

Travail Pratique

Traitement d'image avec Gimp

L'objectif de ce travail pratique est de modifier des images en utilisant le logiciel libre Gimp.

Partie 1

Choisissez dans un premier temps sur Internet une image qui représente un paysage, que vous téléchargez dans le dossier de votre choix, par exemple le dossier Téléchargements. Ouvrez ensuite le logiciel Gimp puis importez l'image que vous venez de choisir.

Choisissez ensuite sur Internet une image d'individu ou d'animal que vous téléchargez. Ouvrir également cette image dans le logiciel Gimp.

Vous disposez maintenant de deux images distinctes auxquelles vous allez pouvoir apporter des modifications.

Partie 2

Rogner une partie de la 2ème image pour ne conserver que ce qui vous intéresse.

Stylisez la 2ème image selon vos goûts. Vous pouvez par exemple, inverser les couleurs, ou transformer les couleurs en couleurs plus chaudes, ou transformer l'image en nuances de blancs ou en bande dessinée.

Modifiez la taille de la 2ème image pour la rendre plus petite.

Découpez ensuite la partie de la 2ème image qui correspond uniquement au personnage ou à l'animal.

Partie 3

Incorporer la partie découpée de la 2ème image dans la 1ère image.

Bravo, vous disposez maintenant d'une image totalement falsifiée.

Enregistrez votre travail dans le format de Gimp, afin de pouvoir le retoucher si besoin.

Exportez ensuite votre travail au format .png, compression classique d'images qui peut être lue par de nombreuses applications.

Ouvrez les métadonnées de votre image et récupérez la taille et la date de création.

Testez finalement votre image avec l'outil en ligne FotoForensics pour découvrir si votre travail de modification est bien décelé