

- Accueil
- A propos
- Nuage de Tags
- Contribuer
- Who's who

Récoltez l'actu UNIX et cultivez vos connaissances de l'Open Source

04 mar 2008

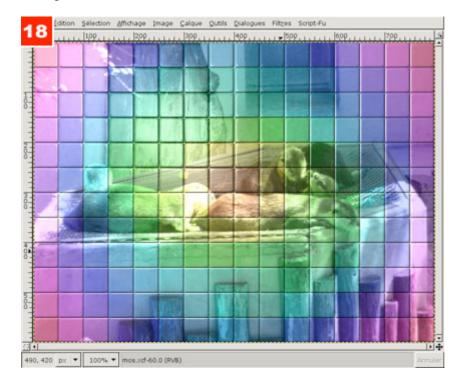
Carrelage et mosaique (Gimp v2.2)

Catégorie : <u>Graphisme</u> Tags : <u>gimp</u>, <u>GLMFHS</u>



NIVEAU: DEBUTANT

The Gimp ne sait sait pas travailler en quadrichromie. Il sait cependant diviser les couleurs d'une image de manière à travailler séparément chaque couleur. L'utilisation de ces filtres de séparation nous permet d'obtenir des effets intéressants.





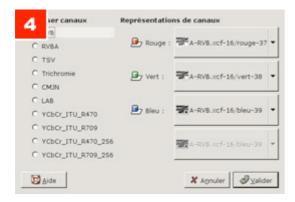
1. Notre image de départ est une photo. Sa taille est relativement importante puisque nous allons utiliser un certain nombre de filtres en devant spécifier des valeurs concernant des tailles. Les valeurs utilisées dans les filtres dépendent directement de la taille de l'image. Ici nous travaillons sur une photo réduite à 800 par 600 pixels.



2. Notre image se compose de pixels. Chacun d'eux est définit par une teneur en rouge, en vert et en bleu (et un indice de transaparence mais c'est secondaire). C'est de cette manière que The Gimp "voit", gère et opère sur l'image.Il existe d'autres manières de définir la couleur d'un pixel. En utilisant Filtres/Couleurs/Décomposer vous pouvez demander une séparation selon différentes techniques. On reconnaît ici, entre autres, RVB pour Rouge Vert Bleu, CMJN pour Cyan Magenta Jaune et Noir ou encore TSV pour Teinte Saturation Valeur.



3. Si nous optons pour une séparation RVB, une nouvelle fenêtre d'image sera créée. Cette image sera composée de trois calques en niveau de gris. Chaque calque détermine le niveau de la couleur qui le concerne. En blanc le niveau maximal et en noir le minimum.



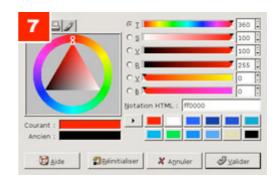
4. Notez bien qu'en RVB nous sommes en synthèse soustractive. Modifions nos calques en procédant à une sélection elliptique quelconque et en remplissant de blanc cette dernière sur les trois calques. Réduisons ensuite de 25 pixels cette sélection pour enfin la remplir en noir, sur le calque bleu. En utilisant Filtres/Couleurs/Composer et en spécifiant RVB, nous obtenons un résultat qui paraît illogique.



5. Que vient faire ici ce rond jaune? En fait cela correspond très exactement à ce que nous avons demandé. Le rond noir signifie "pas de bleu ici" alors que sur les calques correspondant au rouge et au vert nous avons 100% de chaque couleur. Rouge+Vert=Jaune.



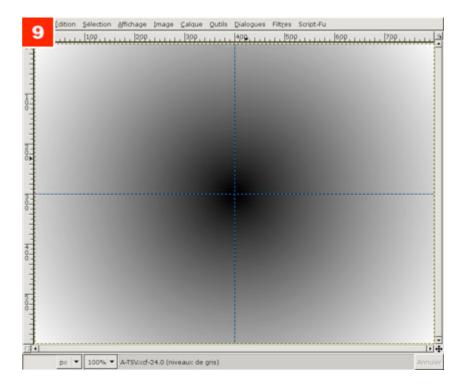
6. La séparation TSV est bien plus intéressante. Nous obtenons un calque définissant la teinte. Le noir et le blanc du calque correspondent au rouge du spectre de couleurs. Ainsi, si nous effaçons le calque correspondant à la teinte et remplissons l'une et l'autre moitier respetivement de blanc et de noir, l'image sera parfaitement homogène et teintée de rouge.



7. Pour comprendre TSV, rien de plus simple que d'ouvrir le sélecteur de couleur. Là vous trouvez une représentation de chaque élément. La teinte (T) est un indice permettant de "se ballader" dans le spectre. On remarque que 0 ou 360 revient au même. Normal, il s'agit d'une rotation en degrés, on revient donc forcément au point de départ avec une rotation de 360°. La saturation est la "dose" de couleur. Une saturation nul pour une image revient à obtenir une image en niveau de gris. Enfin, la valeur détermine si la couleur est sombre ou lumineuse.



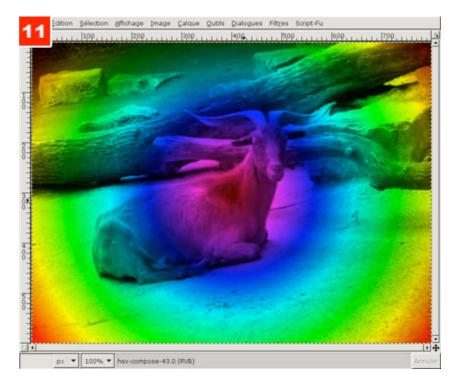
8. Essayer de décomposez une photo en TSV et d'influez sur chacun des calques obtenu de la manière qui vous plait puis recomposez l'image. A force d'essais et de résultats vous finirez par prendre en main l'influance des trois éléments sur l'image finale. Pour l'image ci-contre j'ai tous simplement éclaircis le calque de teinte et donc, incidieusement "poussé" l'image vers d'autres couleurs.



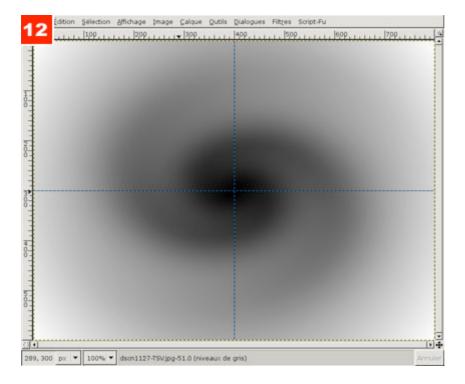
9. Mais plutôt que de modifier les calques obtenus, nous pouvons également les remplacer. Ceci s'applique particulièrement à la teinte. Dans la version séparée, placez des guides de manière à marquer le centre de l'image. Ceci-fait, utilisez l'outil de remplissage par dégradé sur le calque de teinte.



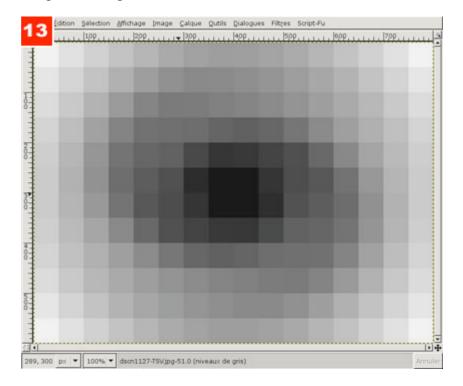
10. Recomposez ensuite une nouvelle image en vérifiant bien la correspondance des calques avec leur utilisation. Voyez comme la variation de teinte change l'image. Notre dégradé permet d'obtenir un tour quasi-complet de l'espace de teintes.



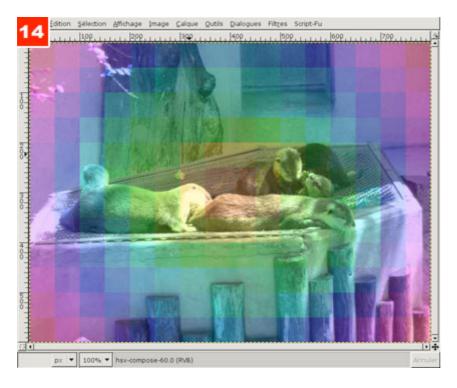
11. Nous pouvons également influer sur la saturation. Ainsi en remplissant le calque correspondant de blanc (100% de saturation) nous obtenons des couleurs plus marquées dans le résultat composé. La saturation étant poussée à son maximum, La photo originale ne peut plus être distinguée que grâce à la valeur, c'est à dire, aux nuances de lumière et d'obscurité.



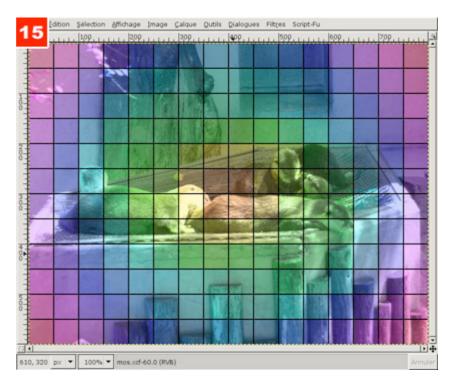
12. Utilisons une autre image plus démonstrative pour la suite des opérations et procédons de même : séparationet dégradé radial sur le calque des teinte. Augmentons également la luminosité des calques ce saturation (pour avoir plus de couleur) et de valeur (pour avoir un résultat moins sombre). Enfin, utilisez Filtres/Distorsions/Trourner et aspirer. Le but du jeu est d'obtenir quelque chose qui ne soit pas aussi symétrique que le dégradé de départ.



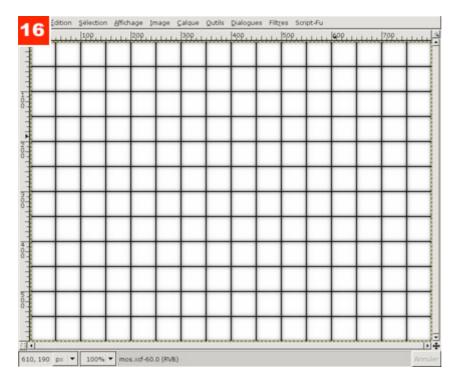
13. Utilisez ensuite Filtres/Flou/Pixeliser et spécifiez une taille permettant de diviser l'image sans débordement ou fraction (ici 50 car 800/50 et 600/50 donnent un résultat entier). Appliquez le filtre.



14. Recomposez l'image et obtenez la versions colorée de l'ensemble.



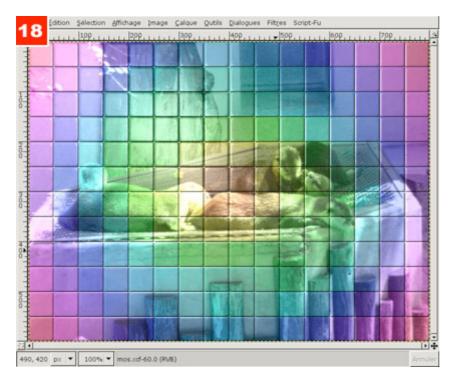
15. Ajoutez ensuite un calque transparent pour la nouvelle image. Là, utilisez Filtres/Rendu/Motif/Grille et dans les paramètres spécifiez un décalage nul, une largeur de 2 et un espacement correspondant à la valeur précédement utilisée pour la pixelisation.



16. Dupliquez ce calque et ajoutez-en un autre, blanc. Organisez les calques avec, de haut en bas, les deux calques de grille, le calque blanc et l'image de base. Ne laissez affiché que le calque blanc et le calque de grille juste au dessus. Dans la liste des calques, cliquez droit sur le calque de grille et choisissez "Fusionnez vers le bas". Utilisez ensuite Filtres/Flou/Flou gaussien en spécifiant une douzaine de pixels de rayon et appliquez le filtre. Affichez ensuite le dernier calque de grille et fusionnez-le avec le calque flou comme précédement.



17. Utilisez l'un des filtres les plus intéressant de The Gimp en passant par Filtres/Effets de Lumière/Effets d'éclairage. Dans la fenêtre qui s'affiche, n'oubliez pas de spécifier le bon calque sur l'onglet "Repoussage d'après une carte".



18. Le résultat est très sympathique, comme toujours avec ce filtre. Vous pourrez vous servir d'une telle base pour bien des choses comme créer une image cliquable pour une page Web ou encore l'utiliser comme base de départ pour un titre.

Posté par Denis Bodor (<u>Lefinnois</u>) | Signature : Denis Bodor | Article paru dans



Laissez une réponse

Vous devez avoir ouvert une session pour écrire un commentaire.

Aller au contenu »

Identifiez-vous Inscription S'abonner à UNIX Garden

Articles de 1ère page

- Un fond océanique (Gimp 2.0)
- Texture de pierre et runes (Gimp 2.0)
- Créez une texture extraterrestre (Gimp 2.0)
- Carrelage et mosaique (Gimp v2.2)
- Vite fait : Découpez le Web (Gimp v2.2)
- <u>VITE FAIT</u>: Flower power (Gimp v2.2)
- Sortie de SystemRescueCd 1.0.0

- Un titre simple reflété (Gimp v2.2)
- Un titre très technologique (Gimp v2.2)
- Un texte d'architecte (Gimp v2.2)



• Il y a actuellement

283 articles/billets en ligne.

Recherche

Catégories

- Administration réseau
 - Administration système
 - Agenda-Interview
 - Audio-vidéo
 - Bureautique
 - Comprendre
 - Distribution
 - Embarqué
 - Environnement de bureau
 - Graphisme
 - Jeux
 - Matériel
 - News
 - Programmation
 - Réfléchir
 - Sécurité
 - <u>Utilitaires</u>
 - Web

Archives

- • mars 2008
 - février 2008
 - janvier 2008
 - o décembre 2007
 - novembre 2007
 - février 2007

■GNU/Linux Magazine

- GNU/Linux Magazine 103 Mars 2008 Chez votre marchand de journaux!
 - Edito: GNU/Linux Magazine 103
 - GNU/Linux Magazine Hors-série 35 Mars/Avril 2008 Chez votre marchand de journaux!
 - Edito: GNU/Linux Magazine Hors-série 35
 - GNU / Linux Magazine 102 Février 2008 chez votre marchand de journaux

■GNU/Linux Pratique

- Linux Pratique 46 Mars / Avril 2008 chez votre marchand de journaux.
 - Edito: Linux Pratique 46
 - Le dernier né des Éditions Diamond...
 - Linux Pratique Hors-série 13 Février/Mars 2008 chez votre marchand de journaux à partir du 18 janvier 2008
 - Édito : Linux Pratique Hors-série 13

■MISC Magazine

- MISC N°35 : Autopsie & Forensic comment réagir après un incident ?
 - Soldes divers(e)s
 - Misc partenaire d'Infosecurity 2007, les 21 et 22 novembre 2007 au CNIT Paris La Défense
 - MISC N°34 : noyau et rootkit
 - Invitation au voyage

© 2007 - 2008 UNIX Garden. Tous droits réservés.