à partir de la « fenêtre principale » en faisant un double clic sur :

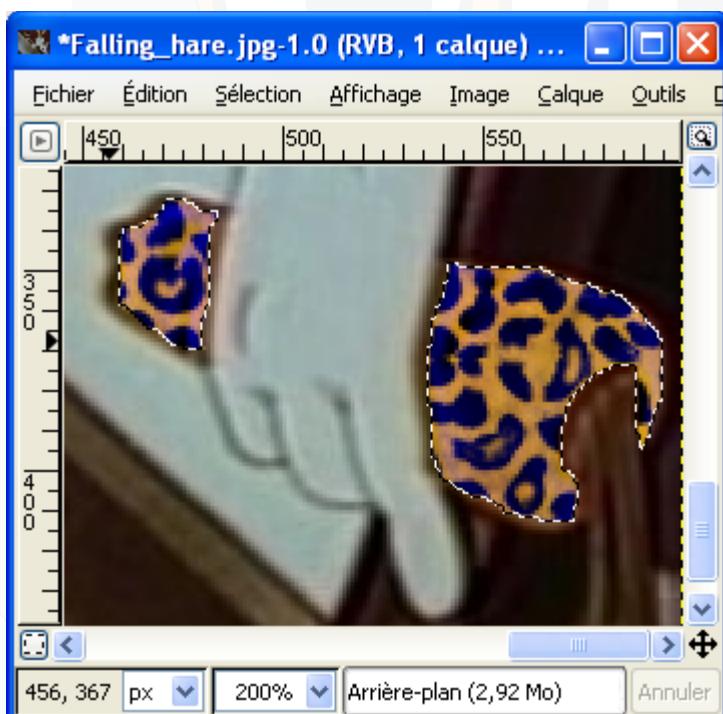


La fenêtre des motifs s'affiche (ici cette fenêtre est détachée).

Glisser-déposer un motif (ici léopard) sur la sélection.

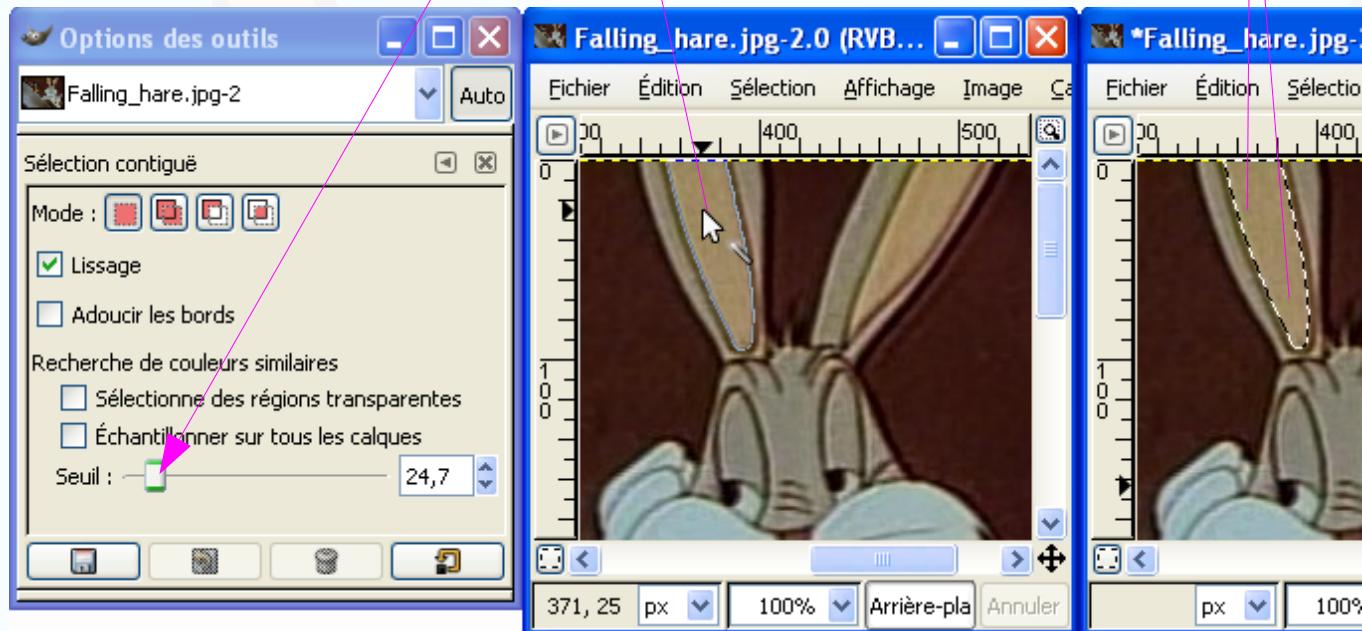


Résultat



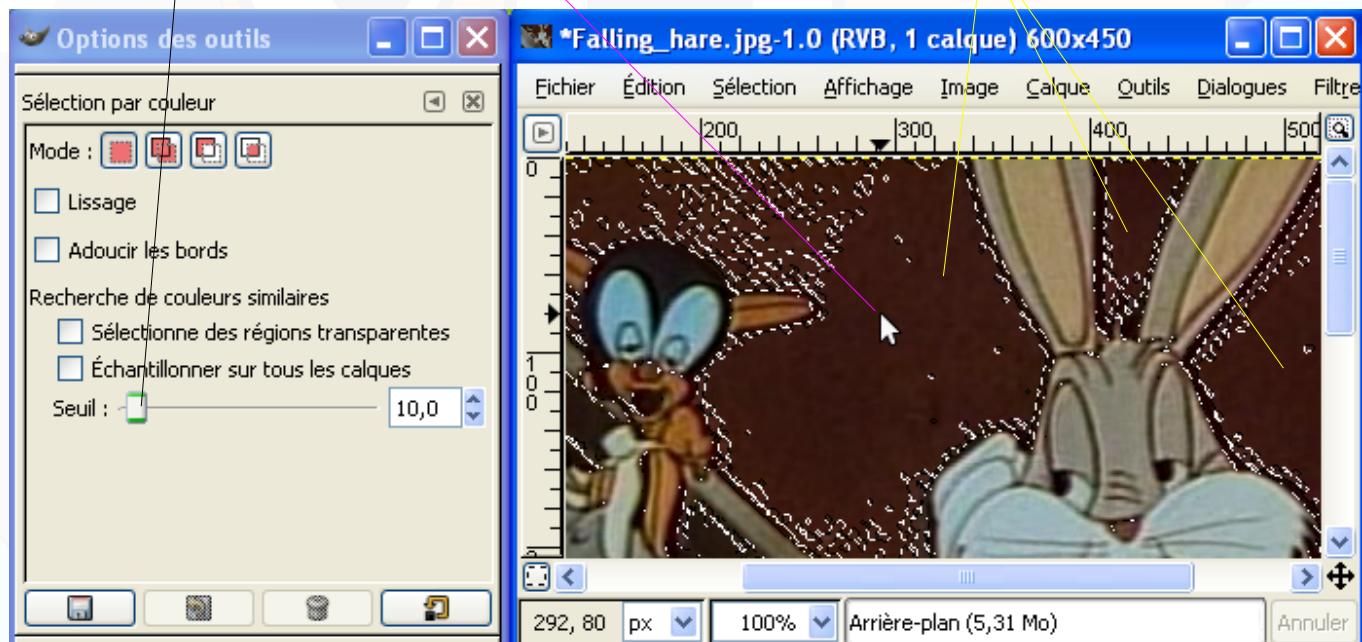
SÉLECTION CONTIGUË OU BAGUETTE MAGIQUE (Z)

La baguette magique sélectionne, à partir du point de clic du curseur de la souris, les zones adjacentes de couleurs similaires (option seuil de l'outil de 0 à 255).



SÉLECTION PAR COULEUR (SHIFT+O)

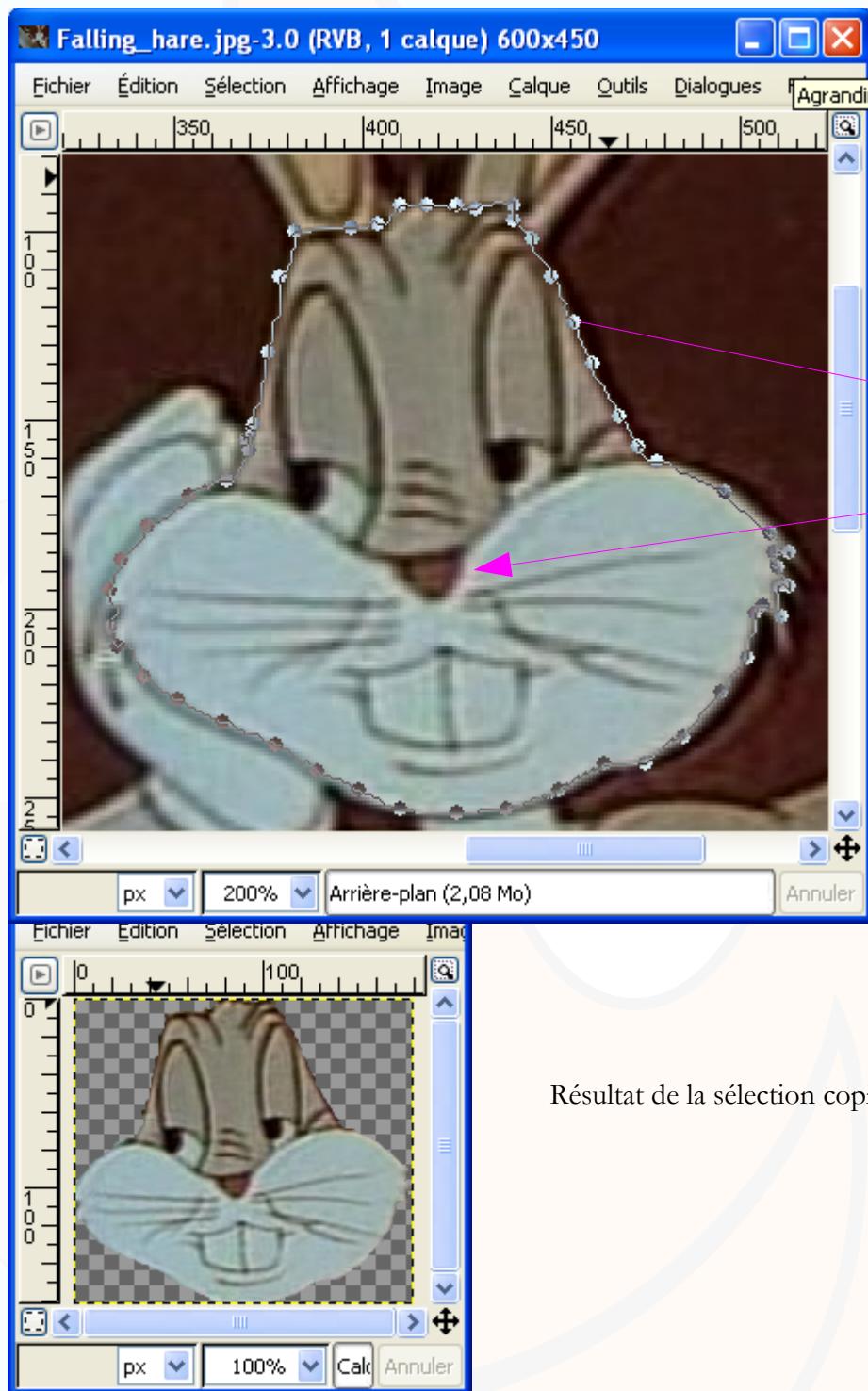
À partir du point de clic du curseur de la souris, cet outil sélectionne **toutes** les zones de couleurs similaires (option seuil de l'outil de 0 à 255).





CISEAUX INTELLIGENTS (I)

Cet outil peut être pratique pour faire des « détournages » dans de zones où les contrastes de couleurs sont élevés. L'aide contextuelle (**Shift+F1**) donne le fonctionnement et ses limites. En résumé, nous positionnons des points au plus près de la zone à détourer en terminant sur le premier. Ces points « s'ajustent » automatiquement et nous pouvons les déplacer. Pour transformer le tracé en sélection, il suffit de faire un clic à l'intérieur du tracé.



Exemple : « Détourer » la tête de Bugs Bunny.

- Faire un zoom sur l'image pour faciliter le placement des points.
- Sélectionner l'outil (I).
- Faire un tracé.
- Faire un clic à l'intérieur du tracé pour le transformer en sélection.

Résultat de la sélection copié dans une nouvelle image.

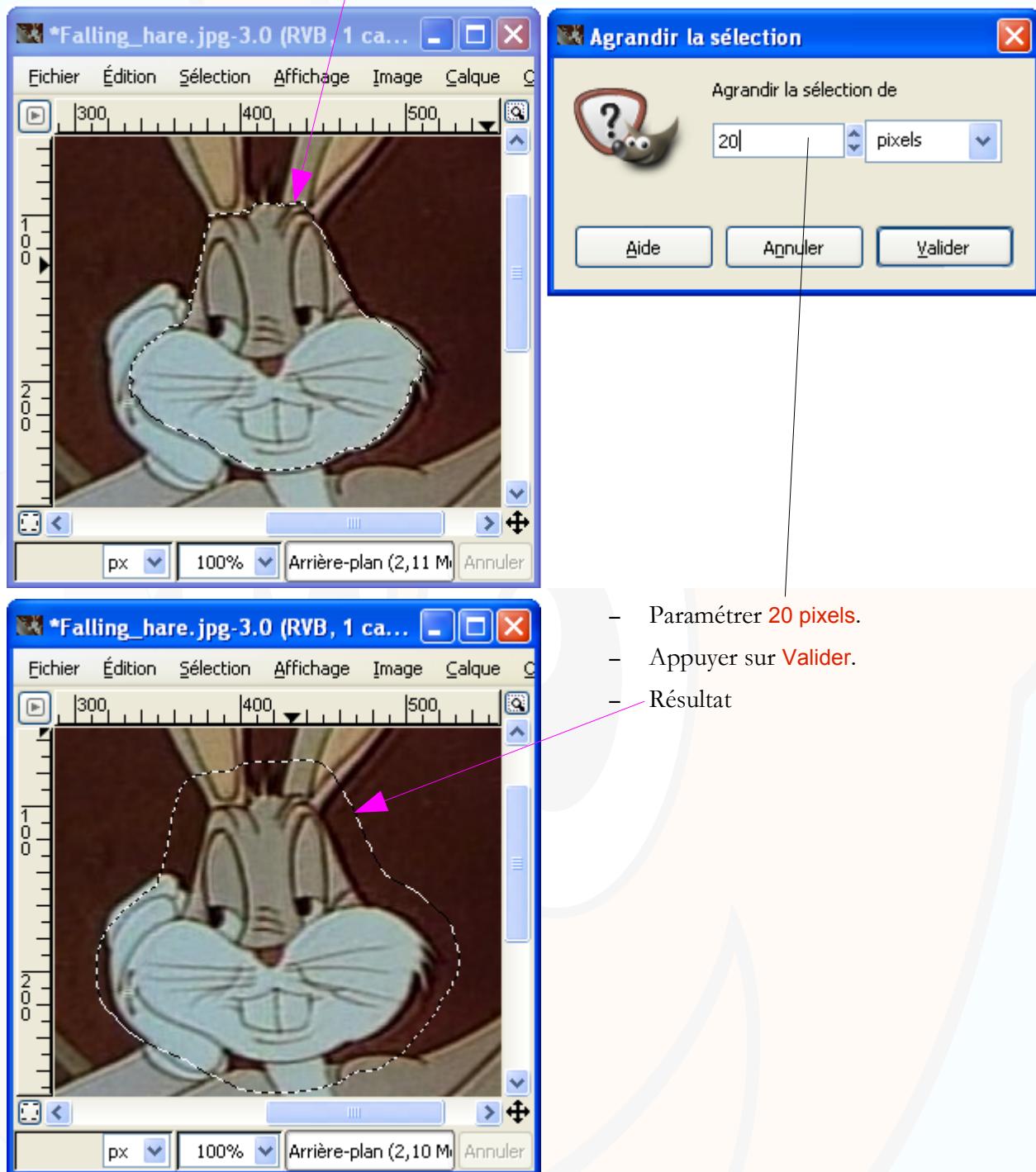
LE MENU SÉLECTION DE LA FENÊTRE IMAGE

À partir de la fenêtre de l'image faire **Sélection**, pour activer l'accès aux fonctions.

AGRANDIR, RÉDUIRE

À partir de la fenêtre de l'image faire **Sélection, Agrandir** ou **Sélection, Réduire**.

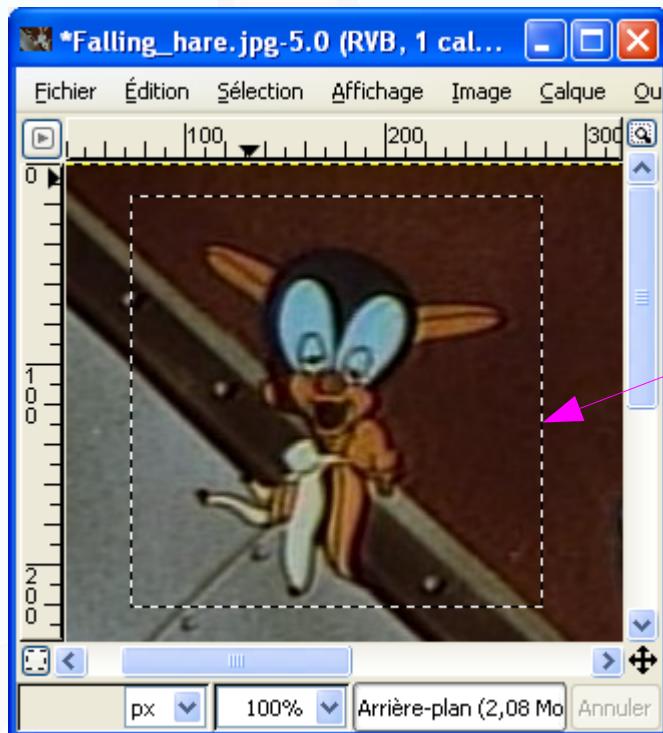
Exemple : Agrandir le « détourage » de 20 pixels



RECTANGLE ARRONDI

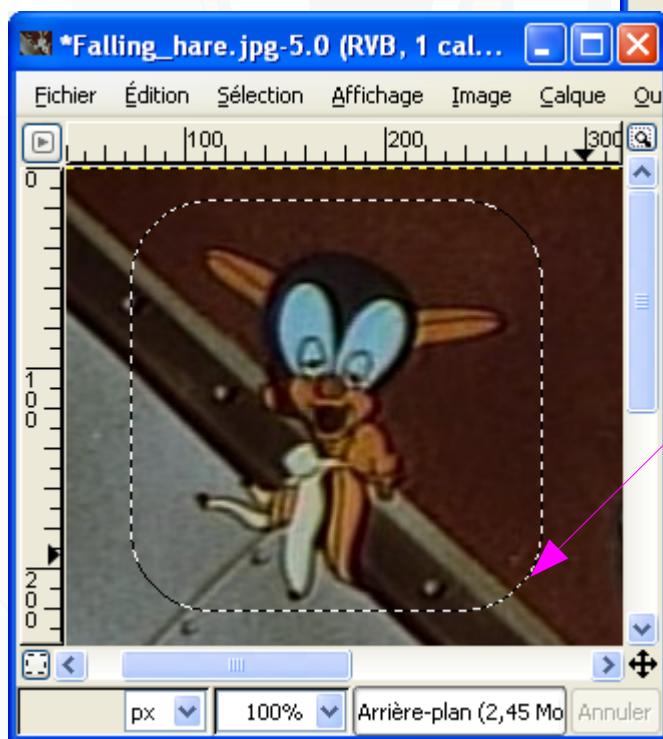
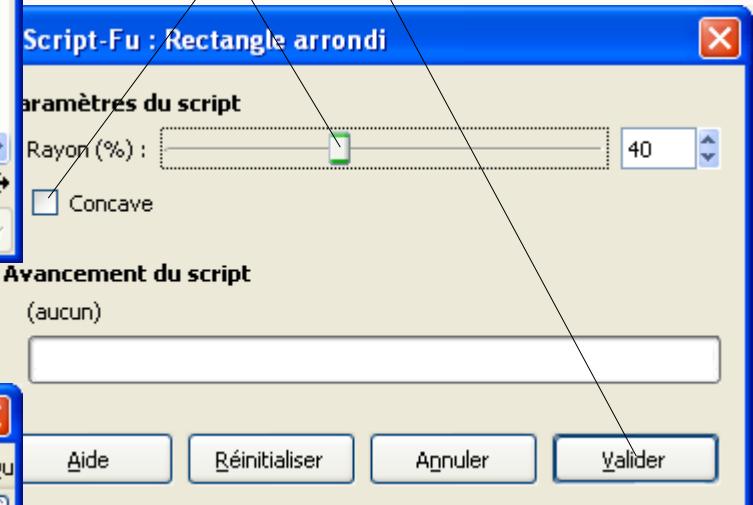
À partir de la fenêtre de l'image faire **Sélection, Rectangle arrondi**.

Cette commande active un script qui permet d'obtenir une sélection rectangulaire ou carrée avec des coins arrondis concaves ou convexes à partir de la sélection active.



Exemple :

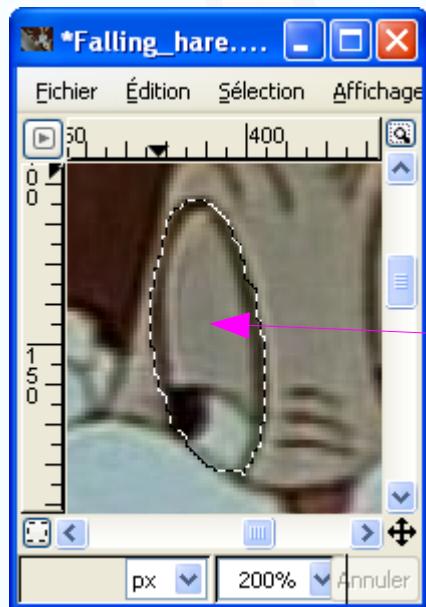
- Sur l'image faire une sélection (R).
- Faire **Sélection, Rectangle arrondi**
- Paramétriser et **Valider**.



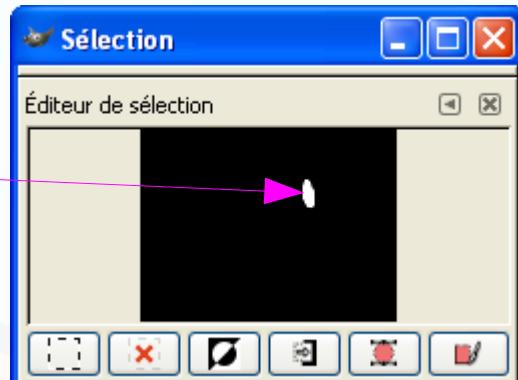
Résultat

ÉDITEUR DE SÉLECTION

À partir de la fenêtre de l'image faire **Sélection, Éditeur de sélection**.

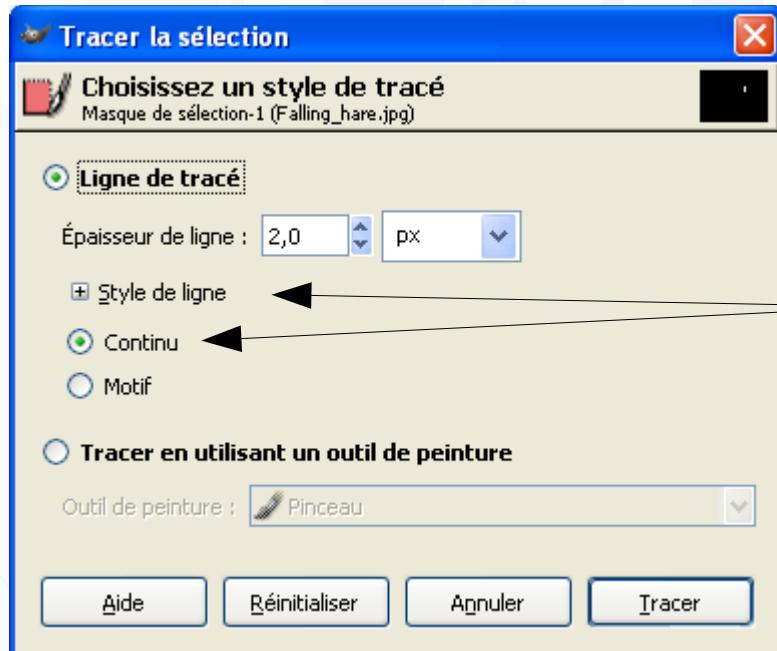


L'éditeur de sélections regroupe plusieurs fonctions autour des sélections.



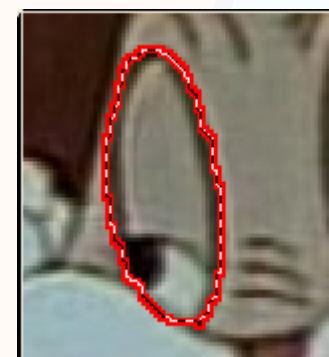
1 2 3 4 5 6

- 1 - Tout sélectionner.
- 2 - Ne rien sélectionner
- 3 - Inverser la sélection.
- 4 - Enregistrer la sélection dans un canal.
- 5 - Transformer la sélection en chemin.
- 6 - Tracer la sélection.



Exemple : Tracer la sélection de l'oeil de Bugs Bunny avec une ligne rouge.

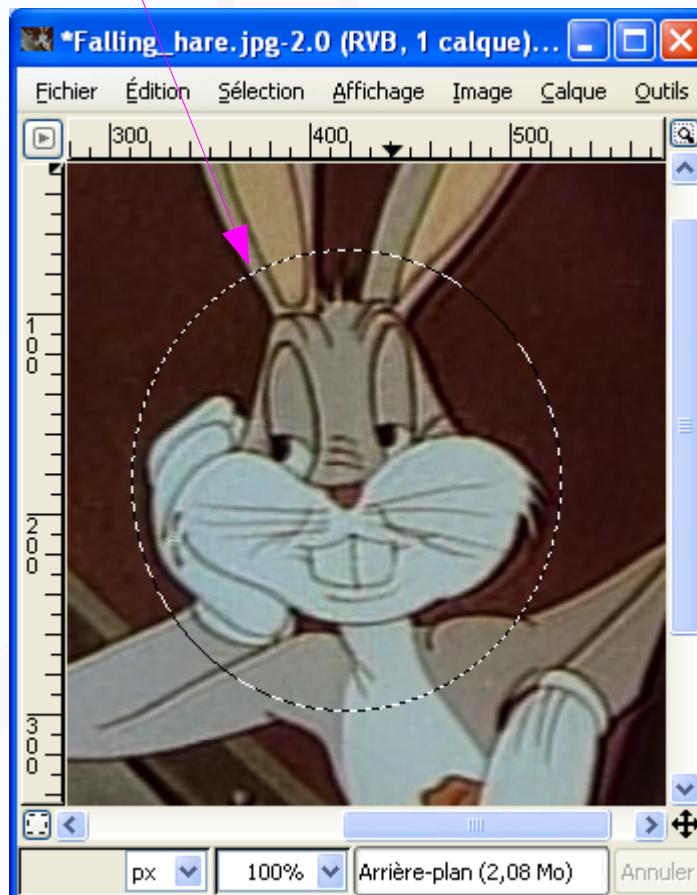
- Sélectionner la couleur de premier plan en rouge (RVB = 255,0,0 ou ff0000).
- Appuyer sur le bouton 6 « Tracer la sélection ».
- Paramétrier, **Tracer**.



BORDURE

À partir de la fenêtre de l'image faire **Sélection, Bordure**.

Cette commande permet d'obtenir une autre sélection en forme de bordure extérieure à partir de la sélection active.

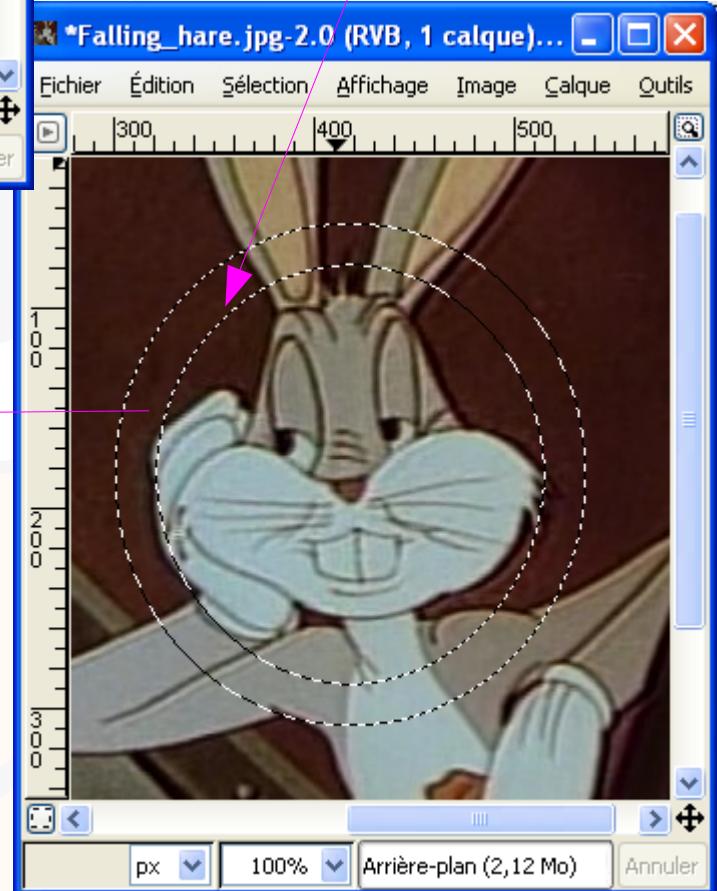


Exemple sur une sélection elliptique :

Paramètres



Résultat



LES MASQUES ET LES SÉLECTIONS

Les masques permettent de rendre visible certaines parties de l'image. Il peuvent être obtenus à partir de sélections.

Voici l'extrait d'un article d'Yves Ceccone au sujet du masque de calque disponible à :

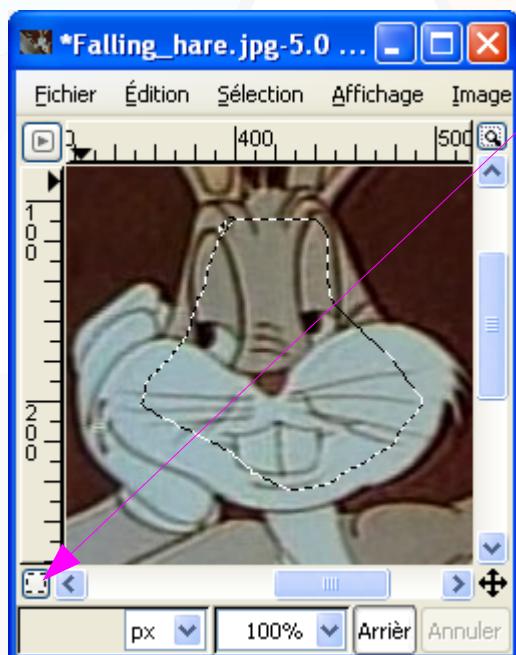
http://yeccoe.free.fr/article.php3?id_article=11&artsuite=0

«Gimp peut rivaliser facilement avec les grands nom de la retouche photo, il possède un outil, le masque de calque (équivalent au masque de fusion de Photoshop) qui permet de travailler sur un calque avec une grande souplesse. Il est possible avec cette méthode de revenir en arrière et d'ajuster très facilement un détourage par exemple et cela sans toucher au calque lui-même puisqu'on travaille sur un masque que l'on peut supprimer si les modifications ne plaisent pas ou appliquer au calque lorsque que l'on est satisfait. Les masques de calque permettent aussi de faire des effets de fusion entre des images, de rendre un effet de volume ..., il est sans doute plus facile de comprendre son fonctionnement que d'épuiser toutes les possibilités qu'il offre.»

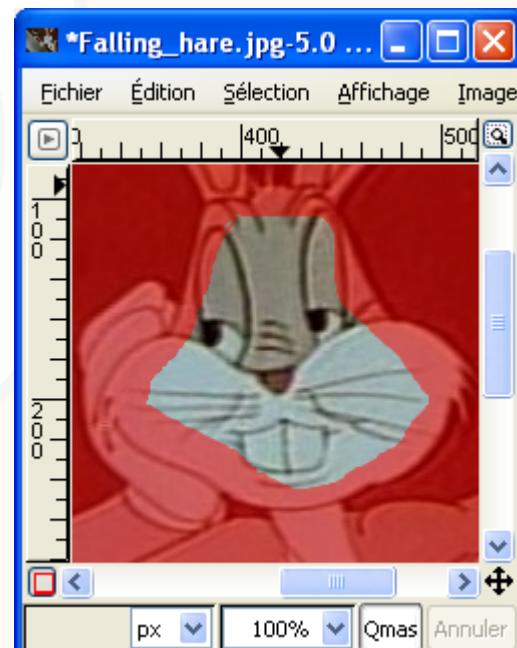
LE MASQUE RAPIDE (SHIFT+Q)

Pour activer ou désactiver le masque rapide faire **Shift+Q** ou faire un clic sur le petit bouton en bas à gauche de la fenêtre de l'image.

Exemple : Peaufiner un « détourage » à partir d'une sélection grossière.

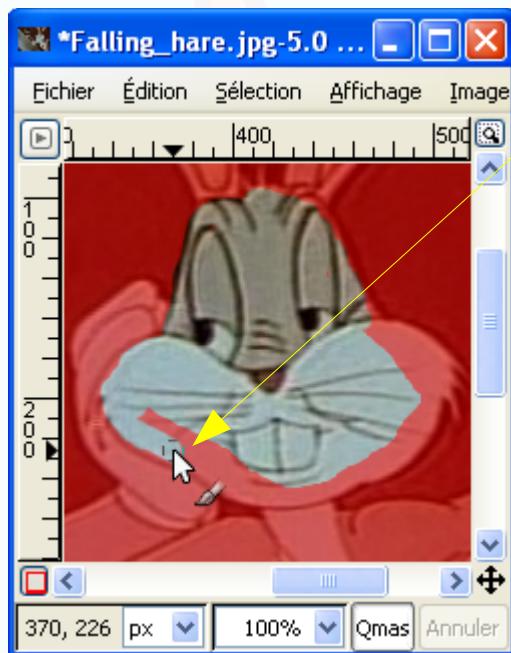


- Appuyer sur ce bouton pour activer le masque rapide.
- Un masque rouge apparaît hors de la sélection.



- Activer le Pinceau (**P**) avec une brosse fine.
- Sélectionner le Blanc comme premier plan pour augmenter la partie visible ou le Noir pour augmenter la partie rouge. Dans notre cas nous mettons le blanc comme couleur de premier plan.

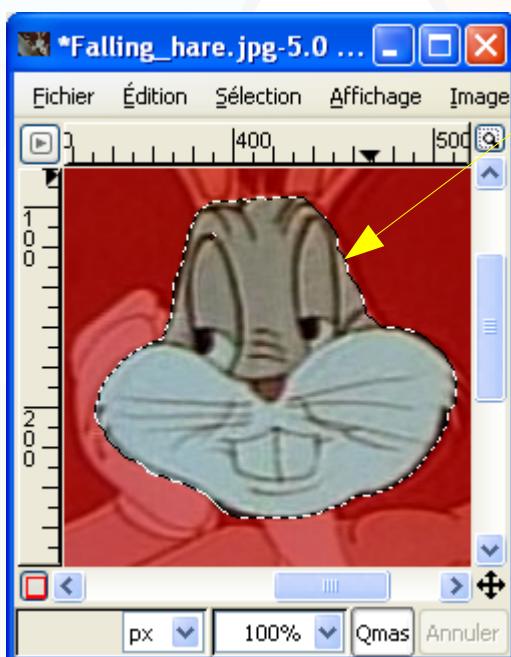




- Se rendre sur l'image et appliquer le pinceau pour augmenter la partie visible à la dimension désirée.
- Aller sur la fenêtre des Canaux



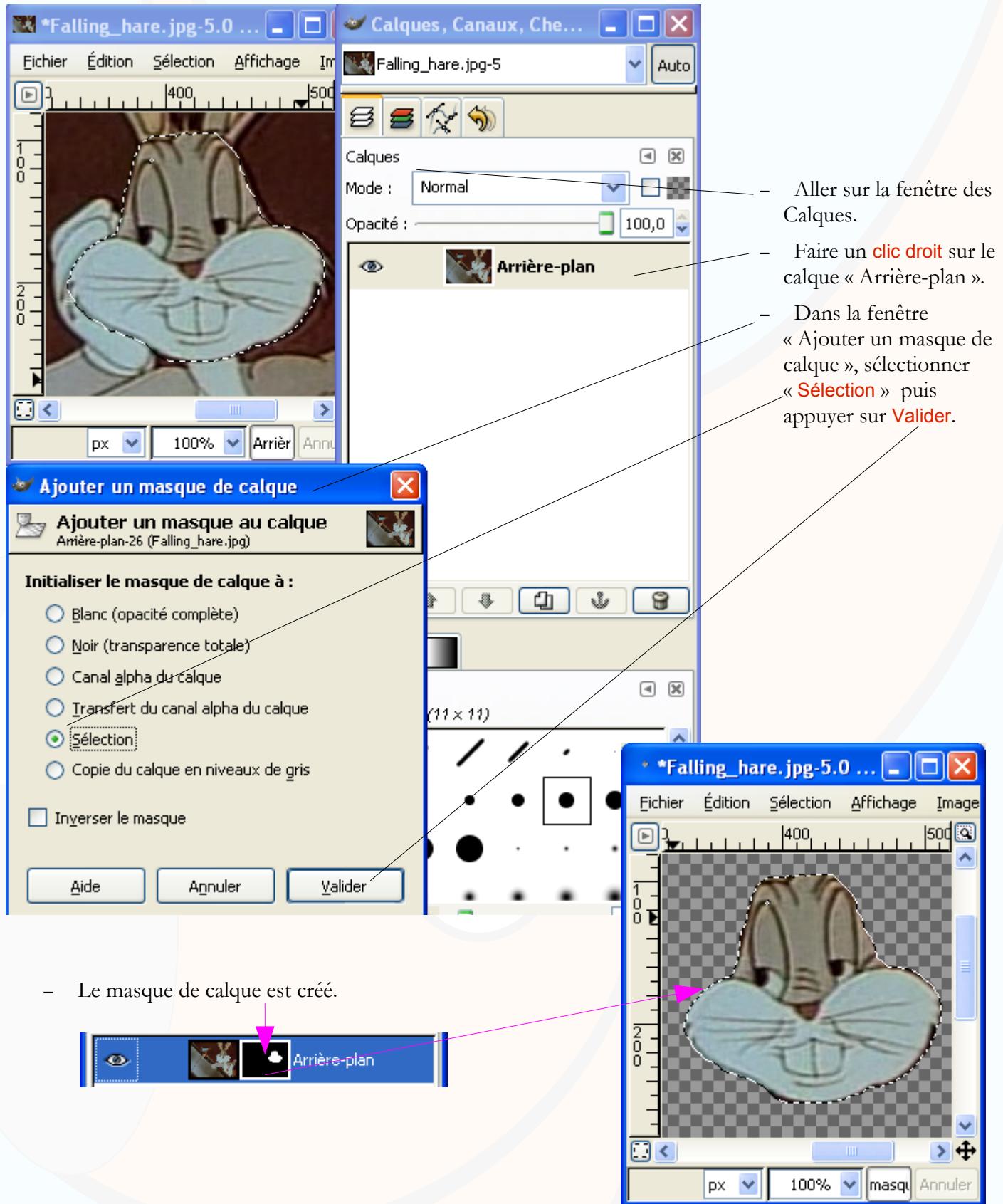
- Faire un **clic droit** sur la partie bleue « **Masque rapide** ».
- Sélectionner « Ajouter à la sélection » pour transformer la partie visible en sélection.
- Clic sur l'oeil pour rendre visible ou invisible le masque rapide.
- **Shift+Q** pour supprimer le masque rapide.



LE MASQUE DE SÉLECTION

Activer le masque de sélection en appuyant sur le bouton « Enregistrer la sélection dans un canal » (4) de la fenêtre « Sélection » page [56](#). Le fonctionnement est identique à celui du masque rapide.

LE MASQUE DE CALQUE



L'OUTIL CRÉER ÉDITER DES CHEMINS (B)



L'outil Créer Éditer des Chemins permet de faire des tracés et des dessins avec des courbures. Le tracé se fait en cliquant successivement sur plusieurs points.

Pour fermer le tracé, appuyer sur **Ctrl**, rejoindre le point de départ et faire un **clic** (un petit **U** inversé s'affiche au bout de la plume).

Pour faire un arrondi, lors de la création d'un point **maintenir la touche gauche de la souris enfoncée** pour voir apparaître une tangente. Faire pivoter cette tangente pour créer l'arrondi, pour amplifier la courbure s'éloigner du centre de rotation.

Pour modifier un arrondi, sélectionner un point existant, faire un **clic dessus en maintenant la touche gauche enfoncée**, pivoter et déplacer les 2 extrémités (qui sont indépendantes) de la tangente.

Pour déplacer un point existant :

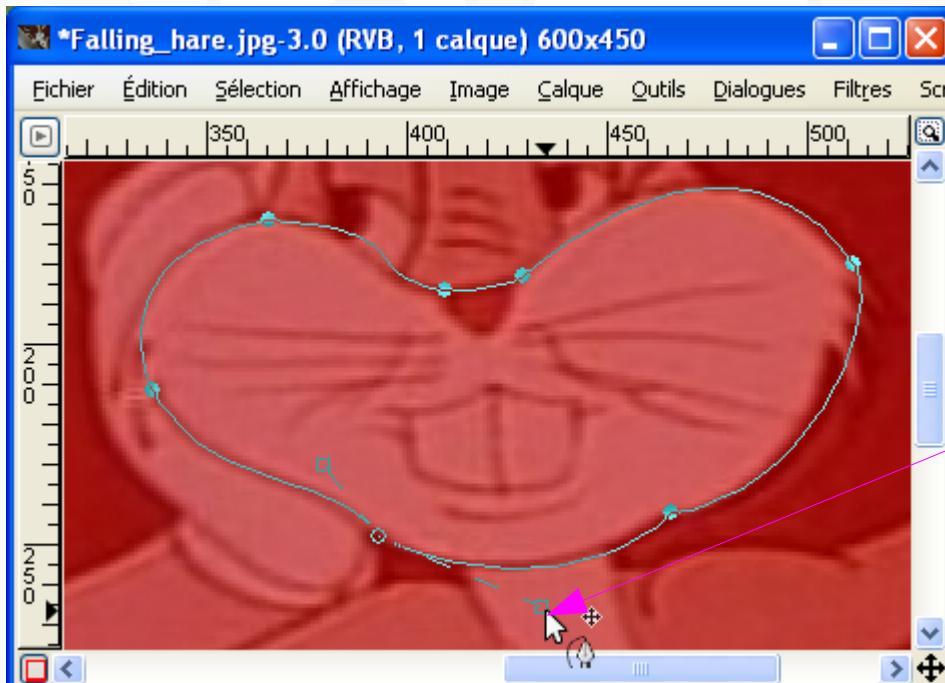
- Se diriger vers un point (une petite croix apparaît), faire un **clic** et déplacer le point.
- Appuyer sur **Ctrl**, se diriger vers un point (une petite main apparaît), faire un **clic** et déplacer le point.

Pour modifier un segment existant, se diriger vers un segment droit ou courbe (une petite croix apparaît), faire un **clic** et le déplacer.

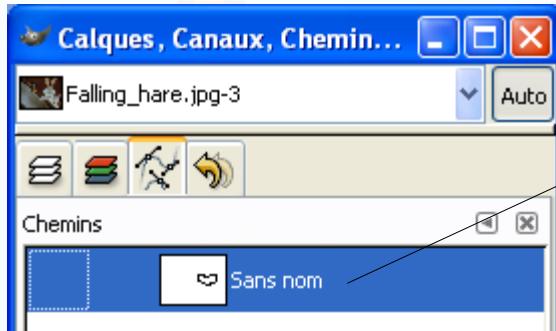
Pour supprimer un point, appuyer sur **Shift+Ctrl**, se diriger vers un point (un signe - apparaît), faire un clic

Pour déplacer tout un ensemble, appuyer sur **Shift+Ctrl+Alt** et déplacer.

Exemple : Dessiner un contour d'une partie de la tête de Bugs Bunny et enregistrer le tracé.



- Zoom de l'image (ici, un masque rapide est ajouté pour mieux voir les points)
- Placer des points aux changements de courbe du modèle.
- Agir sur les barres pour modifier les courbes du tracé.
- Fermer en appuyant sur **Ctrl**.



- Aller sur la fenêtre des Chemins
- Clic droit sur le chemin « Sans nom ».
- Choisir Exporter le chemin.



- Paramétriser le nom du fichier avec l'extension **.svg** et l'emplacement du répertoire.
Le tracé est enregistré en vectoriel.
Nous pouvons ouvrir ce fichier dans Gimp ou Inkscape.
- .
- .
- .

- Voici le contenu du fichier *museau_bugs_bunny.svg*

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<!DOCTYPE svg PUBLIC "-//W3C//DTD SVG 20010904//EN"
"http://www.w3.org/TR/2001/REC-SVG-20010904/DTD/svg10.dtd">
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
width="6.25in" height="4.6875in"
viewBox="0 0 600 450">
<path id="Sans nom"
fill="none" stroke="black" stroke-width="1"
d="M 429.00,183.00
    C 429.00,183.00 479.00,135.00 511.50,180.00
      518.00,191.50 503.00,235.50 466.00,242.00
        460.00,248.00 433.50,265.50 393.00,248.00
          379.00,230.00 352.00,237.50 336.50,211.50
            331.50,203.50 327.50,175.00 365.50,169.00
              406.00,172.00 384.50,181.50 409.50,186.50
                422.00,186.00 429.00,183.00 429.00,183.00 z" />
</svg>
```

MODIFIER L'ASPECT D'UNE PHOTOGRAPHIE

Les photographies doivent souvent être manipulées, retouchées, soit pour corriger des mauvaises expositions, soit pour obtenir des effets spéciaux, etc.

COULEURS (NIVEAUX)

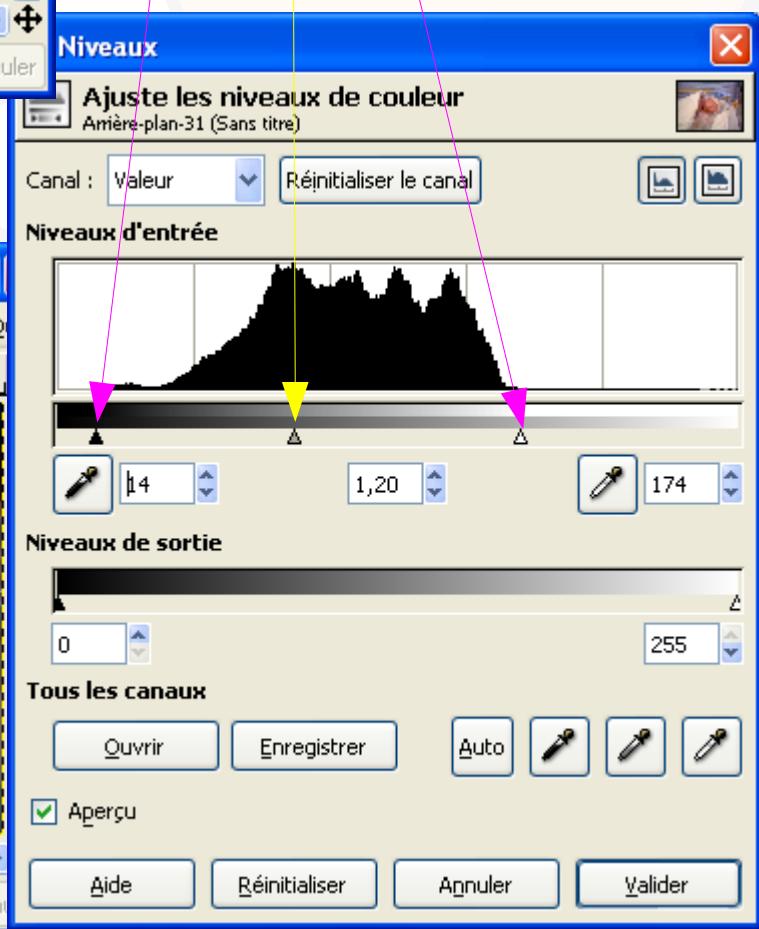
Exemple : Ajuster les couleurs d'une photographie trop foncée (*bebe.jpg*) en utilisant l'outil **Niveaux**.



Résultat

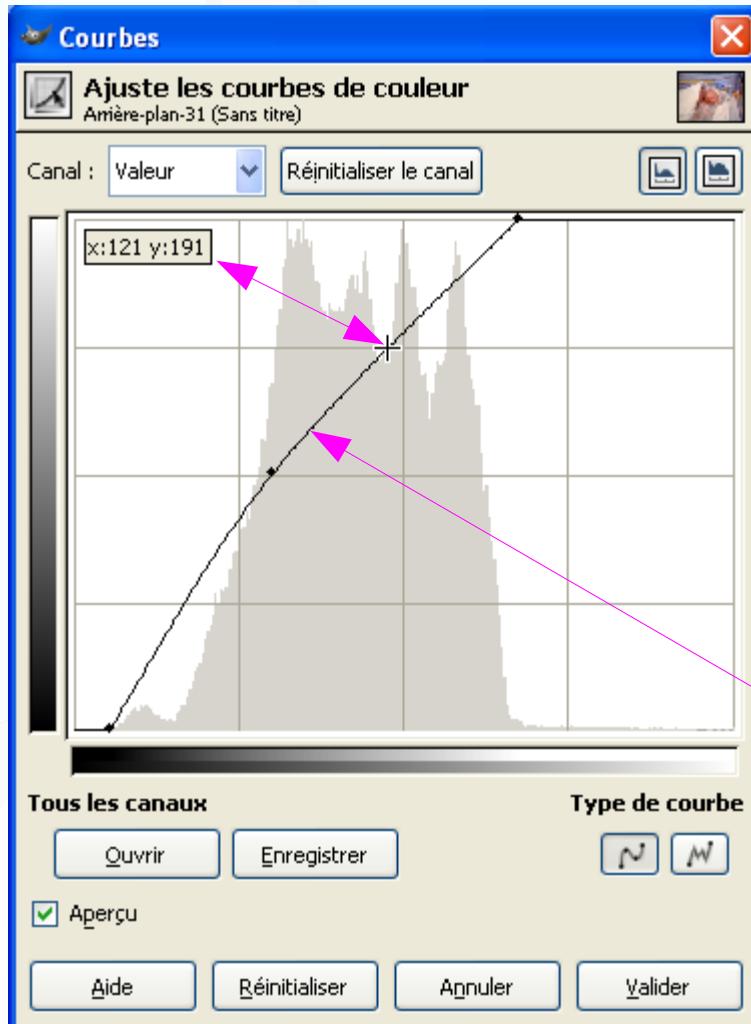


- Ouvrir la photographie *bebe.jpg* et la dupliquer pour ne pas travailler sur l'original (**Ctrl+D**).
- Faire : **Outils**, **Outils de couleurs**, **Niveaux** (la courbe noire représente la répartition des couleurs).
- Placer le curseur noir sur l'extrémité gauche de la courbe noire.
- Placer le curseur blanc sur l'extrémité droite de la courbe noire.
- Déplacer le curseur gris du milieu (gamma) pour obtenir une bonne harmonie des couleurs, **Valider**.



COULEURS (COURBES)

Exemple : Ajuster les couleurs d'une photographie trop foncée (*bebe.jpg*) en utilisant l'outil **Courbes**.



Un des moyens les plus sophistiqués pour corriger, ajuster, créer des effets de couleurs selon le « modelage » d'une courbe. L'utilisation demande une certaine habitude. La modification de la courbe s'applique à chaque canal R,V,B individuellement ou aux 3 canaux simultanément

Principe du changement des couleurs :

L'échelle du bas représente les 256 niveaux d'un (ou des) canal (x = 121 par exemple). L'intersection avec la courbe renvoie la nouvelle valeur (y = 191 dans l'exemple).

Les courbes peuvent être mémorisées.

- Ouvrir la photographie *bebe.jpg* et la dupliquer pour ne pas travailler sur l'original (**Ctrl+D**).
- Faire : **Outils**, **Outils de couleurs**, **Courbes**
- Appliquer cet exemple de courbe et **Valider**.

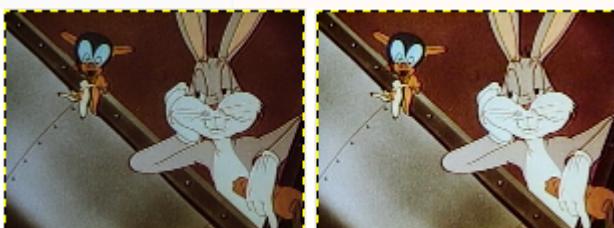
Résultat



Exemple : Importer une courbe

- Ouvrir l'image *Falling_hare.jpg*
- Faire : **Outils**, **Outils de couleurs**, **Courbes**, **Ouvrir**, le fichier *courbe_Falling_hare*.

Résultat à zoom=25%



NETTETÉ

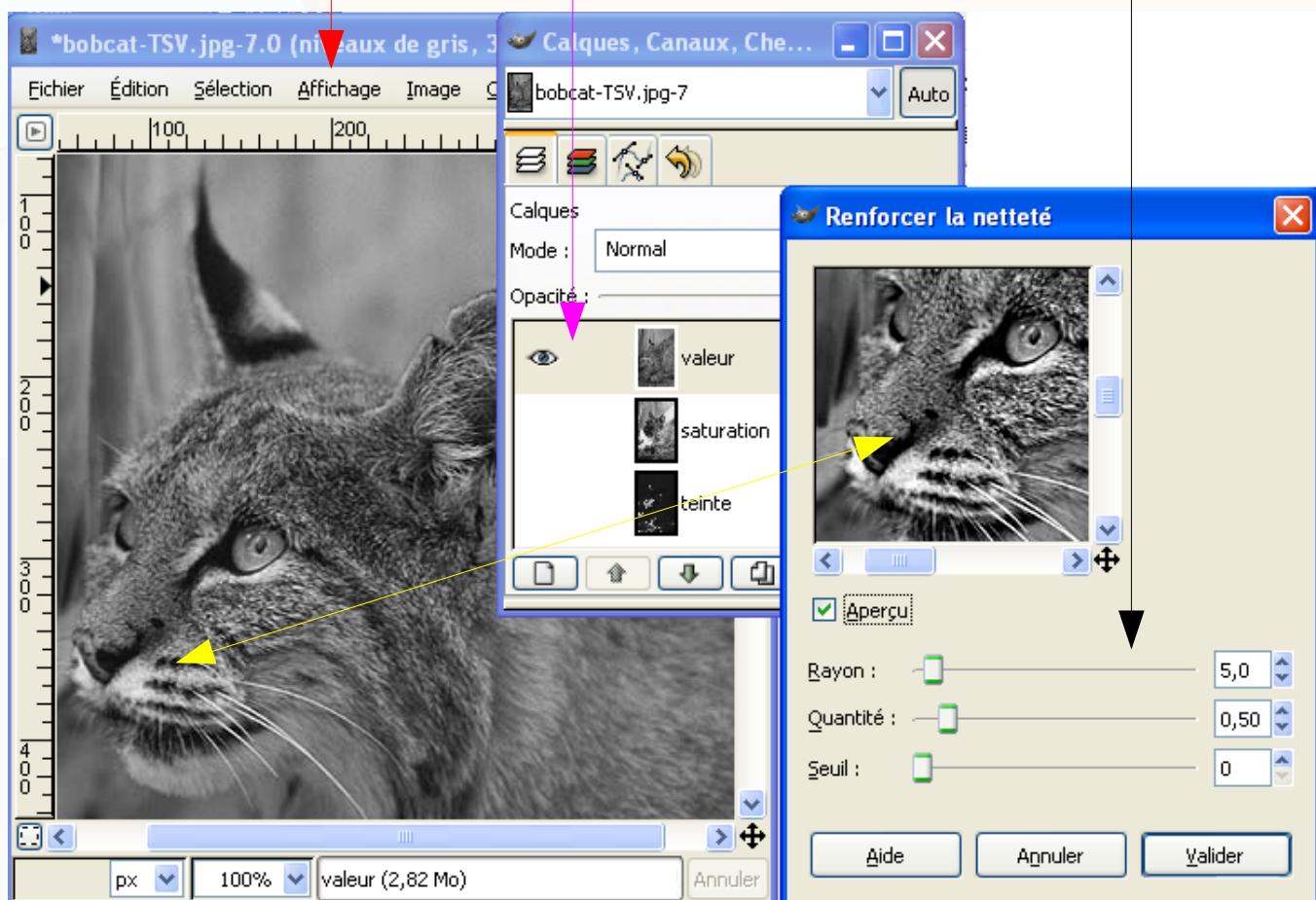
Un filtre permet l'augmentation de la netteté.

Pour illustrer cette fonction nous utilisons une photographie de lynx proposée sur le site éducatif <http://www.pics4learning.com/> (lien direct <http://www.pics4learning.com/catalog/b/bobcat.jpg>).

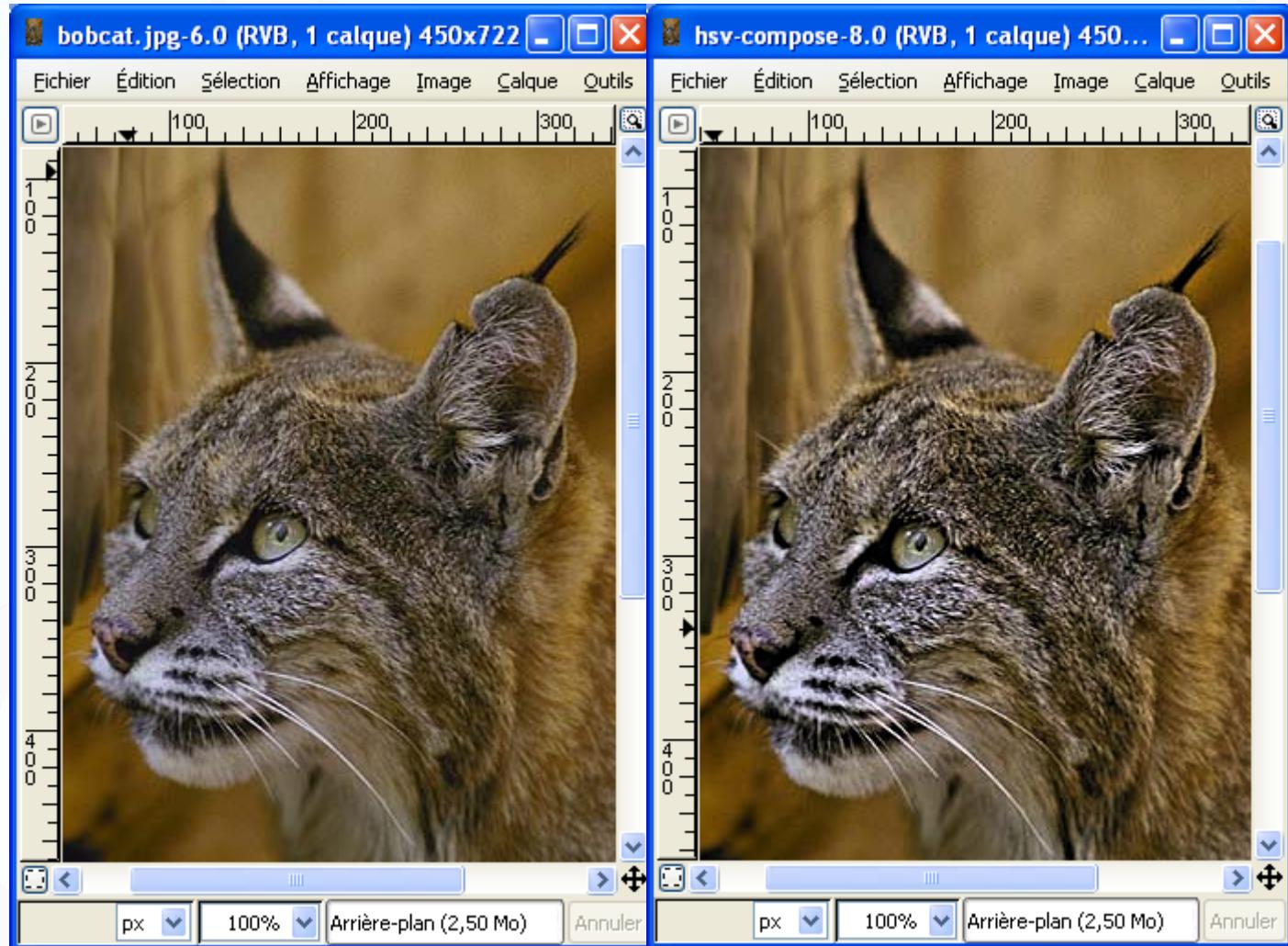
Pics4Learning is a copyright-friendly image library for teachers and students. The Pics4Learning collection consists of thousands of images that have been donated by students, teachers, and amateur photographers.

Dans l'exemple, l'augmentation de la netteté sera exagérée. L'aide est disponible sur le filtre.

- Ouvrir l'image *bobcat.jpg*
- Sur la fenêtre de l'image faire : **Image, Mode, Décomposer**, valider les options **TSV** et **Décomposer en calques**, **Valider**. Une nouvelle image est créée avec 3 calques.
- Sur la fenêtre des calques rendre les calques **saturation** et **teinte** invisibles (sans oeil) et sélectionner le calque **valeur**.
- Sur la fenêtre de la nouvelle image TSV faire : **Filtres, Amélioration, renforcer la netteté**. Paramétrier.



- Sur la nouvelle image TSV, valider la visibilité des calques **saturation** et **teinte**(facultatif).
- Sur la nouvelle image TSV, faire : **Image**, **Mode**, **Composer**, valider les options **TSV. Valider**. Une nouvelle image RVB (hsv compose) est créée. Voici le résultat de l'effet.

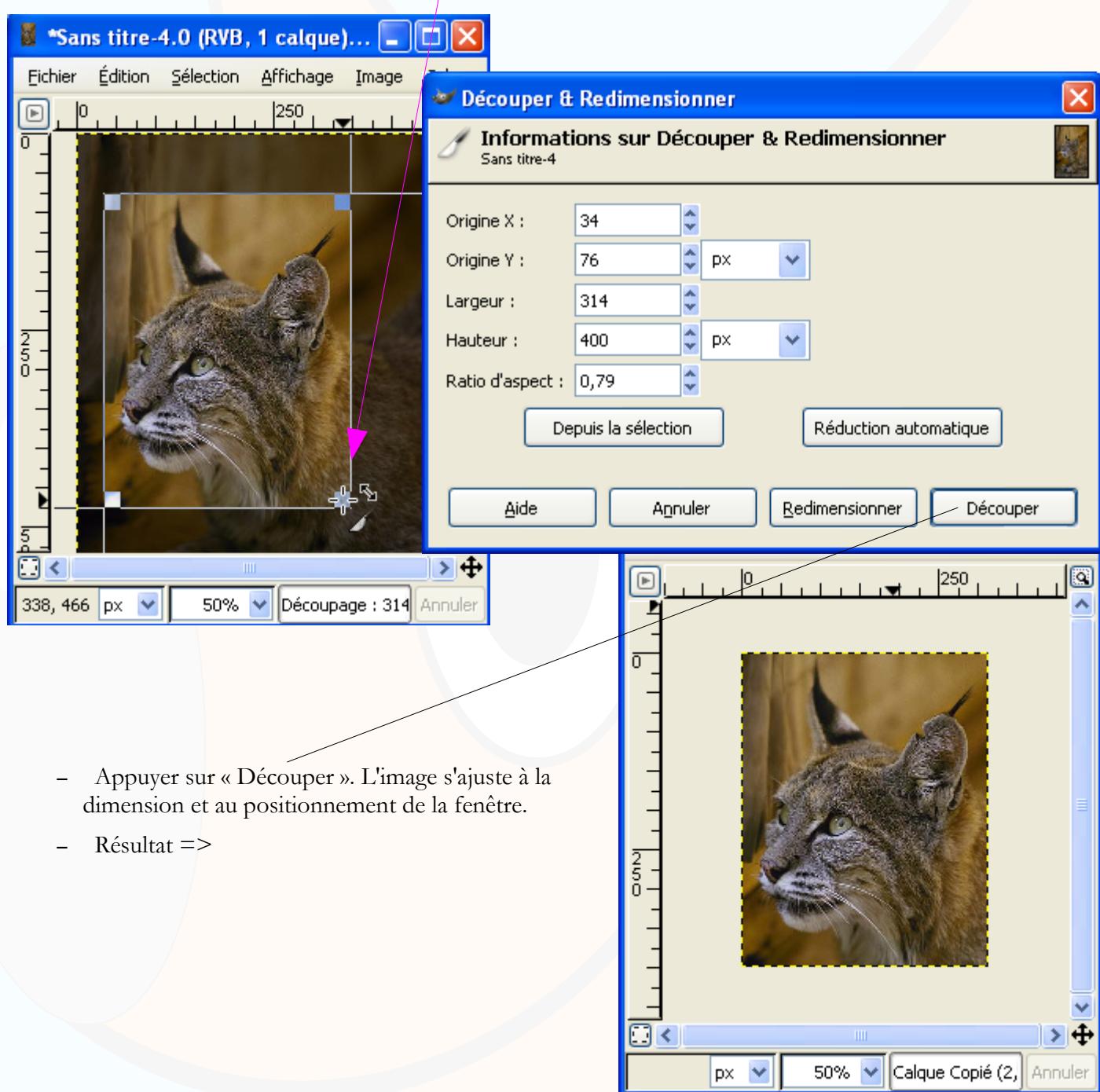


DÉCOUPER

L'outil « Découper ou redimensionner une image » (**Shift+C**) permet d'ajuster, d'une façon pratique, la partie de l'image et de la sélection active à conserver.

Exemple : Garder la tête du Lynx de l'image *bobcat.jpg*

- Ouvrir l'image *bobcat.jpg* et dupliquer cette image (**Ctrl+C**, Édition, Coller en tant que nouveau).
- Sur la fenêtre de la nouvelle image faire **Shift+C** pour activer l'outil.
- Sur l'image faire un clic, ajuster et dimensionner la fenêtre.

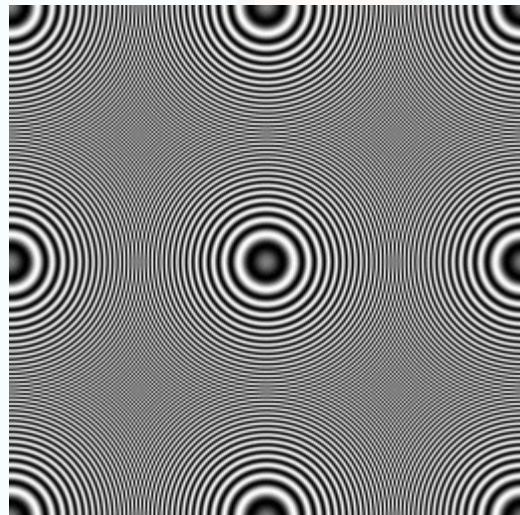


CHANGER LA TAILLE D'UNE IMAGE

TEST DES 3 MODES D'INTERPOLATION

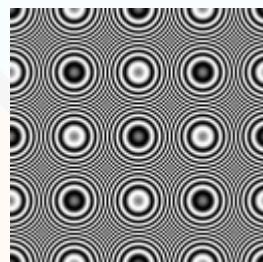
A partir de l'image de test *mire_test_interpolation_panorama_tools.xcf*, voici les résultats de réduction de l'image à 50%.

Image origine

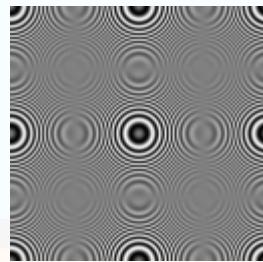


Mode d'interpolation

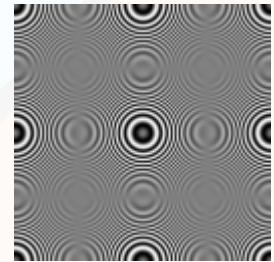
Aucune



Linéaire



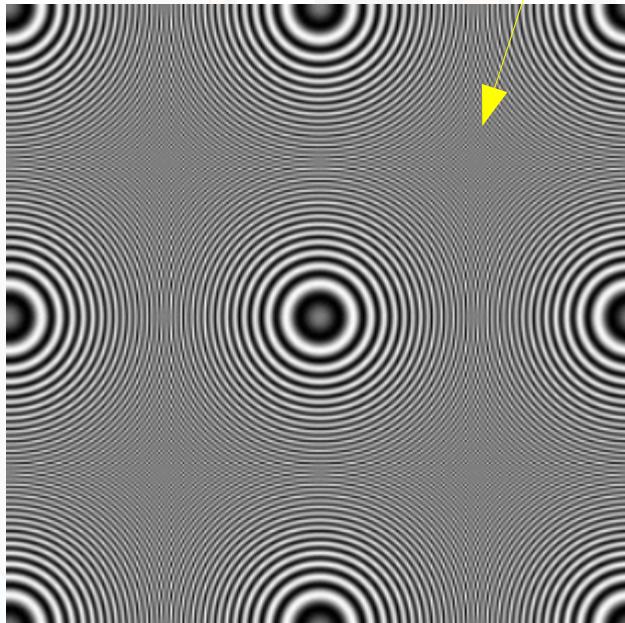
Cubique



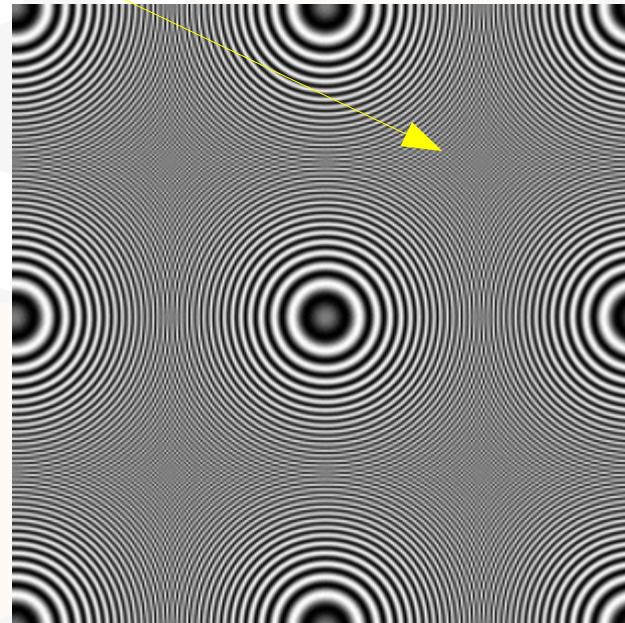
Dans ce test de réduction à 50% il n'y a pas de différence entre l'interpolation linéaire et cubique.

Une différence existe en cas d'augmentation de taille de l'image (311*311pixels).

Linéaire



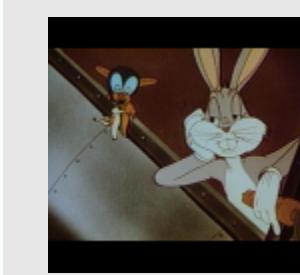
Cubique



RÉDUIRE, AGRANDIR À UN FORMAT IMPOSÉ

Exemple : Adapter la taille des images pour faire des miniatures de 128*128 pixels.

1



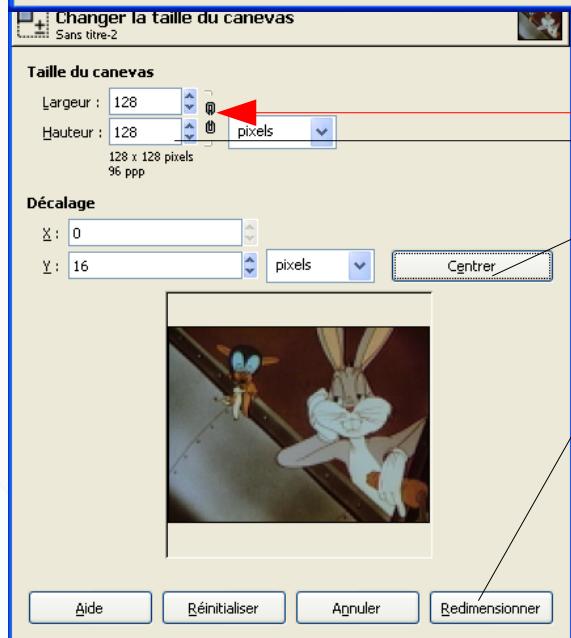
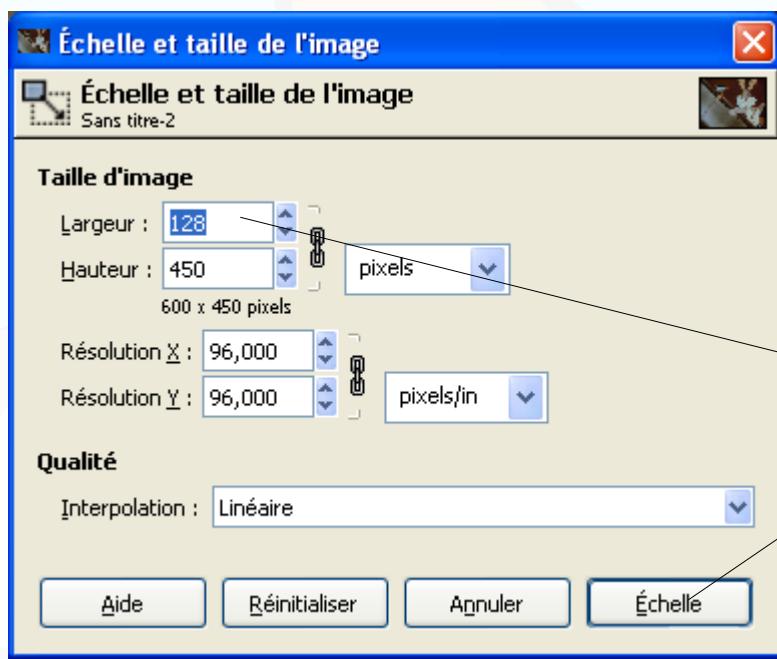
2



3



Image 1



- Ouvrir *Falling_hare.jpg*
- Sur la fenêtre de l'image faire : copier (**Ctrl+C**), **Édition, Coller en tant que nouveau** pour ne pas travailler sur l'image d'origine.

- Sur la fenêtre de la nouvelle image faire : **Image, Échelle et taille de l'image**. Paramétrer en mettant 128 sur la plus grande des dimensions (600 à l'origine). Appuyer sur le bouton **Échelle**.

- Sur la fenêtre de la nouvelle image réduite faire : **Image, Taille du canevas**, **briser la chaîne** en faisant un **clic** sur le symbole, mettre 128 (pour obtenir un canevas de 128*128 pixels), Appuyer sur le bouton **Centrer**, Appuyer sur le bouton **Redimensionner**.

- Sur la « fenêtre principale », mettre noir comme couleur d'arrière-plan.
- Sur la fenêtre de la nouvelle image réduite faire : **Image, Aplatir l'image** pour transformer les zones transparentes en noir.

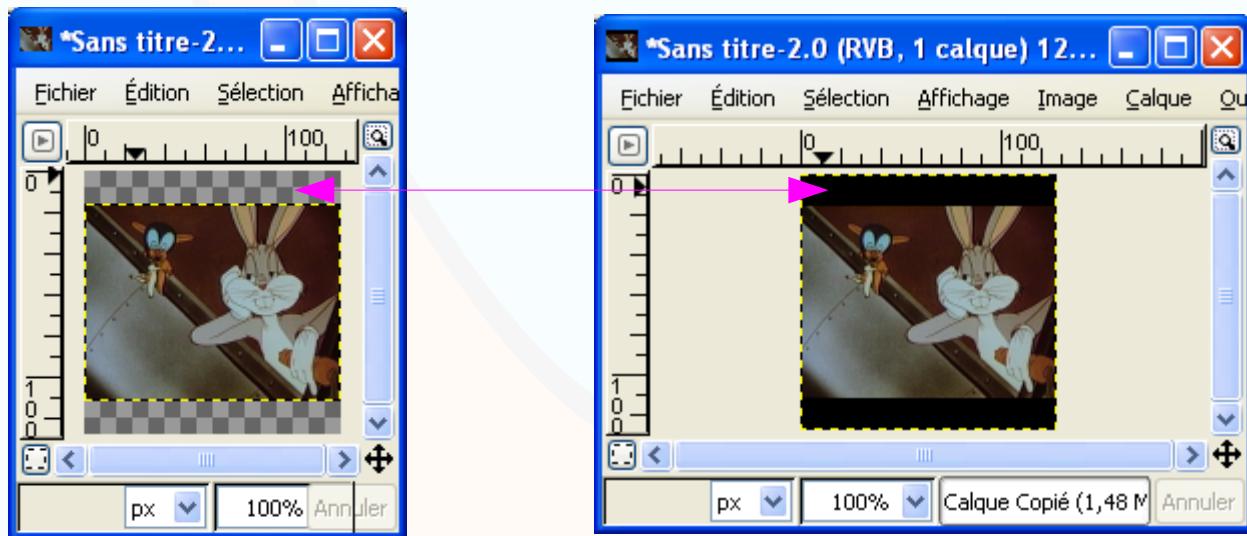


Image 2

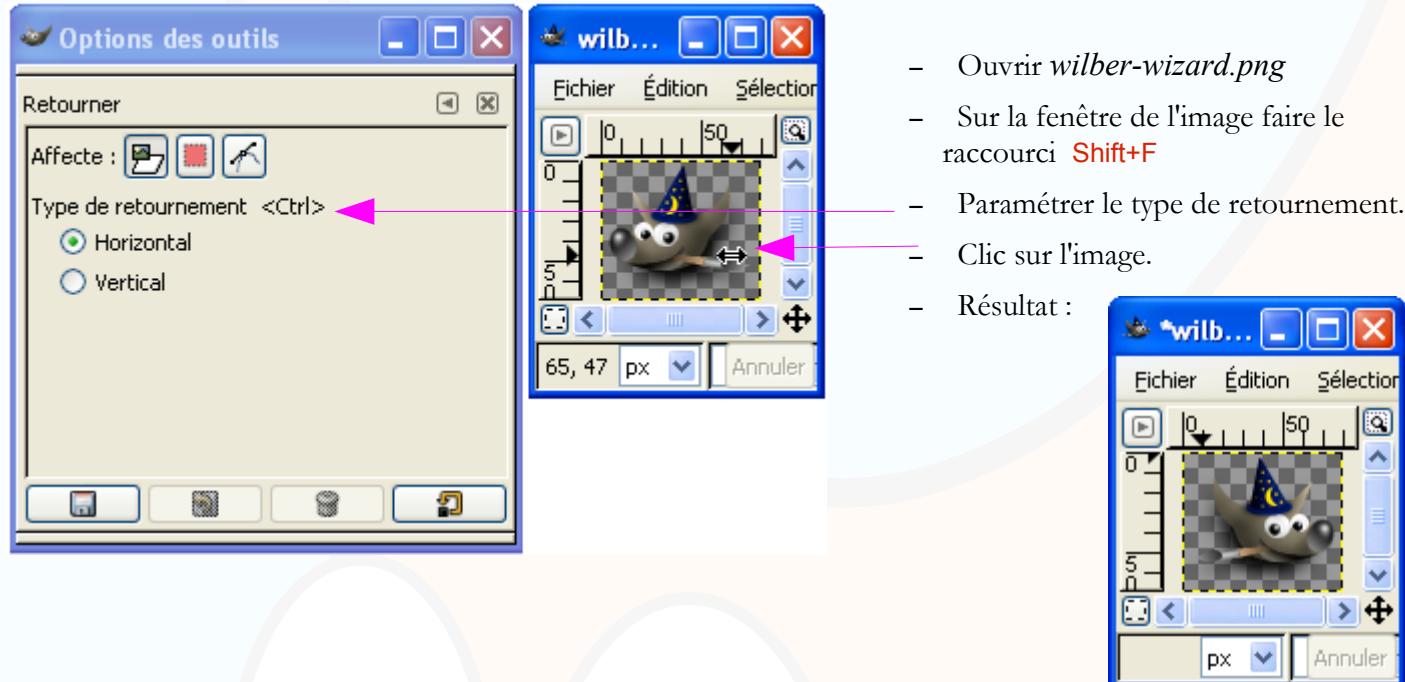
- Ouvrir *bobcat.jpg*
- Utiliser la même procédure que l'image 1. La plus grande dimension sera la hauteur.

Image 3

- Ouvrir *wilber-wizard.png*
- Sur la fenêtre de l'image faire : copier (**Ctrl+C**), **Édition, Coller en tant que nouveau** pour ne pas travailler sur l'image d'origine.
- Sur la fenêtre de la nouvelle image faire : **Image, Découpage intelligent** qui supprimera les zones transparentes inutiles pour passer d'une image de 80*70 pixels à 76*66 pixels.
- Sur la fenêtre de la nouvelle image découpée : **Image, Échelle et taille de l'image**. Paramétrer en mettant 128 sur la plus grande des dimensions, sélectionner interpolation **cubique(Meilleure)**. Appuyer sur le bouton **Échelle** pour agrandir l'image.
- Terminer comme l'image 1.

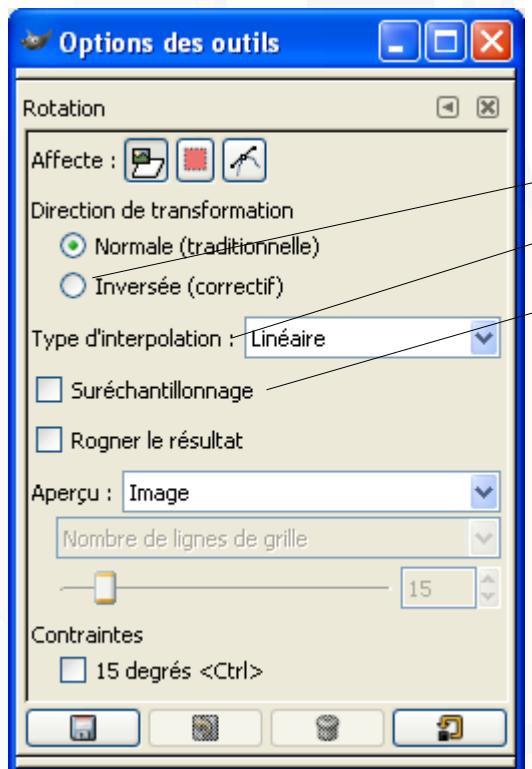
RETOURNER L'IMAGE

Avec l'outil « Retourner » (**Shift+F**), nous pouvons retourner l'image horizontalement ou verticalement.



PIVOTER L'IMAGE

L'outil « Pivote le calque ou la sélection » (**Shift+R**) pivote selon un angle avec une vision instantanée du résultat.

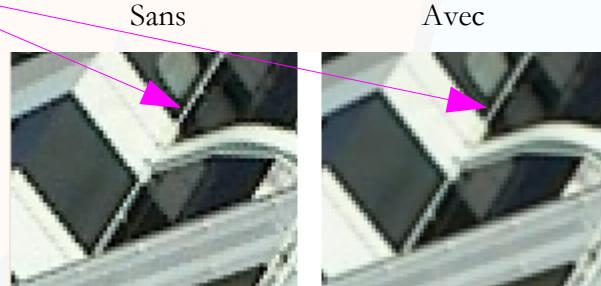


Pour avoir l'utilisation des options de l'outil demander l'aide contextuelle (**Shift+F1**).

Inverse l'image .

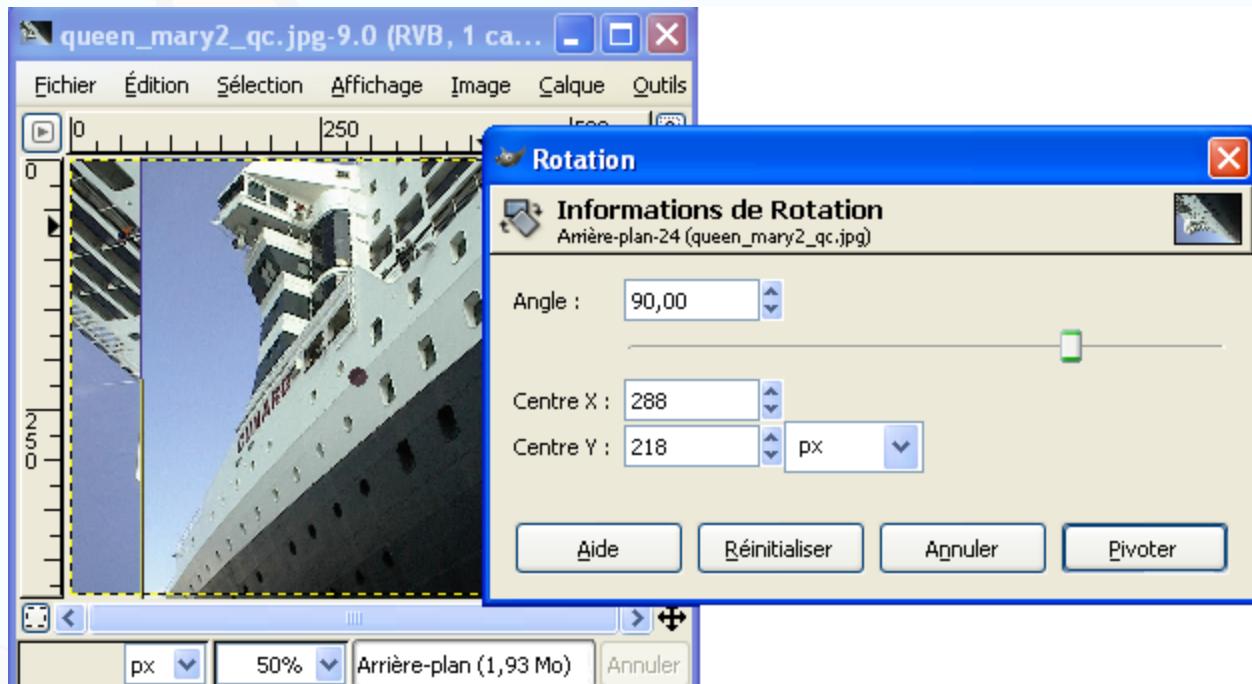
Tests page [68](#)

Effet grossi de « Suréchantillonage » sur une rotation de 33°



Exemple 1 : Retourner de 90° une photographie prise dans le sens de la hauteur.

- Ouvrir *queen_mary2_qc.jpg*
- Sur la fenêtre de l'image faire le raccourci **Shift+R**
- Paramétriser l'angle de rotation à **90** puis appuyer sur **Pivoter**.



- Sur la fenêtre de l'image faire : **Image, Ajuster le canevas aux calques**

Exemple 2 : Corriger l'horizon d'une photographie.

- Ouvrir *queen_mary2_louis_jolliet_qc.jpg*
- Sur la fenêtre de l'image faire le raccourci **Shift+R**
- Cocher « Suréchantillonage » dans l'option de l'outil.



- Sur la fenêtre de l'image faire un zoom (300%) et afficher la grille (**Affichage, Afficher la grille**) pour voir le décalage du niveau de la mer par rapport à l'horizon.
(Il est possible de mesurer l'angle avec cet outil : 2,53°).



- Paramétriser l'angle de rotation à 2,53 puis appuyer sur **Pivoter**.
- Supprimer la grille (**Affichage**, **Afficher la grille**).
- Sur la fenêtre de l'image faire : **Image**, **Ajuster le canevas aux calques**.

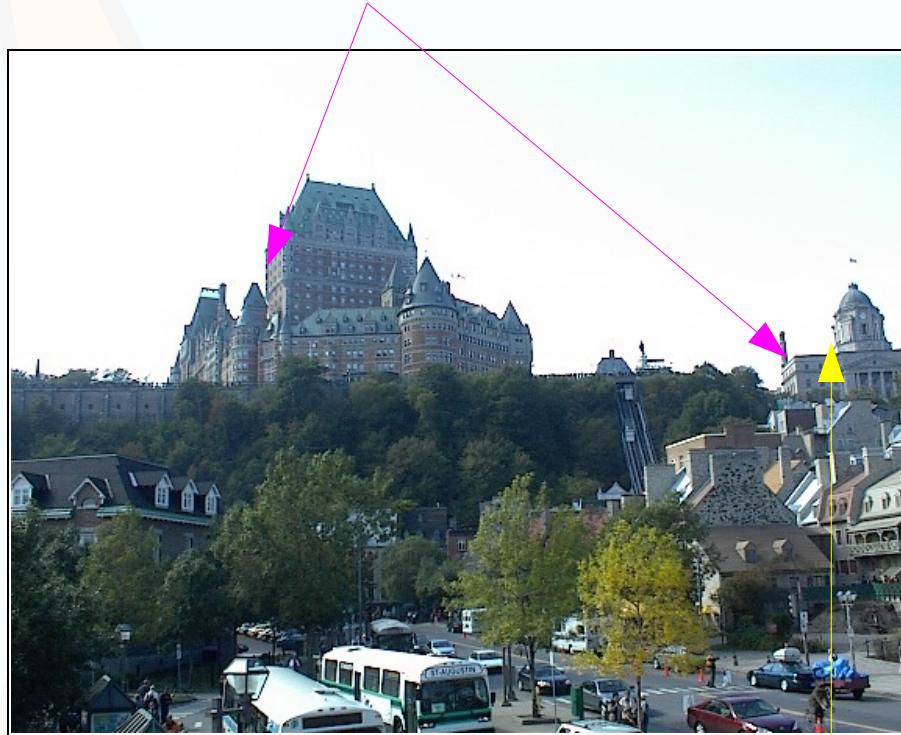


- Faire une sélection rectangulaire (page [45](#)) ou un découpage (page [67](#)) pour éliminer les côtés transparents...



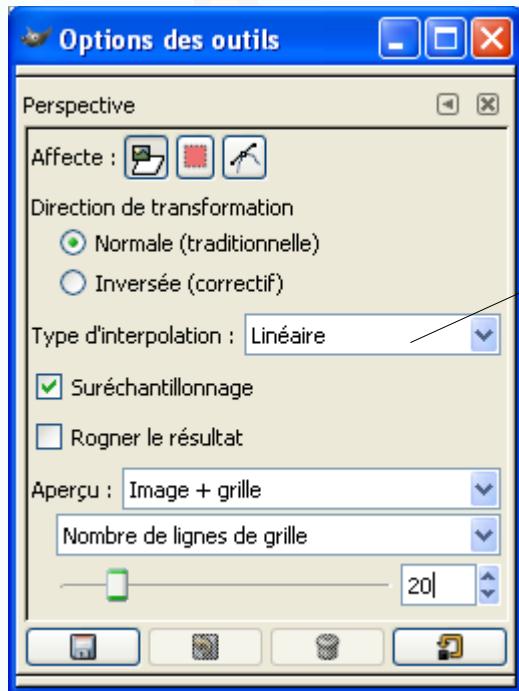
PERSPECTIVE

Exemple : Rendre les façades des monuments verticales (image *qc.jpg*).

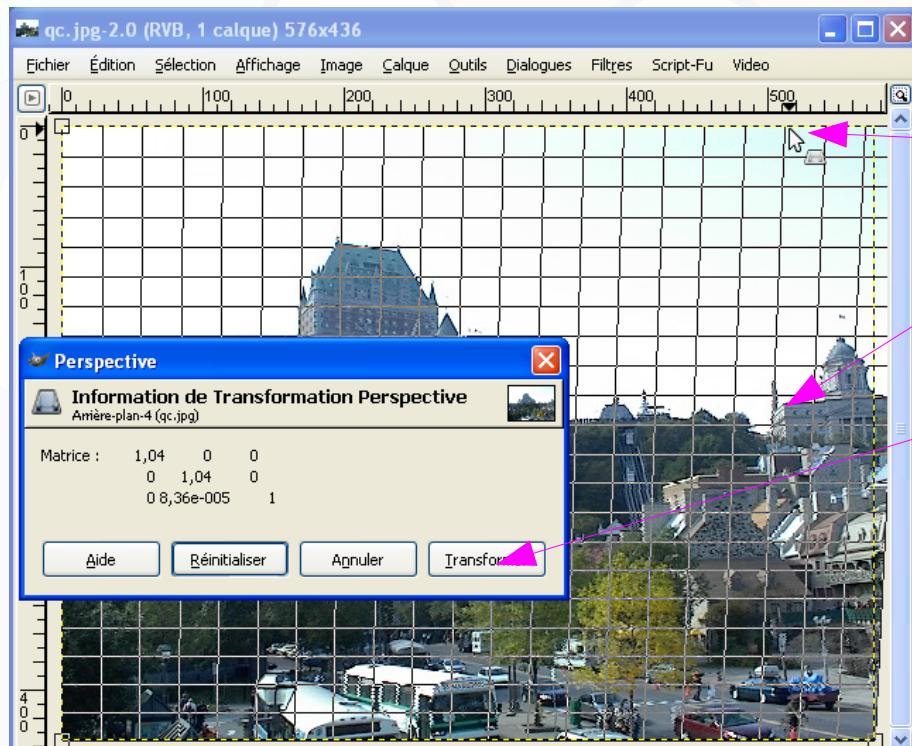


Résultat après transformation :





- Ouvrir *qc.jpg*
- Sur la fenêtre de l'image faire le raccourci **Shift+P**
- Paramétriser l'outil perspective (fonctionnement des options identique aux 2 exemples précédents).



- Sélectionner le haut à droite et déplacer le point vers la droite pour rendre les façades verticales.
- Faire la même chose avec le côté gauche. Quand tout semble correct, appuyer sur le bouton transformer.
- Sur la fenêtre de l'image faire **Image, Ajuster le canevas aux calques**.
- Faire une sélection rectangulaire (page 45) ou un découpage (page 67) pour éliminer les côtés transparents...

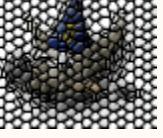
LE MENU « FILTRES »

Voici, succinctement, une partie des effets de quelques filtres appliqués à une image dont certains possèdent une fenêtre de pré-visualisation.

EFFETS DES FILTRES

Filtre	Résultat	Filtre	Résultat
Image d'origine		Filtres, Flou, Pixéliser L = 2 H = 2	
Filtres, Flou, Flou		Filtres, Flou, Flou cinétique Linéaire L = 5 Angle = 45	
Filtres, Flou, Flou mosaïque rayon = 2 V+H Flou = IIR		Filtres, Flou, Flou gaussien IIR 2 * 2 pixels	
Filtres, Couleur, Carte , Psychédélique 2		Filtres, Couleur, Carte , Rotation de la carte des couleurs	
Filtres, Couleur, Chanel mixer		Filtres, Couleur, Analyse colorimétrique	Donne le nombre de couleurs ainsi qu'une courbe.
Filtres, Couleur, Paquet de filtres	Beaucoup de filtres pour une multitude de résultats.	Filtres, Bruit , Dispersion RVB	

Filtre	Résultat	Filtre	Résultat
Image d'origine		Filtres, Bruit, Mélanger	
Filtres, Bruit, Répandre		Filtres, Bruit, Piquer	
Filtres, Détection de bord, Laplace		Filtres, Détection de bord, Contour	
Filtres, Détection de bord, Sobel		Filtres, Détection de bord, Néon	
Filtres, Couleur, Retinex		Filtres, Bruit, Jeter	
Filtres, Amélioration, Renforcer la netteté		Filtres, Générique, Dilater	
Filtres, Générique, Éroder		Filtres, Effets de verre, Carreau de verre	

Filtre	Résultat	Filtre	Résultat
Image d'origine		Filtres, Effets de lumière , Effets d'éclairage	
Filtres, Effets de lumière , SuperNova		Filtres, Distorsions , Courber	
Filtres, Distorsions , Fenêtre avec store		Filtres, Distorsions , Mosaïque	
Filtres, Distorsions , Propagation de valeur		Filtres, Distorsions , Repoussage	
Filtres, Distorsions , Tourner et aspirer		Filtres, Distorsions , Vagues	
Filtres, Distorsions , Vent		Filtres, Distorsions , Coin de page	
Filtres, Distorsions , Vidéo		Filtres, Effets de verre , Lentille optique	

Filtre	Résultat	Filtre	Résultat
Image d'origine		Filtres, Artistique , Cubisme	
Filtres, Artistique , GIMPressionnist		Filtres, Artistique , Effet de toile	
Filtres, Artistique , Cartoon		Filtres, Amélioration , Filtre NL	
Filtres, Artistique , Photocopy		Filtres, Artistique , Softglow	
Filtres, Carte , BumpMap		Filtres, Carte , Make Seamless (pour faire des motifs qui s'ajustent)	
Filtres, Carte , Illusion		Filtres, Carte , Tracé de fractales	
		Filtres, Distorsions , Onduler	

Filtre	Résultat	Filtre	Résultat
Créations à partir d'une image blanche			
Filtres, Rendu , Nuages, Brouillage uni		Filtres, Rendu , Nuages, Plasma	
Filtres, Rendu , Nature, Composition fractale		Filtres, Rendu , Motif, Damier	
Filtres, Rendu , Motif, Grille		Filtres, Rendu , Motif, Labyrinthe	
Filtres, Rendu , Motif, Puzzle		Filtres, Rendu , Motif, Qbiste	
Filtres, Rendu , Motif, Sinus		Filtres, Rendu , Créeur de sphères	
Dessins géométriques variés sur une image ou à partir d'une image Blanche			
Filtres, Rendu , Figures géométriques Gfig		Filtres, Rendu , Figures géométriques Gfig	

AJOUTER UN FILTRE

Des auteurs nous offrent des possibilités supplémentaire par l'ajout de greffons ou « plug-ins ». Sous Windows, ces greffons sont des fichiers exécutables (.exe) à installer dans les répertoires appropriés :

- C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\plug-ins (répertoire utilisateur).
- C:\gimp_2_2_11-1_xp_2000\lib\gimp\2.0\plug-ins (pour notre installateur sans extras).

CORRIGER LES YEUX ROUGES

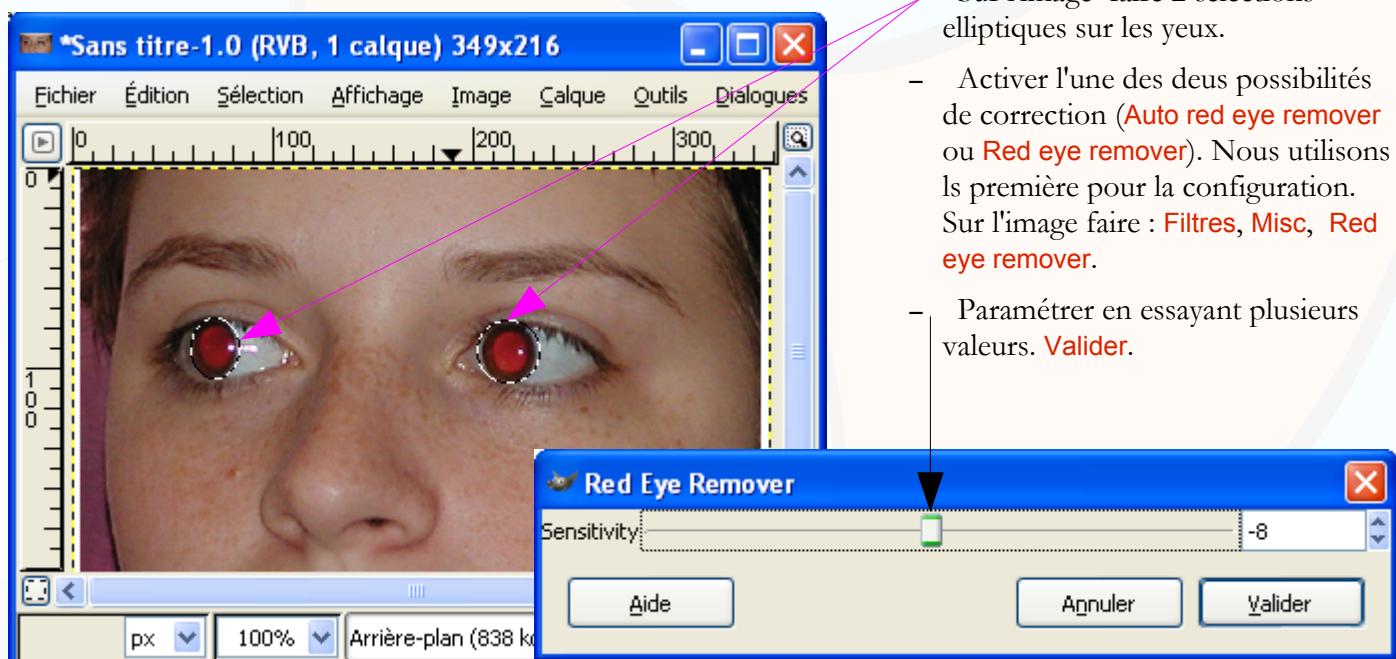
Auteur du greffon : Robert Merkel. Télécharger le fichier .zip à partir de ce lien :

<http://registry.gimp.org/file/redeye.zip?action=download&id=5282>

Décompresser *redeye.zip* et placer le fichier *redeye.exe* dans le bon répertoire. Démarrer Gimp.

L'image est issue d'un didacticiel en anglais : <http://www.udel.edu/cookbook/class/Tricks/redeye-v2.pdf>

- Sur l'image faire 2 sélections elliptiques sur les yeux.
- Activer l'une des deux possibilités de correction (**Auto red eye remover** ou **Red eye remover**). Nous utilisons la première pour la configuration. Sur l'image faire : **Filtres**, **Misc**, **Red eye remover**.
- Paramétrier en essayant plusieurs valeurs. **Valider**.



<= Résultat

RÉDUCTION DU BRUIT

Auteur du greffon : [David Tschumperlé](#). Télécharger le fichier .zip à partir de ce lien :

<http://www.haypocalc.com/perso/prog/greycstoration/greycstoration-win32-0.2.0.zip>

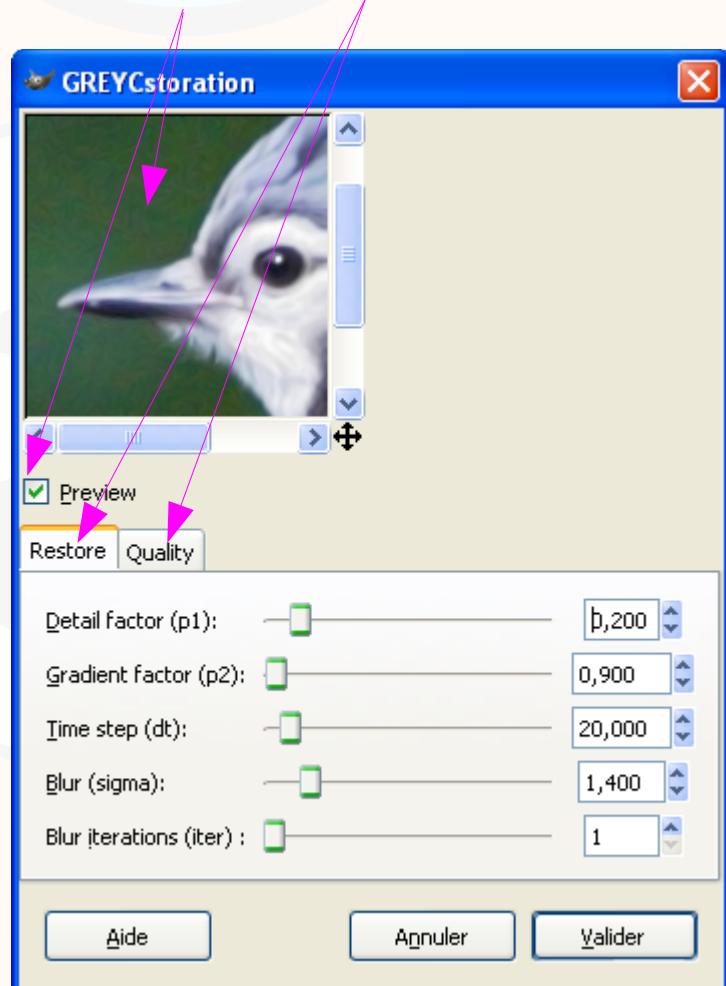
Décompresser *greycstoration-win32-0.2.0.zip* et placer le fichier *greycstoration.exe* dans le bon répertoire (voir page [81](#)). Démarrer Gimp.

Exemples de paramétrages : http://www.haypocalc.com/wiki/Restauration_avec_GREYCstorator

L'image est issue des exemples d'utilisation d'un logiciel de réduction de bruit ([Neat Image](#)) disponible à la page : <http://www.neatimage.com/examples.html>



- Sur l'.image faire **Filtres, Misc, GEYCstoration.**
- Visualiser l'effet. Paramétrier. **Valider.**



L'utilisation de ce filtre est délicate et le temps de calcul est relativement long pour de grosses images.

UTILISER DES PLUG-INS PHOTOSHOP

PSPI

Pour utiliser des plug-ins prévus pour Photoshop (tous ne sont pas compatibles avec PSPI) il faut installer le greffon PSPI disponible à la page <http://www.gimp.org/~tml/gimp/win32/pspi.html>

Auteur du greffon : Tor Lillqvist . **Télécharger le fichier .zip à partir de ce lien :**

<http://www.gimp.org/~tml/gimp/win32/gimp-pspi-1.0.3.zip> (La version 1.0.5 ne fonctionne pas).

Décompresser *gimp-pspi-1.0.3.zip* et placer le fichier \lib\gimp\2.0\plug-ins**pspi.exe** dans le bon répertoire (voir page 81).

Créer un répertoire pour placer les plug-ins de Photoshop, par exemple, *C:\Photoshop_plug_ins*

Démarrer Gimp.

Sur la « fenêtre principale » de Gimp, faire : **Exts, Photoshop Plug-in Settings**. Appuyer sur ce bouton et sélectionner le répertoire des plug-ins Photoshop.



Valider.



Valider.

Arrêter et démarrer Gimp.

FLAMINGPEAR.COM (FREE PLUG-INS)

[Flamingpear.com](http://www.flamingpear.com) propose quelques plug-ins gratuits : Ornament, ChromaSolarize, Tachyon, Ghost, Solidify, Vitriol, RGB/HSL, TransLine , Make Cube Tile...

Page : <http://www.flamingpear.com/download.html>

Lien direct : <http://www.flamingpear.com/dl/freebies.zip>

Décompresser *freebies.zip* dans le répertoire *C:\Photoshop_plug_ins*

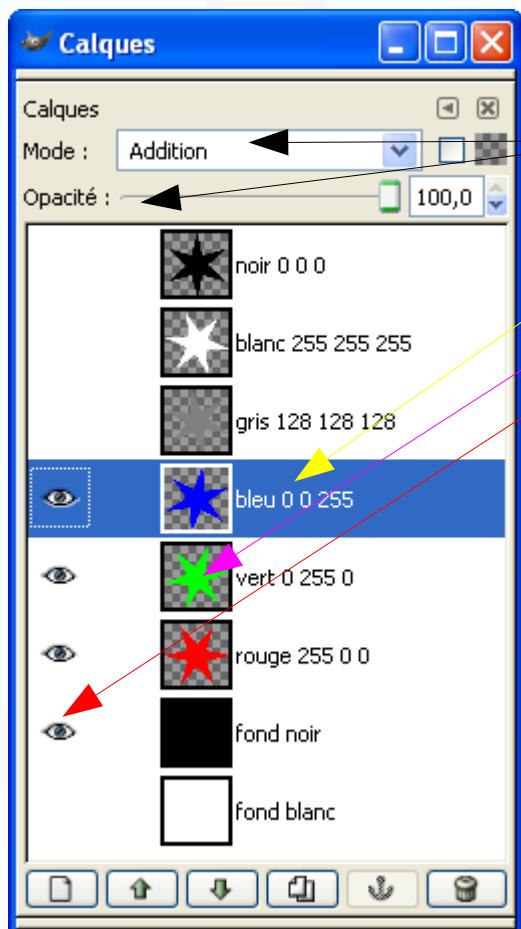
Démarrer Gimp.

Quelques exemples (les commandes sont faites à partir de la fenêtre de l'image) :

Filtre	Résultat	Filtre	Résultat
Image d'origine		Filtres, Faming Pear, Anaglyph flip	
Filtres, Faming Pear, Ornament		Filtres, Faming Pear, Tachyon	
Filtres, Faming Pear, Pixel Trash		Filtres, Faming Pear, TransTone	
Filtres, Faming Pear, Veins		Filtres, Faming Pear, Zephyr	

LES CALQUES

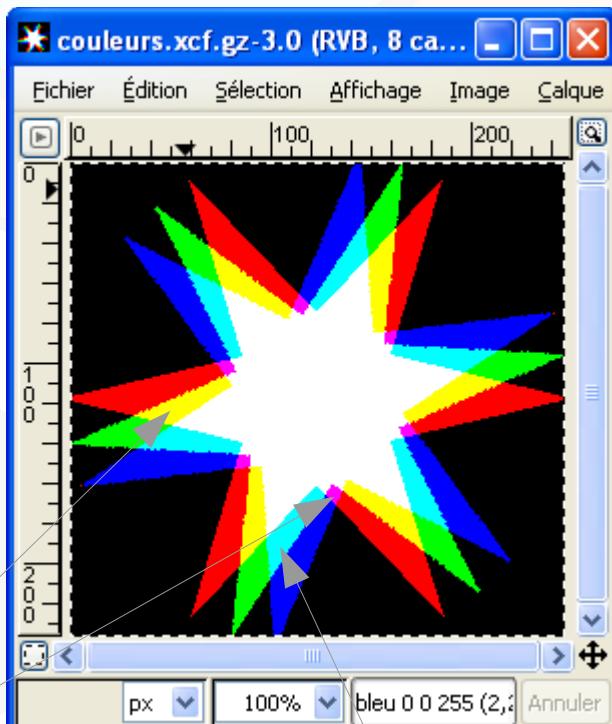
DÉFINITION



Les calques de Gimp sont assemblés en couches empilées, du calque de fond au calque du sommet de la pile.

Chaque couche (ou calque) porte ou contient :

- Un mode et une opacité (définissent le calcul de l'effet par rapport aux calques inférieurs), etc.
- Un nom.
- Une image (avec ou sans zones transparentes).
- Une fonction de visibilité (oeil), etc.



Dans cet exemple avec l'image couleurs.xcf.gz :

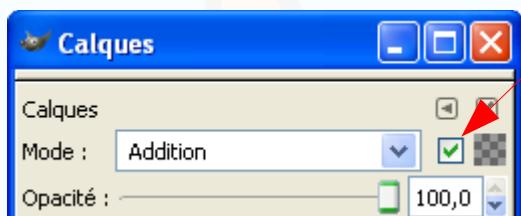
- 4 calques sont visibles.
- Les 3 calques (rouge ..., vert ..., bleu ...) sont en mode Addition, Visibilité 100%.

Le résultat visible donne du jaune sur l'intersection des calques rouge et vert, du cyan sur l'intersection des calques vert et bleu, du magenta sur l'intersection des calques rouge et bleu, du blanc sur l'intersection des calques rouge, vert et bleu (définition des noms page 4).

Pour visualiser la fenêtre des Calques :

- À partir de la « fenêtre principale » faire **Fichier, Dialogues, Créez une nouvelle fenêtre avec des onglets, Calques, canaux & chemins.**
- (**Ctrl+L**) à partir de la « fenêtre image ».

OPTION GARDER LA TRANSPARENCE



L'option garder la transparence permet de protéger les zones transparentes des calques. Avec cette option validée, il ne sera pas possible de dessiner, d'appliquer des motifs, etc. sur ces zones.

LIER DES CALQUES



La chaîne indique les calques liés qui bougeront ensemble lors des déplacements.

LE BAS DE LA FENÊTRE CALQUES

Créer un nouveau calque

Monter le calque sélectionné d'un rang

Duplicer le calque sélectionné



Mettre à la poubelle le calque sélectionné

Descendre le calque sélectionné d'un rang

Ancre la sélection flottante sur le calque sélectionné

EFFETS EN FONCTION DU MODE ET DE L'OPACITÉ

L'image du papillon monarque est issue du site <http://pdphoto.org/> (à visiter).

Elle est du domaine public. Voici l'adresse pour l'obtenir :

<http://pdphoto.org/PictureDetail.php?mat=pdef&pg=6533>

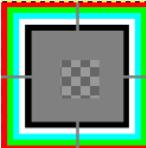
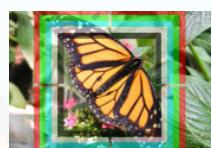
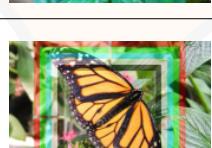
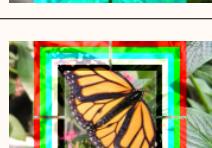
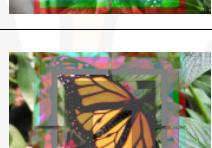
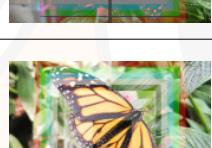
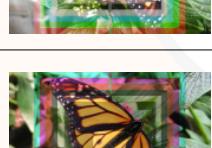
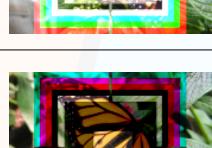
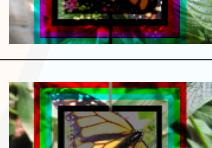
Pour illustrer le fonctionnement dans les pages suivantes, le calque de fond est le papillon et le calque supérieur est une mire avec les caractéristiques suivantes :

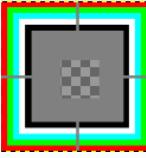
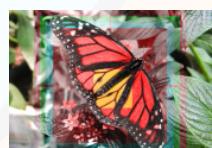
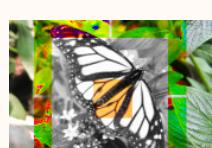
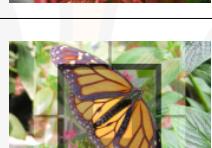
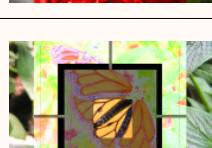
- Rouge codage RVB 255,0,0
- Vert codage RVB 0,255,0
- Cyan codage RVB 0,255,255
- Gris codage RVB 128,128,128
- Blanc codage RVB 255,255,255
- Noir codage RVB 0,0,0
- Le milieu est transparent.

Les modes : Normal, Dissoudre, Multiplier, Diviser, Écran, Superposer, Éclaircir, Assombrir, Lumière dure, Lumière douce, Extraction de grain, Fusion de grain, Différence, Addition, Soustraction, Noircir seulement, Éclaircir seulement, Teinte, Saturacion, Couleur et Valeur.

L'opacité : 100% et 50% (éventuellement 75%).

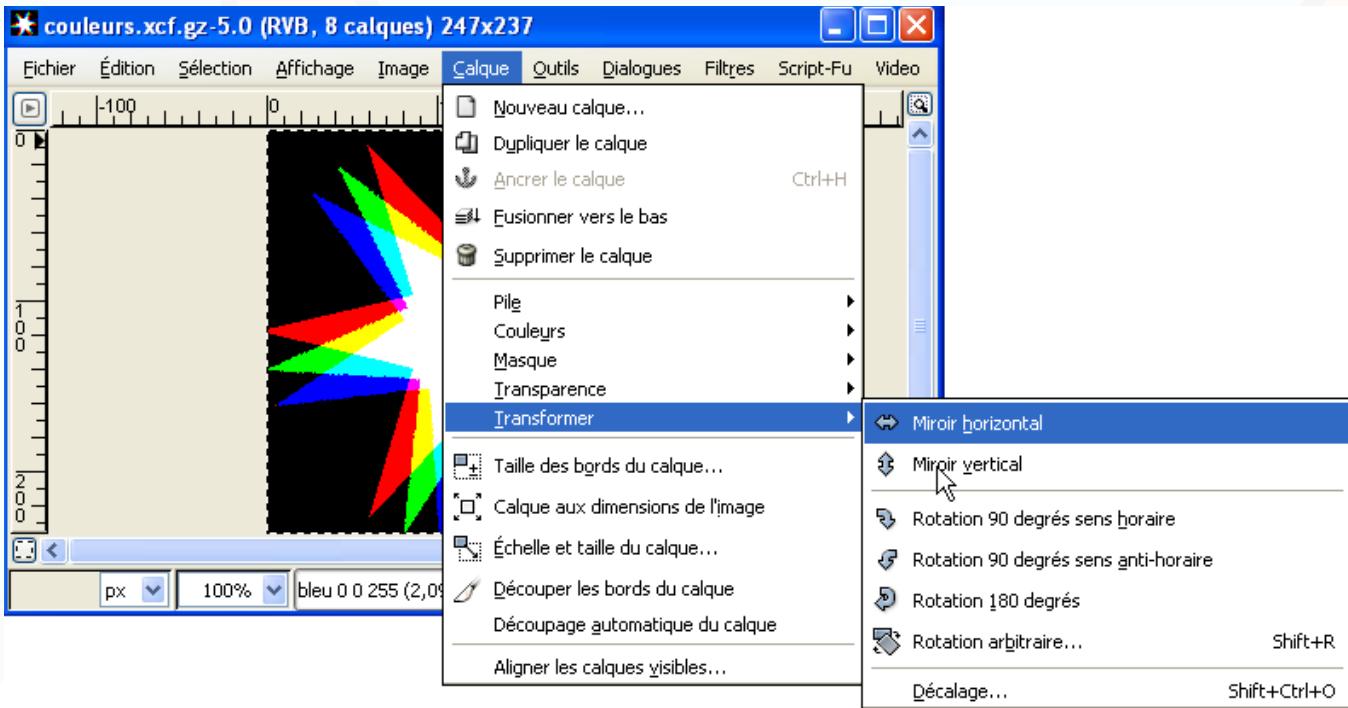
Mire		Papillon	
Mode : Normal Opacité : 50		Mode : Normal Opacité : 100	
Mode : Dissoudre Opacité : 50		Mode : Dissoudre Opacité : 75 (Avec Opacité = 100 résultat identique à mode Normal)	
Mode : Multiplier Opacité : 50		Mode : Multiplier Opacité : 100	
Mode : Diviser Opacité : 50		Mode : Diviser Opacité : 100	
Mode : Écran Opacité : 50		Mode : Écran Opacité : 100	
Mode : Superposer Opacité : 50		Mode : Superposer Opacité : 100	
Mode : Éclaircir Opacité : 50		Mode : Éclaircir Opacité : 100	
Mode : Assombrir Opacité : 50		Mode : Assombrir Opacité : 100	

Mire		Papillon	
Mode : Lumière dure Opacité : 50		Mode : Lumière dure Opacité : 100	
Mode : Lumière douce Opacité : 50		Mode : Lumière douce Opacité : 100	
Mode : Extraction de grain Opacité : 50		Mode : Extraction de grain Opacité : 100	
Mode : Fusion de grain Opacité : 50		Mode : Fusion de grain Opacité : 100	
Mode : Différence Opacité : 50		Mode : Différence Opacité : 100	
Mode : Addition Opacité : 50		Mode : Addition Opacité : 100	
Mode : Soustraction Opacité : 50		Mode : Soustraction Opacité : 100	
Mode : Noircir seulement Opacité : 50		Mode : Noircir seulement Opacité : 100	

Mire		Papillon	
Mode : Éclaircir seulement Opacité : 50		Mode : Éclaircir seulement Opacité : 100	
Mode : Teinte Opacité : 50		Mode : Teinte Opacité : 100	
Mode : Saturation Opacité : 50		Mode : Saturation Opacité : 100	
Mode : Couleur Opacité : 50		Mode : Couleur Opacité : 100	
Mode : Valeur Opacité : 50		Mode : Valeur Opacité : 100	

LE MENU CALQUE DE LA FENÊTRE DE L'IMAGE

Un menu spécial est destiné aux manipulations sur les calques. Nous pouvons considérer un calque comme étant une image sur laquelle de nombreux outils et fonctions s'appliquent : Couleurs, transparence, échelle, masque de calque, fonctions de la fenêtre calques, etc.



L'aide est disponible par la touche **F1** au chapitre 7.

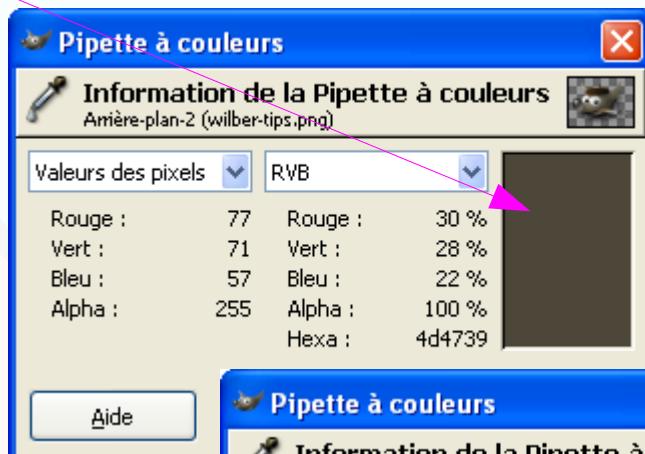
COULEURS

LA PIPETTE

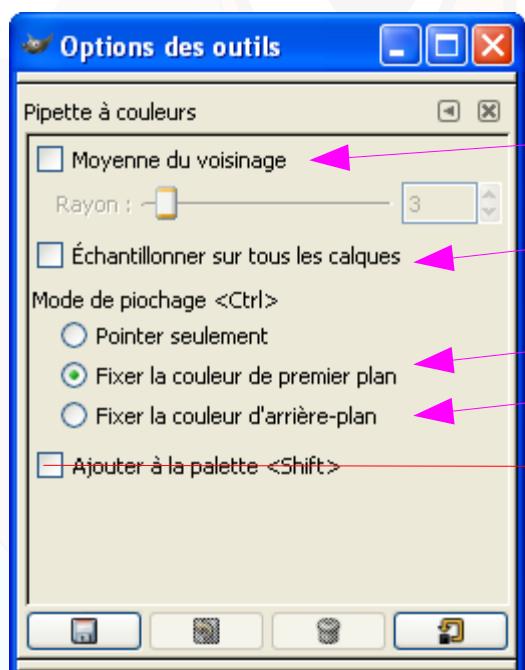
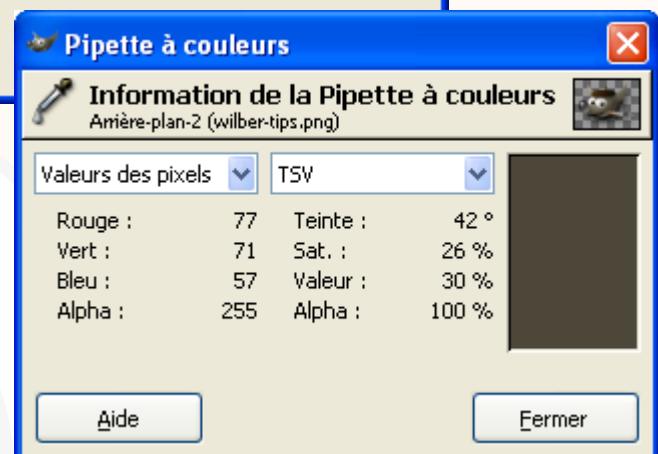
La pipette (O) récupère la couleur d'un point (ou d'une aire) de l'image ou du calque actif.



Codage RVB =>



Codage TSV =>



Valeur moyenne d'une aire.

Donne la valeur de la couleur résultante des calques.

Fixe la couleur pointée comme couleur de 1er plané

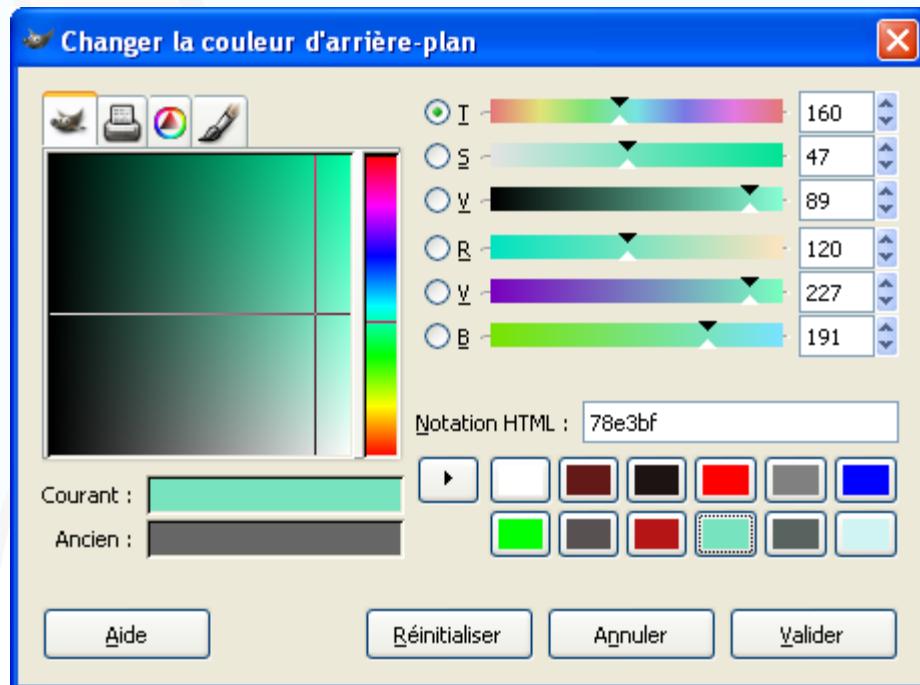
Fixe la couleur pointée comme couleur derrière plan.

LE SÉLECTEUR DE COULEURS

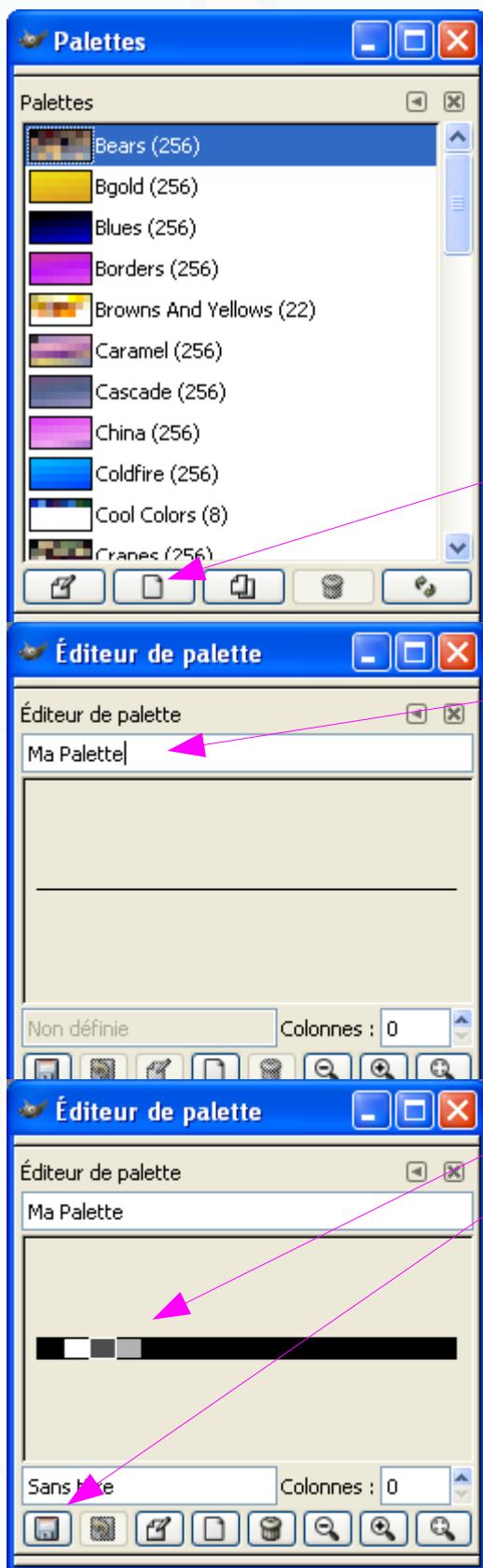
Faire un **double clic** sur la couleur de premier plan ou d'arrière plan de la « fenêtre principale » pour activer le sélecteur.

Choisir une couleur en agissant sur les curseurs, les valeurs, etc.

Pour avoir l'aide appuyer sur **F1**.



PALETTES DE COULEURS



Les palettes de couleurs sont des fichiers avec l'extension .gpl
Elles comportent un nombre variable de couleurs.

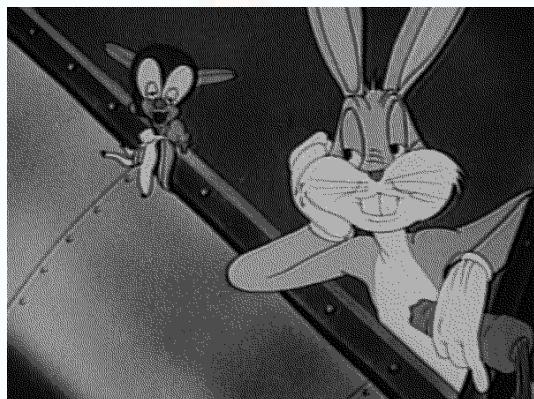
Exemple : Créer et utiliser une palette de 4 couleurs (noir, blanc, gris 30%, gris 70%)

- Créer une nouvelle image transparente (**Ctrl+N**).
- Sur l'image **Ctrl+P**, la fenêtre « palettes » s'affiche.
- Sur la fenêtre « Palettes », appuyer sur le bouton « Nouvelle palette »
- La fenêtre « Éditeur de palette » s'affiche.
- Dans cette fenêtre donner un nom à la palette à créer, **Ma Palette**.
- Sur la « fenêtre principale » mettre les couleurs de premier plan et arrière plan à noir et blanc.
- Importer ces 2 couleurs en appuyant sur le bouton **Nouvelle couleur ...**
- Mettre les 2 gris en 1er plan et AR plan.
- Importer ces 2 gris en appuyant sur le bouton **Nouvelle couleur ...**
- Résultat.
- Appuyer sur le bouton Enregistrer.
Le fichier *Ma-Palette.gpl* est enregistré dans
C:\Documents and Settings\[utilisateur]\gimp-2.2\palettes
(selon les préférences). Contenu du fichier (ANSI) :

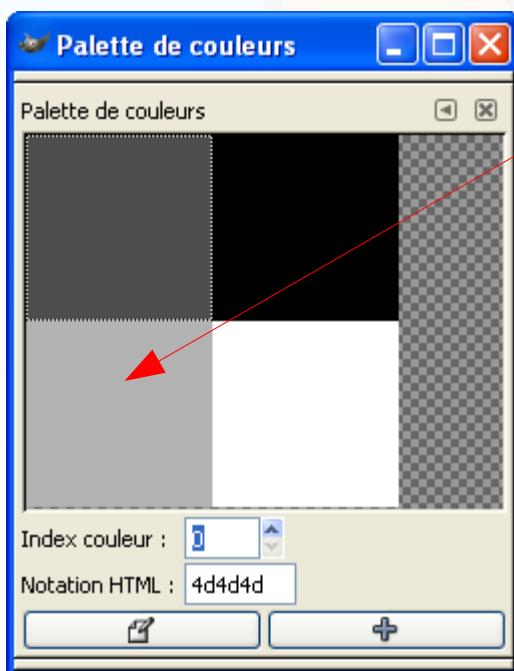
```
GIMP Palette
Name: Ma Palette
Columns: 0
#
0 0 0 Sans titre
255 255 255 Sans titre
77 77 77 Sans titre
178 178 178 Sans titre
```

- Fermer les fenêtres.

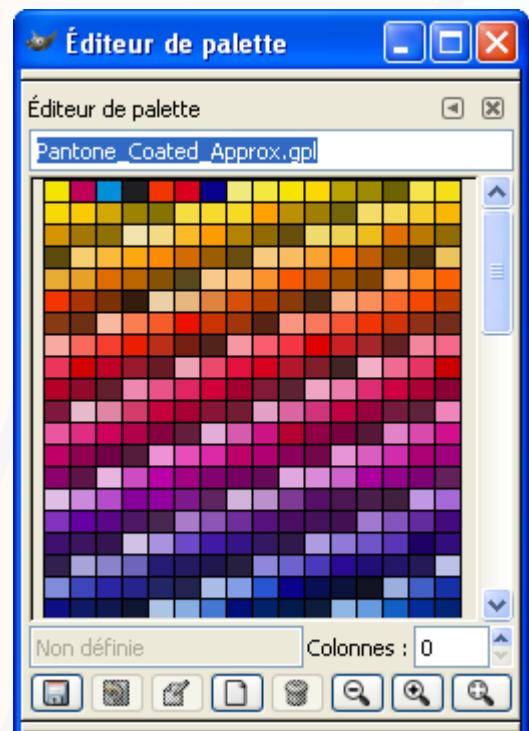
Exemples d'utilisation de « Ma Palette »



- Ouvrir *Falling_hare.jpg* et convertir cette image en couleurs indexées (**Image**, **Mode**, **Couleurs indexées**). Valider « Utiliser une palette personnalisée » et choisir le symbole de la palette « Ma Palette ».



- Utiliser les couleurs de la fenêtre « Palettes de couleurs » (« fenêtre principale » : **Fichier**, **Dialogues**, **Palettes de couleurs**) pour modifier la couleur de 1er plan en faisant un **clic** sur une des 4 couleurs.
- Modifier l'image en modifiant les couleurs (**double clic** sur la couleur ou modifier « Notation HTML »).



Tuomas Kuosmanen (Tigert) propose des palettes intéressantes à la page : <http://tigert.gimp.org/gimp/palettes/> . Exemple =>

DÉGRADÉS DE COULEURS



Les dégradés sont des variations de couleurs que nous pouvons appliquer sur les images, des sélections, des outils de peinture, etc.

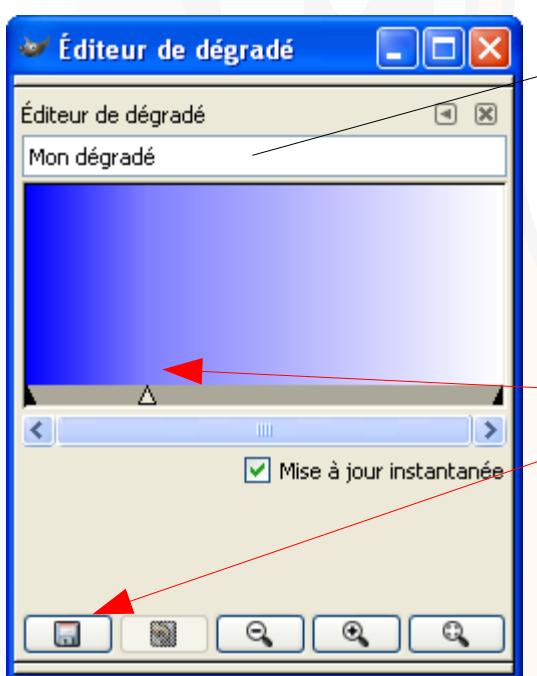
Les dégradés de couleurs sont des fichiers avec l'extension .ggr

Pour afficher la fenêtre « Dégradés » faire un **double clic** sur le symbole des dégradés dans la « fenêtre principale » ou **Ctrl+G**

Les 4 premiers dégradés (PP vers AP PP vers Transparent) **donnent des effets en fonction des couleurs de premier plan et d'arrière plan de la « fenêtre principale ».**

Exemple : Créer un dégradé du bleu vers le blanc avec une longue variation des bleus.

- Appuyer sur le bouton « Nouveau Dégradé » de la fenêtre « Dégradés ».



- La fenêtre « Éditeur de dégradés » s'affiche.
- Donner un nom, **Mon Dégradé**.
- Faire un **clic droit** sur la fenêtre, Valider **Couleur de l'extrême gauche**.
- Paramétriser un bleu 0 0 255. Valider.
- Faire un **clic droit** sur la fenêtre, Valider **Couleur de l'extrême droite**.
- Paramétriser un blanc 255 255 255. Valider.
- Déplacer le curseur blanc vers la gauche.
- Enregistrer.
- Résultat sur un tracé de chemin elliptique avec le pinceau :



- Le fichier *Mon-dégradé.ggr* est enregistré dans *C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\gradients* (selon les préférences).

Contenu du fichier (UTF 8) :

```
GIMP Gradient
Name: Mon dégradé
1
0.000000 0.253165 1.000000 0.000000 0.000000 1.000000 1.000000 1.000000 1.000000 1.000000 1.000000 0 0
```

MODIFIER LES COULEURS D'UNE IMAGE

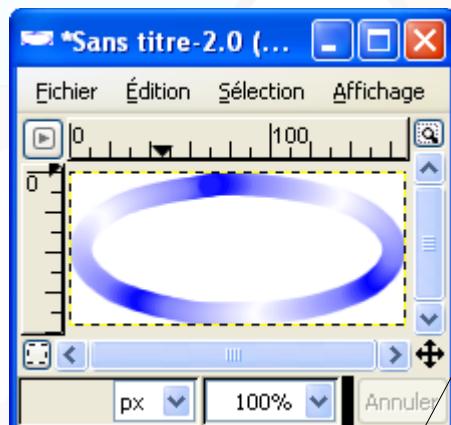
LES OUTILS NIVEAUX ET COURBES

Ces outils permettent de faire de très nombreuses modifications et ajustements.

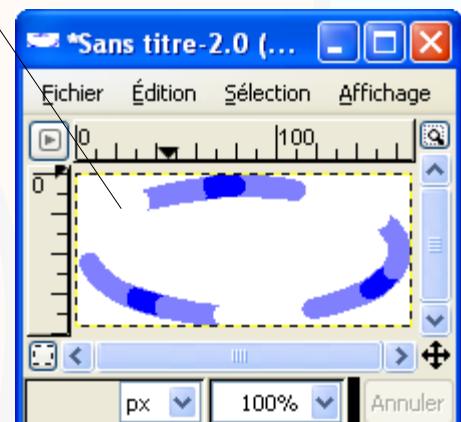
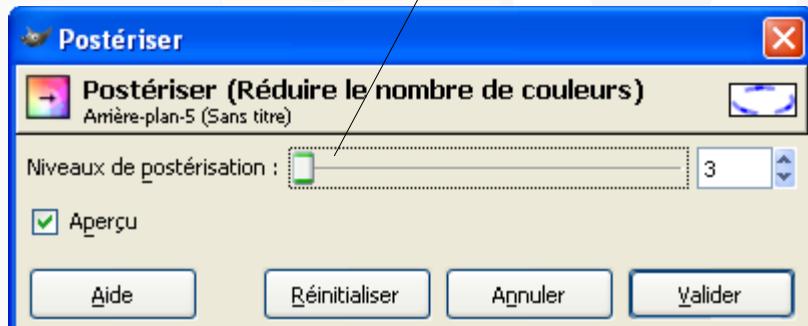
Voir les exemple page [63](#) (niveaux) et page [64](#) (courbes).

L'OUTIL POSTÉRISER

Diminue le nombre de couleurs.

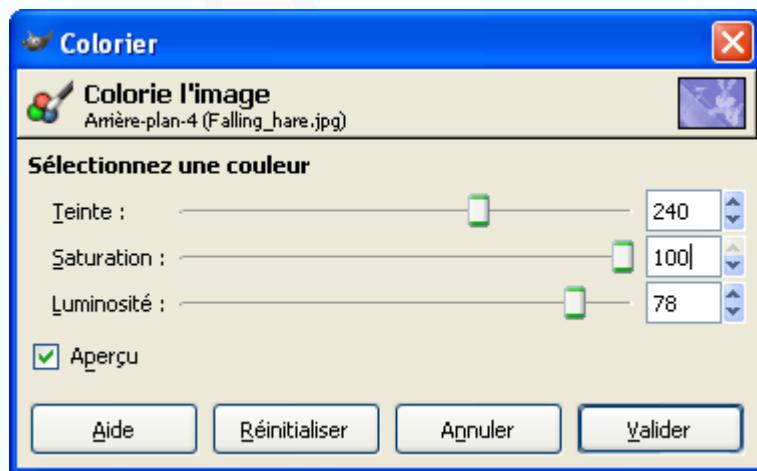


- Sur l'image : **Outils, Outils de couleurs, Postérer.**
- Paramétrier.
- Effet.

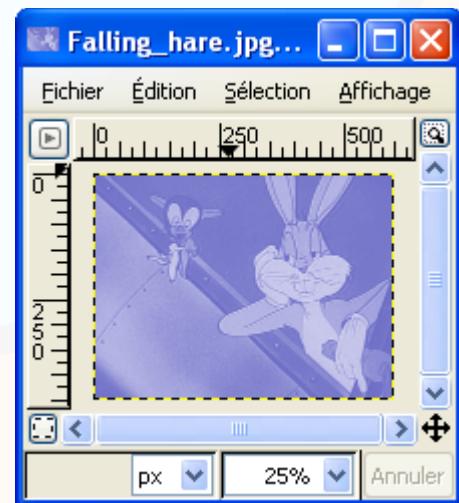


COLORIER

Donne une image aux teintes de la couleur sélectionnée (en mode TSV).

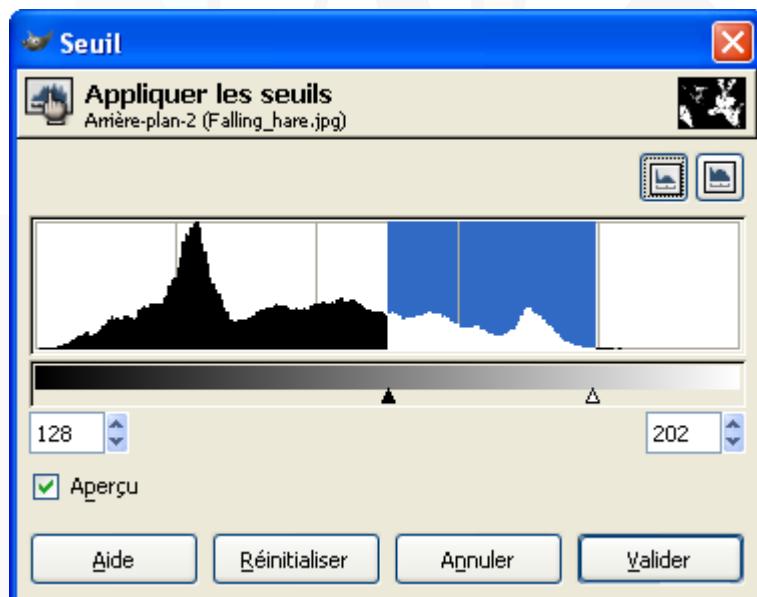


- Sur l'image : **Outils, Outils de couleurs, Colorier.**
- Ici un bleu (TSV = 240 100 78 , RVB 0 0 200).

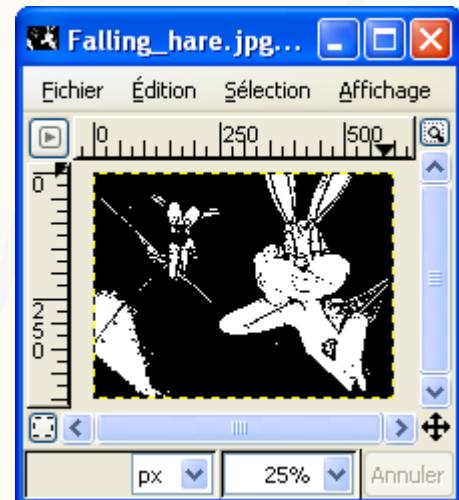


SEUIL

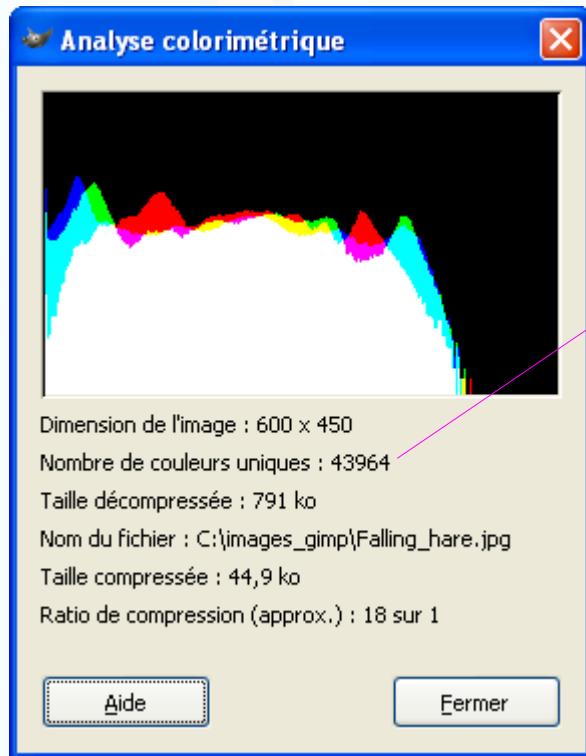
Donne de la visibilité aux pixels dont les couleurs sont comprises entre deux valeurs (mode RVB).



- Sur l'image : **Outils, Outils de couleurs, Seuil.**
- Résultat.



DÉTERMINER LE NOMBRE DE COULEURS D'UNE IMAGE

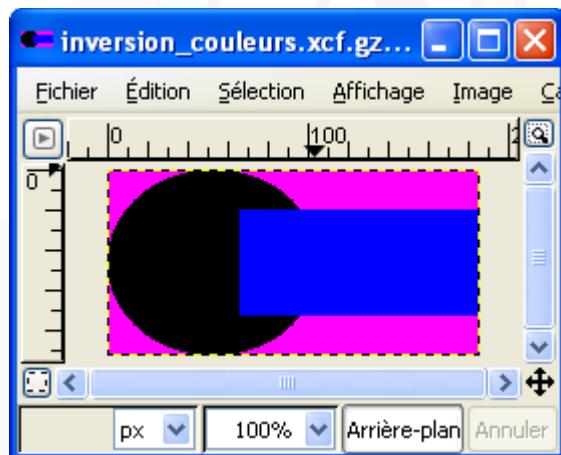


Sur l'image : Filtres, Couleurs, Analyse colorimétrique.

Ici, 43964 couleurs.

Appuyer sur le bouton Fermer.

ÉCHANGER UNE COULEUR

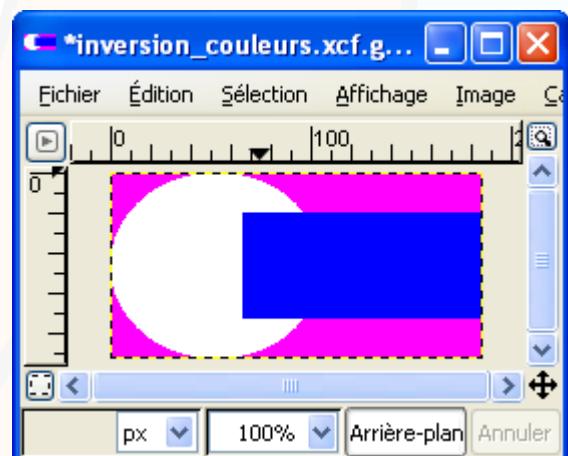


Exemple : Échanger le noir par du blanc.

Sur l'image : Filtres, Couleurs, Carte, Échanger deux couleurs.

Sur la fenêtre « Échange de couleurs » paramétrer Couleur d'origine = noir (sans seuil) et couleur d'arrivée = blanc.

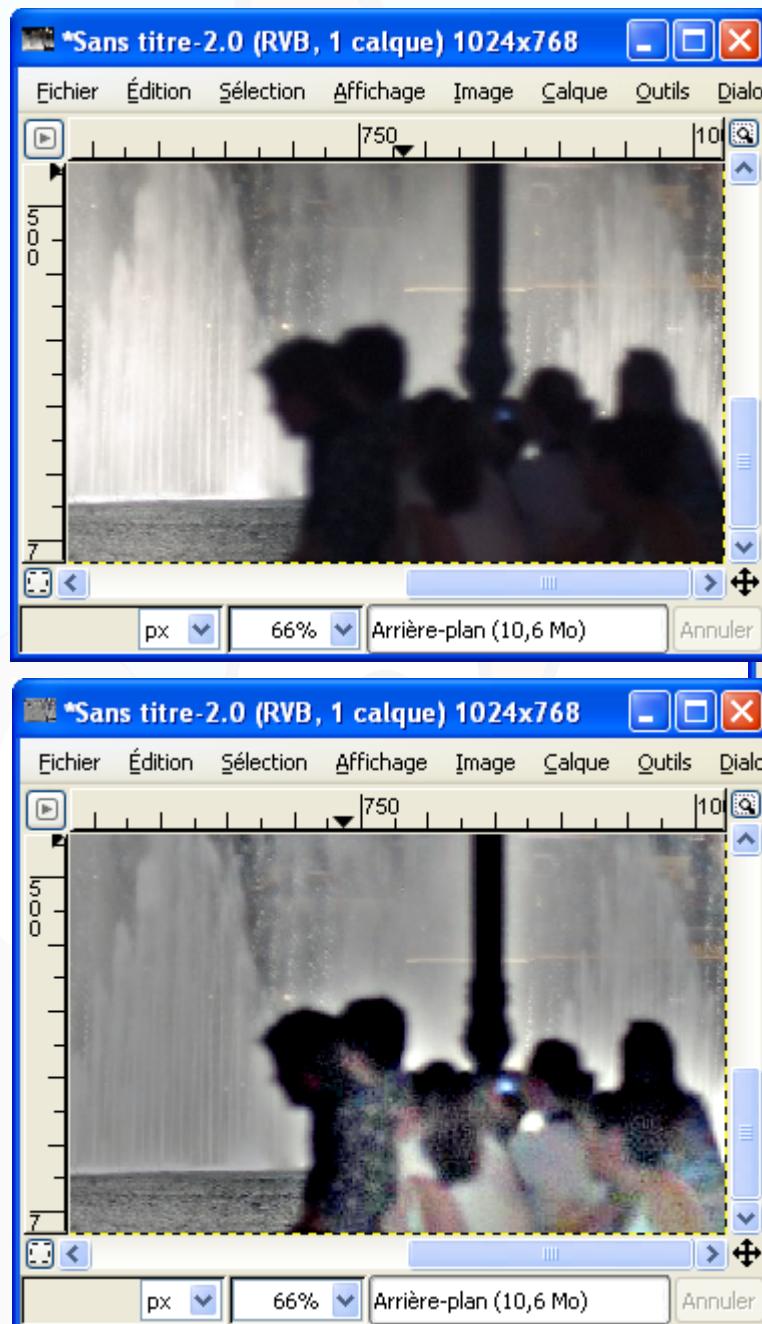
Résultat =>



AMÉLIORER L'ÉCLAIRAGE

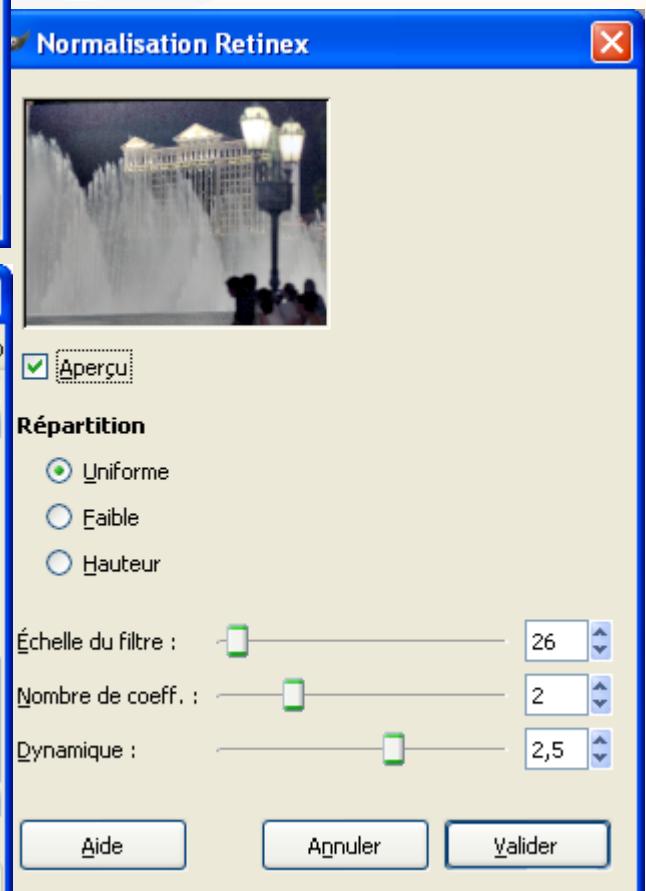
Filtre : Normalisation Retinex

Voici un effet de ce filtre sur l'image <http://pdphoto.org/PictureDetail.php?mat=pdef&pg=5836>



Sur l'image : Filtres, Couleurs, Normalisation Retinex.

Le paramétrage est assez délicat.



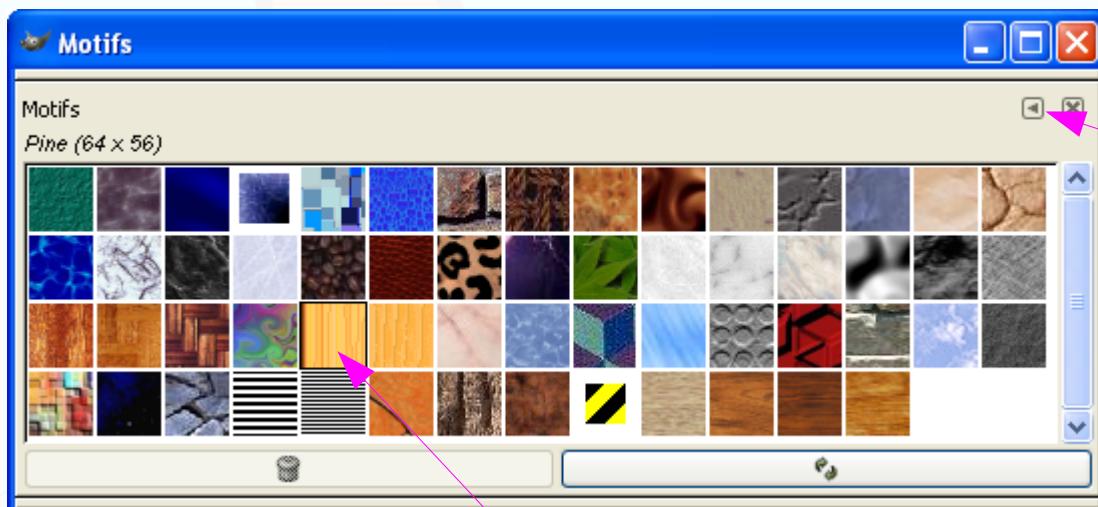
MOTIFS

Les motifs sont des images pour remplir des sélections (Exemple : Simuler des textures de bois, de métal, de cailloux, etc.), des fonds de page Web, etc.

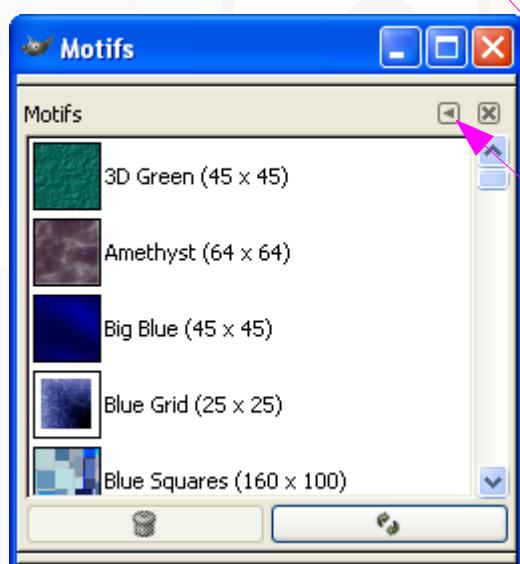
Généralement, les motifs s'ajustent bords à bords.

Les motifs de Gimp sont des fichiers avec l'extension .pat

Faire un double clic sur le motif actif de la « fenêtre principale » ou Shift+Ctrl+P pour obtenir la fenêtre de dialogues « Motifs ».



Option « Voir comme une grille ».



Le motif actif est avec un contour noir. Pour changer de motif actif, faire un clic sur un autre motif.

Option « Voir comme une liste ».

Pour remplir une image ou une sélection d'un motif, glisser-déposer le motif sur l'image ou la sélection. Exemple du motif « Pine 64*56 » déposé dans une sélection elliptique.



AJOUTER UN MOTIF

Exemple : Créer des motifs carrés aux couleurs en harmonie avec une image.

Pour réaliser cet exemple nous utilisons le greffon Resynthesizer-0.13 créé par Paul Francis Harrison. Ce greffon est un ensemble d'outils pour créer des motifs, enlever une partie de l'image et accentuer l'image. Fonctionnement :

- Sur l'image, **Filtres, Carte, Resynthesize**.
- smart-remove.scm pour enlever une partie d'image. Sur l'image, **Script-fu, Enhance, smart-remove**
- smart-enlarge.scm pour agrandir des images. Sur l'image, **Script-fu, Enhance, smart-enlarge**
- Accentuation. Sur l'image, **Script-fu, Enhance, smart-sharpen**
- Nota : Outil complet livré avec 2 scripts-fu, les scripts-fu simplifient l'utilisation, lent.

Site et téléchargement :

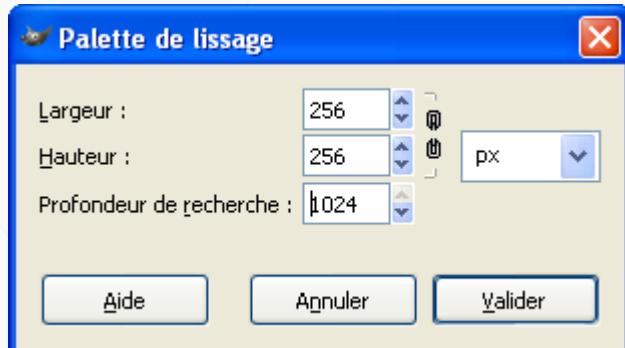
- <http://www.logarithmic.net/pfh/resynthesizer>
- <http://www.logarithmic.net/pfh-files/resynthesizer/resynthesizer-for-Windows-0.13.zip> (lien direct pour télécharger)

Installation :

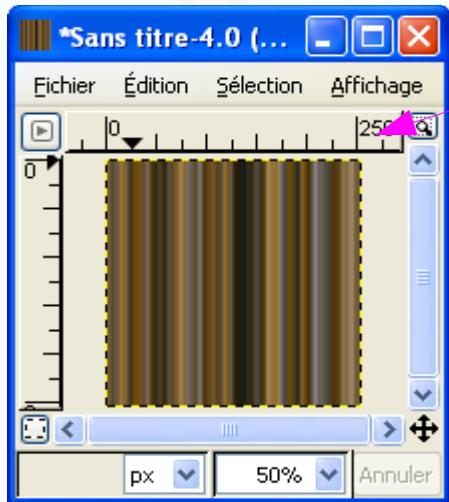
- Télécharger *resynthesizer-for-Windows-0.13.zip* et décompresser dans un répertoire temporaire.
- Copier [répertoire temporaire]\Program Files\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins\resynthesizer.exe dans C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\plug-ins
- Copier [répertoire temporaire]\Program Files\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\scripts\smart-enlarge.scm et [répertoire temporaire]\Program Files\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\scripts\smart-remove.scm dans C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\scripts
- Démarrer Gimp

Exemple :

- Ouvrir l'image *bobcat.jpg*
- Sur l'image faire : **Filtres, Couleurs, Palette de lissage** pour créer une image de 256*256 avec les couleurs de *bobcat.jpg*

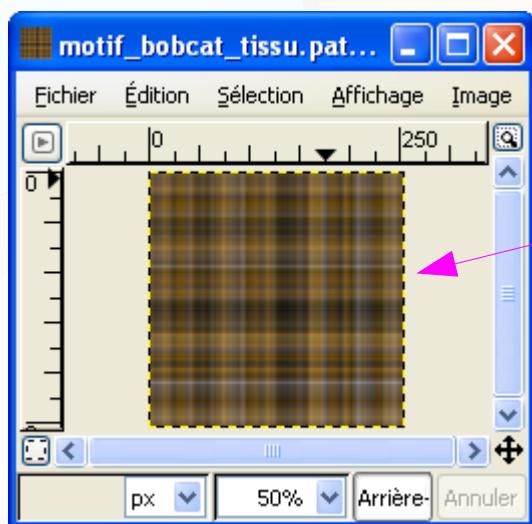


- Paramétriser et valider.



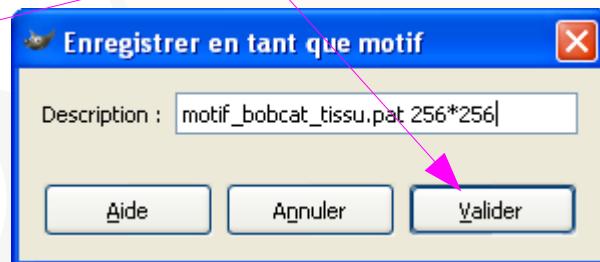
- **Résultat 1.**

- À partir de cette image nous avons plusieurs possibilités.
- Notre premier motif géométrique sera comme un tissu. Copier ce Résultat 1 et le coller sur un nouveau calque avec une rotation de 90° et une visibilité de 50%.
- Sur l'image : Copier : (**Ctrl+C**)
Créer un nouveau calque : **Calque, Nouveau calque**. Option **Transparence**. **Valider**.
Coller : (**Ctrl+V**)
Ancrer : (**Ctrl+H**)
- Sur la fenêtre Calques mettre la nouveau calque avec une visibilité de 50%.

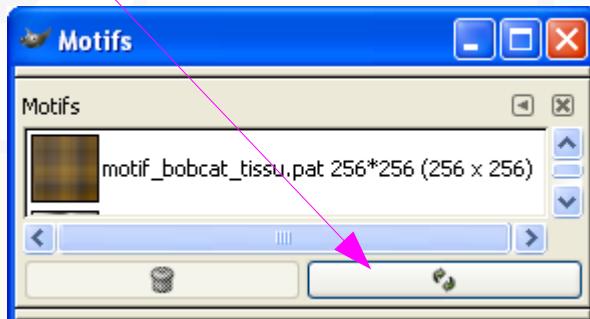


- Aplatir l'image : **Image, Aplatir l'image**.

- Enregistrer, *motif_bobcat_tissu.pat* dans le répertoire des motifs *C:\Documents and Settings\[utilisateur]\gimp-2.2\patterns*. **Valider**.

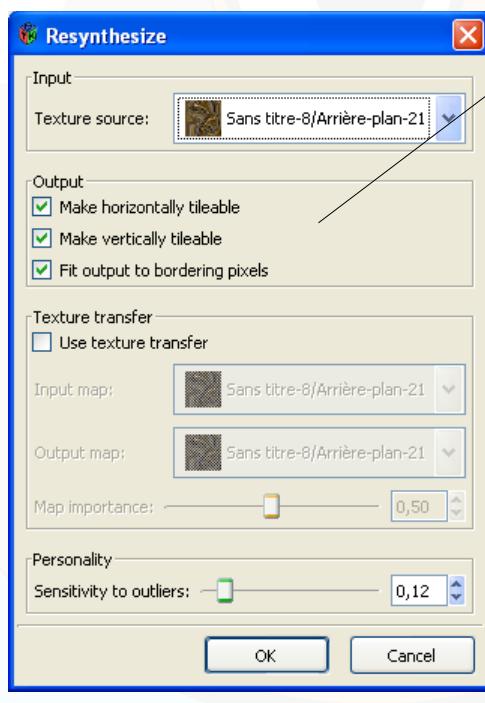
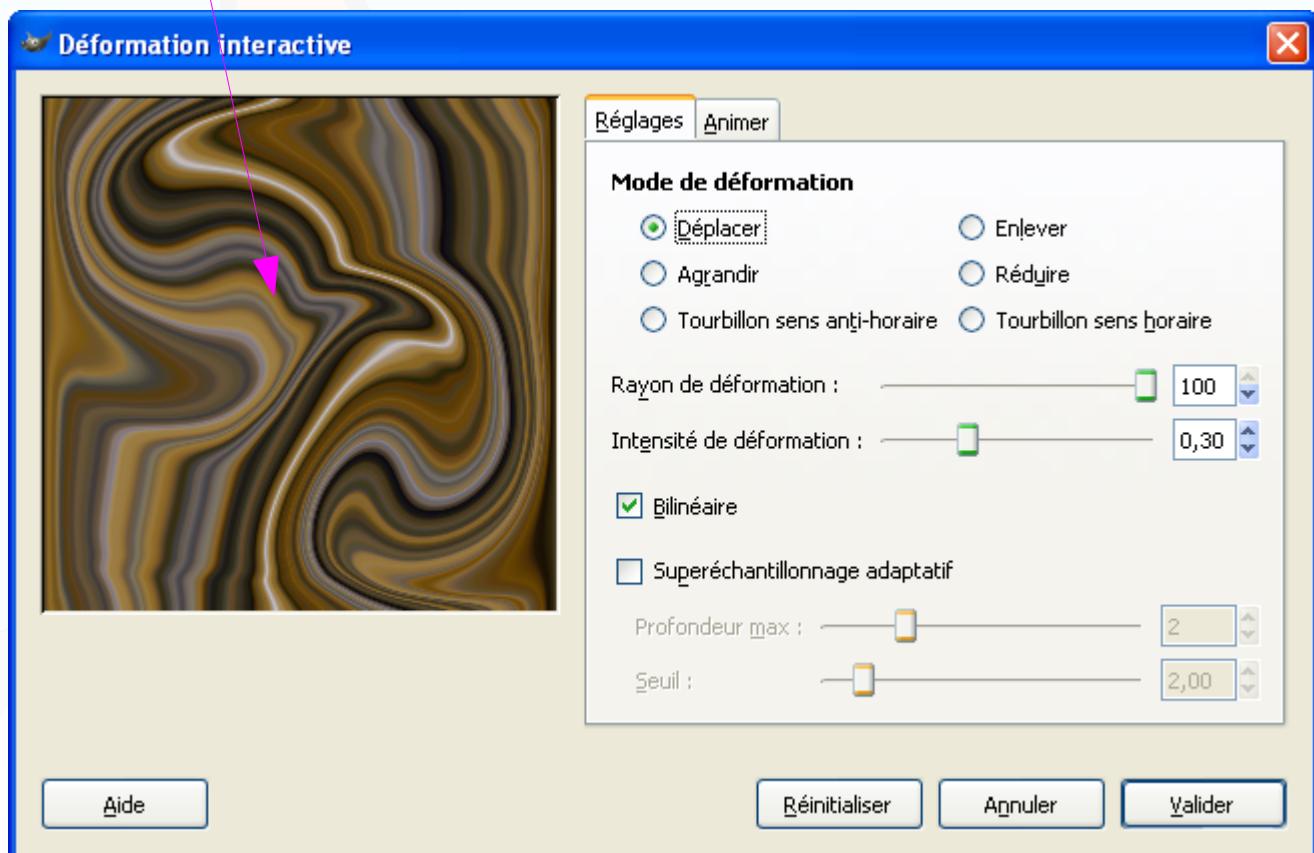


- Rafraîchir. Le motif est disponible.

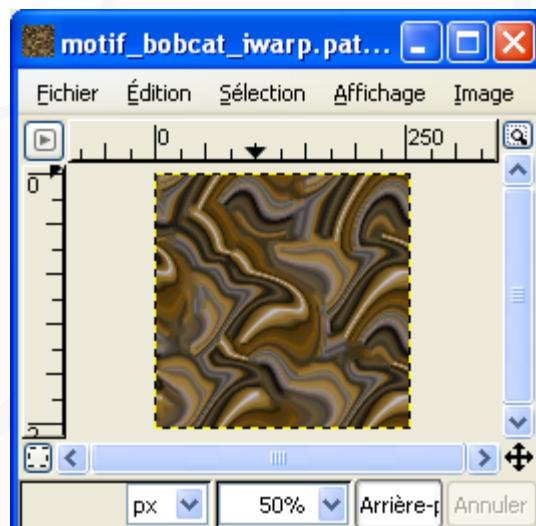


Notre 2ème motif est obtenu à partir du Résultat 1 en utilisant un des nombreux filtres de déformation. Sur l'image : **Filtres, Distorsions, choisir un filtre**. Le résultat de ces filtres nécessitera d'appliquer le greffon Resynthesizer.

- Sur l'image du résultat 1 : **Filtres, Distorsions, Déformation interactive**. Avec la souris déformer en agissant dans la fenêtre. **Valider**.



- Sur l'image : **Filtres, Carte, Resynthesize**. Paramétrier. **OK**.
- Enregistrer *motif_bobcat_iwarp.pat* dans le dossier des motifs.



Résultats des motifs :



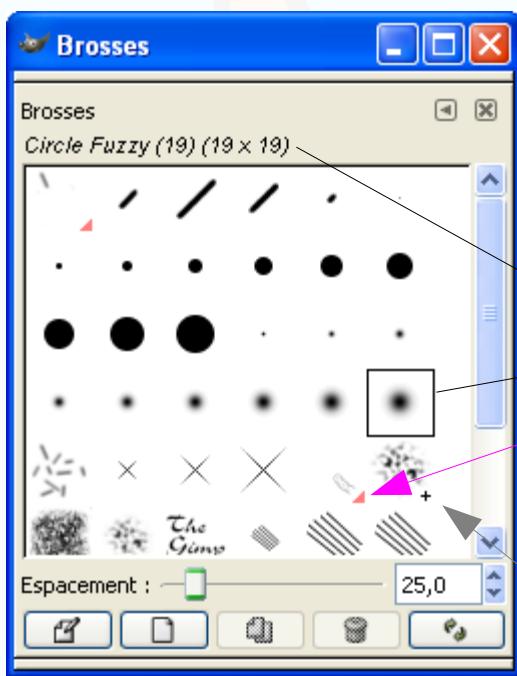
LES FILTRES POUR CRÉER DES MOTIFS

Voir des exemples à la page [80](#).

LES SCRIPT-FU POUR CRÉER DES MOTIFS

À partir de la « fenêtre principale » : [Exts](#), [Script-Fu](#), [Motif](#), [choisir un script](#).

BROSSES



Les brosses permettent de dessiner avec les outils : Pinceau, crayon, aérographe, chemins, etc... Elles peuvent prendre la couleur de premier plan.

Les brosses sont des fichiers avec l'extension .gbr / .gih / .vbr

Faire un double clic sur la brosse active de la « fenêtre principale » ou **Shift+Ctrl+B** pour obtenir la fenêtre de dialogues « Brosses ».

Le nom de la brosse active avec ses dimensions.

La représentation de la brosse active (contour noir).

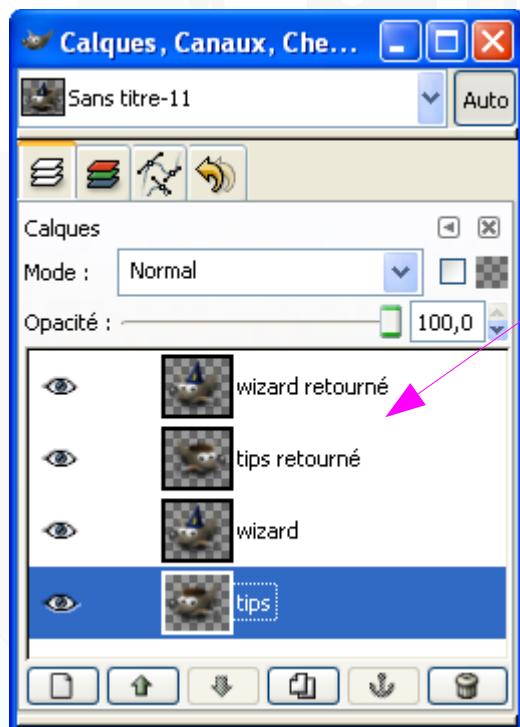
Le triangle rouge indique une brosse « animée » qui est composée de plusieurs images. Pour voir la séquence de ces images, faire un **clic gauche maintenu** sur la brosse. Exemple réalisé avec la brosse *Pencil Sketch#1*



La petite croix indique que la représentation de la brosse est réduite. Pour la voir à sa taille, faire un **clic gauche maintenu** sur la brosse.

Pour avoir l'aide sur les brosses, presser la touche F1 et consulter le chapitre 4.8.

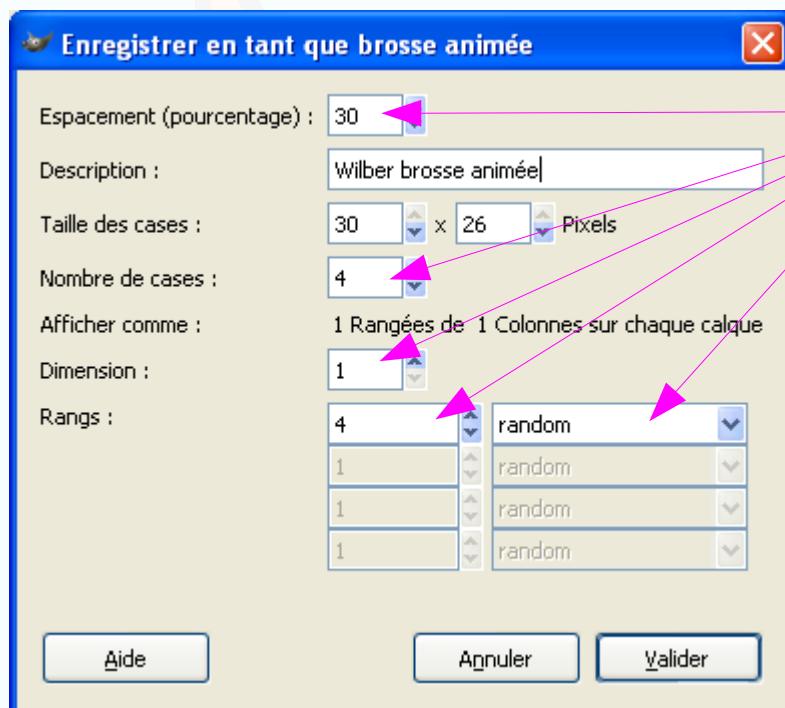
Exemple : Créer une brosse « animée » de 30 pixels remplie de 4 Wilber



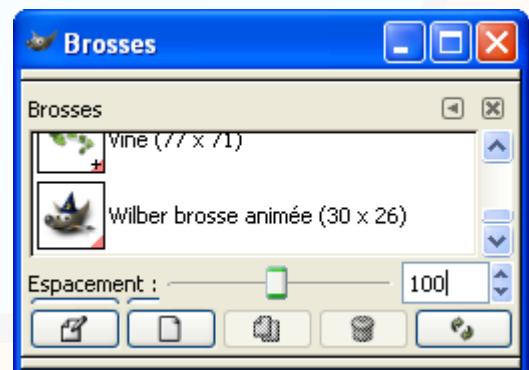
- Ouvrir les fichiers *wilber-tips.png* et *wilber-wizard.png*. et faire un assemblage de calques pour obtenir cette disposition.

- Échelle de l'image à une dimension max. de 30 pixels.

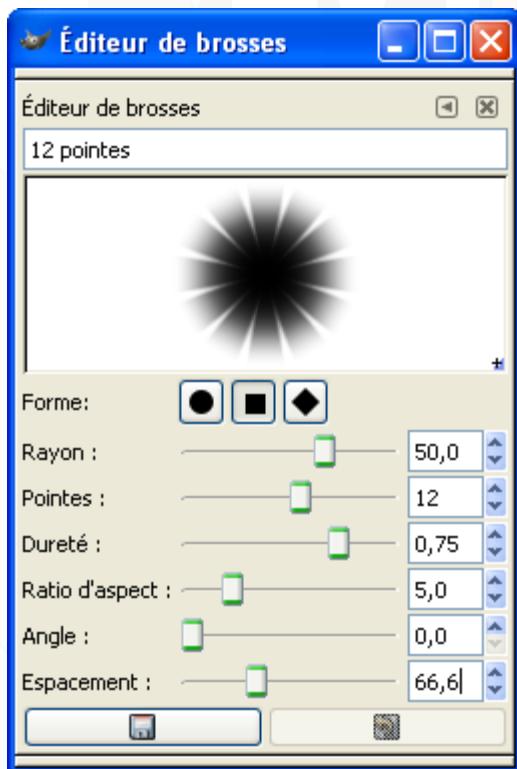




- Enregistrer dans le répertoire des brosses **wilber.gih**
- Paramétrier
- **Shift+Ctrl+B** pour obtenir la fenêtre de dialogues « Brosses ».
- Appuyer sur le bouton en bas à droite « Rafraîchir les brosses ».



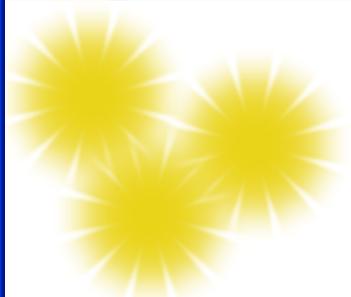
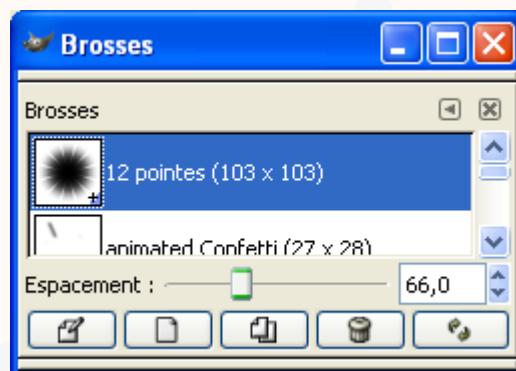
<= Résultat de cette brosse appliquée avec le pinceau.



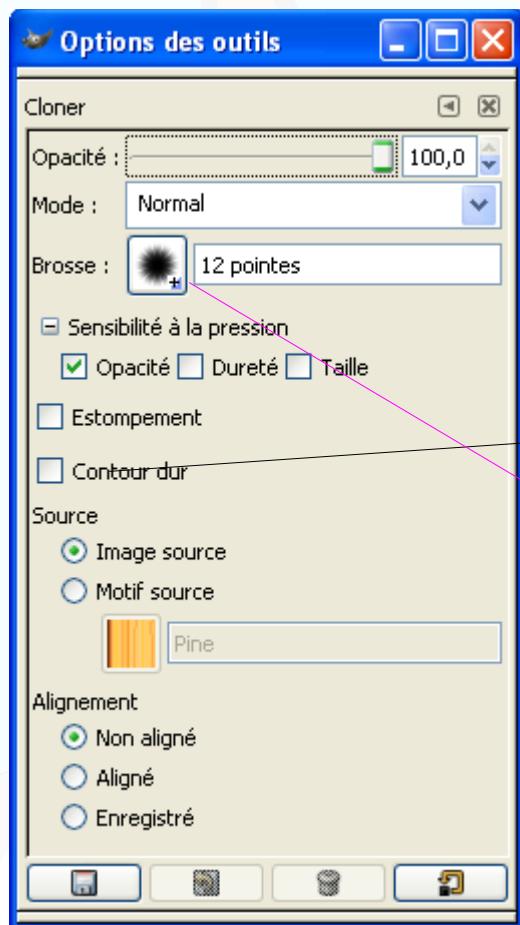
Exemple : Créer une brosse aux formes géométriques

- Utiliser le raccourci (**Shift+Ctrl+B**) pour obtenir la fenêtre de dialogues « Brosses ». Appuyer sur le bouton du bas « Nouvelle brosse ».
- Paramétrier l'Éditeur de brosses, ici la brosse « 12 pointes » avec un rayon de 50 pixels.
- Enregistrer et rafraîchir dans la fenêtre des brosses.

Nom du fichier = *Sans-titre.vbr* !!!



TAMPON OU CLONER



Le Tampon (outil de duplication) applique son contenu (une image mémorisée, un motif) sur le calque valide de l'image en cours.

Raccourcis pour activer cet outil :

- **C** TAMPON
- **Shift+Ctrl+X** COUPER NOMMER
- **Shift+Ctrl+C** COPIER NOMMER
- **Shift+Ctrl+V** COLLER NOMMER

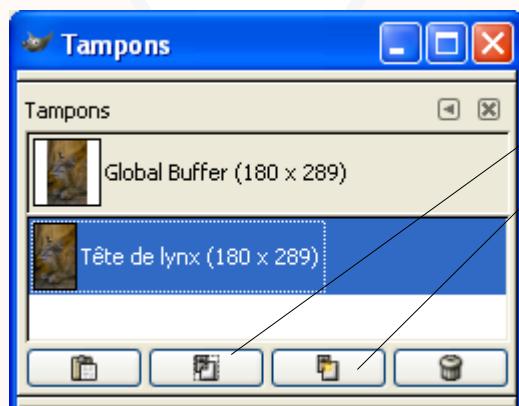
L'option Source permet de sélectionner le contenu, soit un motif ou soit une image.

Le motif affiché est celui qui est valide lors de l'utilisation du tampon, pour en changer faire un clic dessus. La fenêtre Sélection de motif s'affiche avec un choix de motifs.

Pour créer une image qui puisse être utilisée dans le tampon il suffit de faire (**Shift+Ctrl+C**) sur une sélection et de donner un nom (**Tête de lynx** par exemple).



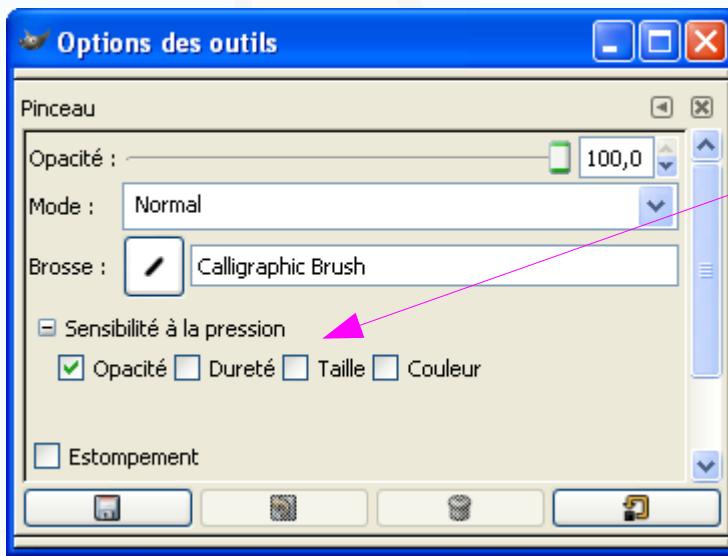
Pour appliquer un tampon contenant une image faites (**Shift+Ctrl+V**), choisir le tampon, coller.



DESSINER, PEINTURER



Ces outils permettent de dessiner, barbouiller, peindre, etc. en utilisant des brosses (sauf le stylo-plume). Ils peuvent aussi être utilisés pour la retouche de photographies.



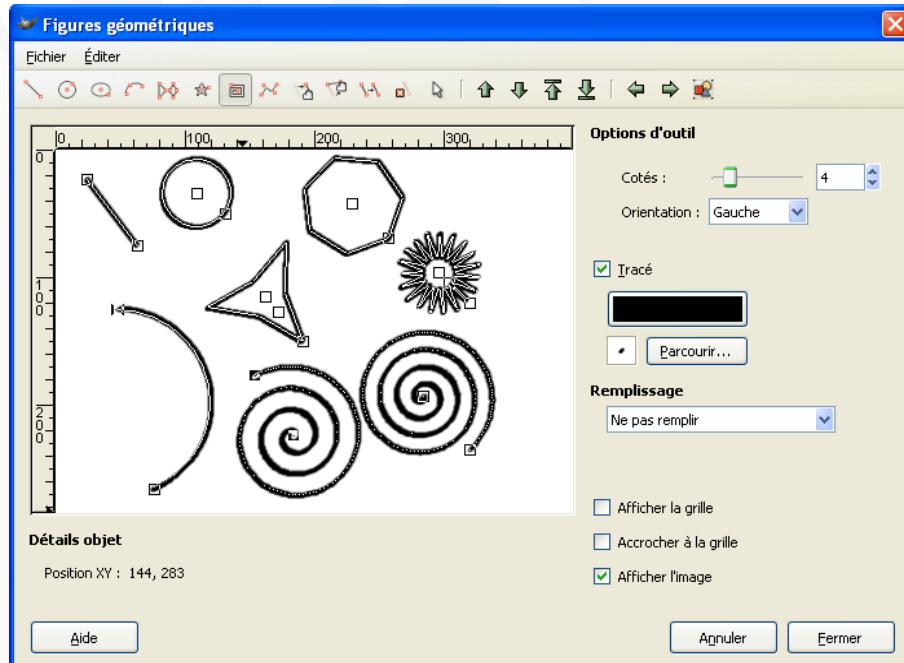
Les tablettes graphiques ajoutent des possibilités supplémentaires pour dessiner, peindre, avec les options de « Sensibilité à la pression ».

Configuration d'une tablette graphique :

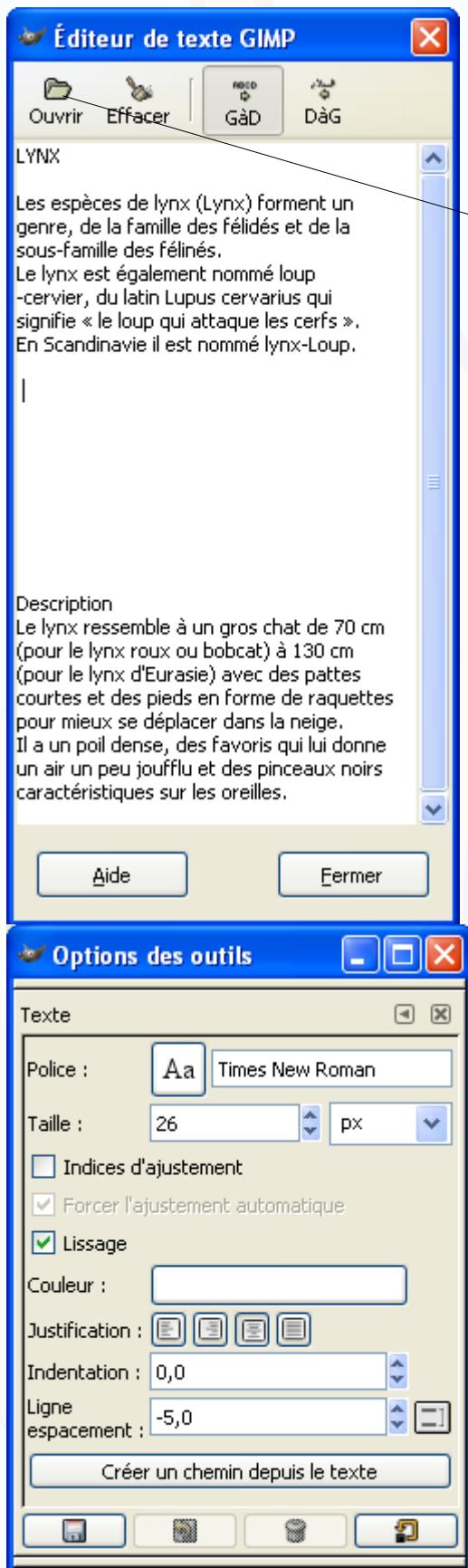
- Les paramètres sont accessibles depuis le tableau de configuration de Windows.
- Dans Gimp, à partir de la « fenêtre principale », **Fichier, Préférences, Périphériques d'entrée, Configurer les périphériques d'entrée étendus.**

L'outil « Créez Éditer des Chemins » (B) décrit page [61](#) permet de créer des tracés (chemins) et d'appliquer des brosses à ces tracés, ce qui donne des effets très riches.

Le filtre Gfig permet de tracer des figures géométriques sur l'image : **Filtres, Rendu, Figures géométriques (Gfig).**



TEXTES



Exemple : Insérer un texte issu d'un fichier *lynx_wikipedia_utf8.txt* (codé en UTF-8) sur l'image *bobcat.jpg*

Ouvrir *bobcat.jpg* dans Gimp.

Dans Gimp, utiliser l'outil texte (**T**) sur l'image.

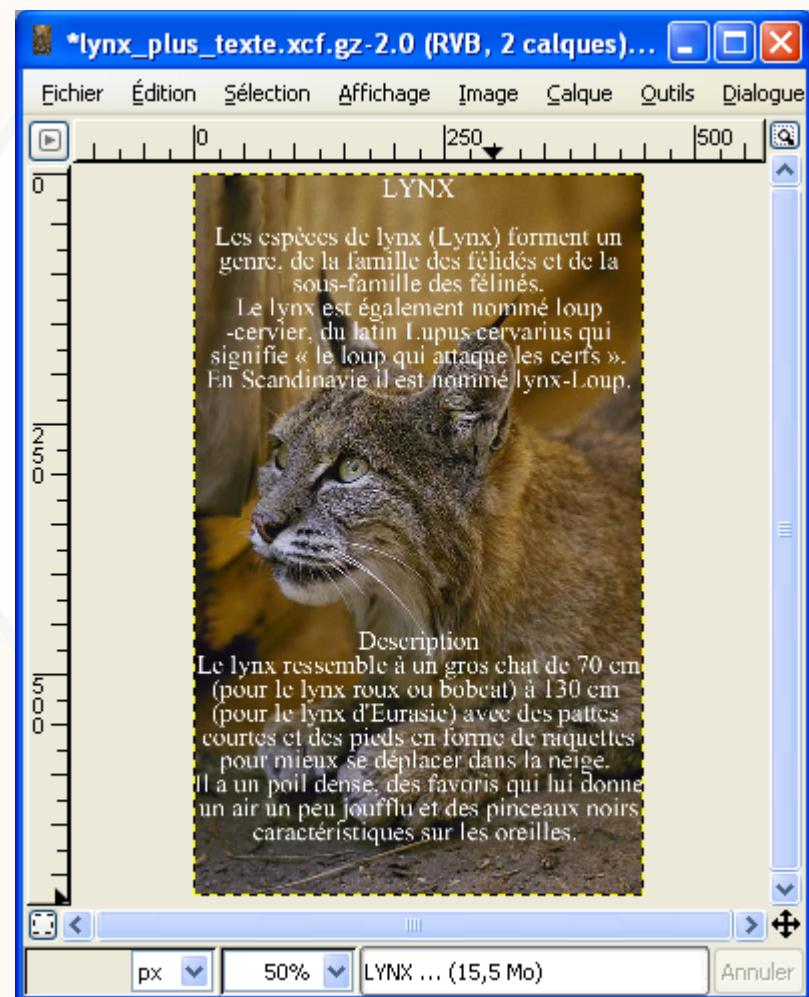
Dans l'Éditeur de texte sélectionner le fichier à ouvrir (*bobcat.jpg*).

Dans la fenêtre Calques, sélectionner le calque de texte, faire un **clic droit**, valider **calque au dimensions de l'image**.

Faire un clic sur l'image pour éditer le texte (si l'éditeur est fermé).

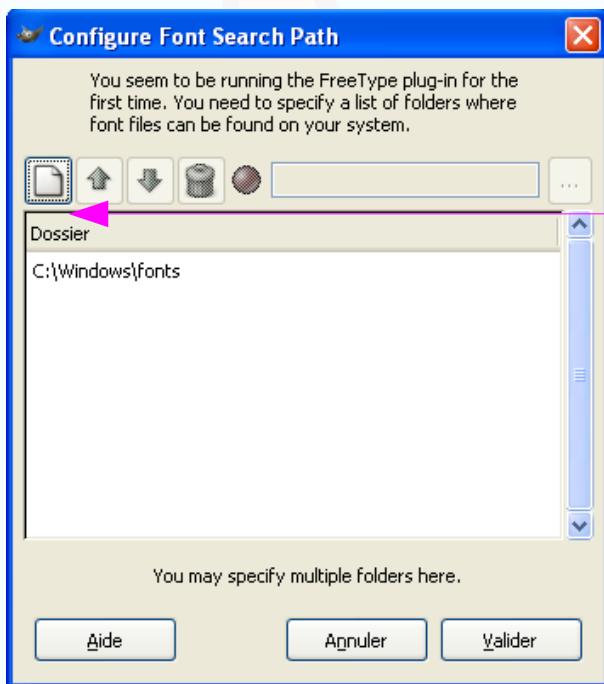
Modifier la taille de la police, la couleur, etc. pour adapter le texte aux dimensions de l'image, éditer le texte dans la fenêtre Éditeur.

Résultat (fichier *lynx_plus_texte.xcf.gz*)



LE FILTRE « FREE TYPE »

Ce filtre permet d'appliquer des effets aux textes : Rotation, espacement, inclinaison, etc.

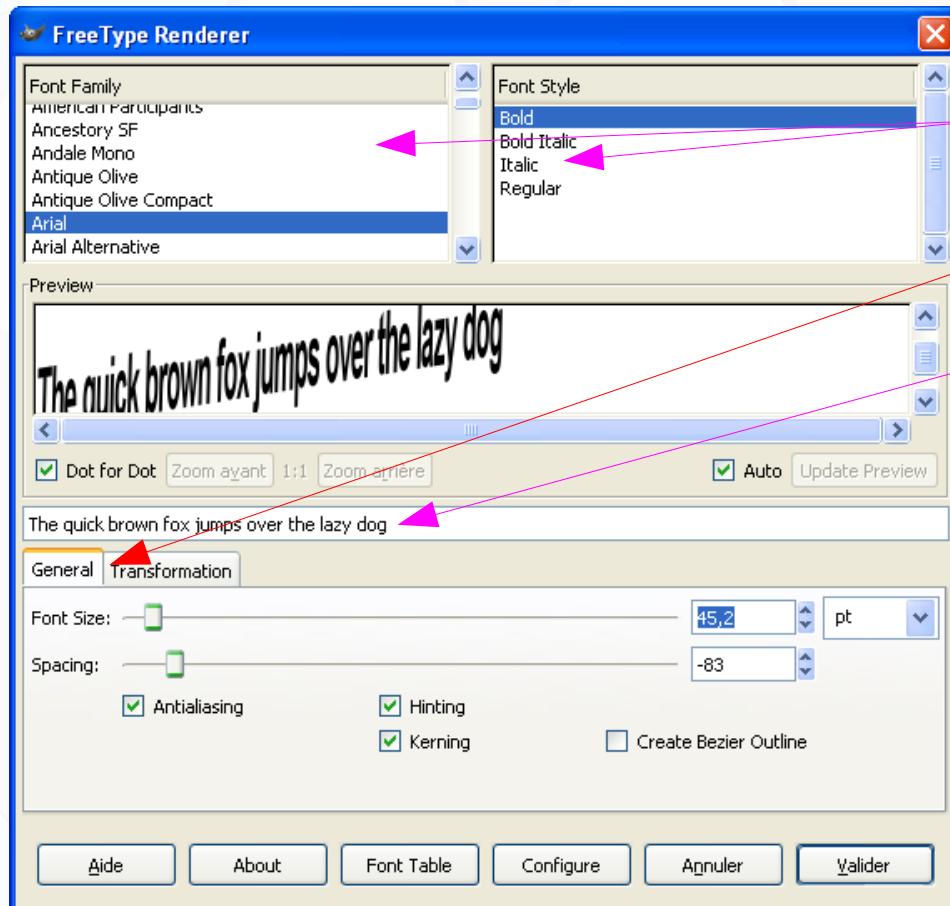


Pour activer ce filtre, sur la fenêtre de l'image, **Filtres, Text, FreeType**.

La fenêtre « Configure Font Search Path » s'affiche lors de la première utilisation pour indiquer le répertoire des polices de caractères.

Pour paramétriser appuyer sur ce bouton.

Valider.



La fenêtre du filtre s'affiche.

Sélectionner police et style.

Paramétrer dans les onglets « General » et « Transformation »

Taper le texte ici.

Valider.

Le texte est mis dans un calque normal (ce n'est pas un calque de texte) dont le nom est le libellé du texte.

La couleur du texte est la couleur de premier plan.

HALOS AUTOEUR D'UN TEXTE



Créer une nouvelle image avec un fond noir.

Créer un texte blanc .



Sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins », onglet « Calques », dupliquer le calque du texte avec le bouton « **Dupliquer le calque** »

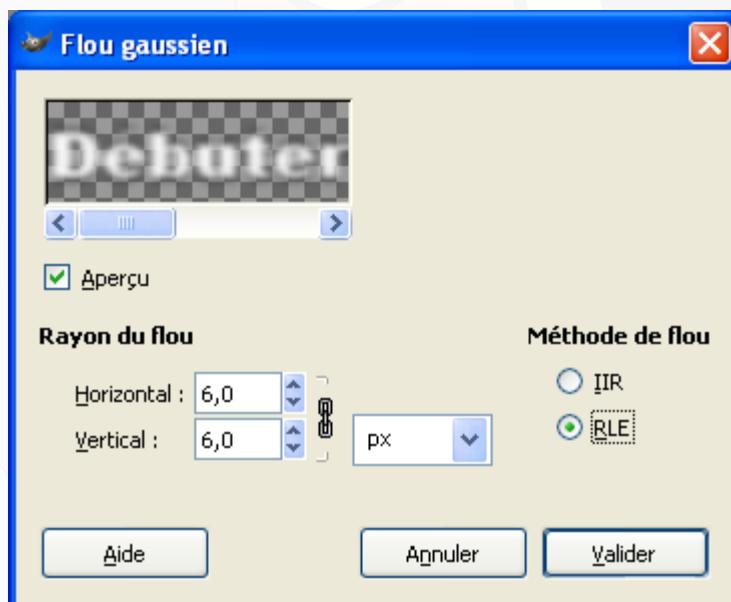
Les manipulations qui suivent vont se faire sur les différents calques :

- « Débuter avec Gimp »
- « Débuter avec Gimp#1 » .

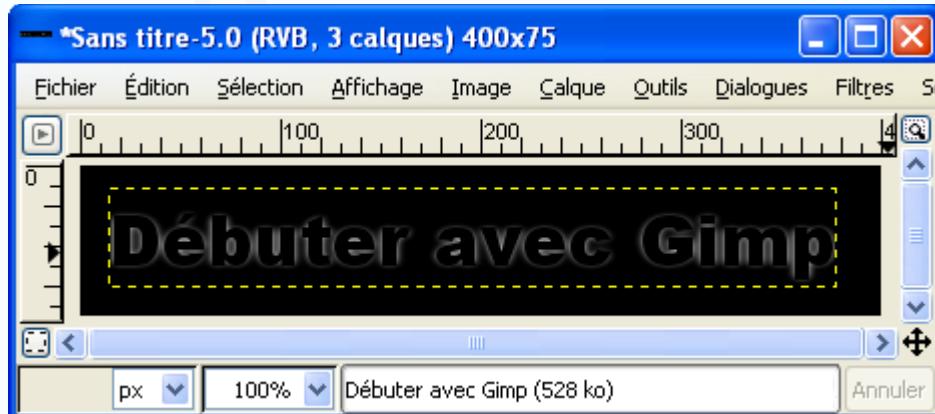
Selectionner le calque « Débuter avec Gimp#1 ». Faire un **double clic** sur le rectangle blanc pour activer l'Éditeur de Texte.

Aller sur la « fenêtre principale » et dans **options de l'outil Texte, couleur**, attribuer la couleur noire à la police. L'image devient noire.

Sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins », onglet « Calques », sélectionner le calque « Débuter avec Gimp ».



Sur la fenêtre de l'image faire **Filtres, Flou, Flou Gaussien**. Paramétrer et **Valider**.



Voici le premier résultat de halo



Pour augmenter l'effet du halo aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins », onglet « Calques », dupliquer le calque « Débuter avec Gimp » 2 à 3 fois .



Le halo peut être modifié par l'utilisation d'un autre type de flou, exemple avec le flou cinétique.



Couleurs inversées.



Utilisation d'un motif comme fond.

Pour obtenir des halos de couleur, démarrer l'exemple avec une police de couleur. La méthode est la même.

L'image de cet exemple est *debuter_gimp_halo.xcf.gz*

LE FOND DES CARACTÈRES EST REMPLI D'UNE IMAGE



Voici un exemple de réalisation de lettrine où le caractère est rempli d'une image.

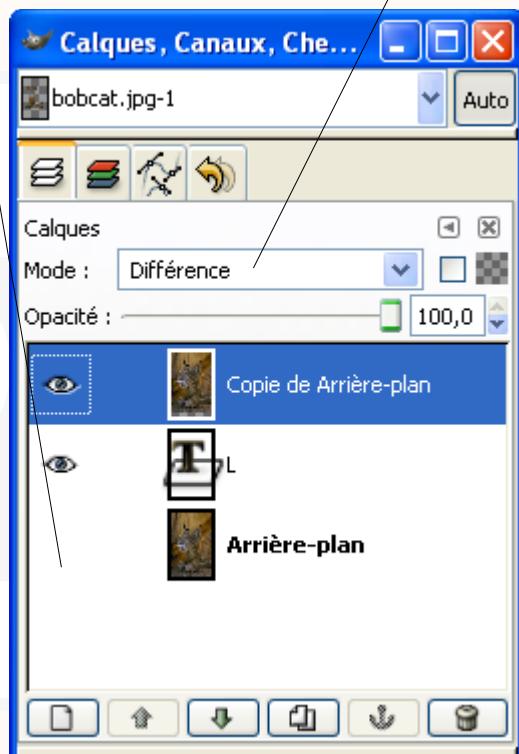
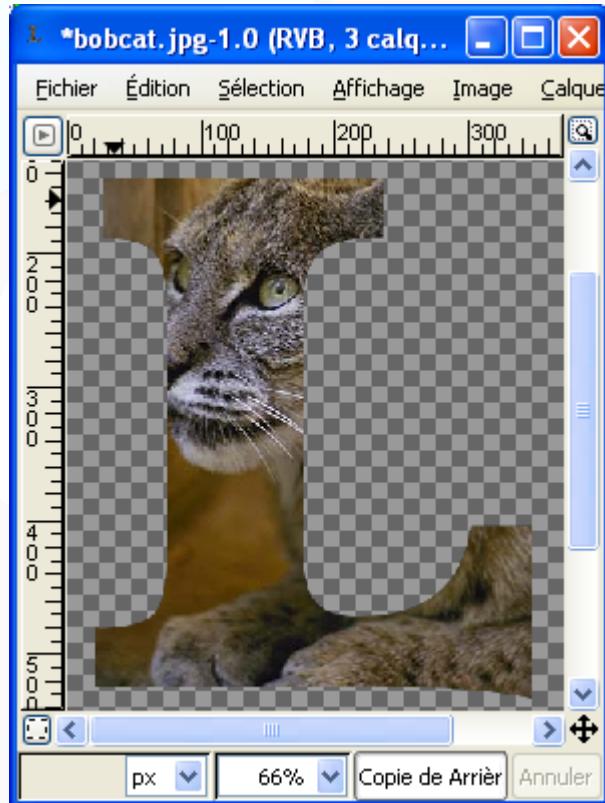
Ouvrir *bobcat.jpg*, et sélectionner l'outil texte en utilisant une police de caractères assez grosse. Taper une lettre ou un texte en noir sur cette image. Ajuster la dimension selon les besoins (ici l'image fait 450*722 pixels et la lettre « L » est réalisée à partir d'une police *Accord Heavy SF Bold* de 530 pixels).

Sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins », onglet « Calques », dupliquer le calque « **Arrière-plan** » avec le bouton « Dupliquer le calque » .

Remonter le calque « Copie de Arrière-plan » au sommet de la pile.

Mettre le calque « Copie de Arrière-plan » en mode « Différence » et le déplacer si nécessaire..

Rendre le calque du bas « Arrière-plan » invisible avec un clic sur l'œil.



Pour récupérer la lettrine remplie de la tête du lynx, sur l'image faire : **Édition, Copier visible, Édition, Coller en tant que nouveau**. Sur la nouvelle image, **Image, Découpage automatique de l'image**. Enregistrer cette image au format png pour conserver la transparence (ici *letttrine.png*).

LES SCRIPT-FU TEXTES

À partir de la « fenêtre principale » :

Exts, Script-Fu, Logos, 3D Outline	
Exts, Script-Fu, Logos, Alien Glow	
Exts, Script-Fu, Logos, Alien Neon	
Exts, Script-Fu, Logos, Basic I	
Exts, Script-Fu, Logos, Basic II	
Exts, Script-Fu, Logos, Blended	
Exts, Script-Fu, Logos, Bovination	
Exts, Script-Fu, Logos, Chip Away	

Exts, Script-Fu, Logos, Chrome	
Exts, Script-Fu, Logos, Comic book	
Exts, Script-Fu, Logos, Cool metal	
Exts, Script-Fu, Logos, Craie	
Exts, Script-Fu, Logos, Cristal	
Exts, Script-Fu, Logos, Frosty	
Exts, Script-Fu, Logos, Glossy	
Exts, Script-Fu, Logos, Glowing Hot	
Exts, Script-Fu, Logos, Gradient Bevel	

Exts, Script-Fu, Logos, Gravé	 A logo for "The GIMP" where the letters are rendered in a dark, textured, marbled or stone-like font.
Exts, Script-Fu, Logos, Imigre-26	 The word "The GIMP" in a stylized, blocky font with a red-to-blue gradient and a slight shadow.
Exts, Script-Fu, Logos, Néon	 The word "NEON" in a glowing blue font against a black background.
Exts, Script-Fu, Logos, News print text	 The word "Newsprint" in a textured, newsprint-style font.
Exts, Script-Fu, Logos, Particle Trace	 The word "The GIMP" in a green, pixelated font with a black outline.
Exts, Script-Fu, Logos, SOTA Chrome	 The word "The GIMP" in a dark, metallic font with a chrome-like border.
Exts, Script-Fu, Logos, Speed text	 The word "Speed!" in a bold, black font with horizontal motion blur effect.
Exts, Script-Fu, Logos, Starburst	 The word "GIMP" in a green, blocky font with a starburst or lens flare effect at the bottom.

Exts, Script-Fu, Logos, Text Circle	
Exts, Script-Fu, Logos, Texturé	
Exts, Script-Fu, Logos, Web Title Header	

À partir de la fenêtre de l'image nous retrouvons sensiblement les mêmes Script-Fu accessibles par **Script-Fu**, **Alpha vers logo**. L'utilisation est un peu plus délicate avec certains scripts. Pour éviter ces problèmes, une solution simple consiste à ajouter un espace avant et après le texte.

SCRIPT-FU

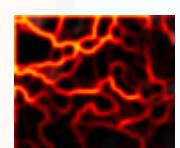
Ces scripts (actions séquentielles) sont des ajouts de fonctionnalités (genre de plug-in) à Gimp. Ils sont écrits par de nombreux auteurs et couvrent de nombreuses fonctions : Création d'images, modification d'images, animations, textes, calques, etc.

De base, Gimp est fourni avec des Scripts-Fu majoritairement rangés en catégories.

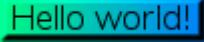
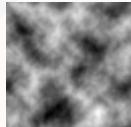
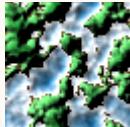
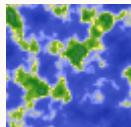
Pour les activer :

- À partir de la fenêtre de l'image, **Script-Fu**, choisir une catégorie.
- À partir de la « fenêtre principale », **Exts, Script-Fu**, choisir une catégorie.

EXEMPLES SUR L'IMAGE

Script-Fu	Résultat	Script-Fu	Résultat
Image d'origine		Script-Fu, Alchimie, Tissu	
Script-Fu, Alchimie, Prédateur		Script-Fu, Alchimie, Tresser	
Script-Fu, Décor, Pellicule photo		Script-Fu, Décor, Ajouter une bordure	
Script-Fu, Décor, Coins arrondis		Script-Fu, Décor, Vieille photo	
Script-Fu, Shadow, Ombre projetée		Script-Fu, Rendu, Lave (Script de création d'image) Résultat = Calque	
Script-Fu, Rendu, Grille		Script-Fu, Rendu, Circuit (Script de création d'image) Résultat = Calque	

EXEMPLES À PARTIR DE LA « FENÊTRE PRINCIPALE »

Exts, Script-Fu, Boutons, Bouton arrondi		Exts, Script-Fu, Boutons, Simple bouton biseauté	
Exts, Script-Fu, Divers, Sphère		Exts, Script-Fu, Motifs, 3D Truchet	
Exts, Script-Fu, Motifs, Camouflage		Exts, Script-Fu, Motifs, Flatland	
Exts, Script-Fu, Motifs, Land		Exts, Script-Fu, Motifs, Render Map	
Exts, Script-Fu, Motifs, Swirly		Exts, Script-Fu, Thèmes de page Web, Alien Glow, Flèche	
Exts, Script-Fu, Thèmes de page Web, Gimp.Org Classique, Petit titre			

AJOUTER DES SCRIPT-FU

Placer les fichiers .scm dans le répertoire C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\scripts

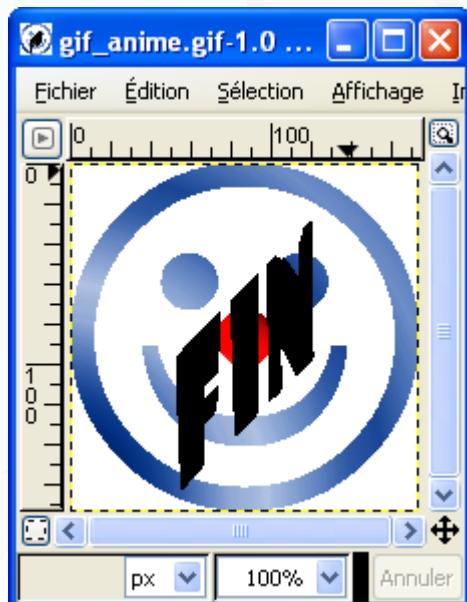
ANIMATIONS

GIF ANIMÉS

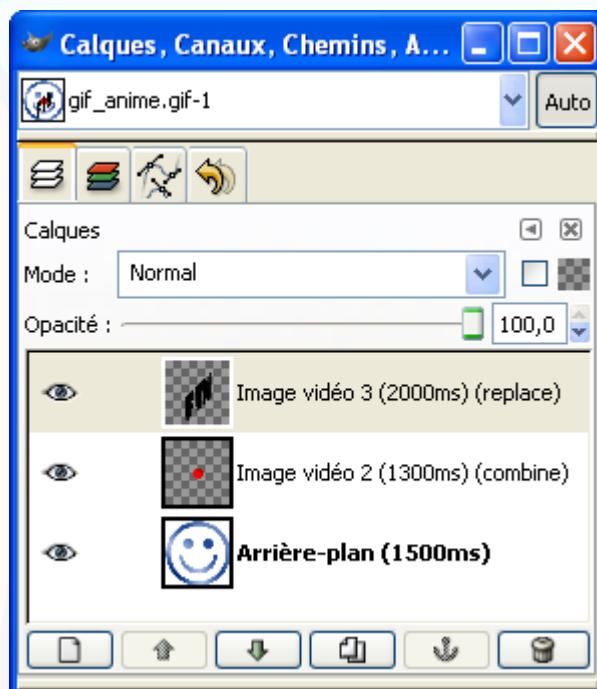
Un Gif animé est une image à plusieurs calques où chaque calque représentera une séquence.

Les paramètres sont rudimentaires :

- La durée d'affichage de l'image en millisecondes (**ms**).
- Le mode d'affichage (écraser l'image précédente avec l'option '**replace**' ou ajouter à l'image précédente avec l'option '**combine**').

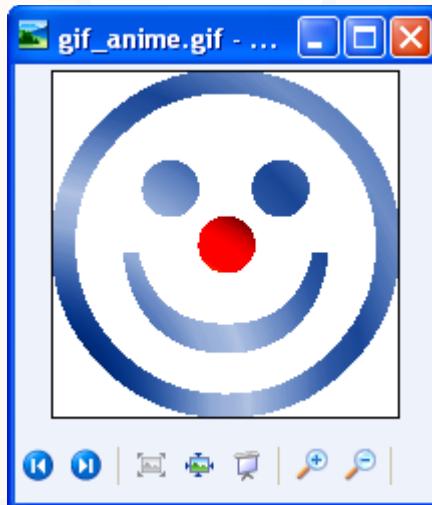


Séquence 1



Séquence 2

Séquence 3



LES FILTRES D'ANIMATIONS

Ces filtres sont accessibles, sur l'image, par : **Filtres, Animation**.

Désoptimiser : Garder uniquement des calques avec l'option (replace).

Optimiser : Diminue la taille des fichiers résultants (si possible) en ajoutant des zones transparentes avec l'option (combine).

Rejouer l'animation : Donne un aperçu de l'animation.

LE MENU VIDEO

GAP (Gimp Animation Package) est accessible, sur l'image, à partir du menu « Video ».

GAP permet de manipuler ou d'importer des animations (sans le son).

L'aide en anglais (fichiers textes .txt) se trouve, selon la version que nous proposons, dans :

- gimp_2_2_13_xp_2000\doc
- gimp_2_2_13_xp_2000_xtras\doc

Liste des fichiers d'aide :

INTRODUCTION.TXT , STORYBOARD_FILE_DOC.txt , gap-filterall-db-browser.txt ,
plug-in-bluebox.txt , plug-in-filter-macro.txt , plug-in-gap-anim-crop.txt , plug-in-gap-anim-resize.txt ,
plug-in-gap-anim-scale.txt , plug-in-gap-del.txt , plug-in-gap-density.txt , plug-in-gap-dup.txt ,
plug-in-gap-exchg.txt , plug-in-gap-extract-player.txt , plug-in-gap-extract-video.txt , plug-in-gap-modify.txt ,
plug-in-gap-morph.txt , plug-in-gap-move-path.txt , plug-in-gap-mpeg-encode.txt ,
plug-in-gap-mpeg2encode.txt , plug-in-gap-mplayer-decode.txt , plug-in-gap-navigator.txt ,
plug-in-gap-onionskin-configuration.txt , plug-in-gap-range-convert.txt , plug-in-gap-range-flatten.txt ,
plug-in-gap-range-layer-del.txt , plug-in-gap-range-to-multilayer.txt , plug-in-gap-renumber.txt ,
plug-in-gap-shift.txt , plug-in-gap-split.txt , plug-in-gap-storyboard-clip-prop.txt ,
plug-in-gap-storyboard-edit.txt , plug-in-gap-storyboard-gen-otone.txt ,
plug-in-gap-storyboard-master-prop.txt , plug-in-gap-storyboard-player.txt ,
plug-in-gap-vid-encode-master.txt , plug-in-gap-videoframes-player.txt , plug-in-gap-xanim-decode.txt ,
plug-in-name2layer.txt , plug-in-wr-color-levels.txt , plug-in-wr-curves.txt , plug-in-wr-huesat.txt

Nota : Un document en français réalisé par Bertrand Carette (traduction et adaptation), sur la version précédente de GAP, est disponible à la page <http://www.framasoft.net/article3374.html>

Conseil : GAP sous Windows à besoin d'encodeurs externes comme, par exemple, VirtualDubMod (<http://www.framasoft.net/article1551.html>).

LIENS INTERNET

À partir de la « fenêtre principale » faire : **Aide, The Gimp en ligne.**

Site Web Principal : Portail de Gimp.

Registre des greffons : Où trouver des greffons, des scripts avec un système de classement.

Site Web des développeurs : Infos pour les développeurs.

Autres liens :

Portail francophone de Gimp : <http://www.gimp-fr.org/>

Les sites de l'anneau francophone sur Gimp : <http://www.gimp-fr.org/webring.php>

La documentation via Internet : <http://docs.gimp.org/fr/>

Les livres sur Gimp :

Sélection internationale : <http://www.gimp.org/books/>

Sélection francophone : <http://www.gimp-fr.org/litterature.php>

Logiciels complémentaires :

Organiser les photographies : <http://picasa.google.com/intl/fr/>

Boîte à outils : <http://perso.orange.fr/pierre.g/xnview/frhome.html>

Logiciels libres :

Annuaire francophone : <http://www.framasoft.net/rubrique2.html>

Nombreuses ressources en anglais : <http://sourceforge.net/>

Bureautique : <http://fr.openoffice.org/>

Les évolutions de Gimp version 2.2.x :

<http://developer.gimp.org/NEWS-2.2>

NOS GREFFONS ET SCRIPTS PRÉFÉRÉS

Ces greffons et scripts sont fournis sur le CD que nous proposons page :

http://www.aljacom.com/~gimp/achat_cd.html

KALEIDOSCOPE

Effet : Images avec effet de kaléidoscope.

Licence : GNU GPL

Auteur : Kelly Martin (version Windows par Matthew H. Plough).

Lien : <http://registry.gimp.org/plugin?id=366>

Activation sur l'image : **Filtres, Distorsions, Kaleidoscope**

Origine



Effet du filtre



REDEYE

Effet : Correction des yeux rouges.

Licence : GNU GPL

Auteur : Robert Merkel (version Windows par Matthew H. Plough).

Lien : <http://registry.gimp.org/plugin?id=4212>

Activation et utilisation : Voir page [81](#)

GREYCSTORATION

Effet : Réduction du bruit, effets spéciaux.

Licence : CeCiLL compatible GPL

Auteur : David Tschumperlé, GREYC Équipe IMAGE / CNRS UMR 6072.

Lien : <http://cimg.sourceforge.net/>

Activation et utilisation : Voir page [82](#)

REFOCUS

Effet : Augmente la netteté ou corrige le focus .

Licence : GNU GPL

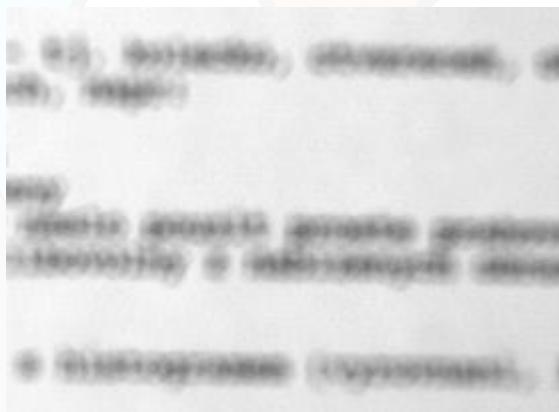
Auteur : Ernst Lippe

Lien : <http://refocus.sourceforge.net/>

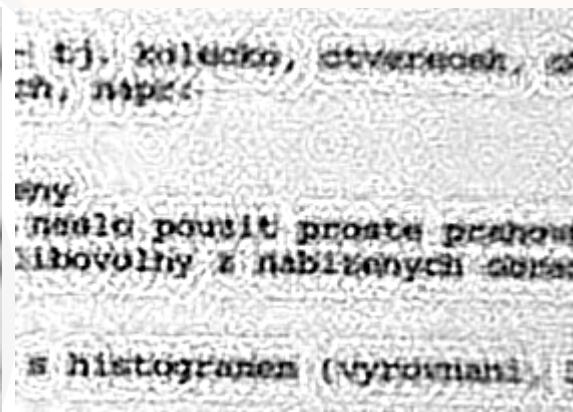
<http://jlhamel.club.fr/FILES/index.html> (adaptation par Jean-Louis Hamel)

Activation : Sur l'image : [Filtres](#), [Amélioration](#), [Refocus](#)

Origine



Effet du filtre



SEPOINA GRAF-IX

Effet : Très nombreux effets de peinture, bande dessinée, etc.

Licence : GNU GPL

Auteur : Ghigi Giancarlo.

Lien : <http://www.sepoina.it/grafix/index.htm>

Activation sur l'image : **Script-fu, Décor, Séponia Graf-ix**

Les exemples seront réalisés à partir d'une photographie de Ian Britton disponible à la page :
<http://www.freefoto.com/preview.jsp?id=01-08-18>

« Equalize » sur l'image avant l'application des effets.

Dilate la couleur autour des pics en créant un effet de diffusion. Standard dans les effets d'aquarelles.

De 0 à 99, réalise une recherche des points où il est possible d'augmenter le contraste .

De 0 à 30, option inverse à la précédente.

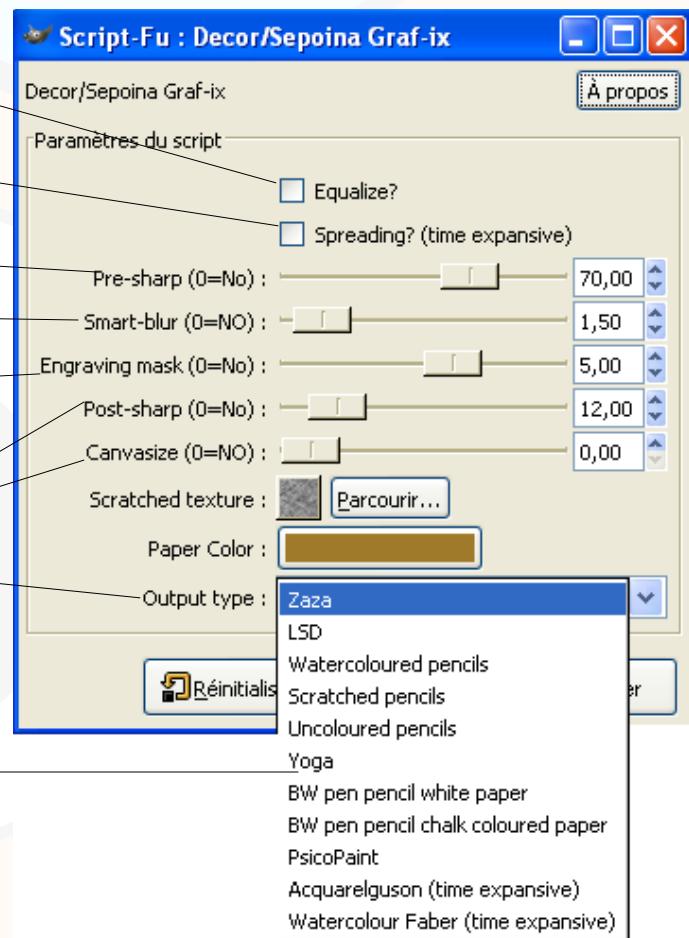
De 0 à 8, exagère les bords et nécessaire au tracé des contours noirs.

De 0 à 99, recherche les bords après les opérations précédentes et augmente la quantité de bords trouvés.

De 0 à 10, trace une toile en transparence.

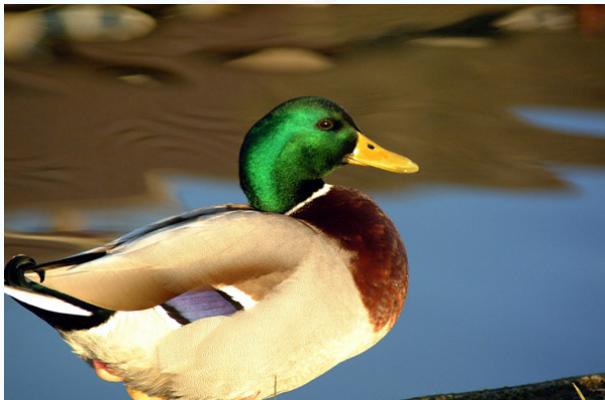
C'est la fonction Output type qui définit le type d'effet.

Effets disponibles



Les champs logiques « Equalize » et « Spreading » sont validés dans les exemples suivants. Les autres paramètres seront ceux par défaut.

Origine



Effet Zaza



Effet LSD



Effet Watercoloured pencils



Effet Scratched pencils



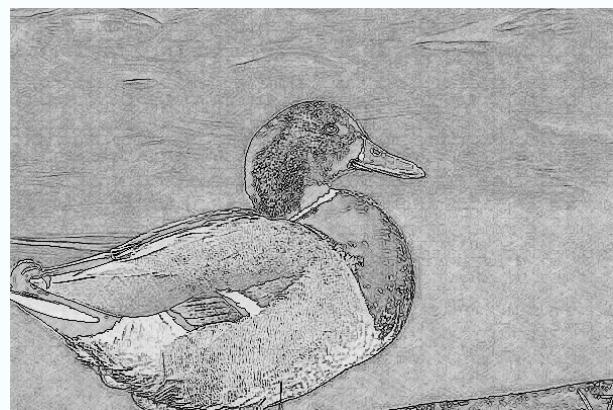
Effet Uncoloured pencils



Effet Yoga



Effet BW pen pencil white paper



Effet BW pen pencil chalk coloured paper



Effet PsicoPaint



Effet Acquarelguson



Effet Watercolour Faber



VORONOI

Effet : Créer des motifs.

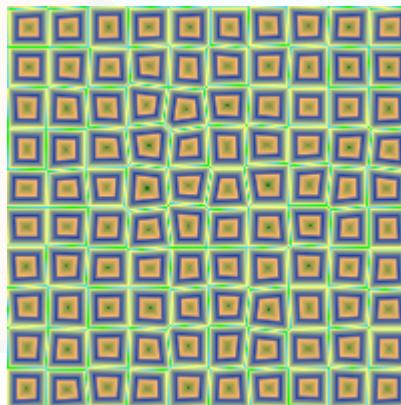
Licence : GNU GPL

Auteur : David Nečas (version Windows par Matthew H. Plough).

Lien : <http://trific.ath.cx/software/gimp-plugins/voronoi/>

Activation sur l'image : **Filtres, Rendu, Motifs, Voronoi.**

Effet du filtre



DBP (DAVID'S BATCH PROCESSOR)

Effet : Traitement par lot de plusieurs images.

Licence : GNU GPL

Auteur : David Hodson (version Windows par Michael Schumacher).

Lien : <http://members.ozemail.com.au/~hodson/dbp.html>

Activation à partir de la « fenêtre principale » de Gimp : **Exts, Batch Process.**

Permet d'importer et de traiter plusieurs images simultanément avec les mêmes paramètres.

RESYNTHESIZER

Effet : Crédit de motifs, d'enlever une partie d'image.

Licence : GNU GPL

Auteur : Paul Francis Harrison (version Windows par Jeff Ford).

Lien : <http://www.logarithmic.net/pfh/resynthesizer>

Activation et utilisation : Voir page [101](#)

TEXTURIZE

Effet : Création de motifs à partir d'une image.

Licence : GNU GPL

Auteur : Emmanuel Cornet & Jean-Baptiste Rouquier (version Windows par Michael Schumacher).

Lien : <http://www.manucornet.net/Informatique/Texturize.php>

Activation sur l'image : **Filtres, Carte, Texturize.**

Origine



Effet du filtre



Exemple dans un cadre



FELIMAGE, NOISE

Effet : Création de textures, d'effets.

Licence : GNU GPL

Auteur : Drirr Gato.

Lien : <http://fimg-gmplugins.sourceforge.net/>

Activation sur l'image : **Filtres, Rendu, Felimage, noise.**

Origine



Effet du filtre



SEPARATE

Effet : Convertisseur CMJN.

Licence : « experimental software »

Auteur : Alastair Robinson (version Windows par Michael Schumacher).

Lien : <http://www.blackfiveservices.co.uk/separate.shtml>

Activation et utilisation : Voir page [3](#)

PSPI

Effet : Permet de faire fonctionner quelques plug-ins prévus pour Photoshop

Licence : GNU GPL

Auteur : Tor Lillqvist .

Activation et utilisation : Voir page 83 Digital camera noise filter (Dcamnoise)

Effet : Réduction du bruit.

Licence : GNU GPL

Auteur : Peter Heckert (version Windows par Michael Schumacher).

Lien : <http://home.arcor.de/peter.heckert/>

Activation sur l'image : **Filtres, Amélioration, Dcam noise 2 0.62 ou Dcam noise 2 0.63 ou Dcam noise 2 0.64**

GLUAS

Effet : Algorithmes de traitement en langage Lua.

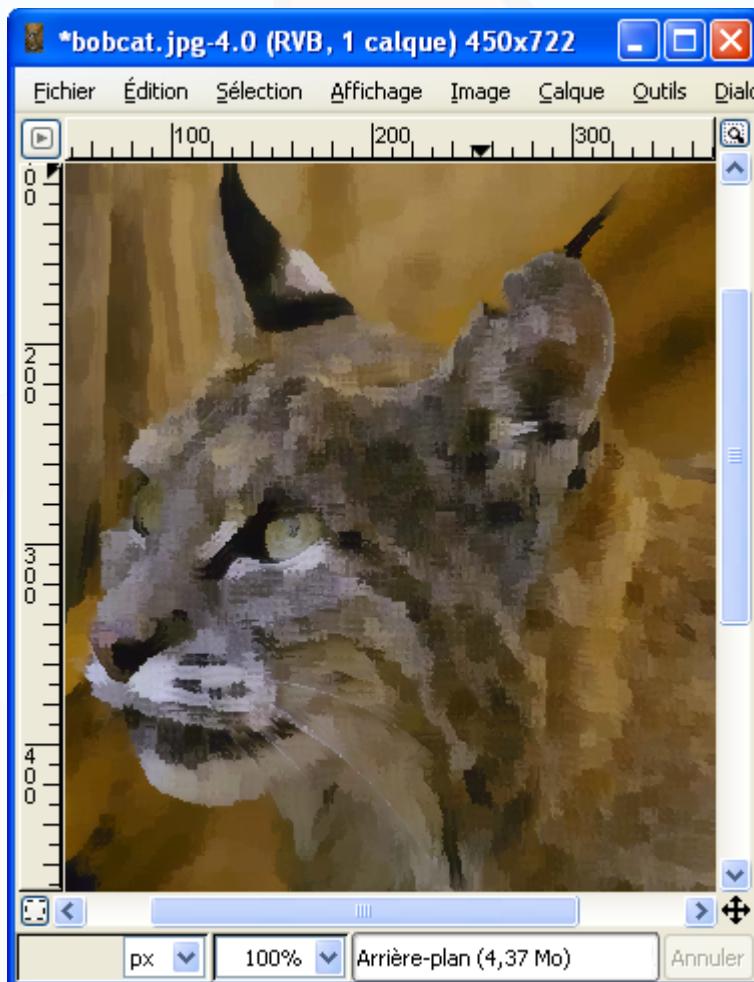
Licence : GNU GPL

Auteur : Øyvind Kolås, Michael Natterer, Kevin Turner.

Liens : <http://pippin.gimp.org/plug-ins/gluas/index.html> , <http://pippin.gimp.org/plug-ins/gluas/files/>
http://pippin.gimp.org/image_processing/appendix_gluas.html

Activation sur l'image : **Filtres, Générique, Gluas**.

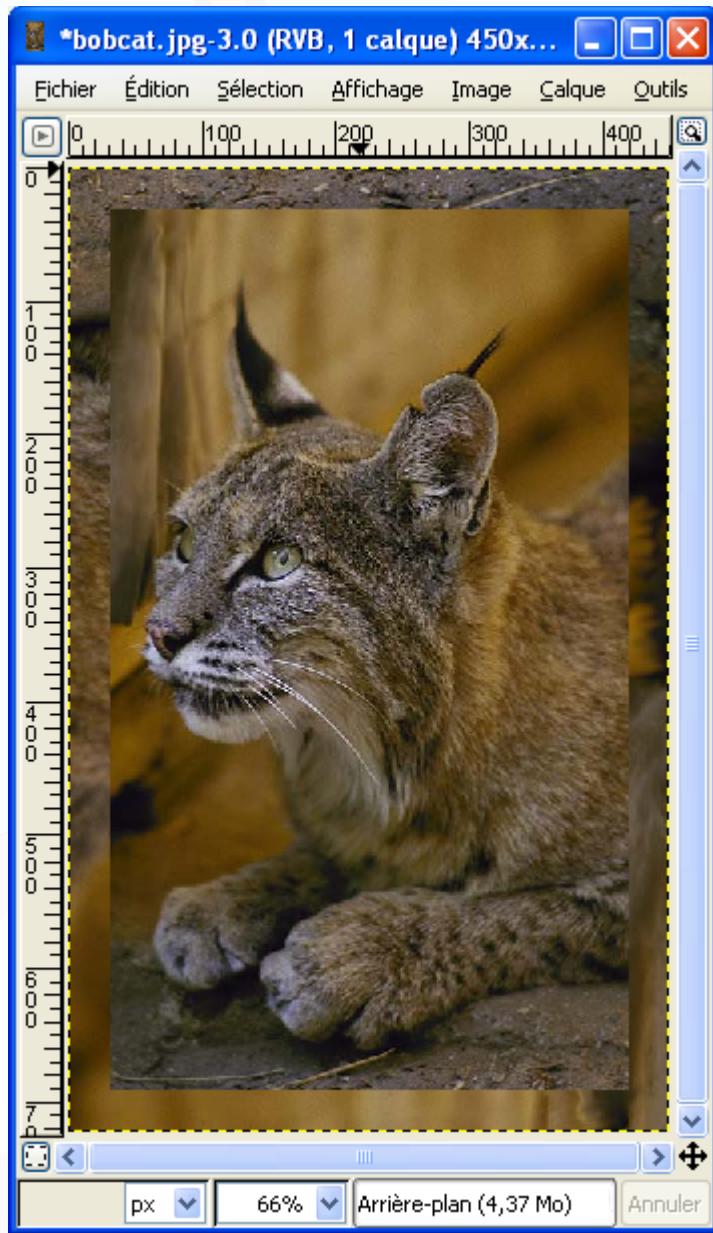
Exemples : <http://pippin.gimp.org/plug-ins/gluas/examples/>



Ici, effet « Kuwahara » (valeur moyenne d'une région autour d'un pixel), programme de la page des exemples :

- Ouvrir l'image *bobcat.jpg* et faire **Filtres, Générique, Gluas**.
- Dans la fenêtre effacer le programme existant et ouvrir le fichier image *images_gimp\kuwahara.lua* à partir de l'onglet « **Open...** » ou utiliser le raccourci **Ctrl+O**. Appuyer sur **Ouvrir** pour charger le fichier.
- Appuyer sur **Valider** pour activer le filtre.

<= Résultat



Ici, effet « mirrored_frame » : Inverser la partie extérieure de l'image d'une dimension donnée par la variable « FrameSize » pour créer un cadre (Auteur Boris Eyrich).

- Ouvrir l'image *bobcat.jpg* et faire **Filtres**, **Générique**, **Gluas**.
- Dans la fenêtre effacer le programme existant et ouvrir le fichier image *images_gimp\mirrored_frame.lua* à partir de l'onglet « **Open...** » ou utiliser le raccourci **Ctrl+O**. Appuyer sur **Ouvrir** pour charger le fichier.
- Ajuster la valeur de la variable *FrameSize*.
- Appuyer sur **Valider** pour activer le filtre.

<= Résultat

ARRONDIR LES COINS D'UNE SÉLECTION (ROUNDED SELECTION PLUGIN)

Effet : Arrondir les coins d'une sélection existante (rectangulaire, à main levée, etc.).

Licence : GNU GPL

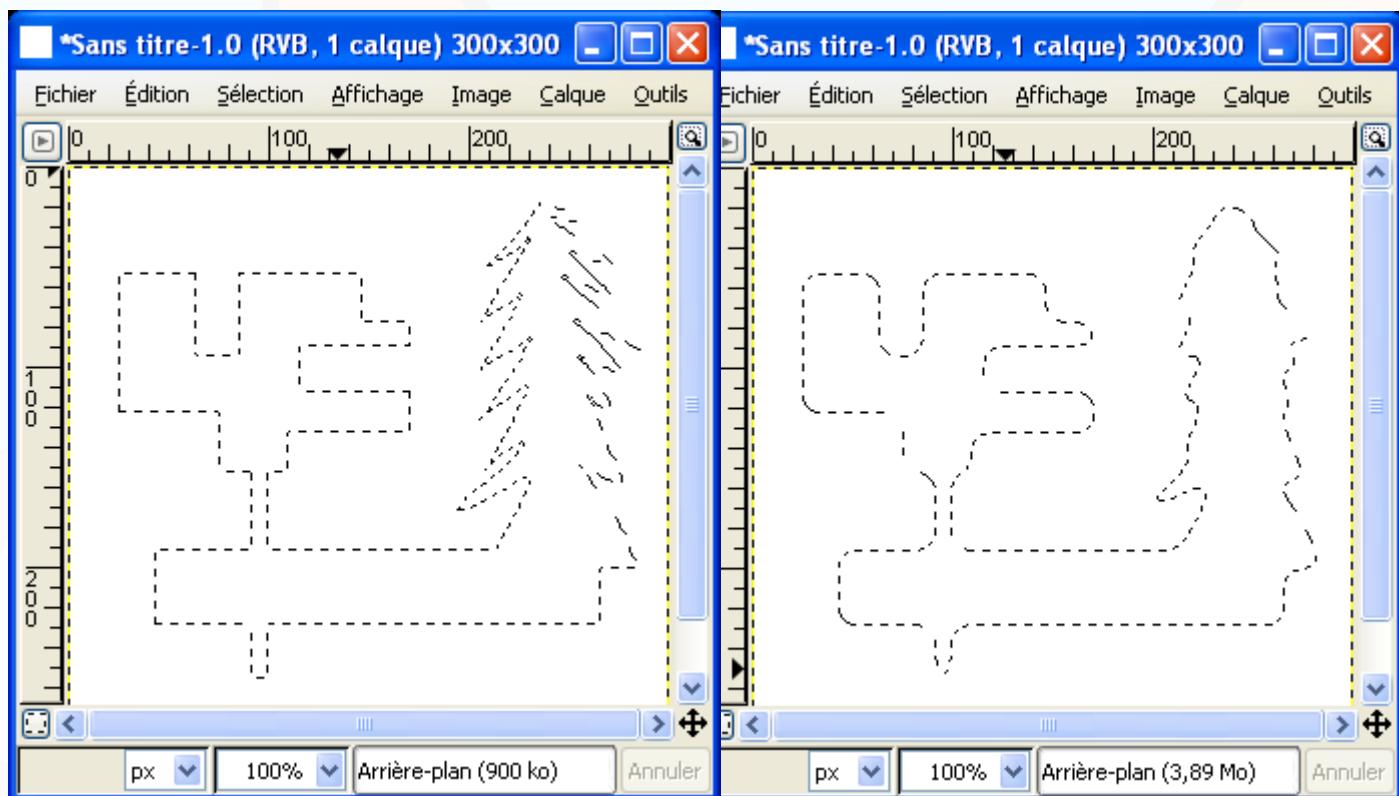
Auteur : Eric Pierce

Liens : <http://epierce.freeshell.org/gimp/>
<http://epierce.freeshell.org/gimp/selection-rounded-selection.scm>

Activation sur l'image : Sélection, Rounded Selection...

Origine

Effet du filtre



UTILISER LES RACCOURCIS CLAVIER DE PHOTOSHOP 6

Eric Pierce propose un fichier de paramétrage qui modifiera les raccourcis clavier de Gimp en raccourcis clavier de Photoshop 6 pour des fonctions équivalentes. C'est ce fichier qui est utilisé par GimpShop.

Exemple : Le raccourci clavier **O** de la pipette de Gimp est transformé en **I**

Installation :

- Télécharger le fichier <http://epierce.freeshell.org/gimp/ps-menurc> dans le répertoire des préférences C:\Documents and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.2\
- Avec l'Explorateur Windows, **faire une sauvegarde ou une copie de fichier existant menurc** (électionner le fichier, **Ctrl+C, Ctrl+V** pour obtenir le fichier **Copie de menurc**) **si vous avez des raccourcis personnels.**
- Supprimer le fichier **menurc**.
- Renommer le fichier **ps-menurc** en fichier **menurc**.
- Démarrer Gimp.

Nota : Les raccourcis figurant dans l'aide ne seront plus valables mais les descriptions des fonctions restent exactes.

Une liste des raccourcis (à vérifier) est proposée par l'auteur Eric Pierce à la page :

http://epierce.freeshell.org/gimp/gimp_ps.php

... une autre pour PS en français à la page http://www.piregwan.com/divers/raccourcis_imprimables.html

Contenu du fichier **ps-menurc** :

```
; This file installs keyboard shortcuts from Photoshop 6 in GIMP 2.2.  
;  
; Rename it to 'menurc' and place it into your personal GIMP directory:  
; ~/.gimp-2.2 folder (Linux) or C:\Documents and Settings\<user>\.gimp-2.2  
; folder (Windows).  
;  
; There is a web-page describing these keybindings at  
; http://epierce.freeshell.org/gimp/gimp_ps.php  
;  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-show-selection" "<Control>h")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-resize-to-image" "<Alt>y")  
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-merge-layers" "<Shift><Control>e")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-zoom-in" "<Control>equal")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-clone" "s")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-ellipse-select" "<Shift>m")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-show-grid" "<Control><Alt>apostrophe")  
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-select-last" "greater")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-alpha-selection-replace" "<Alt>a")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-layers" "F7")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-brushes" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-info-window" "F8")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-duplicate" "<Control>j")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-channels" "<Shift>F7")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-preserve-transparency" "slash")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-preferences" "<Control>k")  
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/tiny_fu_refresh" "<Shift><Control><Alt>t")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-zoom-out" "<Control>minus")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-named-copy" "")
```

```
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-named-paste" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-gradients" "<Shift><Control>g")  
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-select-first" "less")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-vector" "p")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-scale" "<Control>t")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-paintbrush" "b")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-paste-into" "<Shift><Control>v")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-airbrush" "j")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-colors" "F6")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-new" "<Shift><Control>n")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-zoom-1-1" "<Control><Alt>0")  
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-rotate-180" "8")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-fill-fg" "<Alt>BackSpace")  
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-hardness-decrease-skip" "braceleft")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-blend" "g")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-free-select" "l")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-eraser" "e")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-zoom-fit-in" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-navigation-window" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-hardness-increase-skip" "braceright")  
(gtk_accel_path "<Actions>/select/select-feather" "<Shift><Control>d")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-color-balance" "<Control>b")  
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/plug_in_c_astretch" "<Shift><Control><Alt>l")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-by-color-select" "<Shift><Control>c")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-select-bottom" "<Alt>braceleft")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-levels" "<Control>l")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-bucket-fill" "<Shift>g")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-convolve" "r")  
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-duplicate" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/plug_in_bump_map" "<Shift><Control>m")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-magnify" "z")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-mode-previous" "underscore")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-clear" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/plug_in_iwarp" "<Shift><Control>x")  
(gtk_accel_path "<Actions>/select/select-none" "<Control>d")  
(gtk_accel_path "<Actions>/file/file-save-a-copy" "<Control><Alt>s")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-tool-options" "F5")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-move" "v")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-show-rulers" "<Control>r")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-curves" "<Control>m")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-measure" "u")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-redo" "<Shift><Control>z")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-scroll-page-down" "Page_Down")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-crop" "c")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-fill-bg" "<Control>BackSpace")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-mode-next" "plus")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-show-menubar" "<Shift>f")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-iscissors" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-flatten" "<Shift>i")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-snap-to-guides" "<Control>semicolon")  
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-undo-history" "<Shift>F9")  
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-show-guides" "<Control>apostrophe")  
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-fill-pattern" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-rotate" "")  
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/plug_in_gauss" "<Shift><Control>b")  
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-select-previous" "<Alt>bracketright")  
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-hue-saturation" "<Control>u")  
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-rotate-270" "7")  
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/file_print_gimp" "<Control>p")
```

```
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-dodge-burn" "o")
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-rect-select" "m")
(gtk_accel_path "<Actions>/file/file-open-recent-10" "")
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-zoom-fit-to" "<Control>0")
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-scroll-page-up" "Page_Up")
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-flip" "f")
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/script_fu_refresh" "<Shift><Control><Alt>r")
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-scroll-page-right" "<Control>Page_Down")
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-convert-indexed" "backslash")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-lower-to-bottom" "<Control>braceleft")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-mask-add" "<Alt>o")
(gtk_accel_path "<Actions>/image/image-rotate-90" "9")
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-vectors" "F9")
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-scroll-page-left" "<Control>Page_Up")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-lower" "<Control>bracketleft")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-raise-to-top" "<Control>braceright")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-merge-down" "<Control>e")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-raise" "<Control>bracketright")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-anchor" "<Alt>h")
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-radius-decrease-skip" "bracketleft")
(gtk_accel_path "<Actions>/edit/edit-named-cut" "")
(gtk_accel_path "<Actions>/file/file-revert" "F12")
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-smudge" "")
(gtk_accel_path "<Actions>/drawable/drawable-desaturate" "<Shift><Control>u")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-select-top" "<Alt>braceright")
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-document-history" "<Shift><Control>h")
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-radius-increase-skip" "bracketright")
(gtk_accel_path "<Actions>/select/select-float" "")
(gtk_accel_path "<Actions>/drawable/drawable-invert" "<Control>i")
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-select-previous" "comma")
(gtk_accel_path "<Actions>/context/context-brush-select-next" "period")
(gtk_accel_path "<Actions>/plug-in/plug_in_colortoalpha" "<Shift><Control>a")
(gtk_accel_path "<Actions>/select/select-invert" "<Shift><Control>i")
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-fuzzy-select" "w")
(gtk_accel_path "<Actions>/dialogs/dialogs-plettes" "<Shift><Control>1")
(gtk_accel_path "<Actions>/tools/tools-color-picker" "i")
(gtk_accel_path "<Actions>/qmask/qmask-toggle" "q")
(gtk_accel_path "<Actions>/layers/layers-select-next" "<Alt>bracketleft")
(gtk_accel_path "<Actions>/view/view-shrink-wrap" "")
```

VERSION SPÉCIALE DE LANG_GIMP_V2

Les personnes qui nous aident en achetant notre CD trouveront une version spéciale de notre utilitaire « lang_gimp_v2 » qui améliore le fonctionnement de Gimp.

Lien : http://www.aljacom.com/~gimp/achat_cd.html

Les fonctions supplémentaires de cette version disponible sur le CD :

- Avoir la fenêtre principale de Gimp toujours au 1er plan avec de la transparence (fonction « Always On Top ») pour faciliter les glisser-déposer, l'utilisation, etc.
- Avoir une fenêtre d'arrière plan.
- Forcer la fenêtre principale de Gimp avec tous ses outils , ses boîtes de dialogues et l'affichage de l'image miniature.
- 12 fichiers .bat qui démarreront (automatiquement et sans avoir à configurer) Gimp soit sur le disque dur de votre ordinateur, soit sur une clef USB avec la fonction « Always on top » pour la fenêtre principale de Gimp.
- Utiliser les raccourcis clavier de Gimp **ou** les raccourcis clavier de Photoshop.

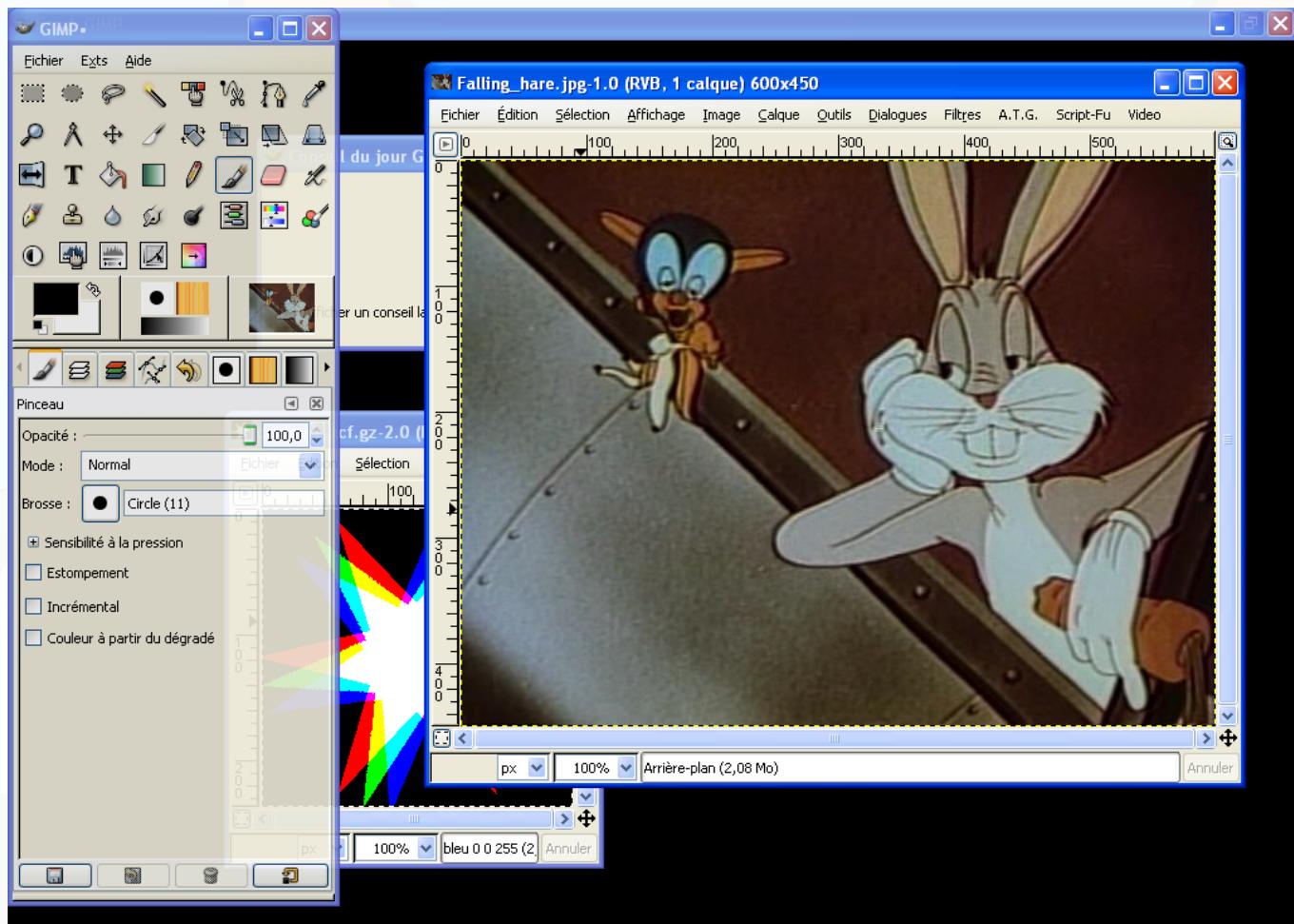
Description des fonctions :

http://www.aljacom.com/~gimp/lang_gimp_v2_version_cd.pdf

Copie d'écran page suivante.

Copie d'écran sous Windows XP de la version CD de lang_gimp_v2 :

- Fenêtre de fond noir.
- Fenêtre principale « Always on top ».
- Fenêtre principale « forcée » avec tous les outils, miniature, etc.
- Transparence de 10% sur la fenêtre principale.



:o)

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos.....	1	16
Quelques notions fondamentales.....	2	Fenêtre de l'image.....	17
L'image en informatique ou électronique.....	2	Toutes les fenêtres	17
Les dimensions de l'image.....	2	Une ou des fenêtres de fonctions selon nos goûts.	18
Les pixels.....	2		
La résolution.....	2		
Les couleurs de l'image dans Gimp.....	2		
Les codages RVB.....	2	Configurer nos préférences dans Gimp	19
Niveau de gris.....	3	Environnement.....	19
Couleurs indexées.....	3	Nouvelle image.....	20
Passage d'un mode à un autre.....	3	Grille par défaut.....	22
Le mode CMJN.....	3	Options des outils.....	23
Les mots pour désigner les couleurs.....	4	Interface.....	24
Illusions dans la perception des couleurs.....	5	Thème.....	25
Les types et les formats d'images.....	5	Système d'aide.....	26
XCF.....	5	Boîte à outils.....	27
Les formats pour le Web.....	5	Fenêtres d'images.....	28
TIFF.....	6	Changer le curseur.....	28
Les formats d'Adobe.....	6	Changer la fenêtre de l'image (titre et barre d'état)	29
Les images animées.....	7	29
La gestion de la couleur.....	7	Affichage.....	30
Réglages de l'écran.....	7	Gestion des fenêtres.....	31
Mires.....	7	Dossiers.....	32
Les « Glisser-déposer » dans Gimp.....	9	Les raccourcis.....	33
Fonctionnement de « Glisser-déposer » ou « Drag and drop ».....	9	Liste des raccourcis utilisés dans GIMP 2.2.x.....	33
Exemples.....	9	Personnalisation des raccourcis.....	35
Les fenêtres.....	9	Acquisition d'image.....	36
Motif, couleur.....	9	À partir d'un scanner, d'une caméra, etc.....	36
Calque.....	9	À partir d'une copie d'écran ou de fenêtre.....	37
Chemin.....	9	À partir du presse-papiers.....	38
Nom de fichier.....	9	Ouvrir un fichier contenant une image.....	39
Explorateur Windows vers Gimp.....	9	À partir de l'Explorateur Windows.....	39
Installation de Gimp.....	10	À partir de Gimp.....	39
Principes.....	10	Avec l'explorateur de fichiers Gimp.....	39
Installation simplifiée.....	10	Avec le greffon « File Open ».....	40
Téléchargement.....	11	Enregistrer une image.....	41
Installation.....	11	Avec l'explorateur de fichiers Gimp.....	41
Démarrer Gimp.....	11	Avec le greffon « File Open ».....	41
Première utilisation, configuration.....	11	Sélection (outils, menu, masques).....	42
Remarques techniques.....	13	Sélection Rectangulaire (R).....	45
Désinstallation.....	13	Sélection Elliptique (E).....	47
Fenêtres de Gimp.....	14	Sélection à main levée ou lasso (F).....	49
Au démarrage.....	14	Sélection contiguë ou baguette magique (Z).....	52
La « fenêtre principale ».....	15	Sélection par couleur (Shift+O).....	52
Fenêtre Calques, Canaux, Chemins, Historique.....	16	Ciseaux Intelligents (I).....	53
Fenêtre Brosses, Motifs, Dégradés, Palettes, Polices		Le menu Sélection de la fenêtre image.....	54
		Agrandir, Réduire.....	54
		Rectangle arrondi.....	55
		Éditeur de sélection.....	56
		Bordure.....	57

Les masques et les sélections.....	58	Améliorer l'éclairage.....	99
Le masque rapide (Shift+Q).....	58	Motifs.....	100
Le masque de sélection.....	59	Ajouter un motif.....	101
Le masque de calque.....	60	Les filtres pour créer des motifs.....	104
L'outil Créer Éditer des Chemins (B).....	61	Les Script-Fu pour créer des motifs.....	104
Modifier l'aspect d'une photographie.....	63	Brosses.....	105
Couleurs (niveaux).....	63	Tampon ou cloner.....	107
Couleurs (Courbes).....	64	Dessiner, peinture.....	108
Netteté.....	65	Textes.....	109
Découper.....	67	Le filtre « FreeType ».....	110
Changer la taille d'une image.....	68	Halos autour d'un texte.....	111
Test des 3 modes d'interpolation.....	68	Le fond des caractères est rempli d'une image.....	113
Réduire, agrandir à un format imposé.....	69	Les Script-Fu textes.....	114
Retourner l'image.....	71	Script-Fu.....	118
Pivoter l'image.....	71	Exemples sur l'image.....	118
Perspective.....	74	Exemples à partir de la « fenêtre principale ».....	119
Le menu « Filtres ».....	76	Ajouter des Script-Fu	119
Effets des filtres.....	76	Animations.....	120
Ajouter un filtre.....	81	Gif animés.....	120
Corriger les yeux rouges.....	81	Les filtres d'animations.....	121
Réduction du bruit.....	82	Le menu Vidéo.....	121
Utiliser des plug-ins Photoshop.....	83	Liens Internet.....	122
PSPI.....	83	Nos greffons et scripts préférés.....	123
flamingpear.com (free plug-ins).....	84	Kaleidoscope.....	123
Les calques.....	85	Redeye.....	123
Définition.....	85	GREYCstoration.....	124
Option garder la transparence.....	86	Refocus.....	124
Lier des calques.....	86	sepoina graf-ix.....	125
Le bas de la fenêtre Calques.....	86	Voronoi.....	128
Effets en fonction du mode et de l'opacité.....	86	DBP (David's Batch Processor).....	128
Le menu Calque de la fenêtre de l'image.....	90	Resynthesizer.....	128
Couleurs.....	91	Texturize.....	129
La pipette.....	91	Felimage, noise.....	130
Le sélecteur de couleurs.....	92	Separate.....	130
Palettes de couleurs.....	93	PSPI.....	130
Dégradés de couleurs.....	95	Gluas.....	131
Modifier les couleurs d'une image.....	96	Arrondir les coins d'une sélection (Rounded Selection plugin).....	133
Les outils Niveaux et Courbes.....	96	Utiliser les raccourcis clavier de Photoshop 6.....	134
L'outil Postériser.....	96	Version spéciale de lang_gimp_v2.....	137
Colorier.....	97	Table des matières.....	139
Seuil.....	97	Licence, outils.....	141
Déterminer le nombre de couleurs d'une image....	98		
Échanger une couleur.....	98		

LICENCE, OUTILS

Ce document créé par Aljacom présente quelques fonctions du logiciel libre et gratuit Gimp Version 2.2.x

Vous pouvez, dans un but non commercial, distribuer, modifier des copies de ces pages selon :



This work is licensed under a [Creative Commons License](#).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>

:O)

Pour toute autre utilisation vous pouvez nous contacter : sylviale@bigfoot.com

Documentation réalisée par SAMJ - ALJACOM

Outils de production :

OO.o

<http://www.openoffice.org/>



Ghostscript – GSview

<http://www.cs.wisc.edu/~ghost/>

Inkscape

<http://www.inkscape.org/>

Paint

<http://www.microsoft.com/>

pdftk

<http://www.pdfhacks.com/pdftk/>

The Gimp

<http://www.gimp.org/>

XnView

<http://perso.orange.fr/pierre.g/xnview/frhome.html>