

DÉBUTER AVEC GIMP 2.6

DOCUMENTATION PROVISOIRE (MANQUE DES CHAPITRES)

PRÉSENTATION

Débuter avec Gimp 2.6 est une petite notice (Licence [CC By-Nc](#)) destinée aux nouveaux utilisateurs de GIMP. Elle illustre sommairement le fonctionnement de Gimp dans la version que nous proposons en téléchargement à la page <http://www.aljacom.com/~gimp/download.html>.

GIMP (GNU Image Manipulation Program où GNU est l'acronyme récursif de « GNU's Not Unix ») est un logiciel libre et gratuit, pour la création et la manipulation d'images « bitmap ».

Gimp permet :

- 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.



Initialement prévu pour fonctionner sous des systèmes compatibles Unix (Linux par exemple) GIMP a été adapté pour fonctionner sous Mac et Windows.

Le site de Gimp est <http://www.gimp.org/> et le portail francophone <http://www.gimpfr.org/>

Les nouveautés de Gimp 2.6 en français : http://gimp-fr.org/presentation_gimp26.php,
en anglais : <http://gimp.org/release-notes/gimp-2.6.html>

Merci aux auteurs, traducteurs, rédacteurs et graphistes de ce logiciel :o)

INSTALLATION

TÉLÉCHARGEMENT POUR WINDOWS

Le plus simple est de télécharger des versions compilées (temps de compilation long, dépendances nombreuses).

Pour Windows, Jernej Simoncic réalise cette compilation et propose les différents paquets sur Sourceforge (<http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html>).

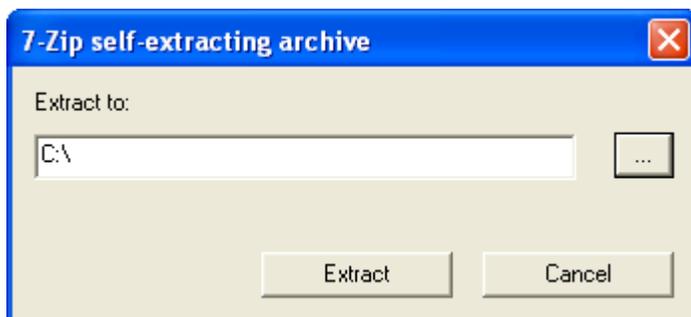
À partir des paquets compilés par Jernej Simoncic nous proposons une archive qui contient un environnement pré-installé pour améliorer le fonctionnement de Gimp :

- Permet d'avoir Gimp sur le disque dur de son ordinateur, sur une clef USB (Gimp portable) ou sur CD
- Avec le programme utilitaire Maringouin, il est possible d'avoir nos préférences sur un support USB nomade (Gimp portable) , de lancer Gimp en six langues, d'avoir la fenêtre des outils au 1er plan, de bien positionner automatiquement les variables d'environnement, etc.
- Accès à deux types d'aides ; l'aide en français au format [CHM](#) que nous compilons ainsi que l'aide via Internet.
- Une meilleure gestion de l'impression via le greffon Gutenprint & CUPS for Windows (<http://webblog.ru/Dickobraz>)
- Ouverture des fichiers RAW via le greffon UFRaw (<http://ufraw.sourceforge.net/>).
- Éliminer le bruit des images via le greffon GreyCStoration (<http://cimg.sourceforge.net/>).
- Ouverture des fichiers [EPS](#) (Encapsulated PostScript) et [PS](#) (PostScript.) via Ghostscript (<http://www.ghostscript.com/awki>).
- Création d'animations via le greffon GAP (Gimp Animation Package).
- Détection de [Python](#), etc.

Vous pouvez télécharger Gimp à partir de <http://www.aljacom.com/~gimp/download.html>

INSTALLATION DE L'ARCHIVE ET DÉMARRAGE DE GIMP

Il suffit de démarrer l'archive téléchargée depuis la page <http://www.aljacom.com/~gimp/download.html> par un double clic (L'archive a pour nom `gimp_2_6_x.exe` où x varie selon la version).



Choisir un répertoire ou dossier pour la décompression en appuyant sur le bouton « ... ». Choisir un répertoire sans espaces et sans accents, nous conseillons C:\ ou la racine de la clef USB.

Appuyer sur le bouton « **Extract** » et attendre la fin de la décompression. L'attente peut être longue et dépend de la rapidité du micro-ordinateur.

Installation

Pour démarrer Gimp il suffit d'aller dans le répertoire créé lors de la décompression **gimp_2_6_x** (Où x varie selon la version) et de faire un double clic sur :

- **gimp_en_francais_disque_dur.bat**
- ou sur **gimp_en_francais_nomades_1.bat**
- ou sur **maringouin.exe** > **Activer l'icône**  **dans la barre d'outils** > **Démarrage Gimp** > **Démarrer en français.**

Le premier démarrage de Gimp dure beaucoup plus longtemps (création de répertoires et de fichiers) et nous risquons d'avoir un message d'erreur mais Gimp sera fonctionnel.

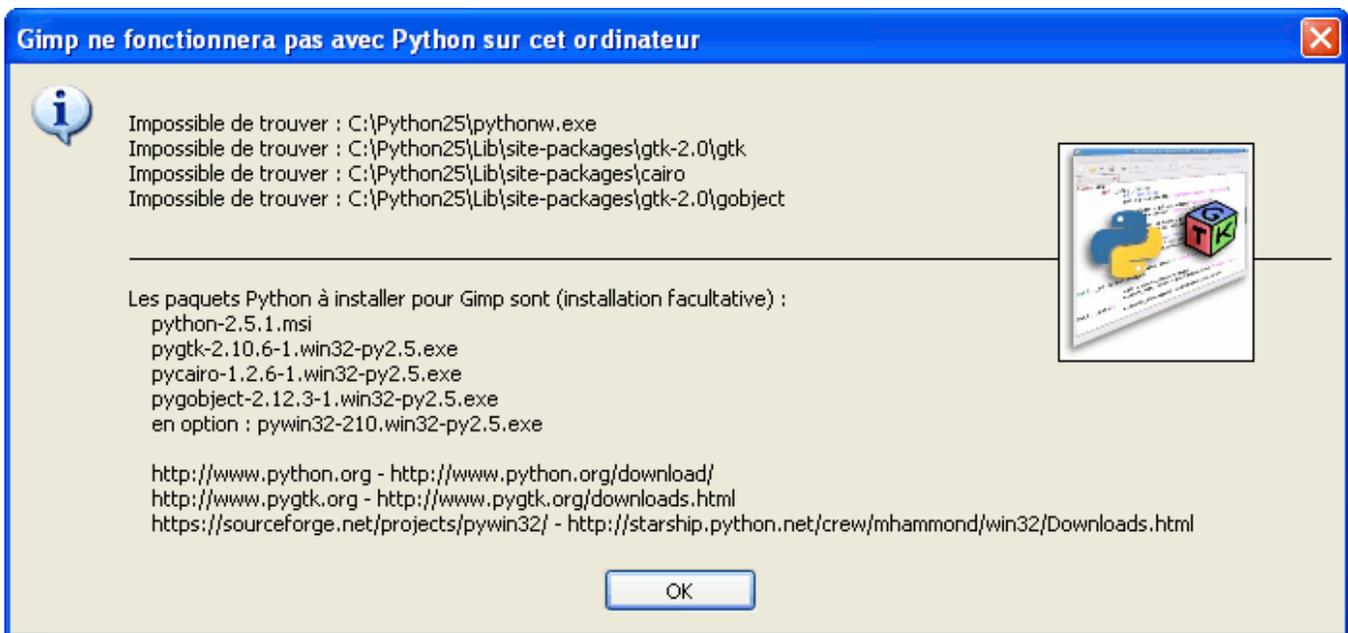
ASSOCIER DES TYPES D'IMAGES À GIMP, ACTIVER GIMP VIA UN MENU CONTEXTUEL

Pour associer des types d'images à Gimp (fichiers .xcf , etc.) et/ou pour activer Gimp via un menu contextuel nous trouverons les indications dans la notice [maringouin.pdf](#) fournie dans l'archive au chapitre [OUVRIR DES IMAGES DANS GIMP VIA MARINGOUIN.](#)

INSTALLATION DE PYTHON SOUS WINDOWS

Python est très utile pour faire fonctionner des greffons (plug-in) de Gimp.

Si Python n'est pas installé sur notre ordinateur, selon les configurations, nous pourrons avoir une fenêtre d'erreur donnée par le lanceur maringouin, par exemple :



Voici les liens pour télécharger quelques paquets Python (pour gimp) et les installer :

Python

<http://www.python.org>

<http://www.python.org/download/>

PyGTK

<http://www.pygtk.org>

<http://www.pygtk.org/downloads.html>

Télécharger et installer les paquets dans cet ordre :

- [python-2.5.2.msi](#)
- [pygtk-2.12.1-2.win32-py2.5.exe](#)
- [pycairo-1.4.12-1.win32-py2.5.exe](#)
- [pygobject-2.14.1-1.win32-py2.5.exe](#)

Par défaut Python version 2.5.x s'installe dans C:\Python25.

Nota : Si vous ne souhaitez pas installer Python, pour ne pas avoir de message d'erreur vous devez éditer [maringouin.ini](#) et mettre la clef [python_affichage_autorise = 0](#)

Maringouin détecte si Python est installé, et paramètre Gimp pour qu'il puisse utiliser Python.

AVANT D'UTILISER GIMP, QUELQUES NOTIONS FONDAMENTALES

L'IMAGE EN INFORMATIQUE OU EN 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 1280*1024 affiche des images de 1280 pixels en largeur sur 1024 pixels en hauteur.

LA RÉOLUTION

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 :

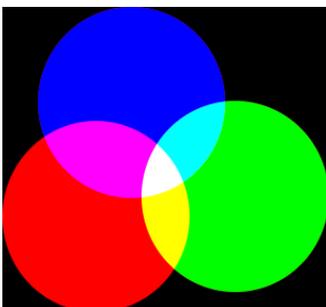
- Écrans d'ordinateurs => 96 pixels par pouce (ppp).
- Images Web => 72 ppp.
- Télécopies => 200 ppp
- Images à imprimer => 300ppp et +.

LES COULEURS DE L'IMAGE DANS GIMP

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

- RVB (Rouge, Vert, Bleu) et TSV (Teinte, Saturation, Valeur).
- Niveaux de Gris.
- Couleurs indexées.
- CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir), utilisé dans l'imprimerie, où chaque canal est codé de 0 à 100.

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 le codage sur 8 bits est 16 777 216 d'où le terme 16 millions de couleurs.

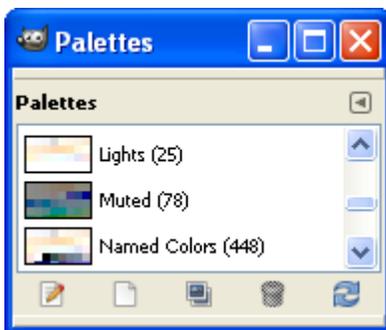
Dans le codage RVBA, un canal « Alpha » est ajoutée au codage RVB. Il définit le niveau de la transparence. Le codage de ce canal est sur 256 valeurs de 0 à 255. La valeur 255 correspond à la transparence totale.

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.

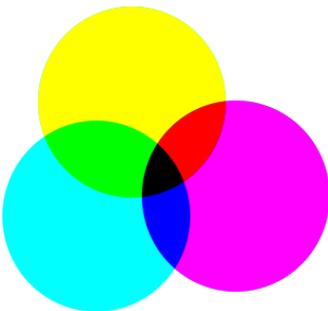
Elle peut aussi avoir de la transparence.

L'indexation des couleurs permet de diminuer le volume des fichiers gif (256 couleurs max.), 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**.

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 (testé avec la version de développement gimp 2.5.4).

1/ Télécharger le greffon créé par Alastair M. Robinson et amélioré par Yoshinori Yamakawa à partir de la page

<http://cue.yellowmagic.info/software/separator.html> . Télécharger

[liblcms-1.dll.zip](#) et [separator+-0.5.2.zip](#) au bas de la page. Décompresser et

installer [separator.exe](#) , [separator_import.exe](#) , [icc_colorspace.exe](#) et [liblcms-1.dll](#)

dans le répertoire des plug-ins (...lib\gimp\2.0\plug-ins). Installer les deux [script-fu quickproof.scm](#) et

[quicksave.scm](#) (du répertoire [separator+-0.5.2\sample-scripts\for_GIMP2.3+](#)) dans le répertoire des scripts-fu de gimp ().

2/ Télécharger des profils ICC offerts par la société Adobe (<http://www.adobe.com/support/downloads/product.jsp?product=62&platform=Windows>) et décompresser dans un répertoire. Noter l'emplacement des profils ICC.

3/ Dans Gimp, à partir de l'image, faire : **Image > Separate** et choisir une des options Duotone, Separate. Dans la petite fenêtre de sélection des profils : Source Profile = un chemin vers un profil RGB , Destination

Profile = un chemin vers un profil CMJN (CMYK). Pour visualiser la nouvelle image à l'écran utiliser l'option **Proof** qui donne de bons résultats.

La sélection des profils ICC utilisés lors de la conversion est très importante car elle agit sur les couleurs. 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.

Pour créer une image TIFF CMJN :

- 1) Sur l'image à convertir : **Image > Separate > Separate** (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 et Enregistrer sous .xcf ou .xcf.bz2 pour ne pas écraser l'image TIFF.

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

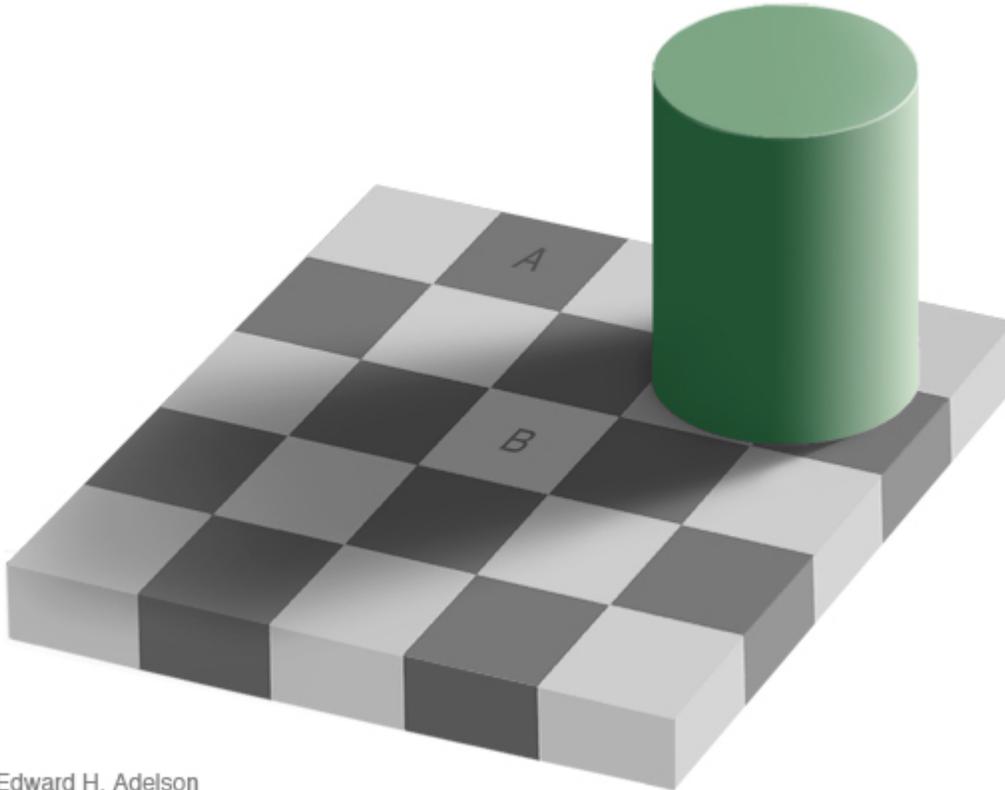
<http://www.arnaudfrichphoto.com/gestion-des-couleurs/gestion-de-la-couleur.htm> : Arnaud Frich Photographie. La Gestion des Couleurs.

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

<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) !

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'IMAGE

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 (.xcf.gz et .xcf.bz2 sont des fichiers XCF compressés).

Nota : Gimp utilise d'autres formats spécifiques pour son fonctionnement : GBR et GPB (brosses au format Gimp), GIH (brosses animées), 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 bon format d'échange. 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 [Ghostscript](#) (PS et EPS) et [Poppler](#) (PDF) :

- PSD [.psd] Photoshop
- PS * [.ps] Postscript pour imprimantes.
- EPS * [.eps] Encapsulated PostScript pour échange entre applications.
- PDF * [.pdf] Portable Document Format pour publication électronique.

LES IMAGES ANIMÉES

Gimp permet de créer ou d'importer des animations GIF, MPEG et AVI via le greffon [GAP](#) (Gimp Animation Package) fourni dans l'archive que nous produisons.

LA GESTION DE LA COULEUR

L'International Color Consortium a été créé 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>)

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).

[Gimp 2.6.x](#) exploite 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)

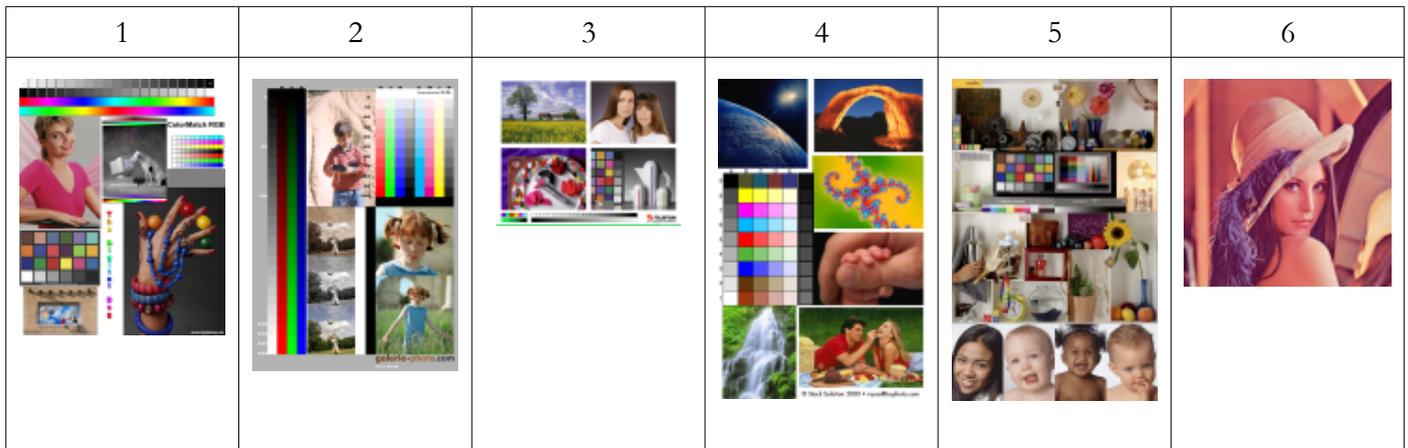
<http://www.galerie-photo.com/images/mire-16cm-RVB.jpg> La mire de galerie-photo.com (2)

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

http://www.physics.ohio-state.edu/~kagan/new_toys/Test-Images/ Mire tss_printer_test.tif (4)

http://www.normankoren.com/printer_calibration.html Mire. PDI-Target.jpg (5)

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

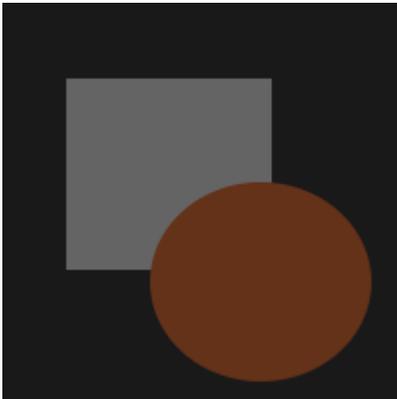


LES CALQUES

Dans les logiciels de création graphique, les calques sont des couches transparentes superposées où sur chaque couche est déposée une image.

Dans Gimp le calque de fond s'appelle Arrière-plan. Selon le mode, l'opacité, la visibilité le résultat de l'image visible variera.

Voici deux exemples d'une image à 3 calques où le calque de fond est gris très foncé [25, 25, 25], le calque du milieu est transparent avec un carré gris [100, 100, 100] et le calque du dessus est transparent avec un cercle brun [100, 50, 25].



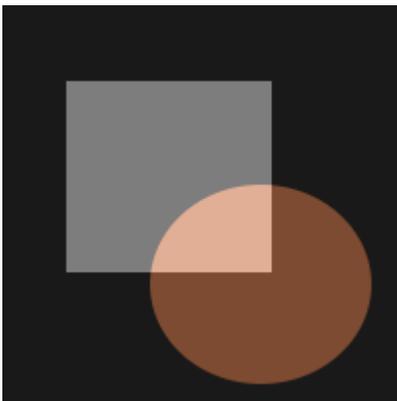
Résultat avec mode = normal , opacité = 100, tous les calques sont visibles.

Les 3 couleurs sont (R, V, B décimal) :

Fond = [25 , 25, 25]

Carré = [100, 100, 100]

Cercle = [100, 50, 25]



Résultat avec mode = normal pour le fond / mode = addition pour le carré et le cercle, opacité = 100, tous les calques sont visibles :

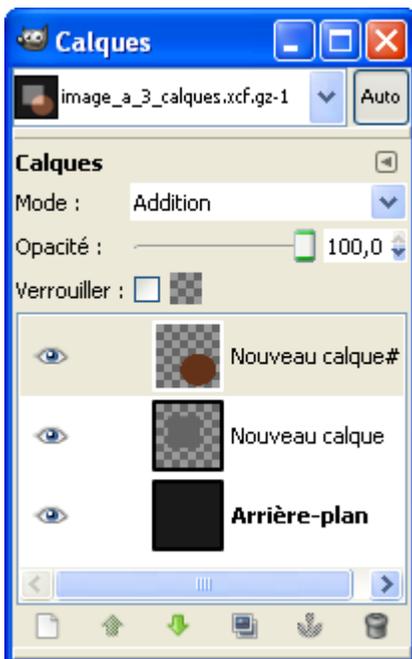
Les 4 couleurs sont (R, V, B décimal) :

Fond = [25 , 25, 25]

Carré = [125, 125, 125] = [25, 25, 25] + [100, 100, 100]

Cercle = [125, 75, 50] = [25, 25, 25] + [100, 50, 25]

Intersection cercle/carré = [225, 175, 150] = [25, 25, 25] + [100, 100, 100] + [100, 50, 25]



La fenêtre des calques de l'exemple 2.

L'AIDE DE GIMP

L'aide en français que nous fournissons avec notre archive est celle du site <http://docs.gimp.org/> (GNU Free Documentation licence, version 1.2).

Cette aide est compilée au format CHM pour avoir de meilleures options de recherche.

Elle est directement accessible à partir de Gimp par le menu d'aide, les boutons d'aide, la touche de fonction **F1** et par la combinaison **Shift+F1** pour l'aide contextuelle.

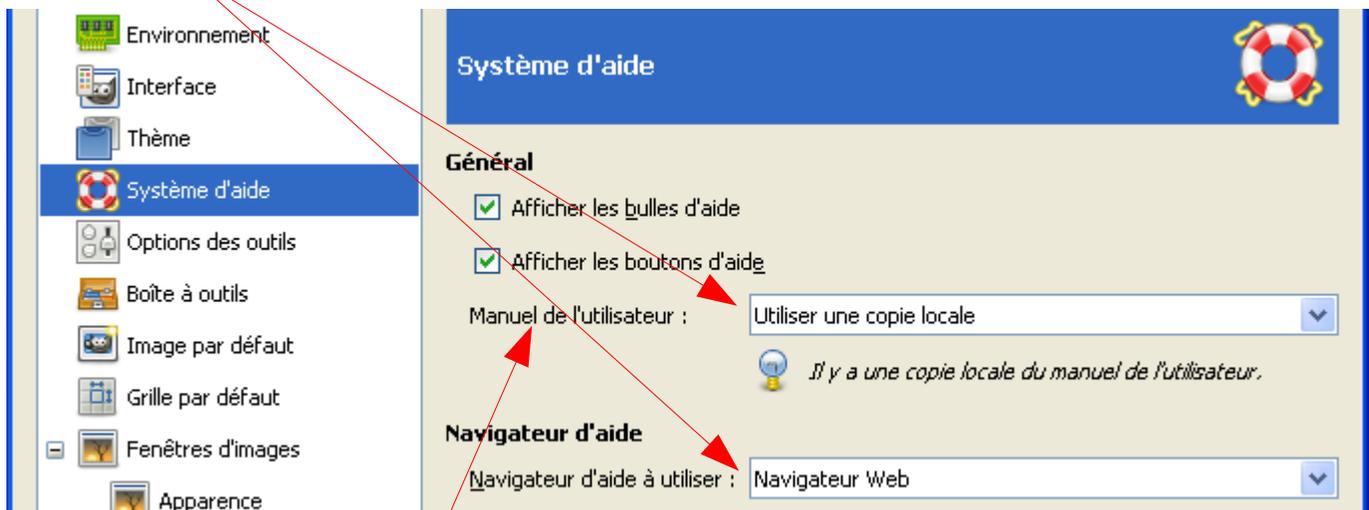
L'aide au format CHM est expérimentale.

Le fichier d'aide en français **gimp_2_6_fr.chm** est dans le répertoire **gimp_2_6_x\bin**.

L'archive que nous proposons est aussi prête pour recevoir l'aide en anglais au format CHM. Il suffit d'installer le fichier **gimp_2_6_en.chm** dans le répertoire **gimp_2_6_x\bin** (Où se trouve l'aide en français). Cette aide sera compilée dans les prochains jours et disponible, pour téléchargement, à la page http://www.aljacom.com/~gimp/doc_gimp.html

PRINCIPE DE L'ACCÈS À L'AIDE INTERNET ET CHM

La configuration sur Gimp de l'accès à l'aide se fait via la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » ou la fenêtre de l'image par **Édition > Préférences** et par la sélection de l'onglet **Système d'aide** sur la fenêtre « Préférences ». Paramétrer comme indiqué dans la copie d'écran pour l'accès à l'aide CHM et **valider** :



L'accès à l'aide via Internet se fait de deux façons :

- En paramétrant Manuel de l'utilisateur = Utiliser la version en ligne.
- Sur notre archive, si les fichiers **gimp_2_6_fr.chm** ou **gimp_2_6_en.chm** ne sont pas trouvés dans le répertoire **gimp_2_6_x\bin** avec l'option « Utiliser une copie locale » validée.

LES « GLISSER-DÉPOSER » DANS GIMP

FONCTIONNEMENT DU « GLISSER-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

EXPLORATEUR WINDOWS VERS GIMP

Glisser le fichier image lu ou vu dans l'explorateur Windows vers la fenêtre « Boîte à outils » ou la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » sur la tête de la mascotte 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(s) supplémentaire(s).

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 « Boîte à outils » .

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 « Ouvrir une image », Glisser-déposer ce nom de fichier sur l'autre image.

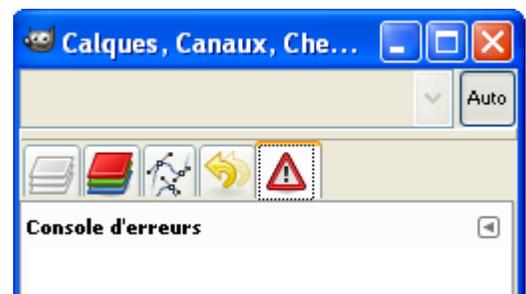
LES FENÊTRES DE GIMP

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

Exemple : Ajouter la « console d'erreurs » dans l'ensemble « Calques, Canaux, Chemins... »

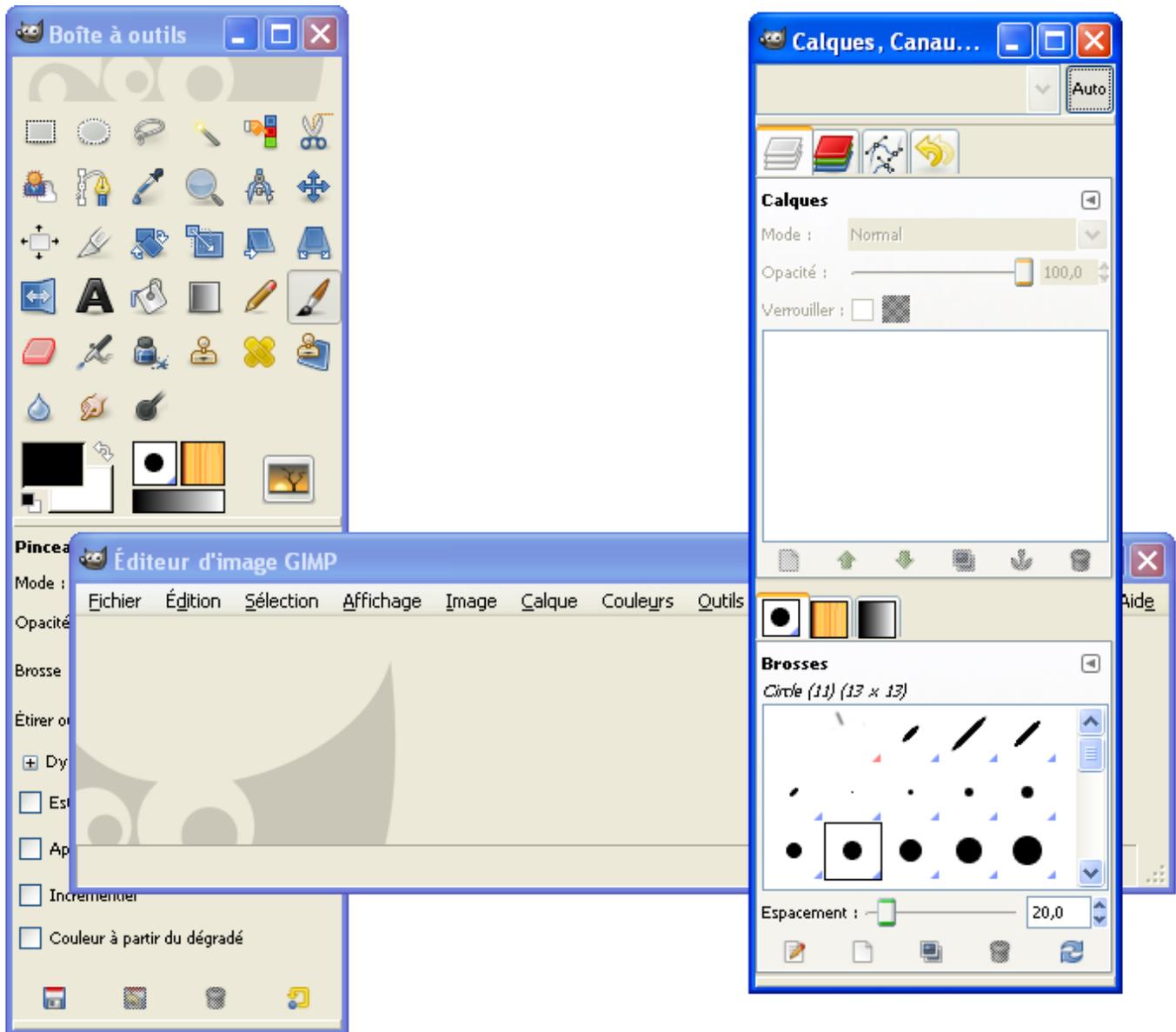
Sur la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » ou sur la fenêtre de l'image faire : **Fenêtres > Fenêtres ancrables > Console d'erreurs.**

Glisser la fenêtre « Erreurs » sur « Calques, Canaux, Chemins... »



FENÊTRES DE GIMP

Voici les fenêtres de GIMP lors de la première ouverture du programme.



Pour obtenir l'aide au format CHM (fournie dans notre archive), 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** puis un clic sur un outil.

LA FENÊTRE « BOÎTE À OUTILS »

Sur cette fenêtre nous retrouvons une grande partie des outils ainsi que leur paramétrages, les couleurs de premier plan et d'arrière plan, le motif actif, le dégradé actif, la brosse active, l'image active, la gestion des options tout en bas.

RÉDUIRE LA TAILLE DE CETTE FENÊTRE EN MODIFIANT LE THÈME

Pour réduire la taille de la fenêtre « Boite à outils », à partir de la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » ou de la fenêtre de l'image faire : **Édition** > **Préférences** et sur la fenêtre « Préférences » activer l'onglet « Thème ». Valider **Small** et appuyer sur le bouton « Valider »

Avant (Default)



Après (small)



LA FENÊTRE « CALQUES, CANAUX, CHEMINS, ANNULER ... »

Si cet ensemble n'est pas visible, à partir de la fenêtre « Boîte à outils », faire : **Fenêtres** > **Fenêtres ancrables récemment fermées** > **Calques, Canaux, Chemins ...**

Nota : Les petits boutons au bas de ces fenêtres peuvent avoir plusieurs fonctions en les combinant avec les touches **Maj**, **Shift**, **Ctrl**, etc. (appui sur la touche + clic sur le bouton). Les fonctions sont indiquées lorsque le curseur de la souris passe sur le bouton.

LA FENÊTRE « ÉDITEUR D'IMAGE GIMP » OU FENÊTRE DE L'IMAGE

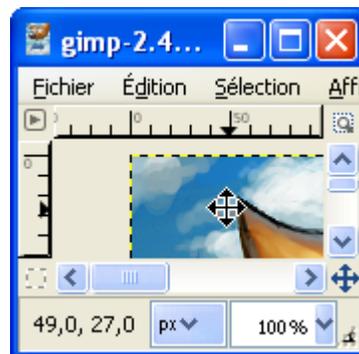
C'est à partir de cette fenêtre que nous retrouvons les menus pour accéder aux différentes fonctions de Gimp.

Il y aura autant de fenêtres que d'images ouvertes. Pour faciliter la sélection entre les images nous pouvons changer l'image active par **Fenêtres > Nom de l'image** et/ou activer la fenêtre Images par **Fenêtres > Fenêtres ancrables > Images**

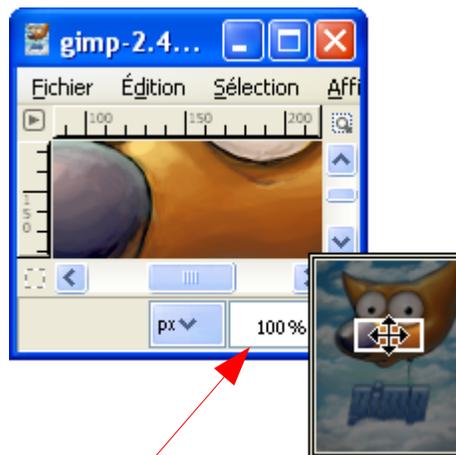
DÉPLACER UNE IMAGE DANS LE CADRE

Si l'image ouverte est plus grande que le cadre, pour déplacer cette image nous pouvons :

- Utiliser les ascenseurs horizontaux et verticaux.
- Sur l'image, appuyer sur la molette de la souris et en même temps déplacer le curseur en forme de croix.



- Faire un clic sur la petite croix dans le coin en bas à droite de la fenêtre et déplacer le curseur en forme de croix dans la miniature.



ZOOM

Pour utiliser le zoom :

- Entrer une valeur numérique.
- Utiliser les touches **+** ou **-** du pavé numérique.

METTRE LA FENÊTRE « BOÎTE À OUTILS » TOUJOURS AU 1ER PLAN

Maringouin permet de placer la fenêtre « Boîte à outils » toujours au premier plan.

Nous pouvons démarrer **maringouin.exe** , valider l'option « **Fenêtre Boîte à outils de Gimp au 1er plan** » et démarrer Gimp par **Démarrage Gimp** > **Démarrer en français**. Nous pouvons activer ou désactiver cette fonction sans fermer Gimp.

Nous pouvons aussi éditer **maringouin.ini** , mettre la clef **fenetre_gimp_premier_plan_default = 1** ainsi que la clef **pourcentage_transparence_fenetre_principale =0** et démarrer Gimp en utilisant un des fichiers **.bat** (**gimp_en_francais_disque_dur.bat** par exemple).

Nota : Une fonction différente existe dans Gimp (Préférences > Gestion des fenêtres > Garder au dessus).

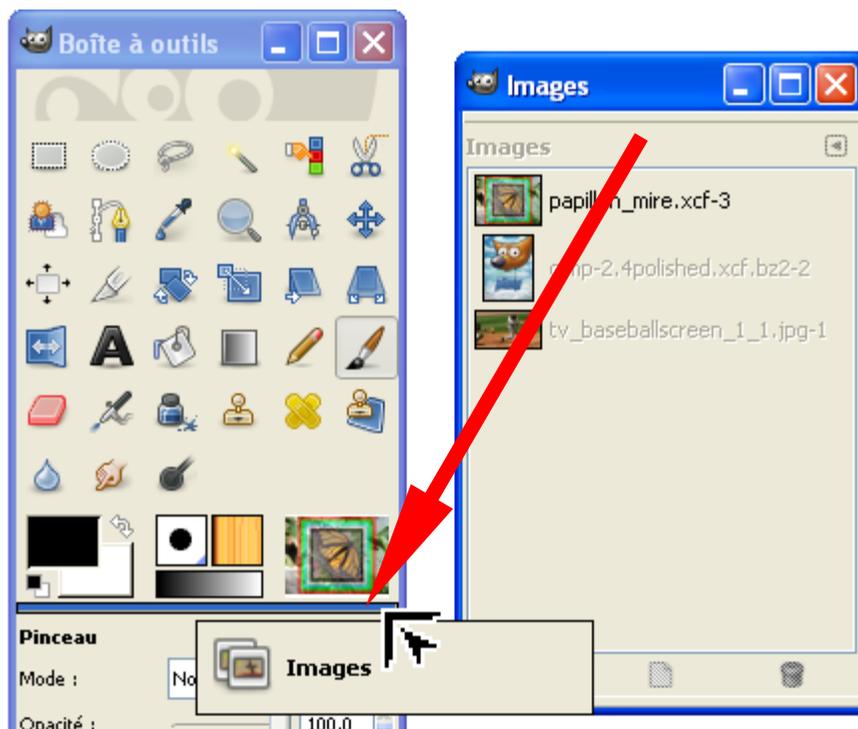
UNE OU DES FENÊTRES SELON NOS GOÛTS

PERSONNALISER LA FENÊTRE « BOÎTE À OUTILS »

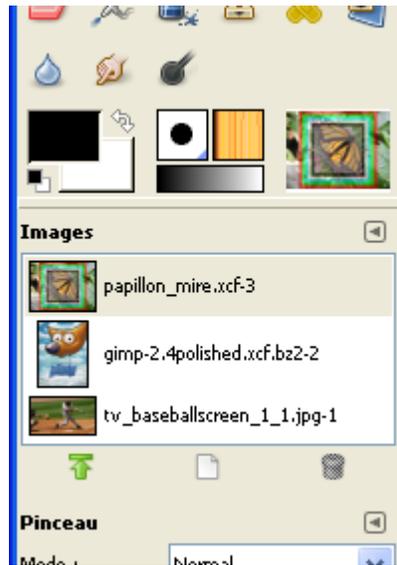
Dans Gimp nous pouvons modifier, créer une (ou des) fenêtre dans laquelle nous regroupons des fonctions.

Exemple : Glisser et déposer (définition page 13) la fenêtre « Images » dans la fenêtre « Boîte à outils » .

- Activer la fenêtre « Images » par **Fenêtres** > **Fenêtres ancrables** > **Images**
- Cliquer et déposer cette fenêtre « Images » à cet endroit :



- Résultat :



Le même principe (glisser-déposer d'une fenêtre de Gimp) s'applique à beaucoup de fenêtres (sauf à la fenêtre de l'image).

PERSONNALISER LES INFORMATIONS APPARAISSANT DANS LA FENÊTRE DE L'IMAGE

Pour modifier les informations apparaissant dans la fenêtre de l'image (titre, barre d'état), à partir de la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » ou de la fenêtre de l'image faire : **Édition** > **Préférences** et sur la fenêtre « Préférences » activer l'onglet « Fenêtres d'images » / « Titre et état ». Modifier les valeurs et appuyer sur le bouton « Valider ».

Les valeurs par défaut sont :

- Format du titre de l'image = **%D*%f-%p.%i (%t, %L) %wx%h** (Ajoute une * si l'image est modifiée, le nom du fichier, un tiret, identifiant de l'image, point, numéro de la vue, espace, parenthèse ouverture, type d'image, virgule, nombre de calques, parenthèse fermeture, espace, largeur en pixels , x, hauteur en pixels).
- Format de la barre d'état de l'image = **%n (%m)** (Nom du calque, espace, parenthèse ouverture, mémoire utilisée par l'image, parenthèse fermeture).

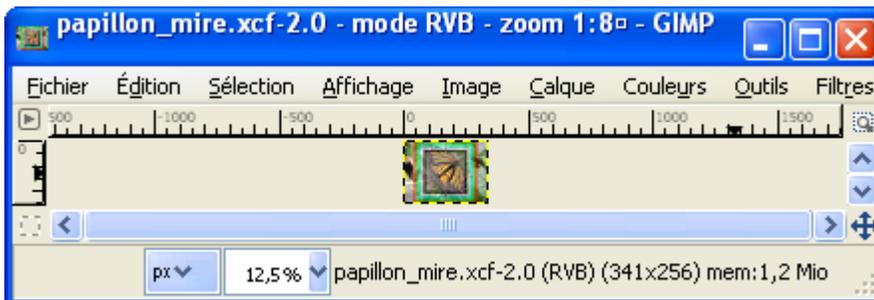
Variable Signification

%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)

Fenêtres de Gimp

%D*	Affiche * si l'image a été modifiée, rien sinon
%C*	Affiche * 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 "%"

Exemple de modification :



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`

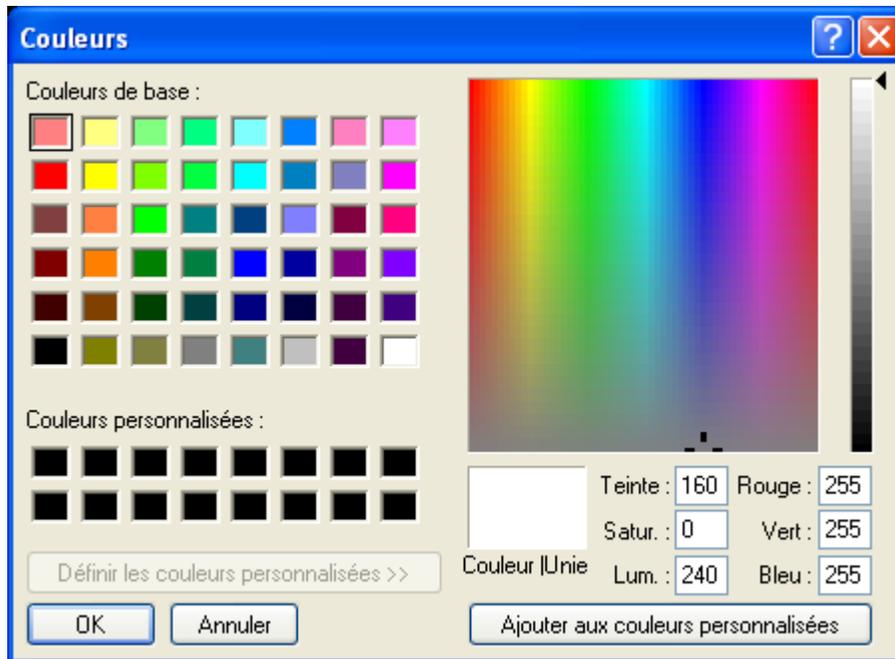
AJOUTER UNE FENÊTRE DE FOND VIA MARINGOUIN

Pour faire des copies d'écran il est utile de disposer d'un fond uni, blanc par exemple.

Démarrer Gimp via l'icône de maringouin : **Démarrage Gimp** > **Démarrer en français**. Attendre que Gimp soit démarré.

Via l'icône de maringouin faire : **Outils** > **Afficher fenêtre de fond**.

Pour modifier le couleur de cette fenêtre via l'icône de maringouin faire : **Outils** > **Couleur de la fenêtre de fond**. Pour obtenir de blanc paramétrer en RVB **255, 255, 255** et valider par le bouton **OK**.



Pour naviguer entre les fenêtres, appuyer sur la touche de clavier **alt** en la maintenant appuyée et faire défiler les fenêtres en appuyant sur la touche **Tab**. Relâcher les touches sur **maringouin_fenetre_fond_xxxxxxxx** pour afficher la fenêtre de fond.



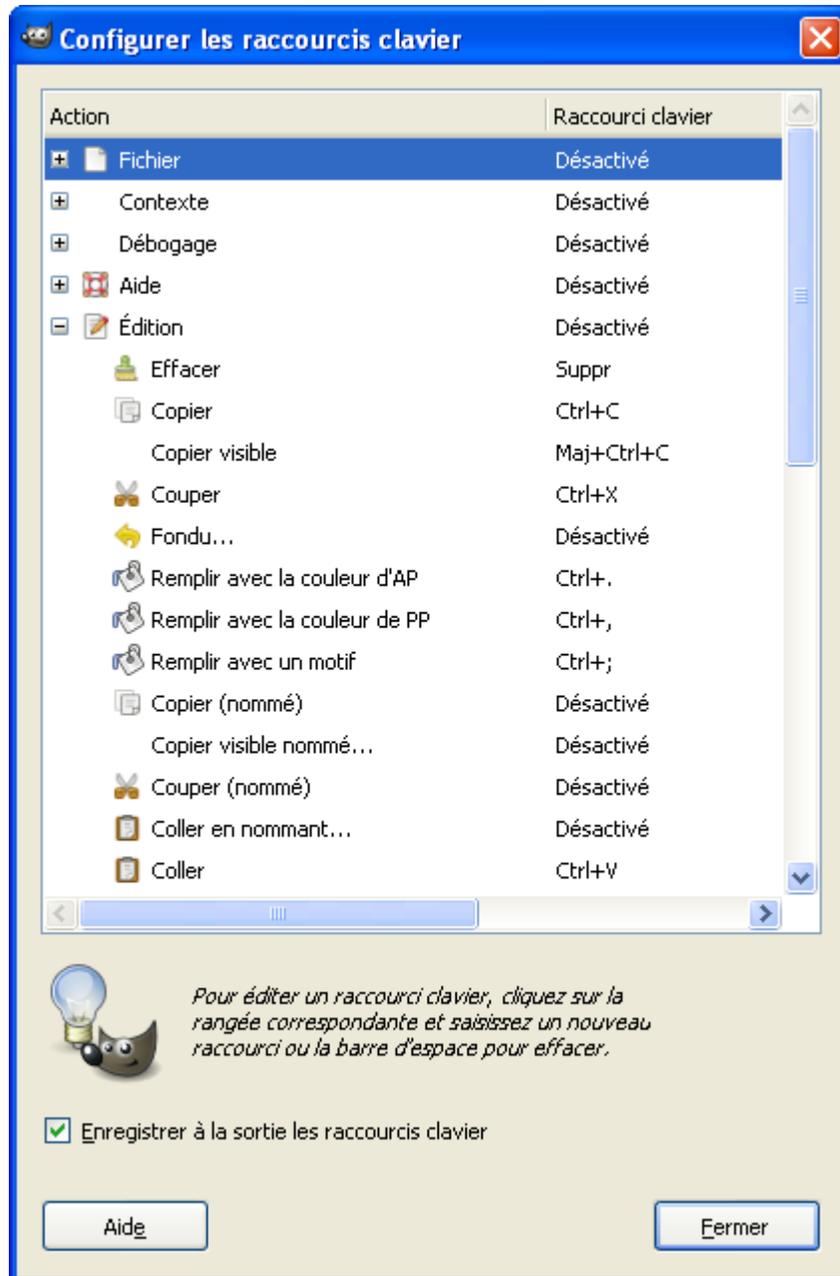
Toujours avec les touches **alt** et **Tab** activer la bonne fenêtre, PDF par exemple, et faire la copie d'écran.

La fenêtre de fond se ferme via l'icône de maringouin faire : **Outils** > **Afficher fenêtre de fond** ou automatiquement à la fermeture de Gimp.

Pour avoir une fenêtre de fond en blanc par défaut, modifier la clef **couleur_fenetre_fond = ffffff** dans **maringouin.ini**

RACCOURCIS CLAVIER

La liste des raccourcis clavier est accessible à partir de la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » ou de la fenêtre de l'image par : **Édition** > **Raccourcis Clavier**



MENUS DE L'IMAGE (RÉSUMÉ)

Nous trouvons la description exhaustive des menus dans l'aide de Gimp au format CHM fournie avec l'archive (touche de fonction **F1**) ou disponible via Internet. Ce résumé regroupe les points importants.

MENU FICHIER

Le menu « Fichier » comporte toutes les options d'**ouverture d'images**, d'**enregistrement**, d'**impression** et de **fermeture**.

MENU ÉDITION

Le menu « Édition » comporte toutes les options de **Copier-Coller**, l'accès aux **préférences**, etc.

MENU SÉLECTION

Le menu « Sélection » comporte toutes les options des **sélections**, l'**activation et la désactivation du masque rapide** pour le **détourage**, etc.

MENU AFFICHAGE

Le menu « Affichage » comporte toutes les options pour personnaliser l'affichage.

MENU IMAGE

Le menu « Image » comporte des options de traitement de l'image. Ce menu est un peu un fourre-tout où nous trouvons :

- Les **modes RVB**, **Niveau de gris**, **Couleurs indexées**.
- La partie visible de l'image, le **canevas (taille, ajustement aux calques)**.
- **Échelle** et **taille de l'image**.
- Les options de **découpage (automatique et futé)**.
- La **fusion des calques visibles (Ctrl+M)** pour obtenir un unique calque visible.
- **Aplatir** l'image qui est une fusion « extrême » des calques visibles pour obtenir une image avec un seul calque où les calques invisibles seront supprimés et les zones transparentes transformées dans la couleur d'arrière-plan.
- **Aligner les calque visibles**.
- Les **propriétés de l'image**.
- Les guides, les options du greffon CMJN Separate.

MENU CALQUE

Le menu « Calque » comporte toutes les opérations réalisables sur les calques.

MENU COULEURS

Le menu « Couleurs » comporte toutes les modifications des couleurs des images.

MENU OUTILS

Contient les outils de la fenêtre « Boîte à outils ».

MENU FILTRES

Le menu « Filtres » contient des **filtres** de modification et de création d'images (greffons et scripts). Les filtres sont organisés par fonction.

MENU VIDEO

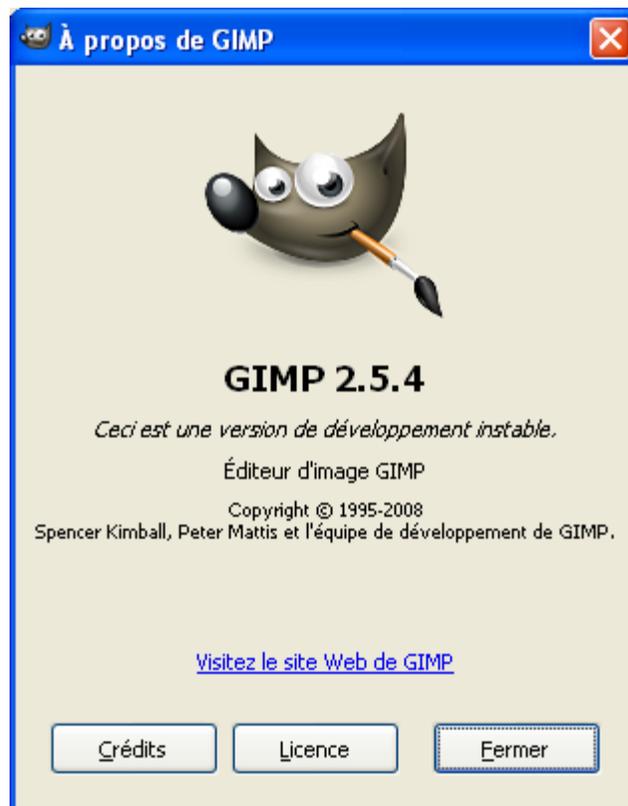
Ce menu est créé lors de l'installation de greffon Gimp Animation Package G.A.P.

MENU FENÊTRES

Le menu « Fenêtres » donne accès à la gestion des fenêtres.

MENU AIDE

Le menu « Aide » donne accès à l'aide, aux conseils du jour, à la fenêtre « À propos », aux navigateurs de greffons et procédures, aux sites de Gimp par Internet.



MENUS SCRIPT-FU , PYTHON-FU ET MENUS EXOTIQUES.

Ces menus ne devraient plus apparaître. Les accès aux fonctions devraient être répartis dans les menus précédents pour améliorer l'ergonomie du logiciel. Ce sont souvent des scripts anciens dont nous pouvons modifier l'accès via un éditeur de texte ([Notepad++](#) par exemple).

RÉCUPÉRER UNE IMAGE

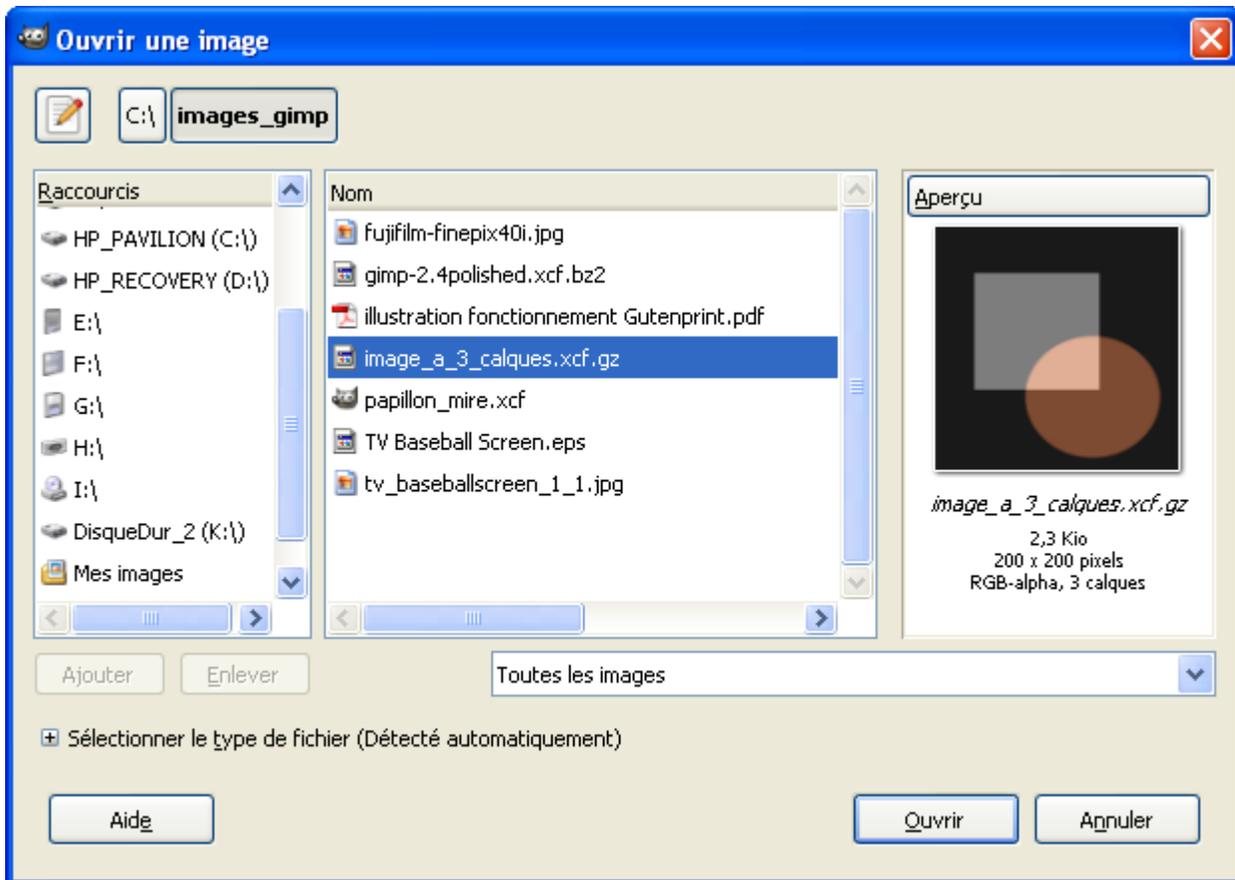
OUVRIR UN FICHIER CONTENANT UNE IMAGE

VIA LE SÉLECTEUR DE FICHIER DE GIMP

Le sélecteur de fichiers de Gimp est un peu spécial pour les utilisateurs de Windows car il utilise [GTK](#).

Pour ouvrir un fichier, à partir de la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou de la fenêtre de l'image faire :

- **Fichier** > **Ouvrir** ou utiliser le raccourci **Ctrl+O**



- Sélectionner le répertoire (ici C:\images_gimp), le fichier contenant une image (ici image_a_3_calques.xcf.gz) et appuyer sur le bouton **Ouvrir**. Avec certains types de fichiers (PDF, EPS, PS, SVG, etc.) il faut configurer des options dans des fenêtres, lors de l'ouverture.

PAR GLISSER-DÉPOSER

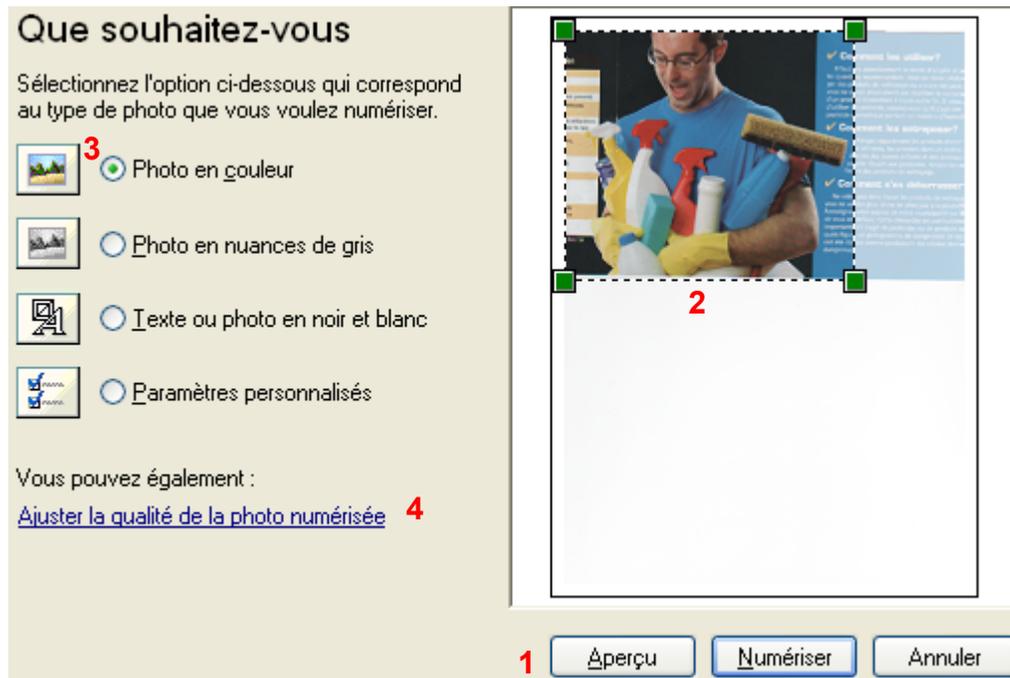
Voir « Explorateur Windows vers Gimp » page [13](#).

PAR UN CLIC SUR UN FICHIER IMAGE OU PAR MENU CONTEXTUEL

Voir « Associer des types d'images à Gimp, activer Gimp via un menu contextuel » page [3](#).

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

- Démarrer le scanner.
- À partir de la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou de la fenêtre de l'image faire : **Fichier > Créer > Scanneur/Appareil photo...**
- Une fenêtre « Sélectionner une source » s'ouvre où nous devons sélectionner le bon périphérique selon la configuration de l'ordinateur.
- Dans la fenêtre du Scanneur (peut varier suivant le type de scanner) :
 - 1** - Faire une pré-visualisation, appuyer sur le bouton **Aperçu**.
 - 2** - Cadrer l'image.
 - 3** - Définir le mode Couleur, Gris, N&B, Paramètres personnalisés.
 - 4** - 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 pour supprimer la trame (descreen en anglais) si disponible.
- Démarrer l'acquisition en appuyant sur le bouton **Numériser**.
- Attendre la numérisation, l'image se trouve dans Gimp.



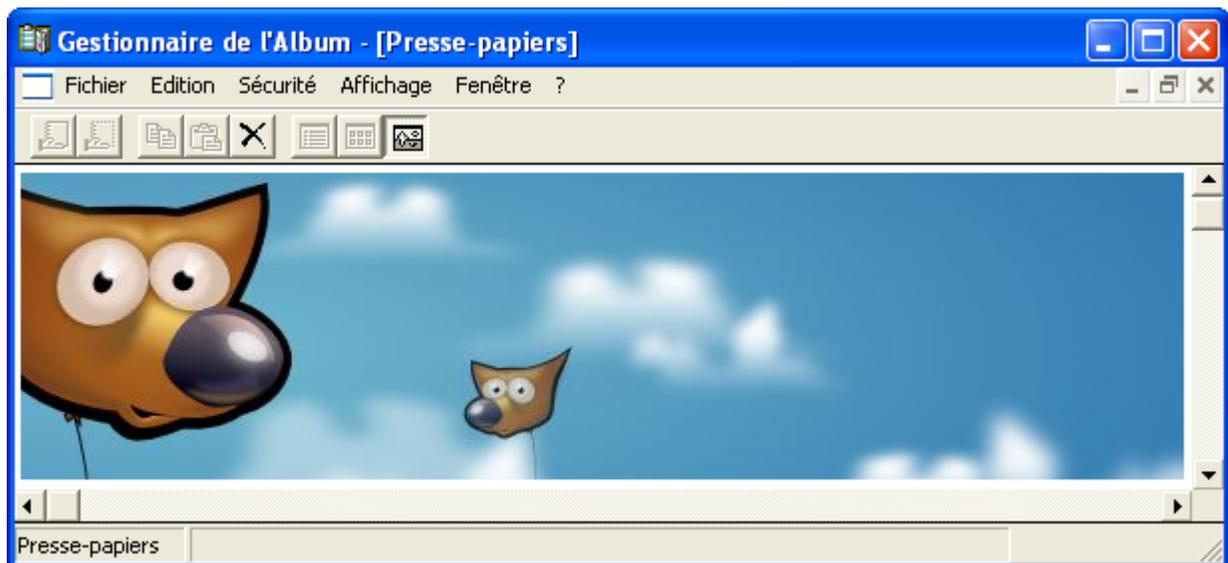
À PARTIR DE PRESSE-PAPIERS (COPIER-COLLER)

Nous pouvons visualiser le contenu du Presse-Papiers de Windows en utilisant `clipbrd.exe` (Depuis la barre d'outils de Windows 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://gimp.org/> (**clic droit sur la bannière** > **Copier l'image**).

Contenu du Presse-papiers :



Coller cette image dans Gimp à partir de la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou de la fenêtre de l'image faire :

- **Fichier** > **Créer** > **Depuis le presse-papiers** (ou en utilisant le raccourci **Shift+Ctrl+V**)
- ou par **Édition** > **Coller comme** > **Nouvelle image**

Nota : Dans le menu **Édition** > **Coller comme** nous avons plusieurs options permettant de coller cette image comme un nouveau calque, un nouveau motif ou une nouvelle brosse.

COPIE D'ÉCRAN

Pour améliorer les copies d'écran nous pouvons ajouter une fenêtre de fond via maringouin (page [20](#)).

VIA GIMP

- À partir de la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou de la fenêtre de l'image faire : **Fichier > Créer > Capture d'écran...**



- Avec l'option « Capturer une fenêtre seule », après l'appui sur le bouton « **Capturer** » une nouvelle fenêtre s'ouvre puis nous devons faire glisser la petite croix avec la souris sur la fenêtre que nous désirons capturer.
- Avec l'option « Capturer l'écran entièrement » nous pouvons paramétrer un temps de pause. Après l'appui sur le bouton « **Capturer** » plus le temps de pose, l'écran sera capturé.

VIA LA TOUCHE IMP ÉCR OU LA COMBINAISON ALT GR+IMP ÉCR

La touche du clavier **imp écr** permet de copier l'écran dans le presse papiers et la combinaison **alt gr+imp écr** permet de copier la fenêtre active dans le presse papiers. Pour récupérer ces images dans Gimp voir « À partir de presse-papiers (copier-coller) » page [26](#).

VIA MARINGOUIN

Si cette fonction est activée, c'est la touche **imp écr** du clavier qui réalisera la capture de l'écran et/ou de la fenêtre active. La capture est enregistrée dans un fichier qui peut s'ouvrir automatiquement dans Gimp.

Avec l'option **Copie d'écran > Capturer > Écran (Curseur Windows)** activée, le curseur de la souris sera capturé.

Voir le chapitre « COPIE D'ÉCRAN » dans la notice maringouin.pdf.

IMPRIMER UNE IMAGE

VIA GIMP

MÉTHODE 1 (CLASSIQUE ET DÉCONSEILLÉE)

La méthode classique pour imprimer une image est de faire **Fichier > Imprimer** ou d'utiliser le raccourci **Ctrl+P**. Cette méthode donne de mauvais résultats sous Windows. Pour avoir une bonne qualité d'impression il faut utiliser une des 2 méthodes suivantes.

MÉTHODE 2 (VIA LE GREFFON GUTENPRINT)

Le greffon Gutenprint est fourni dans l'archive que nous proposons en téléchargement. L'utilisation est décrite à la page [103](#).

VIA LE GESTIONNAIRE D'IMPRESSION DE WINDOWS

Le gestionnaire d'impression de Windows imprime sans problème des images BMP, JPG, PNG, etc.

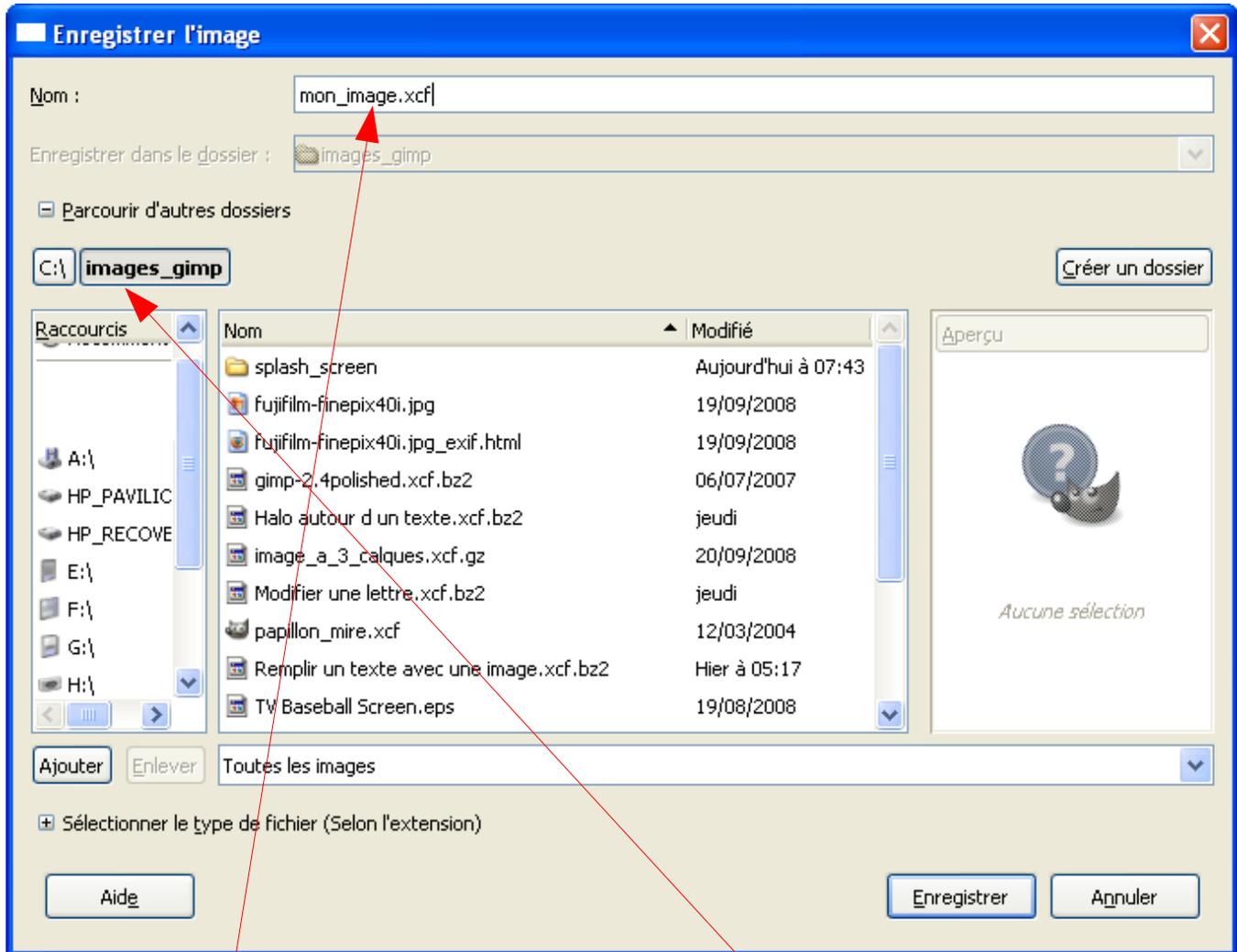
Si l'image utilisée dans Gimp est sous un autre format nous pouvons enregistrer une version au format PNG par **Fichier > Enregistrer sous** ou utiliser le raccourci **Shift+Ctrl+S**.

À partir de l'explorateur Windows sélectionner la ou les images à imprimer, faire un **clic droit** sur la sélection > **Imprimer**. La fenêtre « Assistant Impression de photographies » s'ouvre. Il suffit de suivre les indications pour imprimer.

ENREGISTRER UNE IMAGE

Pour enregistrer l'image, à partir de la fenêtre de l'image, faire : **Fichier** > **Enregistrer** (raccourci **Ctrl+S**).

La fenêtre « Enregistrer l'image » s'affiche.



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 et enregistrer. Dans l'exemple le nom de l'image est « mon_image.xcf », elle est enregistrée dans le répertoire C:\images_gimp.

Nous pouvons aussi:

- **Enregistrer une copie** du fichier par **Fichier** > **Enregistrer une copie**. Le nom du fichier sera modifié. Dans Gimp l'image conservera l'ancien nom.
- **Enregistrer sous** par : **Fichier** > **Enregistrer sous** (raccourci **Shift+Ctrl+S**). Le nom du fichier sera modifié. Dans Gimp l'image prendra le nouveau nom.
- **Enregistrer comme modèle** par **Fichier** > **Enregistrer comme modèle**. Les caractéristiques de l'image seront mémorisées et disponibles lors de la création d'une nouvelle image avec le nom donné au modèle. Les données sont mémorisées dans le fichier `templaterc` du répertoire des préférences.

PROPRIÉTÉS D'UNE IMAGE

Nous allons déterminer quelques propriétés de deux images en utilisant Gimp et maringouin :

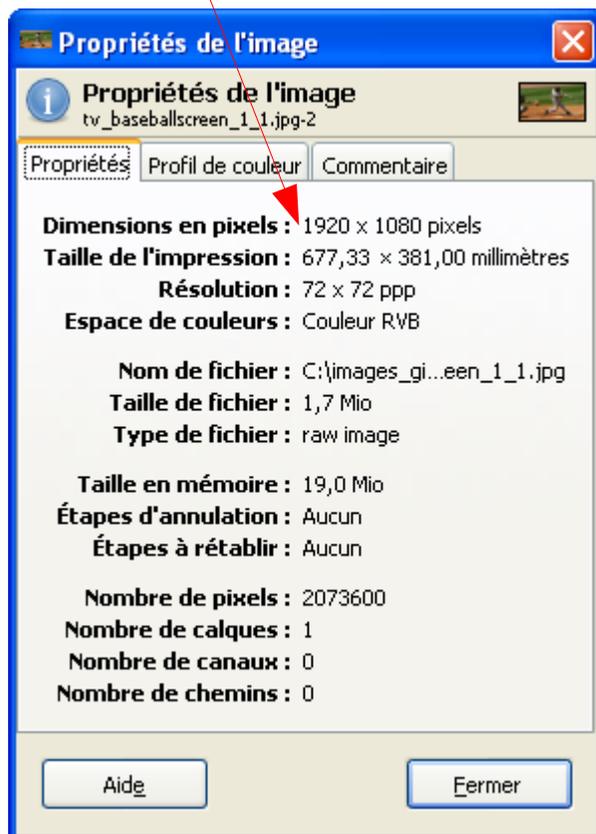
- Dimensions avec Gimp.
- Profil ICC (page 9) ou pas avec Gimp.
- Nombre de couleurs avec Gimp.
- Données [Exif](#), [IPTC](#), informations de localisation [GPS](#), etc. avec maringouin.

PROPRIÉTÉS D'UNE IMAGE À PARTIR DE GIMP

Dans la fenêtre de l'image faire **Image > Propriétés de l'image** ou le raccourci **alt + entrée** qui affichera une fenêtre à 3 onglets (**Propriétés**, **Profil de couleurs**, **Commentaires**).

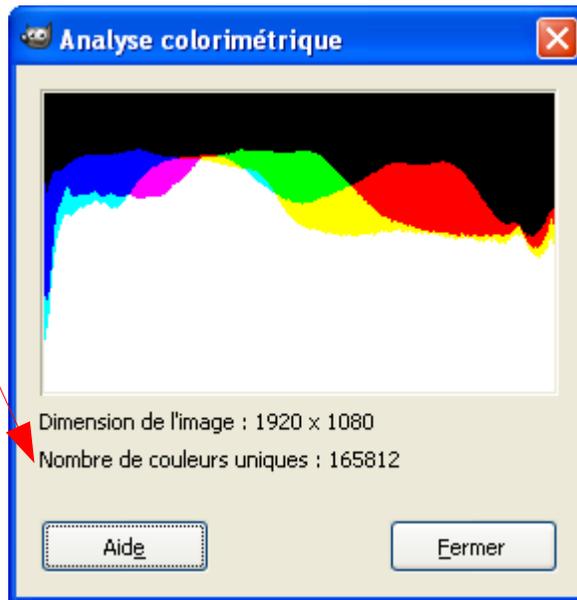
Dimensions

Profil ICC



Propriétés d'une image

Pour déterminer le nombre de couleurs dans la fenêtre de l'image faire **Couleurs > Information > Analyse colorimétrique...**



DONNÉES EXIF AVEC MARINGOUIN SUR IMAGE JPEG



Maringouin utilise le programme utilitaire Jhead <http://www.sentex.net/~mwandel/jhead/> créé par Matthias Wandel (The software is public domain) pour extraire les données EXIF.

À partir d'un clic sur l'icône de maringouin :

- Sélectionner l'image par **Exif images JPEG > Sélectionner image(s) > Fichier à traiter**
- Lancer le traitement par **Exif images JPEG > Extraire données EXIF**
- Le résultat sous la forme d'un fichier HTML apparaît dans le fureteur.

Données EXIF

METTRE UN TEXTE SUR UNE IMAGE

Gimp permet de mettre des petits textes sur des images, et de créer des effets à partir de textes. Pour avoir de meilleurs résultats il est préférable d'utiliser un logiciel de [PAO](#) comme [Scribus](#) ou un traitement de texte comme [OO.o](#).

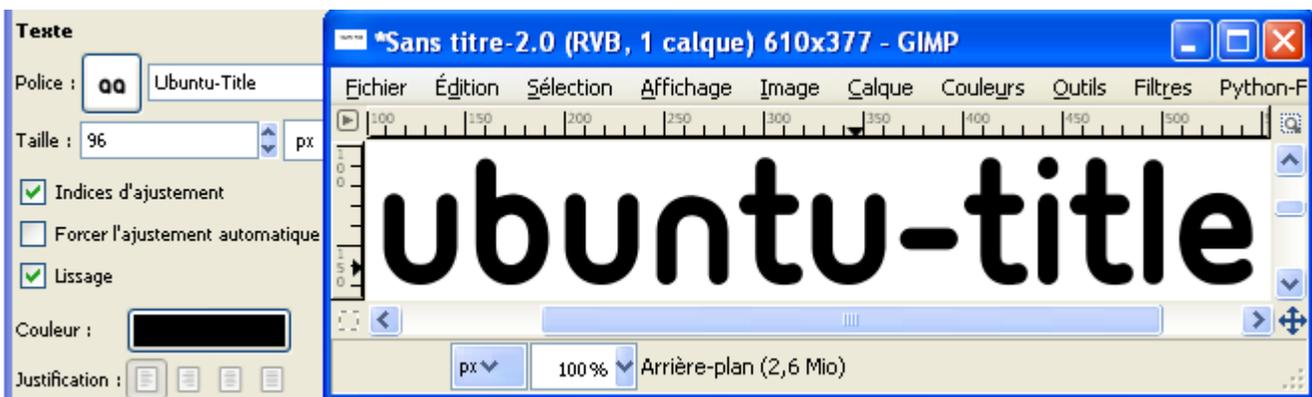
Le logiciel de dessin vectoriel [Inkscape](#) permet aussi de créer des textes en [SVG](#) (vectoriel) qui peuvent être importés dans Scribus.

LES POLICES DE CARACTÈRES

Par défaut, Gimp utilise les polices de caractères de Windows. Il va les chercher dans [[répertoire de Windows](#)][Fonts](#). Pour ajouter des polices de caractères nous pouvons les installer dans ce répertoire et elles seront disponibles pour toutes les applications de notre ordinateur. Nous pouvons aussi avoir une version nomade de Gimp et les installer dans un répertoire spécifique reconnu par Gimp ou par d'autres applications.

Exemple : Installation de polices dans le répertoire « Préférences nomades (1) » utilisé par maringouin.

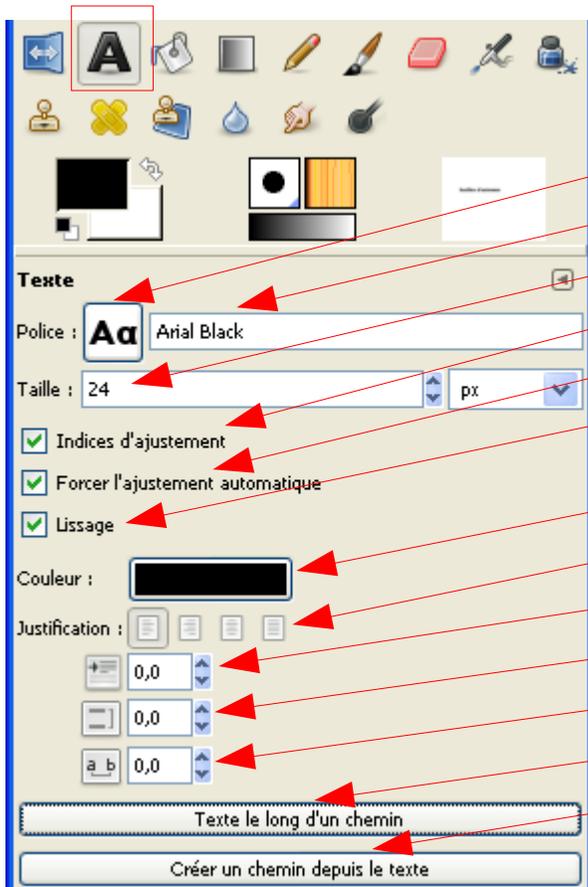
- Nous devons avoir démarré Gimp au moins une fois par [gimp_en_francais_nomades_1.bat](#) ou par un clic sur l'icône de maringouin en validant [Préférences utilisées par Gimp](#) > [Préférences nomades \(1\)](#) puis en démarrant Gimp par [Démarrage Gimp](#) > [Démarrer en français](#).
- Dans ce cas, le répertoire utilisé par Gimp pour ajouter des polices sera [[Unité du disque nomade](#)]:\gimp_2_6_1\pref_1\fonts. Nous pouvons vérifier ce répertoire via la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou la fenêtre de l'image par [Édition](#) > [Préférences](#), dans la fenêtre « Préférences » par [Dossiers](#) > [Polices](#).
- Il suffit d'installer la ou les polices choisies, ici la police Ubuntu-Title créée par Andrew Fitzsimon. Télécharger la version TTF à partir de ce lien <http://www.volvoguy.net/ubuntu/Ubuntu-Title.ttf.bz2>. Décompresser avec [7Zip](#) (par exemple) et placer le fichier [Ubuntu-Title.ttf](#) directement dans le répertoire [[Unité du disque nomade](#)]:\gimp_2_6_1\pref_1\fonts.
- Démarrer Gimp en utilisant le répertoire « Préférences nomades (1) », par :
[gimp_en_francais_nomades_1.bat](#).
- La police est disponible dans Gimp :



Nota : Pour pouvoir modifier les textes des images au format Gimp (XCF, XCF.GZ, XCF.BZ2), sur un autre ordinateur, il est nécessaire d'avoir la police de caractères utilisée lors de la création.

L'OUTIL TEXTE ET SES OPTIONS

Pour faire apparaître les options de l'outil texte il suffit de faire un clic sur le **A** de la « Boîte à outils ».



Les paramètres associée à l'outil texte sont :

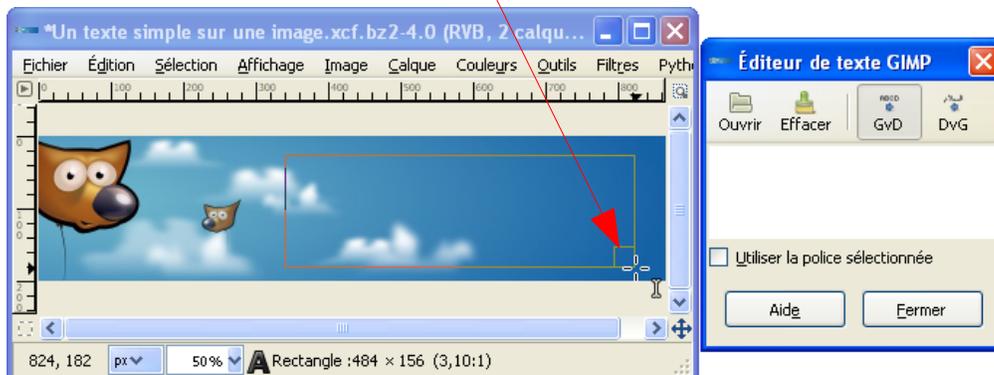
- La police (Sélection en appuyant sur le bouton).
- Le nom de la police.
- La taille des caractères et l'unité correspondante.
- Amélioration de la netteté pour les petits caractères.
- Ajuste l'espacement.
- Évite le crénelage sur les images RVB et niveau de gris (effet très limité sur les images à couleurs indexées).
- Couleur du texte.
- Alignement du texte (gauche, droite, centré, justifié).
- Retrait début de paragraphe.
- Espacement entre les lignes.
- Espacement entre les mots et les lettres.
- Mettre un texte le long d'un chemin.
- Créer un chemin à partir de texte pour modifier l'aspect des lettres par exemple.

Si un texte est présent, des options sont aussi accessibles via le menu « Calque » de la fenêtre de l'image.

UN TEXTE SIMPLE SUR UNE IMAGE

Exemple : Ajouter le mot GIMP sur la bannière du site <http://gimp.org/> .

- Sur l'image utiliser le raccourci **T**.
- Avec le curseur tracer un rectangle approximatif qui contiendra le texte. Un texte long s'ajustera aux modifications des dimensions du rectangle (Largeur).

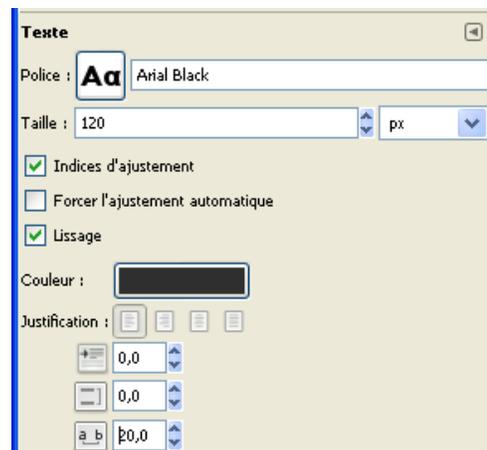


Mettre un texte sur une image

- Dans la fenêtre « Éditeur de texte Gimp » taper GIMP et valider « Police sélectionnée ».



- Activer la fenêtre « Boîte à outils » et aller dans les options de l'outil texte.
- Choisir une police, par exemple Arial Black, avec le bouton « Aa » et le menu déroulant.
- Une taille, 120px.
- Valider « Indice d'ajustement » et « lissage ».
- Une couleur : Gris foncé 2f2f2f (RVB notation HTML).
- Un écart entre les lettres de 20.



- Résultat



Mettre un texte sur une image

Pour « mélanger » le texte à l'image nous pouvons aller sur la fenêtre « Calques, Canaux... », sélectionner le calque de notre texte et modifier le mode et l'opacité. Exemple avec le mode « Extraction de grain » et une opacité de 60.

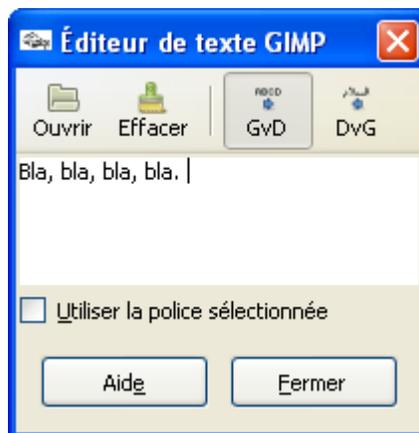


MODIFIER UN TEXTE

Lorsque nous créons un texte avec Gimp, celui-ci est contenu dans un calque. Pour modifier ce texte il suffit de sélectionner le calque correspondant dans la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... » et :

- faire un double clic sur la miniature du texte sur le calque ou,
- aller sur l'image, sélectionner l'outil texte (raccourci **T**), faire **deux** clics sur le texte.

La fenêtre d'édition « Éditeur de texte Gimp » apparaît. Il suffit de modifier le texte à l'intérieur de cette fenêtre.



Pour les polices de caractères voir nota page [32](#).

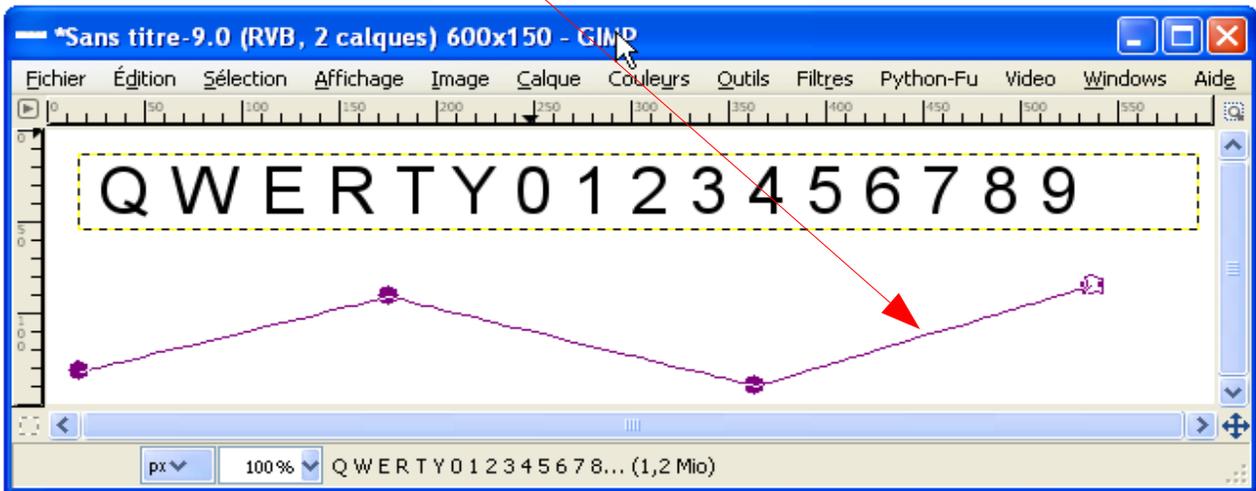
DÉPLACER UN TEXTE

Pour déplacer un texte il suffit de sélectionner le calque correspondant dans la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... ». Faire un double clic sur la miniature du calque ou aller sur l'image, sélectionner l'outil texte (raccourci **T**), faire **un** clic sur le texte. Il faut se déplacer dans le rectangle du texte pour voir la petite croix de déplacement. Faire un clic et maintenir la touche enfoncée, déplacer le rectangle.

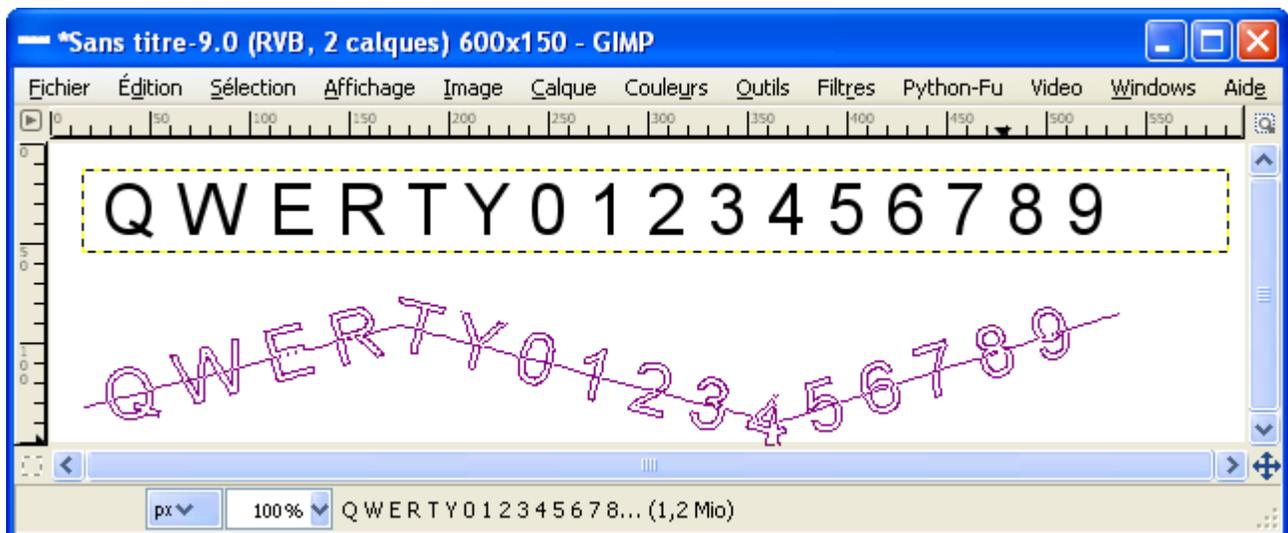


UN TEXTE QUI SUIT UN CHEMIN

- Dans un premier temps nous devons créer un texte comme indiqué à la page 33.
Exemple : Image à fond blanc de 600*150 pixels, police = Arial / Taille = 36
- Ensuite, nous devons créer un chemin. Nous pouvons transformer une sélection en chemin (sur l'image faire **Sélection** > **Vers chemin**) ou utiliser l'outil chemin (raccourci **B** page 74). Nous utilisons la deuxième méthode pour tracer des dents de scie. Le chemin « Sans nom » s'affiche dans l'onglet « Chemins ».



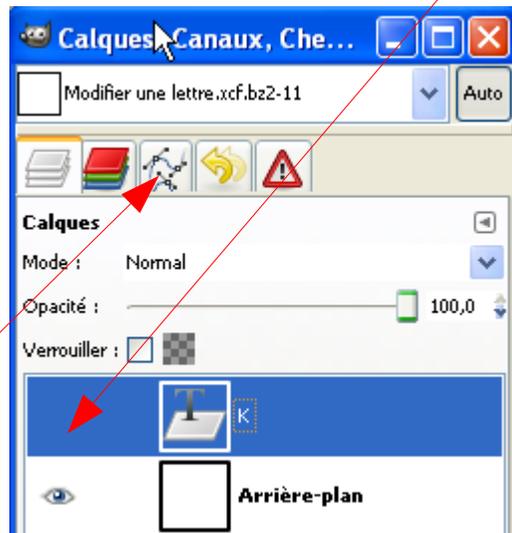
- Nous sélectionnons l'onglet « Calques » de la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins.. ».
- Nous sélectionnons le calque du texte et nous faisons un double clic sur la miniature du texte (la fenêtre « Éditeur de texte GIMP » s'affiche ».
- Sur la boîte à outils dans l'option de l'outil texte appuyer sur le bouton « Texte le long d'un chemin ». Cette action va créer un nouveau chemin (Q W E R T Y 0 1 2 3 4 5 6 7 8...).



- Par la suite il suffit d'appliquer des transformations à ce nouveau chemin : Chemin vers sélection, Peindre le long d'un chemin.

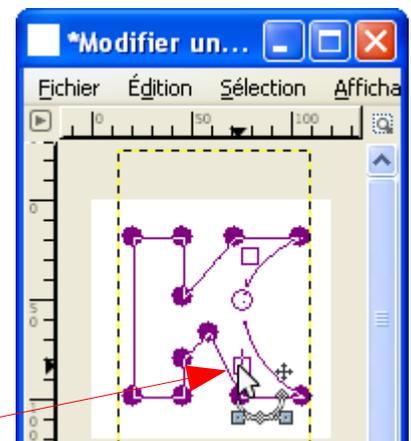
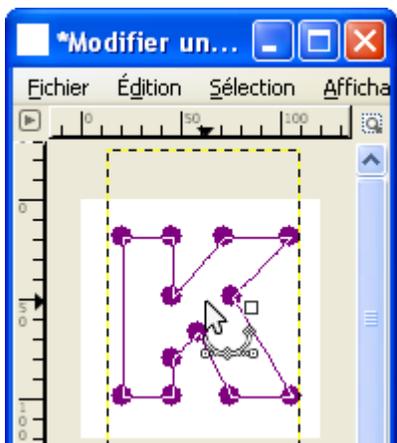
MODIFIER UNE LETTRE

- Dans un premier temps nous devons créer la lettre K comme indiqué à la page [33](#).
Exemple : Image à fond blanc de 120*120 pixels, police = Arial Black / Taille = 112
- Sur la boîte à outils dans l'option de l'outil texte appuyer sur le bouton « Créer un chemin depuis le texte ». Cette action va créer un nouveau chemin (K).
- Rendre invisible le calque du texte en supprimant l'oeil (clic).



- Aller sur l'onglet chemins et rendre le chemin K visible.

- Sur l'image sélectionner l'outil Chemin par le raccourci B et faire un clic sur le centre de la lettre K pour visualiser les 12 points de la lettre.



- Sélectionner un point, faire apparaître les poignées pour les pivoter et les tirer afin d'obtenir une courbe. Par la suite il suffit d'appliquer des transformations à ce chemin modifié : Chemin vers sélection, Peindre le long d'un chemin.

Exemple d'un effet « Peindre le long d'un chemin » qui peut être utilisé comme lettrine :



HALO AUTOUR D'UN TEXTE

Exemple : Mettre un halo blanc sur un texte en noir sur un fond noir.

Le halo est un « Flou mosaïque » que nous ajouterons autour des lettres.

- Créer une image à fond transparent (250*100 pixels).
- Créer un texte en blanc (Police =Arial black , taille = 60pixels). Le blanc deviendra la couleur du halo.



- Dupliquer le calque de texte par le raccourci **Shift+Ctrl+D**, le calque GIMP#1 est créé.
- Aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... » dans l'onglet « Calque ». Sélectionner le calque « GIMP » .



- Sur l'image faire : **Calque > Fusionner vers le bas** .
- Pour ajouter un halo, sur l'image faire **Filtres > Flou > Flou mosaïque...** Dans la fenêtre « Script-Fu : Flou mosaïque » paramétrer Rayon = **40**, valider verticalement et horizontalement, type de flou = IIR.
- Aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... », sélectionner le calque GIMP#1, faire un double clic sur la miniature du texte. Dans la fenêtre « Boite à outils » modifier la couleur en noir (000000 en notation HTML) qui deviendra la couleur du texte.

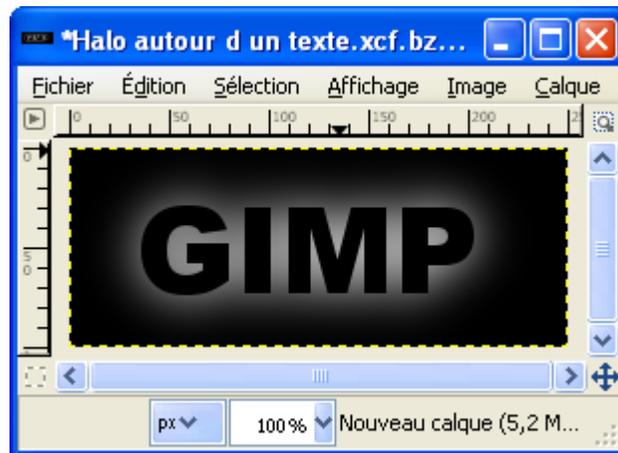


- Sur l'image, créer un nouveau calque par le raccourci **Shift+Ctrl+N**, dans la fenêtre « Nouveau calque » valider « **Couleur de premier plan** » qui deviendra la couleur du fond.
- Aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... », sélectionner le calque « Nouveau calque » tout noir et le descendre au bas de la pile.

Mettre un texte sur une image



Résultat :

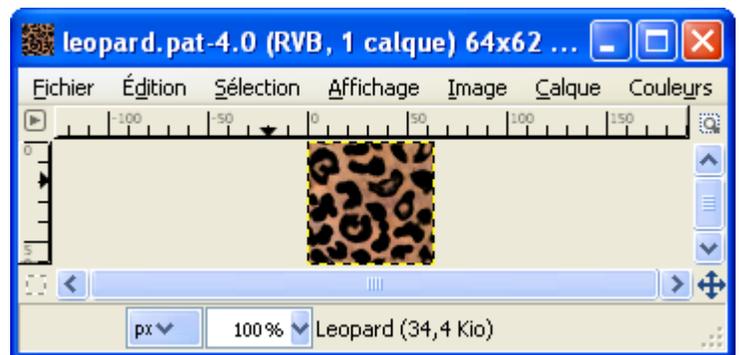


REEMPLIR UN TEXTE AVEC UNE IMAGE

Exemple : Remplir un texte (LÉOPARD) avec un motif (leopard.pat fourni avec Gimp) sur un fond noir.

Notas : Pour faire apparaître l'image d'un motif au format `.pat`, activer l'onglet motif dans la partie basse de la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... ». Faire un **clic droit** sur le motif choisi > **Ouvrir le motif en tant qu'image**.

Nous pouvons aussi créer des motifs à partir d'images, de contenu de presse-papiers, de copier visible.



- Créer une image à fond noir (400*150 pixels).
- Créer un texte en blanc (Police =Arial black , taille = 60pixels).



- Sur la boîte à outils appuyer sur le bouton « Créer un chemin depuis le texte ».

Mettre un texte sur une image

- Aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... ».
- Dans l'onglet « Calques », rendre invisible le calque du texte en supprimant l'oeil.
- Dans l'onglet « Chemins », **cliquez droit** sur le chemin > **Chemin vers sélection**, Le contour des lettres devient la sélection active.
- Dans l'onglet « Calques », activer le calque « Arrière plan ».



- Sur la boîte à outils activer le motif « leopard » par : **cliquez sur le motif actif** > **cliquez sur le motif « leopard »**.
- Depuis la boîte à outils, glisser-déposer le motif actif vers la sélection active de l'image.
Remarque : Il est possible de glisser-déposer une couleur dans la sélection active.



- Le texte seul obtenu par : **Édition** > **Copier** ou **Ctrl+C** puis **Édition** > **Coller comme** > **Nouvelle image** ou **Shift+Ctrl+V**. Aplatir la nouvelle image par **Image** > **Aplatir l'image** (Définition page 22) .

LÉOPARD

FILTRES « ALPHA VERS LOGO »

Ces exemples sont réalisés à partir d'une image transparente sur laquelle un texte en noir est ajouté. Pour trouver ces filtres à partir de l'image il suffit de faire **Filtres > Alpha vers logo > nom du filtre**. Les réglages sont ceux proposés par défaut. Pour améliorer il peut être utile d'ajouter un ou des espaces au début du texte.

BASIQUE I



BASIQUE II



BISEAU GRADUEL



BOVINATION



CHAUD ROUGEYANT



CHROME



CONTOUR 3D



ÉCLATÉ



GIVRÉ



GLACÉ



LUEUR EXTÉRIEURE



MÉLANGÉ



NÉON EXTÉRIEUR



NÉON



TEXTURÉ



TRACÉ DE PARTICULES



SCRIPTS ACCESSIBLES PAR LE MENU CRÉER

Les mêmes scripts décrits dans le paragraphe précédent (Filtres « Alpha Vers Logo ») sont aussi accessibles sur la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou la fenêtre de l'image par [Fichier](#) > [Créer](#) > [Logos](#)

TRAITEMENT PAR LOT VIA MARINGOUIN

Maringouin permet d'ajouter des textes à une image ou aux images d'un répertoire pour identifier des fichiers.

- Pour définir le répertoire à traiter faire : **Clic** sur l'icône de maringouin > **Inclure texte dans images** > **Sélectionner image(s)** > **Répertoire à traiter**. Dans la fenêtre « Rechercher un dossier », sélectionner le répertoire, valider par le bouton « OK ».

- Pour définir le texte contenu dans chaque image : **Clic** sur l'icône de maringouin > **Inclure texte dans images** > **Textes à ajouter** > **Textes**. Dans la fenêtre « Texte », ajouter le texte, valider par le bouton « OK ».



- Lancer le traitement par **Clic** sur l'icône de maringouin > **Inclure texte dans images** > **Inclure**.



Les autres options sont dans le menu « Inclure texte dans images » : Positionnement du texte, polices de caractères, couleurs.

MODIFIER LES DIMENSIONS

MODIFIER LES DIMENSIONS D'UNE IMAGE

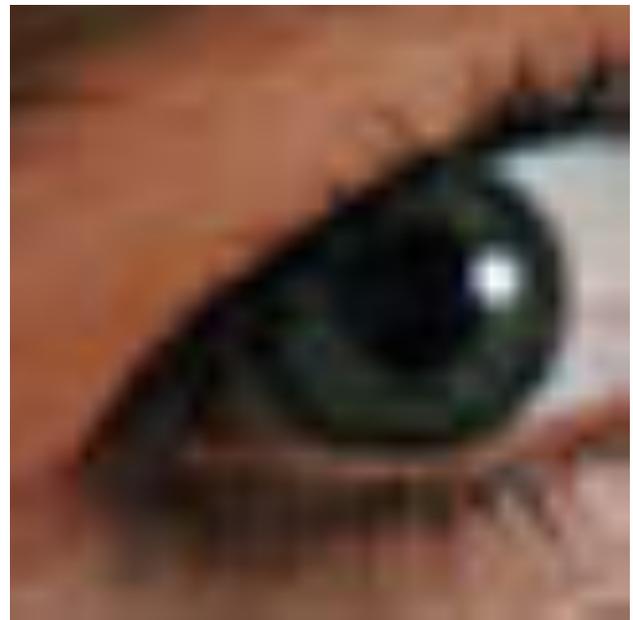
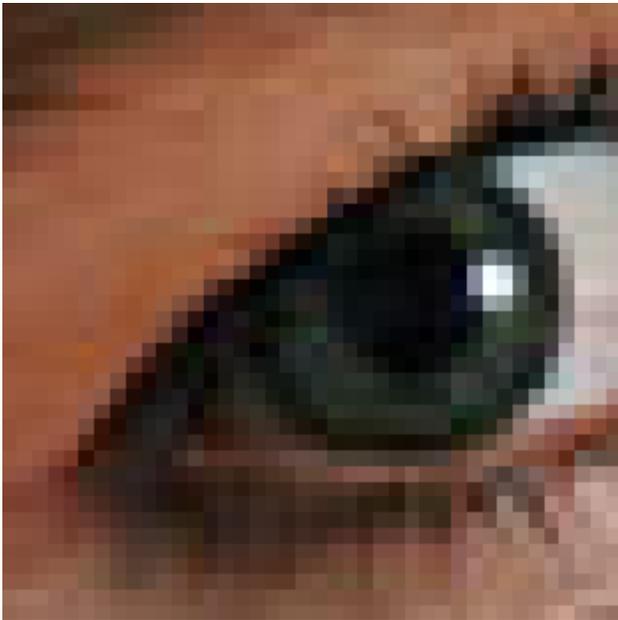
Avec Gimp et marigouin/Freeimage nous disposons de 10 filtres d'interpolation.

Voici des comparaisons en agrandissant une image de 40*40 pixels à 311*311 pixels. Origine =



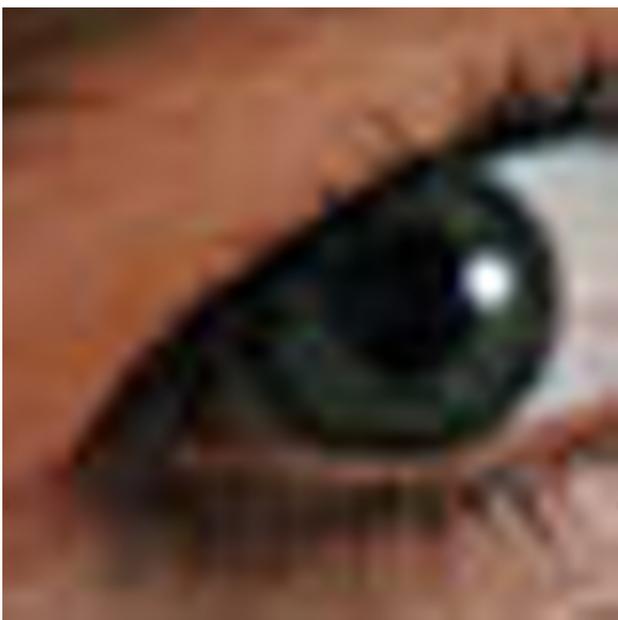
Gimp Interpolation = Aucune

Gimp Interpolation = Linéaire

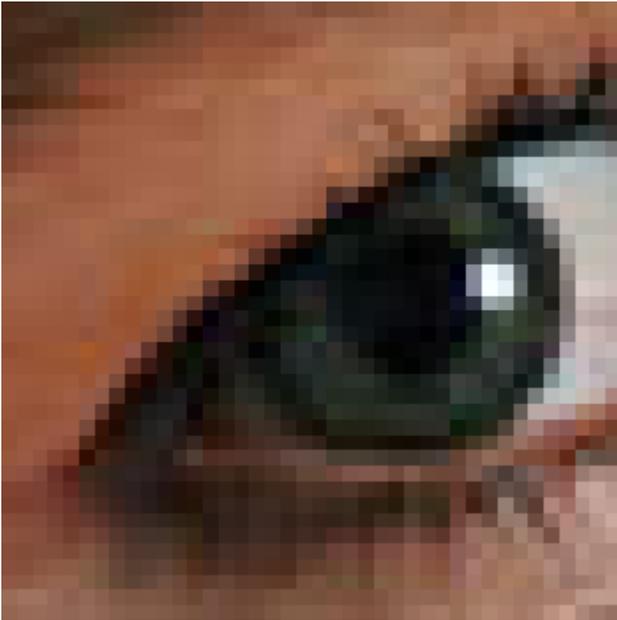


Gimp Interpolation = Cubique

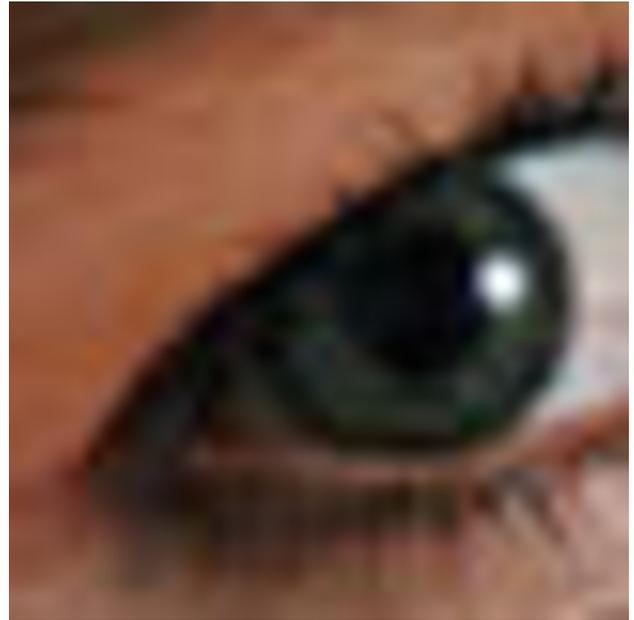
Gimp Interpolation = Sinc (Lanczos 3)



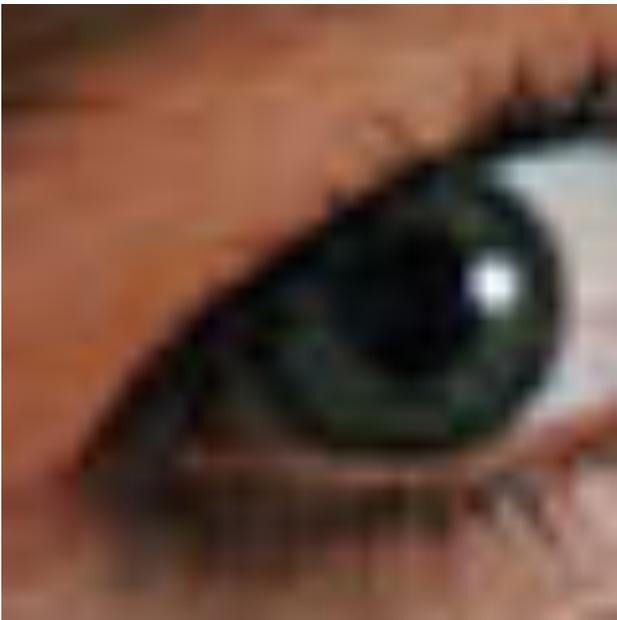
maringouin Interpolation = Box



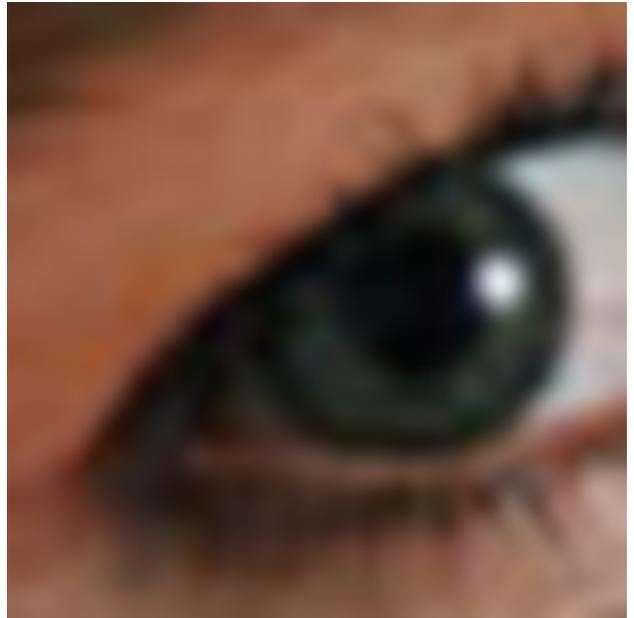
maringouin Interpolation = Bicubic



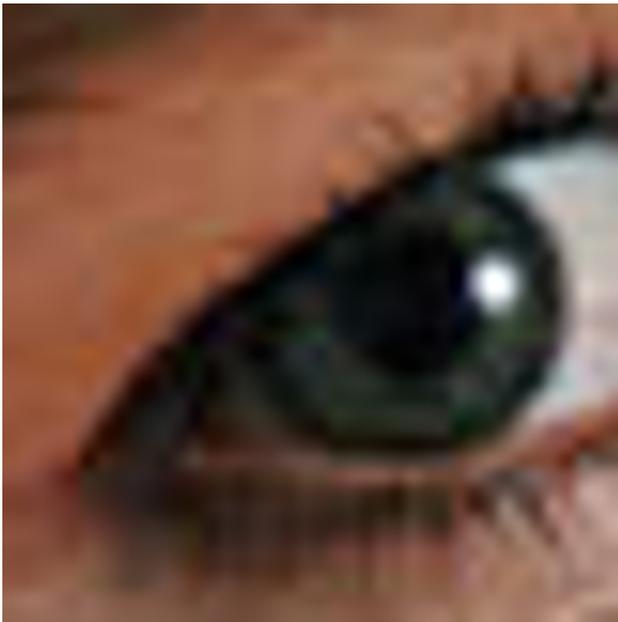
maringouin Interpolation = Bilinear



maringouin Interpolation = Bspline



maringouin Interpolation = Catmull Rom

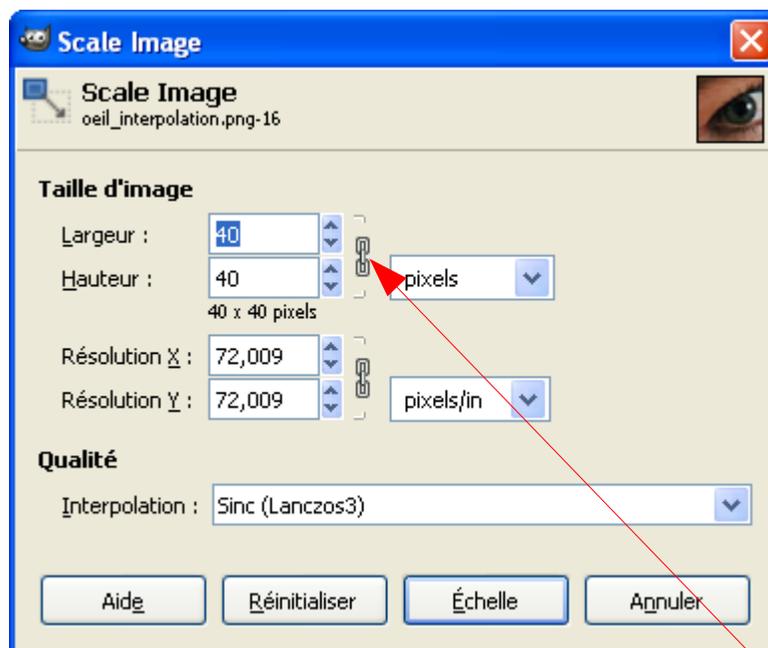


maringouin Interpolation = Lanczos 3



AVEC GIMP

Méthode 1 : Pour modifier les dimensions, sur l'image faire : **Image** > **Échelle et taille de l'image**.



Pour garder un résultat proportionnel à l'origine il suffit de modifier la largeur ou la hauteur. Si le résultat n'est pas proportionnel à l'origine il faut faire un clic sur le symbole du lien et paramétrer les deux dimensions.

Choisir le type d'interpolation selon le résultat souhaité puis appuyer sur le bouton **Échelle**.

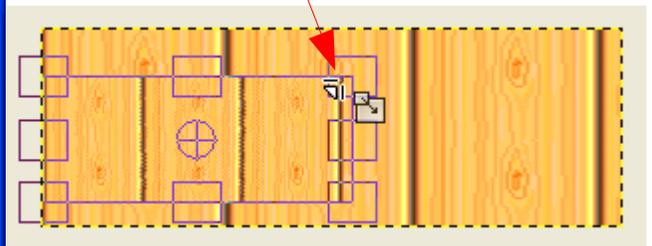
Méthode 2 : Utiliser l'outil d'étirement ou de rétrécissement (raccourci **Shift+T**).



Les options de cet outil doivent être paramétrées.



L'effet de cet outil agit sur le calque, la sélection en cours, le chemin actif. Lorsque l'outil est activé, une fenêtre et un rectangle de sélection apparaissent. Nous pouvons modifier le rectangle de sélection et le déplacer selon les cas.



Pour valider la transformation appuyer sur le bouton « Échelle ».

Après un agrandissement nous devons peut-être ajuster le canevas au calque par **Image > Ajuster le canevas aux calques**.

AVEC MARINGOUIN

Maringouin utilise Freeimage (<http://freeimage.sourceforge.net/>) pour dimensionner les images via deux options :

- **Échelle, taille images** en utilisant plusieurs filtres (Box, Bicubic, Bilinear, Bspline, Catmull Rom et Lanczos 3).
- **Vignettes** pour créer des miniatures.

Ces deux options sont accessibles via le menu ou en ligne de commande.

Le traitement par lot est possible.

L'utilisation est dans la documentation maringouin.pdf aux chapitres « ÉCHELLE DES IMAGES » et « VIGNETTE ("THUMBNAIL") ».

MODIFIER LES DIMENSIONS D'UN CALQUE

Les principes sont les mêmes que pour l'image, l'effet est applicable sur le calque actif.



Mise à l'échelle 2 du calque « Cercle_leopard » sur l'image par **Calques > Échelle et taille du calque**. Modifier la largeur, choisir un mode d'interpolation et valider par le bouton « **Échelle** ».

Résultat :



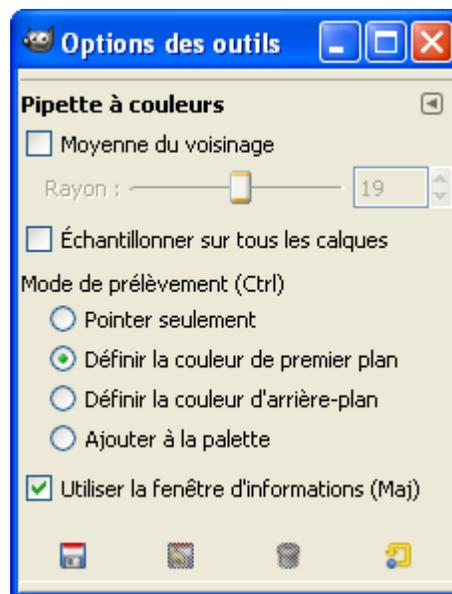
LES COULEURS

COULEUR D'UN PIXEL OU D'UNE AIRE

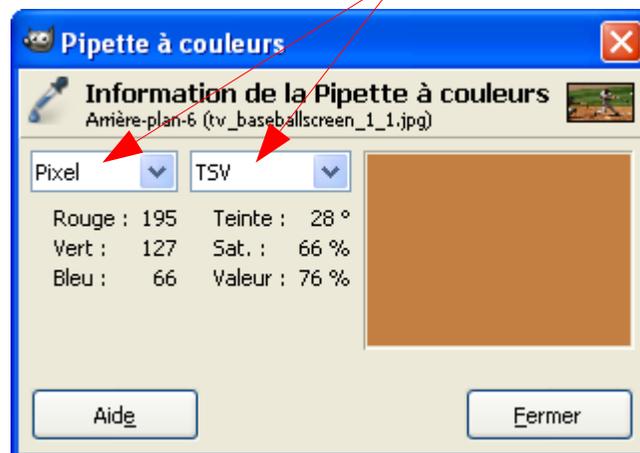
L'outil « pipette » accessible sur la fenêtre « Boîte à outils » ou par le raccourci **P** permet de déterminer la couleur d'un pixel ou d'une aire sur l'image. Le curseur change suivant les options du « **Mode de prélèvement** ».



L'aire est définie dans les options de l'outil en validant l'option « **Moyenne de voisinage** » et le « **rayon** ».



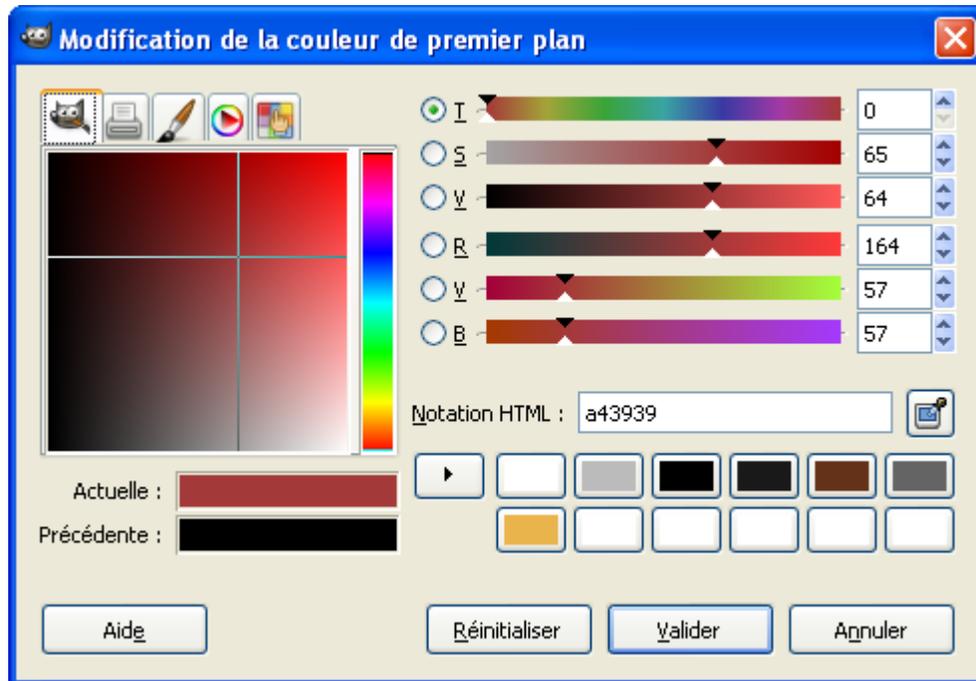
L'option « **Utiliser la fenêtre d'informations (maj)** » donne une information directe sur la couleur ou la moyenne des couleurs captée par la pipette en plusieurs modes.



Les autres options de l'outil sont explicites.

LE SÉLECTEUR DE COULEURS

Pour activer le sélecteur de couleurs faire un double clic sur la couleur de premier plan ou sur la couleur d'arrière plan.

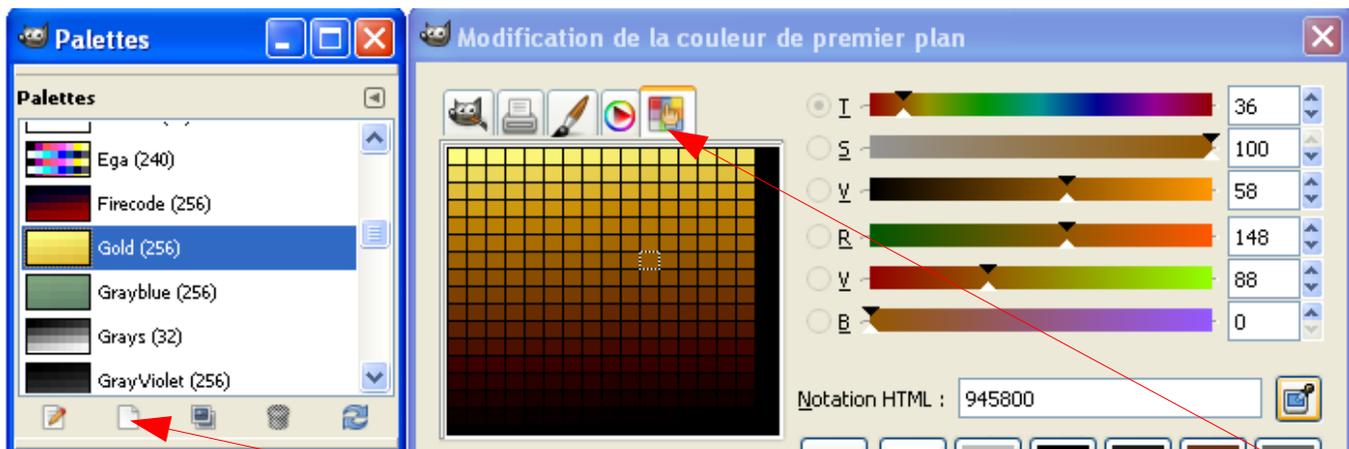


Choisir une couleur en agissant sur les curseurs, les valeurs, etc.

PALETTE DE COULEURS

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

Pour activer la fenêtre des palettes sur la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou de la fenêtre de l'image faire **Fenêtres > Fenêtres ancrables > Palettes**.



Les couleurs de la palette active sont représentées dans le le sélecteur de couleurs à partir de cet onglet.

Nous pouvons créer nos palettes à partir de ce bouton.

LE NOMBRE DE COULEURS D'UNE IMAGE

Pour déterminer le nombre de couleurs d'une image voir l'exemple page [31](#).

DÉGRADÉS DE COULEURS

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

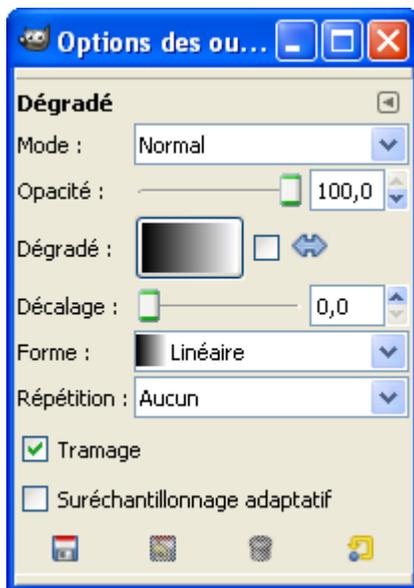
Les dégradés de couleurs sont des fichiers avec l'extension .ggr

Pour afficher la fenêtre « Dégradés » faire un double clic sur le symbole des dégradés (au dessous des symboles brosse et motif) dans la fenêtre « Boîte à outils » ou utiliser le raccourci **Ctrl+G**.

Nous pouvons créer nos dégradés à partir de ce bouton.



Pour appliquer un dégradé sur une image utiliser l'outil de dégradé ou le raccourci **L**. Le rendu variera selon les options de l'outil dégradé.



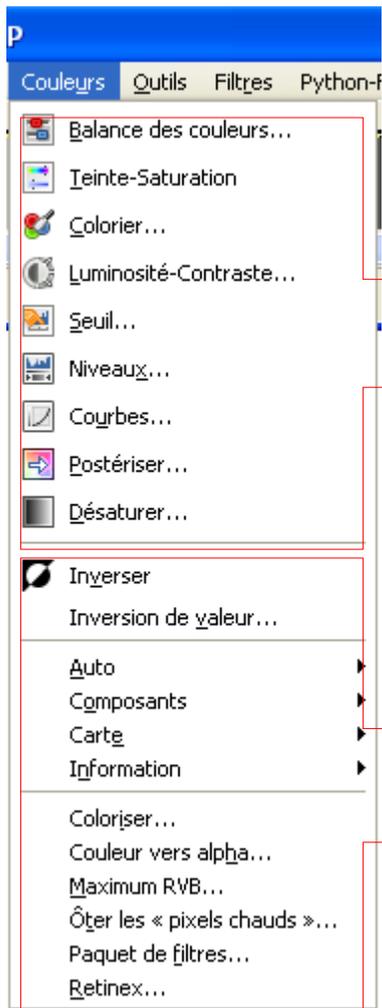
Quelques formes :



Répétition dents de scie :



LE MENU COULEURS FENÊTRE « ÉDITEUR D'IMAGE GIMP » OU IMAGE



Outils de couleurs qui peuvent avoir des options dans la partie basse de la « Boîte à outils »..

Filtres et informations.

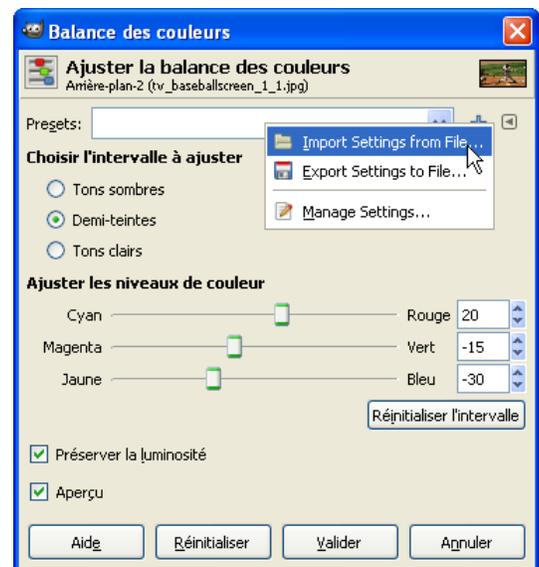
Pour avoir une description exhaustive consulter l'aide contextuelle ou utiliser les boutons d'aide.

AJUSTER LA RÉPARTITION DES COULEURS

Sur l'image faire **Couleurs** > **Balance des couleurs**.

Les tonalités de couleurs varieront suivant les réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier.
Exemple :

```
# GIMP color-balance tool settings
(range shadows)
(cyan-red 0.000000)
(magenta-green 0.000000)
(yellow-blue 0.000000)
(range midtones)
(cyan-red 0.200000)
(magenta-green -0.150000)
(yellow-blue -0.300000)
(range highlights)
(cyan-red 0.000000)
(magenta-green 0.000000)
(yellow-blue 0.000000)
(preserve-luminosity yes)
# end of color-balance tool settings
```

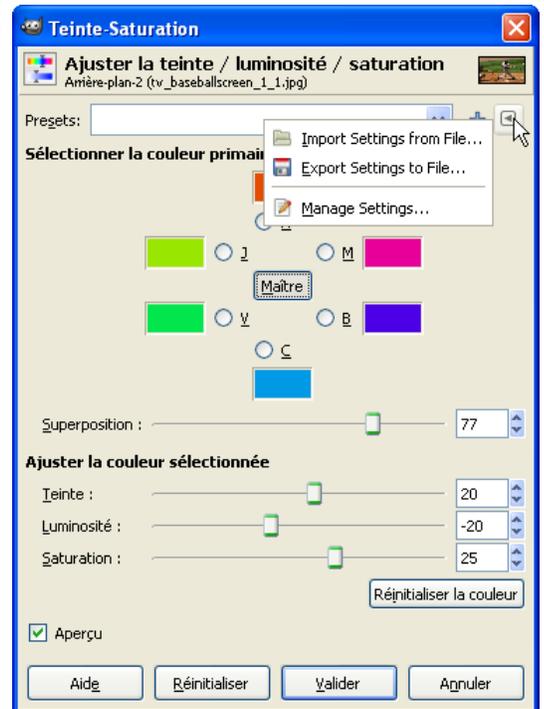


AJUSTER LA TEINTE, LA SATURATION ET LA LUMINOSITÉ

Sur l'image faire **Couleurs** > **Teinte-Saturation**.

Les tonalités de couleurs varieront suivant les ajustements. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier. Exemple :

```
# GIMP hue-saturation tool settings
(range all-hues)
(hue 0.111111)
(saturation 0.253731)
(lightness -0.200000)
(range red-hues)
(hue 0.000000)
(saturation 0.000000)
(lightness 0.000000)
(range yellow-hues)
(hue 0.000000)
(saturation 0.000000)
(lightness 0.000000)
(range green-hues)
(hue 0.000000)
(saturation 0.000000)
(lightness 0.000000)
(range cyan-hues)
(hue 0.000000)
(saturation 0.000000)
(lightness 0.000000)
(range blue-hues)
(hue 0.000000)
(saturation 0.000000)
(lightness 0.000000)
(range magenta-hues)
(hue 0.000000)
(saturation 0.000000)
(lightness 0.000000)
(overlap 0.766169)
# end of hue-saturation tool settings
```

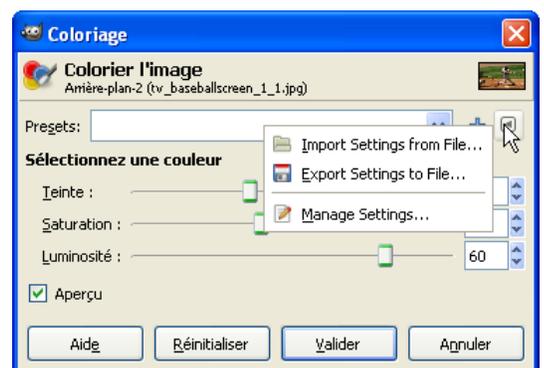


COLORIER L'IMAGE

Sur l'image faire **Couleurs** > **Colorier**.

Les tonalités de couleurs varieront suivant les réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier. Exemple :

```
# GIMP colorize tool settings
(time 0)
(hue 0.333333)
(saturation 0.400000)
(lightness 0.600000)
# end of colorize tool settings
```



AJUSTER LA LUMINOSITÉ ET LE CONTRASTE

Sur l'image faire **Couleurs > Luminosité-Contraste**.

Les tonalités de couleurs varieront suivant les deux réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier. Exemple :

```
# GIMP brightness-contrast tool settings
(time 0)
(brightness -0.078947)
(contrast 0.118110)
# end of brightness-contrast tool settings
```



RÉDUIRE EN NOIR ET BLANC EN UTILISANT UN SEUIL

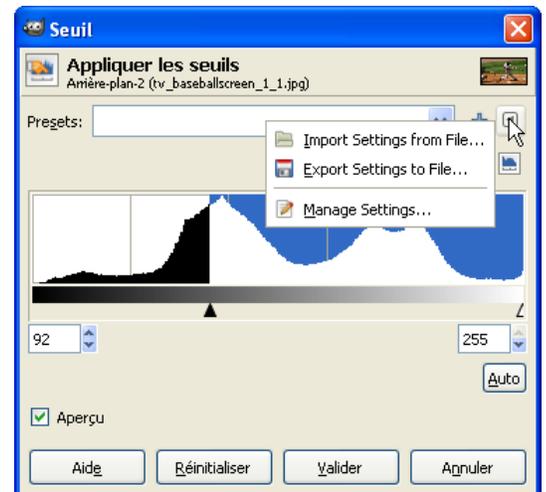
Sur l'image faire **Couleurs > Seuil**.

Cet outil a des options d'affichage de l'échelle.



La transformation variera suivant les réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier. Exemple :

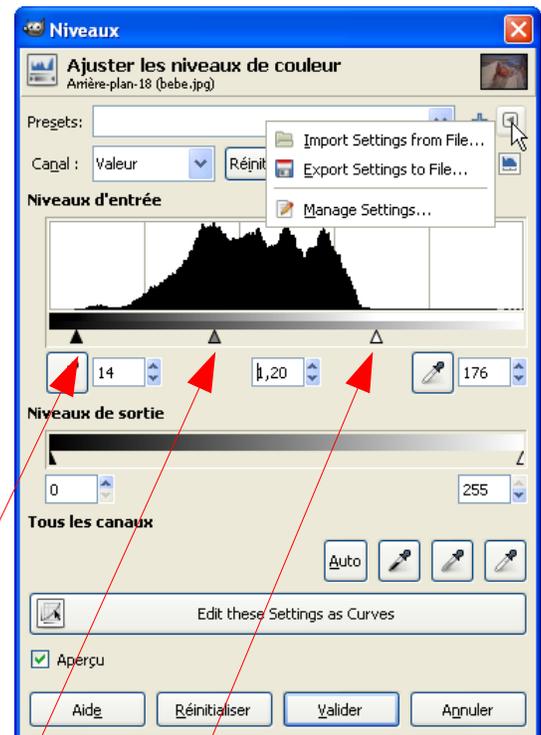
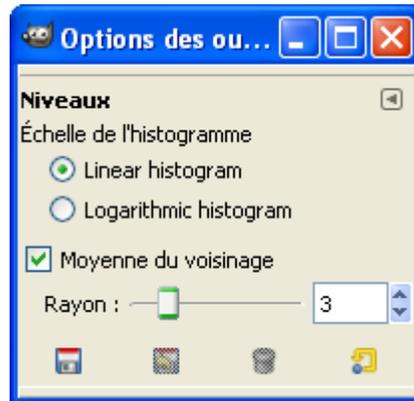
```
# GIMP threshold tool settings
(time 0)
(low 0.360784)
(high 1.000000)
# end of threshold tool settings
```



AJUSTER LES NIVEAUX DE COULEURS

Sur l'image faire **Couleurs** > **Niveaux**.

Cet outil a des options.

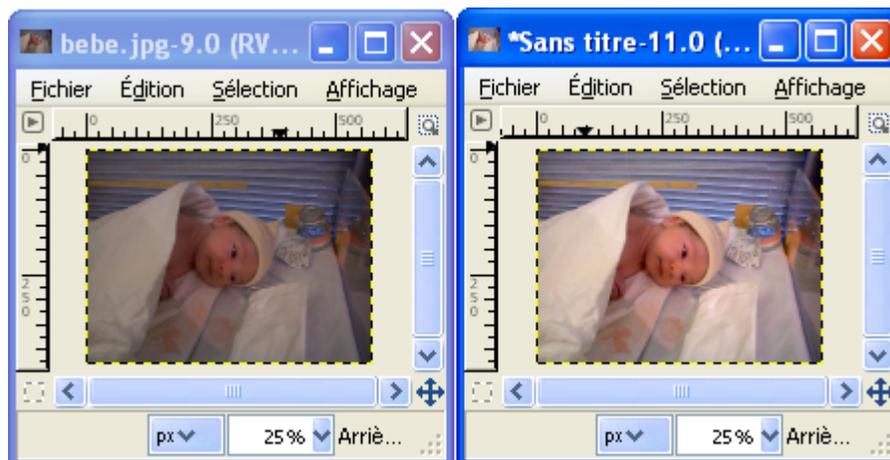


Les tonalités de couleurs varieront suivant les réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier. Exemple :

```
# GIMP Levels File
14 176 0 255 1.200000
0 255 0 255 1.000000
0 255 0 255 1.000000
0 255 0 255 1.000000
0 255 0 255 1.000000
```

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

- Ouvrir la photographie bebe.jpg et la dupliquer pour ne pas travailler sur l'original en utilisant le raccourci **Ctrl+D**.
- Sur la nouvelle image faire : **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**.



Les couleurs

RÉDUIRE LE NOMBRE DE COULEURS

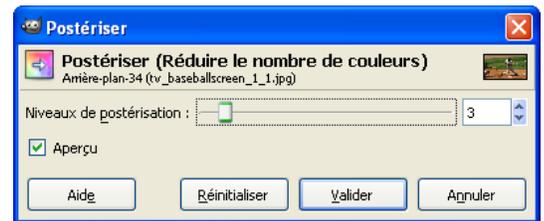
Sur l'image faire **Couleurs > Postériser**.

La diminution de couleurs variera suivant le réglage.

Exemples :

- image d'origine = 165812 couleurs.
- Niveau de postérisation = 3, nombre de couleurs = 17
- Niveau de postérisation = 100, nombre de couleurs = 62218

Nota : Nous pouvons aussi réduire le nombre de couleurs par **Image > Mode > Couleurs indexées**, choisir le nombre de couleurs et revenir au mode d'origine.



TRANSFORMER EN NIVEAUX DE GRIS

Sur l'image faire **Couleurs > Désaturer**.

Le rendu en gris variera selon les 3 options.



OBTENIR UN NÉGATIF

Sur l'image faire **Couleurs > Inverser**.

Résultat sur une image RVB 8bits en décimal, chaque pixel = $[255 , 255 , 255] - [R \text{ origine } , V \text{ origine } , B \text{ origine }]$.

INVERSION DE VALEUR (MODE TSV)

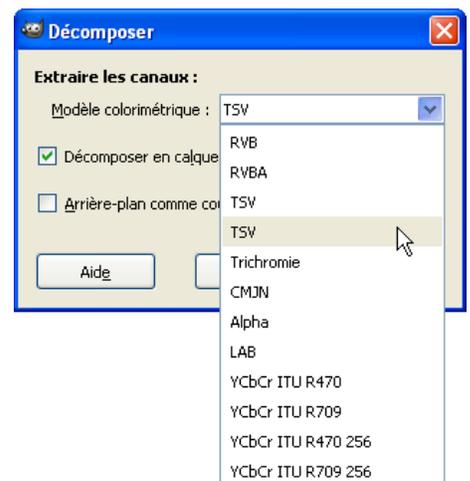
Sur l'image faire **Couleurs > Inversion de valeur**.

Résultat sur une image TSV, chaque pixel = $[T \text{ origine } , S \text{ origine } , 100] - [0 , 0 , V \text{ origine }]$.

DÉCOMPOSER EN CANAUX DE COULEURS

Sur l'image faire **Couleurs > Composants > Décomposer**.

Une ou des nouvelles images seront créés avec les canaux.



Les couleurs

REEMPLACER UNE COULEUR PAR DE LA TRANSPARENCE

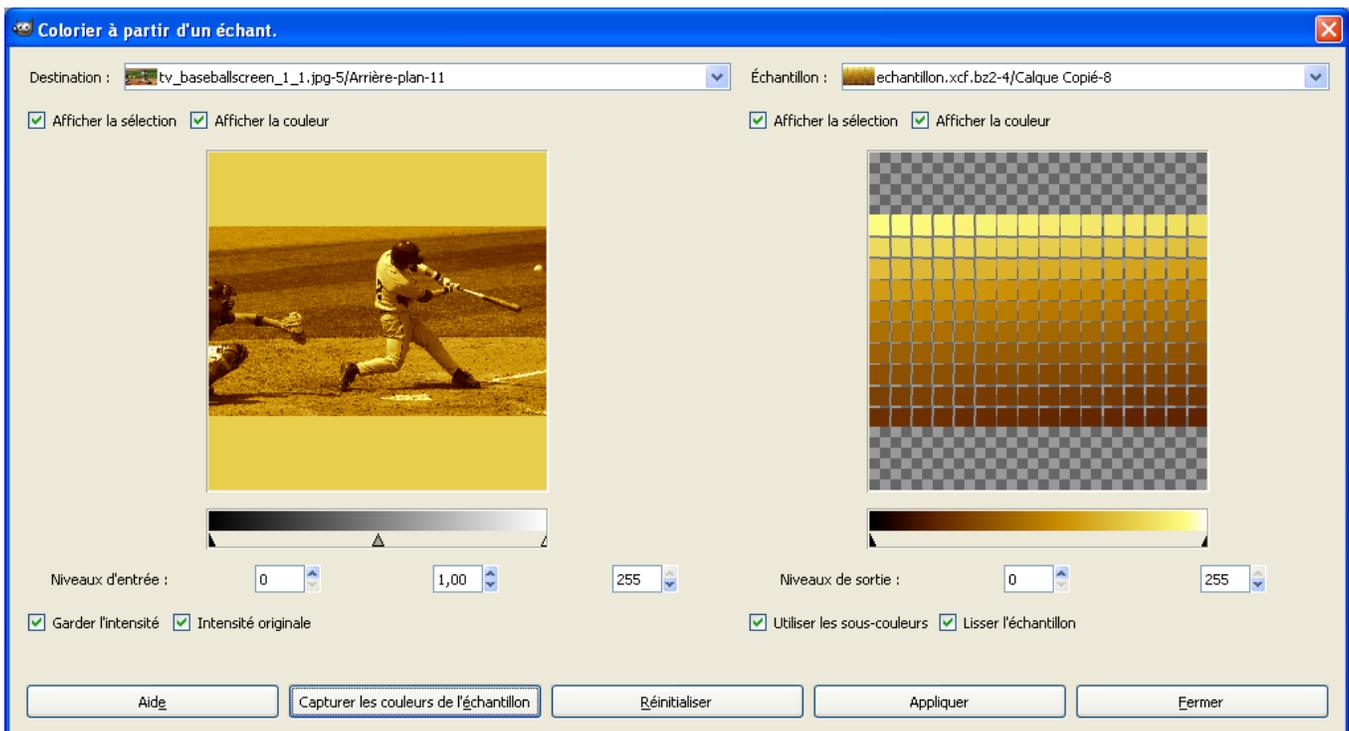
Sur l'image faire **Couleurs > Couleur vers alpha**.

Choisir la couleur qui deviendra transparente avec le bouton et la pipette disponible sur le sélecteur de couleurs.



APPLIQUER LES COULEURS D'UNE IMAGE À UNE AUTRE IMAGE

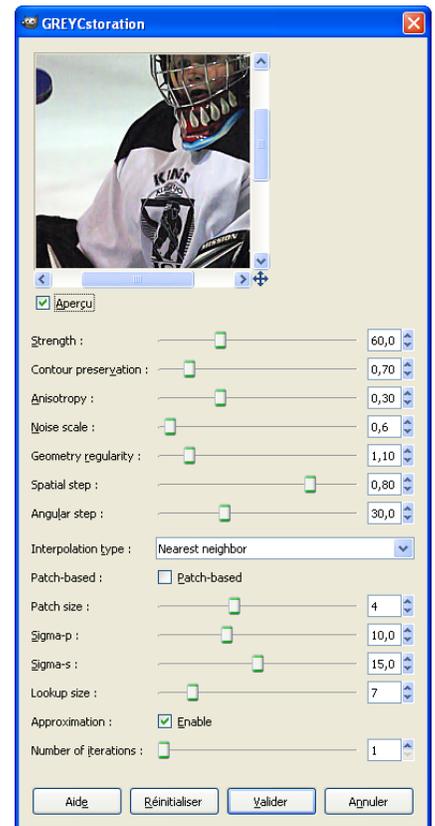
Ouvrir 2 images dont l'une est l'échantillon de couleurs. Sur une des images faire **Couleurs > Carte > Colorier à partir d'un échantillon**. Bien paramétrer l'image de **Destination** et l'**Échantillon** en haut de la fenêtre du filtre. Appuyer sur le bouton « **Capturer les couleurs de l'échantillon** » puis sur « **Appliquer** ».



ENLEVER LE BRUIT D'UNE IMAGE

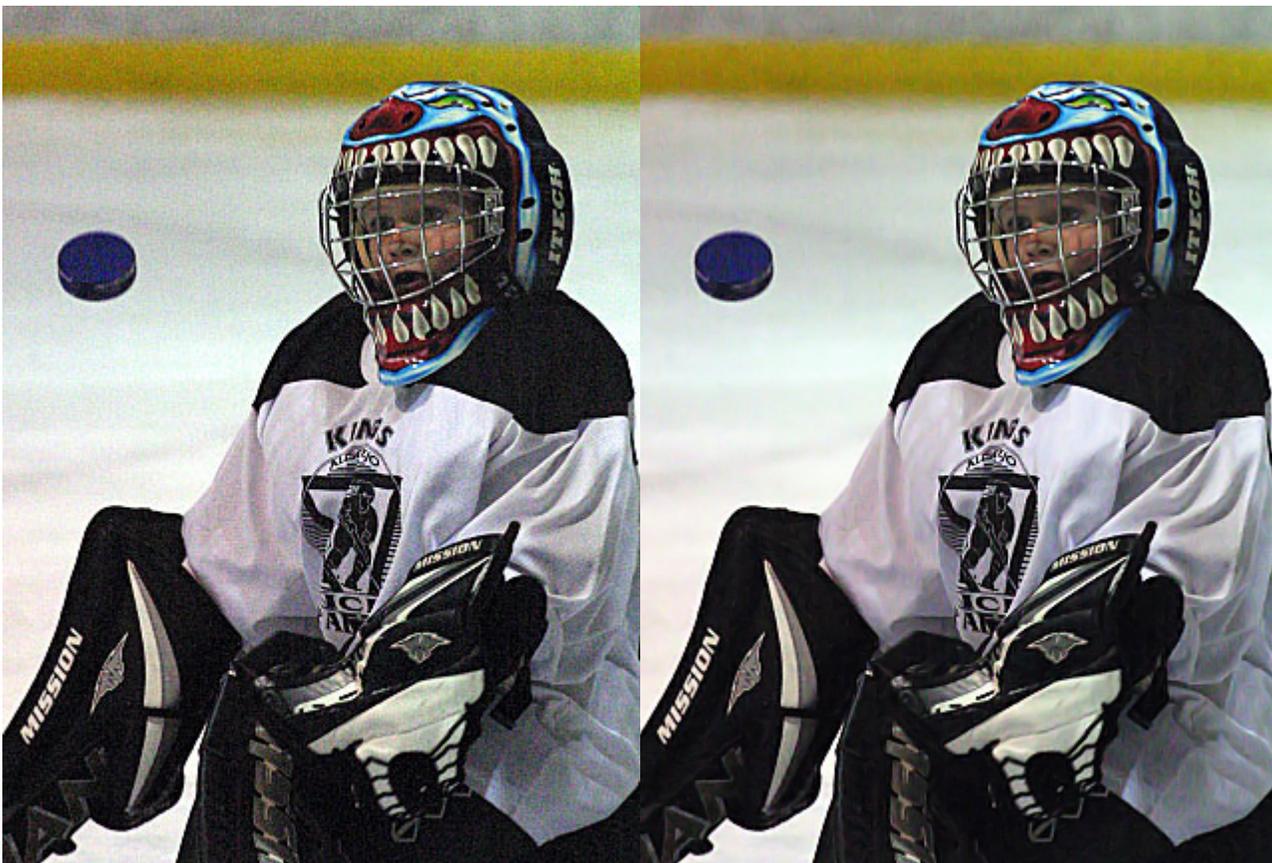
Avec le greffon GREYCstoration page [104](#).

Sur l'image faire **Filtres** > **Amélioration** > **GREYCstoration**. Valider si le résultat semble bon.



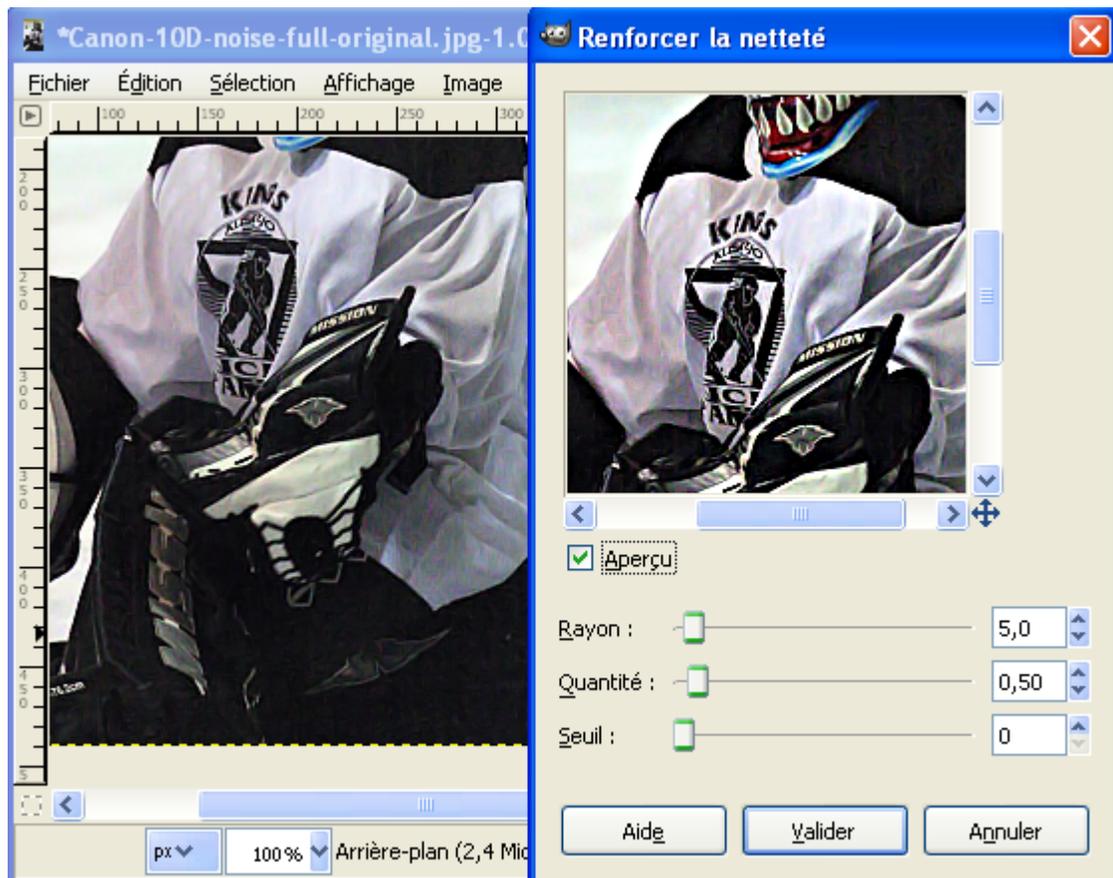
Avant

Après



AUGMENTER LA NETTÉTÉ D'UNE IMAGE

Sur l'image faire **Filtres > Amélioration > Renforcer la netteté**. Paramétrer et valider si le résultat semble bon. Ce filtre peut être utile après l'utilisation de certains filtres comme GREYCstorage, etc.



LES SÉLECTIONS

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.

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



- 1** « Sélection Rectangulaire » sélectionne des rectangles et des carrés (raccourci **R**).
- 2** « Sélection Elliptique » sélectionne des ellipses et des cercles (raccourci **E**).
- 3** « Sélection à main levée » ou lasso permet des sélections à main levée. (raccourci **F**).
- 4** « Sélection contiguë » ou baguette magique permet des sélections de zones contiguës (raccourci **U**).
- 5** « Sélection par couleur » permet des sélections de zones de même couleur. (raccourci **Shift+O**).
- 6** « Ciseaux Intelligents » permet des sélections complexes avec un automatisme qui détermine les zones de pourtour. (raccourci **I**).
- 7** « Extraction du premier plan » permet d'isoler un objet contenu dans un image.
- 8** L'outil Chemin (voir page [74](#)) peut être utilisé pour réaliser des sélections. Il suffit de transformer le chemin fermé en sélection. (raccourci **B**).

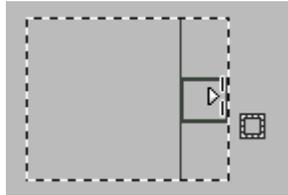
Les outils de sélection possèdent une fonction adoucir et de lissage qui permet de «lisser» le contour de la sélection ainsi qu'une possibilité de sélectionner le rapport ou la taille de la sélection (à configurer dans les options des outils).

Astuces :

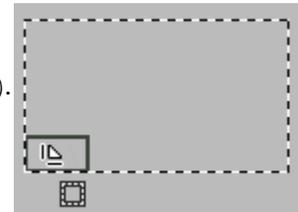
- Inverser la sélection par **Ctrl+I**.
- Pour sélectionner la totalité de l'image **Ctrl+A**.
- Pour augmenter la sélection maintenir la touche **Shift** (majuscule) et faire une autre sélection à un autre endroit de l'image.
- Pour la diminuer faites la même opération avec **Ctrl**.
- Pour créer une intersection avec une autre sélection **Shift+Ctrl**.
- Pour déplacer une sélection faire **Ctrl+Alt** et glisser la sélection avec la souris.
- Pour tout dé-sélectionner **Shift+Ctrl+A**.

AJUSTER UNE SÉLECTION

Augmenter la sélection vers la droite.

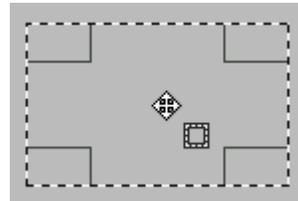
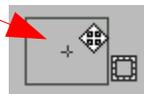


Augmenter la sélection vers le bas, vers la gauche (déplacement du coin).

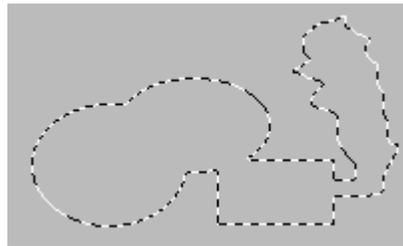


Déplacer la sélection avec la souris (petite croix présente).

Lors du déplacement un petit signe + signale le **centre** de la sélection.



La sélection active est entourée de pointillés.



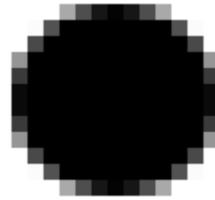
ADOUCIR LES BORDS ET LISSAGE

Ces 2 options des outils de sélection sont illustrées dans ces 4 exemples (grossissement * 8) :

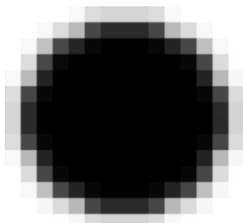
Sans adoucir, sans lissage.



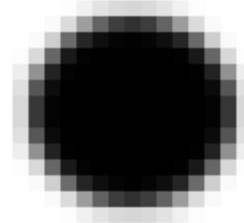
Sans adoucir, avec lissage.



Avec adoucir (rayon 2), sans lissage.



Avec adoucir (rayon 2), avec lissage.



LES 4 MODES DES SÉLECTIONS

Les 4 modes sont accessibles par clic sur les options des outils dans la rubrique Mode.

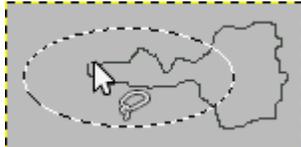
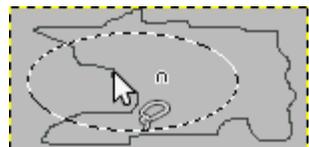


- 1** Mode où la nouvelle sélection remplace la sélection en cours.
- 2** Mode où la nouvelle sélection est ajoutée à la sélection en cours (Ou touche **Shift**).
- 3** Mode où la nouvelle sélection est soustraite à la sélection en cours (Ou touche **Ctrl**).
- 4** Mode où la nouvelle sélection crée une intersection avec la sélection en cours (Ou raccourci **Shift+Ctrl**).

Le curseur change suivant le mode :

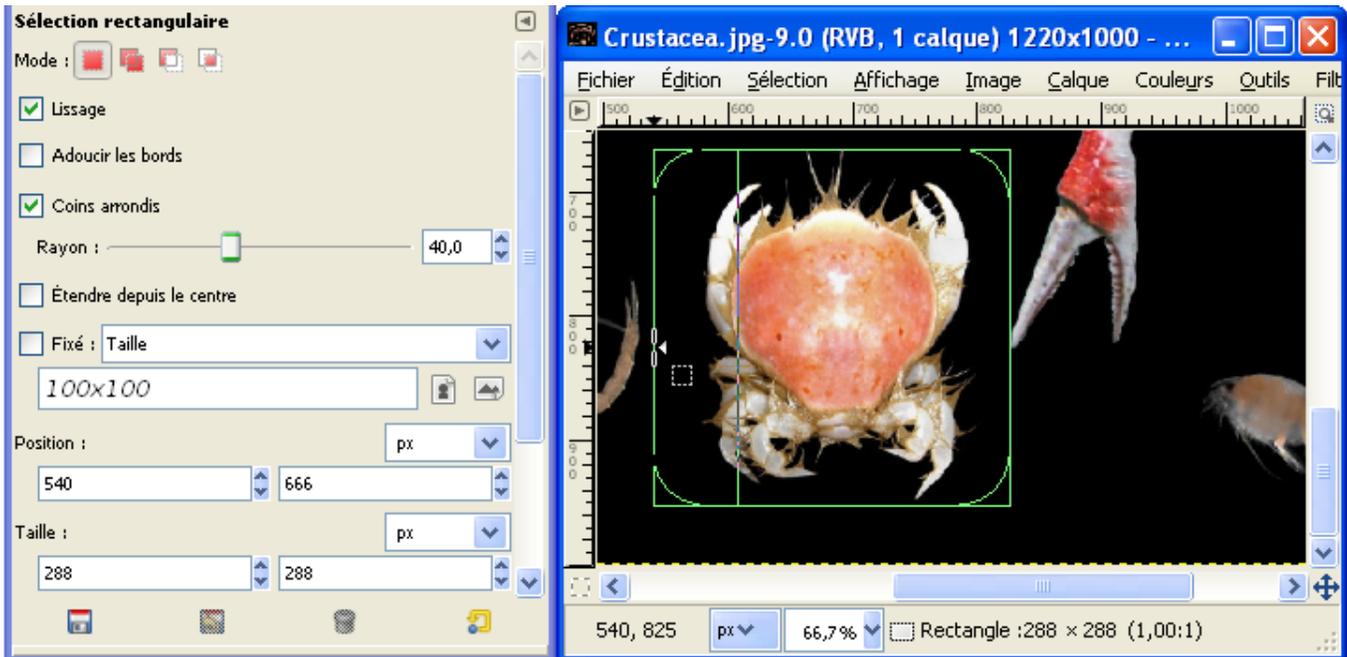
- 1** 
- 2** Un petit + est ajouté. 
- 3** Un petit - est ajouté. 
- 4** Un petit U inversé est ajouté. 

Effets, selon les modes, d'une sélection à main levée tracée après une sélection elliptique :

- | | | |
|----------|---|--|
| 2 | Origine :  | Résultat :  |
| 3 | Origine :  | Résultat :  |
| 4 | Origine :  | Résultat :  |

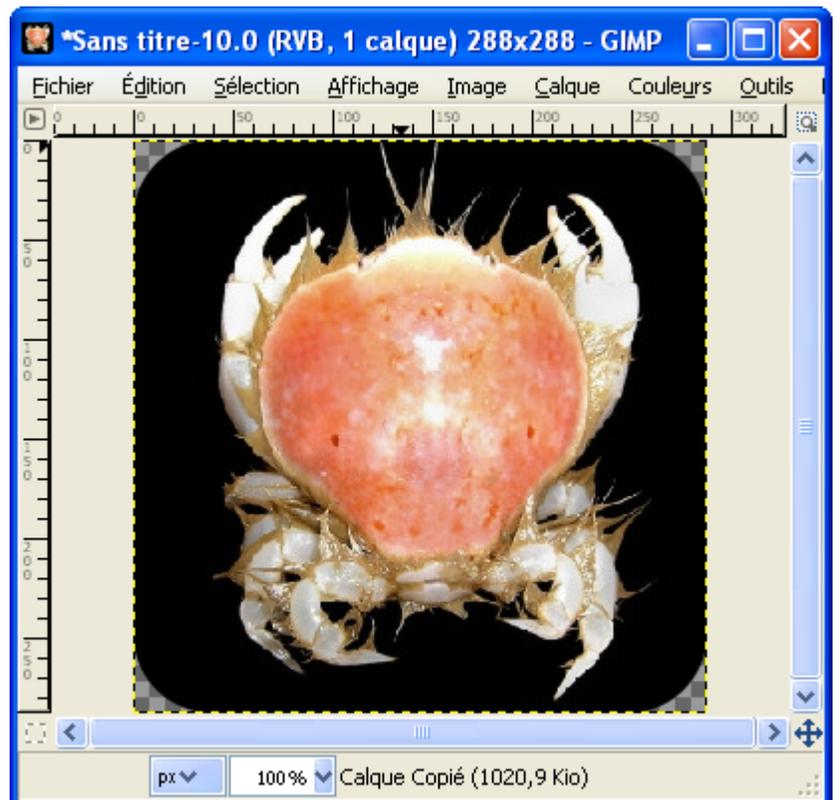
SÉLECTION RECTANGULAIRE (R)

Exemple : Copier une sélection **carrée** au **coins arrondis** d'un crabe à partir de l'image Crustacea.jpg.



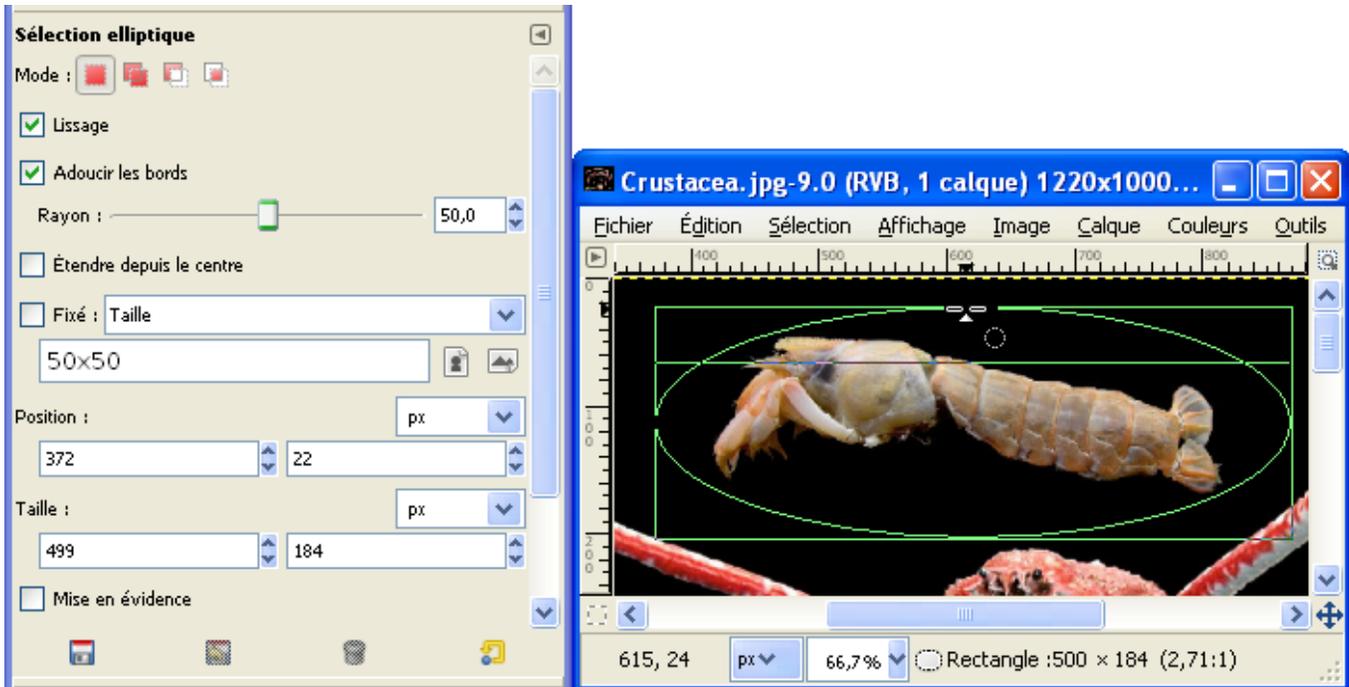
- Sélectionner l'outil de sélection par le raccourci **R** à partir de l'image.
- Configurer les options de l'outil et valider « **Coins arrondis** » avec **Rayon = 40**.
- Faire une sélection grossière autour du sujet et ajuster en vérifiant les dimensions sur le bas de l'image ou sur la fenêtre des options de l'outil.

- Copier **Ctrl+C**, coller comme nouvelle image par **Shift+Ctrl+V**.
Résultat :



SÉLECTION ELLIPTIQUE (E)

- Sélectionner l'outil de sélection par le raccourci **E** à partir de l'image Crustacea.jpg.
- Configurer les options de l'outil et valider « **Lissage** » et « **Adoucir les bords** » avec **Rayon = 50**.



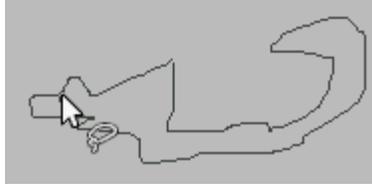
- Ajuster la sélection.
- Copier **Ctrl+C**, coller comme nouvelle image par **Shift+Ctrl+V** puis aplatir l'image par **Image > Aplatisir l'image**. Résultat :



SÉLECTION À MAIN LEVÉE (F)

Cet outil permet :

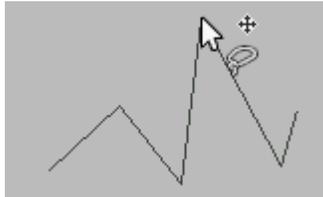
- Tracer des courbes en maintenant le clic de la souris.



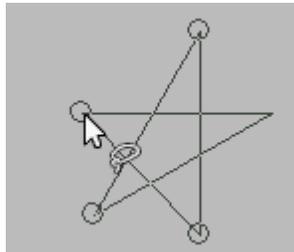
- Tracer des segments de droite avec en cliquant successivement sur plusieurs points.



- Déplacer des points.



- Tracer des segments orientés sur des multiples de 15° avec la touche **Ctrl** enfoncée.



- Pour fermer la sélection rejoindre le début du tracé et faire un clic ou, sans rejoindre le début du tracé, faire un double clic.

SÉLECTION CONTIGUË (U)

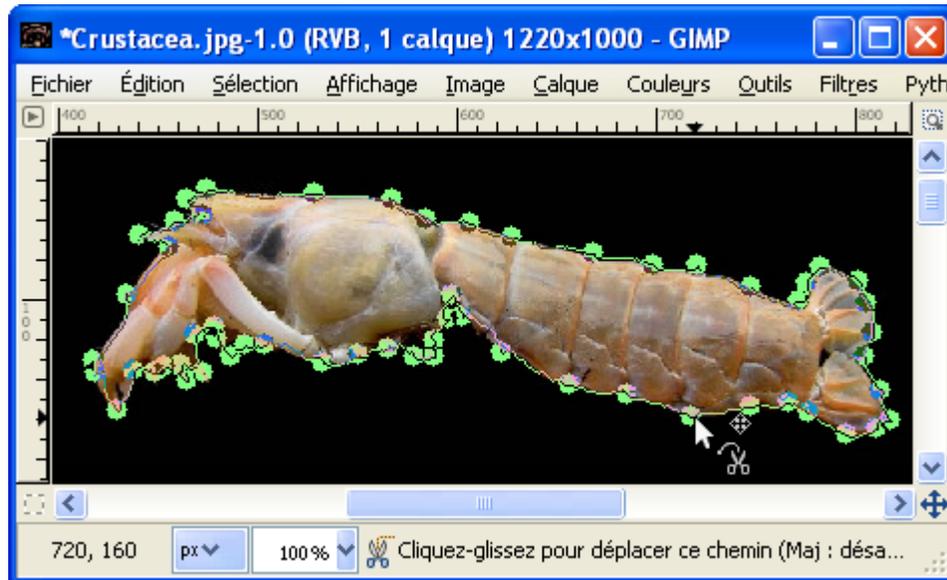
L'outil « Sélection contiguë » sélectionne, à partir du point de clic, les **zones adjacentes** de couleurs similaires (option seuil de l'outil de 0 à 255) soit la résultante de tous les canaux (composite) ou selon le canal (R, V, B, T, S, V).

SÉLECTION PAR COULEUR (SHIFT+O)

À partir du point du clic, cet outil sélectionne **toutes les zones** de couleurs similaires (option seuil de l'outil de 0 à 255) soit la résultante de tous les canaux (composite) ou selon le canal (R, V, B, T, S, V).

CISEAUX INTELLIGENTS (I)

Cet outil peut être pratique pour faire des « détourages » 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.



EXTRACTION DU PREMIER PLAN



L'utilisation de cet outil se fait en plusieurs étapes.

Étape 1 : Sélectionner cet outil et faire un clic sur l'image. Faire une sélection grossière à l'intérieur de l'objet à récupérer. Les zones non sélectionnées sont bleues.

Étape 2 : Avec le pinceau affiner la sélection. À chaque correction attendre la fin du traitement.

Étape 3 : Appuyer sur Entrée pour valider la sélection.

L'OUTIL CHEMINS (B)

Créer un chemin fermé avec cet outil (Utilisation page 74).

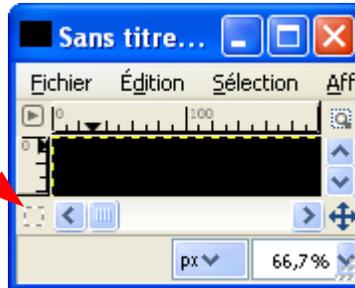
Transformer ce chemin en sélection par le raccourci **Shift+V**.

SÉLECTION FLOTTANTE

Nous transformons une sélection en sélection flottante par **Sélection > Flottante** ou le raccourci **Shift+Ctrl+L**. À partir de ce moment, la partie de l'image contenue sous la sélection se déplace avec la sélection.

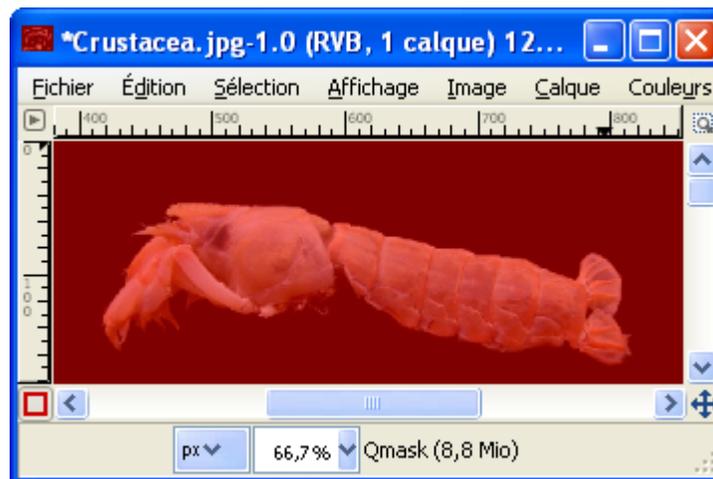
LE MASQUE RAPIDE

Le masque rapide permet de détourner (déterminer les contours) facilement un sujet en créant une sélection. Pour l'activer ou le désactiver utiliser le raccourci **Shift+Q** ou appuyer sur le petit bouton sans le bas à gauche de l'image.

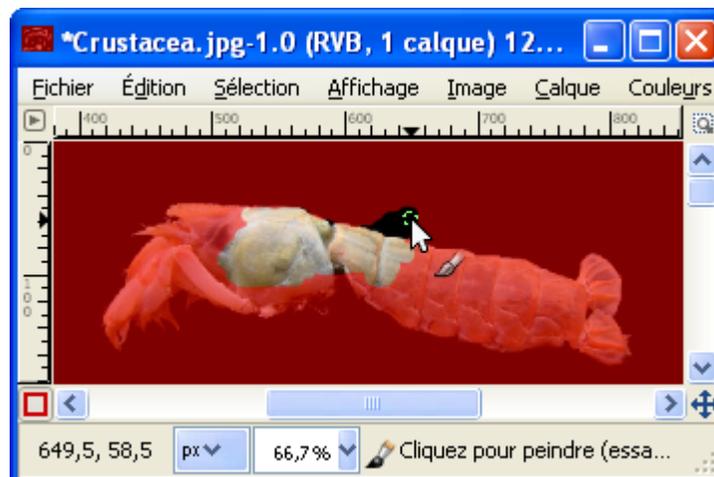


Principe :

- Lorsque le masque rapide est activé l'image est recouverte par un rouge transparent.

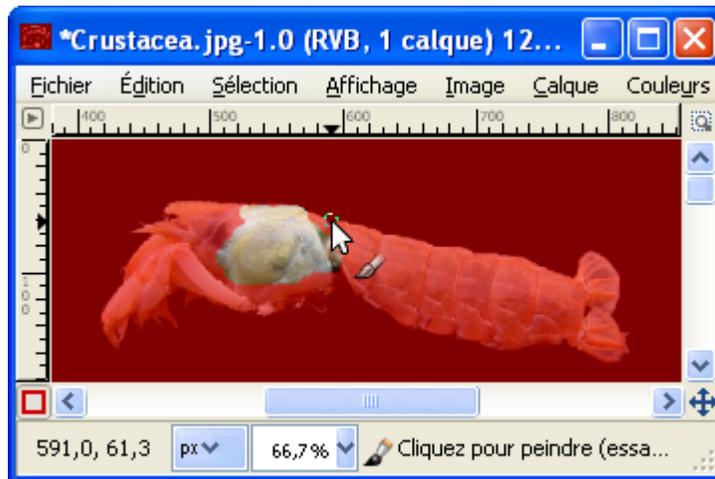


- Activer le Pinceau (P) avec une brosse fine
- Il faut ensuite sélectionner le **blanc** pour débuter et augmenter la sélection en appliquant le pinceau. Le rouge transparent disparaît.



Les sélections

- En cas de débordement appliquer du **noir** pour faire réapparaître le rouge transparent.



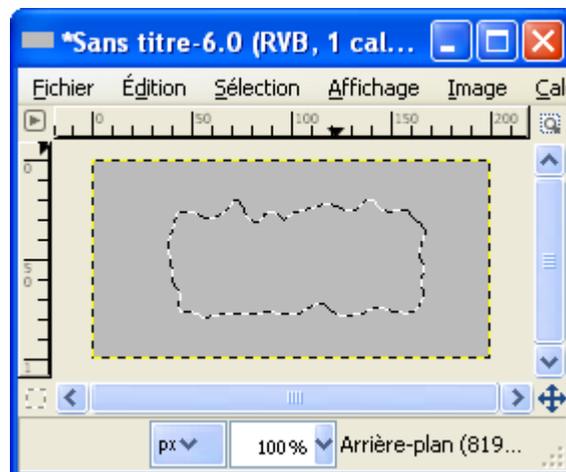
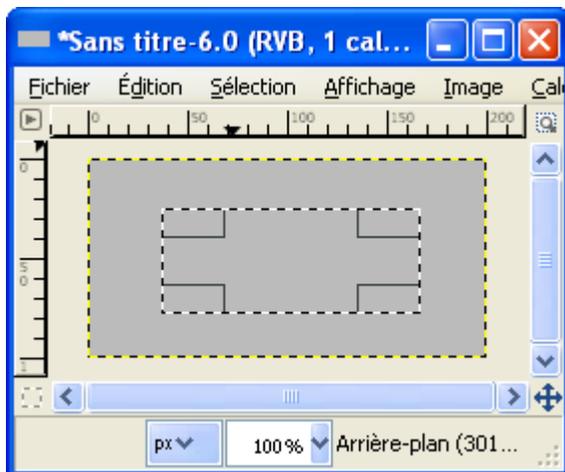
- Lorsque l'objet est complètement isolé, désactiver le masque de sélection (raccourci **Shift+Q** ou bouton) pour faire apparaître la sélection.

PERTURBER UNE SÉLECTION

Pour modifier le contour d'une sélection, sur l'image, faire **Sélection > Perturbation**, paramétrer et valider.

Origine

Effet (paramètres par défaut)



AGRANDIR OU RÉDUIRE UNE SÉLECTION

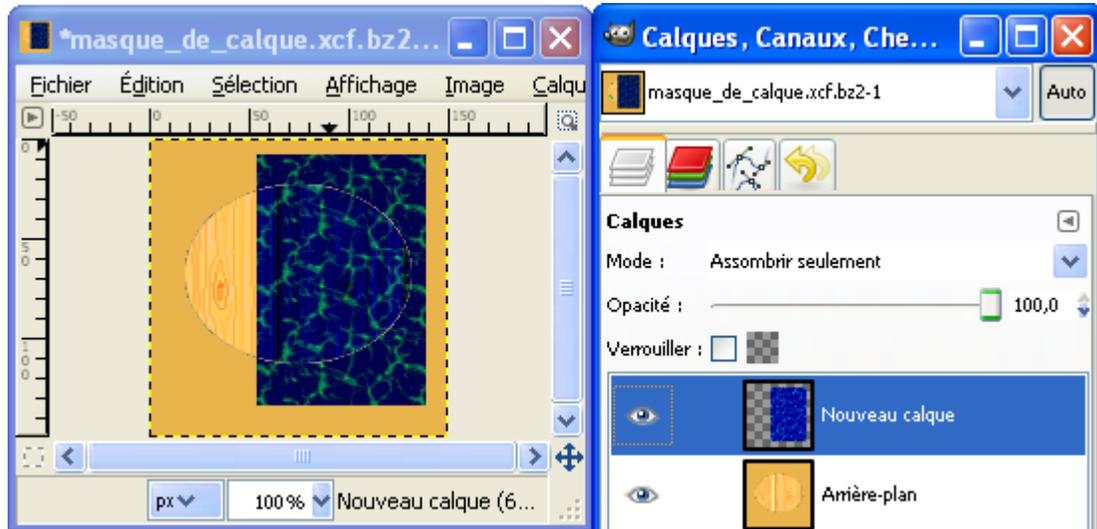
Agrandir par **Sélection > Agrandir** et réduire par **Sélection > Réduire**. Paramétrer et valider.

Agrandir de 20 pixels.



LE MASQUE DE CALQUE

Le masque de calque peut être utilisé pour masquer une partie de l'image contenue sur ce calque. Voici une image à deux calques avant la création d'un masque de calque.

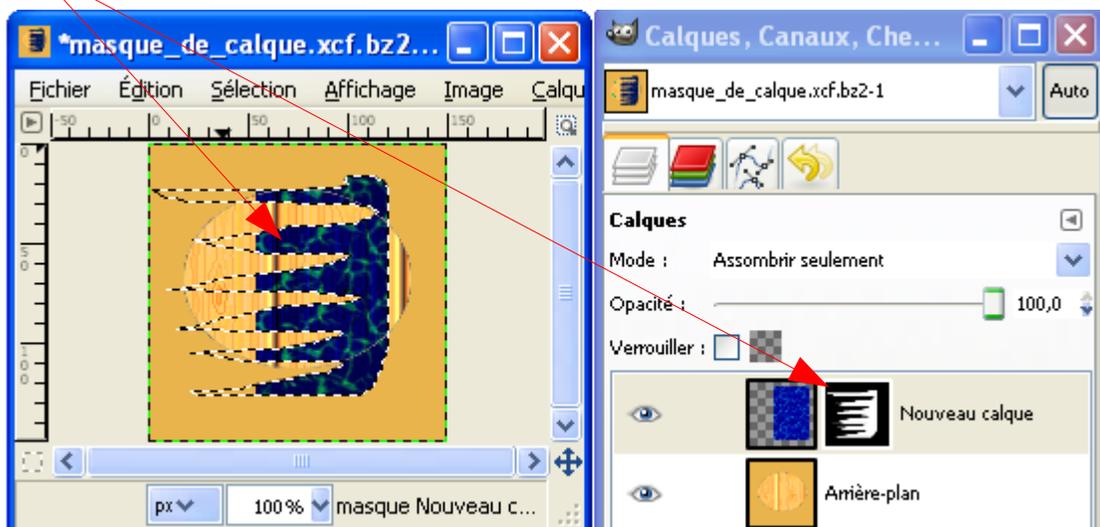
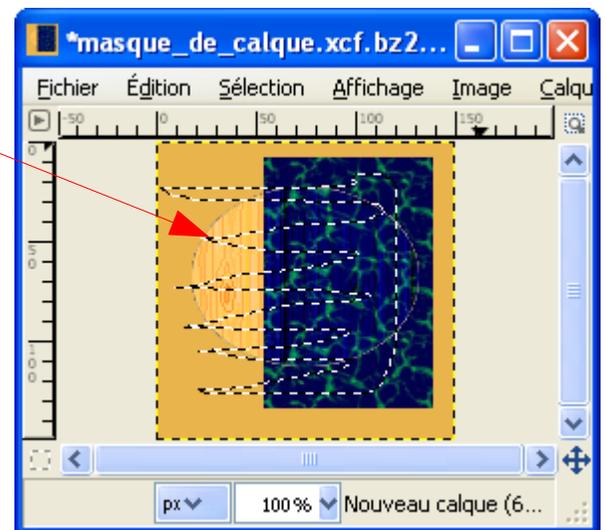


Nous créons une sélection à main levée (raccourci F).

Nous créons un masque de calque sur le calque « Nouveau calque » dans le but d'effacer une partie du rectangle bleu selon notre sélection à main levée. Sélectionner le calque « Nouveau calque » et faire un clic droit > Ajouter un masque de calque.

Sur la fenêtre « Ajouter un masque de calque », valider l'option « Sélection » et appuyer sur le bouton « Ajouter ».

Résultat.



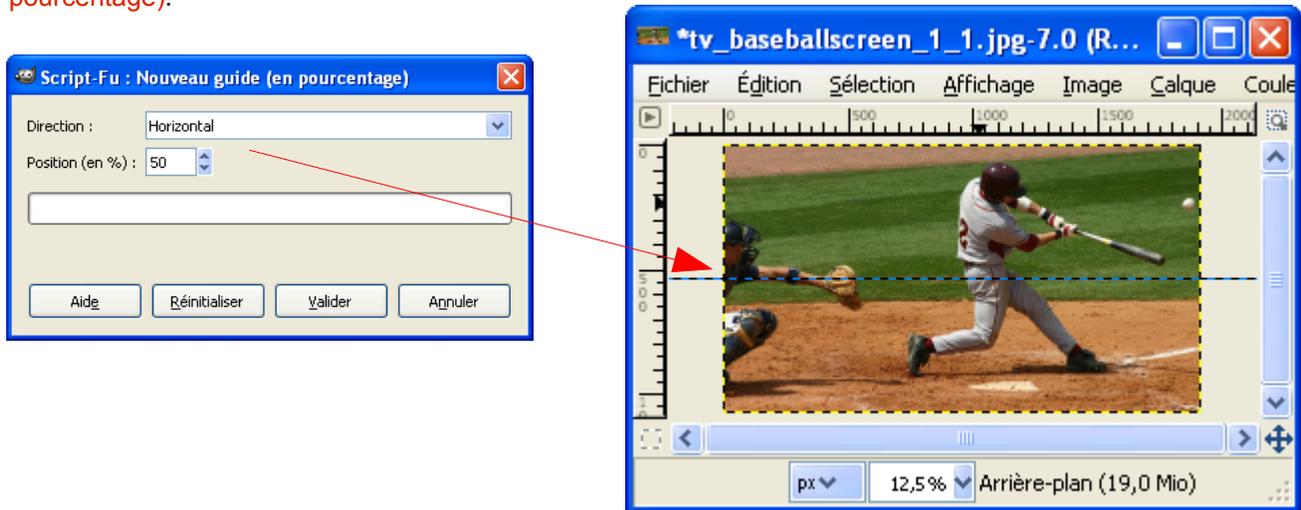
GUIDES ET GRILLES

Les guides et les grilles facilitent le repérage et le positionnement.

GUIDES

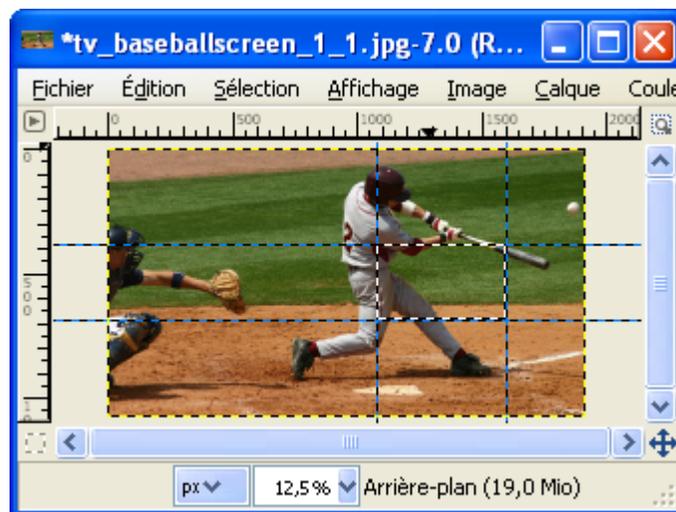
L'affichage des guides sur l'image est activé ou désactivé par : **Affichage > Afficher les guides** ou par le raccourci **Shift+Ctrl+T**.

Pour qu'un guide soit validé, sur l'image, faire : **Image > Guides > Nouveau guide** ou **Nouveau guide (en pourcentage)**.



Pour supprimer le ou les guides, sur l'image, faire : **Image > Guides > Enlever tous les guides**.

Pour activer des guides autour d'une sélection faire : **Image > Guides > Nouveaux guides depuis la sélection**.



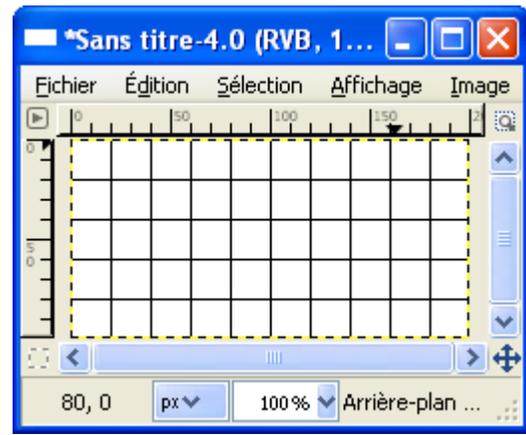
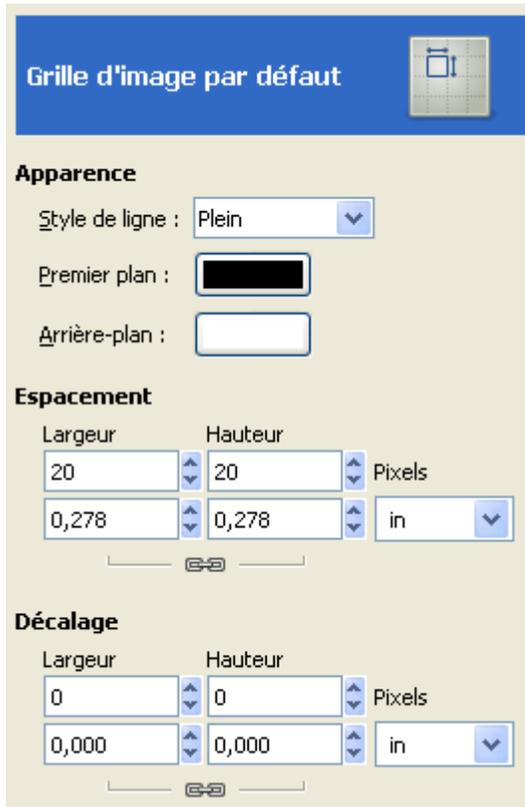
Pour aligner sur les guides, sur l'image, faire : **Affichage > Aligner sur les guides**.

GRILLE

L'affichage de la grille est activé sur l'image par : **Affichage** > **Afficher la grille**.

Le positionnement des objets le long de cette grille est activé par : **Affichage** > **Aligner sur la grille**.

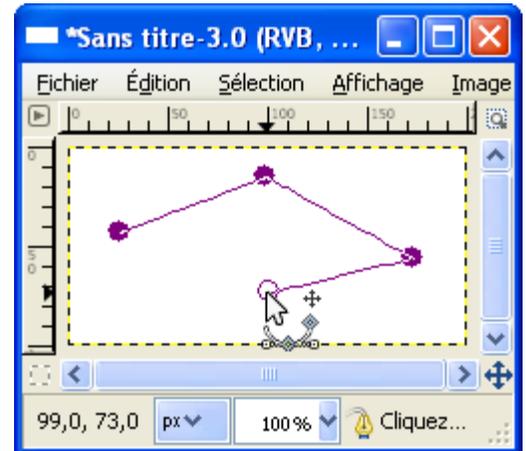
Les paramètres de la grille sont définis dans les préférences (**Édition** > **Préférences** > **Grille par défaut**).



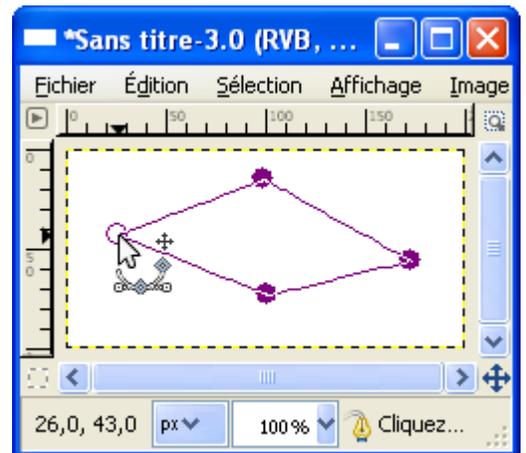
L'OUTIL CHEMINS (B)

L'outil Chemins (Créer, éditer des Chemins) permet de faire des tracés et des dessins avec des courbures. Le chemin ainsi créé peut aussi être utilisé pour appliquer un texte qui suivra le tracé (page 36). Les transformations d'un chemin en sélection ou l'application d'un outil de dessin le long de ce chemin sont accessibles dans la fenêtre « Calque, Canaux, Chemins... » en activant l'onglet « Chemins ».

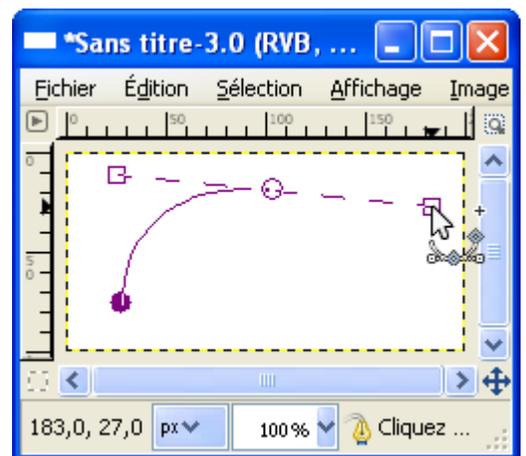
Le tracé se fait en cliquant successivement et va créer plusieurs points (un point par clic).



Pour fermer le tracé, appuyer sur **Ctrl**, rejoindre le point de départ et faire un clic .

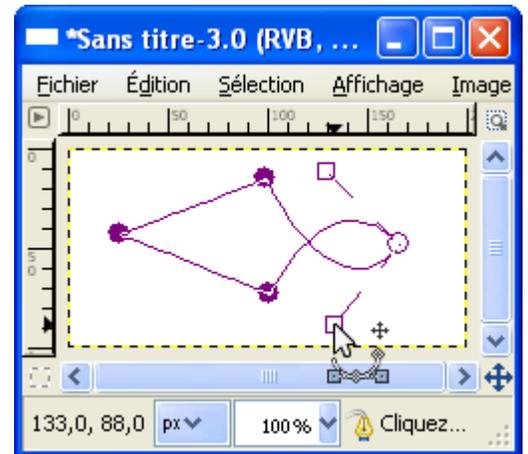


Pour faire un arrondi, lors de la création d'un point, maintenir la touche gauche de la souris enfoncée pour voir apparaître une ou deux tangentes avec des petites poignées carrées. Déplacer la ou les poignées pour créer l'arrondi, pour amplifier la courbure s'éloigner du centre de rotation.

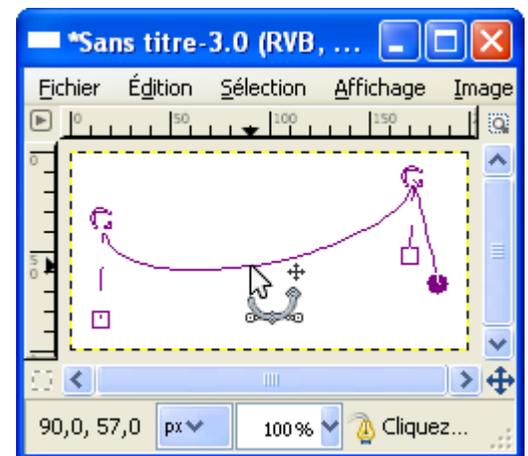


Pour créer un arrondi sur un point existant, le sélectionner, appuyer sur la touche **Ctrl** et faire un clic dessus en maintenant la touche gauche enfoncée, s'écarter du point et déplacer la ou les petites poignées carrées.

Pour modifier un arrondi, sélectionner un point existant et déplacer la ou les petites poignées carrées.



Pour créer un arrondi entre deux points, faire un clic sur le tracé en maintenant la touche gauche enfoncée et se déplacer.

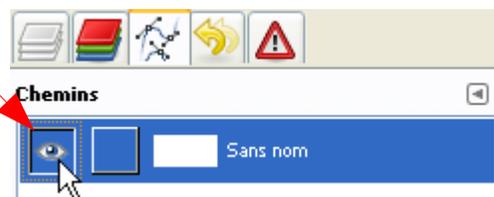


Pour déplacer un point existant, se diriger vers un point, faire un clic en maintenant la touche gauche enfoncée et déplacer le point.

Pour supprimer un point, appuyer sur **Shift+Ctrl**, se diriger vers un point et faire un clic.

Pour déplacer tout un ensemble, appuyer sur **Shift+Ctrl+Alt** en maintenant la touche gauche enfoncée et déplacer.

Pour faire apparaître un tracé, aller sur la fenêtre « Calque, Canaux, Chemins... », activer l'onglet « Chemins », faire un clic pour que l'oeil devienne visible.

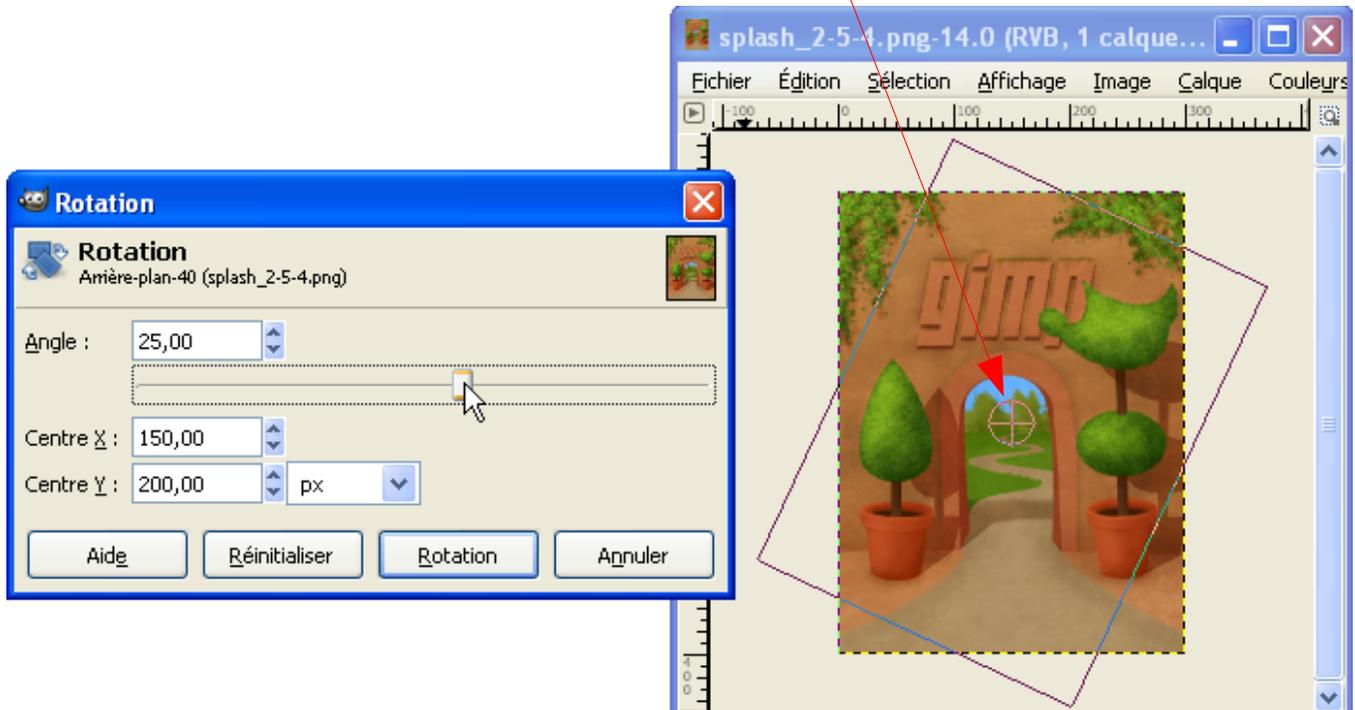


RETOURNEMENT, PIVOTEMENT

L'OUTIL RETOURNEMENT (SHIFT+F)



Les options de cet outil doivent être paramétrées. L'effet de cet outil agit sur le calque, la sélection en cours, le chemin actif. Lorsque l'outil est activé, une fenêtre et un pointeur indiquant le centre de rotation apparaissent.



Pour valider, appuyer sur le bouton « Rotation ».

Après une rotation nous devons peut-être ajuster le canevas au calque par **Image > Ajuster le canevas aux calques**.

L'OUTIL PIVOTEMENT (SHIFT+T)



Les options de cet outil doivent être paramétrées. L'effet de cet outil agit sur le calque, la sélection en cours, le chemin actif.

Origine



Pivot H



Pivot V



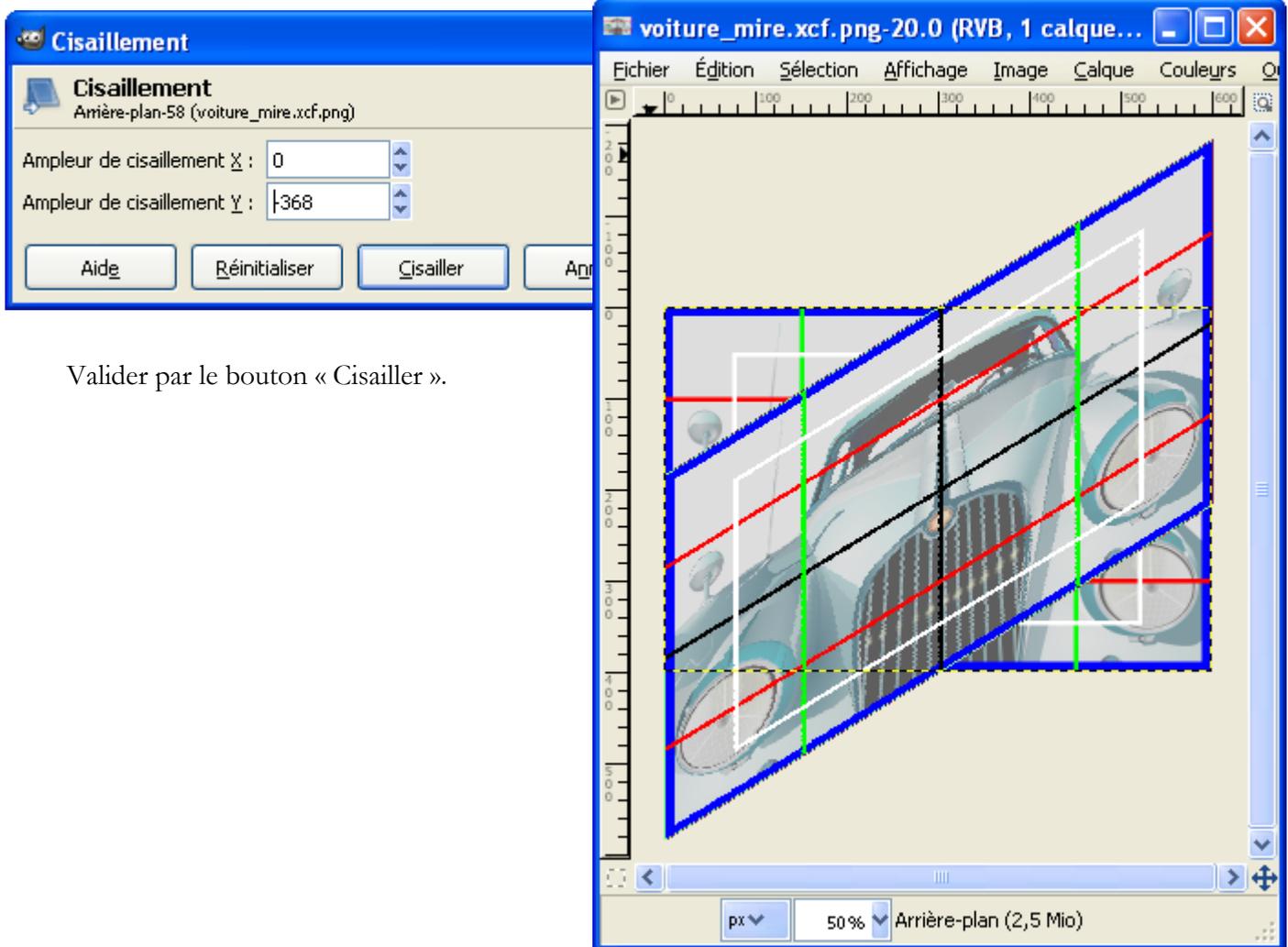
Pivots H et V



DÉFORMATIONS

L'OUTIL DE CISAILLEMENT (SHIFT+S)

Les options de cet outil doivent être paramétrées. L'effet de cet outil agit sur le calque, la sélection en cours, le chemin actif. Lorsque l'outil est activé, la fenêtre pour le paramétrage apparaît.



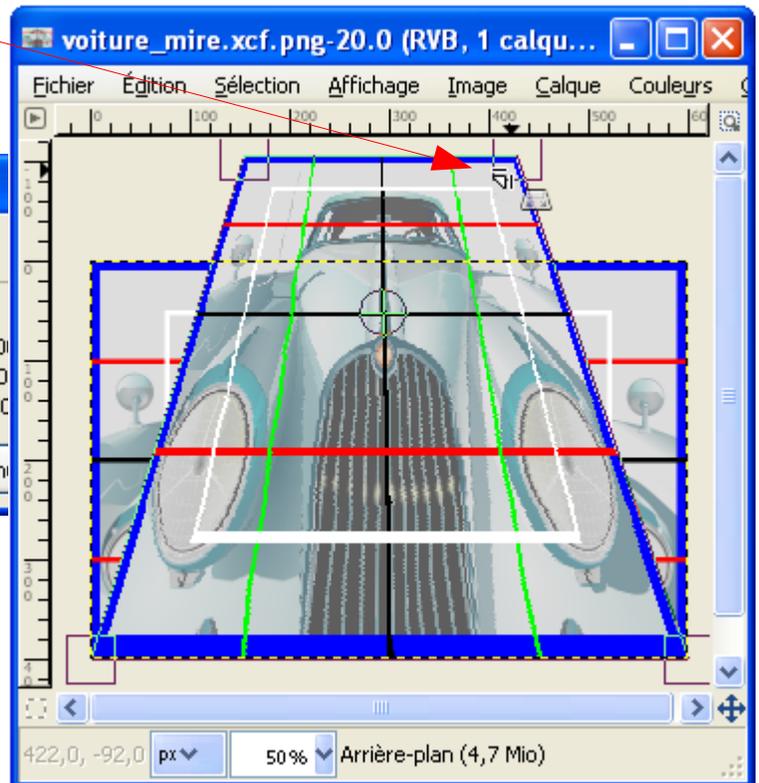
Valider par le bouton « Cisailler ».

Après un cisaillement nous devons peut-être ajuster le canevas au calque par **Image > Ajuster le canevas aux calques**.

L'OUTIL PERSPECTIVE (SHIFT+P)

Cet outil est souvent utilisé pour « corriger » les perspectives des bâtiments.

Les options de cet outil doivent être paramétrées. L'effet de cet outil agit sur le calque, la sélection en cours, le chemin actif. Lorsque l'outil est activé, une fenêtre et une boîte de sélection apparaissent. Ajuster cette boîte pour obtenir l'effet désiré.



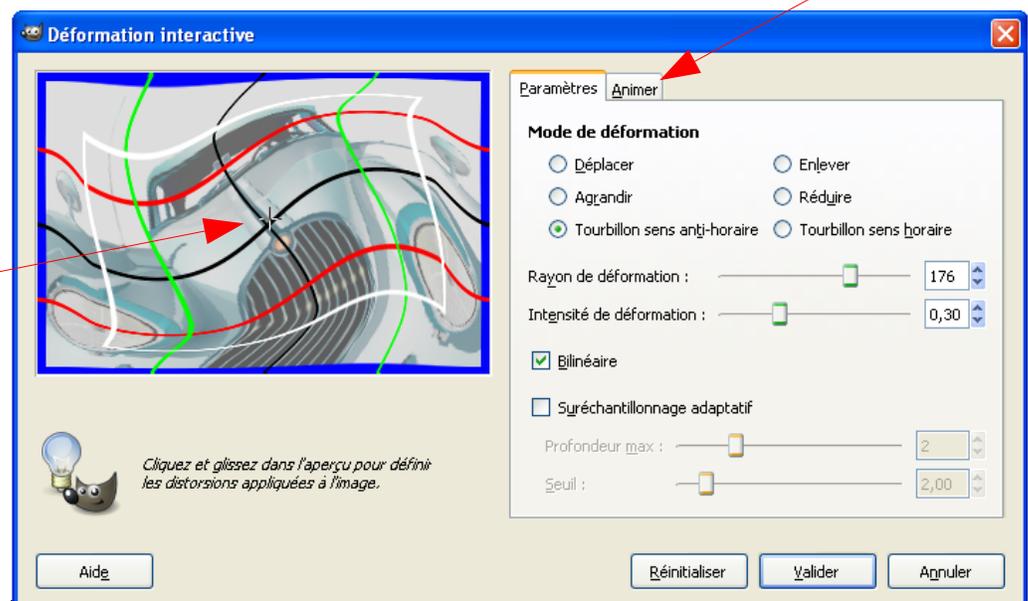
Valider par le bouton « Transformer ».

Après une perspective nous devons peut-être ajuster le canevas au calque par **Image > Ajuster le canevas aux calques**.

DÉFORMATION INTERACTIVE

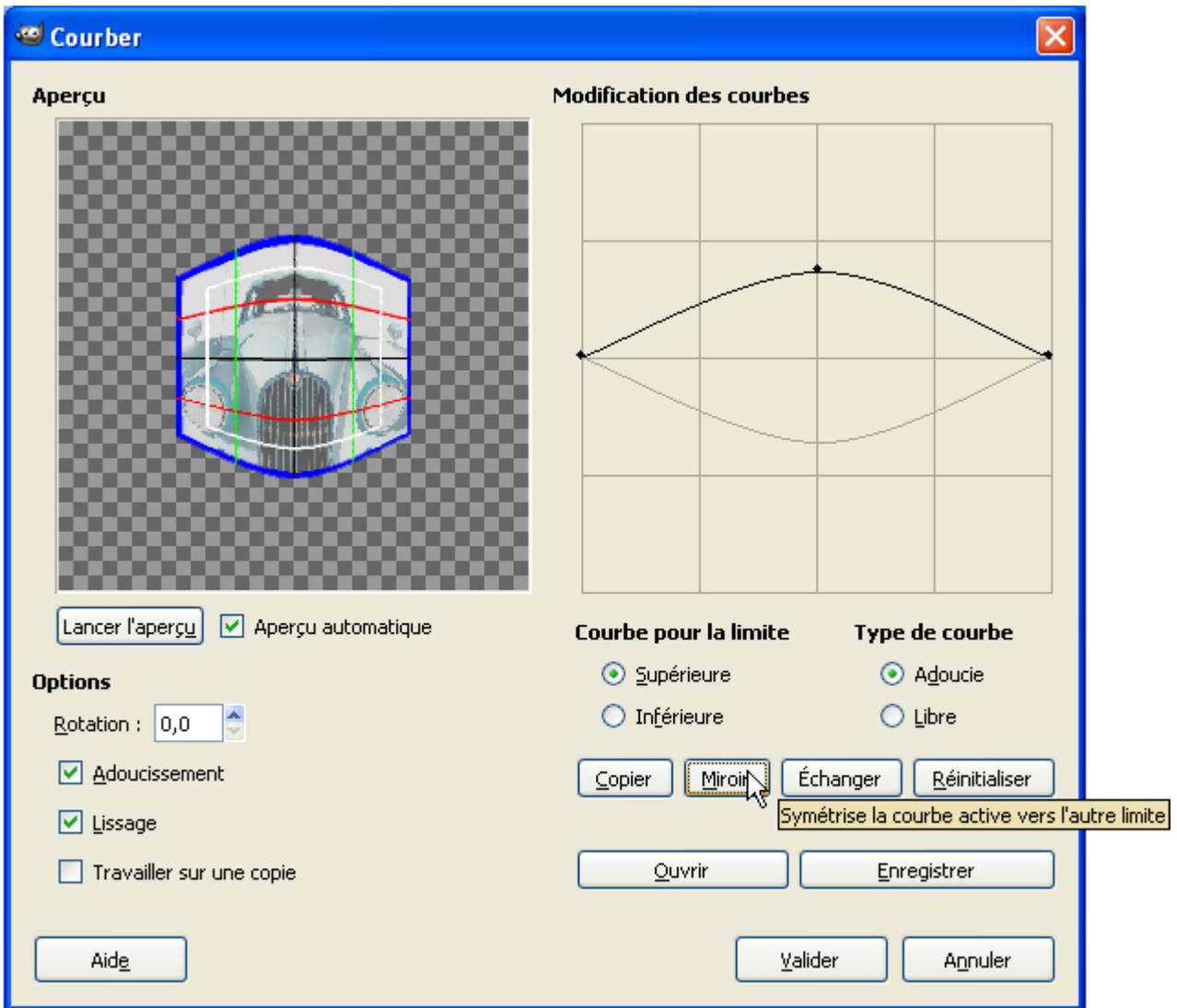
Sur l'image faire **Filtres > Distorsion > Déformation interactive**. Possibilité de créer une animation.

- Paramétrer.
- Avec la souris (clic maintenu) déformer l'image dans la fenêtre.
- Valider.



COURBER

Sur l'image faire **Filtres > Distorsion > Courber**.

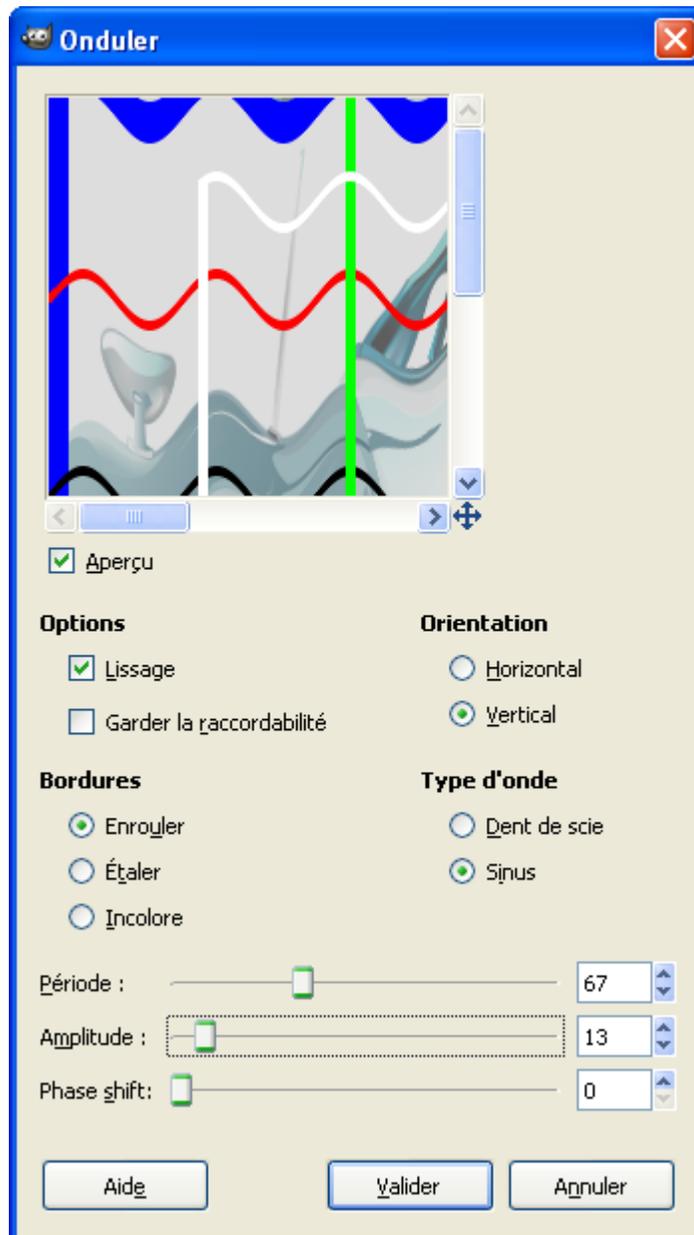


Valider.

Après une courbure nous devons peut-être ajuster le canevas au calque par **Image > Ajuster le canevas aux calques**.

ONDULER

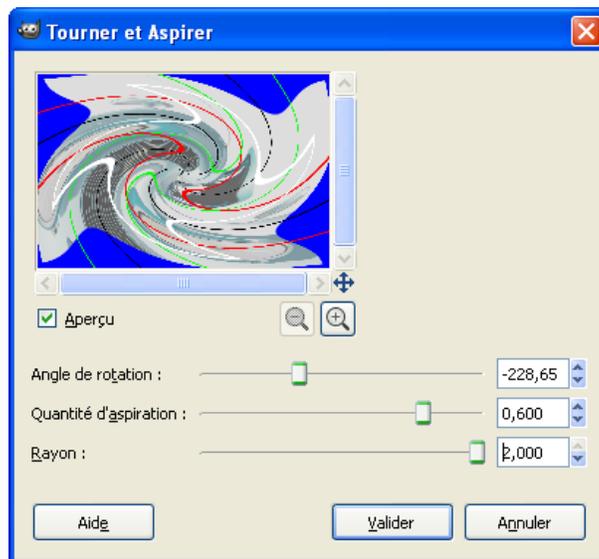
Sur l'image faire **Filtres** > **Distorsion** > **Onduler**



Valider.

TOURNER ET ASPIRER

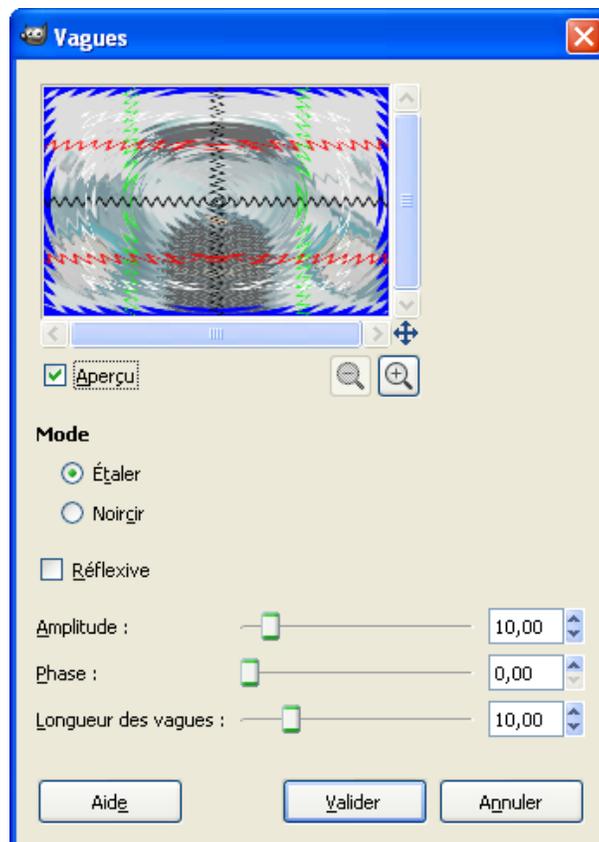
Sur l'image faire **Filtres** > **Distorsion** > **Tourner et aspirer**



Valider.

VAGUES CONCENTRIQUES

Sur l'image faire **Filtres** > **Distorsion** > **Vagues**



Valider.

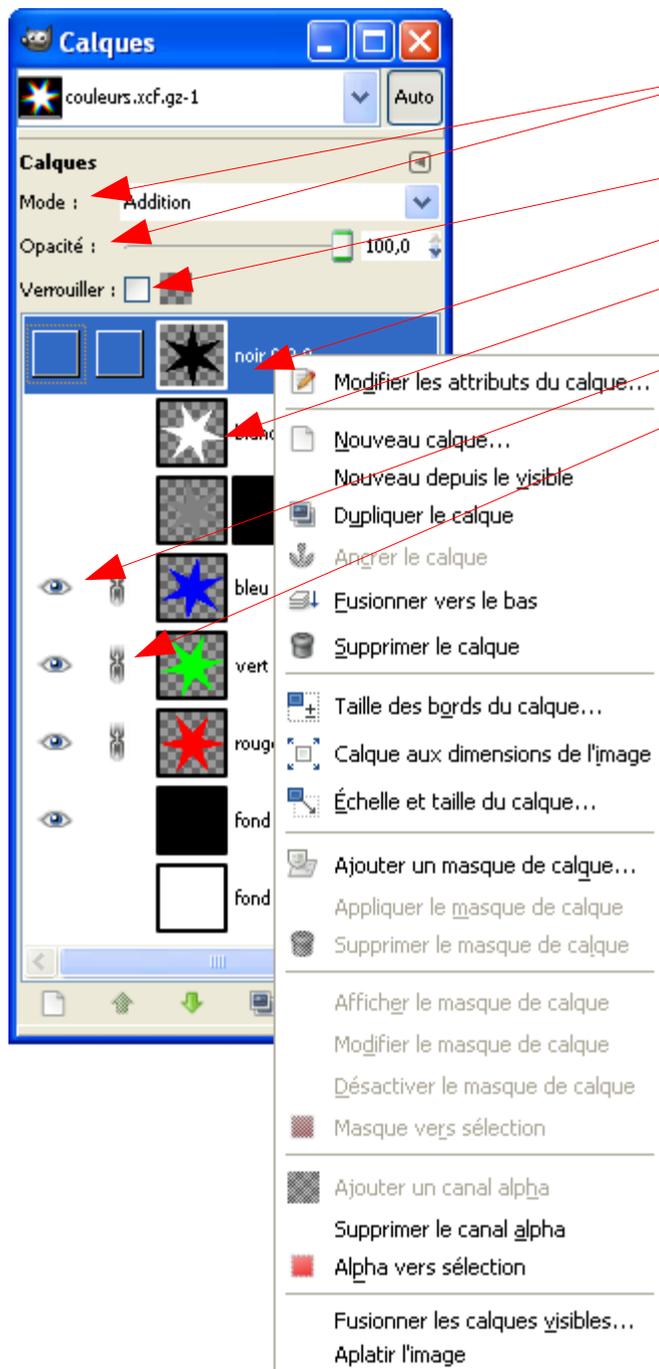
LES CALQUES

DÉFINITION

Voir page [10](#).

LA FENÊTRE DES CALQUES

Pour visualiser la pile des calques utiliser le raccourci **Ctrl+L** sur l'image.



Chaque calque est caractérisé par :

- Un mode et une opacité (définissent le calcul de l'effet par rapport aux calques inférieurs), etc.
- Une préservation des zones transparentes.
- Un nom.
- Une image (avec ou sans zones transparentes, masque de calque).
- Une fonction de visibilité (oeil).
- Une chaîne indique les calques liés qui bougeront ensemble lors des déplacements.

Un menu est accessible par un clic droit sur le calque.

Sur l'image, le menu « Calque » regroupe aussi des fonctions agissant 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.

Le bas de la fenêtre calque permet :



1 2 3 4 5 6

- **1** Créer un nouveau calque.
- **2** Monter ou **3** descendre dans la pile.
- **4** Dupliquer un calque.
- **5** Ancrer un calque flottant.
- **6** Supprimer un calque.

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 :

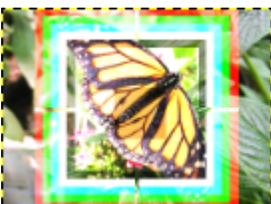
- Rouge codage RVB 255, 0, 0
- Vert codage RVB 0, 255, 0
- Cyan codage RVB 0, 255, 255
- Gris codage RVB 128, 128, 128
- Blanc codage RVB 255, 255, 255
- Noir codage RVB 0, 0, 0
- Le milieu est transparent.

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

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

Mire		Papillon	
Normal 50		Normal 100	
Dissoudre 50		Dissoudre 100	

Les calques

Mire		Papillon	
Multiplier 50		Multiplier 100	
Diviser 50		Diviser 100	
Écran 50		Écran 100	
Superposer 50		Superposer	
Éclaircir 50		Éclaircir 100	

Les calques

Mire		Papillon	
Assombrir 50		Assombrir 100	
Lumière dure 50		Lumière dure 100	
Lumière douce 50		Lumière douce 100	
Extraction de grain 50		Extraction de grain 100	
Fusion de grain 50		Fusion de grain 100	

Les calques

Mire		Papillon	
Différence 50		Différence 100	
Addition 50		Addition 100	
Soustrait 50		Soustrait 100	
Assombrir seulement 50		Assombrir seulement 100	
Éclaircir seulement 50		Éclaircir seulement 100	

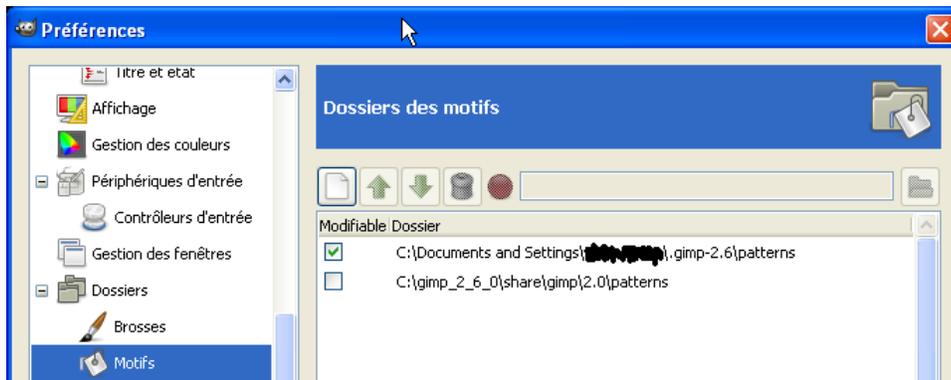
Les calques

Mire		Papillon	
Teinte 50		Teinte 100	
Saturation 50		Saturation 100	
Couleur 50		Couleur 100	
Valeur 50		Valeur 100	

LES MOTIFS

Les motifs sont généralement des images qui s'ajustent, bords à bords, horizontalement et verticalement. Ils sont utilisés pour remplir des sélections (Exemple : Simuler des textures de bois, de métal, de cailloux, etc.), des fonds de page Web, etc.

Les motifs de Gimp sont des fichiers avec l'extension .pat placés dans des répertoires modifiables via les préférences.



Nous pouvons modifier l'aperçu via ce bouton (Voir comme une liste par exemple).

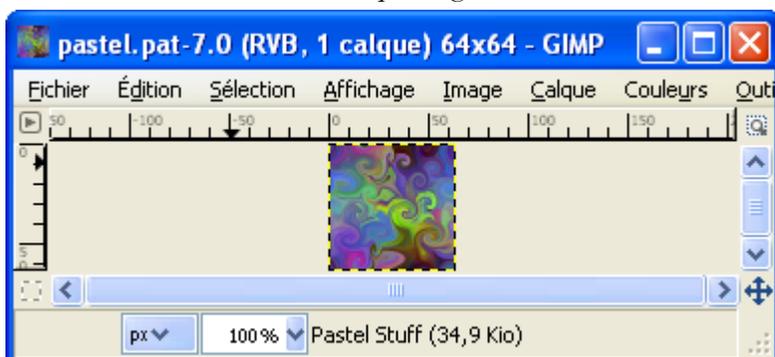
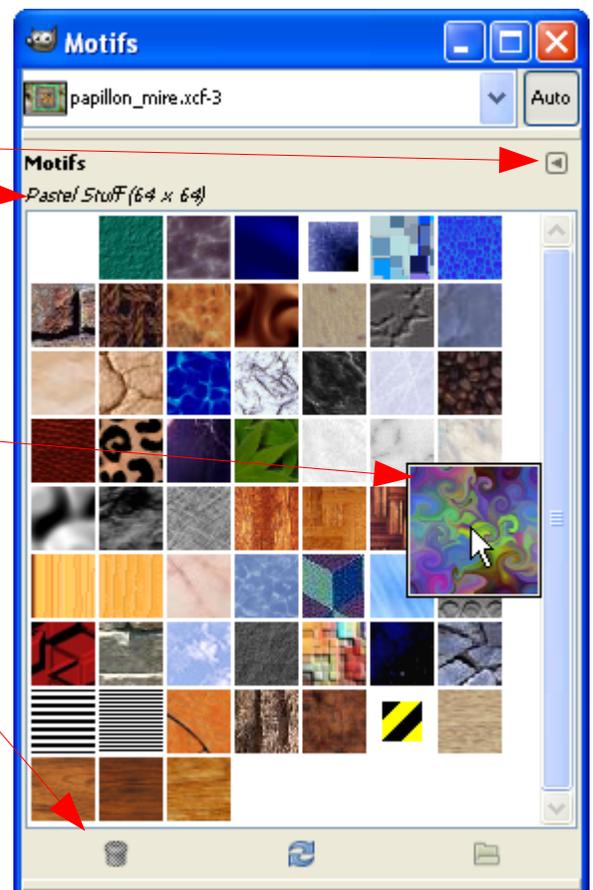
Le nom et les dimensions du motif sélectionné.

Nous pouvons utiliser le raccourci **Shift+Ctrl+P** ou faire un double clic sur le symbole motif de la « Boîte à outils pour obtenir la fenêtre de dialogues « Motifs ».

Le motif actif est avec un contour noir. Pour grossir un motif faire un clic.

Pour ouvrir le motif en tant qu'image, copier l'emplacement du motif (exemple : `file:///C:/gimp_2_6_0/share/gimp/2.0/patterns/corkboard.pat`), supprimer le motif, actualiser l'affichage de tous les motifs nous pouvons faire un clic droit sur le motif ou utiliser les boutons au bas de la fenêtre.

Le motif ouvert en tant qu'image.



REEMPLIR UNE SÉLECTION D'UN MOTIF

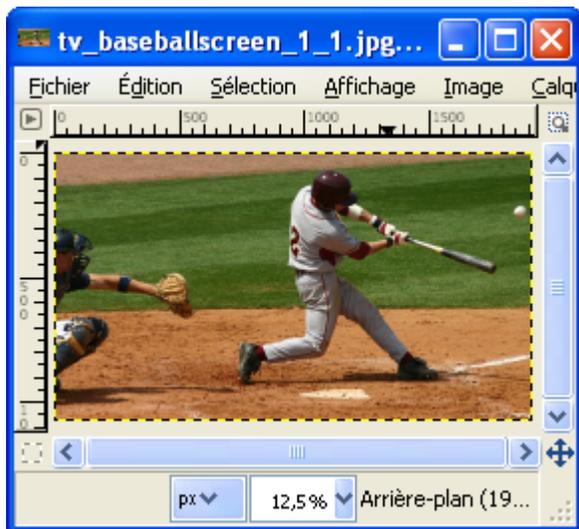
Il suffit de glisser et déposer (Définition page [13](#)) le motif dans la sélection active de l'image.

CRÉER UN MOTIF

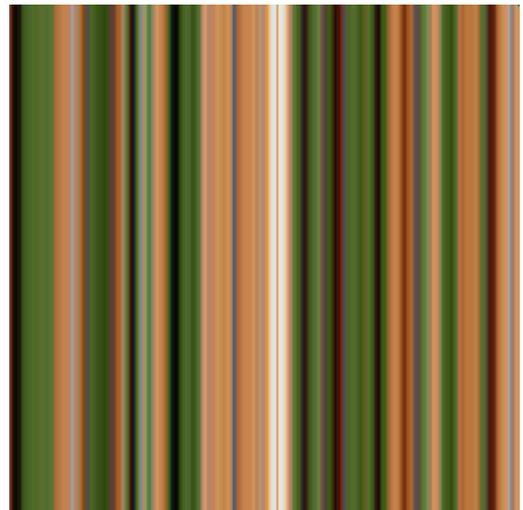
Exemple : Créer un motif carré à partir de quelques couleurs d'une image.

Nous devons récupérer un échantillon de couleurs puis le transformer en motif. Pour récupérer un échantillon il y a de nombreuses méthodes. La plus simple c'est de demander à Gimp d'analyser l'image par **Couleurs > Informations > Palette de lissage** et dans la fenêtre « **Palette de lissage** » de paramétrer un carré.

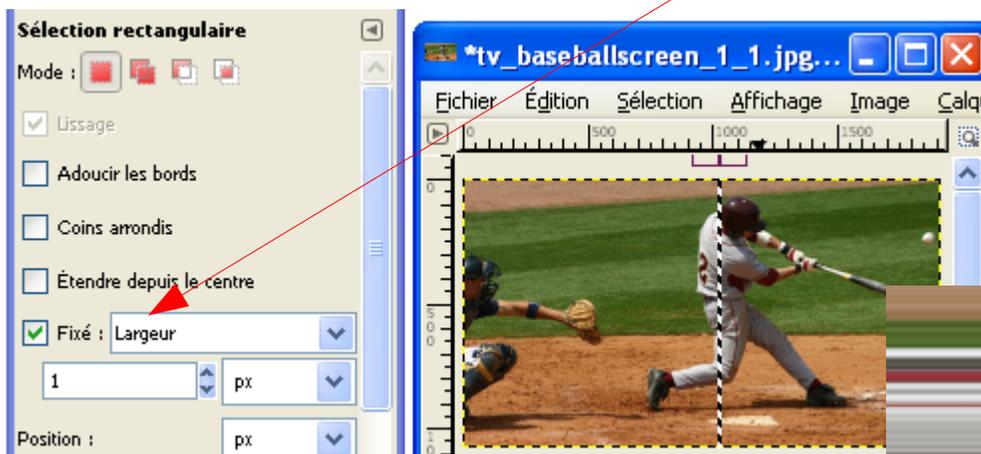
Source



Résultat (256*256, profondeur 50)



Nous pouvons faire une sélection de 1 pixel de large à l'endroit voulu puis ajuster cette sélection en carré.



Il suffit de copier cette sélection par **Ctrl+C** et de la coller comme nouvelle image par **Shift+Ctrl+V**.

Sur la nouvelle image faire : **Image > Échelle et taille de l'image >** briser le lien des dimensions, carré de 256*256, interpolation cubique.

Résultat :

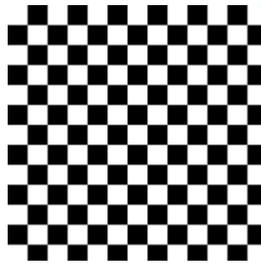


Nous pouvons transformer ces motifs en les déformant, en les éclaircissant, en les rendant ajustables (haut/bas, gauche/droite).

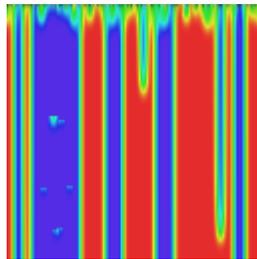
LES FILTRES POUR CRÉER DES MOTIFS

Ces filtres sont accessibles sur l'image par : Filtres > Rendu > Motif. Voici quelques exemples réalisés à partir d'une image blanche de 128*128 pixels. Les paramètres sont ceux proposés par défaut.

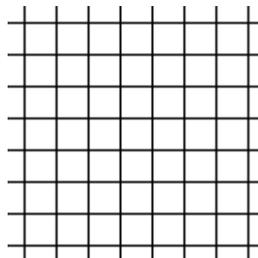
DAMIER



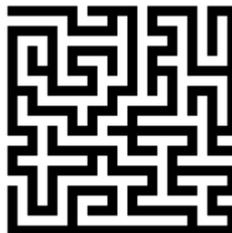
EXPLORATEUR CML



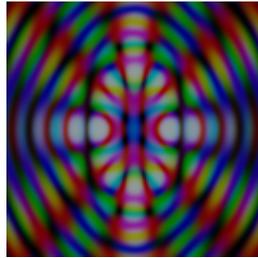
GRILLE



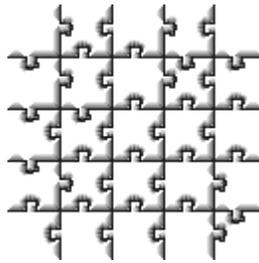
LABYRINTHE



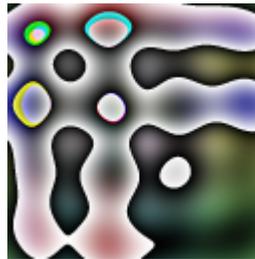
MOTIFS DE DIFFRACTION



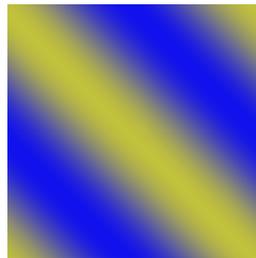
PUZZLE



QBISTE



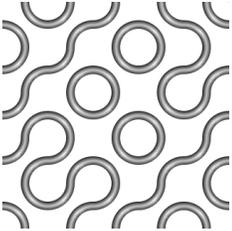
SINUS



CRÉATION DE MOTIFS PAR LE MENU CRÉER

Su la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou la fenêtre de l'image faire **Fichier > Créer > Motifs**.

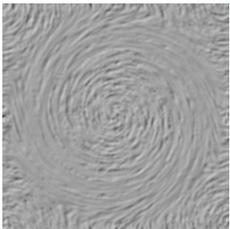
3D TRUCHET



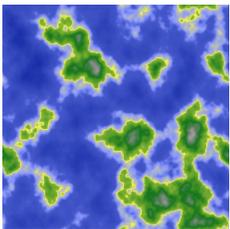
CAMOUFLAGE



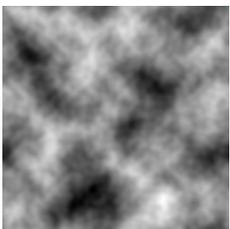
CARREAU TOURBILLONNANT



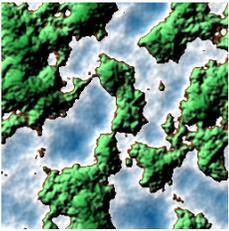
RENDRE UN TERRAIN



TERRAIN PLAT



TERRE



TOURBILLONNÉ



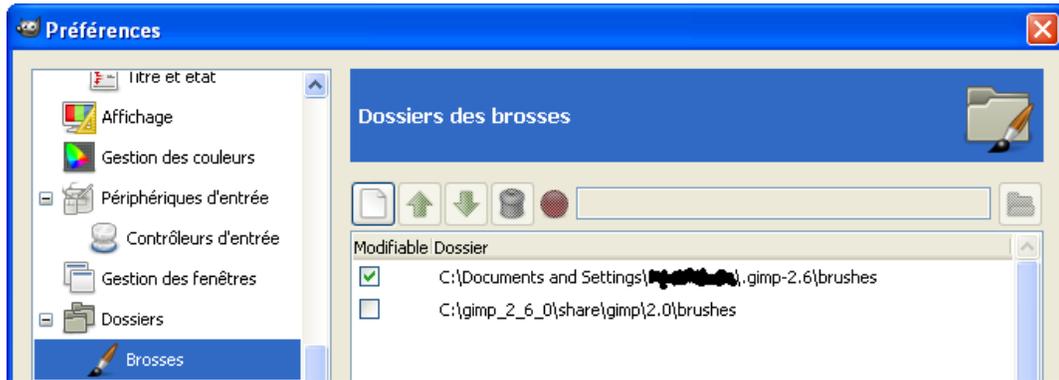
TRUCHET



LES BROSSES

Les brosses sont appliquées 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 placés dans des répertoires modifiables via les préférences. Gimp peut utiliser les brosses Photoshop au format .abr



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

Nous pouvons modifier l'aperçu via ce bouton (Voir comme une liste par exemple).

Le nom de la brosse active avec ses dimensions.

Le contenu du presse-papiers de Gimp.

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.

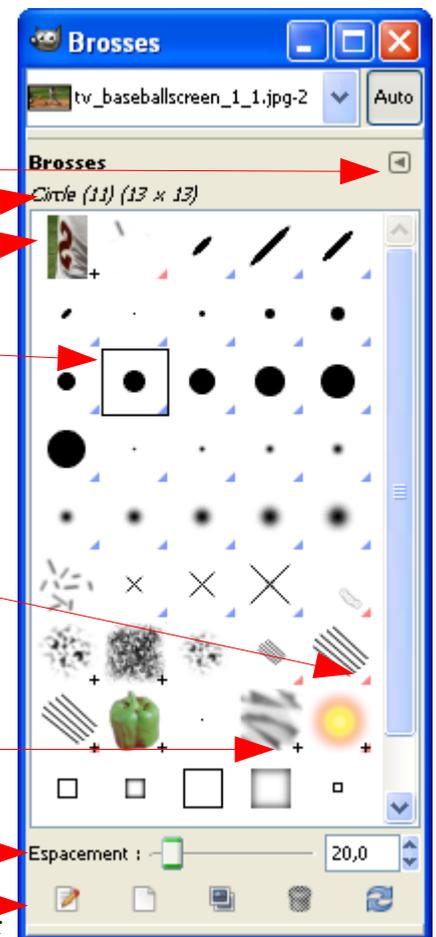
Exemple réalisé avec la brosse animée Pencil Sketch#1



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.

L'espacement indique la manière dont la répétition s'effectue en fonction de la largeur de la brosse.

La fonction des boutons du bas de la fenêtre de gauche à droite : Modifier, créer une nouvelle brosse, créer une copie, supprimer, rafraîchir l'affichage.



TROUVER DES BROSSES SUR INTERNET

Voici quelques liens où il est possible de télécharger des brosses :

- <http://www.gimp-attitude.org/ressources-brosses.php>
- <http://browse.deviantart.com/resources/applications/gimpbrushes/?alltime=yes#order=9>
- http://home.tele2.fr/auroreblender/ressources_en.html

Pour obtenir d'autres liens, mettre **gimp brushes** ou **photoshop brushes** dans un moteur de recherche.

Exemple avec des brosses .abr (Photoshop) du site <http://www.brusheezy.com/brush/897-Horizontal-Dividers> par MouritsaDA-Stock:

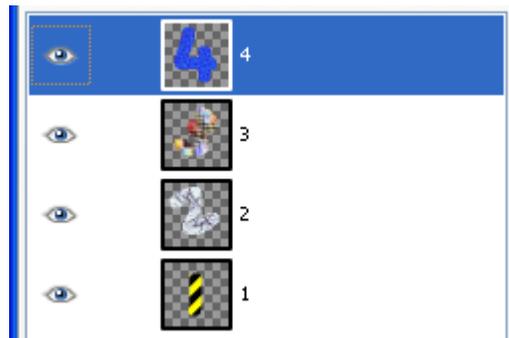


CRÉER UNE BROSSSE

À PARTIR D'UNE IMAGE

Nous créons une image transparente à quatre calques de 64*64 pixels. Sur chaque calque il y aura un dessin ou une image différente.

Exemple :



Enregistrer l'image dans un répertoire de brosses actif avec l'extension .gih (brosse animée exemple_brosse_animee.gih)



Les brosses

Paramétrer la fenêtre des options
(Explications au chapitre « Enregistrement
de brosse animée » de l'aide).



Actualiser les brosses.



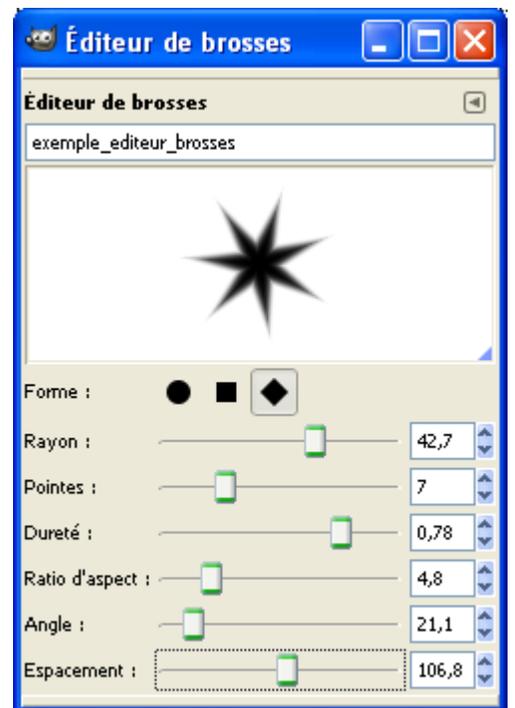
À PARTIR DE L'ÉDITEUR DE BROSSES

Au bas de la fenêtre des brosses appuyer sur le bouton « Nouvelle brosse », paramétrer.



Contenu du fichier : exemple_editeur_brosses.vbr

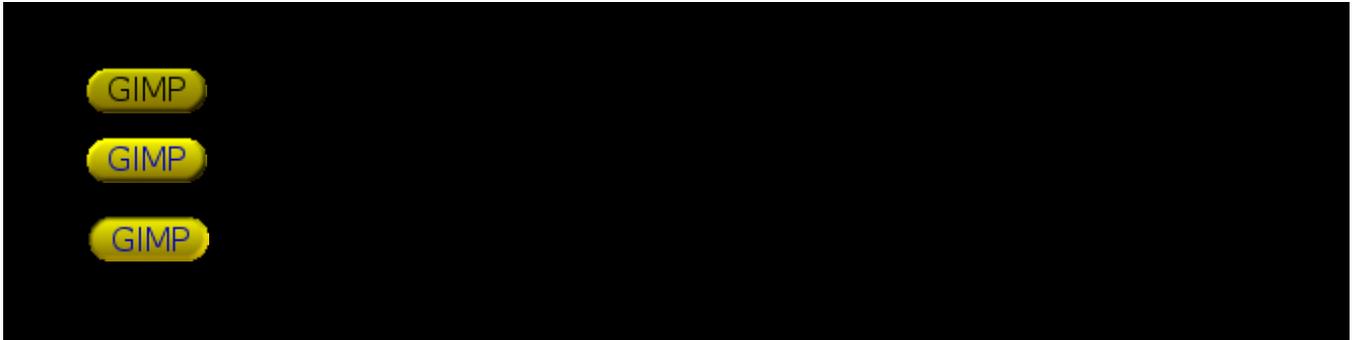
```
GIMP-VBR
1.5
exemple_editeur_brosses
diamond
106.000000
42.799999
7
0.783784
4.765766
21.081081
```



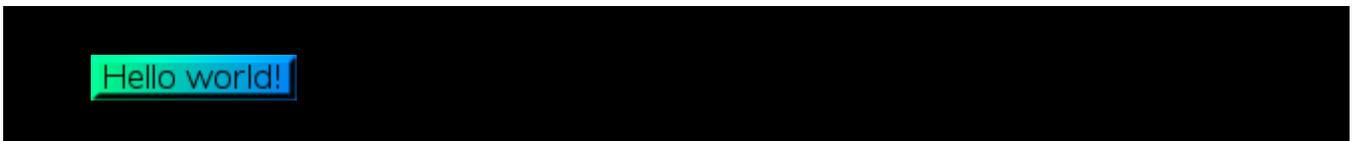
CRÉER DES BOUTONS

Sur la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou l'image faire **Fichier > Créer > Boutons**

BOUTON ARRONDI



SIMPLE BOUTON BISEAUTÉ



LES OUTILS DE DESSIN

ENLEVER UN OBJET SUR UNE IMAGE

EN UTILISANT L'OUTIL « PINCEAU »

Principe avec une brosse utilisant le presse papiers de Gimp :

- Avec un outil de sélection (Raccourci **F** par exemple) sélectionner et copier (Raccourci **Ctrl+C**) une petite partie du fond au plus près de l'objet. La partie copiée sera utilisée comme brosse (faire un double clic sur la brosse active et sélectionner la copie réalisée).
- Sur l'image annuler la sélection par **Sélection > Aucune** (Raccourci **Shift+Ctrl+A**).
- Sélectionner le pinceau (Raccourci **P**) et appliquer.
- Renouveler l'opération à chaque variation de ton du contour de l'objet.

EN UTILISANT LE GREFFON RESYNTHESIZER

Le téléchargement et l'installation de ce greffon sont décrits page [120](#).

- Sélectionner l'objet à supprimer (Raccourci **F** par exemple).



- Activer le script-fu par **Filtres > Amélioration > Smart remove selection**.
- Activer la fenêtre « **Script-Fu : Smart remove selection** » à partir de la barre d'outils, appuyer sur le bouton « **Valider** », attendre.

Résultat :



LES ANIMATIONS

PUBLICATIONS, LIENS INTERNET

EFFETS DE QUELQUES FILTRES

LES GREFFONS FOURNIS AVEC NOTRE ARCHIVE

GUTENPRINT & CUPS FOR WINDOWS

But : Imprimer des images en fonction des réglages et des pilotes d'imprimantes avec un très grand nombre d'options.

Site : <http://webblog.ru/Dickobraz>

Auteur :

Téléchargement sources : <http://webblog.ru/Dickobraz> / (<http://gimp-print.sourceforge.net> / <http://sourceforge.net/projects/gimp-print/>).

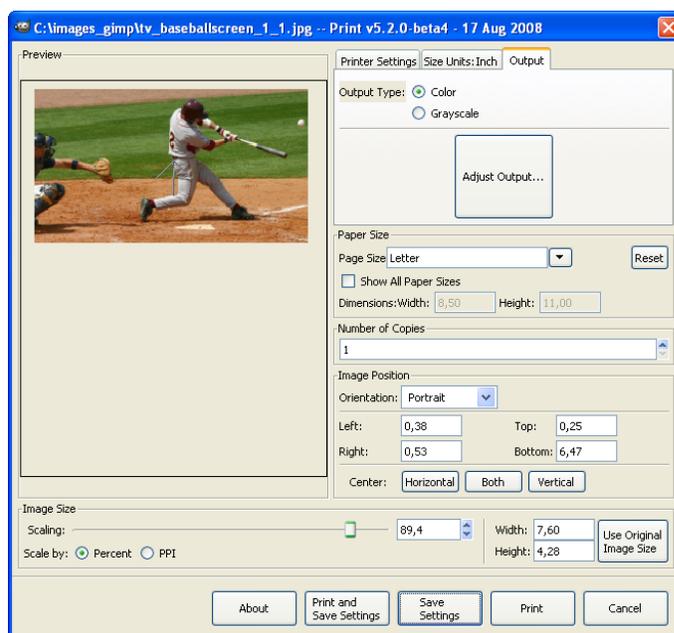
Version : gutenprint-5.2.0-beta4

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Fichier > Print with Gutenprint**.

Utilisation :

- Créer le nom d'une imprimante à partir du bouton « **New Printer** », exemple **Imprimante PDF**
- Choisir le modèle à partir du bouton « **Setup Printer** », exemple Printer make = **Adobe Post Script 2** / Printer queue = **PDF Creator** (si installé).
- Valider le format du papier dans la zone **Paper size**.
- Positionner l'image dans les zones **Image position** et **Image size**.
- Ajuster les couleurs dans l'onglet **Output**, bouton **Adjust output**.
- Imprimer avec le bouton **Print** ou **Print and save settings**.



GREYCSTORATION

But : Diminuer le bruit sdes photographies, effets de « dessin ».

Site : <http://cimg.sourceforge.net/greycstoration/>

Auteur : Image Team, GREYC Lab (UMR CNRS 6072)

Téléchargement sources : <http://cimg.sourceforge.net/greycstoration/download.shtml>

Version : 2.9

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres** > **Amélioration** > **GREYCstoration**.

À partir de Gimp 2.6.1 la version de GREYCstoration sera celle proposée par [photocomix](#).

Extraits du fichier README.txt

Author

David Tschumperle (<http://www.greyc.ensicaen.fr/~dtschump/>)

with the help of

- David Cortesi (compiled MAC OS X Intel version + TCL script for GUI).
- Nikita Melnichenko (bugs corrections).
- Grzegorz Szwoch (source code of the GIMP plugin).
- Michel Talon (compiled FreeBSD version).
- Bernard Duhamel (compiled Linux64 plug-in version).

About the GIMP plug-in :

The GIMP GREYCstoration plugin has been developed by Grzegorz Szwoch (greg(at)sound.eti.pg.gda.pl)

The plugin is accessible from the menu : 'Filters/Enhance/GREYCstoration'

Installation : Copy the correct file 'GREYCstoration_gimp_*' from the GREYCstoration archive into the GIMP's plugin directory. That's it !

Details :

This is an implementation of GREYCstoration algorithm as a plugin for GIMP (www.gimp.org). Only RESTORE mode is implemented.

Note that there is an existing GREYCstoration plugin in the GIMP registry (registry.gimp.org). However, that plugin (greycstoration-0.2.0) is OBSOLETE, based on OLD and SLOW code, and is no longer maintained. Please do not use it !

On the contrary, the plugin provided in this package uses the most recent GREYCstoration version and may be easily updated.

The denoising process may be still slow with big images.

If you have any questions or comments regarding the GIMP plugin, please e-mail greg(at)sound.eti.pg.gda.pl. Questions related to the algorithm should be sent to the GREYCstoration author (or, even better, use the dedicated forum on sourceforge).

To compile the plug-in, please type 'make gimp' in the 'src/' directory.

Didacticiels :

<http://cimg.sourceforge.net/greycstoration/demonstration.shtml> (en anglais)

<http://www.commentcamarche.net/faq/sujet-3179-restaurer-une-photo-avec-greycstoration> par sebsauvage

UFR_{AW}

But : Importer des images au format RAW directement dans Gimp (Liste des appareils photographiques supportés à la page <http://ufraw.sourceforge.net/Cameras.html>).

Site : <http://ufraw.sourceforge.net/>

Auteur : Udi Fuch

Téléchargement sources : http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=127649

Version : 0.13

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Automatique lors de l'ouverture d'un fichier RAW.

Nota : Un document en français réalisé par Vincent Deroo (traduction et adaptation) est disponible à la page <http://vincent.deroo.free.fr/NikonD40/ufraw-manual.html> .

GIMP ANIMATION PACKAGE GAP

But : Réaliser des animations.

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

Auteur : <http://gimp.org/> , compilé par JamesH

Téléchargement sources : <ftp://ftp.gimp.org/pub/gimp/plug-ins/v2.4/gap>

Version : GAP 2.4.0

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur la fenêtre de l'image par le menu **Video**

L'aide de GAP en anglais au format texte est dans le répertoire [gimp_2_6_x\gap_2_4_0_documentation](#)

Nota : Un document en français réalisé par Bertrand Carette (traduction et adaptation), sur une 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, Imagemagick (<http://www.imagemagick.org/>) et VirtualDub (<http://www.virtualdub.org/>).

Didacticiels :

http://www.gimp-fr.org/document/document_8/index.html de Jakub Steiner traduit par Raymond Ostertag.

http://www.gimp.org/tutorials/Using_GAP/ (en anglais) par Jakub Steiner.

<http://carol.gimp.org/gimp2/animation/gap/> (en anglais) pas Carol Spears.

<http://www.gimptalk.com/forum/gap-very-simple-tutorial-t9266.html> (en anglais) par ccbarr.

DBORDER.PY

But : Créer une bordure autour de l'image (Tester le fonctionnement de Python).

Auteur : James Henstridge

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur la fenêtre de l'image par **Python-fu** > **Decor** > **Borders**

Code source :

```
#!/usr/bin/env python

# Gimp-Python - allows the writing of Gimp plugins in Python.
# Copyright (C) 1997 James Henstridge <james@daa.com.au>
#
# This program is free software; you can redistribute it and/or modify
# it under the terms of the GNU General Public License as published by
# the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or
# (at your option) any later version.
#
# This program is distributed in the hope that it will be useful,
# but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
# MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
# GNU General Public License for more details.
#
# You should have received a copy of the GNU General Public License
# along with this program; if not, write to the Free Software
# Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

from gimpfu import *

gettext.install("gimp20-python", gimp.locale_directory, unicode=True)

def dborder(image, layer, out_top, out_side, out_bottom, out_color,\
            in_top, in_side, in_bottom, in_color, blur, flatten):

    image.undo_group_start()

    old_width = pdb.gimp_image_width(image)
    old_height = pdb.gimp_image_height(image)
    out_width = old_width + out_side*2 + in_side*2
    out_height = old_height + out_top + out_bottom + in_top + in_bottom
    in_width = old_width + in_side*2
    in_height = old_height + in_top + in_bottom

    old_x = out_side + in_side
    old_y = out_top + in_top
    out_x = 0
    out_y = 0
    in_x = out_top
    in_y = out_side

    pdb.gimp_image_resize(image, out_width, out_height, old_x, old_y)

    in_border = gimp.Layer(image, "Inner Border", out_width, out_height, RGBA_IMAGE,
                            100, NORMAL_MODE)
    pdb.gimp_image_add_layer(image, in_border, 0)
    pdb.gimp_edit_clear(in_border)

    pdb.gimp_rect_select(image, out_x, out_y, out_width, out_height, CHANNEL_OP_REPLACE, 0, 0.0)
    pdb.gimp_rect_select(image, old_x, old_y, old_width, old_height, CHANNEL_OP_SUBTRACT, 0, 0.0)
    pdb.gimp_context_set_foreground(in_color)
    pdb.gimp_edit_fill(in_border, FOREGROUND_FILL)

    pdb.gimp_selection_none(image)
```

```

out_border = gimp.Layer(image, "Outer Border", out_width, out_height, RGBA_IMAGE,
                        100, NORMAL_MODE)
pdb.gimp_image_add_layer(image, out_border, 0)
pdb.gimp_edit_clear(out_border)

    pdb.gimp_rect_select(image, out_x, out_y, out_width, out_height, CHANNEL_OP_REPLACE, 0, 0.0)
pdb.gimp_rect_select(image, in_x, in_y, in_width, in_height, CHANNEL_OP_SUBTRACT, 0, 0.0)
if blur > 0:
    pdb.gimp_selection_feather(image, blur)

    pdb.gimp_context_set_foreground(out_color)
pdb.gimp_edit_fill(out_border, FOREGROUND_FILL)

pdb.gimp_selection_none(image)

if flatten:
    pdb.gimp_image_flatten(image)

image.undo_group_end()

register(
    "dborder",
    N_("Add a double border"),
    "Add a double border",
    "Carlo Pallanti",
    "Carlo Pallanti",
    "2007",
    N_("DBorder"),
    "RGB*",
    [(PF_IMAGE, "image", "Input image", None),
     (PF_DRAWABLE, "layer", "Input drawable", None),
     (PF_INT, "out_top", "Outer Top Border Width", 40),
     (PF_INT, "out_side", "Outer Side Border Width", 40),
     (PF_INT, "out_bottom", "Outer Bottom Border Width", 80),
     (PF_COLOR, "out_color", "Outer Border Color", (0, 0, 0)),
     (PF_INT, "in_top", "Inner Top Border Width", 20),
     (PF_INT, "in_side", "Inner Side Border Width", 20),
     (PF_INT, "in_bottom", "Inner Bottom Border Width", 20),
     (PF_COLOR, "in_color", "Inner Border Color", (250, 250, 250)),
     (PF_FLOAT, "blur", "Outer Border Blur radius", 5.0),

     (PF_BOOL, "flatten", "Flatten resulting image", False)],
    [],
    dborder,
    menu="<Image>/Filters/Decor",
    domain=("gimp20-python", gimp.locale_directory))

main()

```

Exemple :



SOURCE DES IMAGES ANALYSÉES DANS CETTE DOCUMENTATION

- tv_baseballscreen_1_1.jpg > <http://connectedtv.yahoo.com/newsroom/images>
- fujiilm-finepix40i.jpg > <http://exif.org/samples.html>
- gimp-2.4polished.xcf.bz2 > <http://jimmac.musichall.cz> (splash screen de gimp 2.4 par Jakub Steiner)
- papillon_mire.xcf > montage réalisé à partir d'un papillon <http://pdphoto.org/PictureDetail.php?mat=pdef&pg=6533> (par PDPhoto.org).
- tommek_Car.svg > http://openclipart.org/people/tommek/tommek_Car.svg par tommek , licence : CC Public Domain Dedication.
- Canon-10D-noise-full-original.jpg > <http://www.neatimage.com/examples.html>
- Crustacea.jpg > <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Crustacea.jpg> par Hans Hillewaert, licence : CC By-Sa
- bobcat.jpg > <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.*

INSTALLATION DES GREFFONS ET SCRIPTS SOUS WINDOWS

Procédures d'installation pour l'archive que nous proposons.

INSTALLATION DES GREFFONS PYTHON (.PY)

Pour faire fonctionner ces greffons Python + PyGTK doivent être présents. Pour l'installation consulter la page 3.

Les greffons avec l'extension .py sont des fichiers texte qu'il faut installer dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`.

INSTALLATION DES GREFFONS COMPILÉS (.EXE / .DLL)

Les greffons avec l'extension .exe, .dll sont des fichiers qu'il faut installer dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`. Certains ont des composants qui s'installent dans `gimp_2_6_x\bin`.

INSTALLATION DES SCRIPTS-FU (.SCM)

Les greffons avec l'extension .scm sont des fichiers texte qu'il faut installer dans le répertoire des scripts `gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts`.

RÉPERTOIRE DES PRÉFÉRENCES

Ces greffons et scripts peuvent aussi être installés dans le répertoire des préférences :

XP C:\Document and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.6\plug-ins

Vista C:\Users\[utilisateur]\.gimp-2.6\plug-ins

XP C:\Document and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.6\scripts

Vista C:\Users\[utilisateur]\.gimp-2.6\scripts

et/ou Préférences 1 nomades

XP [unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\plug-ins

Vista [unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\plug-ins

XP [unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\scripts

Vista [unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\scripts

et/ou Préférences 2 nomades

XP [unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\plug-ins

Vista [unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\plug-ins

XP [unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\scripts

Vista [unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\scripts

GREFFON PANORAMAS, ASSEMBLAGE D'IMAGES (STITCH PANORAMA)

Python doit être installé pour que ce greffon fonctionne.

Site : <http://stitchpanorama.sourceforge.net/>

Auteur : Thomas R. Metcalf

Téléchargement sources : http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=138776

Téléchargement binaires compilées : N/A

Version : 0.9.6

Installation : Placer `stitch_0.9.6.py` dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_xlib\gimp\2.0\plug-ins`

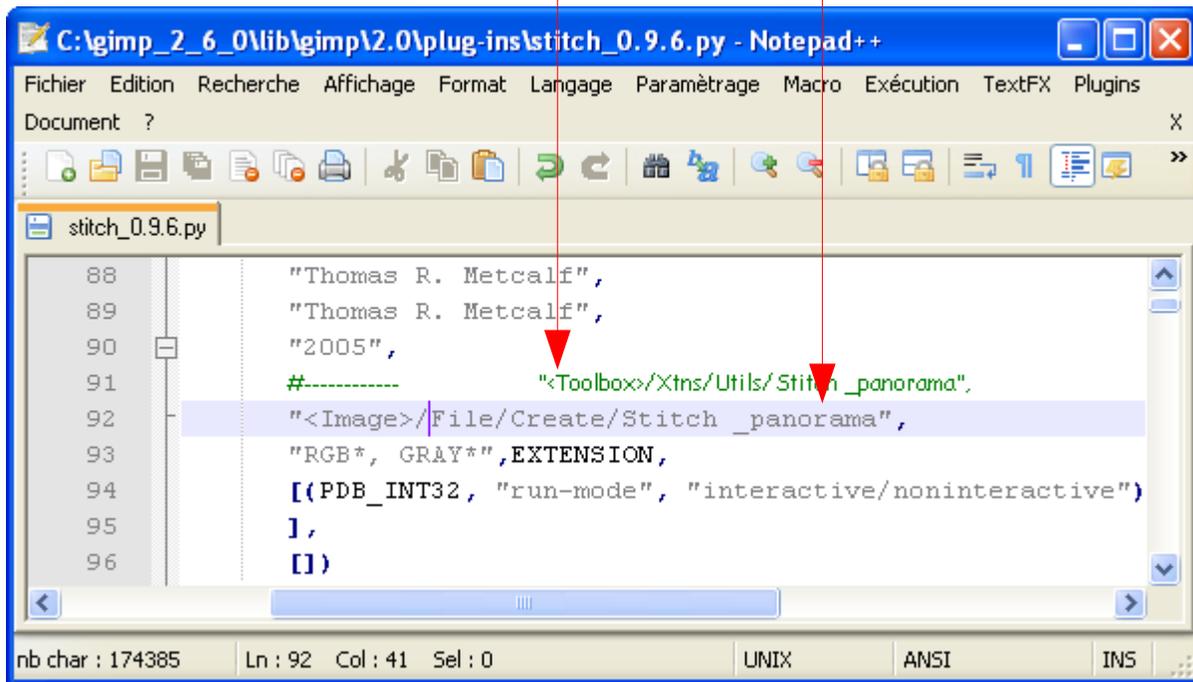
Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon :

Documentation : [stitch_panorama.pdf](#) accessible en téléchargement.

IMPORTANT

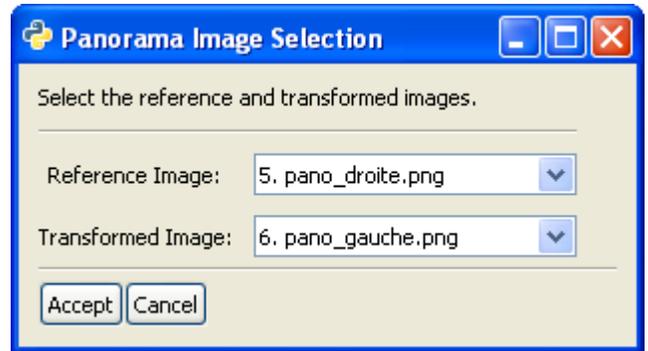
Pour utiliser ce greffon il faut modifier le script à l'aide d'un éditeur de texte (Notepad++ par exemple) et remplacer "`<Toolbox>/Xtns/Utils/Stitch _panorama`", par "`<Image>/File/Create/Stitch _panorama`",



```
C:\gimp_2_6_0\lib\gimp\2.0\plug-ins\stitch_0.9.6.py - Notepad++
Fichier Edition Recherche Affichage Format Langage Paramétrage Macro Exécution TextFX Plugins
Document ?
stitch_0.9.6.py
88     "Thomas R. Metcalf",
89     "Thomas R. Metcalf",
90     "2005",
91     #----- " <Toolbox>/Xtns/Utils/Stitch _panorama",
92     "<Image>/File/Create/Stitch _panorama",
93     "RGB*, GRAY*", EXTENSION,
94     [(PDB_INT32, "run-mode", "interactive/noninteractive")
95     ],
96     []
nb char : 174385 Ln : 92 Col : 41 Sel : 0 UNIX ANSI INS
```

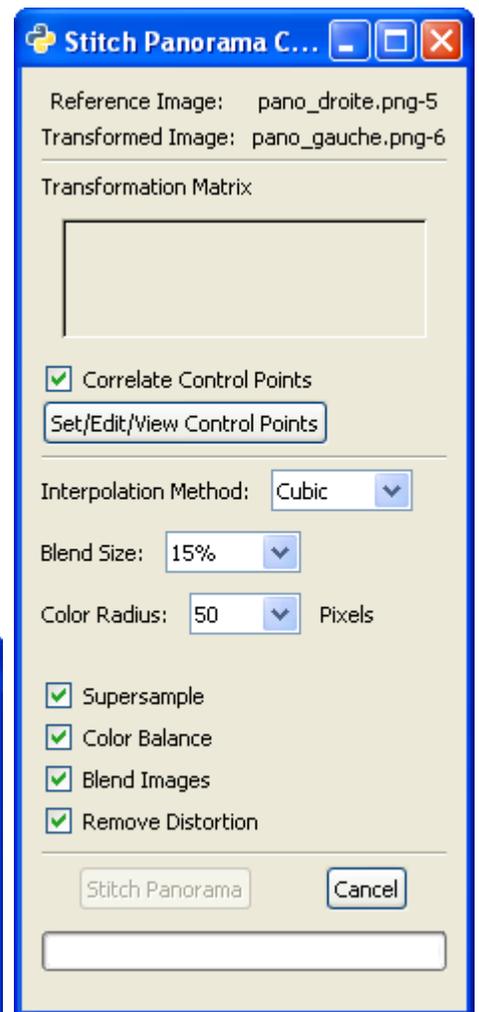
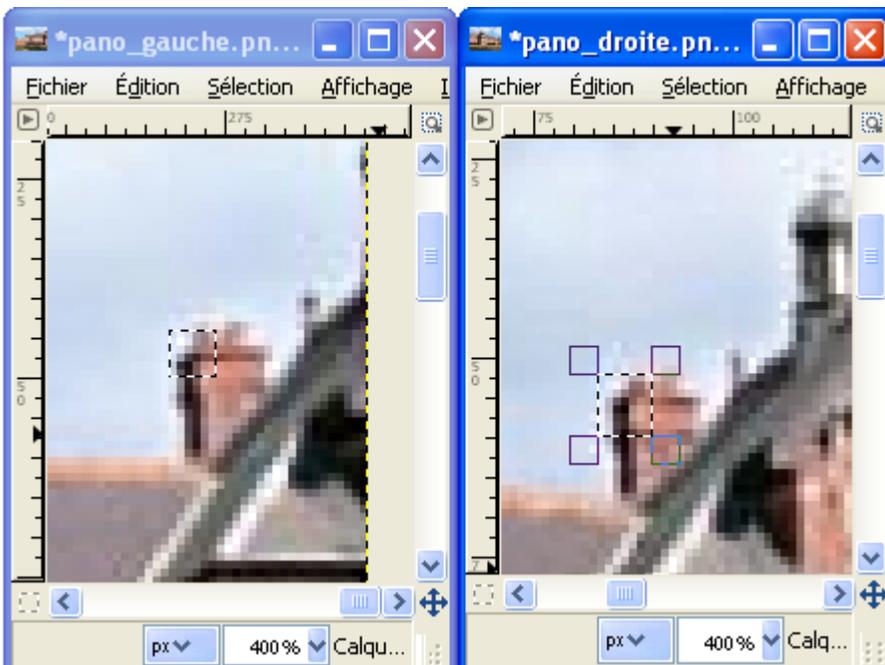
Suite à la modification l'accès se fera, à partir d'une image, par **Fichier > Créer > Stitch panorama**

Ouvrir deux images et activer le greffon par **Fichier > Créer > Stitch panorama**. Appuyer sur le bouton « Accept ».



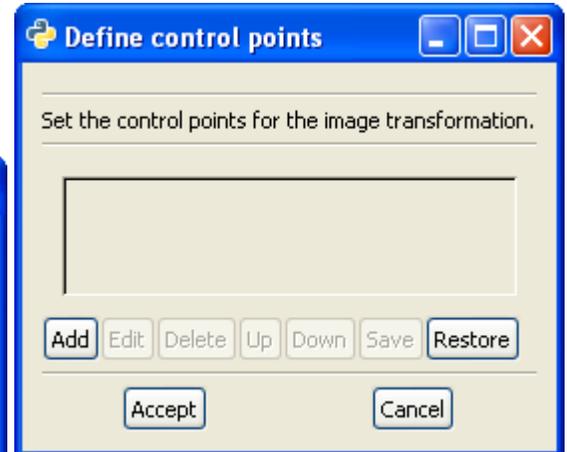
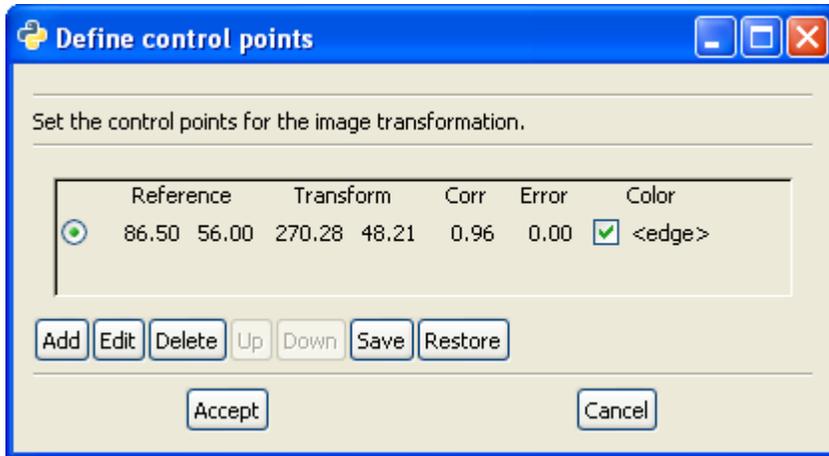
Appuyer sur le bouton « **Set/Edit/View Controls Points** » pour créer des points de référence semblables sur les images.

Sur chaque image, zoomer et faire une sélection rectangulaire sur les points semblables.



Appuyer sur **Add**

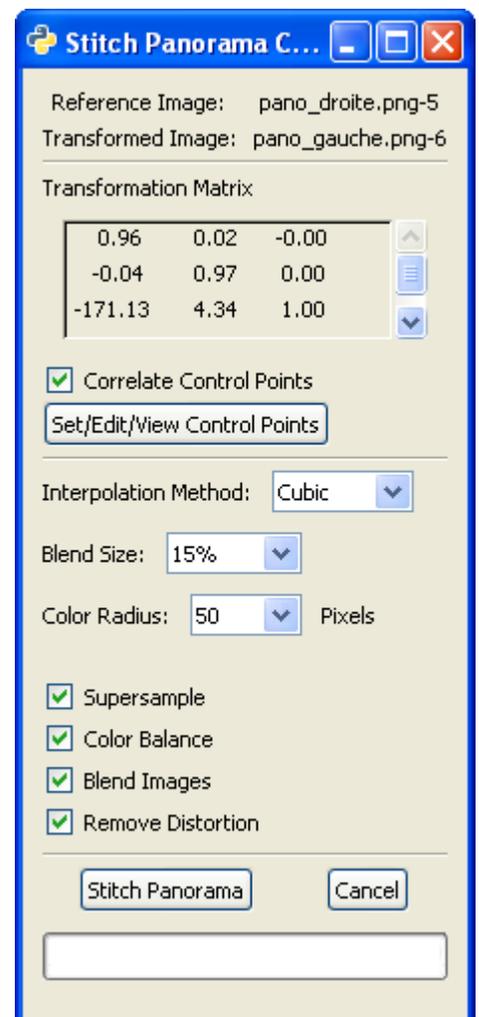
Résultat :



Ajouter de nouveaux points en répétant les opérations du dessus (sélections, add).

Sauvegarder les points par le bouton **Save** (option).

Valider par le bouton **Accept**.



Appuyer sur le bouton « **Stitch Panorama** » pour créer le panorama.

Résultat : Nouvelle image à 2 calques.



Les images proviennent d'un didacticiel d'[Hugin](http://hugin.sourceforge.net/tutorials/two-photos/en.shtml) (Logiciel libre d'assemblage de panorama) créé par Bruno Postle et disponible à <http://hugin.sourceforge.net/tutorials/two-photos/en.shtml>

GREFFON FELIMAGE-NOISE

- *Can generate tileable textures.*
- *Can generate textures for use in spherical mapping.*
- *Can use foreground/background colors, gradients, independent R/G/B/A or warp an image.*
- *Implements several noise functions.*
- *The way the colors are mapped can be tuned (gradient rotated, reversed, repeated, etc...).*
- *Fractal Brownian Motion (fBm) or Multifractal textures can be generated.*
- *A phase can be specified, which results in the gradual change of the noise (useful to generate animation frames).*
- *Can save and load presets.*
- *and more...*

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

Auteur : drirr

Téléchargement sources :

<http://prdownloads.sourceforge.net/fimg-gmplugins/felimage-noise-0.1.1.tar.gz?download>

Téléchargement binaires compilées :

<http://prdownloads.sourceforge.net/fimg-gmplugins/felimage-noise-win-bin-0.1.1.zip?download>

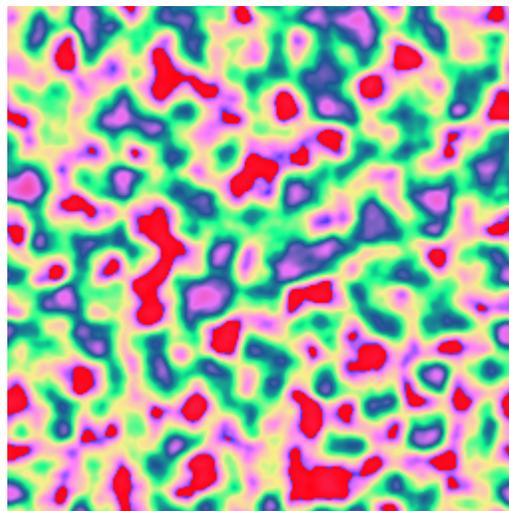
Version : 0.1.1

Installation : Décompresser **felimage-noise-win-bin-0.1.1.zip** et placer **felimage-noise.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Rendu > Felimage > Noise**

Exemple



GREFFON LIQUID RESCALE GIMP PLUGIN

Site : <http://liquidrescale.wikidot.com/>

Auteurs : <http://liquidrescale.wikidot.com/en:contributors>

Téléchargement sources :

<http://liquidrescale.wikidot.com/local--files/en:download-page/gimp-lqr-plugin-0.4.0-4.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

http://liquidrescale.wikidot.com/local--files/en:download-page/gimp-lqr-plugin-0.4.0-2_win32.zip

Version : 0.4.0-2

Installation : Décompresser [gimp-lqr-plugin-0.4.0-2_win32.zip](#) et installer `lib\gimp\2.0\plug-ins\gimp-lqr-plugin.exe` dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`, installer tout le contenu de `lib\locale*.*` dans `gimp_2_6_x\lib\locale`.

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon : Sur l'image par **Calque** > **Liquid rescale**

Documentations :

- En anglais: <http://liquidrescale.wikidot.com/en:manual>
<http://liquidrescale.wikidot.com/en:tutorial>
- En français : <http://www.calcyum.org/liquid-rescale-applications-pratiques/>

GREFFON GLUAS

Algorithmes de traitement en langage Lua.

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

Auteurs : Øyvind Kolås, Michael Natterer, Kevin Turner.

Téléchargement sources : <http://pippin.gimp.org/plug-ins/gluas/files/gluas-0.1.19.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées : http://pippin.gimp.org/plug-ins/gluas/files/gluas-0_1_19.exe

Version :

Installation : Télécharger directement **gluas-0_1_19.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_0\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : **Filtres > Générique > Gluas.**

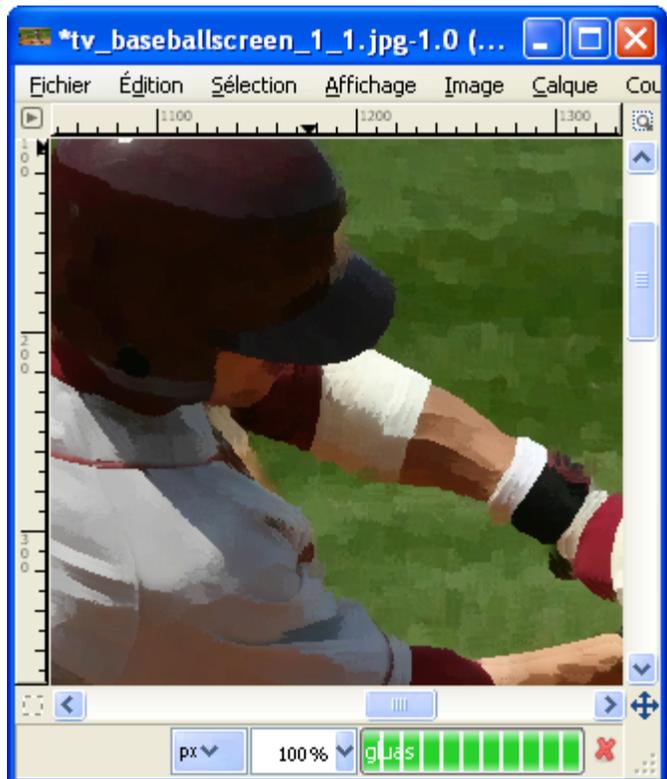
Ici, effet « Kuwahara » (valeur moyenne d'une région autour d'un pixel), programme de la page des exemples :

- Ouvrir une image 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. Le temps de traitement peut être long.

Origine



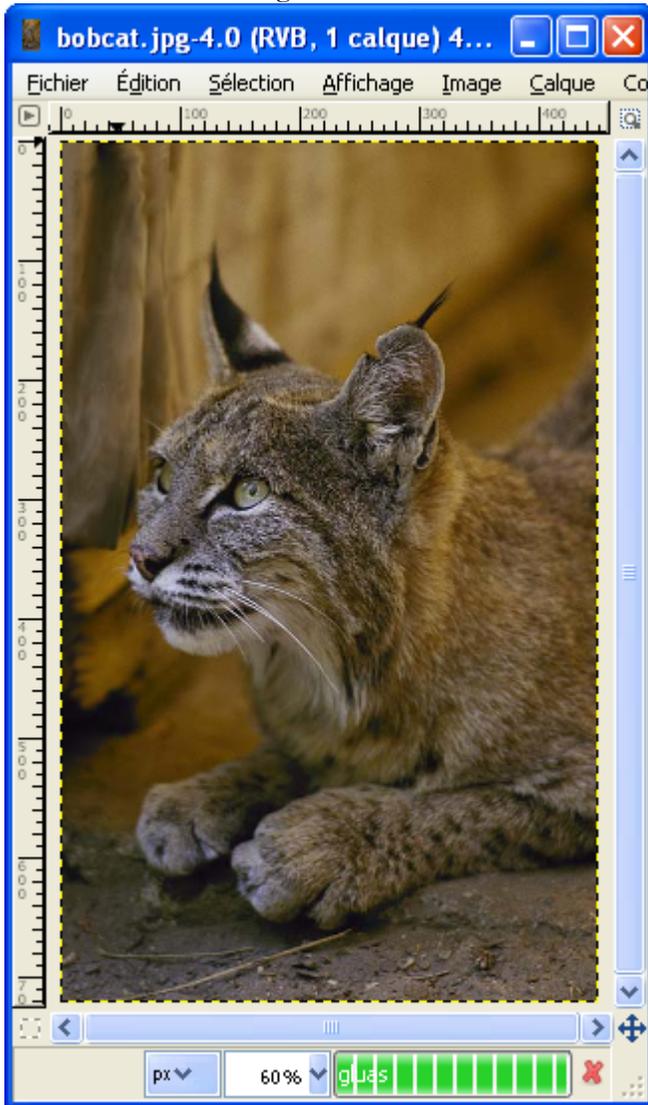
Résultat



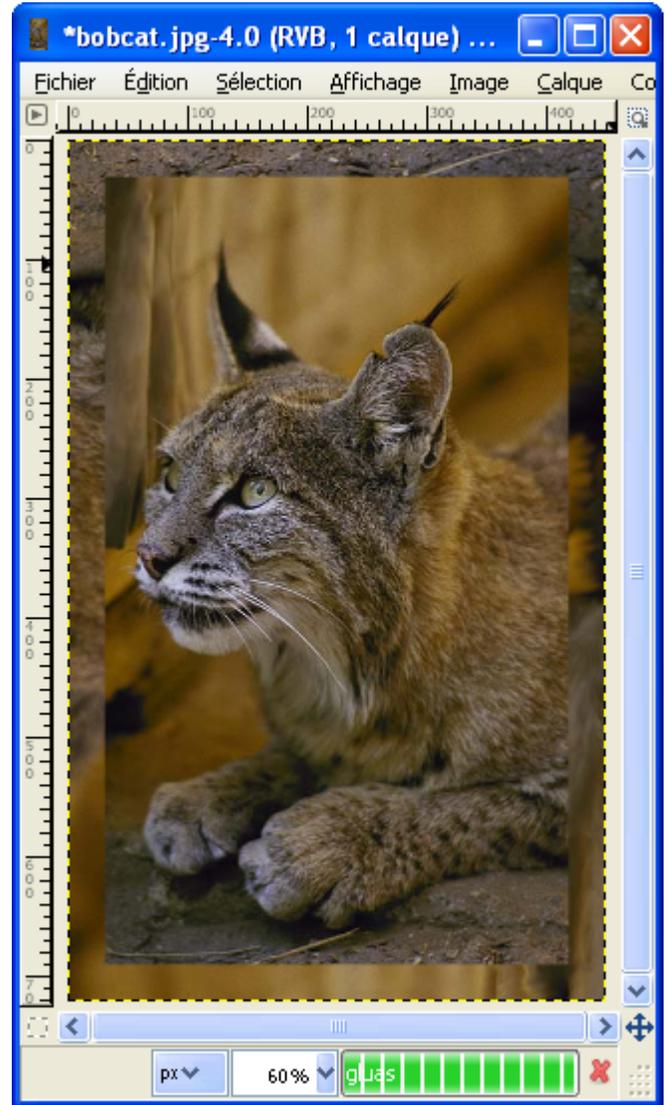
Effet « mirrored_frame » par Boris Eyrich pour créer un contour.

- Ouvrir une image 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.
- Appuyer sur **Valider** pour activer le filtre. Le temps de traitement peut être long.

Origine



Résultat



GREFFON KALEIDOSCOPE

Créer des images avec effet de kaléidoscope.

Site : http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Archive 7Zip)

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

Téléchargement sources : Fichier [kaleidoscop.e.c](#) fourni avec les images dans le répertoire `\images_gimp\greffons_disparus`

Téléchargement binaires compilées :

Fourni avec les images dans le répertoire `\images_gimp\greffons_disparus`

Version :

Installation : Placer [kaleidoscope.exe](#) (23 552 octets) directement dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`

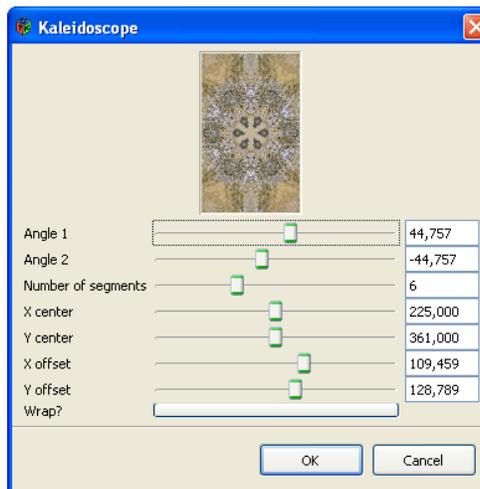
Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par Filtres > Distorsions > Kaleidoscope

Origine



Paramètres



Résultat



GREFFON REFOCUS

Augmente la netteté ou corrige le focus.

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

Auteur : Ernst Lippe

Téléchargement sources :

http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=72588&package_id=72474

Téléchargement binaires compilées :

Sur le site de Jean-Louis Hamel <http://jlhamel.club.fr/FILES/index.html>

Lien direct http://jlhamel.club.fr/FILES/refocus_win_gimp2.zip

Version : 0.9.0

Installation : Télécharger et décompresser **refocus_win_gimp2.zip** dans un répertoire temporaire. Placer **refocus.exe** dans le répertoire des greffons

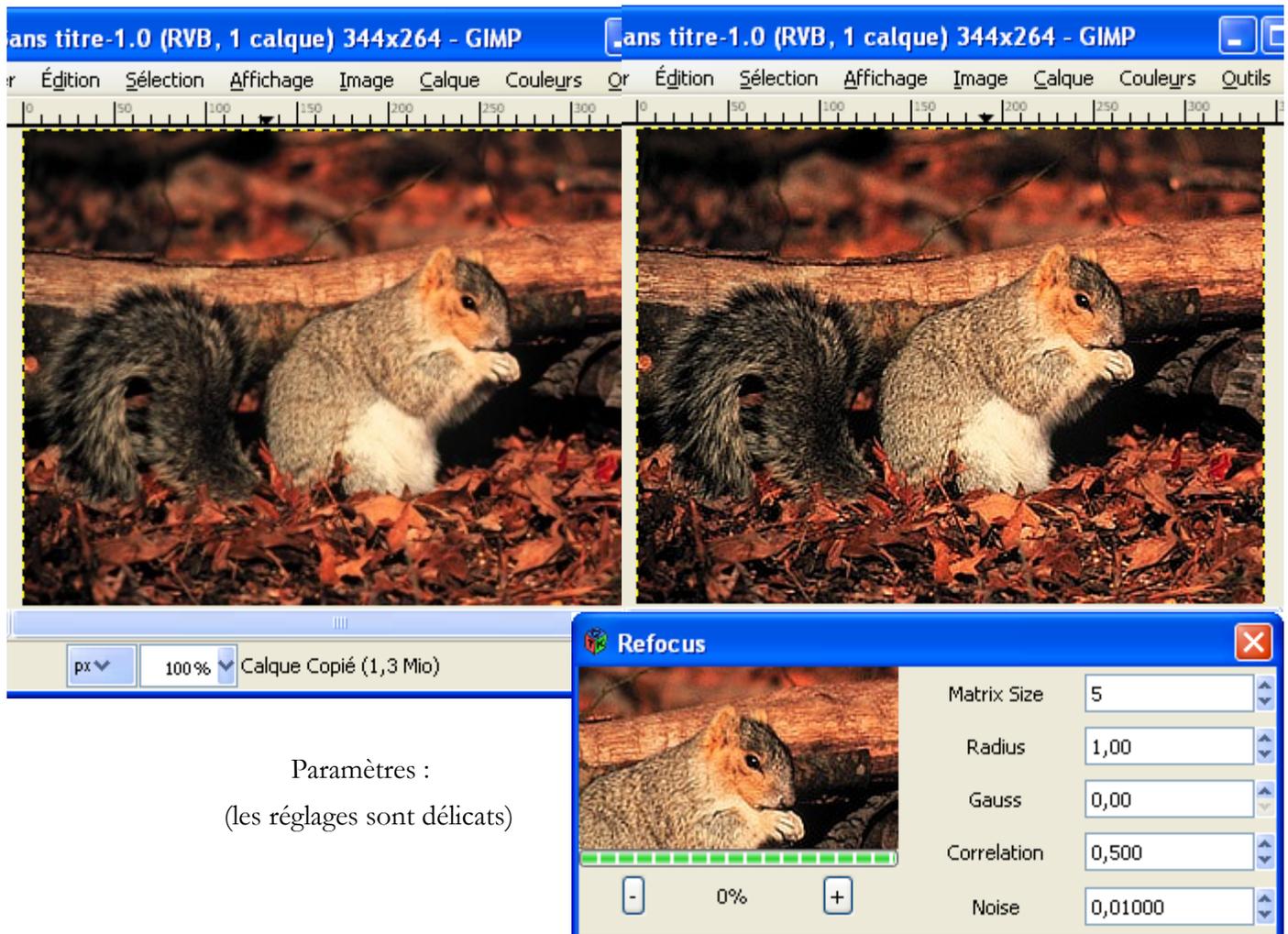
Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Amélioration > Refocus**

Documentation : <http://refocus.sourceforge.net/doc.html>

Origine (image du site <http://refocus.sourceforge.net>)

Résultat



Paramètres :
(les réglages sont délicats)

GREFFON RESYNTHESIZER

Ce greffon est un ensemble d'outils pour créer des motifs, enlever une partie de l'image et accentuer l'image. Outil complet livré avec 2 scripts-fu, les scripts-fu simplifient l'utilisation. Ce greffon est lent.

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

Auteur : Greffon Resynthesizer-0.16 créé par Paul Francis Harrison

Téléchargement sources : <http://www.logarithmic.net/pfh/resynthesizer>

Téléchargement binaires compilées : <http://registry.gimp.org/files/resynthesizer-0.16.zip>

Version : 0.16

Installation :

- Télécharger resynthesizer-0.16.zip et décompresser dans un répertoire temporaire.
- Copier [répertoire temporaire]\plug-ins\resynth.exe dans gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins
- Copier [répertoire temporaire]\scripts\smart-enlarge.scm et [répertoire temporaire]\scripts\smart-remove.scm dans gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts
- Démarrer Gimp

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon :

- Sur l'image par **Filtres** > **Carte** > **Resynthesize**.
- smart-remove.scm pour enlever une partie d'image. Sur l'image par **Filtres** > **Amélioration** > **smart-remove** (voir page [99](#)).
- smart-enlarge.scm pour agrandir des images. Sur l'image par **Filtres** > **Amélioration** > **smart-enlarge**
- Accentuation. Sur l'image par **Filtres** > **Amélioration** > **smart-sharpen**

GREFFON VORONOI

Créer des motifs.

Site : http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Archive 7Zip)

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

Téléchargement sources : Fichier **voronoi-2.2.tar.bz2** fourni avec les images dans le répertoire **images_gimp\greffons_disparus**

Téléchargement binaires compilées :

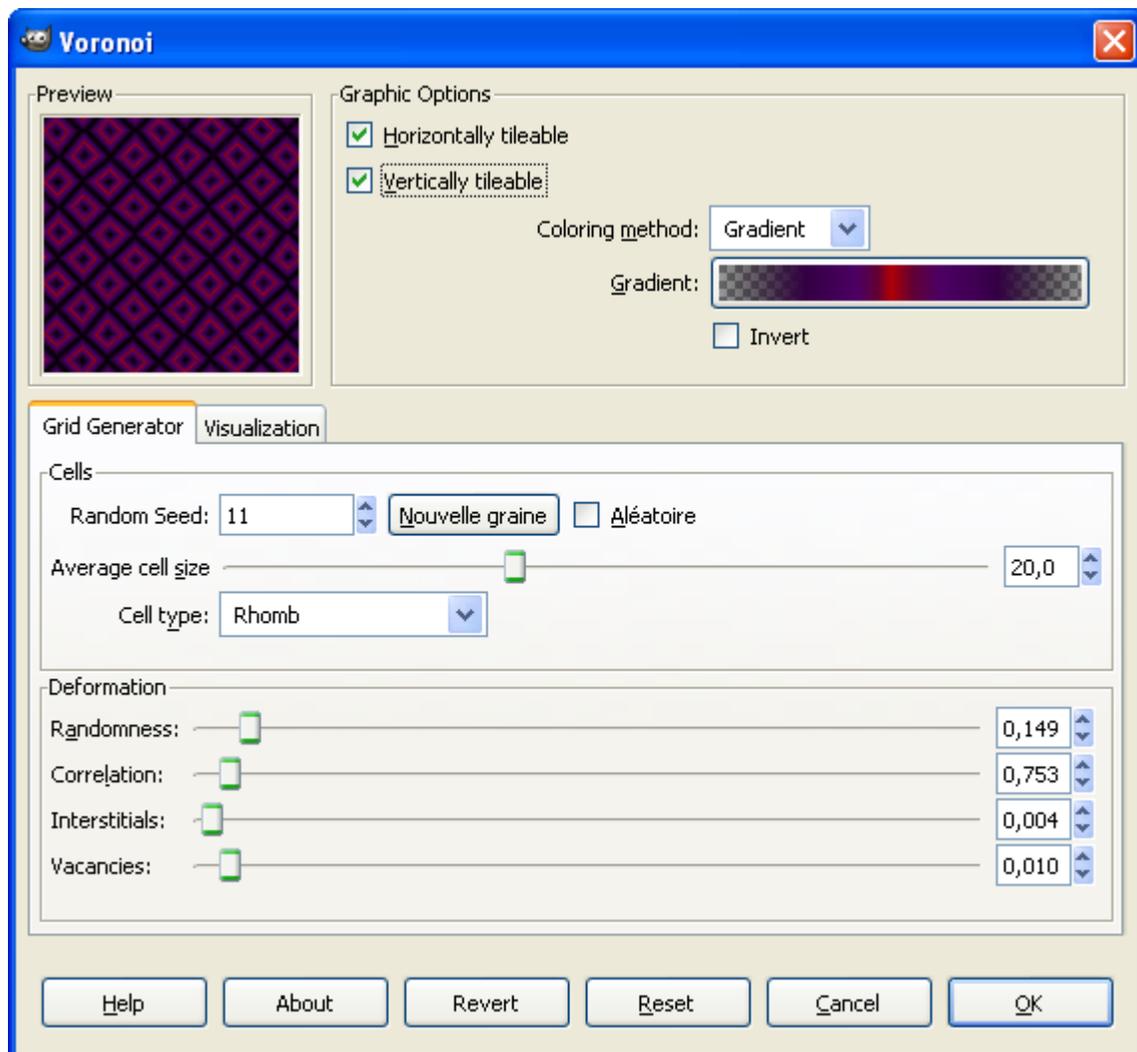
Fourni avec les images dans le répertoire **images_gimp\greffons_disparus**

Version : 2.2

Installation : Placer **voronoi.exe** (55 808 octets) directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_xlib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Rendu > Motifs > Voronoi**.



GREFFON WATER SURFACE

Créer un motif avec des « vagues » en utilisant la couleur de premier plan.

Site : http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Archive 7Zip)

Version d'origine 1.7 : http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/gimp/wsurface/watersurface_e.html

Auteur : Kyoichiro Suda, évolution par David Nečas (version Windows par Matthew H. Plough ?).

Téléchargement sources : Fichier [voronoi-2.2.tar.bz2](#) fourni avec les images dans le répertoire `\images_gimp\greffons_disparus`

Téléchargement binaires compilées :

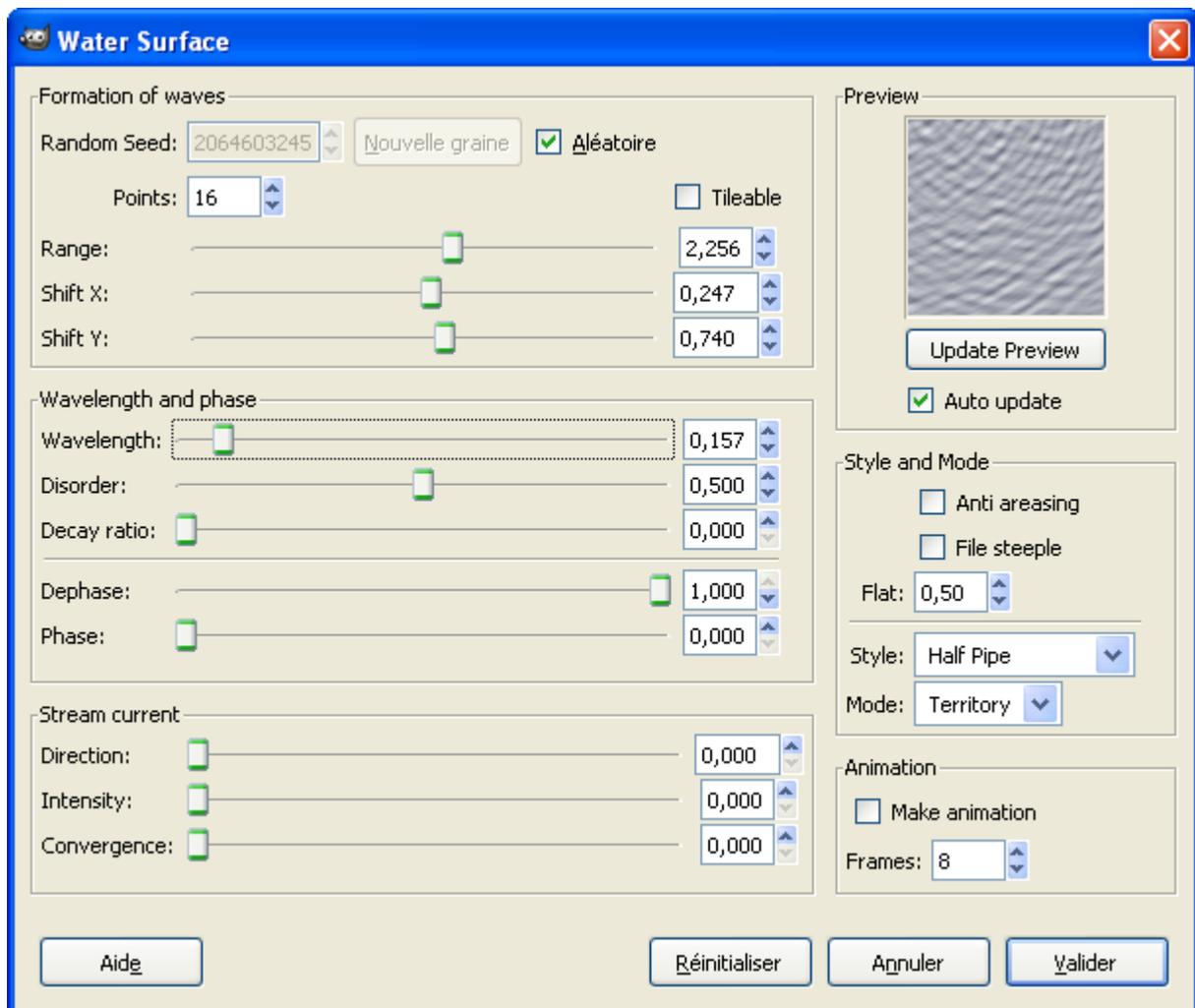
Fourni avec les images dans le répertoire `\images_gimp\greffons_disparus`

Version : 2.1

Installation : Placer [voronoi.exe](#) (55 808 octets) directement dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_xlib\gimp\2.0\plug-ins`

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : **Filtres > Rendu > Nature > Water Surface**



GREFFON MATHMAP

Effectue de nombreux effets.

Site : <http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/>

Auteur : Mark Probst (Compilation par James H, ajouts exemples par [Photocomix](#))

Téléchargement sources : <http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/files/mathmap-1.2.4.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

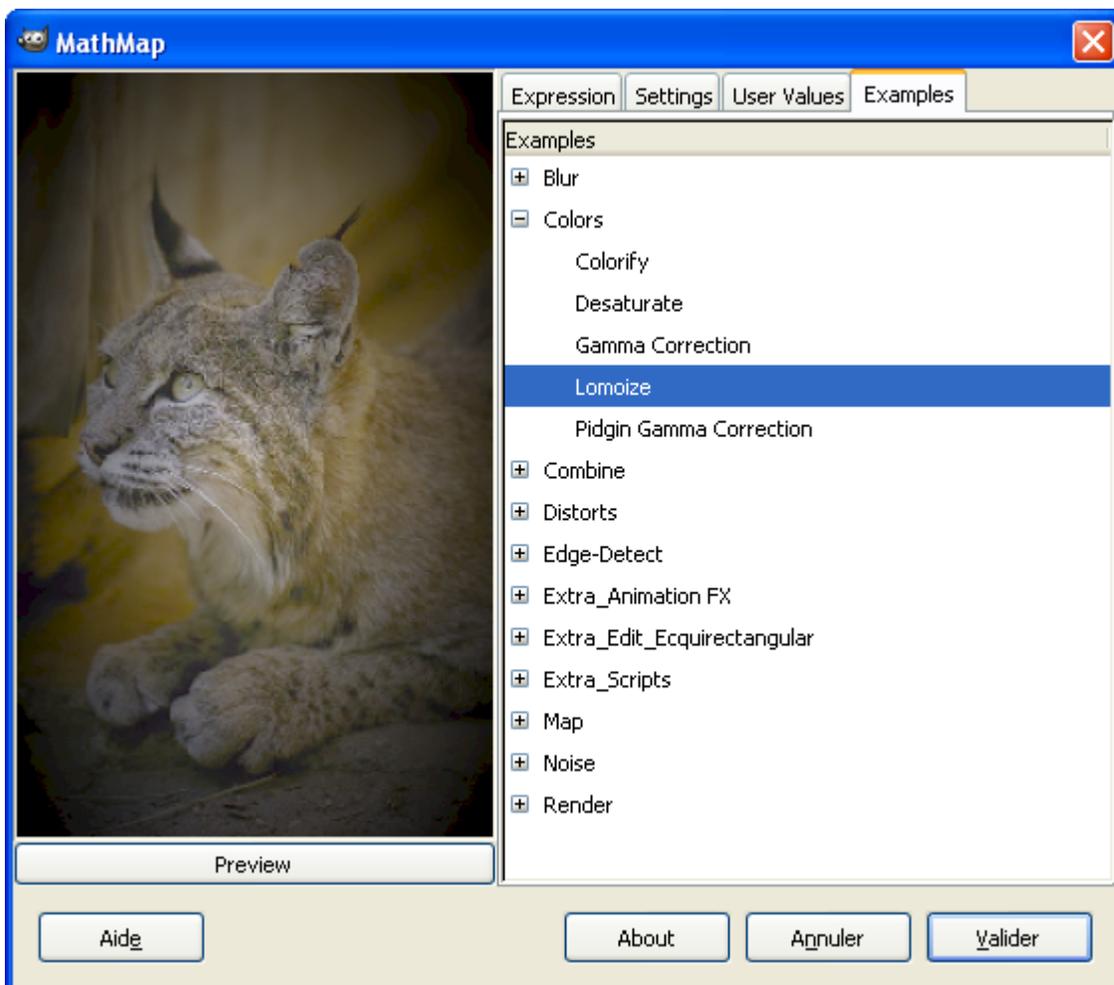
<http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/files/mathmap-1.2.4-win32.zip>

Version : 1.2.4

Installation : Décompresser **mathmap-1.2.4-win32.zip** dans un répertoire temporaire. Dans le répertoire **Mathmap_1.2.4 -Windows\plug-ins** copier les 3 fichiers (**mathmap.exe**, **libgslcblas.dll**, **libgsl.dll**) et les coller dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins** . Copier le répertoire **Mathmap_1.2.4 -Windows\mathmap** dans le répertoire **gimp_2_6_x\share\gimp\2.0** .

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Générique > Mathmap > Mathmap**



Résultat :



Programme correspondant à l'effet Lomoize

Fichier `\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\mathmap\expressions\Colors\Lomoize.mm`

```
unit(stretched)
filter lomoize (unit(stretched) image in,
    float brightness: 0-8 (1.0), float contrast: 0-8 (1.6),
    float vignette_radius: 0-1 (0.4), float vignette_hardness: 0-10 (2.0))
    p=in(xy);
    re=clamp(red(p)*2*brightness,0,2);
    gr=clamp(green(p)*2*brightness,0,2);
    bl=clamp(blue(p)*2*brightness,0,2);
    p=rgba:[if re<=1 then (re^contrast)/2 else 1-(2-re)^contrast/2 end,
        if gr<=1 then (gr^contrast)/2 else 1-(2-gr)^contrast/2 end,
        if bl<=1 then (bl^contrast)/2 else 1-(2-bl)^contrast/2 end,
        alpha(p)];
    dist=(toRA(xy/sqrt(2)))[0];
    if dist >= vignette_radius then
        f=(1-scale(dist,vignette_radius,1,0,1))^vignette_hardness
    else
        f=1
    end;
    p*rgba:[f,f,f,1]
end
```

Didacticiel sur la programmation : <http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/language.html>

Le langage de programmation : <http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/reference.html>

Groupe de discussions : <http://groups.google.com/group/mathmap>

GREFFON COLOR CORRECTION

Site : http://pippin.gimp.org/plug-ins/color_correct/index.html

Auteur : Øyvind Kolås

Téléchargement sources : http://pippin.gimp.org/plug-ins/color_correct/files/color-correct-0.0.3.tar.gz

Téléchargement binaires compilées :

Version : 0.0.3

Installation : à éviter

Testé avec : Gimp 2.6.0 et 2.6.1

Appel du greffon : Sur l'image par **Calques** > **Colors** > **Color correction**

IMPORTANT

La version Windows donne une erreur du greffon sans conséquence ou une erreur fatale pour Gimp.

GREFFON ROTATING BRUSH

Créer des brosses rotatives automatiques.

Site : <http://www.gamalocus.com>

Auteur : Emanuel Greisen, Programmer, Gamalocus Studios

Téléchargement sources : http://www.graphie.org/ressources/gimp/plug-ins/rotating_brush.zip

Téléchargement binaires compilées : N/A

Version : 2005-2010

Installation : Extraire **rotating_brush.py** de l'archive **rotating_brush.zip** et le placer dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

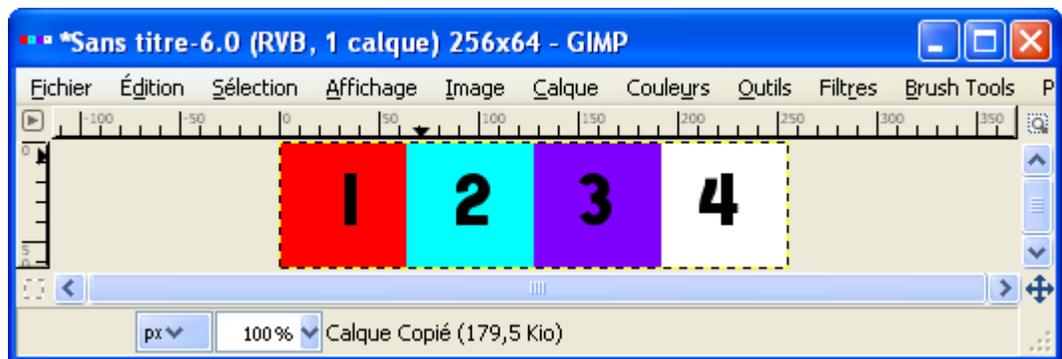
Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Brush Tools** > **Create _Rotating Brush**

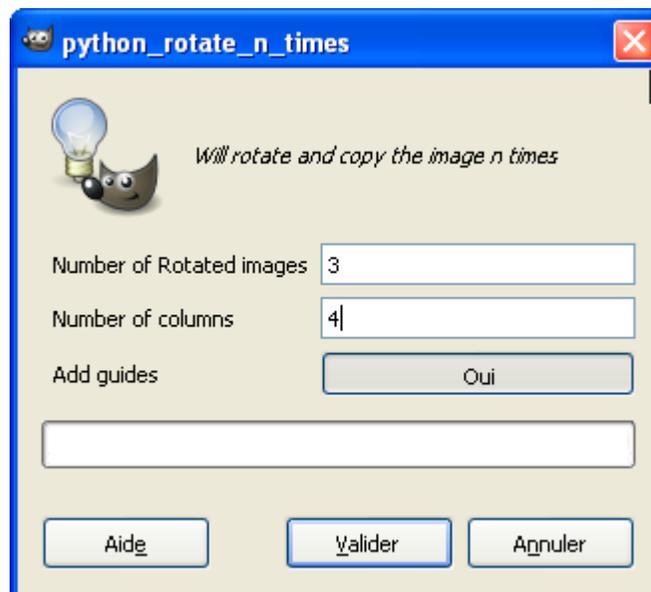
Documentation : <http://www.gimp-attitude.org/forum/viewtopic.php?t=4867>

Ce greffon copie une image et fait une rotation de cette image pour créer des brosses rotatives. L'image peut être ou pas découpée en colonnes. Chaque colonne représentera une image différente de brosse.

Exemple
pour expliquer
le copier/coller.

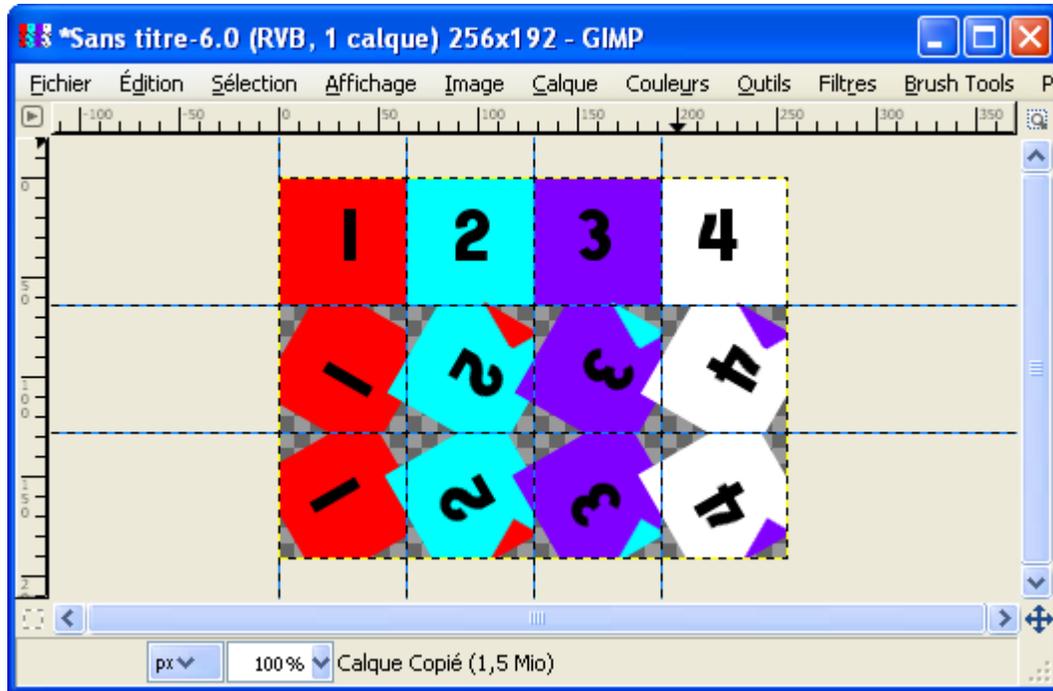


Sur l'image par **Brush Tools** > **Create _Rotating Brush**. Paramétrer et valider.



Greffon Rotating brush

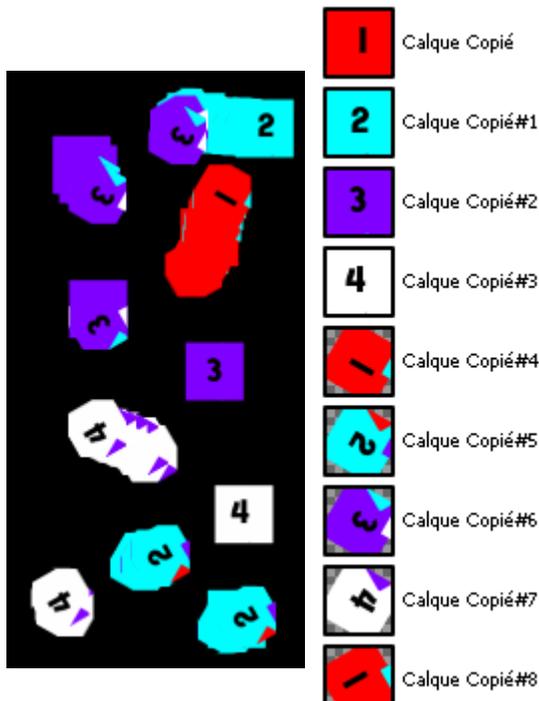
Résultat :



Pour ne pas déborder d'une rangée sur l'autre, la brosse doit être dans un cercle de diamètre max = 64 pixels.

Enregistrer le résultat au format .gih

Résultats (effet, calques)



GREFFON GIMP DESKEW PLUGIN

Rotation automatique d'une image contenant un texte incliné.

Site : <http://www.cubewano.org/gimp-deskew-plugin/>

Auteur : Karl Chen (Compilation Windows par Marcin Dabrowski)

Téléchargement sources :

http://www.cubewano.org/gimp-deskew-plugin/downloads/1.1.0/gimp-deskew-plugin_1.1.tar.gz

Téléchargement binaires compilées :

<http://mwd.twine.pl/gimp/deskew-win32-1.1.0.zip>

Version : 1.1

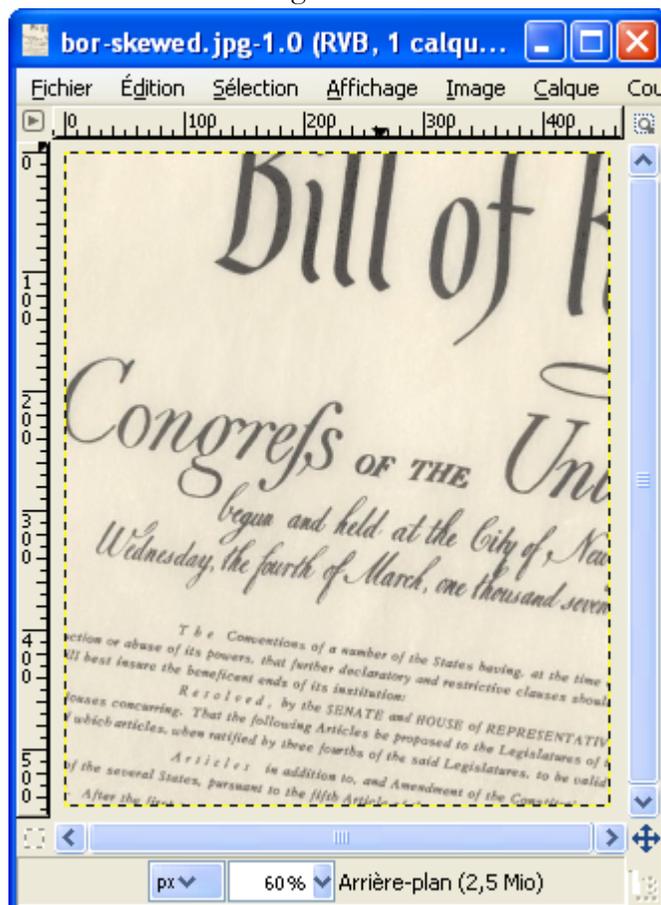
Installation : Décompresser **deskew-win32-1.1.0.zip** et installer **deskew.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.1

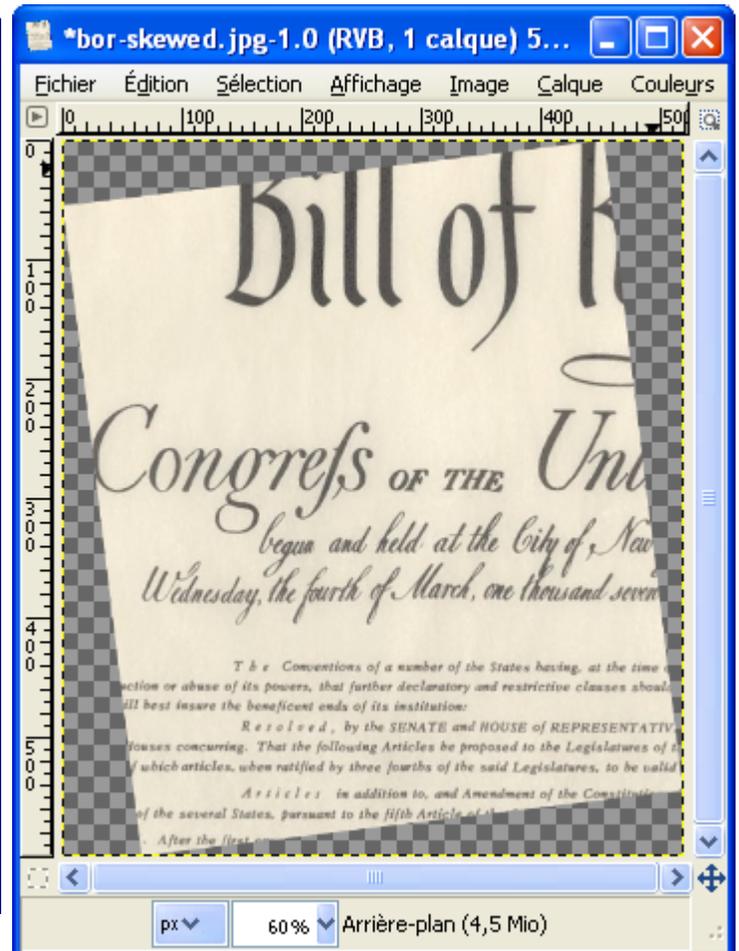
Appel du greffon : **Filtres > Misc > Deskew**

Résultat sur l'image en exemple sur le site de GIMP Deskew Plugin après un ajustement de canevas au calque.

Origine



Effet



GREFFON TEXTURIZE

Créer des motifs a .

Site : <http://gimp-texturize.sourceforge.net/>

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

Téléchargement sources : <http://gimp-texturize.sourceforge.net/download.html>

Téléchargement binaires compilées : <http://gimp-texturize.sourceforge.net/download.html>

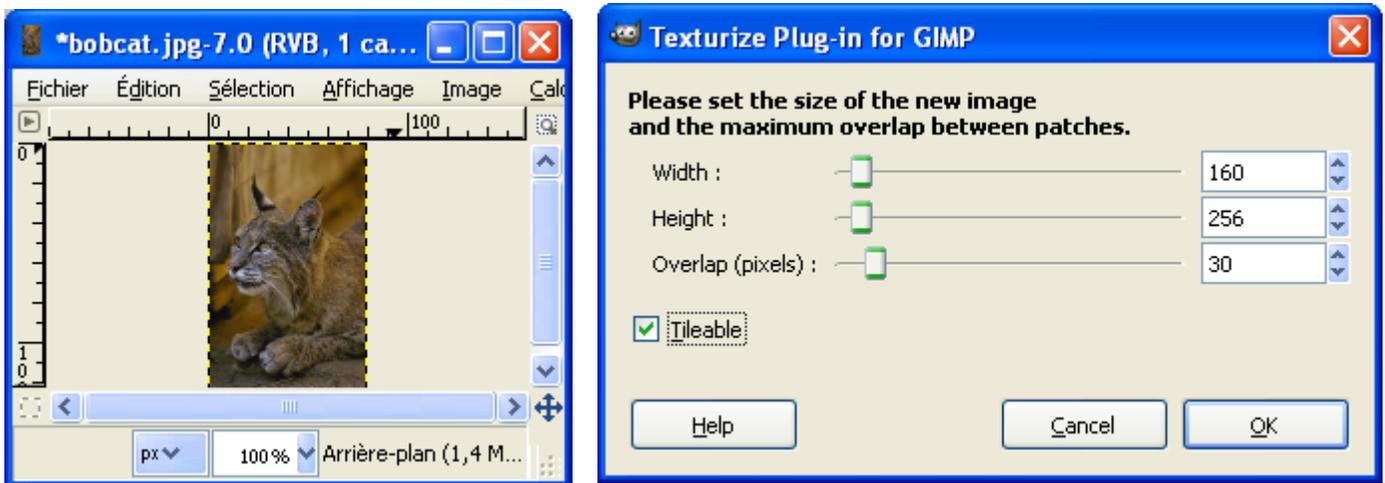
Version : 2.1

Installation : Décompresser **texturize-2.1_windows.zip** et installer **texturize.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon : **Filtres > Carte > Texturize**

Exemple sur une image d'origine réduite à 80*128 pixels :



Résultat :



GREFFON FOURIER

Un simple plugin pour faire une transformation de Fourier sur une image. L'avantage principal de ce plugin est qu'il donne la possibilité de travailler directement dans GIMP dans l'espace de Fourier, en utilisant toute la puissance des filtres, des capacités d'éditations,... et en revenant ensuite via une transformation inverse pour constater le résultat. (Rémi Peyronnet)

Site : http://people.via.ecp.fr/~remi/soft/gimp/gimp_plugin_en.php3#fourier

Auteur : Rémi Peyronnet

Téléchargement sources : <http://people.via.ecp.fr/~remi/soft/gimp/fourier-0.3.1.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

http://people.via.ecp.fr/~remi/soft/gimp/fourier-0.3.0_bin_win32.zip

et fftw3.dll http://people.via.ecp.fr/~remi/soft/gimp/fftw3_dll.zip

Version : 0.3.0

Installation : Décompresser **fourier-0.3.0_bin_win32.zip** et **fftw3_dll.zip** dans un répertoire temporaire. Copier **fourier.exe** et **fftw3.dll** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon :

Sur l'image par **Filtres > Générique > FFT Foward** pour la transformation et **Filtres > Générique > FFT Inverse** pour la transformation inverse (Retour à l'image normale).

Informations : <http://people.via.ecp.fr/~remi/sitewrapper.php3?src=eep/tpi/rapport/fourier.html>



GREFFON DDS

Ouvre et sauve des images (textures) au format DirectDraw Surface.

Site : <http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/dds/>

Auteur : Shawn Kirst

Téléchargement sources : <http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/download.php?filename=gimp-dds>

Téléchargement binaires compilées :

<http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/download.php?filename=gimp-dds-win32>

Version : 2.0.6 (2008-06-03)

Installation : Décompresser **gimp-dds-win32-2.0.6.zip** et placer **dds.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_xlib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Automatique lors de l'**ouverture** ou l'**enregistrement** d'un fichier **.DDS**

Documentation : <http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/download.php?filename=gimp-dds-doc-pdf>

Des textures sont disponibles à : http://developer.nvidia.com/object/IO_TTVol_01.html

Exemple : Ouverture



GREFFON GIMP NORMALMAP PLUGIN

Clone du greffon NVIDIA pour Photoshop. Création de textures normal map.

Site : <http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/normalmap/>

Auteur : (C) 2004 Shawn Kirst <skirst@fuse.net>

Téléchargement sources :

<http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/download.php?filename=gimp-normalmap>

Téléchargement binaires compilées :

<http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/download.php?filename=gimp-normalmap-win32>

Version : 1.2.1 (2006-09-18)

Installation :

Décompresser [gimp-normalmap-win32-1.2.1.zip](#) dans un répertoire temporaire.

Installer [normalmap.exe](#) et [glew32.dll](#) dans le répertoire des greffons [gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins](#), placer [libgtkglext-win32-1.0-0.dll](#) et [libgdkglext-win32-1.0-0.dll](#) dans le répertoire [gimp_2_6_x\bin](#) (où se trouve gimp-2.6.exe).

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Carte > Normalmap**

Documentation : <http://nifelheim.dyndns.org/~cocidius/normalmap/>

Didacticiel en français : <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?p=13538956#post13538956>

Le greffon Photoshop : http://developer.nvidia.com/object/photoshop_dds_plugins.html

Greffon dds page [131](#).

GREFFON GIMP PLT-PLUGIN

Ouverture et enregistrement de fichiers de textures .PLT

Site : <http://joco.kicks-ass.net/parser/parser.php?file=/nwn/plt.htm> (Problème de fonctionnement)

Auteur : Joco

Téléchargement sources :

<http://joco.kicks-ass.net/nwn/downloads/gimp-plugin-plt--source-0.1.0.zip>

Téléchargement binaires compilées :

<http://joco.kicks-ass.net/nwn/downloads/gimp-plugin-plt-binary-0.1.0.zip>

Version : 21 juillet 2004, 13:55:00

Installation : Décompresser **gimp-plugin-plt-binary-0.1.0.zip** et installer **gimp-plugin-plt.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon : Automatique à l'ouverture et à l'enregistrement des fichiers .plt

Usage :

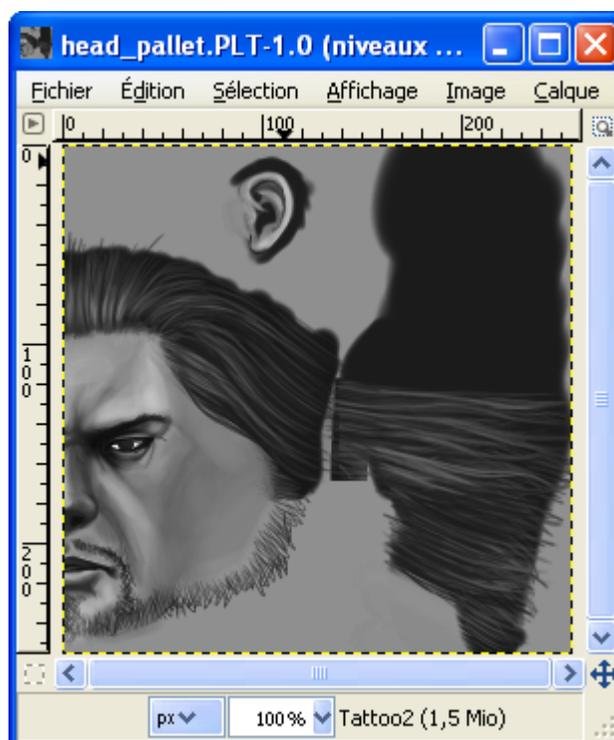
The plugin requires a grayscale image with alpha. There must also be exactly 10 layers with the normal PLT order i.e. bottom layer being Skin. Even if you are not using a layer it must still be there for the plugin to correctly save the file as a PLT.

The plugin is a file plugin and adds the PLT extension to the normal file load/save dialogs within gimp. So you use it just like any other file format.

Les fichiers de textures .plt sont incorporés dans les « HAKPACKS » (Voir <http://nwwvault.ign.com/>)

Pour les récupérer, utiliser NWN Viewer (<http://nwwvault.ign.com/View.php?view=Other.Detail&id=340>)

Image par jonnyhr téléchargée à <http://nwwvault.ign.com/View.php?view=Models.Detail&id=329>



GREFFON DCAM NOISE

Enlever le bruit d'une image.

Site : <http://home.arcor.de/peter.heckert/> (Semble non actif)

Auteur : Peter Heckert (version Windows proposée par photocomix).

Téléchargement sources :

http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Archive 7Zip)

Téléchargement binaires compilées :

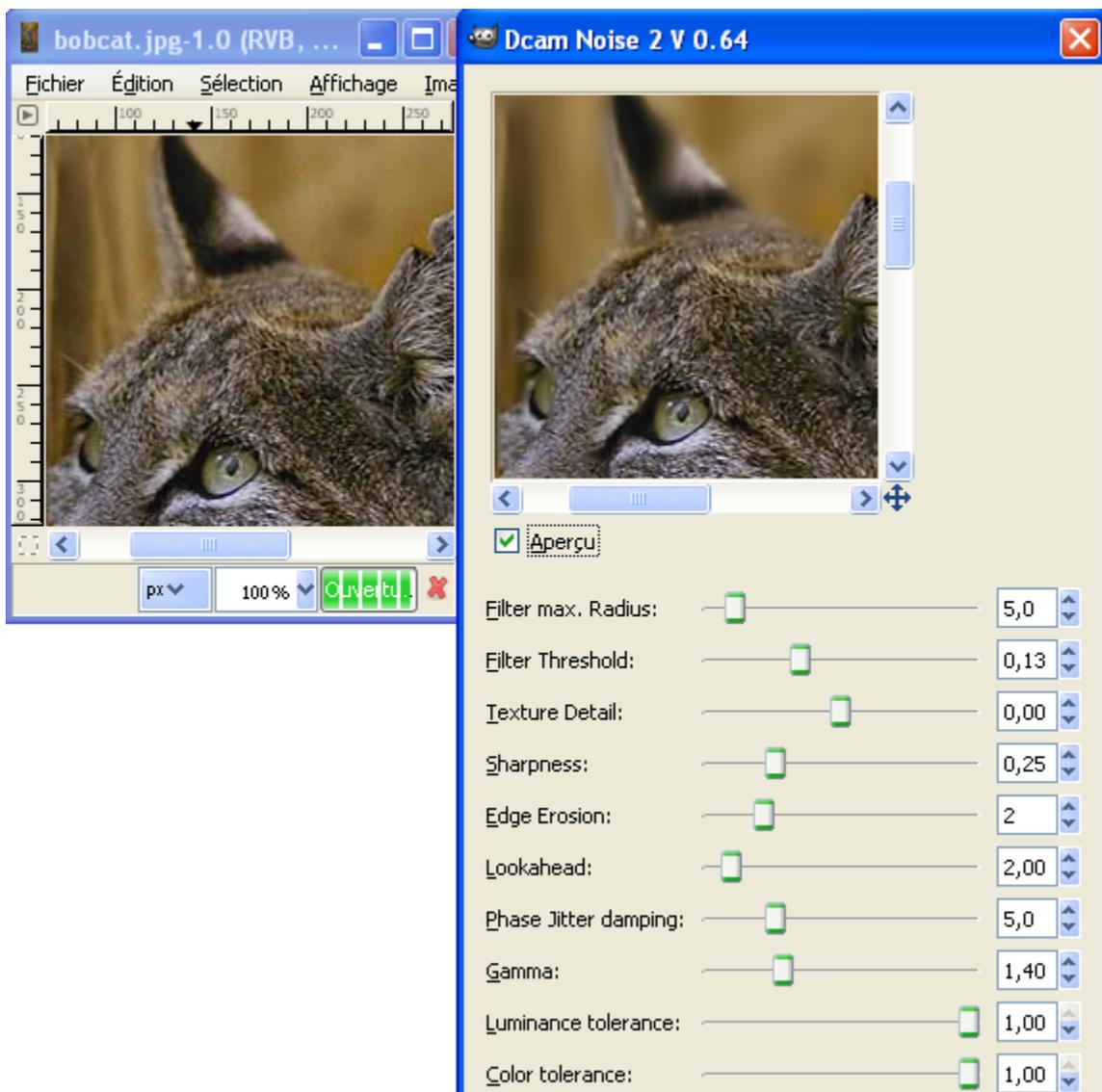
<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/DCamnoise-2-for-Gimp-windows-81260805>

Version : 2 0.64

Installation : Télécharger [DCamnoise_2_for_Gimp_windows_by_photocomix_resources.exe](#) directement dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`.

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres** > **Amélioration** > **Dcam Noise 2 0.64**



GREFFON PLASMA-2

Création de motifs, remplir une sélection.

Site : <http://home.arcor.de/peter.heckert/> (Semble non actif)

Auteur : Stephen Norris, David Necas (version Windows proposée par photocomix).

Téléchargement sources :

http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Archive 7Zip)

Téléchargement binaires compilées :

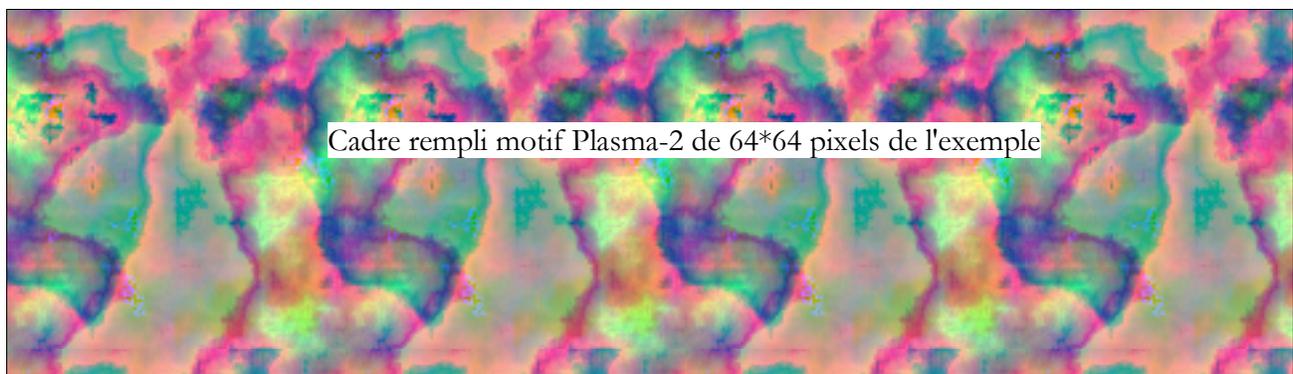
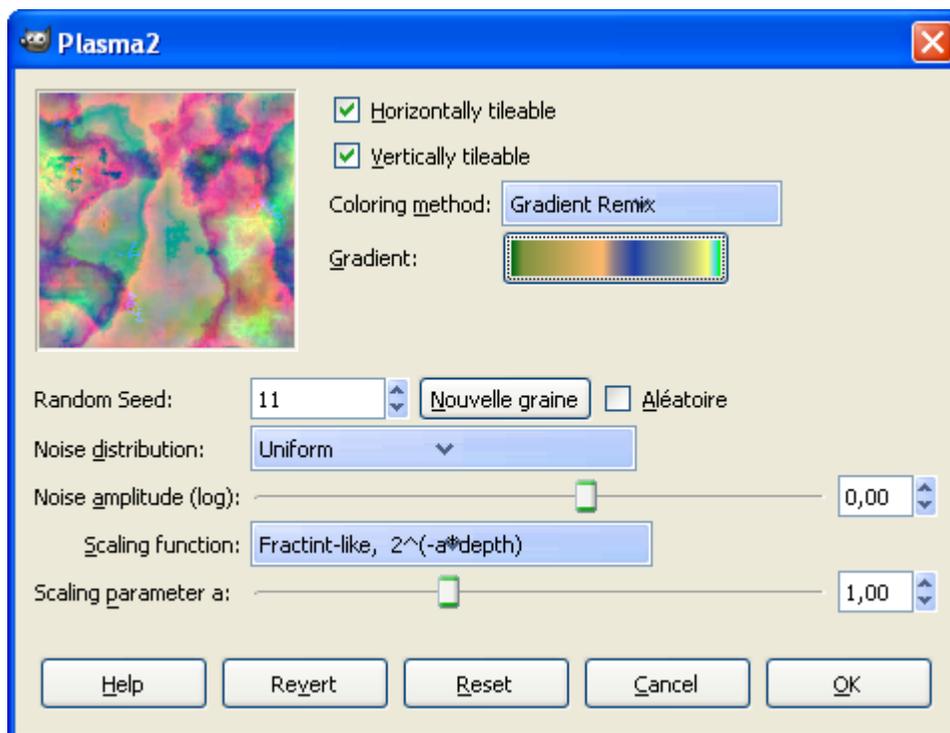
<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/Plasma2-for-Gimp-windows-81246453>

Version : 2 0.64

Installation : Télécharger [Plasma2_for_Gimp_windows_by_photocomix_resources.exe](#) directement dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`.

Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Rendu > Nuages > Plasma2**



LES GREFFONS WINDOWS QUI PEUVENT DONNER DES ERREURS

Il ne faut pas utiliser l'ancienne version gimp 2.6.0 qui provoquait une erreur fatale avec certains greffons pour Windows lors de la consultation de l'aide.

Le « Greffon Color correction » (page 125) ne fonctionne pas.

TABLE DES MATIÈRES

Présentation.....	1	thème.....	15
Installation.....	2	La fenêtre « Calques, Canaux, Chemins, Annuler ... »	15
Téléchargement pour Windows.....	2	15
Installation de l'archive et démarrage de Gimp.....	2	La fenêtre « Éditeur d'image Gimp » ou fenêtre de	16
Associer des types d'images à Gimp, activer Gimp		l'image.....	16
via un menu contextuel.....	3	Déplacer une image dans le cadre.....	16
Installation de Python sous Windows.....	3	Zoom.....	16
Avant d'utiliser Gimp, quelques notions		Mettre la fenêtre « Boîte à outils » toujours au 1er	17
fondamentales.....	5	plan.....	17
L'image en informatique ou en électronique.....	5	Une ou des fenêtres selon nos goûts.....	17
Les dimensions de l'image.....	5	Personnaliser la fenêtre « Boîte à outils ».....	17
Les pixels.....	5	Personnaliser les informations apparaissant dans	18
La résolution.....	5	la fenêtre de l'image.....	18
Les couleurs de l'image dans Gimp.....	5	Ajouter une fenêtre de fond via maringouin.....	20
Les codages RVB.....	5	Raccourcis clavier.....	21
Niveau de gris.....	6	Menus de l'image (résumé).....	22
Couleurs indexées.....	6	Menu fichier.....	22
Passage d'un mode à un autre.....	6	Menu Édition.....	22
CMJN.....	6	Menu Sélection.....	22
Les mots pour désigner les couleurs.....	7	Menu Affichage.....	22
Illusions dans la perception des couleurs.....	8	Menu Image.....	22
Les types et les formats d'image.....	8	Menu Calque.....	22
XCF.....	8	Menu Couleurs.....	22
Les formats pour le WEB.....	9	Menu Outils.....	22
TIFF.....	9	Menu Filtres.....	22
Les formats d'Adobe.....	9	Menu Vidéo.....	23
Les images animées.....	9	Menu Fenêtres.....	23
La gestion de la couleur.....	9	Menu Aide.....	23
Réglages de l'écran.....	10	Menus Script-Fu , Python-Fu et menus exotiques..	23
Mires.....	10	Récupérer une image.....	24
Les calques.....	10	Ouvrir un fichier contenant une image.....	24
L'aide de Gimp.....	12	Via le sélecteur de fichier de Gimp.....	24
Principe de l'accès à l'aide Internet et CHM.....	12	Par glisser-déposer.....	24
Les « Glisser-Déposer » dans Gimp.....	13	Par un clic sur un fichier image ou par menu	24
Fonctionnement du « Glisser-Déposer » ou « Drag		contextuel.....	24
and Drop ».....	13	À partir d'un scanner, d'une caméra, etc.....	25
Exemples.....	13	À partir de presse-papiers (copier-coller).....	26
Explorateur Windows vers Gimp.....	13	Copie d'écran.....	27
Motif,couleur.....	13	Via Gimp.....	27
Calque.....	13	Via la touche imp écr ou la combinaison alt	27
Chemin.....	13	gr+imp écr.....	27
Nom de fichier.....	13	Via maringouin.....	27
Les fenêtres de Gimp.....	13	Imprimer une image.....	28
Fenêtres de Gimp.....	14	Via Gimp.....	28
La fenêtre « Boîte à outils ».....	15	Méthode 1 (classique et déconseillée).....	28
Réduire la taille de cette fenêtre en modifiant le		Méthode 2 (via le greffon Gutenprint).....	28

Via le gestionnaire d'impression de Windows.....	28	Colorier l'image.....	54
Enregistrer une image.....	29	Ajuster la luminosité et le contraste.....	55
Propriétés d'une image.....	30	Réduire en noir et blanc en utilisant un seuil.....	55
Propriétés d'une image à partir de Gimp.....	30	Ajuster les niveaux de couleurs.....	56
Données EXIF avec marigouin sur image JPEG.	31	Ajuster les courbes des couleurs.....	57
Mettre un texte sur une image.....	32	Réduire le nombre de couleurs.....	58
Les polices de caractères.....	32	Transformer en niveaux de gris.....	58
L'outil texte et ses options.....	33	Obtenir un négatif.....	58
Un texte simple sur une image.....	33	Inversion de valeur (mode TSV).....	58
Modifier un texte.....	35	Décomposer en canaux de couleurs.....	58
Déplacer un texte.....	35	Remplacer une couleur par de la transparence..	59
Un texte qui suit un chemin.....	36	Appliquer les couleurs d'une image à une autre	
Modifier une lettre.....	37	image.....	59
Halo autour d'un texte.....	38	Enlever le bruit d'une image.....	60
Remplir un texte avec une image.....	39	Augmenter la netteté d'une image.....	61
Filtres « Alpha Vers Logo ».....	41	Les sélections.....	62
Basique I.....	41	Ajuster une sélection.....	63
Basique II.....	41	Adoucir les bords et lissage.....	63
Biseau graduel.....	41	Les 4 modes des sélections.....	64
Bovination.....	41	Sélection rectangulaire (R).....	65
Chaud rougeoyant.....	41	Sélection elliptique (E).....	66
Chrome.....	41	Sélection à main levée (F).....	67
Contour 3D.....	42	Sélection contiguë (U).....	67
Éclaté.....	42	Sélection par couleur (Shift+O).....	67
Givré.....	42	Ciseaux Intelligents (I).....	68
Glacé.....	42	Extraction du premier plan.....	68
Lueur extérieure.....	42	L'outil Chemins (B).....	68
Mélangé.....	43	Sélection flottante.....	68
Néon extérieur.....	43	Le masque rapide.....	69
Néon.....	43	Perturber une sélection.....	70
Texturé.....	43	Agrandir ou réduire une sélection.....	70
Tracé de particules.....	43	Le masque de calque.....	71
Scripts accessibles par le menu Créer.....	43	Guides et grilles.....	72
Traitement par lot via marigouin.....	44	Guides.....	72
Modifier les dimensions.....	45	Grille.....	73
Modifier les dimensions d'une image.....	45	L'outil Chemins (B).....	74
Avec Gimp.....	47	Retournement, pivotement.....	76
Avec marigouin.....	48	L'outil retournement (Shift+F).....	76
Modifier les dimensions d'un calque.....	49	L'outil pivotement (Shift+T).....	76
Les couleurs.....	50	Déformations.....	77
Couleur d'un pixel ou d'une aire.....	50	L'outil de cisaillement (Shift+S).....	77
Le sélecteur de couleurs.....	51	L'outil perspective (Shift+P).....	78
Palette de couleurs.....	51	Déformation interactive.....	78
Le nombre de couleurs d'une image.....	52	Courber.....	79
Dégradés de couleurs.....	52	Onduler.....	80
Le menu Couleurs fenêtre « Éditeur d'image		Tourner et aspirer.....	81
GIMP » ou image.....	53	Vagues concentriques.....	81
Ajuster la répartition des couleurs.....	53	Les calques.....	82
Ajuster la teinte, la saturation et la luminosité..	54	Définition.....	82

La fenêtre des calques.....	82	Les greffons fournis avec notre archive.....	103
Effets en fonction du mode et de l'opacité.....	83	Gutenprint & CUPS for Windows.....	103
Les motifs.....	88	GREYCstoration.....	104
Remplir une sélection d'un motif.....	89	UFRaw.....	105
Créer un motif.....	89	Gimp Animation Package GAP.....	105
Les filtres pour créer des motifs.....	90	Dborder.py.....	106
Damier.....	90	Source des images analysées dans cette	
Explorateur CML.....	90	documentation.....	108
Grille.....	90	Installation des greffons et scripts sous Windows	
Labyrinthe.....	90	109
Motifs de diffraction.....	91	Installation des greffons Python (.py).....	109
Puzzle.....	91	Installation des greffons compilés (.exe / .dll).....	109
Qbiste.....	91	Installation des Scripts-Fu (.scm).....	109
Sinus.....	91	Répertoire des préférences.....	109
Création de motifs par le menu Créer.....	92	Greffon panoramas, assemblage d'images (Stitch	
3D Truchet.....	92	Panorama).....	110
Camouflage.....	92	Greffon felimage-noise.....	114
Carreau tourbillonnant.....	92	Greffon Liquid Rescale GIMP plugin.....	115
Rendre un terrain.....	92	Greffon Gluas.....	116
Terrain plat.....	92	Greffon Kaleidoscope.....	118
Terre.....	93	Greffon Refocus.....	119
Tourbillonné.....	93	Greffon Resynthesizer.....	120
Truchet.....	93	Greffon Voronoi.....	121
Les brosses.....	94	Greffon Water Surface.....	122
Trouver des brosses sur Internet.....	95	Greffon Mathmap.....	123
Créer une brosse.....	95	Greffon Color correction.....	125
À partir d'une image.....	95	Greffon Rotating brush.....	126
À partir de l'éditeur de brosses.....	96	Greffon GIMP Des skew Plugin.....	128
Créer des boutons.....	97	Greffon texturize.....	129
Bouton arrondi.....	97	Greffon Fourier.....	130
Simple bouton biseauté.....	97	Greffon dds.....	131
Les outils de dessin.....	98	Greffon GIMP normalmap plugin.....	132
Enlever un objet sur une image.....	99	Greffon GIMP PLT-Plugin.....	133
En utilisant l'outil « pinceau ».....	99	Greffon Dcam Noise.....	134
En utilisant le greffon Resynthesizer.....	99	Greffon Plasma-2.....	135
Les animations.....	100	Les greffons Windows qui peuvent donner des	
Publications, liens Internet.....	101	erreurs.....	136
Effets de quelques filtres.....	102	Table des matières.....	137

Sylvie Alexandre vendredi 10 octobre 2008

sylviale@bigfoot.com

:o)