

DÉBUTER AVEC GIMP 2.6

PRÉSENTATION

Débuter avec Gimp 2.6 est une petite documentation (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>.

Cette documentation est aussi utile pour les autres versions de Gimp, il suffit d'adapter les noms des répertoires et/ou les spécificités des systèmes d'exploitation.

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, modifier des animations.
- Exécuter des scripts.
- Accéder à un historique d'annulation.
- Traiter de nombreux fichiers en une commande (Traitement par lot).
- 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>).

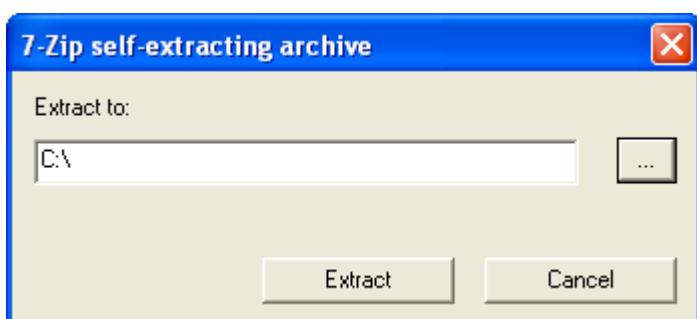
À partir des paquets compilés par Jernej Simoncic nous proposons une archive qui contient un environnement pré-installé pour améliorer le fonctionnement de Gimp :

- 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 la 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_7.exe**).



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.

Pour démarrer Gimp il suffit d'aller dans le répertoire créé lors de la décompression ..\gimp_2_6_7 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 > Démarrer Gimp (Le choix de la langue se fait dans Outils autour de Gimp > Choix de la langue de Gimp).

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.

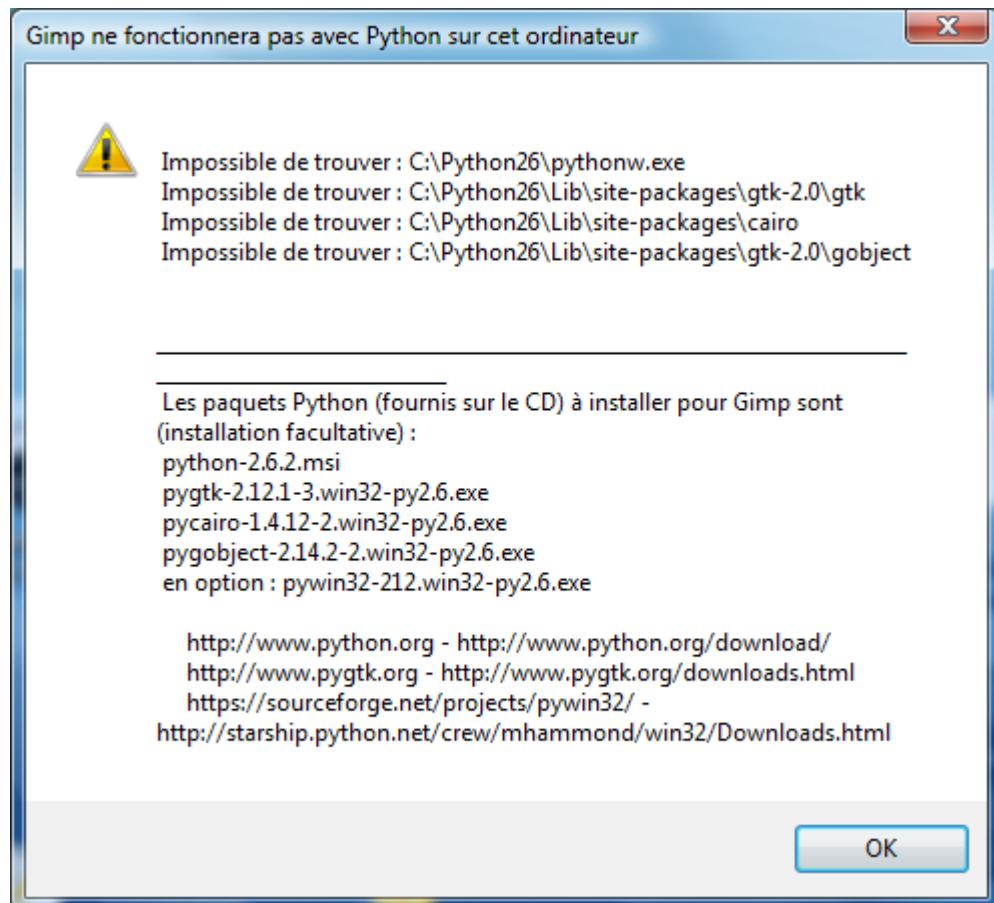
ASSOCIER DES TYPES D'IMAGES À GIMP, ACTIVER GIMP VIA UN MENU CONTEXTUEL

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>

Pour installer Python :

- Démarrer maringouin, valider [Comment installer Python 2.6 pour Gimp](#)
- Suiure les instructions.

Par défaut Python version 2.6.x s'installe dans <C:\Python26>.

Nota :

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

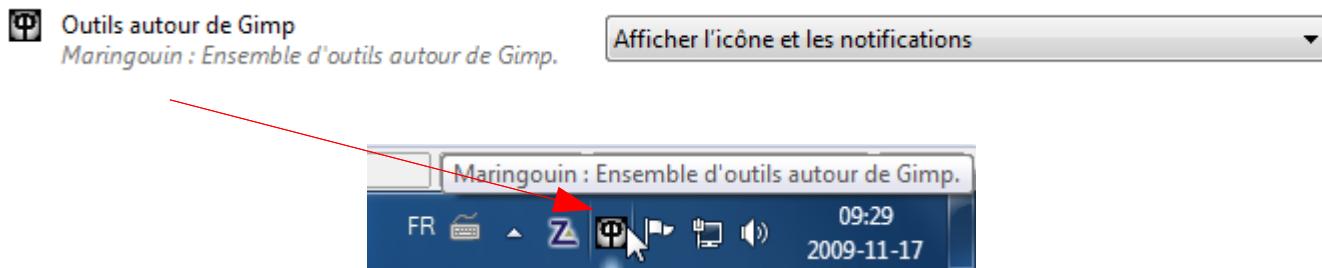
ou

démarrer Maringouin et faire : Outils autour de Gimp > Affichage message avertissement Python au lancement de Gimp > Interdire l'affichage.

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

LOCALISATION DE L'ICÔNE MARINGOUIN DANS WINDOWS 7

Il faut démarrer maringouin et paramétrier l'icône via Personnaliser ...



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 RÉSOLUTION

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

Quelques résolutions souvent utilisées :

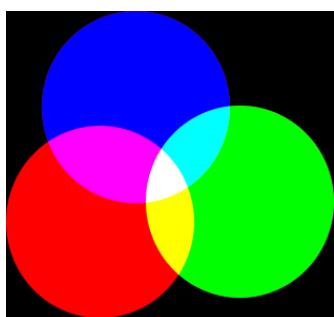
- Écrans d'ordinateurs => 96 pixels par pouce (ppp).
- Images Web => 72 ppp.
- Télécopies => 200 ppp
- Images à imprimer => 300ppp et +.

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 codé 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 codé 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.

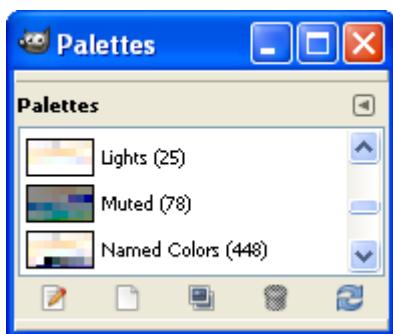
Dans le codage RVBA, un canal « Alpha » est ajoutée au codage RVB. Il définit le niveau de la transparence. Le codage de ce canal est sur 256 valeurs de 0 à 255. La valeur 255 correspond à la transparence totale.

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.

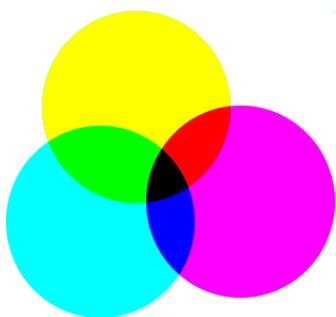
Elle peut aussi avoir de la transparence.

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/softwares/separate.html>. Télécharger **liblcms-1.dll.zip** et **separate+-0.5.2.zip** au bas de la page. Décompresser et installer **separate.exe** , **separate_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 **separate+-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 imprimeable 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, céruleen, 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

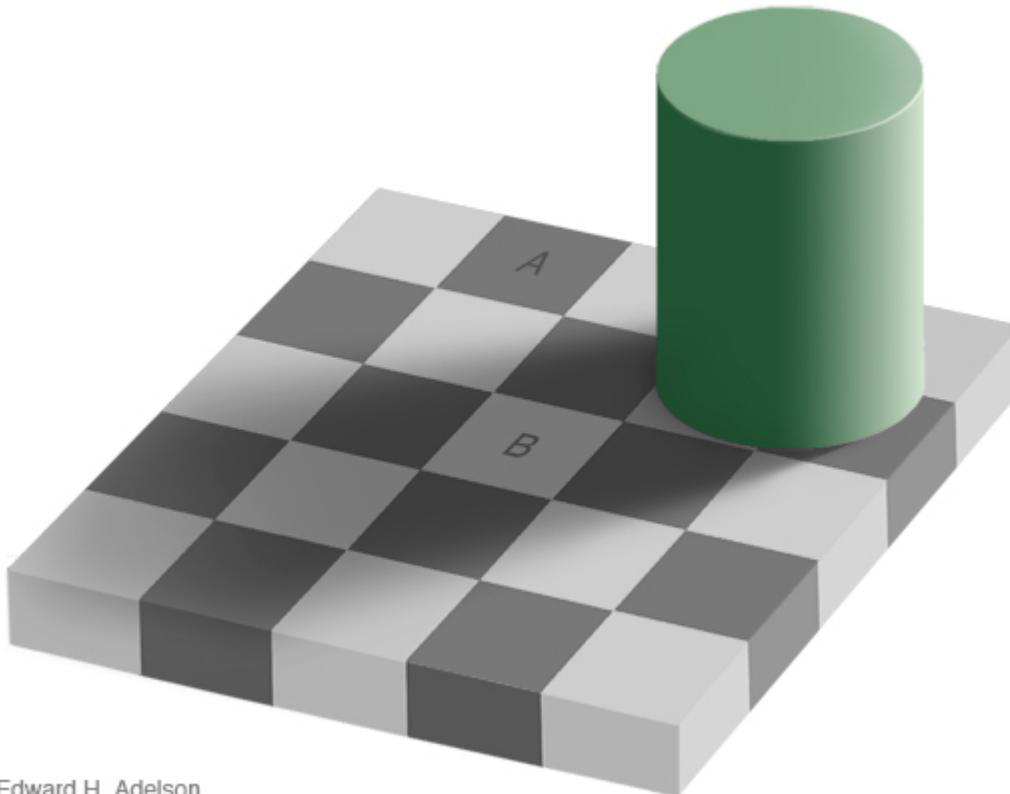
<http://www.arnaudfrichphoto.com/gestion-des-couleurs/gestion-de-la-couleur.htm> : Arnaud Frich Photographie. La Gestion des Couleurs.

http://www.tsi.enst.fr/tsi/enseignement/ressources/mti/RVB_ou_LAB/html/colorspace.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 .



Edward H. Adelson

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

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'ADOBÉ

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

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)

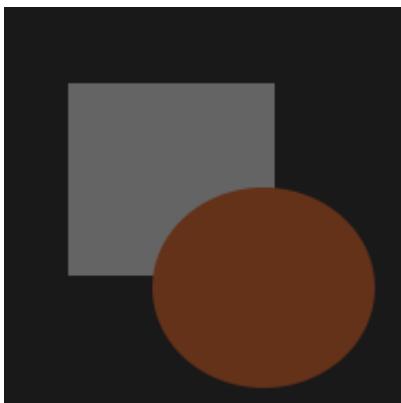
1	2	3	4	5	6

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].



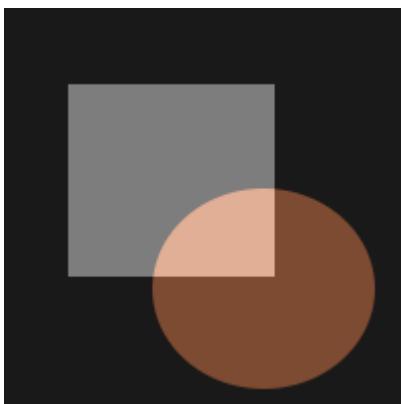
Résultat avec mode = normal , opacité = 100, tous les calques sont visibles.

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 :

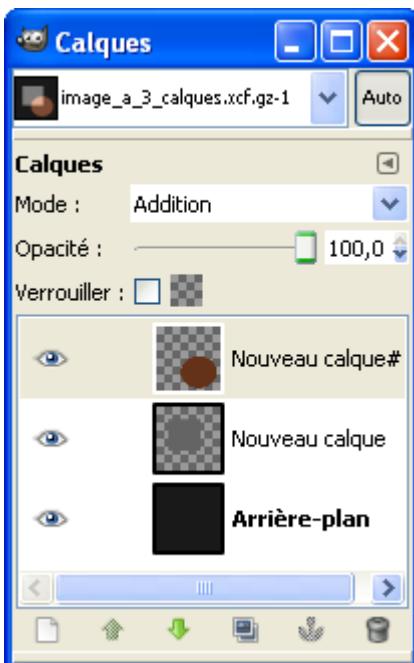
Les 4 couleurs sont (R, V, B décimal) :

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.

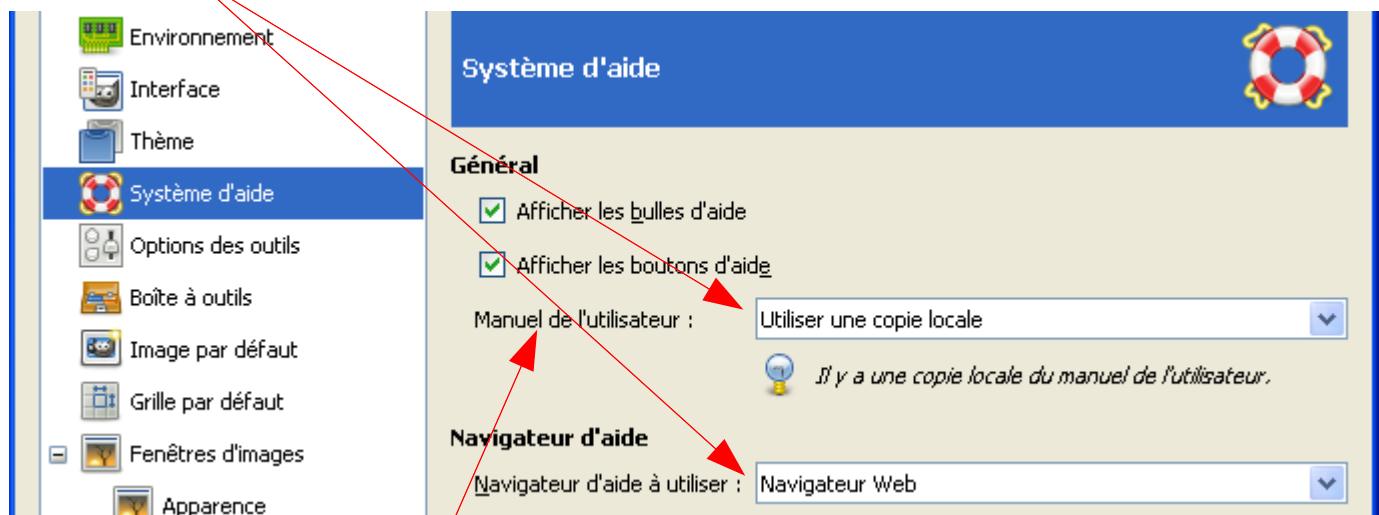
Le fichier d'aide en français **gimp_2_6_fr.chm** est dans le répertoire **gimp_2_6_7\bin**.

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_7\bin** (Où se trouve l'aide en français). Cette aide sera compilée et disponible en 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_7\bin** avec l'option « Utiliser une copie locale » validée, l'aide via Internet sera automatiquement activée.

LES « GLISSEZ-DÉPOSER » DANS GIMP

FONCTIONNEMENT DU « GLISSEZ-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.

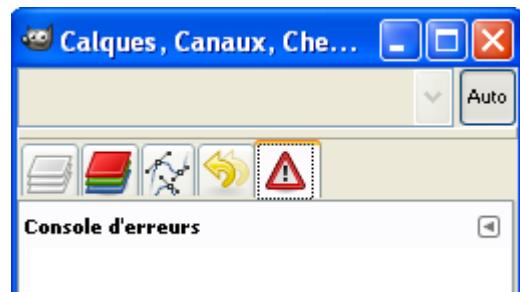
LES FENÊTRES DE GIMP

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... »

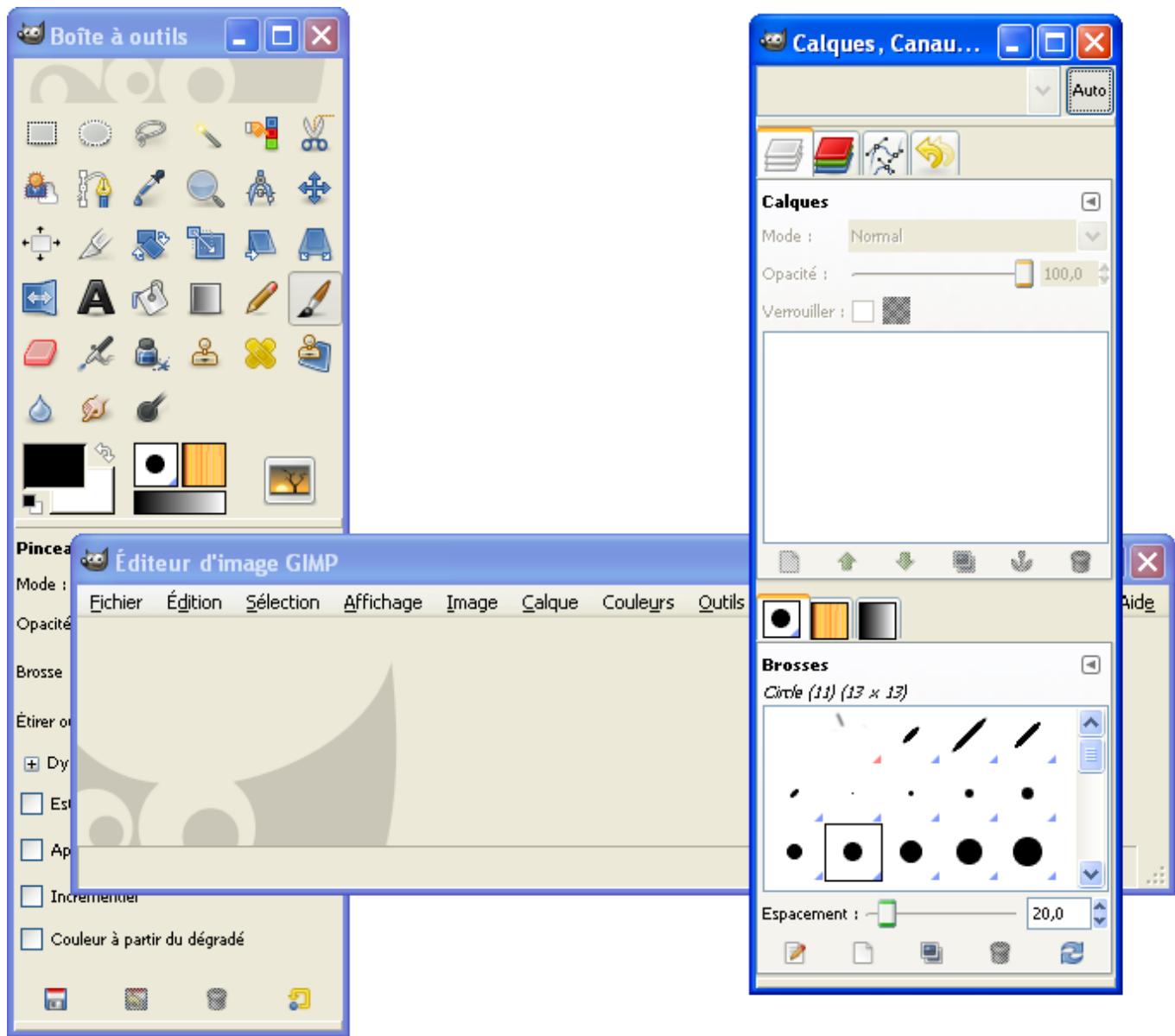
Sur la fenêtre « Éditeur d'images Gimp » ou sur la fenêtre de l'image faire : **Fenêtres > Fenêtres ancrables > Console d'erreurs.**

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, la brosse active, l'image active, la gestion des options tout en bas.

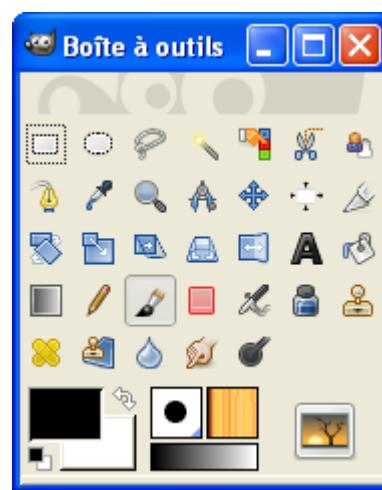
RÉDUIRE LA TAILLE DE CETTE FENÊTRE EN MODIFIANT LE THÈME

Pour réduire la taille de la fenêtre « Boîte 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

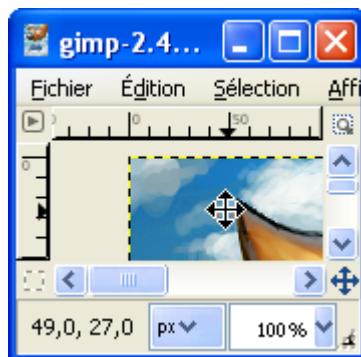
C'est à partir de cette fenêtre que nous retrouvons les menus pour accéder aux différentes fonctions de Gimp.

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**

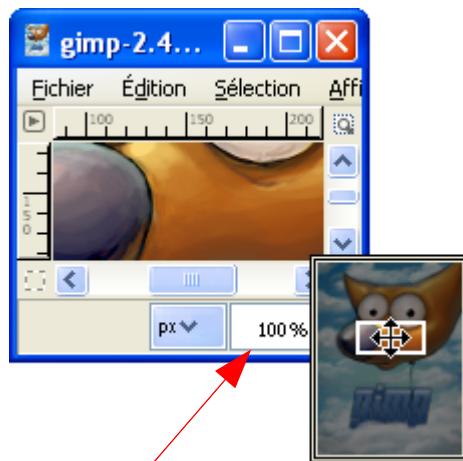
DÉPLACER UNE IMAGE DANS LE CADRE

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 « **Outils autour de Gimp > Fenêtre Boîte à outils de Gimp au 1er plan** » et démarrer Gimp par **Démarrer Gimp**. Nous pouvons activer ou désactiver cette fonction ainsi que modifier le niveau de transparence sans fermer Gimp dans **Outils autour de Gimp**.

Nous pouvons aussi éditer **maringouin_ahk.ini**, mettre la clef **fenetre_gimp_premier_plan_defaut = 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).

Lorsque nous utilisons cette possibilité, il faut appuyer sur la touche Tab pour activer ou désactiver la fenêtre des outils, la fenêtre des calques, canaux...

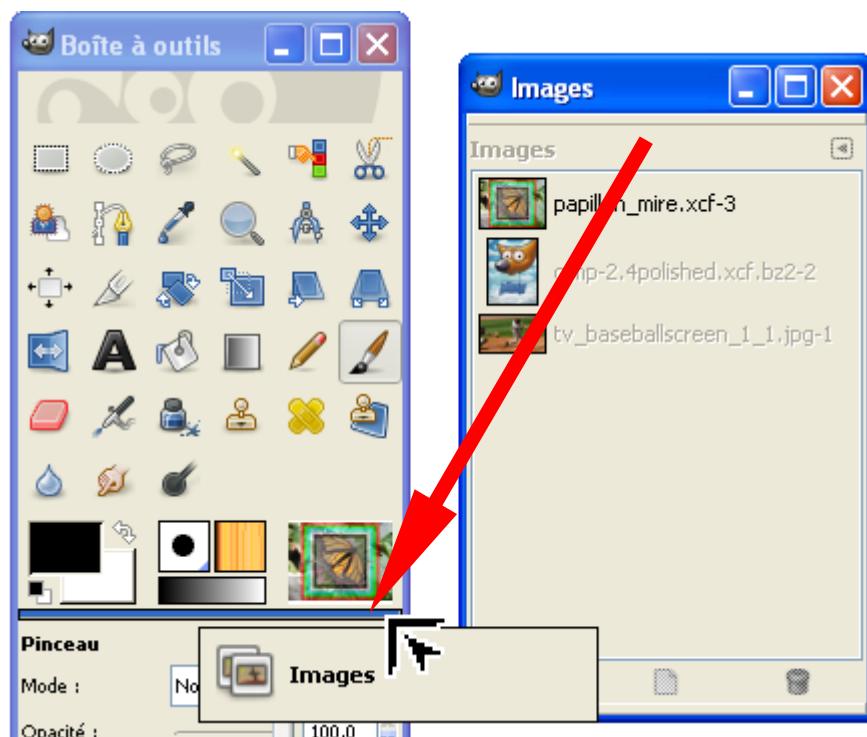
UNE OU DES FENÊTRES SELON NOS GOÛTS

PERSONNALISER LA FENÊTRE « BOÎTE À OUTILS »

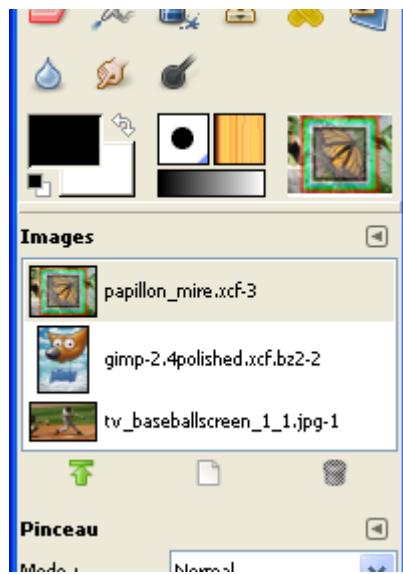
Dans Gimp nous pouvons modifier, créer une (ou des) fenêtre dans laquelle nous regroupons des fonctions.

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 ».

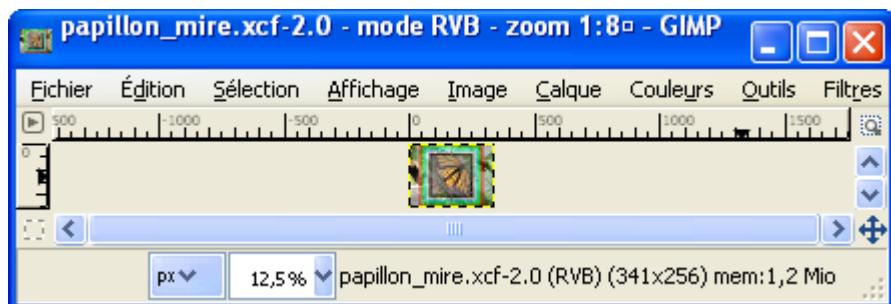
Les valeurs par défaut sont :

- 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)

%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

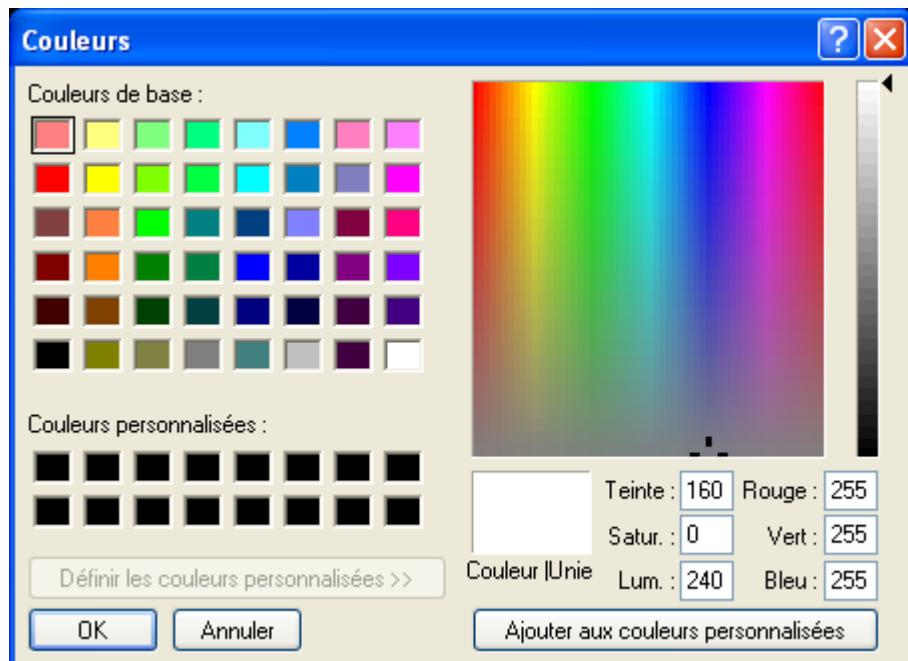
AJOUTER UNE FENÊTRE DE FOND VIA MARINGOUIN

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

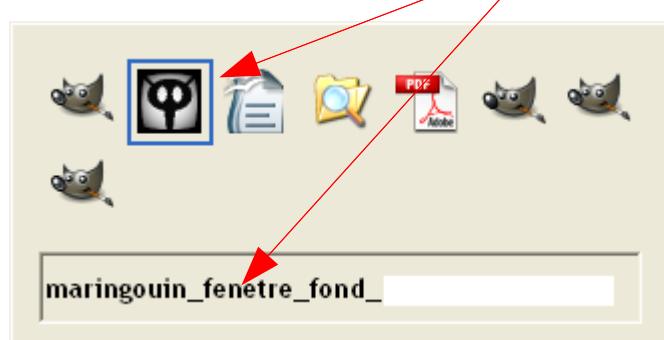
Démarrer Gimp via l'icône de maringouin : **Démarrage Gimp > Démarrer en français**. Attendre que Gimp soit démarré.

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_xxxxxxxxxx** pour afficher la fenêtre de fond.



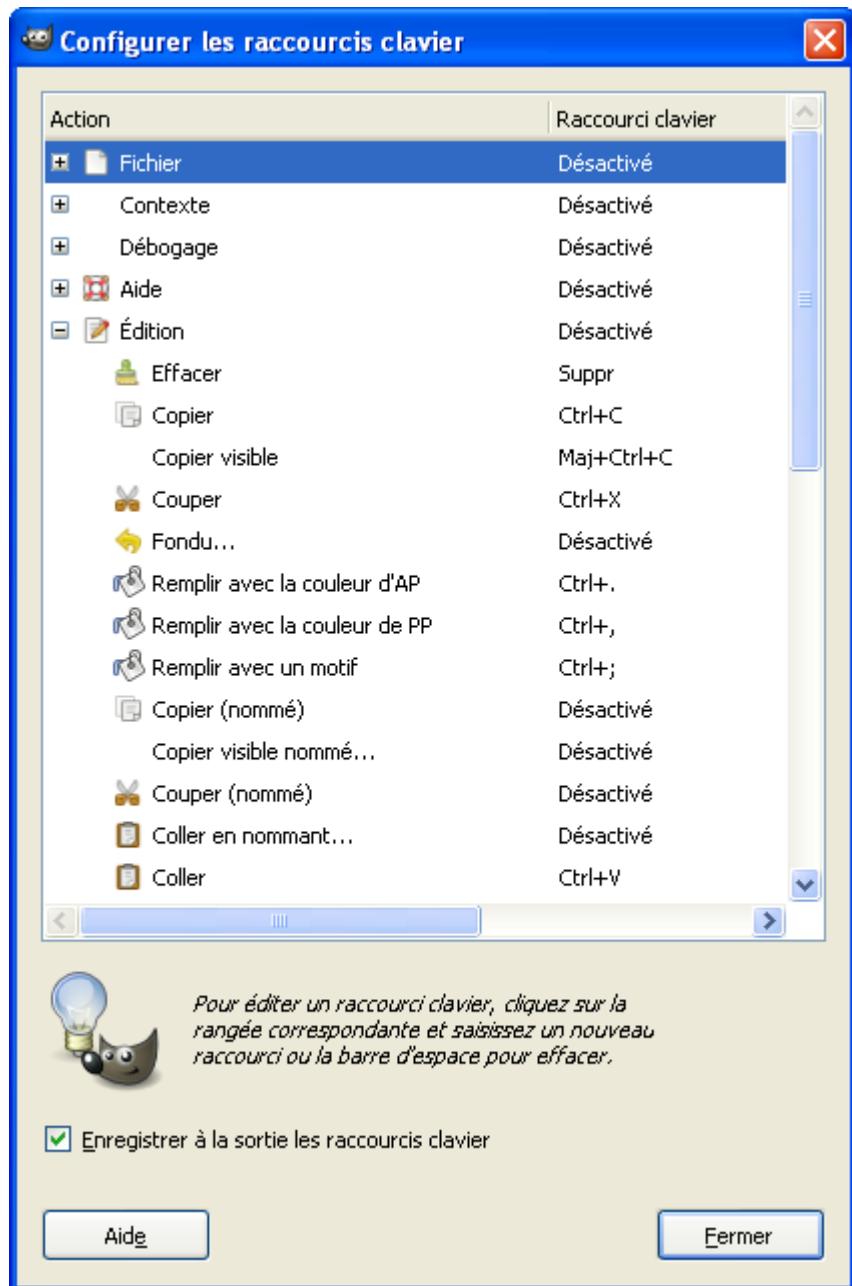
Toujours avec les touches **alt** et **Tab** activer la bonne fenêtre, PDF par exemple, et faire la copie d'écran.

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_ahk.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 « Boite 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 du greffon Gimp Animation Package G.A.P.

MENU FENÈTRES

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

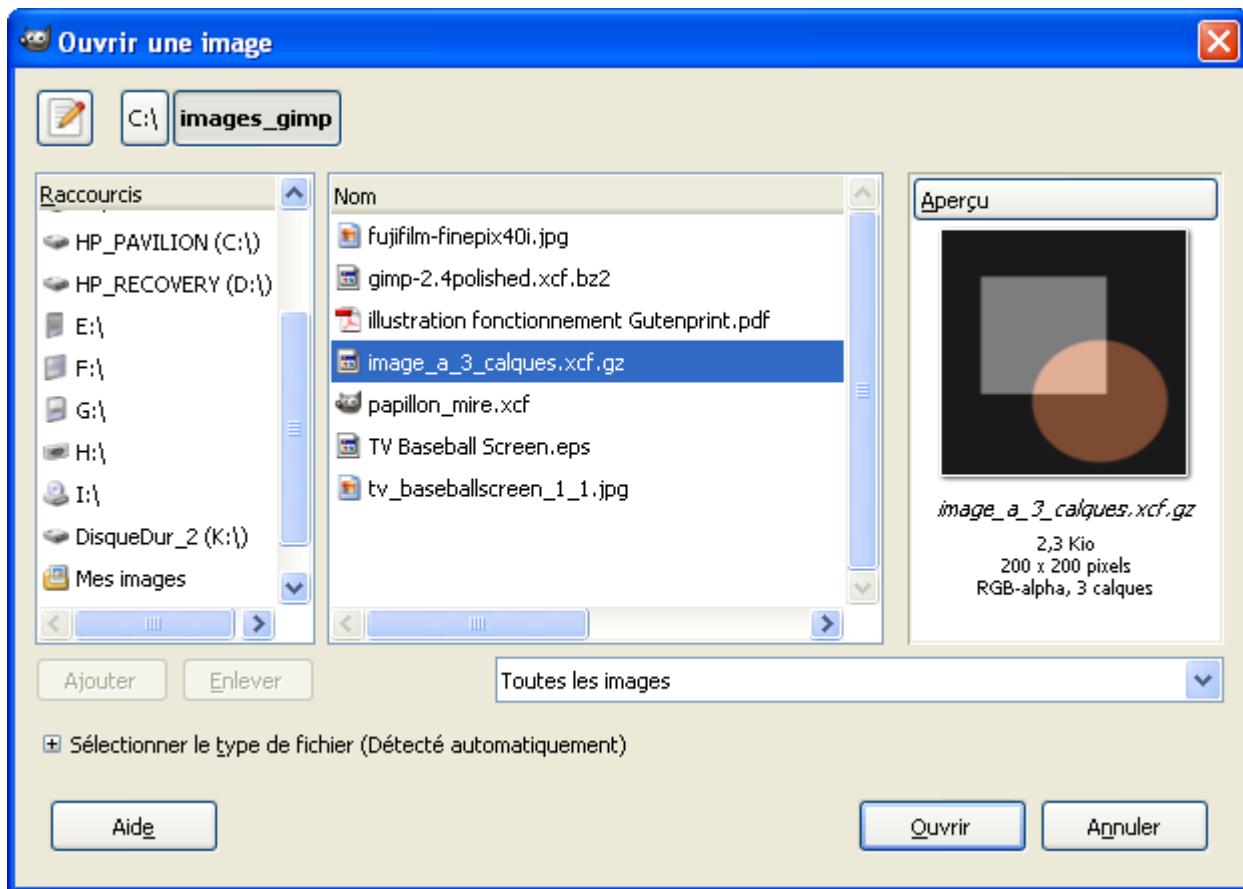
OUVRIR UN FICHIER CONTENANT UNE IMAGE

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 GLISSEZ-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](#).

OUVRIR UNE IMAGE QUI CONTIENT UN PROFIL ICC

Certaines images JPEG, TIFF, etc. contiennent des profils ICC qui modifient le rendu des couleurs.

Lors de l'ouverture de ce type d'image, Gimp avertit l'utilisateur par un message :



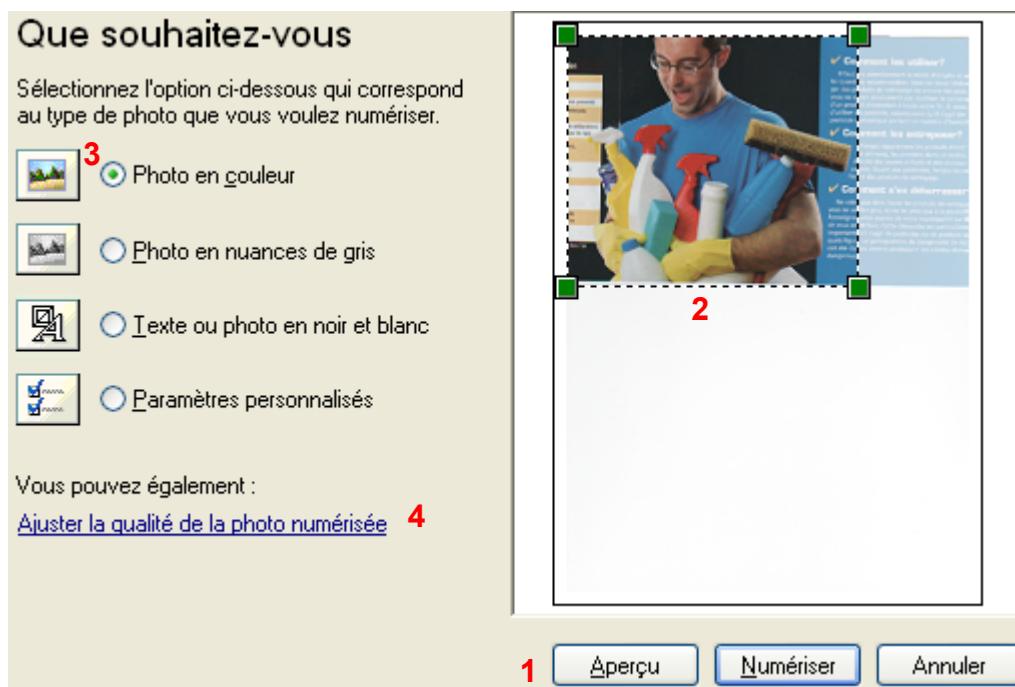
Pour obtenir l'image avec la correction apportée par le profil ICC il faut appuyer sur **Convertir**.

Exemple : Résultat de la [différence](#) entre **Convertir** et **Conserver** sur l'image [2925887624_76f4fe031a.jpg](#) disponible sur <http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/> par vancouverflavour (CC)



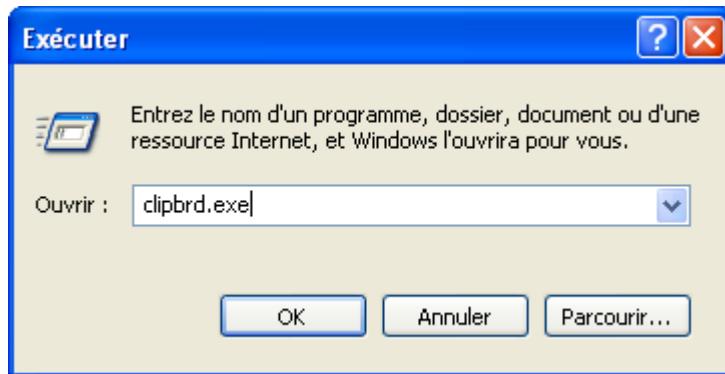
À PARTIR D'UN SCANNER, D'UNE CAMÉRA, ETC.

- 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 Scanner (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.



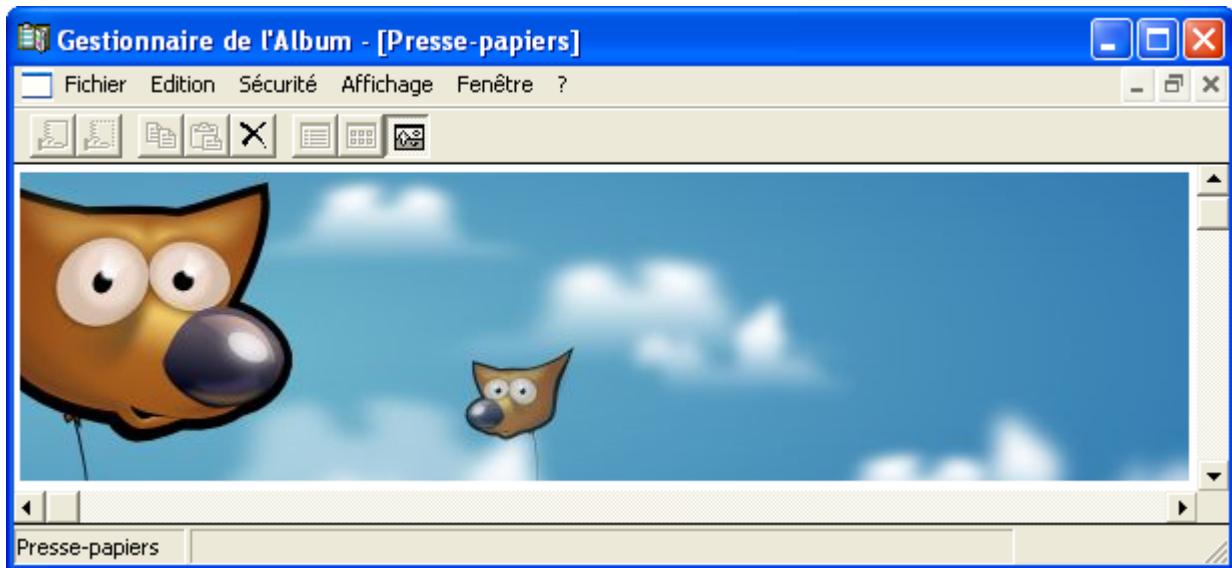
À PARTIR DE PRESSE-PAPIERS (COPIER-COLLER)

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 :

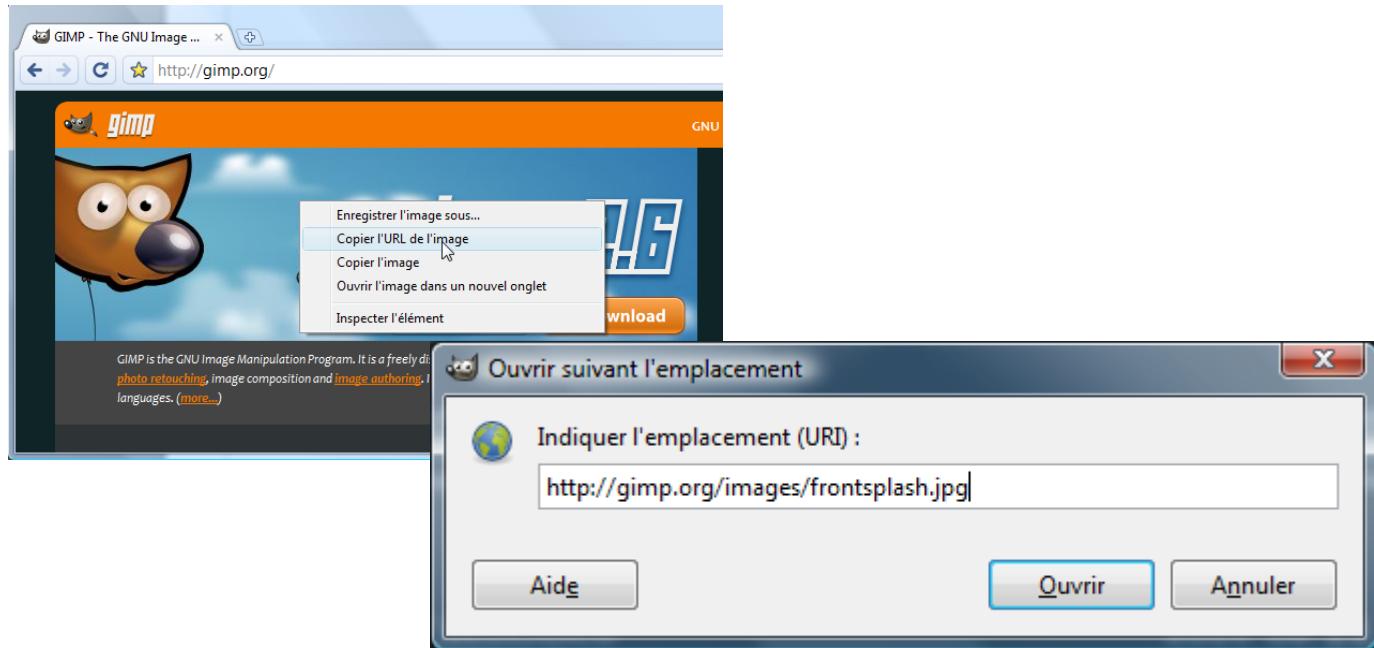
- **Fichier > Créer > Depuis le presse-papiers** (ou en utilisant le raccourci **Shift+Ctrl+V**)
- ou par **Édition > Coller comme > Nouvelle image**

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.

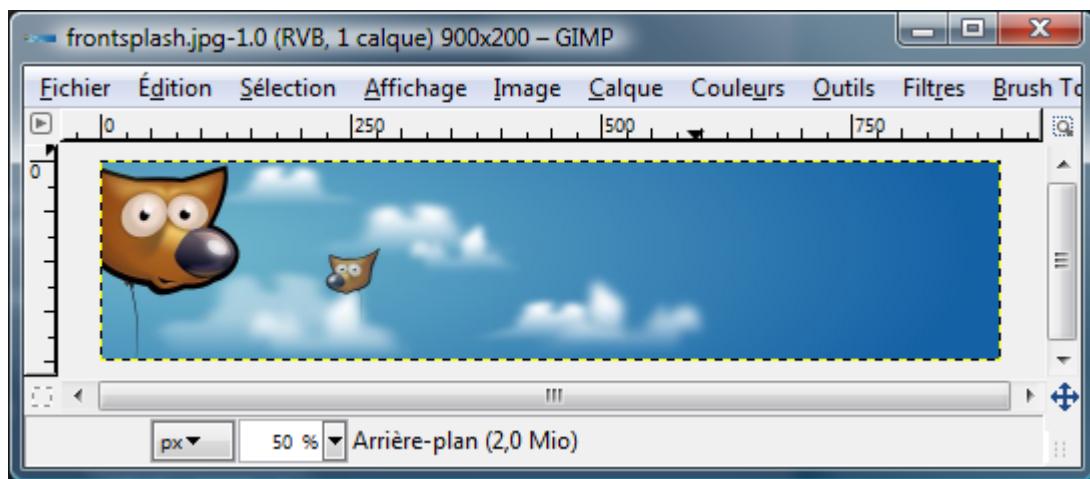
À PARTIR D'UNE ADRESSE DE SITE WEB

Il suffit de trouver l'adresse d'une image dans son navigateur, de copier cette adresse et , sur Gimp, faire :
Fichier > Ouvrir suivant l'emplacement

Exemple : À Partir du site de Gimp (gimp.org).



L'image s'ouvre dans Gimp



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 le fenêtre que nous désirons capturer.
- Avec l'option « Capturer l'écran entièrement » nous pouvons paramétriser 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 [27](#).

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 l'écran avec le curseur**, la capture de l'écran avec le curseur se fera en appuyant sur la touche « **Imp écr** ». après avoir activé **Copie d'écran > Autoriser capture d'écran avec la touche Imp Écr**.

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 [172](#).

VIA LE GESTIONNAIRE D'IMPRESSION DE WINDOWS

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

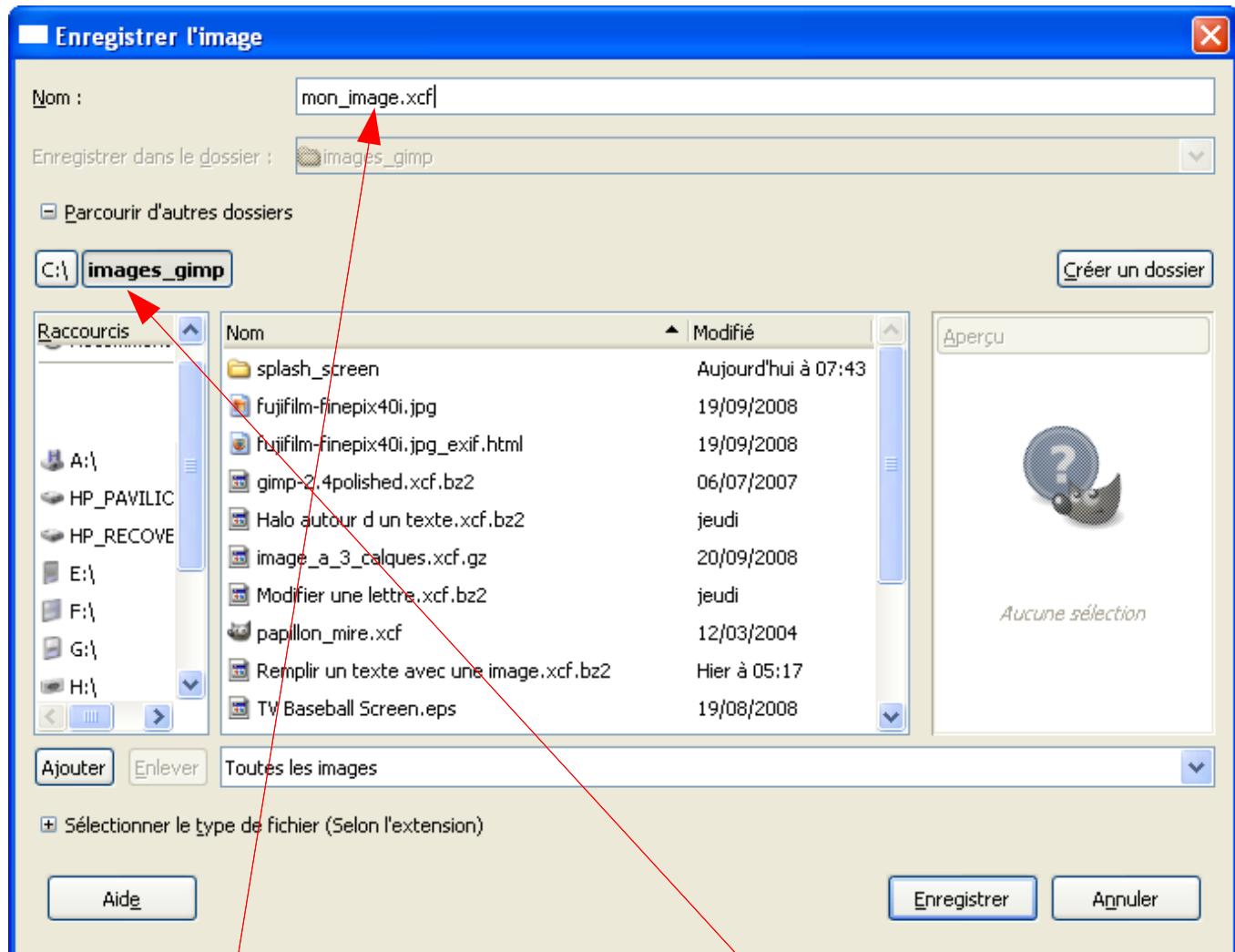
Si l'image utilisée dans Gimp est sous un autre format nous pouvons enregistrer une version au format PNG par **Fichier > Enregistrer sous** ou utiliser le raccourci **Shift+Ctrl+S**.

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

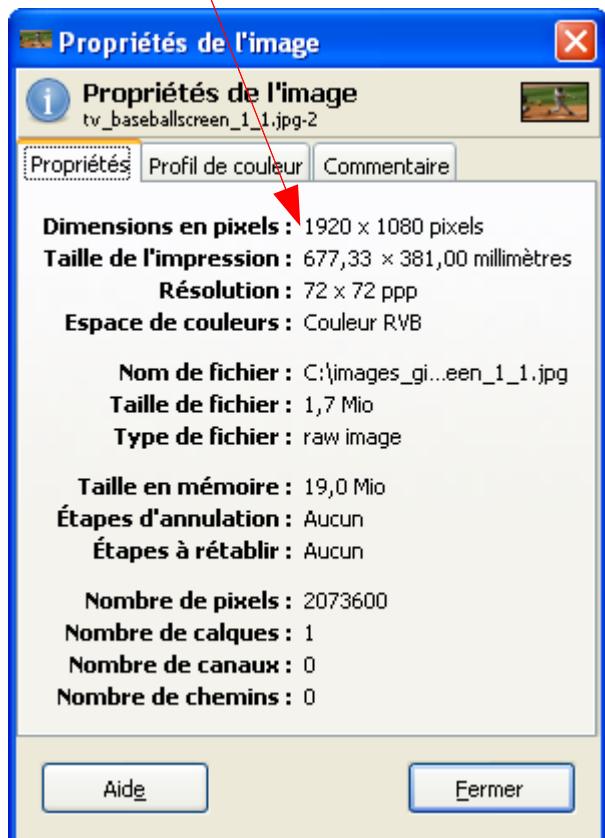
Nous allons déterminer quelques propriétés de deux images en utilisant Gimp et maringouin :

- Dimensions avec Gimp.
- Profil ICC (page [2](#)) 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**).

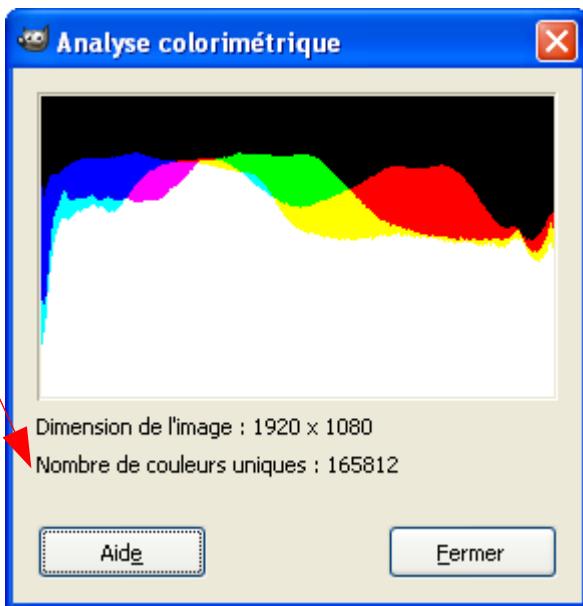
Dimensions



Profil ICC



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



DONNÉES EXIF AVEC MARINGOUIN

Maringouin utilise les programmes utilitaires :

- ExifTool créé par Phil Harvey <http://www.sno.phy.queensu.ca/~phil/exiftool/>
- ExifTool Gui créé par Bogdan Hradtnik <http://freeweb.siol.net/hrastni3/>
- Jhead <http://www.sentex.net/~mwandel/jhead/> créé par Matthias Wandel (The software is public domain).
- Jpegtran <http://sylvana.net/jpegcrop/jpegtran/>

À partir d'un clic sur l'icône de maringouin faire **ExifTool Gui > Lancer ExifTool Gui** , attendre le lancement de l'interface et sélectionner les images pour visualiser, modifier les données Exif, etc. contenues dans les images.

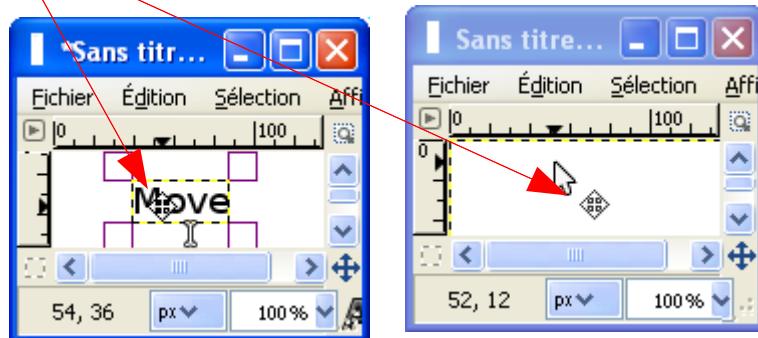
DÉPLACER, ALIGNER

Nous aurons souvent besoin de déplacer ou d'aligner des objets sur les images. Deux outils sont utilisés pour réaliser ces opérations, l'outil de déplacement et l'outil d'alignement.

OUTIL DE DÉPLACEMENT

L'outil de déplacement est activé par le raccourci **M** ou par un clic sur sa représentation dans la boîte à outils.

Cet outil permet de déplacer une sélection en cours, un texte, un chemin, un calque. Lors de son utilisation un petit symbole apparaît automatiquement lorsque nous passons la souris sur un objet ou lors de l'activation par le raccourci **M**.



Pour déplacer l'objet, lorsque le symbole est présent, il suffit de faire un clic, de maintenir ce clic et de déplacer la souris et de relâcher le clic.



UTILISATION DE LA BARRE D'ESPACEMENT POUR LE DESSIN

Le déplacement de l'image dans la fenêtre de l'image peut être activé lors de l'utilisation des outils de dessin en appuyant sur la barre d'espacement sans perdre la dernière position du curseur de la souris pour pouvoir dessiner en continu sur des grandes images.

OUTIL D'ALIGNEMENT

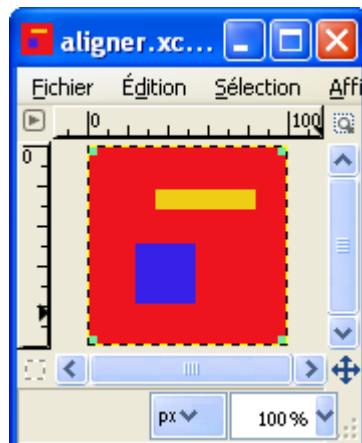
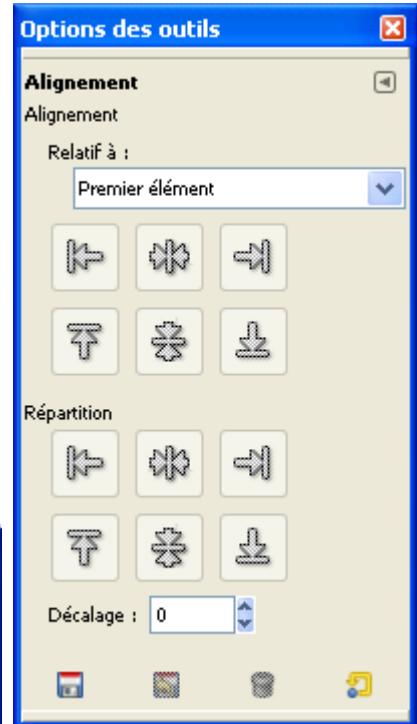
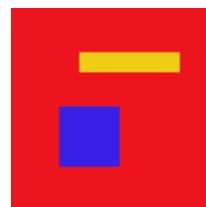


L'outil d'alignement est activé par le raccourci **Q** ou par un clic sur sa représentation dans la boîte à outils.

C'est un outil de déplacement automatique qui agit sur un ou plusieurs calques d'une image.

Les possibilités de déplacement sont dans les options de l'outil (À gauche, à droite, vers le bas, avec un décalage, etc.).

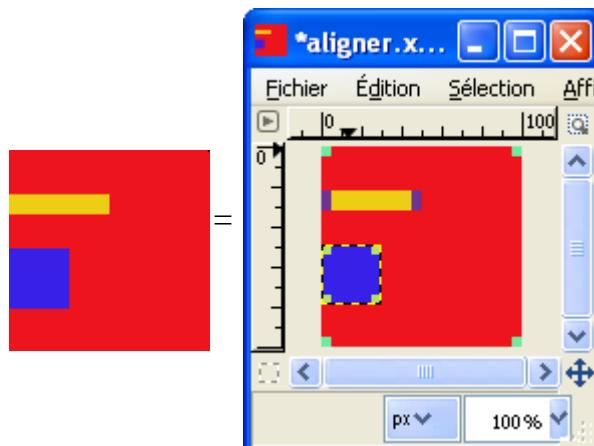
Voici un exemple sur une image à trois calques où nous souhaitons aligner les calques sur la gauche du calque rouge. Chaque calque correspond à une couleur.



Nous activons la calque rouge qui deviendra la référence dans la fenêtre des calques puis, sur l'image, l'outil d'alignement par le raccourci **Q**. Nous faisons un clic et les coins du calque sont matérialisés par des carrés verts.

Nous appuyons sur la touche **Shift**, sélectionnons le calque jaune et, sur l'image, nous faisons un clic sur le jaune. Les coins sont matérialisés par des carrés verts. Il faut répéter la même opération pour le calque bleu.

Il suffit d'aller dans les options de l'outil d'alignement et d'appuyer sur le bouton « alignement gauche ».



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.

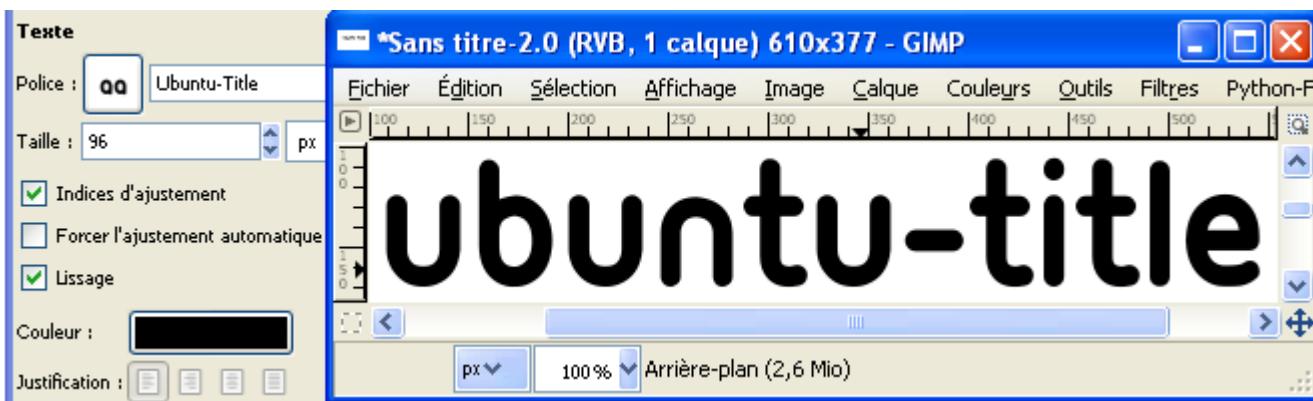
Le logiciel de dessin vectoriel Inkscape permet aussi de créer des textes en SVG (vectoriel) qui peuvent être importés dans Scribus.

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.

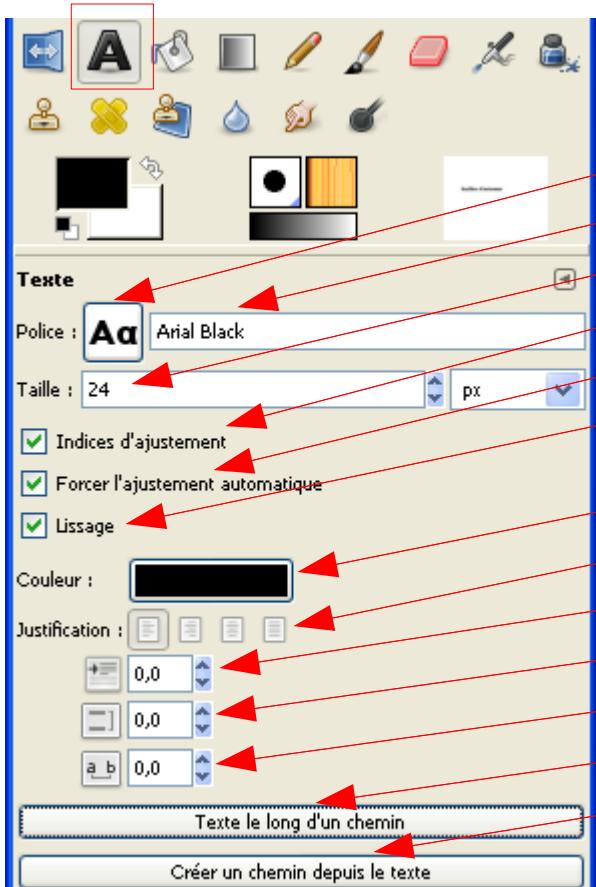
- Nous devons avoir démarré Gimp au moins une fois par gimp_en_francais_nomades_1.bat ou par un clic sur l'icône de maringouin en validant Préférences utilisées par Gimp > Préférences nomades (1) puis en démarrant Gimp par Démarrage Gimp > Démarrer en français.
- Dans ce cas, le répertoire utilisé par Gimp pour ajouter des polices sera [Unité du disque nomade]:\gimp_2_6_7\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.volvologuy.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_7\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 associés à l'outil texte sont :

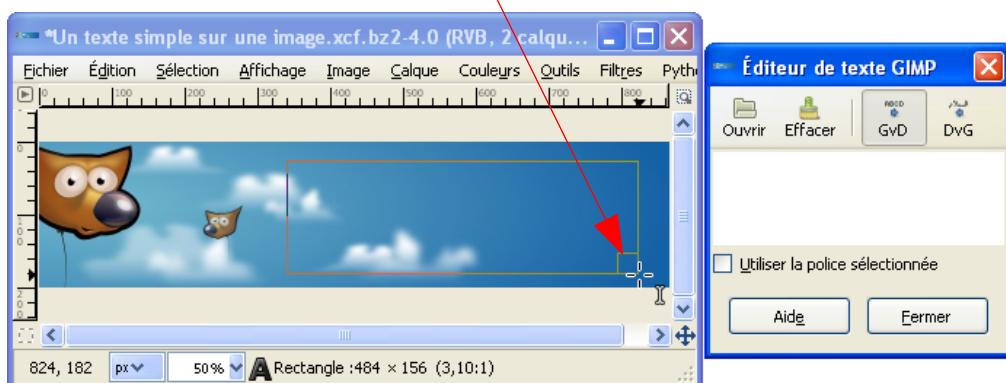
- La police (Sélection en appuyant sur le bouton).
- Le nom de la police.
- La taille des caractères et l'unité correspondante.
- Amélioration de la netteté pour les petits caractères.
- Ajuste l'espacement.
- Évite le crénage sur les images RVB et niveau de gris (effet très limité sur les images à couleurs indexées).
- Couleur du texte.
- Alignment 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/>.

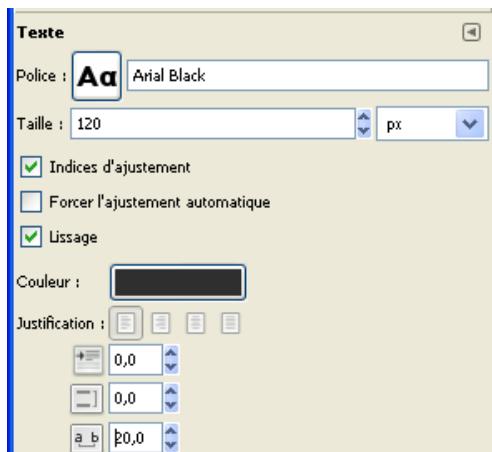
- Sur l'image utiliser le raccourci **T**.
- Avec le curseur tracer un rectangle approximatif qui contiendra le texte. **Un texte long s'ajustera aux modifications des dimensions du rectangle (Largeur).**



- 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



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.

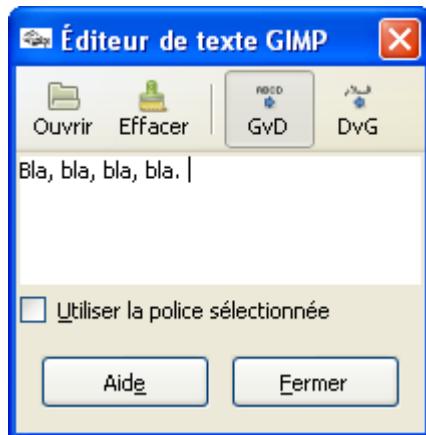


MODIFIER UN TEXTE

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.



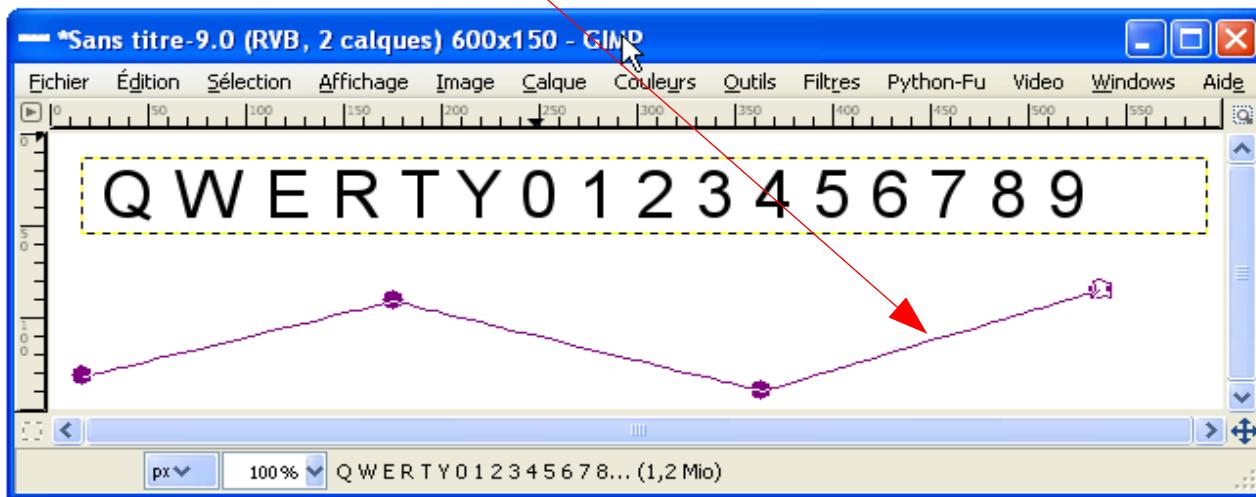
Pour les polices de caractères voir nota page [36](#).

DÉPLACER UN TEXTE

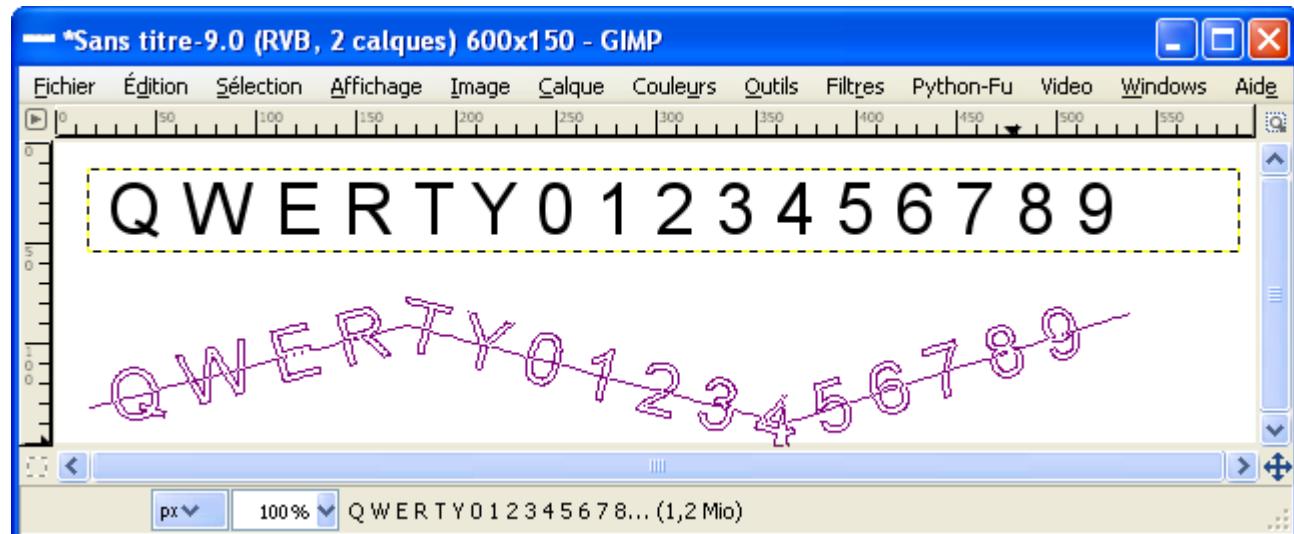
Pour déplacer un texte il suffit de sélectionner le calque correspondant dans la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... ». Faire un double clic sur la miniature du calque ou aller sur l'image, sélectionner l'outil texte (raccourci **T**), faire un clic sur le texte. Il faut se déplacer dans le rectangle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



UN TEXTE QUI SUIT UN CHEMIN

- Dans un premier temps nous devons créer un texte comme indiqué à la page [37](#).
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 [78](#)). Nous utilisons la deuxième méthode pour tracer des dents de scie. Le chemin « Sans nom » s'affiche dans l'onglet « Chemins ». 

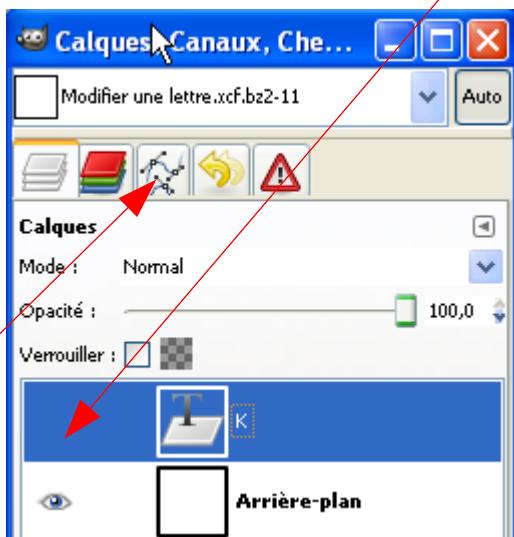
- Nous sélectionnons l'onglet « Calques » de la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins.. ».
- Nous sélectionnons le calque du texte et nous faisons un double clic sur la miniature du texte (la fenêtre « Éditeur de texte GIMP » s'affiche).
- Sur la boîte à outils dans option de l'outil texte appuyer sur le 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...).



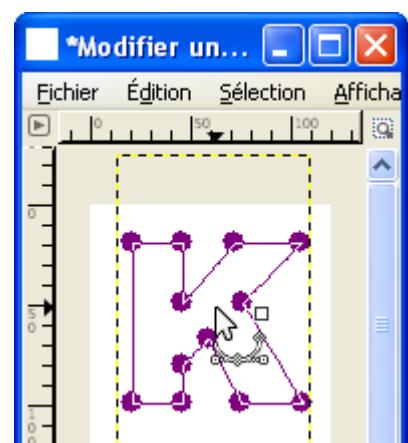
- Par la suite il suffit d'appliquer des transformations à ce nouveau chemin : Chemin vers sélection, Peindre le long d'un chemin.

MODIFIER UNE LETTRE

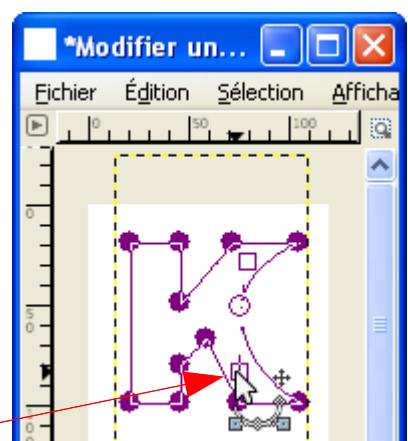
- Dans un premier temps nous devons créer la lettre K comme indiqué à la page [37](#).
 Exemple : Image à fond blanc de 120*120 pixels, police = Arial Black / Taille = 112
- Sur la boîte à outils dans option de l'outil texte appuyer sur le bouton « Créer un chemin depuis le texte ». Cette action va créer 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 ajouterezons 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.



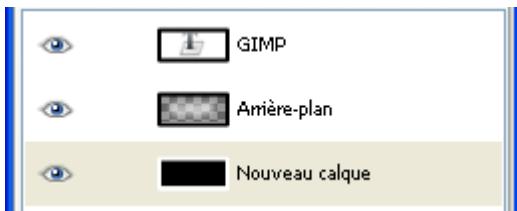
- Dupliquer le calque de texte par le raccourci **Shift+Ctrl+D**, le calque GIMP#1 est créé.
- Aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... » dans l'onglet « Calque ». Sélectionner le calque « GIMP » .



- 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 « Boîte 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.



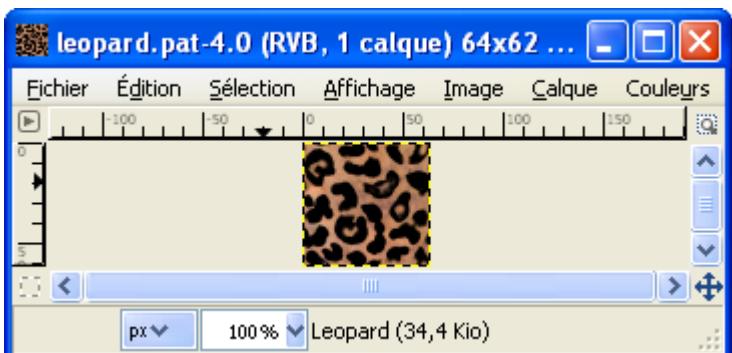
Résultat :

REmplir 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 « Crée un chemin depuis le texte ».

- Aller sur la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins... ».
- Dans l'onglet « Calques », rendre invisible le calque du texte en supprimant l'œil.
- Dans l'onglet « Chemins », **clic 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 : **clic sur le motif actif** > **clic 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**

MODIFIER LES DIMENSIONS

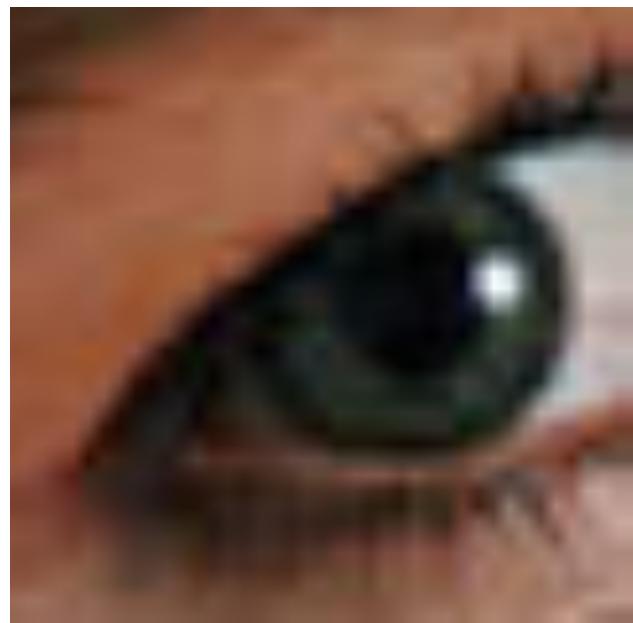
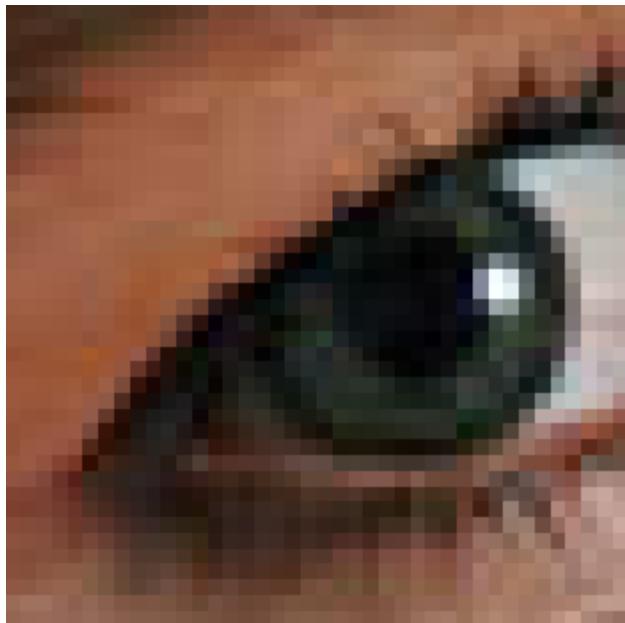
MODIFIER LES DIMENSIONS D'UNE IMAGE

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

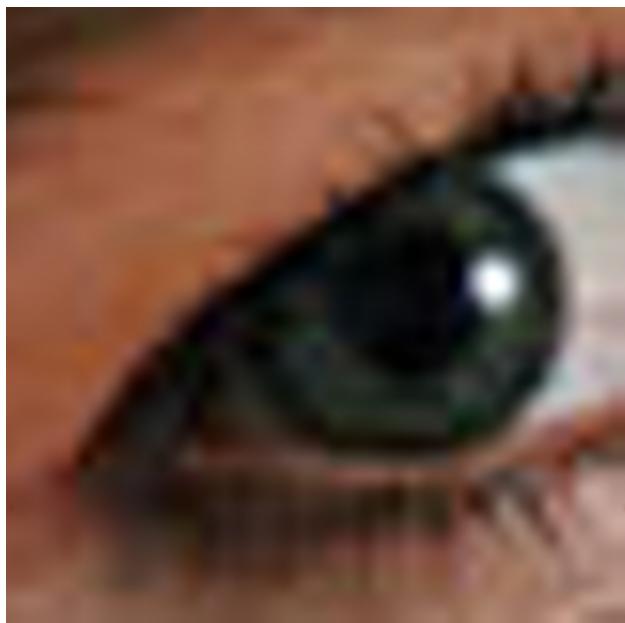
Voici des comparaisons en agrandissant une image de 40*40 pixels à 311*311 pixels. Origine =

Gimp Interpolation = Aucune

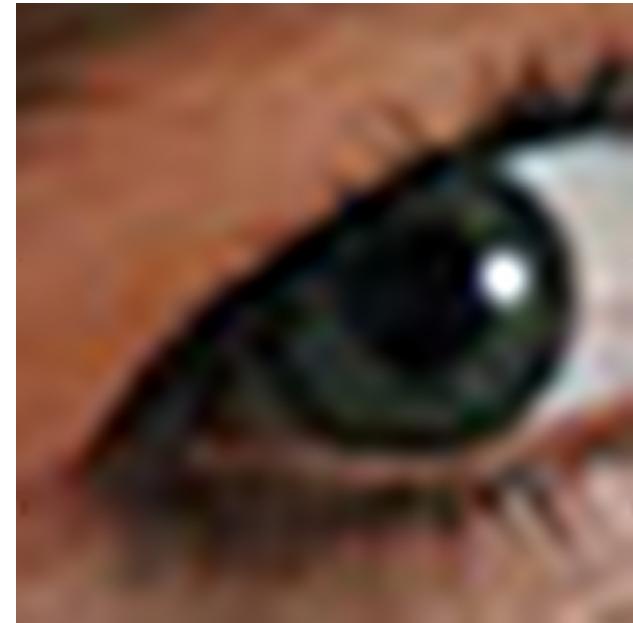
Gimp Interpolation = Linéaire



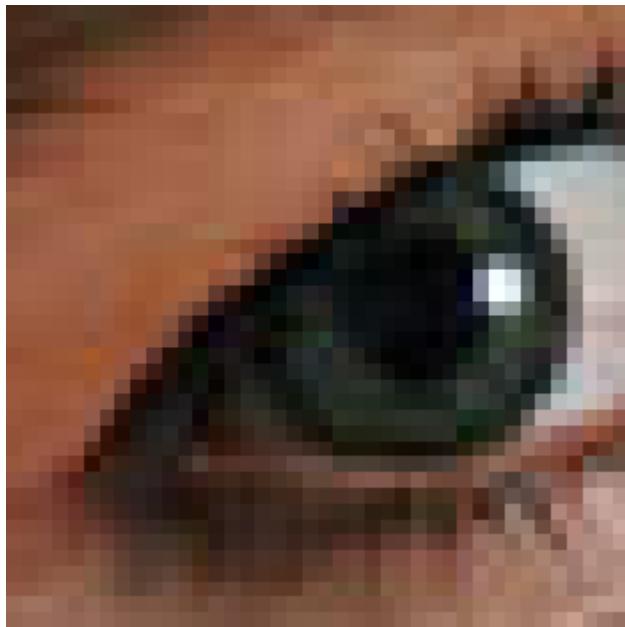
Gimp Interpolation = Cubique



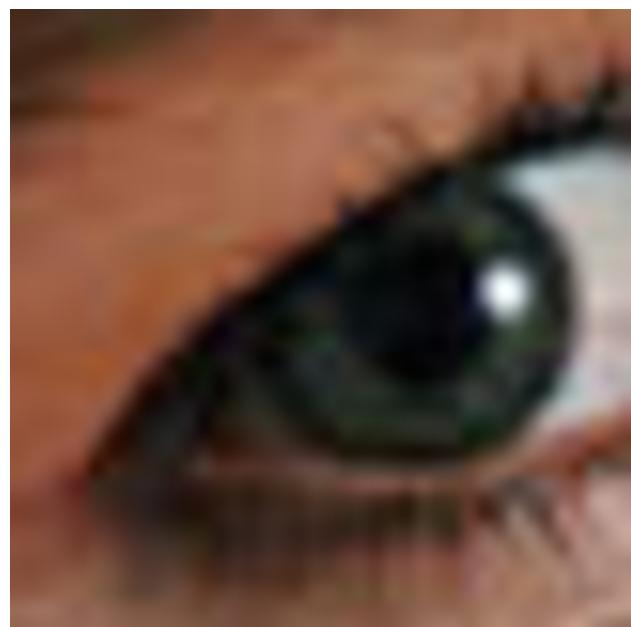
Gimp Interpolation = Sinc (Lanczos 3)



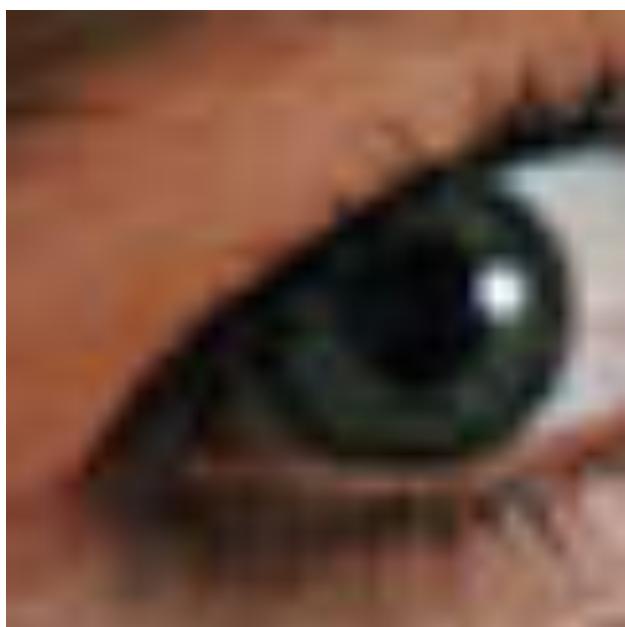
maringouin Interpolation = Box



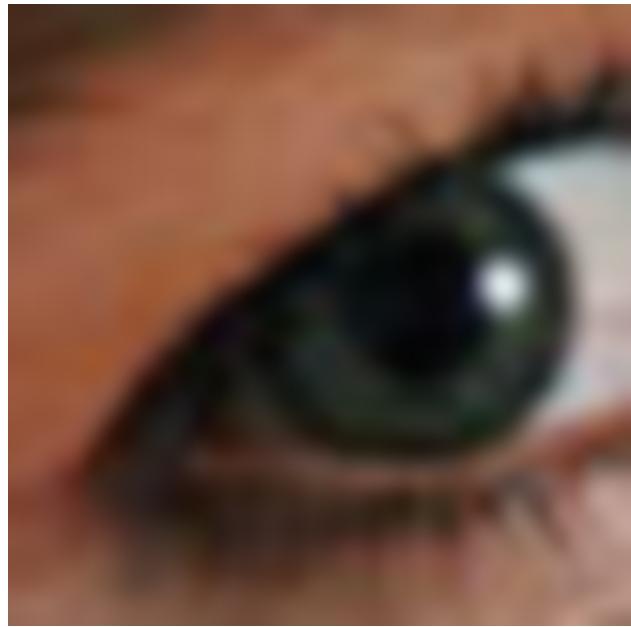
maringouin Interpolation = Bicubic



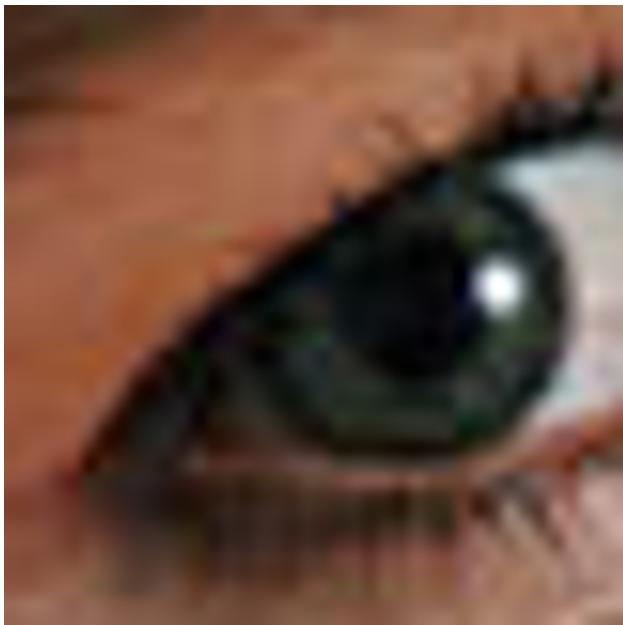
maringouin Interpolation = Bilinear



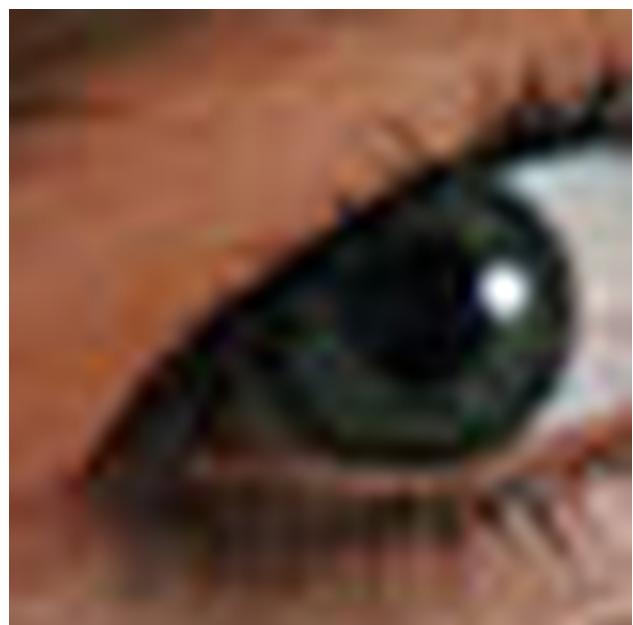
maringouin Interpolation = Bspline



maringouin Interpolation = Catmull Rom

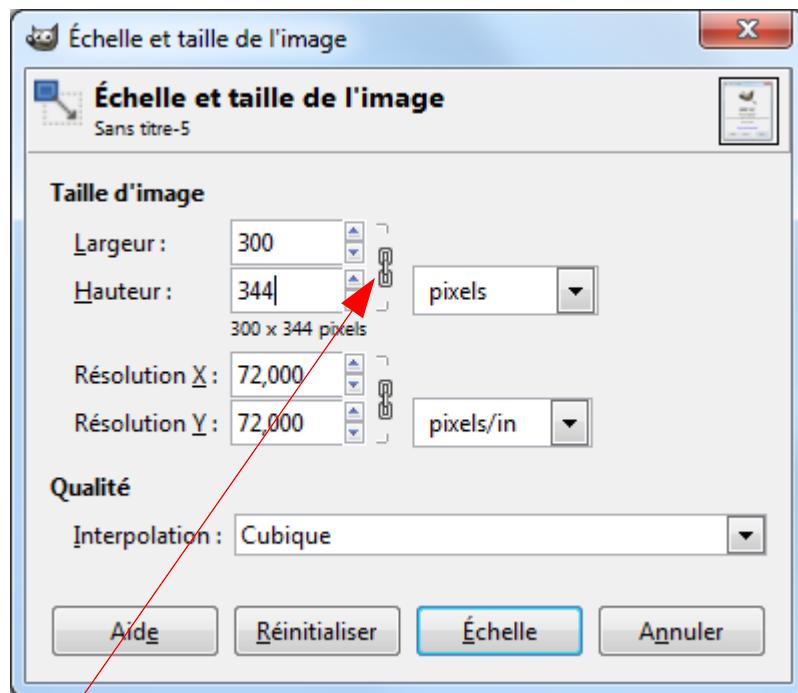


maringouin Interpolation = Lanczos 3



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**.

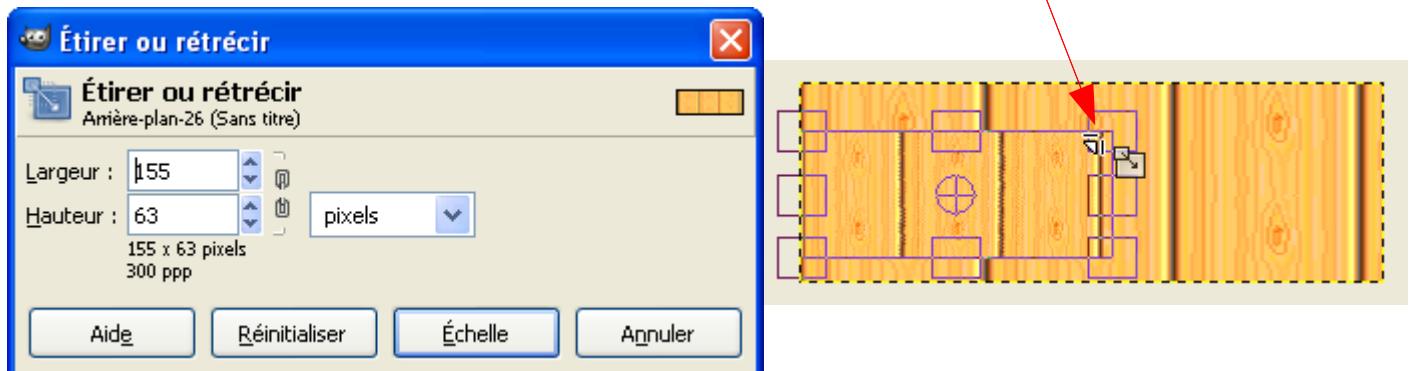
Méthode 2 : Utiliser l'outil d'étirement ou de rétrécissement (raccourci Shift+T).



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 devrons 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.

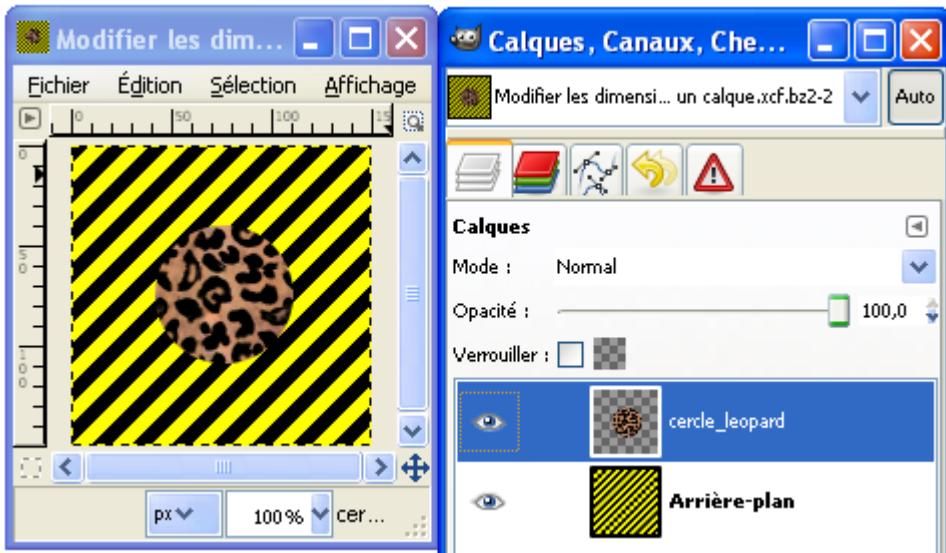
Ces deux options sont accessibles via le menu ou en ligne de commande.

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 :



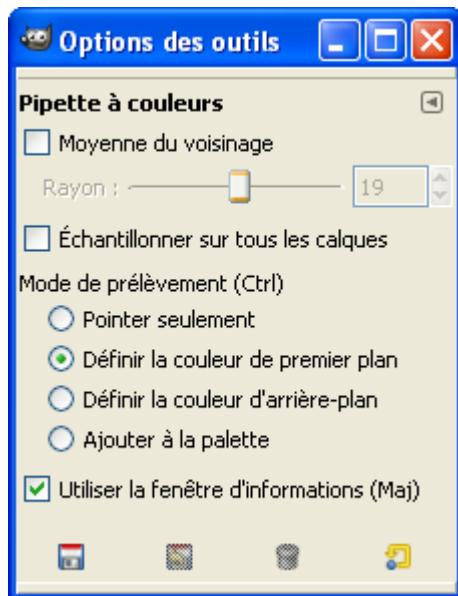
LES COULEURS

COULEUR D'UN PIXEL OU D'UNE AIRE

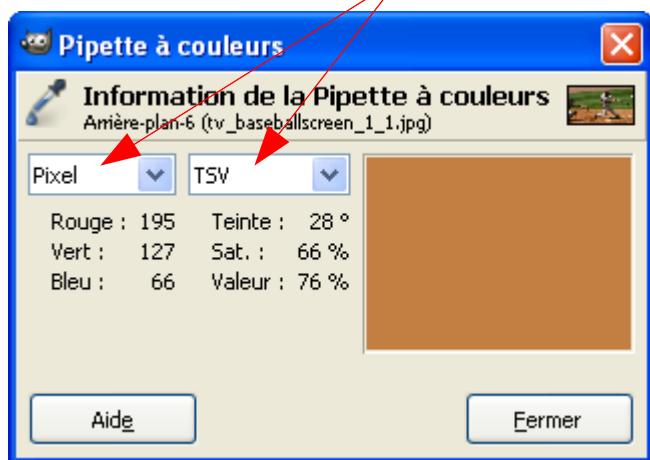
L'outil « pipette » accessible sur la fenêtre « Boîte à outils » ou par le raccourci **P** permet de déterminer la couleur d'un pixel ou d'une aire sur l'image. Le curseur change suivant les options du « **Mode de prélèvement** ».



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



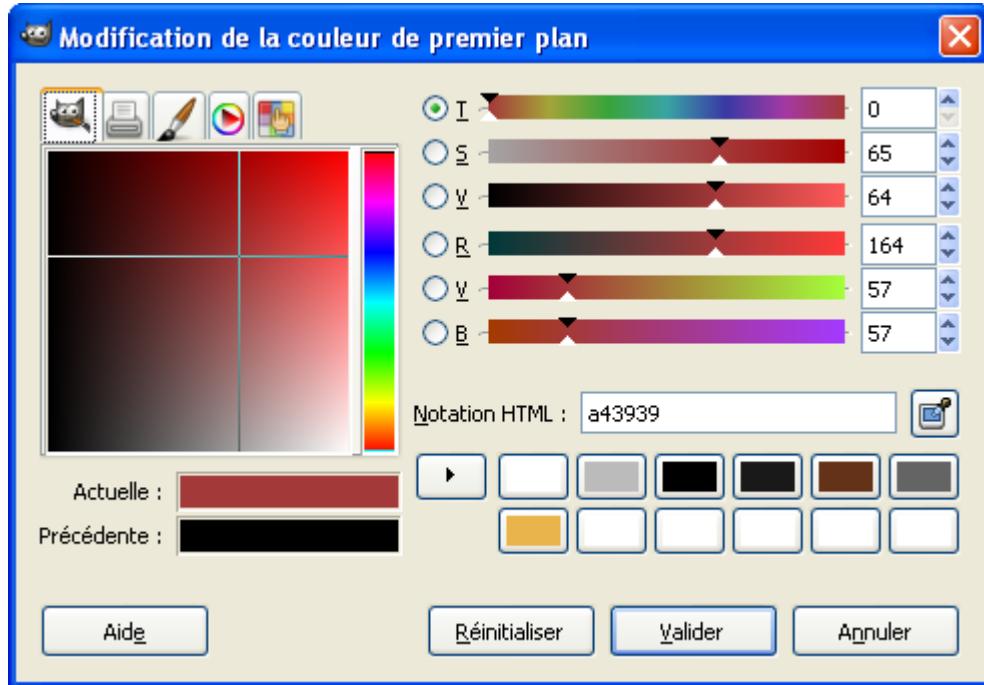
L'option « **Utiliser la fenêtre d'informations (maj)** » donne une information directe sur la couleur ou la moyenne des couleurs captée par la pipette en plusieurs modes.



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.

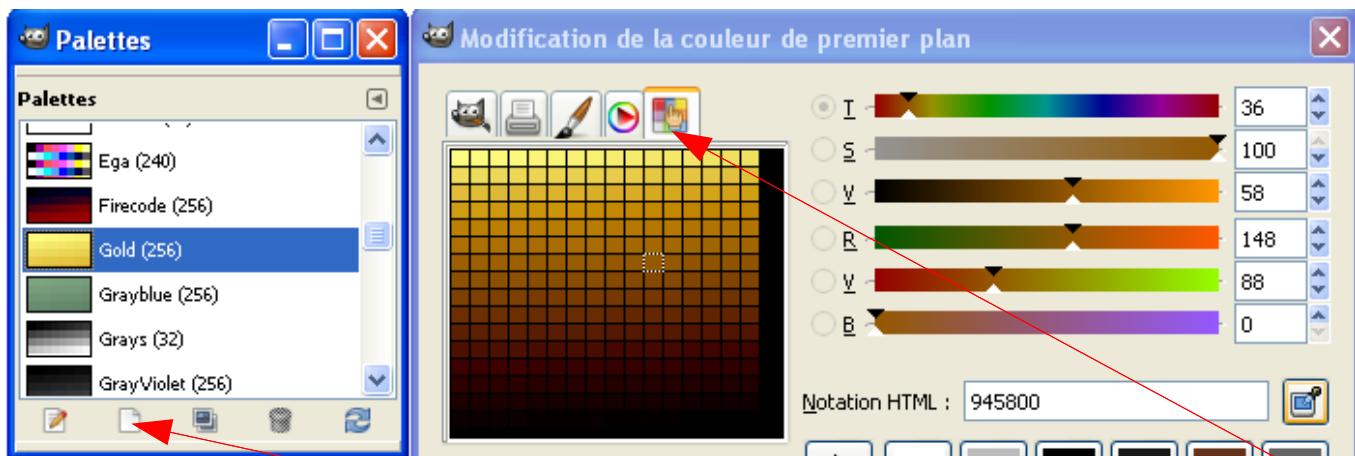


Choisir une couleur en agissant sur les curseurs, les valeurs, etc.

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 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 [33](#).

DÉGRADÉS DE COULEURS

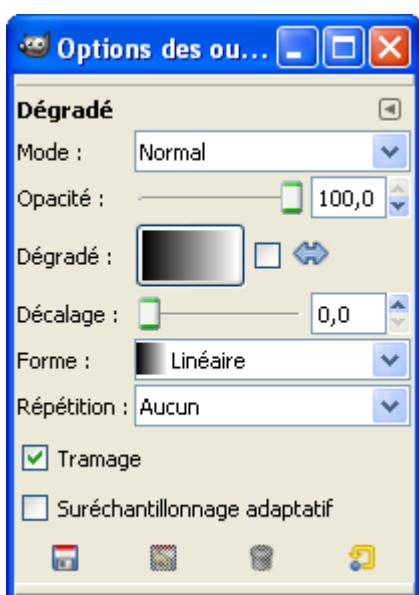
Les dégradés sont des variations de couleurs que nous pouvons appliquer sur les images, des sélections, des outils de peinture, etc.

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.



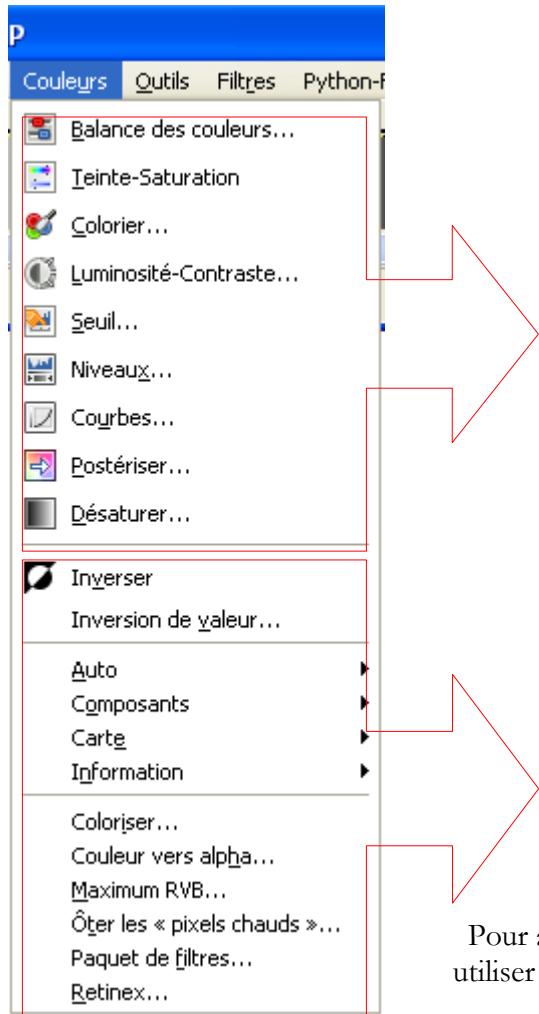
Quelques formes :



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.

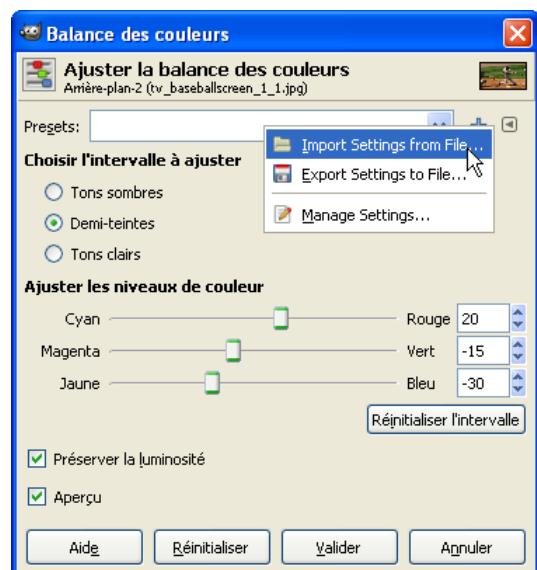
Pour avoir une description exhaustive consulter l'aide contextuelle ou utiliser les boutons d'aide.

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
```

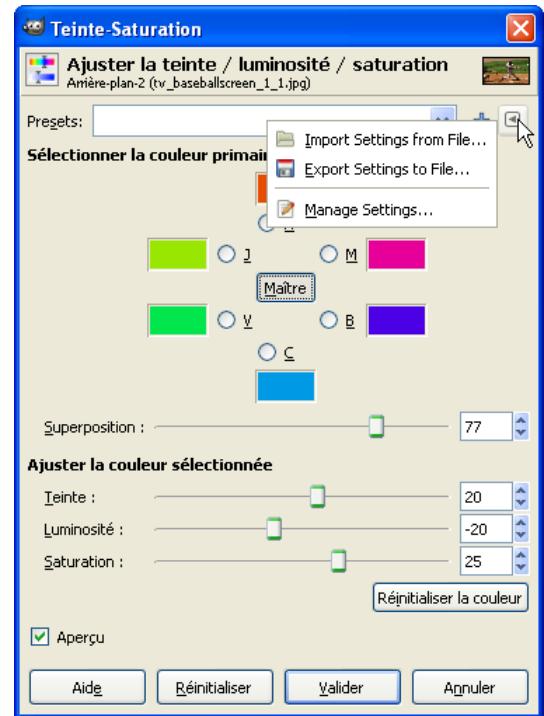


AJUSTER LA TEINTE, LA SATURATION ET LA LUMINOSITÉ

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
```

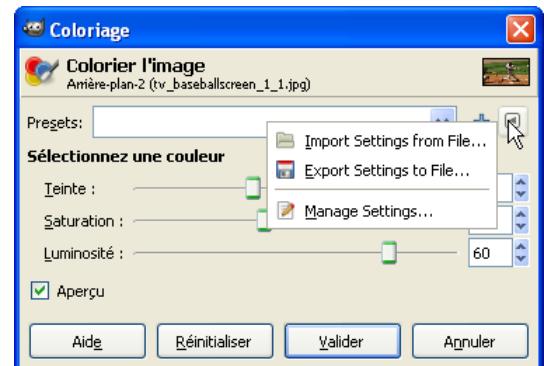


COLORIER L'IMAGE

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

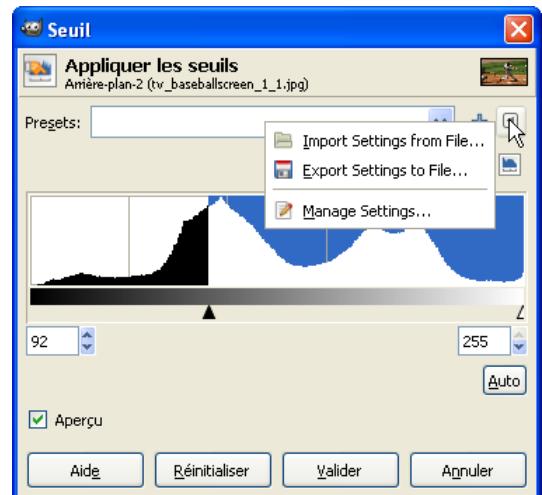
Sur l'image faire **Couleurs > Seuil**.

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 :

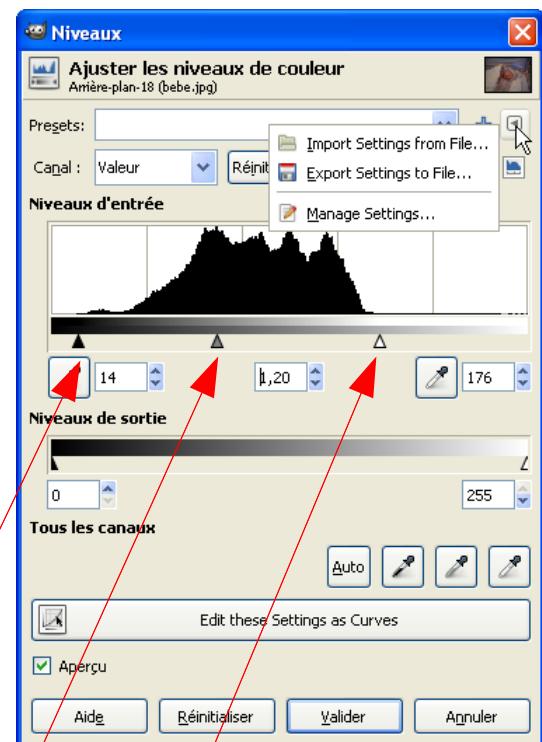
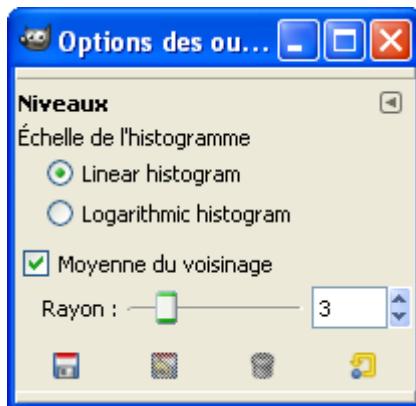
```
# GIMP threshold tool settings
(time 0)
(low 0.360784)
(high 1.000000)
# end of threshold tool settings
```



AJUSTER LES NIVEAUX DE COULEURS

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

Cet outil a des options.

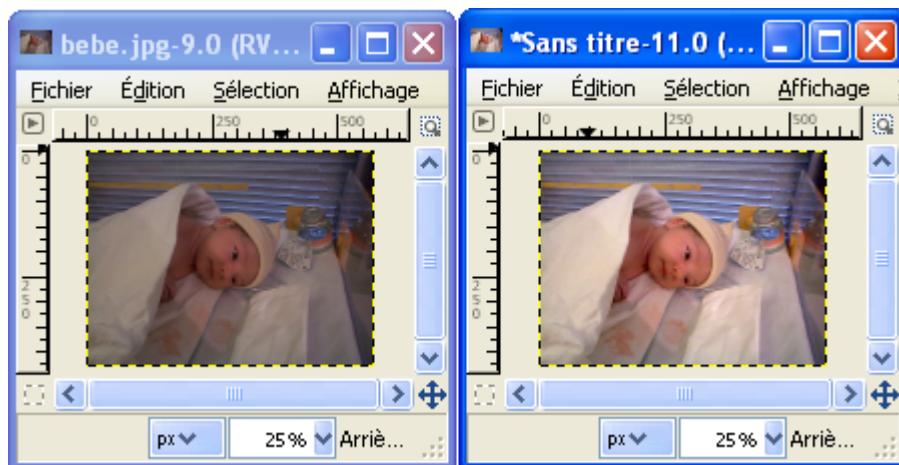


Les tonalités de couleurs varieront suivant les réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier.
 Exemple :

```
# 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..

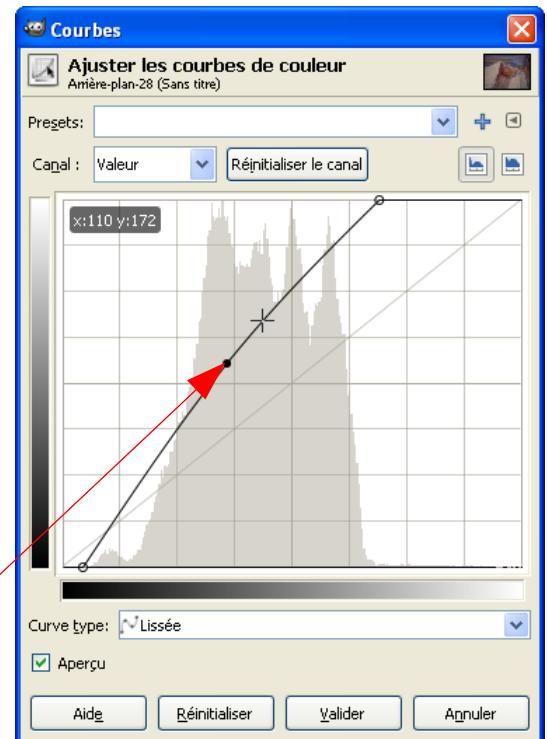
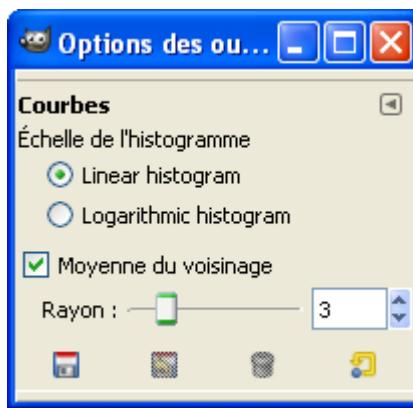
- Ouvrir la photographie bebe.jpg et la dupliquer pour ne pas travailler sur l'original en utilisant le raccourci **Ctrl+D**.
- Sur la nouvelle image faire : **Couleurs > Niveaux** (la courbe noire représente la répartition des couleurs).
- Placer le curseur noir sur l'extrême gauche de la courbe noire.
- Placer le curseur blanc sur l'extrême droite de la courbe noire.
- Déplacer le curseur gris du milieu (gamma) pour obtenir une bonne harmonie des couleurs, **Valider**.



AJUSTER LES COURBES DES COULEURS

Sur l'image faire Couleurs > Courbes.

Cet outil a des options.



Modeler la courbe avec le curseur de la souris.

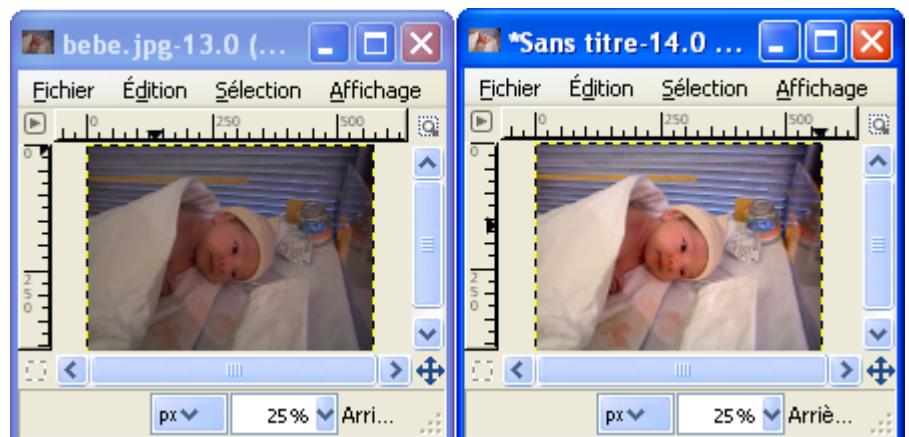
Les tonalités de couleurs varieront suivant les réglages. Nous pouvons sauvegarder et importer ces réglages dans un fichier.
 Exemple :

```
# GIMP Curves File
-1 -1 10 0 -1 -1 -1 -1 -1 -1 91 142 -1 -1 -1 -1 -1 -1 176 255 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 255 255
0 0 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 255 255
0 0 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 255 255
0 0 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 255 255
```

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

Principe du changement des couleurs : L'échelle du bas représente les niveaux d'un (ou des) canal (x = 110 par exemple). L'intersection avec la courbe renvoie la nouvelle valeur (y = 172 dans l'exemple).

Le début de la courbe est en 10 0, le point d'arrondi en 91 142 et la fin de la courbe en 176 255.



Exemple de cette courbe sur une copie de bebe.jpg

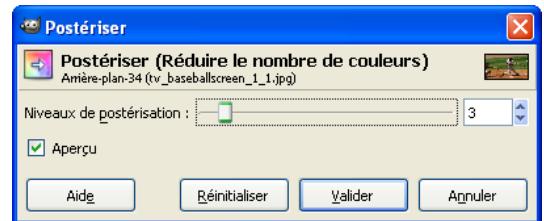
RÉDUIRE LE NOMBRE DE COULEURS

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

La diminution de couleurs variera suivant le réglage.

Exemples :

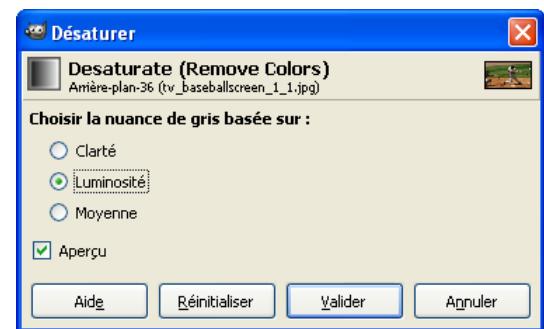
- image d'origine = 165812 couleurs.
- Niveau de postérisation = 3, nombre de couleurs = 17
- Niveau de postérisation = 100, nombre de couleurs = 62218



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 origine , V origine , B origine].

INVERSION DE VALEUR (MODE TSV)

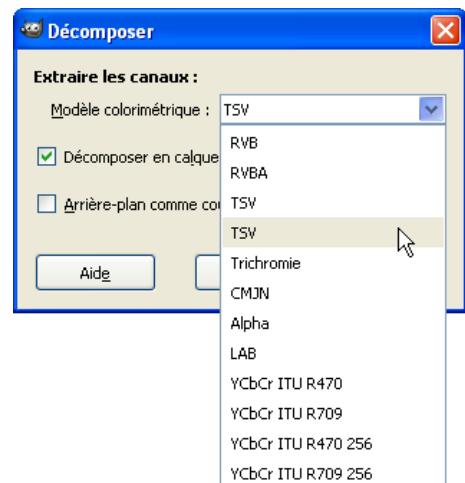
Sur l'image faire **Couleurs > Inversion de valeur**.

Résultat sur une image TSV, chaque pixel = [T origine , S origine , 100] - [0 , 0 , V origine].

DÉCOMPOSER EN CANAUX DE COULEURS

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

Une ou des nouvelles images seront créées avec les canaux.



REPLACER UNE COULEUR PAR DE LA TRANSPARENCE

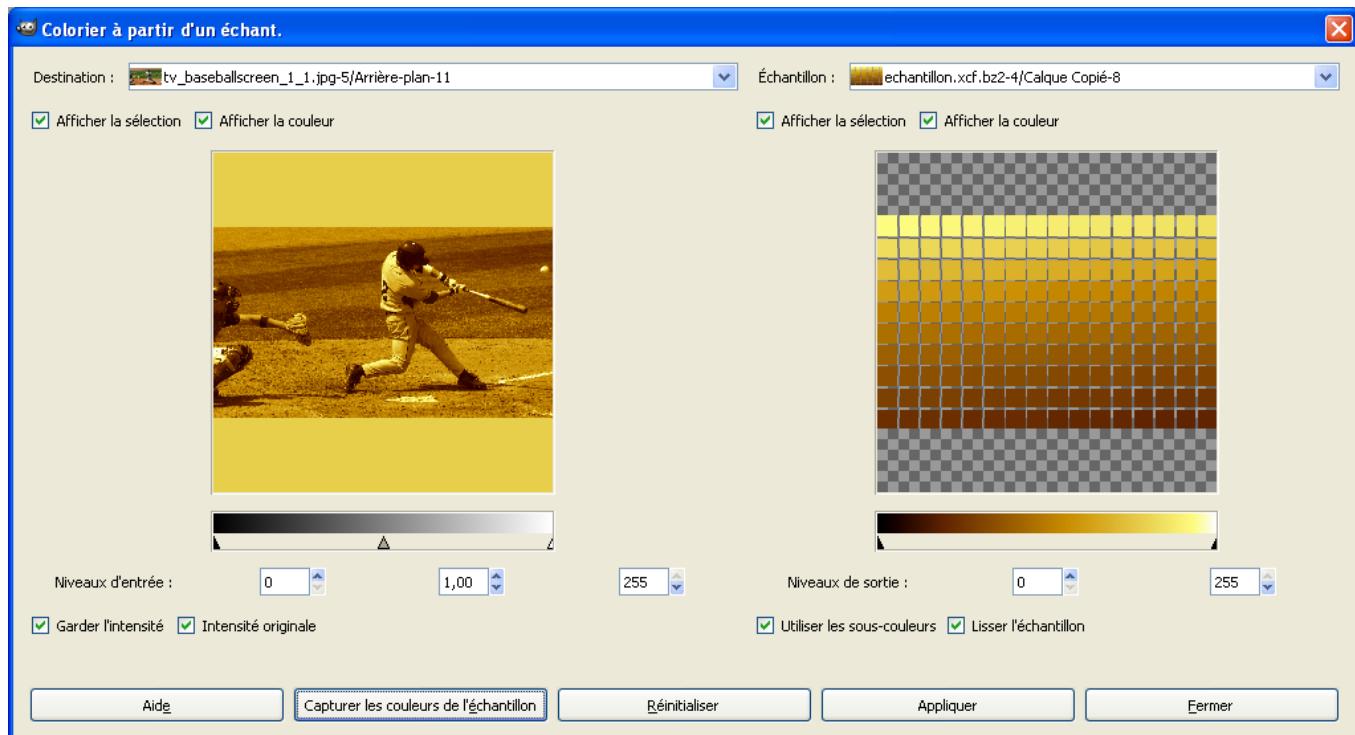
Sur l'image faire **Couleurs > Couleur vers alpha**.



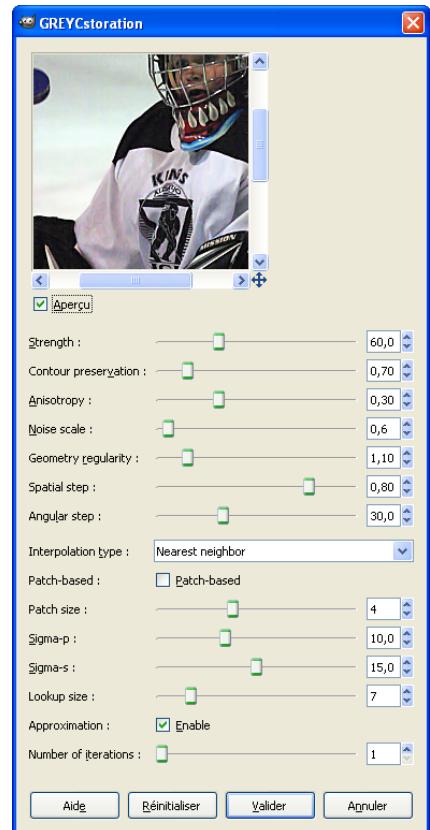
Choisir la couleur qui deviendra transparente avec le bouton et la pipette disponible sur le sélecteur de couleurs.

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 [173](#).

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

Avant

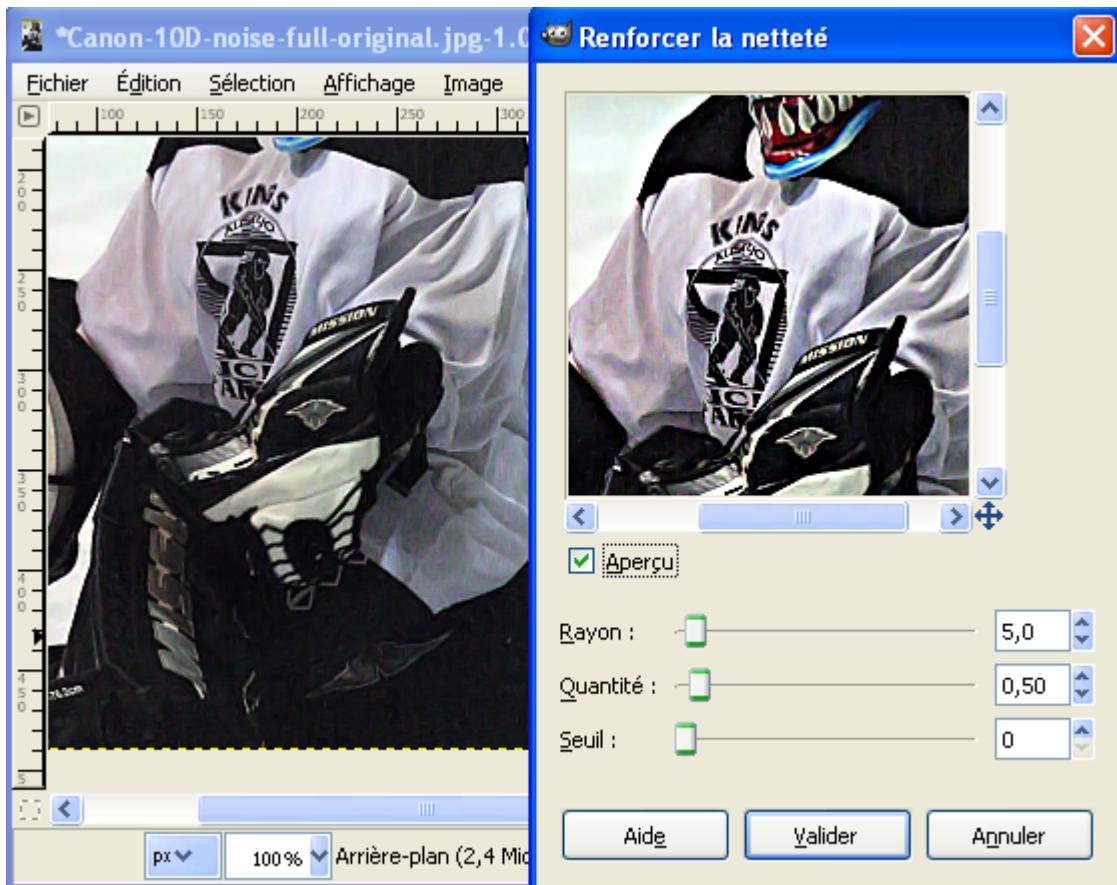


Après



AUGMENTER LA NETTETÉ D'UNE IMAGE

Sur l'image faire **Filtres > Amélioration > Renforcer la netteté**. Paramétrier et valider si le résultat semble bon.
Ce filtre peut être utile après l'utilisation de certains filtres comme GREYCstoration, 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 [78](#)) peut être utilisé pour réaliser des sélections. Il suffit de transformer le chemin fermé en sélection. (raccourci **B**).

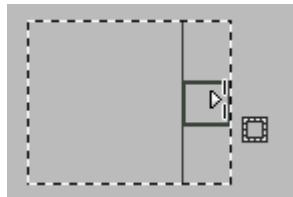
Les outils de sélection possèdent une fonction adoucir et de lissage qui permet de «lisser» le contour de la sélection ainsi qu'une possibilité de sélectionner le rapport ou la taille de la sélection (à configurer dans les options des outils).

Astuces :

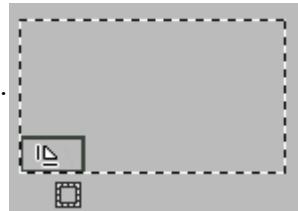
- Inverser la sélection par **Ctrl+I**.
- Pour sélectionner la totalité de l'image **Ctrl+A**.
- Pour augmenter la sélection maintenir la touche **Shift** (majuscule) et faire une autre sélection à un autre endroit de l'image.
- Pour la diminuer faites la même opération avec **Ctrl**.
- Pour créer une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

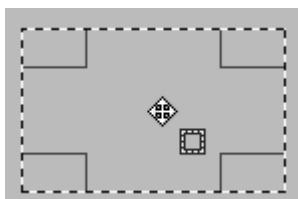
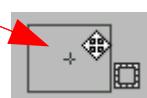


Augmenter la sélection vers le bas, vers la gauche (déplacement du coin).

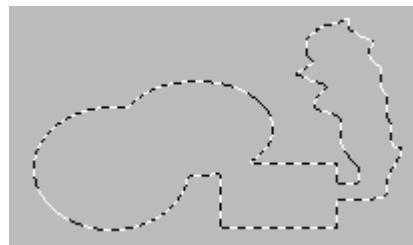


Déplacer la sélection avec la souris (petite croix présente).

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



La sélection active est entourée de pointillés.



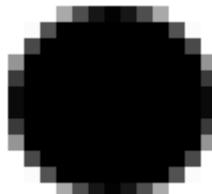
ADOUCIR LES BORDS ET LISSAGE

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

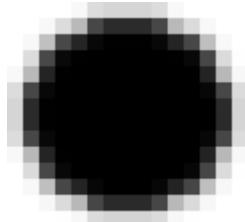
Sans adoucir, sans lissage.



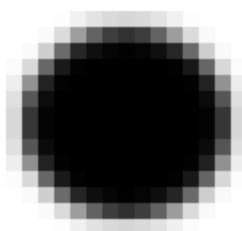
Sans adoucir, avec lissage.



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 :

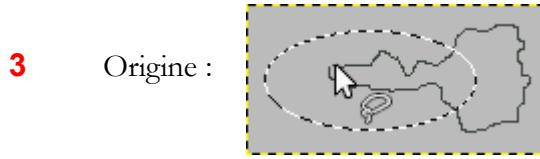
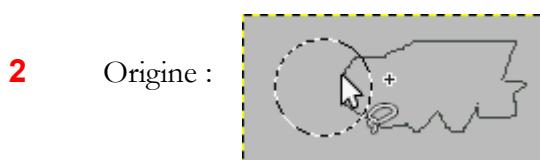
1 

2 Un petit + est ajouté. 

3 Un petit - est ajouté. 

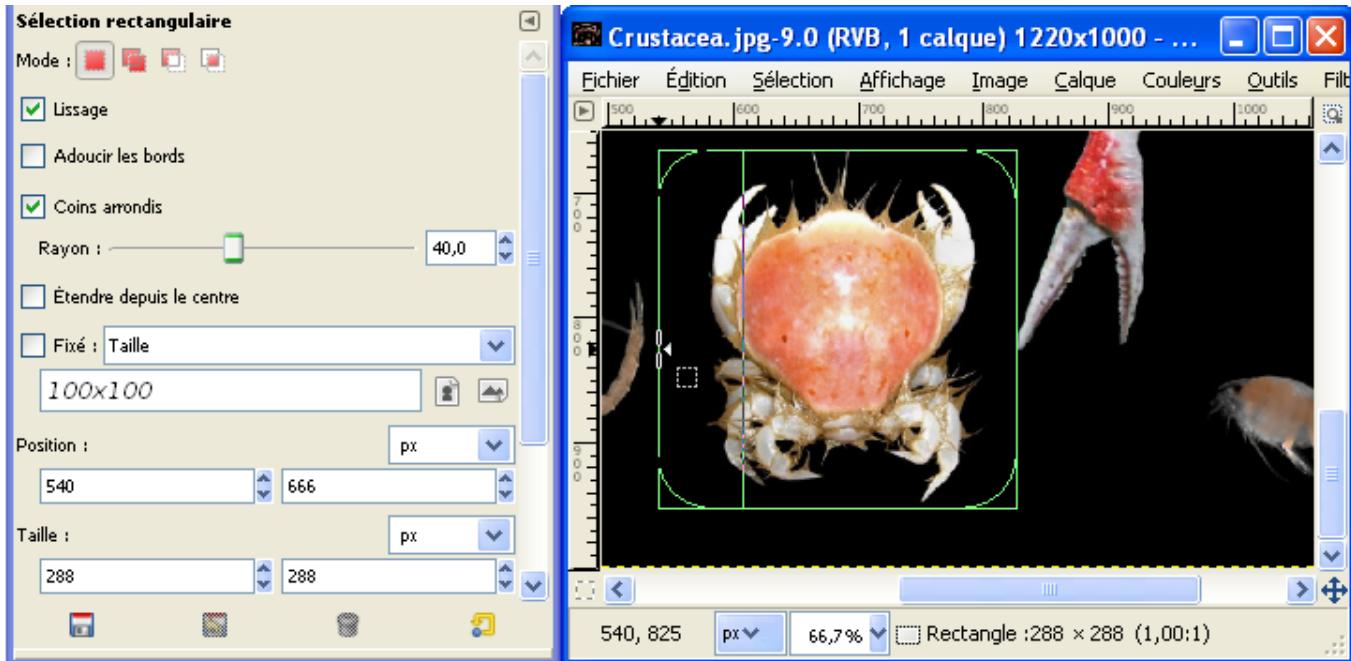
4 Un petit U inversé est ajouté. 

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



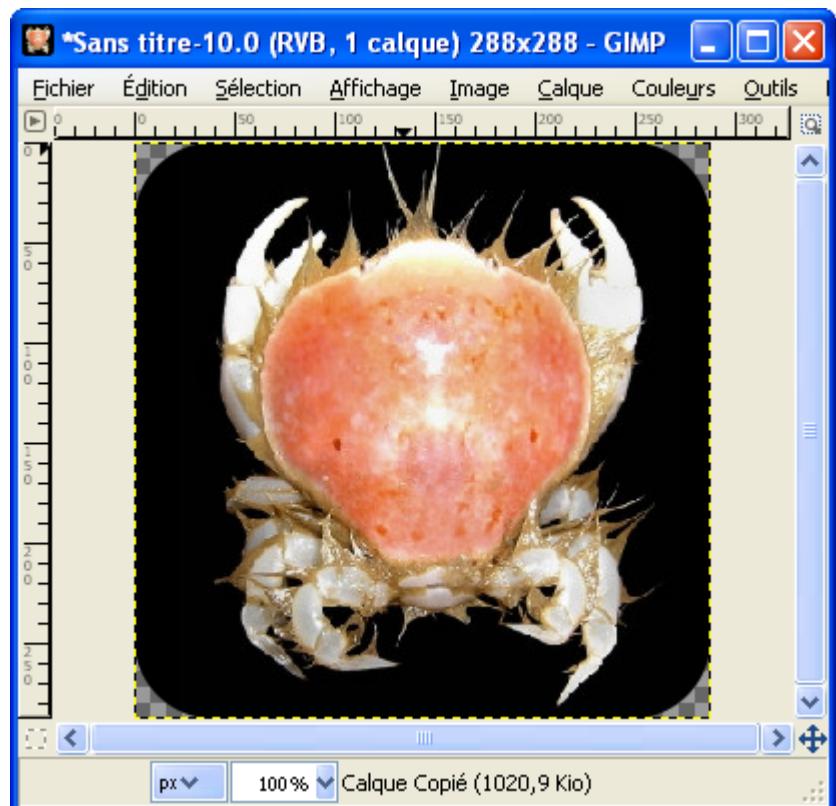
SÉLECTION RECTANGULAIRE (R)

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



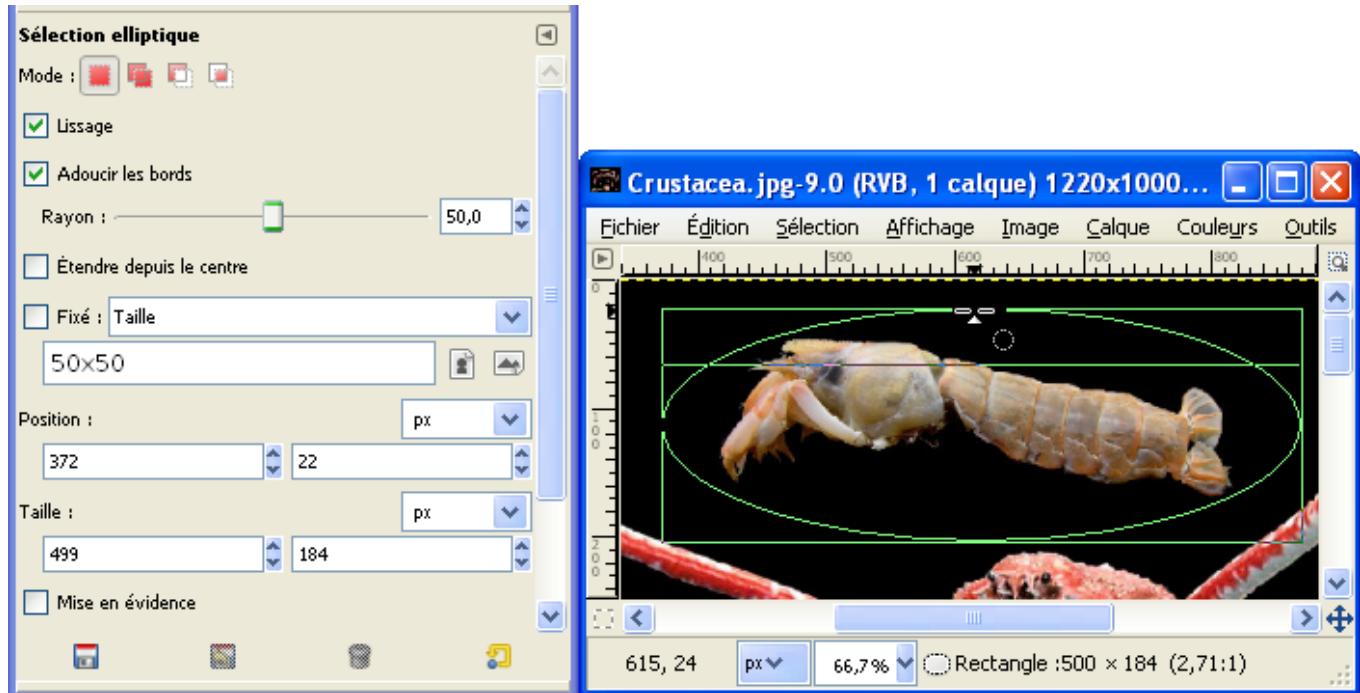
- Sélectionner l'outil de sélection par le raccourci R à partir de l'image.
- Configurer les options de l'outil et valider « **Coins arrondis** » avec **Rayon = 40**.
- Faire une sélection grossière autour du sujet et ajuster en vérifiant les dimensions sur le bas de l'image ou sur la fenêtre des options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



SÉLECTION À MAIN LEVÉE (F)

Cet outil permet :

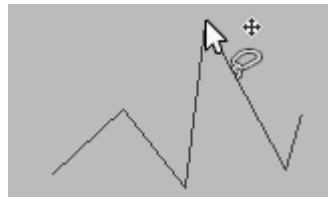
- Tracer des courbes en maintenant le clic de la souris.



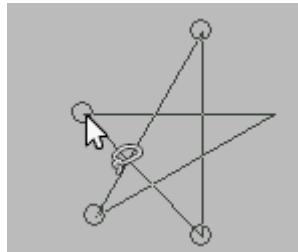
- Tracer des segments de droite avec en cliquant successivement sur plusieurs points.



- Déplacer des points.



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



- 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)

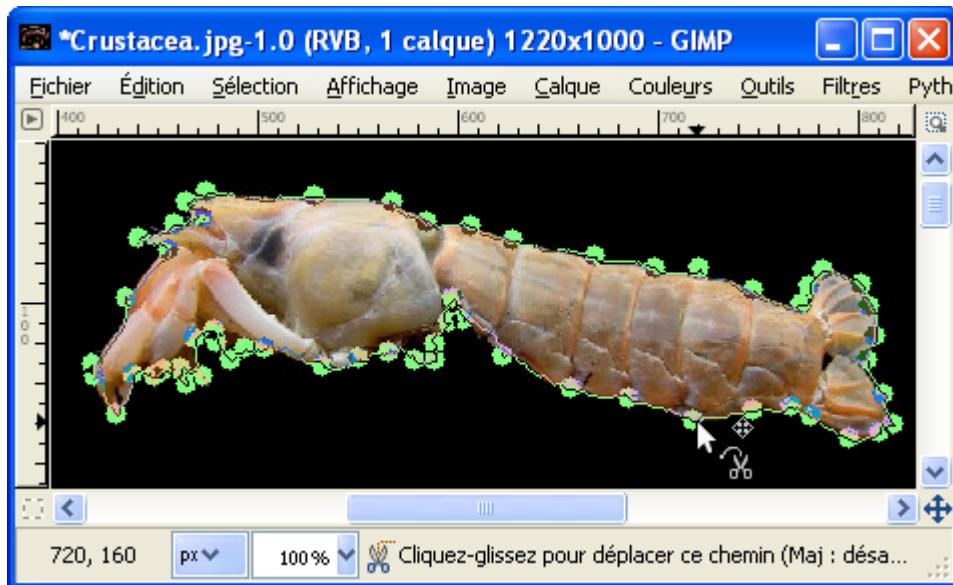
L'outil « Sélection contiguë » sélectionne, à partir du point de clic, les **zones adjacentes** de couleurs similaires (option seuil de l'outil de 0 à 255) soit la résultante de tous les canaux (composite) ou selon le canal (R, V, B, T, S, V).

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



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 78).

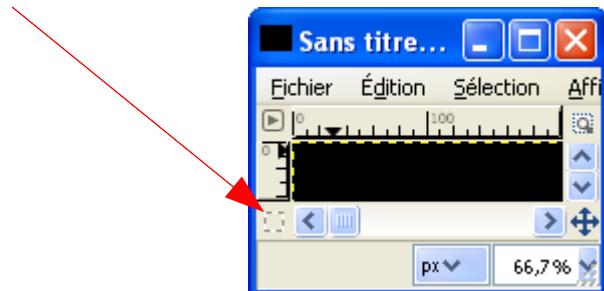
Transformer ce chemin en sélection par le raccourci **Shift+V**.

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.

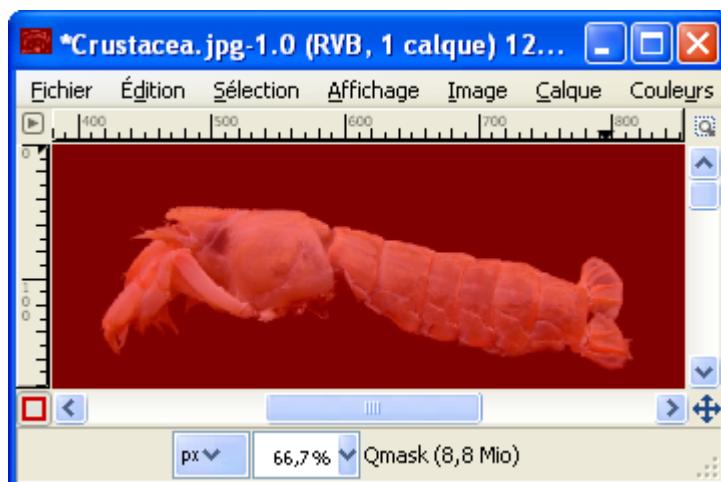
LE MASQUE RAPIDE

Le masque rapide permet de détourer (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.

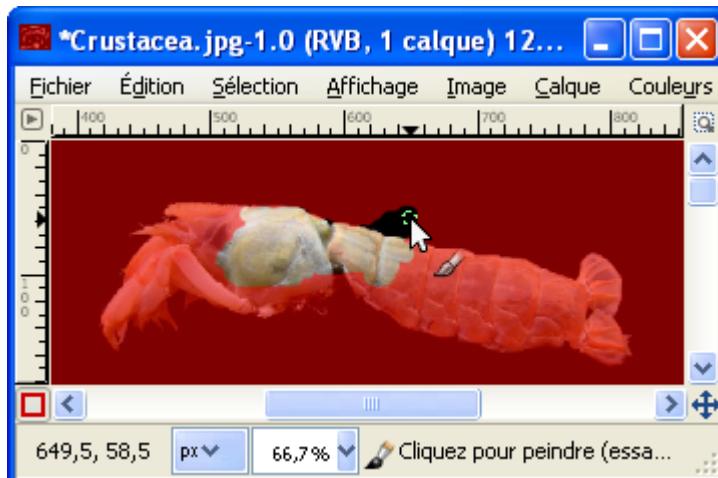


Principe :

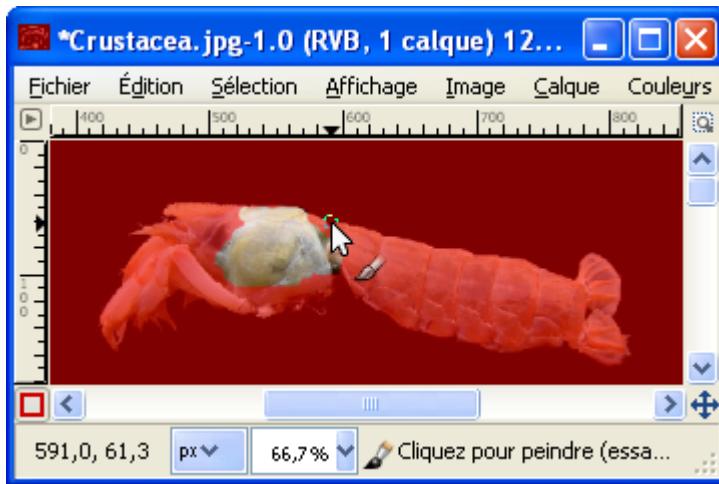
- Lorsque le masque rapide est activé l'image est recouverte par un rouge transparent.



- 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.



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

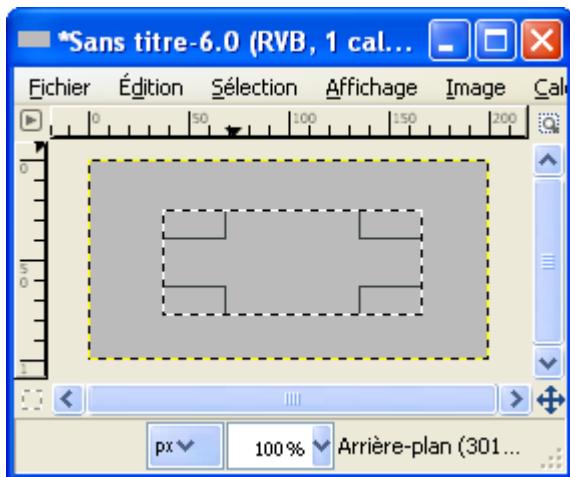


- Lorsque l'objet est complètement isolé, désactiver le masque de sélection (raccourci Shift+Q ou bouton) pour faire apparaître la sélection.

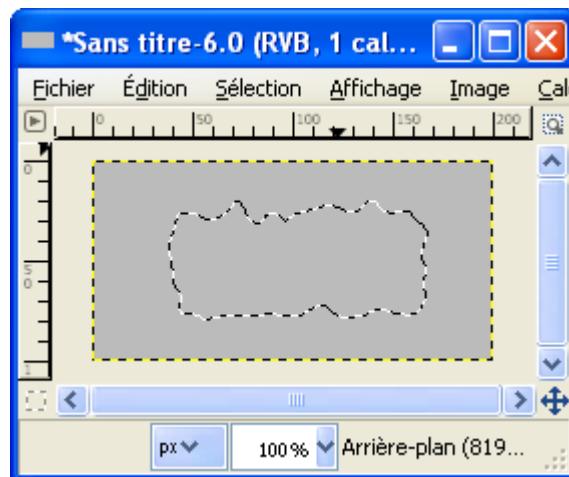
PERTURBER UNE SÉLECTION

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

Origine



Effet (paramètres par défaut)



AGRANDIR OU RÉDUIRE UNE SÉLECTION

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

Agrandir de 20 pixels.



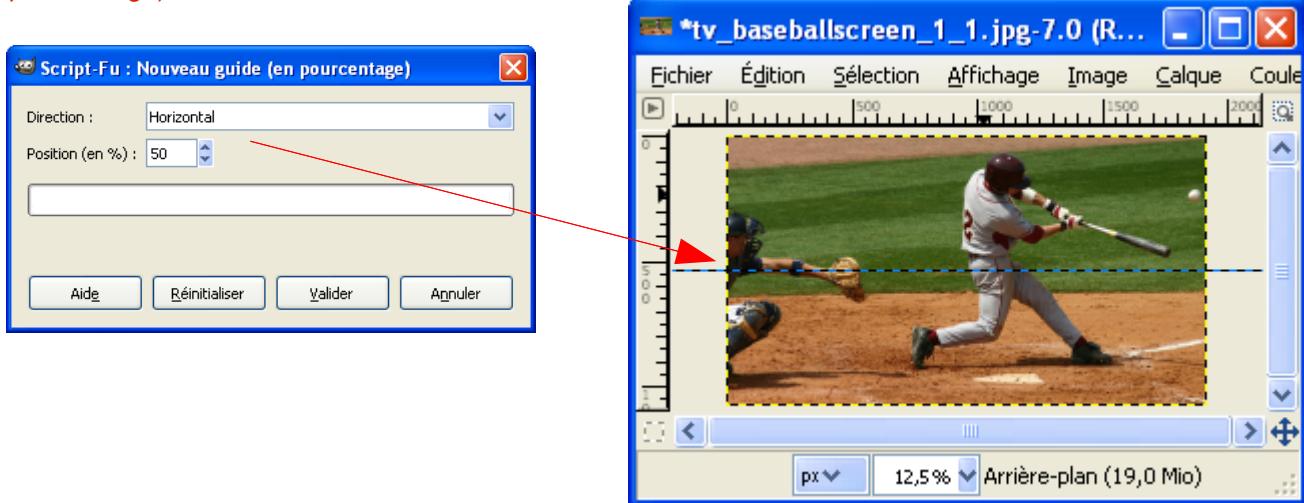
GUIDES ET GRILLES

Les guides et les grilles facilitent le repérage, le positionnement et « l'ancrage ».

GUIDES

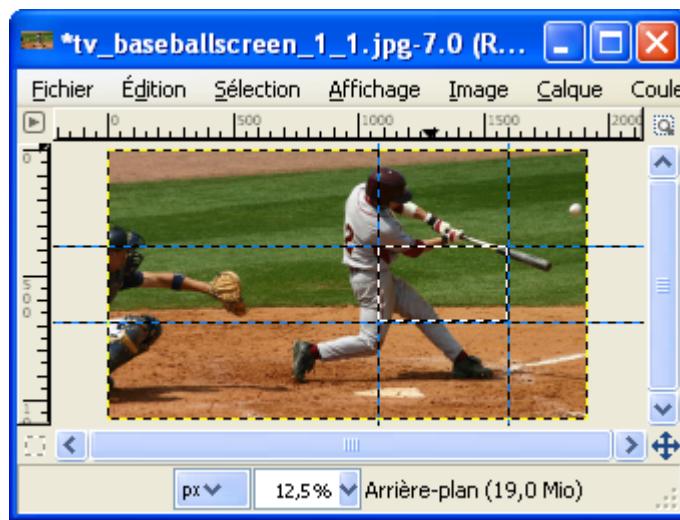
L'affichage des guides sur l'image est activé ou désactivé par : Affichage > Afficher les guides ou par le raccourci **Shift+Ctrl+T**.

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**.



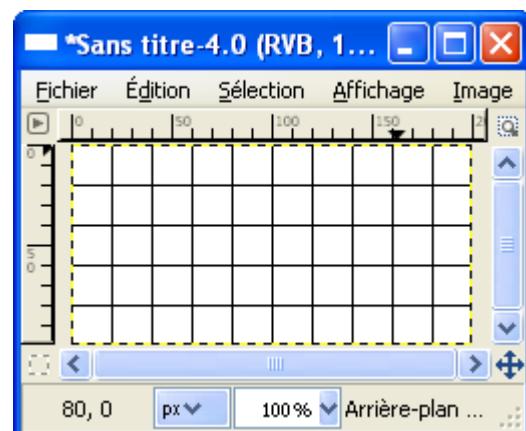
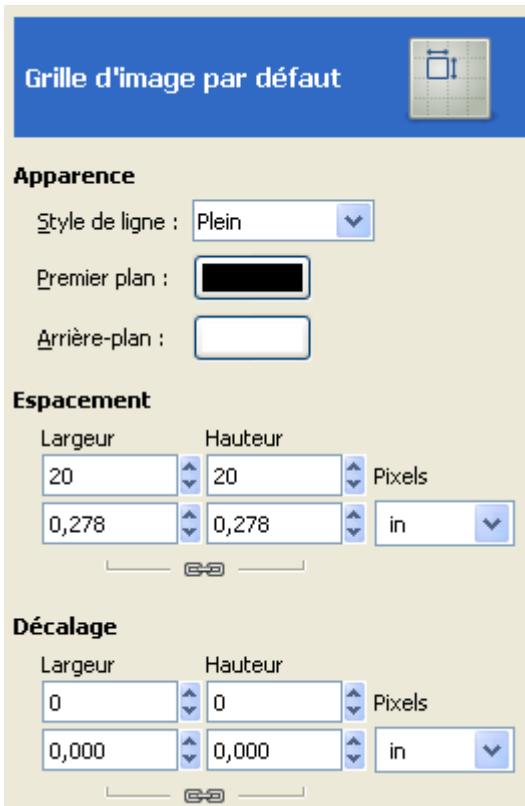
Pour aligner sur les guides, sur l'image, faire : **Affichage > Aligner sur les guides**.

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**).



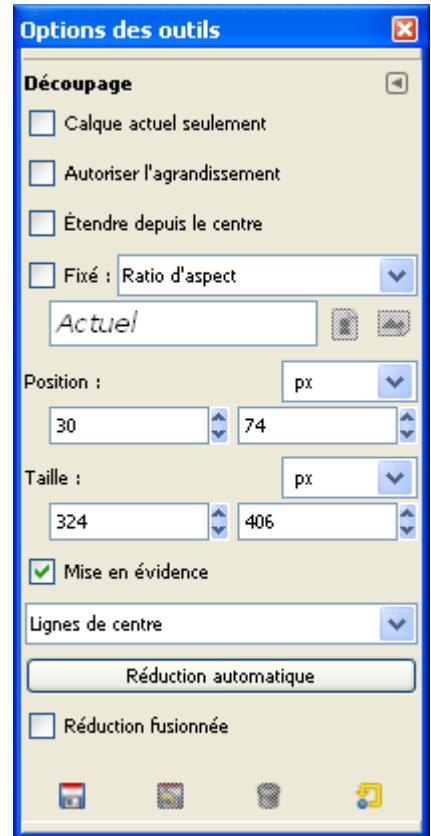
CADRAGE D'UNE IMAGE

L'OUTIL DE DÉCOUPAGE



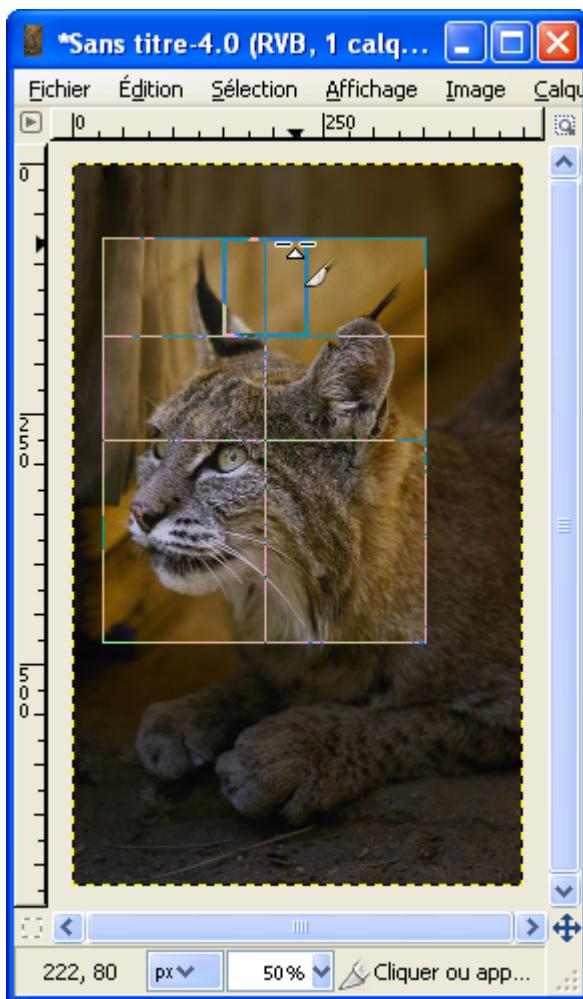
L'outil de découpage (Raccourci **Shift+C**) permet le cadrage d'une image. Il est préférable de travailler sur une copie de l'image.

Les options de cet outils permettent d'ajuster le découpage, de modifier l'apparence de la fenêtre de sélection sur l'image

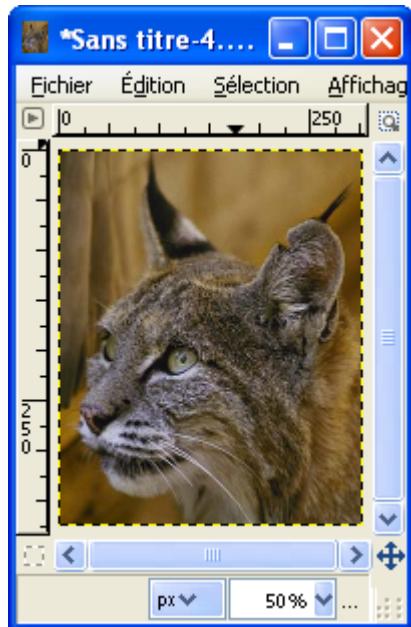


Pour activer le découpage, sur l'image faire **Shift+C**, ajuster la fenêtre, faire un **clic**.

Exemple :



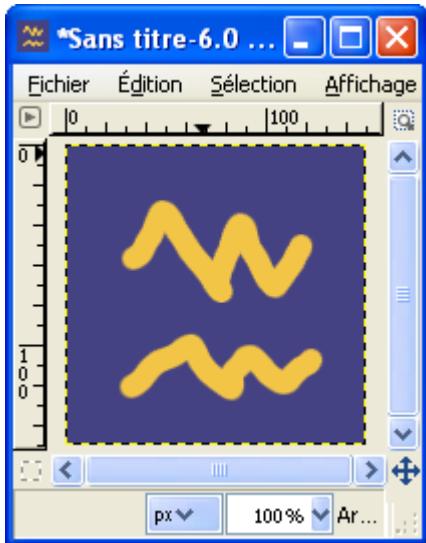
Résultat



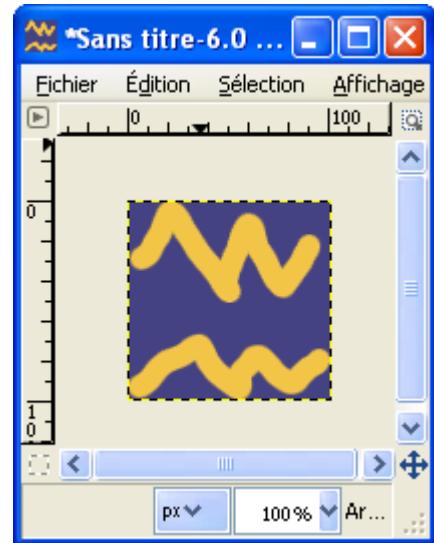
DÉCOUPAGE AUTOMATIQUE

Le découpage automatique supprime les contours de couleur uniforme de l'image par : **Image > Découpage automatique de l'image**.

Image d'origine



Résultat



DÉCOUPAGE FUTÉ

Le découpage futé est une variante du découpage automatique qui supprime en plus les zones intérieures. L'accès se fait par : **Image > Découpage futé**.

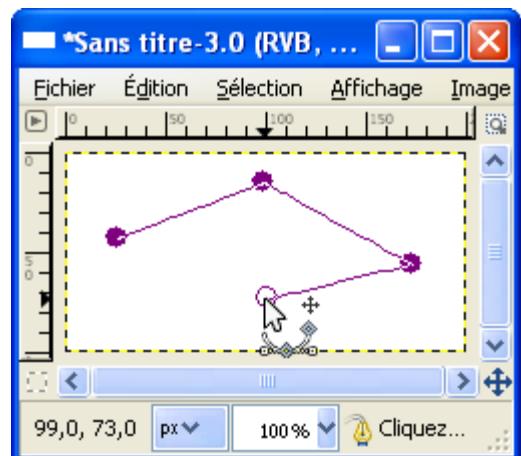
Résultat avec la même image d'origine que l'exemple précédent :



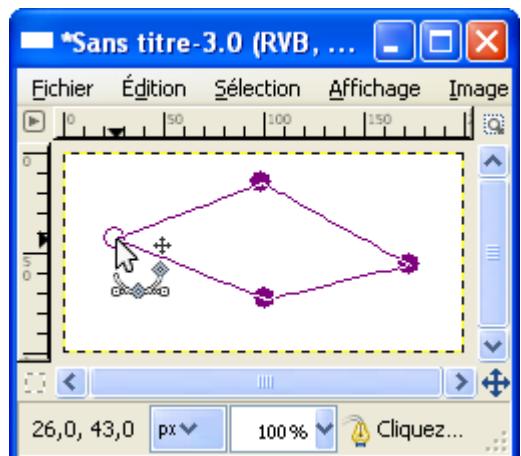
L'OUTIL CHEMINS (B)

L'outil Chemins (Créer, éditer des Chemins) permet de faire des tracés et des dessins avec des courbes. Le chemin ainsi créé peut aussi être utilisé pour appliquer un texte qui suivra le tracé (page 40). 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 ».

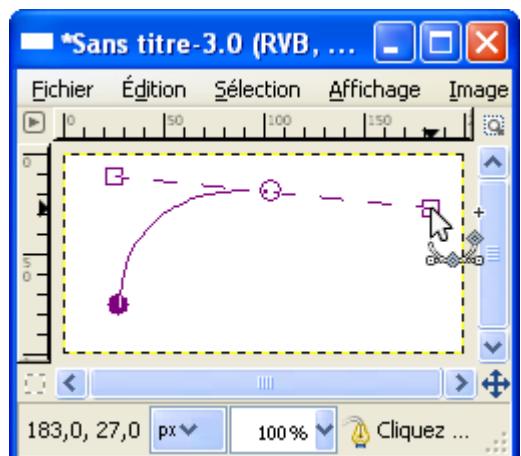
Le tracé se fait en cliquant successivement et va créer plusieurs points (un point par clic).



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

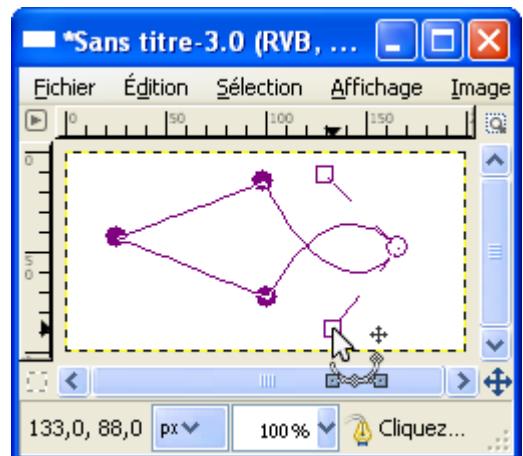


Pour faire un arrondi, lors de la création d'un point, maintenir la touche gauche de la souris enfoncee pour voir apparaitre une ou deux tangentes avec des petites poignées carrées. Déplacer la ou les poignées pour créer l'arrondi, pour amplifier la courbure s'éloigner du centre de rotation.

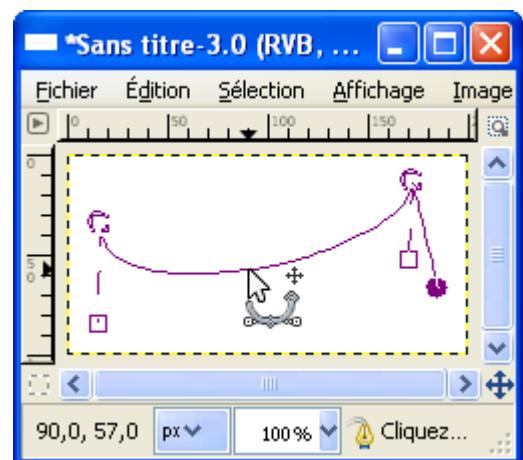


Pour créer un arrondi sur un point existant, le sélectionner, appuyer sur la touche **Ctrl** et faire un clic dessus en maintenant la touche gauche enfoncee, s'écartez du point et déplacer la ou les petites poignées carrées.

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 enfoncee et se déplacer.

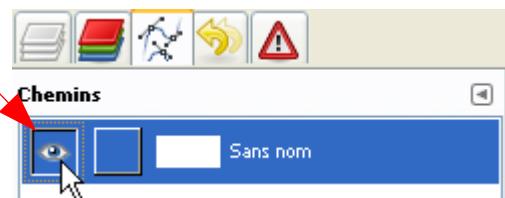


Pour déplacer un point existant, se diriger vers un point, faire un clic en maintenant la touche gauche enfoncee et déplacer le point.

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 enfoncee 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.

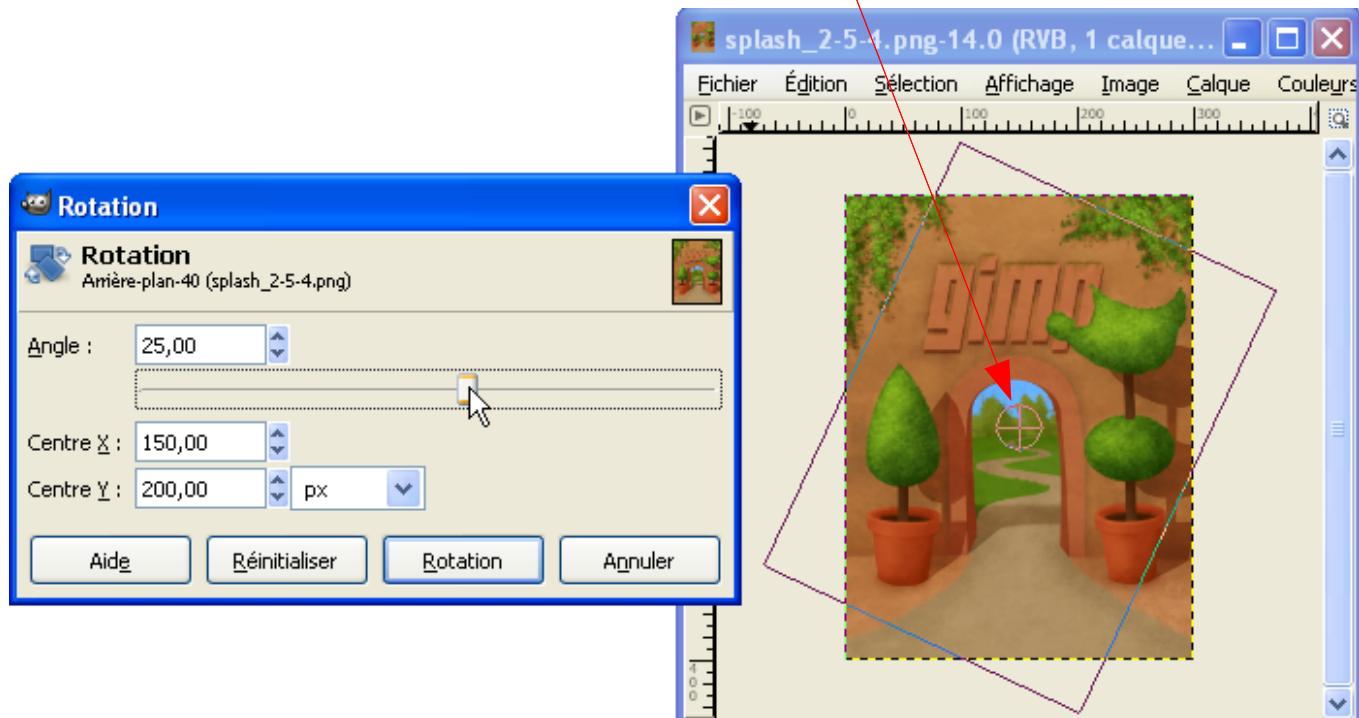


RETOURNEMENT, PIVOTEMENT

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 devrons 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



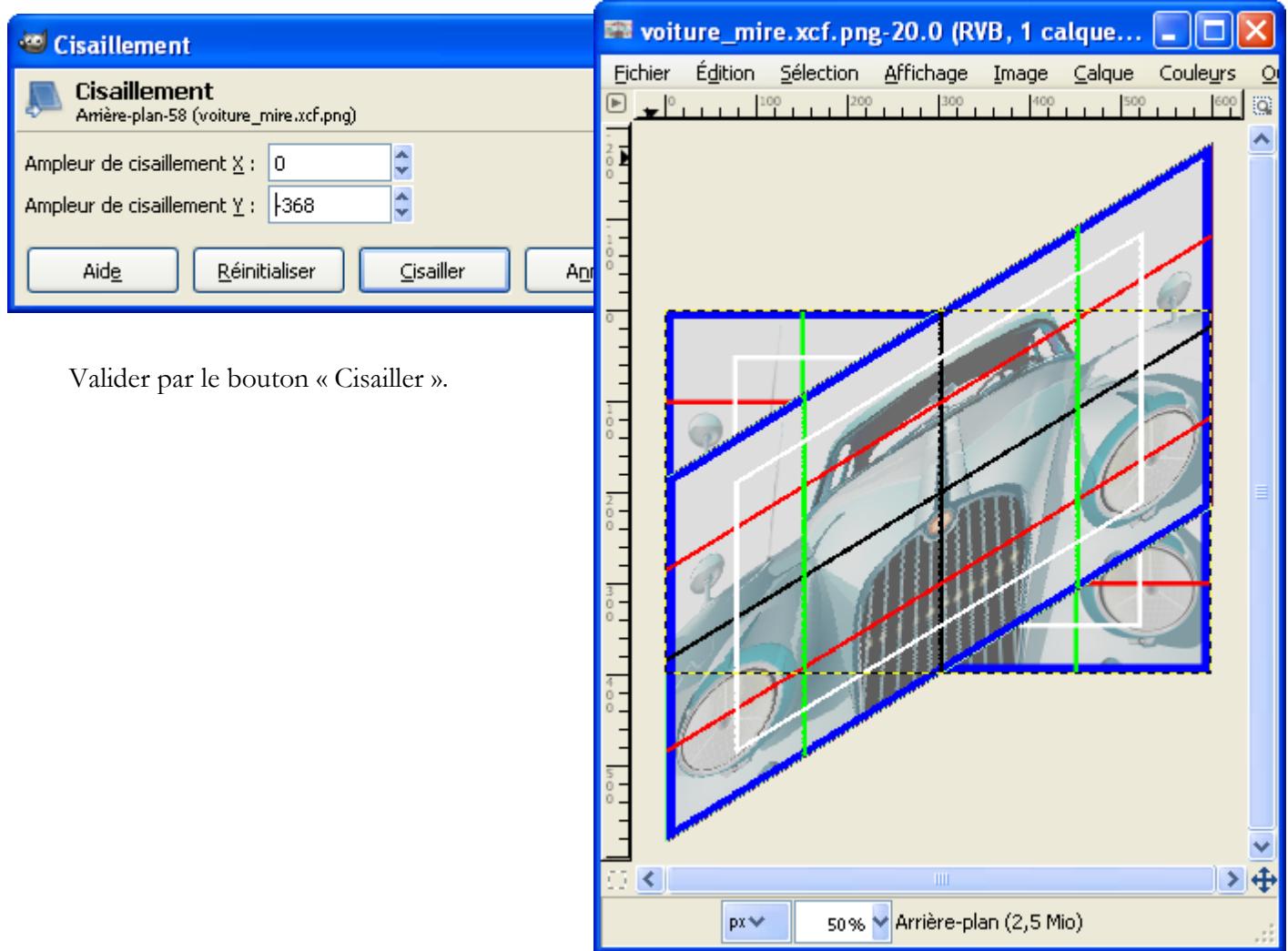
Pivots H et V



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.



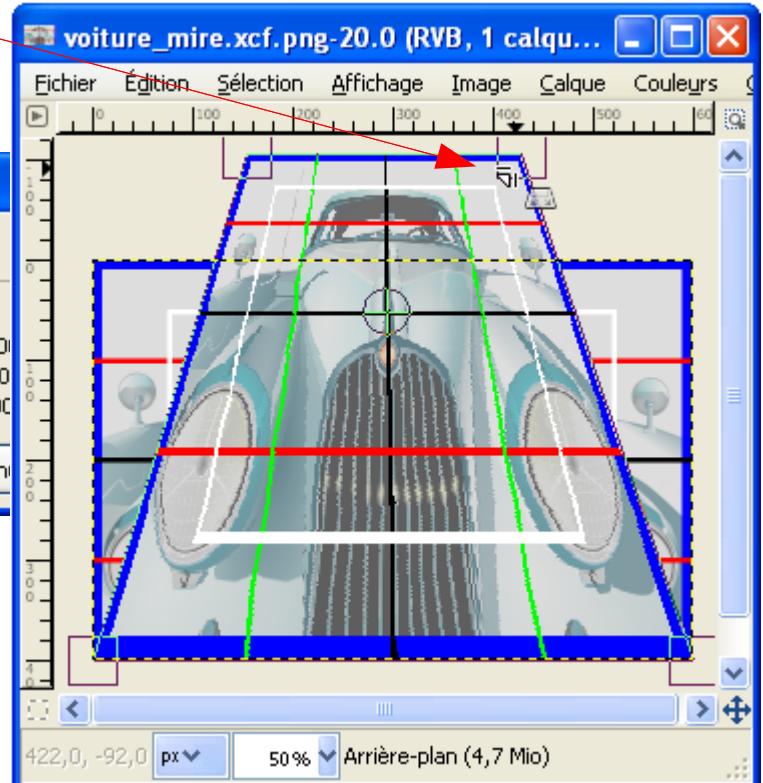
Valider par le bouton « Cisailler ».

Après un cisaillement nous devrons 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.

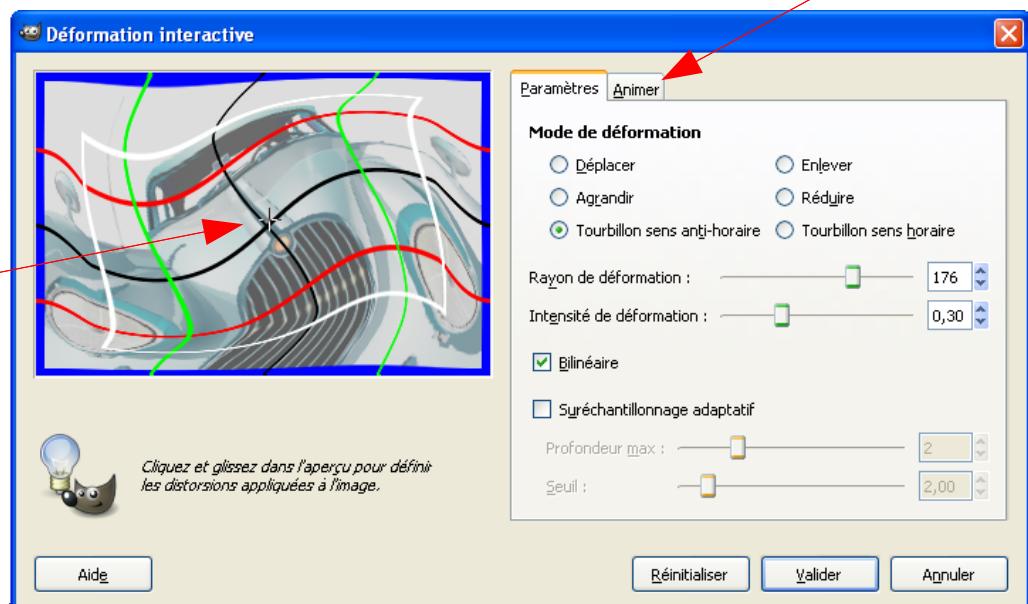


Valider par le bouton « Transformer ».

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

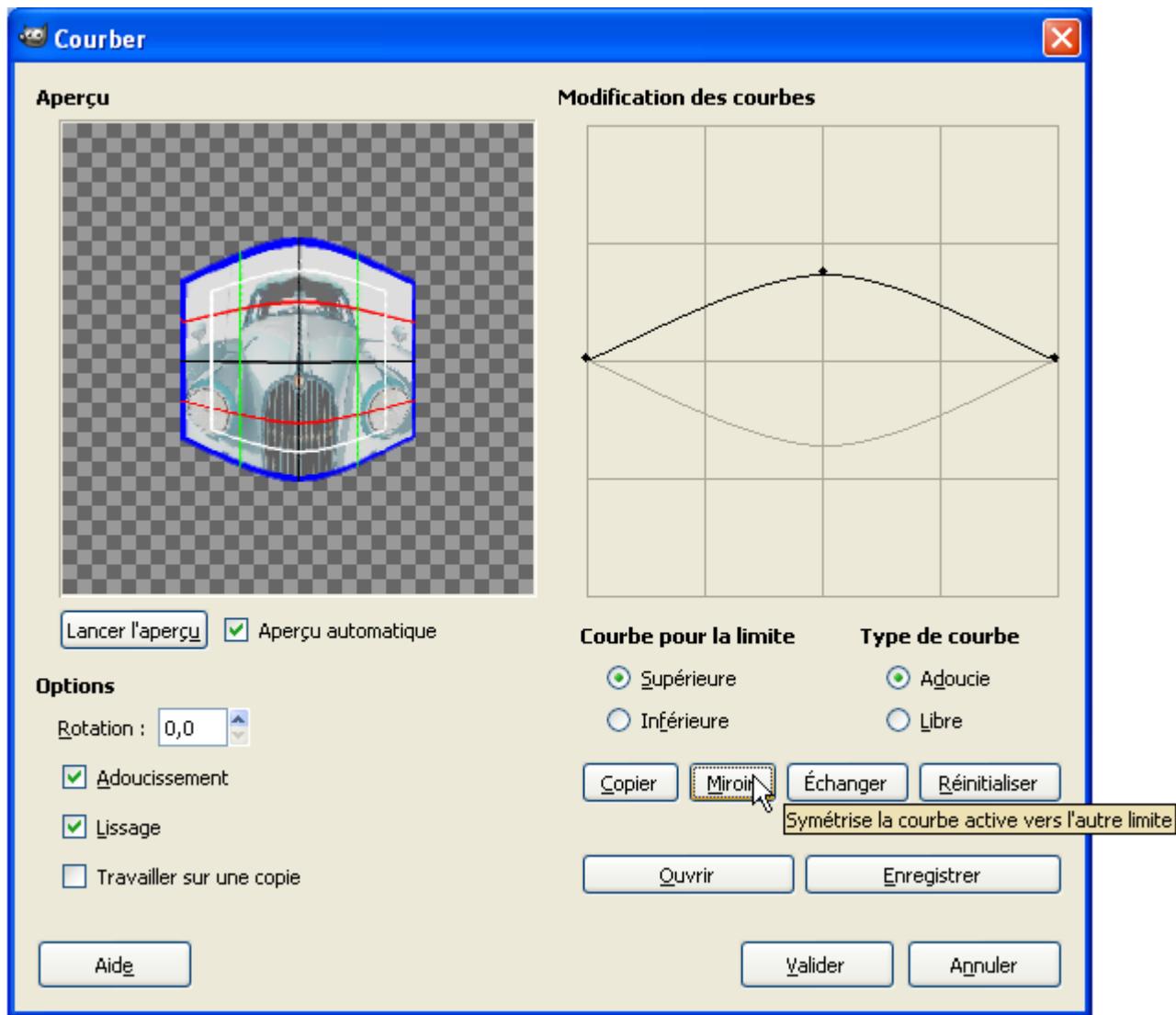
DÉFORMATION INTERACTIVE

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



COURBER

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

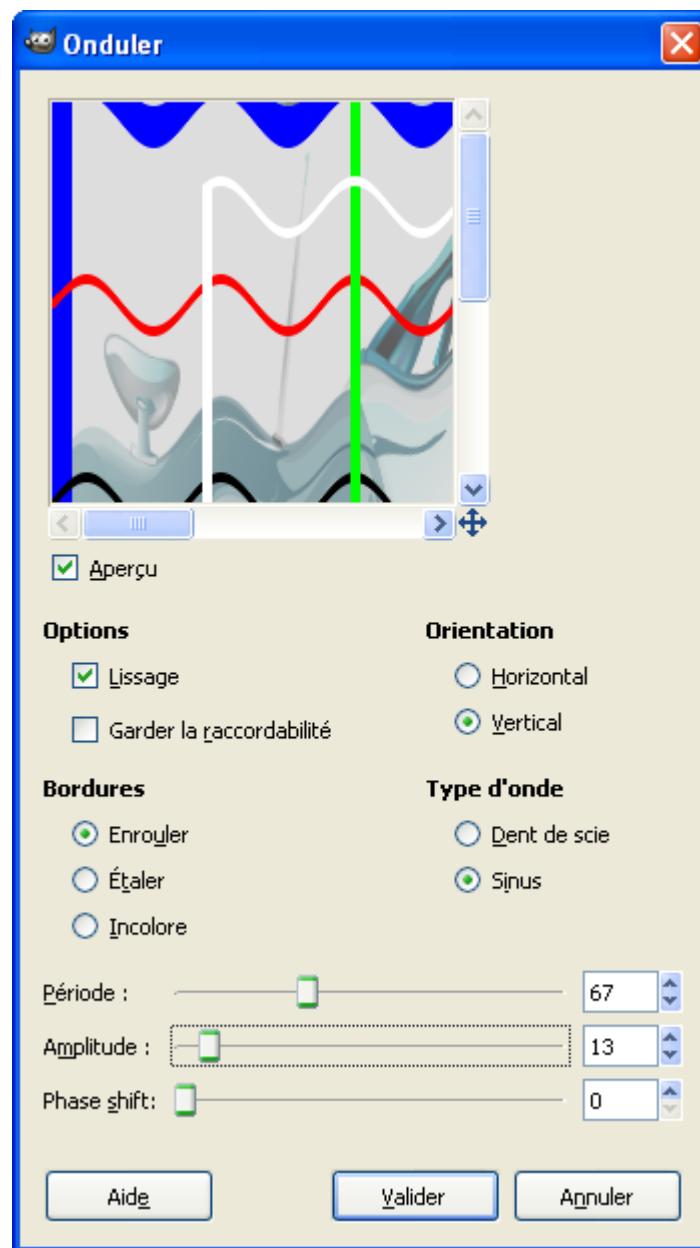


Valider.

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

ONDULER

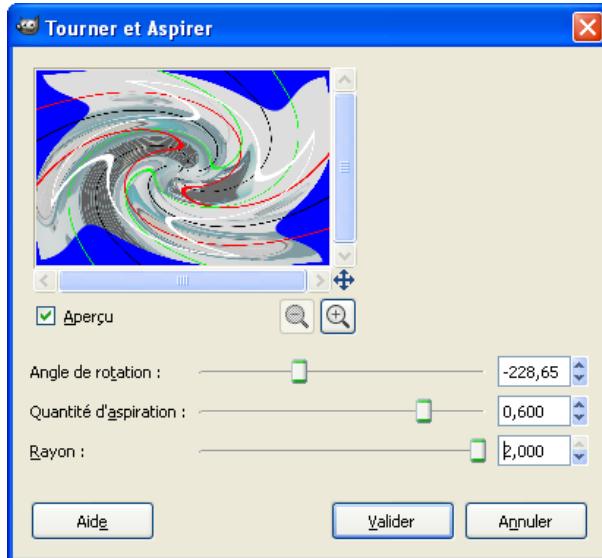
Sur l'image faire Filtres > Distortion > Onduler



Valider.

TOURNER ET ASPIRER

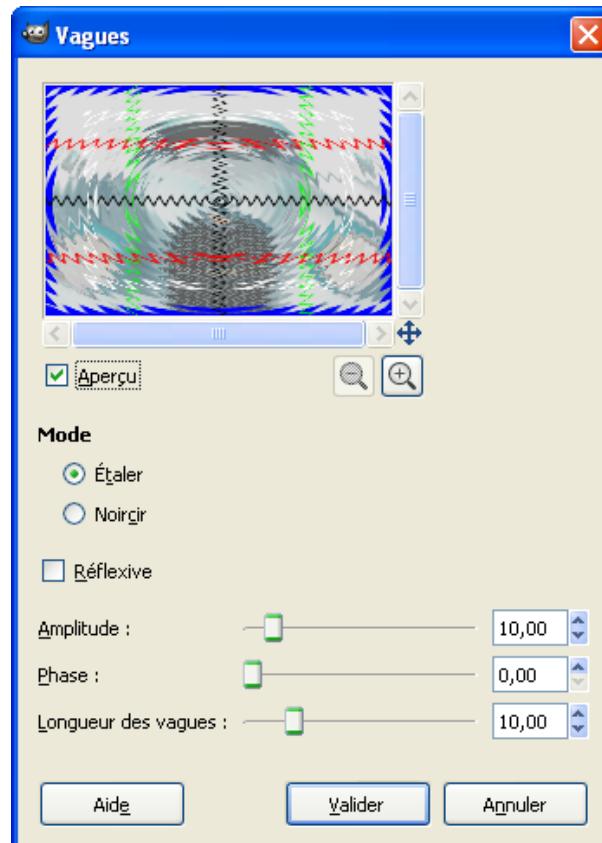
Sur l'image faire Filtres > Distorsion > Tourner et aspirer



Valider.

VAGUES CONCENTRIQUES

Sur l'image faire Filtres > Distorsion > Vagues



Valider.

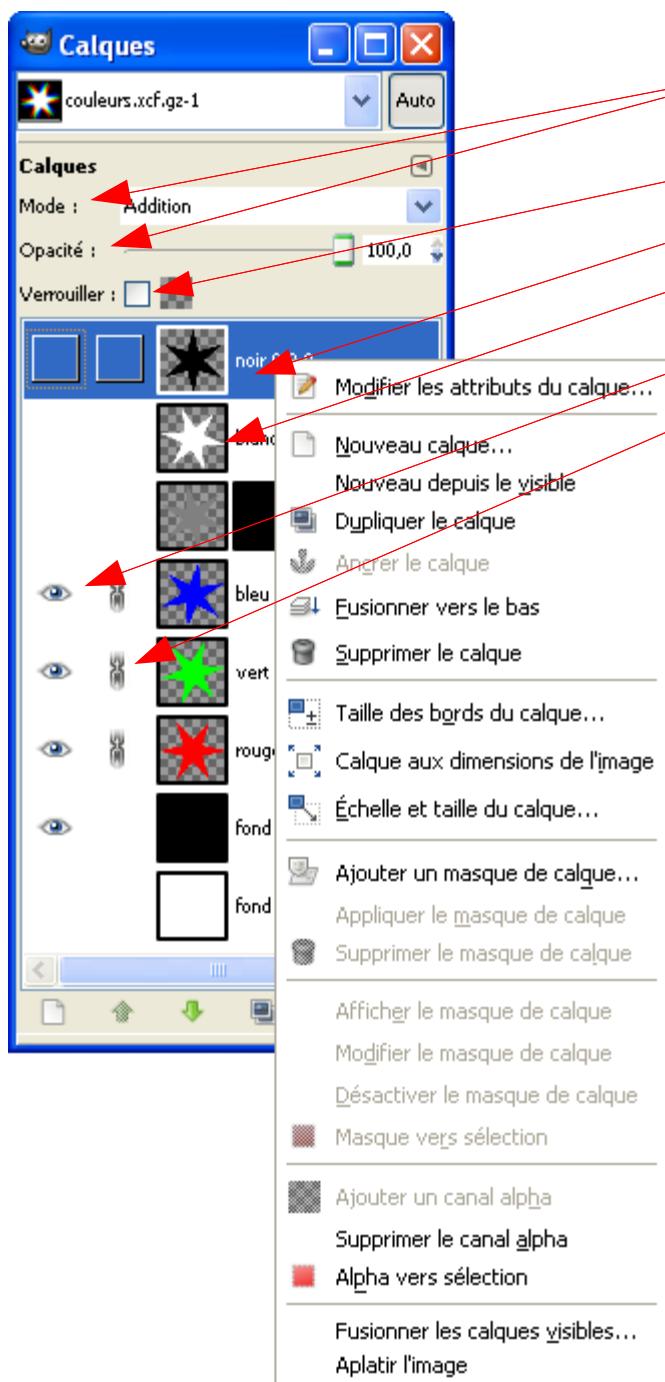
LES CALQUES

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 :

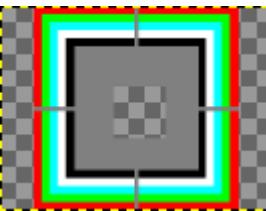
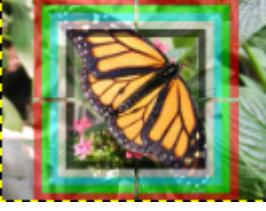
- Rouge codage RVB 255, 0, 0
- Vert codage RVB 0, 255, 0
- Cyan codage RVB 0, 255, 255
- Gris codage RVB 128, 128, 128
- Blanc codage RVB 255, 255, 255
- Noir codage RVB 0 ,0 ,0
- Le milieu est transparent.

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, Saturacion, Couleur et Valeur.

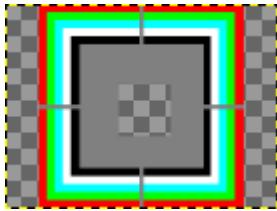
L'opacité : 100% et 50% (éventuellement 75%).

Mire		Papillon	
Normal 50		Normal 100	
Dissoudre 50		Dissoudre 100	

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

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	

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	

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

LE MASQUE DE CALQUE

Voici l'extrait d'une citation d'Yves Ceccone

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

EXEMPLE, RETOUCHE D'UN VISAGE AVEC LE MASQUE DE CALQUE

Dans l'exemple nous voulons « gommer » les imperfections de la peau d'un visage. Pour réaliser cette opération nous utilisons le greffon GREYCstoration. Malheureusement lorsque nous appliquons ce filtre les détails sont perdus. C'est à ce moment que le masque de calque intervient.

Le principe est simple :

- 1. Ouvrir une photographie avec un visage.
- 2. Dupliquer le calque de fond où il y a un visage.
- 3. Appliquer GREYCstoration sur ce nouveau calque.
- 4. Ajouter un masque de calque à ce nouveau calque.
- 5. Peindre les contours du visage, des yeux, des lèvres , etc. avec une brosse fine d'une opacité de 0.3 à 1 pour faire apparaître les détails.
- 6. Peindre les cheveux et le fond avec une brosse fine avec d'une opacité de 30 à 100 pour faire apparaître les détails.

Nous utilisons une partie du portrait *Laurianne 'tout sourire'* de Didier-Lg disponible sur le site flickr.com à la page <http://www.flickr.com/photos/didier-lg/253555725/> pour illustrer cet exemple. Il est évident que cette belle photographie n'a pas besoin de retouche

1 Image d'origine.

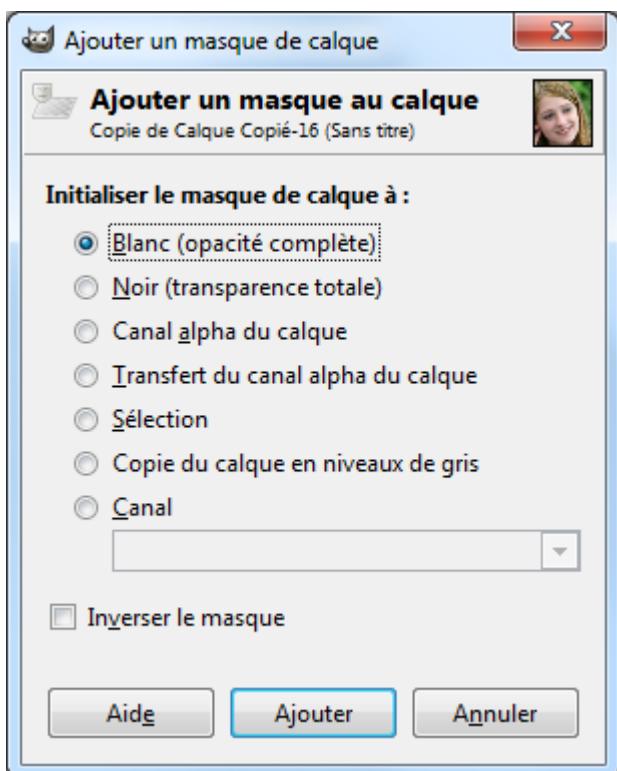


2 et 3 Duplication du calque et filtre GREYCstoration (Filtres > Amélioration > GREYCstoration , mettre 2 itérations)

Le teint est devenu clair avec un aspect « peau de pêche » mais les détails fins sont perdus.



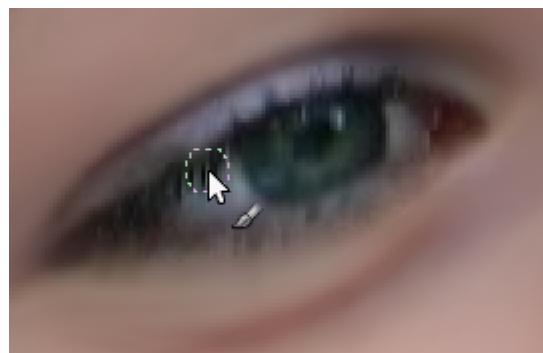
4 Pour retrouver ces détails nous ajoutons un masque de calque sur ce calque par Calque > Masque > Ajouter un masque de calque > Bouton « Ajouter ».



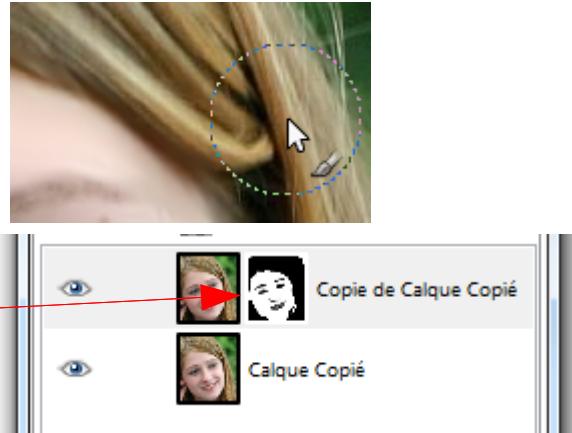
Mettre la couleur de premier plan en noir et d'arrière-plan en blanc.



5 Contours avec une brosse fine d'opacité 70



6 Utilisation d'une grosse brosse



Résultat



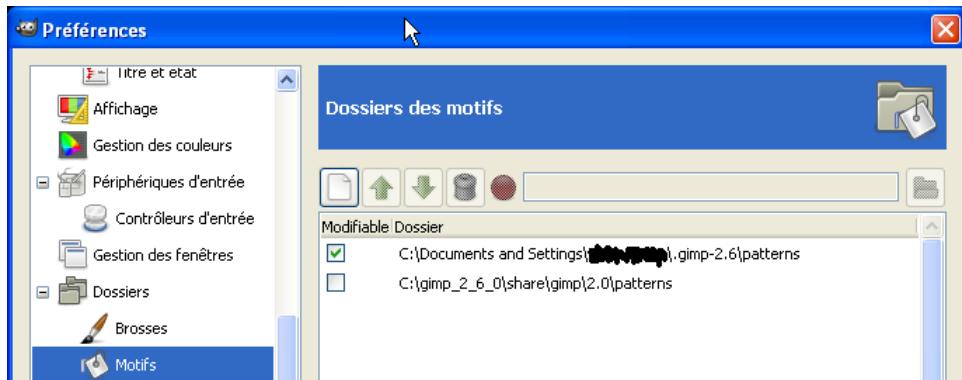
Nous pouvons blanchir les dents avec l'outil Éclaircissement (**Shift +D**) et une petite brosse avec une opacité moyenne passée sur les dents (à faire après avoir **appliquer le masque de calque** ou sur une copie visible).

Remarque : Il est possible de transformer un masque de calque en sélection en faisant **Masque vers sélection**.

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).

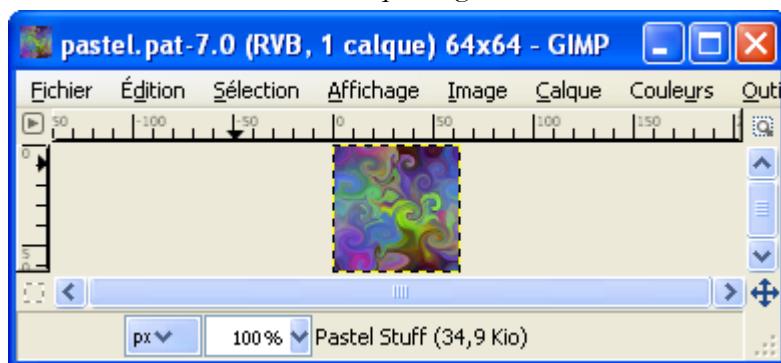
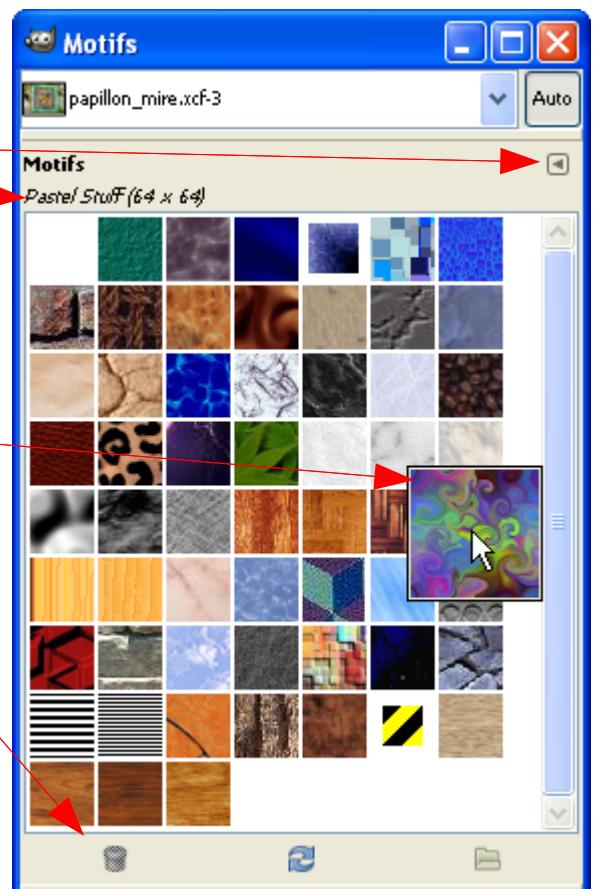
Le nom et les dimensions du motif sélectionné.

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.



REmplir une séLECTION d'un motif

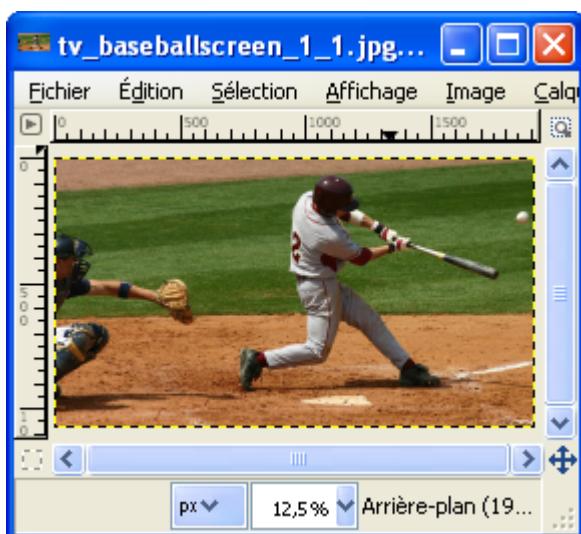
Il suffit de glisser et déposer (Définition page [13](#)) le motif dans la sélection active de l'image.

CréER un motif

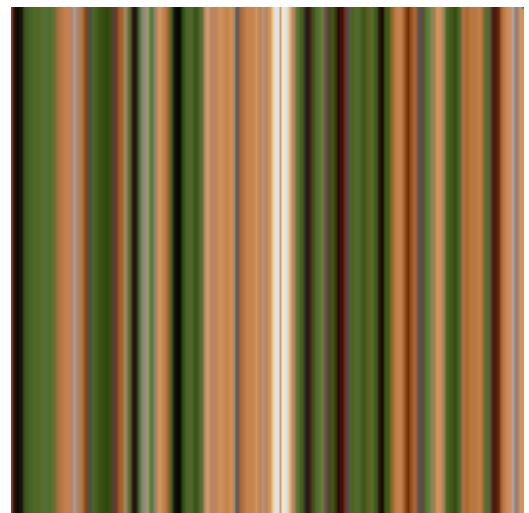
Exemple : Créer un motif carré à partir de quelques couleurs d'une image.

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 paramétriser 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 :

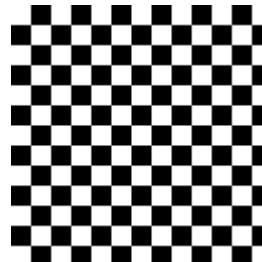


Nous pouvons transformer ces motifs en les déformant, en les éclaircissant, en les rendant ajustables (haut/bas, gauche/droite).

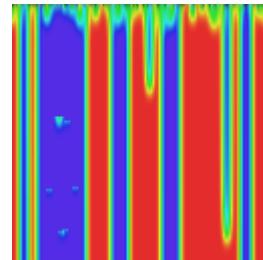
LES FILTRES POUR CRÉER DES MOTIFS

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.

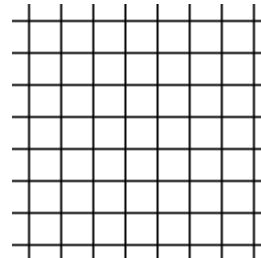
DAMIER



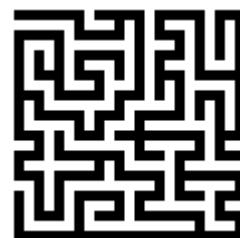
EXPLORATEUR CML



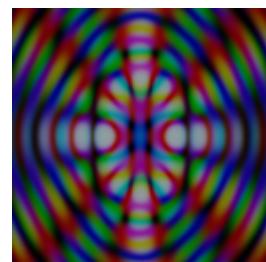
GRILLE



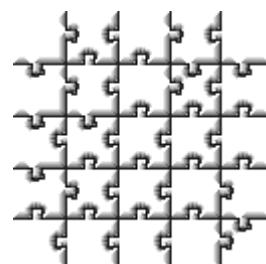
LABYRINTHE



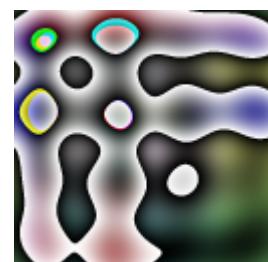
MOTIFS DE DIFFRACTION



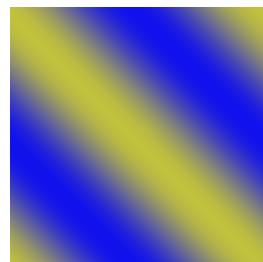
PUZZLE



QBISTE



SINUS



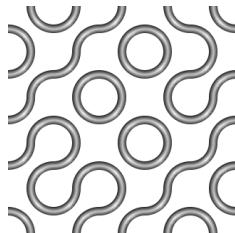
RENDRE UNE IMAGE « RACCORDEABLE »

Voir exemple page [145.](#)

CRÉATION DE MOTIFS PAR LE MENU CRÉER

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

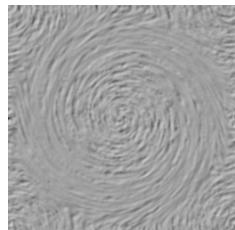
3D TRUCHET



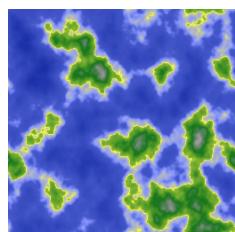
CAMOUFLAGE



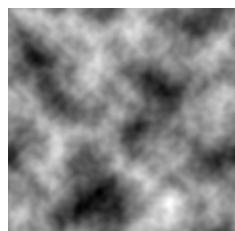
CARREAU TOURBILLONNANT



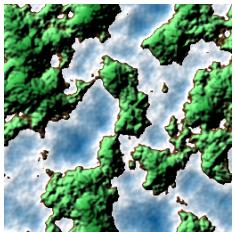
RENDRE UN TERRAIN



TERRAIN PLAT



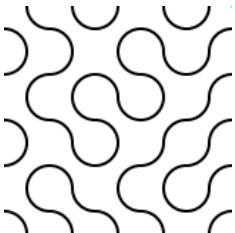
TERRE



TOURBILLONNÉ



TRUCHET



UTILISER DES MOTIFS .PAR PRÉVUS POUR PHOTOSHOP

Eric Lamarque a créé un greffon Photoshop **Pattern Loader** qui permet d'ouvrir les motifs .pat de Photoshop.

Ce greffon est présenté à la page [180](#) ainsi que le Script-Fu [Saves_all_layers_to_separate_pat_files.scm](#) qui permet de créer des motifs .pat compatibles Gimp à partir du fichier Photoshop.

CRÉATION D'IMAGES AJUSTABLES PAR UN POINT DE SYMÉTRIE

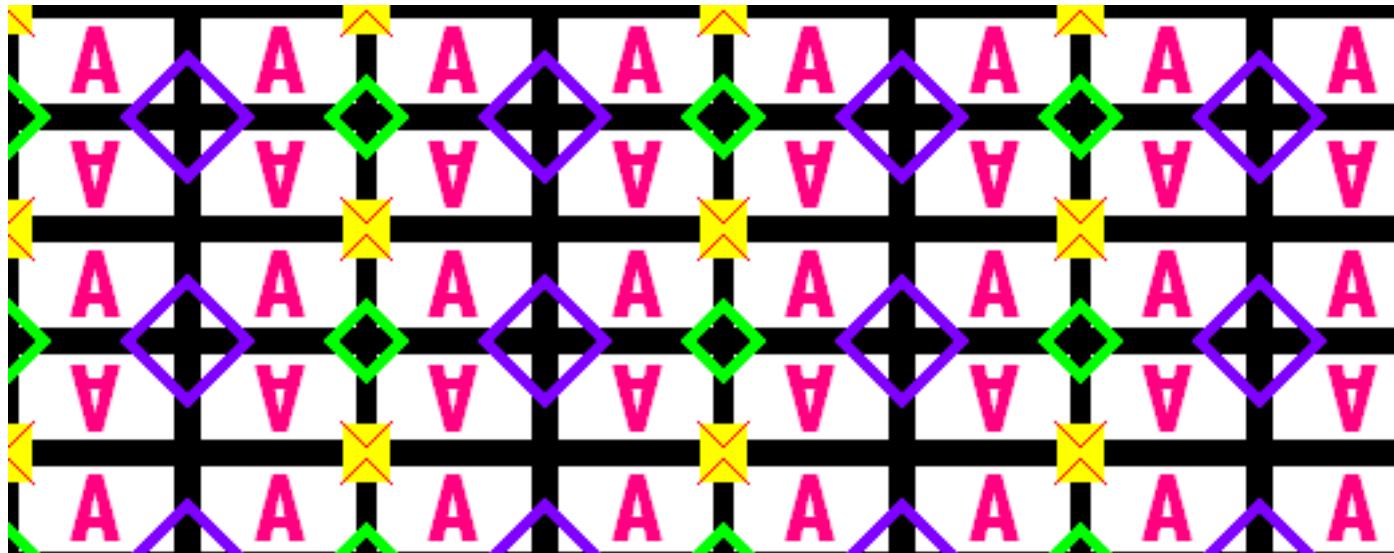
Principe : Nous utilisons le coin bas à droite de l'image comme point de symétrie.



Il suffit de créer une nouvelle image aux dimensions doubles et de coller 4 fois l'image d'origine en effectuant les rotations convenables (Sans, H, V et H+V) et d'ajuster.



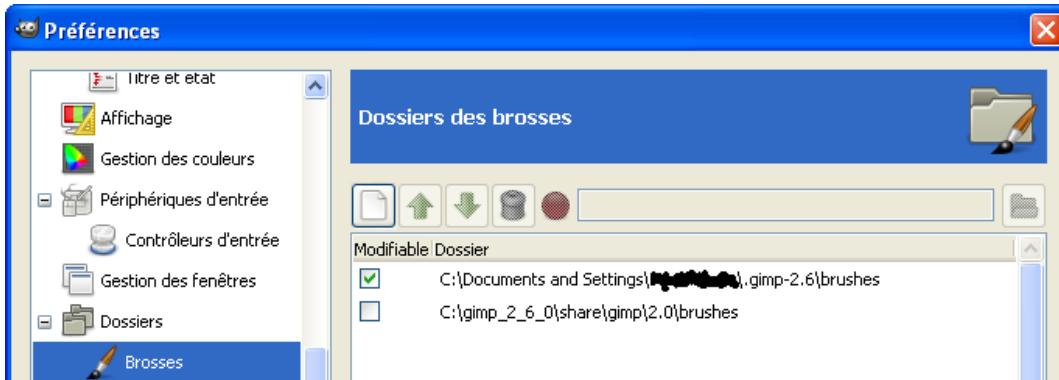
Remplissage d'un cadre avec l'image obtenue utilisée comme motif de fond.



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.

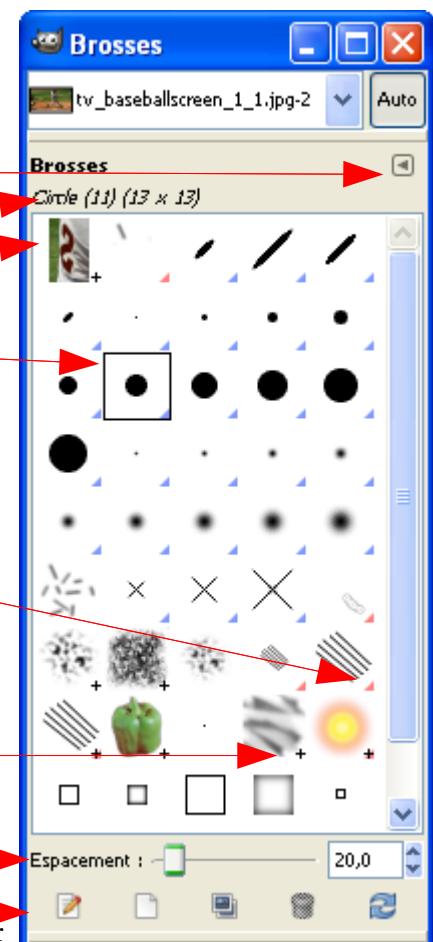
Exemple réalisé avec la brosse animée Pencil Sketch#1



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.



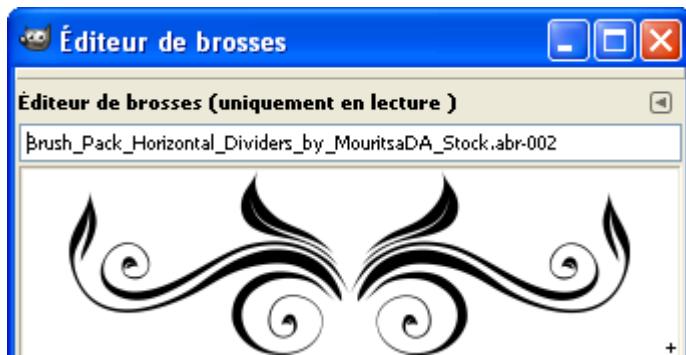
TROUVER DES BROSSES SUR INTERNET

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/resources_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:

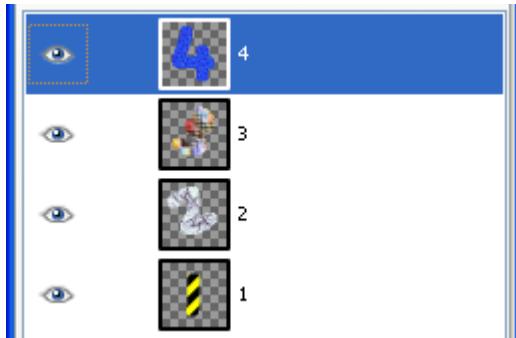


CRÉER UNE BROSSE

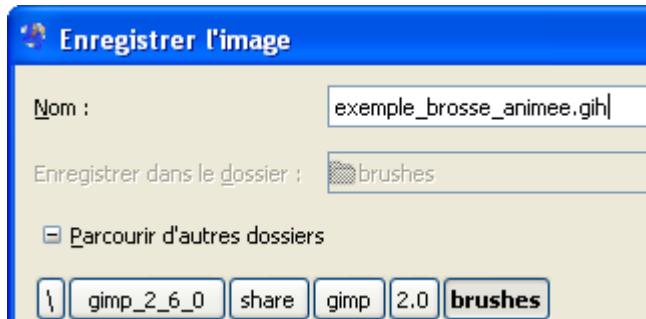
À PARTIR D'UNE IMAGE

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)

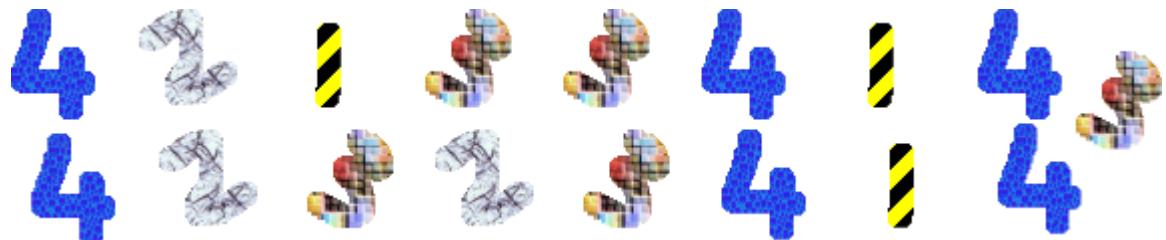


Paramétriser la fenêtre des options
(Explications au chapitre « Enregistrement de brosse animée » de l'aide).

Actualiser les brosses.



Résultat :



À PARTIR DE L'ÉDITEUR DE BROSSES

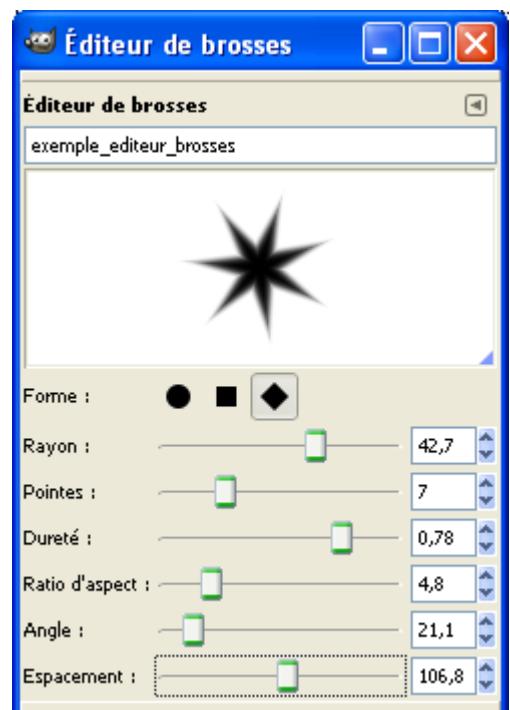
Au bas de la fenêtre des brosses appuyer sur le bouton « Nouvelle brosse », paramétriser.

Résultat :



Contenu du fichier : exemple_editeur_brosses.vbr

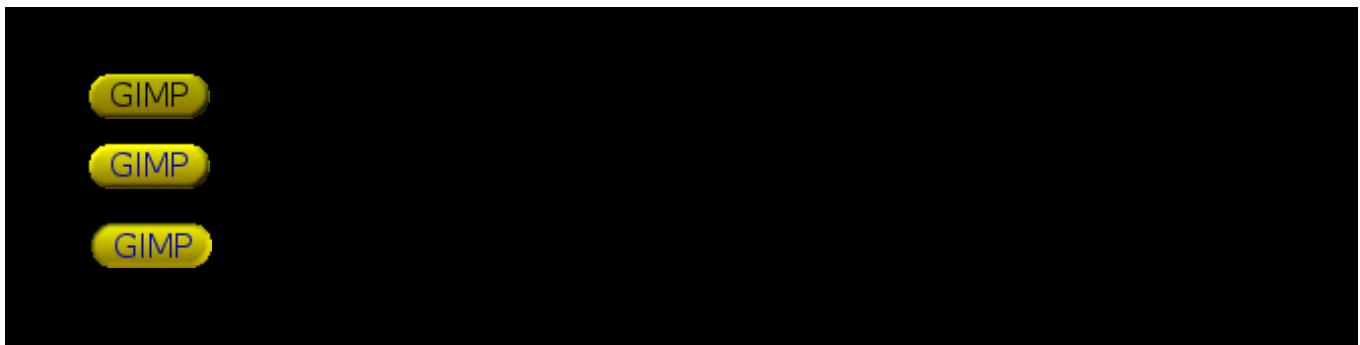
```
GIMP-VBR
1.5
exemple_editeur_brosses
diamond
106.000000
42.799999
7
0.783784
4.765766
21.081081
```



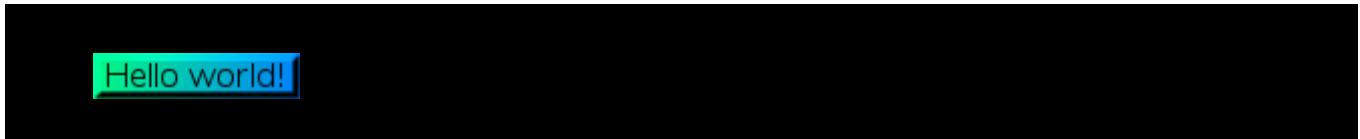
CRÉER DES BOUTONS

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

BOUTON ARRONDI



SIMPLE BOUTON BISEAUTÉ



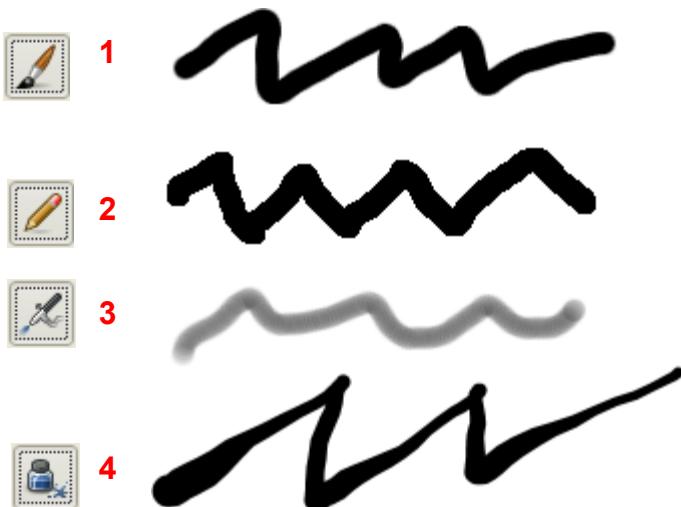
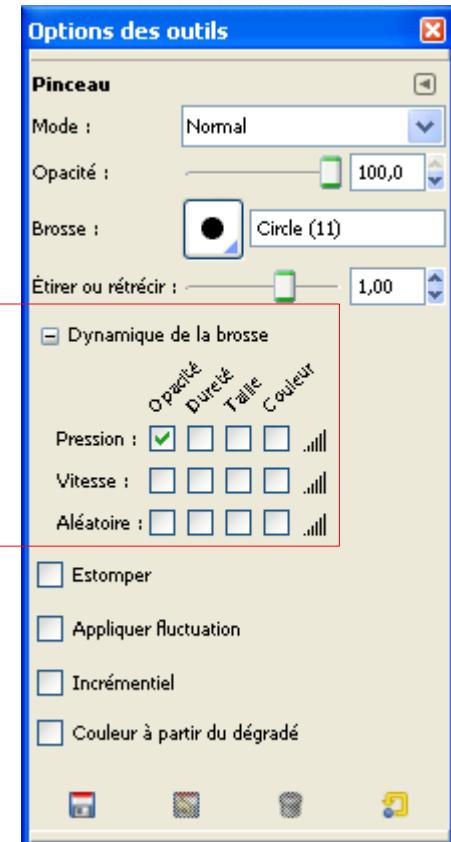
LES OUTILS DE DESSIN

Ces outils de dessin permettent d'appliquer une brosse sur une image :

- **1** Le pinceau (Raccourci P) trace des traits adoucis.
- **2** Le crayon (Raccourci N) trace des traits durs.
- **3** L'aérographe (Raccourci A) peint.
- **4** L'outil calligraphie (Raccourci K) trace des traits de largeur variable.

Les 3 premiers outils ont des options « Dynamique de la brosse » qui augmentent les effets.

Une tablette graphique facilite l'emploi de ces outils.

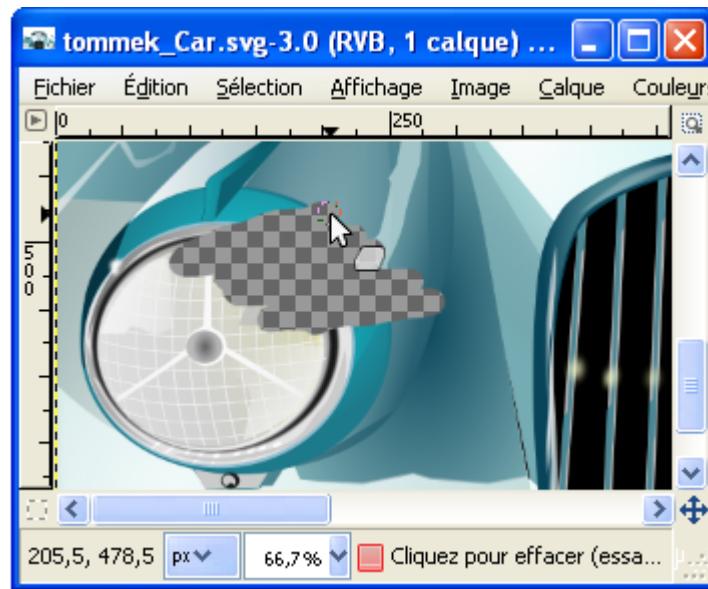


LA GOMME



La gomme (Raccourci **Shift+E**) efface en utilisant une brosse.

Cet outil a des options « Dynamique de la brosse » qui augmentent les effets.

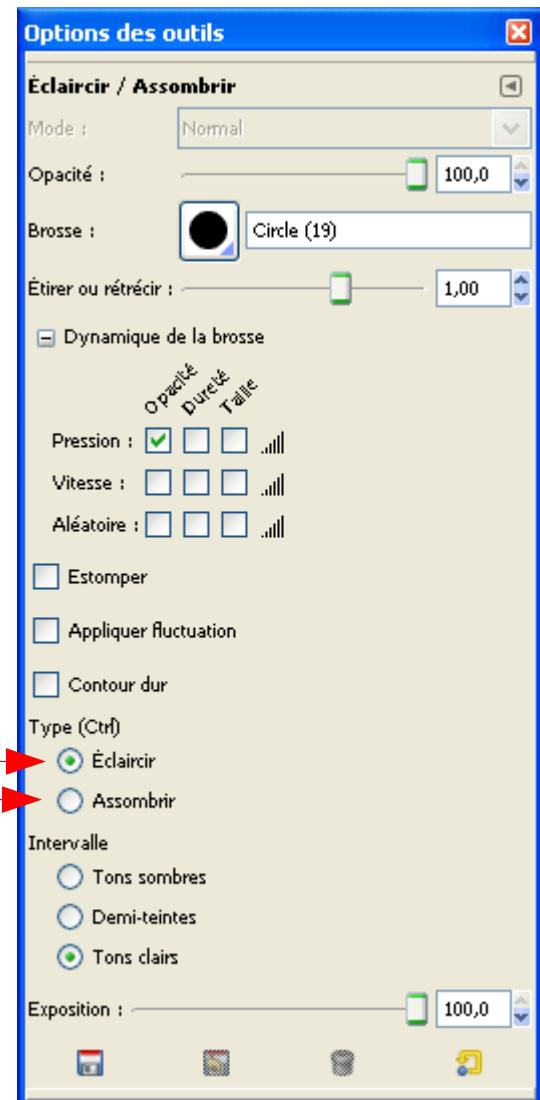


L'OUTIL ÉCLAIRCIR-ASSOMBRIR



L'outil Éclaircir-Assombrir (Raccourci **Shift+D**) blanchit ou noircit les zones où il est appliqué en utilisant une brosse.

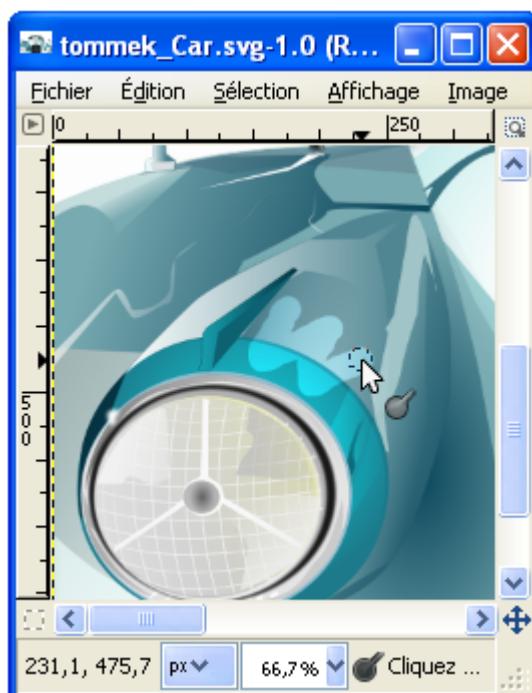
Cet outil a des options « Dynamique de la brosse » qui augmentent les effets.



Choix



Effet Éclaircir

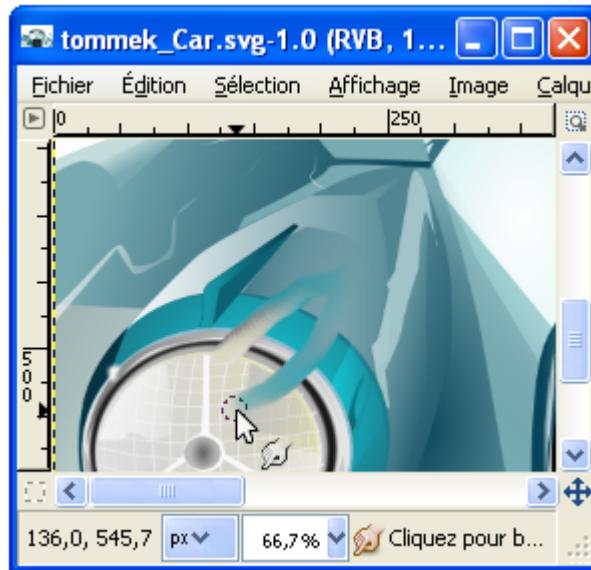


OUTIL DE BARBOUILAGE



L'outil de barbouillage (Raccourci **S**) étale les couleurs de l'image en utilisant une brosse.

Cet outil a des options « Dynamique de la brosse » qui augmentent les effets.



L'OUTIL DE CLONAGE



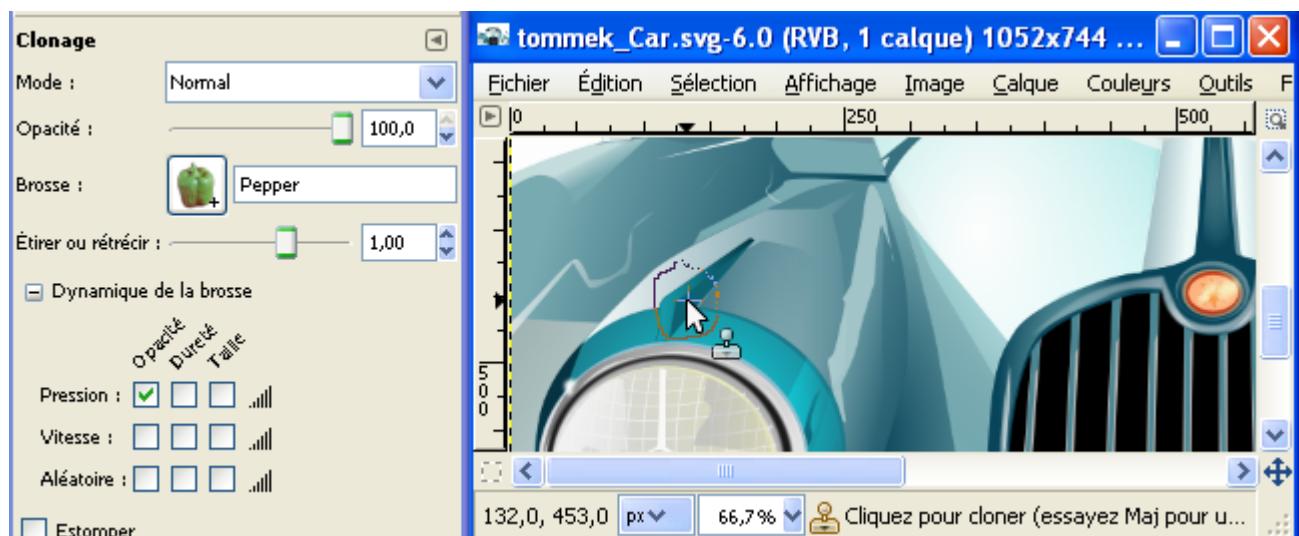
L'outil de clonage (Raccourci C) étale la ou les portions d'une image sur la même image ou sur une autre image en utilisant une brosse.

Cet outil a des options « Dynamique de la brosse » qui augmentent les effets.

Les principes d'utilisation de cet outil sont nombreux et décrits dans l'aide.

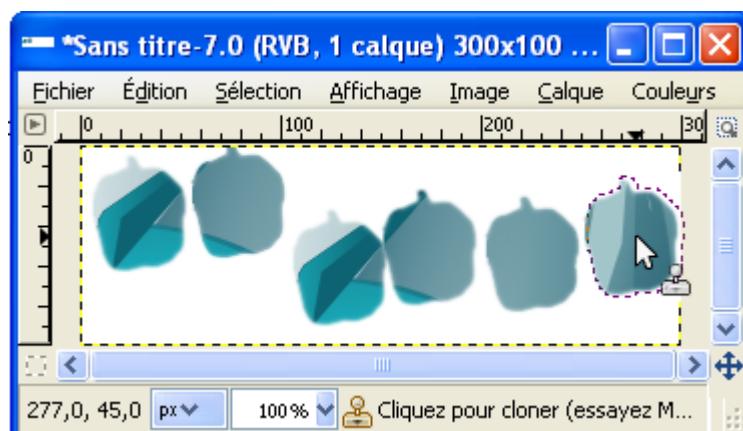
Principe

- Étape 1 : Nous devons récupérer avec une brosse la partie d'une image que nous souhaitons appliquer sur une autre image.
Choisir une brosse, par exemple la brosse « Pepper » pour illustrer le contour de la brosse.
Aller sur l'image où nous souhaitons récupérer les échantillons.
 Sélectionner l'outil de clonage (Raccourci C).
 Appuyer sur la touche **Ctrl** et en maintenant la touche **Ctrl** enfoncee faire un **clic** avec la souris.



Relâcher la touche **Ctrl** et le **clic**.

- Étape 2 : Appliquer le clonage sur une nouvelle image.
Créer une nouvelle image à fond blanc (raccourci **Ctrl+N**).
Appliquer l'outil clonage avec la souris.



L'OUTIL CLONER EN PERSPECTIVE



L'outil de clonage en perspective (Sans raccourci) étale la ou les portions d'une image sur la même image ou sur une autre image en utilisant une brosse et en appliquant une perspective.

Cet outil a des options « Dynamique de la brosse » qui augmentent les effets.

Dans un premier temps, nous devons définir un plan de perspective en validant l'option de l'outil « **Modifie le plan de perspective** » sur la source.

Dans un deuxième temps nous devons valider l'option « **Clonage en perspective** » de l'outil et procéder comme le clonage de la page précédente (**Ctrl+Clic** sur la source > **Étaler à l'endroit choisi avec la brosse**).

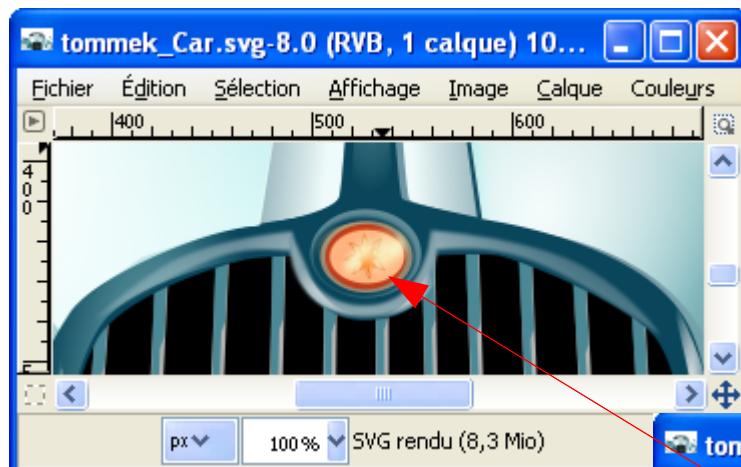
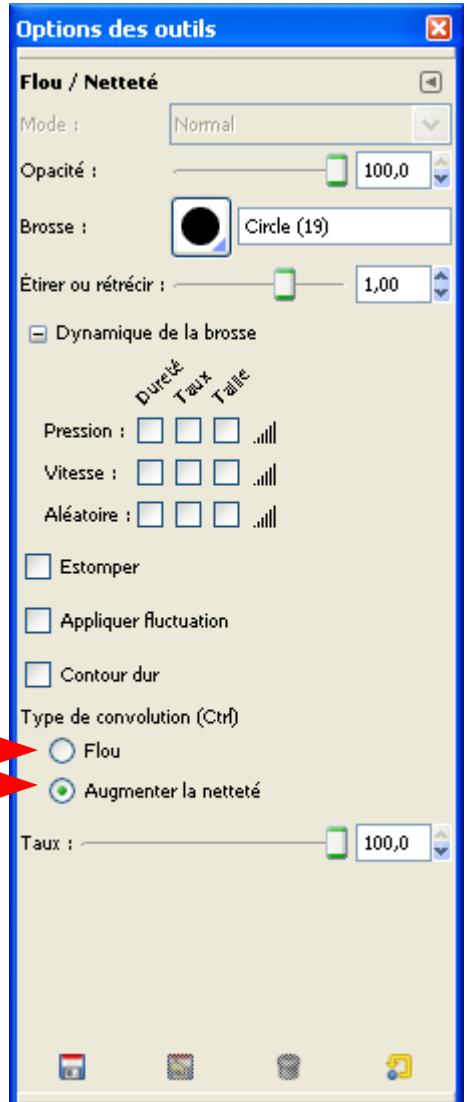
Exemple de vidéo qui montre la différence entre l'outil clonage et l'outil clonage en perspective :

<http://video.google.com/videoplay?docid=-3077868802879051003>

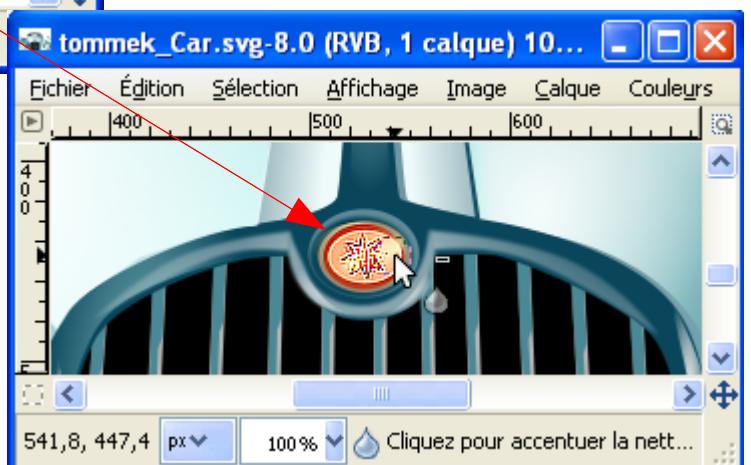
L'OUTIL FLOU-NETTETÉ



L'outil Flou-Netteté (Raccourci **Shift+U**) augmente le flou ou la netteté sur la portion d'image où il est appliquée en utilisant une brosse.



Choix



Cliquez pour accentuer la netteté...

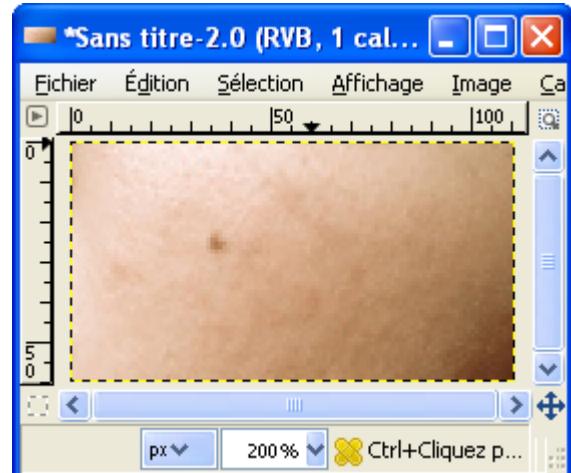
SUPPRIMER DES PETITS DÉFAUTS AVEC L'OUTIL CORRECTEUR



L'outil Correcteur (Raccourci **H**) permet d'effacer des petits défauts en « appliquant » un échantillon pris à côté du défaut en fonction d'une brosse (Paramètres de l'outil).

Exemple d'utilisation :

L'image d'origine, Zoom à 200%



Selectionner l'outil de clonage (Raccourci **H**).

Appuyer sur la touche **Ctrl** et en maintenant la touche **Ctrl** enfoncee faire un **clic** avec la souris.



Relâcher la touche **Ctrl** et le **clic**, aller vers le défaut à supprimer, faire un **clic**.

Résultat :



Nota : Il est possible de prendre un échantillon sur une image et de l'appliquer sur une autre image.

ENLEVER UN OBJET SUR UNE IMAGE

EN UTILISANT L'OUTIL « PINCEAU »

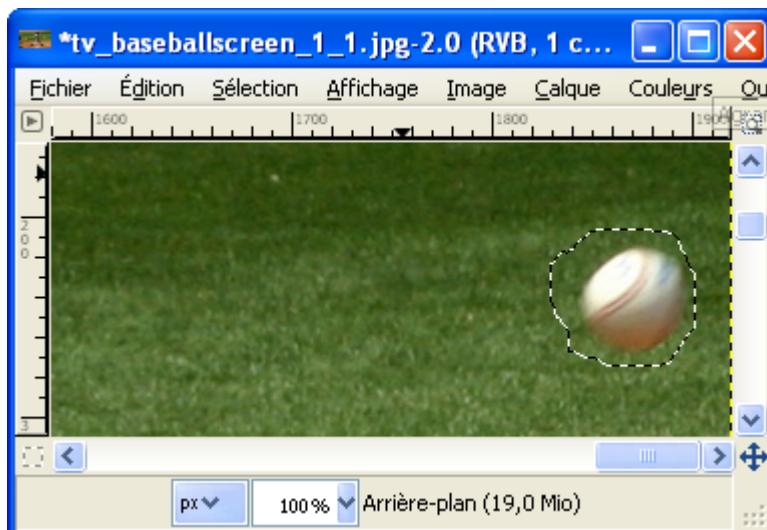
Principe avec une brosse utilisant le presse papiers de Gimp :

- 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.

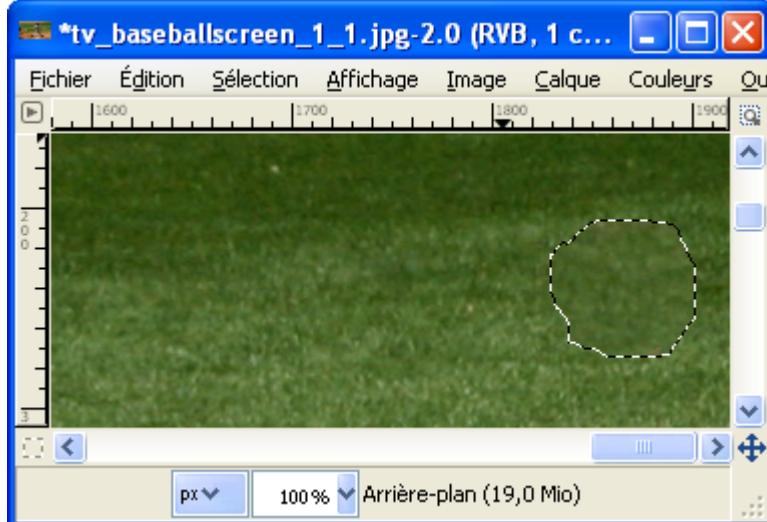
EN UTILISANT LE GREFFON RESYNTHESIZER

Le téléchargement et l'installation de ce greffon sont décrits page [204](#).

- 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

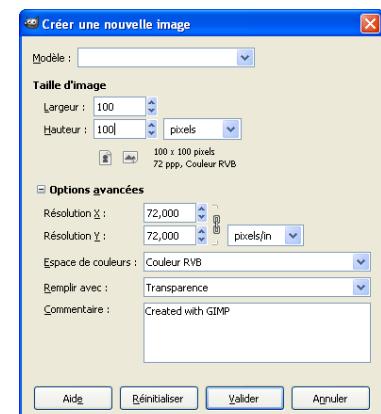
CRÉER UN GIF ANIMÉ

Les images du type GIF animé produites par Gimp permettent d'obtenir un image animée avec les caractéristiques suivantes :

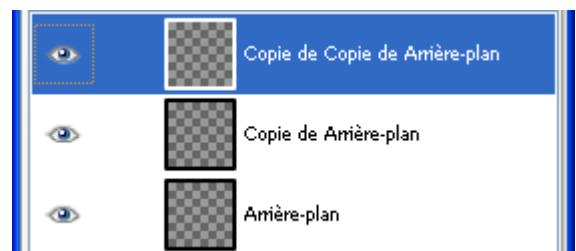
- 256 couleurs au maximum.
- Transparence.
- Paramétrage du temps d'affichage de chaque séquence en ms dans l'attribut du calque.
- Effacement de l'image précédente par l'option « replace » dans l'attribut du calque.
- Ajout à l'image précédente par l'option « combine » dans l'attribut du calque.
- Optimisation des fichiers par **Filtres > Animation > Optimiser (différence)** ou **Filtres > Animation > Optimiser (pour GIF)**.
- Boucle infinie ou pas.
- Possibilité de visualiser une animation par **Filtres > Animation > Rejouer l'animation**.

Dans l'exemple nous allons créer une animation pour une page Web où les deux premières séquences afficheront deux petits dessins qui s'ajouteront tout en conservant le fond de la page Web, puis la dernière séquence qui affichera une nouvelle image.

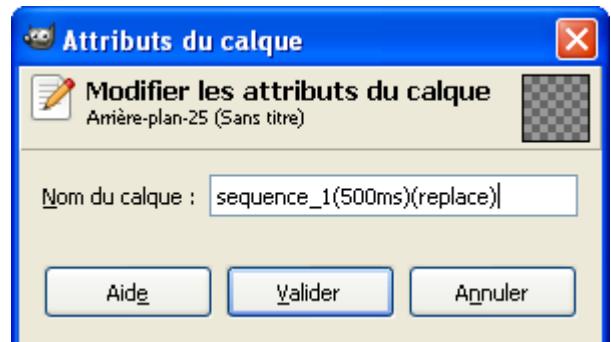
- Créez une image à fond transparent par : **Ctrl+N > 100*100 pixels, Remplir avec transparence > Valider**.



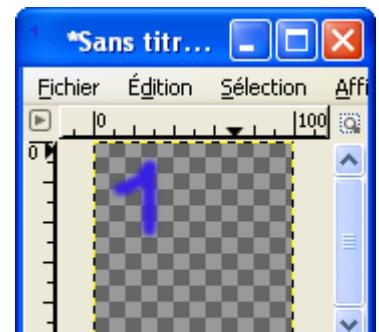
- Dupliquer 2 fois le calque par **Shift+Ctrl+D** et **Shift+Ctrl+D** pour avoir une image à 3 calques. Résultat :



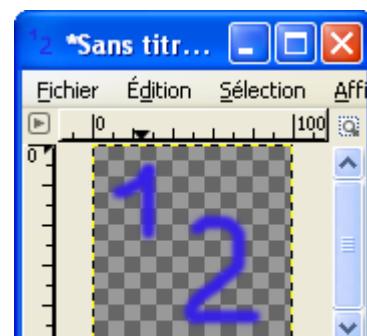
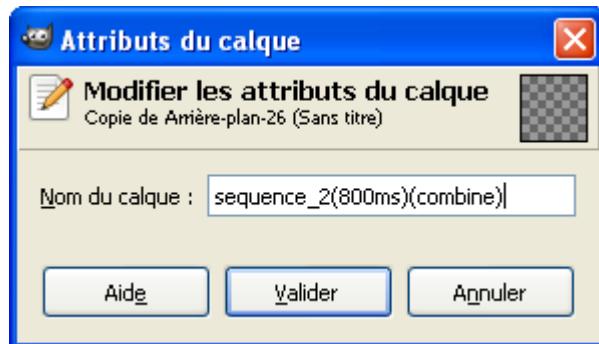
- Sur la fenêtre **Calques, Canaux, Chemins...** dans l'onglet **Calques** sélectionner le calque **Arrière-Plan**, faire un **clic droit > Modifier les attributs du calque** > inscrire **sequence_1(500ms)(replace)** > Valider.



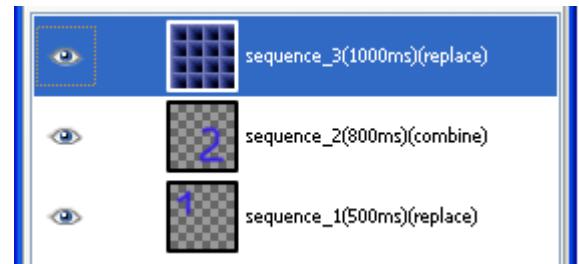
- Sur l'image dessiner un petit dessin avec le pinceau : **P** > faire un dessin.



- Sur la fenêtre **Calques, Canaux, Chemins...** dans l'onglet **Calques** sélectionner le calque **Copie de Arrière-Plan**, faire un **clic droit** > **Modifier les attributs du calque** > inscrire **sequence_2(800ms)(combine)** > **Valider** puis, sur l'image dessiner un petit dessin avec le pinceau : **P** > faire un dessin.



- Sur la fenêtre **Calques, Canaux, Chemins...** dans l'onglet **Calques** sélectionner le calque **Copie de Copie de Arrière-Plan**, faire un **clic droit** > **Modifier les attributs du calque** > inscrire **sequence_3(1000ms)(replace)** > **Valider** puis, sur l'image, remplir le calque d'un motif.



- Enregistrer (**Ctrl+S**) > **animation.xcf.bz2** (sauvegarde du travail).
- Sur l'image faire **Filtres** > **Animation** > **Optimiser (pour GIF)**. Une nouvelle image est créée.



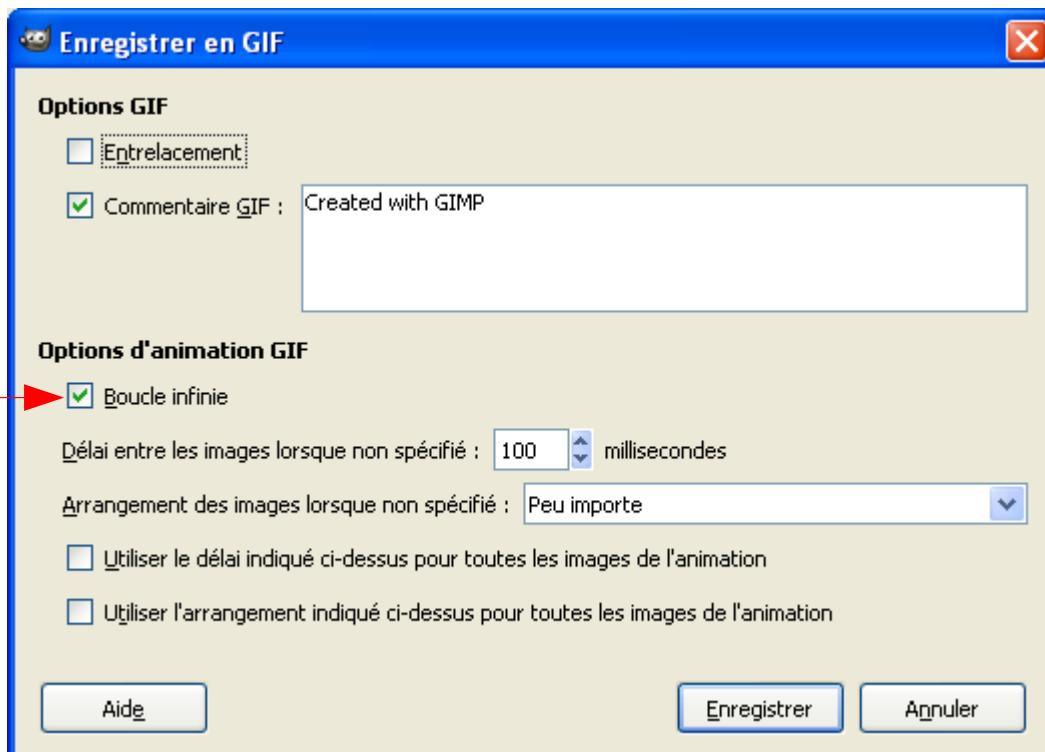
- Sur la nouvelle image, visualiser l'animation par **Filtres** > **Animation** > **Rejouer l'animation** > **Lecture**.

- Sur la nouvelle image, Enregistrer (**Ctrl+S**) > **animation.gif**

- Paramétrer, **Enregistrer en tant qu'animation** > **Exporter**.



- Paramétrer , **Boucle infinie** pour que l'animation ne s'arrête pas > **Enregistrer**.



Visualiser la page [\images_gimp\animation.html](#) qui contient **animation.gif**.

VIRTUALDUB-MPEG2 ET XVID CODEC

Pour réaliser les exemples suivants du chapitre « Les animations » nous utilisons deux logiciels libres VirtualDub-MPEG2 et Xvid Codec ainsi que quelques Scripts-Fu et greffons de Reinhard Geisler.

VIRTUALDUB-MPEG2

VirtualDub-MPEG2 est un éditeur de vidéo proposé par Avery Lee - fccHandler qui permet l'encodage et l'inverse, de créer des effets via des filtres, etc. Ce logiciel est une évolution VirtualDub.

Site : <http://fcchandler.home.comcast.net/~fcchandler/stable/index.html>

Chargement logiciel : <http://fcchandler.home.comcast.net/~fcchandler/stable/VirtualDub-MPEG2.zip>

Sources : <http://fcchandler.home.comcast.net/~fcchandler/stable/VirtualDub-MPEG2-source.7z>

Les greffons sont disponibles à partir de la page :

<http://fcchandler.home.comcast.net/~fcchandler/index.html>

Installation des greffons : lire les fichiers **ReadMe.txt**



Il y a une version francisée à la page <http://www.trad-fr.com/telecharger/details.php?file=2>

Présentation du logiciel sur le site : « Il permet de quasiment tout faire avec une vidéo: extraire la piste sonore, la recompresser, recompresser la piste vidéo au format désiré (DivX, Xvid, etc ...), enlever un générique, scinder une film en plusieurs parties, recoller plusieurs fragments de film, resynchroniser l'audio et la vidéo, modifier la fréquence d'image, et j'en passe!!! »

VirtualDub permet également de faire de la capture vidéo pour peu que vous disposiez d'un périphérique de capture et des pilotes adéquats!

Cette version modifiée (d'où l'extension "MPEG2"), prend également en charge les flux MPEG2. La version 1.6.11 introduit en plus la prise en charge, pour le moment expérimentale, des fichiers ASF et WMV. »



Nota : La version francisée USB U3 ne comporte pas tous les fichiers de la version d'origine (Traitement en ligne de commande, gestionnaire de setup).

XVID CODEC

Xvid Codec est un [codec](#) libre (Définition et historique page <http://fr.wikipedia.org/wiki/Xvid>). Il permet l'encodage avec un taux de compression variable pour réduire le volume des fichiers ce qui diminue aussi la qualité.

Site : <http://www.xvid.org/>

Téléchargement codec : <http://www.xvid.org/Downloads.15.0.html>

Sources : <http://www.xvid.org/Downloads.43.0.html>

VERSIONS ET INSTALLATION DE VIRTUALDUB-MPEG2 ET XVID CODEC

Les liens et fichiers proposés sont en date du 29 octobre 2008. Vérifier si de nouvelles versions sont disponibles.

Pour installer [VirtualDub-MPEG2](#) version anglaise il suffit de décompresser le fichier [VirtualDub-MPEG2.zip](#) dans un répertoire de votre choix.

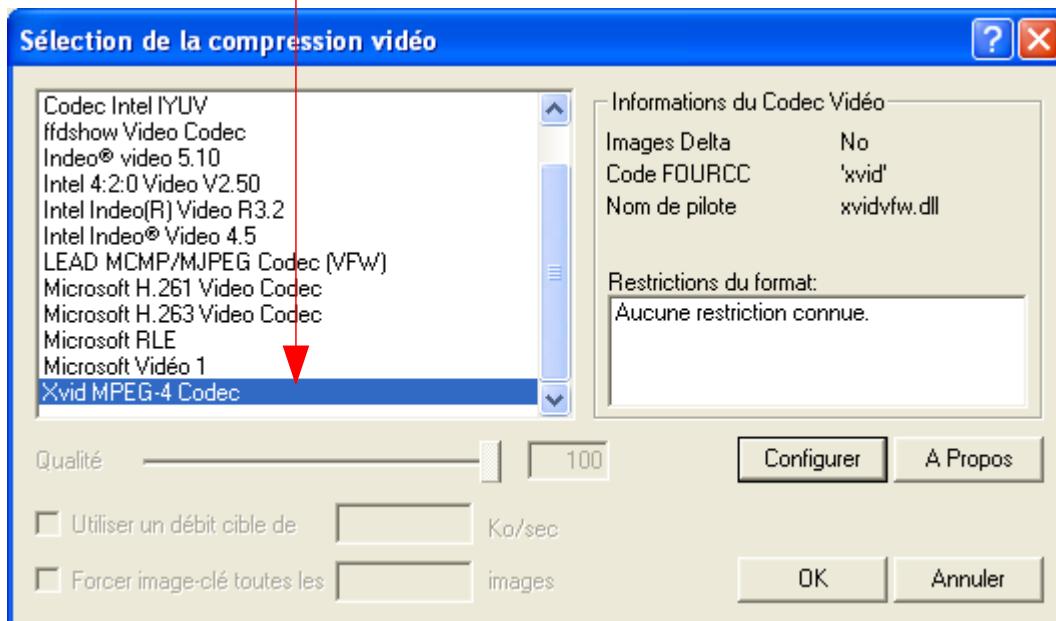
Pour installer [VirtualDub-MPEG2](#) version française il y a 2 possibilités :

- Sur disque dur lancer le programme d'installation [VirtualDub-MPEG2_1.6.19_b24587_Fr.exe](#) et suivre les instructions. Noter le répertoire d'installation pour les greffons.
- USB U3 avec le fichier [VirtualDub-MPEG2_Fr.u3p](#) (Si vous n'installez pas le logiciel sur une clef USB U3, il suffit de décompresser le fichiers [.u3p](#) avec [7Zip](#) dans un répertoire de votre choix).

Pour installer [les greffons de VirtualDub-MPEG2](#) il suffit de décompresser les fichiers [.zip](#) et de suivre les instructions des fichiers [ReadMe.txt](#).

Pour installer [Xvid Codec](#) lancer le programme d'installation [Xvid-1.1.3-27042008.exe](#) et suivre les instructions.

Après l'installation de Xvid Codec, ce codec sera reconnu dans [VirtualDub-MPEG2](#) :



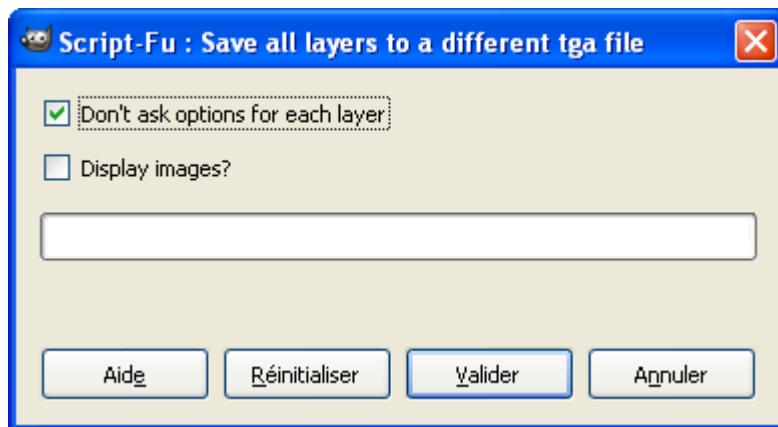
SCRIPT-FU SAVES_ALL_LAYERS_TO_SEPARATE_TGA_FILES.SCM

Pour que VirtualDub-MPEG2 puisse importer des images (Issues de calques) créées par Gimp, le Script-Fu **Saves_all_layers_to_separate_tga_files.scm** est créé pour l'occasion à partir d'une idée de Niels Giesen (Voir page [288](#)).

Ce script est dans l'archive http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z

Ce Script-Fu sauvegarde tous les calques d'une image au format TGA. Il est accessible sur l'image par : **Calque > Save all layers to a different tga file**

Nota : Les noms de calques ne doivent pas contenir les caractères **/ \ * ?** (Modifier attributs page [129](#))

**Code source :**

```
; Saves_all_layers_to_separate_tga_files.scm

;
; origine http://groups.google.ca/group/comp.graphics.apps.gimp/browse_thread/thread/010e01bd0930438a#
; modification pour enregistrer en .tga (compatible VirtualDub)
; fonctionne Gimp 2.6.1 Windows
;

(define (script-fu-save-layers-to-tga-files image dont-ask display-images)
(let ((basename (car (gimp-image-get-filename image))))
(when (string=? basename ""))
(set! basename (string-append
(car (gimp-temp-name ""))
(car (gimp-image-get-name image)))))
(let loop ((layers (vector->list (cadr (gimp-image-get-layers image)))))
(unless (null? layers)
(gimp-edit-copy (car layers))

(let ((img (car (gimp-edit-paste-as-new)))
(new-name (string-append
basename
(car (gimp-drawable-get-name (car layers)))
".tga")))
(file-tga-save dont-ask img (aref (cadr (gimp-image-get-layers img)) 0) new-name new-name 1 1)
(if (= FALSE display-images)
```

```
;; clean up afterwards if we are not going to
;; display the images anyway:
(gimp-image-delete img)
(gimp-display-new img)))
(loop (cdr layers))))))
(script-fu-register "script-fu-save-layers-to-tga-files"
; modif samj _ "Save all layers to a different file"
_ "Save all layers to a different tga file"
_ "Saves all layers to separate .tga files"
"Niels Giesen (niels.gie...@gmail.com) - samj"
"Niels Giesen -samj"
"2008-10-29"
"""

SF-IMAGE "Image" 1
SF-Toggle _ "Don't ask options for each layer" TRUE
SF-Toggle _ "Display images?" FALSE)
(script-fu-menu-register "script-fu-save-layers-to-tga-files"
; modif samj _ "<Image>/Filters/Generic")
_ "<Image>/Layer")
```

LES GREFFONS DE REINHARD GEISLER

Reinhard Geisler propose quatre greffons qui s'ajoutent au menu des animations de Gimp :

- **poster** pour réaliser des assemblages en colonnes et rangées
http://www.macgeisler.de/gimp/the_gimp.html#poster.
- **split** pour « désassembler » les montages réalisé avec poster
http://www.macgeisler.de/gimp/the_gimp.html#split.
- **streak** pour simuler les effets d'une caméra à balayage de fente « Streak camera »
http://www.macgeisler.de/gimp/the_gimp.html#streak.
- **uc-avi** pour importer et enregistrer des vidéos au format AVI non compressé
http://www.macgeisler.de/gimp/the_gimp.html#uc-avi.

Les fichiers exécutables sont réalisés par Michael Schumacher :

- <http://schumaml.gmxhome.de/downloads/gimp/poster.zip>
- <http://schumaml.gmxhome.de/downloads/gimp/split.zip>
- <http://schumaml.gmxhome.de/downloads/gimp/streak.zip>
- <http://schumaml.gmxhome.de/downloads/gimp/uc-avi.zip>

Pour l'installation, décompresser les 4 archives **.zip** (**poster.zip** , **split.zip** , **streak.zip** , **uc-avi.zip**) et installer les 4 fichiers exécutables **.exe** (**poster.exe** , **split.exe** , **streak.exe** , **uc-avi.exe**) dans le répertoire des greffons **\gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Les sources sont disponibles à :

- <http://www.macgeisler.de/gimp/v2.0/poster.c>
- <http://www.macgeisler.de/gimp/v2.0/split.c>
- <http://www.macgeisler.de/gimp/v2.0/streak.c>
- <http://www.macgeisler.de/gimp/v2.0/uc-avi.c>

Dans Gimp, les filtres sont accessibles à partir de l'image par :

- Filtres > Animation > Poster
- Filtres > Animation > Split into layers
- Filtres > Animation > Streak

Le filtre uc-avi s'active automatiquement à l'ouverture et à l'enregistrement d'une vidéo .avi .

SCRIPTS-FU DE DANIEL BATES

[Daniel Bates](#) propose un ensemble de 6 Scripts-Fu qui agissent sur les calques d'une image.

La description est à la page <http://insanity-prevails.deviantart.com/art/Multi-Layer-Action-Scripts-72632286>. Il ne faut pas utiliser les scripts de cette page mais utiliser ceux fournis dans l'archive des images http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z .

Pour installer il suffit de copier les 6 fichiers .scm ([bates-layers-attributes.scn](#) , [bates-layers-copy-to-new.scn](#) , [bates-layers-delete.scn](#) , [bates-layers-number.scn](#) , [bates-layers-scale-crop.scn](#) , [bates-layers-transform.scn](#)) dans le répertoire des scripts [\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts](#).

Sur l'image les scripts-fu sont accessibles par : Calque > Multi-Layer Options > Nom du filtre



Ces scripts s'appliquent aux fichiers .avi non compressés importés dans Gimp avec uc-avi.

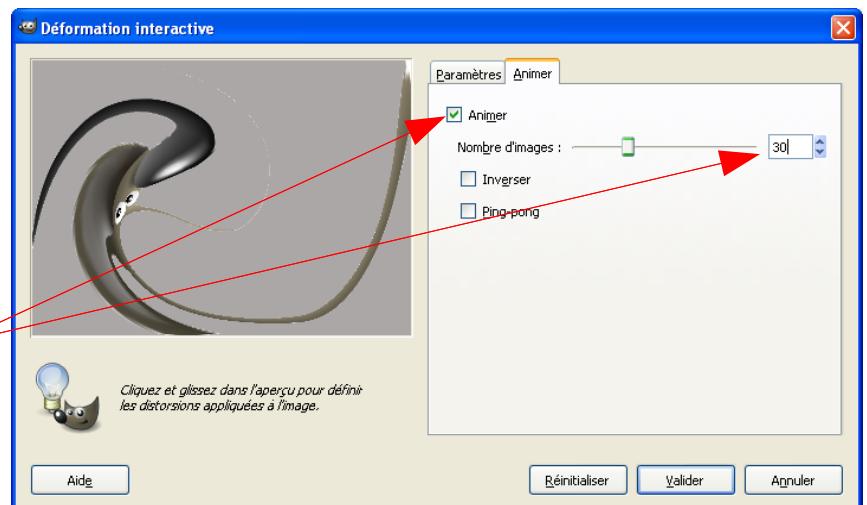
CRÉER UNE ANIMATION .AVI À PARTIR D'UN FILTRE DE GIMP

Le but est de produire une séquence d'images numérotées (Exemple : [image_000.png](#), [image_001.png](#), [image_002.png](#), ... , [image_999.png](#)) avec Gimp que nous pourrons importer dans VirtualDub-MPEG2 pour créer des fichiers vidéo [.avi](#) (haute et basse résolution).

Ouvrir une image.



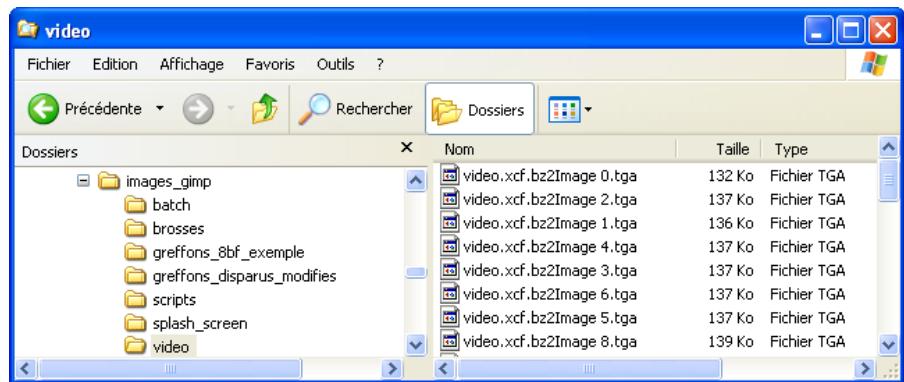
Appliquer le filtre déformation interactive par [Filtres > Distortions > Déformation interactive](#). Appliquer un effet de déformation avec le curseur de la souris sur la fenêtre, activer l'onglet « Animer » et valider « Animer » avec un nombre d'images. [Valider](#).



Enregistrer le fichier sous le format xcf.bz2 ([Shift+Ctrl+S](#)), par exemple [video.xcf.bz2](#)

Supprimer le calque placé au dessous du calque [Image 0](#).

Créer les images [.tga](#) en utilisant le Script-Fu « [Script-Fu Saves_all_layers_to_separate_tga_files.scm](#) » décrit page [120](#) : [Calque > Save all layers to a different tga file > Valider](#).

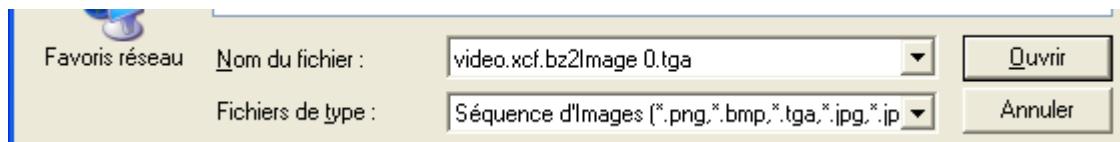


Nous obtenons 30 images TGA :

Fermer Gimp sans enregistrer les modifications.

Ouvrir VirtualDub-MPEG2.

Dans VirtualDub-MPEG2 ouvrir un fichier vidée (**Ctrl+O**) , Fichier de type : **Séquences d'images**, Nom de fichier : **L'image avec l'indice de numérotation le plus bas > Ouvrir**.



Dans VirtualDub-MPEG2 valider le codec « Xvid Codec » par **Vidéo > Compression > Valider le bon codec** et appuyer sur le bouton **Configurer**. C'est ici que nous disposons de la qualité obtenue avec ce curseur :



Paramétrier et valider successivement 2 fois avec le boutons **OK**.

Faire **Fichier > Enregistrer en Avi** (raccourci **F7**). La vidéo est disponible en lecture.

Faire une autre sauvegarde en modifiant le curseur de qualité.

Fermer VirtualDub-MPEG2.

FILTRE « TRAME D'IMPRIMERIE » DE GIMP APPLIQUÉ À UNE SÉQUENCE VIDÉO

Nous allons utiliser le filtre « trame d'imprimerie » de Gimp à une séquence vidéo.

Pour réaliser cet effet nous utilisons le Script-Fu **batch-plug-in-newsprint.scm** décrit dans le chapitre « *Traitement par lot 'Batch processing' avec Gimp* » à la page [161](#).

Ce script est dans l'archive http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z

Le principe du traitement :

- Obtenir une séquence d'images avec le logiciel VirtualDub-MPEG2.
- Faire un traitement par lot sur ces images avec Gimp.
- Assembler le résultat dans VirtualDub-MPEG2.

L'exemple est réalisé avec séquence vidéo extraite du film d'animation 3D Big Buck Bunny placé sous licence CC <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

(c) copyright Blender Foundation | www.bigbuckbunny.org

Réalisé avec Blender (<http://www.blender.org/>)

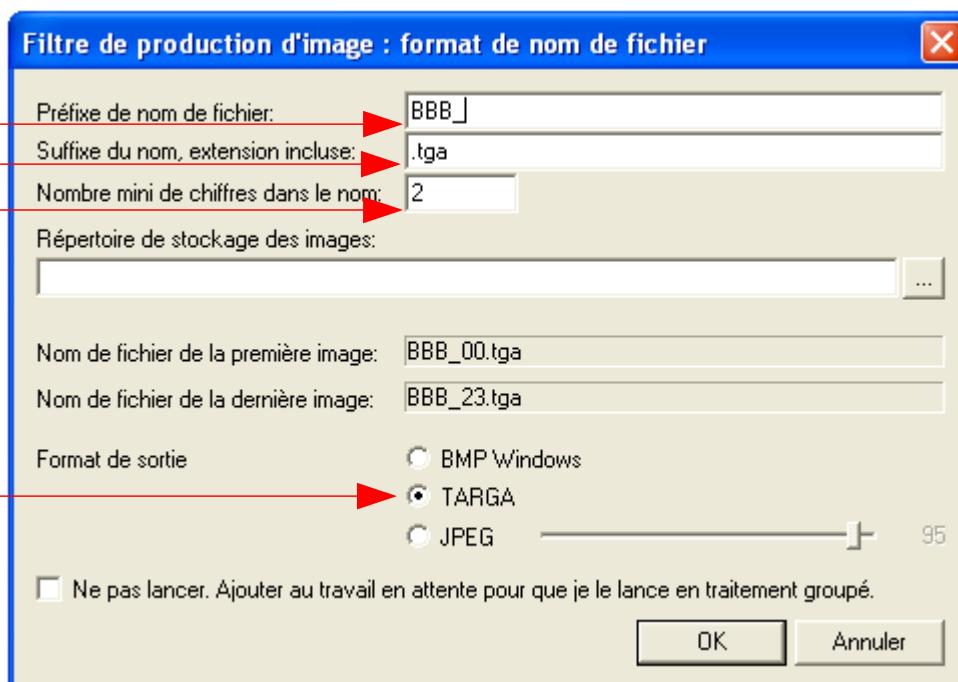
Site : <http://www.bigbuckbunny.org/>

Liste des images composant l'extrait :

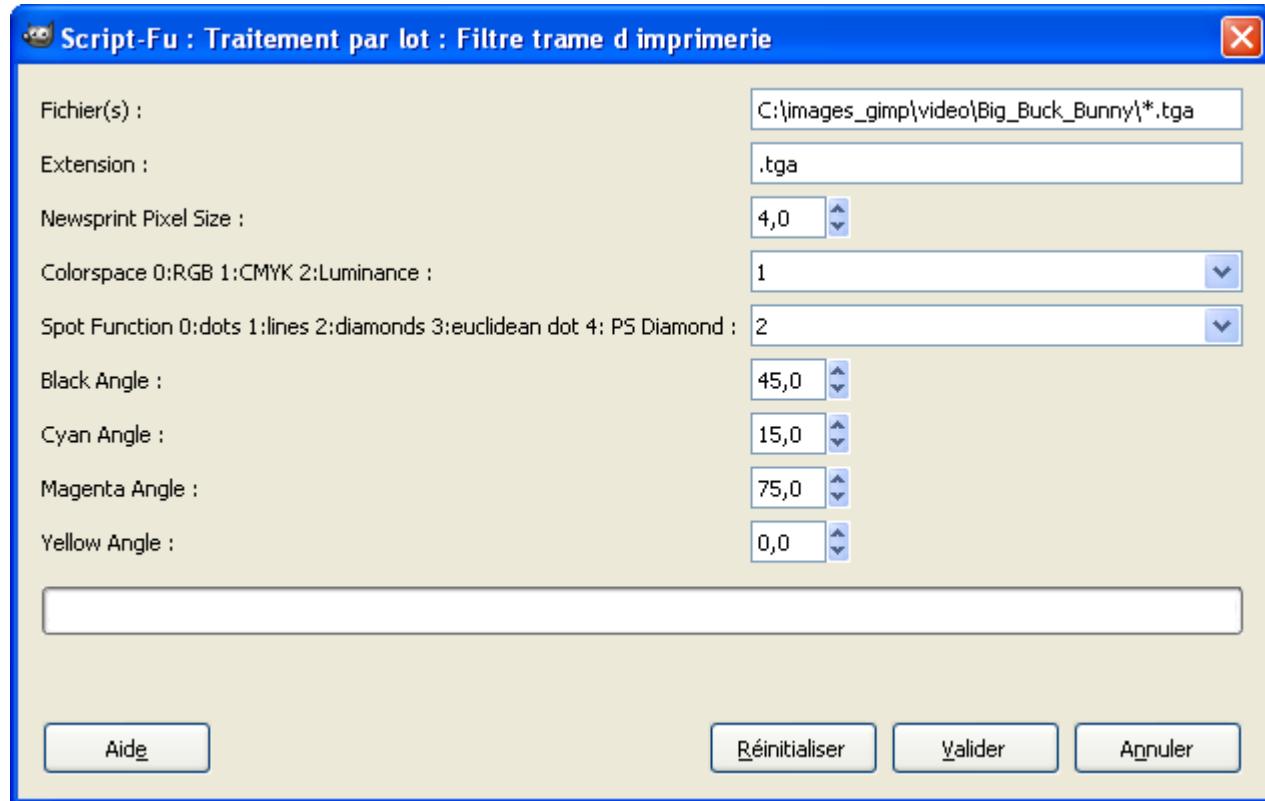
De : http://media.xiph.org/BBB/BBB-360-png/big_buck_bunny_01130.png

À : http://media.xiph.org/BBB/BBB-360-png/big_buck_bunny_01153.png

- Dans le logiciel VirtualDub-MPEG2 ouvrir la vidéo (**Ctrl+O**) **BBB_01130_01153.avi** contenue dans l'archive **BBB_01130_01153.avi.7z** et créer une séquence d'image par : **Fichier > Enregistrer la séquence d'images**. Paramétriser et appuyer sur **OK**. Quitter le logiciel.



- Nous obtenons 24 images de **BBB_00.tga** à **BBB_23.tga**.
- Ouvrir Gimp. Faire : **Fichier > Créer > Traitement par lot : Filtre trame d'imprimerie**
- Paramétriser :



- Attendre la fin du traitement. Fermer Gimp. Nous obtenons 24 images de **BBB_00.tga.tga** à **BBB_23.tga.tga**. Résultat sur la première image de la séquence :



- Dans le logiciel VirtualDub-MPEG2 ouvrir la nouvelle séquence d'images créée par Gimp (**Ctrl+O**) **BBB_00.tga.tga** .
- Configurer la compression (Voir exemple précédent).
- Faire **Fichier > Enregistrer en Avi** (raccourci **F7**) **BBB_imprimerie.avi** . La vidéo est disponible en lecture.

INCLURE UN TEXTE, UN LOGO SUR UNE SÉQUENCE

Voir l'utilisation du Script-Fu **watermark-batch_samj.scm** à la page [164](#). et la vidéo **BBB_logo.avi**.

La mise en œuvre est identique à l'exemple précédent.

Pour obtenir des effets différents au niveau de l'image ajoutée nous pouvons modifier le script **watermark-it-f.scm**.

CRÉER UN FICHIER AVI COMPATIBLE GIMP

Avec le greffon **uc-avi** (voir page [121](#)) nous pouvons importer et enregistrer des vidéos au format AVI non compressé.

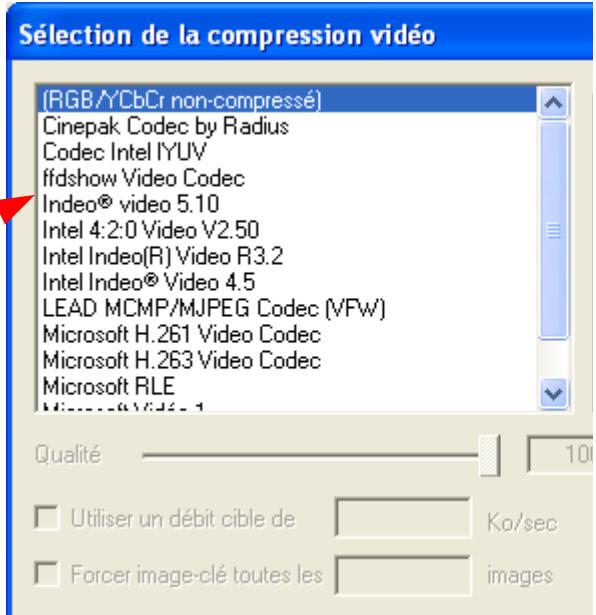
Si lors de l'ouverture du fichier .avi dans Gimp nous obtenons un message d'erreur nous pourrons utiliser VirtualDub-MPEG2 pour obtenir un fichier compatible.

Pour obtenir ce fichier compatible :

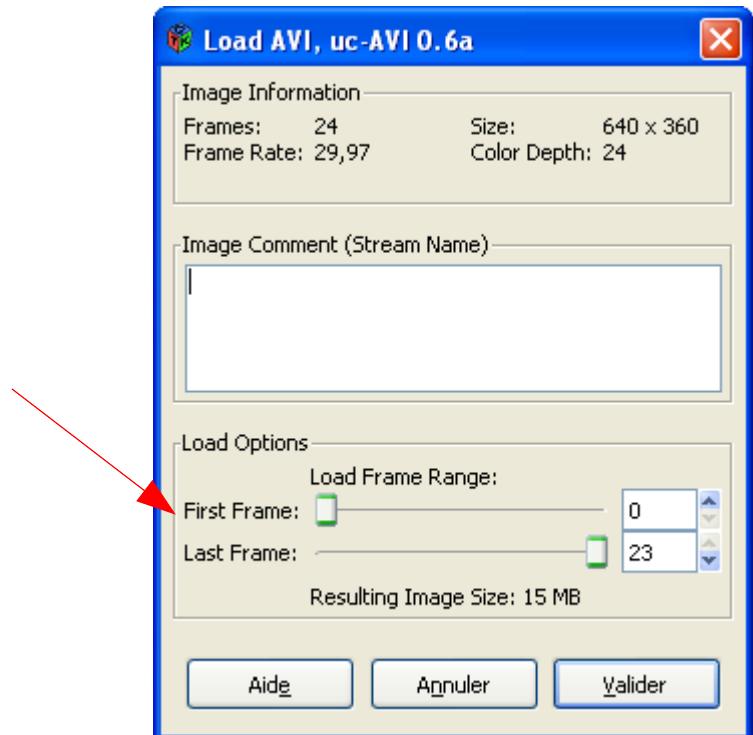
- Ouvrir VirtualDub-MPEG2
- Ouvrir le fichier .avi qui cause l'erreur dans Gimp (**Ctrl+O**).
- Raccourci **Shift+F7** (Enregistrer sous l'ancien format AVI) et indiquer un autre nom.

OU

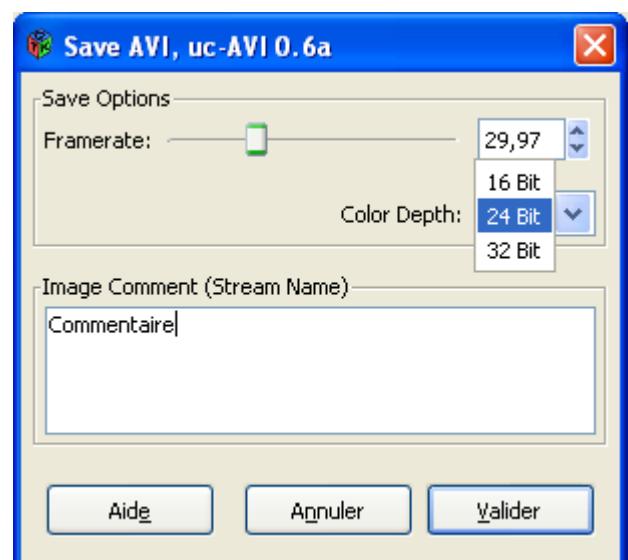
- Ouvrir VirtualDub-MPEG2
- Ouvrir le fichier .avi qui cause l'erreur dans Gimp (**Ctrl+O**).
- Dans le menu **Vidéo**, activer l'option **Compression**, valider (même si la conversion semble étrange) et appuyer sur **OK**.
- Enregistrer sous un autre nom le fichier (Touche de fonction **F7**).



- Ouvrir ce nouveau fichier dans Gimp.
- Choisir le début et le fin des « trames ».
- Valider.



Modifier le fichier.



IMPORTER UNE ANIMATION SOUS LA FORME D'UNE IMAGE À PLUSIEURS CALQUES

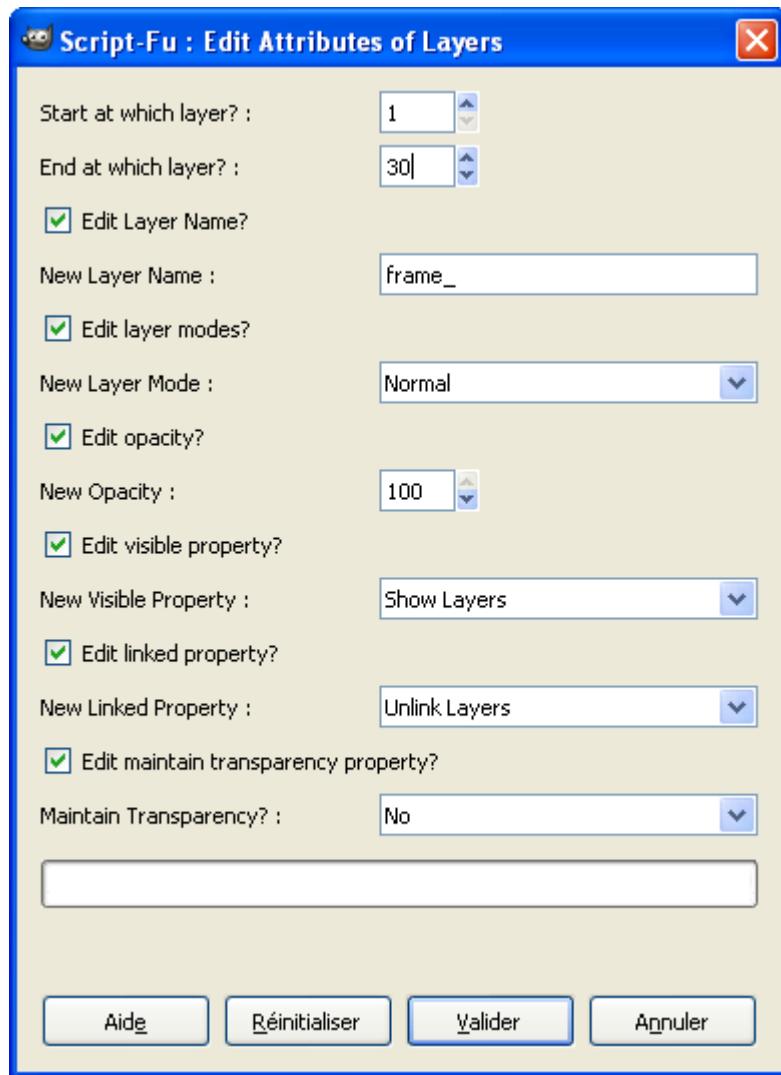
Voici quelques possibilités pour, dans Gimp, créer une image à plusieurs calques. Il faut faire attention aux nombres de calques et aux dimensions afin d'éviter de « saturer » le système.

- Ouvrir une image AVI (voir exemple précédent).
- Ouvrir plusieurs images en même temps comme calques : **Ctrl+Alt+O**, sélectionner un répertoire, **Ctrl+A** pour tout sélectionner, Bouton **Ouvrir** (Attention aux noms des calques qui ne correspondront peut-être pas à nos désirs).
- Ouvrir la première image d'une série d'images. Utiliser G.A.P. Par : **Video > Frames to image**, paramétrier dans la fenêtre « Frame to images », **Valider**.

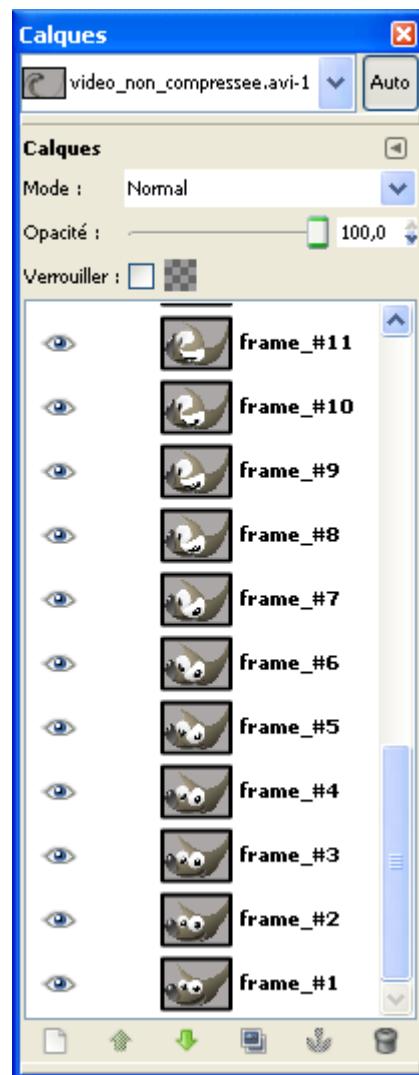
MODIFIER LES ATTRIBUTS DES CALQUES (LES NOMS)

Il faut utiliser un des Scripts-Fu de Daniel Bates (Téléchargement page [122](#)) qui modifie les attributs des calques par : **Calque > Multi-layer Options > Edit Attributes of Layers, paramétrer et valider.**

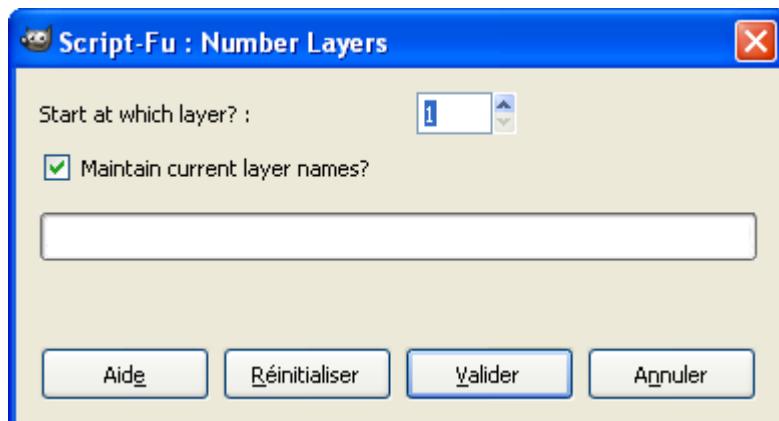
Paramètres



Résultats



Pour connaître le nombre de calques faire : **Calque > Multi-layer Options > Number Layers , Valider**

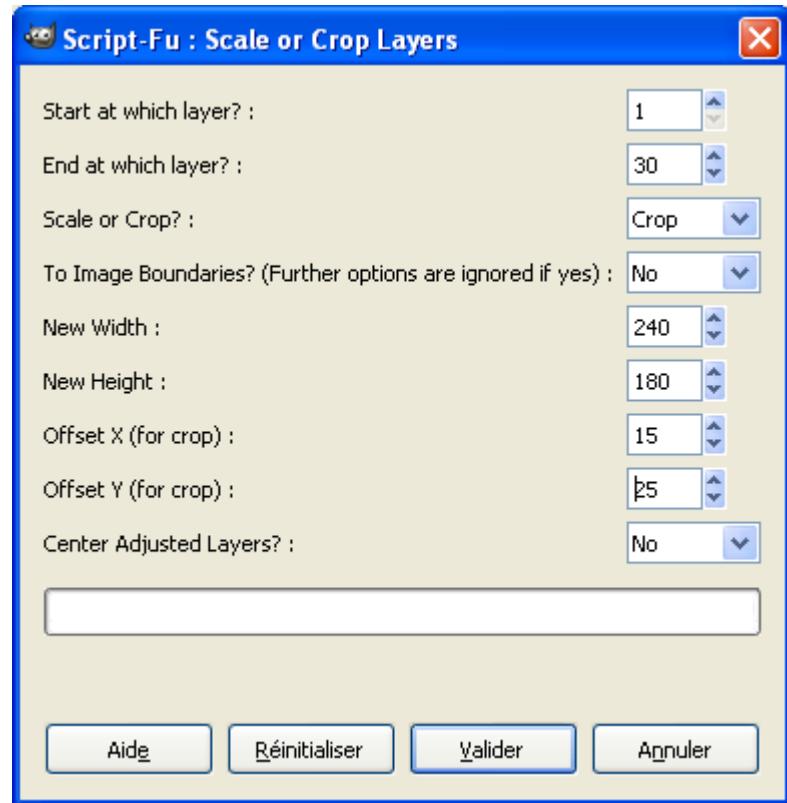


DÉCOUPAGE, MISE À L'ÉCHELLE, PIVOTEMENT DES CALQUES

Utiliser les Scripts-Fu de Daniel Bates (Téléchargement page [122](#)) pour réaliser les opérations de découpage, mise à l'échelle, pivotement de calques.

Découpage, mise à l'échelle par : **Calque > Multi-layer Options > Scale or Crop Layers**

Exemple de découpage des calques 1 à 30 avec une dimension de 240*180. L'origine du découpage est au point x=15 y=25.

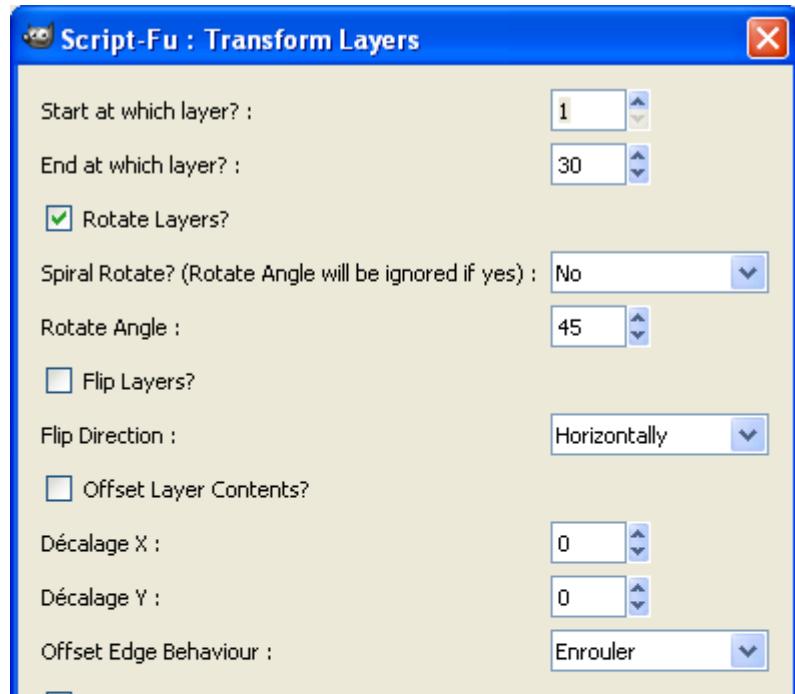
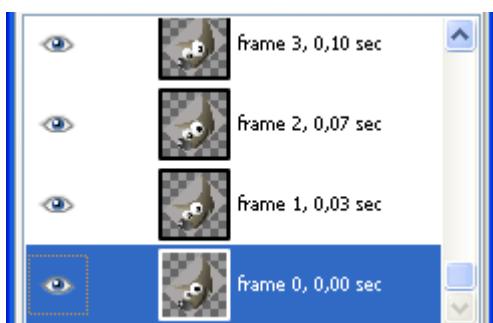


Pivotement par : **Calque > Multi-layer Options > Transform**

Exemple de rotation à 45°.

Faire **Image >Ajuster le canevas aux calques** après la transformation.

Résultat :



EFFETS DE QUELQUES FILTRES

LES FILTRES DE FLOU

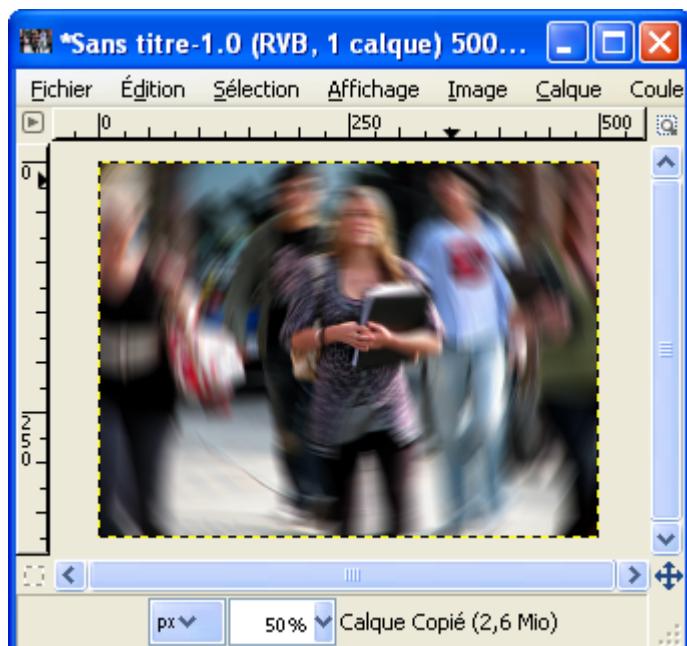
Les filtres de flou permettent :

- D'adoucir l'image.
- De créer des effets de luminosité ou de correction de luminosité.
- De simuler des mises au point d'objectifs (Profondeur de champ, type d'objectif).
- De masquer des personnes.
- D'estomper les contours d'un objet pour sa mise en valeur.
- Donner du mouvement, etc.

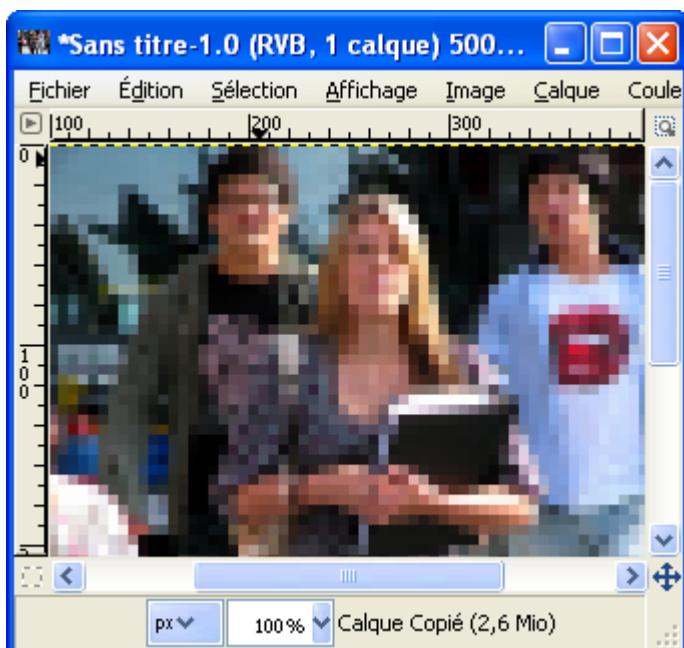
Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Flou > Nom du filtre**.

Exemples : Image d'origine par Vancouverflavour (CC) disponible à

<http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/>



Flou Cinétique radial >

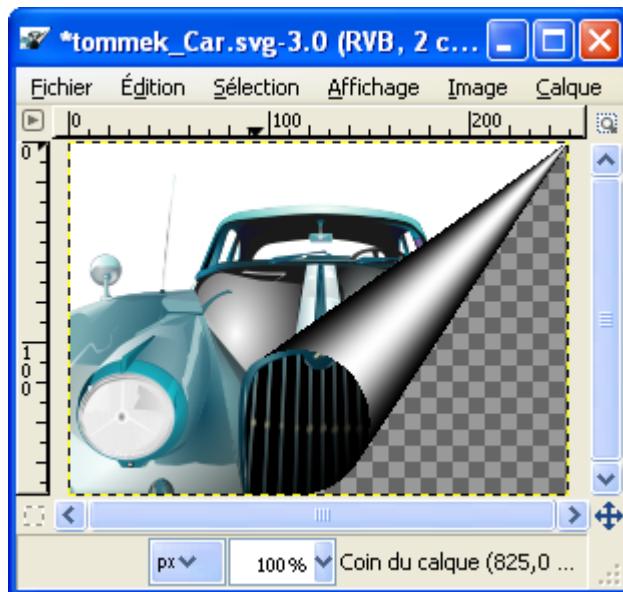


<< Pixeliser

FILTRES DE DISTORSIONS

Quelques exemples sont disponibles au chapitre « Distorsions » page [81](#).

Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Distorsions > Nom du filtre**.



Exemple : Coin de page

FILTRES OMBRES ET LUMIÈRES

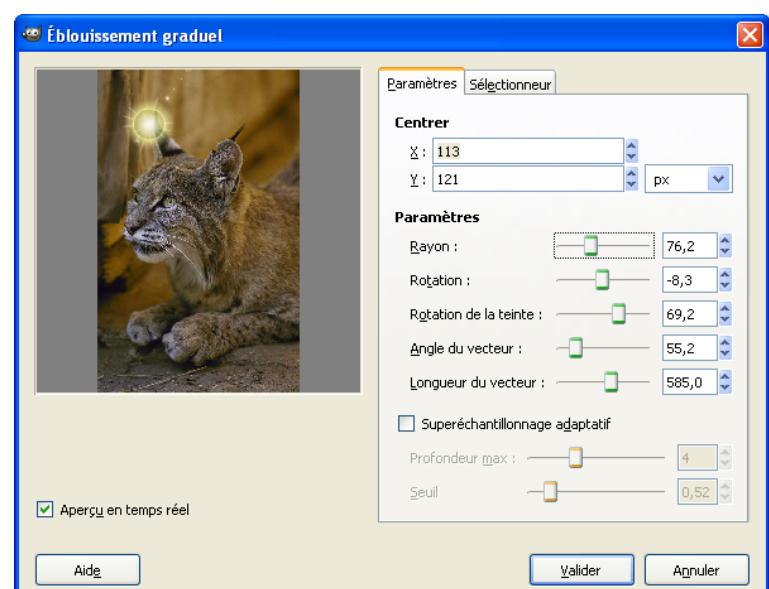
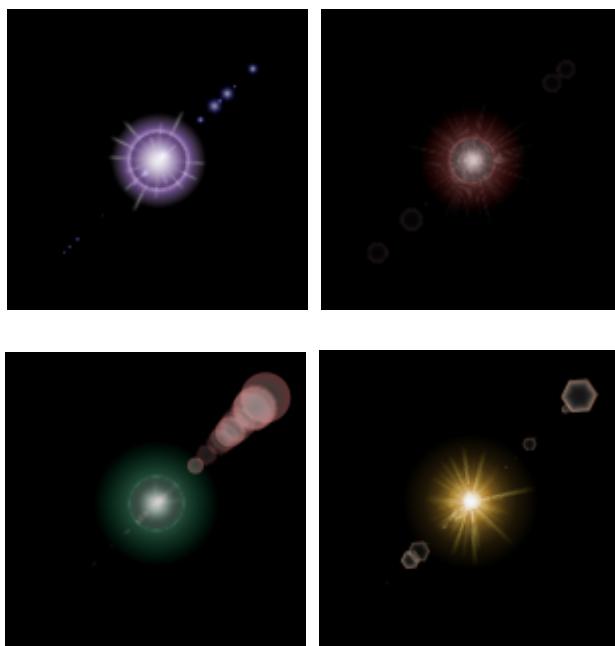
Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Ombres et lumières > Nom du filtre**.

ÉBLOUISSEMENT GRADUEL

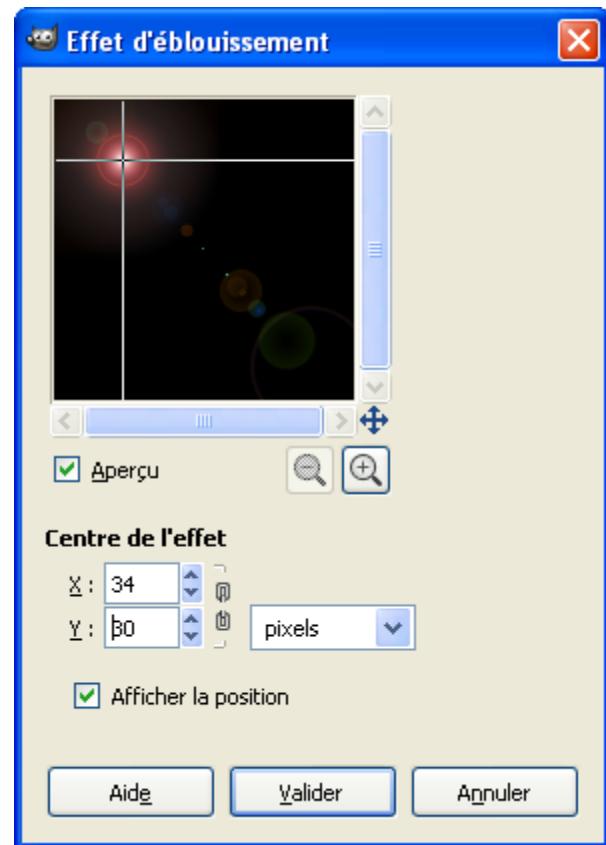
Filtres > Ombres et lumières > Éblouissement graduel

Quelques effets sur un fond noir :

Paramètres :



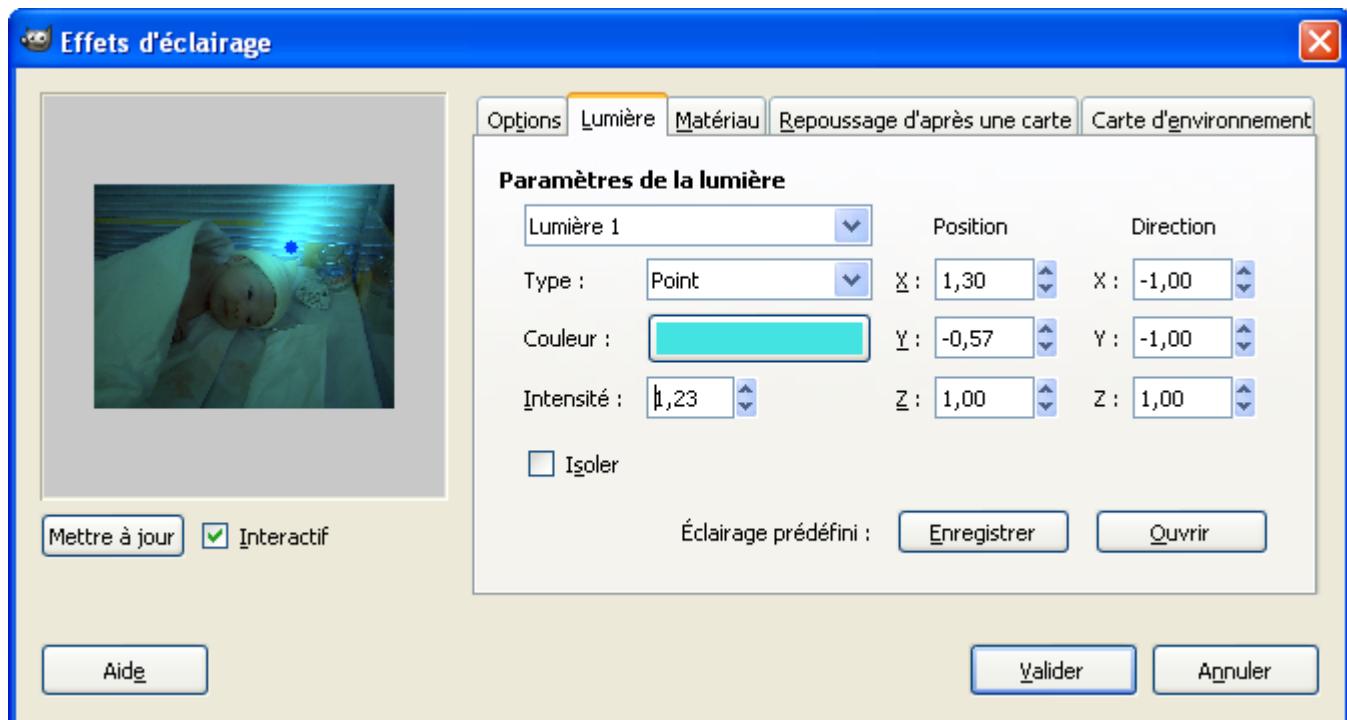
EFFET D'ÉBLOUISSEMENT



Filtres > Ombres et lumières > Effet d'éblouissement

EFFETS D'ÉCLAIRAGE

Filtres > Ombres et lumières > Effets d'éclairage



ÉTINCELER

Filtres > Ombres et lumières > Étinceler (Ajoute des éclats sur les points clairs)



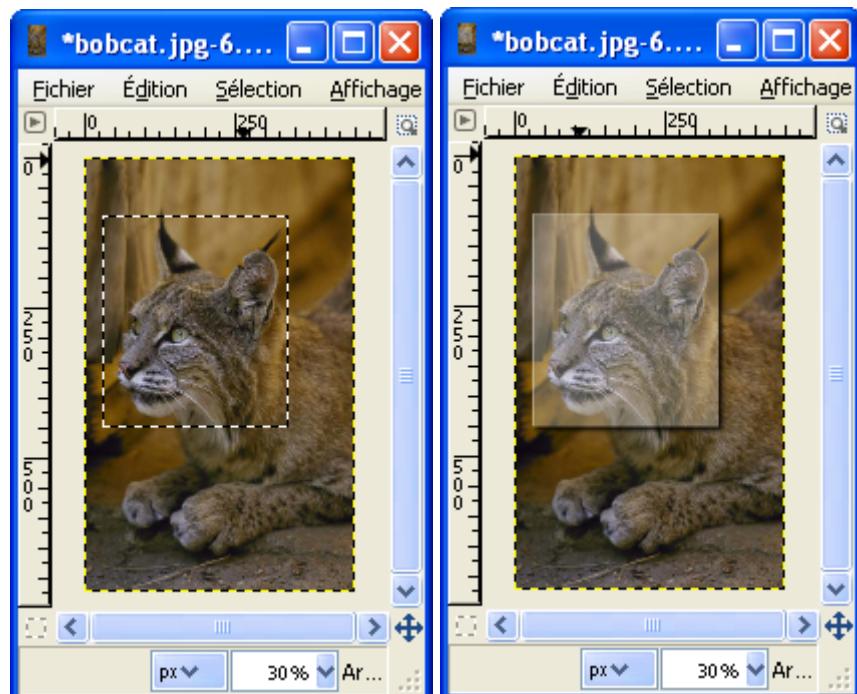
SUPERNOVA

Filtres > Ombres et lumières > Supernova



EFFET XACH

Filtres > Ombres et lumières > Effet Xach
(Ajoute un effet 3D autour d'une sélection)



OMBRE PORTÉE

Filtres > Ombres et lumières > Ombre portée

(Ajoute une ombre autour d'une sélection)

Résultat avec la même sélection que pour le filtre « Effet Xach ».



PERSPECTIVE

Filtres > Ombres et lumières > Perspective

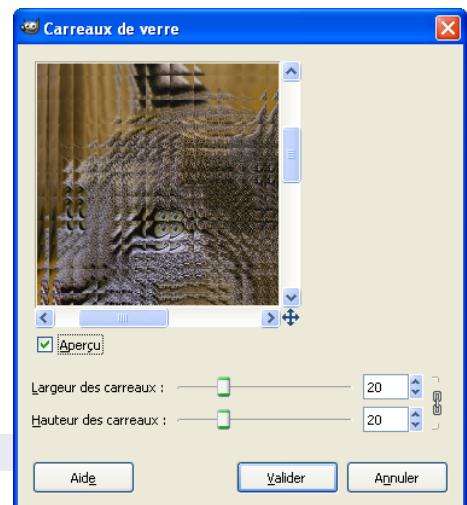
(Ajoute une ombre en perspective)

Résultat en ajoutant une ombre au rectangle jaune.



CARREAUX DE VERRE

Filtres > Ombres et lumières > Carreaux de verre



LENTILLE OPTIQUE



Filtres > Ombres et lumières > Lentille optique

Voir greffon Wideangle page [242](#).

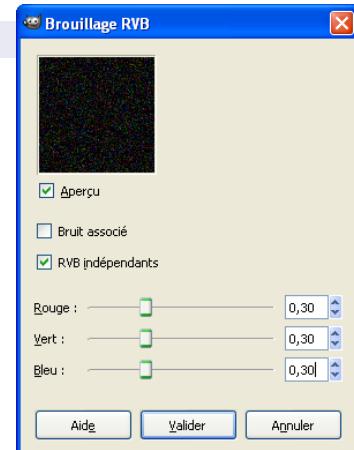
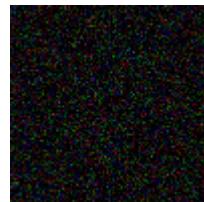
FILTRES BRUIT

Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Bruit > Nom du filtre**. Ils ajoutent ou créent du « bruit » sur l'image.

BROUILLAGE RVB

Voici un exemple appliqué sur une image noire.

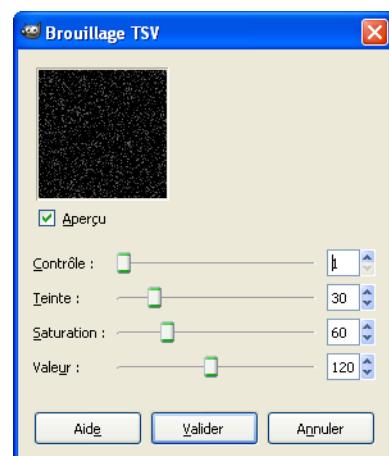
Filtres > Bruit > Brouillage RVB



BROUILLAGE TSV

Voici un exemple appliqué sur une image noire.

Filtres > Bruit > Brouillage TSV



ÉPARPILLER

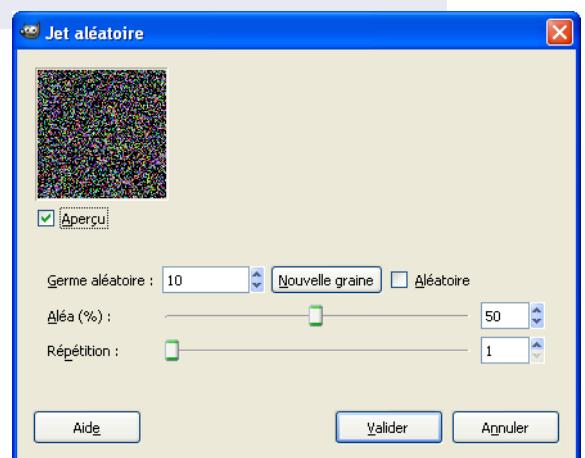
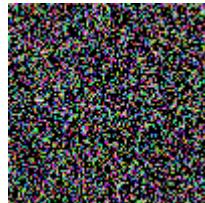
Filtres > Bruit > Éparpiller



JETER

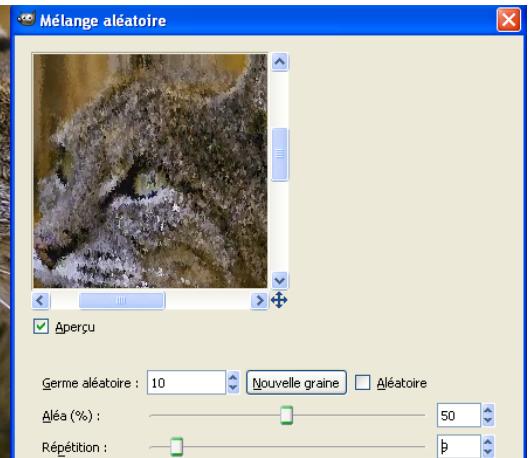
Voici un exemple appliqué sur une image noire.

Filtres > Bruit > Jeter



MÉLANGER

Filtres > Bruit > Mélanger



PIQUER

Filtres > Bruit > Piquer



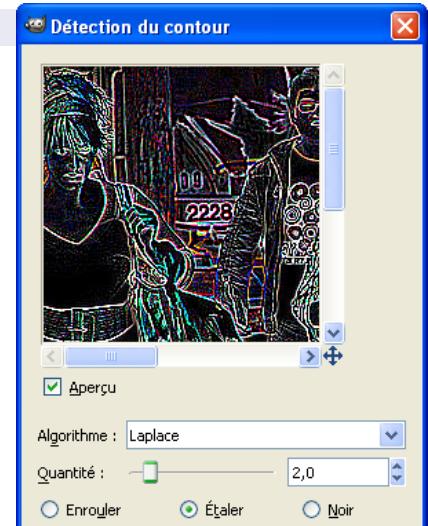
FILTRES DÉTECTION DE BORD

Ces filtres sont accessibles sur l'image par Filtres > Détection de bord > Nom du filtre.

Les exemples sont appliqués à l'image 2925887624_76f4fe031a.jpg disponible sur
<http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/> par vancouverflavour (CC)

CONTOUR

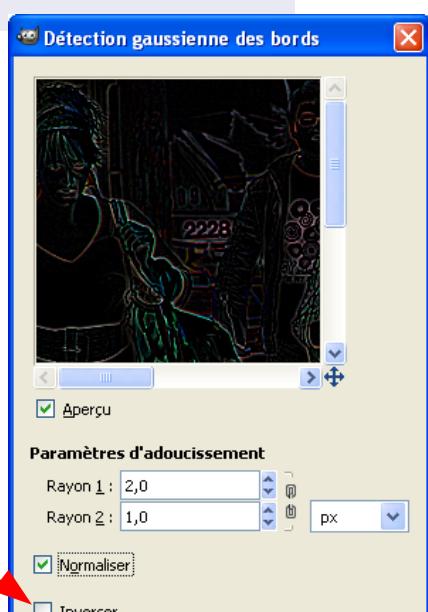
Filtres > Détection de bord > Contour



DIFFÉRENCE GAUSSIENNE

Filtres > Détection de bord > Différence gaussienne

L'option Inverser donne l'image au dessous



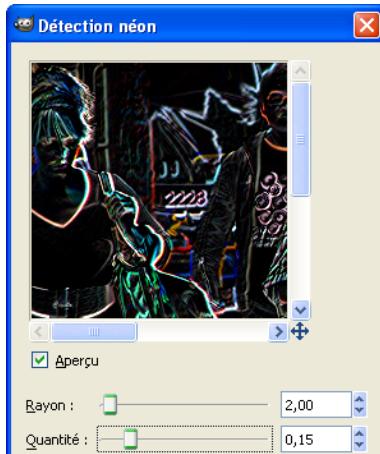
LAPLACE

Filtres > Détection de bord > Laplace



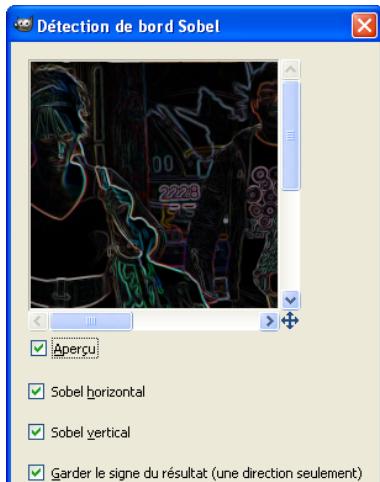
NÉON

Filtres > Détection de bord > Néon



SOBEL

Filtres > Détection de bord > Sobel



FILTRES GÉNÉRIQUES

Ces filtres sont accessibles sur l'image par Filtres > Générique > Nom du filtre.

Ces filtres, en principe, permettent un grand nombre d'effets en utilisant des programmes ou des algorithmes spécifiques.

MATRICE DE CONVOLUTION

Filtres > Générique > Matrice de convolution

Des exemples d'utilisation de la matrice de convolution sont dans la documentations des Scripts-Fu disponible à la page [179](#) : Voir les scripts `invertir-bordes.scm` et `convolution-presets_1.1.scm`.

DILATER

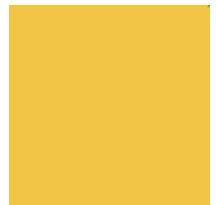
*** Sur Gimp 2.6.1, les effets Dilater et Éroder sont inversés.

Filtres > Générique > Dilater

Permet de supprimer des parasites sur un fond uni.



> Dilater >

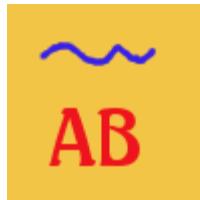


ÉRODER

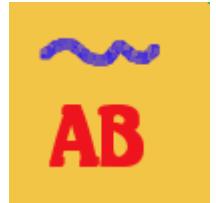
*** Sur Gimp 2.6.1, les effets Dilater et Éroder sont inversés.

Filtres > Générique > Éroder

Permet d'augmenter la taille des objets sur un fond uni.



> Éroder >



FILTRES COMBINER

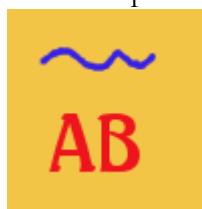
Ces filtres sont accessibles sur l'image par Filtres > Combiner > Nom du filtre.

Ces filtres mélangeent, combinent des images

SUPERPOSER SELON PROFONDEUR

Filtres > Combiner > Superposer selon profondeur

Exemple :



+



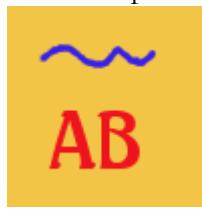
=



FILM

Filtres > Combiner > Film

Exemple :



+



=



FILTRES ARTISTIQUES

Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Artistiques > Nom du filtre**.

Ces filtres créent des effets « artistiques » sur les images.

Les exemples sont appliqués à l'image 2925887624_76f4fe031a.jpg disponible sur

<http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/> par vancouverflavour (CC)

CUBISME



Filtres > Artistiques > Cubisme

EFFET DE TOILE



Filtres > Artistiques > Effet de toile

PEINTURE À L'HUILE



Filtres > Artistiques > Peinture à l'huile

PRÉDATEUR

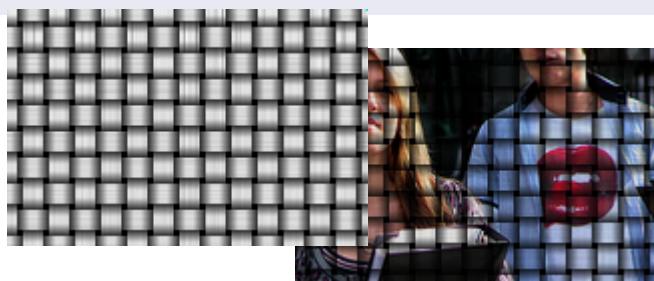


Filtres > Artistiques > Prédateur

TRESSER

Ajoute un tressage sur l'image.

Filtres > Artistiques > Tresser

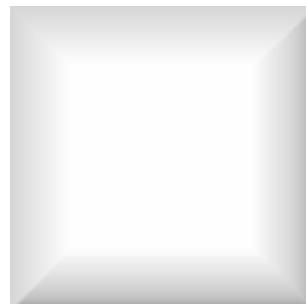


FILTRES DÉCOR

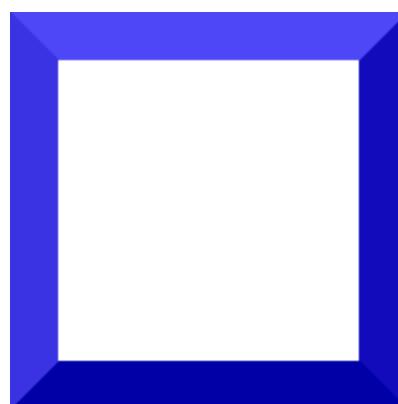
Ces filtres sont accessibles sur l'image par Filtres > Décor > Nom du filtre.

Ces filtres ajoutent des décos. Effets sur une image blanche.

AJOUTER UN BISEAU

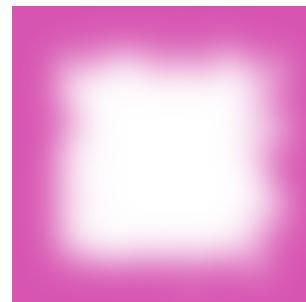


AJOUTER UNE BORDURE



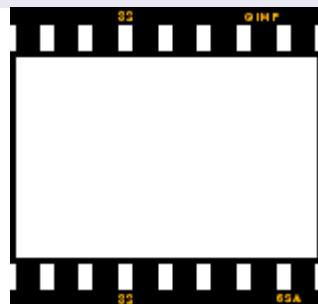
Filtres > Décor > Ajouter une bordure

BORDURE INÉGALE



Filtres > Décor > Bordure inégale

PELICULE PHOTO



Filtres > Décor > Pellicule photo

TACHE DE CAFÉ



Filtres > Décor > Tache de café

VIEILLE PHOTO



Filtres > Décor > Vieille photo

FILTRES CARTE

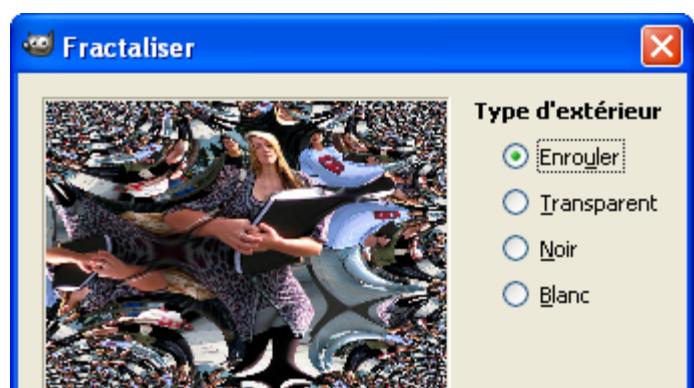
Ces filtres sont accessibles sur l'image par Filtres > Carte > Nom du filtre.

Les exemples sont appliqués à l'image 2925887624_76f4fe031a.jpg disponible sur

<http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/> par vancouverflavour (CC)

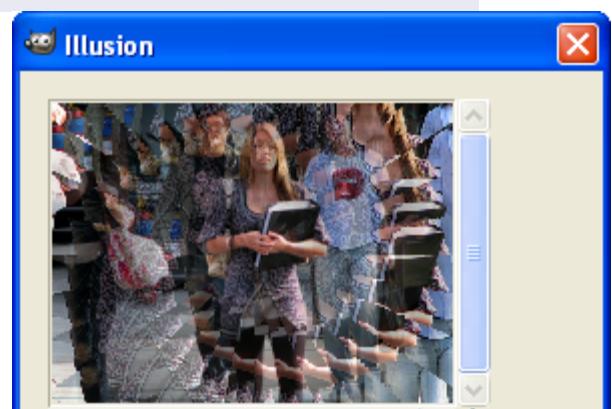
FRACTALISER

Filtres > Carte > Fractaliser



ILLUSION

Filtres > Carte > Illusion



PETITS RACCORDS

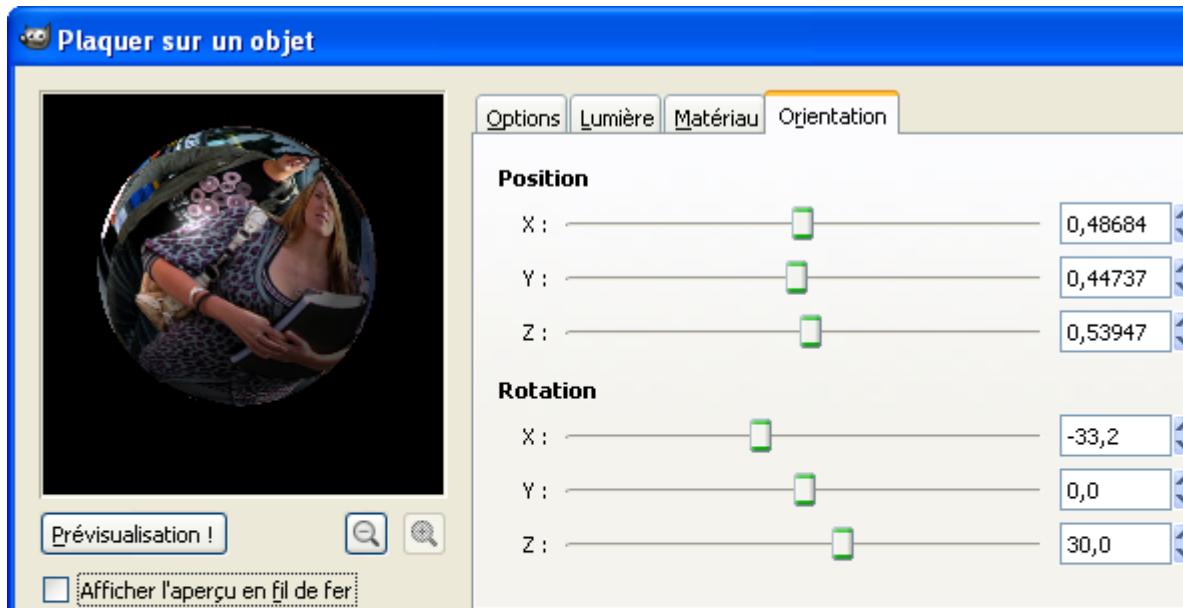
Filtres > Carte > Petits raccords



PLAQUER SUR UN OBJET

Filtres > Carte > Plaquer sur un objet

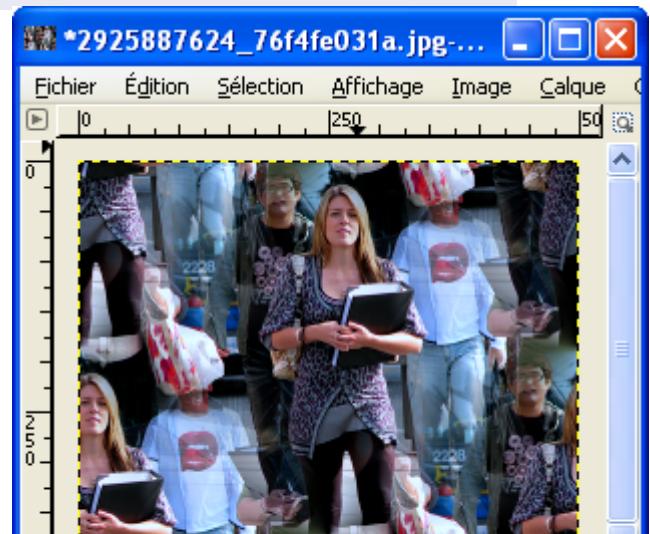
Exemple sur une sphère



RENDRE RACCORDEABLE

Filtres > Carte > Rendre raccordable

Modifie les bords pour créer un motif « raccordable ».

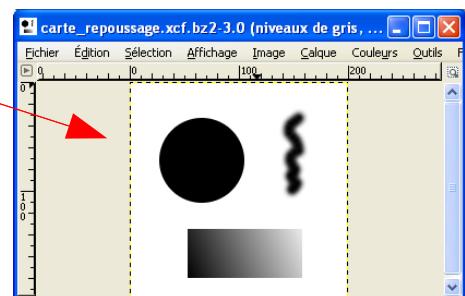


REPOUSSAGE D'APRÈS UNE CARTE

Permet de créer des reliefs à partir d'une image en niveaux de gris (carte)

Filtres > Carte > Repoussage d'après une carte

Effet de la carte sur une image de couleur unie :



Repoussage d'après une carte

Repoussage d'après une carte :

Type de carte :

Compenser l'assombrissement

Inverser le relief

Carte de relief raccordable

Azimut :

Élévation :

Profondeur :

Décalage X :

Décalage Y :

Niveau de la mer :

Ambiant :

Aperçu

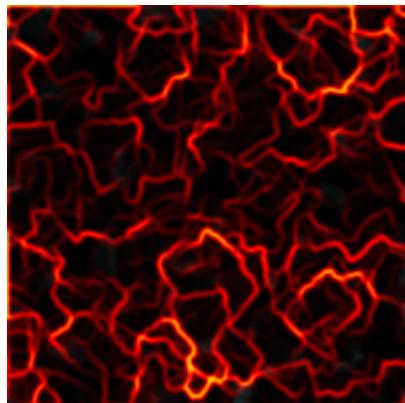
FILTRES RENDU

Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Rendu > Nom du filtre**.

Ces filtres permettent de créer des images à partir d'une image vide ou dans une sélection.

LAVE

Filtres > Rendu > Lave



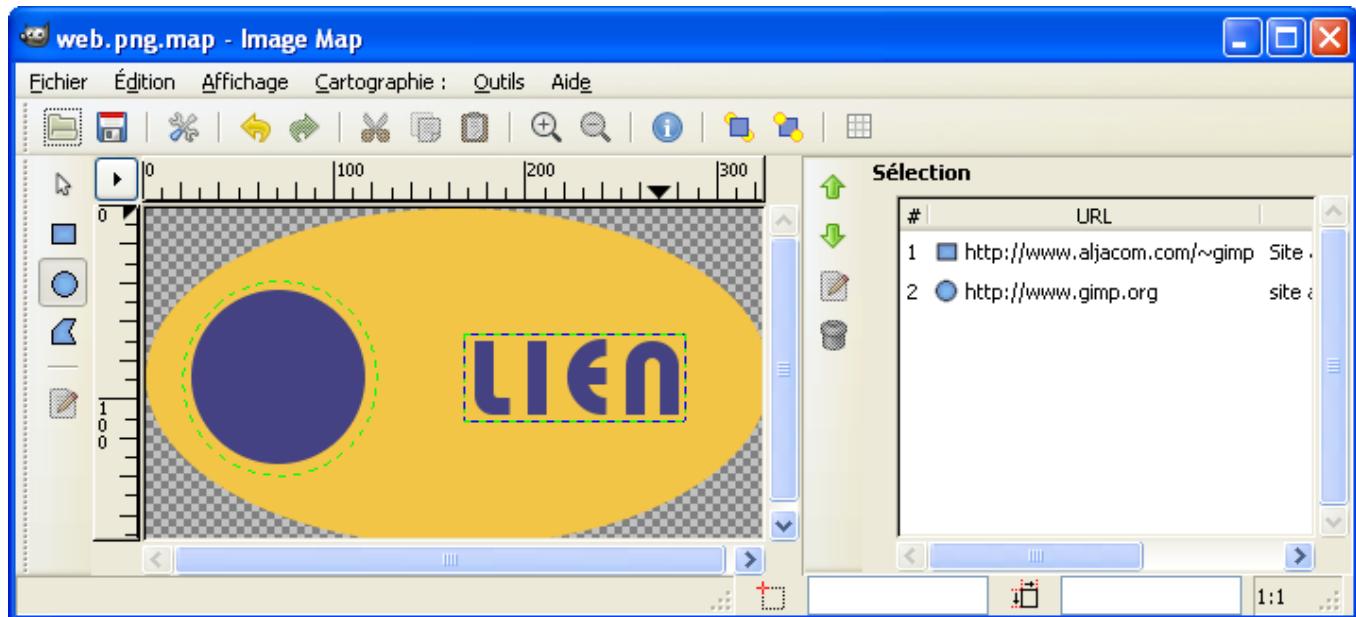
FILTRES WEB

Ces filtres sont accessibles sur l'image par **Filtres > Web > Nom du filtre**.

IMAGE CLIQUABLE WEB

Permet de créer des zones cliquables sur l'image qui sont associées à des liens. Enregistrer le résultat par le menu Fichier du filtre. Le résultat peut être placé dans une page Web.

Filtres > Web > Image cliquable Web



Résultat :

```


<map name="map">
<!-- #$-:Image map file created by GIMP Image Map plug-in --&gt;
<!-- #$-:GIMP Image Map plug-in by Maurits Rijk --&gt;
<!-- #$-:Please do not edit lines starting with "##" --&gt;
<!-- #$VERSION:2.3 --&gt;
<!-- #$AUTHOR:samj --&gt;
&lt;area shape="rect" coords="168,66,284,111" alt="Site associé à lien"
href="http://www.aljacom.com/~gimp" /&gt;
&lt;area shape="circle" coords="71,90,52" alt="site associé au rond"
href="http://www.gimp.org" /&gt;
&lt;/map&gt;</pre>
```

Résultat importé dans KompoZer et visible dans \images_gimp\Image cliquable Web.html

The screenshot shows the KompoZer web editor interface. The title bar reads "Sans titre - KompoZer". The menu bar includes Fichier, Edition, Affichage, Insertion, Format, Tableau, Outils, and Aide. The toolbar contains icons for Nouveau, Ouvrir, Enregistrer, Publier, Navigateur, Annuler, Refaire, Ancre, Lien, Image, Tableau, Formulaire, and CSS. Below the toolbar is a toolbar for text styles (Corps de texte) and alignment. The main area displays the following HTML code:

```
1. <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
2. <html>
3. <head>
4.   <meta content="text/html; charset=ISO-8859-1"
5.   http-equiv="content-type">
6.   <title></title>
7. </head>
8. <body>
9. Bla, bla, bla ....<br>
10.

11. 
12.
13. <map name="map">
14. <!-- #$-:Image map file created by GIMP Image Map plug-in -->
15. <!-- #$-:GIMP Image Map plug-in by Maurits Rijk -->
16. <!-- #$-:Please do not edit lines starting with "##" -->
17. <!-- #$VERSION:2.3 -->
18. <!-- #$AUTHOR:samj -->
19. <area shape="rect" coords="168,66,284,111" alt="Site associé à lien" href="http://www.aljacom.com/~gimp" />
20. <area shape="circle" coords="71,90,52" alt="site associé au rond" href="http://www.gimp.org" />
21. </map>
22.

23.
24.
25. </body>
26. </html>
```

At the bottom, there are tabs for Normal, Balises HTML, Source, and Aperçu.

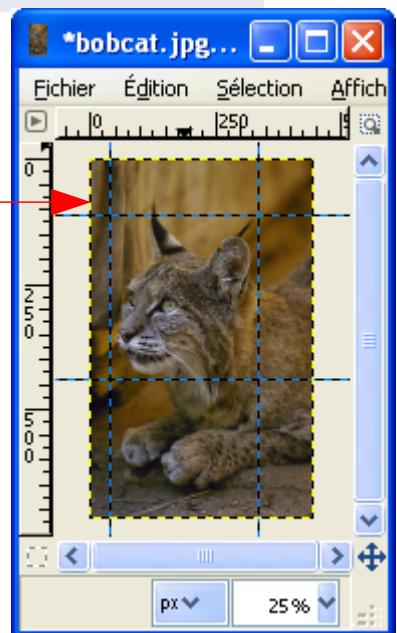
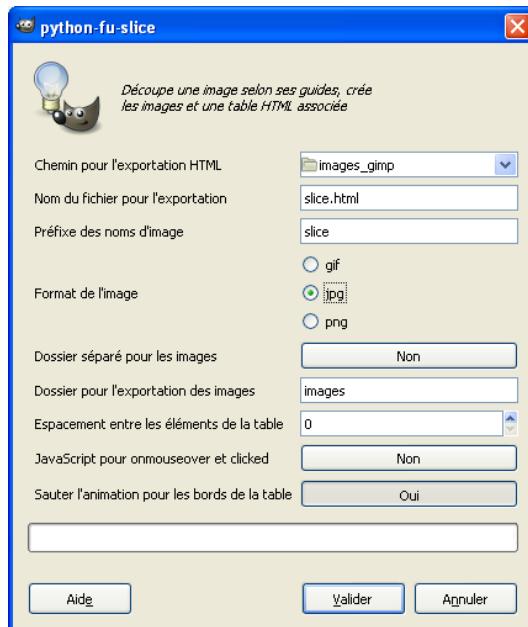
TRANCHE

Python doit être installé.

Découpe l'image selon les guides.

Pour placer des guides faire : **Image > Guide > ...**

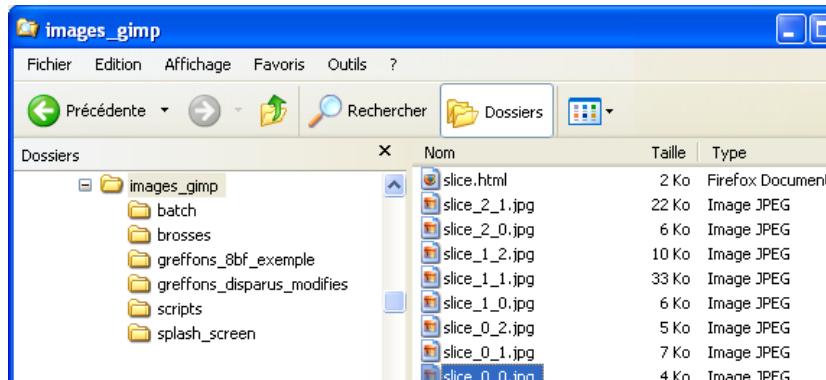
L'image sera découpée en 9 morceaux.



Appel du filtre par :

Filtres > Web > Tranche

Paramètres >



Fichiers créés :

Contenu du fichier slice.html :

```
<!--HTML SNIPPET GENERATED BY GIMP-->
```

WARNING!! This is NOT a fully valid HTML document, it is rather a piece of HTML generated by GIMP's py-slice plugin that should be embedded in an HTML or XHTML document to be valid.

Replace the href targets in the anchor (<a>) for your URLs to have it working as a menu.

```
-->
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
  <tr>
    <td></td>
    <td></td>
    <td></td>
  </tr>

  <tr>
    <td></td>
    <td><a href="#"></a></td>

    <td></td>
  </tr>

  <tr>
    <td></td>
    <td></td>
    <td></td>
  </tr>

</table>
```

TRAITEMENT PAR LOT « BATCH PROCESSING » AVEC GIMP

Le traitement « Batch » est possible avec Gimp 2.6.x en utilisant le petit programme utilitaire **sh.exe** (Console) fourni dans notre archive. Ce programme se trouve dans **\gimp_2_6_x\bin**.

Nous utilisons l'exemple fourni à la page http://www.gimp.org/tutorials/Basic_Batch/. À la fin de cette page nous utilisons ce petit Script-Fu qui permet d'augmenter la netteté des images :

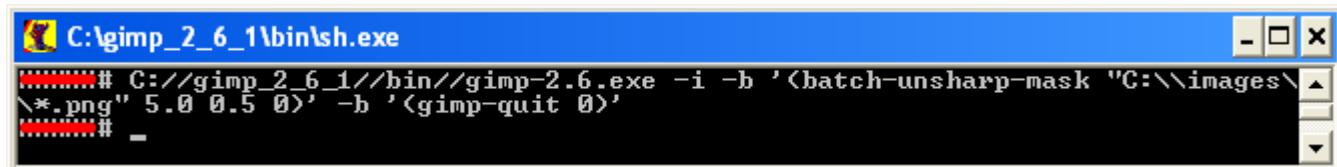
```
(define (batch-unsharp-mask pattern
                           radius
                           amount
                           threshold)
  (let* ((filelist (cadr (file-glob pattern 1))))
    (while (not (null? filelist))
      (let* ((filename (car filelist))
             (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                         filename filename)))
             (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
        (plug-in-unsharp-mask RUN-NONINTERACTIVE
                              image drawable radius amount threshold)
        (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                        image drawable filename filename)
        (gimp-image-delete image))
      (set! filelist (cdr filelist)))))
```

Il faut copier le texte en bleu dans un éditeur de texte et l'enregistrer sous **essai_batch1.scm** dans le répertoire des scripts **\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**

Maintenant nous devons placer une copie des images à traiter dans le répertoire **C:\images**

Il faut activer l'utilitaire **sh.exe** (double clic), taper cette ligne de commande en rouge dans la fenêtre, vérifier, appuyer sur la touche Entrée pour démarrer le traitement :

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-unsharp-mask "C:\\images*.png" 5.0 0.5 0)' -b '(gimp-quit 0)'



Attention au redoublement des signes **//** pour localiser l'exécutable Gimp et **** pour localiser le répertoire des images et le type d'images. Attention aussi aux guillemets, simples avant et après les parenthèses, doubles pour encadrer le répertoire + type d'image.

Si vous ne disposez pas de touche **** sur votre clavier, utilisez **"*.png"** à la place de **"C:\\images*.png"** et placez vos copies d'images dans **\gimp_2_6_x\bin**.

Attendre la fin du traitement et fermer les fenêtres inutiles.

Nota : **sh.exe** était disponible à <http://unxutils.sourceforge.net/> (Le site semble arrêté)

Explications :

- Gimp démarre par **C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe**
- **-i** indique le mode sans interface.
- **-b** indique le mode « batch ».
- Dans Gimp, l'appel du script se fera par **batch-unsharp-mask** suivi de 4 paramètres :

1 - Les images "C:\\images*.png" .

2 - 5.0	radius	<i>FLOAT</i>	Radius of gaussian blur (in pixels > 1.0)
3 - 0.5	amount	<i>FLOAT</i>	Strength of effect
4 - 0	threshold	<i>INT32</i>	Threshold (0-255)

- Fermer Gimp par **gimp-quit 0**

Résultats :

Avant Traitement

Après traitement



DIMENSIONNER DES IMAGES

Voici un Script-Fu utilisable en mode « batch » pour dimensionner les images en choisissant le filtre d'interpolation :

```
; batch-scale-filter.scm
; Adaptation script page http://www.gimp.org/tutorials/Basic_Batch/
; Pour la documentation http://www.aljacom.com/~gimp/debuter_avec_gimp_2_6.pdf
;

; Exemple appel Windows : largeur = 600 / hauteur = 400 / filtre = 2 (interpolation cubic);
; C:/gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-scale-filter "C:\\essai\\*.bmp" 600 400 2)' -b '(gimp-quit 0)'

;
; Filtres : 0=sans 1=linear 2=cubic 3=lanczos
;

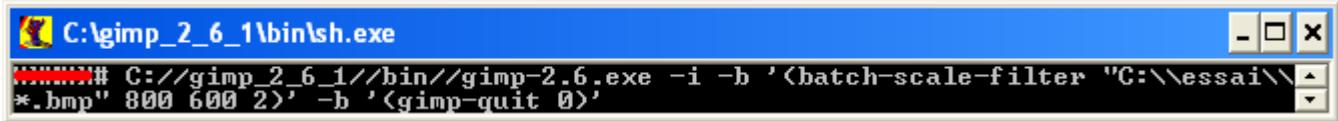
; Fonctionne aussi avec shell Windows : http://win-bash.sourceforge.net/
;

(define (batch-scale-filter pattern
                           width
                           height
                           filter)
  (let* ((filelist (cadr (file-glob pattern 1))))
    (while (not (null? filelist))
      (let* ((filename (car filelist))
             (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                         filename filename)))
             (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
        (gimp-image-scale-full image width height filter)
        (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                        image drawable filename filename)
        (gimp-image-delete image))
      (set! filelist (cdr filelist)))))
```

Placer une copie des images dans le répertoire **C:\essai**

Exemple d'une ligne de commande pour mettre les images **.bmp** du répertoire **C:\essai** à la taille de **800*600**pixels en utilisant l'interpolation « cubic » défini par la valeur **2** :

C:/gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-scale-filter "C:\\essai*.bmp" 800 600 2)' -b '(gimp-quit 0)'



CRÉER UN CONTOUR FLOU BLANC

Voici un Script-Fu utilisable en mode « batch » qui utilise le Script-Fu « fuzzy-border » (Filtre Bordure inégale) pour créer un contour flou en blanc.

```
; batch-add-fuzzy-border.scm
; Adaptation scripts pages http://www.gimp.org/tutorials/Basic_Batch/
; http://www.gimp-attitude.org/forum/viewtopic.php?p=23704 par CraZyKing
; Pour la documentation http://www.aljacom.com/~gimp/debuter_avec_gimp_2_6.pdf
;

; Exemple appel Windows :
; C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-add-fuzzy-border "C:\\essai\\*.jpg" 20 TRUE 12 TRUE 2)' -b '(gimp-quit 0)'

;
; Fonctionne aussi avec shell Windows : http://win-bash.sourceforge.net/
;

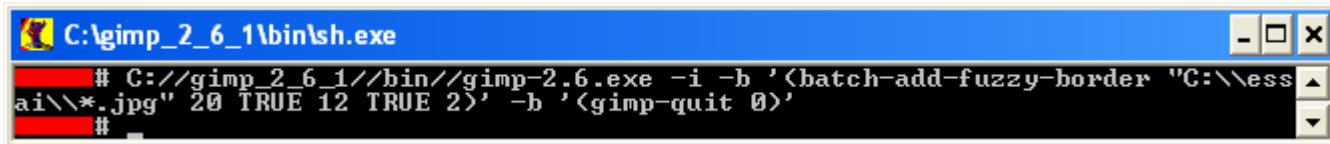
(define (batch-add-fuzzy-border pattern
                                taille_bord
                                bord_flou
                                granularite
                                ombre
                                epaisseur_ombre)
  (let* ((filelist (cadr (file-glob pattern 1))))
    (while (not (null? filelist))
      (let* ((filename (car filelist))
             (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                         filename filename)))
             (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
        (script-fu-fuzzy-border image drawable '(255 255 255) taille_bord bord_flou granularite ombre epaisseur_ombre FALSE TRUE)
        (set! drawable (car (gimp-image-get-active-layer image)))
        (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                        image drawable filename filename)
        (gimp-image-delete image)
        (set! filelist (cdr filelist)))))


```

Placer une copie des images dans le répertoire C:\essai

Exemple d'une ligne de commande pour traiter les images .jpg du répertoire C:\essai

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-add-fuzzy-border "C:\\essai*.jpg" 20 TRUE 12 TRUE 2)' -b '(gimp-quit 0)'



RÉALISER UN TRAITEMENT « BATCH » VIA WIN-BASH ET UN SCRIPT AUTOIT

Nous n'utilisons plus **sh.exe** des exemples précédents mais le programme **win-bash.exe** version 0.6 disponible à la page : <http://win-bash.sourceforge.net/>.

Le programme **win-bash.exe** (shell) est associé dans notre utilisation à un script **batch.exe** créé avec Autoit.

Il faut placer **win-bash.exe** dans le répertoire **\gimp_2_6_x\bin** (Où se trouve gimp-2.6.exe) puis placer **batch.exe** et le fichier texte **batch.txt** dans le répertoire **\gimp_2_6_x** (Où se trouve maringouin.exe).

Le programme **batch.exe** utilise un fichier texte **batch.txt** où est placée la ligne de commande. La ligne de commande active est sur la première ligne et elle est suivie du mot **fin**.

Exemple d'un fichier **batch.txt** :

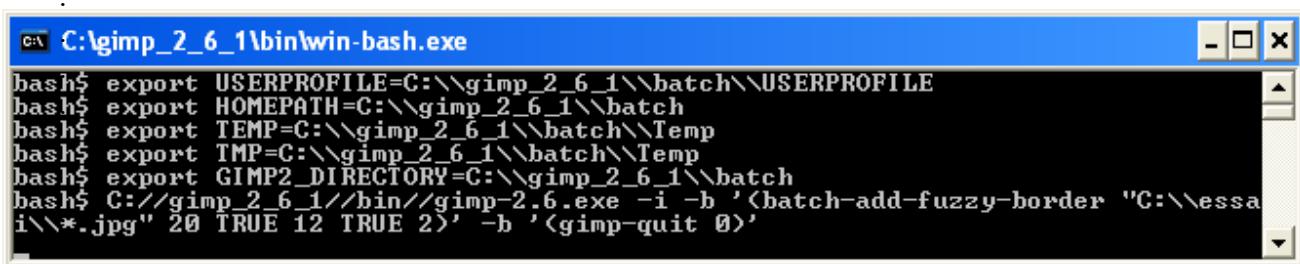
```
C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-add-fuzzy-border "C:\\essai\\*.jpg" 20 TRUE 12 TRUE 2)' -b '(gimp-quit 0)'  
fin  
  
C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-scale-filter "C:\\essai\\*.bmp" 600 400 1)' -b '(gimp-quit 0)'  
C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-unsharp-mask "C:\\images\\*.png" 5.0 0.5 0)' -b '(gimp-quit 0)'
```

Ce fichier texte permet de conserver les anciennes commandes après le mot **fin**.

Ces programmes et les sources sont dans le répertoire **batch** de l'archive
http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z

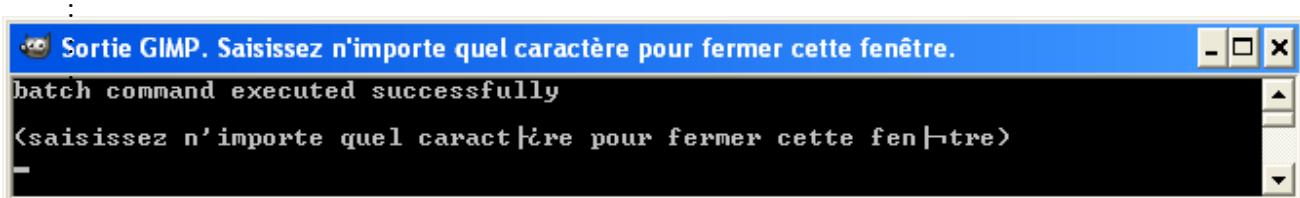
Utilisation :

- Mettre une ligne de commande valide dans le fichier **batch.txt** .
- Démarrer **batch.exe** par un clic. Ne pas changer de fenêtre active pendant l'inscription des caractères qui dure une dizaine de secondes. Attendre le traitement.



```
bash$ export USERPROFILE=C:\\\\gimp_2_6_1\\\\batch\\\\USERPROFILE
bash$ export HOMEPATH=C:\\\\gimp_2_6_1\\\\batch
bash$ export TEMP=C:\\\\gimp_2_6_1\\\\batch\\\\Temp
bash$ export TMP=C:\\\\gimp_2_6_1\\\\batch\\\\Temp
bash$ export GIMP2_DIRECTORY=C:\\\\gimp_2_6_1\\\\batch
bash$ C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-add-fuzzy-border "C:\\\\essa
i\\\\*.jpg" 20 TRUE 12 TRUE 2)' -b '(gimp-quit 0)'
```

- À la première utilisation un répertoire **\gimp_2_6_x\batch** va être créé.
- À la fin du traitement cette fenêtre s'affiche :



- Appuyer sur une touche, les fenêtres se ferment, le traitement est terminé.

TRAITEMENT SÉQUENTIEL

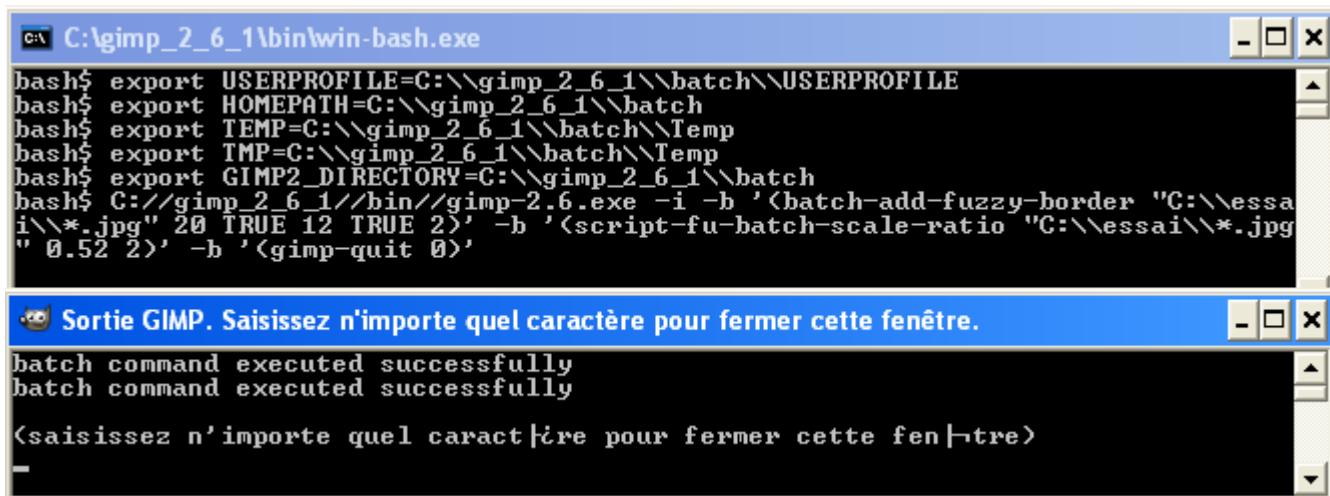
Principe : Chaque tâche du traitement est sur la même ligne de commande :

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(Tâche 1)' -b '(Tâche 2)' ... -b '(Tâche x)' -b '(gimp-quit 0)'

Dans cet exemple, 2 tâches seront exécutées successivement sur les images .jpg du répertoire C:\essai :

1. L'ajout d'un contour flou.
2. La mise à l'échelle.

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-add-fuzzy-border "C:\\essai*.jpg" 20 TRUE 12 TRUE 2)' -b '(script-fu-batch-scale-ratio "C:\\essai*.jpg" 0.52 2)' -b '(gimp-quit 0)'



CODE SOURCE DU SCRIPT AUTOIT

```
#Region ;***** Directives created by AutoIt3Wrapper_GUI *****
#AutoIt3Wrapper_icon=batch.ico
#AutoIt3Wrapper_Res_Comment=Traitement batch
#AutoIt3Wrapper_Res_Description=Traitement batch
#AutoIt3Wrapper_Res_Fileversion=0.0.0.3
#AutoIt3Wrapper_Res_Fileversion_AutoIncrement=y
#AutoIt3Wrapper_Res_LegalCopyright=samj 2008
#AutoIt3Wrapper_Res_Language=3084
#EndRegion

;***** Directives created by AutoIt3Wrapper_GUI *****
;;;;; Copyright (C) 2006-2008 SAMJ sylviale@bigfoot.com - www.aljacom.com/~gimp
;;;;; 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,
;;;;; see <http://www.gnu.org/licenses>.

$file = ""
$line = ""
$repertoire_bash = "batch"
$fichier_txt_cdes_bash = "batch.txt"

If ProcessExists("win-bash.exe") or ProcessExists("gimp-2.6.exe") Then
; win-bash.exe ou gimp-2.6.exe est utilisé
    MsgBox(16,"Fin","win-bash.exe ou gimp-2.6.exe est actif")
    Exit
EndIf

Run( @ScriptDir & "\bin\win-bash.exe" , @ScriptDir & "\bin" ) ; démarrer win-bash.exe
```

```
If WinWait(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "", 20) = 1 Then
; attendre la fenêtre win-bash.exe 20 secondes
; la fenêtre est là
Sleep(1000)
Else
  MsgBox(16,"Fin","Temporisation win-bash.exe trop longue")
  Exit
EndIf

; déterminer USERPROFILE
$userprofile = "export USERPROFILE=" & @ScriptDir & "\" & $repertoire_bash & "\USERPROFILE"
$userprofile = StringReplace($userprofile,"\\","\\")

WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
Send($userprofile & @CR , 1)

Sleep(1000)

; déterminer HOMEPATH
$homepath = "export HOMEPATH=" & @ScriptDir & "\" & $repertoire_bash
$homepath = StringReplace($homepath,"\\","\\")

WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
Send($homepath & @CR , 1)

Sleep(1000)

; déterminer TEMP
$temp = "export TEMP=" & @ScriptDir & "\" & $repertoire_bash & "\Temp"
$temp = StringReplace($temp,"\\","\\")

WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
Send($temp & @CR , 1)

Sleep(1000)

; déterminer TMP
$tmp = "export TMP=" & @ScriptDir & "\" & $repertoire_bash & "\Temp"
$tmp = StringReplace($tmp,"\\","\\")

WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
Send($tmp & @CR , 1)

Sleep(1000)

; déterminer GIMP2_DIRECTORY
$rep_pref_temp = "export GIMP2_DIRECTORY=" & @ScriptDir & "\" & $repertoire_bash
$rep_pref_temp = StringReplace($rep_pref_temp,"\\","\\")

WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
Send($rep_pref_temp & @CR , 1)

Sleep(1000)

$file = FileOpen(@ScriptDir & "\" & $fichier_txt_cdes_bash, 0)

If $file = -1 Then
; impossible d'ouvrir le fichier
  MsgBox(0,"Fin","impossible d'ouvrir le fichier " & $fichier_txt_cdes_bash )
Else
; lire toutes les lignes
  While 1
    $line = FileReadLine($file)
    If @error = -1 Then ExitLoop
    If $line = "fin" Then ExitLoop
    ; MsgBox(0,$line,$line)
    WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
    Send($line & @CR , 1) ; envoyer le contenu de la ligne à win-bash.exe
    sleep (1000) ;
  Wend
  FileClose($file)
EndIf

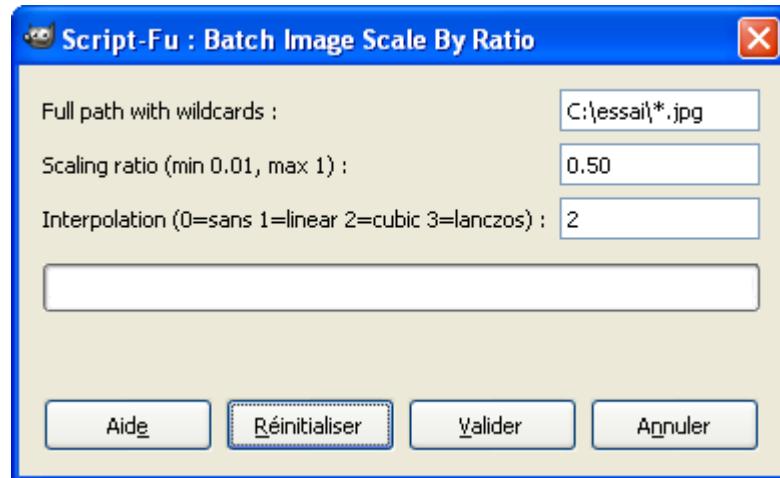
WinActivate(@ScriptDir & "\bin\win-bash.exe", "")
Send("exit" & @CR , 1) ; fermer la fenêtre

Exit
```

TRAITEMENT PAR LOT VIA UN MENU DE GIMP

ÉCHELLE PROPORTIONNELLE

Voici un Script-Fu qui permet de réduire la taille des images contenues dans un répertoire. Le traitement est accessible depuis Gimp par : **Fichier > Créer > Batch Image Scale By Ratio**



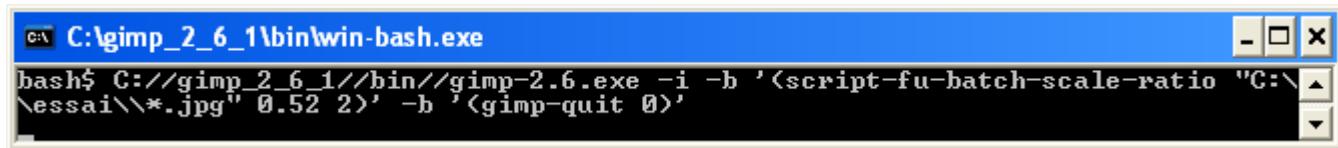
```
; batch_rescale.scm
; origine http://madberry.org/2008/10/using-script-fu-in-gimp/
; modifications samj octobre 2008 pour Gimp 2.6
;

(define (script-fu-batch-scale-ratio globexp ratio interpolation)
  (define (resize-img n f)
    (let* ((fname (car f))
           (img (car (gimp-file-load 1 fname fname))))
      (let* (
              (drawable (car (gimp-image-active-drawable img)))
              (cur-width (car (gimp-image-width img)))
              (cur-height (car (gimp-image-height img)))
              (new-width (* ratio cur-width))
              (new-height (* ratio cur-height))
              (new_ratio (min (/ new-width cur-width) (/ new-height cur-height)))
              (width (* new_ratio cur-width))
              (height (* new_ratio cur-height)))
        )
        (gimp-image-undo-disable img)
        (gimp-image-scale-full img width height interpolation)
        (gimp-file-save 1 img (car (gimp-image-get-active-drawable img)) fname fname)
        (gimp-image-delete img)
      )
    )
    (if (= n 1) 1 (resize-img (- n 1) (cdr f)))
  )
)
```

```
)  
(let* ((files (file-glob globexp 0)))  
  (resize-img (car files) (car (cdr files))))  
)  
  
(script-fu-register "script-fu-batch-scale-ratio"  
  _ "Batch Image Scale By Ratio"  
  "Hey!"  
  "Nicholas Herring and Richard Hirner"  
  "2008, Nicholas Herring based on a script by Richard Hirner"  
  "March 26, 2008"  
  ""  
  SF-STRING "Full path with wildcards" "C:\\\\essai\\\\*.jpg"  
  SF-VALUE "Scaling ratio (min 0.01, max 1)" "0.50"  
  SF-VALUE "Interpolation (0=sans 1=linear 2=cubic 3=lanczos)" "2")  
(script-fu-menu-register "script-fu-batch-scale-ratio"  
  "<Image>/File/Create")
```

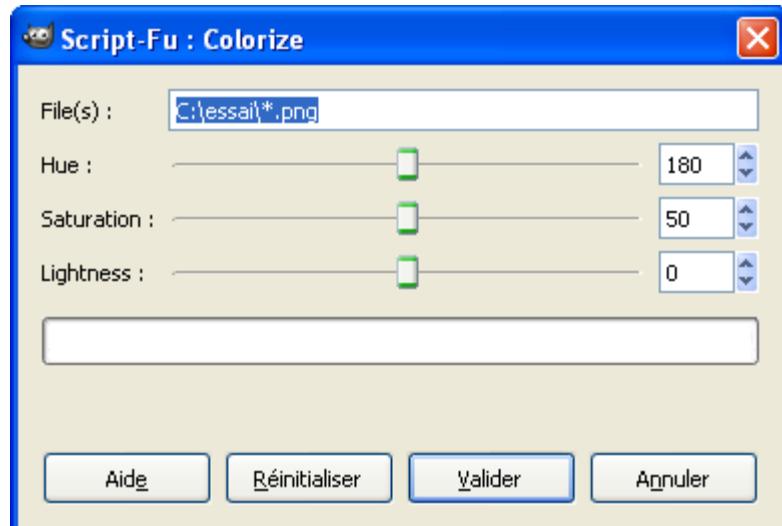
Ce Script-Fu peut aussi être exécuté via une ligne de commande :

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(script-fu-batch-scale-ratio "C:\\\\essai*.jpg" 0.52 2)' -b '(gimp-quit 0)'



COLORISATION

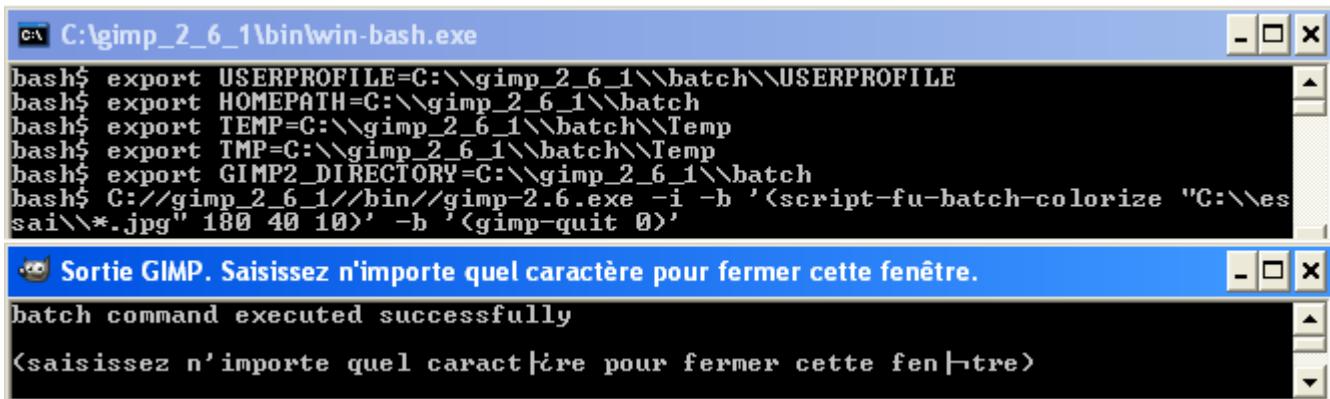
Ce Script-Fu permet une colorisation des images contenues dans un répertoire. Le traitement est accessible depuis Gimp par : Fichier > Créer > Colorize



```
; origine http://archives.free.net.ph/message/20050411.040706.449dec96.en.html
; Adaptation et correction Windows et Gimp 2.6 par samj octobre 2008
;; batch-convert-colorize.scm -- convert a set of files to index
;; call it from the command-line using a line like the following:
;; C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(script-fu-batch-colorize "C:\\essai\\*.jpg" 180 40 10)' -b '(gimp-quit 0)'
;; hue=180 saturation=40 lightness=10
;; or from menu File -> Create -> Colorize
(define (script-fu-batch-colorize pattern hue saturation lightness)
  (let* ((filelist (cdr (file-glob pattern 1))))
    (while (not (null? filelist))
      (let* ((filename (car filelist))
             (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                           filename filename)))
             (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
        (gimp-colorize drawable hue saturation lightness)
        (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                        image drawable filename filename)
        (gimp-image-delete image)
        (set! filelist (cdr filelist))))))
(script-fu-register "script-fu-batch-colorize"
  "_Colorize..."
  "Colorize a set of files"
  ""
  "J.Filby"
  "10/04/2005"
  ""
  SF-STRING      _"File(s)"      "C:\\essai\\*.png"
  SF-ADJUSTMENT  _"Hue"          '(180 0 360 1 10 0 0)
  SF-ADJUSTMENT  _"Saturation"   '(50 0 100 1 10 0 0)
  SF-ADJUSTMENT  _"Lightness"    '(0 -100 100 1 10 0 0)
)
(script-fu-menu-register "script-fu-batch-colorize"
  "<Image>/File/Create")
```

Ce Script-Fu peut aussi être exécuté via une ligne de commande :

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(script-fu-batch-colorize "C:\\essai*.jpg" 180 40 10)' -b '(gimp-quit 0)'



The screenshot shows a terminal window with the title 'C:\gimp_2_6_1\bin\win-bash.exe'. The window contains the following text:

```
bash$ export USERPROFILE=C:\\gimp_2_6_1\\batch\\USERPROFILE
bash$ export HOMEPATH=C:\\gimp_2_6_1\\batch
bash$ export TEMP=C:\\gimp_2_6_1\\batch\\Temp
bash$ export TMP=C:\\gimp_2_6_1\\batch\\Temp
bash$ export GIMP2_DIRECTORY=C:\\gimp_2_6_1\\batch
bash$ C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(script-fu-batch-colorize "C:\\es
sai\\*.jpg" 180 40 10)' -b '(gimp-quit 0)'

Sortie GIMP. Saisissez n'importe quel caractère pour fermer cette fenêtre.
```

Below the terminal window, there is a message box with the text:

```
batch command executed successfully
<saisissez n'importe quel caractère pour fermer cette fenêtre>
```

CONVERSION

Ce Script-Fu permet la conversion des images contenues dans un répertoire en un autre type d'images.

Le traitement est accessible depuis Gimp par : **Fichier > Créer > Conversion images**



```
; batch-save-as-image.scm
; samj octobre 2008
;

; enregistre des images dans un autre type (conversion) en ajoutant l'extension au nom de l'image d'origine
; C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-save-as-image "C:\\\\essai\\\\*.xcf" ".png")' -b '(gimp-quit 0)'
;

(define (batch-save-as-image pattern
                               nouvelle_extension)
  (let* ((filelist (cdr (file-glob pattern 1))))
    (while (not (null? filelist))
      (let* ((filename (car filelist))
             (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                         filename filename)))
             (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
        (gimp-image-flatten image)
        (set! drawable (car (gimp-image-get-active-layer image)))
        (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                        image drawable (strcat filename nouvelle_extension) (strcat filename nouvelle_extension) )
        (gimp-image-delete image))
      (set! filelist (cdr filelist)))))

(script-fu-register "batch-save-as-image"
  "_ _Conversion images..."
  "_Taitement par lot conversion images"
  ""
  "samj"
  "octobre 2008"
  ""
  SF-STRING      _"Fichier(s)"      "C:\\\\essai\\\\*.xcf"
  SF-STRING      _"Nouvelle extension" ".png"
)

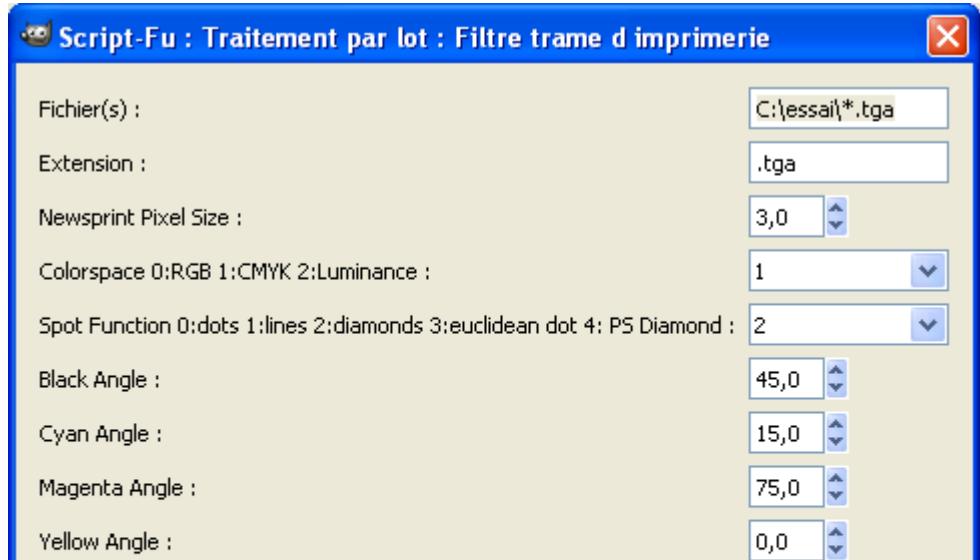
(script-fu-menu-register "batch-save-as-image"
  "<Image>/File/Create")
```

Ce Script-Fu peut aussi être exécuté via une ligne de commande :

C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-save-as-image "C:\\\\essai*.xcf" ".bmp")' -b '(gimp-quit 0)'

APPLIQUER LE FILTRE TRAME D'IMPRIMERIE

Le Script-Fu batch-plug-in-newsprint.scm a été créé pour illustrer un exemple d'application d'un filtre de Gimp (Trame d'imprimerie ou plug-in-newsprint) à une séquence vidéo décrit page [125](#).

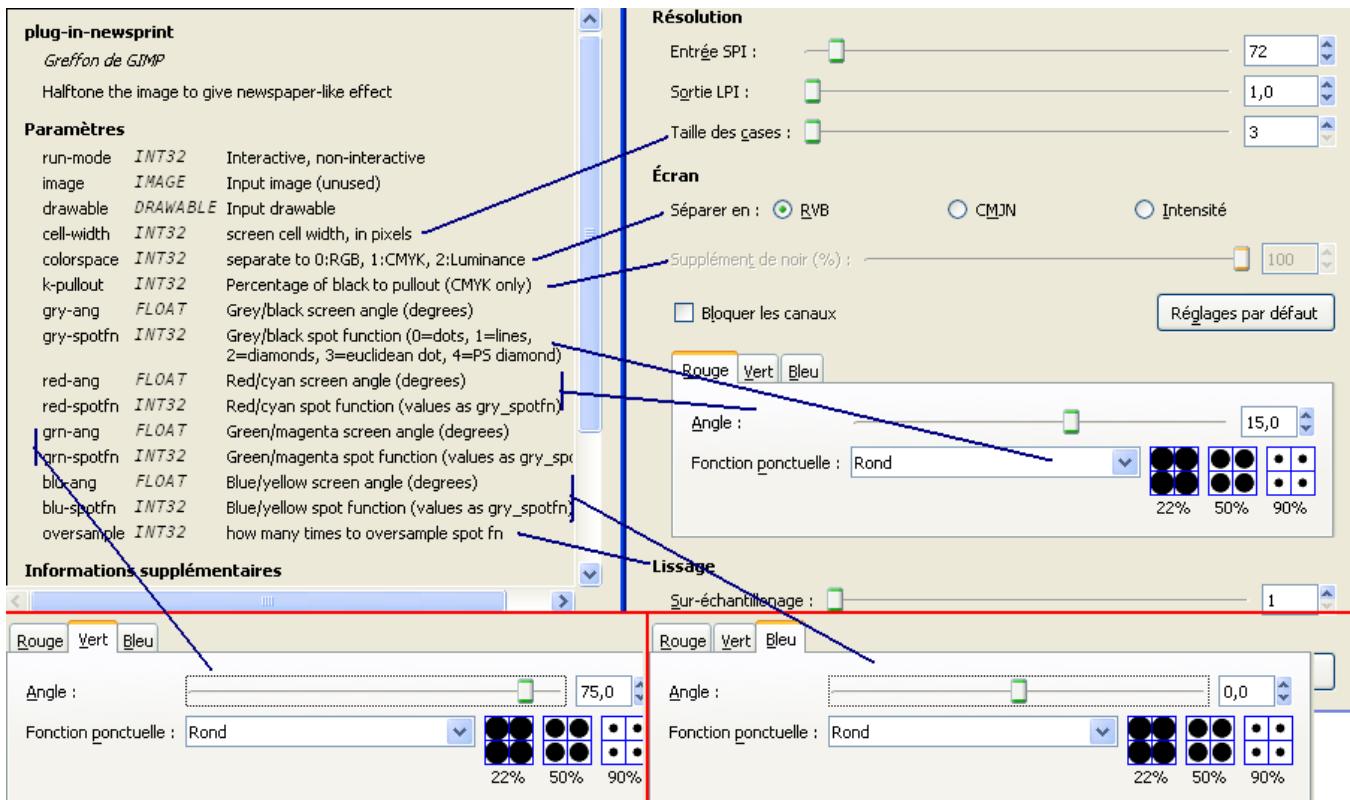


Le traitement est accessible depuis Gimp par : **Fichier > Créer > Traitement par lot : Filtre trame d'imprimerie**

Ce Script-Fu peut aussi être exécuté via une ligne de commande :

```
C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-plug-in-newsprint "C:\essai\*.tga" ".tga" 15 0 2 45.0 15.0 75.0 5.0)' -b
'(gimp-quit 0)'
```

Représentation des correspondances entre les nombreux paramètres du filtre **plug-in-newsprint** :



Pour utiliser un autre filtre suivre les indications données dans le code du Script-Fu :

```
; batch-plug-in-newsprint.scm
; samj octobre 2008
;
; paramètres du script Roy-Lichtenstein.scm par Cprogrammer
; C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(batch-plug-in-newsprint "C:\\essai\\*.tga" ".tga" 15 0 2
; 45.0 15.0 75.0 5.0)' -b '(gimp-quit 0)'
;
; Modifications :
; pour changer de filtre modifier entre les lignes _____ et -----
; pour changer le nom du script modifier toutes les lignes contenant le texte : batch-plug-in-newsprint
;

(define ( batch-plug-in-newsprint
          pattern
          extension
;
; _____
          pixelSize
          colorspace
          spotFunc
          blackAng
          cyanAng
          magentaAng
          yellowAng
; -----
          )
)

(let* ((filelist (cadr (file-glob pattern 1))))
  (while (not (null? filelist))
    (let* ((filename (car filelist))
           (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                         filename filename)))
           (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
      (gimp-image-flatten image)
      (set! drawable (car (gimp-image-get-active-layer image)))

;
; _____
          (plug-in-newsprint RUN-NONINTERACTIVE
                            image drawable pixelSize colorspace 100 blackAng spotFunc cyanAng spotFunc
magentaAng spotFunc yellowAng spotFunc 15)
; -----
          (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                          image drawable (strcat filename extension) (strcat filename extension) )
          (gimp-image-delete image))
      (set! filelist (cdr filelist)))))

;
```

```
;(script-fu-register "batch-plug-in-newsprint"
    _("Traitement par lot : Filtre trame d'imprimerie")
    _("Batch plug-in-newsprint")
;-----"
"""
"samj"
"octobre 2008"
"""

SF-STRING      _("Fichier(s)"  "C:\\\\essai\\\\*.tga"
SF-STRING      _("Extension"   ".tga"

;

SF-ADJUSTMENT "Newsprint Pixel Size" '(3 1 20 1 10 1 1)
SF-OPTION "Colorspace 0:RGB 1:CMYK 2:Luminance" '("0" "1" "2")
SF-OPTION "Spot Function 0:dots 1:lines 2:diamonds 3:euclidean dot 4: PS Diamond" '("0" "1" "2"
"3" "4")
SF-ADJUSTMENT "Black Angle" '(45 -90 90 1 10 1 1)
SF-ADJUSTMENT "Cyan Angle" '(15 -90 90 1 10 1 1)
SF-ADJUSTMENT "Magenta Angle" '(75 -90 90 1 10 1 1)
SF-ADJUSTMENT "Yellow Angle" '(0 -90 90 1 10 1 1)
;

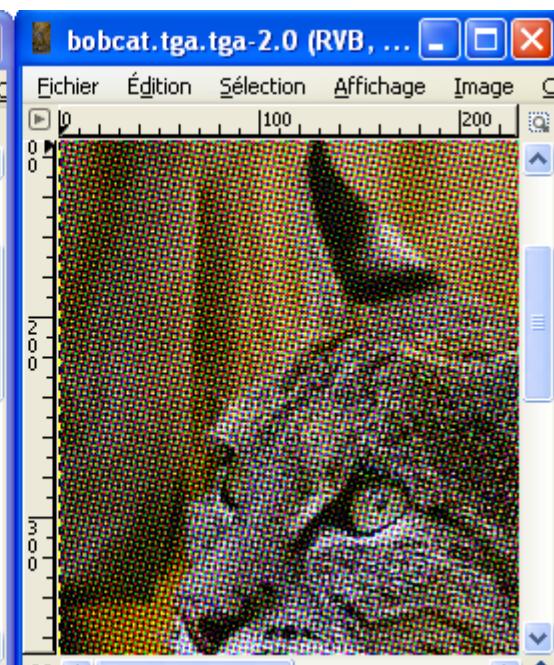
)

(script-fu-menu-register "batch-plug-in-newsprint"
    "<Image>/File/Create")
```

Avant traitement



Après traitement (Paramètres page 161)

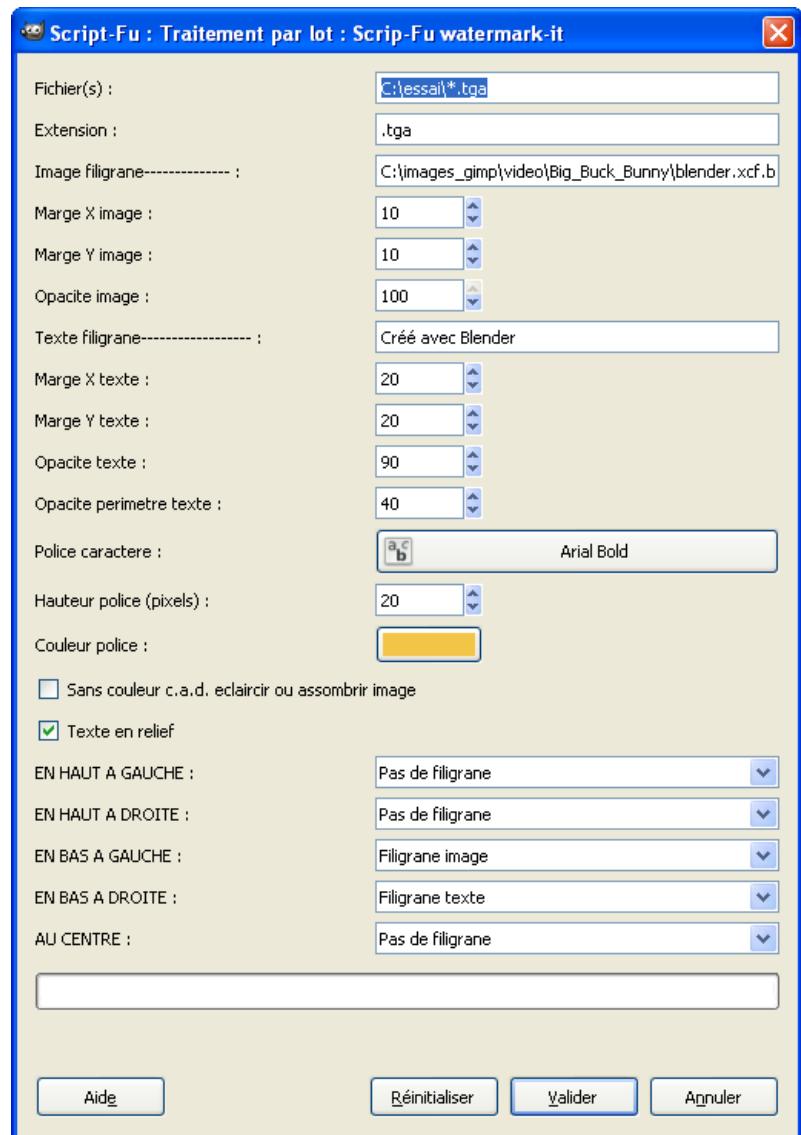


TRAITEMENT AVEC LE SCRIPT-FU WATERMARK-IT-F.SCM

Le Script-Fu « **watermark-it-f.scm** » permet d'appliquer une image et/ou un texte sur une image. L'utilisation d'origine est prévue pour marquer ses images avec un copyright, un logo. Les qualités de ce script autorisent son usage pour modifier des séquences vidéo.

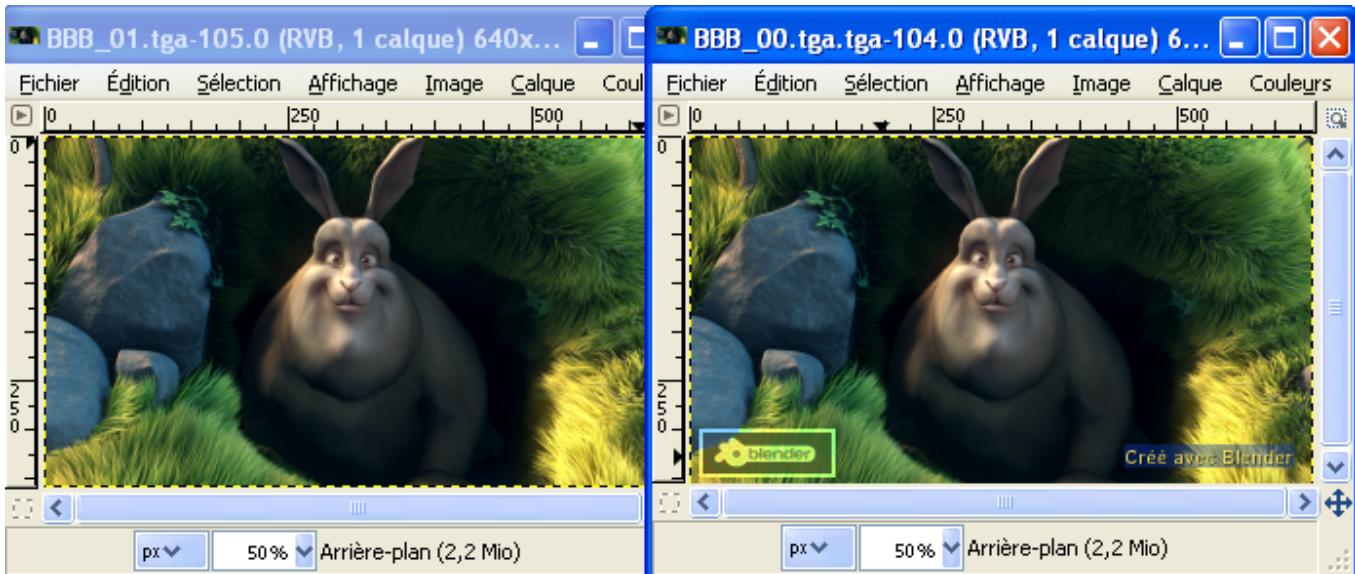
Ce script est disponible à la page <http://www.td-e.com/soft/watermark-it.php> (Version anglaise) ou <http://td-e.com/soft-fr/watermark-it.php> (Version française) ainsi que dans l'archive **images_gimp.7z** de notre site. Il est accompagné d'un script (watermark-batch.scm version 1,02) pour effectuer un traitement par lot qui, malheureusement, ne fonctionne pas sous Gimp 2.6.1 Windows XP.

Pour pouvoir utiliser les possibilités de « **watermark-it-f.scm** » pour un traitement vidéo, le script **watermark-batch_samj.scm** a été créé. Comparé à watermark-batch.scm, **watermark-batch_samj.scm** a un fonctionnement et des caractéristiques un peu différentes au niveau des 2 premiers paramètres : Fichiers(s) – Extension.



Pour activer le traitement par lot, sur l'image faire : **Fichier > Créer > Traitement par lot : Script-Fu watermark-it**

Résultat :



Ce Script-Fu peut aussi être exécuté via une ligne de commande :

```
C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(watermark-batch_samj "C:\\essai\\*.tga" ".tga" "C:\\essai\\image.xcf" 10 10 60 "Bla Bla" 20 20 90 40 "Arial" 20 "White" 1 1 1 1 1 1)' -b '(gimp-quit 0)'
```

Code du script :

```
; watermark-batch_samj.scm
; samj octobre 2008 http://www.aljacom.com/~gimp
;
; C://gimp_2_6_1//bin//gimp-2.6.exe -i -b '(watermark-batch_samj "C:\\essai\\*.tga" ".tga"
; "C:\\essai\\image.xcf" 10 10 60 "Bla Bla" 20 20 90 40 "Arial" 20 "White" 1 1 1 1 1 1)' -b '(gimp-quit 0)'
;
; Modifications :
; pour changer de filtre modifier entre les lignes _____ et -----
; pour changer le nom du script modifier toutes les lignes contenant le texte : watermark-batch_samj
;
; samj octobre 2008 Adaptation pour fonctionner avec Gimp 2.6.1 + modification interface
; Version française par http://td-e.com/soft-fr/watermark-it.php
; Copyright (c) 2007 Tharsice Demand <www.td-e.com>
;
;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., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.
;
;Copy of the license at http://td-e.com/site/gpl.php
;

(define ( watermark-batch_samj
          pattern
          extension
;
; _____
          wmf file xmargini ymargini opai wmttext xmargint
          ymargint opat opatb wmf font wmf fontsize wmf fontcolor wmnocolor
          wmemboss toplef toprig botlef botrig centered
;-----)
;

(let* ((filelist (cadr (file-glob pattern 1))))
  (while (not (null? filelist))
    (let* ((filename (car filelist))
           (image (car (gimp-file-load RUN-NONINTERACTIVE
                                         filename filename)))
           (drawable (car (gimp-image-get-active-layer image))))
      (gimp-image-flatten image)
      (set! drawable (car (gimp-image-get-active-layer image)))

;
; _____
      (script-fu-watermark-it
        image drawable wmf file xmargini ymargini opai wmttext xmargint
        ymargint opat opatb wmf font wmf fontsize wmf fontcolor wmnocolor
        wmemboss toplef toprig botlef botrig centered)
      (set! drawable (car (gimp-image-get-active-layer image)))
;-----)

      (gimp-file-save RUN-NONINTERACTIVE
                      image drawable (strcat filename extension) (strcat filename extension) )
      (gimp-image-delete image))
    (set! filelist (cdr filelist)))))

;
; _____
(script-fu-register "watermark-batch_samj"
  "_ _ Traitement par lot : Scrip-Fu watermark-it"
  "Batch Scrip-Fu watermark-it"
;-----"
  ""
  "Copyright (c) 2007 Tharsice Demand <www.td-e.com>"
```

```
"samj octobre 2008"
"""

SF-STRING      _"Fichier(s)"    "C:\\\\essai\\\\*.tga"
SF-STRING      _"Extension"     ".tga"
;

----- SF-STRING "Image filigrane-----" "C:\\\\essai\\\\image.jpg"
SF-ADJUSTMENT "Marge X image" '(10 0 250 1 10 0 1)
SF-ADJUSTMENT "Marge Y image" '(10 0 250 1 10 0 1)
SF-ADJUSTMENT "Opacite image" '(60 1 100 1 10 0 1)
SF-STRING "Texte filigrane-----" "(c)2007 Nom de l'auteur"
SF-ADJUSTMENT "Marge X texte" '(20 0 250 1 10 0 1)
SF-ADJUSTMENT "Marge Y texte" '(20 0 250 1 10 0 1)
SF-ADJUSTMENT "Opacite texte" '(90 1 100 1 10 0 1)
SF-ADJUSTMENT "Opacite perimetre texte" '(40 0 100 1 10 0 1)
SF-FONT "Police caractere" "Arial Bold"
SF-ADJUSTMENT "Hauteur police (pixels)" '(20 6 1000 1 10 0 1)
SF-COLOR "Couleur police" '(255 208 128)
SF-Toggle "Sans couleur c.a.d. eclaircir ou assombrir image" FALSE
SF-Toggle "Texte en relief" TRUE
SF-Option "EN HAUT A GAUCHE" '("Pas de filigrane" "Filigrane image" "Filigrane texte")
SF-Option "EN HAUT A DROITE" '("Pas de filigrane" "Filigrane image" "Filigrane texte")
SF-Option "EN BAS A GAUCHE" '("Pas de filigrane" "Filigrane image" "Filigrane texte")
SF-Option "EN BAS A DROITE" '("Pas de filigrane" "Filigrane image" "Filigrane texte")
SF-Option "AU CENTRE" '("Pas de filigrane" "Filigrane image" "Filigrane texte")

;----- -
)

(script-fu-menu-register "watermark-batch_samj"
 "<Image>/File/Create")
```

DÉMARRER UN TRAITEMENT PAR LOT À PARTIR DE MSYS

MSYS et MinGW sont les outils de développement libres pour Windows.

MSYS est en téléchargement à <http://downloads.sourceforge.net/mingw/MSYS-1.0.10.exe>

Liens pour installer MSYS et MinGW :

<http://www.mingw.org/wiki/msys> et

http://www.mingw.org/wiki/HOWTO_Install_the_MinGW_GCC_Compiler_Suite

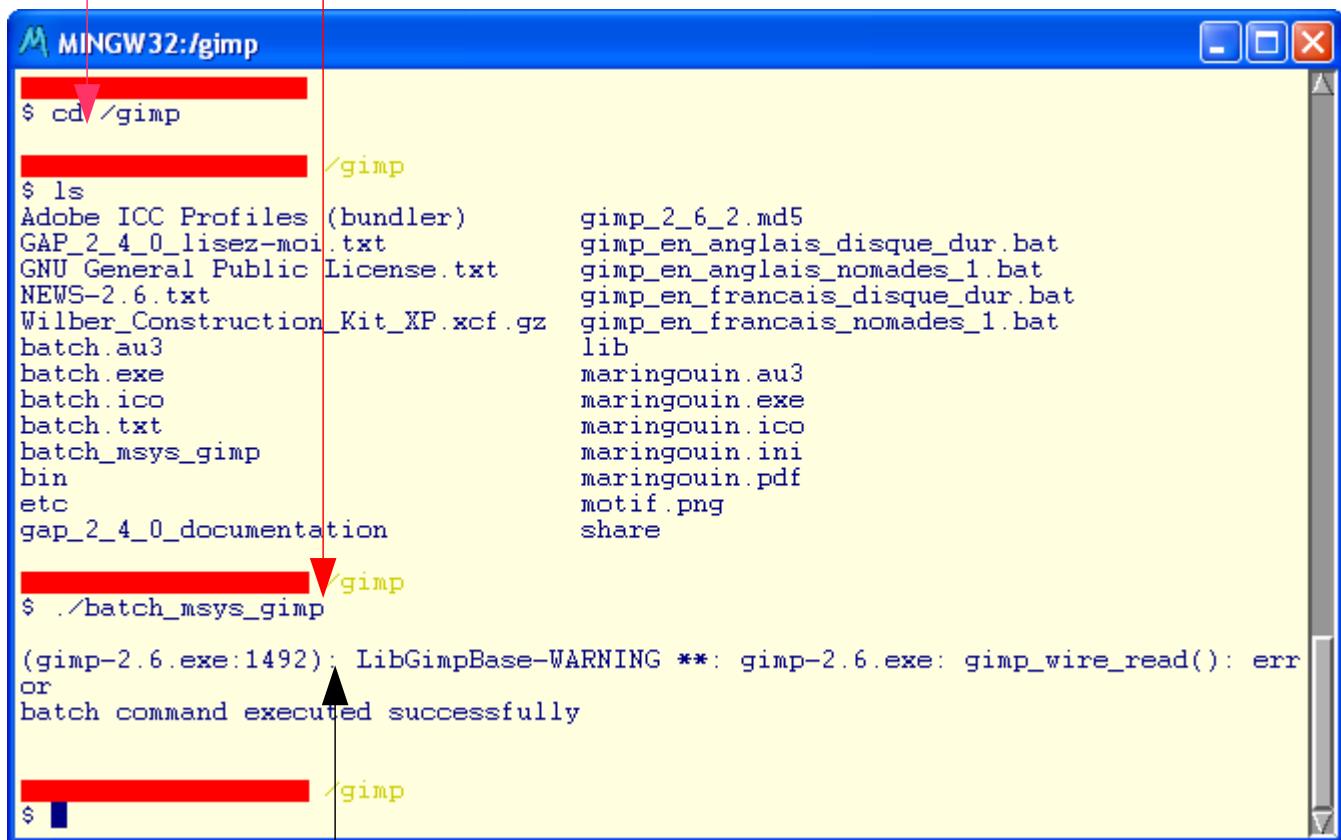
Pour cet exemple

- Nous créons un fichier texte **batch_msyst_gimp** dans **C:\gimp_2_6_x** dont le contenu est :
`/gimp/bin/gimp-2.6.exe -i -b '(batch-plug-in-newsprint "C:\\\\essai*.tga" ".tga" 15 0 2 45.0 15.0 75.0 5.0)' -b '(gimp-quit 0)'`
- Nous créons ou modifions le fichier **C:\msys\1.0\etc\fstab** avec le contenu de la deuxième ligne :

#Win32_Path	Mount_Point
C:/gimp_2_6_2	/gimp

Ceci permet d'aller directement dans le répertoire où est maringouin par **cd /gimp**

- Attention aux signes **/** et ****
- Pour démarrer le traitement faire **./batch_msyst_gimp**



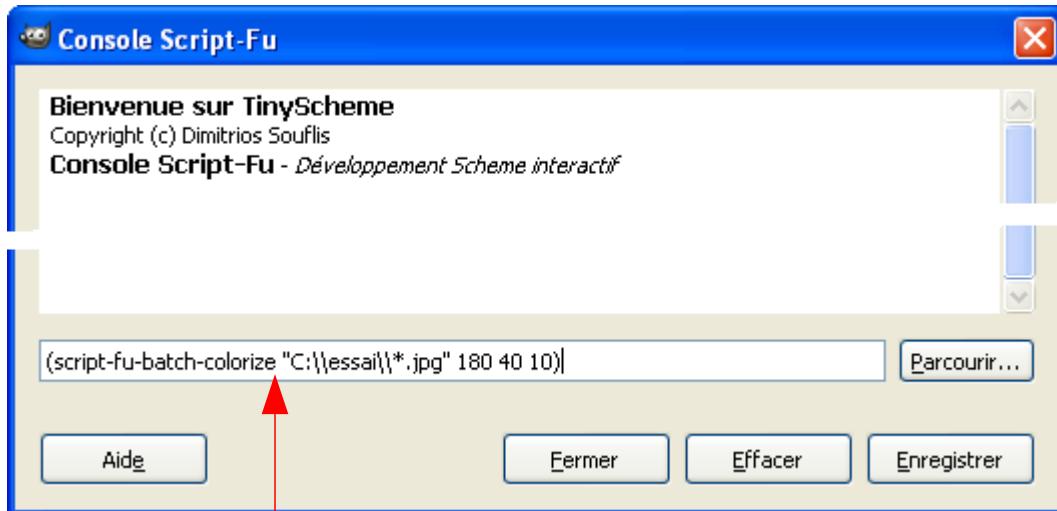
```
MINGW32:gimp
$ cd /gimp
/gimp
$ ls
Adobe ICC Profiles (bundler)
GAP_2_4_0_lisez-moi.txt
GNU General Public License.txt
NEWS-2.6.txt
Wilber_Construction_Kit_XP.xcf.gz
batch.au3
batch.exe
batch.ico
batch.txt
batch_msyst_gimp
bin
etc
gap_2_4_0_documentation
/gimp
$ ./batch_msyst_gimp
(gimp-2.6.exe:1492): LibGimpBase-WARNING ***: gimp-2.6.exe: gimp_wire_read(): err
or
batch command executed successfully
/gimp
$
```

Ce code d'erreur est normal et connu pour Gimp 2.6.2

DÉMARRER UN TRAITEMENT PAR LOT À PARTIR DE LA CONSOLE SCRIPT-FU

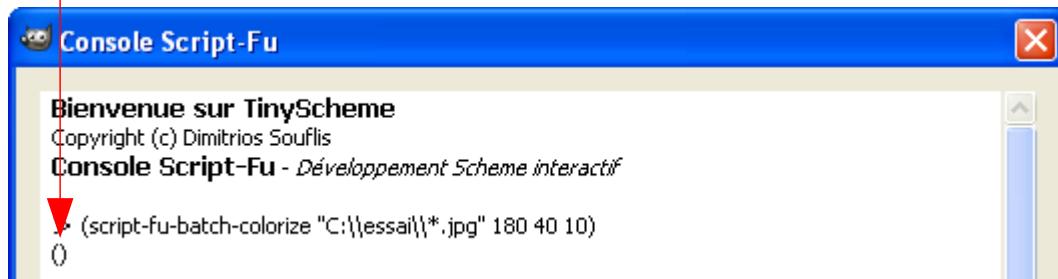
Nous pouvons aussi démarrer des traitements à partir de la console des Scripts-Fu.

Dans un premier temps nous devons ouvrir cette console par : **Filtres > Script-Fu > Console**



Ensuite, coller une ligne de commande (ici un exemple précédent) et appuyer sur la touche **Entrée**.

Attendre la fin du traitement () .



Pour sauvegarder le contenu de la console, appuyer sur le bouton « **Enregistrer** », choisir un nom de fichier.
Exemple du contenu sauvegardé :

```
Bienvenue sur TinyScheme
Copyright (c) Dimitrios Souflis
Console Script-Fu - Développement Scheme interactif

> (script-fu-batch-colorize "C:\\\\essai\\\\*.jpg" 180 40 10)
()
```

GREFFON DBP (DAVID'S BATCH PROCESSOR) POUR TRAITEMENTS PAR LOT

Voir l'utilisation de ce greffon bien pratique à la page [273](#).

COMPRESSER LES FICHIERS IMAGES EN LIGNE DE COMMANDE

Gimp version Windows est fourni avec un programme utilitaire [bzip2.exe](#) de [compression de données](#). Ce programme est utilisé par Gimp pour obtenir les fichiers avec l'extension .bz2 ([.xcf.bz2](#) par exemple).

Ce programme se trouve dans [C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe](#) et peut être utilisé en ligne de commande pour compresser le fichiers images en ligne de commande (Traitement par lot).

OPTIONS DE LA LIGNE DE COMMANDE DE BZIP2.EXE

```
bzip2, a block-sorting file compressor. Version 1.0.3, 15-Feb-2005.  
usage: bzip2.exe [flags and input files in any order]  
-h --help           print this message  
-d --decompress    force decompression  
-z --compress      force compression  
-k --keep          keep (don't delete) input files  
-f --force          overwrite existing output files  
-t --test           test compressed file integrity  
-c --stdout         output to standard out  
-q --quiet          suppress noncritical error messages  
-v --verbose        be verbose (a 2nd -v gives more)  
-L --license        display software version & license  
-V --version        display software version & license  
-s --small          use less memory (at most 2500k)  
-1 .. -9            set block size to 100k .. 900k  
--fast              alias for -1  
--best              alias for -9  
  
If invoked as `bzip2', default action is to compress.  
as `bunzip2', default action is to decompress.  
as `bzcat', default action is to decompress to stdout.  
  
If no file names are given, bzip2 compresses or decompresses  
from standard input to standard output. You can combine  
short flags, so ` -v -4' means the same as -v4 or -4v, &c.
```

EXEMPLES DE LIGNES DE COMMANDES

COMPRESSION (-z)

[C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -z C:\toto\skin_tone.xcf](#)

Compresser le fichier [skin_tone.xcf](#) du répertoire [C:\toto](#). Le fichier [skin_tone.xcf](#) deviendra [skin_tone.xcf .bz2](#)

[C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -z C:\toto*.xcf](#)

Compresser tous les fichiers [.xcf](#) du répertoire [C:\toto](#). Les fichiers [.xcf](#) deviendront [.xcf .bz2](#)

C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -z -k -v -v C:\toto*.xcf

Compresser tous les fichiers **.xcf** du répertoire **C:\toto** avec toutes les informations dans la fenêtre de commandes (Options **-v -v**). Les fichiers **.xcf** seront conservés (Option **-k**), les fichiers compressés seront en **.xcf.bz2**

C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -z -k -v -v C:\toto*.bmp

Compresser tous les fichiers **.bmp** du répertoire **C:\toto** avec toutes les informations dans la fenêtre de commandes (Options **-v -v**). Les fichiers **.bmp** seront conservés (Option **-k**), les fichiers compressés seront en **.bmp.bz2**. Ces fichiers **.bmp.bz2** peuvent être ouverts directement dans Gimp. Il est possible de compresser d'autres formats : TIFF, PSD, etc.

DÉCOMPRESSION (-d)

C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -d C:\toto\skin_tone.xcf.bz2

Décompresser le fichier **skin_tone.xcf.bz2** du répertoire **C:\toto**. Le fichier **skin_tone.xcf.bz2** deviendra **skin_tone.xcf**

C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -d C:\toto*.xcf.bz2

Décompresser tous les fichiers **.xcf.bz2** du répertoire **C:\toto**. Les fichiers **.xcf.bz2** deviendront **.xcf**

C:\gimp_2_6_x\bin\bzip2.exe -d -k -v -v C:\toto*.xcf.bz2

Décompresser tous les fichiers **.xcf.bz2** du répertoire **C:\toto** avec toutes les informations dans la fenêtre de commandes (Options **-v -v**). Les fichiers **.xcf.bz2** seront conservés (Option **-k**), les fichiers décompressés seront en **.xcf**

NOTA : Les noms des répertoires, de fichiers ne doivent pas contenir d'espaces.

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/>).

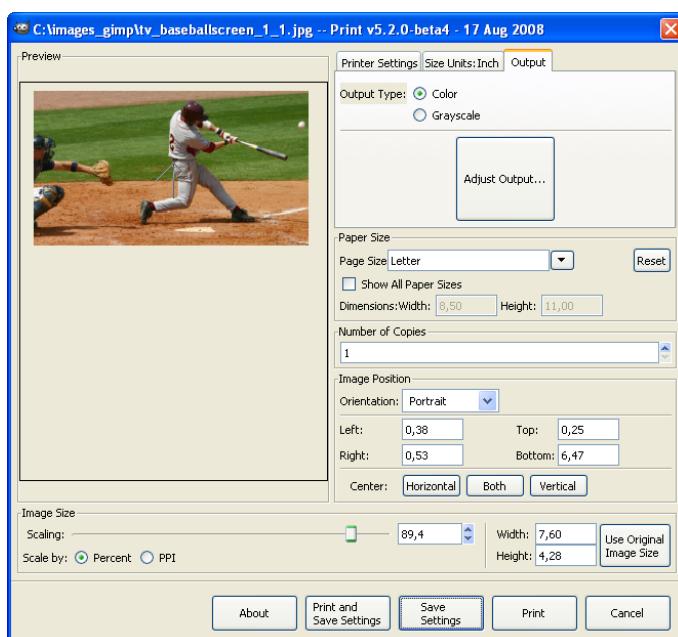
Version : Gutenprint-5.2.0-rc1

Testé avec : Gimp 2.6.2

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 des 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

UFRaw

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 : 0.14

Testé avec : Gimp 2.6.2

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 SAMJ

Téléchargement sources : <ftp://ftp.gimp.org/pub/gimp/plug-ins/v2.6/gap>

Version : GAP 2.6.0

Testé avec : Gimp 2.6.6

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) par Carol Spears.

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

<http://www.gimptalk.com/forum/topic/Making-gih-Gimp-Image-Hose-Brushes-in-GAP-21594-1.html>

(en anglais) Créer des brosses rotatives animées avec GAP par ClayOgre.

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,\n           in_top, in_side, in_bottom, in_color, blur, flatten):\n\n    image.undo_group_start()\n\n    old_width = pdb.gimp_image_width(image)\n    old_height = pdb.gimp_image_height(image)\n    out_width = old_width + out_side*2 + in_side*2\n    out_height = old_height + out_top + out_bottom + in_top + in_bottom\n    in_width = old_width + in_side*2\n    in_height = old_height + in_top + in_bottom\n\n    old_x = out_side + in_side\n    old_y = out_top + in_top\n    out_x = 0\n    out_y = 0\n    in_x = out_top\n    in_y = out_side\n\n    pdb.gimp_image_resize(image, out_width, out_height, old_x, old_y)\n\n    in_border = gimp.Layer(image, "Inner Border", out_width, out_height, RGBA_IMAGE,\n                           100, NORMAL_MODE)\n    pdb.gimp_image_add_layer(image, in_border, 0)\n    pdb.gimp_edit_clear(in_border)\n\n    pdb.gimp_rect_select(image, out_x, out_y, out_width, out_height, CHANNEL_OP_REPLACE, 0, 0.0)\n    pdb.gimp_rect_select(image, old_x, old_y, old_width, old_height, CHANNEL_OP_SUBTRACT, 0, 0.0)\n    pdb.gimp_context_set_foreground(in_color)\n    pdb.gimp_edit_fill(in_border, FOREGROUND_FILL)\n\n    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>
- fujifilm-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.*
- 2925887624_76f4fe031a.jpg > <http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/> par vancouverflavour (CC)

INSTALLATION DES GREFFONS ET SCRIPTS SOUS WINDOWS

Voici les procédures d'installation des greffons pour l'archive GIMP 2.6.x que nous proposons. Des greffons sont disponibles en téléchargement sur notre site dans le fichier images_gimp.7z ou en effectuant une recherche dans cette documentation PDF avec le terme **-i686.zip** pour les greffons compilés ici.

INSTALLATION DES GREFFONS PYTHON (.PY)

Pour faire fonctionner ces greffons Python + PyGTK doivent être présents. Pour l'installation consulter la page 4.

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 - W7	C:\Utilisateurs\[utilisateur]\.gimp-2.6\plug-ins
XP	C:\Document and Settings\[utilisateur]\.gimp-2.6\scripts
Vista - W7	C:\Utilisateurs\[utilisateur]\.gimp-2.6\scripts

et/ou Préférences 1 nomades

XP	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\plug-ins
Vista - W7	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\plug-ins
XP	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\scripts
Vista - W7	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_1\scripts

et/ou Préférences 2 nomades

XP	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\plug-ins
Vista - W7	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\plug-ins
XP	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\scripts
Vista - W7	[unité]:\gimp_2_6_x\pref_2\scripts

SCRIPTS-FU EN VRAC

Les scripts décrits dans cette documentation ne sont pas encore testés sous Gimp 2.6 mais devraient, en principe, fonctionner.

Documentation Script-Fu pour Gimp 2.4

(196 scripts pour améliorer l'utilisation de Gimp)

au format CHM (Windows)

au format HTML (Linux, etc.)

Vous pouvez télécharger la documentation au format **CHM** compilée le 24 avril 2008 (**pour Windows**) à partir de ce lien :

[script_fu_documentation.chm](#)

- volume : 23 701 140 octets
- md5 : 6359dca017f0f508797a090085f56b6b
- Licence : CC BY-NC
- Copyright © 2008 SAMJ

Vous pouvez télécharger la même documentation au format **HTML** dans une archive 7-Zip à partir de ce lien :

[script_fu_documentation.7z](#)

- volume : 22 965 147 octets
- md5 : 6359dca017f0f508797a090085f56b6b
- Licence : CC BY-NC
- Copyright © 2008 SAMJ
- Pour décompresser sous Linux : <http://p7zip.sourceforge.net/>
- Ouvrir .../script_fu_documentation/index.html

Greffon Photoshop Pattern Loader par Eric Lamarque

Ouvrir les motifs .pat multi-calques de Photoshop dans Gimp .

Site : <http://registry.gimp.org/node/10879>

Auteur : Eric Lamarque

Téléchargement sources : http://www.aljacom.com/~gimp/ps-pat-load_1-i686.zip

Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/ps-pat-load_1-i686.zip par SAMJ

Version : 2008-11-04 / v1.2 / Eric Lamarque

Installation : Décompresser **ps-pat-load_1-i686.zip** et placer **ps-pat-load_1.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Automatiquement à l'ouverture des fichiers **.pat** Photoshop.

Deux liens pour trouver des motifs au format Photoshop :

deviantART

<http://browse.deviantart.com/resources/applications/#catpath=resources/applications/patterns&order=9>

Adobe (Utiliser [7Zip](#) pour décompresser les fichiers .rar)

<http://www.adobe.com/cfusion/exchange/index.cfm?from=1&o=desc&cat=200&event=productHome&s=3&l=-1&exc=16>

Voici un Script-Fu pour exploiter facilement le greffon Photoshop Pattern Loader qui permet de sauvegarder chaque calque du motif Photoshop en un fichier .pat compatible Gimp.

Accès sur l'image par **Calque > Save all layers to a different pat file (Motifs Gimp)**

Placer les fichier produits .pat dans un répertoire de motifs reconnu par Gimp, par exemple :

\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\patterns . Il ne faut pas mettre le fichier **.pat** au format Photoshop dans ce répertoire.

Code du Script-Fu **Saves_all_layers_to_separate_pat_files.scm** (Fourni dans l'archive images_gimp.7z)

Nota : Les noms de calques ne doivent pas contenir les caractères **/ \ * ?** (Modifier attributs page [129](#))

```
; Saves_all_layers_to_separate_pat_files.scm
;
; origine http://groups.google.ca/group/comp.graphics.apps.gimp/browse_thread/thread/010e01bd0930438a#
; modification pour enregistrer en .pat (motifs Gimp)
; fonctionne Gimp 2.6.1 Windows
;

(define (script-fu-save-layers-to-pat-files image dont-ask display-images short-description-of-the-pattern)
(let ((basename (car (gimp-image-get-filename image))))
(when (string=? basename ""))
(set! basename (string-append
```

```
(car (gimp-temp-name ""))
(car (gimp-image-get-name image))))
(let loop ((layers (vector->list (cadr (gimp-image-get-layers image)))))
(unless (null? layers)
(gimp-edit-copy (car layers)))

(let ((img (car (gimp-edit-paste-as-new)))
(new-name (string-append
basename
(car (gimp-drawable-get-name (car layers)))
".pat")))
(file-pat-save dont-ask img (aref (cadr (gimp-image-get-layers img)) 0) new-name new-name short-description-
of-the-pattern)
(if (= #f display-images)
;; clean up afterwards if we are not going to
;; display the images anyway:
(gimp-image-delete img)
(gimp-display-new img)))
(loop (cdr layers)))))

(script-fu-register "script-fu-save-layers-to-pat-files"
; modif samj _"Save all layers to a different file"
_"Save all layers to a different pat file (Motifs Gimp)"
_"Saves all layers to separate .pat files"
"Niels Giesen (niels.gie...@gmail.com) - samj"
"Niels Giesen - samj"
"2008-10-29"
""
SF-IMAGE "Image" 1
SF-TOGGLE _"Don't ask options for each layer" TRUE
SF-TOGGLE _"Display images?" FALSE
SF-STRING "Description sommaire des motifs" "Motifs issus de calques")

(script-fu-menu-register "script-fu-save-layers-to-pat-files"
; modif samj _"<Image>/Filters/Generic"
_"<Image>/Layer")
```

Greffon PSPI « Running Photoshop plug-ins in GIMP »

Faire fonctionner certains greffons (.8bf) prévus pour Photoshop sous Gimp .

Site : <http://tml.pp.fi/gimp/pspi.html>

Auteur : Tor Lillqvist (tml)

Téléchargement sources : <http://tml.pp.fi/gimp/gimp-pspi-1.0.7.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées : <http://tml.pp.fi/gimp/gimp-pspi-1.0.7.win32.zip>

Sources + binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/pspi-1.0.7.zip>

Version : 1.0.7

Installation : Décompresser **gimp-pspi-1.0.7.win32.zip** et placer **lib\gimp\2.0\plug-ins\pspi.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Créer un répertoire pour recevoir les fichiers .8bf (Des greffons fonctionnant sous Photoshop), par exemple : **gimp_2_6_x\plug-8bf** . Placer des greffons Photoshop dans ce répertoire.

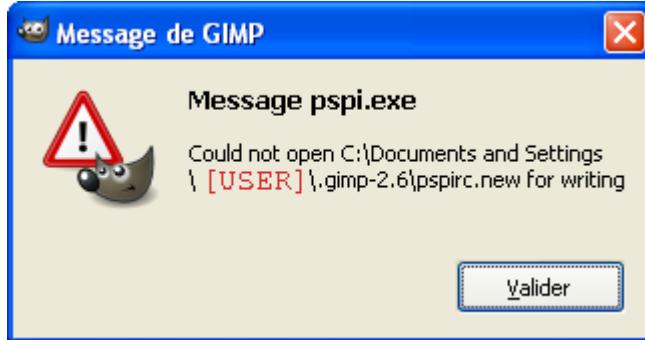
Voici un lien pour trouver ces greffons avec Google :

<http://www.google.com/search?hl=fr&q=8bf&btnG=Recherche+Google&meta=>

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon pour configurer le répertoire des « Photoshop plug-ins » : **Filtres > Photoshop Plug-in Settings**.

Nota : Si vous avez des messages d'erreur au lancement de Gimp, essayez de le relancer en activant **Préférences utilisées par Gimp > Préférences nomades (1)** dans **maringouin** ou par un double clic sur **gimp_en_francais_nomades_1.bat**. Il semble que le greffon ne supporte pas les noms d'utilisateur avec des accents sous XP.



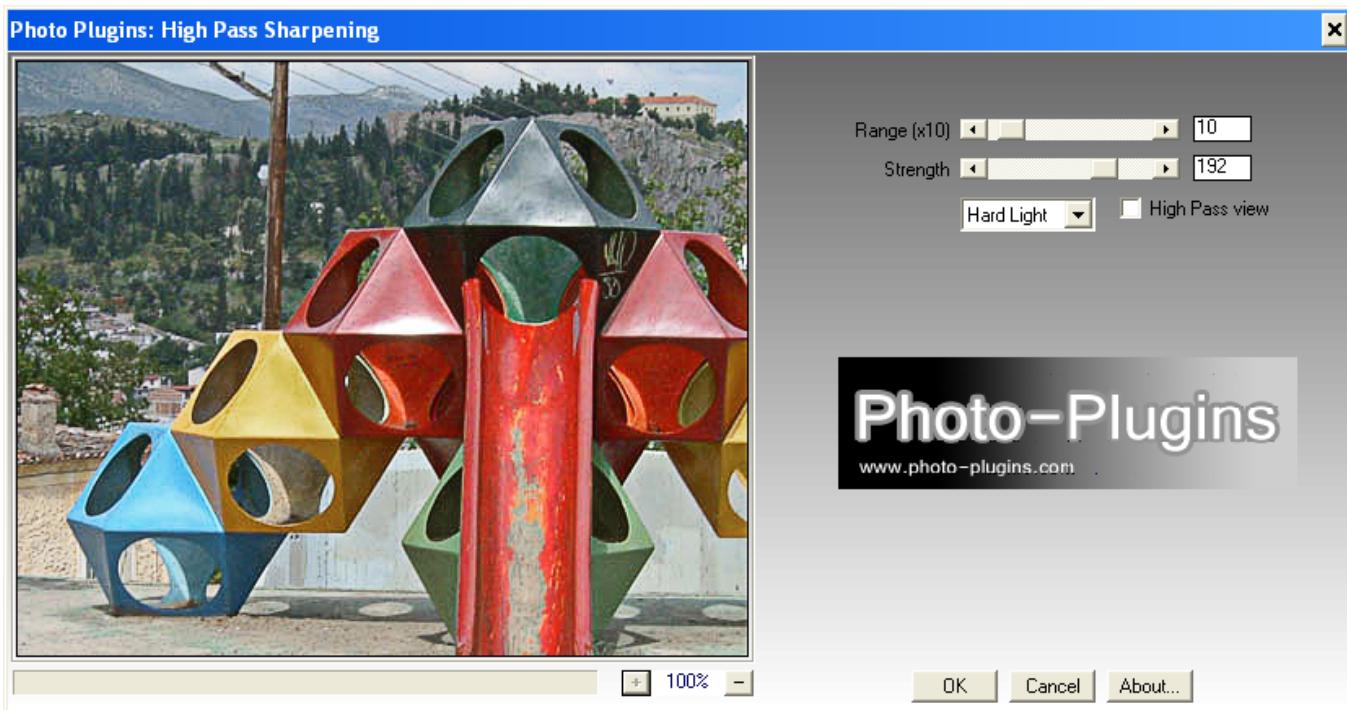
Didacticiel : Comme exemple, nous allons installer « Selective Saturation ».

- Télécharger le greffon Photoshop dans un répertoire temporaire à partir de la page Selective Saturation : <http://www.photo-plugins.com/Plugins/Plugins/Selective-Saturation.html> . Lien direct : http://www.photo-plugins.com/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=68&Itemid=43
- Créer un répertoire pour accueillir ces greffons Photoshop : **gimp_2_6_x\plug-8bf**
- Décompresser **pphps.zip** et placer **pphps.8bf** dans **gimp_2_6_x\plug-8bf**
- Démarrer Gimp par **gimp_en_francais_nomades_1.bat** pour configurer le répertoire des greffons Photoshop.

- Sur la fenêtre « Éditeur d'image GIMP » faire : **Filtres > Photoshop Plug-in Settings**.
- Sur la fenêtre « Photoshop Plug-in Settings » appuyer sur le bouton dossier, valider le répertoire **gimp_2_6_x\plug-8bf** et appuyer sur **OK**.



- Fermer Gimp et démarrer Gimp par **gimp_en_francais_nomades_1.bat** pour que le répertoire soit validé.
- Pour tester « Selective Saturation », sur l'image faire **Filtres > Photo-Plugins > High Pass Sharpening**.



Paramétriser et appuyer sur OK

(Image du site <http://www.photo-plugins.com/Plugins/Plugins/Selective-Saturation.html>).

Greffon UserFilter (Créer ses filtres)

Ce greffon est un ensemble qui se compose d'un filtre Gimp pour créer et appliquer ses filtres ainsi que d'outils (Programmes utilitaires) pour importer des filtres d'autres formats.

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

Auteurs : Jens Ch. Restemeier, Torsten Neuer

Téléchargement sources : http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=225481

Téléchargement binaires compilées :

<http://www.aljacom.com/~gimp/gimp-plugin-userfilter-0.9.7-i686.zip> par samj

Version : 0.9.7

Installation :

Décompresser l'archive **gimp-plugin-userfilter-0.9.7-i686.zip**. L'installation se décompose en deux étapes.

Copier le greffon **\filter\userfilter.exe** dans **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins** .

Copier le répertoire **\filter** dans **C:**

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Filtres > Générique > User Filter

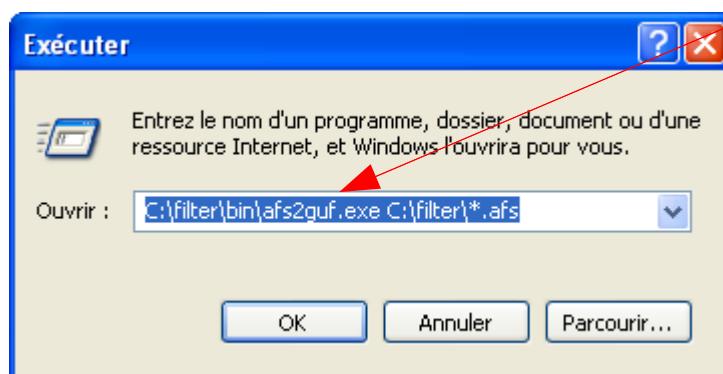
Des documents sont fournis dans l'archive **gimp-plugin-userfilter-0.9.7-i686.zip** pour l'utilisation des ce greffon et des utilitaires : **lisez_moi.txt** , **GIMP UserFilter.htm** (Utilisation en anglais), **\filter\usage.txt** (Utilisation des programmes de conversion).

Le greffon utilise des fichiers **.guf** comme filtres. Ces fichiers sont générés automatiquement par le greffon ou pas les programmes utilitaires de conversion.

UTILISER DES FILTRES EXISTANTS, CONVERSION

Nous créons 5 fichiers **.guf** à partir de **afhbevel.zip** (fourni avec **gimp-plugin-userfilter-0.9.7-i686.zip**) en utilisant les 5 fichiers **.afs** . Placer ces 5 fichiers dans le répertoire **C:\filter** .

Copier cette commande **C:\filter\bin\afs2guf.exe C:\filter*.afs** , faire **démarrer > Exécuter > Coller la ligne de commande > Appuyer sur OK**.



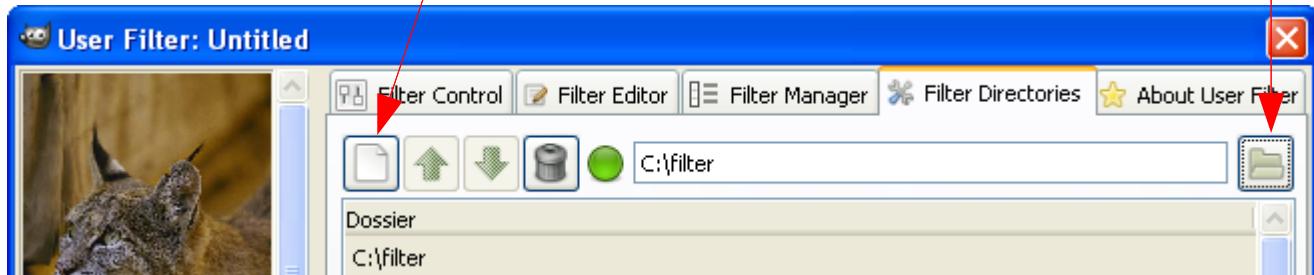
Après l'exécution de la commande nous disposons des 5 filtres **.guf** dans **C:\filter**

+	Filter	AFHspaz2.guf	2 Ko Fichier GUF
	bin	AFHspaz1.guf	2 Ko Fichier GUF
+	include	AFHbevel.guf	2 Ko Fichier GUF
	lib	AFHbev2b.guf	2 Ko Fichier GUF
+	share	AFHbev2a.guf	2 Ko Fichier GUF

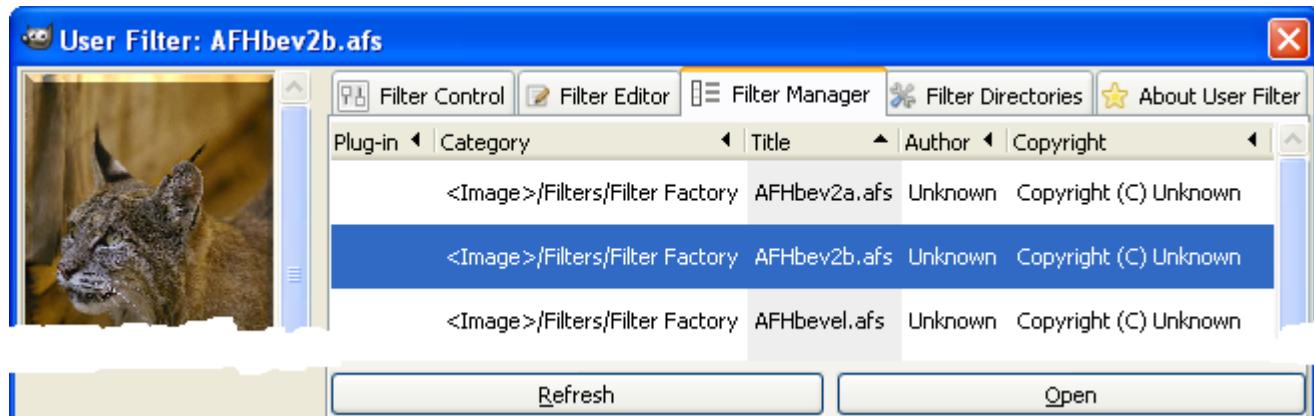
Ouvrir Gimp, et une image. Appeler le greffon par : **Filtres > Générique > User Filter**

Activer l'onglet **Filter Directories** pour choisir **C:\filter** comme répertoire de dépôt des filtres **.guf**.

Appuyer sur le bouton à gauche (Dossier) pour activer le curseur de saisie, appuyer sur le bouton sélecteur de fichier, sélectionner le répertoire :

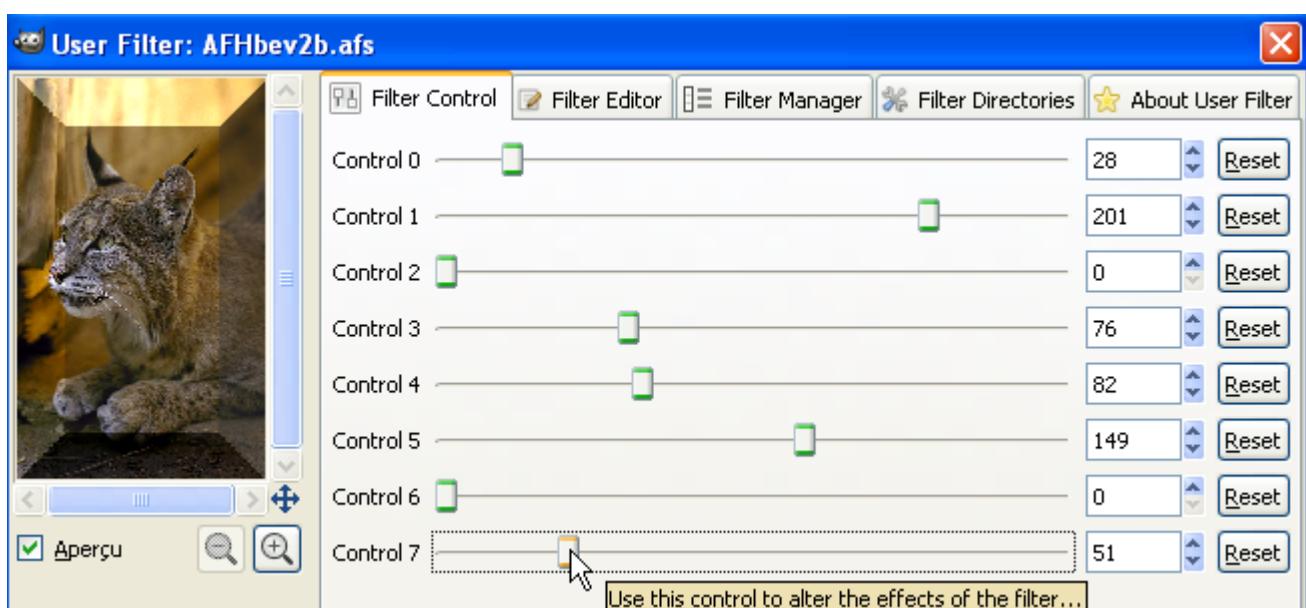


Nous retrouvons les 5 filtres dans l'onglet **Filter Manager** :

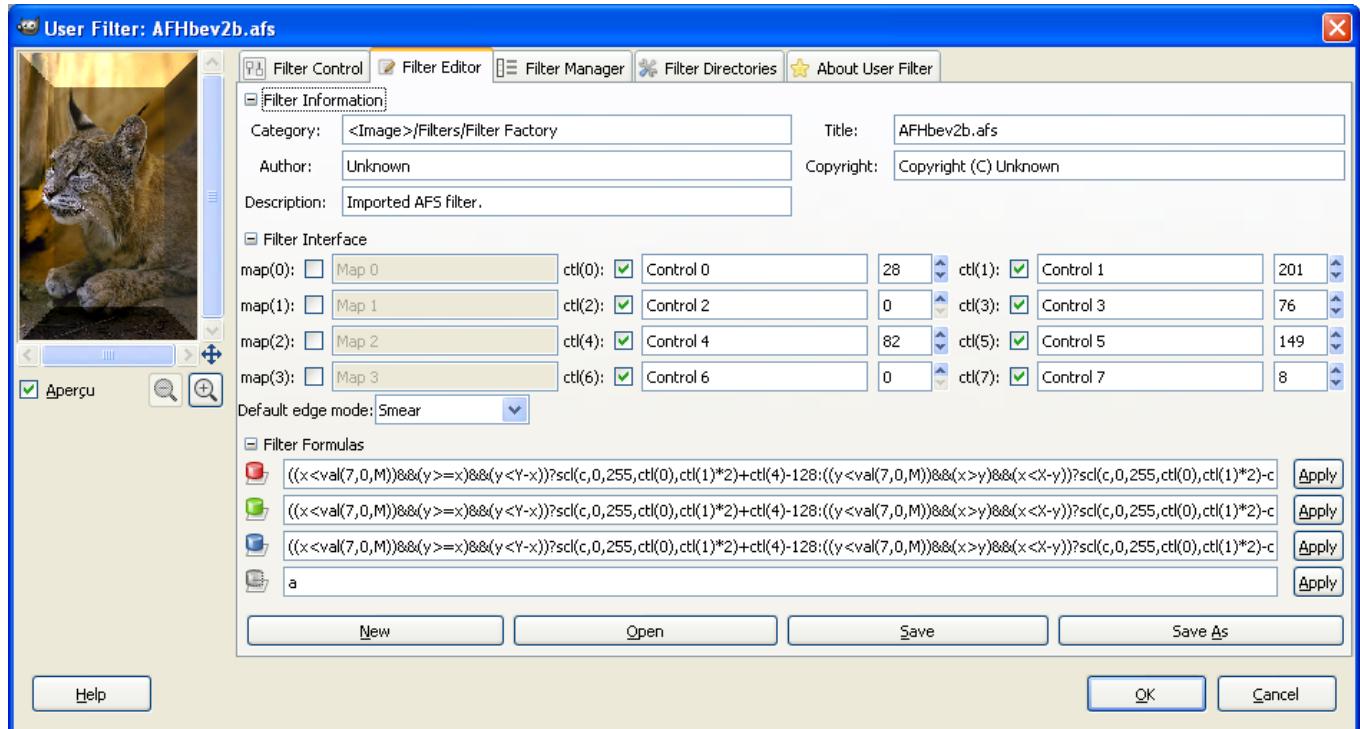


Sélectionner un filtre et appuyer sur **Open**. L'effet d'encadrement apparaît dans le fenêtre **Aperçu**.

Avant de valider par le bouton **OK**, nous pouvons ouvrir l'onglet **Filter Control** pour modifier le cadre :



Pour visualiser les formules du filtre activer l'onglet **Filter Editor** (Explications dans [GIMP UserFilter.htm](#)):



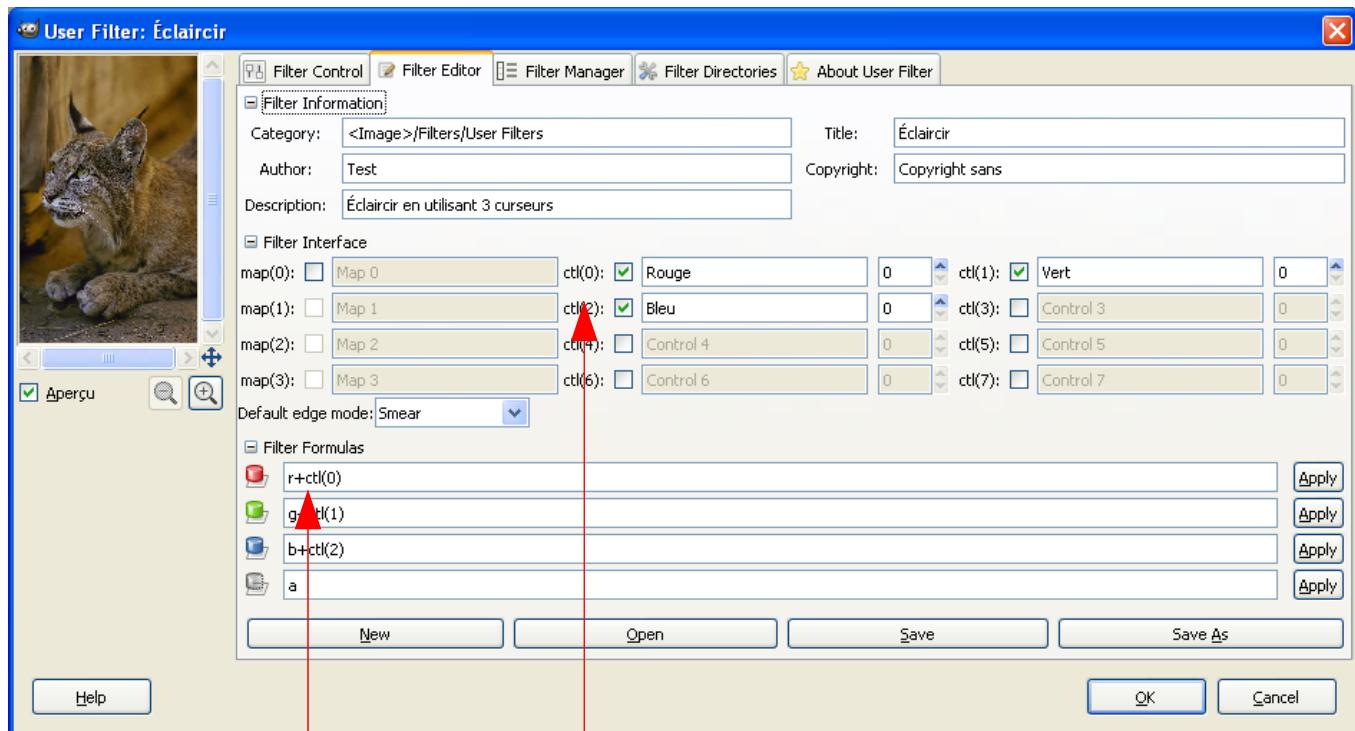
Valider par le bouton **OK**. Résultat :

Nota : Les filtres importés sont compatibles Filter Factory / Filter Foundry pour Photoshop

CRÉER UN FILTRE

Nous créons un filtre (assez inutile) pour éclaircir une image à l'aide de 3 curseurs (Rouge, Vert, Bleu). Nous allons ajouter la valeur du curseur au canal.

Les caractéristiques générales du filtre sont définies dans l'onglet **Filter Editor**, partie **Filter Information**.

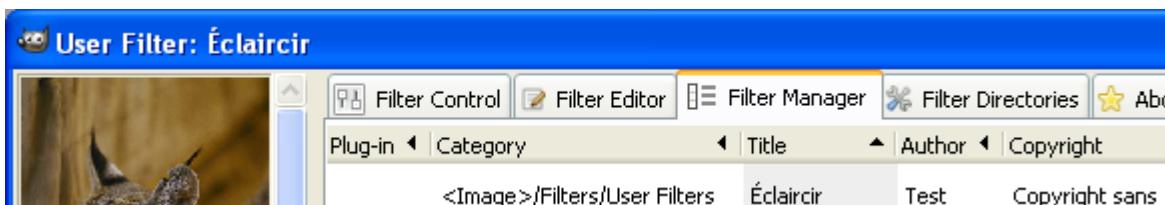


Les 3 curseurs [**ctl(0)** , **ctl(1)** , **ctl(2)**] sont définis dans l'onglet **Filter Editor**, partie **Filter Interface** avec les noms **Rouge**, **Vert**, **Bleu**.

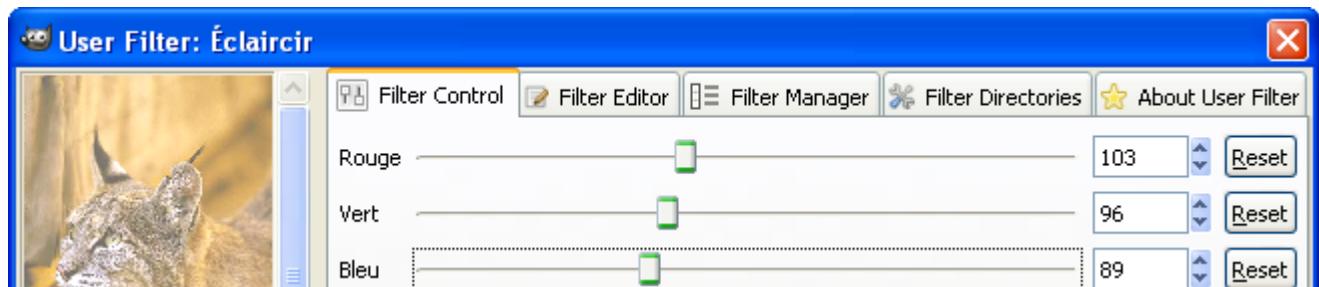
Les formules sont définies dans l'onglet **Filter Editor**, partie **Filter Formulas**.

Enregistrer ce filtre en appuyant sur le bouton **Save As**, lui donner un nom (**test.guf** par exemple).

Appuyer sur le bouton **Refresh** de l'onglet **Filter Manager** pour le voir apparaître.



Pour l'utiliser aller sur l'onglet **Filter Control** et bouger les curseurs.



Extraits du fichier **test.guf**:

```
# Created with User Filter v0.9.7.

[GUF]
Protocol=1
[Info]
Category=<Image>/Filters/User Filters
Title=Éclaircir
Author=Test
Copyright=Copyright sans
[Version]
Major=0
Minor=1
Micro=0

Registered=false
Description=Éclaircir en utilisant 3 curseurs
Date=2008-11-12
EdgeMode=2

[Control 0]
Enabled=true
Label=Rouge
Tooltip=Use this slider to change the effects of the filter.
Preset=0
Step=1
[Control 1]
Enabled=true
Label=Vert
Tooltip=Use this slider to change the effects of the filter.
Preset=0
Step=1
[Control 2]
Enabled=true
Label=Bleu
Tooltip=Use this slider to change the effects of the filter.
Preset=0
Step=1

[Code]
R=r+ctl(0)
G=g+ctl(1)
B=b+ctl(2)
A=a
```

GREFFON G'MIC

GMIC is an open-source product distributed under the CeCILL License (GPL-compatible). Copyrights (C) From July 2008, David Tschumperlé - GREYC UMR CNRS 6072, Image group.

Site : <http://gmic.sourceforge.net/gimp.shtml> , <http://registry.gimp.org/node/13469>

Auteur : David Tschumperle (main source code), Claude Bulin (packaging), Angelo Lama (testing)

Téléchargement sources : <http://gmic.sourceforge.net/>

Téléchargement binaires compilées : http://downloads.sourceforge.net/gmic/gmic_gimp_win32.zip

Version : 1.3

Installation : Décompresser le fichier .zip et placer les 4 fichiers **gmic4gimp.exe** , **libfftw3-3.dll** , **pthreadGC2.dll** , **wget.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.6

Appel du greffon : Filtres > G'MIC pour Gimp

Présentation du greffon sur le site <http://gimpfr.org> , posté par Raymond le 19/01/2009 :

David Tschumperlé présente un nouveau greffon open-source pour GIMP nommé G'MIC, réalisé par l'équipe IMAGE du laboratoire CNRS GREYC de Caen/France.

Ce greffon propose une liste de filtres disponibles que l'on peut appliquer sur des images pour réaliser des effets artistiques, de la restauration d'image (débruitage/sharpening), du rendu 3D, etc.. En particulier, il contient tous les algorithmes de débruitage / lissage d'images préalablement définis par le plug-in GREYCstoration qui avait été réalisé par la même équipe.

L'idée principale derrière G'MIC est qu'il est basé sur un interpréteur d'un petit langage de programmation simple basé sur des macros pour le traitement d'images. Ainsi, il est tout à fait possible à l'utilisateur du plug-in de réaliser et d'ajouter ses propres définitions de filtres au plug-in, en les écrivant sous forme de macros G'MIC dans un simple fichier texte.

De la même manière, le plug-in est capable de se mettre à jour via Internet, la liste de ses filtres disponibles étant également définie sous forme d'un fichier texte. Pour conclure, G'MIC est un greffon extensible et évolutif, contenant des algorithmes non-triviaux pour le traitement d'images.

Il possède une liste de filtres qui est amenée à s'allonger très rapidement, sans aucune réinstallation nécessaire du greffon. On espère avoir réalisé quelque chose d'utile et surtout de collaboratif : pas de connaissances poussées en programmation n'est nécessaire pour faire évoluer ou corriger la liste des filtres existants.

... Les filtres de base qui sont donc appelés à évoluer sont déjà, nombreux et efficaces. Ils sont rangés dans les catégories suivantes :

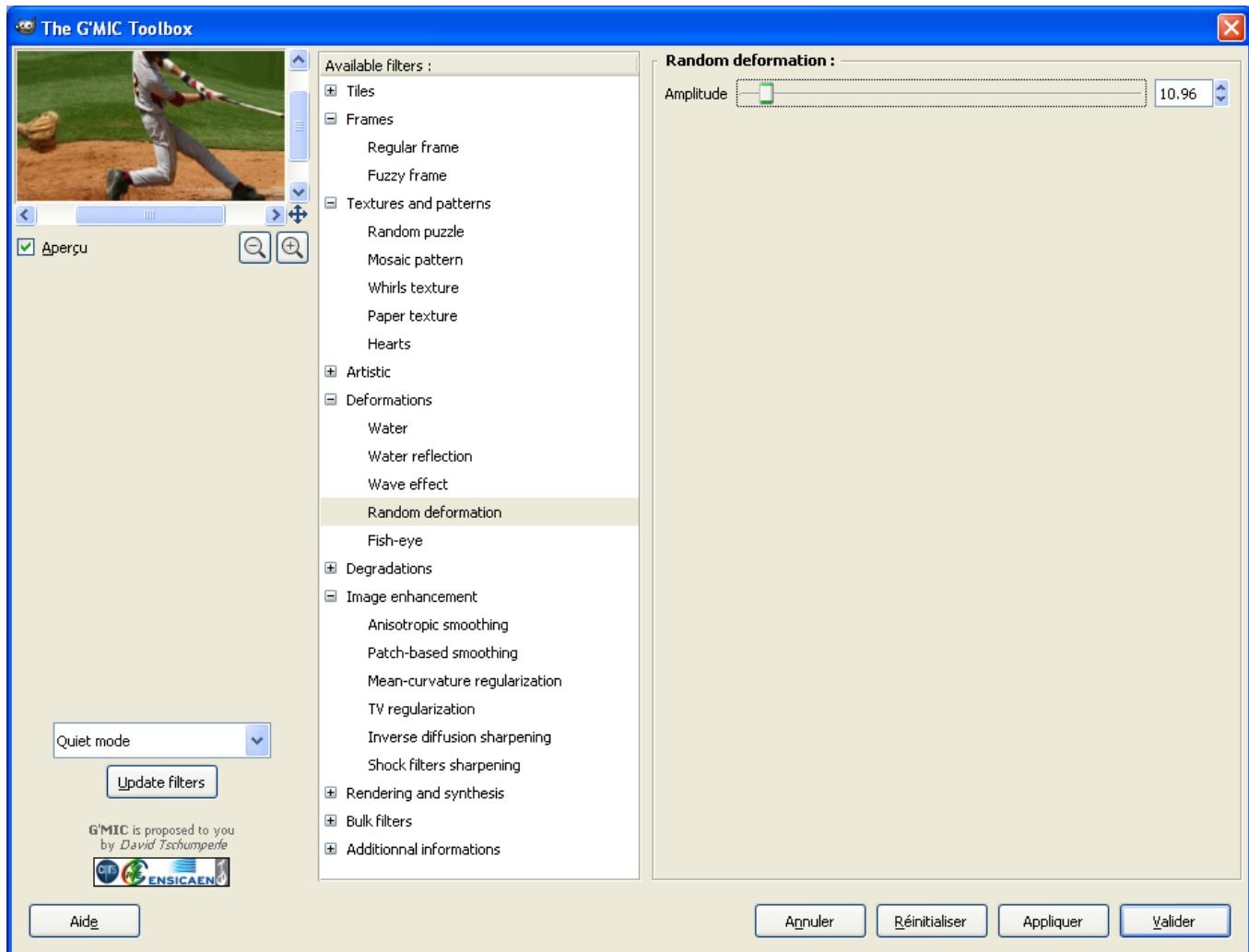
- Mosaïques, motifs et encadrements de photos
- Effets artistiques
- Dégradations d'images
- Améliorations d'images
- Divers

Nota : Les greffons GIMP-PLUGIN-ASTRONOMY et G'MIC utilisent la même DLL **libfftw3-3.dll** (Site FFTW pour transformation de Fourier : <http://www.fftw.org/install/windows.html>). On peut utiliser la version fournie avec G'MIC pour faire fonctionner le greffon Astronomy.

Exemple de fichier texte de programmation : http://gmic.sourceforge.net/.gmic4gimp_def

Documentation : <http://gmic.sourceforge.net/documentation.shtml>

Copie d'écran :



G'MIC 0.9 EN LIGNE DE COMMANDE

G'MIC est à l'origine un programme qui fonctionne en ligne de commandes. Il utilise la bibliothèque Cimg (<http://cimg.sourceforge.net/>) et Magick++ (<http://www.imagemagick.org/Magick%2B%2B/>).

L'installation sous Ubuntu et des exemples sont donnés en français à la page <http://doc.ubuntu-fr.org/gmic>.

Pour Windows :

ImageMagick doit être installé <http://www.imagemagick.org>

La version 0.9 de G'MIC est disponible en téléchargement sur ce lien :

http://downloads.sourceforge.net/gmic/gmic-0.9.0_win32.zip?modtime=1226328148&big_mirror=0

Il suffit de décompresser l'archive **gmic-0.9.0_win32.zip** dans le répertoire d'ImageMagick (où se trouvent **convert.exe**, **animate.exe**, etc.) et d'utiliser le programme **gmic_win32.exe** en lignes de commandes (<http://gmic.sourceforge.net/documentation.shtml>).

Exemple, interpolation :

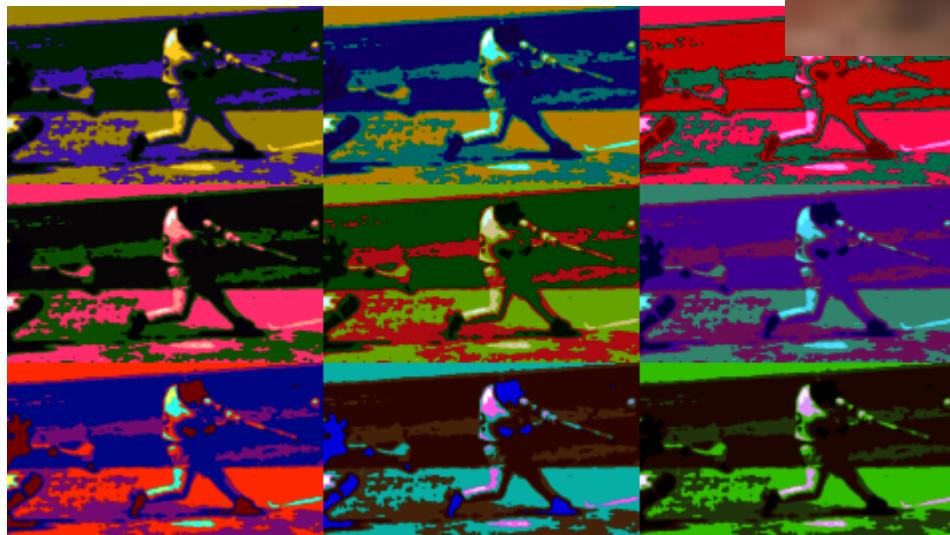
gmic_win32.exe C:\images_gimp\oeil_interpolation.png -resize 777.5%,777.5%,1,3,5 -o C:\test\interpolation_gmic.png

Origine >>
oeil_interpolation.png

interpolation_gmic.png >>



Exemple, cumuler des effets :



gmic_win32.exe C:\images_gimp\tv_baseballscreen_1_1.jpg -resize 25%,25% -warhol3x3 -o C:\test\2effets_gmic.png

G'MIC 1.3 EN LIGNE DE COMMANDE

La version G'MIC 1.3.0.4 (12 février 2009) est disponible pour Windows en téléchargement à partir de ce lien :

http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=234931&package_id=285247 (**gmic_win32.zip**).

Décompresser **gmic_win32.zip**. L'utilitaire **gmic.exe** est livré avec des bibliothèques (fichiers .dll).

Il semble que cette version fonctionne sans Imagemagick.

Les lignes de commandes peuvent être un peu différentes des anciennes versions.

Exemples :

gmic.exe C:\images_gimp\oeil_interpolation.png -resize 777.5%,777.5%,1,3,5 -o C:\test\interpolation_gmic.png

gmic.exe C:\images_gimp\tv_baseballscreen_1_1.jpg -resize 25%,25% -warhol 3 -o C:\test\2effets_gmic.png

Pour obtenir un fichier texte d'aide (**aide_gmic.txt**), utiliser cette commande :

gmic.exe --help > aide_gmic.txt

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_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

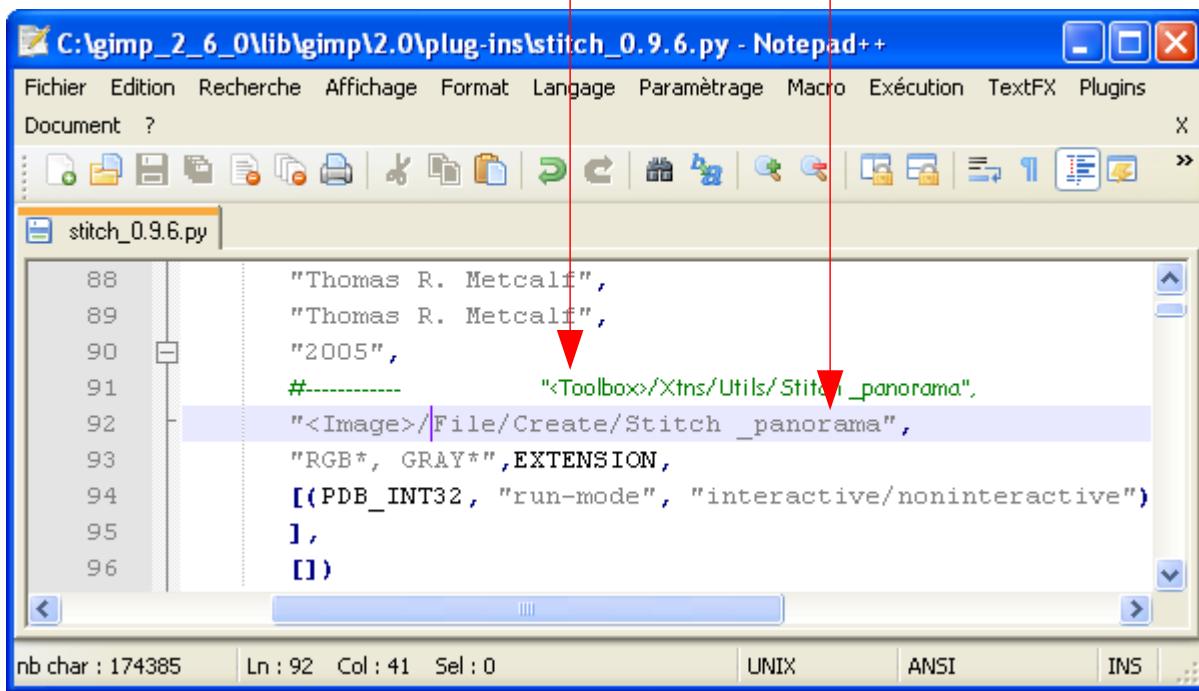
Testé avec : Gimp 2.6.0

Appel du greffon : Fichier > Créer > Stitch panorama

Documentation : **stitch_panorama.pdf** accessible en téléchargement.

IMPORTANT

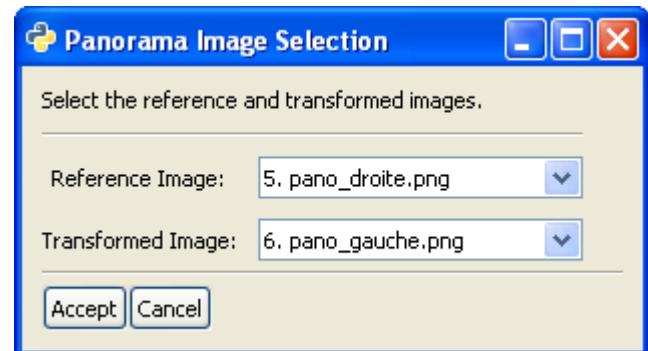
Pour utiliser ce greffon il faut modifier le script à l'aide d'un éditeur de texte ([Notepad++](#) par exemple) et remplacer "**<Toolbox>/Xtns/Utils/Stitch_panorama**", par "**<Image>/File/Create/Stitch_panorama**".



```
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
```

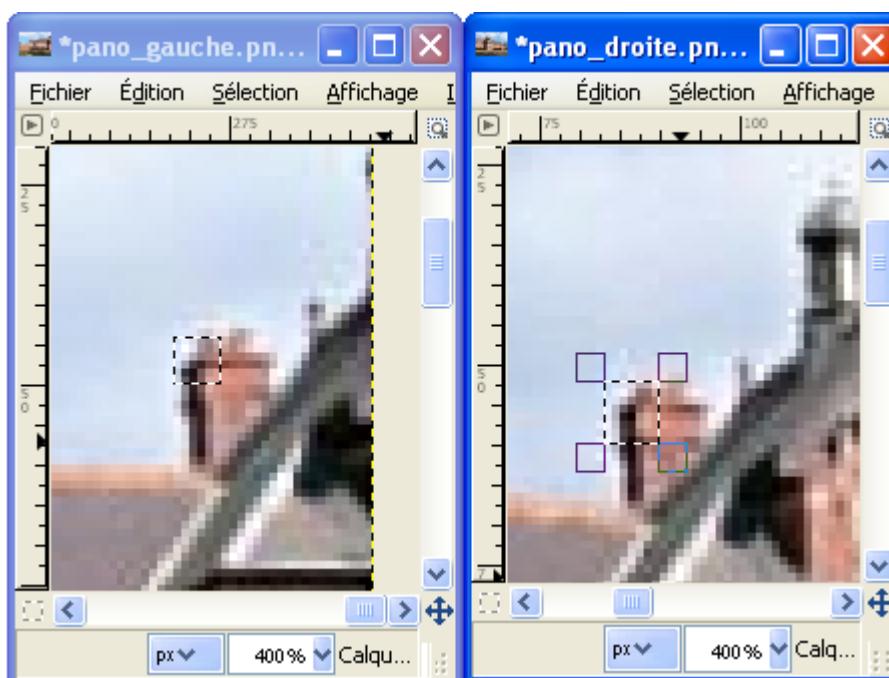
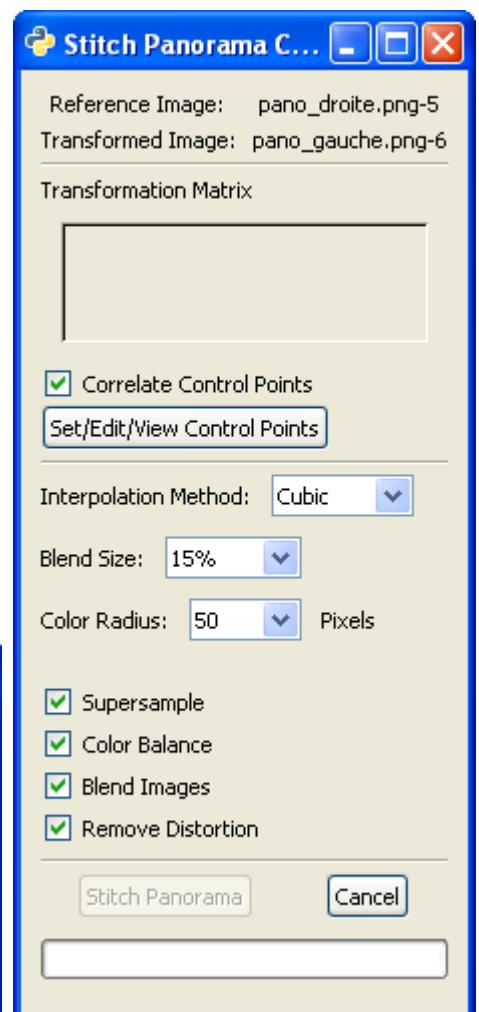
Suite à la modification l'accès se fera, à partir d'une image, par **Fichier > Créer > Stitch panorama**

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



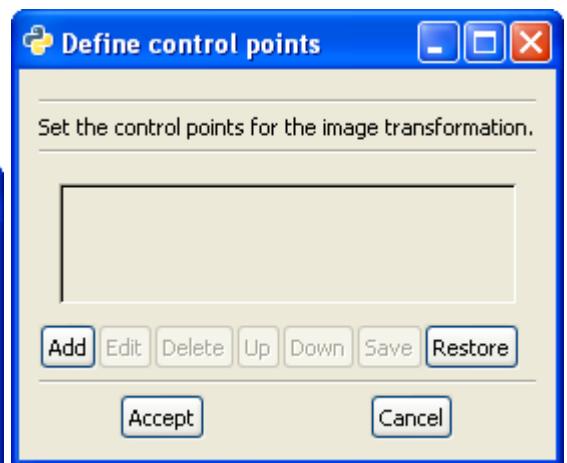
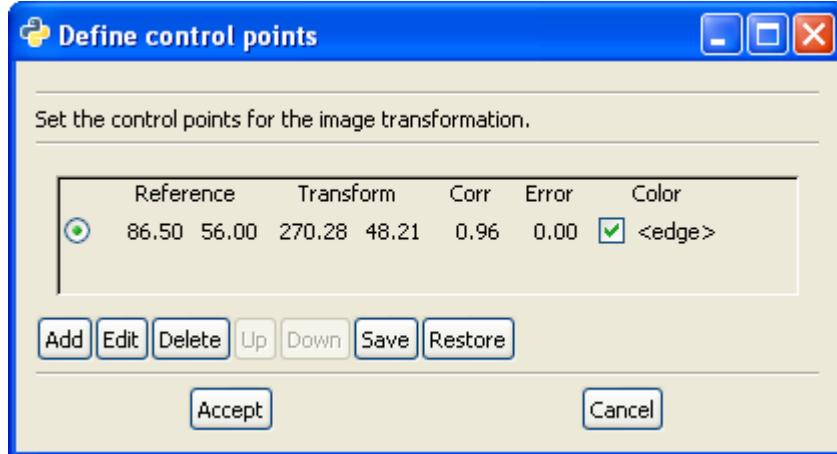
Appuyer sur le bouton « Set/Edit/View Controls Points » pour créer des points de référence semblables sur les images.

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



Appuyer sur **Add**

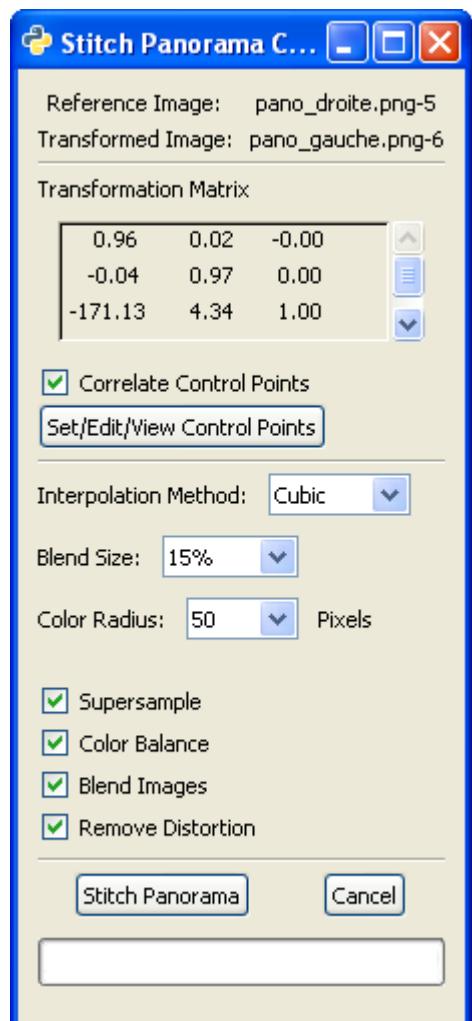
Résultat :



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](#) (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>

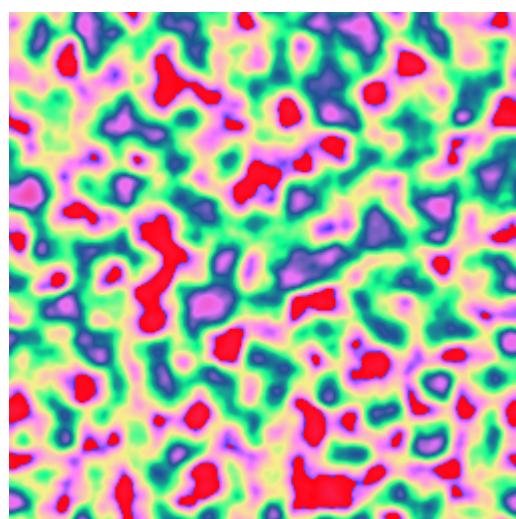
Version : 0.1.1

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

Le greffon Liquid Rescale permet de changer les dimensions de parties d'images, d'images tout en conservant d'autres parties à la taille ou aux proportions d'origines.

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-0.6.1.tar.bz2>

Téléchargement binaires compilées :

http://www.aljacom.com/~gimp/gimp-lqr-plugin-0.6.1_win32.zip

Version : 0.6.1

Installation : Décompresser [gimp-lqr-plugin-0.6.1_win32.zip](#) directement dans le répertoire des greffons [gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins](#).

Testé avec : Gimp 2.6.5

Appel du greffon : Sur l'image par **Calque > Redimensionnement liquide**

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/>

Image d'origine 300*50 pixels :



Préservation des lettres à l'échelle 1 :



Résultat :



Réglages :



Le Script-Fu **batch-gimp-lqr.scm** permet des traitements par lot (non testé).

Il possède 3 entrées :

```
(batch-gimp-lqr run-mode string value value string string string)
un-mode string string value value string string value value string value value
toggle toggle toggle toggle value value value toggle value toggle)
(batch-gimp-lqr-full-use-id run-mode string string value value drawable drawable value drawable
value value drawable value value toggle toggle toggle toggle value value value toggle value
toggle)
```

Paramètres de batch-gimp-lqr-full-use-id :

batch-gimp-lqr-full-use-id	
<i>Procédure temporaire</i>	
Invokes the Liquid Rescale plugin noninteractively. This is an alternate full-options version in which layed ID's are passed as arguments instead of layer names.	
Paramètres	
run-mode	<i>INT32</i> Interactive, non-interactive
string	<i>STRING</i> Input file name
string	<i>STRING</i> Output file name
value	<i>STRING</i> New width [INTEGER]
value	<i>STRING</i> New height [INTEGER]
drawable	<i>DRAWABLE</i> ID of the layer to operate onto (0 for active layer)
drawable	<i>DRAWABLE</i> ID of the preservation layer (0 for none)
value	<i>STRING</i> Preservation strength [INTEGER, default=1000]
drawable	<i>DRAWABLE</i> ID of the discard layer (0 for none)
value	<i>STRING</i> Discard strength [INTEGER, default=1000]
value	<i>STRING</i> Rigidity [FLOAT, default=0.0]
drawable	<i>DRAWABLE</i> ID of the rigidity mask layer (0 for none)
value	<i>STRING</i> Max seam step [INTEGER, default=1]
value	<i>STRING</i> Enlargement step (percentage) [FLOAT, default=150.0]
toggle	<i>INT32</i> Resize aux layer [BOOLEAN, default=TRUE]
toggle	<i>INT32</i> Resize canvas [BOOLEAN, default=TRUE]
toggle	<i>INT32</i> Output on a new layer [BOOLEAN, default=FALSE]
toggle	<i>INT32</i> Output the seam map(s) [BOOLEAN, default=FALSE]
value	<i>STRING</i> Gradient function [INTEGER, 0=Norm 2=SumAbs 3=xAbs 5=NULL, default=3]
value	<i>STRING</i> Resize order [INTEGER, 0=HorizontalFirst 1=VerticalFirst, default=0]
value	<i>STRING</i> Mask behaviour [INTEGER, 0=Apply 1=Discard, default=0]
toggle	<i>INT32</i> Scale back whan done [BOOLEAN, default=FALSE]
value	<i>STRING</i> Scaleback mode [INTEGER, 0=LqR 1=Standard 2=StdW 3=StdH, default=0]
toggle	<i>INT32</i> Ignore discard layer upon enlargment [BOOLEAN, default=TRUE]

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



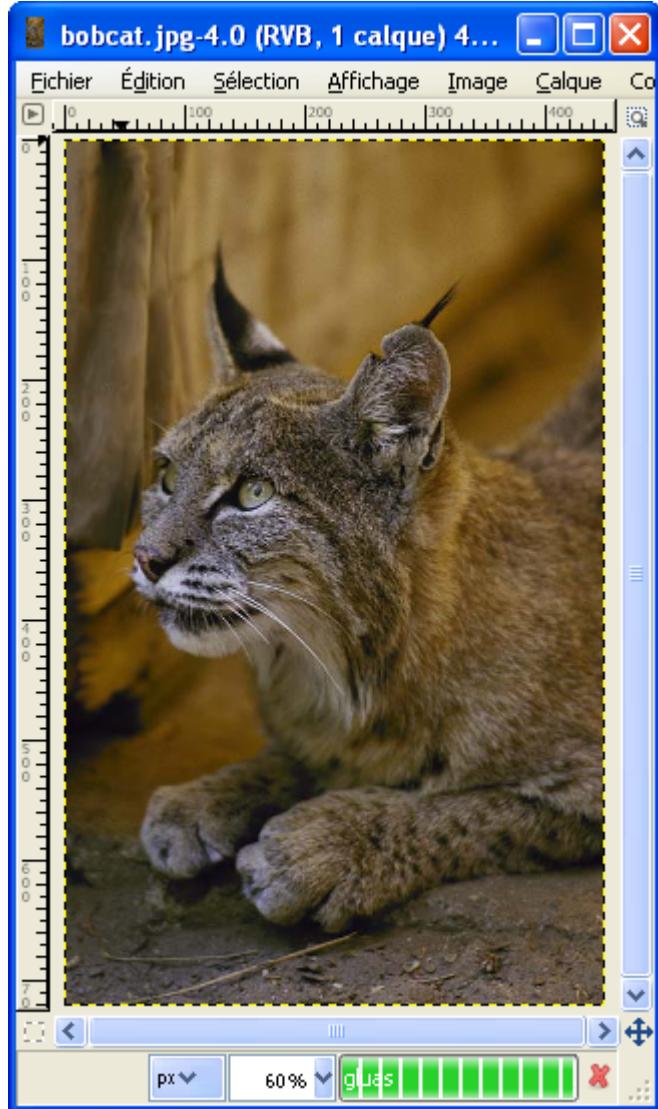
Résultat



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**

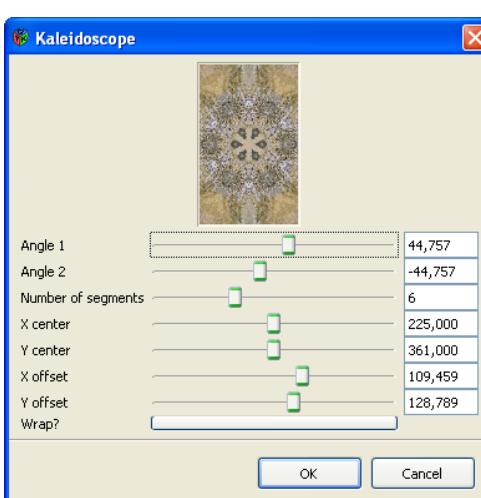
Testé avec : Gimp 2.6.0

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

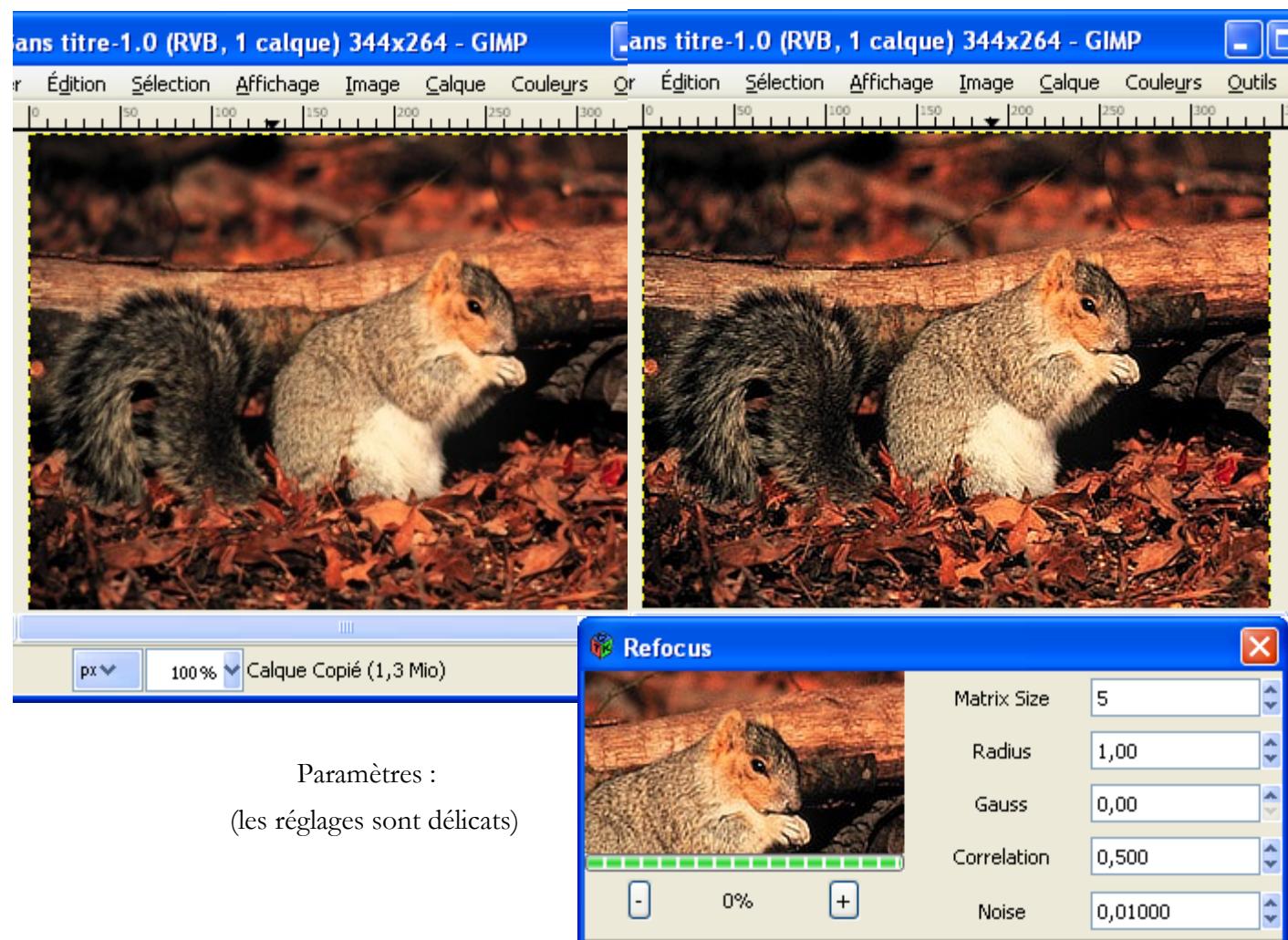
Testé avec : Gimp 2.6.0

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



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 [114](#)).
- 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 :

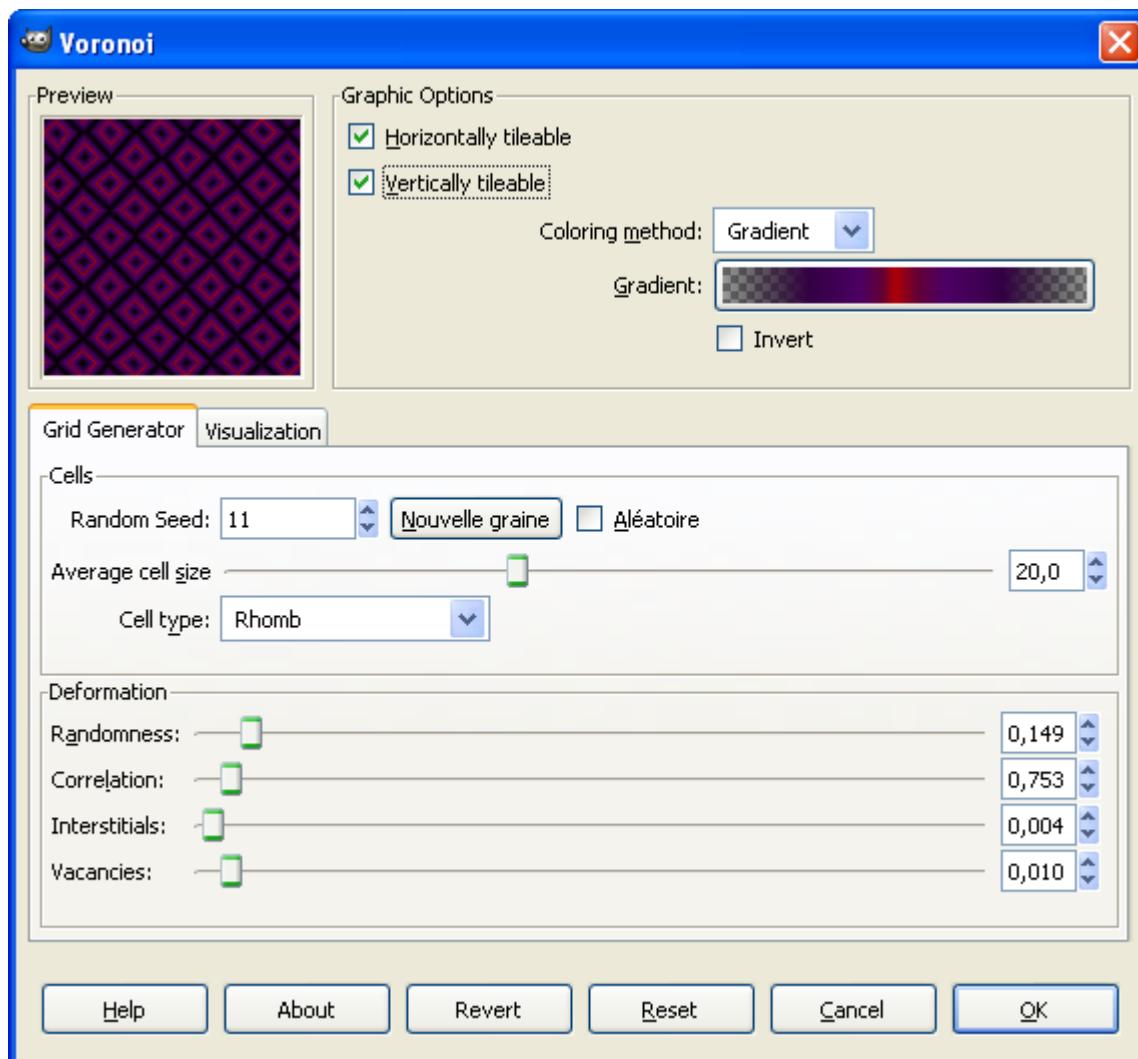
Fourni avec les images dans le répertoire **\images_gimp\greffons_disparus**

Version : 2.2

Installation : Placer **voronoi.exe** (55 808 octets) directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\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 **wsurface-2.1.tar.bz2** fourni avec les images dans le répertoire **\images_gimp\greffons_disparus**

Téléchargement binaires compilées :

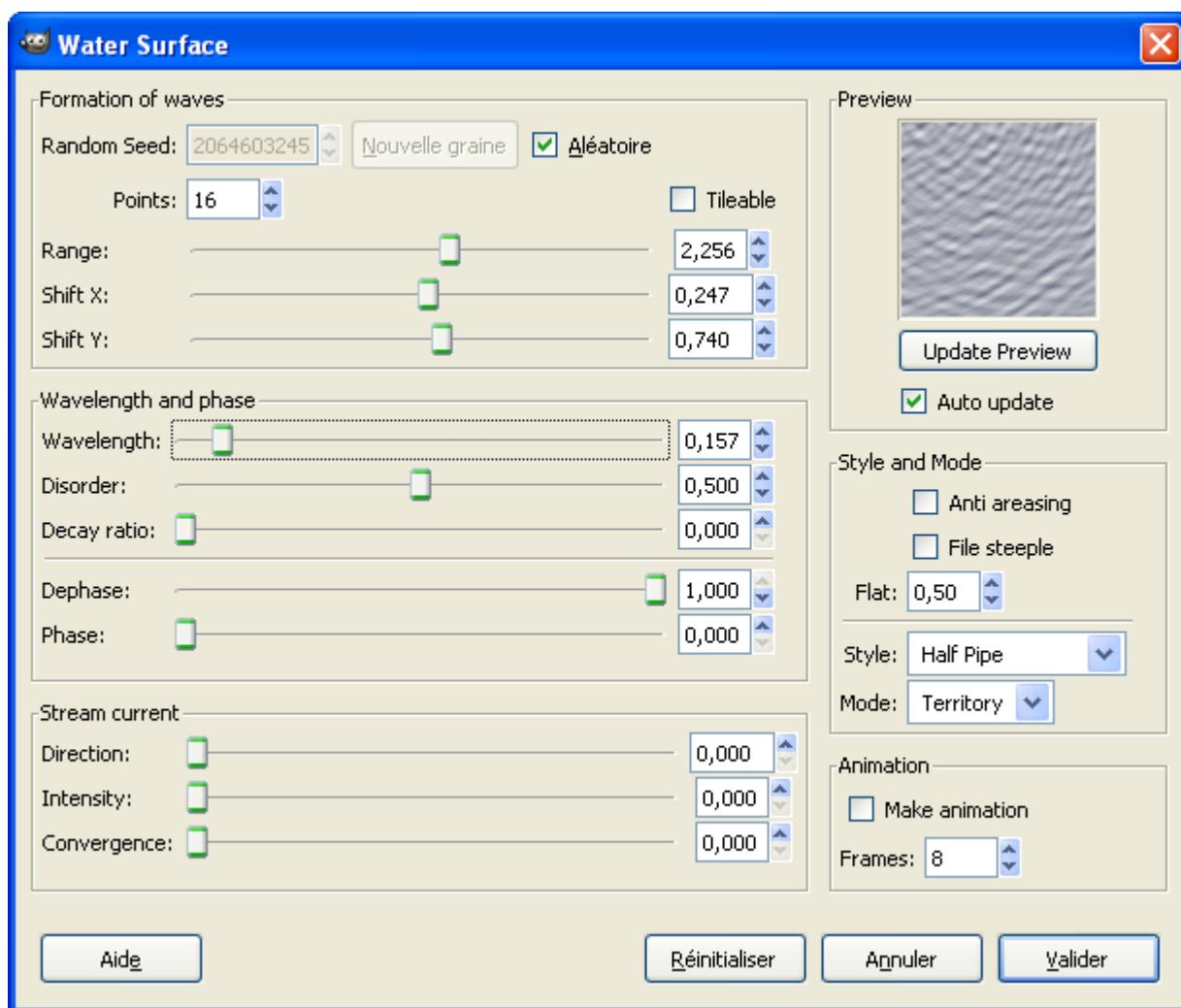
Fourni avec les images dans le répertoire **\images_gimp\greffons_disparus**

Version : 2.1

Installation : Placer **wsurface.exe** (65 051 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 : **Filtres > Rendu > Nature > Water Surface**



GREFFON MATHMAP

Effectue de nombreux effets.

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

Auteur : Mark Probst

Téléchargement sources : <http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/files/mathmap-1.3.5.tar.gz>

Téléchargement installateur binaires compilées :

<http://www.complang.tuwien.ac.at/schani/mathmap/files/mathmap-1.3.5-setup.exe>

Version : 1.3.5

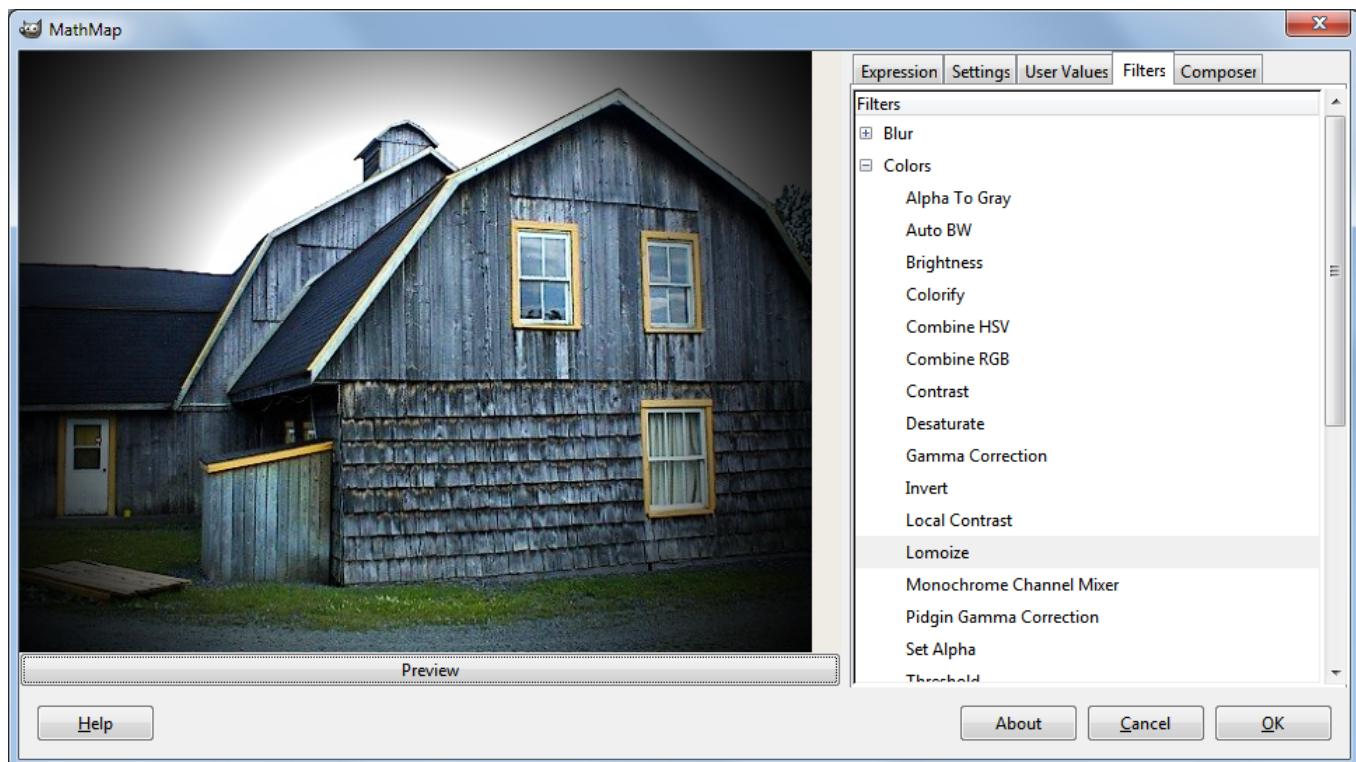
Installation : Lancer **mathmap-1.3.5-setup.exe** qui installera automatiquement le greffon dans le répertoire des préférences. Pour désinstaller, passer par le panneau de configuration.

Testé avec : Gimp 2.6.7

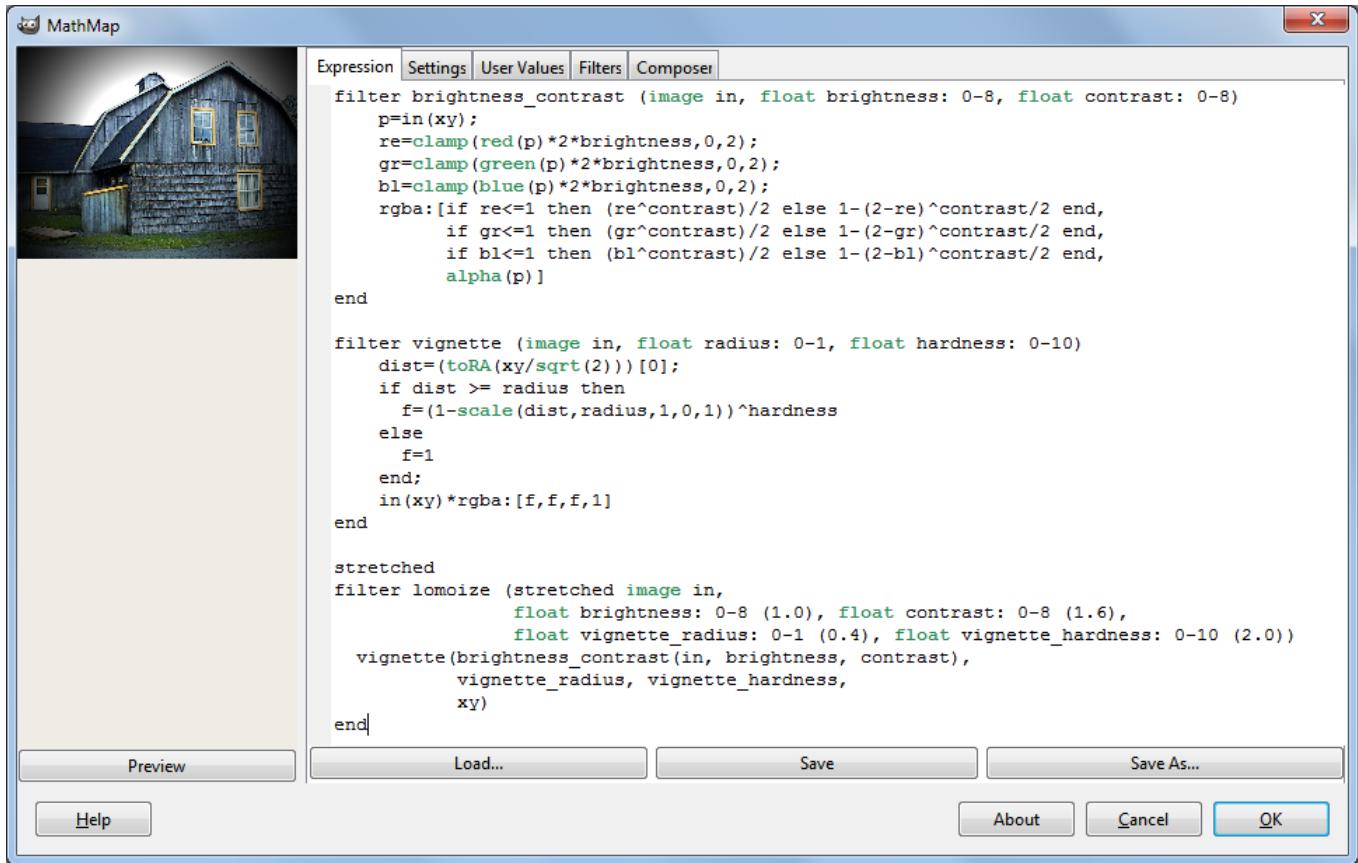
Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Générique > Mathmap > Mathmap**

Nota : Dans la version de Gimp de notre CD, ce greffon est installé et fonctionne quelque soit le répertoire des préférences utilisé.

Exemple de l'effet « Lomoize » :



Programme correspondant à l'effet « Lomoize »



Le fichier .mm est ...\\mathmap\\expressions\\Colors\\Lomoize.mm

Divers :

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/plugins/rotating_brush.zip

Téléchargement binaires compilées : N/A

Version : 2005-2010

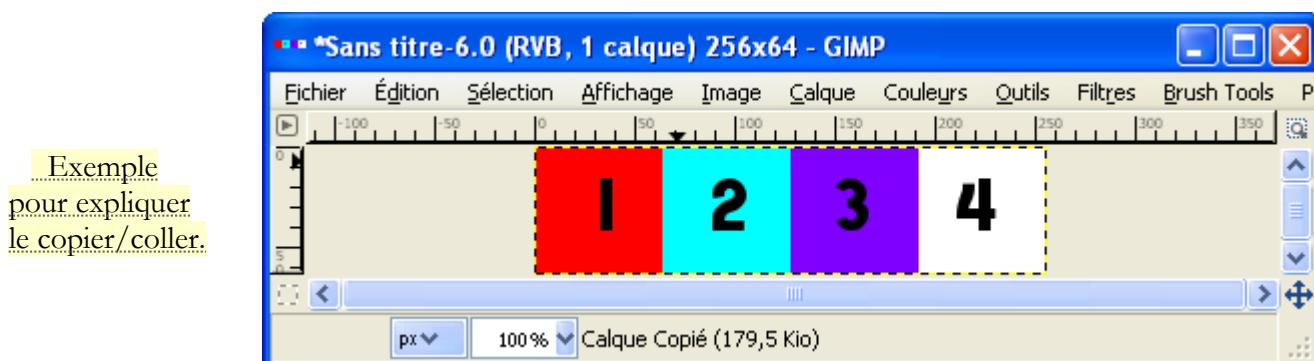
Installation : Extraire `rotating_brush.py` de l'archive `rotating_brush.zip` et le placer dans le répertoire des greffons `gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins`

Testé avec : Gimp 2.6.0

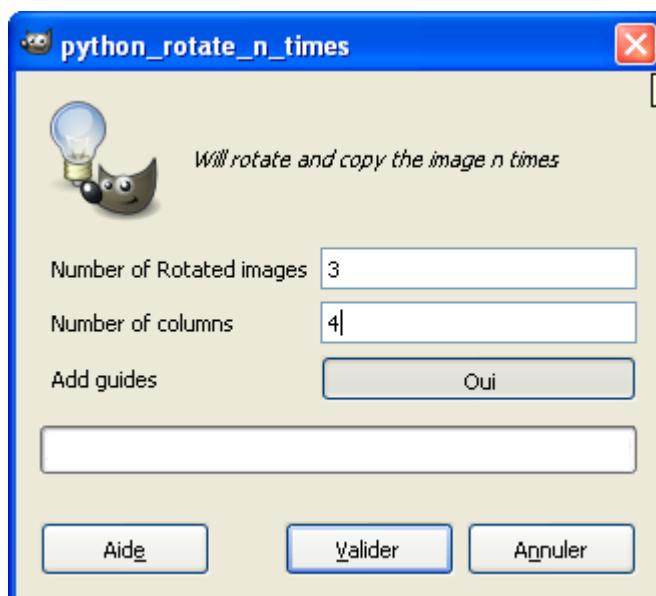
Appel du greffon : Sur l'image par **Brush Tools > Create _Rotating Brush**

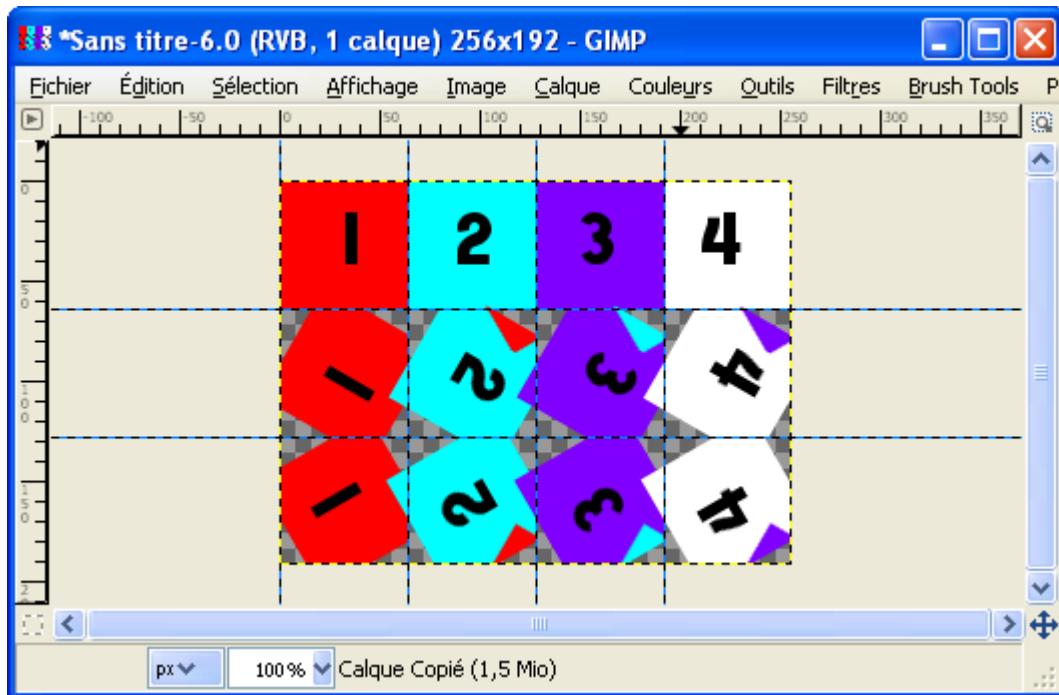
Documentation : <http://www.gimp-attitude.org/forum/viewtopic.php?t=4867>

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.



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



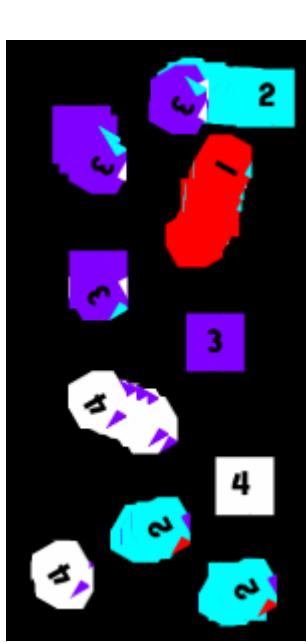


Résultat :

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

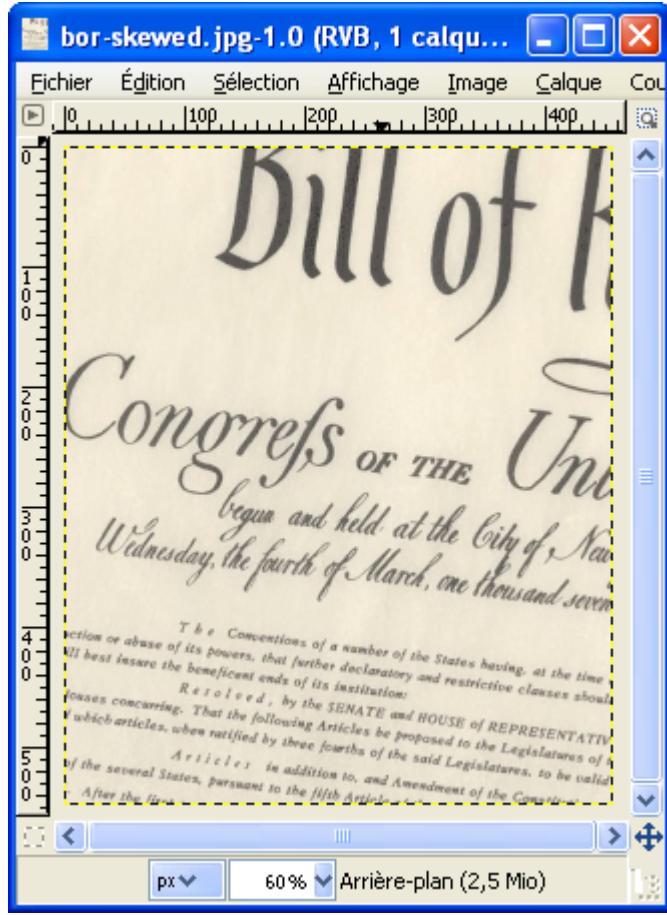
Installation : Décompresser [deskew-win32-1.1.0.zip](#) et installer [deskew.exe](#) dans le répertoire des greffons [gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins](#).

Testé avec : Gimp 2.6.1

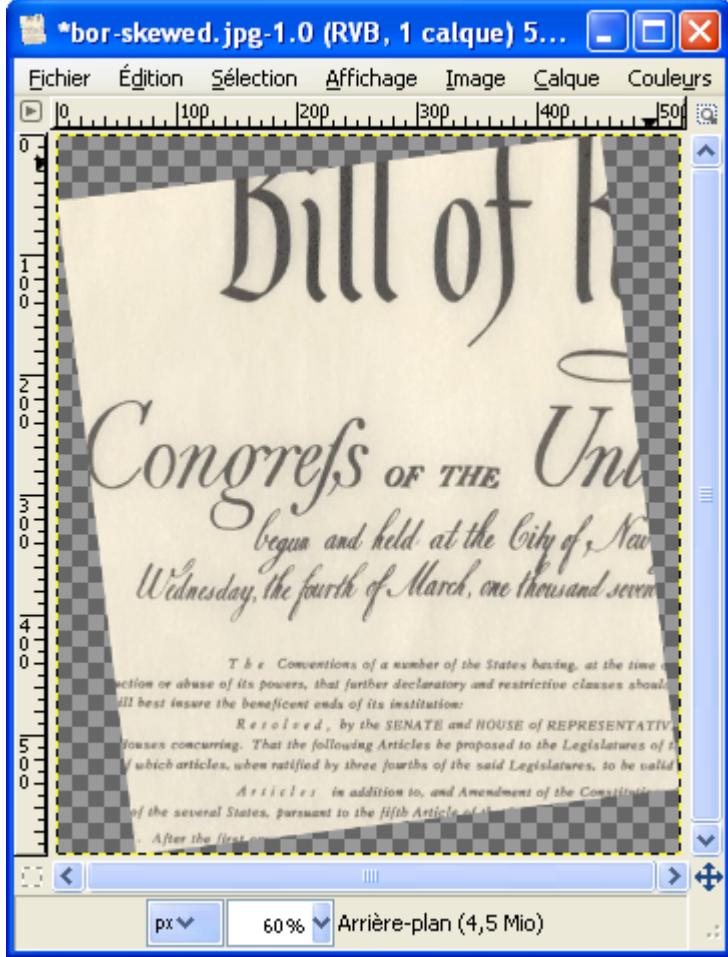
Appel du greffon : Filtres > Misc > Deskew

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 à.

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>

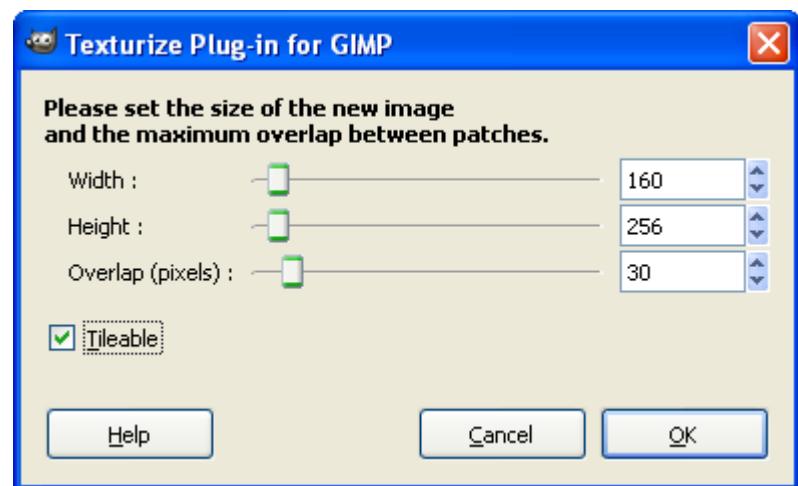
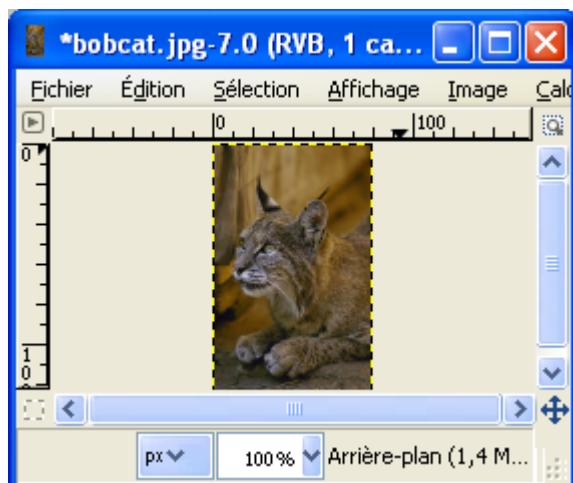
Version : 2.1

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 ARCLAYER (COURBER UN CALQUE SELON UN ARC DE CERCLE)

Python doit être installé pour que ce greffon fonctionne.

Site : <http://www.shallowsky.com/software/arclayer/>

Auteure : Akkana Peck (Auteure du livre [Beginning GIMP: From Novice to Professional](#))

Téléchargement sources : <http://www.shallowsky.com/software/arclayer/arclayer-0.3.py>

Téléchargement binaires compilées : N/A

Version : 0.3

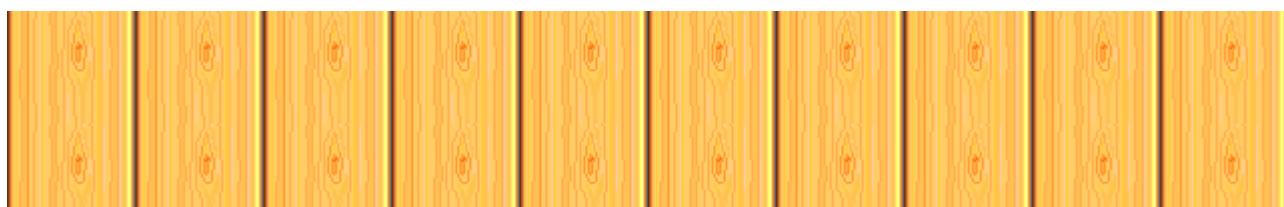
Installation : Placer **arclayer-0.3.py** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.1

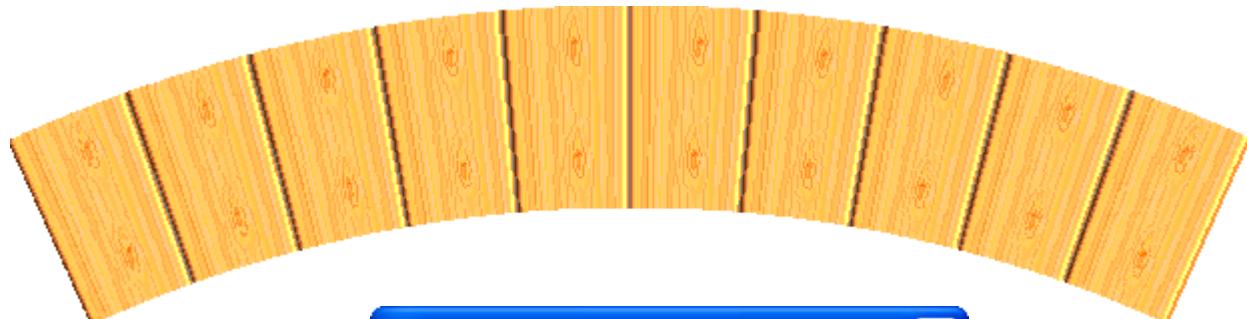
Appel du greffon : **Filtres > Distortions > ArcLayer(py)**

Autre ressources : <http://www.shallowsky.com/software/>

Origine



Effet ArcLayer(py)



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 puissante des filtres, des capacités d'éditions,... 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-0.4.0.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

http://people.via.ecp.fr/~remi/soft/gimp/fourier-0.4.0_bin_win32.zip

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

Version : 0.4.0

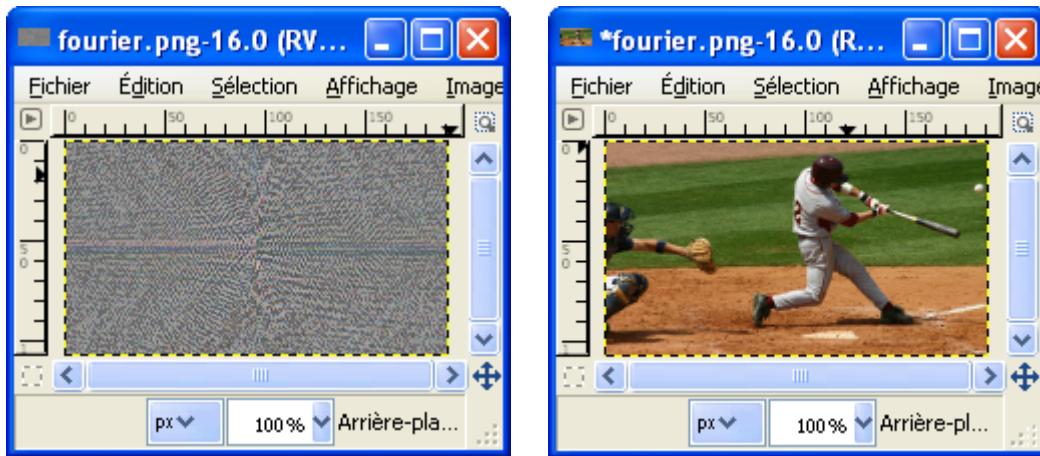
Installation : Décompresser **fourier-0.4.0_bin_win32.zip** et **fftw3_dll.zip** dans un répertoire temporaire. Copier **fourier.exe** et **fftw3.dll** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.7

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=ecp/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_x\lib\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) Copyright 2002-2008 Shawn Kirst

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 : 1.2.2 (2008-12-12)

Installation :

Décompresser **gimp-normalmap-win32-1.2.2.zip** dans un répertoire temporaire.

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

Testé avec : Gimp 2.6.4

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 [216](#).

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 :

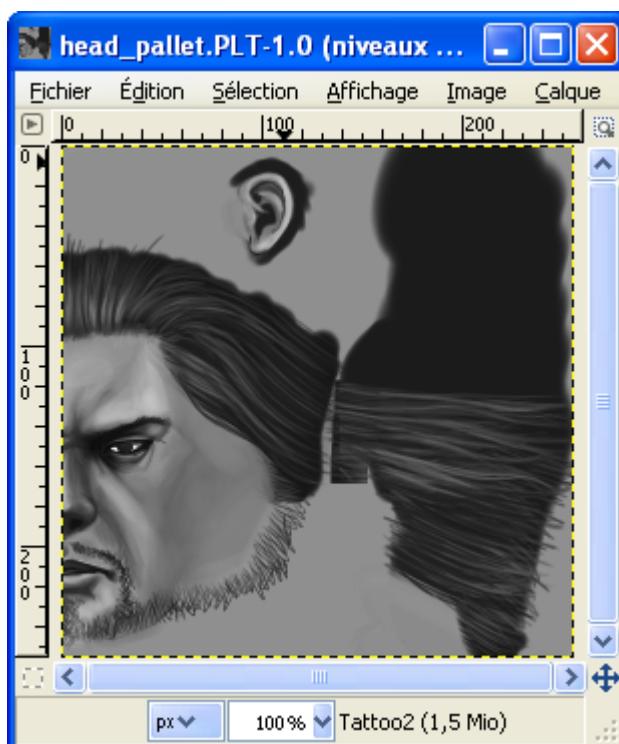
The plugin requires a grayscale image with alpha. There must also be exactly 10 layers with the normal PLT order i.e. bottom layer being Skin. Even if you are not using a layer it must still be there for the plugin to correctly save the file as a PLT.

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://nwvault.ign.com/>)

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

Image par jonnyhr téléchargée à <http://nwvault.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 :

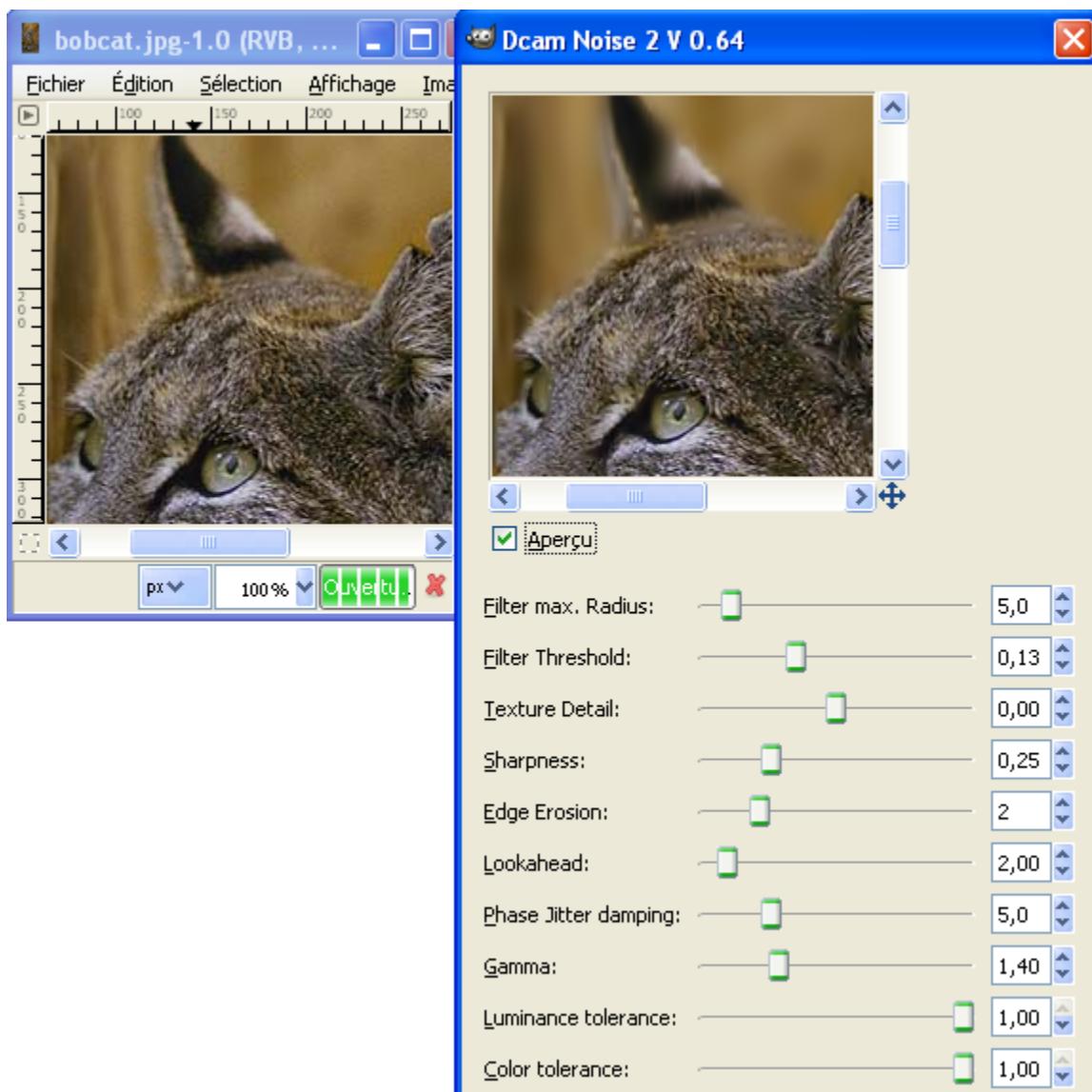
<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/DCamnoise-2-for-Gimp-windows-81260805>

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 :

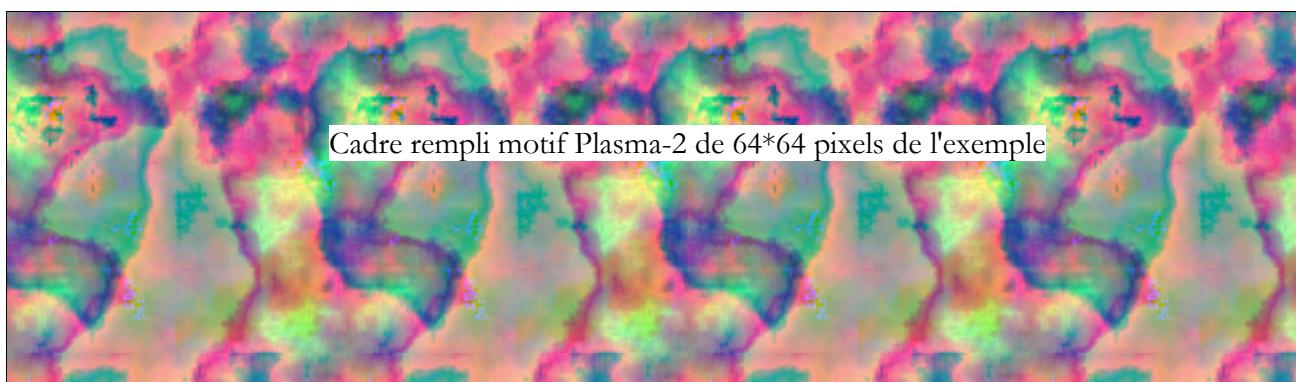
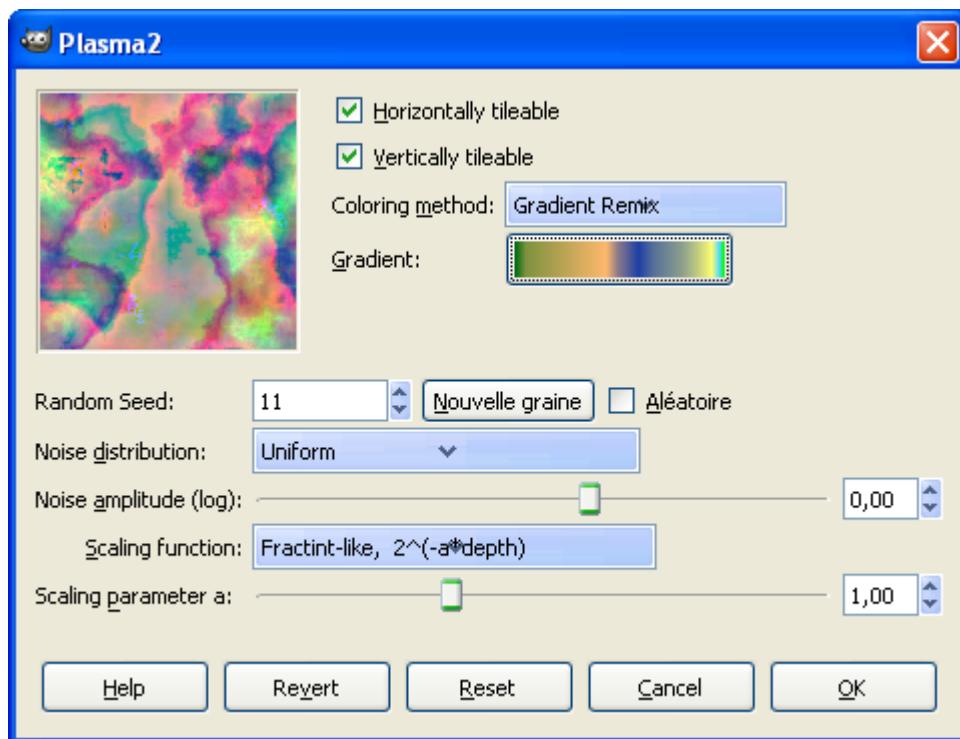
<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/Plasma2-for-Gimp-windows-81246453>

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**



PANORAMA TOOLS

Ensemble de filtres de traitement d'images dans le but de créer des images panoramiques. Pour assembler des panoramas il est préférable d'utiliser le greffon Stitch Panorama décrit page 193 ou Hugin. Ces filtres ont des fonctions intéressantes.

Le site d'origine d'Helmut Dersch n'existe plus. Max Lyons propose une évolution à la page <http://www.tawbaware.com/maxlyons/pano12ml.htm>. Nous n'utilisons pas ces évolutions mais les fichiers d'origine avec une nouvelle version du greffon de Gimp. Ce greffon est dans l'archive que nous proposons et a été trouvé sur SourceForge.

Site : N'existe plus.

Auteur : Helmut Dersch

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/PanoTools.7z> (Archive 7Zip)

Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/PanoTools.7z> (Archive 7Zip)

Version : pano12.dll version 1.0.0.1 , PanTools.exe version 2.6.12.0

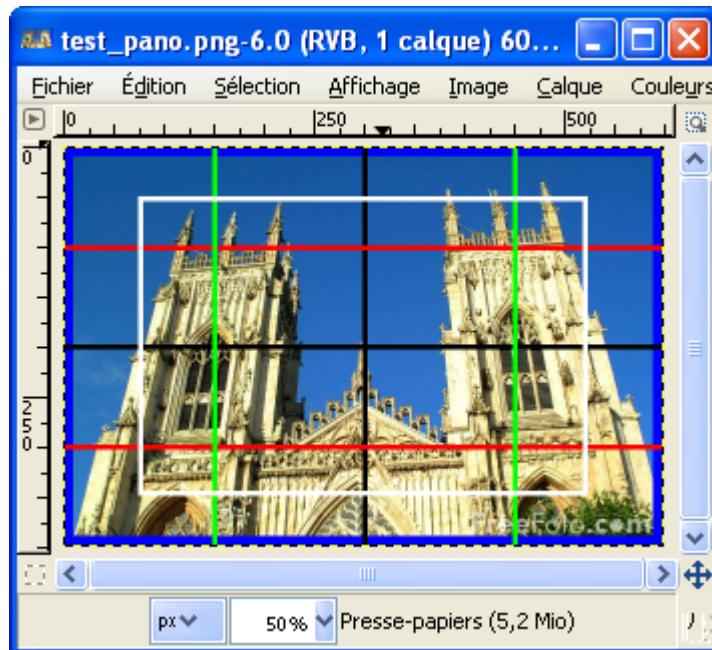
Installation : Télécharger l'archive 7Zip **PanoTools.7z** et décompresser dans un répertoire temporaire. Placer la DLL « **pano12.dll** » du répertoire **\PanoTools** ainsi que le greffon « **PanTools.exe** » du répertoire **\PanoTools\Gimp** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Panorama Tools > Nom du filtre**

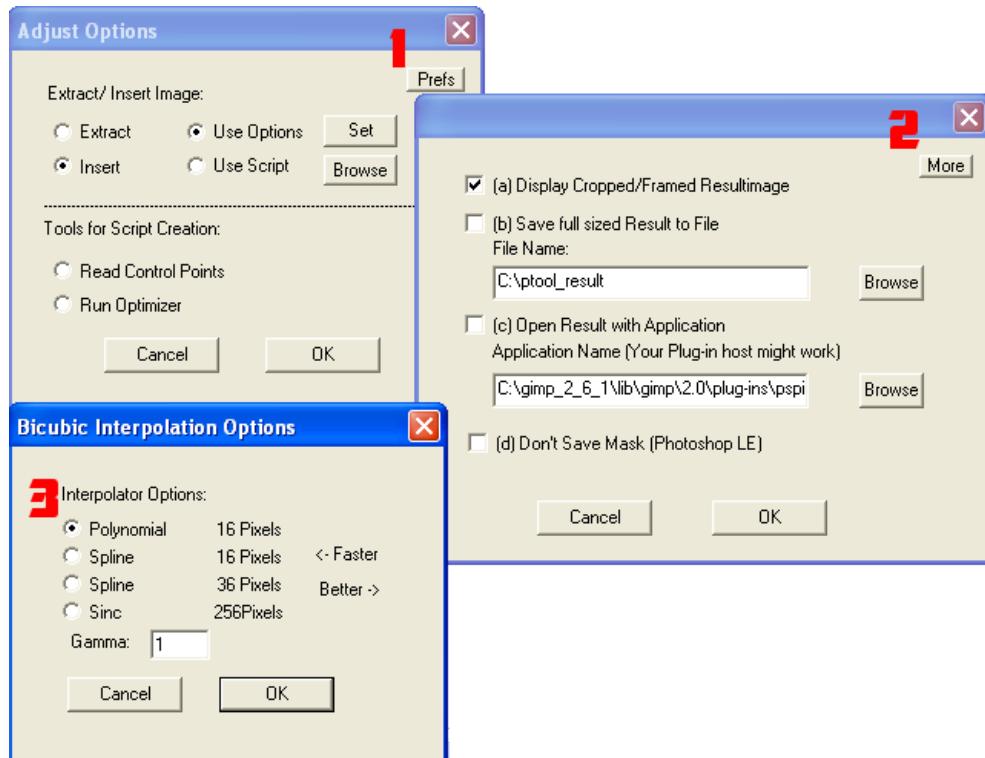
Dans les exemples qui suivent nous utilisons une photographie de la cathédrale York Minster faite par Ian Britton et disponible à la page <http://www.freefoto.com/preview.jsp?id=05-05-8>.

Image d'origine à 50% :



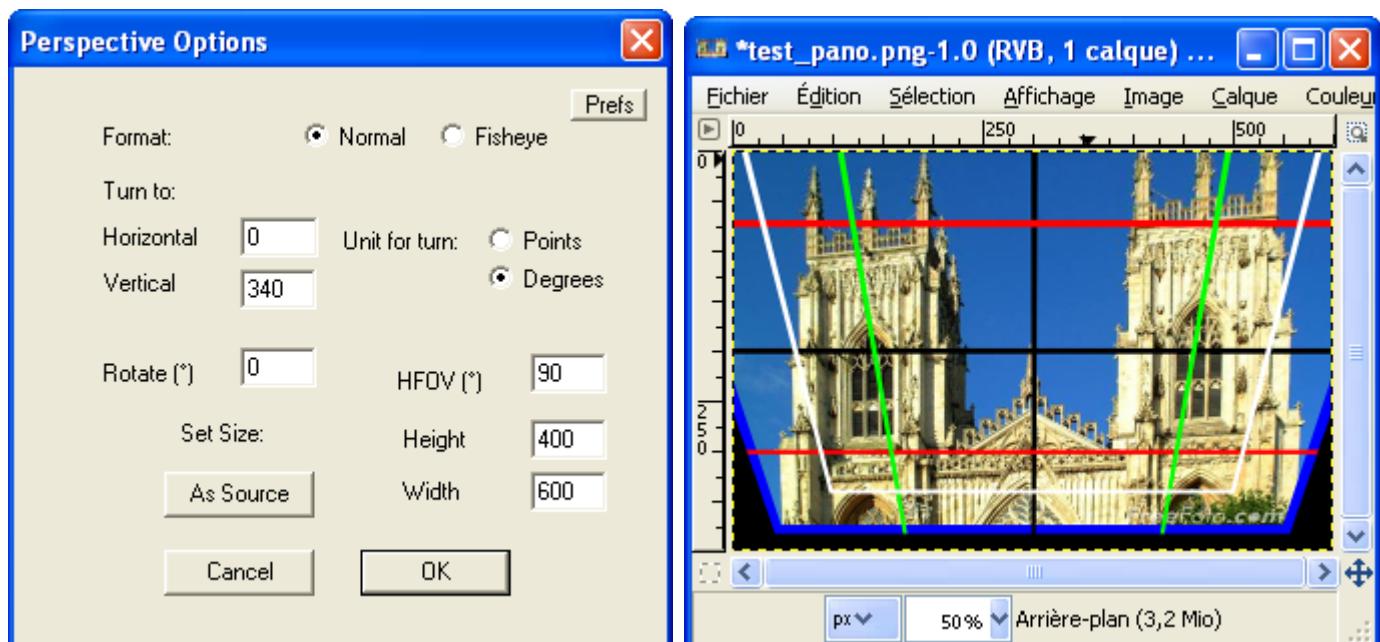
INTERPOLATION

Pour valider le type d'interpolation, choisir un filtre : **Filtres > Panorama Tools >** un filtre.
 Suivre les 3 étapes (Prefs > More > Options)



FONCTION DE PERSPECTIVE

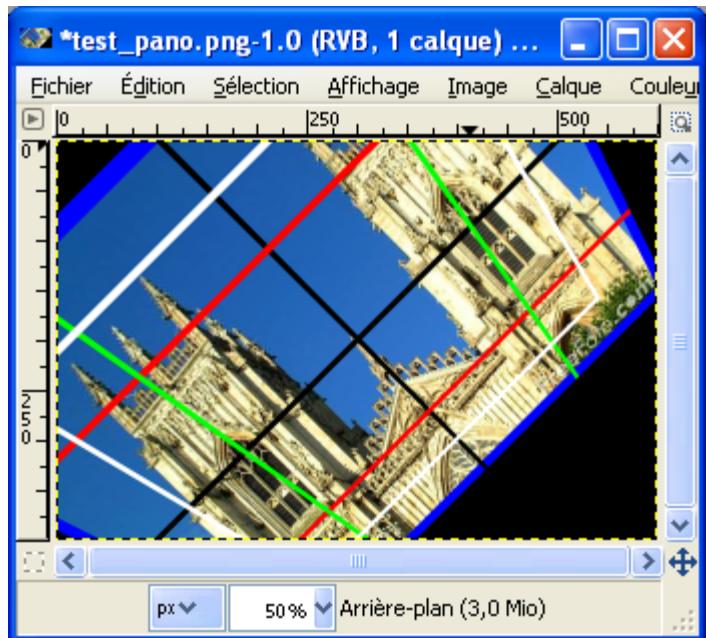
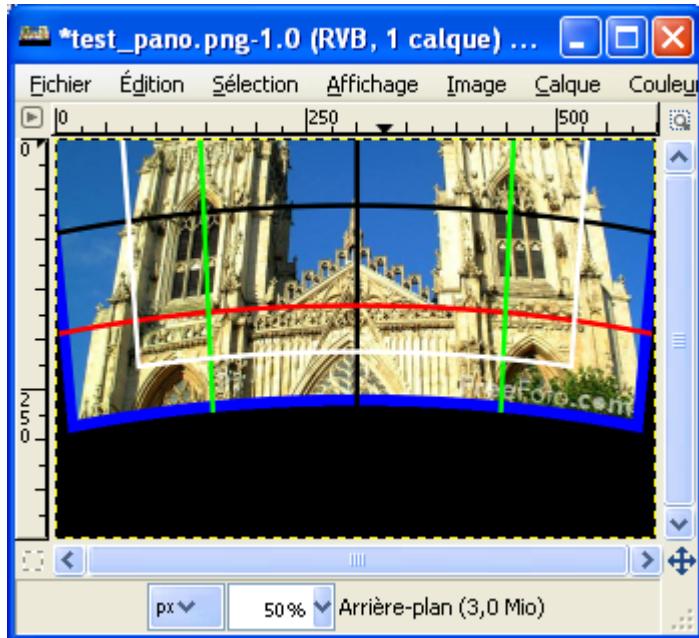
Sur l'image faire : **Filtres > PanoramaTools > PTPerspective**. Ici HFOV est déterminé de façon empirique et dépend de l'objectif utilisé lors de la prise de vue.



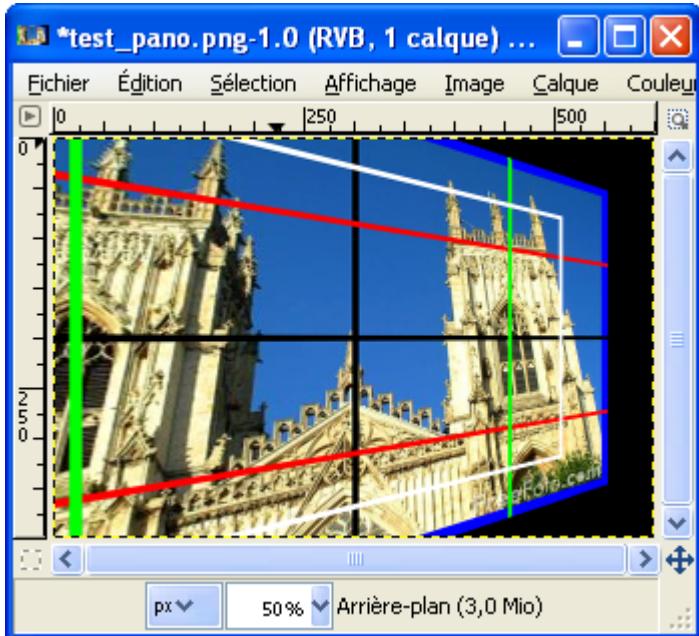
Effet de la correction Fisheye

(Paramètres identiques sauf Format = Fisheye).

Rotate = 45°, Format Normal



Vertical = 0 Horizontal = 30° , Format Normal

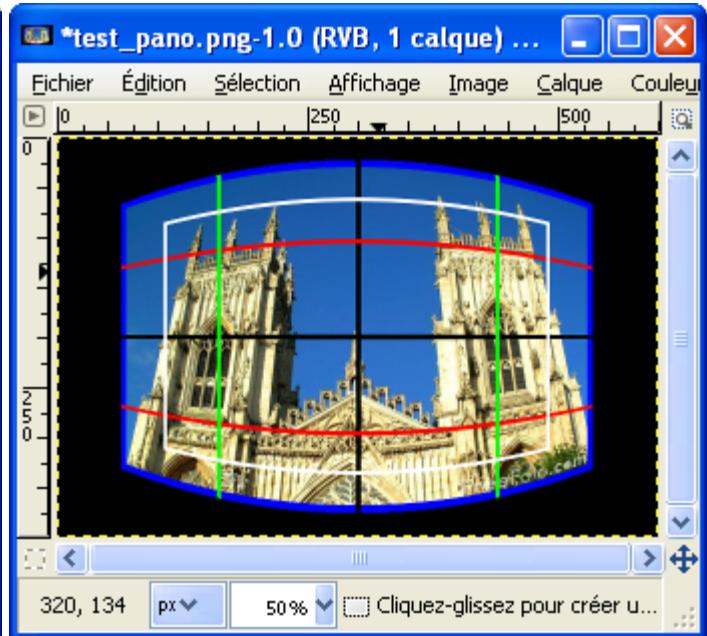
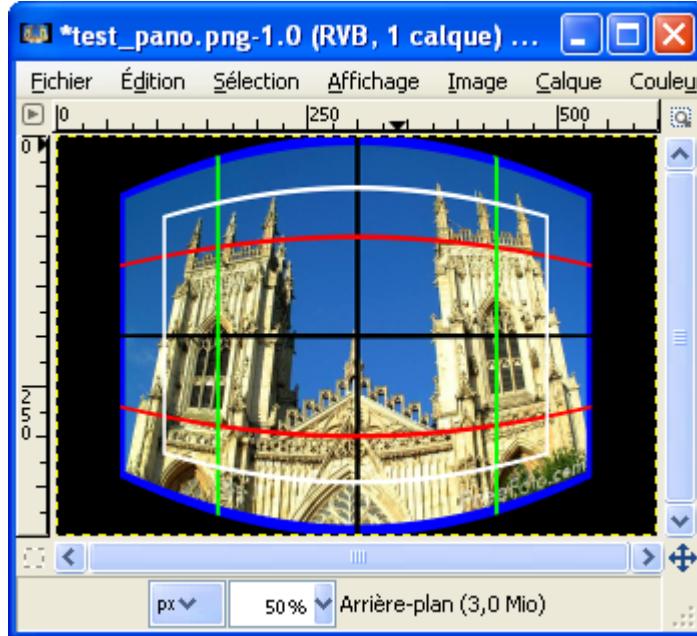


FONCTIONS DE CONVERSION REMAP

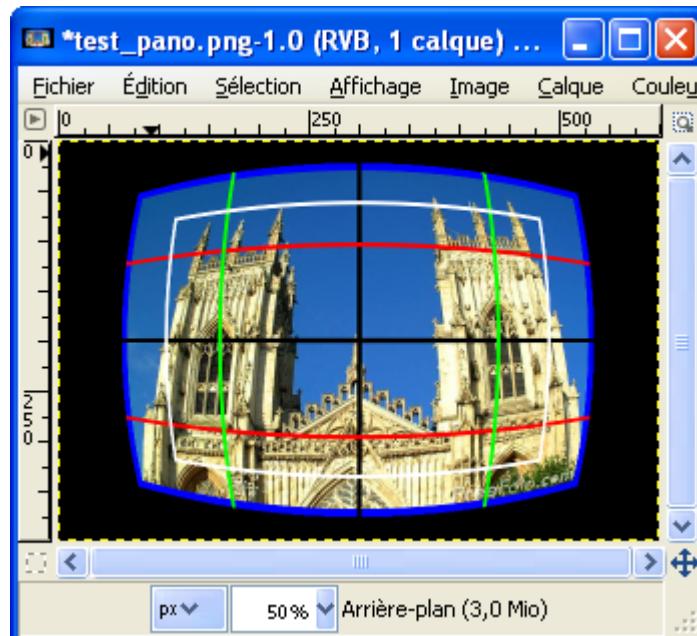
Sur l'image faire : Filtres > PanoramaTools > Remap. HFOV = 90 , VFOV = 0

Normal vers QTVR-Panoramic

Normal vers PSphere



Normal vers Fisheye Hor. (Pour transformer cette image sensiblement à l'origine faire Fisheye Hor vers Normal, HFOV = 113).



FONCTIONS DE CORRECTION CORRECT

Sur l'image faire : **Filtres > PanoramaTools > Correct**. Choisir le type de correction. S'ouvre alors une autre fenêtre pour paramétrer. Les options sont cumulatives.

Nota : Dans l'option Radial Luminance le nom de cette fenêtre n'est pas bon. C'est bien Radial Luminance.
Le filtre de mise à l'échelle Scale possède de bonnes qualités pour réduire les dimensions des images.

Didacticiels en anglais : <http://epaperpress.com/pano/>

<http://home.no.net/dmaurer/~dersch/Index.htm>

GREFFONS HQ RESCALE

Remarque : Ce greffon a pour successeur « Uppsize » (Description suivante).

Filtres d'interpolation pour agrandir les images.

Extrait du fichier README des sources :

This is an add-on to <http://svenfoo.org/scaletest/133-9.html>? and <http://svenfoo.org/scaletest/133-8.html>? from which the t*.png and 133*.png pictures were taken.

Four proposed plug-ins are included.

EANBQH.c (Exact Area Natural Biquadratic Histosplines)

EANBQHgamma.c (same with gamma correction)

IBFNBQH.c (Interpolatory Box Filtered Natural BiQuadratic Histosplines)

IBFNBQHgamma.c (same with gamma correction)

Site : <http://web.cs.laurentian.ca/robidoux/misc/>

Auteur : Nicolas Robidoux (Compilation Francois Collard, version Windows proposée par photocomix).

Téléchargement sources : <http://web.cs.laurentian.ca/robidoux/misc/gimptests.tgz>

Téléchargement binaires compilées :

<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/HQ-rescale-Plugin-for-Gimp-100248242>

Lien direct

http://www.deviantart.com/download/100248242/HQ_rescale_Plugin_for_Gimp_by_photocomix_resources.zip

Version : Août 2008

Installation : Télécharger et décompresser **HQ_rescale_Plugin_for_Gimp_by_photocomix_resources.zip**.

Placer les 4 fichiers du répertoire **\HQ-Upscale\FILES_TO_INSTALL** (**EANBQH.exe** , **EANBQHgamma.exe** , **IBFNBQH.exe** , **IBFNBQHgamma.exe**) dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.1

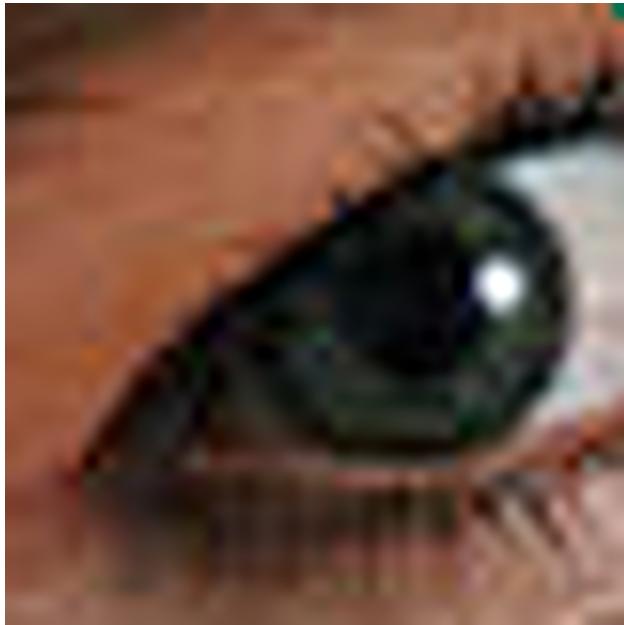
Appel du greffon : Sur l'image par **Image > HQ Upscale > EANBQH** ou **EANBQHgamma** ou **IBFNBQH** ou **IBFNBQHgamma**

Tests page suivante...

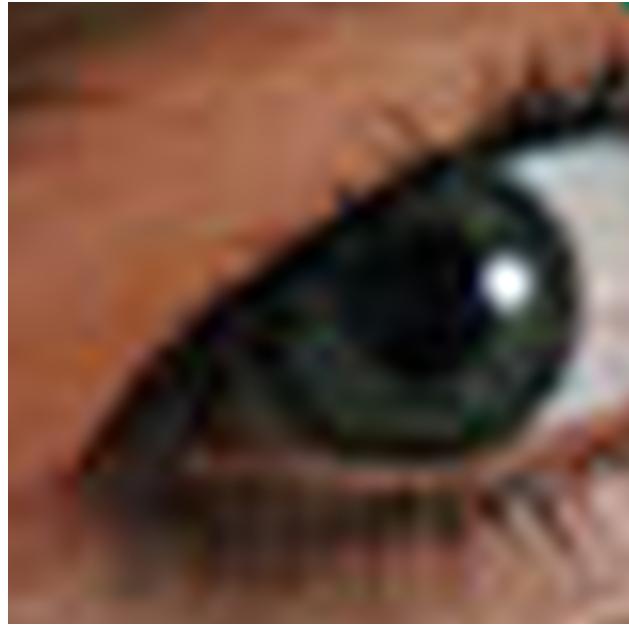
Origine



Résultat EANBQH (311*311 pixels)



Résultat IBFNBQH (311*311 pixels)



GREFFON UPSIZE

Remarque : Ce greffon est le successeur de « HQ rescale » (Description précédente).

Filtres d'interpolation pour agrandir les images.

Site : <http://registry.gimp.org/node/19582>

Auteurs : Copyright (C) 2009 Nicolas Robidoux and Adam Turcotte (compilation SAMJ).

Licence : <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ca/>

Version : October 20, 2009.

Accès : **Image > Upsize**

Installation : Décompresser et placer **upsizer.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plugins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7

```
* ****
* * UPSIZE: An image upsizing plugin featuring two modes. *
* ****
* * 1. Smooth (IBFNBQH): Image upsizing with Interpolatory Box Filtered      *
* *          Natural BiQuadratic Histosplines.                                *
* *          [This is the default option.]                                     *
* *          *                                                 *
* * 2. Sharp (EANBQH): Exact Area image upsizing with Natural BiQuadratic   *
* *          Histosplines.                                              *
* ****
* * For more details regarding these methods, see Fast Exact Area Image
* * Upsampling with Natural Biquadratic Histosplines by Nicolas
* * Robidoux, Adam Turcotte, Minglun Gong and Annie Tousignant,
* * pp.85-96 of Image Analysis and Recognition, 5th International
* * Conference, ICIAR 2008, Póvoa de Varzim, Portugal, June 25-27,
* * 2008. Proceedings, Aurelio C. Campilho, Mohamed S. Kamel (Eds.).
* * Lecture Notes in Computer Science 5112, Springer 2008, ISBN
* * 978-3-540-69811-1. Only the "Sharp" version is explicitly
* * discussed; "Smooth" differs in that it is box filtered (and in that
* * this implementation uses a different image size convention than the
* * "Sharp" resampler).
```

GREFFON EXIF BROWSER

Lire les données Exif d'une image JPEG.

Site : <http://registry.gimp.org/node/8839>

Auteur : William Skaggs (Compilé par Francois Collard, version Windows proposée par photocomix).

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/node/8839> Lien direct
<http://registry.gimp.org/files/exif-browser.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/Exif-browser-Plugin-Gimp-100256028>

Lien direct

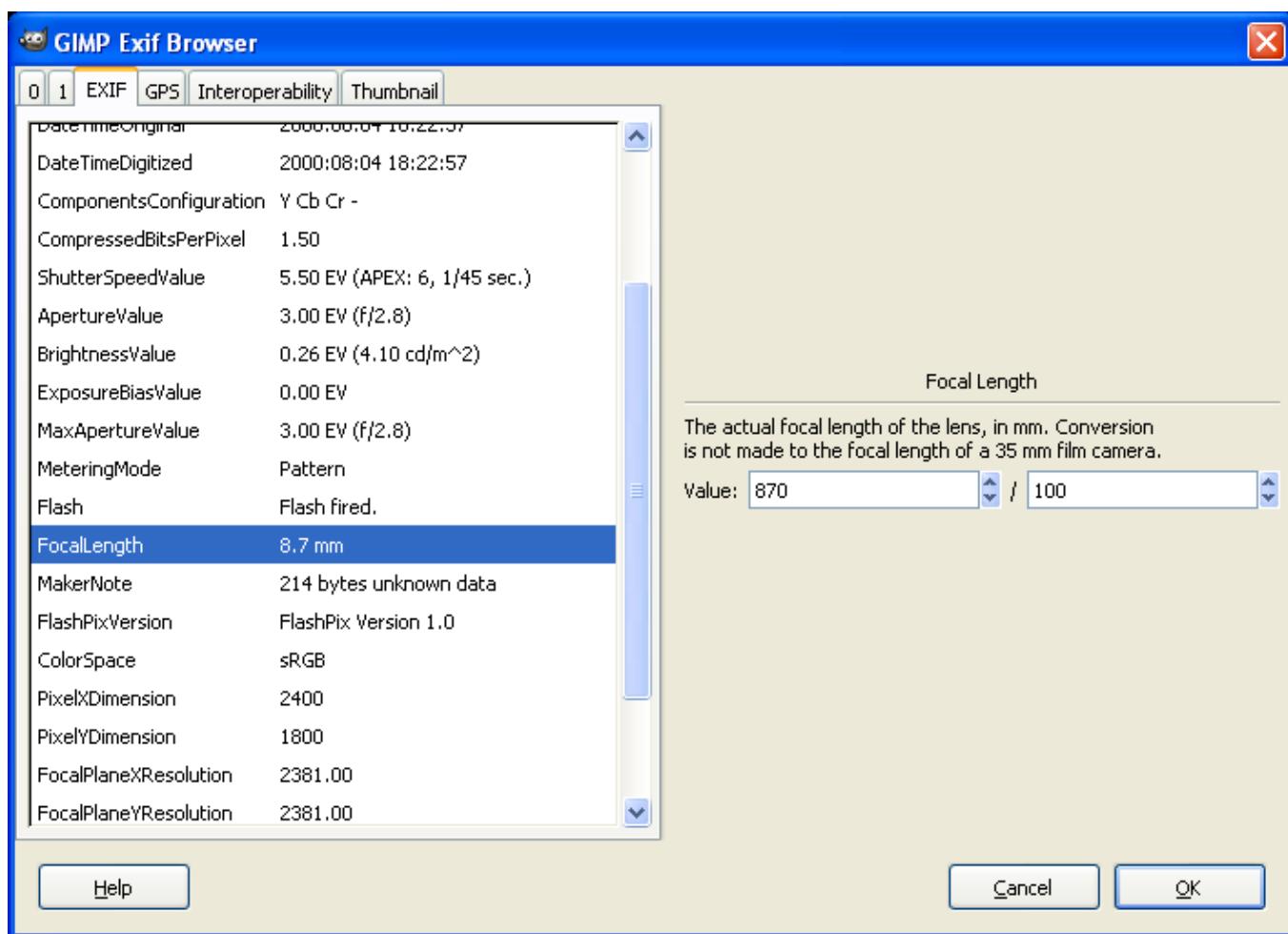
http://www.deviantart.com/download/100256028/Exif_browser_Plugin_Gimp_by_photocomix_resources.zip

Version : Sept 1, 2008: Updated for libexif 0.6.16 and Gimp 2.5

Installation : Télécharger et décompresser [Exif_browser_Plugin_Gimp_by_photocomix_resources.zip](#). Placer le fichier **exif-browser.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 **Fichier > View Exif**



GREFFON Fix-CA (CHROMATIC ABERRATION)

Corriger les aberrations chromatiques.

Site : <http://kcd.sourceforge.net/fix-ca.php>

Auteur : Kriang Lerdsuwanakij

Téléchargement sources : <http://kcd.sourceforge.net/fix-ca.c>

Téléchargement binaires compilées : Proposées par Photocomix
<http://photocomix-resources.deviantart.com/art/Fix-Cromatic-Aberration-95683614>

Lien direct :

http://www.deviantart.com/download/95683614/Fix_Cromatic_Aberration_by_photocomix_resources.zip

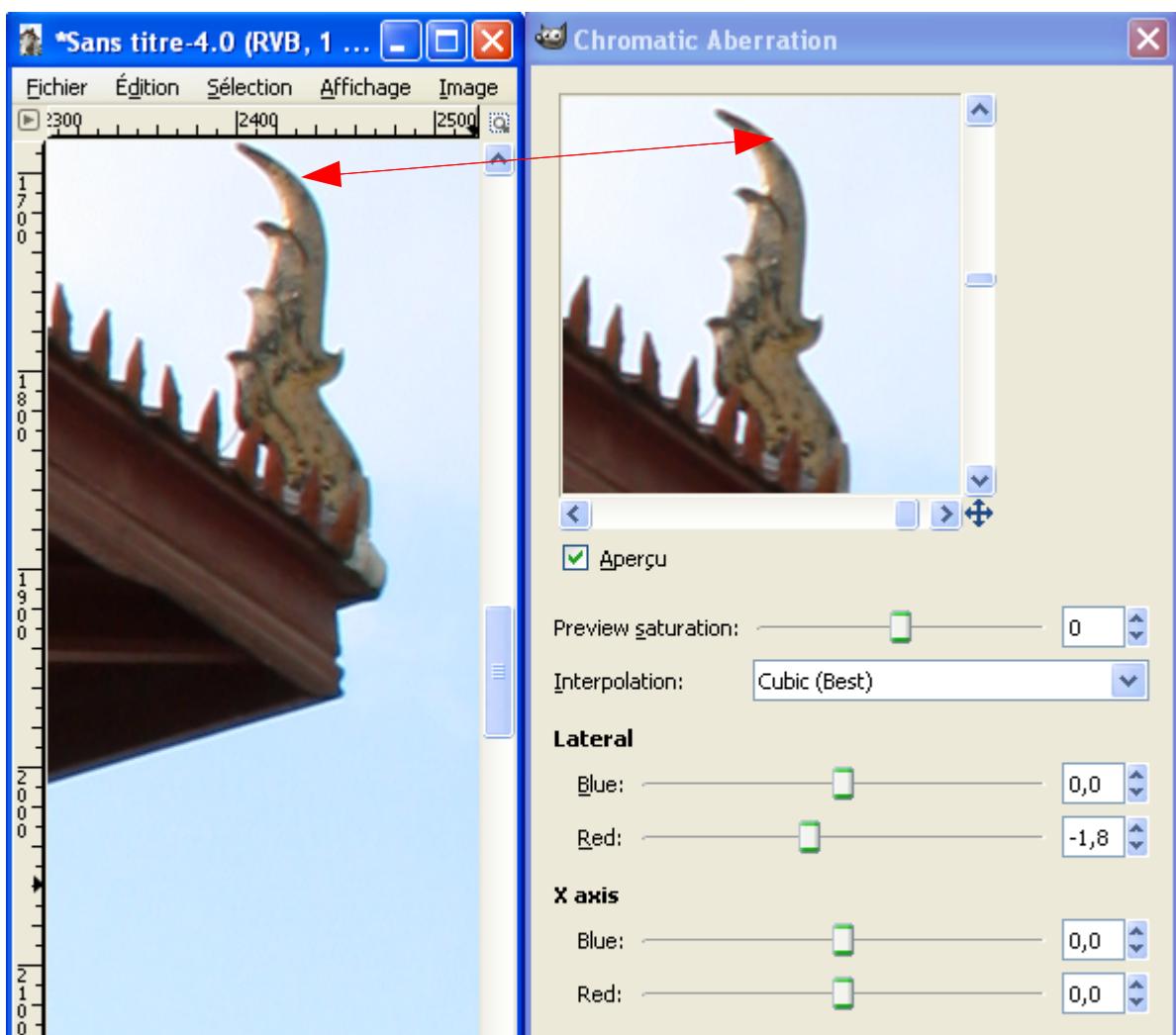
Version : 3.0.2

Installation : Décompresser **Fix_Cromatic_Aberration_by_photocomix_resources.zip** dans un répertoire temporaire et placer **\fix-ca-gimp-windows\fix-ca.exe** directement 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 > Colors > Chromatic Aberration**

Image du site de l'auteur.



Greffon JPEG 2000

Permet d'ouvrir et d'enregistrer des images au format [JPEG 2000](#). Ce greffon a certaines limites pour ouvrir des images aux volumes importants.

Site : <http://registry.gimp.org/node/9899>

Auteur : Divyanshu vats

Téléchargement sources : <http://www.megaupload.com/?d=BANPHKD6>

Téléchargement binaires compilées : <http://www.megaupload.com/?d=BANPHKD6> (Compilation par pucelo).

Version : 2006/2007

Installation : Décompresser **PaqueteGIMP.tar.gz** (avec 7Zip par exemple). Placer **jp2.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Automatique à l'ouverture ou l'enregistrement des images.

Nota : Il y a une autre version de greffon pour le format JPEG 2000 [qui ne fonctionne pas encore trop bien](#) à la page http://advance-software.com/download/tools/gimp_j2k.zip

Des exemples d'images pour tester sont disponibles à la page

http://www.morgan-multimedia.com/JPEG2000/J2K_samples.htm où il faut

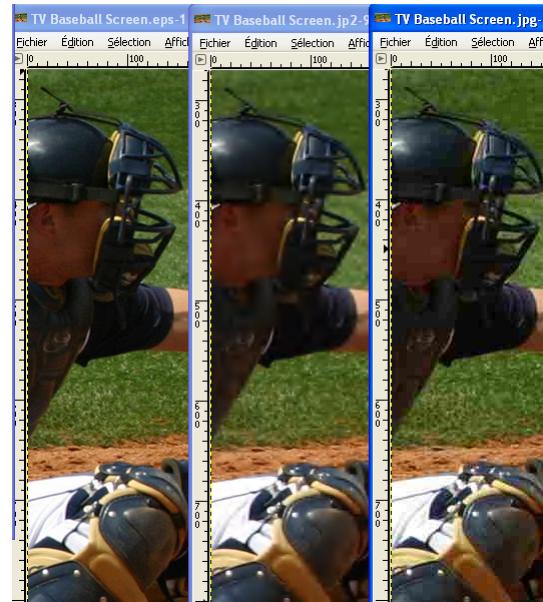
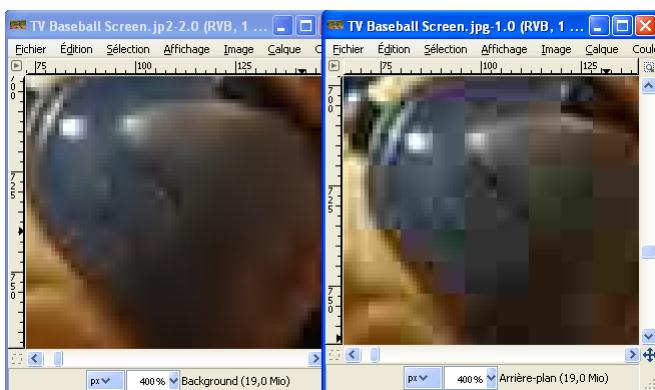
modifier l'extension des fichier de **.j2c** en **.j2k** ou **.jp2** pour les importer dans Gimp.

Le JPEG 2000 permet de réduire le volume des images en supprimant les artefacts créés avec le JPEG.

Image de 1920*1080 pixels.

Comparaison EPS (origine) / JP2 (87 ko) / JPG (93ko)

La qualité du JPEG est nettement moins bonne que le JP2 (compression très visible sur le casque et les genouillères).



Inclure une image JPEG 2000 dans une page HTML : **<embed src="TV%20Baseball%20Screen.jp2" height="1080" width="1920">** (Balise non validée par le W3C). QuickTime d'Apple (<http://www.apple.com/quicktime/>) lit bien ce format.

GREFFON FREE TYPE

Ce greffon n'est plus développé car les auteurs considèrent que l'outil texte de Gimp est suffisamment performant. Sa simplicité d'utilisation peut encore plaire.

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

Auteurs : Jens Lautenbacher , Sven Neumann, Michael Natterer, Andy Thomas, Tor Lillqvist

Téléchargement sources : <http://freetype.gimp.org/>

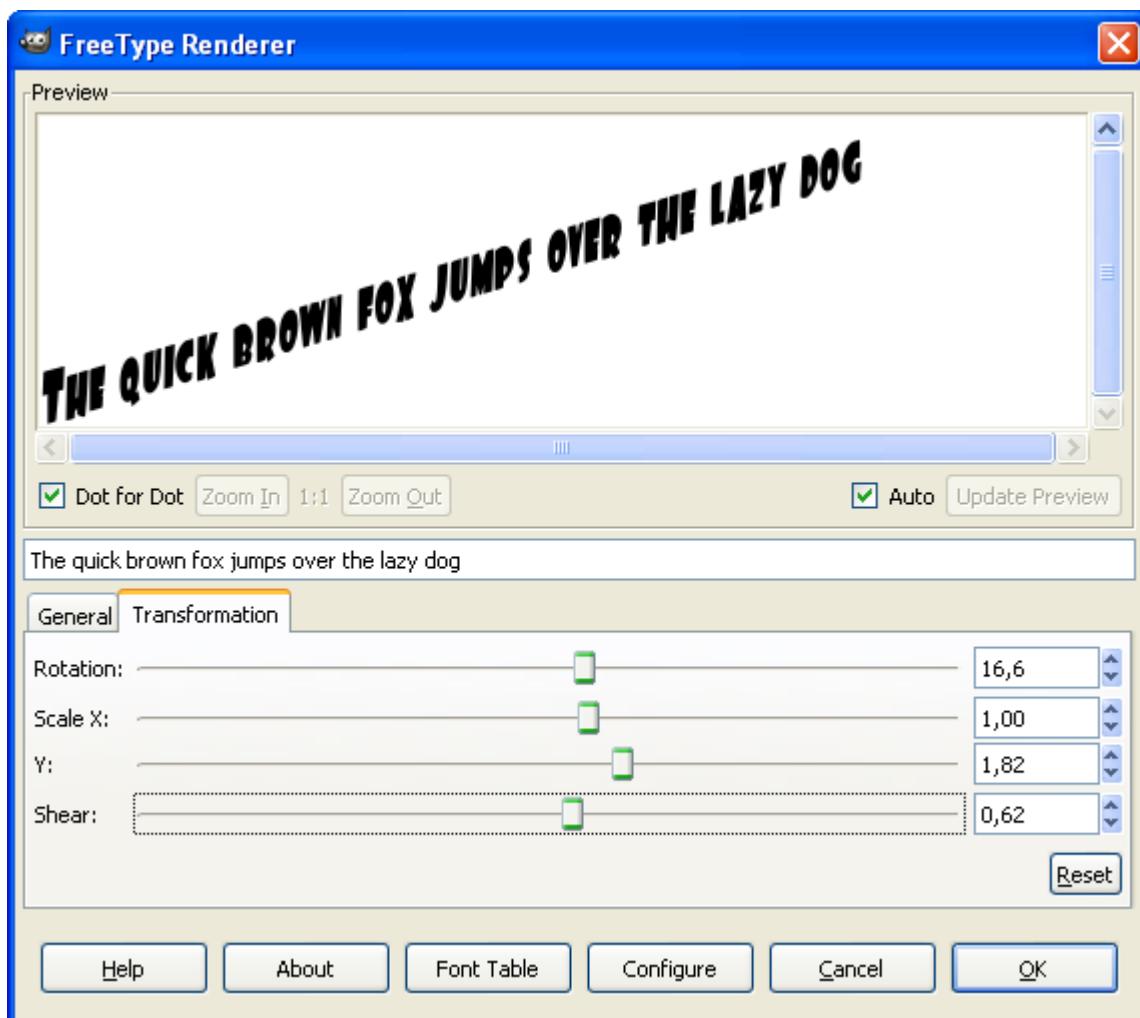
Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Archive 7Zip)
freetype.exe compilé par Jernej Simoncic (freetype.exe) fourni avec les anciennes versions de Gimp sur SourceForge.

Version : 0.6

Installation : Placer **freetype.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plugins**.

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Text > Free Type**



GREFFON GIMP-PLUGIN-ASTRONOMY

Faciliter le traitements des images en astronomie..

Site : <http://www.hennigbuam.de/georg/gimp.html>

Auteur : Georg Hennig

Téléchargement sources : [Clic sur ce lien.](#)

Téléchargement binaires compilées : [Clic sur ce lien.](#)

Version : 0.6

Installation : Décompresser l'archive **gimp-plugin-astronomy-0.6b.zip** et placer

```
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\astronomy-alignment.exe
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\astronomy-artificial-galaxy.exe
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\astronomy-artificial-stars.exe
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\astronomy-background-gradient.exe
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\astronomy-merge.exe
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\astronomy-star-rounding.exe
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\libfftw3-3.dll
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\libgsl-0.dll
\gimp-plugin-astronomy-0.6\plugins\libgslcblas-0.dll directement dans le répertoire
des greffons gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins.
```

Placer les scripts-fu

```
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\background_gradient_batch.scm
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\border_information.scm
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\brightness_contrast_batch.scm
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\dark_subtraction.scm
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\flat_division.scm
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\mode_batch.scm
\gimp-plugin-astronomy-0.6\scripts\normalize_batch.scm directement dans le
répertoire des scripts-fu gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts.
```

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel des greffons et scripts :

Sur l'image par **Filtres > Astronomy >**

Align Layers
Background gradient
Create artificial galaxy
Create artificial stars
Divide all layers by a flat field
Draw border with image information
Merge Layers
Normalize all layers
Set brightness and contrast for all layers
Set mode for all layers
Star rounding
Subtract a dark frame from all layers

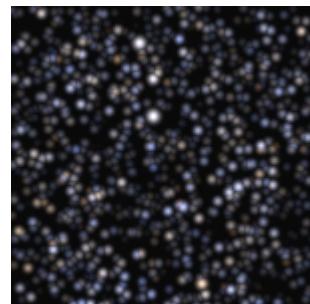
La documentation est dans : \gimp-plugin-astronomy-0.6\documentation.pdf

Quelques résultats :

Créer une galaxie



Créer des étoiles



GREFFON YUV

Permet de passer de l'espace colorimétrique RVB à YUV et réciproquement.

Site : <http://registry.gimp.org/node/9848>

Auteur : Rémi Peyronnet (<http://www.via.ecp.fr/~remi>)

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/yuv-0.1.1.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées : http://registry.gimp.org/files/yuv-0.1.1_bin_win32.zip

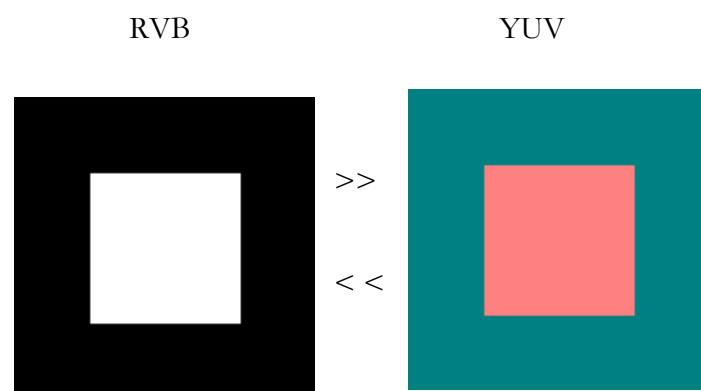
Version : 0.1.1

Installation : Décompresser l'archive **yuv-0.1.1_bin_win32.zip** et placer **yuv.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par **Image > Mode > RGB -> YUV** et **Image > Mode > YUV-> RGB**

La luminance se trouve dans le canal rouge et la chrominance dans les canaux verts et bleus.



GREFFON FORMULAS

Modifie les 3 couleurs RVB avec des formules mathématiques.

Site : <http://nbenoit.tuxfamily.org/projects/gimp-plugin-formulas/> ou
<http://registry.gimp.org/node/67>

Auteur : Nicolas BENOIT

Téléchargement sources :

<http://nbenoit.tuxfamily.org/projects/gimp-plugin-formulas/gimp-plugin-formulas-0.9.7.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

<http://nbenoit.tuxfamily.org/projects/gimp-plugin-formulas/gimp-plugin-formulas-0.9.7-win32.zip>

Version : 0.9.7

Installation : Télécharger **gimp-plugin-formulas-0.9.7-win32.zip** directement dans **gimp_2_6_x** (Où est **maringouin.exe**) et décompresser l'archive.

Testé avec : Gimp 2.6.2

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

Exemples de formules proposées par l'auteur :

1)

Red Channel : $((1+\cos(\text{rad}(x+y)))*127)+1$
Green Channel : $((1+\sin(\text{rad}(x+y)))*127)+1$
Blue Channel : $y\%255$

2)

First Pass:

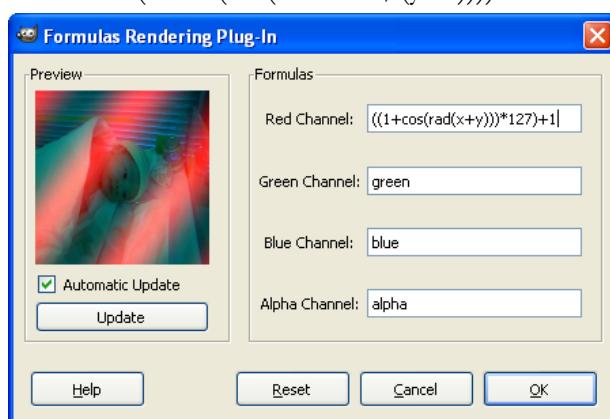
Red Channel : 0
Green Channel : $(1+\cos(\text{rad}(x)))*127$
Blue Channel : $(1+\cos(\text{rad}(y)))*127$

Second Pass:

Red Channel : $192-((\text{green}+\text{blue})/3)$
Green Channel : green
Blue Channel : blue

3)

Red Channel : 100
Green Channel : $(1+\cos(\text{rad}(x*2.21*x/(y+1))))*92$
Blue Channel : $(1+\sin(\text{rad}(x*2.21*x/(y+1))))*127$



GREFFON FILM DEGRAIN

Ajuste les 3 couleurs RVB avec des curseurs.

Site : <http://members.ozemail.com.au/~hodsond/degrain.html>

Auteurs : Stefan M Fendt, David Hodson

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/degrain-i686.zip>

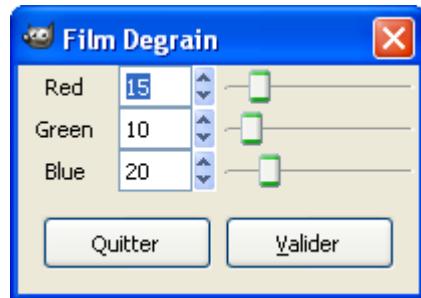
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/degrain-i686.zip> par samj

Version : ?

Installation : Décompresser l'archive **degrain-i686.zip** et placer **degrain.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Amélioration > Film Grain Remover**



GREFFON LIGHT TO HEIGHT

Expansion sur l'image en fonction de sa luminosité ou de la luminosité d'une autre image.

Site : http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/gimp/l2height/lighttoheight_e.html

Auteur : Kyoichiro Suda

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/l2height-0.7-i686.zi>

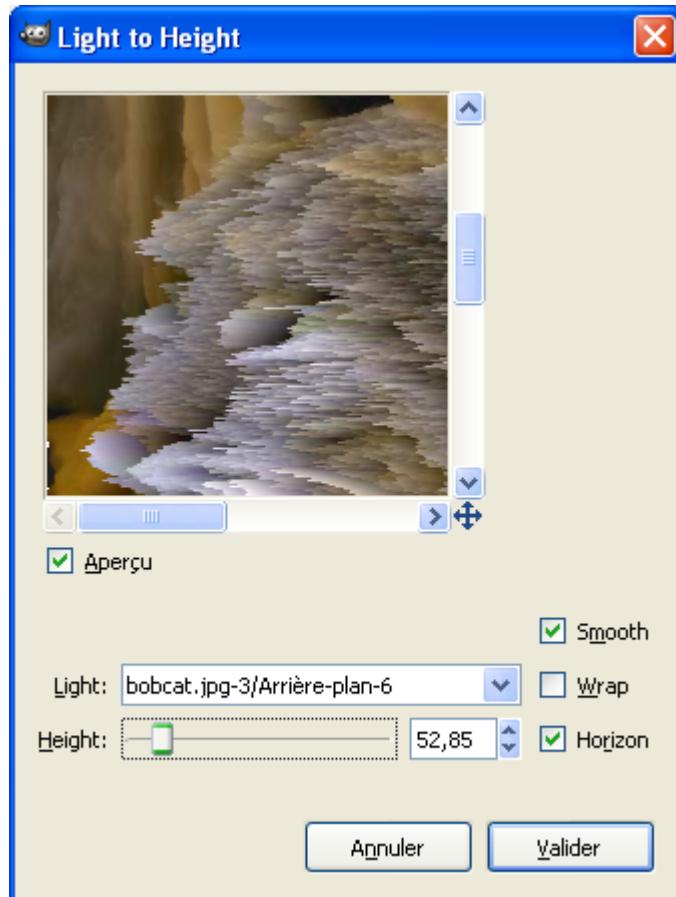
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/l2height-0.7-i686.zip> par samj

Version : 0.7

Installation : Décompresser l'archive **l2height-0.7-i686.zip** et placer **l2height-0.7.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Carte > Light to Height**



GREFFON GIMP-ACE (AUGMENTER LES CONTRASTES)

Augmente beaucoup les contrastes (Évolution d'Adaptive Contrast).

Site : <http://registry.gimp.org/node/20>

Auteurs : * Based on J. Alex Stark's <stark@niss.org> GLACE system.

* GIMP Plug-in by Kevin Turner <kevint@poboxes.com>

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/gimp-ace-0.6.7.tar.gz>

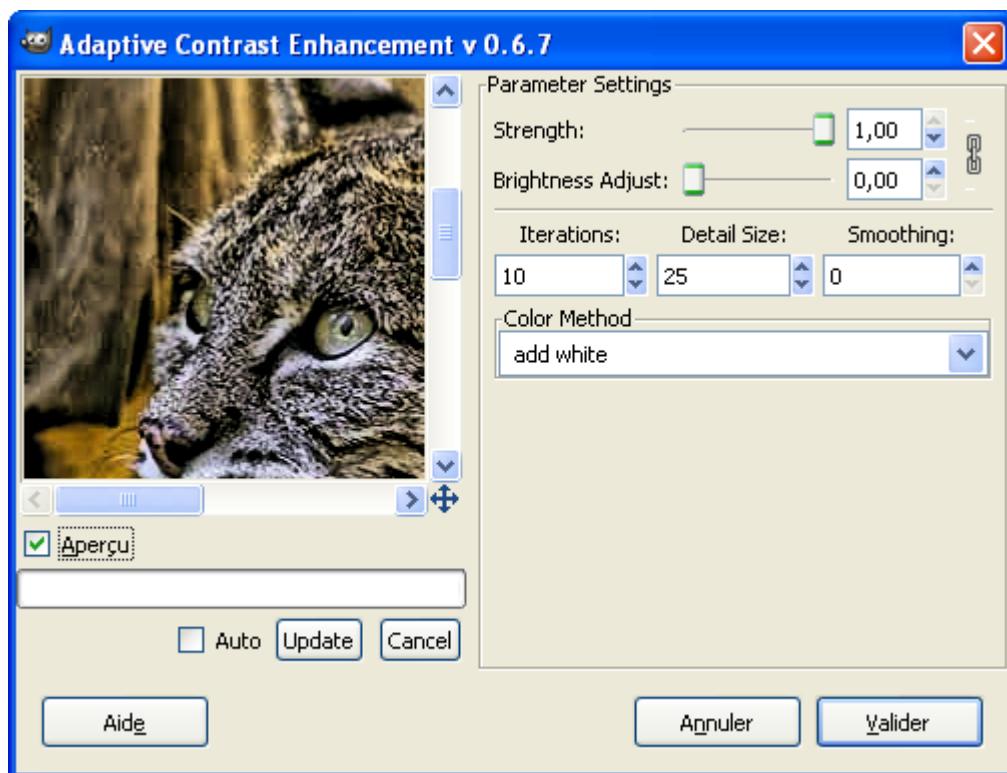
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/gimp-ace-0.6.7-i686.zip> par samj

Version : 0.6.7

Installation : Décompresser l'archive [gimp-ace-0.6.7-i686.zip](#) et placer [gimp-ace.exe](#) directement dans le répertoire des greffons [gimp_2_6_xlib\gimp\2.0\plug-ins](#).

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : Filtres > Colors > Adaptive Contrast



Greffon CRÉER DES NUAGES, CRAYONNER (PHYMODMEDIA)

Créer des nuages sur une image ou une sélection, crayonner.

Site : Le site est disparu.

Auteurs : David A. Bartold

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/phymodmedia-0.5.1-i686.zip>

Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/phymodmedia-0.5.1-i686.zip>
par samj

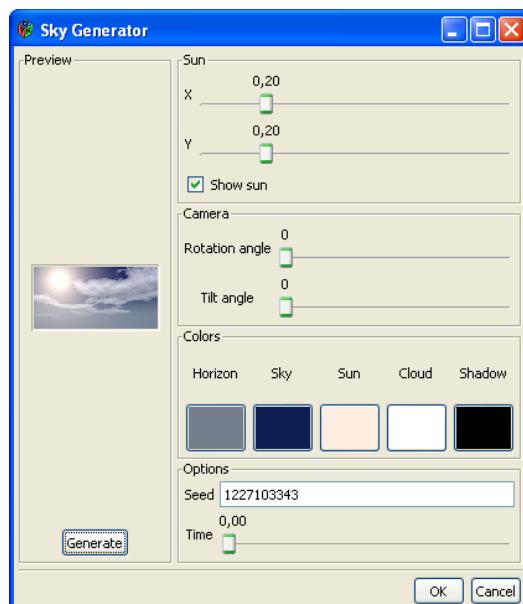
Version : Modifiée pour l'accès (novembre 2008).

Installation : Décompresser l'archive **phymodmedia-0.5.1-i686.zip** et placer **phymodmedia.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins** puis, placer **thick-oil-paint.scm** dans le répertoire des scripts-fu **\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**.

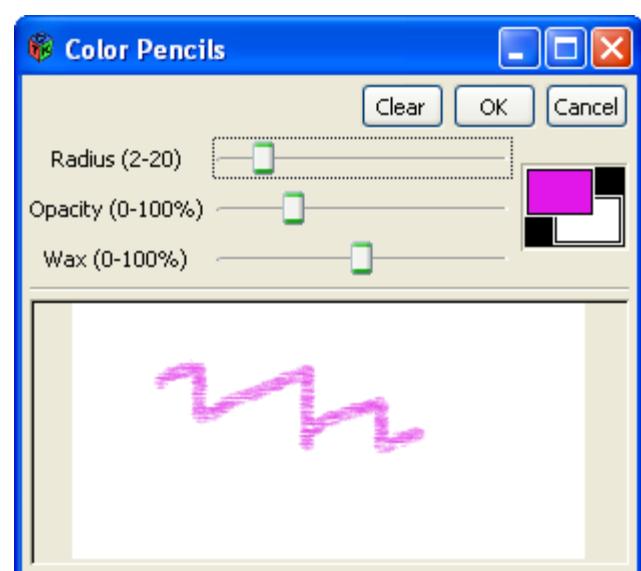
Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon :

Pour créer des nuages, sur l'image par : **Filtres > Rendu > Nuages > Sky**



Effet



Pour crayonner par **Filtres > Misc > Media > Color Pencils** et **Filtres > Misc > Media > Texture** pour modifier la texture sous le crayonnage.

Pour créer une toile par **Filtres > Artistique > Thick oil Paint**



GREFFON VIGNETTING (VIGNETAGE)

Créer un effet de vignetage sur une image.

Site : <http://www.linuxgraphic.org/forums/viewtopic.php?t=2642>

Auteurs : Luc Courtrai, David Hodson

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/vignetting-i686.zip>

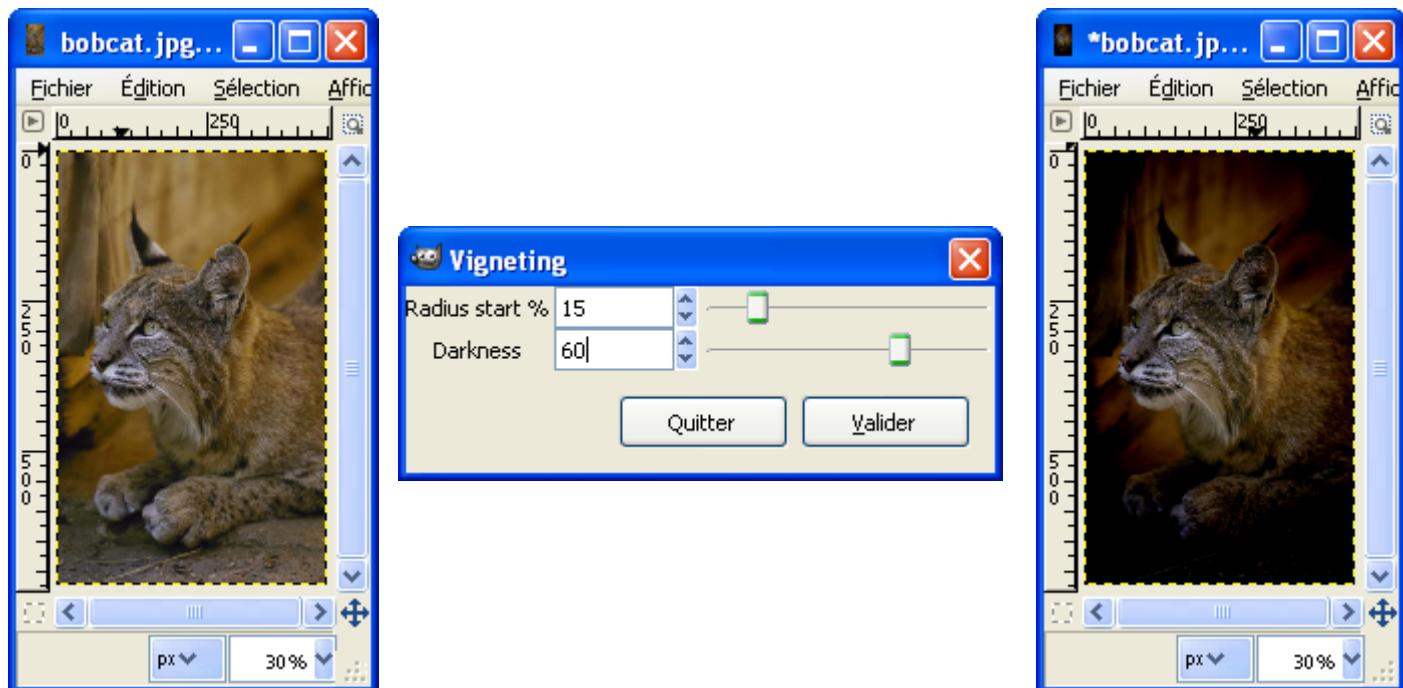
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/vignetting-i686.zip> par samj

Version : Modifiée pour l'accès (novembre 2008).

Installation : Décompresser l'archive **vignetting-i686.zip** et placer **vignetting.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : Filtres > Ombres et lumières > Vignetting



GREFFON WIDEANGLE (GRAND ANGLE)

Créer ou rectifier l'effet d'une prise de vue avec un objectif grand angle (Idem filtre distorsion de lentille).

Site : <http://members.ozemail.com.au/~hodson/wideangle.html>

Auteur : David Hodson

Téléchargement sources : <http://members.ozemail.com.au/~hodson/wideangle.c>

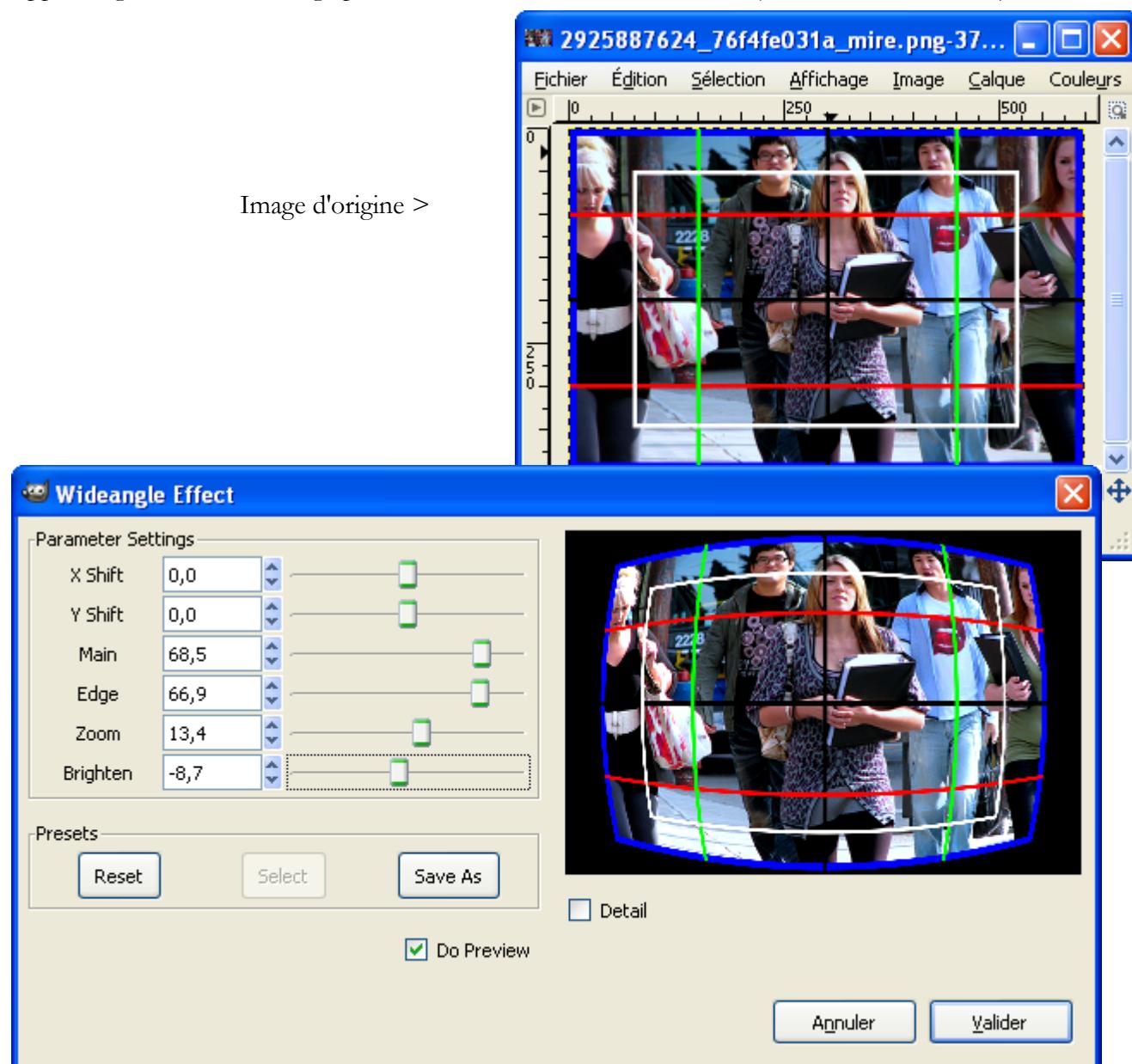
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/wideangle-i686.zip> par samj

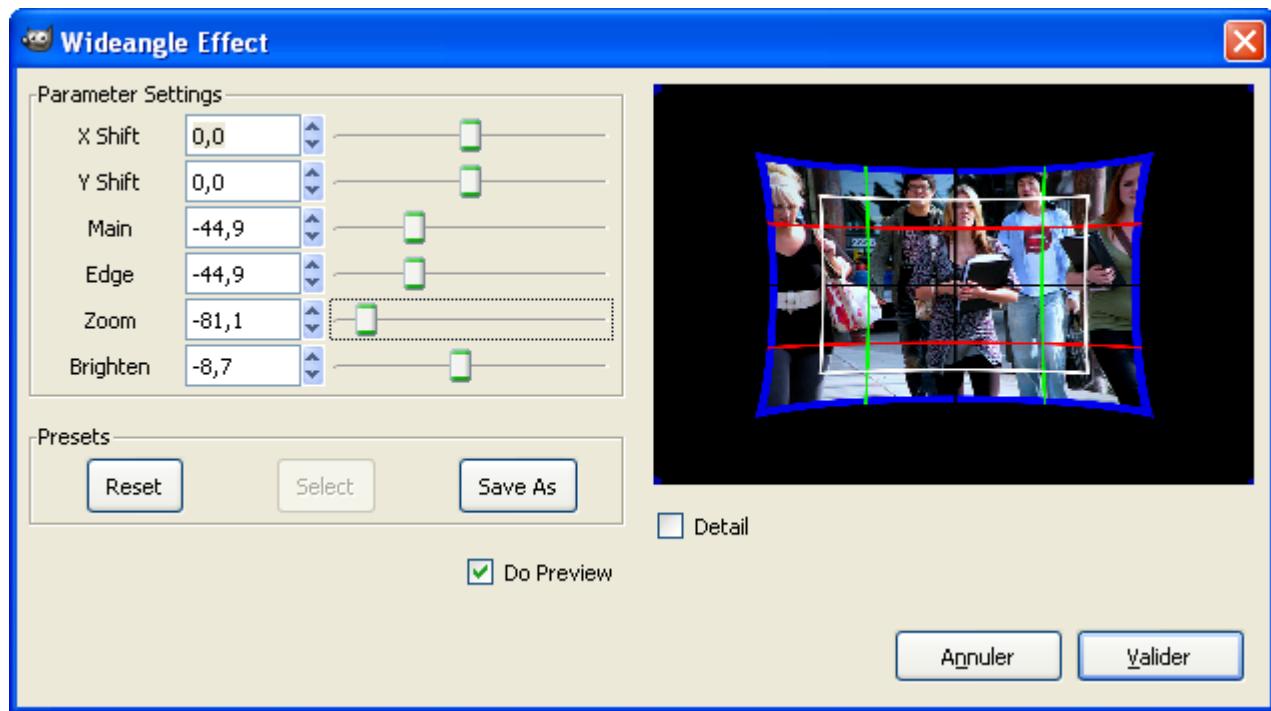
Version : 1.0.10.

Installation : Décompresser l'archive **wideangle-i686.zip** et placer **wideangle.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : Filtres > Distorsions > Wideangle (ou Distortion de lentille)





Les exemples sont appliqués à l'image 2925887624_76f4fe031a.jpg , disponible sur <http://flickr.com/photos/vancouverflavour/2925887624/> par vancouverflavour (CC), avec l'ajout d'une mire pour visualiser les effets.

GREFFON INTELLIGUM (GOMME INTELLIGENTE)

Gommer à partir d'une sélection qui est remplacée par un fond interpolé .

Site : http://www.geocities.com/lode_leroy/gimp/

Auteur : Lode Leroy

Téléchargement sources : http://www.geocities.com/lode_leroy/gimp/intelligum.zip

Téléchargement binaires compilées : http://www.geocities.com/lode_leroy/gimp/intelligum.zip

Sources + binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/intelligum.zip>

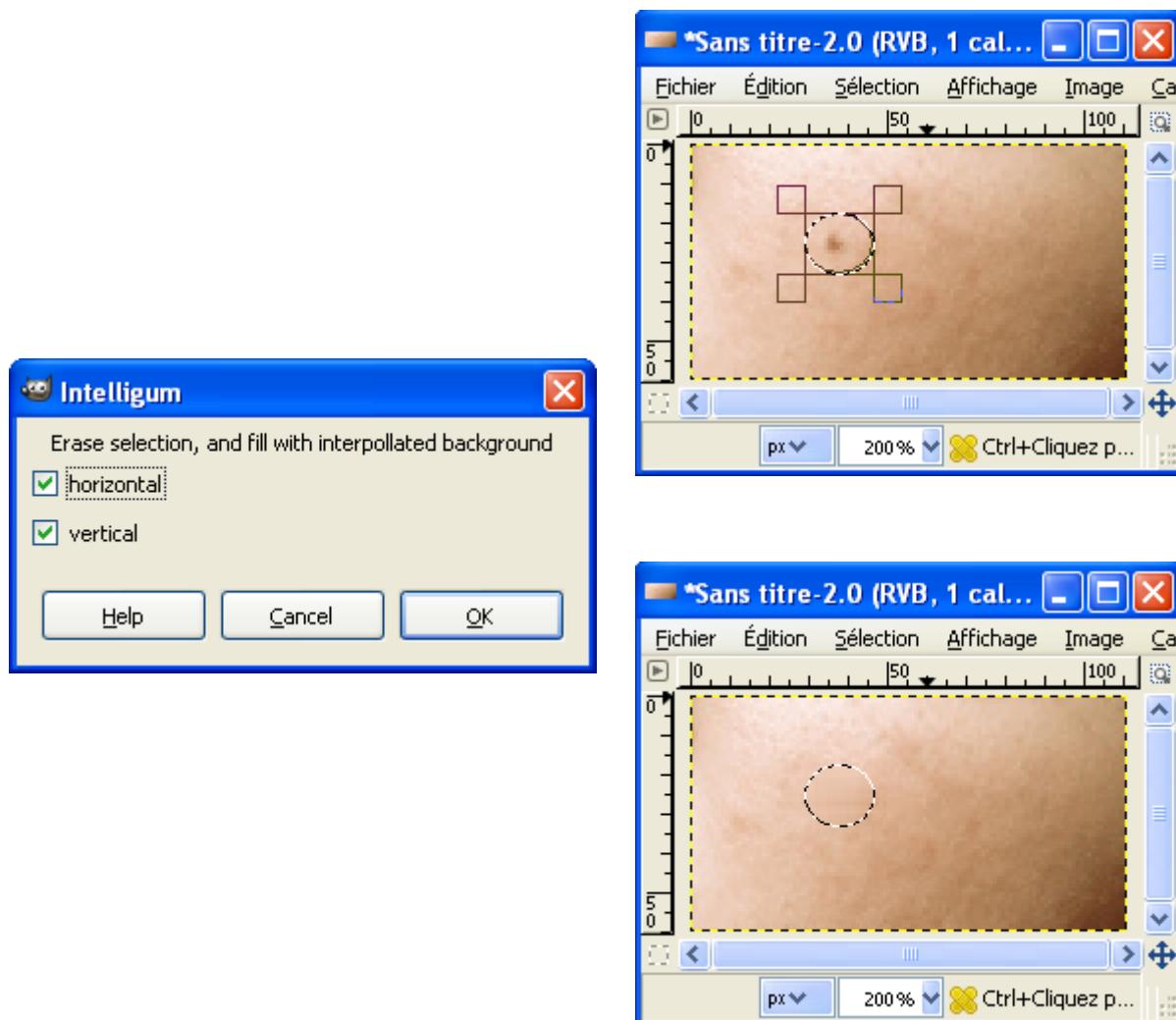
Version : 08/2004

Installation : Décompresser l'archive **intelligum.zip** et placer **\intelligum\intelligum.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Misc > Intelligum**

Nota : À la fin de son utilisation ce greffon produit une erreur sans conséquence.



GREFFON AREA (SURFACE)

Indique la surface, dans le système métrique, d'une sélection rectangulaire sur une carte ou sur un plan scanné dont on connaît l'échelle et la résolution, dans le système impérial, appliquée lors du « scan ».

Site : <http://atrey.karlin.mff.cuni.cz/~qiq/mff/vazne/area.en.html>

Auteur : Miroslav Spousta (Patch de Hannes Rotzinger)

Téléchargement sources : <http://atrey.karlin.mff.cuni.cz/~qiq/mff/vazne/area-gimp-2.2.tar.gz>

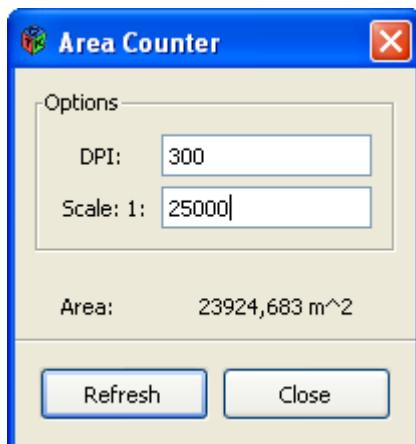
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/area-gimp-2.2-i686.zip> par samj

Version : 0.7

Installation : Décompresser l'archive **area-gimp-2.2-i686.zip** et placer **area.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_xlib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Image > Count Area** (Recommencer à chaque variation de la sélection).



Précision des résultats du greffon non vérifiée. Le temps de traitement est long sur une grande surface.

GREFFON .ANI (CURSEURS ANIMÉS SOURIS WINDOWS)

Ouvrir et enregistrer des fichiers .ani qui représentent les curseurs animés des souris Windows.

Site : <http://www.gimptalk.com/forum/viewtopic.php?f=9&t=27573>

Auteur : Christian Kreibich

Téléchargement sources : <http://www.box.net/shared/jkkq6vsgs0>

Téléchargement binaires compilées : <http://www.box.net/shared/iao5pog84k> par JamesH

Version : 2007/12/30

Installation : Décompresser l'archive **ani(Win32bin).zip** et placer **ani.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Automatique à l'ouverture et à l'enregistrement des images **.ani**

CE GREFFON EST INCOMPATIBLE AVEC LES FICHIERS VIDÉO AVI (Page [121](#))

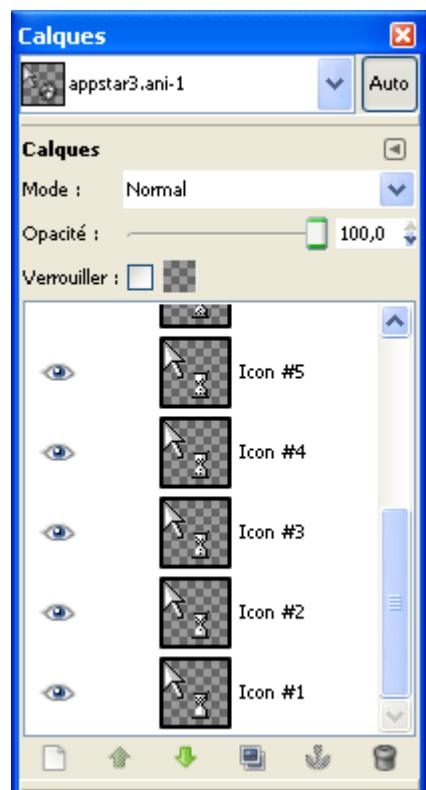
La présentation par l'auteur en mai 2002:

Dear Gimpies,

I recently encountered the need to edit Windows icons and wanted to use the Gimp as usual, when I noticed that apparently Windows icons aren't supported by default (that's with 1.2.2, but a look at 1.2.3's sources suggests the same). A search one the web brought up half-finished plugins at best.

So here's my try, the plugin supports both loading and saving of multiple icons in a file at 2/4/8/32 bpp. You can choose each icon's own color depth (and thus the color map that's created for it) in a preview dialog when saving the icon. I've included a little help page that explains things a bit. I've tested it quite a bit and checked that the generated files do in fact work with icon editors in windows, but of course I may have missed things. ... Cheers, keep it up, Christian.

Exemple >



GREFFON GP BOUNDARY SHRINKER

Extrait du site de l'auteur :

Un greffon pour le Gimp pour nettoyer des images pixels aux couleurs indexées telles que des cartes de géographie politique/administrative.

J'ai écrit ce greffon pour nettoyer les cartes créées pour le logiciel éducatif [KGeography](#) d'Albert Astals. Il préfère que les frontières ne mesurent qu'un pixel de large, pixel connectés au suivant par un côté et non seulement par un coin.

Site : <http://home.gna.org/gp-boundary-shrk/>

Auteur : Laurent G

Téléchargement sources : <http://download.gna.org/gp-boundary-shrk/>

Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/GP_Boundary_shrinker-i686.zip
par samj

Version : 1.1.1

Installation : Décompresser l'archive **GP_Boundary_shrinker-i686.zip** et placer **boundary-shrinker.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

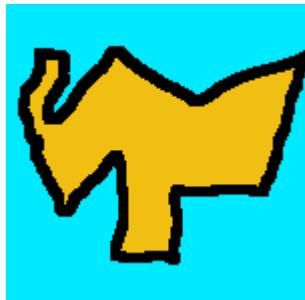
Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Misc > Boundary shrinker**.

Fonctionne sur une image en mode couleurs indexées et aplatie (**Image > Mode > Couleurs indexées** / **Image > Aplatir l'image**). Ce greffon peut créer une erreur si l'image n'est pas aplatie.

Voir l'exemple sur le site <http://home.gna.org/gp-boundary-shrk/>

Principe :

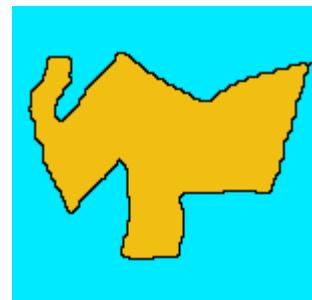
Origine



Paramètres



Résultat



GREFFON IMAGE SUBTRACTION (SOUSTRACTION DE 2 IMAGES)

Compare les pixels de 2 images et donne le résultat dans une autre image. Si les pixels sont identiques, le résultat sera une transparence. Si les pixels sont différents, les pixels de la première image seront reportés sur la nouvelle image. Ce greffon permet d'isoler des objets de 2 images semblables. Ce greffon dispose aussi d'un réglage du seuil.

Site : <http://registry.gimp.org/node/27>

Auteurs : Alexandre Heitor Schmidt, Daniel Afonso Heisler

Téléchargement sources : http://registry.gimp.org/files/gimp_image_subtraction_plugin-0.1.0.tar.gz

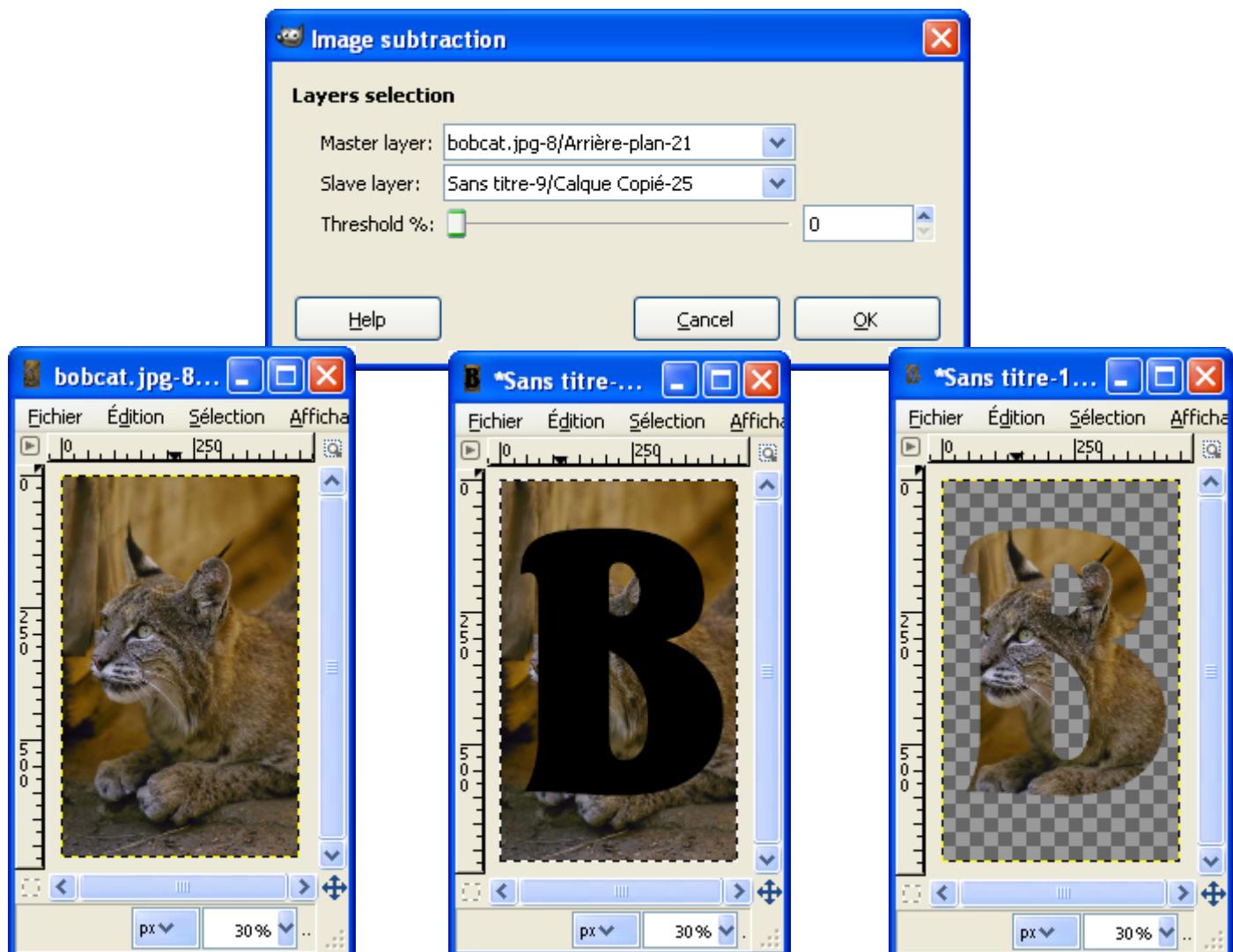
Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/Image_Subtraction-i686.zip
par samj

Version : 1.1.1

Installation : Décompresser l'archive **Image_Subtraction-i686.zip** et placer **Image_Subtraction.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Misc > Image Subtraction** (Traitement lent).



Greffon Magie (Effet High Dynamic Range Image)

Créer un effet HDRI (High Dynamic Range Image).

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

Auteur : Ivan Bezdomniy

Téléchargement sources : http://sourceforge.net/project/platformdownload.php?group_id=188185

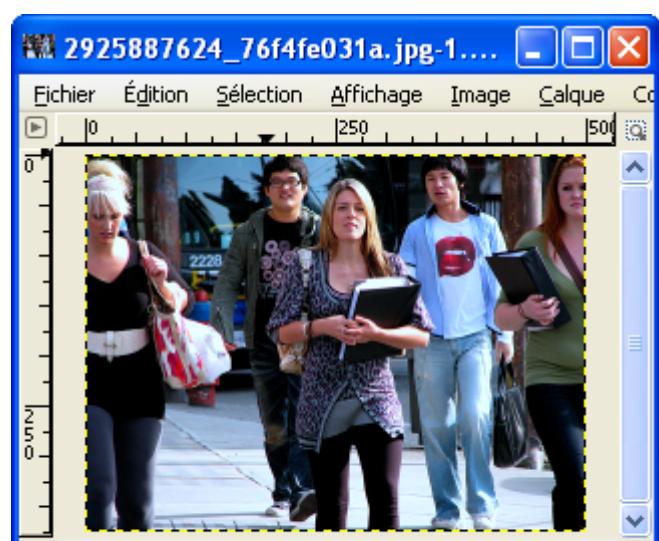
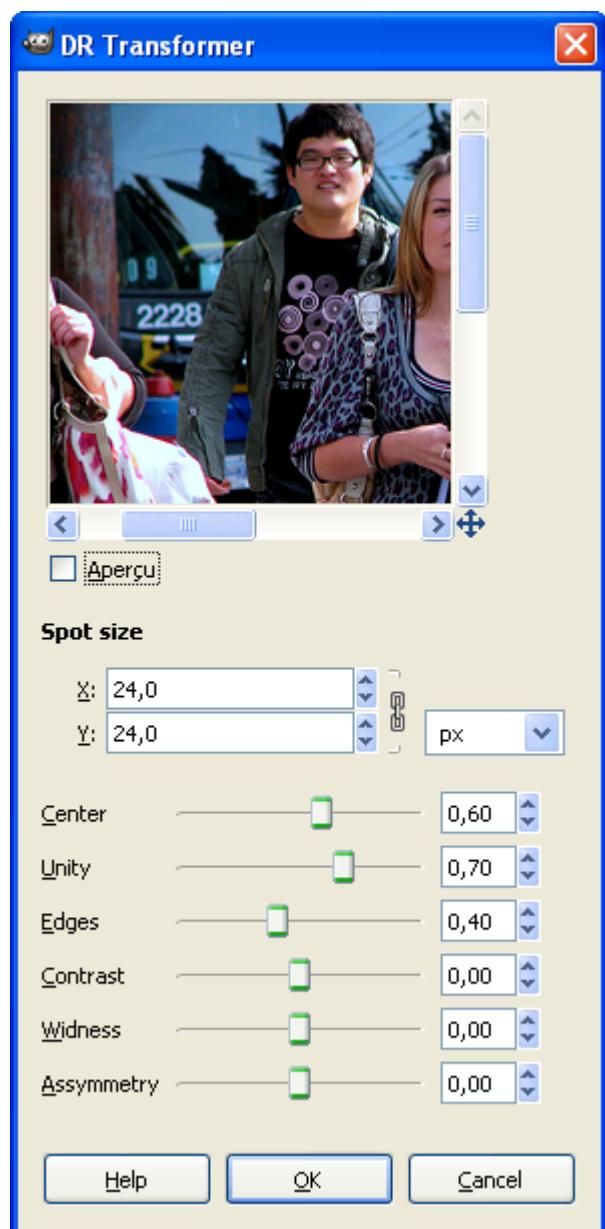
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/magie-0.3-i686.zip> par samj

Version : 0.3

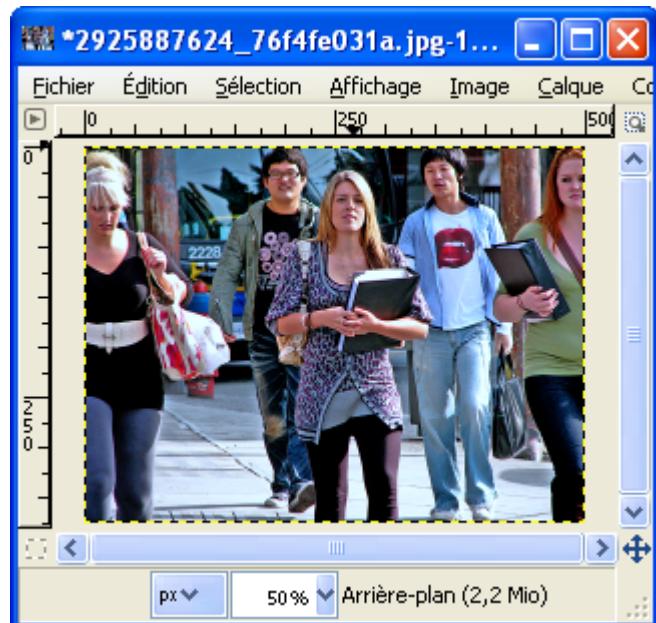
Installation : Décompresser l'archive **magie-0.3-i686.zip** et placer **gimp-drt.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Amélioration > DR Transformer** (L'aperçu ne fonctionne pas).



Effet du Filtre



GREFFON BASIC (ART ASCII)

Créer de l'art ASCII lors de l'enregistrement d'une image en niveau de gris.

Site : <http://sourceforge.net/projects/bascii/>

Auteur: Mate Kovacs

Téléchargement sources : <http://sourceforge.net/projects/bascii/>

Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/bascii_pre-alpha-i686.zip par samj

Version: pre-alpha.

Installation : Décompresser l'archive **bascii_pre-alpha-i686.zip** et placer **bascii.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Automatique à l'enregistrement.

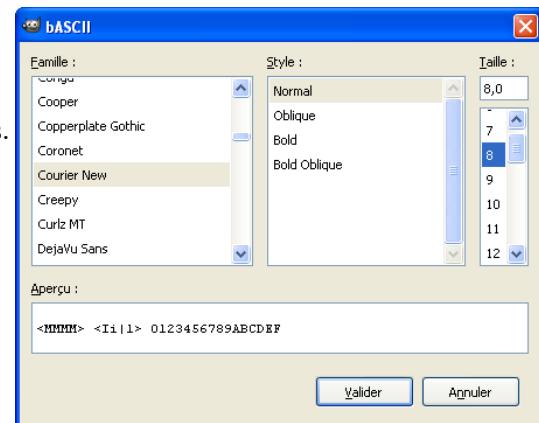
Mettre l'image en niveau de gris avec beaucoup de contrastes

Aplatir l'image.

Enregistrer au format bASCII (*.txt *.asc).

Choisir une police comme Courier New.

Ouvrir avec Wordpad ou Notepad++



Wilber en art ASCII

GREFFON PDS (IMAGES .IMG & .IMQ)

Ouverture des images NASA/ESA PDS/EDR :

PDS-files usually have the filename-suffix ".img" or ".imq" if compressed.

Note, that this suffix is also used for other non-PDS file-formats.

The plug-in will install itself as input filter for files with the following suffixes:

.img, .imq, .qub, .pds, .edr, .bb1, .bb2, .bb3, .bb4, .ir1, .ir2, .ir3, .n07, .n15, .sur, .sun, .red, .grn, .blu, .sgr, .vio

Site : <http://registry.gimp.org/node/1627>

Auteur : Holger Isenberg

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/pds-2.3.6.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées : <http://mars-news.de/gimp/gimp-2.4/pds.exe>

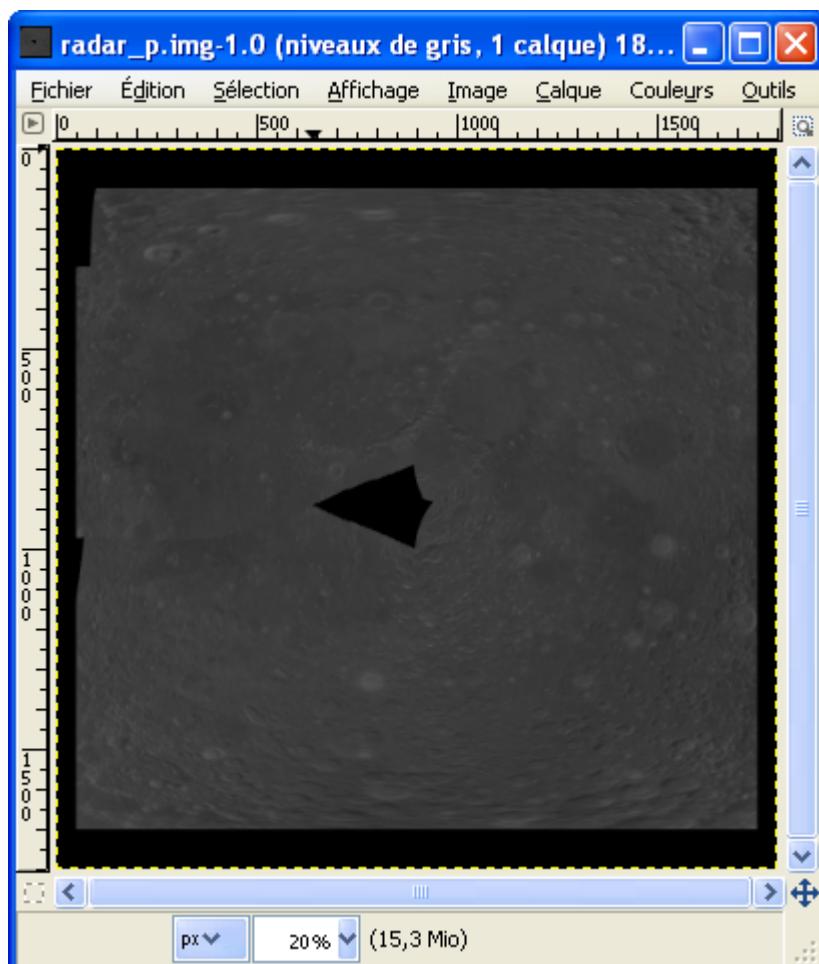
Version : 2.3.6

Installation : Placer **pds.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Automatique.

Image : http://astrogeology.usgs.gov/Projects/LunarConsortium/data/earthbas/radar_p.img



GREFFON SHAPEFS (EFFET 3D SUR LES OMBRES)

Génération d'effet 3D sur des images en niveau de gris à partir des ombres, de l'azimut du soleil, l'angle de la caméra et la dimension du pixel. Ce greffon, très complexe, utilise beaucoup de puissance de calcul (Mémoire minimale de 512 Mo). Une documentation technique est fournie dans l'archive.

Site : <http://registry.gimp.org/node/2944>

Auteur : Alfred P. Reaud

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/shapefs-1.2.0.0-20051020.tar.gz>

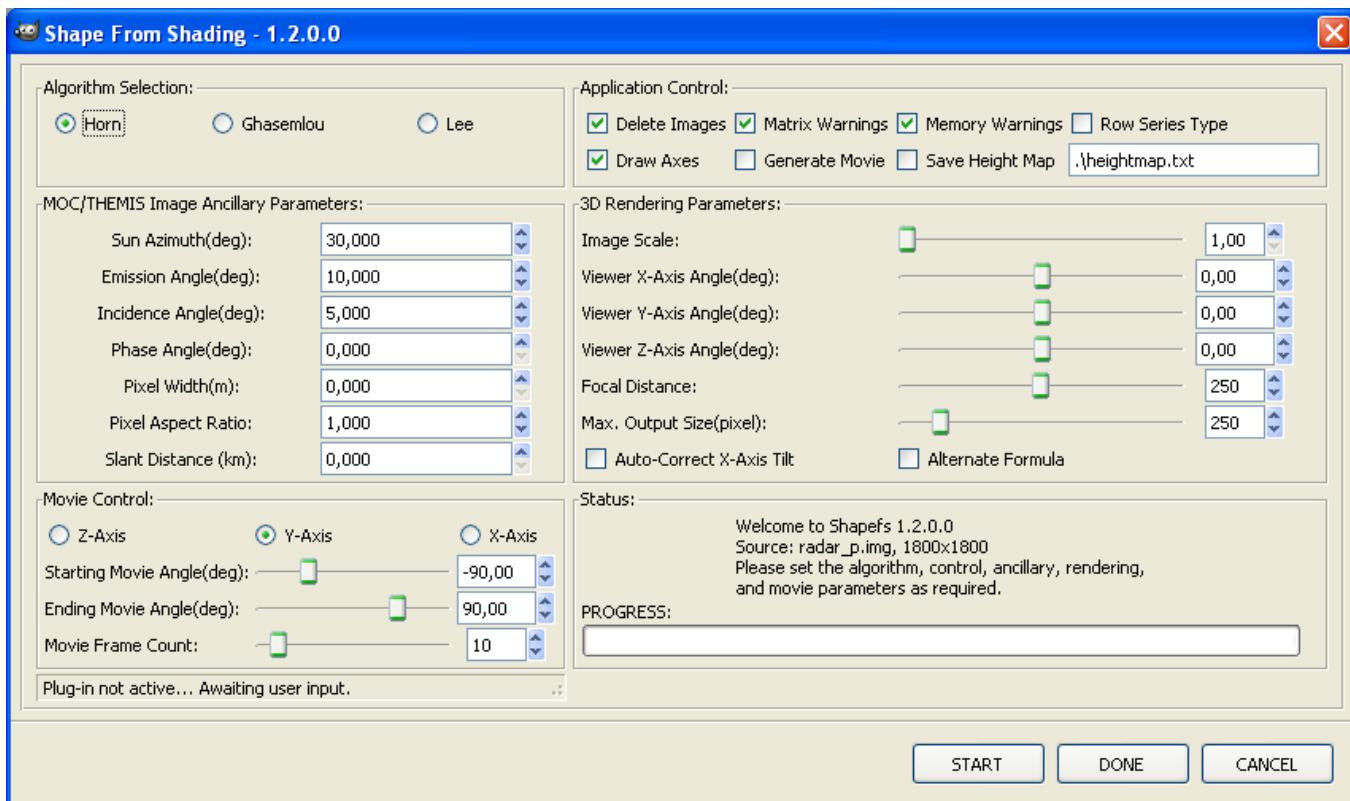
Téléchargement binaires compilées : <http://registry.gimp.org/files/shapefs-1.2.0.0-20051020.zip>

Version : 1.2.0.0-20051020

Installation : Décompresser l'archive **shapefs-1.2.0.0-20051020.zip** et placer **ShapeFS\ShapeFS.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Carte > Shape From Shading**.



GREFFONS DE BRUITS CRÉÉS PAR LUKAS HOSEK

Traitement du bruit sur les « Pixels chauds » (Filtres créés pour soutenir une thèse).

Site : <http://www.ms.mff.cuni.cz/~hosel4am/>

Auteur : Lukas Hosek

Téléchargement sources : <http://www.ms.mff.cuni.cz/~hosel4am/>

Téléchargement binaires compilées :

http://www.aljacom.com/~gimp/impulse_localmode_gaussnr-i686.zip par samj

Version : 2007

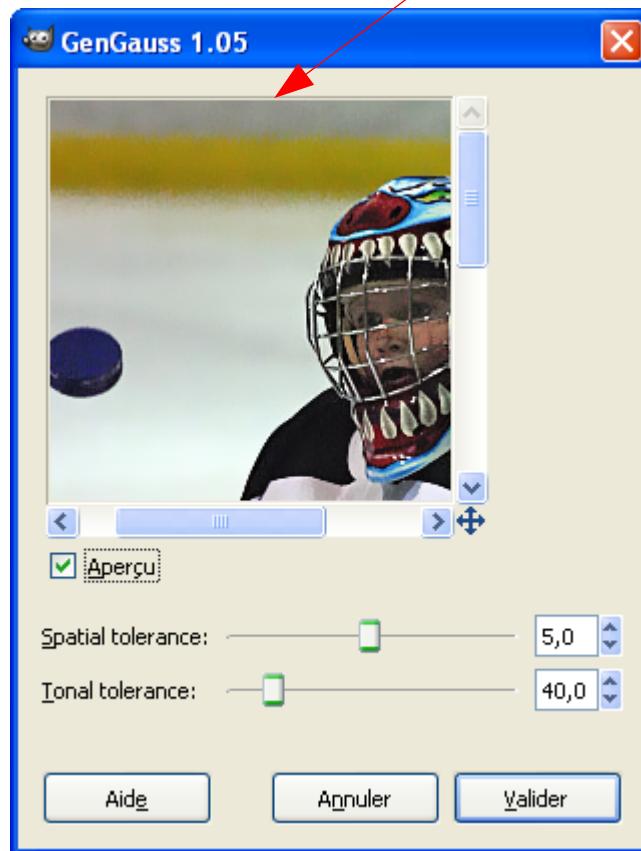
Installation : Décompresser l'archive **impulse_localmode_gaussnr-i686.zip** et placer **gaussnr.exe**, **localmode.exe**, **impulse.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Amélioration > Impulse noise reduction**

Filtres > Amélioration > Local mode filter (Très lent)

Filtres > Amélioration > Advanced noise reduction



Greffon COLOUR2GREY-LOCAL (RVB EN NIVEAUX DE GRIS)

Traitement pour essayer de conserver la luminosité, les bons contrastes lors d'une conversion RVB en niveaux de gris.

Site : <http://www.mpi-inf.mpg.de/resources/ApparentGreyscale/>

Auteur : This program is a modification of Peter Heckert's Unsharp masking plugin.

Téléchargement sources :

<http://www.mpi-inf.mpg.de/resources/ApparentGreyscale/colour2grey-local-0.1.c>

Téléchargement binaires compilées :

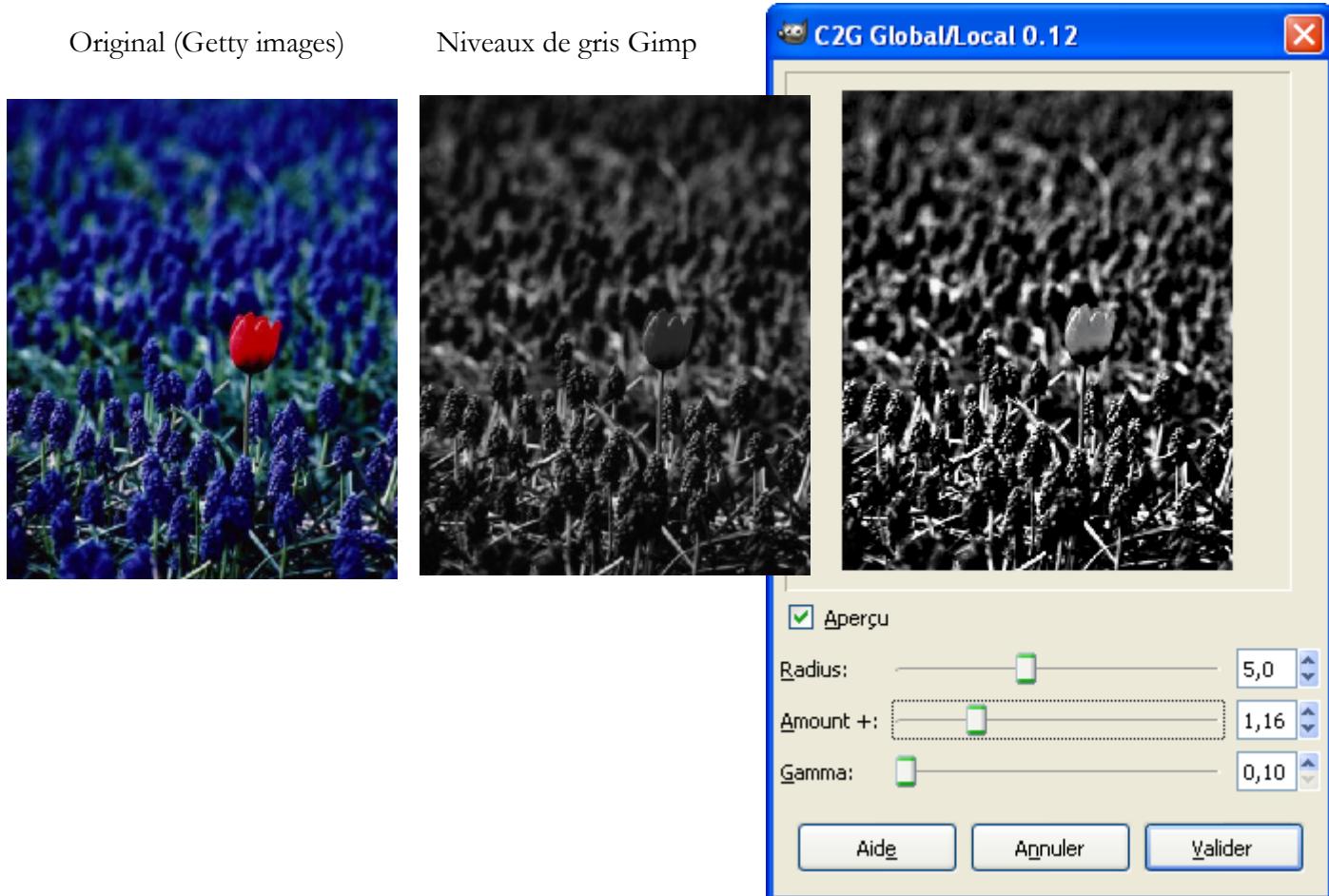
<http://www.aljacom.com/~gimp/colour2grey-local-i686.zip> par samj

Version : 0.1

Installation : Décompresser l'archive **colour2grey-local-i686.zip** et placer **colour2grey-local-0.1.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : **Filtres > Colors > Colour2Grey Local**



Greffon Wavelet-decompose (Décomposer en ondelettes)

Décomposer une image en ondelettes sur plusieurs calques pour modifier le rendu en utilisant les caractéristiques de ces calques.

Site : <http://registry.gimp.org/node/11742> (Traduction automatique en français par Google)

Auteur : Marco Rossini

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/wavelet-decompose-0.1.2.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

http://registry.gimp.org/files/wavelet-decompose-0.1.2_win32.zip

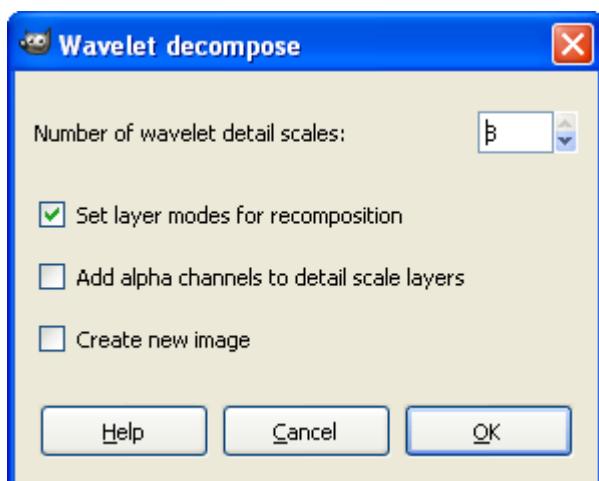
Version : 0.1.2

Installation : Décompresser l'archive **wavelet-decompose-0.1.2_win32.zip** et placer **wavelet-decompose.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

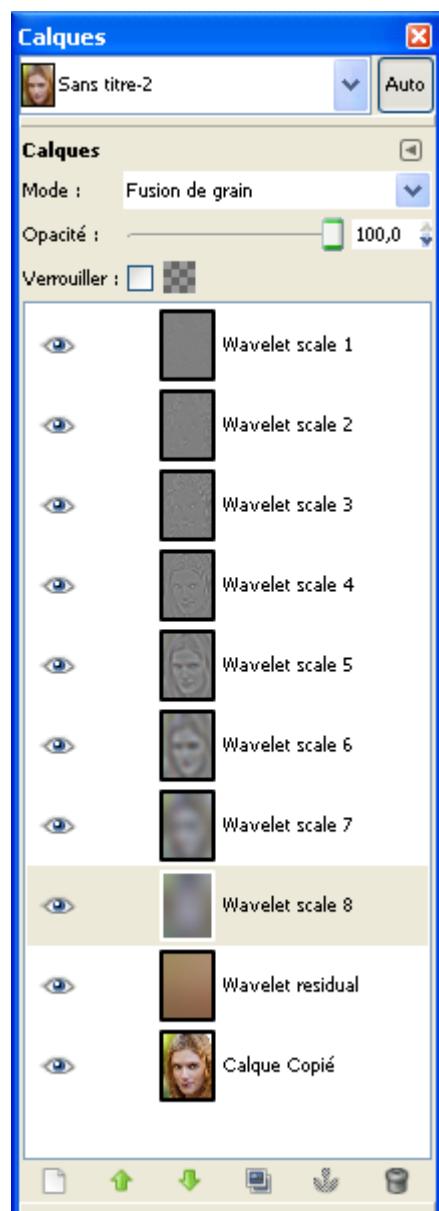
Appel du greffon :

Sur l'image par : Filtres > Générique > Wavelet decompose



Pour modifier l'image :

- Modifier les calques « **Wavelet ...** ».
- Dans l'exemple donné sur le site de l'auteur, il faut utiliser le pinceau sur les calques **Wavelet scale 1** et **Wavelet scale 2**. Nous obtenons de bons résultats avec un pinceau de couleur grise (RVB = 128,128,128) en mode normal.
- Nous pouvons modifier la luminosité en modifiant l'opacité des calques.



GREFFON ANNULAR DENOISE (DIMINUER LE BRUIT)

Diminuer le bruit avec **Annular denoise** et créer un cadre avec **Add Frame**.

Site : <http://w3.impa.br/~luis/>

Auteur : Luis A.Florit

Téléchargement sources : <http://w3.impa.br/~luis/photos/varios/annulardenoise.c>
<http://w3.impa.br/~luis/photos/varios/frame.scm>

Téléchargement binaires compilées :

http://www.aljacom.com/~gimp/frame-scm_annulardenoise-i686.zip par samj

Version : 2007

Installation : Décompresser l'archive **frame-scm_annulardenoise-i686.zip** et placer **annulardenoise.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**. Placer **frame.scm** dans le répertoire des scripts **\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**.

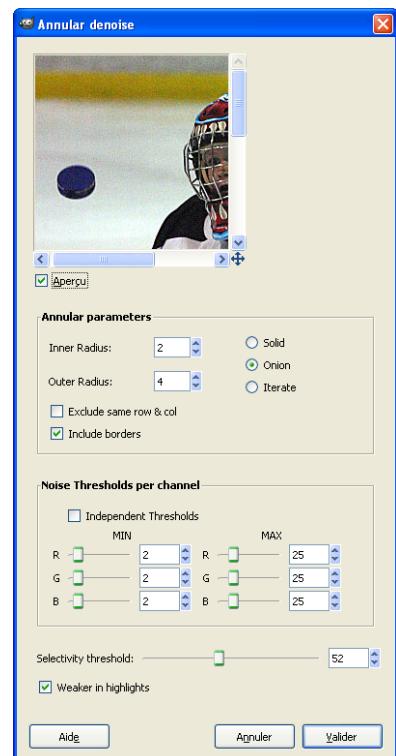
Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon et du script-fu :

Sur l'image par : **Filtres > Annular denoise** et **Script-Fu > Mias > Add Frame**

Les réglages sont délicats.

Exemple des pixels modifiés par ce greffon (tout ce qui n'est pas noir).



Effet du Script-Fu Add Frame



GREFFON FILESEQ

Choix des images ouvertes, enregistrement par un séquenceur.

Site : <http://members.ozemail.com.au/~hodsond/fileSeq.html>

Auteur : David Hodson

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/fileSeq-i686.zip>

Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/fileSeq-i686.zip> par samj

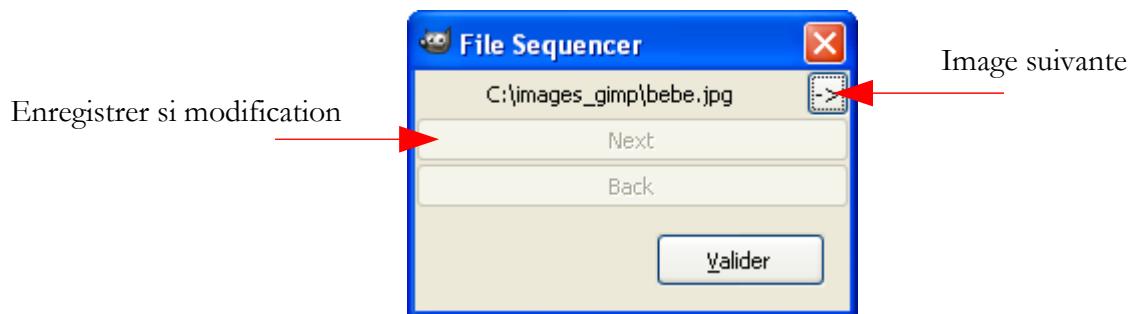
Version : ?

Installation : Décompresser l'archive **fileSeq-i686.zip** et placer **fileSeq.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du greffon : Sur l'image par : Fichier > File Sequencer

Ce greffon qui a des bogues connus de l'auteur est présenté comme exemple.



GREFFON BLEND REMOVAL

Remove alpha blended image : This plug-in removes alpha blended image from current image, like a half blended logos or motion blur by frames.

Nous n'avons pas réussi à faire fonctionner ce greffon en fonction de la définition en anglais de l'auteur. Par contre ce greffon permet de mélanger deux images avec un résultat différent des possibilités offertes par les modes et opacités des calques.

Site : <http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/tmp/index.html> , <http://registry.gimp.org/node/13494>

Auteur : Kyoichiro Suda

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/blendremoval-0.6.c.gz>

Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/Blend_Removal-i686.zip par SAMJ

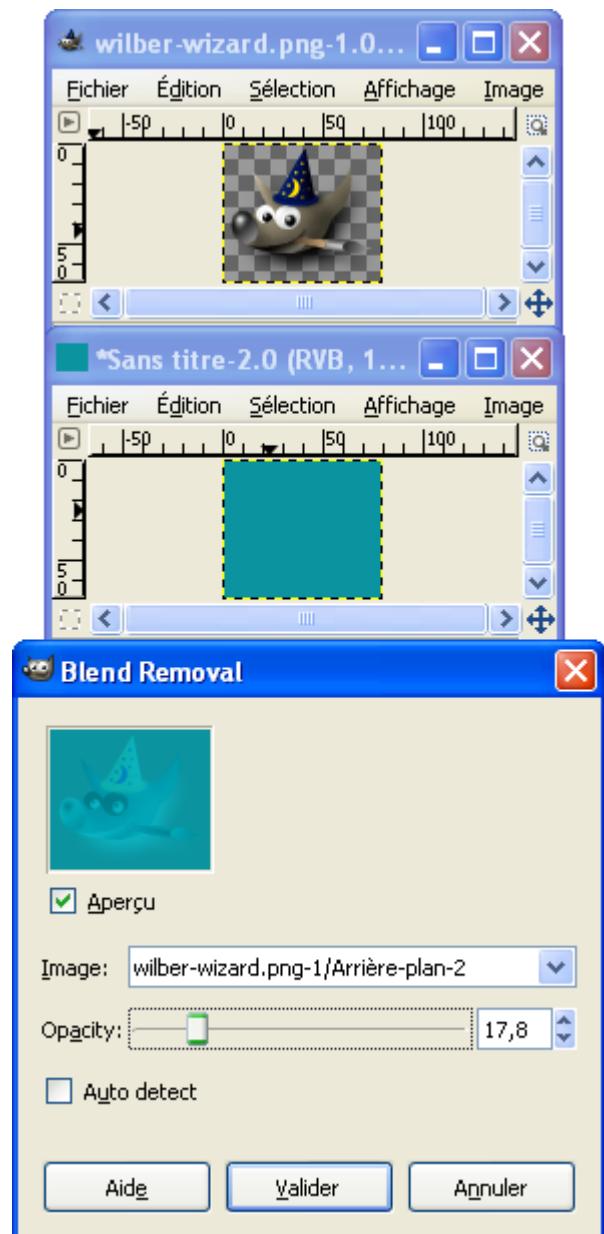
Version : 0.6

Installation : Décompresser **Blend_Removal-i686.zip** et placer **/Blend_Removal/blendremoval.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon :

Sur l'image par **Filtres > Amélioration > Blend Removal**.



Résultat du greffon appliqué sur l'image bleue >>

GREFFON WAVELET SHARPEN (NETTETÉ)

Améliore la netteté en augmentant les contrastes dans les hautes fréquences..

Site : <http://registry.gimp.org/node/9836>

Auteur : Marco Rossini

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/wavelet-sharpen-0.1.2.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

<http://www.aljacom.com/~gimp/wavelet-sharpen-0.1.2-i686.zip> par samj

Version : 0.1.2

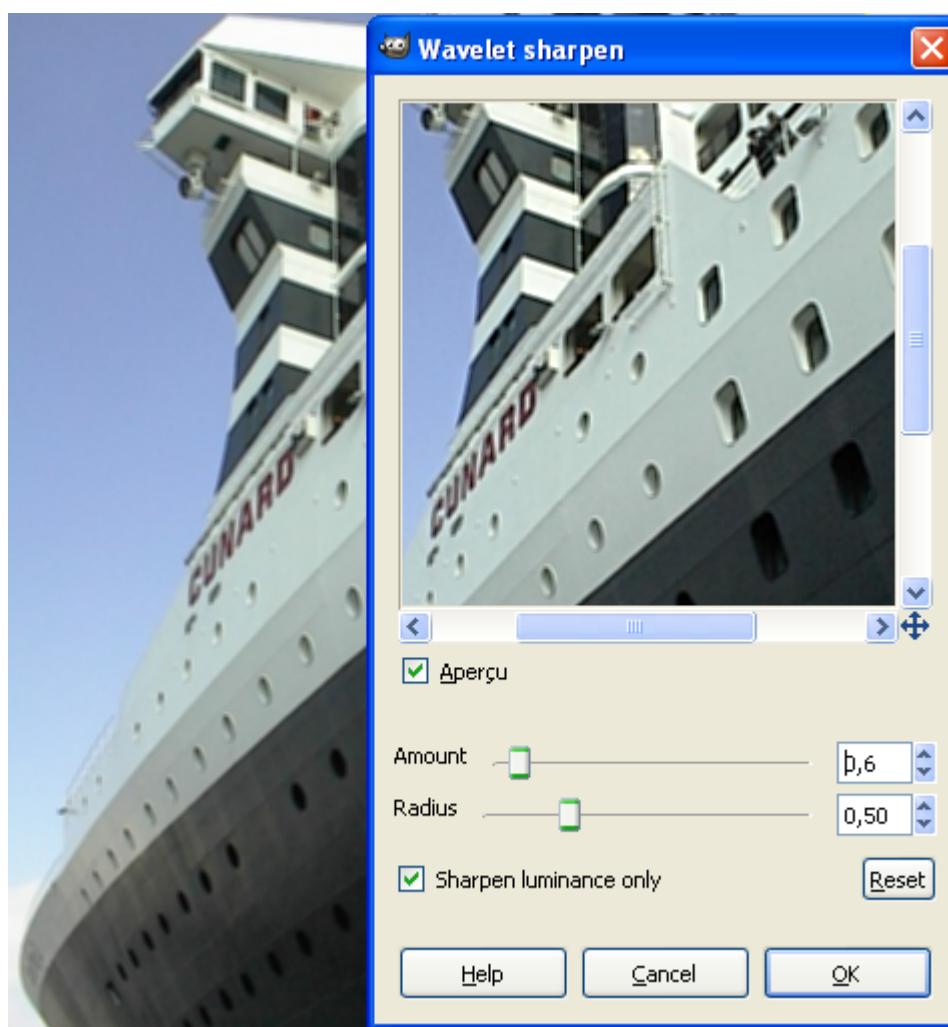
Installation :

Décompresser l'archive **wavelet-sharpen-0.1.2-i686.zip**. Placer **wavelet-sharpen.exe** dans le répertoire des greffons **\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.4

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

Ce greffon effectue une décomposition en ondelettes et permet d'ajuster le niveau de la netteté. En option, nous pouvons ajuster le canal de luminance de l'image convertie en mode **YCbCr** ce qui permet de réduire le bruit des images.



Greffon Wavelet denoise (Diminuer le bruit)

Ce greffon permet de diminuer le bruit d'une image.

Site : <http://registry.gimp.org/node/4235>

Auteur : Marco Rossini

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/wavelet-denoise-0.3.1.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

<http://www.aljacom.com/~gimp/wavelet-denoise-0.3.1-i686.zip> par samj

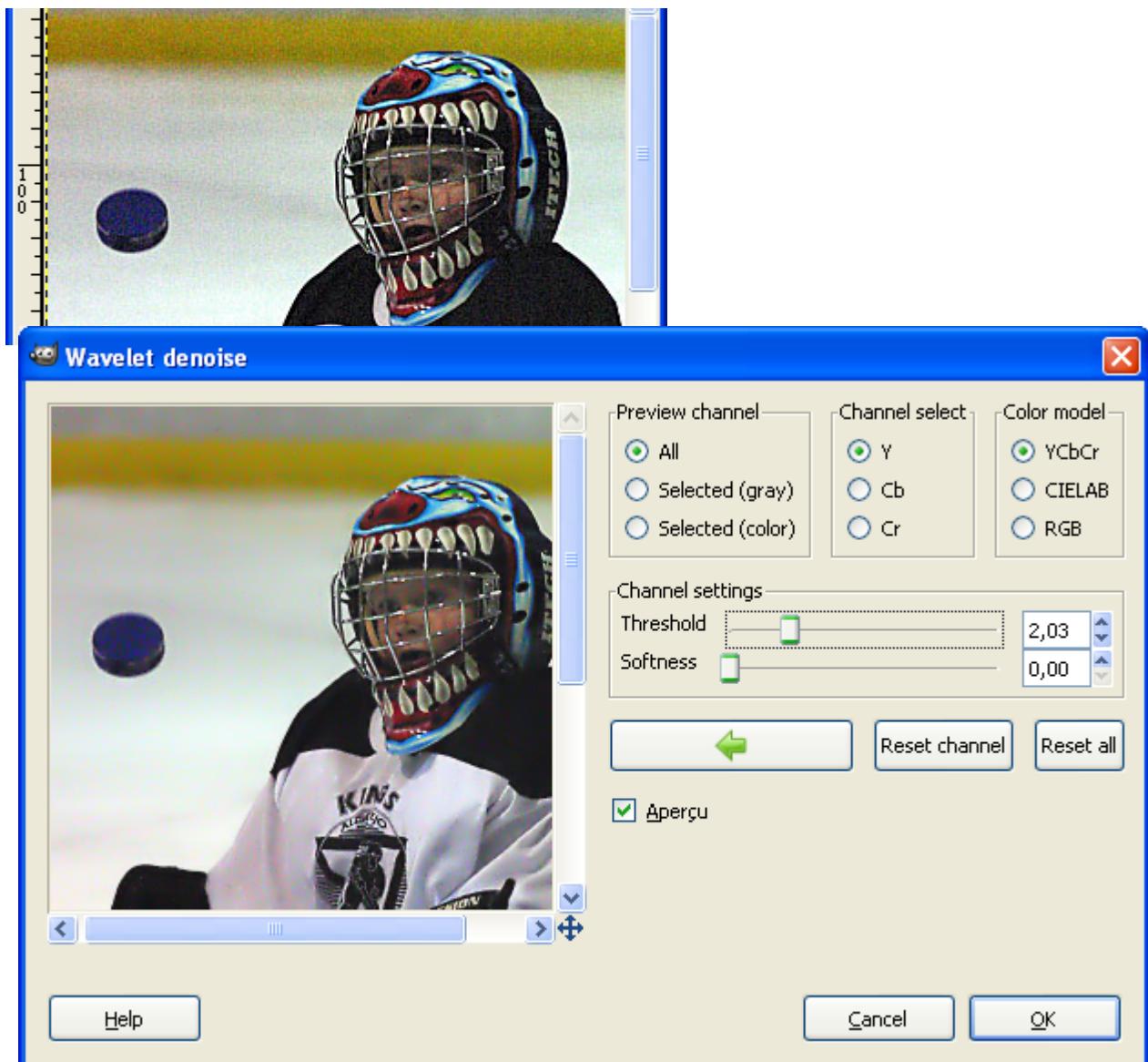
Version : 0.3.1

Installation :

Décompresser l'archive **wavelet-denoise-0.3.1-i686.zip**. Placer **wavelet-denoise.exe** dans le répertoire des greffons **\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.4

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



NOISE GENERATOR (CRÉER DU BRUIT)

Ces deux greffons permettent de créer plusieurs types de bruits.

Site : <http://registry.gimp.org/node/13016>

Auteur : Marco Rossini

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/poisson-noise-0.1b.tar.gz>
<http://registry.gimp.org/files/noise-generator-0.2.5.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

http://www.aljacom.com/~gimp/noise_generator-i686.zip par samj

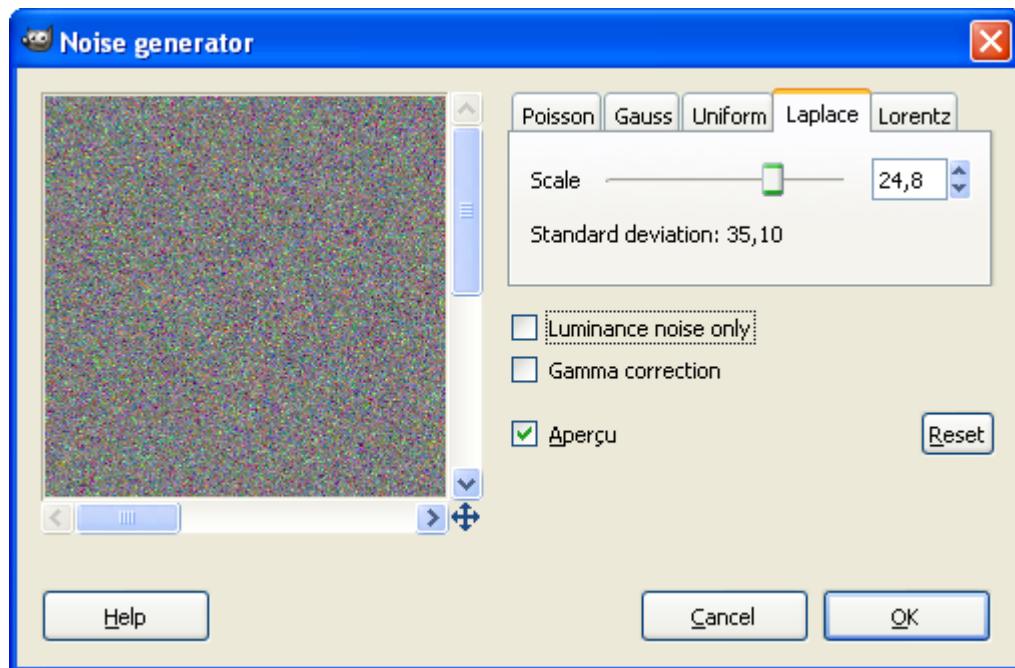
Versions : 0.1 et 0.2.5

Installation :

Décompresser l'archive **noise_generator-i686.zip**. Placer **poisson-noise.exe** et **noise-generator.exe** dans le répertoire des greffons **\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel des greffons : Sur l'image par **Filtres > Bruit > Poisson noise** et par **Filtres > Bruit > Noise generator**



GREFFON Focus Blur (BRUIT)

Ajoute du bruit, crée des effets d'ombres et de profondeur de champ.

Site : http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/gimp/fblur/focusblur_e.html
<http://registry.gimp.org/node/1444>

Auteur : Kyoichiro Suda

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/focusblur-3.2.3.tar.bz2>

Téléchargement binaires compilées : <http://registry.gimp.org/node/8236>

Version : 3.2.3

Installation : Décompresser l'archive **focus-blur-3.2.3.zip** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x**

Testé avec : Gimp 2.6.4

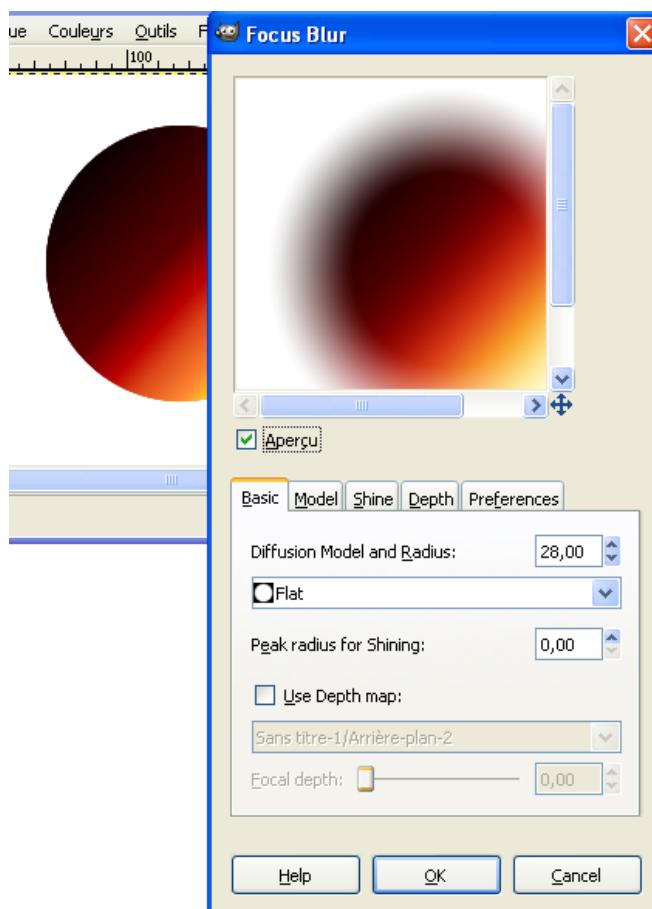
Appel du greffon : Sur l'image par : Filtres > Flou > Focus Blur (Greffon très, très lent).

Usage

Function and dialogue : <http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/gimp/fblur/focusblur2e.html>

Throw a shadow with Focus blur : <http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/gimp/fblur/focusblur3e.html>

Applying depth effect : <http://sudakyo.hp.infoseek.co.jp/gimp/fblur/focusblur4e.html>



Greffon RAWTex

Sauvegarde de textures RAW.

RAWTex is a save plugin for GIMP 2.2.x, 2.3.x & 2.4.x allowing to create raw textures for the PC, PSP, NDS, PS2 or any other architecture handling chunky or compressed dxtc formats.

It can save raw RGBA (5650, 5551, 4444 or 8888) & indexed (T4, T8) textures (with 5650, 5551, 4444 or 8888 palette modes support) as well as DXTC (DXT1, DXT3, DXT5) compressed ones, it supports the PSP textures swizzle mode and can generate mipmaps, it also have a color key feature to handle transparency and can convert grayscale pictures into alpha channel only textures.

Site : <http://pagesperso-orange.fr/franck.charlet/misc.html>

Auteur : Copyright (C) 2006-2008 Franck Charlet.

Téléchargement sources et binaires compilées :

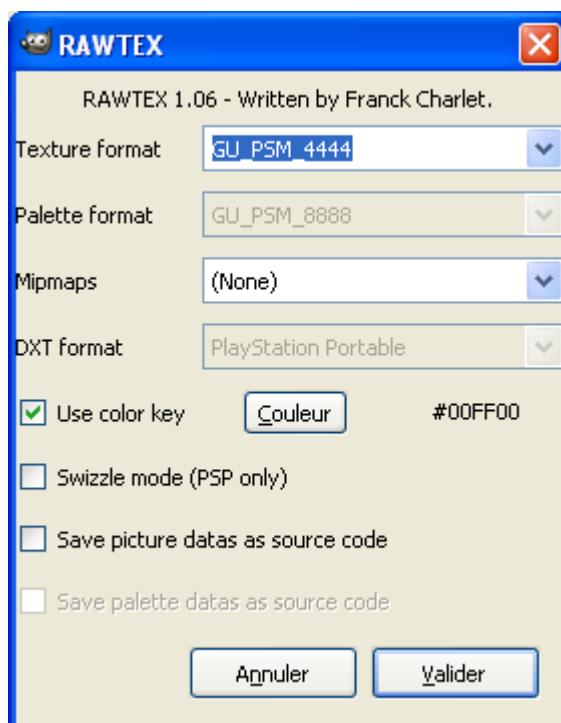
<http://pagesperso-orange.fr/franck.charlet/RAWTex.zip>

Version : 1.06

Installation : Placer **RAWTex.exe** directement dans le répertoire des greffons
gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Automatique lors de la sauvegarde de l'image au format RAW.



Lors de la sauvegarde, 2 fichiers sont créés : xxx.raw et xxx.h

GREFFON SAVE FOR WEB

Optimiser la qualité visuelle des images destinées aux sites Web en fonction du volume en octets.

Site : <http://registry.gimp.org/node/33>

Auteur : Aurimas Juška

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/gimp-save-for-web-0.28.6.tar.bz2>

Téléchargement binaires compilées :

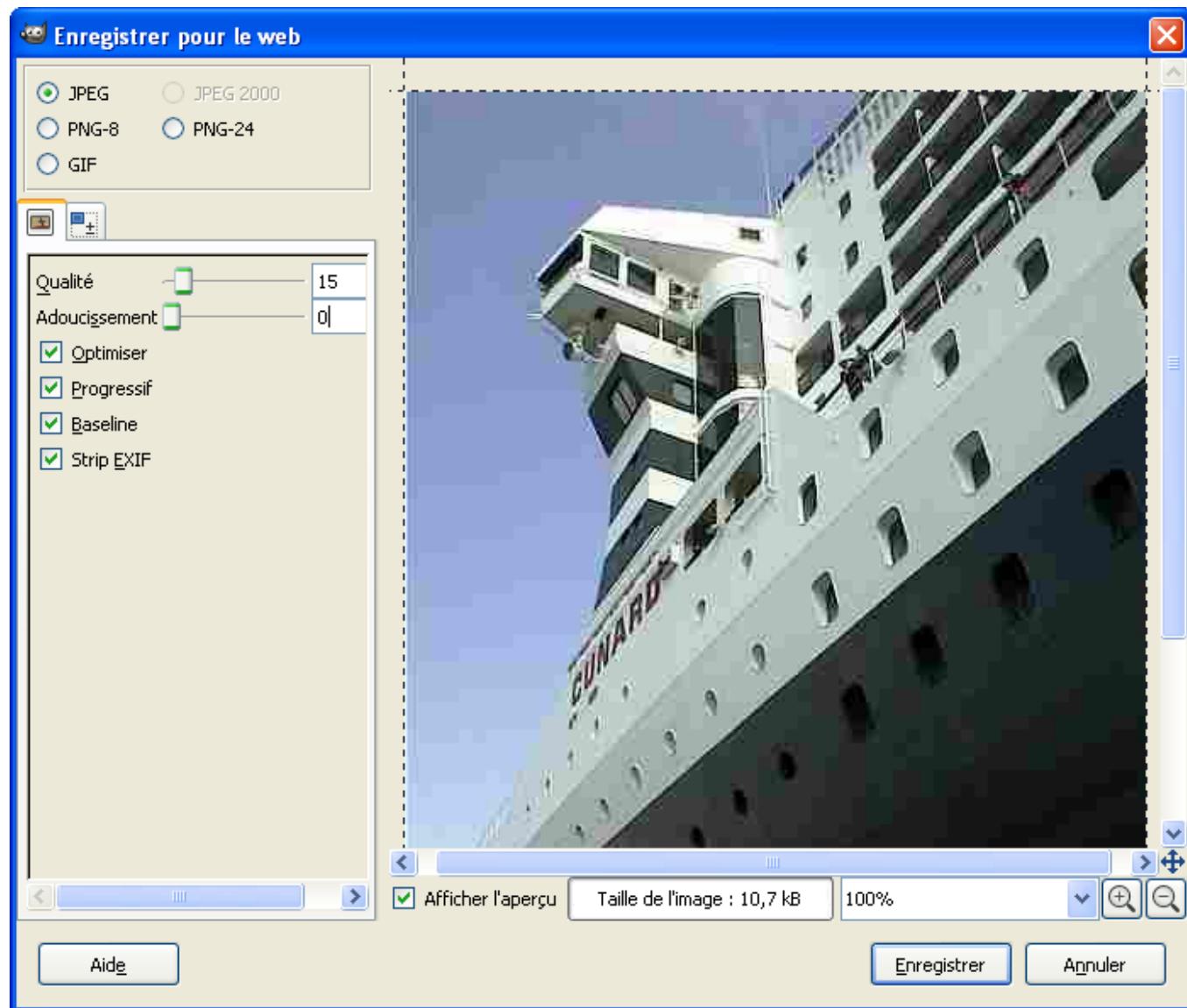
<http://www.aljacom.com/~gimp/gimp-save-for-web-0.28.6-i686.zip>

Version : 0.28.6

Installation : Décompresser l'archive **gimp-save-for-web-0.28.6-i686.zip** et placer **webexport.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur l'image à sauvegarder par **Fichier > Enregistre pour le Web**



Greffon Twist (Déformations)

Créer des déformations géométriques sur une image RVB ou en niveaux de gris.

Site : <http://registry.gimp.org/node/13221>

Auteurs : Peter Uray

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/twist-2.0.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées : http://registry.gimp.org/files/twist-2.0_1.zip

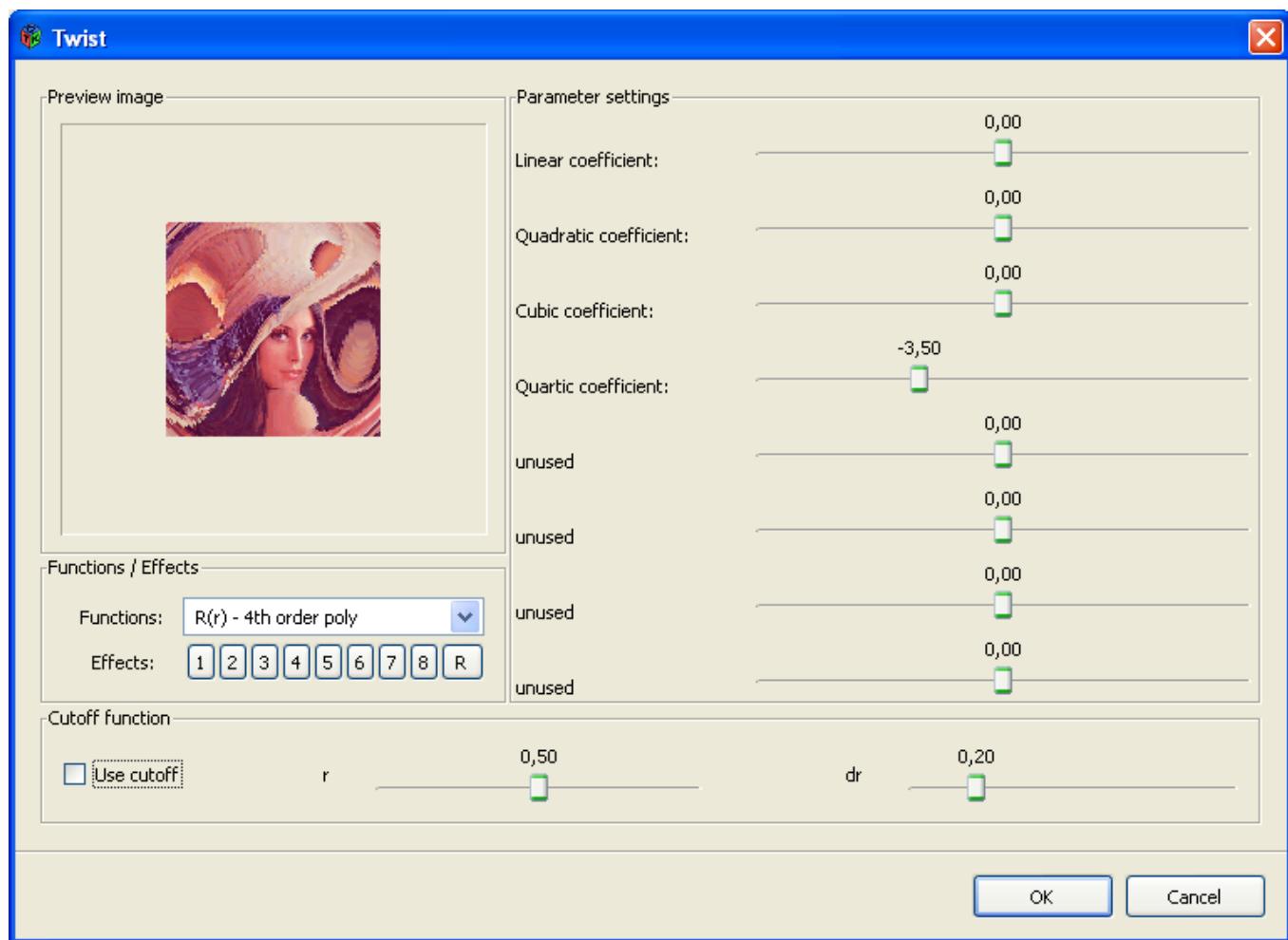
Version : 2.0

Installation : Décompresser l'archive **twist-2.0_1.zip** et placer **twist.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

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

Ce greffon qui a de nombreux paramètres est complexe à utiliser. Une petite documentation, **twist_doc.html**, est dans les sources et les binaires compilées.



Greffon Tileably Shrink (Images ajustables)

Permet de rendre les images ajustables pour créer des motifs.

Auteur : Copyright (C) 2002,2004 Yeti (David Necas).

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/tileably-shrink-1.3-i686.zip>

Téléchargement binaires compilées :

<http://www.aljacom.com/~gimp/tileably-shrink-1.3-i686.zip> par SAMJ

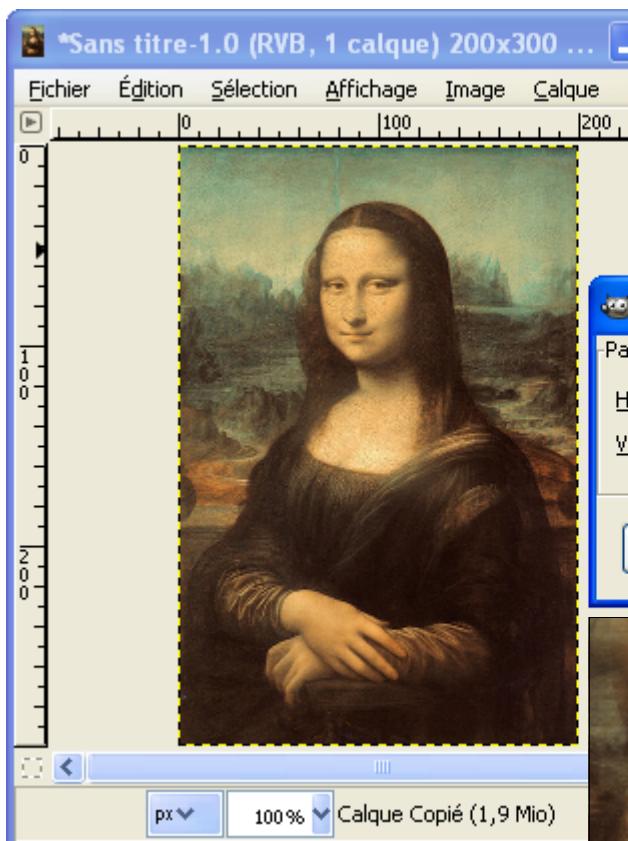
Version : 1.3

Installation : Décompresser **tileably-shrink-1.3-i686.zip** et placer **tileably-shrink.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

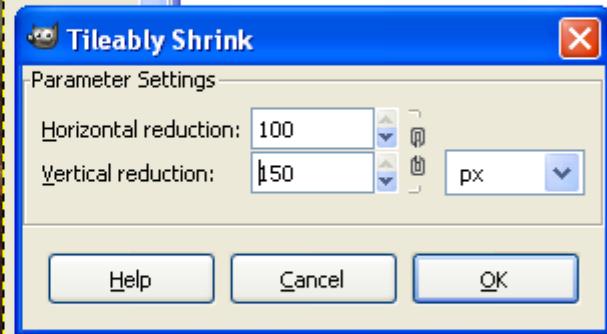
Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur l'image RVB ou en niveau de gris par **Filtres > Carte > Tileably Shrink**.

Pour les essais rendre l'image « raccordable » en mettant les curseurs au maximum sur une image dont les dimensions sont paires (ici 200*300).



<< Image d'origine (Source Wikipédia)



Paramètres

Résultat



Assemblage >>

Greffon Thin Line (Créer des contours)

Permet, par exemple, de créer des contours noirs sur fond blanc (ou l'inverse) avec les options Target Color et Thinning.

Auteur : ICII

Téléchargement sources : http://www.aljacom.com/~gimp/thin_line-2.0-i686.zip

Téléchargement binaires compilées : http://www.aljacom.com/~gimp/thin_line-2.0-i686.zip par SAMJ

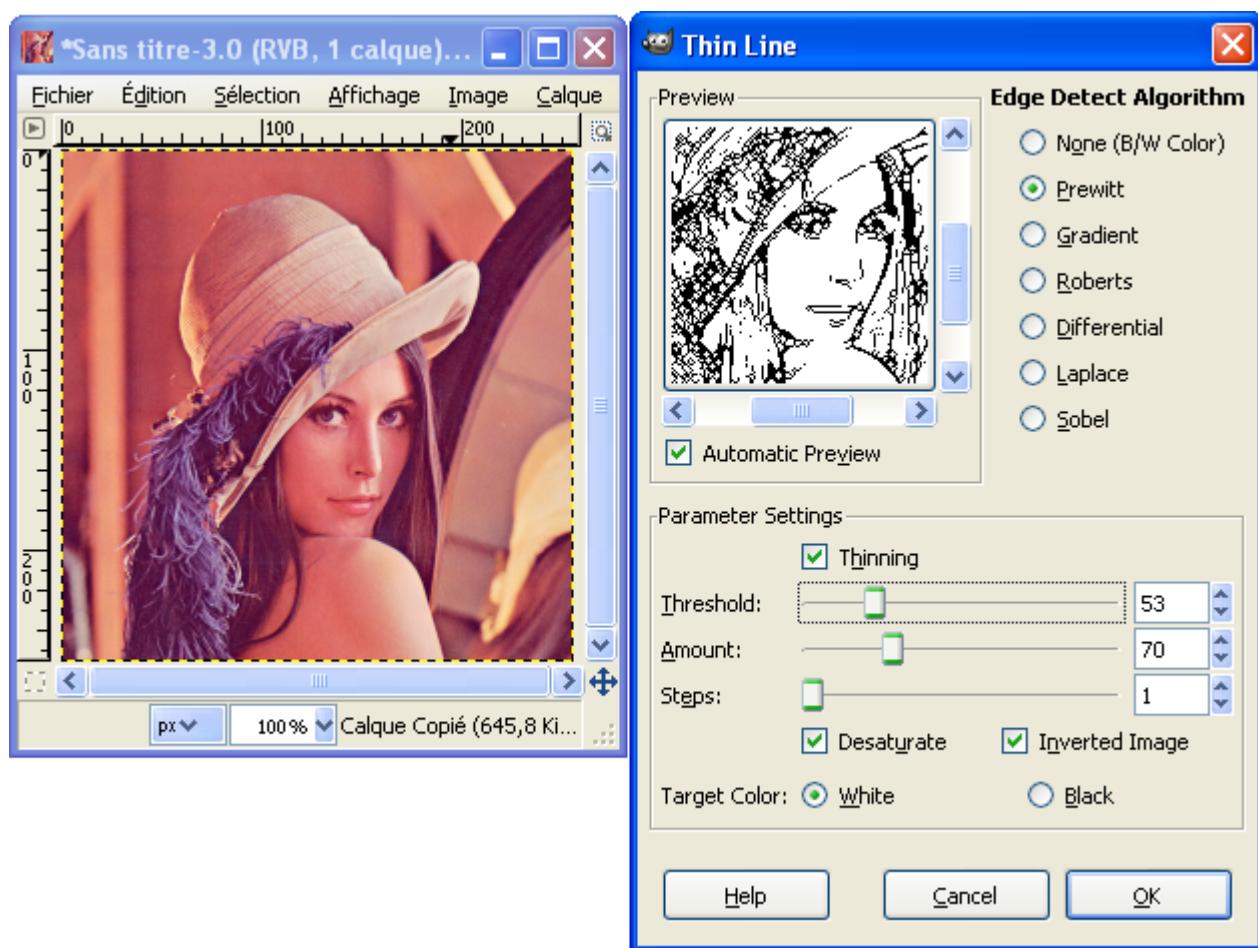
Version : 2.0

Installation : Décompresser **thin_line-2.0-i686.zip** et placer **thin_line.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Détection de bord > Thin Line**.

Exemple sur une photographie de Lena :



Greffon Self-SOM (Créer des couleurs)

Créer un ensemble organisé et harmonieux de couleurs à partir d'une image RVB.

Auteur : Copyright (C) 2004 Yeti (David Necas).

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/selfsom-1.1-i686.zip>

Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/selfsom-1.1-i686.zip> par SAMJ

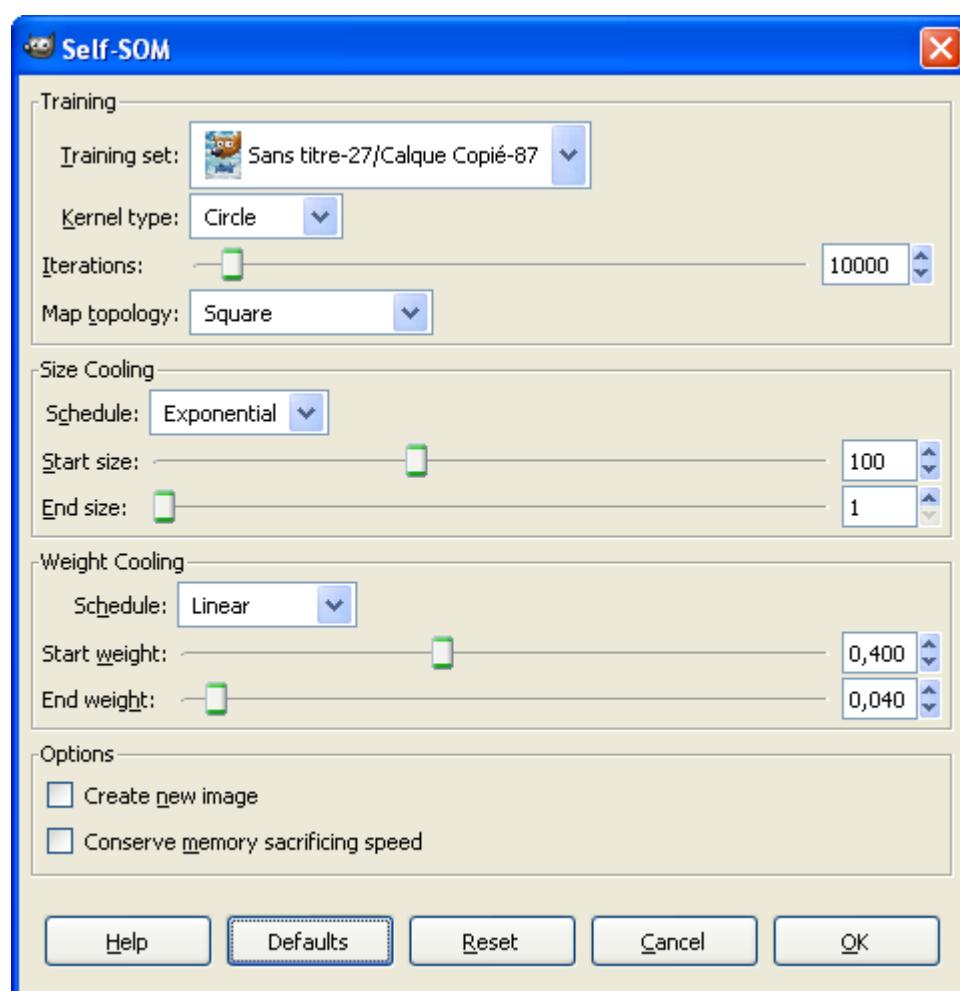
Version : 1.1

Installation : Décompresser **selfsom-1.1-i686.zip** et placer **selfsom.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Colors > Self-SOM**.

Paramètres



Origine



Résultat



GREFFON CAMOTRUCK-NET (CAMOUFLAGE)

Permet de créer des effets de camouflage sur des voitures, camions, etc.

Site et forum : <http://www.camotrack.net/>

Auteur : Copyright (C) 2005 J. Mike Rollins

Téléchargement sources : <http://www.camotrack.net/gimp/src.php>
<http://www.camotrack.net/gimp/CamoTruckNet.tar.gz>

Téléchargement binaires compilées :

<http://www.aljacom.com/~gimp/CamoTruck-Net-i686.zip> par SAMJ

Version : 08/2005

Installation : Décompresser **CamoTruck-Net-i686.zip** et installer les 4 greffons **CamoTruck-Net-Sprawl.exe**, **CamoTruck-Net-Grass.exe**, **CamoTruck-Net-Colors.exe**, **CamoTruck-Net-Blob.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Les 4 filtres sont accessibles sur l'image par

Filtres > CamoTruck-Net > Assign Colors

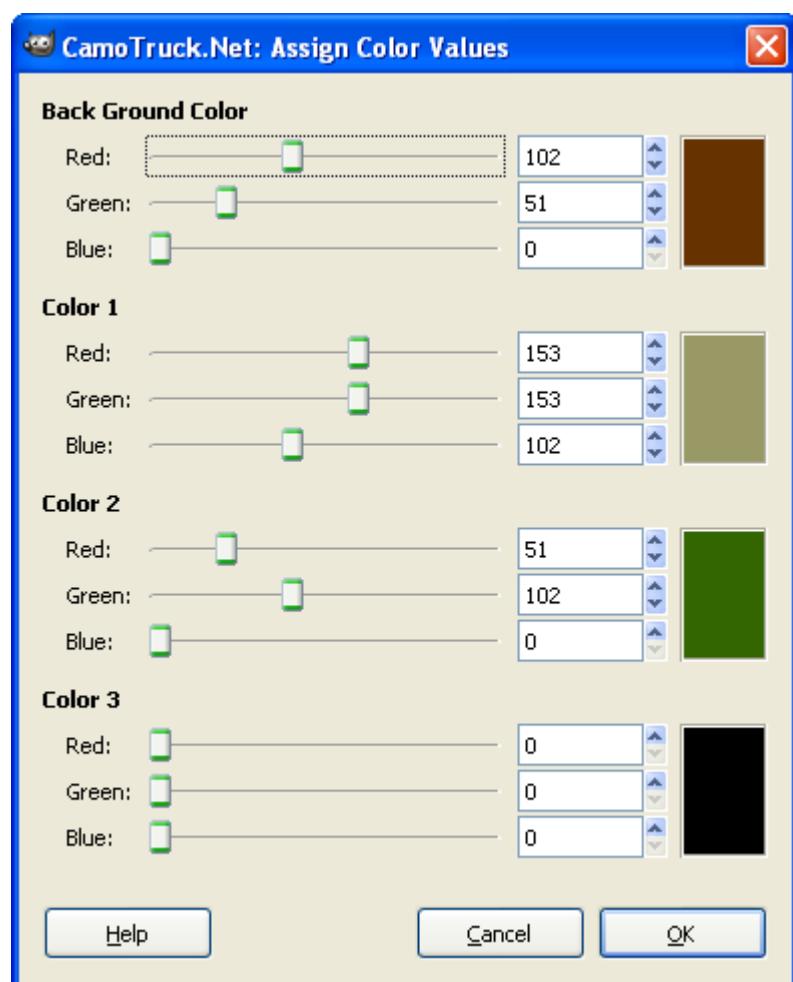
Filtres > CamoTruck-Net > Blob

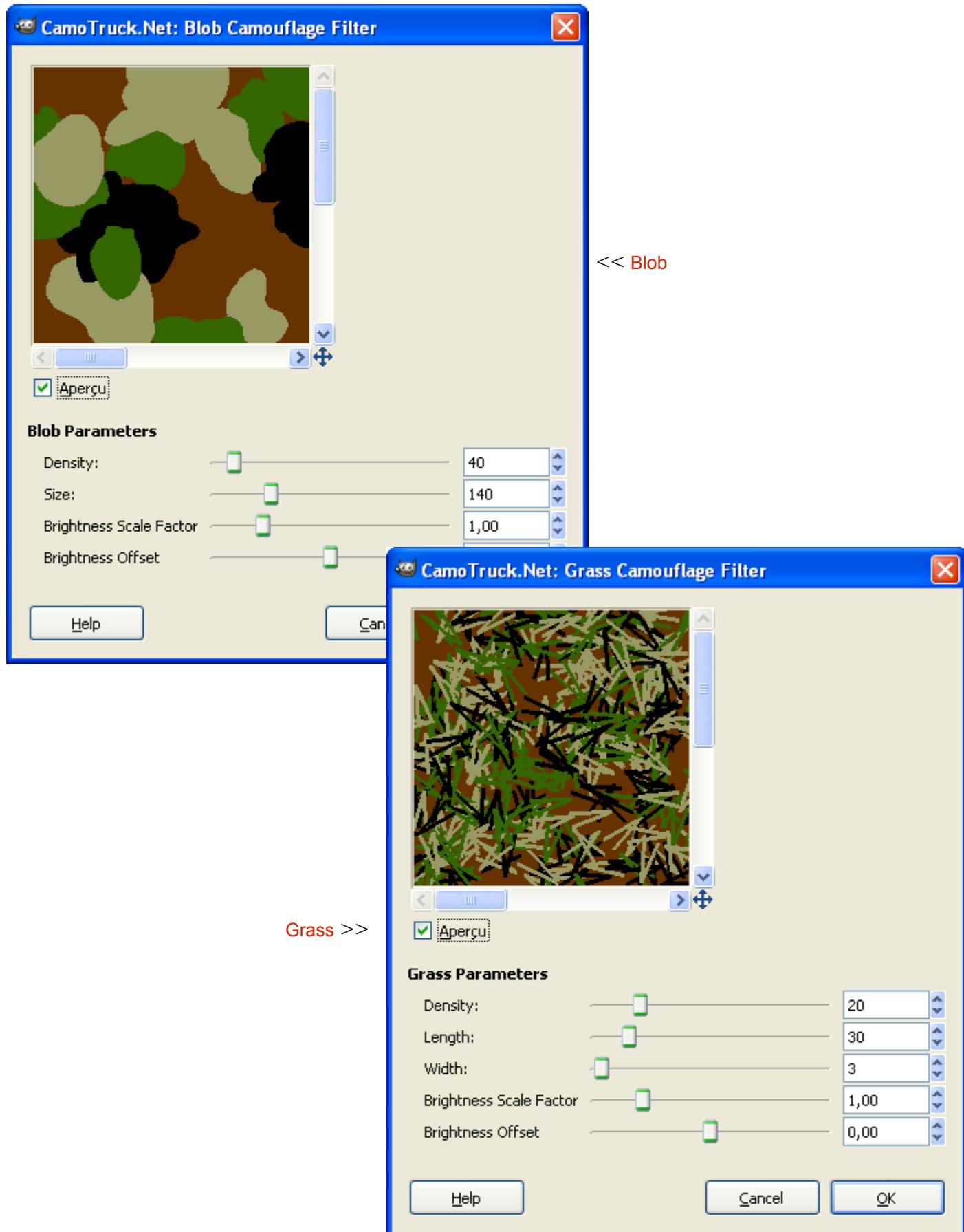
Filtres > CamoTruck-Net > Grass

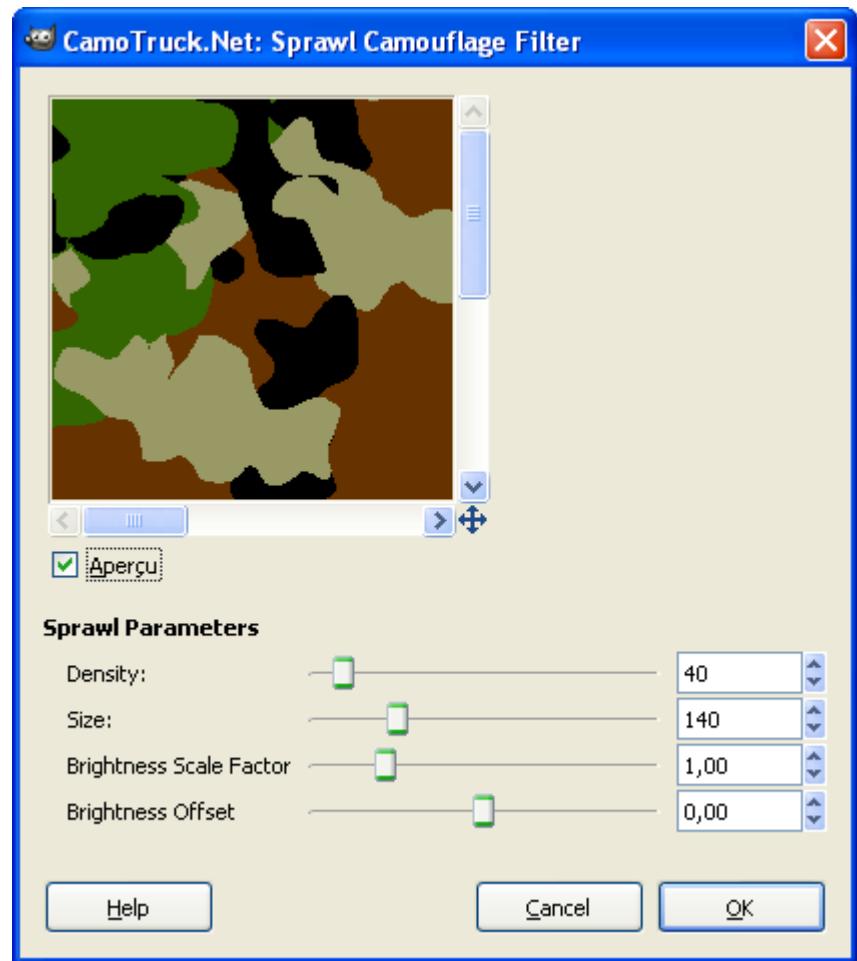
Filtres > CamoTruck-Net > Sprawl

Assign Colors permet de choisir les couleurs du camouflage, les 3 autres filtres agissent sur les formes.

Assign Colors >>







Des exemples sont disponibles à <http://www.camotrack.net/gimp/>

GREFFON ISLES (SUPPRIMER LES PETITES SÉLECTIONS)

Supprimer les petites et très petites sélections d'une sélection multiple.

Site : <http://registry.gimp.org/node/85>

Auteur : Copyright (C) 2006 Wolfgang Hofer.

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/files/isle.c>
Modification 1.1 avec les binaires compilées

Téléchargement binaires compilées :

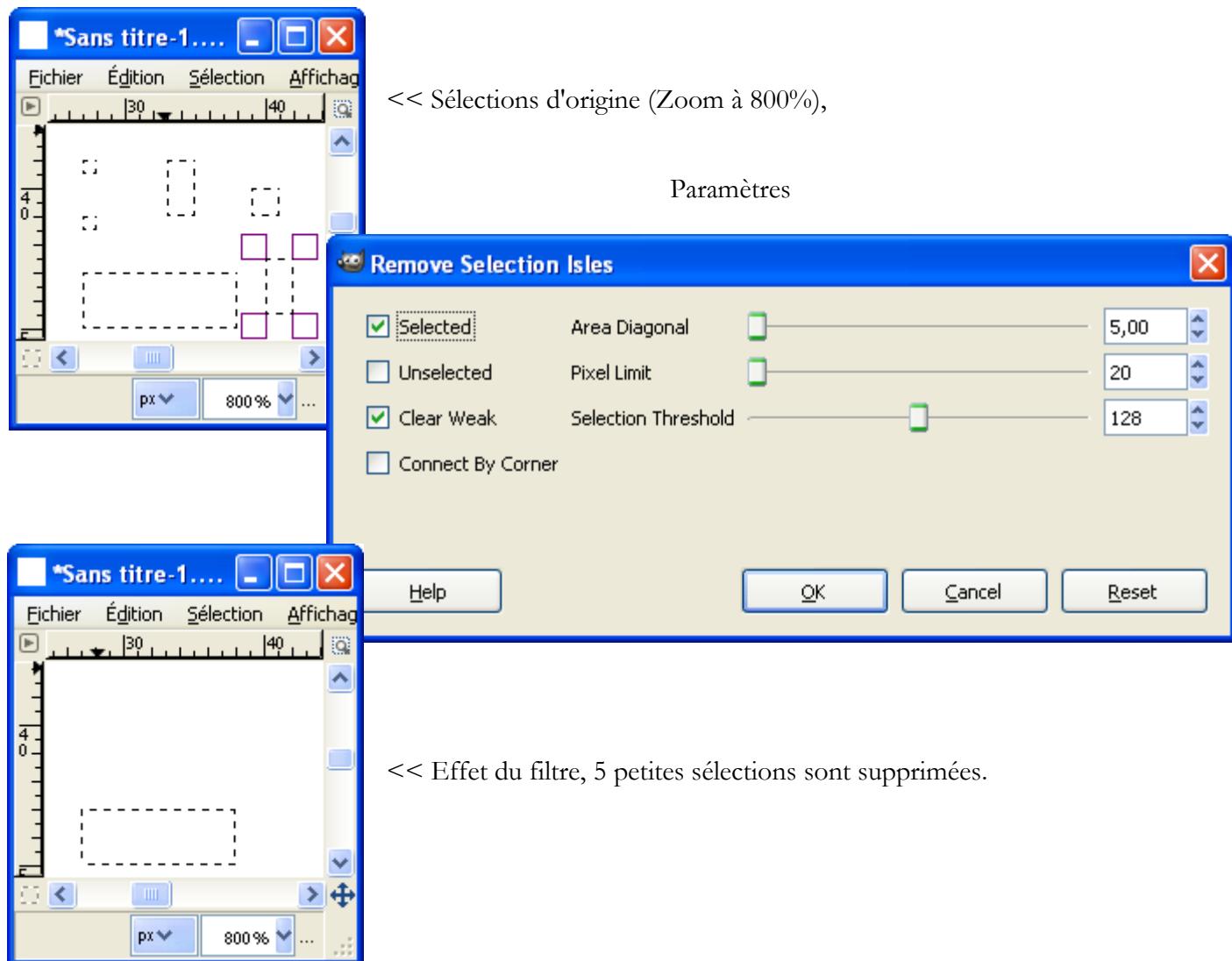
<http://www.aljacom.com/~gimp/Isles-1.1-i686.zip> par SAMJ

Version : 1.1

Installation : Décompresser **Isles-1.1-i686.zip** et installer **isle.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur l'image par **Sélection > Subtract Small Selection Isles**



Greffon DBP David's Batch Processor (Traitement par lot)

Permet un traitement par lot des images sélectionnées.

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

Auteur : Copyright (C) 2001 - 2008 David Hodson.

Téléchargement sources : <http://www.ozemail.com.au/~hodson/dbpSrc-1-1-9.tgz>

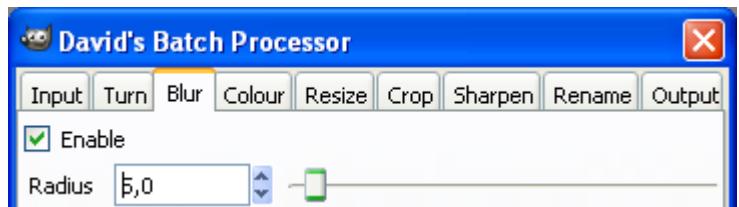
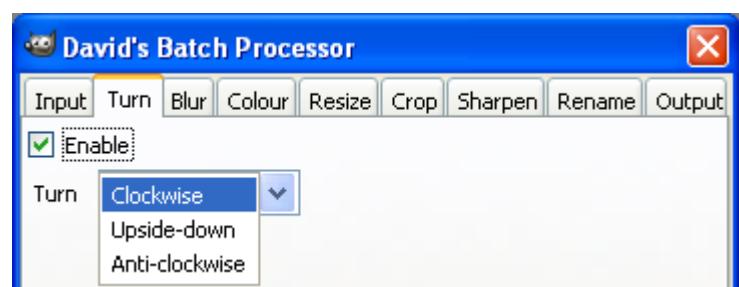
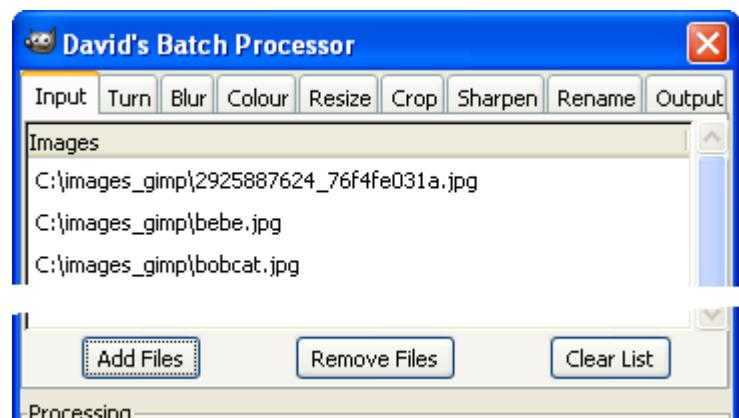
Téléchargement binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/dbp-1.1.9-i686.zip> par SAMJ

Version : 1.1.9

Installation : Décompresser **dbp-1.1.9-i686.zip** et installer **dbp.exe** directement dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur la fenêtre "Éditeur d'image GIMP" ou sur une image par **Filtres > Batch Process**



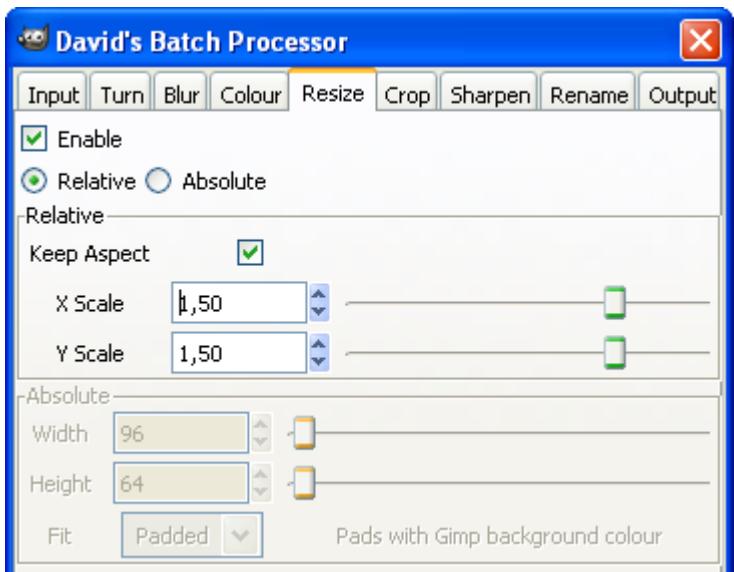
L'onglet **Turn** permet de faire pivoter les images. Valider le choix en cochant **Enable**.

L'onglet **Blur** permet d'ajouter du flou aux images. Valider le choix en cochant **Enable** et choisir le rayon du flou.

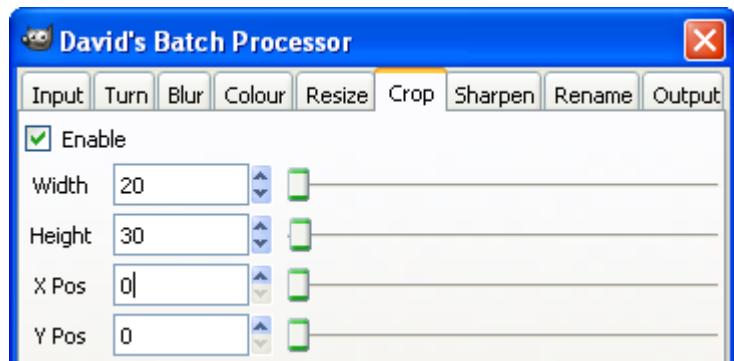
L'onglet **Colour** permet d'ajuster les niveaux de couleurs des images, de convertir en niveaux de gris, d'inverser les couleurs. Valider les choix en cochant **Enable**, choisir les options.



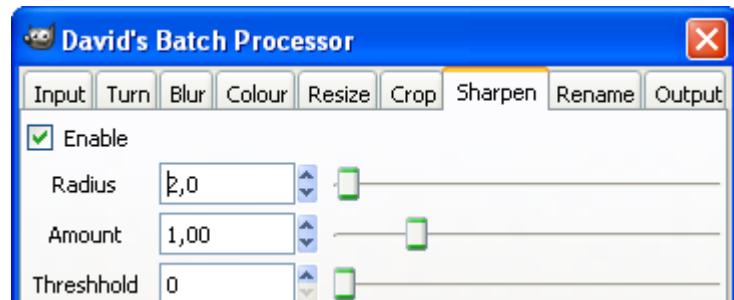
L'onglet **Resize** permet de modifier les dimensions des images. Valider les choix en cochant **Enable**, choisir les options.



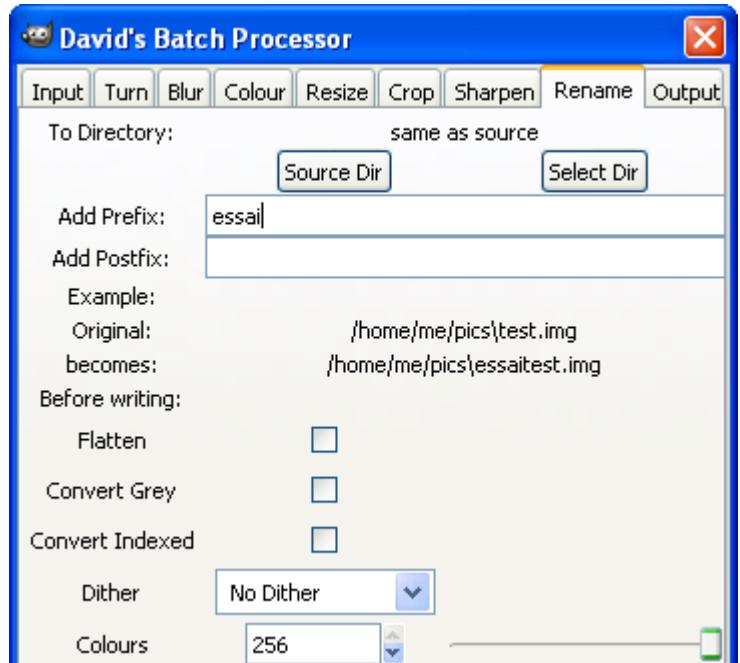
L'onglet **Crop** permet de découper les images. Valider les choix en cochant **Enable**, choisir les options.



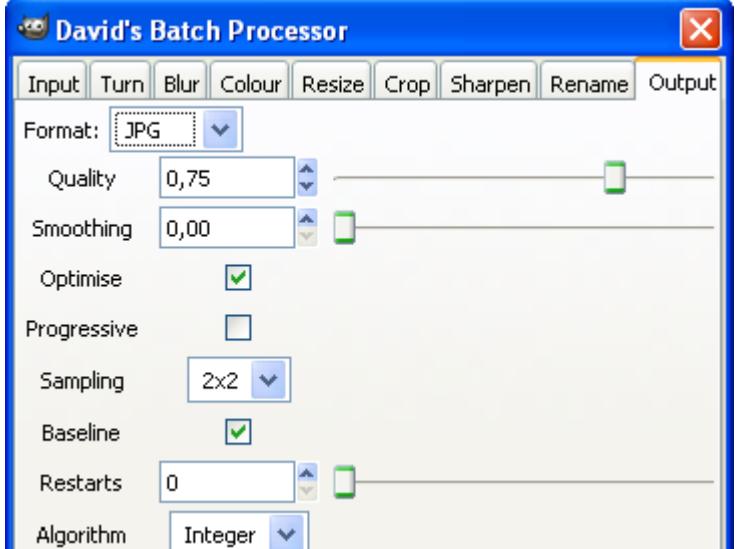
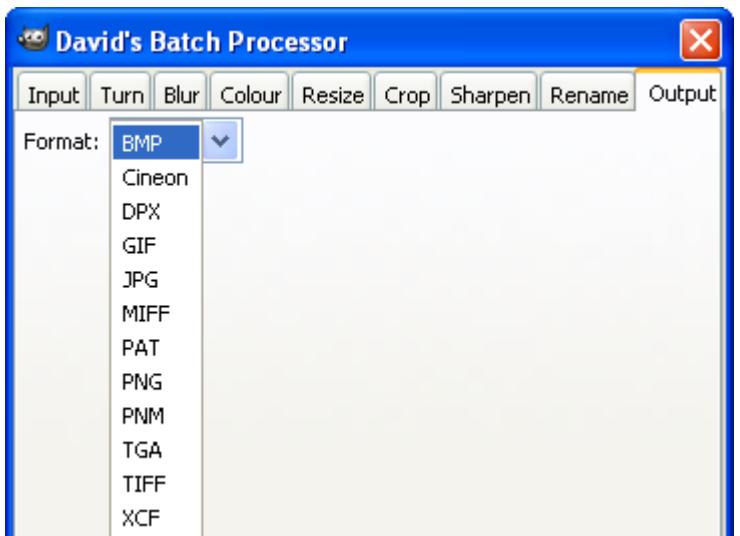
L'onglet **Sharpen** permet d'augmenter la netteté des images. Valider les choix en cochant **Enable**, choisir les options.



L'onglet **Rename** permet d'ajouter des préfixes ou des suffixes aux noms des images, d'aplatisir, de convertir, de créer des images à couleurs indexées. Valider les choix en cochant **Enable**, choisir les options.

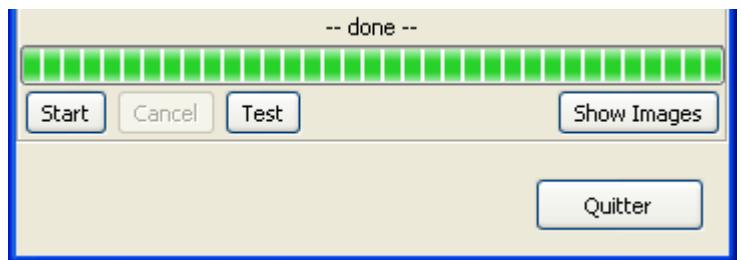


L'onglet **Output** permet de choisir le type des images sauvegardés et de paramétrer la qualité des sauvegardages.

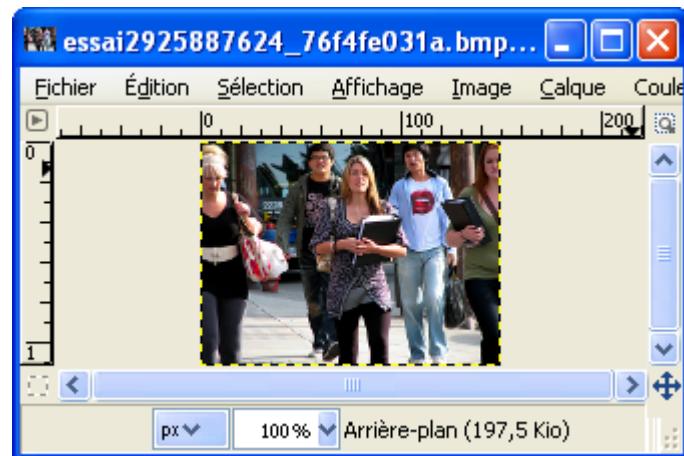


Appuyer sur le bouton **Start** pour démarrer les modifications. Attendre la fin des modifications par **done** et quitter.

Le bouton **test** peut, dans certains cas, occasionner des petits messages d'erreur dans Gimp.



Voici le résultat d'une mise à l'échelle à 30% sur 3 images avec une modification des noms (préfixe = essai) et du type de fichier (bmp).



GREFFON WAVES OF CHAOS (MOTIFS)

Permet de créer des motifs.

Auteur : Copyright (C) 2004 Yeti (David Necas).

Téléchargement sources : <http://www.aljacom.com/~gimp/waves-of-chaos-1.2-i686.zip>

Téléchargement binaires compilées :

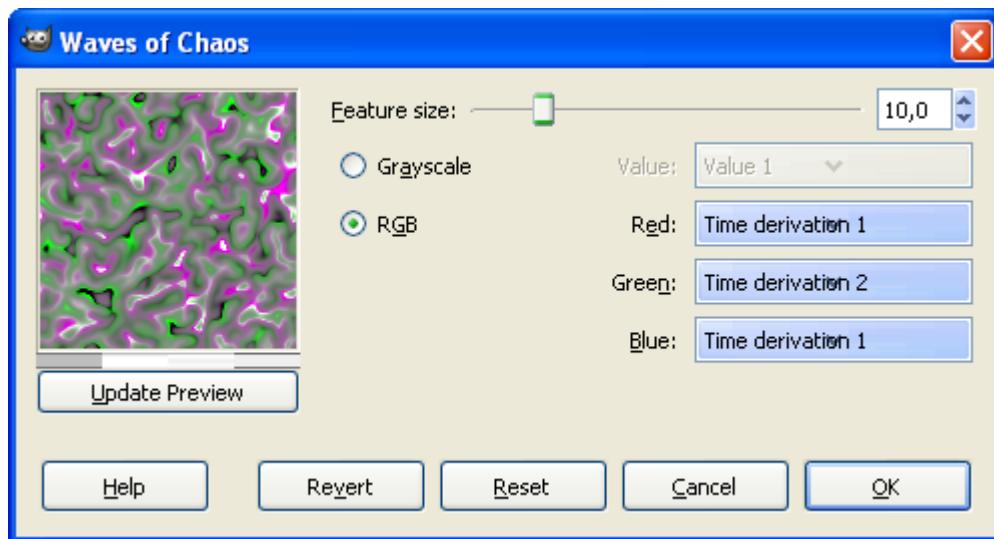
<http://www.aljacom.com/~gimp/waves-of-chaos-1.2-i686.zip> par SAMJ

Version : 1.2

Installation : Décompresser **waves-of-chaos-1.2-i686.zip** et placer **waves-of-chaos.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.4

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Rendu > Waves of Chaos**.



GREFFON COLOR SPOTTER

Permet de jouer sur les contrastes via la sélection d'une couleur en noircissant la couleur choisie et éclaircissant les autres couleurs.

Auteur : François Gingras

Téléchargement sources : <http://registry.gimp.org/node/18633>

Téléchargement binaires compilées :

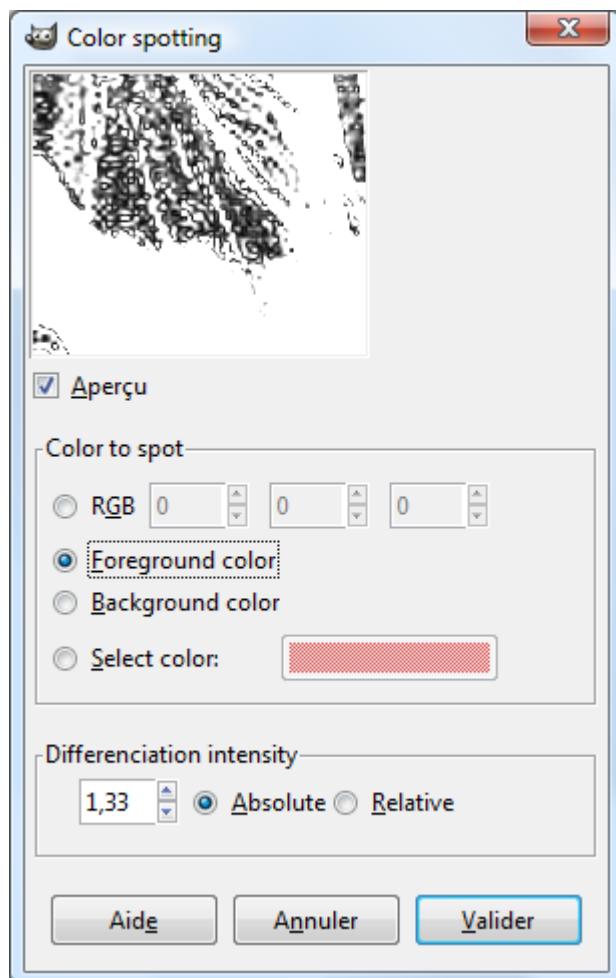
<http://www.aljacom.com/~gimp/colorspot-i686.zip> par SAMJ

Version : du 17 septembre 2009

Installation : Décompresser **colorspot-i686.zip** et placer **colorspot.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7

Appel du greffon : Sur l'image par **Filtres > Misc > Color spotter**.



GREFFON KALÉIDOSCOPE

Permet de créer un effet kaléidoscope à partir d'une image.

Auteurs : Scott Goehring, Federico Mena Quintero, Kelly Martin, Matthew Plough.

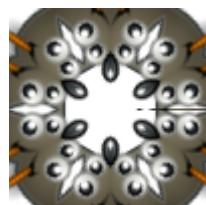
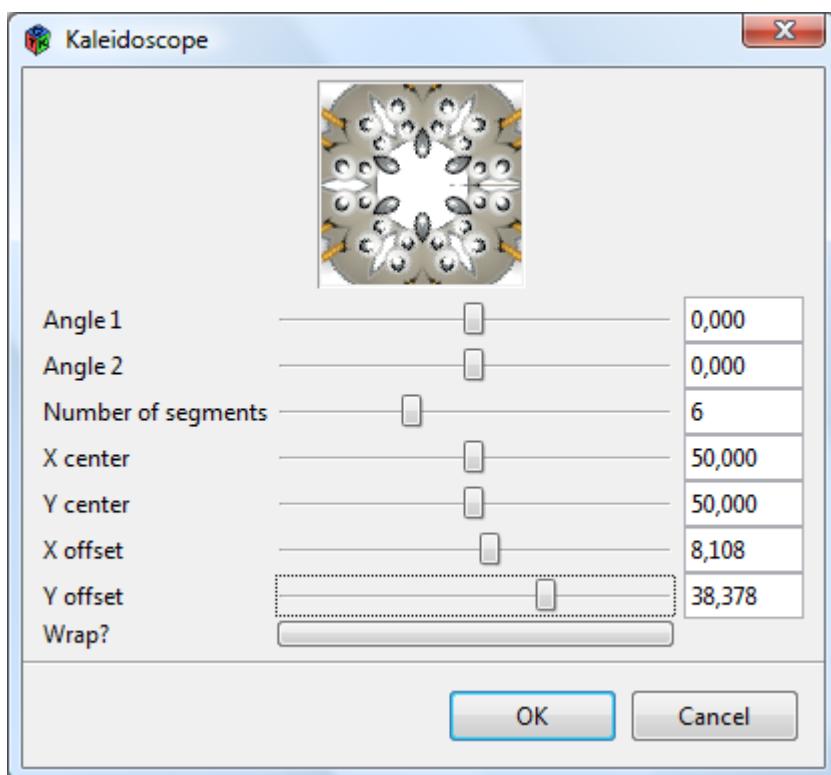
Téléchargement sources et binaires compilées : <http://www.aljacom.com/~gimp/Kaleidoscope-i686.zip>

Version : 1.2

Installation : Décompresser **Kaleidoscope-i686.zip** et placer **Kaleidoscope.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7

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



GREFFON SMOOTH-PATH

Permet d'arrondir les angles des chemins.

Auteur : Copyright 2009 Marko Peric.

Site : <http://registry.gimp.org/node/18938>

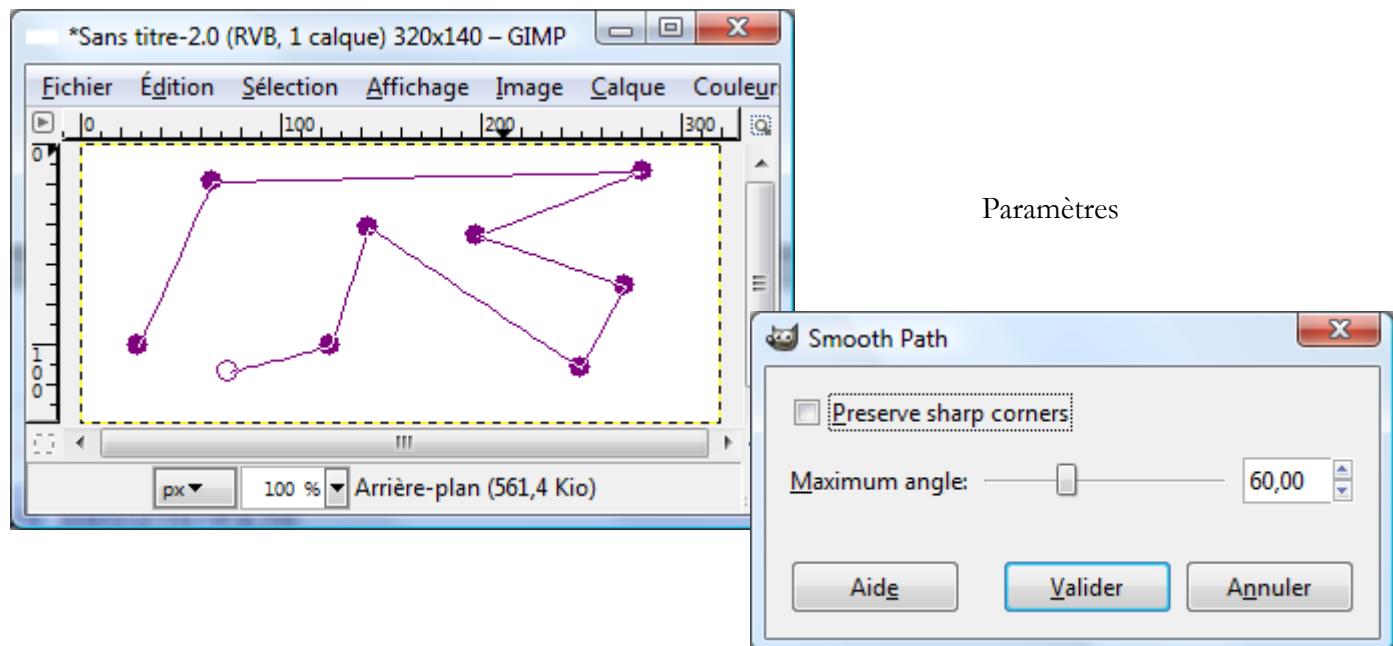
Téléchargement sources et binaires compilées : <http://registry.gimp.org/files/smooth-path.zip>

Version : 01/10/2009

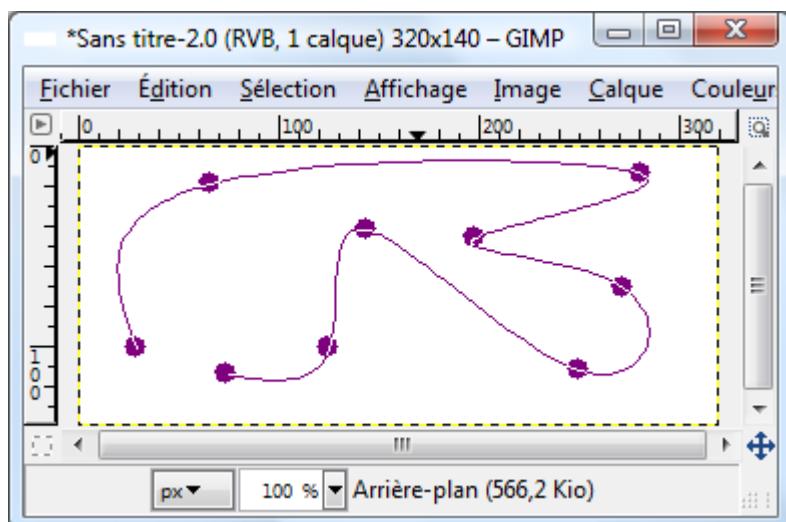
Installation : Décompresser **smooth-path.zip** et placer **smooth-path.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7

Appel du greffon : Dans la fenêtre **Chemins**, sélectionner un chemin, faire un **clic droit** et valider **Smooth Path**.



Résultat :



	Smooth Path <input type="checkbox"/> <u>Preserve sharp corners</u> Maximum angle: <input type="text" value="50.00"/> <input type="button" value="Help"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="OK"/>
	Smooth Path <input checked="" type="checkbox"/> <u>Preserve sharp corners</u> Maximum angle: <input type="text" value="50.00"/> <input type="button" value="Help"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="OK"/>
	Smooth Path <input checked="" type="checkbox"/> <u>Preserve sharp corners</u> Maximum angle: <input type="text" value="90.00"/> <input type="button" value="Help"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="OK"/>
	Smooth Path <input checked="" type="checkbox"/> <u>Preserve sharp corners</u> Maximum angle: <input type="text" value="130.00"/> <input type="button" value="Help"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="OK"/>
<hr/> <hr/> <p>Original Path Smooth Path</p>	<p>GIMP Smooth Path Plugin</p>

GREFFON ITERATIVE_SAVE

Sauvegarde en .xcf avec numérotation automatique.

Auteur : Mircea Purdea.

Site : <http://registry.gimp.org/node/18873>

Téléchargement sources et binaires compilées : http://registry.gimp.org/files/iterative_save_win32.zip

Version : 0.1 2009/09/25

Installation : Décompresser **iterative_save_win32.zip** et placer **iterative_save.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7 (Vista et ZenWalk 6.2)

Appel du greffon : Sur l'image par **Fichier > Iterative Save**.

Permet de sauvegarder en incrémentant automatiquement les noms, exemple : essai_0000.xcf , essai_0001.xcf , essai_0002.xcf ...

Pratique pour animations, changement de versions...

Greffon « Guillotine into layers »

Découpe les contenus visibles définis par des guides en calques dans une nouvelle image.

Auteur : Randall Sawyer.

Site : <http://registry.gimp.org/node/19886>

Téléchargement sources et binaires compilées :

http://www.aljacom.com/~gimp/guillotine_into_layers-0.1.zip

Version : 0.1

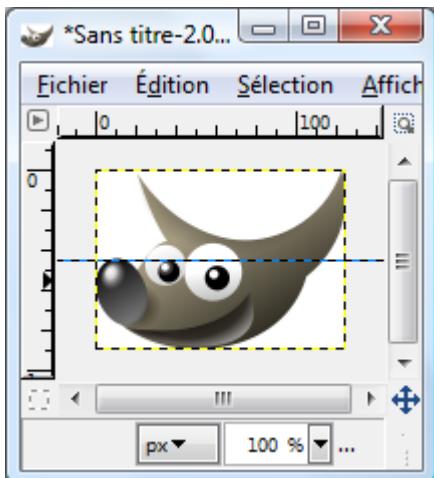
Installation : Décompresser **guillotine_into_layers-0.1.zip** et placer **guillotine_into_layers.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7 (Vista)

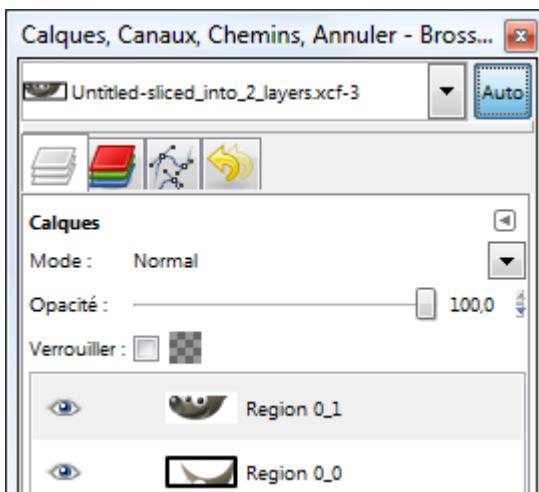
Appel du greffon : Après avoir créé un ou plusieurs guides sur une image accès par **Image > Transformer > Guillotine into layers**.

Guillotine-into-Layers est une variation du greffon Guillotine. Ce greffon crée une nouvelle image avec calques; un calque pour chaque région rectangulaire définie par les guides sur l'image d'origine. La partie visible de chaque région est copiée et passée comme un calque unique sur la nouvelle image. Le nom de la nouvelle image provient de l'image d'origine. Le suffixe '.xcf' permet de sauvegarder l'image dans un format qui préserve les calques. L'original n'est pas affecté.

Image d'origine :



Effet :



GREFFON COLOUR MATCH

Modifie les couleurs d'une image en remplaçant une valeur par une autre.

Auteurs : Based on the algorithm from ColorMapRelative plugin by Lars Clausen
Copyright (C) 2008 Amplex A/S (lars@amplex.dk) which was based on code by Ling Xu
and Emanuele Zattin
Copyright © 2009 Aareus Inc.
Modifications pour Windows par samj 25 novembre 2009

Site : <http://registry.gimp.org/node/20494>

Téléchargement sources et binaires compilées :

<http://www.aljacom.com/~gimp/colour-match-25novembre2009.zip>

Version : 25 novembre 2009

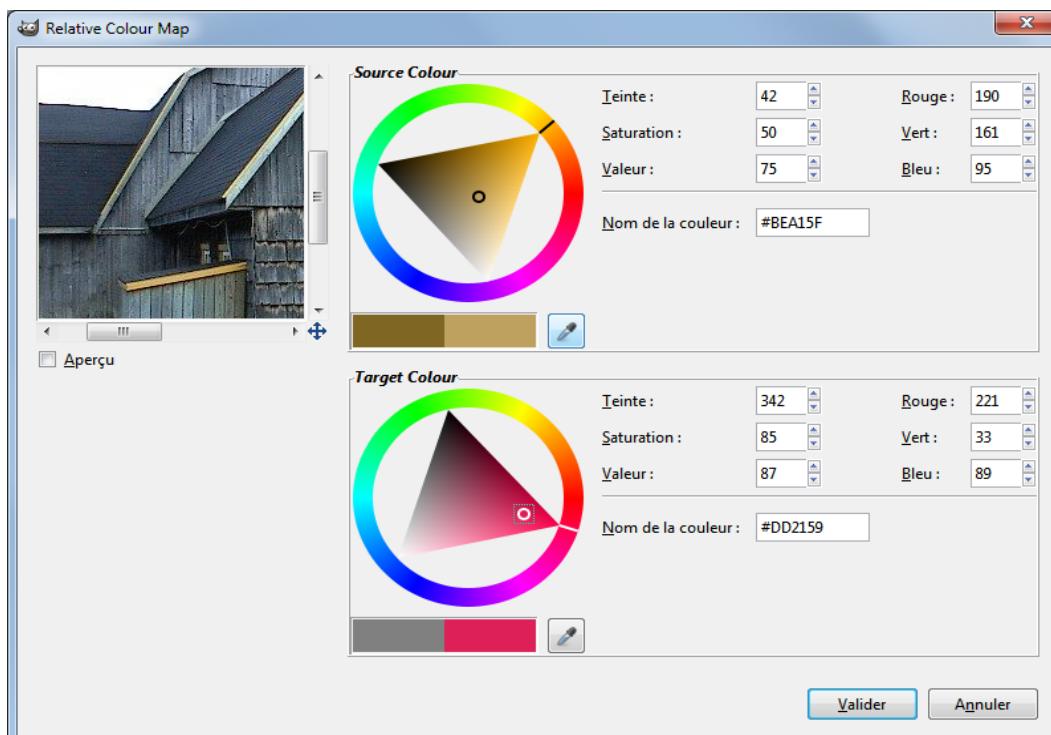
Installation : Décompresser **colour-match-25novembre2009.zip** et placer **colour-match.exe** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.7 (Windows 7 et ZenWalk 6.2)

Appel du greffon : Sur l'image par **Couleurs > Colour Match**.

Utilisation sur une image RVB ou RVBA :

- Sur l'image **Couleurs > Colour Match**.
- Désactiver « **Aperçu** ».
- Avec la pipette « **Source Colour** » choisir la couleur à modifier.
- Dans « **Target colour** » choisir la couleur qui remplacera la couleur « **Source colour** ».
- Activer « **Aperçu** ».
- Appuyer sur le bouton « **Valider** ».



CONTROLES MD5 DES GREFFONS COMPILEES

Voici la liste des contrôles MD5 des greffons compilés pour Gimp version Windows et disponibles sur notre site <http://www.aljacom.com/~gimp> (Chaque greffon est fourni avec les sources pour pouvoir être compilé sur Linux, etc.). Pour vérifier s'il existe des versions plus récentes sur Internet, consulter les sites des auteurs.

MD5 checksums generated by MD5summer (<http://www.md5summer.org>)

```
ba8e53889aa31b3eeacc56002d46705b *area-gimp-2.2-i686.zip
4442b8be4ac56ad537ea8ea9d5e5758e *bascii_pre-alpha-i686.zip
9b2d4aa4c2f92702fed11ed70fb160f2 *Blend_Removal-i686.zip
895077e93d0b4643ba2564472fa6f92e *CamoTruck-Net-i686.zip
6d7bf94381e9712a4e3296450978895f *colour2grey-local-i686.zip
90405717256f2d00a268ae45b738e0fe *comment_ecrire_un_greffon_pour_gimp.zip
b003058117dc3ab43c5c68d9a062cdb2 *dbp-1.1.9-i686.zip
329e25fd3bd6141a0bee7bac70210e71 *degrain-i686.zip
1d4ba6567d9e7a24913f662148d2f1d4 *fileSeq-i686.zip
1e68062bd072f6b82c5c3ba612a14c10 *frame-scm_annulardenoise-i686.zip
656972bb7970ae7d2a62acb7b80ab2 *gimp-ace-0.6.7-i686.zip
853c5537298bdfaabe3be843d8a111e5 *gimp-plugin-userfilter-0.9.7-i686.zip
685e979c114db1d300758f421d8502e9 *gimp-save-for-web-0.28.6-i686.zip
fb051d19b137df4d05c05f59a15b20d8 *GP_Boundary_shrinker-i686.zip
4fbeed0c43e237675a08852d521e050e *greffons_en_python.zip
643d7cf7bbd54587028cae2040c80de *Image_Subtraction-i686.zip
cc773a6f69987189ca9ba22a34470f7c *impulse_localmode_gaussnr-i686.zip
43e7cb697065f3c168fb59ed16acbd86 *Isles-1.1-i686.zip
e8a3669f5cf603009648a4ae37c6bce6 *l2height-0.7-i686.zip
cf83e9873e9b94a695c7a6dfb4eaae9b *magie-0.3-i686.zip
b534756d0d52bfabecfe219c4253fed3 *noise_generator-i686.zip
6df84df1ea624b144a80528a70a74343 *phymodmedia-0.5.1-i686.zip
26b3b41fe31f45e8f6040b5d679c37db *ps-pat-load_1-i686.zip
0fb4ad03d2e59ec0bca9b996196f2d7a *selfsom-1.1-i686.zip
58fc42496f55d5a7f5c2d25efdfb9aa4 *thin_line-2.0-i686.zip
18113237d4b36a3b727882a4a8b66398 *tileably-shrink-1.3-i686.zip
f734f880943f6a9c5ffe699be5e58128 *vignetting-i686.zip
30bdd017e5d06e9931f8bc4c4589a7bb *wavelet-decompose-0.1-beta2-i686.zip
80985a5bb5d18bb0c360841d5577a662 *wavelet-denoise-0.3.1-i686.zip
f5a2eba13dce9b3b9ff0a92a8dba0ff7 *wavelet-sharpen-0.1.2-i686.zip
732596decc886cf1655eb899c4db94ba *waves-of-chaos-1.2-i686.zip
86f62fbf8bff7f4c688296ff5d412406 *wideangle-i686.zip
2f8416bbf30b084dd120cc94ddaf29ac *colorspot-i686.zip
```

LES GREFFONS WINDOWS QUI PEUVENT DONNER DES ERREURS OU QUI NE FONCTIONNENT PAS

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 [209](#)) ne fonctionne pas.

Le Python-Fu [convert_ASE_to_GPL.py](#), volume 5 361 octets, version 2008, disponible sur le site <http://registry.gimp.org/node/10325> destiné à importer des palettes Adobe au format .ase du site <http://kuler.adobe.com/> ne fonctionne pas. Testé sous Gimp 2.6.1 version Windows, Python 2.5.2.

DIDACTIEL, COMMENT ÉCRIRE UN GREFFON POUR GIMP

Voici le lien pour télécharger le didacticiel en anglais « How to write a GIMP plug-in » écrit par Dave Neary : http://www.aljacom.com/~gimp/comment_ecrire_un_greffon_pour_gimp.zip

Cette archive contient le didacticiel de Dave Neary en PDF, les sources en C et les greffons compilés pour Windows (Testés sous Gimp 2.6.2), le didacticiel de Kevin Turner au format HTML.



Contenu du fichier lisez_moi.txt :

Auteur : Dave Neary

Document : How to write a GIMP plug-in.pdf

Licence : Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 License
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>

Pages du didacticiel :

<http://www.linux.ie/articles/gimp-plugin/part1/index.php>

<http://www.linux.ie/articles/gimp-plugin/part2/index.php>

<http://www.linux.ie/articles/gimp-plugin/part3/index.php>

Fichiers, utilisation :

How to write a GIMP plug-in.pdf

lisez_moi.txt

hello.c hello.exe **Filtres > Misc > Hello world**

myblur1.c myblur1.exe **Filtres > Flou > My blur 1 (slow)**

myblur2.c myblur2.exe **Filtres > Flou > My blur 1 (fast)**

myblur3.c myblur3.exe **Filtres > Flou > My blur 1 (tiled)**

myblur4.c myblur4.exe **Filtres > Flou > My blur 1 (UI)**

myblur5.c myblur5.exe **Filtres > Flou > My blur 1 (preview)**

Gimp API : <http://developer.gimp.org/api/2.0/index.html>

SCRIPT-FU SAUVEGARDER CHAQUE CALQUE EN IMAGE PNG

Sauvegarde chaque calque en image PNG dans le répertoire de l'image d'origine sous la forme :
[nom du fichier d'origine][nom du calque].png

Si l'image n'est pas encore sauvegardée l'enregistrement se fera dans le répertoire temporaire défini dans les préférences à l'onglet « Dossiers » sous la forme :
gimp-temp-[xxxxx].Sans titre[nom du calque].png

Auteur : Niels Giesen.

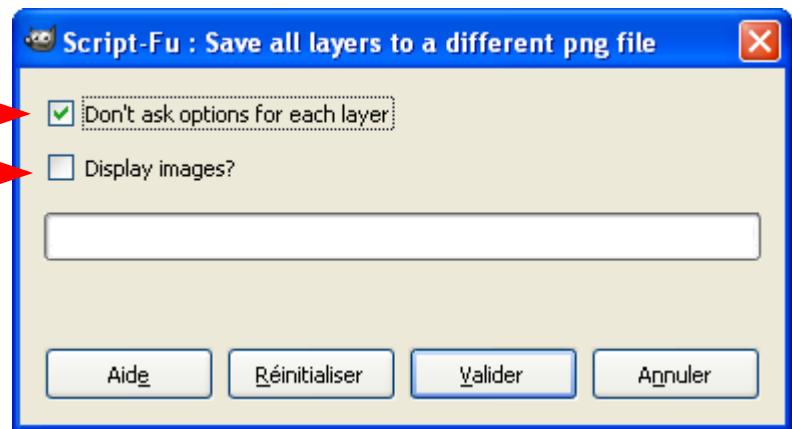
Installation : Copier le code source bleu proposé plus bas, le coller dans un éditeur de texte, et l'enregistrer sous avec l'extension .scm ([Saves_all_layers_to_separate_png_files.scm](#)) dans le répertoire des scripts de Gimp ([\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts](#)). Actualiser les Scripts-Fu par : [Filtres > Script-Fu > Actualiser les scripts](#)

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du script : Sur l'image par [Calque > Save all layers to a different png file](#)

Ne pas demander de configurer les options de sauvegarde PNG pour chaque enregistrement de calque.

Ouvrir l'image de chaque calque.



Nota : Les noms de calques ne doivent pas contenir les caractères / \ * ? (Modifier attributs page [129](#))

Code source :

```
; Saves_all_layers_to_separate_png_files.scm
;
; origine http://groups.google.ca/group/comp.graphics.apps.gimp/browse_thread/thread/010e01bd0930438a#
;
; fonctionne Gimp 2.6.1 Windows
;

(define (script-fu-save-layers-to-files image dont-ask display-images)
  (let ((basename (car (gimp-image-get-filename image))))
    (when (string=? basename "")
      (set! basename (string-append
                      (car (gimp-temp-name ""))
                      (car (gimp-image-get-name image)))))

    (let loop ((layers (vector->list (cdr (gimp-image-get-layers image)))))

      
```

```
(unless (null? layers)
  (gimp-edit-copy (car layers))
  (let ((img (car (gimp-edit-paste-as-new)))
        (new-name (string-append
                   basename
                   (car (gimp-drawable-get-name (car layers)))
                   ".png")))
    (file-png-save dont-ask
      img
      (aref (cadr (gimp-image-get-layers img)) 0)
      new-name
      new-name
      TRUE 9 FALSE TRUE FALSE FALSE TRUE)
    (if (= FALSE display-images)
        ;; clean up afterwards if we are not going to
        ;; display the images anyway:
        (gimp-image-delete img)
        (gimp-display-new img)))
    (loop (cdr layers)))))

(script-fu-register "script-fu-save-layers-to-files"
; modif samj      _ "Save all layers to a different file"
; modif samj      _ "Save all layers to a different png file"
; modif samj      _ "Saves all layers to separate .png files"
; modif samj      "Niels Giesen (niels.gie...@gmail.com)"
; modif samj      "Niels Giesen"
; modif samj      "2008-10-10"
; modif samj      ""
; modif samj      SF-IMAGE      "Image"      1
; modif samj      SF-TOGGLE    _ "Don't ask options for each layer" TRUE
; modif samj      SF-TOGGLE    _ "Display images?" FALSE)

(script-fu-menu-register "script-fu-save-layers-to-files"
; modif samj      _ "<Image>/Filters/Generic")
; modif samj      _ "<Image>/Layer")
```

SCRIPT-FU CRÉER UN DÉGRADÉ SUIVANT UN CHEMIN

Permet de créer un dégradé à partir d'un chemin.

Site : <http://ffaat.pointclark.net/blog/archives/155-GIMP-Script-Sample-a-Gradient-along-a-Path.html>

Auteur : Rob Antonishen.

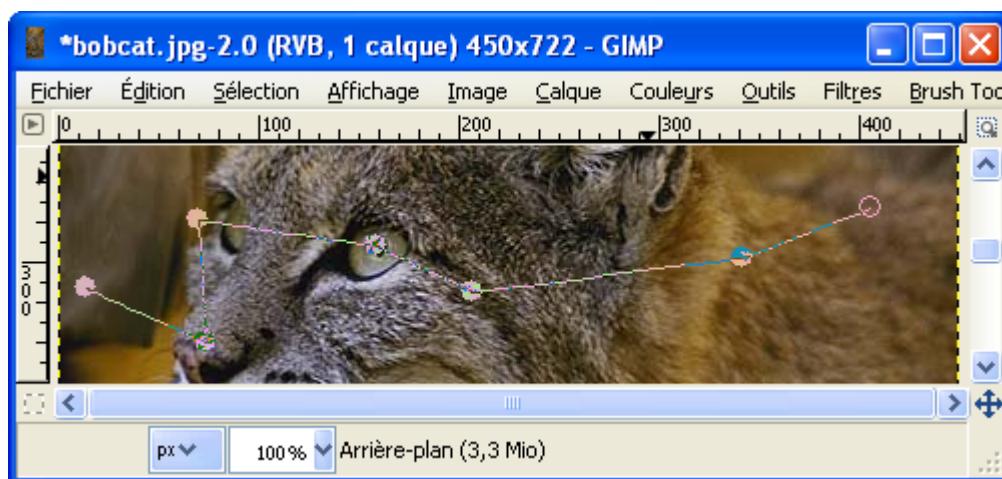
Téléchargement sources : http://ffaat.pointclark.net/blog/plugin/dlfile_24

Installation : Enregistrer **sample-gradient-along-path.scm** dans le répertoire des scripts de Gimp (**\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**). Actualiser les Scripts-Fu par : **Filtres > Script-Fu > Actualiser les scripts**

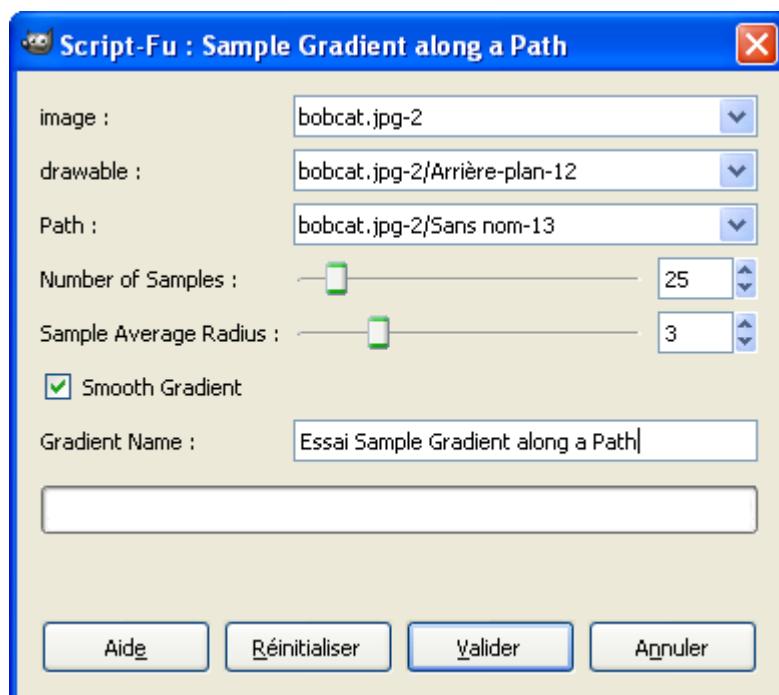
Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du script : Sur la **fenêtre des dégradés** par **Menu des dégradés > Sample Gradient along a Path**

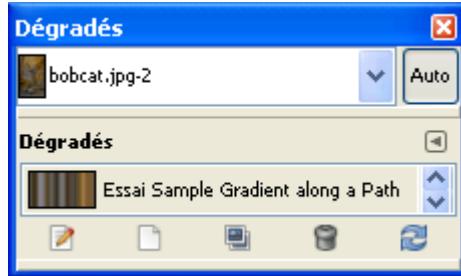
Créer un chemin sur une image



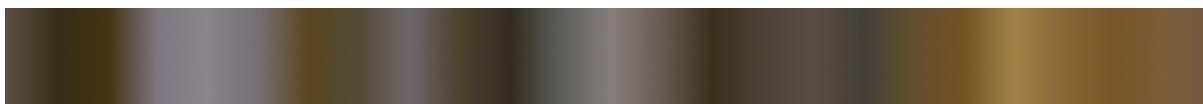
Sur la **fenêtre des dégradés** faire **Menu des dégradés > Sample Gradient along a Path** et paramétriser.



Résultat :



Exemple d'application du dégradé créé :



Code source du script sample-gradient-along-path.scm :

```
; sample-gradient-along-path.scm
; by Rob Antonishen
; http://ffaat.pointclark.net
; Version 1.0 (20081007)
; Description
;
; Script to create a gradient by sampling along a path
; Will appear in the Gradients Menu
;
; License:
;
; 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.
;
; The GNU Public License is available at
; http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html

(define (script-fu-sample-gradient-along-path img inLayer inPath inSamples inRadius inSmooth inName)
  (let*
    (
      (varSegments (truncate (- inSamples (if (= inSmooth TRUE) 1 0))))
      (varGradient "")
      (varFirstStroke (aref (cadr (gimp-vectors-get-strokes inPath)) 0))
      (varPathLength (car (gimp-vectors-stroke-get-length inPath varFirstStroke 1)))
      (varCheck (list-ref (gimp-vectors-stroke-get-point-at-dist inPath varFirstStroke varPathLength 1) 3))
```

```
(varCounter 0)
(varPos 0)
(varNextPos 0)

)
; it begins here
(gimp-image-undo-group-start img)
;backtrack to get last good length
(while (= varCheck FALSE)
  (set! varPathLength (- varPathLength 0.001))
  (set! varCheck (list-ref (gimp-vectors-stroke-get-point-at-dist inPath varFirstStroke
varPathLength 1) 3))
)
;create new gradient
(set! varGradient (car (gimp-gradient-new inName)))
(gimp-context-set-gradient varGradient)
;subdivide
(gimp-gradient-segment-range-split-uniform varGradient 0 0 varSegments)
(while (< varCounter varSegments)
  (set! varPos (gimp-vectors-stroke-get-point-at-dist inPath varFirstStroke (* varPathLength (/
varCounter varSegments)) 1))
  (set! varNextPos (gimp-vectors-stroke-get-point-at-dist inPath varFirstStroke (* varPathLength (/
(+ varCounter 1) varSegments)) 1))
  (gimp-gradient-segment-set-left-color varGradient varCounter (car (gimp-image-pick-color img
inLayer (list-ref varPos 0) (list-ref varPos 1) TRUE TRUE inRadius)) 100)
  (if (= inSmooth TRUE)
    (gimp-gradient-segment-set-right-color varGradient varCounter (car (gimp-image-pick-color img
inLayer (list-ref varNextPos 0) (list-ref varNextPos 1) TRUE TRUE inRadius)) 100)
    ;else
    (gimp-gradient-segment-set-right-color varGradient varCounter (car (gimp-image-pick-color img
inLayer (list-ref varPos 0) (list-ref varPos 1) TRUE TRUE inRadius)) 100)
  )
  (set! varCounter (+ varCounter 1))
)
;done
(gimp-image-undo-group-end img)
)
)

(script-fu-register "script-fu-sample-gradient-along-path"
  "<Gradients>/Sample Gradient along a _Path..."
  "Create a gradient by sampling along the active path."
  "Rob Antonishen"
  "Rob Antonishen"
  "Oct 2008"
  ""
  SF-IMAGE      "image"      0
  SF-DRAWABLE   "drawable"   0
  SF-VECTORS   "Path"      -1
  SF-ADJUSTMENT "Number of Samples" (list 25 2 256 1 10 0 SF-SLIDER)
  SF-ADJUSTMENT "Sample Average Radius" (list 3 1 10 1 2 0 SF-SLIDER)
  SF-Toggle     "Smooth Gradient" TRUE
  SF-STRING     "Gradient Name"  "Sampled Gradient"
)
```

SCRIPT-FU CONTRAST BLENDING (EXPOSURE-BLEND-TINYSCHHEME.SCM)

Créer des images façon HDR à partir de plusieurs images.

Site : http://tir.astro.utoledo.edu/jdsmith/exposure_blend.php

Auteur : J.D. Smith

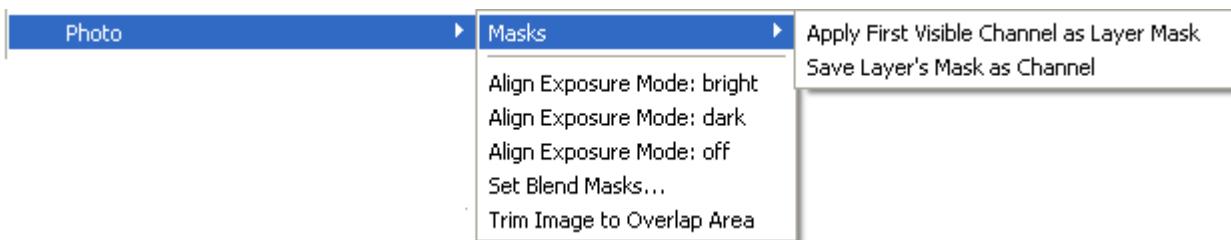
Version: Version 1.3b (Mar, 2007)

Téléchargement sources : Dans l'archive http://www.aljacom.com/~gimp/images_gimp.7z (Modification apportée pour l'appel du script).

Installation : Placer **exposure-blend-tinyscheme.scm** dans le répertoire des scripts de Gimp (**\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**). Actualiser les Scripts-Fu par : **Filtres > Script-Fu > Actualiser les scripts**

Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du script : Par : **Fichier > Crée > Contrast blending 3 bracketed images > Exposure_Blend**
Sur l'image par **Filtres > Photo >**



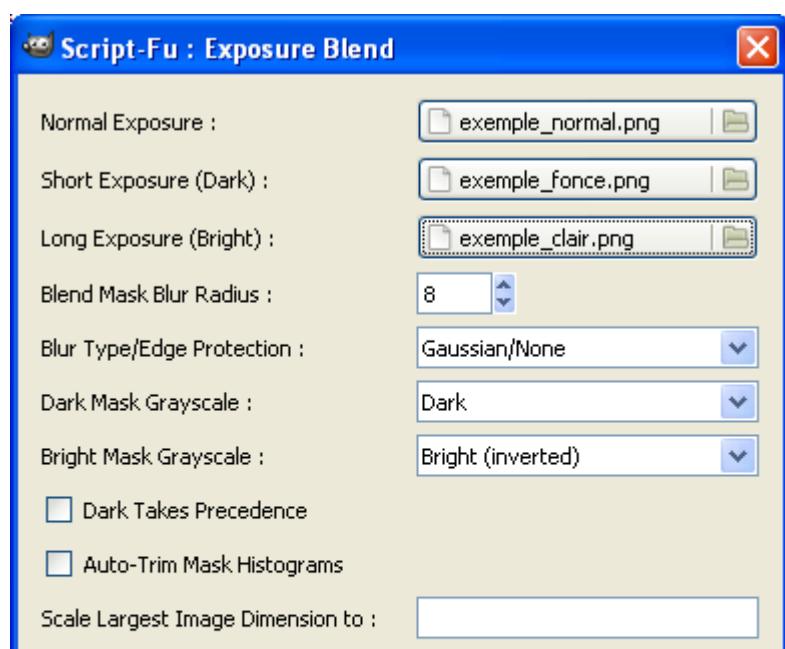
Documentation en anglais : http://tir.astro.utoledo.edu/jdsmith/exposure_blend.php

Exemples : <http://flickr.com/search/?q=gimp%20exposure-blend.&w=all>

Voici un exemple réalisé avec l'image disponible à <http://fr.wikipedia.org/wiki/Image:HDRI-Example.jpg>.
Dans cet exemple nous utilisons uniquement 3 images de la série de 6.

Dans Gimp faire : **Fichier > Crée > Contrast blending 3 bracketed images > Exposure_Blend** pour importer les 3 images (une claire, une normale et une foncée).

Valider



Résultat :

Les 3 images d'origine



L'effet du Script-Fu



SCRIPT-FU LISSAJOUS DRAWING

Dessiner des courbes de Lissajous.

Site : <http://members.optusnet.com.au/~charles57/GIMP/lissajous.html>

Auteur : Charles Cave.

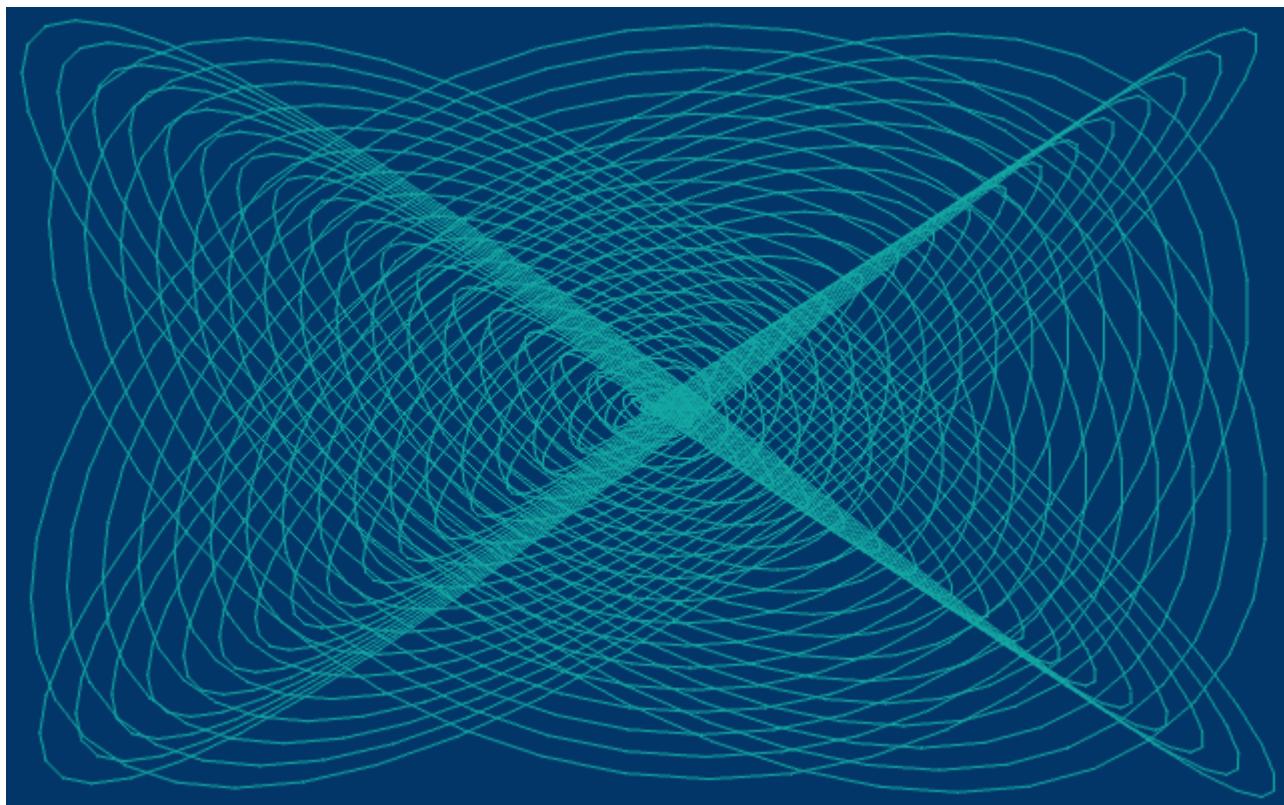
Téléchargement sources : <http://members.optusnet.com.au/~charles57/GIMP/lissajous.scm>

Installation : Enregistrer **lissajous.scm** dans le répertoire des scripts de Gimp (**\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**). Actualiser les Scripts-Fu par : **Filtres > Script-Fu > Actualiser les scripts**

Testé avec : Gimp 2.6.1

Appel du script : Sur l'image par **Filtres > Lissajous Drawing**

Exemples :



SCRIPT-FU RENDU 3D ANIMATION

Créer une animation 3D à partir d'une image.

Site : <http://www.gimptalk.com/forum/animated-displace-script-my-first-script-t33775s50.html>

Auteur : greentunic

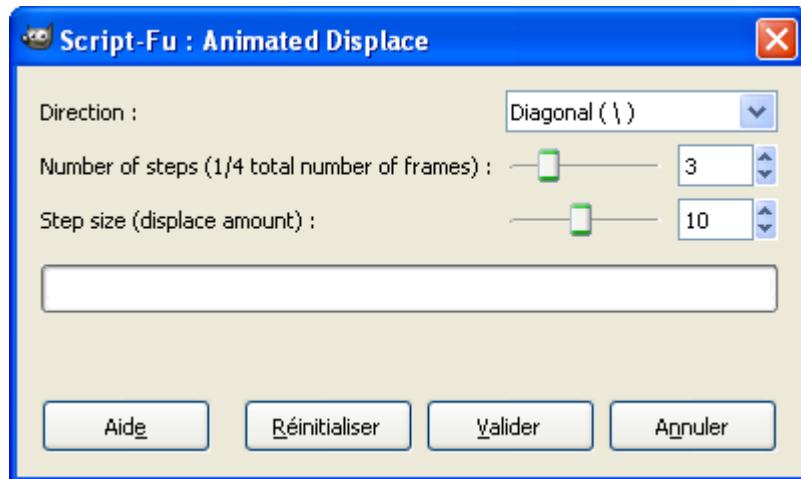
Téléchargement sources :

<http://www.fileden.com/files/2007/7/19/1279673/AnimatedDisplaceScriptByGreentunic.scm>

Installation : Enregistrer **AnimatedDisplaceScriptByGreentunic.scm** dans le répertoire des scripts de Gimp (**\gimp_2_6_x\share\gimp\2.0\scripts**). Actualiser les Scripts-Fu par : **Filtres > Script-Fu > Actualiser les scripts**

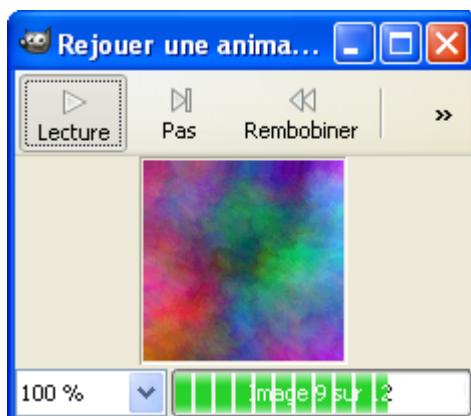
Testé avec : Gimp 2.6.2

Appel du script : Sur l'image par **Filtres > Animation > Animated Displace**



Exemple :

- Créer une nouvelle image de 100*100 pixels (**Ctrl+N**).
- Activer le filtre Plasma par : **Filtre > Rendu > Nuages > Plasma**
- Appel du script-fu par : **Filtres > Animation > Animated Displace**, paramétrier, **Valider**
- Sur la nouvelle image visualiser l'animation par : **Filtres > Animation > Rejouer l'animation**, **Lecture**.



DOCUMENTATION TECHNIQUE SUR LES SCRIPT-FU

LIENS

Tiny-Fu <http://www.ve3syb.ca/software/gimp/tiny-fu.html>

Documentation Tiny-Fu <http://www.ve3syb.ca/wiki/doku.php?id=software:sf:start>

Documentation en pdf <http://www.schemers.org/Documents/Standards/R5RS/r5rs.pdf>

Script-Fu in Gimp 2.4 <http://www.gimp.org/docs/script-fu-update.html>

Tinyscheme <http://tinyscheme.sourceforge.net/>

Écrire un script-fu <http://abcdugimp.free.fr/gimp/apprendre/scheme/scheme.php>

Bases (Document déprécié) http://www.gimp.org/tutorials/Basic_Scheme2/

PROCÉDURES

Accès aux procédures par **Filtres > Script-Fu > Console**, sur la fenêtre « **Script-Fu Console** » appuyer sur le bouton **Parcourir**.

Sous forme d'un fichier texte via **maringouin** par : **Outils > Procédures de Gimp** (Gimp ne doit pas être ouvert). Le document est dans **\gimp_2_6_x\bin**.

ARGUMENTS

Extrait de : <http://manual.gimp.org/fr/gimp-using-script-fu-tutorial-first-script.html>

Type de paramètre	Description	Exemple
SF-IMAGE	Si votre script opère sur une image ouverte, ceci doit être le premier paramètre après les paramètres requis. GIMP transmettra une référence à l'image dans ce paramètre.	3
SF-DRAWABLE	Si votre script opère sur une image ouverte, ceci doit être le second paramètre, après le paramètre SF-IMAGE. Il se réfère au calque actif. GIMP transmettra une référence au calque actif dans ce paramètre.	17
SF-VALUE	Accepte les nombres et les chaînes de caractères. Pour un texte, les guillemets doivent être précédés du caractère d'échappement \ , donc il vaut mieux dans ce cas utiliser SF-STRING.	42
SF-STRING	Accepte les chaînes de caractères.	"Un texte"
SF-COLOR	Indique qu'une couleur est nécessaire pour ce paramètre.	(0 102 255)
SF-TOGGLE	Une boîte de saisie est affichée, pour entrer une valeur Booléenne.	TRUE ou FALSE (Vrai ou Faux)

Type de paramètre	Description	
SF-ADJUSTMENT	En mode interactif il crée une zone de dialogue dans la fenêtre de dialogue du script-fu. SF-ADJUSTMENT "label" '(value lower upper step_inc page_inc digits type) Liste d'arguments de boutons	
	Élément	Description
"label"		Texte affiché devant la zone de dialogue.
valeur		value : Valeur affichée par défaut au départ.
lower / upper		Valeurs mini / maxi (détermine la plage de choix).
step_inc		Valeur pour incrémenter/décrémenter.
page_inc		Valeur pour incrémenter/décrémenter utilisant les touches Page
chiffres		Chiffres après le point (partie décimale)
type		Un parmi: SF-SLIDER or 0 (glissière), SF-SPINNER or 1 (bouton à flèche)

Type de paramètre	Description								
SF-COLOR	<p>Crée un bouton de choix de couleur. SF-COLOR "label" '(red green blue) ou SF-COLOR "label" "color" Liste d'arguments de boutons</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Élément</th><th>Description</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>"label"</td><td>Texte affiché devant la zone de dialogue.</td></tr> <tr> <td>(red green blue)</td><td>Liste de trois valeurs pour les composantes rouge, vert et bleu de la couleur par défaut.</td></tr> <tr> <td>"color"</td><td>Un nom de couleur en notation CSS pour la couleur par défaut.</td></tr> </tbody> </table>	Élément	Description	"label"	Texte affiché devant la zone de dialogue.	(red green blue)	Liste de trois valeurs pour les composantes rouge, vert et bleu de la couleur par défaut.	"color"	Un nom de couleur en notation CSS pour la couleur par défaut.
Élément	Description								
"label"	Texte affiché devant la zone de dialogue.								
(red green blue)	Liste de trois valeurs pour les composantes rouge, vert et bleu de la couleur par défaut.								
"color"	Un nom de couleur en notation CSS pour la couleur par défaut.								
SF-FONT	<p>Crée une zone de sélection de fonte. Retourne le nom de la fonte sous la forme d'une chaîne de caractères. Il existe deux nouvelles procédures de type gimp-text pour utiliser facilement ce paramètre que retourne la fonction: (gimp-text-fontname image drawable x-pos y-pos text border antialias size unit font) (gimp-text-get-extents-fontname text size unit font) dans lesquelles le paramètre "font" est le nom de la fonte que vous obtenez. La taille spécifiée dans fontname est ignorée. Elle est utilisée seulement dans le sélecteur de fonte. On vous demandera de donner une valeur utilisable (24 pixels est un choix correct). SF-FONT "label" "fontname" Liste d'arguments de boutons</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Élément</th><th>Description</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>"label"</td><td>Texte affiché devant la zone de dialogue.</td></tr> <tr> <td>"fontname"</td><td>Nom de la fonte par défaut.</td></tr> </tbody> </table>	Élément	Description	"label"	Texte affiché devant la zone de dialogue.	"fontname"	Nom de la fonte par défaut.		
Élément	Description								
"label"	Texte affiché devant la zone de dialogue.								
"fontname"	Nom de la fonte par défaut.								
SF-BRUSH	<p>Crée une zone de choix de brosse : prévisualisation de la brosse et à sa droite, bouton "Parcourir". Cliquer sur ce dernier fait apparaître la boîte de dialogue des brosses avec possibilité de choisir une brosse ainsi que son espacement, son opacité et son mode. SF-BRUSH "Brush" ("Circle (03)" 100 44 0) Dans ce cas la brosse par défaut sera un Cercle (03) avec une opacité de 100, un espacement de 44 et en mode normal (0). Si cette sélection reste inchangée la valeur passée à la fonction comme paramètre sera ("Circle (03)" 100 44 0).</p>								
SF-PATTERN	<p>Crée une zone de choix de motif : prévisualisation du motif et à sa droite, bouton "Parcourir". Cliquer sur ce dernier fait apparaître la boîte de dialogue des motifs. SF-PATTERN "Pattern" "Maple Leaves" La valeur retournée quand le script est appelé est une chaîne de caractères contenant le nom du motif. Si la sélection par défaut ci-dessus n'est pas modifiée, la chaîne contiendra "Maple Leaves".</p>								
SF-GRADIENT	<p>Crée un bouton contenant une prévisualisation du dégradé. Si on appuie sur le bouton, une fenêtre de sélection de palette apparaît. SF-GRADIENT "Gradient" "Deep Sea" La valeur retournée quand le script est appelé est une chaîne de caractères contenant le nom du dégradé. Si la sélection par défaut ci-dessus n'est pas modifiée, la chaîne contiendra "Deep Sea".</p>								
SF-PALETTE	<p>Crée un bouton contenant le nom de la palette sélectionnée. Si on appuie sur le bouton, une fenêtre de sélection de palette apparaît. SF-PALETTE "Palette" "Named Colors" La valeur retournée quand le script est appelé est une chaîne de caractères contenant le nom de la palette. Si la sélection par défaut ci-dessus n'est pas modifiée, la chaîne contiendra "Named Colors".</p>								
SF-FILENAME	<p>Crée un bouton contenant le nom d'un fichier. Cliquer sur celui-ci fait apparaître la boîte de dialogue de sélection de fichiers. SF-FILENAME "label" (string-append "" gimp-data-directory "/scripts/beavis.jpg") La valeur retournée quand le script est appelé est une chaîne de caractères contenant le nom du fichier.</p>								
SF-DIRNAME	<p>Similaire à SF-FILENAME, mais permet de choisir un dossier. SF-DIRNAME "label" "/var/tmp/images" La valeur retournée quand le script est appelé est une chaîne de caractères contenant le nom du dossier.</p>								
SF-OPTION	<p>Crée une boîte de choix (combo-box) pour des options possibles. La première option est l'option par défaut.</p>								

Type de paramètre	Description
	SF-OPTION "label" ("option1" "option2") La valeur renournée quand le script est appelé est le numéro de l'option choisie (0 correspondant à la 1ère option...).
SF-ENUM	Crée une boîte de choix (combo-box) montrant toutes les valeurs possibles pour un type donné. Le premier paramètre doit être un nom d'énumération de valeurs de GIMP, sans le préfixe "Gimp". Le second spécifie la valeur par défaut. SF-ENUM "Interpolation" ("InterpolationType" "linear") La valeur renournée quand le script est appelé est la valeur choisie de l'énumération.

GREFFONS EN PYTHON

Voici le lien pour télécharger une archive remplie de greffons en Python :

http://www.aljacom.com/~gimp/greffons_en_python.zip

Installation : Décompresser l'archive **greffons_en_python.zip** et placer tous les fichiers **.py** dans le répertoire des greffons **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

L'utilisation de ces greffons testés avec Gimp 2.6.3 est indiquée dans les sous-paragraphe suivants.

De nombreux Python-Fu proviennent du site <http://python-fu.sourceforge.net/index.html>

AQUABUTT-2.1.PY (CRÉER DES BOUTONS « AQUA »)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès par : Filtres > Python-Fu > Web-Tools > Buttons > AquaButt2 (Attention car il y a deux Python-Fu).

Résultats sur fond noir avec police Arial :

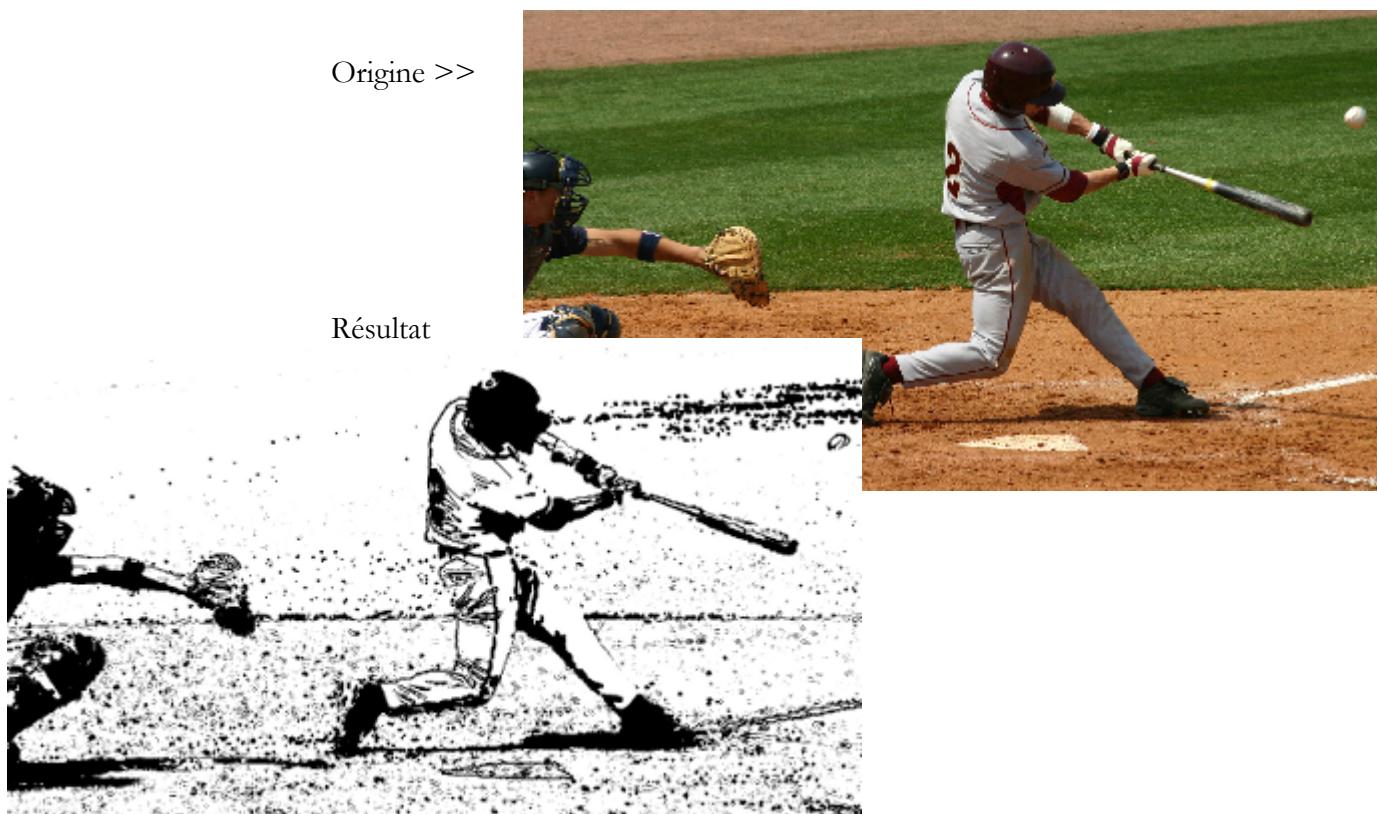


BLACKINK1.PY (TRANSFORME UNE IMAGE EN DESSIN À L'ENCRE NOIRE)

Auteur : Jerome Dumonteil

Accès sur l'image par : Python-Fu > Black Ink1

Résultat avec les paramètres par défaut :



BORDER_LAYER.PY (AJOUTER UNE BORDURE)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : Python-Fu > Create Layers > Border Layer

Résultat avec les paramètres par défaut :

Origine >



Effet >



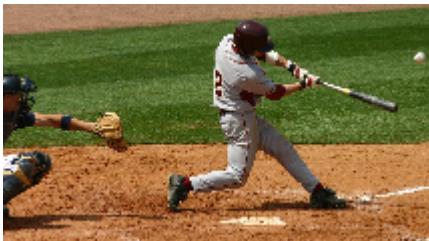
COLORCONTOUR.PY (SOULIGNE LES CONTOURS)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : Python-Fu > Create Layers > Color Contour

Résultats :

Origine



Contour width = 1



Contour width = 3



COLOROFFSET.PY

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : Python-Fu > Effects > Color Offset

Résultat avec les paramètres par défaut (Même origine que l'exemple précédent) :



FISHEYE.PY (EFFET GRAND ANGLE)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par :

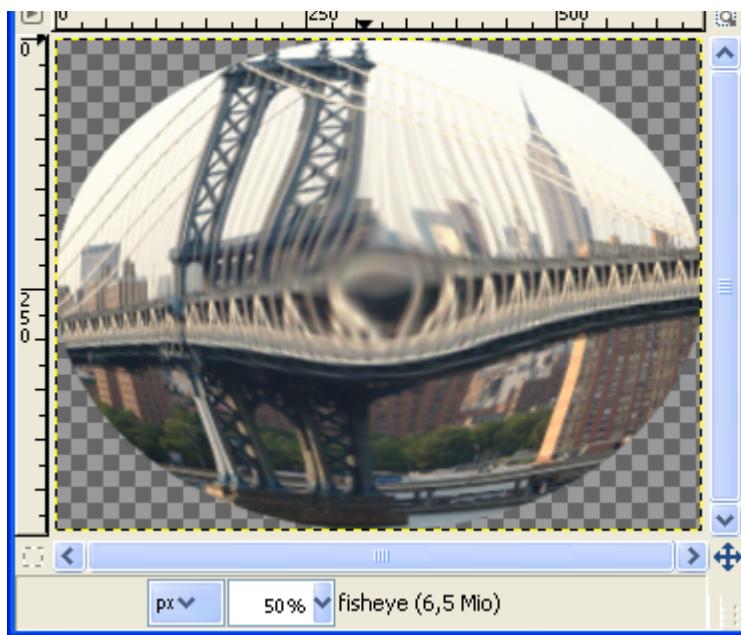
Python-Fu > Create Layers > Grand Angle

Créer une sélection elliptique :



Appeler le Python-Fu.

Résultat après **Image > Ajuster le canevas aux calques**



KALEIDOSIX.PY (EFFET KALÉIDOSCOPE)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : Python-Fu > Patterns > Kaleidosix

Résultat avec les paramètres par défaut sur une sélection :

Origine (Sélection) >



Résultat



LES TROIS GREFFONS MAGICMESH

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par :

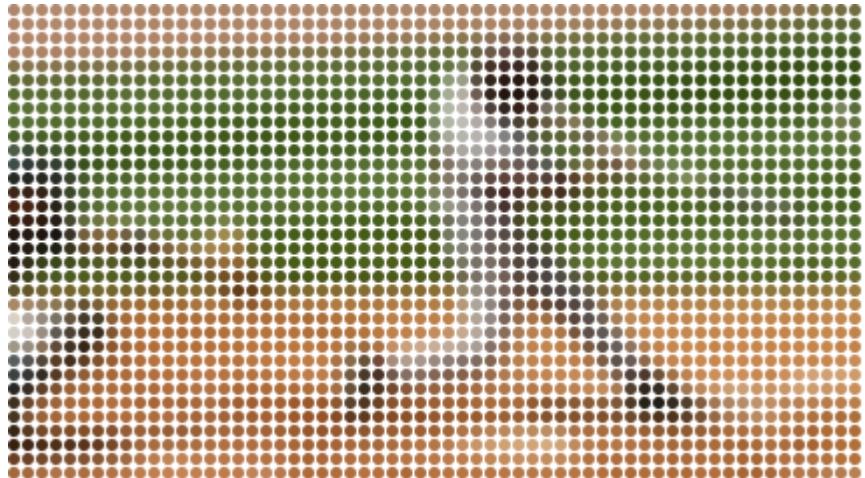
Python-Fu > Create Layers > Magicmesh

Python-Fu > Create Layers > Magicmesh2 (With Mask)

Python-Fu > Create Layers > Magicmesh3 (SVG) Export SVG

Résultats :

Effet Magicmesh sans le fond >



Effet Magicmesh

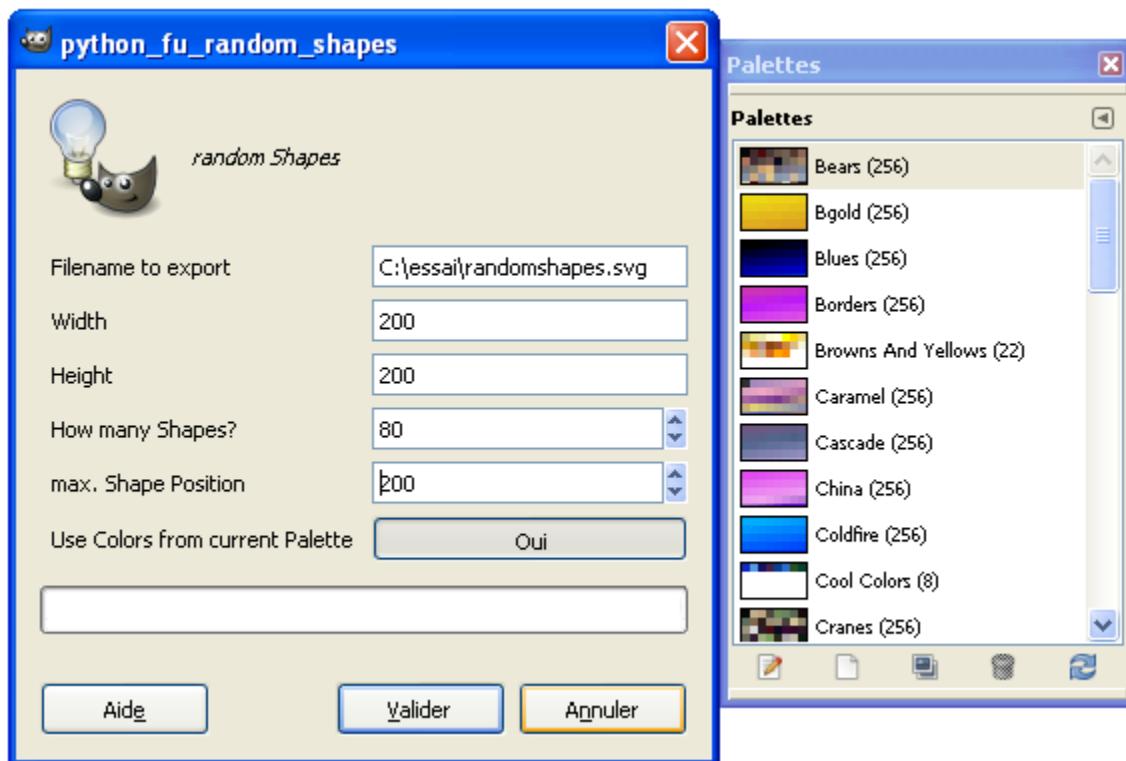


RANDOM_SHAPES.PY (CRÉER UN MOTIF ET EXPORTER EN SVG)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès par : Filtres > Python-Fu > Patterns > Random Shapes (Attention car il y a deux Python-Fu).

Résultat à partir de la palette Bears :



ROUND_COLORS2BW.PY (CRÉER UNE IMAGE NOIR ET BLANC)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : Python-Fu > Create Layers > Highpass-Lowpass Gray Values

Résultat avec les paramètres au minimum :



ROUND_CORNERS.PY (ARRONDIR LES COINS AVEC UNE BROSSE)

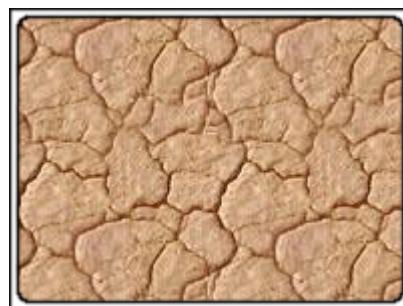
Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : Python-Fu > Borders > Round Corners

Résultat avec les paramètres par défaut:



>

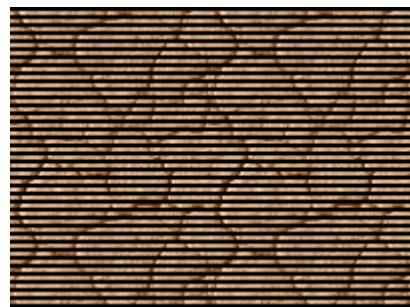


SCANLINE_LAYER.PY (CRÉER DES LIGNES)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : **Python-Fu > Create Layers > Scanline Layer**

Résultat, paramètres par défaut avec l'image d'origine de l'exemple précédent :

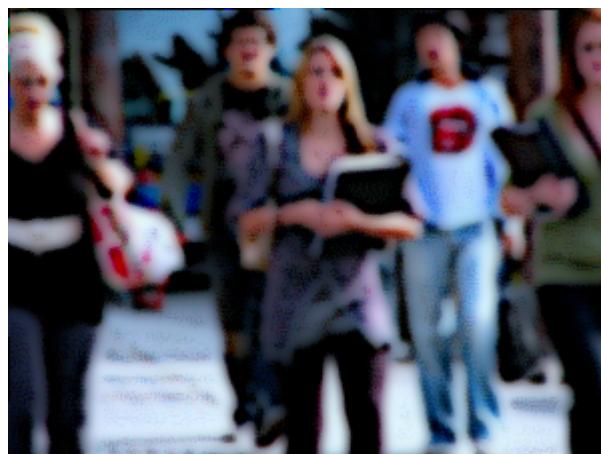


WATERPAINT.PY (EFFET DE PEINTURE À L'EAU)

Auteur : Werner Hartnagel

Accès sur l'image par : **Python-Fu > Effects > Water-Paint-Effect**

Effet :



GREFFON RESTAURATION DIAPOSITIVES & VIEILLES PHOTOGRAPHIES (PYTHON)

Ce superbe greffon (en cours de tests) permet de restaurer de vieilles diapositives ainsi que de vieilles photographies dont les couleurs se sont détériorées avec le temps.

L'algorithme de traitement créé par Geoff Daniell est disponible au format PDF à partir de ce lien :
<http://www.lionhouse.plus.com/photosoftware/restore/photorestore.pdf>

Des exemples sont disponibles sur <http://www.lionhouse.plus.com/photosoftware/restore/> (images .jpg).

Site : <http://www.lionhouse.plus.com/photosoftware/>

Auteur : Geoff Daniell.

Téléchargement greffon : http://www.lionhouse.plus.com/photosoftware/gimp_plugins/restore.py

Installation :

Enregistrer **restore.py** dans le répertoire des greffons de Gimp : **gimp_2_6_x\lib\gimp\2.0\plug-ins**.

Testé avec : Gimp 2.6.5.

Appel du greffon : Sur l'image par **Restore > restore**



Exemple de résultat :



Figure 3: Example 1: Left: Original, Right: Restored

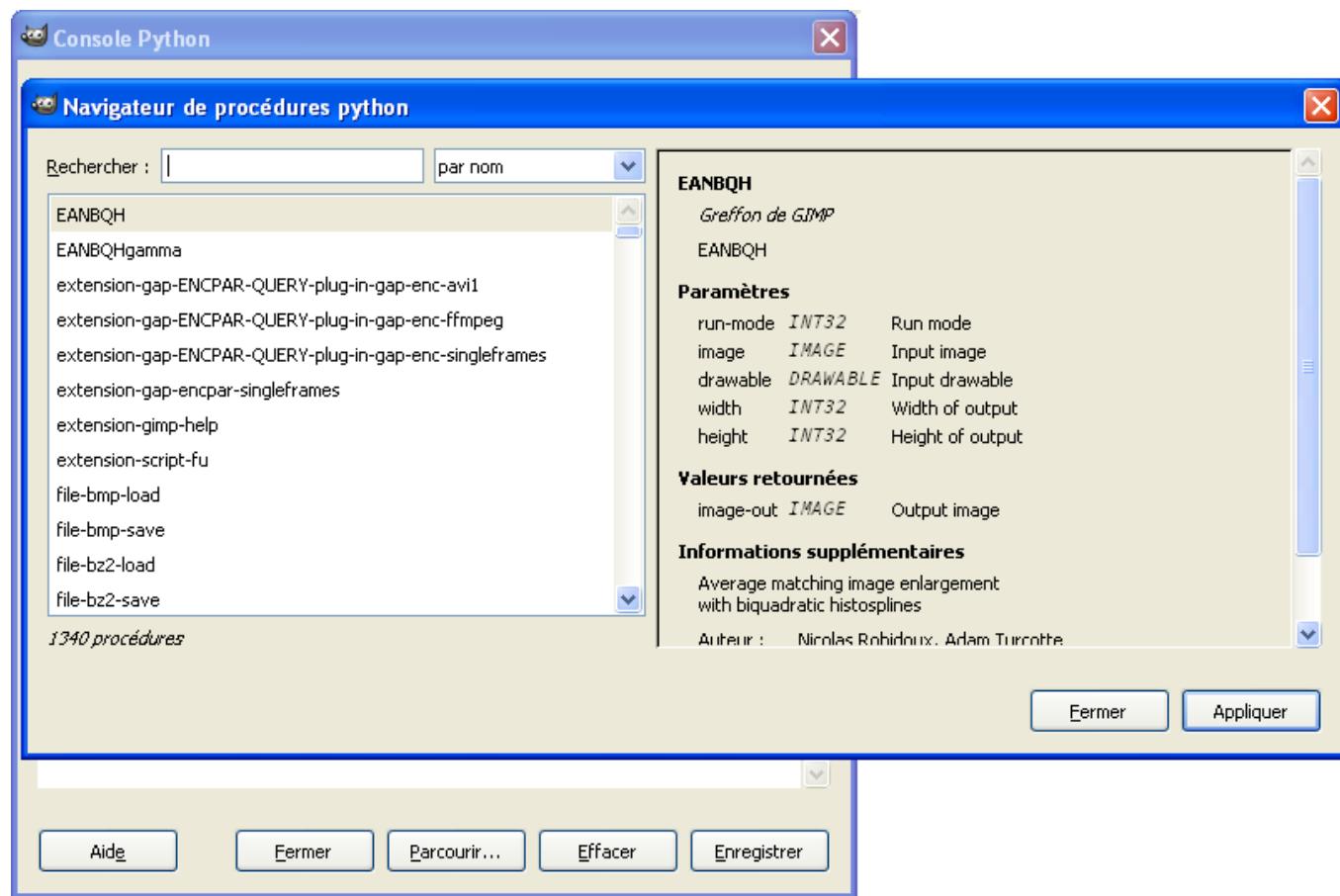
PYTHON ET GIMP

Voici quelques liens pour trouver de la documentation sur Python :

- GIMP Python Documentation <http://www.gimp.org/docs/python/index.html>
- La page Framasoft sur Python <http://www.framasoft.net/article1104.html>
- Le site officiel <http://python.org/>
- Gimp-Python <http://www.jamesh.id.au/software/pygimp/>
- GIMP Reference Manuals for the GIMP 2.0 API <http://developer.gimp.org/api/2.0/index.html>
- Didacticiel en français : <http://www.unixgarden.com/index.php/graphisme/le-gimp-et-le-python>

Pour installer Python voir page 3.

Dans Gimp, pour afficher la console faire : **Filtres > Python-Fu > Console**



GEGL

GEGL est une « librairie » ou « bibliothèque » que Gimp utilisera complètement dans ses futures versions.
Le site de GEGL : <http://gegl.org/>

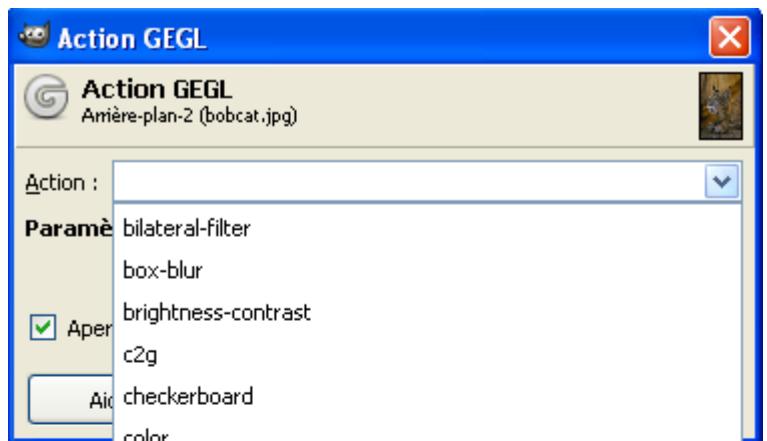
UTILISER GEGL DANS LES TRAITEMENTS

Pour utiliser GEGL dans les traitements il faut valider l'option « Utiliser GEGL » dans le menu « Couleurs ».

FONCTIONS « ACTION GEGL »

Outils > Action GEGL

En ce moment elle est proposée avec Gimp 2.6 pour réaliser quelques opérations.

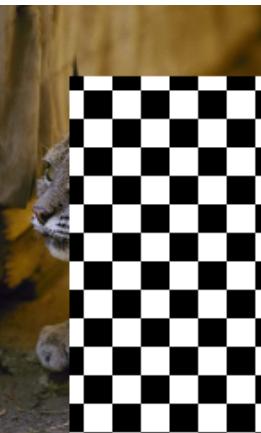
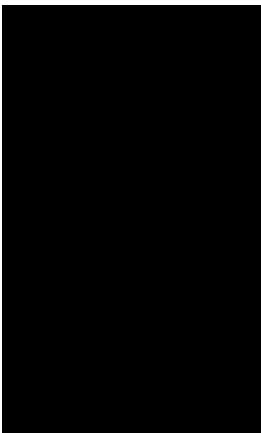
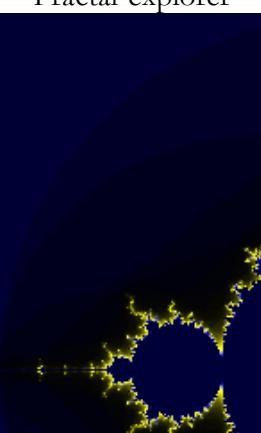
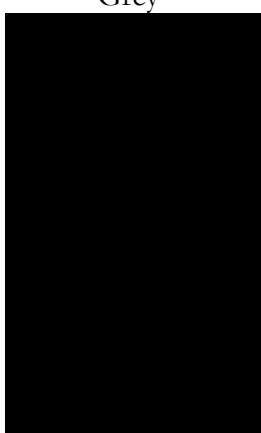
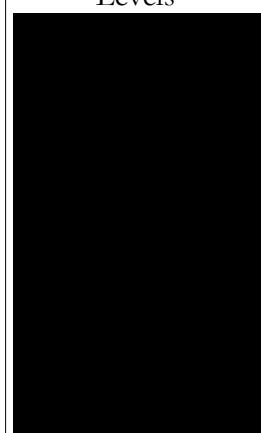


La fenêtre de dialogue du flou :



RÉSULTATS DES EFFETS

Les effets sont accessibles sur l'image par : **Outils > Action GEGL**

Origine	Bilateral-filter	Box-blur	Brightness-contrast	C2G
				
Checkerboard	Color	Color-temperature	Contrast-curve	Difference-of-gaussian
				
Fractal-explorer	Gaussian-blur	Grey *	Invert	Levels *
				

Mblur	Mono-mixer	Perlin-noise	Remap *	Snn-mean
				
Stretch-contrast	Threshold	Tonemap *	Unsharp-mask	Value-invert
				
Whitebalance				
				

* : Signale un effet qui ne fonctionne pas (Testé avec Gimp 2.6.1).

GEGL C2G (EFFET HDR)

Voici l'annonce de gimpfr.org (http://gimpfr.org/news_id.php?id=643) sur le filtre C2G (Color To Grey) :

Dans les actions GEGL se cache un filtre au nom bizarre : C2G, c'est un acronyme pour Color 2 Grey. Ce filtre transforme donc une image couleur en une image en tons de gris mais avec un algorithme particulier, inspiré sur les mécanismes de l'oeil humain, pour obtenir une image plus contrastée. C2G permet d'obtenir des résultats très contrastés de conversion en noir-et-blanc. Mais le domaine d'application de C2G ne s'arrête pas là, avec un peu de manipulation dans Gimp on peut rapidement transformer aussi une image couleur normale en une image très contrastée. Un effet similaire au HDR (High Dynamic Range) en quelque sorte (http://fr.wikipedia.org/wiki/High_dynamic_range_imaging). C'est JanneMW, un membre du groupe Gimp sur le site de partage de photo Flickr qui nous en fait la démonstration dans le fil de discussion : Easy Overprocessing with c2g (<http://www.flickr.com/groups/gimpusers/discuss/72157619079536887/>)...

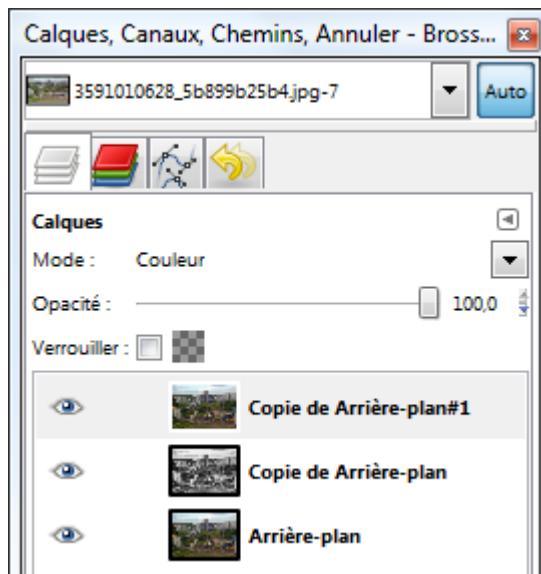
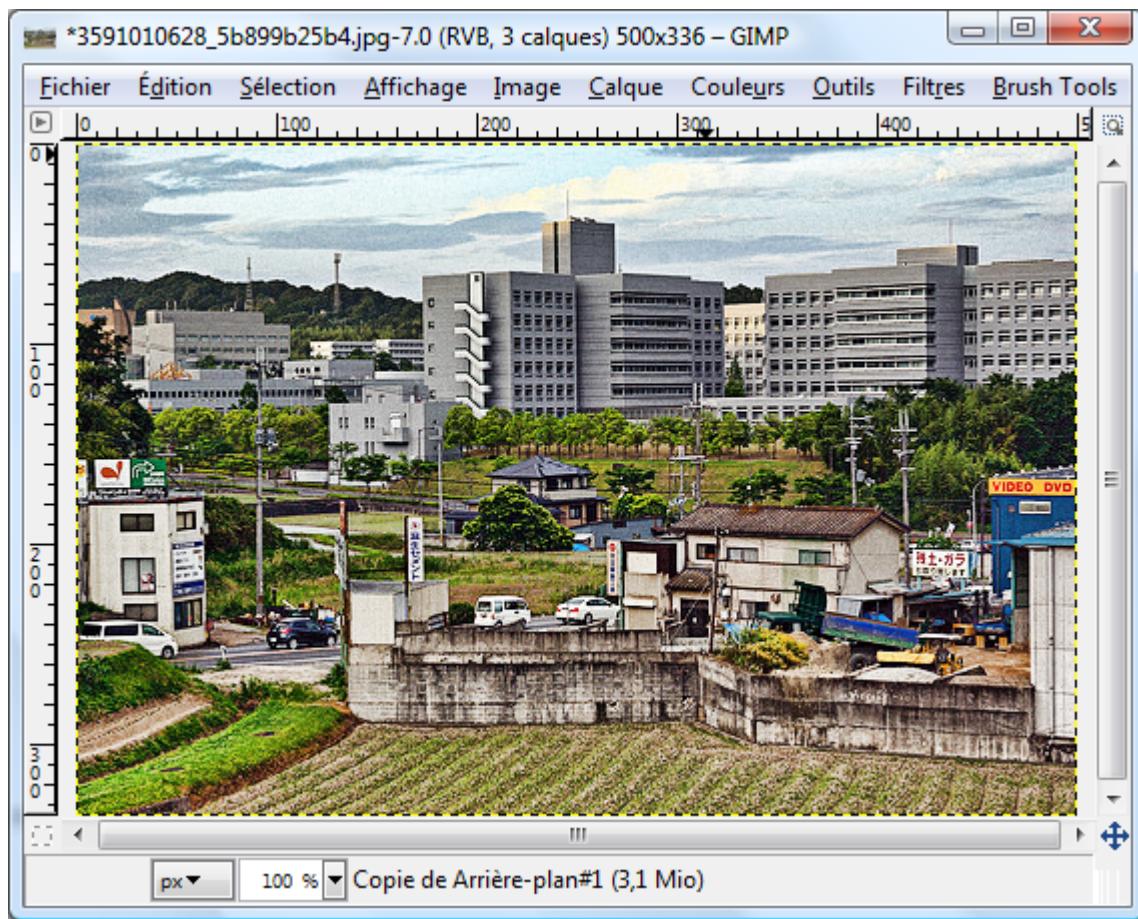
- * Copier le calque original
- * Lancer sur le calque copié le filtre C2G depuis le menu **Outils > Actions GEGL > C2G**
- * Augmenter l'échantillonnage de **3** (très bruité) à **10** (ou plus), puis appliquer **C2G**
- * Copier à nouveau le calque original
- * Déplacer le calque original copié tout en haut
- * Mettre le mode de calque à Couleur

Effet obtenu à partir de cette image de JanneM <http://www.flickr.com/photos/jannem/3591010628/> (licence Creative Commons BY-NC-SA).

Origine :



Résultat avec 200 itérations dans le filtre C2G (le traitement est relativement long) :



COMPILER GIMP OU DES GREFFONS SOUS WINDOWS

UTILISER MSYS-MINGW

COMPILER GIMP

Pour compiler Gimp sous Windows, le plus simple est d'installer l'environnement MSYS-MinGW disponible à <http://www.mingw.org/>.

Suivre les liens pour installer cet ensemble :

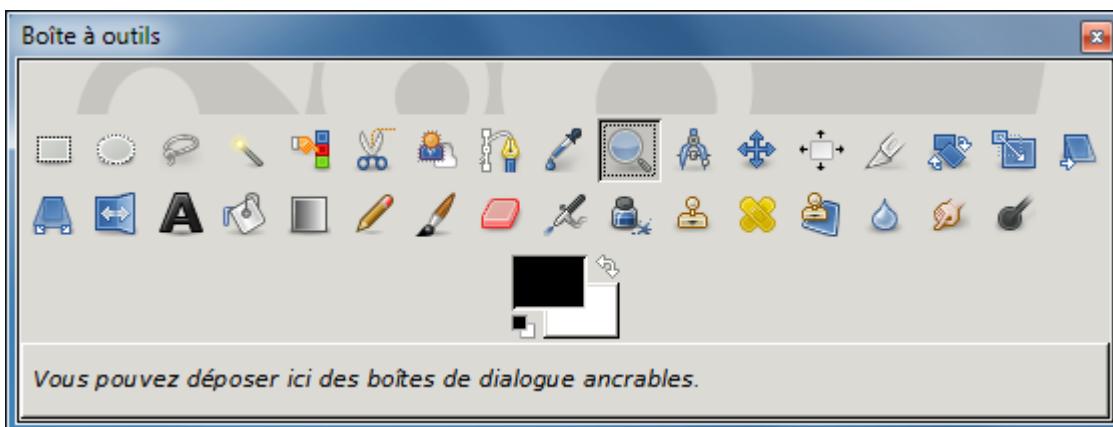
<http://www.mingw.org/wiki/MSYS>

http://www.mingw.org/wiki/HOWTO_Install_the_MinGW_GCC_Compiler_Suite

Après avoir installé cet environnement il faut récupérer toutes les bibliothèques (GTK, PNG, JPEG, TIFF, etc.). Tous ces paquets sont disponibles sur <http://www.gtk.org/> à la page <http://www.gtk.org/download-windows.html> où il faut installer « GTK+ individual packages » et « Third Party Dependencies » (« Binaries » et « Dev »).

Ensuite il faut récupérer une version source de gimp (<http://www.gimp.org/downloads/>), la décompresser et la compiler avec les 3 phases (`./configure`, `make` et `make install`).

Exemple de la boîte à outils de Gimp 2.6.7 compilé en 32 bits (i686) sous Windows 7 version 64 bits :



Il existe un ensemble de scripts qui automatise l'installation de MSYS-MinGW et la compilation de Gimp (ensemble non testé) sur le wiki de Gimp <http://wiki.gimp.org/>. Si le Wiki est inaccessible voici un lien pour télécharger des exemples de scripts à adapter à la version de Gimp et des bibliothèques du jour :

http://www.aljacom.com/~gimp/compilation_gimp_2_6.zip

COMPILER UN GREFFON

Il y a deux façons de compiler un greffon :

- Utiliser **gimptool**, exemple : `gimptool-2.0.exe --build /mingw/mon_beau_greffon.c`
- Le greffon est plus complexe et il faut le compiler avec les 3 phases (`./configure`, `make` et `make install`).

Dans ces 2 cas, Gimp ou GimpDev (<http://sourceforge.net/projects/gimp-win/files/>) doit être installé dans l'environnement MSYS-MinGW.

UTILISER CYGWIN

Cygwin est un environnement « Linux like » fonctionnant sous Windows : <http://www.cygwin.com/>

Comme sous Linux il faut installer les bibliothèques pour pouvoir compiler Gimp ou les greffons.

Jean-Louis Hamel propose de nombreuses informations pour compiler un greffon sous Cygwin :

<http://jeanlouis.hamel.perso.neuf.fr/FILES/index.html#mozTocId742833>

UTILISER LES COMPILATEURS MICROSOFT

Le projet de Pierre Barthe est abandonné : <http://gimp-vs.sourceforge.net/>

GIMP EN BRETON

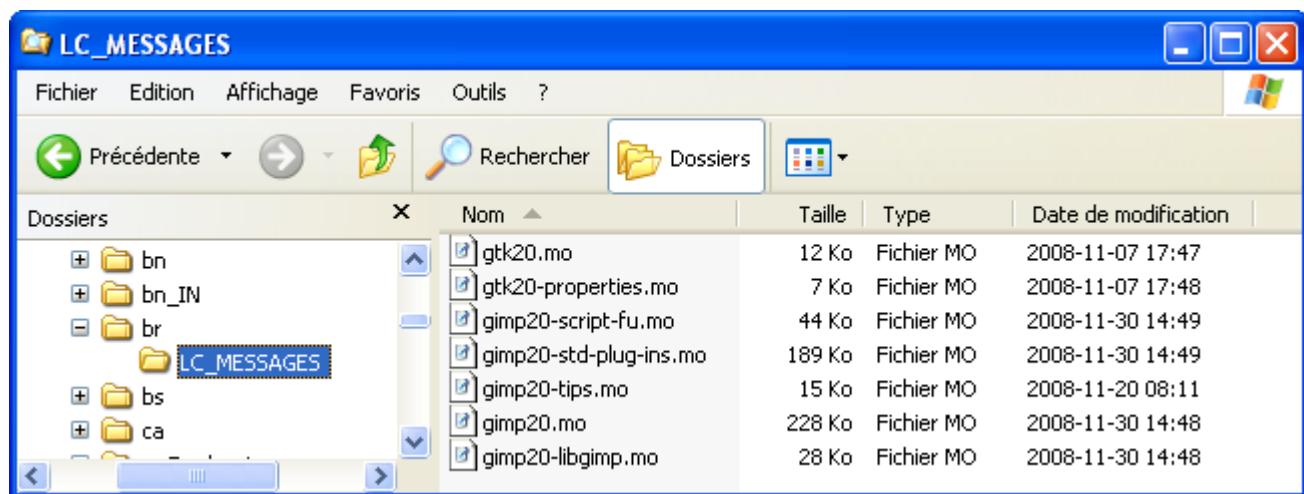
Une traduction de Gimp en breton est disponible à partir de la page :

<http://www.drouzig.org/Galleg/Logiciels/divers-GIMP.html>

Lien direct : <http://www.drouzig.org/Pellgargan/Meziantou/GIMP-2.6.3-bzh.zip>

INSTALLATION SUR NOTRE ARCHIVE

- Se placer dans le répertoire **\gimp_2_6_7\share\locale\br\LC_MESSAGES**
- Décompresser l'archive **GIMP-2.6.3-bzh.zip** dans ce répertoire.
- Supprimer l'archive **GIMP-2.6.3-bzh.zip**
- Résultat :



Avec un éditeur de texte, éditer le fichier **maringouin_ahk.ini** du répertoire **\gimp_2_6_7** et modifier ces 3 clefs comme indiqué :

```
demarrage_langue_6 = Démarrer en Breton
parametre_langue_6 = br
nom_fenetre_principale = Boestad binvioù
```

Démarrer **maringouin.exe** puis Démarrage Gimp > Démarrer en Breton



PUBLICATIONS, LIENS INTERNET

PUBLICATIONS

Livres en français sur Gimp : <http://gimpfr.org/litterature.php>

Livre sur Gimp en anglais : <http://gimpbook.com/>

Programmation Python en français : <http://python.developpez.com/livres/?page=tous>

LIENS

EN ANGLAIS

Le site de Gimp : <http://gimp.org/>

Chercher des greffons : http://registry.gimp.org/faceted_search/select/

Gimp developers : <http://developer.gimp.org/>

Liste Gimp users : <http://lists.xcf.berkeley.edu/lists/gimp-user/>

Liste Gimp developers : <http://lists.xcf.berkeley.edu/lists/gimp-developer/>

Les vidéos de « Libre Graphics Meeting 2008 » : <http://www.river-valley.tv/conferences/lgm2008/>

Aide au format CHM : http://www.aljacom.com/~gimp/doc_gimp.html

Didacticiels : <http://gimp-tutorials.net/>

Comment dessiner en vidéo sur <http://youtube.com> : Mettre « **Drawing ANIME art with the GIMP** » dans « Search ».

EN FRANÇAIS

Portail francophone de Gimp : <http://gimpfr.org>

Anneau francophone : <http://raymond.ostertag.free.fr/html/webring.html>

Forum Linuxgraphic : <http://www.linuxgraphic.org/forums/viewforum.php?f=4>

Forum Gimp-Attitude : <http://www.gimp-attitude.org/forum/index.php>

Forum Absolut Photo : <http://forum.absolut-photo.com/the-gimp-f30/>

Forum Flickr : http://www.flickr.com/groups/gimp_françophone/

Forum Dessin.TheGimp :

http://newsportal.zoo-logique.org/thread_frameset.php?group=dessin.TheGimp

700 didacticiels : <http://www.gimpons.net>

RESSOURCES

Gimpfr : <http://gimpfr.org/ressource.php>

Gimp-Attitude : <http://www.gimp-attitude.org/ressources.php>

DIVERS

La photo numérique : du capteur à l'image : http://www.futura-sciences.com/fr/doc/t/technologie/d/la-photo-numerique-du-capteur-a-limage_773/c3/221/p1/

Trouver une police de caractère via une image : <http://www.myfonts.com/WhatTheFont/>

AMÉLIORER CETTE DOCUMENTATION

Communiquez vos remarques, erreurs constatées, ajouts, etc. à cette adresse courriel :

sylvie.alexandre@aljacom.com

Il nous fera plaisir de répondre à ces demandes.

Adresse pour nous écrire :

S. Alexandre
163 Principale
Sainte-Sabine (Québec)
G0R 4H0 Canada

MODIFICATIONS APPORTÉES À CETTE DOCUMENTATION

- 1er novembre 2008 Version d'origine.
V 002 Ajout GEGL Couleurs, ajout Image avec ICC.
V 003 Ajouts : JPEG 2000, les noms de calques ne doivent pas contenir les caractères **/ \ * ?** sur les scripts-fu adaptés de Niels Giesen, YUV, Astronomy.
V 004 Ajouts : .ani , AnimatedDisplaceScriptByGreentunic.scm
V 005 Modification :Photoshop Pattern
V 006 Ajouts : Light to Height, Gimp-Ace, Area
V 007 Ajouts : Formulas, Film Degrain, exposure-blend-tinyscheme.scm, file sequencer.
V 008 Ajouts : Vignetting, Wideangle, Intelligum , GP Boundary Shriner, Subtraction, Shapefs Magie, PDS.
V 009 Ajout : User Filter. Modifications de liens (Problèmes export OO.o en PDF)
V 010 Ajout : BASCII
V 011 Ajout : MSYS, Phymodmedia.
V 012 Ajout : Comment écrire un greffon pour Gimp.
V 013 Ajouts : colour2grey-local, greffons de Lukas Hosek
V 014 Correction wsurface. Ajouts wavelet-decompose, annulardenoise, améliorer.
V 015 Ajouts : Greffons Python.
V 016 AVI VirtualDub, avertissement curseurs animés.
V 017 Gimp en breton.
V 018 Ajout : Greffon GMIC
V 019 Mise à jour GMIC & Wavelet decompose 0.1.2
V 020 Ajout : Greffon Blend Removal, mise à jour GMIC.
V 021 Ajouts : Greffons Wavelet Sharpen, Wavelet denoise, Noise generator.
V 022 Ajout : Greffon Focus Blur.
V 023 Mise à jour Normalmap, ajout du greffon RAWTex.
V 024 Ajout : Greffon Save for Web.
V 025 Ajout : Greffon Twist.
V 026 Ajouts : Greffons Tileably Shrink, Greffon Thin Line, Greffon Self-SOM.
V 027 Ajout : Greffon CamoTruck-Net.
V 028 Ajouts : Greffons Isles et DBP.
V 029 Ajouts : Greffons Waves of chaos. Contrôles MD5 greffons compilés SAMJ.
V 030 Ajout : Lien YouTube.
V 031 Ajout : bzip2.
V 032 Ajout : G'MIC 1.3
V 033 Ajout : Greffon Restauration diapositives & vieilles photographies. MAJ Liquid Rescale
V 034 Ajout : Ouvrir avec URL. Modifications : Maringouin, Python. M&J : GMIC, GAP.
V 035 Mise à jour Script-Fu, Liens.
V 036 Ajout : Color spotter.
V 037 Ajouts : Greffons Kaleidoscope, smooth-path , iterative_save.exe.
V 038 Ajout : Greffon Upsize.
V 039 Ajout : Greffon guillotine into layers.
V 040 Ajout : GEGL C2G (effet HDR).
V 041 Corrections nouvelle version de maringouin.
V 042 Corrections nouvelle version de maringouin (suite) et modification masque de calque.
V 043 Déplacement masque de calque, icône maringouin sous Windows 7.
V 044 Compiler Gimp et greffons sous Windows.
V 045 Ajout des archives PSPI et Intelligum sur aljacom.com, MAJ Mathmap et Fourier.
V 046 Correction liens PSPI. Ajout Colour Match.

TABLE DES MATIÈRES

Présentation.....	1	Réduire la taille de cette fenêtre en modifiant le thème.....	15
Installation.....	2	La fenêtre « Calques, Canaux, Chemins, Annuler ... »	15
Téléchargement pour Windows.....	2	La fenêtre « Éditeur d'image Gimp » ou fenêtre de l'image.....	16
Installation de l'archive et démarrage de Gimp.....	2	Déplacer une image dans le cadre.....	16
Associer des types d'images à Gimp, activer Gimp via un menu contextuel.....	3	Zoom.....	16
Installation de Python sous Windows.....	3	Mettre la fenêtre « Boîte à outils » toujours au 1er plan.....	17
Localisation de l'icône maringouin dans Windows	74	Une ou des fenêtres selon nos goûts.....	17
Avant d'utiliser Gimp, quelques notions fondamentales.....	5	Personnaliser la fenêtre « Boîte à outils ».....	17
L'image en informatique ou en électronique.....	5	Personnaliser les informations apparaissant dans la fenêtre de l'image.....	18
Les dimensions de l'image.....	5	Ajouter une fenêtre de fond via maringouin.....	20
Les pixels.....	5	Raccourcis clavier.....	21
La résolution.....	5	Menus de l'image (résumé).....	22
Les couleurs de l'image dans Gimp.....	5	Menu fichier.....	22
Les codages RVB.....	5	Menu Édition.....	22
Niveau de gris.....	6	Menu Sélection.....	22
Couleurs indexées.....	6	Menu Affichage.....	22
Passage d'un mode à un autre.....	6	Menu Image.....	22
CMJN.....	6	Menu Calque.....	22
Les mots pour désigner les couleurs.....	7	Menu Couleurs.....	22
Illusions dans la perception des couleurs.....	8	Menu Outils.....	22
Les types et les formats d'image.....	8	Menu Filtres.....	22
XCF.....	8	Menu Video.....	23
Les formats pour le WEB.....	9	Menu Fenêtres.....	23
TIFF.....	9	Menu Aide.....	23
Les formats d'Adobe.....	9	Menus Script-Fu , Python-Fu et menus exotiques.....	23
Les images animées.....	9	Récupérer une image.....	24
La gestion de la couleur.....	9	Ouvrir un fichier contenant une image.....	24
Réglages de l'écran.....	10	Via le sélecteur de fichier de Gimp.....	24
Mires.....	10	Par glisser-déposer.....	24
Les calques.....	10	Par un clic sur un fichier image ou par menu contextuel.....	24
L'aide de Gimp.....	12	Ouvrir une image qui contient un profil ICC.....	25
Principe de l'accès à l'aide Internet et CHM.....	12	À partir d'un scanner, d'une caméra, etc.....	26
Les « Glisser-Déposer » dans Gimp.....	13	À partir de presse-papiers (copier-coller).....	27
Fonctionnement du « Glisser-Déposer » ou « Drag and Drop ».....	13	À partir d'une adresse de site Web.....	28
Exemples.....	13	Copie d'écran.....	29
Explorateur Windows vers Gimp.....	13	Via Gimp.....	29
Motif, couleur.....	13	Via la touche imp ecr ou la combinaison alt gr+imp ecr.....	29
Calque.....	13	Via maringouin.....	29
Chemin.....	13		
Nom de fichier.....	13		
Les fenêtres de Gimp.....	13		
Fenêtres de Gimp.....	14	Imprimer une image.....	30
La fenêtre « Boîte à outils ».....	15		

Via Gimp.....	30	Le nombre de couleurs d'une image.....	55
Méthode 1 (classique et déconseillée).....	30	Dégradés de couleurs.....	55
Méthode 2 (via le greffon Gutenprint).....	30	Le menu Couleurs fenêtre « Éditeur d'image GIMP » ou image.....	56
Via le gestionnaire d'impression de Windows.....	30	Ajuster la répartition des couleurs.....	56
Enregistrer une image.....	31	Ajuster la teinte, la saturation et la luminosité.....	57
Propriétés d'une image.....	32	Colorier l'image.....	57
Propriétés d'une image à partir de Gimp.....	32	Ajuster la luminosité et le contraste.....	58
Données EXIF avec maringouin.....	33	Réduire en noir et blanc en utilisant un seuil.....	58
Déplacer, aligner.....	34	Ajuster les niveaux de couleurs.....	59
Outil de déplacement.....	34	Ajuster les courbes des couleurs.....	60
Utilisation de la barre d'espacement pour le dessin.....	34	Réduire le nombre de couleurs.....	61
Outil d'alignement.....	35	Transformer en niveaux de gris.....	61
Mettre un texte sur une image.....	36	Obtenir un négatif.....	61
Les polices de caractères.....	36	Inversion de valeur (mode TSV).....	61
L'outil texte et ses options.....	37	Décomposer en canaux de couleurs.....	61
Un texte simple sur une image.....	37	Remplacer une couleur par de la transparence.....	62
Modifier un texte.....	39	Appliquer les couleurs d'une image à une autre image.....	62
Déplacer un texte.....	39	Enlever le bruit d'une image.....	63
Un texte qui suit un chemin.....	40	Augmenter la netteté d'une image.....	64
Modifier une lettre.....	41	Les sélections.....	65
Halo autour d'un texte.....	42	Ajuster une sélection.....	66
Remplir un texte avec une image.....	43	Adoucir les bords et lissage.....	66
Filtres « Alpha Vers Logo ».....	45	Les 4 modes des sélections.....	67
Basique I.....	45	Sélection rectangulaire (R).....	68
Basique II.....	45	Sélection elliptique (E).....	69
Biseau graduel.....	45	Sélection à main levée (F).....	70
Bovination.....	45	Sélection contiguë (U).....	70
Chaud rougeoyant.....	45	Sélection par couleur (Shift+O).....	70
Chrome.....	45	Ciseaux Intelligents (I).....	71
Contour 3D.....	46	Extraction du premier plan.....	71
Éclaté.....	46	L'outil Chemins (B).....	71
Givré.....	46	Sélection flottante.....	71
Glacé.....	46	Le masque rapide.....	72
Lueur extérieure.....	46	Perturber une sélection.....	73
Mélangé.....	47	Agrandir ou réduire une sélection.....	73
Néon extérieur.....	47	Guides et grilles.....	74
Néon.....	47	Guides.....	74
Texturé.....	47	Grille.....	75
Tracé de particules.....	47	Cadrage d'une image.....	76
Scripts accessibles par le menu Créer.....	47	L'outil de découpage.....	76
Modifier les dimensions.....	48	Découpage automatique.....	77
Modifier les dimensions d'une image.....	48	Découpage futé.....	77
Avec Gimp.....	50	L'outil Chemins (B).....	78
Avec maringouin.....	51	Retournement, pivotement.....	80
Modifier les dimensions d'un calque.....	52	L'outil retournement (Shift+F).....	80
Les couleurs.....	53	L'outil pivotement (Shift+T).....	80
Couleur d'un pixel ou d'une aire.....	53	Déformations.....	81
Le sélecteur de couleurs.....	54		
Palettes de couleurs.....	54		

L'outil de cisaillement (Shift+S).....	81	L'outil Éclaircir-Assombrir.....	108
L'outil perspective (Shift+P).....	82	Outil de barbouillage.....	109
Déformation interactive.....	82	L'outil de clonage.....	110
Courber.....	83	L'outil Cloner en perspective.....	111
Onduler.....	84	L'outil Flou-Netteté.....	112
Tourner et aspirer.....	85	Supprimer des petits défauts avec l'outil correcteur	113
Vagues concentriques.....	85		
Les calques.....	86	Enlever un objet sur une image.....	114
Définition.....	86	En utilisant l'outil « pinceau ».....	114
La fenêtre des calques.....	86	En utilisant le greffon Resynthesizer.....	114
Effets en fonction du mode et de l'opacité.....	87		
Le masque de calque.....	92	Les animations.....	115
Exemple, retouche d'un visage avec le masque de		Créer un GIF animé.....	115
calque.....	92	VirtualDub-MPEG2 et Xvid Codec.....	118
Les motifs.....	95	VirtualDub-MPEG2	118
Remplir une sélection d'un motif.....	96	Xvid Codec.....	119
Créer un motif.....	96	Versions et installation de VirtualDub-MPEG2	
Les filtres pour créer des motifs.....	97	et Xvid Codec.....	119
Damier.....	97	Script-Fu	
Explorateur CML.....	97	Saves_all_layers_to_separate_tga_files.scm.....	120
Grille.....	97	Les greffons de Reinhard Geisler.....	121
Labyrinthe.....	97	Scripts-Fu de Daniel Bates.....	122
Motifs de diffraction.....	98	Créer une animation .avi à partir d'un filtre de Gimp	
Puzzle.....	98	123
Qbiste.....	98	Filtre « trame d'imprimerie » de Gimp appliquée à	
Sinus.....	98	une séquence vidéo.....	125
Rendre une image « raccordable ».....	98	Inclure un texte, un logo sur une séquence.....	127
Création de motifs par le menu Créer.....	99	Créer un fichier AVI compatible Gimp.....	127
3D Truchet.....	99	Importer une animation sous la forme d'une image à	
Camouflage.....	99	plusieurs calques.....	128
Carreau tourbillonnant.....	99	Modifier les attributs des calques (Les noms).....	129
Rendre un terrain.....	99	Découpage, mise à l'échelle, pivotement des calques	
Terrain plat.....	99	130
Terre.....	100		
Tourbillonné.....	100	Effets de quelques filtres.....	131
Truchet.....	100	Les filtres de flou.....	131
Utiliser des motifs .par prévus pour Photoshop.....	100	Filtres de distorsions.....	132
Création d'images ajustables par un point de		Filtres ombres et lumières.....	132
symétrie.....	101	Éblouissement graduel.....	132
Les brosses.....	102	Effet d'éblouissement.....	133
Trouver des brosses sur Internet.....	103	Effets d'éclairage.....	133
Créer une brosse.....	103	Étinceler.....	134
À partir d'une image.....	103	Supernova.....	134
À partir de l'éditeur de brosses.....	104	Effet Xach.....	134
Créer des boutons.....	105	Ombre portée.....	135
Bouton arrondi.....	105	Perspective.....	135
Simple bouton biseauté.....	105	Carreaux de verre.....	135
Les outils de dessin.....	106	Lentille optique.....	135
La gomme.....	107	Filtres bruit.....	136
		Brouillage RVB.....	136
		Brouillage TSV.....	136

Éparpiller.....	136	Code source du script Autoit.....	155
Jeter.....	137	Traitement par lot via un menu de Gimp.....	157
Mélanger.....	137	Échelle proportionnelle.....	157
Piquer.....	137	Colorisation.....	158
Filtres détection de bord.....	138	Conversion.....	160
Contour.....	138	Appliquer le filtre Trame d'imprimerie.....	161
Différence gaussienne.....	138	Traitement avec le Script-Fu watermark-it-f.scm	164
Laplace.....	138	Démarrer un traitement par lot à partir de MSYS.....	168
Néon.....	139	Démarrer un traitement par lot à partir de la console	
Sobel.....	139	Script-Fu.....	169
Filtres génériques.....	139	Greffon DBP (David's Batch Processor) pour	
Matrice de convolution.....	139	traitements par lot.....	169
Dilater.....	140	Compresser les fichiers images en ligne de	
Éroder.....	140	commande.....	170
Filtres combiner.....	140	Options de la ligne de commande de bzip2.exe....	170
Superposer selon profondeur.....	140	Exemples de lignes de commandes.....	170
Film.....	140	Compression (-z).....	170
Filtres artistiques.....	141	Décompression (-d).....	171
Cubisme.....	141	Les greffons fournis avec notre archive.....	172
Effet de toile.....	141	Gutenprint & CUPS for Windows.....	172
Peinture à l'huile.....	141	GREYCstorator.....	173
Prédateur.....	141	UFRaw.....	174
Tresser.....	142	Gimp Animation Package GAP.....	174
Filtres décor.....	142	Dborder.py.....	175
Ajouter un biseau.....	142	Source des images analysées dans cette	
Ajouter une bordure.....	142	documentation.....	177
Bordure inégale.....	142	Installation des greffons et scripts sous Windows	
Pellicule photo.....	143	178
Tache de café.....	143	Installation des greffons Python (.py).....	178
Vieille photo.....	143	Installation des greffons compilés (.exe / .dll).....	178
Filtres carte.....	143	Installation des Scripts-Fu (.scm).....	178
Fractaliser.....	143	Répertoire des préférences.....	178
Illusion.....	144	Scripts-Fu en vrac.....	179
Petits raccords.....	144	Greffon Photoshop Pattern Loader par Eric	
Plaquer sur un objet.....	144	Lamarque.....	180
Rendre raccordable.....	145	Greffon PSPI « Running Photoshop plug-ins in	
Repoussage d'après une carte.....	145	GIMP ».....	182
Filtres rendu.....	146	Greffon UserFilter (Créer ses filtres).....	184
Lave.....	146	Utiliser des filtres existants, conversion.....	184
Filtres Web.....	146	Créer un filtre.....	187
Image cliquable Web.....	146	Greffon G'MIC.....	189
Tranche.....	148	G'MIC 0.9 en ligne de commande.....	191
Traitement par lot « Batch processing » avec Gimp	150	G'MIC 1.3 en ligne de commande.....	192
Dimensionner des images.....	152	Greffon panoramas, assemblage d'images (Stitch	
Créer un contour flou blanc.....	153	Panorama).....	193
Réaliser un traitement « Batch » via Win-bash et un		Greffon felimage-noise.....	197
script Autoit.....	154	Greffon Liquid Rescale GIMP plugin.....	198
Traitement séquentiel.....	155	Greffon Gluas.....	200

Greffon Kaleidoscope.....	202	Greffon SHAPEFS (Effet 3D sur les ombres).....	252
Greffon Refocus.....	203	Greffons de bruits créés par Lukas Hosek.....	253
Greffon Resynthesizer.....	204	Greffon colour2grey-local (RVB en niveaux de gris).....	254
Greffon Voronoi.....	205	Greffon Wavelet-decompose (Décomposer en ondelettes)	255
Greffon Water Surface.....	206	Greffon Annular denoise (Diminuer le bruit).....	256
Greffon Mathmap.....	207	Greffon fileSeq.....	257
Greffon Color correction.....	209	Greffon Blend Removal.....	258
Greffon Rotating brush.....	210	Greffon Wavelet Sharpen (Netteté).....	259
Greffon GIMP Deskew Plugin.....	212	Greffon Wavelet denoise (Diminuer le bruit).....	260
Greffon texturize.....	213	Noise generator (Créer du bruit).....	261
Greffon arclayer (Courber un calque selon un arc de cercle).....	214	Greffon Focus Blur (Bruit).....	262
Greffon Fourier.....	215	Greffon RAWTex.....	263
Greffon dds.....	216	Greffon Save for Web.....	264
Greffon GIMP normalmap plugin.....	217	Greffon Twist (Déformations).....	265
Greffon GIMP PLT-Plugin.....	218	Greffon Tileably Shrink (Images ajustables).....	266
Greffon Dcam Noise.....	219	Greffon Thin Line (Créer des contours).....	267
Greffon Plasma-2.....	220	Greffon Self-SOM (Créer des couleurs).....	268
Panorama Tools.....	221	Greffon CamoTruck-Net (Camouflage).....	269
Interpolation	222	Greffon Isles (Supprimer les petites sélections).....	272
Fonction de perspective.....	222	Greffon DBP David's Batch Processor (Traitement par lot).....	273
Fonctions de conversion Remap.....	224	Greffon Waves of Chaos (Motifs).....	277
Fonctions de correction Correct.....	225	Greffon Color Spotter.....	278
Greffons HQ rescale.....	226	Greffon kaléidoscope.....	279
Greffon Upsize.....	228	Greffon smooth-path.....	280
Greffon Exif browser.....	229	Greffon iterative_save.....	282
Greffon Fix-CA (chromatic aberration).....	230	Greffon « guillotine into layers ».....	283
Greffon JPEG 2000.....	231	Greffon Colour Match.....	284
Greffon Free Type.....	232	Contrôles MD5 des greffons compilés.....	285
Greffon gimp-plugin-astronomy.....	233	Les greffons Windows qui peuvent donner des erreurs ou qui ne fonctionnent pas.....	286
Greffon YUV.....	235	Didacticiel, comment écrire un greffon pour Gimp	287
Greffon Formulas.....	236	Script-Fu Sauvegarder chaque calque en image PNG.....	288
Greffon Film Degrain.....	237	Script-Fu Créer un dégradé suivant un chemin..	290
Greffon Light to Height.....	238	Script-Fu Contrast Blending (exposure-blend-tinyscheme.scm).....	293
Greffon Gimp-Ace (Augmenter les contrastes)	239	Script-Fu Lissajous Drawing.....	295
Greffon créer des nuages, crayonner (Phymodmedia).....	240	Script-Fu rendu 3D animation.....	296
Greffon Vignetting (Vignetage).....	241	Documentation technique sur les Script-Fu.....	297
Greffon Wideangle (Grand angle).....	242	Liens.....	297
Greffon Intelligum (Gomme intelligente).....	244	Procédures.....	297
Greffon Area (Surface).....	245	Arguments	297
Greffon .ani (Curseurs animés souris Windows)	246	Greffons en Python.....	301
Greffon GP Boundary shrinker.....	247	aquabutt-2.1.py (Créer des boutons « aqua »).....	301
Greffon Image Subtraction (Soustraction de 2 images).....	248	blackink1.py (Transforme une image en dessin à	
Greffon Magie (Effet High Dynamic Range Image).....	249		
Greffon bASCII (Art ASCII).....	250		
Greffon PDS (Images .img & .imq).....	251		

l'encre noire).....	301	Résultats des effets.....	312
border_layer.py (Ajouter une bordure).....	302	GEGL C2G (effet HDR).....	314
colorcontour.py (Souligne les contours).....	302	Compiler Gimp ou des greffons sous Windows.	316
coloroffset.py.....	302	Utiliser MSYS-MinGW.....	316
fisheye.py (Effet grand angle).....	303	Compiler Gimp.....	316
kaleidosix.py (Effet kaléidoscope).....	304	Compiler un greffon.....	316
Les trois greffons Magicmesh.....	305	Utiliser Cygwin.....	317
random_shapes.py (Créer un motif et exporter en SVG).....	306	Utiliser les compilateurs Microsoft.....	317
round_colors2bw.py (Créer une image noir et blanc)	307	Gimp en breton	318
round_corners.py (Arrondir les coins avec une brosse).....	307	Installation sur notre archive.....	318
scanline_layer.py (Créer des lignes).....	308	Publications, liens Internet	319
waterpaint.py (Effet de peinture à l'eau).....	308	Publications.....	319
Greffon Restauration diapositives & vieilles photographies (Python)	309	Liens.....	319
Python et Gimp	310	En anglais.....	319
GEGL	311	En français.....	319
Utiliser GEGL dans les traitements.....	311	Ressources	319
Fonctions « Action GEGL ».....	311	Divers	319
Améliorer cette documentation			
Modifications apportées à cette documentation			
Table des matières			

Documentation réalisée par **SAMJ**

jeudi 26 novembre 2009

<http://www.aljacom.com/~gimp/>

Outil de production :

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



Captures d'écran :

maringouin



Contact :

Sylvie Alexandre

sylvie.alexandre@aljacom.com