

The GIMP pour Windows (PARTIE 9)

Gimp Version 1.2

Installation et utilisation de «PhymodMedia plug-in»

PhymodMedia est un ensemble d'outils contenus dans un fichier ZIP disponible à

<http://isweb6.infoseek.co.jp/computer/wingimp/files/plug-ins/PhymodMedia-0.4.6.zip>

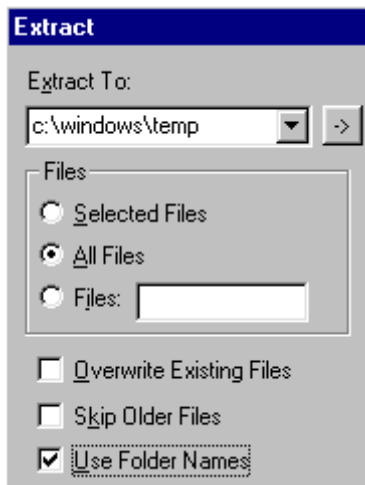
L'auteur de ces outils est David A. Bartold <http://uts.cc.utexas.edu/~foxx/about.html>, adresse électronique <foxx@mail.utexas.edu>.

Il présente «The PhymodMedia plug-in» à la page <http://uts.cc.utexas.edu/~foxx/phymod/>

Voici le contenu du fichier ZIP avec la version 0.4.6 :

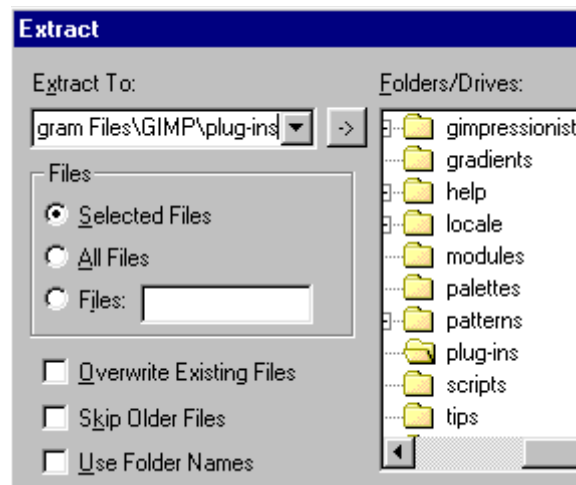
copying	01-01-31 03:52	17 992	62%	6 827	PhymodMedia-0.4.6\
phymodmedia.exe	01-08-29 21:35	77 312	59%	31 396	PhymodMedia-0.4.6\
phymodmedia.mo	01-08-29 21:41	1 820	44%	1 026	PhymodMedia-0.4.6\locale\cs\LC_MESSAGES\
phymodmedia.mo	01-08-29 21:41	1 711	44%	964	PhymodMedia-0.4.6\locale\ja\LC_MESSAGES\
phymodmedia.mo	01-08-29 21:40	2 124	45%	1 172	PhymodMedia-0.4.6\locale\ru\LC_MESSAGES\
readme	01-01-31 04:06	1 440	48%	742	PhymodMedia-0.4.6\
README_en.TXT	01-08-29 22:29	1 679	53%	787	PhymodMedia-0.4.6\
README_ja.txt	01-08-29 22:30	1 817	45%	993	PhymodMedia-0.4.6\
thick-oil-paint.scm	01-02-06 08:21	1 536	62%	581	PhymodMedia-0.4.6\scripts\

Vous pouvez extraire tous les fichiers dans un répertoire temporaire (C:\windows\temp par exemple) en conservant l'arborescence et déplacer les fichiers par la suite vers la bonne destination dans les sous-répertoires de Gimp.



Vous pouvez aussi extraire chaque fichier vers son emplacement définitif.

Dans l'exemple ci-dessous le programme phymodmedia.exe dans le répertoire "C:\Program Files\GIMP\plug-ins»



Contenu du fichier **Copying** : GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991
Contenu **des fichiers readme** : Description, installation en anglais et en japonais des outils.
Contenu des fichiers *.mo : Contenu en japonais, russe, tchèque des messages pour Gimp pour Windows.

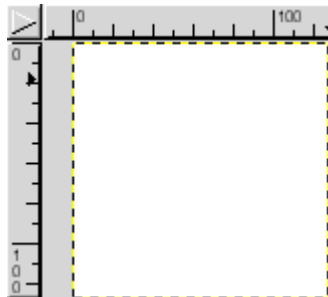
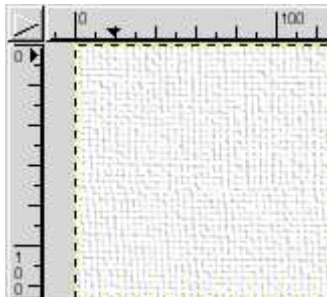
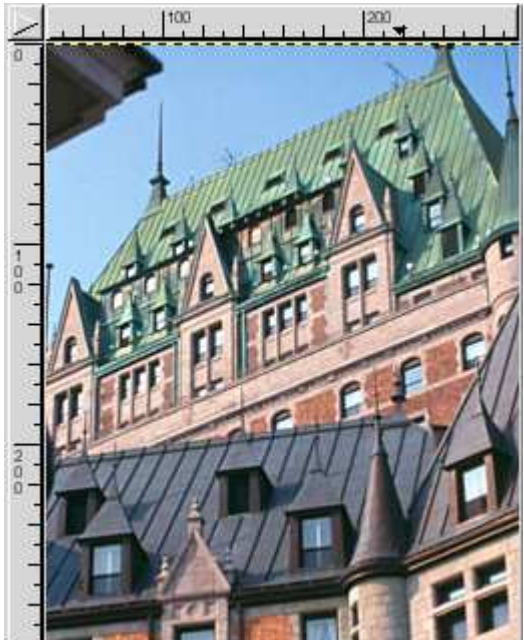
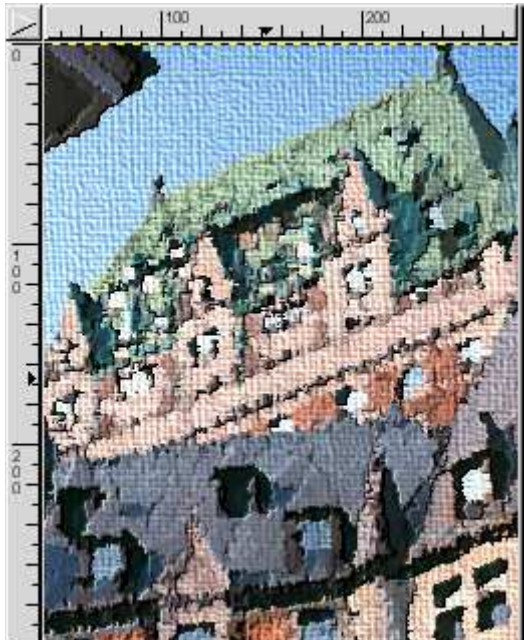
Les deux fichiers à installer :

Fichier **phymodmedia.exe** s'installe dans le répertoire « **C:\Program Files\GIMP\plug-ins** »

Fichier **thick-oil-paint.scm** s'installe dans le répertoire « **C:\Program Files\GIMP\scripts** »

Créer une peinture à l'huile sur toile avec une image (thick-oil-paint.scm)

L'image du Château Frontenac à Québec est issue du site <http://www.ccdmd.qc.ca/quebec/>
(Château Frontenac, 1991 Québec, Photo de Régis Fournier, Don de l'auteur, Fourni par l'auteur).
Dans l'exemple l'image est présentée en partie.

Sur l'image, click droit, Script-Fu, Alchemy, Thick Oil Paint	
Image d'origine	Résultat
	
	

Voici le code source du script thick-oil-paint.scm :

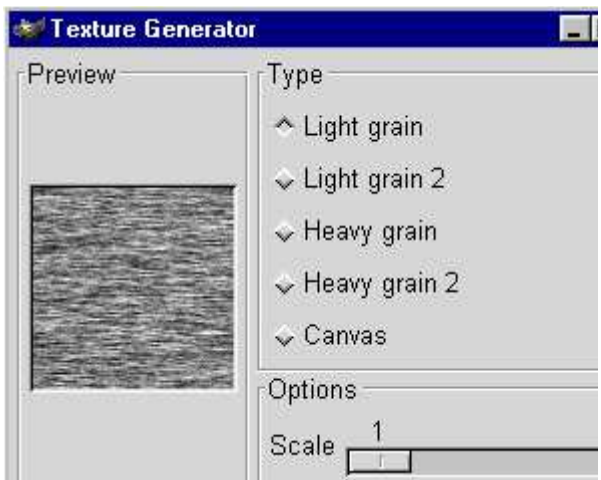
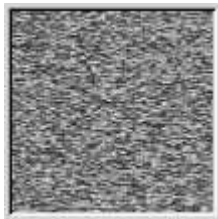

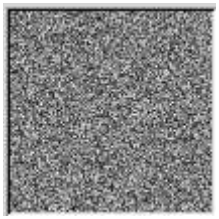
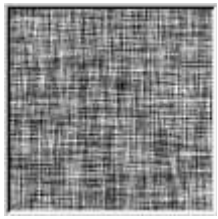
```
; Debut du Script
(define (script-fu-thick-oil-paint image drawable)
  (let* ((original-layer FALSE)
        (glop-layer FALSE)
        (mask-channel FALSE))
    (gimp-undo-push-group-start image)
    (set! original-layer (car (gimp-image-get-active-layer image)))
    (plug-in-oilify 1 image original-layer 7 1)
    (set! glop-layer (car (gimp-layer-copy original-layer TRUE)))
    (gimp-image-add-layer image glop-layer -1)
    (set! mask-channel (car (gimp-layer-create-mask glop-layer WHITE-MASK)))
    (gimp-image-add-layer-mask image glop-layer mask-channel)
    (gimp-edit-copy glop-layer)
    (gimp-floating-sel-anchor (car (gimp-edit-paste mask-channel FALSE)))
    (gimp-invert mask-channel)
    (gimp-brightness-contrast mask-channel 0 85)
    (gimp-image-remove-layer-mask image glop-layer APPLY)
    (plug-in-bump-map 1 image glop-layer glop-layer 160.0 25.0 16 0 0 0 1 0 0)
    (plug-in-apply-canvas 1 image original-layer 0 4)
    (gimp-image-merge-down image glop-layer CLIP-TO-BOTTOM-LAYER)
    (gimp-undo-push-group-end image)
    (gimp-displays-flush)
  )
  (script-fu-register "script-fu-thick-oil-paint"
    _ "<Image>/Script-Fu/Alchemy/Thick Oil Paint"
    "Applies a heavy oil effect to the specified drawable."
    "David A. Bartold <foxx@mail.utexas.edu>"
    "David A. Bartold"
    "12/17/00"
    "RGB* GRAY*"
    SF-IMAGE "Image" 0
    SF-DRAWABLE "Drawable" 0)

; Fin du Script
```

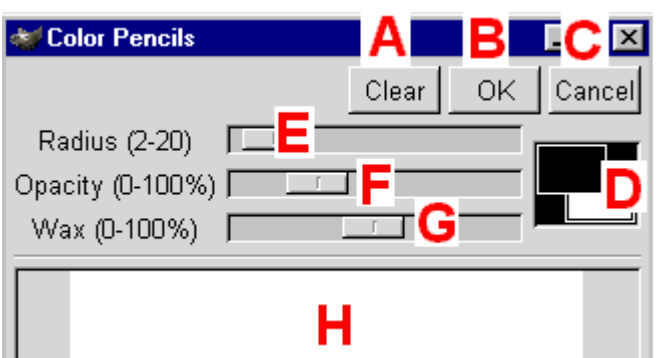
Les outils de phymodmedia.exe

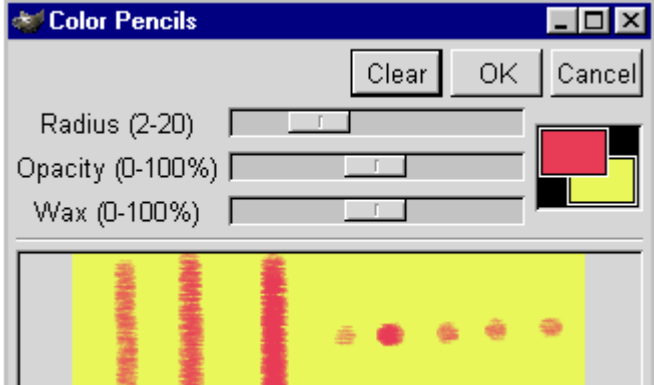
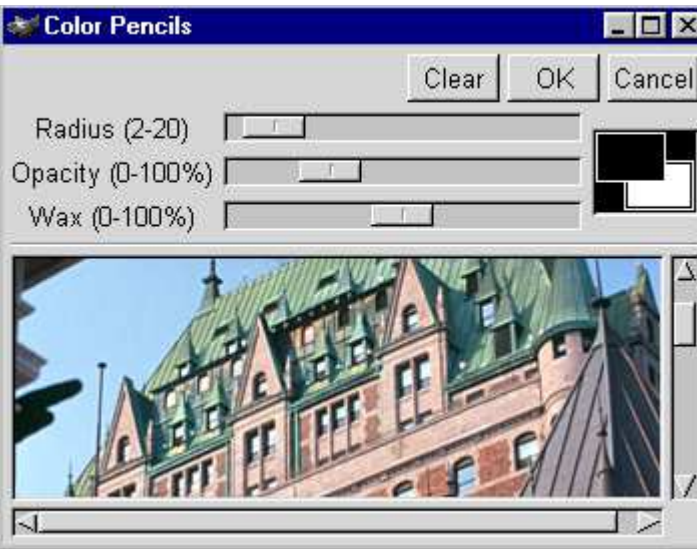
Phymomedia offre la possibilité d'utiliser une table à dessins avec différentes options.
L'utilisation se fait en 2 étapes.

La première étape consiste à choisir le support, c'est à dire la texture sur laquelle nous allons dessiner et qui va jouer sur l'aspect des traits.

<p>Pour sélectionner cette texture, <u>sur une image</u>, click droit, Media, Texture.</p>			
		Light grain 2	Heavy grain
			
<p>Vous sélectionnez le type de texture et l'échelle (Options Scale) et validez. Maintenant nous pouvons passer à l'étape 2.</p>			

L'étape 2 consiste à dessiner. L'image d'origine peut être une image à fond uni, une photographie.

<p>Pour ouvrir la table à dessins, <u>sur une image</u>, click droit, Media, Color Pencils.</p>	
<p>A = Tout effacer , B = Valider et reporter le dessin sur l'image, C = Sortie sans rien valider, D = choix des couleurs, E = Rayon du crayon, F = Opacité de la couleur, G = De gras à dur, H = Zone pour dessiner où apparaît l'image.</p>	

<p>Exemple de traits sur un fond uni.</p>	
<p>Vous pouvez aussi dessiner sur une image et utiliser une tablette graphique.</p>	


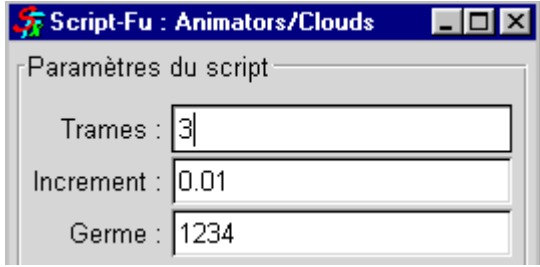



Créer des nuages animés sur une image (cloud-animation.scm)








Ce Script-Fu d'animation est aussi créé par David A. Bartold et fait partie de l'ensemble non compilé de PhymodMedia (<http://uts.cc.utexas.edu/~foxx/phymod/phymodmedia-0.4.7.tar.gz>). Le programme source est disponible à la page 165.

Le rôle de ce script est de créer des nuages et aussi une animation sur la sélection en cours d'une image.

Pour accéder à ce script, sur l'image, click droit, Script-Fu, Animators, **Clouds**.

L'image, castle.jpg, utilisée dans l'exemple fait partie de la suite Sun Star Office 5.2. Le ciel d'origine est enlevé en utilisant les outils de sélection.

<p>Image castle.jpg sans le ciel.</p> <p>Avec la baguette magique sélectionner la partie vide où nous allons ajouter des nuages.</p> <p>Sur l'image, click droit, Script-fu, Animators, Clouds.</p>	
<p>Paramétrer, ici 3 Trames pour limiter le nombre de vues (la valeur par défaut est 24).</p>	
<p>Le résultat est une image avec un fond + 3 calques avec le ciel.</p> <p>Voici les 3 résultats (fond visible + 1 calque animation visible)</p>	
	
<p>Nota : Si vous voulez ajouter un ciel à une image configurez à 1 le nombre de «Trame».</p>	

Germe = 1234	Germe = 123	Germe = 12	Germe = 1
			
Germe = 9	Germe = 0	Germe = -9	Quelques résultats sur une image de 128*128 pour obtenir un seul calque en modifiant uniquement le paramètre Germe.
			

```

; Debut du Script Cloud-Animator.scm
(define (script-fu-clouds-anim image
drawable
frames
increment
seed)
(let* ((sky-layer FALSE)
(width 0)
(height 0)
(time 0))
(set! width (car (gimp-image-width image)))
(set! height (car (gimp-image-height image)))
(gimp-undo-push-group-start image)
(while (< time frames)
(set! sky-layer (car (gimp-layer-new image width height RGBA_IMAGE
(string-append "animation "
(number->string time)
100 NORMAL))))
(gimp-image-add-layer image sky-layer -1)
(plug-in-sky 1 image sky-layer 0.0 0.0 seed TRUE 0.2 0.2 (* time increment)
'(117 127 138)
'(13 31 82)
'(255 237 224)
'(255 255 255)
'(0 0 0))
(set! time (+ time 1)))
(gimp-undo-push-group-end image)
(gimp-displays-flush)
))
(script-fu-register "script-fu-clouds-anim"
_<Image>/Script-Fu/Animators/Clouds...
"Renders an animation of moving clouds."
"David A. Bartold <foxx@mail.utexas.edu>"
"David A. Bartold"
"02/24/02"
"RGB*"
SF-IMAGE "Image" 0
SF-DRAWABLE "Drawable" 0
SF-VALUE "Frames" "24"
SF-VALUE "Increment" "0.01"
SF-VALUE "Seed" "1234")
; Fin du Script

```