

GIMP



Copyright (C) SEIBERT Gaël

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included here : "GNU Free Documentation License".

Sommaire

- Propriétés de l'image
- Nouvelle image
- Les calques
- Sources

Dimension en pixels

Dimensions horizontale et verticale en **pixels**.

Taille d'impression

Donne la taille qu'aura l'image une fois imprimée.

Résolution

Résolution horizontale et verticale en pixels.

Espace de couleurs

Indique l'**espace de couleurs** utilisé par l'image.

Nom de fichier

Nom du fichier d'image, avec son **chemin**.

Taille du fichier

taille du fichier d'image, en **Ko**.

Type de fichier

Donne le **format** du fichier d'image.

Taille en mémoire

En mémoire vive, le fichier est décompressé et occupe donc plus de place que compressé.

Étapes d'annulation

Nombre d'actions réalisées sur l'image, que vous pourrez annuler. Vous pouvez voir ces différentes étapes dans la fenêtre Historique d'annulation.

Étapes à rétablir

Nombre d'actions que vous avez annulées et que vous pouvez rétablir.

Nombre de pixels; Nombre de calques; Nombre de canaux; Nombre de chemins

Le compte est bon!



Propriétés de l'image

soleil.png-1



Propriétés

Profil de couleur

Commentaire

Dimensions en pixels : 150 x 113 pixels

Taille de l'impression : 52.91 × 39.86 millimètres

Résolution : 72.009 x 72.009 ppp

Espace de couleurs : Couleur RVB

Nom de fichier : /home/julie...s/soleil.png

Taille de fichier : 35.4 Kio

Type de fichier : Image PNG

Taille en mémoire : 197 Kio

Étapes d'annulation : Aucun

Étapes à rétablir : Aucun

Nombre de pixels : 16950

Nombre de calques : 1

Nombre de canaux : 0

Nombre de chemins : 0



Fermer

Modèle :

La liste déroulante vous permet de choisir un modèle, essentiellement un format de page ou de résolution.

[Fenêtres → Fenêtres ancrables → Modèles] vous donne la possibilité de gérer ces différents modèles.

Taille de l'image

Largeur et Hauteur peuvent être définies, à l'aide des boîtes de saisie, en pixels ou dans l'unité de mesure de votre choix.

Boutons Portrait/Paysage

Ces deux boutons vous permettent de sélectionner le mode Portrait ou Paysage.

Résolution X et Y

Ces valeurs n'entrent vraiment en jeu que pour l'impression ; elles n'affectent pas la taille de l'image en pixels, mais elles déterminent sa taille sur le papier une fois imprimée. Elles peuvent néanmoins affecter la façon dont l'image est affichée à l'écran.

Espace de couleurs

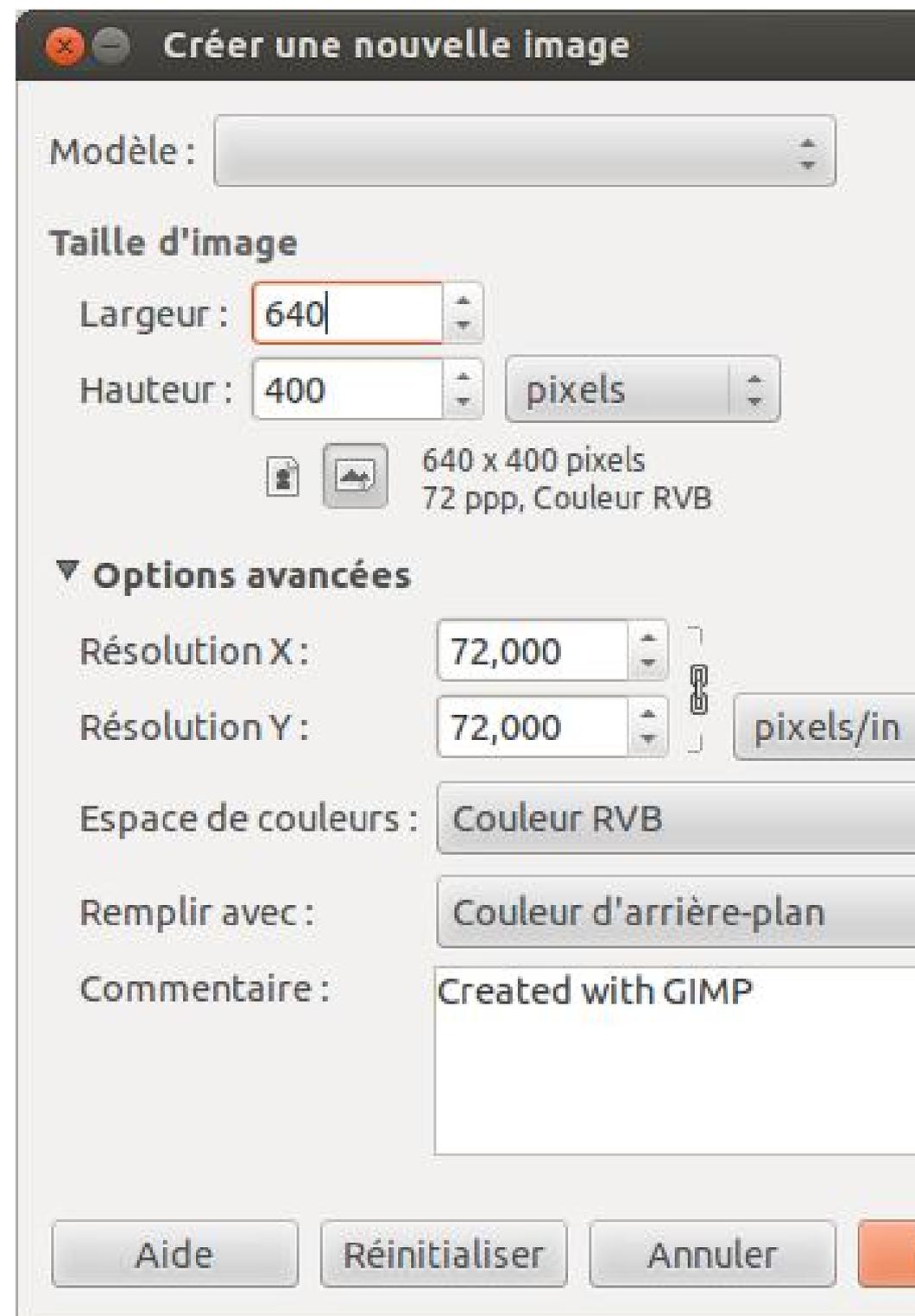
Couleur RVB

Niveaux de gris

Remplir avec

Vous choisissez là la couleur de fond de votre image. Vous pourrez la changer ensuite.

- La couleur de Premier plan que vous trouvez dans le Sélecteur de couleurs de la Boîte à outils, en bas à gauche.
- La couleur d'Arrière-plan que vous trouvez dans le Sélecteur de couleurs de la Boîte à outils, en bas à gauche.
- Blanc est la couleur le plus souvent utilisée.
- Transparent donne un fond transparent à votre image. Il apparaît comme un damier noir et blanc. Un canal Alpha sera créé.



Un calque !?! Gné ... ?

Type de calque

Le type de calque est déterminé par le type d'image et la présence ou l'absence d'un canal Alpha.

La raison pour les mentionner est que la plupart des filtres (dans le menu Filtres) n'acceptent qu'un sous-ensemble de types de calques, et apparaissent en grisé si le calque actif n'a pas le type voulu. Le plus souvent vous pouvez rectifier cela en changeant le mode d'image ou en ajoutant un canal Alpha.

Visibilité

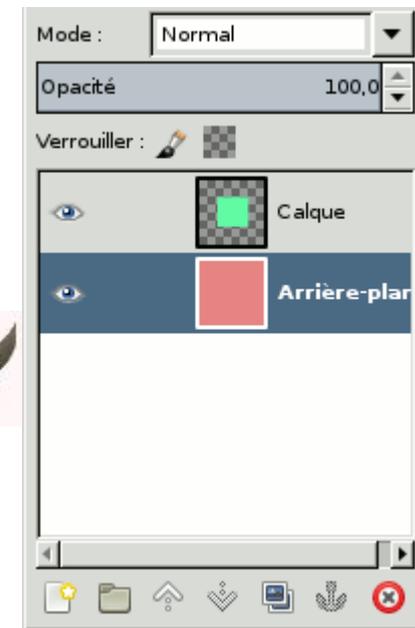
Il est possible d'enlever temporairement le calque d'une image sans le détruire, en cliquant sur le symbole dans le Dialogue des Calques. On dit qu'on rend le calque visible ou invisible. La plupart des opérations exécutées sur une image considèrent les calques invisibles comme inexistantes. Quand vous travaillez sur des images comportant plusieurs calques avec des opacités variables, vous aurez une meilleure vision d'un calque particulier en rendant les autres invisibles.

Lier aux autres calques

Si vous cliquez entre l'œil et la vignette du calque, vous faites apparaître une icône en forme de chaîne qui permet de grouper des calques pour effectuer une opération simultanément sur plusieurs calques (par exemple avec l'outil Déplacer ou pour un outil de transformation).

Taille et limites

Dans GIMP, les dimensions d'un calque ne correspondent pas forcément aux dimensions de l'image qui le contient. C'est particulièrement vrai pour les calques de texte qui ne contiennent que le texte et rien d'autre. De même, quand vous créez un nouveau calque par copier-coller, les dimensions de ce nouveau calque sont adaptées à son contenu. Dans la fenêtre d'image, les limites du calque actif sont indiquées par un pointillé jaune et noir.



Opacité

L'opacité d'un calque détermine le degré avec lequel il laisse voir les couleurs des calques sous-jacents. Elle varie de 0 à 100, 0 étant la transparence complète et 100 l'opacité complète.

Mode

Le Mode d'un calque détermine la façon dont les couleurs du calque sont combinées aux couleurs des calques sous-jacents pour produire la couleur visible sur l'image.

Masque de calque

En plus du canal Alpha, il existe une autre manière de contrôler la transparence d'un calque : c'est de lui ajouter un Masque de calque qui est un élément graphique en nuances de gris associé au calque. Un calque n'a pas de masque de calque par défaut, il doit être ajouté spécifiquement.

Réglages de « Verrouiller le canal alpha »

Dans le coin en haut à gauche du Dialogue des calques est une case à cocher qui peut « Verrouiller » le canal Alpha (voir la figure ci-dessous). Si elle est cochée, le canal Alpha du calque actif est bloqué. Rien de ce que vous ferez sur une partie transparente du calque ne sera pris en compte.

Sources

Merci

Pixel. (2013, janvier 20). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 09:33, janvier 25, 2013 à partir de <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Pixel&oldid=87847801>.

Résolution spatiale des images matricielles. (2012, octobre 23). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 10:31, janvier 25, 2013 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=R%C3%A9solution_spatiale_des_images_matricielles&oldid=84495478.

Espace colorimétrique. (2012, octobre 27). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 10:55, janvier 25, 2013 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Espace_colorim%C3%A9trique&oldid=84639398.

Chemin d'accès. (2012, mai 2). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 10:59, janvier 25, 2013 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chemin_d%27acc%C3%A8s&oldid=78254990.

Octet. (2013, janvier 23). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 11:06, janvier 25, 2013 à partir de <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Octet&oldid=87959822>.

Format de données. (2012, décembre 20). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 11:10, janvier 25, 2013 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Format_de_donn%C3%A9es&oldid=86750246.

<http://docs.gimp.org>

Le pixel est l'unité minimale adressable par le contrôleur vidéo. C'est aussi l'unité utilisée pour spécifier les définitions d'affichage (largeur × hauteur) :

La résolution d'une image numérique s'exprime en PPI (Pixel Per Inch) ou PPP (Pixels Par Pouce).

La résolution d'impression d'une imprimante ou de capture d'un scanner se détermine en DPI (Dot Per Inch) ou PPP (Points Par Pouce).

Un espace colorimétrique ou espace de couleur associe des nombres aux couleurs visibles. Compte tenu des limites de la vision humaine, ces nombres se présentent généralement sous la forme de triplets. Chaque couleur de lumière peut donc être caractérisée par un point dans un espace à trois dimensions. Lors d'une impression, pour des raisons liées à la qualité des pigments, l'espace utilisé comporte alors généralement au moins quatre dimensions.

En informatique, le **chemin d'accès** d'un fichier ou d'un répertoire est une chaîne de caractères décrivant la position de ce fichier ou répertoire dans le système de fichiers.

L'octet (symbole "o") est une unité de mesure en informatique indiquant une quantité de données.

Un octet est toujours composé de 8 bits, soit 8 chiffres binaires, alors que le byte (prononcé [baɪt]) a souvent (mais pas toujours) une taille d'un octet. Cette similitude fait que les deux mots sont fréquemment, mais abusivement, considérés comme synonymes.

Le **format** des données est la manière utilisée en informatique pour représenter des données sous forme de nombres binaires. C'est une convention (éventuellement normalisée) utilisée pour représenter des données

