

## Unité d’approfondissement de traitement d’images Travaux pratiques – Séance N° 8

---

### 10 Gimp et le Web

**Attention !** La feuille de TP est courte aujourd’hui, mais vous avez six exercices à remettre, qui vous prendront facilement les deux heures de travail.

#### 10.1 Créations d’animations

1) Essayez de reproduire une animation comme dans la sous-section 10.1.1 du mémento 8. Choisissez un texte bref, deux couleurs contrastées, et utilisez l’outil pinceau, avec le stylet de la tablette et des options judicieusement choisies de cet outil, pour obtenir quelque chose de plus réussi que l’exemple du mémento.

Sauvegardez cette image sous le nom TP8-1.xcf.

2) Pour la deuxième animation, travaillez avec le filtre *Image : Filtres*  $\Rightarrow$  *Filtrer tous les calques*, de la manière expliquée dans la sous-section 10.2.1 du mémento. Prenez comme image de départ ce que vous voulez, pas forcément un logo. Expérimentez avec les différents filtres proposés par l’outil. Les explications qui apparaissent sont en anglais, mais c’est un bon exercice, et vous pouvez vous faire aider par l’enseignant...

Sauvegardez cette image sous le nom TP8-2.xcf.

3) Pour la troisième animation, l’outil *Image : Filtres*  $\Rightarrow$  *Distorsions*  $\Rightarrow$  *Déformation Interactive* vous rendra le travail très facile. Prenez l’image de votre choix, un personnage humain donnant des résultats facilement comiques. Expérimentez les différents modes de déformation, que vous pouvez appliquer à diverses parties. Produisez une animation en mode *PingPong* pour plus de réalisme. Ne faites pas construire un trop grand nombre de trames, sous peine de devoir attendre de longues minutes que le travail soit fait.

Sauvegardez cette image sous le nom TP8-3.xcf.

4) Pour la quatrième animation, vous allez travailler comme l’indique la sous-section 10.2.3 du mémento. Il s’agit ici de montrer la sortie d’un astronaute qui s’en va explorer Jupiter. Sur le site, dans la dernière page d’images, vous trouverez plusieurs vues d’astronautes dans différentes positions, ainsi que plusieurs vues de la planète Jupiter. Vous avez donc tout le nécessaire sous la main, mais vous pouvez également chercher ailleurs.

Attention, ce travail est assez long, donc faites des sauvegardes fréquentes ! Après la première sauvegarde qui détermine le nom de votre image, une commande  $\langle \text{Ctrl+S} \rangle$  est vite faite et vous évite bien des ennuis.

Sauvegardez cette image sous le nom TP8-4.xcf.

5) Pour la cinquième animation, vous allez utiliser *Gimp-Gap* en suivant ce qui est expliqué dans la section 10.3 du mémento. Commencez par créer une image de votre choix formée de trois calques : le fond, avec le décor que vous voulez ou pas de décor du tout, et dans les deux autres calques des éléments relativement simples, comme dans l’exemple du mémento. Cette image va servir de source à votre animation, dont chaque trame contiendra également trois calques.

Créez un classeur *Animation* dans votre classeur *Gimp*. C’est ici que vous rangerez tous les éléments de votre animation. En cliquant-glisant le calque de fond de votre image source dans la boîte à outils, créez une nouvelle image ne contenant que ce fond. Enregistrez-la dans le classeur *Animation*, en l’appelant d’un nom de la forme *nom\_au\_choix-00001.xcf*. Avec la commande

Travail à rendre.

Travail à rendre.

Travail à rendre.

Travail à rendre.

*Image : Video* ⇒ *Dupliquer des images*, dupliquez 19 fois cette image pour construire une animation de 20 trames.

Vous pouvez maintenant ouvrir le dialogue *Image : Video* ⇒ *Animation selon un chemin*. Mettez « Mode pas » à « Aucun », et choisissez le deuxième calque de votre image source, celui qui est juste au-dessus du fond. Cochez le bouton « Appliquer instantanément » sous la fenêtre d’aperçu. Vous pouvez alors faire varier à votre choix les paramètres concernant le point courant, en en observant l’effet dans la fenêtre.

Quand vous êtes satisfait de l’état de départ de ce calque, cliquez sur « Ajouter un point » et choisissez les paramètres de ce point d’arrivée (normalement sans déformation du calque). Vérifiez que le curseur « Jusqu’à l’image » pointe bien sur l’image 19, la dernière de votre séquence.

Vous pouvez alors valider, puis rouvrir le dialogue et recommencer le même travail avec le calque supérieur de votre image source. Après la dernière validation, vous pouvez vérifier votre animation grâce à *Image : Video* ⇒ *Magnétoscope*. Si elle vous convient, utilisez la commande *Image : Video* ⇒ *Images vers fichier multicalque* pour convertir votre animation en un unique fichier. Utilisez la commande *Image : Filtres* ⇒ *Animation* ⇒ *Optimiser (pour GIF)* avant de sauvegarder votre image en codage GIF, sans oublier d’en faire effectivement une animation.

Sauvegardez cette image sous le nom TP8-5.xcf.

Travail à rendre.
-------------------

## 10.2 Image de carte cliquable

6) Il s’agit ici de terminer le travail ébauché dans la section 10.4 du mémento. Le but de l’exercice est de construire une image cliquable des grands vins de France. Pour cela, vous devez prendre l’image d’une carte de France où apparaissent au moins les différentes régions françaises. Vous pouvez utiliser l’image qui apparaît sur le site de cet enseignement. Cherchez différents sites dédiés aux grands vignobles de France : Bourgogne, Bordeaux, Alsace, Pays de Loire, etc. Le but est de sélectionner les régions correspondantes dans l’image de la carte de France, et d’associer un lien hypertexte à chacune de ces régions.

Quand votre carte cliquable est terminée, sauvegardez-la dans le même classeur que celui où est l’image, et nommez-la `imagemap.html`. Pour vérifier qu’elle est correcte, ouvrez-la dans le navigateur, en donnant directement son emplacement (commande *Fichier : Ouvrir un fichier* ou <Ctrl+O> dans le navigateur).

Sauvegardez cette image sous le nom TP8-6.xcf.

Travail à rendre.
-------------------