

Fiche TP N° 2

TRAITEMENT D'IMAGE NUMERIQUE

Dans le dossier D:\Bac 2015, créez un dossier de travail portant votre nom et prénom et dans lequel vous devez enregistrer tous les fichiers solutions.

A l'aide d'un logiciel de retouche d'images :

Activités 1 :

- A.** Ouvrir la 1^{ère} image « **J0090087.WMF** » située dans C:\ Program Files\Microsoft Office\CLIPART\ PUB60COR avec le logiciel « Gimp ».
- B. Dupliquer** l'image puis modifier sa taille proportionnellement de sorte que sa largeur= 1000 px et l'enregistrer sous le nom « **ma 1^{ère} image.jpg** ».
- C.** Dupliquer la partie des oiseaux et appliquer sur cette partie un **cisaillement** d'ampleur X : 110.
- D.** Ouvrir la 2^{ème} image (d'un lapin) « **AN02559.wmf** » situé dans le même dossier en **1**.
- E.** Colorier cette image puis la transformer en **Miroir Horizontale** et l'enregistrer sous le nom « **ma 2^{ème} image.jpg** ».
- F. Mixer** les deux images traitées et enregistrez l'image obtenue sous le nom « **image1.jpg** ».
- G.** Transformer cette image en **noir & blanc** et l'enregistrer sous le nom « **image1-noir&blanc.jpg** ».
- H.** Comparer les deux images « **image1.jpg** » et « **image1-noir&blanc.jpg** ».
- I.** Appliquer sur l'image « **image1.jpg** » l'effet « **Puzzle** ».
- J.** Enregistrez l'image finale sous le nom « **imagefinale1.jpg** ».

Activités 2 :

- A.** Choisir une image de la bibliothèque et l'enregistrer dans votre dossier de travail, sous le nom « **ImgSource.gif** ».
- B.** Faire une copie de l'image « **ImgSource.gif** » et l'enregistrer dans votre dossier de travail, sous le nom « **ImgResultat.gif** ».
- C.** Appliquer sur l'image copiée :
 - a) Une transformation (rotation de 50°),
 - b) Un effet (distorsion).

Activités 3 :

- A/** Créer une image illustrant le drapeau de la République Tunisienne et l'enregistrer sous le nom « **Drapeau.gif** ».
- B/** Appliquer sur cette image un effet de toile et l'enregistrer sous le nom « **Drapeau1.gif** ».