

www.unixgarden.com

Récoltez l'actu **UNIX** et cultivez vos connaissances de l'**Open Source** !



Administration système

Utilitaires

Graphisme

Comprendre

Embarqué

Environnement de bureau

Bureautique

Audio-vidéo

Administration réseau

News

Programmation

Distribution

Agenda-Interview

Sécurité

Matériel

Web

Jeux

Réfléchir

UnixGarden

N°13 AVRIL - MAI 2010

LINUX PRATIQUE ESSENTIEL



LINUX

PRATIQUE ESSENTIEL

L'ESSENTIEL DE L'ACTUALITÉ LINUX ET DES LOGICIELS LIBRES

FRANCE MÉTRO : 6,50 € - DOM : 7,50 € - TOM SURFACE : 950 XPF - TOM AVION : 1200 XPF - BEL/LUX/PORT. CONT. : 7,50 € - CH : 13,8 CHF - CAN : 13 \$ CAD - MAR : 75 DH

zoom sur :

→ Richard M. Stallman :



Retour sur la biographie du pionnier du logiciel libre

dossier **Vous cherchez une alternative à Adobe Photoshop ?**

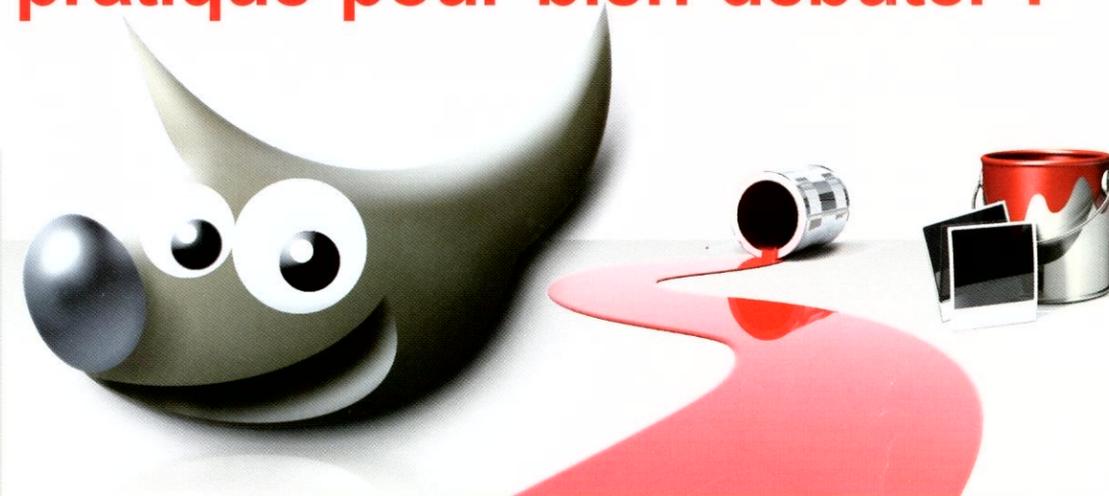
Découvrez ou redécouvrez

GIMP 2.6

Le guide pratique pour bien débuter !

+ BONUS

→ **SCRIPTS-FU** :
Notre sélection d'extensions pour étendre la palette d'effets disponibles



+ 10 TUTORIELS pour améliorer vos photos et créer des images originales

tutoriels

- Récupérez et **savegardez les données** de votre mobile
- Votre **carte de visite** en quelques clics grâce à Scribus
- Comment gérer vos **flux RSS** avec Akregator

environnements de bureau

- Xfce : agrémentez votre **gestionnaire de fichiers**
- KDE : découvrez **Okular**, un visionneur de fichiers polyvalent
- GNOME : **personnalisez l'apparence** de votre bureau dans les moindres détails

applications & logiciels

- Découvrez **MyPaint, Printoxx, RSSOwl, ShowFoto**

L 17621 - 13 - F: 6,50 € - RD



VOUS UTILISEZ PLUSIEURS PC, SOUS DIFFÉRENTS SYSTÈMES?

LINUX PRATIQUE N°58

PARTAGEZ FACILEMENT VOS FICHIERS ENTRE TOUTES VOS MACHINES LINUX OU WINDOWS!

éditorial

sommaire



« Dis 'clic', c'est magique ! »*

Ne s'improvise pas photographe qui veut... Alors certes, les appareils numériques disposent

aujourd'hui d'un mode « automatique » bien pratique qui se charge de faire un minimum de réglages à votre place. Mieux : les modèles les plus perfectionnés proposent des préréglages en fonction du contexte (« portrait », « photos de sport », « éclairage à la bougie », etc.). Mais il faut bien l'avouer, le rendu n'est pas toujours optimal... Et sur l'instant, on n'a pas toujours le temps de rechercher le mode adéquat, ni d'effectuer tous les réglages nécessaires lorsque l'on s'y connaît un minimum en techniques de prise de vue.

Et c'est là qu'intervient le logiciel de retouche d'images. Grâce à lui, vos clichés les plus mauvais seront dignes des plus grands photographes... Bon, d'accord, n'exagérons rien ! Ceci dit, je ne suis pas si loin de la vérité. Vous serez surpris de constater à quel point il est possible d'améliorer vos photos en seulement quelques clics. La référence libre en la matière : GIMP. L'alternative à Adobe Photoshop ? Cela n'a pas toujours été le cas, mais au fil du temps, GIMP s'est paré de plus en plus d'options, a augmenté l'éventail de ses fonctionnalités, n'a cessé de gagner en ergonomie ; et oui, aujourd'hui, on peut réellement le considérer comme tel.

Le projet a été créé en 1995, par Spencer Kimball et Peter Mattis, soit déjà 15 ans d'existence pour ce célèbre logiciel... Sa version 2.8, prévue pour le fin de l'année, est très attendue par ses fidèles utilisateurs, car elle promet encore davantage d'ergonomie (pas mal de changements sont prévus en effet au niveau de l'interface), et des fonctionnalités liées aux calques et à certains outils, qui manquaient à l'appel jusqu'à présent...

Mais avant cela, nous vous proposons aujourd'hui de vous familiariser avec ce logiciel étonnant, voire de redécouvrir certaines de ses fonctionnalités pour ceux qui le connaissent déjà, au travers d'un dossier conçu pour tout type d'utilisateur. Au programme : des articles de rappel pour apprendre à bien manipuler les outils et gérer ses calques, suivis de tutoriels de retouche photo pour tous les niveaux. Les plus créatifs d'entre vous pourront également s'inspirer de la rubrique « Création » pour réaliser leurs propres images.

À vos **pinceaux** souris et rendez-vous dès le 28 mai chez votre marchand de journaux, pour un numéro spécial Ubuntu 10.04...

Fleur Brosseau

*les autres parents qui subissent regardent de temps à autre « l'exploratrice » et son cousin comprendront l'allusion...

4 actualité

4 Changement de look et Music Store pour la prochaine Ubuntu

8 autour du libre

8 Richard Stallman, parcours d'une figure emblématique du logiciel libre

12 distribution

- 12 Elive 2.0, une distribution alliant légèreté, esthétique et fonctionnalités
- 13 Proposez vos suggestions d'amélioration d'Ubuntu sur Ubuntu Brainstorm !
- 14 Toutou Linux, une bonne solution pour les utilisateurs débutants

16 environnements de bureau

- 16 Gérez tâches, rendez-vous et notes avec Orage
- 17 Bangarang, un lecteur multimédia convivial et intuitif pour KDE
- 18 Retrouvez vos applications et vos marque-pages dans GnoMenu
- 19 Gros plan sur l'environnement LXDE en 10 points
- 20 Développez les possibilités du gestionnaire de fichiers Thunar
- 22 Okular, le lecteur universel de KDE
- 24 Un environnement de bureau sur mesure avec GNOME Color Chooser
- 26 Partez à la découverte de nouveaux fonds d'écran avec Wally

29 dossier : (re)découvrez GIMP 2.6 !

- 29 - 33 **Introduction :** se familiariser avec l'interface de GIMP
- 34 - 41 **Outils :** apprendre à utiliser les principaux outils
- 42 - 55 **Retouche Photo :** améliorez vos clichés en quelques clics !
- 56 - 63 **Création :** laissez libre cours à votre imagination et réalisez des images étonnantes !
- 64 - 67 **Bonus :** une sélection de 12 Scripts-Fu pour étendre la palette d'effets disponibles



68 applications & logiciels

- 68 ShowFoto, un éditeur d'images complet
- 68 Kupfer, un lanceur d'applications multifonctionnel
- 69 Organisez et partagez vos flux RSS avec RSSowl
- 69 Exercez-vous à la peinture sur toile avec MyPaint
- 70 Vos montages photos en un tour de main avec Printox
- 70 Avant Window Navigator, un dock à la Mac OS X sur votre bureau
- 71 Audacious, un lecteur audio pleinement modulaire
- 71 Organisez vos idées avec Vym

72 tutoriels

- 72 Récupérez et sauvegardez les données de votre mobile
- 76 Créez facilement votre carte de visite avec Scribus
- 80 Gérez vos flux RSS avec Akregator

27, 28, 75 abonnements/commandes

Sommaire

ACTUALITÉS :

- 6 Se protéger contre la collecte de données
- 6 Une nouvelle version pour Wormux !
- 6 Sortie d'Ubuntu Tweak 0.5
- 7 La version 1.0 de Lightning enfin disponible !
- 7 Du ménage dans Ubuntu Netbook Remix 10.04...
- 7 Au printemps, découvrez le logiciel libre !

DÉCOUVERTE :

- 8 GCStar, le gestionnaire de collections multiples
- 9 Complétez votre logithèque avec Ubuntu B-Sides
- 11 Lancez-vous dans la création de flammes fractales avec Cosmic
- 12 Le Jargon Informatique, pour tout savoir sur le langage informatique qui vous entoure
- 14 Renommez vos fichiers avec pyRenamer
- 17 Visualisation et modification de vos documents PDF avec PDF Mod
- 18 Cream : un Vim graphique
- 22 Gnome Chemistry Utilis, la boîte à outils du chimiste sous Linux

AUDIO/VIDÉO :

- 27 Découvrez Enna, le media center du projet GeeXbox
- 30 EKD, un logiciel de post-traitement pour vidéos et images à la portée de tous !

OUTILS INTERNET :

- 34 Notre sélection d'extensions de Firefox

BUREAUTIQUE :

- 36 Seriez-vous prêt à confier la gestion de vos finances à iFreeBudget ?

GRAPHISME/3D/PHOTO :

- 40 Transformez une photo en la reconstituant avec une myriade d'images
- 44 DigiKam, un outil de gestion complet pour votre photothèque

CONFIGURATION :

- 48 Comment partager facilement vos fichiers ?

SOLUTIONS PROFESSIONNELLES :

- 55 Gestion collaborative des documents MS Office avec Alfresco

EN SAVOIR PLUS... :

- 60 L'Universal Serial Bus
- 63 Donner un « vrai » nom à sa clé USB
- 64 Fiche #5 : Comment tuer une application qui a « planté » ?
- 66 Fiche #6 : Comment gérer ses sources de logiciels sur une distribution type Ubuntu ?

CAHIER DU WEBMASTER :

- 68 Programmez en PHP avec le ZendFramework : accédez aux bases de données
- 72 Réalisez simplement des graphes en Javascript
- 77 Task Freak, un gestionnaire de tâches simple et rapide
- 78 Foswiki : un wiki structuré de classe entreprise, libre et open source - 2ème partie : fonctionnalités et réalisation d'applications

Linux Pratique Essentiel est édité par Les Éditions Diamond
 B.P. 20142 / 67603 Sélestat Cedex
 Tél. : 03 67 10 00 20 / Fax : 03 67 10 00 21
 E-mail : cial@ed-diamond.com
 lecteurs@essentiel.linux-pratique.com
 Service commercial : abo@essentiel.linux-pratique.com
 Sites : http://essentiel.linux-pratique.com
 www.ed-diamond.com

Directeur de publication : Arnaud Metzler
 Chef des rédactions : Denis Bodor
 Rédactrice en chef : Fleur Brosseau
 Chef de rubrique : Aline Hof
 Secrétaire de rédaction : Véronique Wilhelm
 Conception graphique : Kathrin Troeger
 Responsable publicité : Tél. : 03 67 10 00 26
 Service abonnement : Tél. : 03 67 10 00 20
 Impression : VPM Druck Rastatt / Allemagne
 Distribution France : (uniquement pour les déposataires de presse)
 MLP Réassort : Plate-forme de Saint-Barthélemy-d'Anjou.
 Tél. : 02 41 27 53 12
 Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier.
 Tél. : 04 74 82 63 04
 Service des ventes : Distri-médias : Tél. : 05 34 52 34 01

IMPRIMÉ en Allemagne - PRINTED in Germany
 Dépôt légal : A parution
 N° ISSN : 0753-3454
 Commission Paritaire : K89 421
 Périodicité : Bimestrielle
 Prix de vente : 6,50 Euros

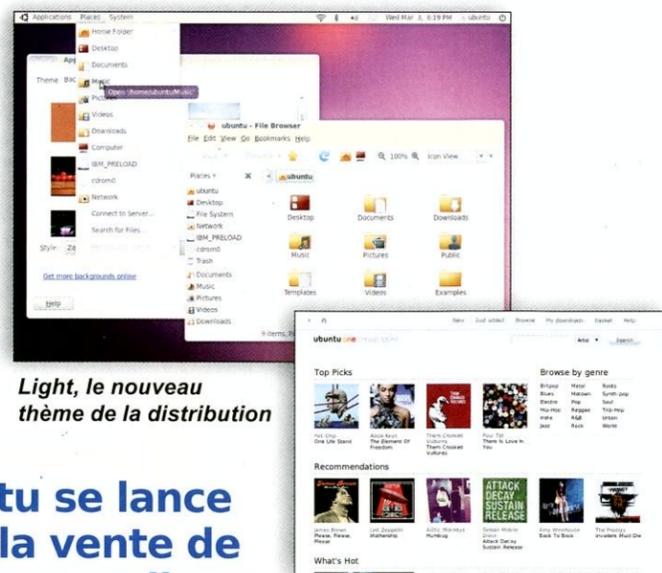


La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Linux Pratique est interdite sans accord écrit de la société Diamond Editions. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Linux Pratique, publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Toutes les marques citées dans ce numéro sont déposées par leur propriétaire respectif. Tous les logos représentés dans le magazine sont la propriété de leur ayant droit respectif.
 Les articles non signés contenus dans ce numéro ont été rédigés par les membres de l'équipe rédactionnelle des Éditions Diamond.

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX JUSQU'AU 23 AVRIL 2010

Changement de look et Music Store pour la prochaine Ubuntu

Ubuntu 10.04, nom de code Lucid Lynx, est attendue le 29 avril selon le planning de développement publié sur le wiki du projet. Retour sur deux des principales nouveautés apportées par la prochaine version de la distribution.



Light, le nouveau thème de la distribution

On pourra trouver le Music Store dans Rhythmbox.

Bye bye Human, bienvenue à Light

Voilà maintenant près de six ans que la distribution a vu le jour, il était donc désormais temps pour elle de faire peau neuve. Rien de tel pour cela que de changer de look. C'est une équipe dirigée par Mark Shuttleworth qui a débuté le travail en se penchant sur les valeurs et l'image entourant le projet. Le travail a ensuite été poursuivi avec la communauté artistique de la distribution. La précision, la liberté, la collaboration et la stabilité sont les concepts clés qui ont servi de ligne de conduite à ce « nouveau graphique ».

Le thème *Human*, inspiré à l'origine par le slogan « *Linux for Human Beings* », a ainsi été remplacé par *Light*. Ce nouveau style se base donc sur la lumière, un concept proche de l'image que souhaite se donner le projet, mais aussi un style graphique apportant plus de clarté. L'apparence du logo, de l'interface de démarrage, du bureau, mais aussi de l'ensemble des sites liés au projet, a ainsi été totalement revue. Les plus curieux pourront découvrir un aperçu plus large des changements effectués sur le wiki du projet (<https://wiki.ubuntu.com/Brand>).

Le thème *Human*, inspiré à l'origine par le slogan « *Linux for Human Beings* », a ainsi été remplacé par *Light*. Ce nouveau style se base donc sur la lumière, un concept proche de l'image que souhaite se donner le projet, mais aussi un style graphique apportant plus de clarté. L'apparence du logo, de l'interface de démarrage, du bureau, mais aussi de l'ensemble des sites liés au projet, a ainsi été totalement revue. Les plus curieux pourront découvrir un aperçu plus large des changements effectués sur le wiki du projet (<https://wiki.ubuntu.com/Brand>).



Une interface de démarrage revisitée

Ubuntu se lance dans la vente de musique en ligne avec Ubuntu One Music Store

Avec ce nouveau service, Ubuntu souhaite mettre à disposition de ses utilisateurs un large choix de morceaux musicaux. Contrairement aux rumeurs qui circulaient sur un éventuel partenariat avec Amazon, c'est finalement le site de musique en ligne 7Digital qui a remporté la palme. Le service est bien entendu payant. Contrairement aux sites de musique en ligne Jamendo ou Magnatune, le *Music Store* d'Ubuntu mettra à disposition des morceaux musicaux provenant de grands labels artistiques.

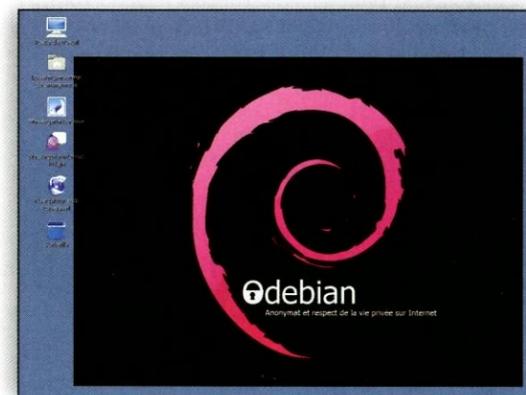
Ubuntu Music Store sera notamment accessible via le *player* Rhythmbox. Ce service est cependant également disponible sous forme de *plugin* et pourra ainsi être utilisé sur d'autres applications multimédias (les lecteurs Amarok ou Banshee sont notamment annoncés à cet effet). Les titres musicaux proposés seront fournis au format MP3.

Comme son nom l'indique, le Music Store de la distribution est lié au service d'hébergement Ubuntu One. Il faudra en effet disposer d'un compte sur ce service afin de vous procurer des titres depuis le Store. Notez que la création d'un compte Ubuntu One est gratuite, un espace de stockage de 2 Go vous est alloué. C'est lorsque l'on souhaite acquérir davantage d'espace que le service devient payant. Les morceaux musicaux achetés depuis le Music Store sont automatiquement transférés vers votre espace de stockage Ubuntu One. Si l'on utilise plusieurs machines, on pourra ainsi récupérer et lire ses titres sur chacune d'entre elles. Sachez, pour finir, que chaque titre acheté pourra être téléchargé jusqu'à trois fois depuis le Store. Ubuntu One Music Store n'est pour l'instant qu'en phase de test. On devrait découvrir ce nouveau service d'ici quelques mois. Pour plus d'informations, vous pouvez consulter : <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOne/MusicStore>

communauté

Lancement du projet Odebian en réaction à LOPPSI

Le projet Odebian est né de l'initiative de la Ligue Odebi, une association visant à défendre les droits des internautes et suivant pour cela de près les débats législatifs portant sur Internet. C'est contre le projet de loi LOPPSI (Loi d'Orientation et de Programmation pour la Performance de la Sécurité Intérieure), qui compte des mesures portant sur l'informatique et plus particulièrement Internet, qu'Odebian a vu le jour. Sur son site web, la Ligue Odebi indique son désaccord concernant les dispositifs de filtrage et de surveillance généralisés que cette loi souhaite mettre en place.



Le projet Odebian, qui consiste en un live CD comportant la distribution GNU/Linux Debian ainsi qu'un lot d'outils permettant de sécuriser sa navigation, a été initié afin de mettre à la disposition des utilisateurs un système leur permettant de protéger leur vie privée. De manière concrète, on souhaite permettre au plus grand nombre d'utiliser des outils internet de manière sécurisée et anonyme. Odebian intégrerait ainsi le projet Tor, un réseau décentralisé permettant de naviguer de manière anonyme sur le Web. Il serait également question de combiner l'utilisation de ce dernier avec d'autres logiciels tels que Privoxy, également reconnu pour ses fonctionnalités dans le domaine de la protection de la vie privée.

À l'heure où nous rédigeons ces quelques lignes, Odebian n'est pour l'instant mis à disposition qu'en version de test. Notez qu'une image de ce système est disponible pour clé USB. En live CD comme sur une clé USB, Odebian pourra être emporté partout, sans laisser de trace sur le système préétabli de la machine utilisée.

Source : <http://www.odebian.org/>

logiciel

CrossOver 9.0 disponible pour Linux et Mac OS

CrossOver est un programme propriétaire développé par la société CodeWeavers, permettant de faire tourner des applications Windows sous Linux ou Mac OS, à l'instar de Wine (peut-être plus célèbre...), sur lequel il est basé. CrossOver est en effet une version reconfigurée et perfectionnée de Wine, qui lui est un programme totalement libre.

Outre le support de davantage d'applications et de jeux, cette nouvelle version inclut une refonte complète de l'interface, permettant à l'utilisateur de développer ses propres astuces d'installation. Par ailleurs, cette version de CrossOver, de même que les autres produits de CodeWeavers, sont désormais disponibles en français. La version CrossOver Linux Standard est proposée à 37€* sur le site de l'éditeur.

*Prix vu sur site au 8 mars 2010.

Source : <http://www.codeweavers.com/>

communauté

Ubuntu Single Sign On, un système d'authentification unique

Avec Ubuntu Single Sign On, Canonical Ltd met en place un système d'authentification unique facilitant ainsi la connexion aux divers sites entourant le projet Ubuntu. L'utilisateur pourra ainsi avoir à sa disposition un identifiant et un mot de passe unique afin de se connecter à chacun des services. Ce nouveau système s'appuie sur Open ID, un système d'authentification décentralisé.



Le service de connexion présent sur Launchpad, la plateforme de développement logicielle d'Ubuntu, n'est pas familier à tous les utilisateurs de la distribution qui ne font pas toujours le rapprochement avec le projet Ubuntu. Il est donc question

d'effectuer une migration de celui-ci vers le nouveau système adopté. Le projet souhaite ainsi pouvoir favoriser l'accès et la contribution à ses services.

Source : <https://login.ubuntu.com/>

communauté

Naissance d'un Conseil National du Logiciel Libre

Le Conseil National du Logiciel Libre (CNLL) est le fruit de l'impulsion de dix associations régionales d'entreprises du logiciel libre qui ont souhaité se regrouper au niveau national. À travers celles-ci, ce ne sont pas moins de 200 entreprises qui sont concernées. Le CNLL n'entend pas, en effet, représenter l'ensemble des acteurs du Libre en France, mais assumer davantage le rôle de porte-parole des entreprises œuvrant dans le domaine du logiciel libre dans le pays. Le CNLL précise sur son site officiel qu'il ne se reconnaissait pas « dans le mode de gouvernance » de la Fédération Nationale de l'Industrie du Logiciel Libre (FNILL).

Cette association compte notamment suivre les principaux événements organisés autour du logiciel libre, réaliser des actions de communication, représenter la « filiale » du logiciel libre aussi bien au niveau national qu'international, mais aussi favoriser et soutenir le développement d'organisations régionales. L'APRIL, l'AFUL, ainsi que d'autres acteurs du logiciel libre ont salué la création de cette nouvelle association. ■

Source : <http://www.cnll.fr/>

web

Que nous réserve la version 3.0 de WordPress ?



La prochaine version majeure du célèbre CMS libre est en effet très attendue.

Programmée pour le 13 avril, elle apportera quelques grandes nouveautés parmi lesquelles l'intégration de WordPressMU.

Rappelons que ce dernier est une version du CMS permettant de créer plusieurs blogs à partir d'une seule et unique installation. Désormais, WordPress et WordPressMU ne feront plus qu'un.

En outre, il est prévu d'intégrer un nouveau thème graphique par défaut, ainsi que deux nouvelles fonctionnalités - si l'on en croit le planning de développement actuel - concernant la gestion des menus et la définition d'un type d'article personnalisé. À noter qu'une version candidate sera mise à disposition dès la fin du mois de mars. ■

Source : <http://www.wordpress-fr.net/blog/>

web

Open Clip Art 2.0, la base de données de clips art libres



Le projet Open Clip Art met à disposition sur le web une collection de clips art pouvant être utilisés par tout un chacun. Ces dessins vectoriels sont distribués dans le domaine public. Ces derniers sont le fruit du travail d'artistes qui collaborent bénévolement au projet. Ils seraient plus de 1200 à avoir déjà contribué à l'enrichissement de cette

base de données libre. Open Clip Art est une initiative proche du projet Inkscape, le programme de dessin vectoriel libre. Ces deux principaux instigateurs, Jon Phillips et Bryce Harrington contribuent en effet au développement de ce dernier.



On compte à ce jour plus de 26 000 clips art. Ces images sont classées par catégories (animal, music, people, nature, icon, etc.). On pourra ainsi parcourir ces dernières ou tout simplement effectuer une recherche libre. Chacun des dessins mis à

disposition est téléchargeable au format SVG ou PNG.

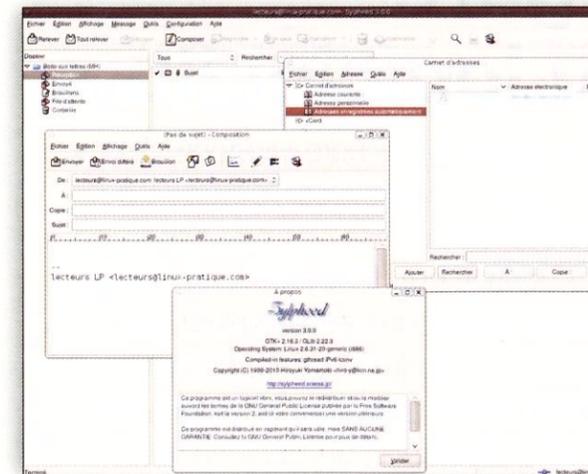
Le projet a fêté au mois de mars son sixième anniversaire ainsi que la sortie de sa mouture 2.0. Cette dernière version a été l'occasion de réaliser quelques améliorations. On peut désormais profiter d'un affichage sous forme de vignettes des clips art disponibles, mais aussi télécharger aisément des images au format PNG. Le site s'est également doté d'un nouveau thème. On notera enfin que la collection de clips art disponibles s'est enrichie de 14 000 nouvelles images depuis l'an dernier. Des paquets (notamment pour les distributions Debian, Gentoo, Ark Linux, etc.) ainsi que des archives sont mis à disposition et vous permettront de profiter directement de cette large collection. ■



Source : <http://www.openclipart.org/>

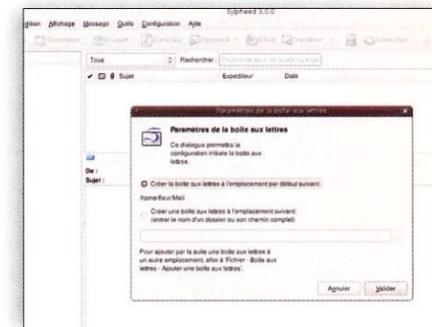
bureautique

Nouvelle version majeure pour le client de courriels Sylpheed



Sylpheed est un client de messagerie multiplate-forme reconnu pour sa légèreté, sa stabilité et sa simplicité d'utilisation. Basé sur la bibliothèque GTK+, il a en outre été conçu pour faciliter son utilisation au clavier. Le stockage des messages s'effectue au format Mairdir (chaque

courriel est conservé dans un fichier séparé sur le serveur). Comme tout logiciel du genre, au travers d'une interface intuitive, il inclut les fonctionnalités de base comme le support de plusieurs protocoles, des options de sécurité (GPG, SSL), des fonctions de recherche et de filtrage des messages, le contrôle de spams, etc.



La version 3.0 est disponible depuis le 24 février. Il s'agit là d'une version majeure, car elle intègre un grand nombre de nouveautés, parmi lesquelles la gestion du *multithreading*, qui lui permet de lancer différents processus pour les tâches de fond (connexion aux serveurs, requête, etc.). De cette manière, les actions de l'utilisateur ne se retrouvent plus bloquées. Du côté de l'apparence, l'interface bénéficie de nouvelles icônes,

d'options de personnalisation et de messages informatifs supplémentaires, etc.

Le carnet d'adresses a lui aussi bénéficié de nouvelles fonctionnalités, comme l'ajout automatique de contacts au carnet après envoi d'un message ou la possibilité de trier l'affichage par chaque colonne ; un nouveau critère de recherche et de filtrage « est présent dans le carnet d'adresses » a également été ajouté.

Par ailleurs, les nouveaux utilisateurs de Sylpheed auront le plaisir de découvrir une nouvelle boîte de dialogue plus intuitive pour la configuration du logiciel au premier lancement. De même, une nouvelle boîte de dialogue pour la création de compte de messagerie a été ajoutée ; elle supporte notamment l'ajout d'un compte Gmail. Cette version 3.0 est pour le moment disponible sous forme de fichiers sources à compiler. ■

Source : <http://sylpheed.sraoss.jp>

communauté

Hadopi : un point sur le traitement des données personnelles

Le décret relatif au traitement des données personnelles, dans le cadre de la lutte antipiratage dont est chargée l'Hadopi, a été publié au Journal Officiel. Il définit ainsi l'interconnexion entre les données personnelles recueillies par les ayants droits et les données collectées par les fournisseurs d'accès (FAI). Concrètement, cette interconnexion permet d'associer chaque adresse IP à son propriétaire. Les données des internautes ayant téléchargé illégalement un fichier pourront être conservées jusqu'à 20 mois ; il s'agit de la date des faits, de l'adresse IP concernée, du protocole utilisé, du pseudo de l'abonné, du nom du fichier récupéré illégalement et du nom du FAI de l'internaute.



De leur côté, les FAI devront fournir à l'Hadopi les noms et coordonnées de leurs clients incriminés. C'est de cette manière que les avertissements pourront être envoyés. Le problème posé par ce décret réside justement dans l'avertissement de l'internaute : celui-ci devra penser à consulter régulièrement la boîte de messagerie mise à sa disposition par son FAI. Or, nombreux sont les utilisateurs qui délaissent cette boîte au profit d'un autre webmail... Ils pourraient donc facilement passer à côté d'un éventuel avertissement... ■

Source : <http://www.legifrance.gouv.fr/> (décret n°2010-236 du 5 mars 2010)



Richard Stallman, parcours d'une figure emblématique du logiciel libre

La parution de la biographie autorisée, revue et corrigée de Richard Matthew Stallman, habituellement abrégé par les initiales RMS, aux éditions Eyrolles, est l'occasion de revenir sur ce personnage charismatique incarnant le logiciel libre. Premier à théoriser le logiciel libre et à lui donner une forme juridique dans le but de répandre ce modèle, Stallman a été avant tout un « hacker », développeur passionné et bidouilleur, qui a fourni à une communauté dont il a tiré ses principes et sa force les outils pour s'émanciper, dont les célèbres GNU Emacs, le compilateur C GNU et le débogueur GNU GDB. Petit retour sur les points marquants de la biographie du personnage.

Les années de formation

Dès le plus jeune âge, Stallman est doué en mathématiques. Extrêmement asocial (sa mère croit déceler chez lui des symptômes légers d'autisme), il se consacre aux mathématiques et aux sciences. Il prend part à des camps scientifiques l'été et suit des cours dans des écoles privées en plus du cursus classique pendant l'année. Il se rendra bientôt au *Columbia Science Honors Program*, repère des surdoués de la ville de New York à cette époque. Il mettra dix ans à accéder à son premier ordinateur après la lecture d'un manuel de programmation. En dernière année de lycée, il accède enfin à un ordinateur et réalise ses premiers programmes sur un système IBM/360 au *New York Scientific Center*.

Après le lycée, il intègre *Harvard*, à Manchester, tout près de Boston. Il commence à se rendre au laboratoire d'intelligence artificielle du *Massachusetts Institute of Technologies* (MIT), où des ordinateurs sont plus facilement accessibles qu'à Harvard. Il obtient son diplôme de physique en 1974 et s'inscrit ensuite au MIT, également



Auteur : Jared and Corin. Photo distribuée sous licence Creative Commons Share Alike 2.0.

Nombreux sont ceux qui surnomment Richard Stallman le « père » du logiciel libre.

en physique. Il abandonne rapidement pour consacrer tout son temps à la programmation, en restant employé au laboratoire d'intelligence artificielle.

Une simple imprimante allait changer le cours de sa vie. Afin de rendre plus utilisable cet appareil ayant tendance à se bloquer sans avertir personne, Stallman souhaite pouvoir modifier le pilote de l'équipement, ce

qui lui avait été jusqu'ici assez facile à réaliser sur d'autres modèles, compte tenu que les fabricants de ce type de matériel fournissaient en général les sources des pilotes. Malheureusement, ce n'était plus la politique du constructeur de l'imprimante qui intéressait Stallman. Ce dernier, à l'occasion d'un déplacement, rencontre l'un des programmeurs du fameux pilote et lui demande le code source. Cette demande est refusée par le programmeur, qui avait signé une clause de confidentialité avec le constructeur de l'imprimante. Ce refus fait comprendre à Richard Stallman les dangers représentés par les restrictions des licences logicielles.

La licence GNU GPL et ses dérivés sont le fer de lance du mouvement GNU, permettant d'établir les armes légales qui pourront être utilisées dans la lutte pour le développement des logiciels libres.

“ Je choisirai toujours un logiciel libre moins avancé du point de vue technologique à un logiciel non libre plus avancé parce ça ne vaudrait pas que je renonce à ma liberté. ”

Les outils pour s'émanciper

Afin de donner une forme juridique et une structure à ses idées, Stallman crée la *Free Software Foundation* (FSF) en 1985. Cette fondation pour le logiciel libre va permettre à Stallman de mobiliser les moyens dont il a besoin pour lutter. Cette dernière lui permet de récolter des fonds qui sont réinvestis pour développer les logiciels libres partout dans le monde. La même année commence le développement du compilateur GCC (pour *GNU Compiler Collection*), qui s'achève en 1987 afin d'offrir la pierre essentielle sur laquelle va être construit le logiciel libre. Pendant le développement de GCC, il écrit également GDB, le débogueur qui va l'aider pour l'écriture de son compilateur.

Les employés successifs de la FSF vont écrire les logiciels GNU Make, la Glibc, Diff, Grep, Sed, Bash et bien d'autres. Ces outils, incontournables et massivement utilisés dans la communauté du logiciel libre et de l'open source, sont les fondations sur lesquelles sont construits tous les systèmes GNU actuels.

La licence GPL

Le *Copyright Act* de 1976 aux États-Unis assimile les logiciels à la législation traditionnelle du copyright. Dès 1985, Stallman rédige une licence reposant sur le droit d'auteur, qui explicitement donne des droits de reproduction et de modification de façon clairement cadrée aux utilisateurs. Mais il faudra attendre 1989 pour que la licence publique générale de GNU, la GNU GPL, devienne assez abstraite pour s'appliquer à l'ensemble des programmes du projet GNU à travers une mention de cette licence directement dans le code source des programmes concernés.

Également emblématique de la GNU GPL : la gauche d'auteur, à partir d'un jeu de mot apprécié par Stallman sur le mot anglais « *copyleft* », qui signifie ironiquement qu'on offre son logiciel sous cette licence à la communauté tout en utilisant le droit d'auteur.

Comme tout ce qui touche aux logiciels, la GNU GPL évolue avec le temps. C'est dans ce contexte que le passage de la GNU GPL version 2 à la GNU GPL version 3 a fait couler beaucoup d'encre. Il était en effet nécessaire de faire évoluer la licence face aux nouvelles menaces et abus possibles à réaliser à partir des failles de la version 2. La version 3, qui a nécessité un grand et long travail ainsi que plusieurs brouillons, est aujourd'hui massivement adoptée, même si certains projets, comme le noyau Linux, ne souhaitent pas y passer malgré les inconvénients de leur version courante. Certains nouveaux éléments, comme l'interdiction de la Tivoisation, mesures techniques visant à empêcher de démarrer un logiciel libre qui aurait été modifié, ont été très critiqués et jugés irréalistes, malgré l'existence de cas concrets de tels abus annonçant le danger pour les logiciels libres.

Le combat pour le libre

Richard Stallman va mener un combat sans relâche pour le libre, avec des victoires importantes. Non content d'avoir fourni des outils d'émancipation pour échapper au monde des logiciels privés, son travail d'évangélisation produit aussi ses fruits. La suite bureautique OpenOffice de SUN publie une version sous LGPL en 1999. La même année, Trolltech fait passer sa bibliothèque Qt sous GPL, Stallman ayant été à l'origine de la création de GNOME, poussé comme contre-projet à KDE, qui reposait sur Qt.

Armé des outils du mouvement GNU et de l'appui de la Free Software Foundation, Stallman intervient partout où le logiciel libre est menacé, n'hésitant pas à attaquer en justice des entreprises ne respectant pas la GPL.

Entretien d'une correspondance considérable, il était connu au début du mouvement pour reprendre systématiquement chaque personne qui, d'après lui, avait fait une erreur sur les termes à employer. L'auteur de la biographie a lui-même reçu plusieurs e-mails visant à l'informer de ses erreurs à l'époque. ☺



Charisme du personnage

La principale qualité de Stallman est sans conteste la ténacité. Ayant défini très tôt ce que doivent être les logiciels libres, il n'a eu de cesse de répéter son message, intransigeant sur les idées qui constituent son idéal et les termes à employer. Par exemple, l'emploi abusif du terme Linux pour désigner autre chose que le noyau écrit par Linus Torvalds. Stallman répète sans cesse et prend soin de corriger ses interlocuteurs (surtout s'ils sont journalistes) pour que ces derniers emploient le terme GNU/Linux, qui permet de mettre en avant le fait que la suite d'outils GNU et le noyau Linux sont indissociables pour avoir un système d'exploitation fonctionnel.

De même, Stallman explique sans cesse l'originalité du logiciel libre par rapport à l'open source, considéré comme plus laxiste et qui, à ses yeux, occulte par son nom la valeur la plus importante de son mouvement, la liberté.

Le personnage lui-même, par son mode de vie nomade et très peu matérialiste, entièrement dédié à sa cause et à ses idées, ouvert et disponible, prompt à établir un compromis tant qu'il ne va pas à l'encontre des idées du mouvement qu'il défend, est un exemple pour beaucoup de développeurs dans le monde qui partage son point de vue.

GNU et Linux

La biographie aborde également la difficile relation entre Stallman et Torvalds. Le mouvement GNU n'ayant pas réussi à obtenir un noyau fonctionnel, pierre angulaire d'un système d'exploitation complètement libre, l'arrivée d'un noyau écrit par Linus Torvalds s'avère, quelques années après sa naissance, une alternative incontournable et supérieure techniquement au noyau Hurd sur lequel

“ Parfois, je me dis que l'une des meilleures choses que je pourrais faire dans ma vie serait de dégouter une quantité gigantesque de logiciels couverts par le secret commercial, et d'en distribuer des copies au coin de la rue. ”

travaille la communauté GNU. La conjonction de la suite d'outils GNU et du noyau Linux offre un système d'exploitation complet et libre, que de nombreux développeurs appellent abusivement Linux, tendance contre laquelle Stallman luttera sans doute toute sa vie.

De plus, et c'est peut-être le point décisif, une conception idéologique oppose les deux hommes. Linus Torvalds, moins touché par les implications éthiques et philosophiques que son aîné, privilégie la performance par rapport à la liberté. En effet, il est possible pour lui d'utiliser des logiciels propriétaires s'ils s'avèrent une alternative plus performante que leurs pendant libres. Cette position est inacceptable pour Stallman, qui défend la liberté avant tout. L'affaire *BitKeeper*, où le projet Linux se voit retirer sa licence d'utilisation de cet outil propriétaire employé pour conserver les sources du noyau, force le projet à trouver une alternative en urgence (d'où la naissance du projet Git). La position de Richard Stallman s'en est ainsi trouvée renforcée.



RMS participe à de nombreuses manifestations liées au logiciel libre dans lesquelles il n'hésite pas à prendre le micro afin de « prêcher » la bonne parole.

Auteur photo : NicoBZH, Photo distribuée sous licence Creative Commons Share Alike 2.0.

Stallman et le projet Debian

La naissance du noyau Linux et la disponibilité d'un système d'exploitation libre complet entraînent un foisonnement de distributions dont certaines n'hésitent pas à inclure des éléments

Conclusion

Richard Matthew Stallman a littéralement donné naissance au mouvement des logiciels libres. Certes, les pratiques et l'éthique existaient avant l'entrée en jeu du personnage, mais ce dernier a su comprendre le danger qu'elles couraient lorsque le logiciel, en tant que marchandise, a pris le pas sur le matériel sur lequel reposait le modèle économique de l'informatique à l'époque.

Il a ainsi pu créer la théorie des logiciels libres, définir des principes clairs qui seraient les bases de son mouvement, et surtout, donner un fondement légal à ses idées qu'il a véritablement enchâssées dans le droit d'auteur existant. Il a comme cela offert une alternative communautaire au modèle classique des logiciels propriétaires.

Comme le souligne la biographie de Sam Williams, le personnage a ses côtés noirs, souvent liés à l'intransigeance dont il fait preuve par rapport à ses idées. Mais les différentes crises qu'a connues le logiciel libre jusqu'ici ont prouvé l'importance de ne pas faire de concession sur les idées qui fondent le mouvement GNU. Et dans ce rôle délicat, où le gardien du temple peut s'attirer les foudres de pans entiers de la communauté, Richard Stallman a su jusqu'ici faire preuve de la rectitude et de la ténacité nécessaires pour qu'un modèle communautaire, aujourd'hui planétaire, s'oppose au modèle économique dominant et continue à prospérer tout en restant fidèle à ses idées.



Stallman lors d'une conférence à l'Université d'Oslo, en février 2009.

Auteur : G. Hamemyr, Photo distribuée sous licence Creative Commons Share Alike 2.0.

non libres. Ian Murdock, alors étudiant, est contacté par Richard Stallman suite à l'un de ses e-mails pour créer une distribution GNU/Linux qui reste en forte adéquation avec le mouvement GNU et ses idées. Murdock fonde ainsi une distribution qui va devenir rapidement, avec le soutien de Stallman, la référence des distributions GNU/Linux et perdurer jusqu'à nos jours. Il fusionne le prénom de sa femme et le sien pour créer le nom, désormais célèbre, Debian. Ce projet repose toujours sur le manifeste Debian, inspiré lui-même à l'époque du manifeste GNU. Au fil du temps, Stallman et Ian Murdock s'opposent sur beaucoup de points techniques jusqu'au départ vers d'autres horizons de Murdock. Son successeur, Bruce Perens, tient à écarter Stallman des décisions prises au sein de Debian afin que le projet soit complètement autonome.

Debian reste pourtant très proche de Stallman, cantonnant certains logiciels propriétaires dans une branche spécifique. Elle supporte également aujourd'hui plusieurs autres noyaux que Linux, prouvant concrètement l'importance de conserver la distinction entre le noyau utilisé et la suite d'outils GNU. Aujourd'hui, le projet GNU recommande plusieurs distributions GNU/Linux entièrement libres, dont toutes les distributions majeures actuelles sont exclues. Sont citées sur le site du projet GNU les distributions gNewSense, Trisquel, Venenux et d'autres.

“ Le but n'est pas de construire un système d'exploitation ; le but est de libérer les utilisateurs d'ordinateurs. Et pour cela, nous devons leur permettre de tout faire avec leur ordinateur, en toute liberté. ”

Rappelons enfin que l'ouvrage « *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre* », qui est à l'origine de l'écriture de cet article, a été écrit sous licence libre *Creative Commons* et est librement téléchargeable. En soient remerciés tous les participants à ce fantastique projet. ■

Carl Chenet

Références

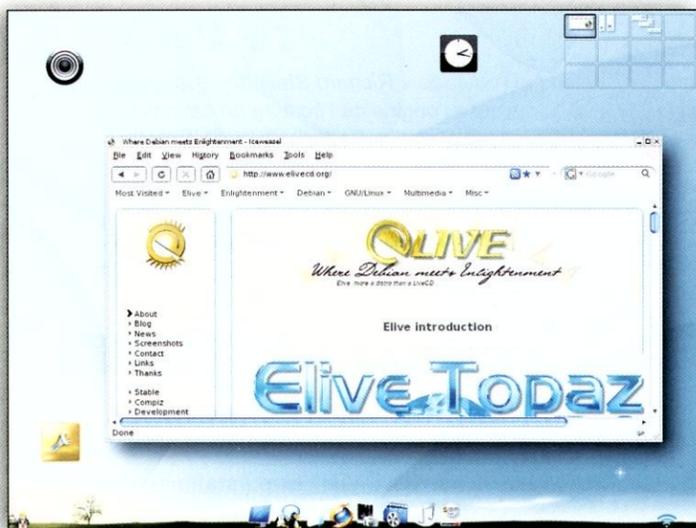
- Le site du projet GNU : <http://www.gnu.org>
- Le site de la *Free Software Foundation* : <http://www.fsf.org>
- Le site personnel de Richard Stallman : <http://stallman.org/>
- L'ouvrage *Richard Stallman et la révolution du logiciel libre* : <http://www.framabook.org/stallman.html>

Elive 2.0, une distribution alliant légèreté, esthétisme et fonctionnalités

Une distribution légère, rapide, un tantinet conviviale afin d'être installée sur une machine ancienne, cela existe ? Il faut croire que oui. Elive tente en tout cas d'apporter une solution à l'ensemble de ces besoins. Cette dérivée de la distribution Debian, qui vient récemment de publier sa mouture 2.0, est reconnue pour apporter aux utilisateurs stabilité et fonctionnalités, le tout dans un environnement des plus agréables.

Un environnement esthétique et intuitif

Elive utilise le gestionnaire de fenêtres Enlightenment (dans ses versions 0.16 et 0.17) et le gestionnaire de fichiers Thunar, tous deux reconnus pour leur rapidité et leur légèreté. L'environnement de travail ne comporte pas de menu « traditionnel » mais un dock. Ce dernier se nomme l'iBar et comprend par défaut une sélection d'applications : le player audio Audacious, le lecteur multimédia Mplayer, le logiciel de traitement d'images GIMP ou encore le navigateur web Firefox, etc. Contrairement à ce que l'on peut trouver sous GNOME ou KDE, chacun des programmes réduits ici s'icônifie sur le bureau. Un simple clic permettra alors de retrouver l'application en question.



Les effets (pluie, neige, etc.) et les gadgets disponibles permettront de rendre encore plus convivial votre environnement de travail.

Dans le coin droit du bureau se trouve un sélecteur d'espace de travail. Un clic droit permettra de paramétrer les bureaux virtuels disponibles. On pourra utiliser le glisser-déposer afin de répartir ses programmes sur les zones de travail de son choix. Nous avons donc affaire ici à un environnement de travail simple à prendre en main, qui devrait ainsi convenir à des utilisateurs débutants. Pour le côté esthétique, on trouvera quelques effets spéciaux notamment lors du survol d'un élément avec le curseur de la souris. Notez que le fond d'écran proposé par défaut s'anime en affichant des étoiles sur votre bureau...



Un panneau de configuration via lequel vous pourrez paramétrer quantité d'éléments relatifs à votre système.

Les outils à votre disposition

Un simple clic sur le bureau affiche un menu contextuel riche en fonctionnalités dans lequel on retrouve les programmes installés sur le système ou encore des raccourcis vers les principaux répertoires personnels. On pourra également en profiter pour gérer ses espaces de travail ou encore ses fenêtres. C'est également

ici que l'on trouvera le panneau de configuration du système. Via ce dernier, un nombre important d'éléments pourront être configurés. Il s'agit tout aussi bien des applications proposées par l'iBar que de l'apparence de votre système, la personnalisation de vos raccourcis clavier, la gestion des utilisateurs du système, les modules et gadgets mis à disposition.

Avec un clic droit sur le bureau, vous trouverez l'ensemble des programmes installés sur votre système. aMsn ou encore Firefox figurent parmi les outils web disponibles. On retrouve Audacious et Streamtuner pour le multimédia, mais encore Abiword et Gnumeric pour ce qui est de la bureautique. Le gestionnaire de paquets Synaptic vous permettra de compléter aisément votre logithèque.



Retrouvez vos applications dans l'iBar, mais également dans ce menu s'affichant après un simple clic sur votre bureau.

Intuitive, powerful and beautiful ?

« Intuitive, powerful, beautiful » est le slogan adopté par la distribution. Comme nous l'avons vu, Elive est relativement simple à prendre en main et offre à tout un chacun un environnement de travail des plus conviviaux. Pour ce qui est de la « puissance », cette distribution met à disposition un lot d'outils variés ainsi que de nombreuses options de configuration. Mais c'est surtout sa légèreté et sa rapidité qui constituent ici deux de ses qualités indéniables. Comme vous l'aurez noté, Elive mise également sur le côté esthétique en offrant à ses utilisateurs divers gadgets et effets.

Les habitués de la distribution auront sans doute noté les dernières nouveautés intégrées dans cette mouture 2.0. Au rang de celles-ci, un outil vous permettant de créer une clé USB bootable du système, le support du bluetooth, la possibilité de partager ses fichiers via un serveur Samba ou encore des outils de configuration mieux organisés (disparition de Elpanel). Le site du projet dresse une liste plus exhaustive des améliorations apportées. ■

Lien

Site du projet : <http://www.elivecd.org/>
Version testée : Elive 2.0

Proposez vos suggestions d'amélioration d'Ubuntu sur Ubuntu Brainstorm !



Si vous êtes utilisateur d'Ubuntu et que vous avez quelques idées qui permettraient d'améliorer la distribution, n'hésitez pas à faire un tour

sur Ubuntu Brainstorm. Il suffit de se créer un compte sur le site afin de contribuer au développement de la distribution. Vous pouvez dans un premier temps soumettre une idée à l'ensemble de la communauté. Cette dernière devra respecter un certain nombre de critères. Vous devrez être clair et précis dans l'explication de votre projet, mais aussi vérifier que celui-ci n'a pas déjà été traité.

Les idées proposées sont classées au sein de quatre catégories :

- ➔ le « bac à sable » : on retrouve ici les nouvelles idées soumises par la communauté, qui n'ont pas encore été validées par l'équipe de modérateurs. Une fois approuvées, celles-ci passeront dans les idées populaires. Les idées ne respectant pas les lignes de conduite émises trouvent également leur place ici.
- ➔ les idées populaires : il s'agit de l'ensemble des idées validées. Ces dernières pourront être évaluées par la communauté. Les projets les plus plébiscités seront traités par les développeurs.
- ➔ les idées en développement : ce sont des projets qui ont été validés par l'équipe de modérateurs et de développeurs et qui sont en train d'être implémentés au sein de la distribution.
- ➔ les idées implémentées : des projets qui ont été intégrés au sein de la distribution. Ces derniers sont classés par version (mouture précédente, actuelle et à venir).

En dehors de proposer un projet constructif, tout utilisateur pourra tenter d'apporter une solution aux idées soumises par les membres de la communauté. Vous pourrez également voter pour chacune des solutions apportées (pour, contre ou vote blanc). La solution la plus plébiscitée pourra ensuite être traitée par les développeurs. Quelques bons moyens donc de participer à l'amélioration de la distribution ! ■

Source : <http://brainstorm.ubuntu.com/>

Toutou Linux, une bonne solution pour les utilisateurs débutants

Vous êtes à la recherche d'une distribution légère, facile à prendre en main, mais vous proposant néanmoins un lot d'applications et d'outils variés ? Il ne vous reste plus qu'à découvrir Toutou Linux, une distribution française dérivée de Puppy Linux. Cette dernière vous proposera de profiter d'un environnement convivial et intuitif que l'on pourra, au choix, installer sur son disque dur ou avoir à portée de main.

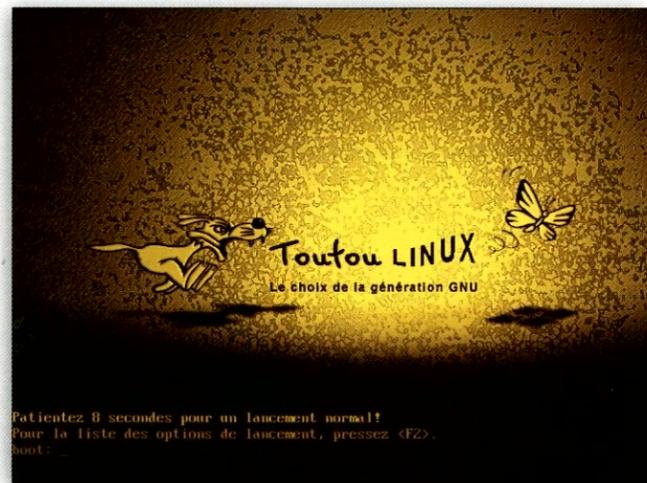
Une distribution basée sur Puppy Linux

Toutou Linux est souvent présentée comme une version francisée de Puppy Linux, une distribution légère et simple d'emploi proposant de nombreux outils et programmes. S'il est vrai que Toutou se base sur Puppy, il faut savoir que Toutou intègre néanmoins ses propres modifications au système d'origine. À chaque nouvelle sortie de version, les changements réalisés sont détaillés sur le site du projet (apparence, outils, programmes, etc.).

Le chargement intégral de Toutou Linux en mémoire est l'une de ses grandes particularités. Cette opération permet de profiter pleinement de son lecteur CD/DVD. Sachez, de plus, que si vous gravez un CD ou un DVD en mode multisession, il vous sera possible de stocker vos données sur l'espace restant de ce dernier. Vous pourrez ainsi aisément avoir vos documents et fichiers à portée de main.

Une fois Toutou Linux lancé, l'utilisateur devra réaliser deux principaux réglages qui consisteront à paramétrer le type de clavier utilisé, mais aussi à sélectionner un serveur graphique. Xorg et Xvesa sont proposés à cet effet. Vous pourrez tester divers types de configurations afin de trouver celle qui vous convient le mieux.

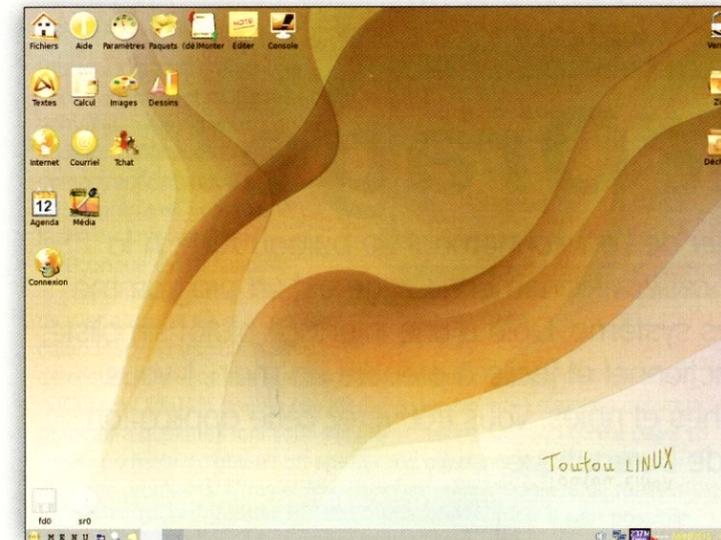
Tout comme Puppy Linux, Toutou Linux utilise l'environnement ROX avec le gestionnaire de fichiers Rox-Filer et le gestionnaire de fenêtres JWM, tous deux reconnus pour leur légèreté et leur rapidité. Enfin, sachez que Toutou intègre le gestionnaire de paquets PPM (*Puppy Package Manager*) qui vous proposera de gérer vos applications via les dépôts de Puppy.



Toutou Linux est un « pupplet », autrement dit une édition dérivée de Puppy Linux.

Le maître-mot de Toutou Linux : la simplicité

Toutou Linux offre un environnement des plus intuitifs. Un simple clic permettra de lancer les applications et services mis à disposition. Vous découvrirez sur le bureau plusieurs icônes qui vous permettront d'accéder rapidement aux principaux utilitaires disponibles. L'icône **Fichiers**, par exemple, permettra d'accéder en un rien de temps à vos documents via le gestionnaire de fichiers intégré. On trouvera notamment un accès au traitement de texte Abiword, au tableur Gnumeric, à la suite internet SeaMonkey et au logiciel de dessin mtPaint. Quelques outils pratiques sont également mis à disposition. Via le raccourci **Verrou**, vous pourrez protéger votre écran des regards indiscrets en verrouillant ce dernier à l'aide d'un mot de passe.



Un environnement de travail convivial et simple à prendre en main

Un autre utilitaire vous proposera d'extraire le contenu de vos archives. Du côté de la barre des tâches, notons la présence d'un agenda, d'un outil de recherche ou encore d'un pense-bête.

Un clic gauche sur le bureau affiche un menu contextuel vous permettant d'accéder aux services proposés par le système. Un clic droit permettra, quant à lui, de profiter des programmes disponibles. Avec le bouton du milieu de la souris, vous pourrez bénéficier d'un menu relatif à la session en cours. Le menu principal de l'environnement se divise en deux parties : le côté « ME » est consacré aux services, le côté « NU » permet d'accéder aux programmes.

Contrairement à ce que l'on trouve habituellement, les programmes proposés dans les menus ne sont pas présentés en fonction de leur nom, mais en fonction de leur utilité pour l'utilisateur (l'intitulé **Gestion des images** renvoie à l'application GQview, **Finances personnelles** fait référence à Grisbi, etc.). Les utilisateurs néophytes devraient ainsi mieux s'y retrouver.

Une attention toute particulière a également été apportée au gestionnaire de paquets, lequel fournit un certain nombre d'informations à l'utilisateur, lui permettant ainsi de s'aventurer de manière plus sûre dans la découverte de nouvelles applications. Les logiciels disponibles sont classés par thématiques (bureau, graphisme, loisirs, réseau, etc.) et l'utilitaire affiche la liste des paquets déjà installés sur le système.

Il vous sera possible de configurer le système depuis le tableau de bord de Toutou Linux, qui

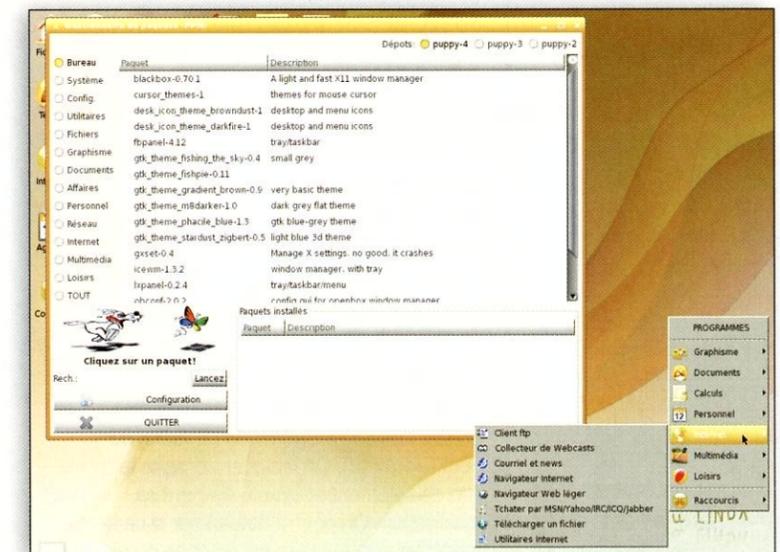
est accessible depuis le bureau (via le raccourci **Paramètres**). Les options disponibles sont présentées en fonction de leur domaine d'application (**Installation, Bureau, Administration, Matériel**, etc.), cela devrait ainsi grandement faciliter les choses aux nouveaux utilisateurs.

Conclusion

Légère, rapide et simple à prendre en main, Toutou Linux est une distribution qui conviendra parfaitement aux utilisateurs débutants dans le monde Linux. Le site du projet a d'ailleurs mis à disposition de ces derniers un certain nombre de tutoriels leur permettant de se familiariser avec le système.

De plus, c'est un système que l'on pourra emporter partout avec soi. En effet, l'installation de Toutou sur une clé USB fait partie des options proposées. Sachez enfin qu'il vous sera possible de créer votre distribution à partir de Toutou/Puppy Linux et ce, via une fonction vous permettant de réaliser pas à pas un live CD personnalisé. ■

Aline Hof



Un gestionnaire de paquets et un menu intuitifs pouvant aisément être exploités par tout type d'utilisateur.

Liens

Projet Puppy Linux : <http://www.puppylinux.com/>
 Projet Toutou Linux : <http://toutoulinux.free.fr/>
 Version testée : Toutou Linux 4.3.1



Gérez tâches, rendez-vous et notes avec Orage

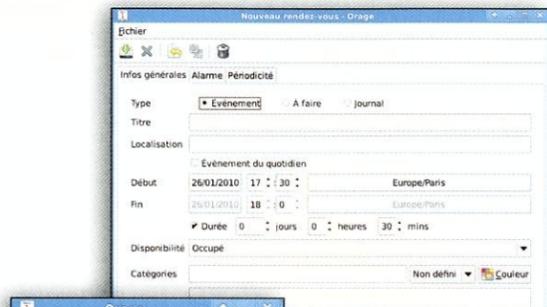
Orage est le gestionnaire de calendrier de l'environnement de bureau Xfce. À la manière des autres outils fournis par cet environnement, Orage est un programme léger et peu gourmand en ressources système. Doté d'une interface plutôt simpliste, ce logiciel a été conçu afin d'être fonctionnel et facile à prendre en main. Il vous permettra de gérer événements, tâches et notes. Vous trouverez cette application dans le menu consacré à vos outils de bureautique.

Une fois lancé, ce programme s'icône dans le menu de votre panel. Orage vous permettra de renseigner toutes sortes d'événements, mais aussi de mettre en place des alarmes, autrement dit des notifications sonores ou visuelles qu'il vous sera possible de paramétrer afin de vous prévenir de la venue de nouveaux faits.

Utiliser Orage : l'ajout d'un nouvel événement

Un clic sur **Nouveau** permettra de renseigner un premier événement. La boîte de dialogue qui s'affiche se compose de trois onglets. Intéressons-nous avant tout aux **Infos générales**. Il s'agit ici de préciser la nature de l'élément que l'on souhaite notifier : **Événement**, tâche (**À faire**) ou note (**Journal**). On indiquera ensuite le titre de l'élément et éventuellement sa localisation. On pourra déterminer si ce dernier se déroule de manière quotidienne ou non. Il sera également possible d'inclure celui-ci au sein d'une catégorie d'événements, ce qui s'avérera bien utile si l'on doit faire face à un emploi du temps plutôt chargé. À noter que dans le cas typique d'une tâche, une date d'échéance pourra être renseignée.

Du côté de l'onglet consacré à l'alarme, il s'agira tout d'abord de préciser la durée en fonction de laquelle l'alarme s'active (avant ou après le début de l'événement, ou avant



Une interface simpliste, mais intuitive

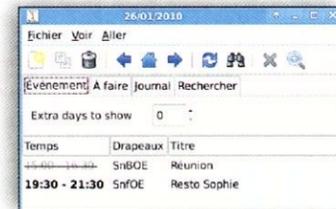
Un formulaire détaillé qui vous permettra de renseigner de manière précise tâches, rendez-vous et notes.

ou après la fin de l'événement). Il sera possible d'activer une notification sonore. Près d'une dizaine de thèmes sont à cet effet disponibles. On pourra également être prévenu de la venue

d'événements en utilisant un système de notification. Le dernier onglet présent est consacré à la périodicité de l'événement renseigné. Vous pourrez, par ce biais, choisir d'activer ce dernier de manière quotidienne, hebdomadaire, mensuelle ou annuelle. On peut aussi réaliser des réglages plus précis et, par exemple, activer un événement jusqu'à une date ou uniquement certains jours. Les nombreuses fonctionnalités présentes permettront ainsi d'établir votre emploi du temps de manière précise et surtout de mettre en place des rappels afin que vous ne manquiez aucun des événements notifiés.

Affichage du calendrier

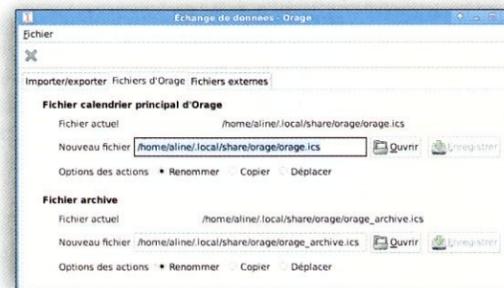
Plusieurs modes d'affichage sont évidemment proposés (jour, semaine, mois) et vous pourrez d'ailleurs définir les éléments composant l'interface principale du programme. Lorsqu'une tâche ou un événement quelconque est renseigné, la date correspondant à ce dernier apparaît en gras sur le calendrier. Il vous suffira alors de cliquer sur le jour en question afin que s'affichent les événements qui lui sont liés. Un double-clic affichera une boîte de dialogue qui vous proposera quelques fonctions supplémentaires. L'option **Extra days to show** permettra d'obtenir un aperçu des éléments programmés pour les jours prochains. L'onglet **Rechercher** vous proposera de réaliser une recherche textuelle au sein des éléments notifiés. Il sera possible de revenir en un clic au jour présent.



Affichage des activités liées à une journée

À savoir

Du côté des préférences de l'application, notez la possibilité de modifier la zone horaire appliquée. Vous pourrez également activer une fonction d'archivage et préciser, dans le cas présent, le nombre de mois concernés.



Orage propose fichiers de sauvegarde et d'archive au format iCal.

Le menu **Fichier** vous proposera une option intitulée **Échanger des données**, qui vous permettra d'importer ou d'exporter ces dernières. Sachez que les sauvegardes réalisées, tout comme les archives générées, portent l'extension **.ics**.

En principe, Orage se lance automatiquement au démarrage de votre session Xfce. Vous pourrez cependant décider de réduire l'application ou de masquer cette dernière. Les fonctionnalités proposées par ce logiciel vous rendront sans doute maints services. Simpliste et intuitif, Orage vous permettra de gérer aisément votre emploi du temps. ■

Lien

Site du projet : <http://www.kolumbus.fi/~w408237/orage/>
Version testée : 4.6.1 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Fedora, Mandriva et OpenSUSE.

Bangarang, un lecteur multimédia convivial et intuitif pour KDE

Bangarang, qui signifierait en jamaïcain « bruit, désordre, chaos », est un *player* multimédia destiné à l'environnement de bureau KDE (la version 4.3 de l'environnement de bureau est au minimum requise). Il se base d'ailleurs sur Phonon, le framework multimédia de KDE4 et utilise également le projet Nepomuk. Doté d'une interface agréable, Bangarang se révèle particulièrement simple d'emploi et vous permettra de lire les fichiers audio et vidéo présents sur votre machine mais aussi vos DVD et albums.



L'interface du programme se compose de deux modes d'affichage : la lecture en cours et les listes de média. C'est à travers **Listes de média** que

vous pourrez parcourir votre système de fichiers à la recherche des vidéos et morceaux musicaux de votre choix. L'interface comporte à cet effet deux onglets : l'un consacré à l'audio, l'autre à la vidéo. Un clic droit sur l'un des médias affichera un menu contextuel, lequel vous proposera d'ajouter l'élément en question à votre liste de lecture. Via le bouton **+**, il vous sera possible de créer de nouvelles listes de lecture. Il vous suffira pour cela de déterminer la source de celles-ci (**Vue courante**, **Sélection en cours** ou **Liste de lecture en cours**). N'oubliez pas de donner un titre à votre *playlist* avant de sauvegarder celle-ci.

L'interface consacrée à la **Lecture en cours** se présente de manière épurée. Vous pourrez, au choix, choisir d'afficher ou de masquer votre liste de lecture. Concernant tout particulièrement cette dernière, deux principales options sont mises à disposition : le mode répétition et le mode aléatoire. Un affichage en plein écran est proposé, ce qui s'avérera particulièrement utile lors du visionnage de vidéos.

Bangarang cumule ainsi quelques atouts : une interface agréable, une prise en main rapide, une gestion aisée de vos titres favoris via la création de *playlists*... On regrettera cependant que des options de configuration ne soient pas mises à disposition (personnalisation de l'interface, raccourcis, plugins, etc.). ■

Site du projet : <http://bangarangkde.wordpress.com/>
Version testée : 1.0.1 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Mandriva et OpenSUSE.



Retrouvez vos applications et vos marque-pages dans GnoMenu



Plusieurs thèmes peuvent être appliqués sur cette interface de menu. Chacun d'entre eux met en avant un certain nombre de fonctionnalités. Ici, le thème « Gray ».

Sur l'interface de GnoMenu figure le nom de l'utilisateur, celui-ci pouvant s'accompagner d'une image. Un clic sur le champ prévu à cet effet vous renverra au menu **Préférences > À propos de moi**, lequel propose à l'utilisateur de renseigner une fiche descriptive le concernant. Sachez qu'une panoplie d'images est mise à votre disposition. Choisissez celle qui vous correspond le mieux ou parcourez votre répertoire à la recherche d'une photo personnelle. Cette nouvelle interface de menu intègre par ailleurs un outil de recherche qui vous permettra de réaliser une recherche parmi les applications installées sur le système.

Organisation du menu

Via le thème **Menu** appliqué par défaut, vos activités sont classées en plusieurs rubriques :

→ **Favoris** : il s'agit ici de retrouver en rien de temps vos applications préférées. Un menu contextuel s'affiche lorsque l'on effectue un clic droit sur l'un des programmes du menu. Ce dernier vous propose plusieurs options. L'une d'entre elles permettra d'ajouter le logiciel à ses favoris. Notez qu'il sera également possible de lancer ce dernier, de créer

Une interface de menu pour GNOME

Avec GnoMenu, découvrez une nouvelle alternative au traditionnel menu fourni par votre environnement de bureau GNOME. Cet applet vous permettra en effet de profiter d'un menu à la fois esthétique et fonctionnel. De par son interface, GnoMenu a de fortes ressemblances avec le menu adopté par l'environnement de bureau KDE. Il dispose cependant de ses propres fonctionnalités et propose un autre mode d'organisation de vos activités.

un raccourci bureau ou d'ajouter le programme au démarrage. Cette dernière option ajoutera l'application à la liste des programmes s'activant au démarrage de la session (voir le menu **Système > Préférences > Applications au démarrage**).

→ **Applications** : ce module regroupe tous les programmes installés sur votre système par champ d'application (**Bureautique, Graphisme, Internet, Jeux**, etc.). Notons que le client de messagerie ainsi que le navigateur web utilisés par défaut sont proposés à part, ce qui permettra ainsi de les lancer directement. On remarquera aussi la présence de l'item **Raccourcis**. Si vous souhaitez personnaliser les sous-menus consacrés à vos applications, choisissez dans le menu contextuel de l'applet l'option **Edit Menu**.

→ **Ordinateur** : cette rubrique, tout comme **Raccourcis**, vous propose un accès aux divers répertoires et éléments de votre système. On y retrouve ainsi les dossiers **Documents, Images, Musique, Vidéos**, mais aussi un accès au **Réseau**, au **Système de fichiers** ou à la **Corbeille**.

→ **Marque-pages** : c'est là où GnoMenu fait part de son originalité puisqu'il vous sera possible, via ce menu, d'accéder aux **bookmarks** de votre navigateur web. Un clic sur l'un d'entre eux permettra d'ouvrir celui-ci dans un nouvel onglet de votre navigateur.

→ **Éteindre** : on vous propose ici diverses actions : éteindre le système, le redémarrer, le mettre en veille, fermer sa session ou encore verrouiller l'écran.

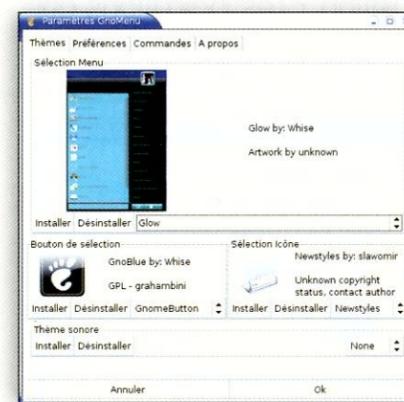


GnoMenu vous permettra également d'accéder à vos sites web favoris.

En dehors de ces divers modules, l'option **Items récents** vous permettra d'accéder rapidement aux documents récemment modifiés ou créés. La fonctionnalité **Applications récentes** listera, en outre, les programmes récemment utilisés.

Personnalisation de GnoMenu

Un tour dans les préférences vous permettra de personnaliser davantage l'interface utilisée. Vous aurez ainsi la possibilité de modifier son thème. Le choix est plutôt large. À noter que certains thèmes sont proches de ce que l'on peut trouver sous KDE, voire sous les systèmes XP ou Vista... Tout dépend évidemment de vos goûts esthétiques. Sachez cependant que l'utilisation d'un nouveau thème modifiera la conception de l'interface proposée. Avec le thème **Gray**, par exemple, on notera l'affichage de boutons permettant d'accéder en un clic



À partir de ces options, vous aurez la possibilité de créer une interface de menu la plus proche de vos besoins et préférences.

au gestionnaire de paquets, au terminal ou à la corbeille. On pourra aussi compléter l'utilisation de son menu par l'application d'un thème sonore. La liste des commandes disponibles est également mise à disposition. Ces dernières vous permettront d'exploiter GnoMenu depuis un terminal.

Cette interface de menu a ainsi l'avantage de regrouper plusieurs atouts : modularité, esthétique et fonctionnalités. Un conseil, cependant : ne placez pas cet applet à l'endroit où s'affichent vos fenêtres actives (c'est-à-dire en bas à gauche de votre tableau de bord), sans quoi ces dernières se verront masquées par ce programme. ■

Lien

Site du projet : <https://launchpad.net/gnomenu/>
Version testée : 2.2.2 - Packagé pour les distributions Ubuntu et Debian.

Gros plan sur l'environnement LXDE en 10 points



1 LXDE signifie *Lightweight X11 Desktop Environment*, autrement dit « Environnement de bureau léger X11 ». Pour rappel, X11 ou X Window System est un système graphique qui permet à l'utilisateur de

communiquer avec son système. Autrement dit, il s'occupe de la gestion de l'interface graphique utilisateur.

2 Le projet est plutôt récent puisqu'il voit le jour en 2006, sous l'initiative d'un programmeur taiwanais, Hong Jen Yee, plus connu sous le pseudonyme PCMan.

3 LXDE est reconnu pour utiliser peu de ressources processeur et de RAM. Il pourra ainsi être installé et utilisé aussi bien sur des netbooks que des vieilles machines. L'environnement peut également être installé sur une clé USB. L'espace minimal requis sur cette dernière est de 512 Mo.

4 LXDE se distingue par sa grande modularité. Il est inutile d'installer l'ensemble de l'environnement de bureau si vous ne souhaitez profiter que de quelques-uns de ses composants. Chacun de ces derniers peut en effet fonctionner de manière indépendante, sans pour autant rencontrer de grand problème de dépendance concernant les bibliothèques requises.

5 Le gestionnaire de fichiers PCManFM est le premier module à avoir été intégré au sein de l'environnement. Il vous permettra notamment d'utiliser un mode de navigation par onglets afin de parcourir vos répertoires.

6 Openbox est le gestionnaire de fenêtres utilisé par défaut par l'environnement. Tout comme ce dernier, Openbox est reconnu pour sa légèreté et sa rapidité.

7 À l'instar de GNOME ou de Xfce, LXDE se base sur l'ensemble de bibliothèques logicielles GTK+.

8 Après KUbuntu ou XUbuntu, le projet LUbuntu a vu le jour depuis peu. Cette édition spéciale permettra ainsi de profiter d'une distribution populaire et d'un environnement de bureau léger.

9 L'environnement LXDE est aujourd'hui proposé dans de nombreuses distributions dont Debian, Fedora, Mandriva, Ubuntu, Gentoo, Knoppix, ArchLinux, Slackware, Zenwalk, etc.

10 La feuille de route de LXDE pour cette année 2010 est disponible sur le blog du projet. Des améliorations seront notamment apportées au gestionnaire de fichiers PCManFM (montage des volumes, outil de recherche, etc.), au gestionnaire de connexion LXDM ou encore au panel du bureau LXPanel. ■

Site du projet : <http://lxde.org/>



Développez les possibilités du gestionnaire de fichiers Thunar

Thunar est le gestionnaire de fichiers de l'environnement de bureau Xfce. Le gestionnaire de fichiers est l'un des éléments indispensables de votre environnement de travail. C'est notamment à partir de lui que vous accédez à vos dossiers et fichiers personnels et réalisez toutes sortes d'actions concernant ces derniers. Pourquoi ne pas en profiter alors pour personnaliser les options qui vous sont offertes et/ou tout simplement compléter les fonctionnalités mises à votre disposition ? Les indications qui suivent devraient vous donner quelques pistes à ce sujet.

environnements de bureau

Qu'est-ce qu'un motif de fichier ?

Le terme « motif » renvoie aux notions d'expression rationnelle ou d'expression régulière. Il s'agit d'une chaîne de caractères désignant un ensemble de noms de fichiers. Ce système permettra de rechercher des occurrences en fonction d'un modèle préalablement construit (le motif).

La création d'actions personnalisées

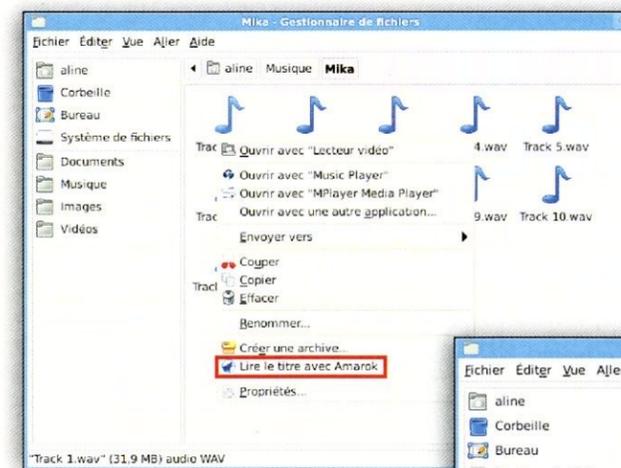
De quoi s'agit-il ? Cette option, disponible via le menu **Éditer > Configurer les actions personnalisées**, vous permet de paramétrer les fonctionnalités proposées par le menu contextuel s'affichant après un clic droit sur un fichier ou un dossier. Par défaut, un modèle d'action personnalisée a déjà été créé. Il s'agit de l'option qui vous permettra de lancer un terminal.

Il suffira de cliquer sur le bouton **+** afin d'ajouter une nouvelle fonction. Un certain nombre de champs devront être renseignés dans la boîte de dialogue qui s'affiche. Il s'agit dans un premier temps de l'intitulé sous lequel apparaîtra l'option dans le menu contextuel. On indiquera ensuite une brève description de l'action. Il faudra ensuite préciser la commande souhaitée, autrement dit l'application ou le programme que l'on souhaite utiliser. Pour cela, on vous conduira vers le répertoire `/usr/bin/` qui contient les fichiers exécutables installés sur votre système. On pourra compléter le tout par une icône, sachant que cette dernière prendra place à côté de

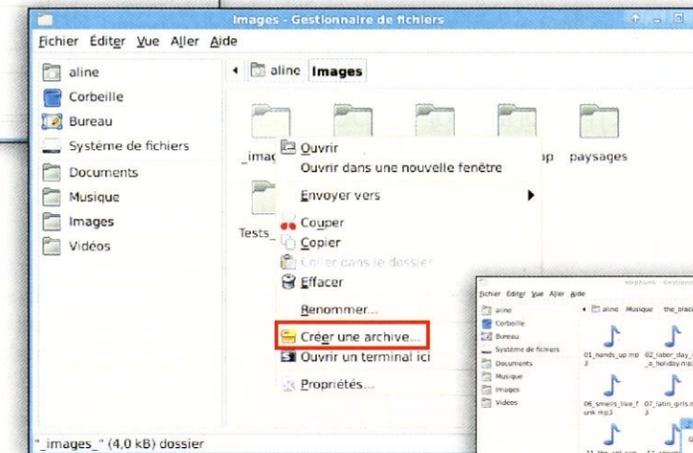


Éditez les actions personnalisées de votre choix.

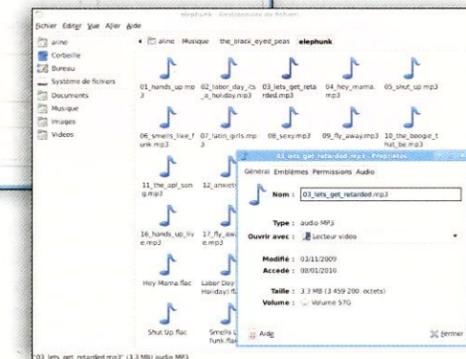
l'option définie au sein du menu contextuel. Enfin, un second onglet intitulé **Conditions d'apparition** vous permettra de spécifier les conditions sous lesquelles apparaîtra l'action définie dans le menu contextuel. Il s'agira à cet effet de préciser le motif du fichier. Cette donnée déterminera si l'action personnalisée peut être exécutée pour l'élément sélectionné. De manière plus simple, on pourra cocher le type de fichier (texte, vidéo, image, audio, etc.) concerné par l'action déterminée. Il ne vous reste désormais plus qu'à tester votre nouvelle action !



Complétez les menus contextuels présents par de nouvelles options.



Un plugin qui vous permettra de créer des archives depuis votre gestionnaire de fichiers.



Éditez les tags de vos fichiers audio en quelques clics !

champs d'informations pourront à ce titre être complétés ou modifiés : le numéro de piste, l'année de sortie de l'album, l'artiste concerné, le titre du morceau, le titre de l'album, les commentaires ou encore le genre de musique. On notera tout particulièrement dans ce dernier cas la présence d'une liste déroulante proposant un large choix de styles musicaux (**Disco, Dance, Soul, Pop, Jazz**, etc.).

Avec ce plugin, on pourra ainsi directement éditer les données relatives à un titre de musique depuis son gestionnaire de fichiers, sans passer pour autant par une application dédiée.

La gestion des archives

thunar-archive-plugin vous permettra de gérer vos archives depuis votre gestionnaire de fichiers. Suite à l'installation de ce paquet, vous noterez l'apparition de nouvelles options dans le menu contextuel s'affichant après un clic droit sur un fichier ou un dossier.

Dans le cas d'un fichier, ce sont les fonctionnalités **Extraire ici** et **Extraire vers** qui vous sont proposées. La fonction **Créer une archive** se présentera, quant à elle, suite à un clic droit sur le dossier de votre choix. À partir de là, plusieurs gestionnaires d'archives peuvent vous être proposés. Il faut savoir que Xarchiver se trouve être l'utilitaire utilisé par défaut par l'environnement de bureau Xfce. On indiquera ensuite le type d'archive souhaité. Plusieurs formats sont à cet effet proposés (tar, zip, arj, etc.). On définira également un nom pour l'archive, ainsi que son emplacement au sein du système de fichiers.

L'édition de tags pour vos titres musicaux

Le paquet **thunar-media-tags-plugin** vous permet de bénéficier d'un quatrième onglet, intitulé **Audio**, dans les propriétés du fichier sélectionné. Avec ce dernier, il vous sera possible de prendre connaissance des tags liés au morceau musical en question, mais aussi d'éditer ces derniers. Divers

Conclusion

Il ne s'agit là que de quelques exemples de fonctionnalités et de plugins disponibles pour Thunar. Ces derniers vous auront sans doute encouragé à personnaliser davantage votre gestionnaire de fichiers. Pour obtenir une liste des autres greffons disponibles, il suffira de se rendre sur le site suivant : <http://goodies.xfce.org/projects/thunar-plugins/start>.

Aline Hof

Lien

Site du projet : <http://thunar.xfce.org/index.html>

Version testée : Thunar 1.0.1



Okular, le lecteur universel de KDE

En intégrant au sein de la même application la lecture des fichiers PDF, PostScript, DVI, ... , KDE 4 a transgressé l'une des règles fondamentales du monde Unix : un programme doit effectuer une seule chose, mais le faire correctement. Cependant, nul doute que le remplacement des applications KPDF, KDVI, KFax et KGhostView par un programme unique, Okular, a au final grandement simplifié la vie des utilisateurs. En avant pour un petit tour du propriétaire...

La lecture de documents agrémentée de nombreuses fonctionnalités

Le leitmotiv d'Okular est bien d'afficher des documents sans jamais laisser la possibilité de les modifier (en opposition aux traditionnelles suites bureautiques). En se concentrant sur ce but, les auteurs de l'application ont donc optimisé au mieux le confort de lecture et la vitesse d'affichage. Ainsi, la principale force d'Okular est d'afficher extrêmement rapidement des documents pouvant faire plusieurs milliers

de pages. En quelques secondes, les premières feuilles et le sommaire apparaissent, le reste du travail s'effectuant en arrière-plan. Ceci est bien sûr à tempérer en fonction de la puissance de l'ordinateur (l'informatique et l'open source ne font pas non plus de miracles).

L'un des concurrents principaux d'Okular a longtemps été Acrobat Reader, dont la version Linux se targuait d'inclure la recherche et la sélection de texte dans les documents PDF. Ces fonctionnalités sont également incluses dans Okular d'une façon très ergonomique. La recherche s'effectue depuis une barre située en bas de l'interface, très similaire à celle que l'on trouve dans Firefox. Les éléments correspondants sont surlignés dans le document, et un défilement animé et lisse permet de passer d'une occurrence à une autre.

La sélection est également très simple : cliquez pour cela sur le bouton **Sélectionner**, puis dessinez un rectangle dans le document. Une fois celui-ci terminé, vous aurez le choix entre copier le texte trouvé dans le presse-papiers ou prendre une capture de la zone sous la forme d'une image, qui pourra être placée aussi bien dans le presse-papiers que dans un nouveau fichier. Le concurrent propriétaire est donc largement dépassé, d'autant plus qu'Okular bénéficie, comme toute application KDE, d'une intégration très poussée au bureau (thème et apparence, glisser/déposer, ...).

Les signets simplifient la vie des adeptes de documents volumineux : ajoutez un signet sur n'importe quelle page et vous pourrez y accéder de nouveau directement depuis le menu **Signets**. De leur côté, les annotations

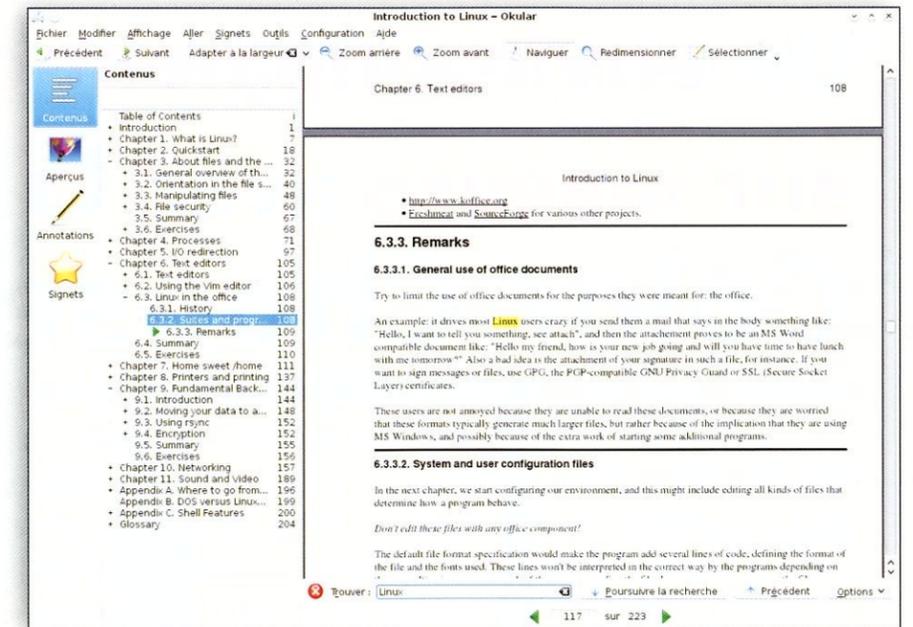
sont utiles aux personnes souhaitant ajouter des commentaires à un fichier ouvert. En plaçant des tampons, icônes et autres zones de texte sur n'importe quelle page d'un document, celui-ci sera agrémenté des pensées et réflexions du lecteur. Celles-ci seront automatiquement affichées à la prochaine ouverture, mais notez cependant que ces annotations ne sont pas stockées dans le fichier lui-même (le principe de lecture seule dans Okular reste de mise), elles seront donc perdues si vous transmettez le fichier à un ami.

Une grande variété de formats gérés

Okular ne se limite évidemment pas à la lecture des trois formats cités en introduction : il est tout à fait capable d'interpréter et d'afficher à l'écran les formats suivants :

- ➔ PDF, probablement le format de document le plus connu et le plus utilisé ;
- ➔ PostScript et DVI, servant généralement à empaqueter des documents écrits en LaTeX ;
- ➔ Open Document Format (extensions ODT, ODS, ...), le standard ISO de bureautique utilisé par Open Office, KOffice et Microsoft Office (même si l'OpenXML lui est préféré par défaut) ;
- ➔ Comic Book et Fiction Book, deux formats adaptés à la lecture de bandes dessinées et de mangas ;
- ➔ EPub, qui a fait parler de lui depuis l'annonce de son utilisation (couplée à des DRM) pour la publication de livres électroniques sur la nouvelle tablette iPad d'Apple ;
- ➔ CHM, connu pour archiver dans un seul fichier les aides des applications sous Microsoft Windows ;
- ➔ ainsi que, dans une moindre mesure : XPS, Tiff, DjVu, Plucker, ...

Signalons également qu'Okular supporte la gestion des droits et de la sécurité des documents (du type DRM), mais qu'il est cependant très simple de les désactiver (décochez l'option **Obéir aux limitations DRM** dans la configuration et le tour est joué). Ce respect partiel est particulièrement pratique pour les documents limitant le nombre d'impressions possibles. L'utilisateur restera donc maître du contenu de ses fichiers et devra décider de son propre chef de respecter ou non les limites incluses dans le document.



Recherche et consultation du sommaire d'un document

Un mode de présentation bien pratique

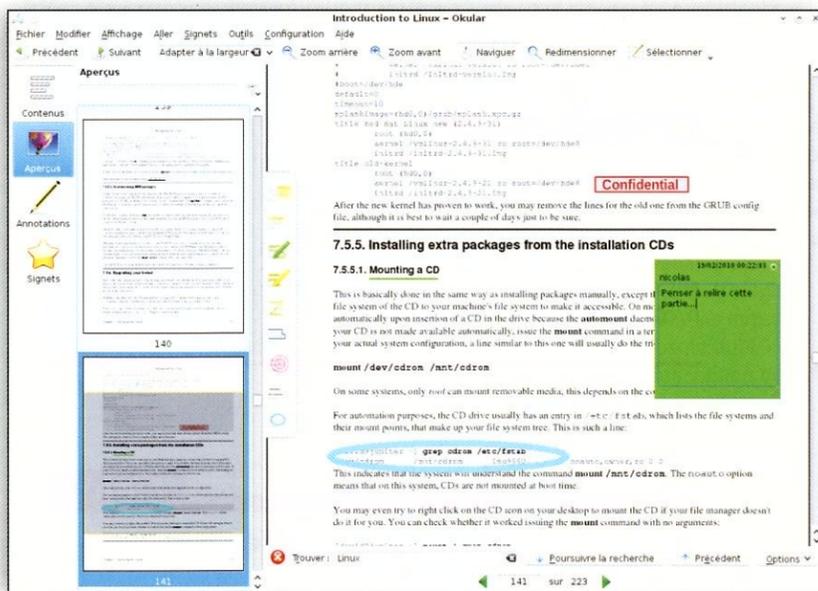
La plupart des personnes effectuant des présentations utilisent généralement le logiciel qui leur a permis de créer le document. Pour ne citer qu'eux, Open Office Impress et Microsoft Power Point servent souvent de sources pour la diffusion d'un document à un public. Cependant, le fichier étant ouvert en écriture, qui n'a jamais maladroitement déplacé, au détour d'un clic hasardeux, une image ou un bloc de texte juste avant le début de la conférence ? Ce genre de problème est totalement révolu avec Okular et son mode de présentation. Ce mode fait défiler manuellement ou à un rythme déterminé chaque page du document et intègre un indicateur graphique sur la position courante, bien pratique pour connaître le retard éventuel de la présentation.

Okular est sans nul doute une application simple et intuitive et a su se démarquer de ses concurrents commerciaux, pour la plupart surchargés en publicité et souvent plus lents. Son développement a d'ailleurs été nommé en 2007 comme une « *success story* » de l'initiative OpenUsability, chargée d'améliorer l'ergonomie des logiciels libres. ■

Nicolas Ternisien

Lien

Site du projet : <http://okular.kde.org/>
Version testée : 0.10 - Packagé pour les distributions Debian, Ubuntu, Fedora, Mandriva et OpenSUSE.



Un document parsemé d'annotations.



Un environnement de bureau sur mesure avec GNOME Color Chooser

GNOME Color Chooser est un utilitaire qui vous permettra d'apporter une touche plus personnelle à votre environnement de travail. Avec sa palette de coloris et de fonctionnalités, ce programme vous proposera de peaufiner le thème graphique adopté pour l'apparence de votre système. Cette application, venant se placer dans le menu consacré aux préférences du système, s'avérera ainsi particulièrement utile si vous souhaitez bénéficier d'un espace de travail à votre image.

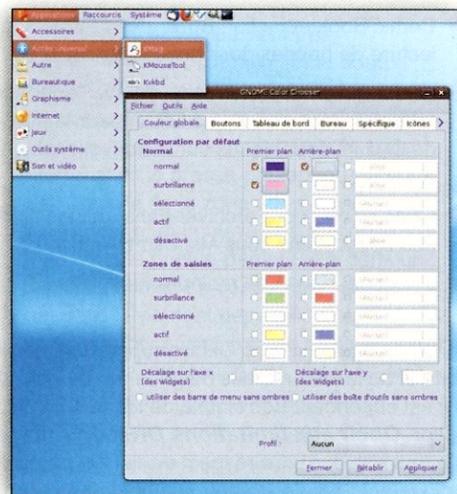
GNOME Color Chooser et sa panoplie d'outils vont vous permettre de personnaliser non seulement l'apparence de votre environnement de bureau, mais aussi les applications utilisant l'ensemble de bibliothèques logicielles GTK+ [?]. Si vous utilisez ainsi des applications propres à l'environnement de bureau KDE comme Amarok, par exemple, celles-ci ne seront pas affectées par les changements effectués.

Modifications générales

Le premier onglet de l'application, intitulé **Couleur globale**, vous permettra de réaliser des changements s'appliquant sur plusieurs éléments de votre environnement de travail (tableau de bord, décorations de fenêtres, menus, etc.). Il est avant tout utile de savoir que les champs **Premier plan** et **Arrière-plan** présents font respectivement référence au texte et au fond. L'option **Surbrillance** permet de définir l'apparence d'un élément une fois celui-ci sélectionné ou lorsque l'on passe le curseur de la souris sur ce dernier. Les paramètres proposés par le champ **Sélectionné** permettent de modifier l'apparence de la barre de titre de l'application active. Avec **Actif**, il sera possible de réaliser des changements portant sur l'aspect du programme actif au sein du tableau de bord. **Désactivé** permettra, quant à lui, d'apporter une touche personnelle aux options désactivées d'une application.

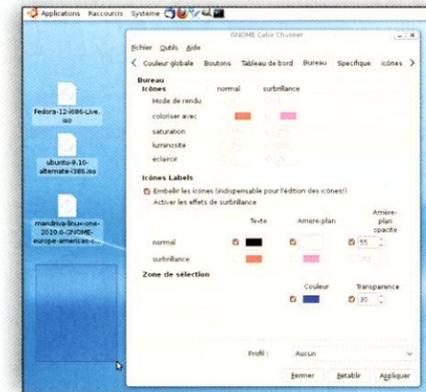
Le bureau

Vous pouvez également réaliser des réglages portant plus spécifiquement sur le bureau. Il s'agit principalement d'interagir avec les icônes pouvant prendre place sur ce dernier. On peut notamment colorer celles-ci, modifier leur saturation ou leur luminosité. L'option **Embellir les icônes** s'avère particulièrement utile. Elle met en place un fond autour des étiquettes de vos icônes. Cela permettra ainsi d'améliorer



Il suffit de quelques clics pour modifier de manière significative l'apparence de votre environnement de bureau.

la visibilité du texte accompagnant vos icônes, surtout si vous disposez d'un fond d'écran particulièrement lumineux ou foncé. Notez aussi la possibilité de personnaliser l'apparence de l'outil de sélection, pour lequel couleur et niveau d'opacité pourront être paramétrés.



GNOME Color Chooser vous permet de modifier l'aspect de l'outil de sélection et des icônes présentes sur votre bureau.

Le tableau de bord

L'aspect du tableau de bord peut aussi faire l'objet de quelques transformations. Celles-ci peuvent aussi bien concerner les menus et boutons, que la police utilisée. Des réglages spécifiques au menu de démarrage peuvent être apportés. On notera tout particulièrement à cet effet la possibilité de décaler le texte présent à l'aide des options **Décalage sur l'axe y** et **Décalage sur l'axe x**.

Les fenêtres

GNOME Color Chooser propose quelques options relatives au gestionnaire de fenêtres utilisé (Metacity ou Compiz). Ces dernières vous permettent de réaliser quelques réglages sur les décorations de fenêtres. Sachez qu'il sera également possible de parer vos barres de défilement des coloris de votre choix, mais aussi de modifier l'apparence des bulles d'informations et des liens.

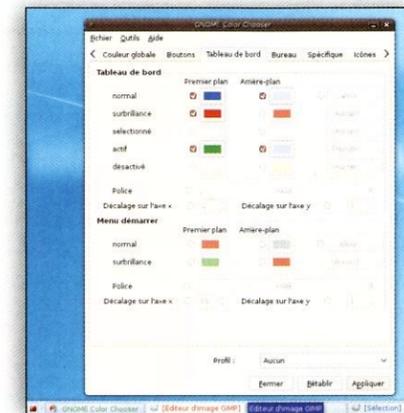
Boutons et zones de saisie

On pourra apporter des réglages plus précis aux zones de saisie (barre d'adresse de votre navigateur, page du traitement de texte OpenOffice.org, etc.), c'est-à-dire aux champs qui nécessitent le renseignement de données. Là aussi, couleur du texte et du fond pourront être personnalisés. On trouvera également les options **Surbrillance**, **Sélectionné**, **Actif** et **Désactivé** citées précédemment.

Enfin, GNOME Color Chooser vous proposera également de réaliser quelques réglages (coloris, police, etc.) portant sur les boutons et les menus déroulants, des éléments que vous trouverez ainsi principalement au sein de vos applications.

Pour aller plus loin

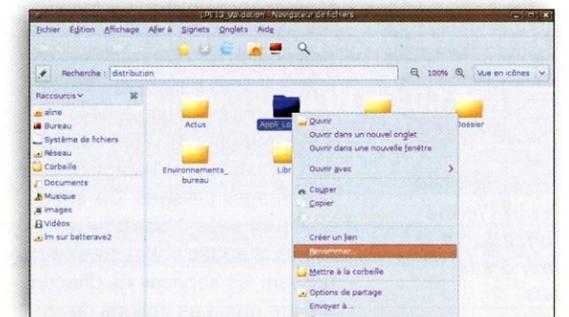
Du côté de l'onglet dédié aux **Moteurs de rendu**, il vous sera possible d'appliquer un thème (**Clearlooks**, **Glide**, **Industrial**, **High Contrast**, **Crux**, etc.) à chacun des éléments de l'environnement de bureau (icônes, tableau de bord, menu, infobulles, etc.). Chacun des thèmes proposés pourra être configuré (style de relief, style de la barre de menu, animations pour les barres de progression, etc.).



Jouez avec les coloris à votre disposition afin de mieux repérer applications actives et programmes survolés. Vous pouvez aussi réaliser des modifications sur l'apparence des infobulles.

GNOME Color Chooser vous permettra ainsi de tester plusieurs combinaisons de coloris et d'effets. Si les résultats obtenus ne sont pas à la hauteur de vos attentes, un clic sur **Rétablir** vous permettra à tout moment de revenir à l'apparence d'origine de votre environnement. Vous avez désormais tous les outils en main afin de vous créer un environnement le plus proche de vos préférences. ■

Aline Hof



Personnalisez également l'aspect des zones de saisie ainsi que les arrière-plans de vos programmes.

Lien

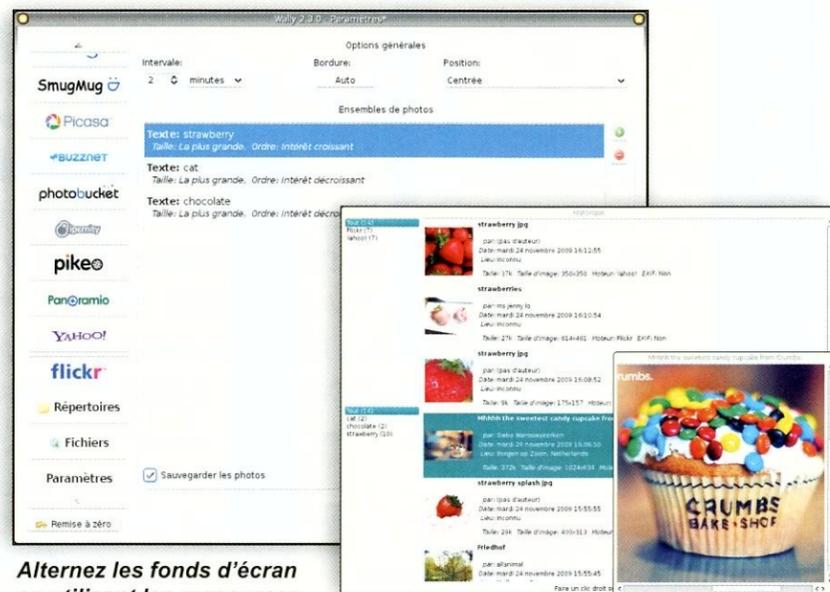
Site du projet : <http://gnomecc.sourceforge.net/>

Version testée : 0.2.5 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian et Mandriva.



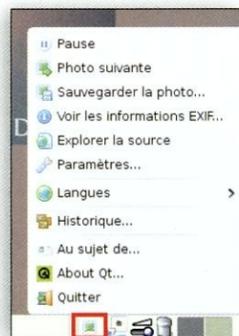
Partez à la découverte de nouveaux fonds d'écran avec Wally

Wally est une application qui vous permettra d'alterner les arrière-plans à partir de plusieurs sources. Les sites de partage et les moteurs de recherche d'images Flickr, Yahoo!, Picasa et Panoramio peuvent notamment être utilisés. On pourra également recourir à ses fichiers et répertoires personnels.



Alternez les fonds d'écran en utilisant les ressources web disponibles.

Jetez un œil aux arrière-plans précédemment utilisés.



Cliquez sur l'icône de l'application afin d'accéder à ses fonctions.

Une fois lancé, vous trouverez Wally sous la forme d'une petite icône dans votre tableau de bord. Un clic droit sur celle-ci vous permettra d'accéder aux principales fonctionnalités du logiciel. Il faudra cependant vous rendre préalablement dans les paramètres de l'application afin de configurer la provenance des images utilisées. Dix sites sont proposés. Vous pourrez rechercher des images en utilisant les services de chacun d'entre eux. Les options de recherche disponibles sont

Une fois l'application paramétrée selon vos convenances, un clic sur le bouton **Lecture** permettra de débuter la visualisation de vos nouveaux arrière-plans. Le bouton **Photo suivante** s'avérera particulièrement utile, vous permettant de visionner rapidement les autres fonds proposés. Sachez qu'il vous sera possible de prendre connaissance des informations EXIF des photos. Avec **Explorer la source**, vous pourrez vous rendre sur la page web publiant l'image proposée. On notera également la possibilité d'accéder à l'historique des fonds déjà utilisés.

Le grand inconvénient de Wally, qui peut également être perçu comme un avantage, réside dans le fait qu'il ne propose pas de prévisualisation des images. On découvre uniquement les arrière-plans mis à disposition par les ressources web lorsqu'elles figurent en tant que fond d'écran du bureau. Cela peut évidemment cacher de mauvaises surprises dans certains cas... Mais certains apprécieront sans doute l'effet de surprise occasionné. ■

Lien

Site du projet : <http://www.becrux.com/>
Version testée : 2.3.0 – Packagé pour les distributions Debian et Ubuntu.

Abonnez-vous !



6 NUMÉROS

par ABO :

32€*

Economie : 7,00 €

en kiosque : 39,00€*

* OFFRE VALABLE UNIQUEMENT EN FRANCE METRO
Pour les tarifs étrangers, consultez notre site : www.ed-diamond.com

- Les 3 bonnes raisons de vous abonner !
- 1 Ne manquez plus aucun numéro.
 - 2 Recevez Linux Pratique Essentiel tous les deux mois chez vous ou dans votre entreprise.
 - 3 Économisez 7,00 €/an !

Vous pouvez commander :

- par courrier postal en nous renvoyant le bon ci-dessous
- par le Web, sur www.ed-diamond.com
- par téléphone, entre 9h-12h et 14h-18h au 03 67 10 00 20
- par fax au 03 67 10 00 21

Bon d'abonnement à découper et à renvoyer à l'adresse ci-dessous !

Tournez SVP pour découvrir toutes les offres d'abonnement >>

Attention, nouvelles coordonnées !



Édité par Les Éditions Diamond
Service des Abonnements
B.P. 20142 - 67603 Sélestat Cedex
Tél. : + 33 (0) 3 67 10 00 20
Fax : + 33 (0) 3 67 10 00 21



Vos remarques :

Voici mes coordonnées postales :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

En envoyant ce bon de commande, je reconnais avoir pris connaissance des conditions générales de vente des Éditions Diamond à l'adresse internet suivante : www.ed-diamond.com/cgv et reconnais que ces conditions de vente me sont opposables.

Tournez SVP pour découvrir toutes les offres d'abonnement >>>

Offres d'abonnement

(Nos tarifs s'entendent TTC et en euros)

	F	D	T	E1	E2	EUC	A	RM
	France Métro	DOM	TOM	Europe 1	Europe 2	Etats-unis Canada	Afrique	Reste du Monde
1 Abonnement Linux Pratique Essentiel	32 €	34 €	38€	39 €	38 €	40 €	39 €	43 €
2 Linux Pratique Essentiel + Linux Pratique	57 €	62 €	69 €	71 €	69 €	73 €	71 €	79 €
3 GNU/Linux Magazine + Linux Pratique	78 €	85€	96 €	99 €	95 €	101 €	98 €	111 €
4 GNU/Linux Magazine + GNU/Linux Magazine Hors-série	83 €	89 €	101 €	104 €	100 €	105 €	103 €	116 €
5 GNU/Linux Magazine + MISC	84 €	90 €	102 €	105 €	101 €	107 €	104 €	117 €
6 GNU/Linux Magazine + GNU/Linux Magazine Hors-série + Linux Pratique	110 €	119 €	134 €	138€	133 €	140 €	137 €	154 €
7 GNU/Linux Magazine + GNU/Linux Magazine Hors-série + MISC	116 €	124 €	140 €	144 €	139 €	146 €	143 €	160 €
8 GNU/Linux Magazine + GNU/Linux Magazine Hors-série + MISC + Linux Pratique	143 €	154 €	173 €	178 €	172 €	181 €	177 €	198 €
9 GNU/Linux Magazine + GNU/Linux Magazine Hors-série + MISC + Linux Pratique + Linux Pratique Essentiel	173 €	186 €	209 €	215 €	208 €	219 €	214 €	239 €

• Europe 1 : Allemagne, Belgique, Danemark, Italie, Luxembourg, Norvège, Pays-Bas, Portugal, Suède
 • Europe 2 : Autriche, Espagne, Finlande, Grande Bretagne, Grèce, Islande, Suisse, Irlande

• Zone Reste du Monde : Autre Amérique, Asie, Océanie
 • Zone Afrique : Europe de l'Est, Proche et Moyen-Orient

Vous pouvez également vous abonner sur : www.ed-diamond.com ou par Tél. : 03 67 10 00 20 / Fax : 03 67 10 00 21

1 Linux Pratique Essentiel (6 nos)

par ABO : **32€**

au lieu de **39,00€** en kiosque

Economie : 7,00 €

2 Linux Pratique Essentiel (6 nos) + Linux Pratique (6 nos)

par ABO : **57€**

au lieu de **74,70€** en kiosque

Economie : 17,70 €

3 GNU/Linux Magazine (11 nos) + Linux Pratique (6 nos)

par ABO : **78€**

au lieu de **107,20€** en kiosque

Economie : 29,20 €

4 GNU/Linux Magazine (11 nos) + GNU/Linux Magazine HS (6 nos) + Linux Pratique (6 nos)

par ABO : **83€**

au lieu de **110,50€** en kiosque

Economie : 27,50 €

5 GNU/Linux Magazine (11 nos) + MISC (6 nos)

par ABO : **84€**

au lieu de **119,50€** en kiosque

Economie : 35,50 €

6 GNU/Linux Magazine (11 nos) + GNU/Linux Magazine HS (6 nos) + Linux Pratique (6 nos)

par ABO : **110€**

au lieu de **146,20€** en kiosque

Economie : 36,20 €

7 GNU/Linux Magazine (11 nos) + GNU/Linux Magazine HS (6 nos) + MISC (6 nos)

par ABO : **116€**

au lieu de **158,50€** en kiosque

Economie : 42,50 €

8 GNU/Linux Magazine (11 nos) + GNU/Linux Magazine HS (6 nos) + Linux Pratique (6 nos) + MISC (6 nos)

par ABO : **143€**

au lieu de **194,20€** en kiosque

Economie : 51,20 €

9 GNU/Linux Magazine (11 nos) + GNU/Linux Magazine HS (6 nos) + Linux Pratique (6 nos) + MISC (6 nos) + Linux Pratique Essentiel (6 nos)

par ABO : **173€**

au lieu de **233,20€** en kiosque

Economie : 60,20 €

* Toutes les offres d'abonnement : en exemple les tarifs ci-dessus correspondant à la zone France Métro (F)
 ** Base tarifs kiosque zone France Métro (F)

Bon d'abonnement à découper et à renvoyer !

Je fais mon choix de l'offre de mon (mes) abonnement(s) :

Mon 1er choix	Je sélectionne le N° (1 à 9) de l'offre choisie :	
Mon 2ème choix	Je sélectionne le N° (1 à 9) de l'offre choisie :	
	Je sélectionne ma zone géographique (F à RM) :	
	J'indique la somme due : (Total)	€

Exemple : je souhaite m'abonner à l'offre GNU/Linux Magazine + GNU/Linux Magazine Hors-série + MISC (offre 7) et je vis en Belgique (E1), ma référence est donc 7E1 et le montant de l'abonnement est de 144 euros.

Je choisis de régler par :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre des Éditions Diamond

Carte bancaire n° _____

Expire le : _____

Cryptogramme visuel : _____

Date et signature obligatoire



www.ed-diamond.com Découvrez notre nouveau site !

- L'abonnement à nos magazines et les offres de couplage accessibles en quelques clics.
- Tous nos anciens numéros***.
- La possibilité de les feuilleter en ligne.
- Toutes les promotions et tous les packs spéciaux.

➔ **Abonnez-vous** facilement en quelques clics

➔ **Commandez** tous nos anciens numéros***



*** Sous réserve de disponibilité

Maîtrisez la retouche d'images avec GIMP !

Pour ceux qui l'ignorent encore, GIMP, pour GNU Image Manipulation Program, est sans aucun doute le logiciel libre de traitement d'images le plus populaire. Multiplate-forme et fourni par défaut au sein de la plupart des distributions GNU/Linux, GIMP se présente comme une réelle alternative au logiciel propriétaire d'Adobe, Photoshop.

Son lot de fonctionnalités et sa large panoplie d'outils, notamment sa collection de filtres et de scripts-fu, vous permettent aussi bien de retoucher vos photos (pour corriger les défauts inhérents aux conditions de la prise de vue, ou tout simplement dans un but artistique) que de réaliser toutes sortes de créations originales.

Ce dossier a été conçu pour être accessible à tous et pour vous permettre de passer rapidement à la pratique : des articles d'introduction présentent l'interface du logiciel, suivent divers articles qui vous permettront de maîtriser rapidement les outils et notions indispensables (les calques, les outils de sélection, les outils de dessin, etc.). Puis, quand vous vous sentirez à l'aise, vous pourrez vous initier via l'un ou l'autre tutoriel proposé (niveau débutant, intermédiaire ou expert).



de manière à rendre leur utilisation plus intuitive. Par exemple, tous les modes qui ont tendance à assombrir l'image se retrouveront côte à côte dans la liste.

Grande nouveauté également : la **personnalisation de la fenêtre des outils** selon votre utilisation. Ces derniers pourront ainsi être classés selon leur priorité, voire disparaître complètement de la boîte si vous ne les utilisez qu'occasionnellement.

En outre, toutes les ressources de GIMP (brosses, polices, motifs, dégradés, etc.) pourront désormais être **étiquetées**. Ainsi, vous pourrez filtrer les ressources disponibles avec ces tags et facilement trouver l'outil dont vous avez besoin. GIMP 2.8 devrait également proposer des **brosses dynamiques**, dont on pourra modifier les proportions et faire pivoter à loisir... L'outil **texte** devrait quant à lui être grandement amélioré : il sera notamment possible d'éditer le texte directement sur le canevas (et non plus via la boîte à outils dédiée).

En route vers GIMP 2.8 !

Précisons que le dossier constitué ici a été réalisé à partir de GIMP 2.6.8. La sortie de GIMP 2.8, prévue pour la fin de l'année, est très attendue par ses utilisateurs. En effet, cette prochaine version stable s'accompagnera de changements notables, principalement au niveau de son interface : on parle d'une seule et unique fenêtre accompagnée de barres d'outils dockables, et surtout, d'un système de navigation par onglets, chaque onglet correspondant à une image ouverte. Finie donc la multitude de fenêtres ouvertes lorsque vous travaillez sur plusieurs projets... De plus, quand la fenêtre principale sera minimisée, les fenêtres des outils ne seront plus affichées.

Parmi les fonctionnalités les plus attendues : le **regroupement de calques** par dossier, dont on peut développer ou non l'affichage. Il est ainsi possible de réaliser des images très complexes, sans pour autant avoir une liste de calques à rallonge. De plus, les **modes de fusion** des calques seront **regroupés par contexte**,

Notons également qu'il sera possible d'**effectuer des calculs directement dans les champs de saisie** (dans la boîte de dialogue « Échelle et taille de l'image », par exemple, où vous pourrez spécifier les dimensions en saisissant un calcul).

Pour finir ce tour (non exhaustif) des nouveautés, sachez que l'enregistrement des images dans un autre format que le format natif de GIMP, PNG ou JPEG, par exemple, s'effectue désormais via le menu **Fichier > Export**. En outre, ce changement s'accompagnera d'une nouvelle option d'**exportation rapide** de l'image courante, qui évite de spécifier les options d'exportation à chaque fois.

Voilà pour les principaux changements et améliorations à venir... En attendant, familiarisez-vous doucement avec ce formidable logiciel (si ce n'est déjà fait) au travers des divers articles et tutoriels que vous trouverez dans les pages suivantes et laissez libre cours à votre créativité ! ■

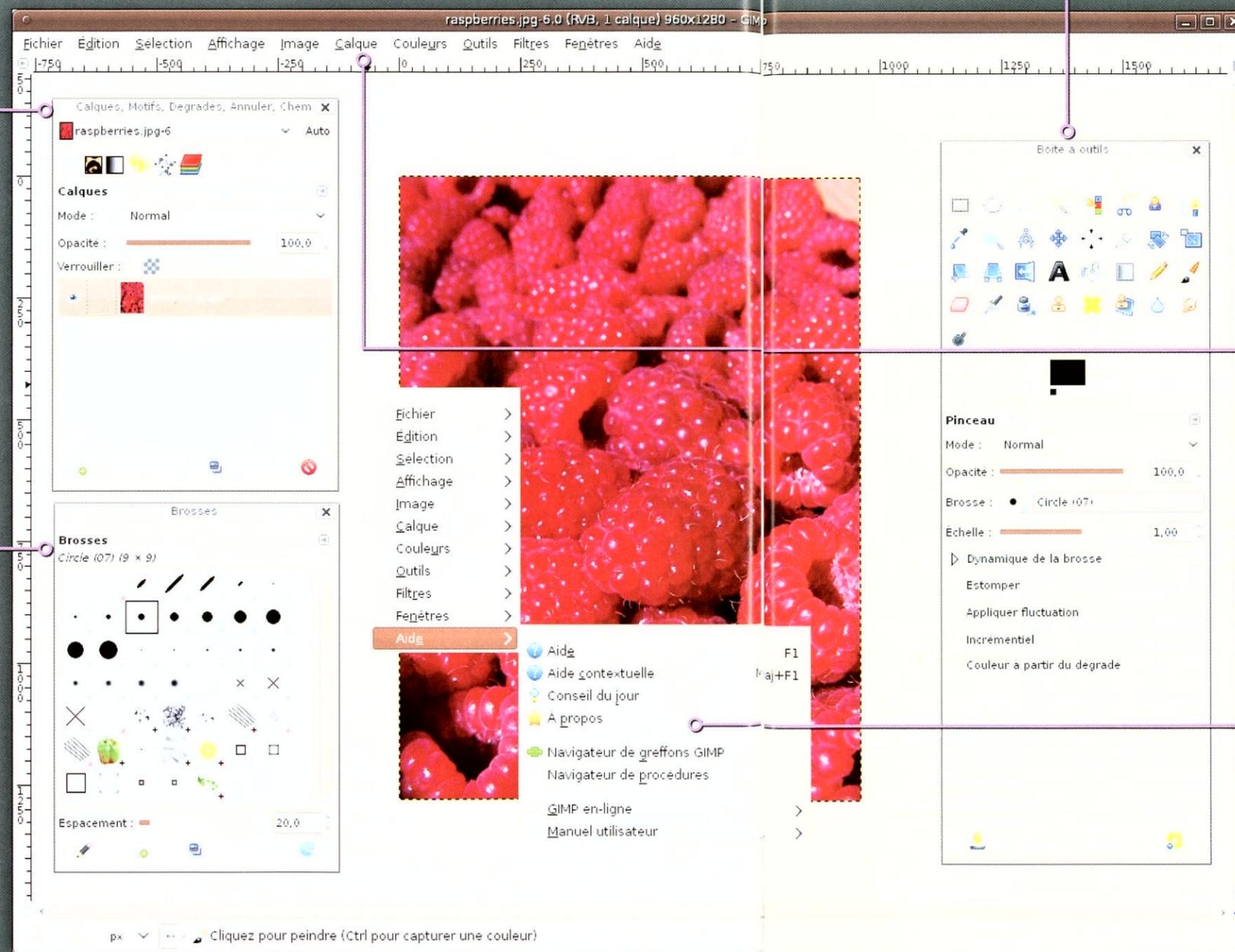
Se familiariser avec l'interface de GIMP

Tour d'horizon

L'interface de GIMP se compose de plusieurs fenêtres flottantes. L'éditeur GIMP fait office d'interface principale du programme. Il vous servira d'espace de travail. Une boîte à outils est également mise à disposition. Elle regroupe une trentaine de fonctionnalités qui vous permettront de réaliser des modifications sur vos images. Le programme s'accompagne également de boîtes d'options, chacune d'entre elles étant relative à un domaine spécifique. Le groupe de fenêtres **Calques**, **Canaux**, **Chemins** ainsi que la boîte de dialogue **Brosses** sont affichés par défaut. Un tour dans le menu **Préférences > Gestion des fenêtres** permettra notamment de sauvegarder le positionnement des fenêtres afin de retrouver celui-ci une fois le programme relancé.

Les boîtes de dialogue

Pour utiliser de manière optimale les ressources mises à votre disposition, n'hésitez pas à afficher la panoplie d'outils de votre choix à partir de **Fenêtres > Fenêtres ancrables**. Vous pourrez ainsi avoir à disposition les options dont vous avez le plus besoin. La boîte de dialogue **Calques**, **Canaux**, **Chemins** constitue l'un des éléments de travail les plus utiles. Il vous permettra en effet de gérer les calques utilisés pour votre création. Vous pourrez également en profiter pour manipuler les types de canaux de couleurs utilisés ou encore exercer votre créativité à partir de l'outil **Chemins**. La boîte de dialogue **Brosses** vous permettra, quant à elle, de choisir le type de brosse à utiliser pour l'outil de dessin sélectionné.



La boîte à outils

La boîte à outils est l'élément indispensable du programme, sa fermeture conduira d'ailleurs à l'arrêt de GIMP. Elle est constituée de trois parties distinctes. On trouve tout d'abord la liste des fonctionnalités disponibles avec les couleurs utilisées pour le premier et l'arrière-plan. S'affichent ensuite les options relatives à l'outil sélectionné. On pourra également enregistrer les options sélectionnées, restaurer, supprimer, voire même réinitialiser ces dernières.

La boîte à outils renferme quantité de fonctionnalités qui vous permettront de retoucher ou de transformer vos images. On trouve ainsi, au nombre de ces dernières, pas moins de sept outils de sélection (rectangulaire, elliptique, à main levée, contiguë, par couleur, ciseaux intelligents, extraction du premier plan) qui vous permettront de travailler sur des zones précises de vos photos. Viennent ensuite un certain nombre d'outils qui vous proposeront de redimensionner, voire de modifier l'orientation ou la perspective d'une image (outil de mise à l'échelle, rotation, perspective, cisaillement, retournement). Pour dessiner, un crayon, un pinceau, un aérographe, mais aussi des outils de calligraphie et de barbouillage sont mis à votre disposition. Afin de gérer les couleurs disponibles, vous pourrez utiliser une pipette à couleurs, mais aussi des options de dégradé, de remplissage, d'éclaircissement ou d'assombrissement. Si vous souhaitez améliorer vos images, les outils **Découpage**, **Correcteur**, **Flou** et **Netteté** vous seront sans doute d'une grande utilité. Au rang des autres fonctionnalités pratiques disponibles, le zoom, l'outil de déplacement, de mesure et d'alignement, la gomme, l'option **Clonage** ou l'outil **Chemins**. N'oublions pas enfin l'outil **Texte**, qui vous permettra de compléter vos créations.

Les menus principaux

C'est à partir de la barre de menu que vous trouverez l'ensemble des actions proposées par le programme. La création ou l'enregistrement de projets passent par le menu **Fichier**. Dans **Édition**, il sera notamment possible d'accéder aux préférences de l'application. Le menu **Sélection** regorge quant à lui d'options vous permettant de sélectionner des zones de votre image. Du côté de **Affichage**, vous pourrez décider de compléter ou non l'interface par certains éléments (guides, grille, bords du calque, etc.). Avec **Image**, il sera notamment possible de redimensionner votre création ou encore d'accéder à ses propriétés. Le menu **Calque** vous proposera, quant à lui, quantité d'options vous permettant de gérer vos calques. Des réglages dont ceux concernant la luminosité, le contraste, la teinte ou la saturation de votre image peuvent être effectués à partir de **Couleurs**. **Outils** regroupe de nombreuses fonctions, celles-ci étant classées par thématiques (**Sélection**, **Peinture**, **Transformation**, **Couleurs**). **Filtres** vous proposera de transformer vos images via les nombreux effets disponibles (**Flou**, **Artistiques**, **Ombres et lumières**, **Distorsion**, **Décor**, etc.). Enfin, **Fenêtres** vous permettra d'afficher les boîtes d'outils de votre choix.

Le menu contextuel

Un clic droit sur l'interface de travail permettra d'afficher un menu contextuel dans lequel vous trouverez l'ensemble des fonctionnalités proposées par le menu principal du programme. Le menu **Aide** vous prodiguera quelques astuces à partir de l'option **Conseil du jour**. Par défaut, une bulle d'information s'affiche lors du survol d'une option avec le curseur de la souris, ce qui devrait faciliter votre découverte du programme. Sachez également que le site du projet propose une documentation relativement complète en plusieurs langues, dont le français.

dossier

Premiers pas avec GIMP : formats, préférences et raccourcis

Après avoir fait connaissance avec l'interface de GIMP et avant de voir plus en détail quelles sont les fonctionnalités à votre disposition, nous vous proposons de revenir sur quelques informations utiles qui devraient notamment vous permettre d'exploiter au mieux les outils fournis par l'application.

Les divers formats supportés

Le XCF (pour *eXperimental Computing Facility*) est le format natif de GIMP. Ce dernier vous permettra notamment de sauvegarder vos calques. Autrement dit, l'ensemble des informations relatives à votre image sont conservées (filtres, effets, etc.).

De nombreux autres formats sont également supportés, dont les plus connus sont sans doute le GIF, le JPEG, le PNG ou encore le TIFF. Le PSD, format utilisé pour les documents créés à partir du logiciel Adobe Photoshop, est également au rendez-vous mais connaît quelques restrictions.

Les préférences du programme

Voilà un endroit où il est conseillé de jeter un œil puisqu'il vous permettra de paramétrer GIMP selon vos besoins et habitudes d'utilisation. On trouvera l'ensemble de ces paramètres dans le menu **Édition > Préférences**. La boîte de dialogue qui s'affiche classe les options disponibles en fonction de leur domaine d'application :

➔ **Environnement** : Vous pourrez déterminer le nombre minimal d'actions qui pourront être annulées.

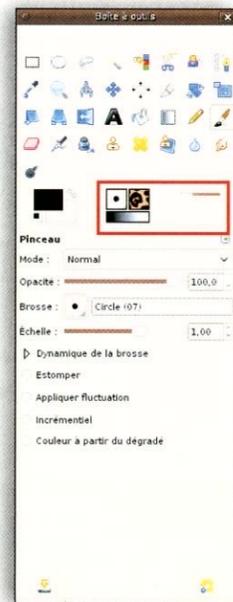
➔ **Interface** : Il s'agira ici de configurer les raccourcis clavier utilisés.

➔ **Thème** : Vous pourrez choisir d'appliquer un nouveau thème à l'interface. Ce dernier vous proposant un affichage minimal de vos icônes.

➔ **Système d'aide** : On pourra définir ici l'affichage de bulles d'informations ou encore paramétrer l'accès au manuel du programme.

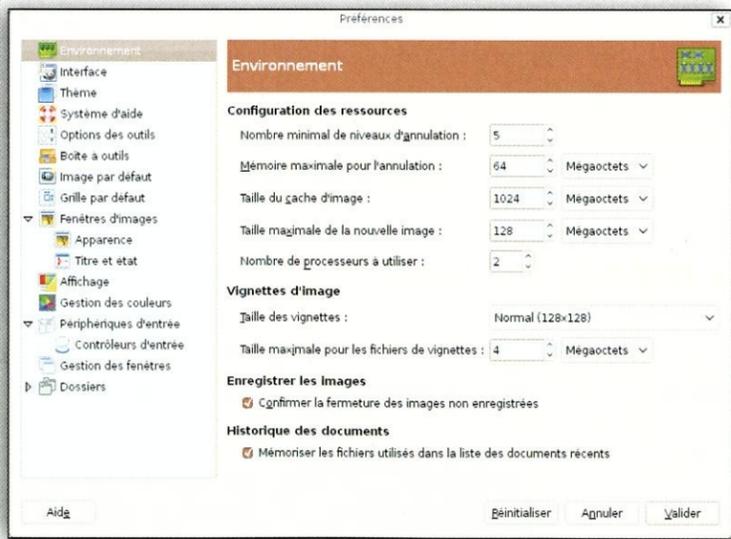
➔ **Options des outils** : L'enregistrement ou la restauration des options relatives aux outils utilisés sont proposés.

➔ **Boîte à outils** : Il vous sera possible de compléter la boîte à outils du programme



La boîte à outils peut afficher quelques informations supplémentaires comme la brosse, le motif et le dégradé actif. Il est également possible de bénéficier d'un aperçu de l'image active.

dossier



Les options de configuration disponibles sont classées en plusieurs thématiques.

en choisissant d'afficher au sein de celle-ci un certain nombre d'éléments actifs tels que les brosses, les dégradés ou les motifs utilisés. Un aperçu de l'image active pourra également être intégré.

➔ **Image par défaut** : On pourra réaliser des réglages concernant les modèles d'images fournis par défaut (taille de l'image, couleur d'arrière-plan, etc.).

➔ **Grille par défaut** : Vous trouverez ici des options relatives à la grille qu'il est possible d'afficher sur votre espace de travail.

➔ **Fenêtres d'images** : Il vous sera possible de réaliser un ensemble de réglages portant sur l'apparence de votre interface principale. Vous pourrez ainsi paramétrer le comportement de la fenêtre lors d'opérations de redimensionnement ou de zoom. Vous pourrez aussi choisir d'afficher ou non certains éléments tels que la barre d'état, les règles ou encore les bords du calque, ou tout simplement appliquer la couleur de votre choix en tant qu'arrière-plan pour l'interface. Les informations figurant dans le titre de votre image peuvent également faire l'objet de modifications via le sous-menu **Titre et état**.



Vous pouvez déterminer quels types d'informations devront figurer dans la barre de titre de votre application.

➔ **Affichage** : On pourra déterminer ici la manière dont les zones transparentes sont affichées en choisissant le style de damier souhaité.

➔ **Gestion des couleurs** : On réalisera ici des réglages concernant les profils colorimétriques utilisés. Il s'agit là de fichiers portant l'extension .icc. Ces derniers indiquent la manière dont les couleurs sont restituées. Vous pourrez notamment choisir un profil pour l'affichage des images à l'écran dans GIMP.

➔ **Périphériques d'entrée** : Les options présentes permettront de configurer les périphériques associés à votre machine (souris, tablette graphique, clavier, etc.).

➔ **Gestion des fenêtres** : Vous pourrez paramétrer le comportement des fenêtres gérées par GIMP et notamment enregistrer le positionnement des fenêtres utilisé afin de retrouver celui-ci au prochain lancement de l'application.

➔ **Dossiers** : Il s'agira ici de définir l'emplacement souhaité pour le stockage de fichiers temporaires. On pourra également prendre connaissance des ressources utilisées pour chaque type d'outils (brosses, dégradés, polices, motifs, etc.). De nouveaux fichiers peuvent être ajoutés.

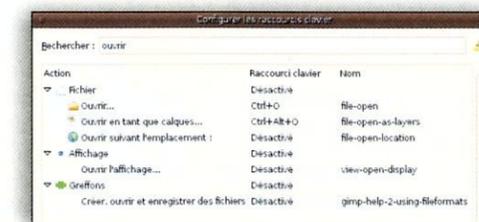
Les raccourcis à retenir

Voici quelques raccourcis d'actions basiques qu'il vous sera bien utile de connaître, et surtout d'utiliser, afin d'exploiter au mieux les possibilités offertes par GIMP :

Raccourci	Action
[Ctrl]+[N]	Créer une nouvelle image
[Ctrl]+[O]	Ouvrir un fichier
[Ctrl]+[Shift]+[N]	Créer un nouveau calque
[Ctrl]+[A]	Tout sélectionner
[Ctrl]+[I]	Inverser la sélection
[Ctrl]+[Shift]+[A]	Ne rien sélectionner
[Ctrl]+[Z]	Annuler la dernière action effectuée
[Ctrl]+[Y]	Revenir à la dernière action effectuée
[Ctrl]+[S]	Enregistrer
[Ctrl]+[L]	Afficher la fenêtre Calques, Canaux, Chemins
[Ctrl]+Molette de la souris	Zoomer/Dézoomer
[Ctrl]+[Shift]+[E]	Ajuster l'image à la fenêtre
[Ctrl]+[Shift]+[B]	Afficher la boîte de dialogue Brosses
[Shift]+[E]	Utiliser la gomme
[Shift]+[R]	Utiliser l'outil de rotation
[Shift]+[C]	Utiliser l'outil de découpage
[Shift]+[B]	Utiliser l'outil de remplissage
[Tab]	Masquer boîte à outils et autres boîtes de dialogue

Bien entendu, tous de ces raccourcis pourront être personnalisés. On pourra également appliquer des raccourcis à des actions qui en sont dépourvues. Pour modifier tout cela, il s'agira de se rendre dans **Édition > Préférences > Interface**. Deux outils sont à votre disposition. Il y a tout d'abord l'éditeur de raccourcis. On pourra cependant également créer des raccourcis de manière dynamique. Il suffira pour cela d'activer l'option

dédiée à cet effet et de placer ensuite le curseur de la souris sur la fonctionnalité de son choix, tout en maintenant la combinaison de touches souhaitée pressée. La modification s'effectue de manière immédiate. Notez qu'il sera possible de bénéficier d'accélérateurs clavier, autrement dit de raccourcis propres à certains menus. ■



Personnalisez les raccourcis des actions que vous utilisez le plus souvent afin d'améliorer votre prise en main du programme.



Gérer les calques

Au sein d'un logiciel de traitement d'images tel que GIMP, les calques font référence aux différentes couches composant votre image. On peut gérer ces derniers via le menu Calque ou via la boîte d'outils liée.



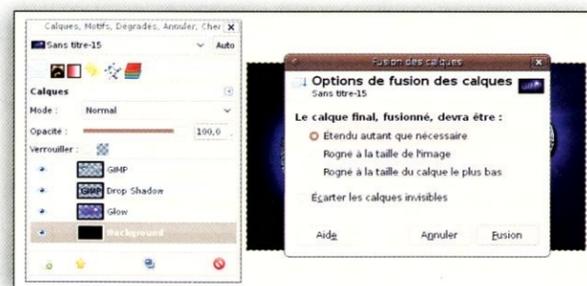
1 Considérons ce logo créé à partir de GIMP. Ce dernier se compose de plusieurs couches, appelées ici calques. Si l'on dispose d'une pile de calques, le calque se situant en haut de celle-ci recouvre les calques inférieurs. On utilisera le glisser-déposer ou les boutons fléchés présents au bas de la boîte de dialogue afin de modifier l'ordre de ses calques. Pour masquer un calque, il suffira de cliquer sur l'icône sous forme d'œil se situant à côté de celui-ci. On a masqué ici le fond noir de l'image.



2 Un clic dans la case s'affichant à côté de l'icône sous forme d'œil permettra de lier des calques entre eux. On pourra ainsi effectuer des déplacements « groupés » de calques. Pour créer un nouveau calque, rendez-vous dans **Calque > Nouveau calque**. La boîte de dialogue qui s'affiche vous permettra d'affecter un nom à votre calque, mais aussi de lui définir un type de remplissage. Par défaut, celui-ci est transparent. Notez la possibilité de modifier l'orientation (miroir horizontal, rotation 180°, etc.) de votre calque via **Calque > Transformer**.



3 La boîte de dialogue consacrée à la gestion de vos calques vous permettra de régler le niveau d'opacité de chacun d'entre eux. Le champ **Mode** vous proposera, quant à lui, une vingtaine de modes de fusion de vos calques. **Normal** est le mode appliqué par défaut. Choisir un nouveau mode de calque modifiera la manière dont sont combinés les pixels de vos calques entre eux. Cette opération influera sur les couleurs composant votre image. Le mode **Différence** est utilisé ici.

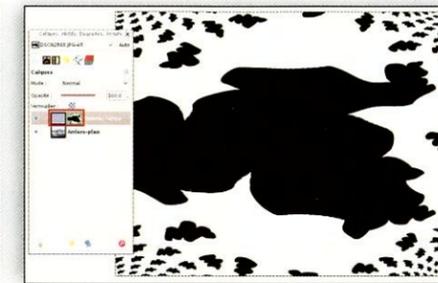


4 Un nombre trop important de calques peut être difficile à gérer. GIMP propose une solution à cela : la fusion de calques. L'option **Fusionner vers le bas** permettra notamment de fusionner un calque avec le calque le précédant dans la pile. On pourra également choisir de fusionner l'ensemble de ses calques visibles (ceux pour lesquels l'icône sous forme d'œil est présente) ou encore opter pour l'option **Aplatir l'image**. Cette dernière ne supporte cependant pas la transparence et remplacera celle-ci par la couleur d'arrière-plan. ■



Utiliser les masques de calques

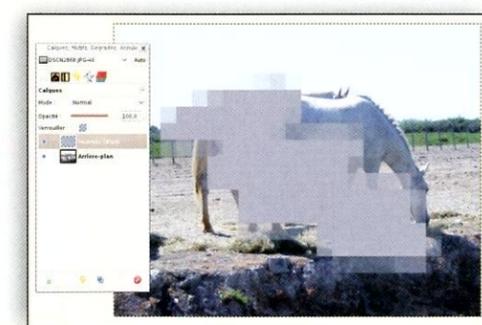
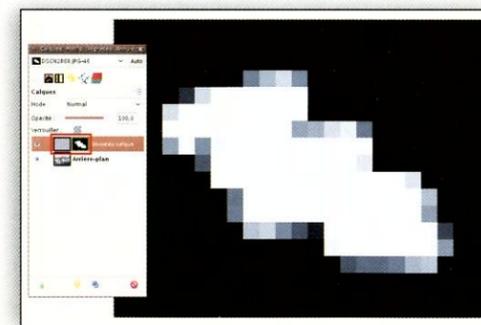
Au nombre des fonctionnalités de GIMP, la mise à disposition de masques de calques. Souvent comparés à des « pochoirs », ces derniers vous permettront de masquer aisément certaines parties de votre image.



1 Assigner un masque à un calque permettra de déterminer les zones visibles de ce dernier. Effectuez un clic droit au sein de la boîte consacrée à la gestion de vos calques afin de sélectionner l'option **Ajouter un masque de calque**. La boîte de dialogue qui s'affiche propose plusieurs options. Nous nous concentrerons ici sur les deux premières, celles-ci étant généralement les plus utilisées.

2 Appliquons tout d'abord un masque blanc sur notre calque. Après avoir sélectionné votre masque via l'option **Afficher le masque de calque** du menu contextuel, utilisez un pinceau noir afin d'appliquer les formes de votre choix. Sachez seulement que ce qui est dessiné en noir sur le masque deviendra transparent sur le calque. Vous pourrez également en profiter pour utiliser les filtres disponibles.

3 C'est l'option **Appliquer le masque de calque** du menu contextuel de la boîte de dialogue qui vous permettra de vous rendre compte du résultat obtenu. Les éléments dessinés en noir sont transparents, ce qui laisse apparaître une partie de l'arrière-plan. Le reste de l'image qui était recouvert par le masque blanc reste invisible. Contrairement au masque noir, le masque blanc est totalement opaque.



4 Appliquons désormais un masque noir à notre calque. Profitions-en pour utiliser l'un des nombreux filtres fournis par l'application. Il s'agit ici de l'option **Filtres > Flou > Pixéliser**. Le masque est encadré de vert, signalant ainsi son affichage au sein de l'interface de travail. Le rouge indiquera au contraire que l'affichage du masque est désactivé.

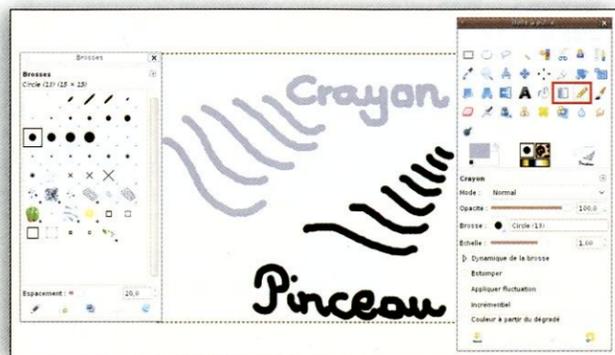
5 Le masque noir étant totalement transparent, ce sont uniquement les éléments dessinés en blanc sur celui-ci qui seront visibles sur notre calque. Vous noterez que les éléments précédemment grisés suite à l'application du filtre **Pixéliser** apparaissent ici de manière « semi-transparente ». Avec les masques de calques, il vous sera ainsi possible de jouer avec le noir, le blanc et le gris afin de réaliser des « pochoirs » pour vos calques. ■

dossier

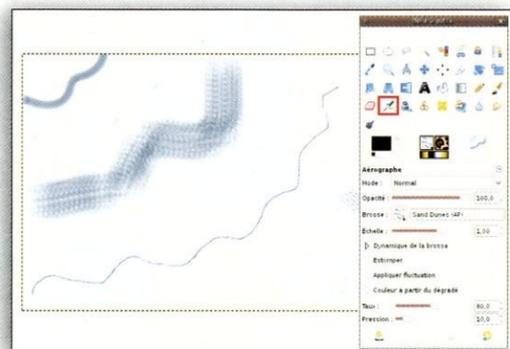


Faire connaissance avec les outils de dessin

GIMP compte près d'une dizaine d'outils de dessin qui vous permettront de réaliser vos propres créations graphiques. Nous vous proposons ici un rapide tour d'horizon de ces derniers.



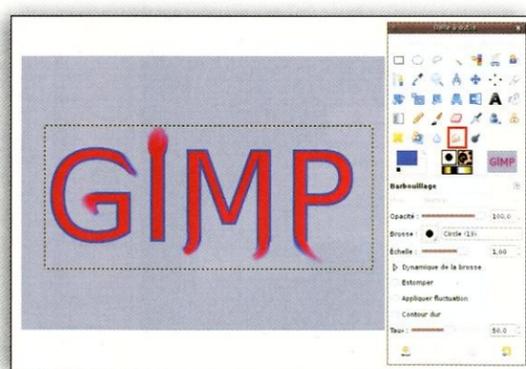
1 Le **crayon** et le **pinceau** sont des outils de base avec lesquels vous pourrez exercer vos talents créatifs. Une palette de couleurs ainsi qu'une panoplie de brosses compléteront votre utilisation de ces derniers. Bien que ces deux outils disposent de nombreux points de similarité, ils possèdent néanmoins chacun leurs propres particularités. Ainsi, le crayon vous permettra de tracer des traits plus nets alors que le pinceau vous offrira la possibilité de travailler de manière plus fluide.



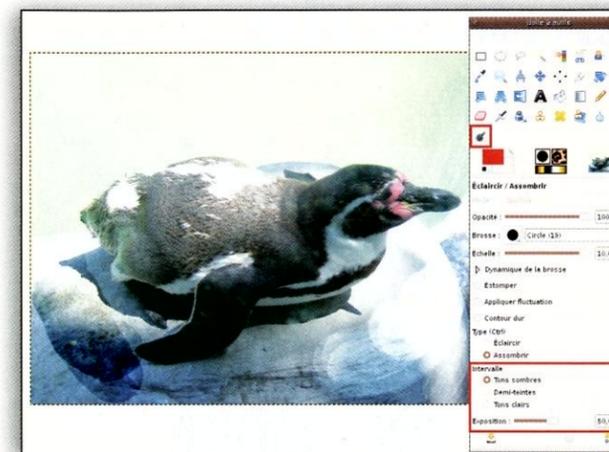
2 L'**aérographe** compte également au nombre des outils de dessin traditionnels. Avec ce dernier, il vous sera possible de peindre de manière plus précise. L'aérographe est en effet l'un des outils les plus malléables puisque la peinture utilisée pourra être contrôlée. Via les options **Taux** et **Pression**, ce sont le débit et la quantité de peinture utilisée qui pourront être paramétrés.



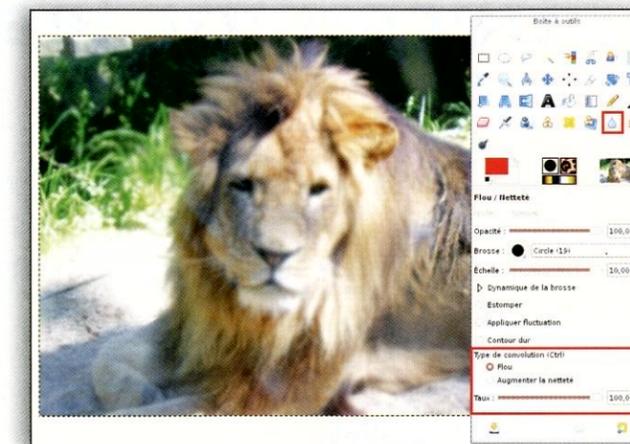
3 L'outil de **calligraphie** vous permettra de dessiner à l'aide d'une plume. Trois types de plumes vous sont proposés (carré, losange, cercle). Des réglages plus précis pourront être apportés concernant l'angle et la taille de la plume utilisée. Vous pourrez également personnaliser la forme de cette dernière. Les utilisateurs ayant en leur possession une tablette graphique pourront paramétrer la sensibilité de l'outil.



4 Avec l'outil de **barbouillage**, utilisez le pinceau de votre choix afin d'appliquer un effet de barbouillage sur certaines parties de votre dessin. Vous obtenez ainsi comme un effet de bavure entre les divers coloris composant votre création. Via l'option **Taux**, il sera possible de régler la portée de l'outil. Pour une utilisation plus fine de ce dernier, la fonction **Estomper** s'avérera particulièrement utile, vous permettant de réaliser de légères corrections.



5 L'outil d'**éclaircissement** ou d'**assombrissement** se révélera particulièrement pratique afin de réaliser des retouches sur vos photos. Il vous permettra en effet aisément de corriger les zones trop lumineuses ou trop sombres de votre image. En fonction de l'effet que l'on souhaite obtenir, on pourra travailler à partir de tons sombres, de demi-teintes ou de tons plus clairs. La portée de l'outil pourra être paramétrée via l'option **Exposition**.



6 L'outil de **flou** et de **netteté** est représenté par une icône sous la forme d'une goutte d'eau au sein de votre boîte à outils. Il s'agit là encore d'une fonctionnalité bien utile pour effectuer de petites retouches sur vos photos. La « force » de l'outil se règle via l'option **Taux**. On pourra utiliser la fonction **Estomper** afin d'apporter quelques corrections sur les retouches réalisées. Optez pour la brosse de votre choix afin d'exploiter au mieux l'outil présent.



7 Les options de clonage présentes vous seront également d'une grande utilité pour réaliser des modifications sur vos photos. Avec l'outil **clonage**, il sera possible de copier une partie de votre image sur une autre zone de celle-ci. On utilise la combinaison [Ctrl]+clic pour copier la zone choisie, puis la brosse de son choix afin de recouvrir la région souhaitée. Avec l'outil **clonage en perspective**, on définira tout d'abord un plan de perspective puis, comme précédemment, un élément à cloner. Ce dernier va s'adapter ici au plan de perspective défini.



8 Vous l'aurez compris, l'outil **correcteur** vous permettra, quant à lui, d'effectuer quelques petites retouches sur vos images. Il fonctionne un peu de la même manière que l'outil clonage vu précédemment. On sélectionne tout d'abord une zone source à l'aide d'un [Ctrl]+clic, puis on reporte cette dernière vers l'endroit souhaité. Il est conseillé de procéder par petites touches, cela afin d'éviter tout effet de bavure. ■

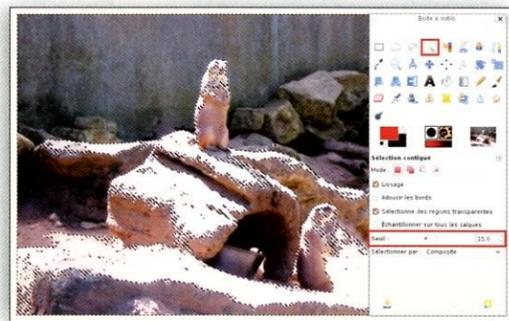


Découvrir les outils de sélection

Utiles, voire indispensables dans certains cas, les outils de sélection font partie intégrante de tout logiciel de traitement d'images qui se respecte. Avec sa panoplie d'options, GIMP est loin d'être à la traîne à ce niveau-là.



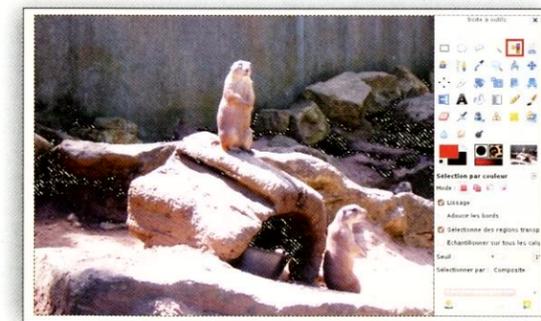
1 Nous retrouvons les traditionnels outils de **sélection rectangulaire** et **elliptique**. Un clic sur l'icône sous la forme d'un rectangle de votre boîte à outils vous permettra d'encadrer la zone de votre choix. La touche [Echap] effacera la sélection. La touche [Suppr], quant à elle, supprimera la zone sélectionnée. Un tour dans **Sélection > Éditeur de sélection** affichera une boîte de dialogue proposant quelques fonctionnalités intéressantes. On pourra ainsi choisir de tracer sa sélection ou, par exemple, d'inverser celle-ci.



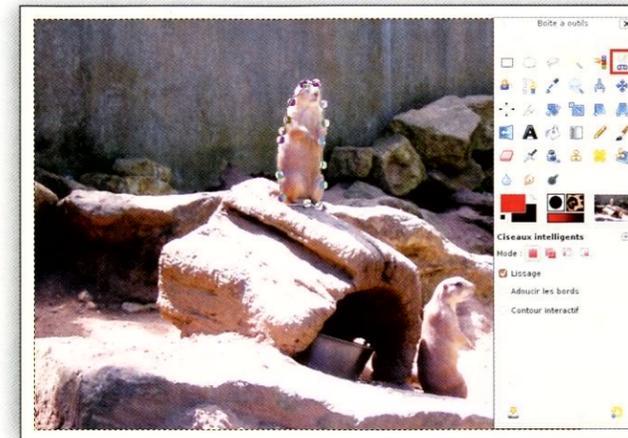
3 L'outil de **sélection contiguë**, aisément identifiable grâce à sa baguette magique, permet de sélectionner des zones d'une image en se basant sur la similarité des couleurs les composant. Plus concrètement, les pixels dont les teintes de couleurs sont voisines au point choisi au départ sont incluses dans la sélection. Le réglage du seuil permet de déterminer l'étendue de la zone sélectionnée. Un seuil peu élevé permettra ainsi de travailler de manière plus précise. Si l'image ne se compose pas de zones de couleurs uniformes, la baguette magique restera un outil quelque peu approximatif.



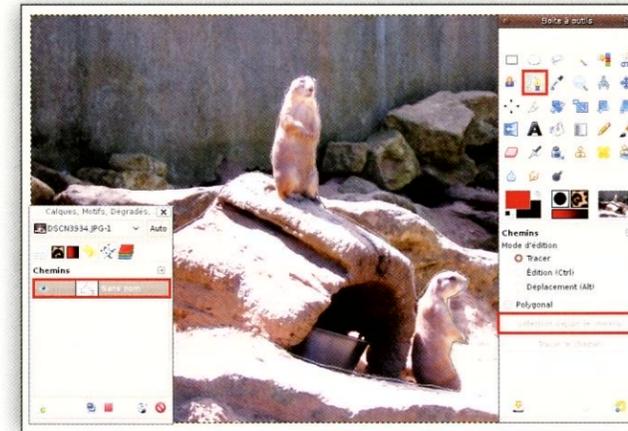
2 L'outil de **sélection à main levée**, représenté par l'icône sous la forme d'un lasso, vous permettra de réaliser de manière plus « libre » vos sélections. Il s'agit en fait de tracer tout simplement la sélection de son choix. Une fois finalisée, cette dernière apparaîtra en surbrillance. Via le menu **Sélection**, on pourra enregistrer la sélection dans un canal. Elle s'affichera sous la forme d'un masque de sélection au sein de la boîte de dialogue consacrée aux canaux.



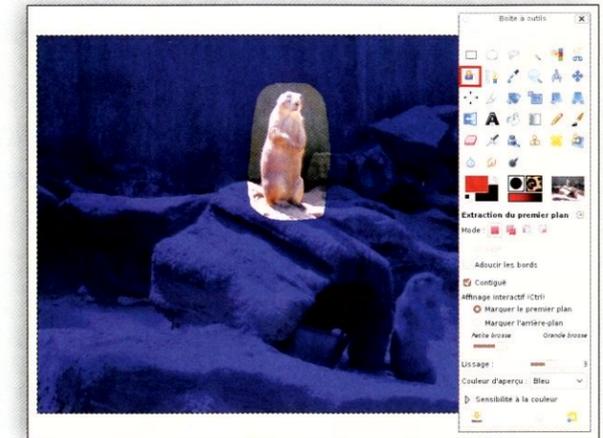
4 L'outil de **sélection par couleur** présente quasiment les mêmes fonctionnalités que l'outil baguette magique vu précédemment, si ce n'est qu'il agit sur l'image dans sa globalité et donc pas uniquement sur les pixels contigus. Il sélectionne ainsi l'ensemble des zones de couleurs dont les teintes sont voisines au premier pixel sélectionné. Là encore, le seuil pourra être modifié et ce, notamment en cliquant-glissant sur l'image. Ici, les zones les plus foncées de l'image ont été sélectionnées grâce à cet outil.



5 Avec les **ciseaux intelligents**, il ne s'agit plus de reconnaître des couleurs, mais plutôt des formes. Via cet outil, vous disposez des points autour de l'élément que vous souhaitez sélectionner. Ces points se relient entre eux, reproduisant de manière plus ou moins fidèle le pourtour de l'élément (tout dépend de votre dextérité en la matière) en fonction du contraste de couleur le plus important. On pourra ainsi sélectionner des formes un peu plus complexes.



7 Vous pourrez également réaliser des sélections précises à l'aide de l'outil **Chemins**, lequel permet notamment de tracer des formes complexes, appelées courbes de Bézier. Ce dernier fonctionne un peu comme les ciseaux intelligents. Il s'agit là aussi de disposer des points autour de l'élément que l'on souhaite sélectionner. Ces derniers se relieront automatiquement entre eux. On cliquera ensuite sur l'option **Sélection depuis le chemin**. La sélection s'affichera au sein de la boîte de dialogue consacrée aux chemins, à partir de laquelle il sera notamment possible de l'éditer.



6 Pour tirer parti de l'outil d'**extraction de premier plan**, quelques manipulations s'imposent. Après avoir cliqué sur l'outil en question, sélectionnez à main levée l'élément souhaité (vous reconnaîtrez ici l'utilisation de l'outil de sélection lasso). Le reste de l'image est recouvert par un masque bleu. Utilisez ensuite le pinceau afin de tracer un trait continu au sein de l'élément, jusqu'à ce que la sélection vous convienne. Une fois le bouton de la souris relâché, l'élément en question est sélectionné, le reste est masqué. Pressez la touche [Entrée] afin de valider la sélection.

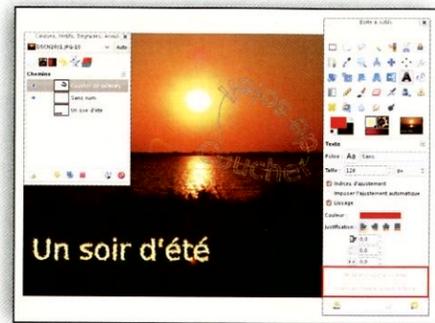


8 Nous terminerons cet éventail des options de sélection disponibles par le **masque rapide**. L'avantage de ce dernier est de vous permettre de « peindre » la sélection souhaitée. Pour profiter de cette fonction, cliquez sur le rectangle en pointillés situé dans le coin en bas à gauche de votre interface. Votre image est alors recouverte d'un voile rouge. Vous pouvez désormais utiliser l'outil de dessin de votre choix afin de réaliser votre sélection. Celle-ci s'affiche dans la boîte de dialogue consacrée aux canaux. Une fois le masque rapide désactivé, la sélection peinte s'affiche en surbrillance sur votre image. ■



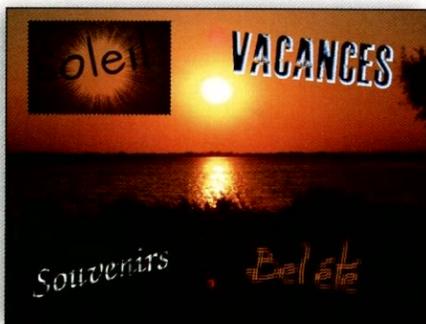
Se servir de l'outil texte

Compléter ses créations graphiques par quelques annotations textuelles, voilà quelque chose d'aisé à réaliser à l'aide de GIMP. Voyons cependant comment donner quelques effets originaux à votre texte.



1 Un clic sur l'outil **Texte** (représenté par la lettre A) de votre boîte à outils vous permet de tracer une forme rectangulaire sur votre image au sein de laquelle il vous sera possible, via l'éditeur s'affichant, de renseigner le texte de votre choix. Vous trouverez au sein de la boîte à outils des options qui vous permettront de déterminer la famille de police utilisée, mais aussi sa taille, sa couleur, son alignement, etc. Notez qu'un nouveau calque se crée automatiquement, ce qui vous sera utile afin de réaliser de manière plus aisée quelques modifications.

2 Penchons-nous désormais sur l'option **Créer un texte depuis le chemin**, que vous trouverez dans la boîte à outils. Il s'agit, autrement dit, de faire suivre un texte le long d'une courbe tracée à l'aide de l'outil **Chemins**, ce qui vous permettra d'orienter de manière originale votre annotation. Nous avons utilisé cette option pour « Coucher de soleil ». La fonction **Créer un chemin depuis le texte**, utilisée pour « Un soir d'été », vous permettra quant à elle de modifier le tracé de votre annotation en lui appliquant un motif particulier, un autre style de ligne ou en utilisant un outil de peinture, de quoi obtenir un résultat plus original.



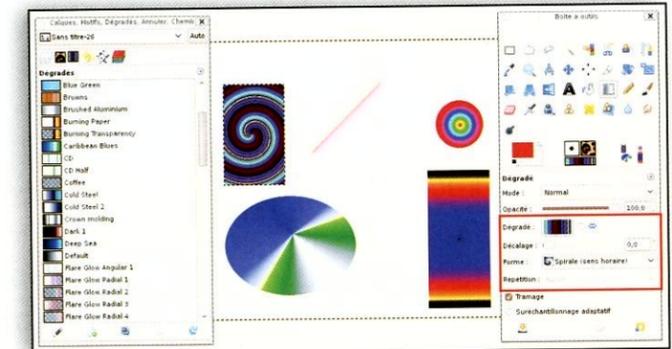
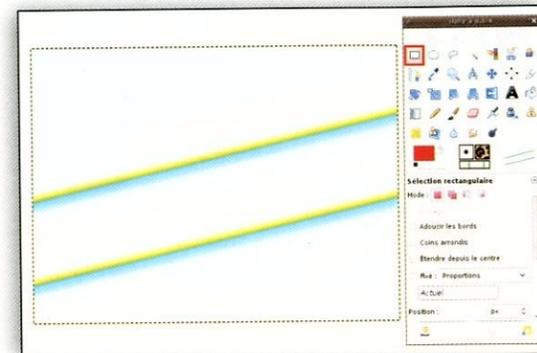
3 Il est utile de savoir que la plupart des filtres mis à disposition par l'application peuvent s'appliquer directement sur votre texte (certains d'entre eux s'appliquent sur l'image dans sa globalité). Après avoir édité nos annotations, nous nous rendons dans le menu **Filtres** afin de tester les effets disponibles. Différents réglages peuvent être réalisés sur ces derniers. Nous avons appliqué ici à « Vacances » un effet **Néon**, utilisé le rendu **Ligne Nova** autour de « Soleil », l'effet artistique **Tresser** à « Souvenirs » et enfin, l'effet **Carreaux de verre** à « Bel été ».

4 Pour aller plus loin et surtout afin de vous rendre compte de ce qu'il est possible de réaliser à partir de GIMP, nous vous proposons de jeter un œil aux scripts de logos mis à disposition par l'application. Ces derniers illustrent bien les effets qu'il est possible d'appliquer au texte, le tout avec un peu de dextérité et de créativité. Rendez-vous pour cela dans **Fichier > Créer > Logos**. Le choix est large : effets **Néon**, **Craie**, **Contour 3D**, **Chrome**, **Paysage étoilé**, **BD**, etc. Vous pouvez ainsi utiliser les scripts mis à disposition afin de réaliser des effets de texte originaux ou vous inspirer de ces derniers pour vos créations. ■



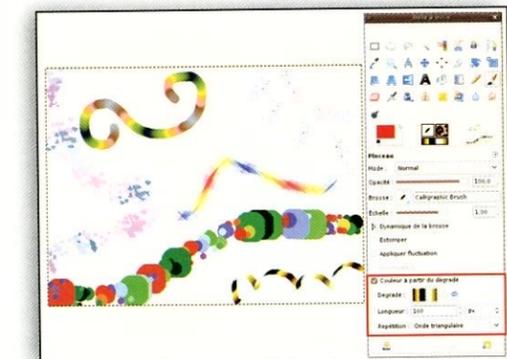
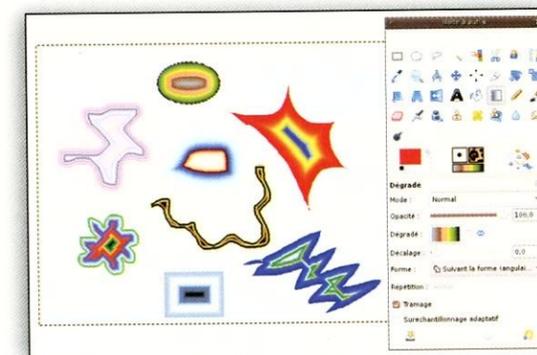
Réaliser des dégradés de couleurs

Pourquoi ne pas appliquer une touche de couleur à vos créations graphiques afin d'égayer celles-ci ? Rien de tel pour cela que l'outil dégradé, qui vous permettra de profiter en un rien de temps de tons multicolores.



1 Vous trouverez l'outil en question au sein de votre boîte à outils. Il vous permettra de réaliser aisément des dégradés portant sur une image dans sa globalité ou sur une zone préalablement sélectionnée. Pour créer un dégradé, il vous suffira de tracer une ligne à l'aide de votre souris. Le dégradé s'affichera ensuite le long de cette ligne. Rien de bien compliqué jusque-là.

2 L'application vous proposera d'ailleurs un large choix de dégradés. Les coloris présentés pourront être intervertis en cochant la case située à côté du dégradé sélectionné. Réglage utile à effectuer : la forme de dégradé souhaitée. Près d'une dizaine d'options sont disponibles à cet effet (radial, carré, conique, spirale, linéaire, etc.). Deux modes de répétition des dégradés sont également proposés (dents de scie, onde triangulaire).



3 Revenons tout particulièrement sur trois options de formes proposées. Il s'agit des fonctions **Suivant la forme (sphérique)**, **Suivant la forme (angulaire)** et **Suivant la forme (excroissances)**. On appliquera celles-ci sur des sélections. Le dégradé obtenu sera particulièrement original, car il suivra la forme de la sélection aussi complexe soit-elle.

4 Notez enfin la possibilité d'utiliser vos dégradés à partir de quelques-uns des outils de dessin disponibles. Les outils **pinceau**, **crayon** et **aérographe** sont concernés par cette fonctionnalité. Au nombre des options relatives à ces derniers, vous trouverez la fonction **Couleur à partir du dégradé**. Il suffira de cocher celle-ci, puis d'effectuer les réglages nécessaires (type de dégradé, longueur, répétition) afin de pouvoir peindre des tons multicolores à l'aide de la brosse de votre choix. ■

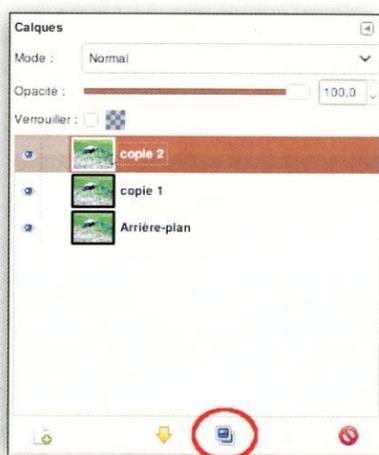
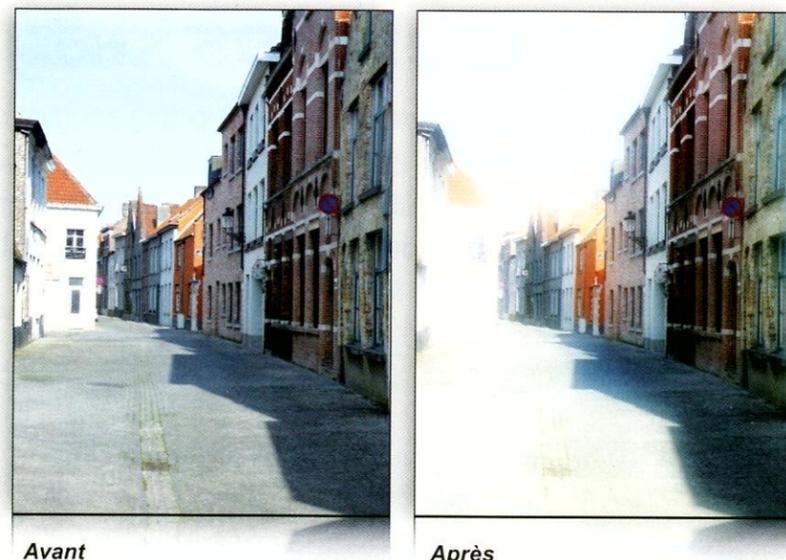


Difficulté :

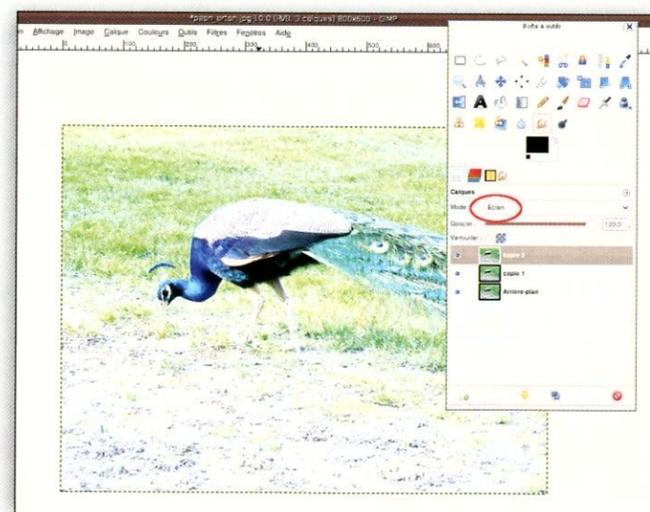


Obtenir un effet Orton

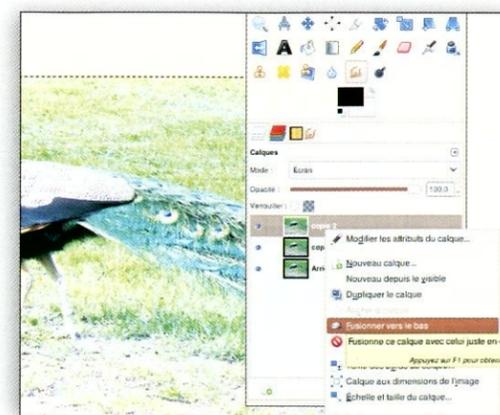
L'effet Orton, inventé par le photographe du même nom, consiste, en photo argentique, à superposer une image nette avec la même image floue. On obtient au final de très belles couleurs et un léger effet vaporeux, donnant l'impression que votre image sort tout droit d'un rêve. En photo numérique, à l'aide d'un logiciel de retouche, il est possible d'obtenir le même effet à partir d'une seule photo. Voici la marche à suivre...



1 Ouvrez l'image de votre choix. À noter que l'effet obtenu sera d'autant meilleur avec des objets ou autres éléments aux contours bien précis qu'avec des paysages. Dupliquez l'image 2 fois de suite, en cliquant sur le bouton de duplication situé au bas de la fenêtre des calques. Renommez éventuellement les calques pour vous y retrouver plus facilement. Dans notre exemple, il s'agira de « copie 1 » et « copie 2 ».



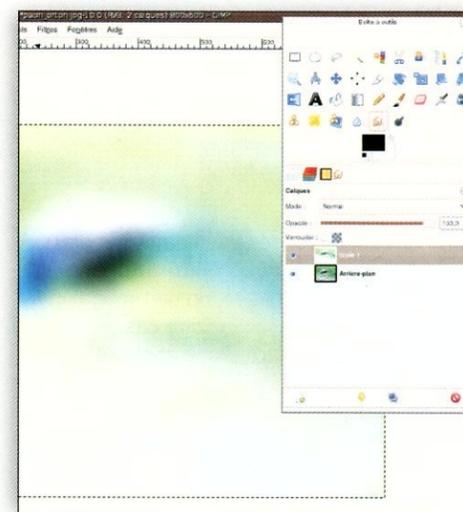
2 Sélectionnez le calque « copie 2 », puis passez-le en mode **Écran**. Rappelons que le mode **Écran** inverse les valeurs des pixels visibles du calque actif et du calque sous-jacent (il soustrait 255 de chaque valeur). Puis il les multiplie ensemble, inverse à nouveau cette valeur et divise par 255. L'image résultante apparaît de ce fait beaucoup plus claire.



3 Ceci fait, fusionnez le calque « copie 2 » avec le calque du dessous : pour cela, effectuez un clic droit, suivi de l'option **Fusionner vers le bas**. Vous voilà maintenant avec 2 calques, « copie 1 » et « arrière-plan ». Sélectionnez « copie 1 », puis appliquez-lui un flou gaussien via le menu **Filtres > Flou > Flou gaussien**.



4 La valeur du rayon dépend de l'intensité de l'effet que vous souhaitez obtenir. Sachez toutefois que plus votre image de départ est grande, plus la valeur du rayon devra être élevée. Pour notre exemple (image 800x600), nous avons appliqué un flou de **60 pixels** de rayon (méthode RLE).



5 À présent, changez le mode du calque « copie 1 » en mode **Multiplier**. À cette étape, vous pouvez également essayer les modes **Lumière dure** et **Lumière douce**, qui donnent des résultats tout aussi intéressants. À vous de choisir celui qui vous convient selon le résultat escompté... L'étape finale consiste à jouer sur l'opacité du calque « copie 1 ». Dans notre exemple, nous avons opté pour un taux d'opacité de **85**.



Résultat obtenu en utilisant le mode « Multiplier » (opacité 85%).



Résultat obtenu en utilisant le mode « Lumière dure » (opacité 85%).



Résultat obtenu en utilisant le mode « Lumière douce » (opacité 85%).



Difficulté :



Obtenir un effet Lomo

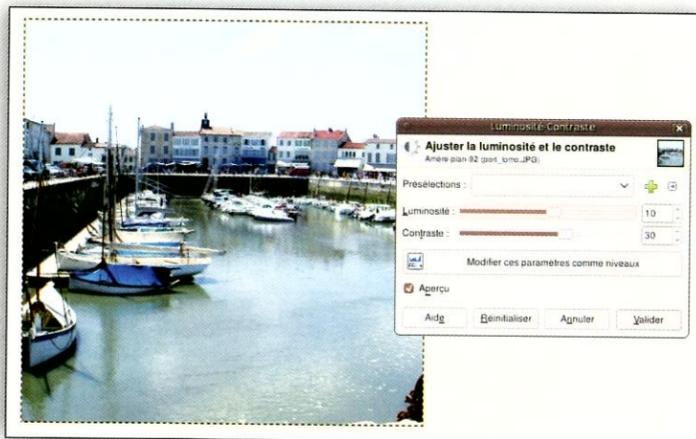
Le Lomo LC-A (Lomo Compact Automat) est un appareil photographique compact produit au début des années 80 par le constructeur russe Lomo PLC. Beaucoup de photographes cherchent aujourd'hui à obtenir le même rendu que produisaient ces appareils de médiocre qualité (optiques en plastique, saturation et contraste maximum, ...). Voici comment l'obtenir à l'aide de GIMP...



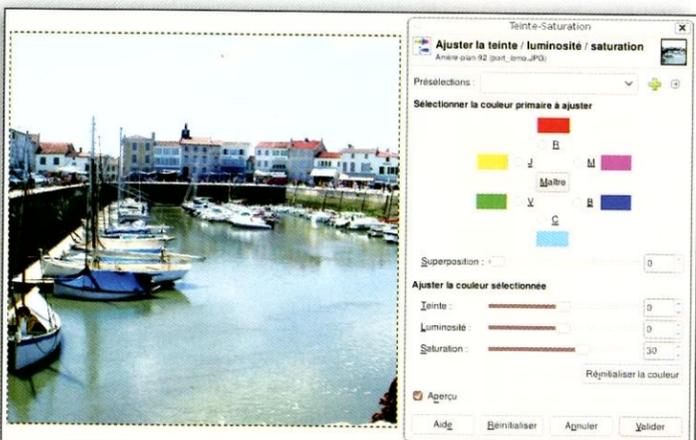
Avant



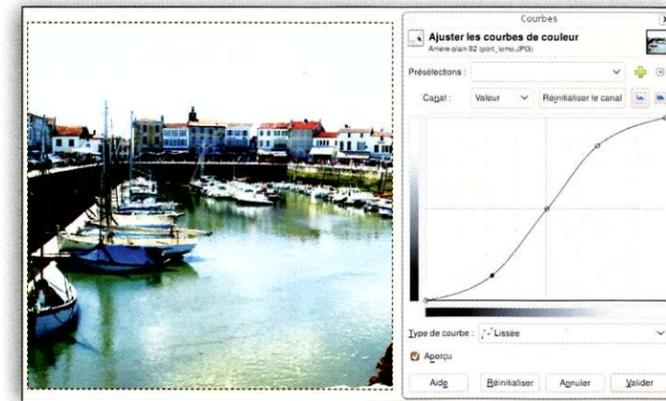
Après



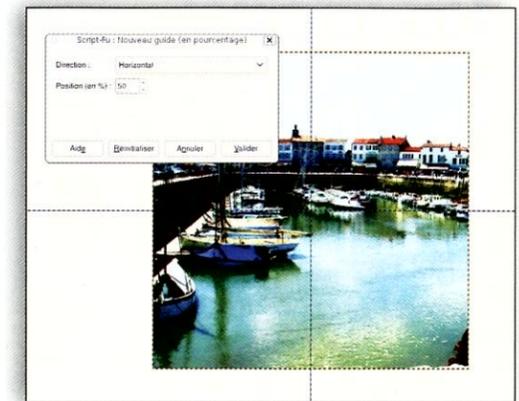
1 Ouvrez votre photo, puis à l'aide de l'outil de découpage ou du menu **Image > Echelle et taille de l'image**, modifiez ses dimensions de manière à lui donner un format carré. Ceci fait, rendez-vous dans le menu **Couleurs > Luminosité-Contraste**, puis augmentez le contraste (dans notre cas, **+30**). Vous pouvez également jouer sur la luminosité si nécessaire.



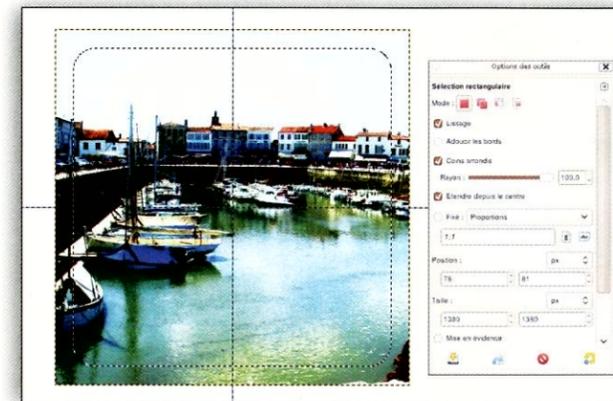
2 À présent, rendez-vous dans le menu **Couleurs > Teinte-Saturation** et augmentez la saturation de l'image selon votre convenance (dans notre cas, **+30**). À ce stade du tutoriel, notre cliché apparaît beaucoup moins « fade » ; les couleurs sont vives et intenses. Passons à l'étape la plus délicate : jouer sur les valeurs RVB pour trouver la bonne colorimétrie.



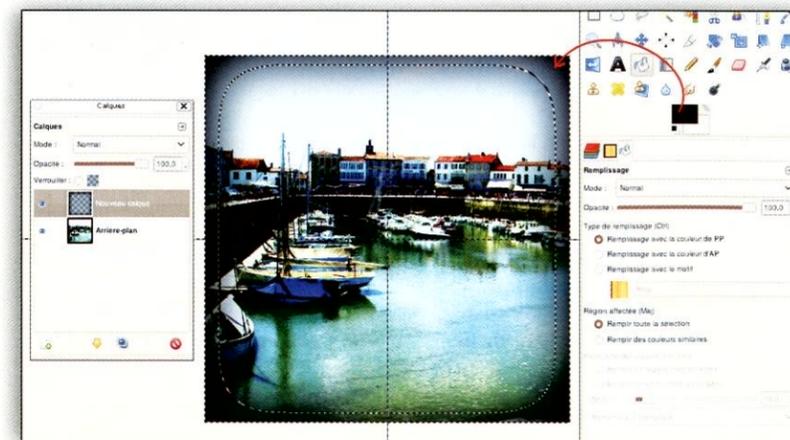
3 Affichez l'outil **Couleurs > Courbes**. On modifie l'ensemble des canaux en ajoutant 3 points sur la courbe, en cliquant simplement dessus, à intervalles réguliers. On donne à la courbe une forme de « S », comme ci-dessus, en faisant glisser avec la souris les points créés précédemment. On peut également travailler plus finement en réglant canal par canal via le menu déroulant. À vous de procéder par tâtonnement jusqu'au résultat souhaité.



4 Arrive l'étape du « vignettage » : il s'agit de l'assombrissement des contours d'une photo, un phénomène que l'on observe notamment lorsque l'objectif est de mauvaise qualité. Pour cela, nous allons utiliser l'outil de sélection rectangulaire. Tout d'abord, nous allons utiliser des guides pour matérialiser le centre de la photo : **Image > Guides > Nouveau guide (en pourcentage)** et créez un guide vertical à **50%** ; recommencez l'opération avec un guide horizontal.



5 Ensuite, cliquez sur l'outil de sélection rectangulaire. Dans la boîte des options de l'outil, cochez **Coin arrondi** et **Étendre depuis le centre**. Ceci fait, tracez votre sélection en partant du centre de l'image et en laissant une légère bordure libre. Vous pouvez fixer le rayon de courbure qu'il vous plaira pour les coins arrondis. Ceci fait, vous pouvez effacer les guides (via le menu **Image > Guides > Enlever tous les guides**).



6 Ensuite, inversez la sélection (menu **Sélection > Inverser**), puis rendez-vous dans **Sélection > Adoucir**, de manière à créer un fondu entre l'image et son contour assombri. Nous choisissons dans notre exemple une valeur de **350 px**. Enfin, la sélection toujours active, créez un nouveau calque transparent, activez-le et remplissez la sélection de noir à l'aide du pot de peinture. Il ne vous reste qu'à changer le mode de fusion du calque en **Multiplier** et à jouer sur son opacité (**60%** ici) pour un meilleur résultat. ■



Difficulté :



Imiter l'effet Dragan

L'effet Dragan tire son nom du photographe polonais Andrzej Dragan, célèbre pour l'atmosphère « lugubre » qui se dégage de ses clichés. Les portraits qu'il capture sont très contrastés, les traits sont volontairement accentués et les couleurs utilisées sont froides. Cette marque de fabrique est devenue célèbre dans le monde entier. Voici comment l'imiter grâce au logiciel GIMP.



Avant. « An old smiling woman from Tajikistan in 2007 ».



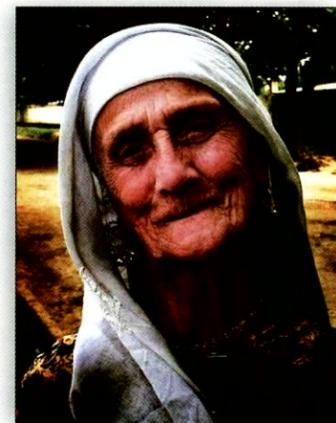
Après



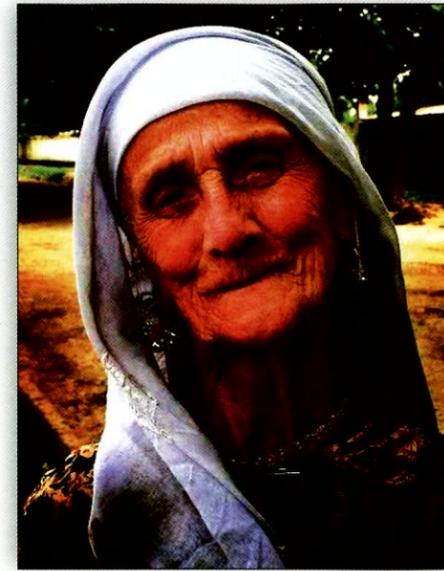
1 Nous allons commencer par assombrir tout ce qui n'est pas de la peau sur notre photo. Pour cela, on sélectionne le visage et le cou du sujet à l'aide des **Ciseaux intelligents** : cliquez à intervalles réguliers sur tout le pourtour du visage et du cou jusqu'à fermer la boucle, puis tapez [Entrée] pour valider la sélection. Inversez ensuite la sélection ([Ctrl]+[I]).



2 La sélection toujours active, créez un nouveau calque transparent au-dessus de votre photo. Activez ce calque, via un clic sur le carré de couleur de premier plan dans la boîte à outils, sélectionnez une couleur sombre (ici #473712), puis remplissez la sélection avec cette couleur (**Édition > Remplir avec la couleur de PP**). Passez enfin ce calque en mode de fusion **Superposer**. Désactivez la sélection ([Ctrl]+[Shift]+[A]).



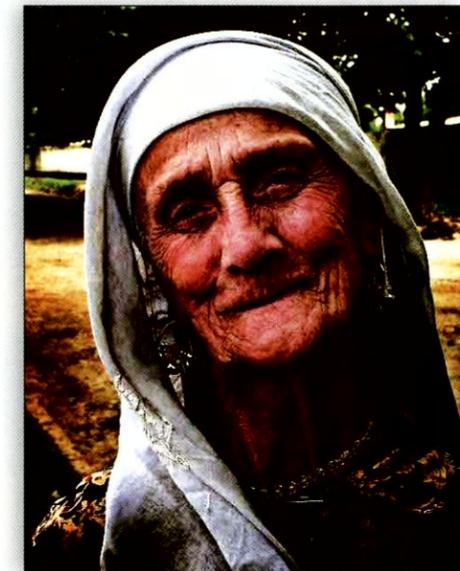
3 Activez maintenant le calque de votre photo. Nous allons régler les niveaux de couleur de l'image (menu **Couleurs > Niveaux**). Déplacez le curseur noir vers la droite, puis le curseur blanc (légèrement) vers la gauche. Nous cherchons ici à assombrir l'image et à renforcer les traits du sujet.



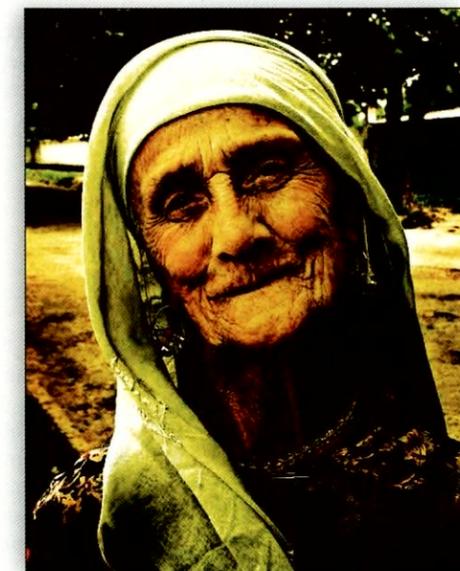
4 On utilise ensuite l'outil de réglage des courbes. On crée 2 points sur la courbe, de manière à lui donner une forme de « S ». On accentue de cette manière les zones sombres et les zones claires. On diminue ensuite la saturation (ici -40) et très légèrement la teinte (ici -4) de l'image (menu **Couleurs > Teinte-Saturation**) pour donner un aspect plus « blafard » au sujet.



6 À présent, nous allons « jaunir » un peu l'ensemble. Pour cela, on utilise l'outil **Couleurs > Collection de filtres**. Sélectionnez tout d'abord l'attribut **Teinte**, cliquez sur **Plus jaune** et validez. Ceci fait, si vous jugez votre photo pas encore assez sombre, vous pouvez réafficher cet outil ([Ctrl]+[Shift]+[F]) et cette fois, sélectionner l'attribut **Valeur**, puis valider.



5 Pour accentuer les traits du sujet, nous allons employer l'outil **Filtres > Amélioration > Renforcer la netteté**. Aidez-vous de l'aperçu pour modifier les valeurs du rayon (ici 6,5) et de la quantité (ici 0,45) jusqu'à obtenir le résultat souhaité. Le seuil doit quant à lui rester à zéro.



7 Réglez à nouveau les niveaux. Jouez notamment avec le curseur gris pour ajuster la luminosité à votre convenance. Ceci fait, diminuez une nouvelle fois la saturation si nécessaire. On finit par augmenter la netteté de certains détails à l'aide de l'outil en forme de goutte d'eau. Cochez l'option **Augmenter la netteté**, puis fixez le taux à environ 50%. Passez ensuite la brosse sur les zones à rendre plus nettes. ■

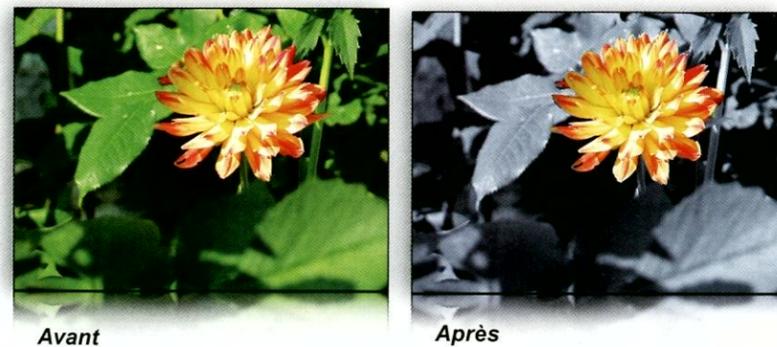


Difficulté :

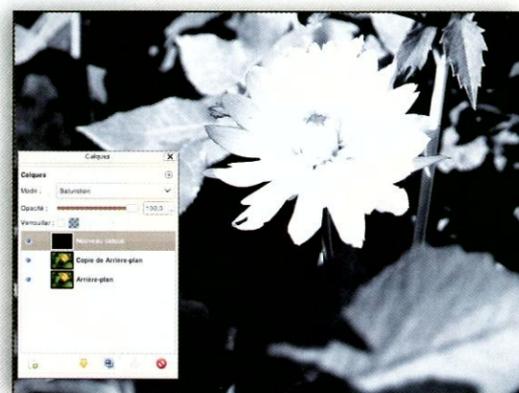


Mettre en évidence un élément de votre photo

Il existe différentes manières de faire ressortir un élément d'une photo. Nous avons choisi de procéder en convertissant la photo de départ en noir et blanc, tout en faisant en sorte de conserver la couleur sur l'élément à mettre en valeur.



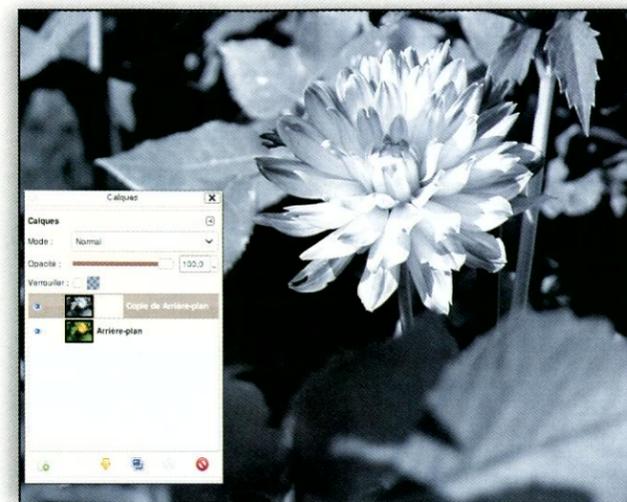
1 Commencez par dupliquer le calque de votre photo et sélectionnez pour la copie le mode de fusion **Superposer**. Ceci a notamment pour effet de renforcer les zones sombres de l'image, ce qui ravive un peu les couleurs de l'ensemble. Jouez éventuellement sur l'opacité du calque en fonction de vos préférences.



2 Ajoutez ensuite un nouveau calque transparent. Le remplir avec la couleur noire (pour cela, vous pouvez effectuer un simple glisser/déposer à partir de la couleur de premier plan jusqu'à votre calque). Sélectionnez alors le mode de fusion **Saturation**. Ce mode utilise la saturation du calque supérieur, puis la teinte et la valeur du calque inférieur pour former l'image. Votre photo apparaît à présent en noir et blanc.



3 Notez que l'on peut procéder encore plus simplement ici pour obtenir notre image en noir et blanc, sans créer de nouveau calque : laissez la copie du calque en mode de fusion **Normal**, puis rendez-vous dans le menu **Couleurs > Désaturer** (choisissez la nuance de gris basée sur la **Luminosité**) et validez.

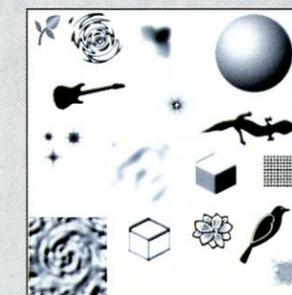


4 Ajoutez ensuite un masque de calque blanc (menu **Calque > Masque > Ajouter un masque de calque**) sur votre calque noir (ou sur votre image en noir et blanc, selon la méthode choisie). Ce masque ne sera pas visible puisque dans un masque de calque, les parties blanches laissent voir les zones correspondantes du calque.



5 À l'aide de l'outil pinceau, dessinez en noir sur les éléments qui doivent réapparaître en couleurs. Adaptez pour cela la taille de la brosse en fonction des contours de l'objet (utilisez le curseur **Échelle** pour adapter la brosse au fur et à mesure du tracé). Ici, on « efface » du masque les éléments souhaités. Et c'est tout ! À noter que l'on obtient de très beaux résultats avec un petit élément à coloriser et un arrière-plan pas trop sombre. ■

Augmentez les possibilités de GIMP !



Quelques brosses supplémentaires fournies via le paquet **gimp-data-extras**.

Bien que la version standard de GIMP soit déjà très riche en outils et fonctionnalités, sachez qu'il existe des paquets supplémentaires, non installés par défaut, qui vous permettront de profiter de davantage d'options. Commencez par le paquet **gimp-data-extras**. Ce dernier vous permettra de bénéficier d'un éventail supplémentaire de brosses et de motifs. Quasi indispensable pour vos créations artistiques !

Le deuxième paquet que nous vous recommandons est **gimp-plugin-registry** qui, comme son nom le laisse entendre, vous permettra de profiter de quelques **plugins** supplémentaires (plus d'une vingtaine), parmi lesquels : **btn4ws** (permet de générer une série de 3 boutons - passif, actif, actionné - destinés à être utilisés au sein d'une page web et stylisés avec plusieurs effets à sélectionner), **Black and White Film Simulation** (convertit le calque sélectionné en noir et blanc, dans les mêmes tonalités qu'un film), **Focus-Blur** (simule un flou hors focus), **Sprocket Hole Script** (transforme votre image en pellicule 35 mm, avec numéros des images, trous, codes-barres, etc.), **Fix-CA** (corrige les aberrations chromatiques), **Layer-Effects** (fournit plusieurs effets de calque), etc. Vous trouverez l'ensemble des plugins ajoutés dans les différents menus de l'interface de GIMP (principalement dans le menu **Filtres**).



Résultat du plugin « **Sprocket Hole Script** » fourni via le paquet **gimp-plugin-registry**.

Enfin, le plugin **gimp-save-for-web**, vous l'aurez compris, permet d'optimiser vos images pour une utilisation sur le Web. Vous pourrez ainsi trouver le compromis idéal entre taille et qualité de l'image en ajustant les paramètres proposés (qualité de compression, nombre de couleurs, découpage, suppression des données EXIF, etc.).

Les paquets mentionnés ici sont disponibles dans les dépôts de la plupart des distributions (Ubuntu, Debian, Fedora, OpenSUSE, Mandriva, Red Hat, etc.). ■



Contrôlez la météo grâce à GIMP !

Eh oui, grâce à GIMP et à ses multiples filtres pour effets spéciaux, vous pouvez désormais décider des conditions météo de votre prise de vue ! En quelques clics, ajoutez de la pluie, de la neige, ou même de la foudre là où il n'y en avait pas...

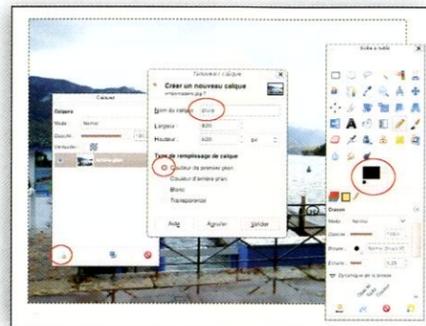
Pluie



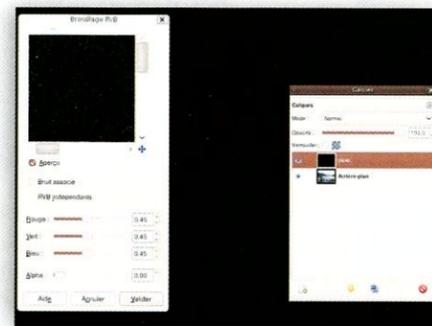
Avant. On triche un peu car même s'il ne pleuvait pas ce jour-là, il venait tout juste de se produire une averse ;-) Le sol est donc mouillé et le ciel est authentique. L'image ne doit pas être de trop grandes dimensions (800x600 ici) pour optimiser l'effet.



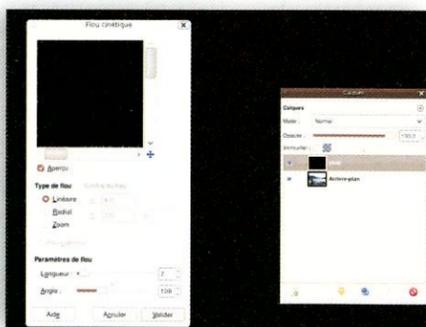
Après. Avec la méthode décrite ci-après, on peut obtenir de très bons résultats, même si le temps était plutôt clément sur la photo de départ.



1 Commencez par créer un nouveau calque, de couleur noire (sélectionnez **Couleur de premier plan** dans le type de remplissage, en vérifiant au préalable que la couleur de PP est bien le noir dans votre boîte à outils). Nommez-le « pluie ». Nous conservons un mode de fusion **Normal**. Nous allons à présent ajouter du bruit sur ce calque.



2 Pour créer du bruit, rendez-vous dans le menu **Filtres > Bruit > Brouillage RVB**. Décochez la case **RVB indépendants**, de manière à obtenir des points de couleur blanche (les 3 canaux de couleur sont ainsi modifiés de la même manière). Fixez une valeur autour de **0,45** et validez.



3 Cela ne ressemble pas vraiment à une averse de pluie pour le moment. Pour arranger cela, on utilise, toujours sur le calque « pluie », l'option **Filtres > Flou > Flou cinématique**. Sélectionnez une longueur assez faible et fixez l'angle selon le résultat souhaité. Dans notre exemple, nous choisissons un angle d'environ **100°**.



4 Ceci fait, jouez sur l'opacité du calque « pluie » à l'aide du curseur prévu à cet effet, jusqu'à obtenir le résultat qui vous convient. On commence à obtenir un résultat tout à fait satisfaisant dès 20% d'opacité environ. À noter que les modes de fusion **Superposer** ou **Lumière douce** à 100% d'opacité donnent également de très beaux résultats.

Éclair

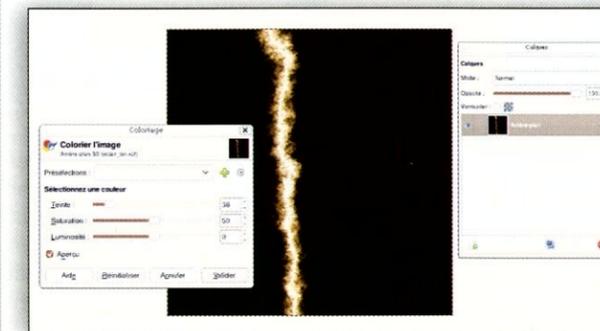
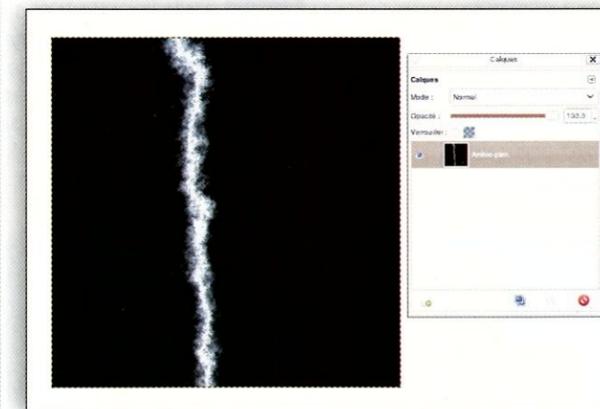
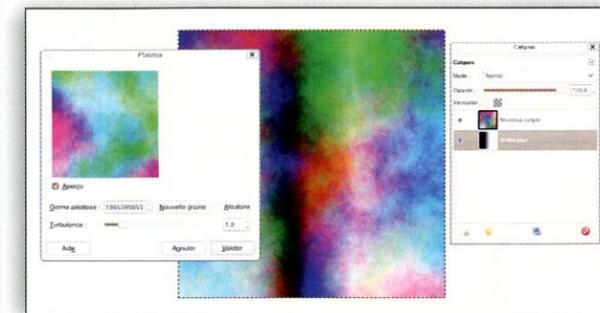
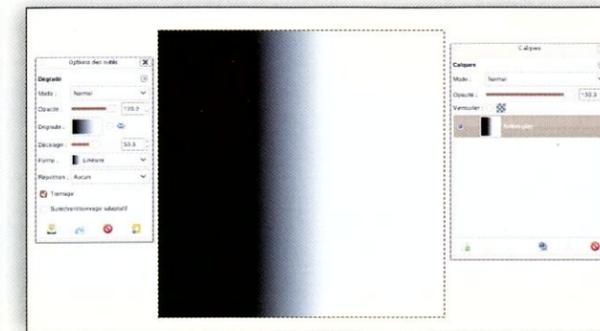
Difficulté :



Avant



Après



1 Voici comment faire simplement un éclair assez réaliste : créez une nouvelle image de dimensions au choix (dans notre cas **500x500**) via le menu **Fichier**. Remplissez le calque à l'aide de l'outil **Dégradé** : créez un dégradé linéaire de la couleur de premier plan (PP) à la couleur d'arrière-plan (AP) qui, par défaut, devrait être noir vers blanc. Effectuez le tracé de gauche à droite, tout en gardant la touche [Ctrl] appuyée, de manière à ce qu'il soit bien rectiligne.

2 Créez ensuite un nouveau calque, blanc, mode de fusion **Différence**. Ensuite, rendez-vous dans le menu **Filtres > Rendu > Nuage > Plasma**. Vous pouvez cliquer plusieurs fois sur le bouton **Nouvelle graine** pour optimiser le résultat. Enfin, désaturez le calque (menu **Couleurs > Désaturer**). Choisissez la nuance de gris basée sur la luminosité.

3 Fusionnez le calque vers le bas pour assembler les 2 calques, puis inversez les couleurs via le menu **Couleurs > Inverser**. Pour faire apparaître un éclair, nous allons ajuster les niveaux des couleurs (menu **Couleurs > Niveaux**). Déplacez le curseur noir vers l'extrême droite de l'histogramme jusqu'à obtenir une forme similaire à celle que vous pouvez observer ci-dessus.

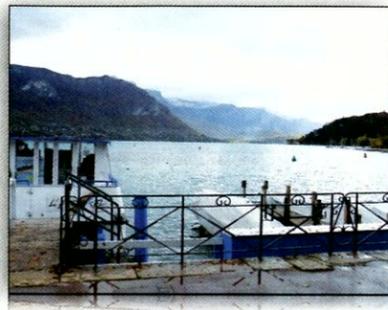
4 Pour passer notre éclair en couleur, nous allons faire appel à l'outil **Couleurs > Colorier**. Déplacez le curseur **Teinte** jusqu'à la valeur souhaitée. Lorsque votre éclair est terminé, vous pouvez l'intégrer à une photo, comme dans l'exemple plus haut, en effectuant une sélection par couleur, puis un copier/coller de l'éclair. La sélection flottante sera ancrée comme nouveau calque sur votre photo. Les outils de rotation et de redimensionnement du calque vous permettront d'adapter la forme de l'éclair.





Neige

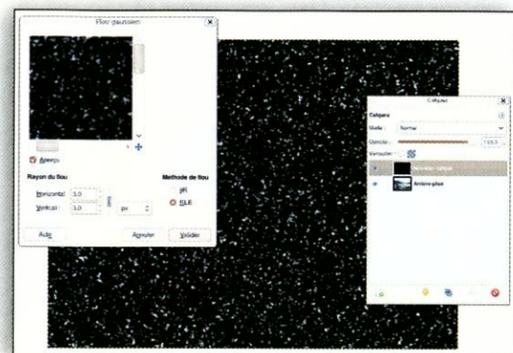
Difficulté :



Avant

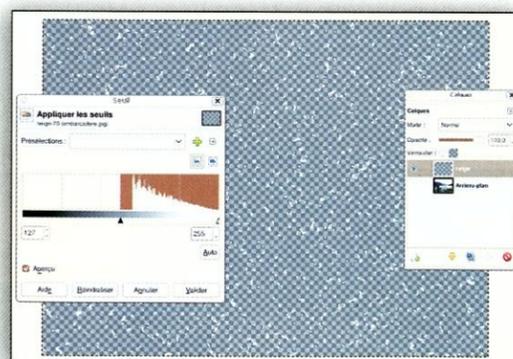


Après



1 Ouvrez votre photo et ajoutez un calque noir (vous pouvez pour cela sélectionner l'option **Couleur de premier plan** pour le remplissage du calque). Ceci fait, rendez-vous dans le menu **Filtres > Bruit > Brouillage RVB**. Décochez la case **RVB indépendants**, de manière à obtenir des points de couleur blanche. Fixez une valeur autour de **0,40** et validez.

2 Voilà les prémices de nos flocons de neige. Attention toutefois à ne pas en avoir de trop pour garantir un minimum de réalisme... Appliquez à présent un flou gaussien (menu **Filtres > Flou > Flou gaussien**) d'un faible rayon (**environ 3 pixels**), méthode de flou RLE.



3 Puis, rendez-vous dans le menu **Couleurs > Seuil** et dans la fenêtre de réglage, déplacez le curseur noir vers la gauche, de manière à réduire le nombre de flocons. Appliquez le même flou gaussien que précédemment (vous pouvez utiliser le raccourci **[Ctrl]+F** pour réappliquer rapidement le filtre).

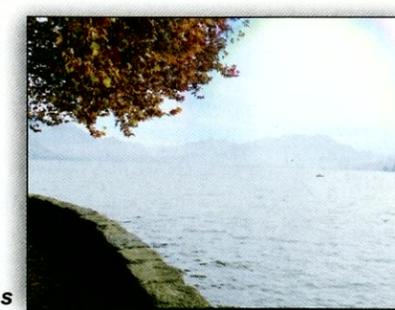
4 À l'aide de l'outil **Sélection par couleurs**, nous n'allons conserver que les flocons ; cliquez pour cela sur une zone noire du calque, puis **[Suppr]**. Désactivez la sélection **[Ctrl]+[Shift]+[A]**, puis appliquez un nouveau seuil (ne bougez pas les curseurs, validez simplement). Pour finir, appliquez un dernier flou gaussien (**[Ctrl]+[F]**)...

Arc-en-ciel

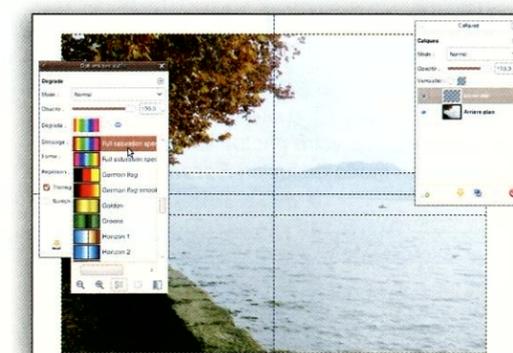
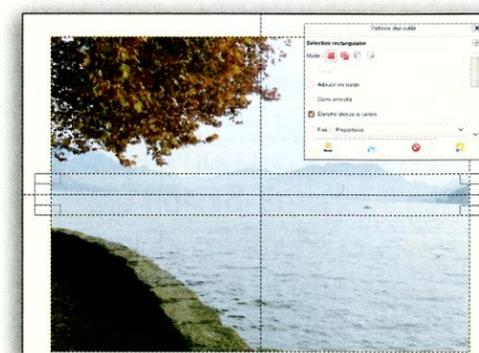
Difficulté :



Avant. Choisissez une photo ensoleillée comme base de travail (car sans soleil, pas d'arc-en-ciel...).

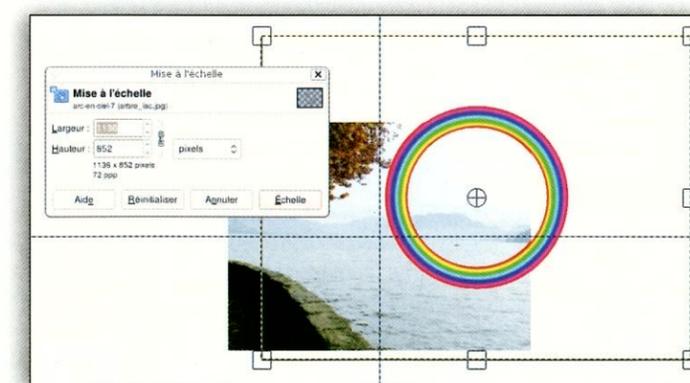
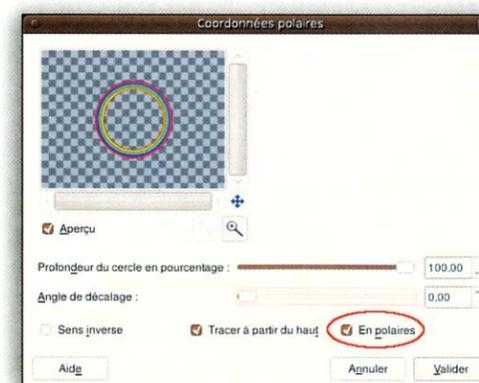


Après



1 Commençons par sélectionner une bande au centre de l'image. Pour cela, matérialisez le centre en ajoutant 2 guides (menu **Image > Guides > Nouveau guide (en pourcentage)**), vertical et horizontal à **50%**. À l'aide de l'outil de sélection rectangulaire, cliquez sur le point d'intersection des guides, appuyez sur **[Ctrl]** puis étirez la sélection de manière à obtenir une bande horizontale, comme illustré ci-dessus, et relâchez.

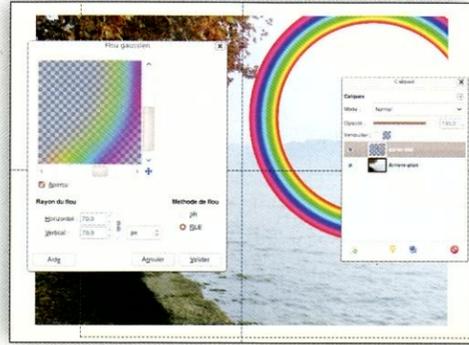
2 La sélection toujours active, créez ensuite un nouveau calque transparent au-dessus de votre photo. Sélectionnez l'outil de dégradé : dans la boîte des options de l'outil, sélectionnez le dégradé nommé **Full saturation spectrum CCW**. Cliquez sur le bord supérieur de votre sélection, appuyez sur **[Ctrl]**, étirez jusqu'au bas de la sélection et relâchez.



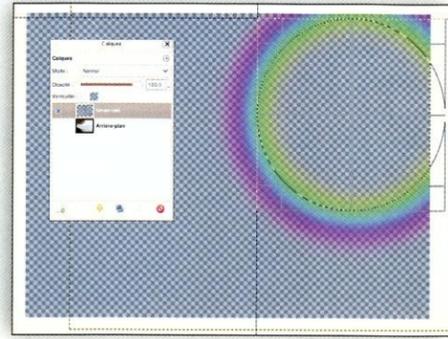
3 Votre sélection est désormais remplie avec les couleurs de l'arc-en-ciel. Désactivez à présent la sélection via le raccourci **[Ctrl]+[Shift]+[A]**. Nous allons donner à notre arc-en-ciel une forme circulaire. Pour cela, rendez-vous dans le menu **Filtres > Distorsions > Coordonnées polaires**. Assurez-vous que l'option **En polaires** soit bien activée et validez.

4 Nous allons maintenant positionner notre arc-en-ciel à l'aide de l'outil de mise à l'échelle. Vous pouvez effectuer au préalable un zoom arrière pour positionner le calque plus facilement. Activez le calque de l'arc-en-ciel, cliquez sur l'outil de mise à l'échelle puis sur votre image et étirez l'une des poignées du calque jusqu'à votre convenance.

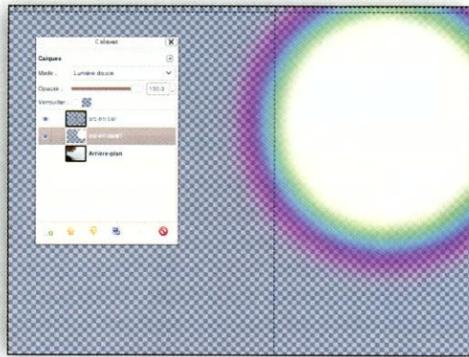




5 Ceci fait, nous allons appliquer un flou gaussien (menu **Filtres > Flou > Flou gaussien**) sur le calque de l'arc-en-ciel. Dans notre cas, nous fixons le rayon de flou à **70 px** (adaptez selon les dimensions de votre photo). Ensuite, passez le calque en mode de fusion **Écran**.



6 Masquez le calque de votre photo (en cliquant sur l'œil). Positionnez 2 nouveaux guides, un vertical et un horizontal, au niveau de la couleur verte de l'arc-en-ciel. Pour placer un guide, cliquez simplement sur la réglette du haut ou de gauche, puis glissez vers l'image. Utilisez ensuite l'outil de sélection elliptique : cliquez sur l'intersection des nouveaux guides et sélectionnez l'intérieur de l'arc-en-ciel.



7 La sélection toujours active, ajoutez un calque transparent et positionnez-le entre la photo et l'arc-en-ciel. Activez ce nouveau calque et remplissez-le de blanc (par simple cliquer/glisser de la couleur vers le calque). Désactivez la sélection ([Ctrl]+[Shift]+[A]) et réappliquez le flou gaussien précédent ([Ctrl]+[F]). Passez ensuite le calque en mode **Lumière douce**.



8 Pour peaufiner le tout, nous allons ajouter 2 masques de calque (via un clic droit sur le calque, puis **Ajouter un masque de calque**) qui permettront d'atténuer les couleurs où nous le souhaitons : sur le calque de l'arc-en-ciel, nous ajoutons un masque que nous remplissons avec un dégradé noir vers blanc, depuis le bas du calque vers le haut (attention, veillez à bien sélectionner le masque et non le calque avant de remplir !). L'ajout d'un décalage du dégradé peut être nécessaire (ici **45 px**).



9 Ne perdez pas de vue que le but ici est de masquer certaines parties de l'arc-en-ciel et du disque blanc : les zones que vous souhaitez masquer doivent être recouvertes de noir par le masque. Sur le calque du disque blanc, nous ajoutons un masque rempli avec un dégradé similaire (s'étendant en diagonale dans notre exemple). Et voilà, c'est terminé ! Cet arc-en-ciel peut bien entendu être utilisé sur d'autres photos, comme ci-dessus. Pour affiner le résultat, il suffit de jouer sur l'opacité des calques et de tester d'autres modes de fusion. ■

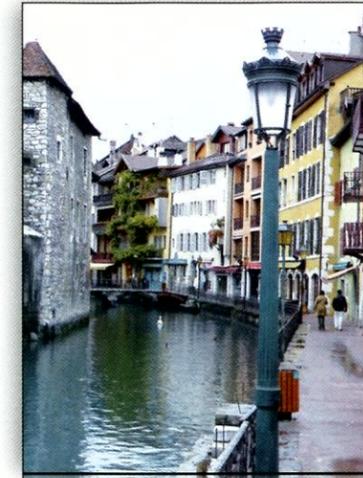


Difficulté :

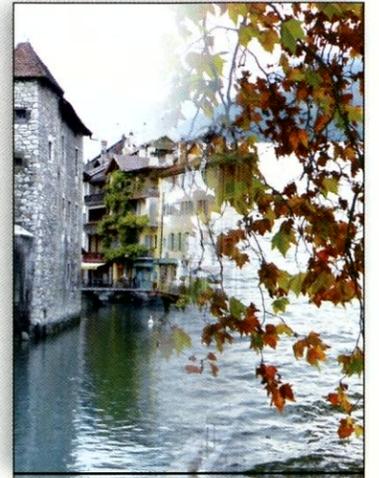


Fondre deux images

Voici un petit tutoriel dont l'objectif est d'effectuer un fondu progressif entre deux images. Vous l'aurez compris, l'image résultante sera d'autant plus étonnante si les images de départ ne sont pas choisies au hasard. En effet, il est préférable qu'il y ait quelques points communs entre les deux (couleurs, objets, etc.), de manière à obtenir une fusion cohérente...



Avant



Après



1 Commencez par ouvrir vos deux images dans GIMP (menu **Fichier > Ouvrir**). Vérifiez, via le menu **Image > Échelle et taille de l'image**, qu'elles sont bien de la même résolution. Dans le cas contraire, modifiez leurs dimensions dans cette même boîte de dialogue, puis validez.



2 Choisissez l'une de vos deux images, puis rendez-vous dans le menu **Sélection > Tout** (ce qui équivaut au raccourci clavier [Ctrl]+[A]) afin de sélectionner l'image dans sa globalité. Effectuez un copier ([Ctrl]+[C]), activez votre deuxième image, puis effectuez un coller ([Ctrl]+[V]). Constatez qu'une sélection flottante est apparue dans la fenêtre des calques.

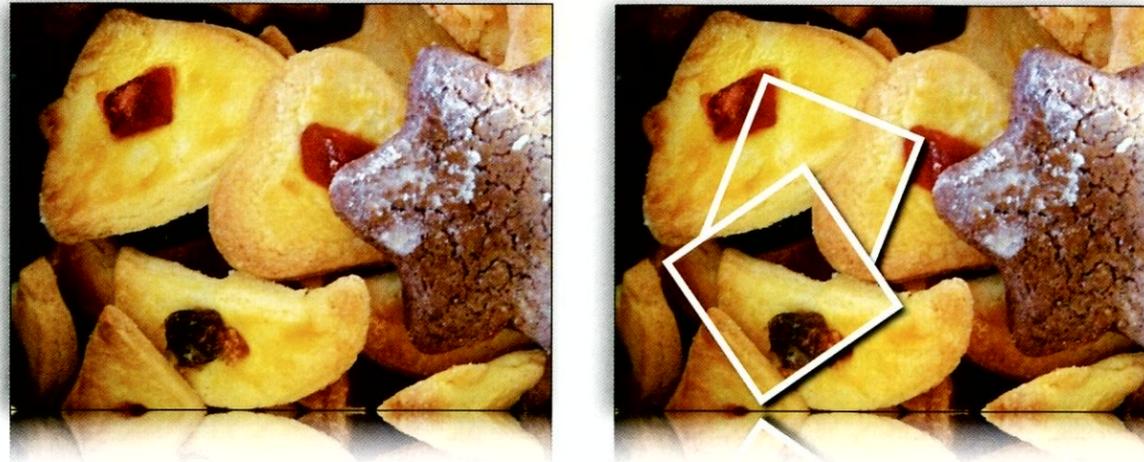


3 À présent, cliquez sur l'icône de création d'un nouveau calque, au bas de la fenêtre des calques, pour ancrer la sélection flottante dans un nouveau calque. Vous disposez maintenant de deux calques, un pour chacune de vos photos de départ. Effectuez un clic droit sur le calque supérieur, puis choisissez l'option **Ajouter un masque de calque**. Initialisez le masque de calque à **Blanc (opacité complète)**. Rappelons que cela signifie que le taux de transparence sera nul là où se trouvent des zones de blanc sur le masque.



4 Activez le masque en cliquant dessus dans la fenêtre des calques, puis sélectionnez l'outil de dégradé. Veillez à ce que les couleurs de premier plan et d'arrière-plan soient bien noir et blanc. Choisissez un dégradé linéaire. Cliquez sur le bord gauche du calque, appuyez sur [Ctrl] et glissez jusqu'au bord droit puis relâchez. Vous venez de tracer un dégradé noir vers blanc sur le masque de calque. Ceci a pour effet de laisser apparaître progressivement la photo du dessus. Notez qu'en fonction des images choisies et du rendu final que vous souhaitez obtenir, la direction du dégradé peut être différente, bien entendu. N'hésitez pas à faire plusieurs essais... ■

Difficulté :

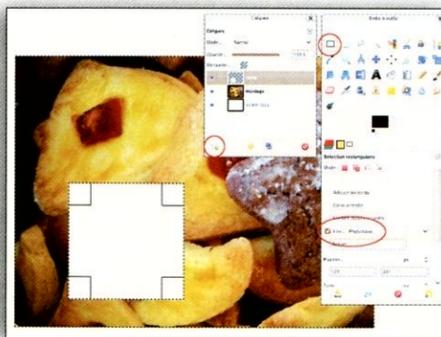


Photomontage

L'objectif de ce tutoriel est d'obtenir un effet « photomontage », comme si la photo de base était constituée de plusieurs petites photos habilement juxtaposées. Il s'agit en fait de copier une partie de l'image dans un calque, qui sera positionné pile à l'emplacement de la zone copiée.



1 Ouvrez l'image de votre choix dans GIMP. Dans la fenêtre des calques, renommez le calque associé en « montage ». À l'aide du bouton prévu à cet effet au bas de la fenêtre des calques, créez un nouveau calque, blanc, de mêmes dimensions. Nommez-le « arrière-plan » et positionnez-le en-dessous du calque « montage » à l'aide des boutons fléchés.



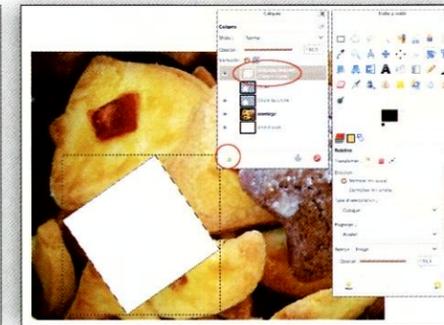
2 Créez un nouveau calque, transparent. Renommez-le « cliché ». À l'aide de l'outil **Sélection rectangulaire**, sélectionnez une zone carrée sur votre image. Pour dessiner un carré parfait, assurez-vous que l'option **Fixé Proportions** est activée dans la boîte de dialogue de l'outil. Ceci fait, remplissez la sélection avec du blanc (pour cela, effectuez un simple glisser/déposer, depuis le carré de couleur d'arrière-plan jusqu'à votre calque).



3 La sélection étant toujours active, sélectionnez cette fois l'outil de découpage. Assurez-vous que l'option **Calque actuel seulement** est bien activée dans la boîte des options de l'outil, puis découpez la sélection en suivant son contour. Validez par [Entrée]. Désactivez enfin la sélection via le menu **Sélection > Aucune** ([Ctrl]+[Shift]+[A]).



4 Ensuite, dupliquez le calque « cliché », puis déplacez la copie juste au-dessus du calque « montage ». À présent, positionnez-le comme bon vous semble à l'aide des outils de déplacement et de rotation. Vous pouvez masquer le calque « cliché » pour une meilleure visibilité, en cliquant sur l'œil qui se trouve à sa gauche dans la fenêtre des calques.



5 Récupérez à présent l'alpha du calque « copie de cliché », en passant par le menu **Calque > Transparence > Alpha vers sélection**. Placez-vous ensuite sur le calque « montage » et copiez/collez la sélection ([Ctrl]+[C], [Ctrl]+[V]). Constatez que l'on obtient alors une sélection flottante. Transformez-la en nouveau calque en cliquant sur l'icône **Nouveau calque**. Enfin, positionnez ce nouveau calque sous le calque « copie de cliché ».



6 Nous allons à présent ajouter un cadre blanc au cliché, voici comment procéder : récupérez l'alpha du calque « copie de cliché » en procédant comme décrit plus haut. Puis, via le menu **Sélection > Réduire**, réduisez la sélection de 10 px.



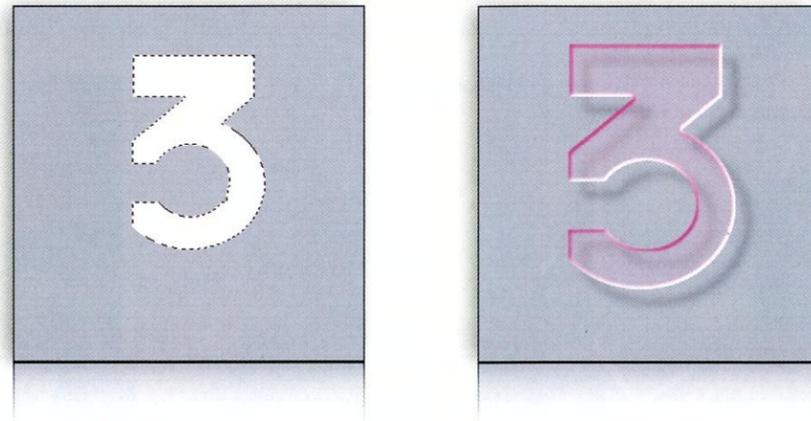
7 Supprimez ensuite le contenu de la sélection, via le menu **Édition > Effacer**. Ensuite, activez le calque « Copie de cliché » et cliquez dans **Calque > Fusionner vers le bas** pour le fusionner avec le « Calque copié ». Désactivez ensuite la sélection en cours ([Ctrl]+[Shift]+[A]).



8 Nous allons à présent ajouter une ombre portée pour obtenir un petit effet de relief. Sélectionnez bien le calque résultant de la fusion précédente, puis rendez-vous dans le menu **Filtres > Ombres et lumières > Ombre portée**. On obtient un résultat tout à fait satisfaisant avec les valeurs par défaut, vous n'avez plus qu'à valider et à admirer le résultat !



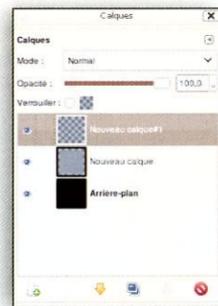
9 Vous pouvez à présent fusionner les calques « Calque copié » et « Drop shadow ». Pour ajouter d'autres clichés sur la photo de base, il faut recommencer la procédure à partir de l'étape 4 : dupliquez le calque « cliché », positionnez-le, etc. Vous pouvez ainsi placer autant de clichés que vous le souhaitez ! ■



Créer un objet en plastique translucide

Dans ce tutoriel, nous allons apprendre à créer très facilement un objet d'apparence plastique, en superposant plusieurs calques et en exploitant quelques filtres proposés par GIMP. On utilisera ici principalement les outils de sélection et de couleur.

Difficulté :



1 Commencez par créer une nouvelle image (ici 400x400px) et remplissez-la avec du noir. Ajoutez un nouveau calque transparent. À l'aide de l'outil de sélection rectangulaire, sélectionnez un carré sur le calque puis remplissez-le avec un gris moyen. Créez un troisième calque, transparent. Ce dernier va contenir notre objet translucide.



2 Créez à présent la forme qu'il vous plaira sur ce dernier calque. Le plus simple pour cela est d'utiliser conjointement les outils de sélection rectangulaire et elliptique et de « jouer » avec les touches [Ctrl] et [Shift] pour respectivement enlever ou ajouter des zones à votre sélection. Lorsque vous obtenez la forme souhaitée, tapez [Entrée] pour valider la sélection. Remplissez-la de blanc.



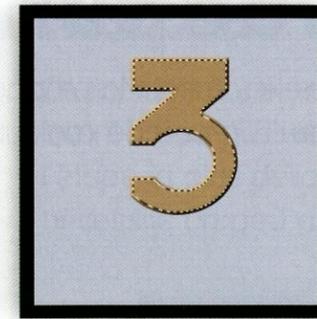
3 Dans la fenêtre des calques, effectuez un clic droit sur le calque contenant l'objet, puis choisissez l'option **Alpha vers sélection**. La sélection toujours active, créez un quatrième calque transparent et remplissez-le avec un brun foncé (#846a4f ici). Vous pouvez maintenant désactiver la sélection ([Ctrl]+[Shift]+[A]).



4 Rendez le calque « brun » invisible (en cliquant sur l'œil à proximité), puis activez le calque « blanc ». Nous allons utiliser l'outil **Filtres > Flou > Flou gaussien**. Fixez le rayon à 5px (méthode RLE), puis validez. Ceci fait, rendez le calque « blanc » invisible et activez le calque « brun » (visible).



5 Rendez-vous dans **Filtres > Mappage > Repoussage d'après une carte**. Dans la fenêtre des paramètres du filtre, choisissez le calque « blanc » dans le premier menu déroulant et fixez la profondeur à 4px. Conservez les autres valeurs par défaut et validez.



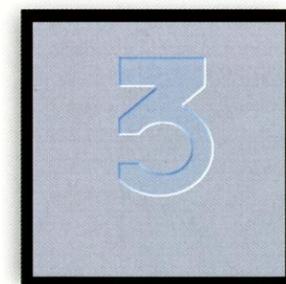
6 À présent, toujours sur le calque « brun », sélectionnez l'objet en cliquant dessus avec l'outil de sélection par couleur (attention, veillez à ce que l'option **Échantillonner sur tous les calques** ne soit pas activée dans la fenêtre des options de l'outil). L'objet sélectionné, rendez-vous dans le menu **Sélection > Réduire**, entrez 3px, puis validez. La bordure restant hors de la sélection constituera les bords de notre objet. Ensuite, rendez-vous dans **Sélection > Adoucir**, entrez 2px et validez.



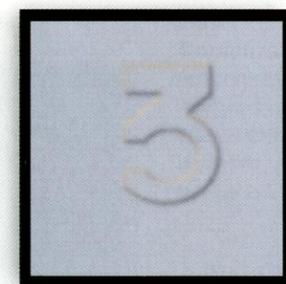
7 Conservez la sélection active. La partie transparente va être obtenue à l'aide de l'outil **Couleurs > Courbes**. Sélectionnez le **Canal Alpha** dans le menu déroulant, puis attrapez le point blanc qui se trouve à l'extrémité de la courbe avec la souris, et glissez vers le bas (comme illustré ci-dessus) tout en contrôlant l'aperçu, de manière à obtenir le niveau de transparence souhaité. Validez et conservez la sélection active.



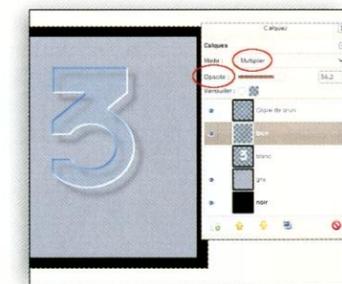
8 Dupliquez maintenant le calque « brun » à l'aide du bouton prévu à cet effet au bas de la fenêtre des calques. Rendez cette copie invisible et retournez sur le calque « brun ». La sélection toujours active, tapez [Suppr] pour effacer son contenu. Ce qui reste sur le calque nous servira à créer une ombre portée. Désactivez enfin la sélection ([Ctrl]+[Shift]+[A]).



9 Rendez le calque « brun » invisible et activez le calque « copie de brun ». Via le menu **Calque > Couleurs > Inverser**, inversez les couleurs de l'image. On obtient ainsi la base de notre objet transparent (légèrement bleuté) avec un effet 3D.



10 Il nous reste à travailler sur l'ombre portée. Rendez le calque « copie de brun » invisible, puis activez le calque « brun ». Allez dans **Filtres > Flou > Flou gaussien**, réglez le rayon à 10px, puis validez. Via le menu **Calque > Transformer > Décalage**, déplacez l'ombre de 12px en x et y. Rendez le calque « copie de brun » visible.



11 Pour ajuster la couleur de l'ombre, passez le calque « brun » en mode **Multiplier** et diminuez son opacité. Et c'est terminé ! Sachez néanmoins que vous pouvez faire varier la couleur de cet objet comme il vous plaira : activez le calque « copie de brun », sélectionnez l'outil **Couleurs > Teinte-Saturation** et déplacez le curseur **Teinte** jusqu'à la couleur souhaitée.



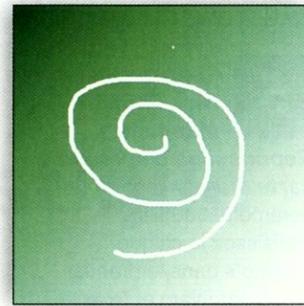
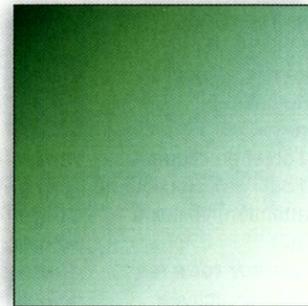
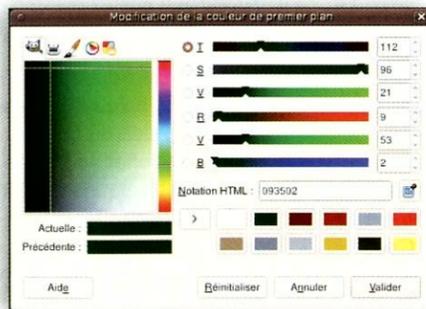
12 Vous pouvez également « jouer » avec les curseurs **Saturation** et **Luminosité**. En réglant la saturation à 0, on obtient un objet incolore et transparent. Une luminosité maximum génère un objet blanc transparent, etc. ■

Ondes de surface

Une très belle texture ici, imitant la propagation d'une onde à la surface de l'eau... Un peu de couleur, trois filtres et le tour est joué !



Difficulté :



1 Commencez par créer une nouvelle image (menu **Fichier > Nouvelle image**), de dimensions carrées (600x600 px ici). Cliquez sur le rectangle de couleur de premier plan dans la boîte à outils pour faire apparaître le sélecteur de couleur. Choisissez alors la couleur de votre choix, dans les tons foncés (#093502 ici), puis validez. Recommencez pour la couleur d'arrière-plan et choisissez la même couleur, mais beaucoup plus claire (#e0f4dd ici), puis validez.

2 Sélectionnez ensuite l'outil de dégradé. Dans la fenêtre des options de l'outil, sélectionnez mode **Normal**, opacité **100**, dégradé **PP vers AP**, décalage d'une trentaine de pixels, forme **linéaire**, répétition **aucun**. Puis tracez un dégradé en diagonale, du coin supérieur gauche de l'image au coin inférieur droit (par simple cliquer/glisser avec la souris, touche [Ctrl] enfoncée). Vous obtenez une image comme ci-dessus.

3 À l'aide de l'outil **Pinceau**, équipé d'une brosse assez fine (type **Circle 03**), dessinez grossièrement une spirale au centre de l'image. Le tracé sera effectué avec la même couleur que la couleur d'arrière-plan utilisée pour le dégradé. Vous devriez obtenir quelque chose de similaire à l'image ci-dessus.



4 Nous allons maintenant appliquer un flou gaussien à notre image : menu **Filtres > Flou > Flou gaussien**. Fixez le rayon de flou à une trentaine de pixels, méthode RLE et validez. Nous sommes loin de notre ondulation pour le moment... mais c'est sans compter les filtres astucieux livrés avec GIMP !

5 Rendez-vous maintenant dans le menu **Filtres > Distorsions > Tourner et aspirer**. Dans la fenêtre de réglage du filtre, réglez les paramètres comme bon vous semble en vous aidant de l'aperçu (la force d'aspiration ne doit pas être trop élevée). À titre de comparaison, voici les valeurs utilisées pour l'image ci-dessus : Angle de rotation **350°**, Force d'aspiration **0,326**, Rayon **1,151**.

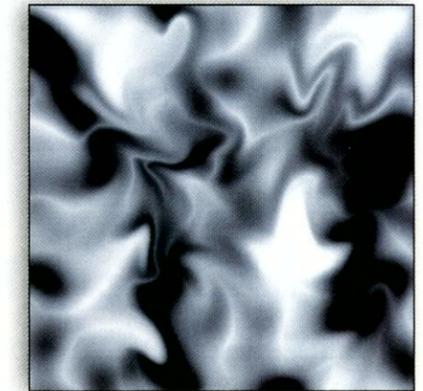
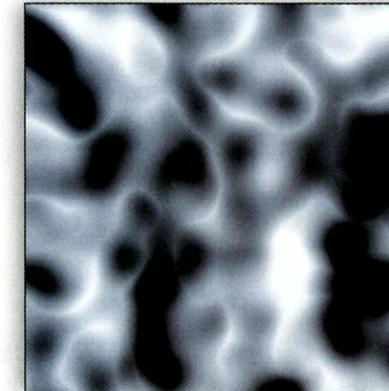
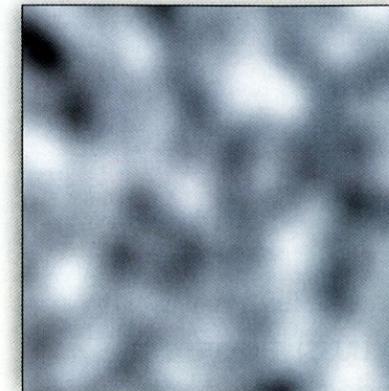
6 Pour finir, nous allons employer l'outil **Filtres > Distorsions > Vagues**. Le but est ici de créer de grandes et longues vagues. À nouveau, aidez-vous de la fenêtre d'aperçu pour vos réglages. À titre de comparaison, voici les valeurs utilisées pour l'image ci-dessus : Amplitude **80,26**, Phase **102,86** et Longueur des vagues **50**. Et voilà le résultat ! ■

Aspect satiné

Ce rapide tutoriel va vous guider dans la création d'une texture ayant l'aspect d'un tissu doux et froissé. Rien de compliqué ici, l'étape la plus délicate restant la déformation de l'image, qui nécessite un peu d'habileté...



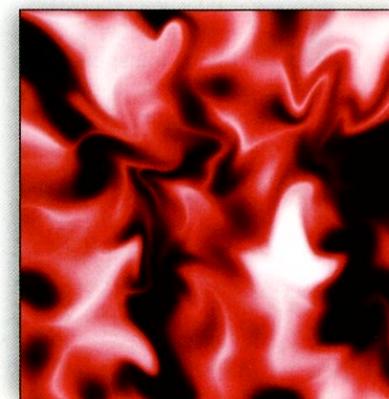
Difficulté :



1 Créez une nouvelle image carrée (500x500px ici). Rendez-vous ensuite dans le menu **Filtres > Rendu > Nuages > Brouillage uni**. Dans la fenêtre des paramètres du filtre, cochez la case **Aléatoire**, fixez les tailles X et Y à **4 px**, puis validez. Créez un second calque et répétez la même opération (simplement via [Ctrl]+[F]). L'option **Aléatoire** ayant été activée, les zones de lumière et d'ombre doivent être différentes pour les deux calques.

2 Changez le mode de fusion du calque supérieur en **Assombrir seulement**. Ceci fait, on fusionne les deux calques via le menu **Image > Aplatir l'image**. Cela permet également de supprimer la transparence. À l'aide de l'outil **Couleurs > Niveaux**, on renforce les contrastes : déplacez le curseur noir vers la droite et le curseur blanc vers la gauche. Tâchez d'obtenir quelque chose de similaire à l'image ci-dessus.

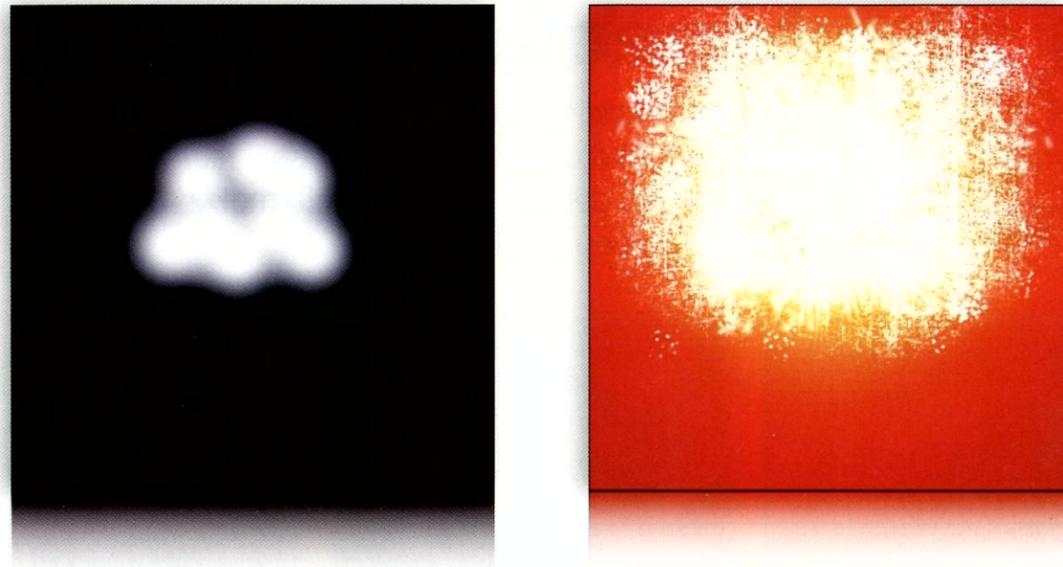
3 Rendez-vous maintenant dans le menu **Filtres > Distorsions > Déformation interactive**. Sélectionnez le mode de déformation **Déplacer**, fixez le rayon de déformation à une vingtaine de pixels et l'intensité de la déformation à environ **0,5**. Puis, cliquez et glissez dans la fenêtre d'aperçu pour déformer l'image (tirez les zones claires vers les plus sombres).



4 Enfin, il ne reste plus qu'à coloriser notre texture. Pour cela, nous allons tout d'abord créer un dégradé. Celui-ci doit être composé de 2 segments : un premier segment du noir jusqu'à une couleur soutenue, puis un deuxième segment de cette même couleur vers une couleur plus claire (le blanc est à éviter). Enregistrez votre dégradé, celui-ci doit être à présent le dégradé actif, puis rendez-vous dans **Couleurs > Mappage > Application de dégradé**. Et c'est fini ! À noter, pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec l'éditeur de dégradé, que l'on obtient également des résultats tout à fait satisfaisants avec l'outil **Couleurs > Colorier**. ■

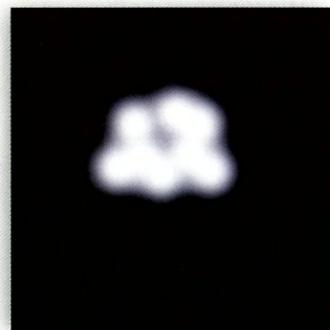


Difficulté :



Déflagration

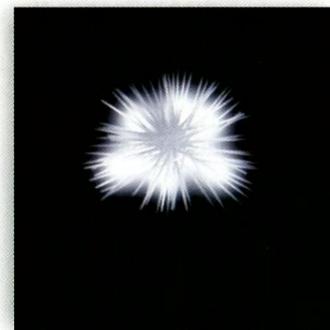
Ce tutoriel va vous permettre de réaliser une explosion aussi réaliste que possible. La principale difficulté ici réside dans le choix des outils (des brosses notamment) et la qualité du résultat dépendra de votre « coup de crayon »...



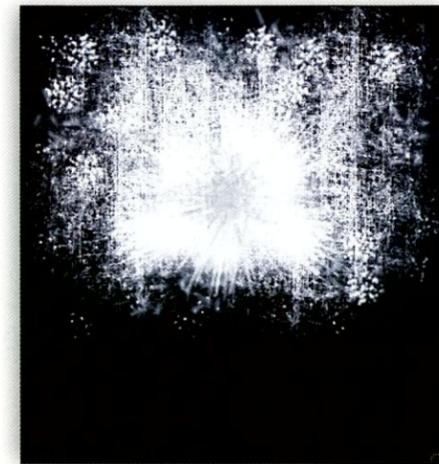
1 Créez une nouvelle image (dimensions : 400x400 px ici). Remplissez-la de noir. Créez ensuite un nouveau calque transparent et activez-le en cliquant dessus dans la liste des calques. Sélectionnez l'outil **pinceau**, puis choisissez une brosse floue de 50 px de large environ. Dessinez en blanc quelques points au centre de l'image, en prenant soin de laisser apparaître quelques traces de noir, comme illustré ci-dessus.



2 Rendez-vous dans le menu **Filtres > Flou > Flou cinétique**, choisissez un type de flou **Zoom**, fixez la longueur à 20 px et assurez-vous que les coordonnées x,y correspondent bien au centre de l'image. Validez. Vous devriez obtenir quelque chose de similaire à l'image ci-dessus. Ensuite, nous allons créer les lignes de l'explosion. Pour cela, on utilise l'outil de **barbouillage** avec les paramètres suivants : 100% d'opacité, brosse **Circle 03**, aucune sensibilité à la pression, estomper (20 ou 30 px), taux 85%.



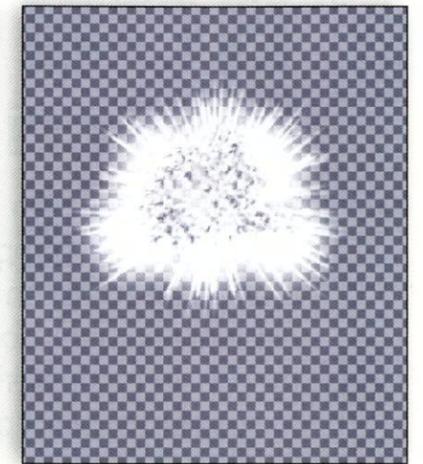
3 L'outil de barbouillage réglé, toujours sur le calque transparent, cliquez au centre de la forme blanche précédemment créée, appuyez sur [Shift], puis en maintenant la touche appuyée, cliquez en dehors de la forme blanche. Vous devriez obtenir un tracé parfaitement rectiligne et estompé entre les 2 points cliqués. Recommencez cette opération jusqu'à obtenir quelque chose de similaire à l'image ci-dessus.



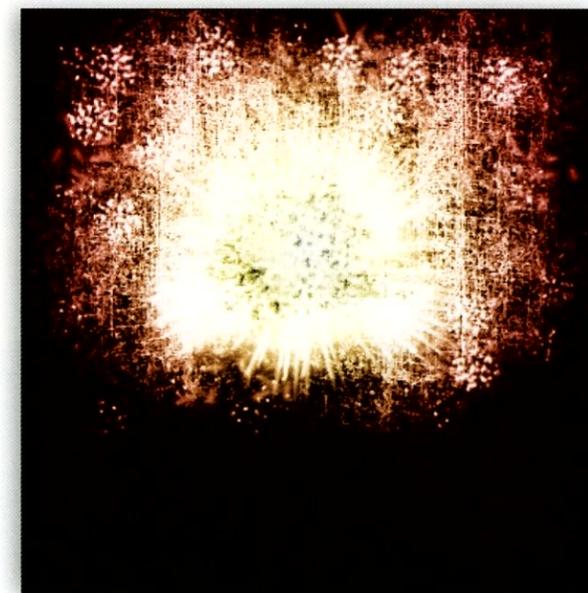
4 Créez à présent un nouveau calque transparent. Celui-ci va contenir les débris de l'explosion. Nous allons utiliser l'outil **Pinceau**. La difficulté ici réside dans le choix des brosses à utiliser, dont l'empreinte doit simuler des débris de toutes formes et de toutes tailles. Dans l'exemple ci-dessus, nous avons utilisé les brosses **D_Dust Particles**, **Galaxy**, **Confetti**, **Rough Dust** et **Noise Scratch** (cette dernière est particulièrement efficace).



5 Dupliquez ensuite le calque comportant le cœur de l'explosion, via le bouton prévu à cet effet au bas de la fenêtre des calques. Activez le calque de la copie, puis appliquez-lui un nouveau flou cinétique similaire au précédent (le raccourci [Ctrl]+[F] vous permettra de l'appliquer rapidement).



6 Sélectionnez ensuite l'outil **Gomme**, choisissez la brosse **Scratches**, puis effacez quelques zones du calque dupliqué. Insistez un peu plus sur la zone centrale de l'explosion. Activez ensuite le calque du cœur de l'explosion et avec l'outil **Gomme**, brosse **Galaxy Big**, effacez légèrement au centre.



7 Reste à coloriser l'explosion. Pour cela, on crée un nouveau calque. Puis, on sélectionne l'outil de dégradé et on choisit le dégradé nommé **Incandescent** dans la liste qui se trouve dans la boîte à outils. Cochez la case **Inverser** (pour inverser le sens du dégradé) et choisissez la forme **radiale**. Cliquez alors au centre de l'explosion, appuyez sur [Ctrl] puis tirez vers l'extérieur de l'explosion. Enfin, passez le calque du dégradé en mode **Superposer**. Les modes **Fusion de grain** et **Addition** donnent également de très bons résultats...



Fenêtre des calques correspondant à ce tutoriel.



BONUS : Notre sélection de Scripts-Fu

Eh oui, on dirait bien que les capacités de GIMP peuvent s'étendre à l'infini ! En effet, vous pourrez le compléter avec les Scripts-Fu qui répondent à vos besoins. L'objectif d'un Script-Fu est en effet de lancer une séquence de manipulations (sur une image existante ou non), pour aboutir à un résultat donné. De ce fait, vous n'êtes pas obligé de passer manuellement par toutes les étapes qui le composent. Et il en existe de toutes sortes ! Voici pour vous une petite sélection de scripts incontournables...

1 National Geographic Script

Ce premier script modifie les contrastes et l'exposition de votre photo de manière à mettre davantage en valeur le sujet de la photo (le résultat ressemble aux photographies que l'on peut trouver dans le magazine *National Geographic*, d'où le nom du script). Une fois installé, ce script est accessible dans le menu **Filtres > Génériques**.



Avant

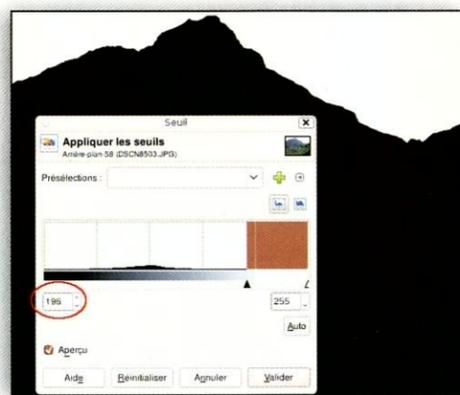


Après

2 Blue Sky & Clouds

Vous l'aurez deviné, ce script permet de modifier le ciel de votre paysage ! Vous pourrez ainsi obtenir un ciel bleu parsemé de nuages en toute simplicité. Voici comment utiliser ce script : ouvrez votre photo, puis rendez-vous dans le menu **Couleurs > Seuil**. Déplacez le curseur noir jusqu'à ce qu'apparaisse clairement la limite entre le ciel et le reste de la photo, comme illustré ci-contre.

À ce point, relevez la valeur du seuil. Fermez la fenêtre du seuil (sans valider), puis rendez-vous dans le menu **Script-Fu > Darla > Blue Sky & Clouds**. Entrez votre valeur de seuil dans le premier champ **Threshold** et validez. Si vous avez bien laissé la case **Add rendered clouds** cochée, l'outil **Brouillage uni** fera ensuite son apparition. À vous de régler le niveau de détails et la forme des nuages, puis validez.



Comment installer un script ?

Vous trouverez un large éventail de scripts sur le site <http://registry.gimp.org/> notamment. Téléchargez le fichier .scm correspondant au script, puis enregistrez-le dans le répertoire `~/gimp-2.6/scripts/`. Ceci fait, rendez-vous dans le menu **Filtres > Script-Fu > Actualiser les scripts**. Le script installé apparaîtra alors dans l'un des sous-menus de **Filtres**, selon sa nature. Notons que tous les scripts présentés ici sont compatibles avec GIMP 2.6.



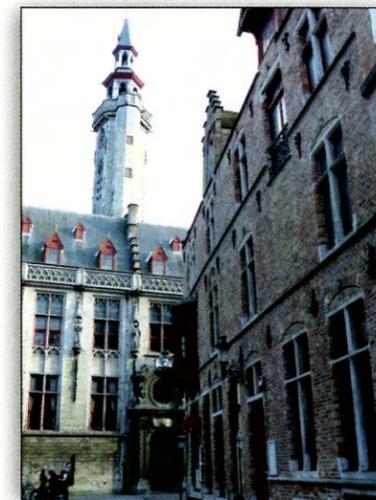
Avant



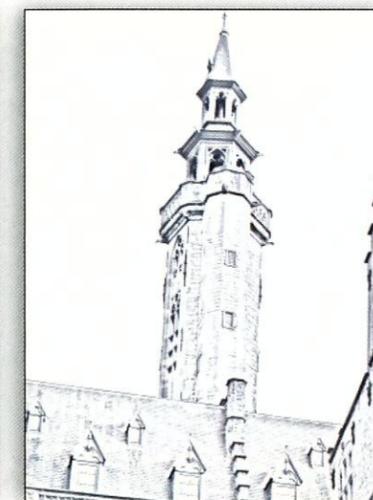
Après

4 Quick Sketch

Ce script transforme une photo en un croquis. Une fois installé, le script se trouve dans le menu **Filtres > Artistiques**. Le rayon de flou est à définir.



Avant



Après

3 Watermark

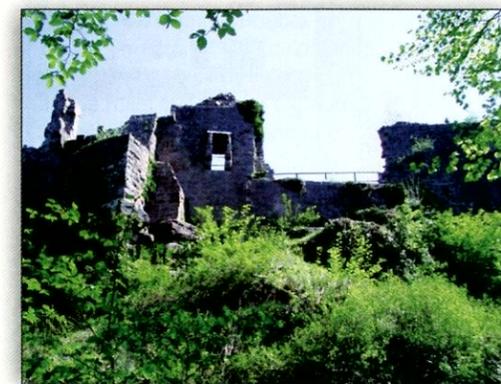
Le script *Watermark* vous permettra d'ajouter à vos images un « tatouage », comportant des informations de *copyright* ou toute autre information de votre choix. Une fois installé, le script est accessible via le menu **Script-Fu > MyScripts > Watermark**. Vous pourrez sélectionner la police de votre choix, définir sa taille, sa position et son taux d'opacité.



5 Shadows & Highlights

Ce script très utile permet de corriger en un clic l'exposition d'une photo. Une fois installé, vous le trouverez dans le menu **Filtres > Ombres et lumières**. Vous aurez la possibilité de

réglér la quantité d'ombre et de lumière avant exécution du script. Au final, ce dernier crée deux nouveaux calques (en mode superposition sur le calque de votre photo), l'un correspondant aux zones d'ombres, l'autre correspondant aux zones lumineuses. Il ne vous reste plus qu'à régler l'opacité de chacun d'eux en fonction du résultat souhaité. ↻



Avant



Après



6 Pencil Drawing

Ce script permet de transformer une photo en sa copie dessinée au crayon de papier. Vous aurez la possibilité de définir le rayon de flou ainsi que la dureté du tracé.



Avant



Après

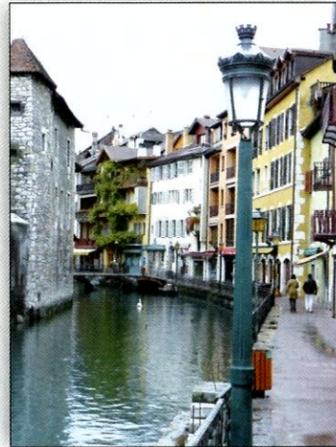
7 Burnt Paper

Ce script permet de donner à vos calques de texte un aspect de parchemin brûlé. Le script s'utilise comme suit : effectuez une sélection rectangulaire encadrant votre texte, puis rendez-vous dans le menu **Filtres > Décor > Burnt Paper**.

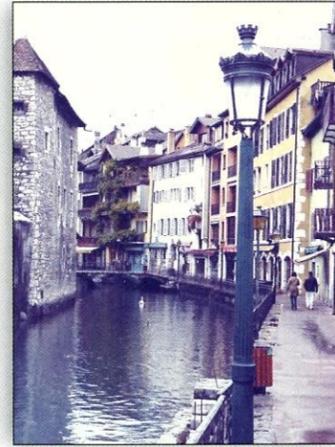


8 Vintage Look

Le nom de ce script parle de lui-même : il permet de donner un look « vintage » à vos photographies. Pour cela, vous pouvez jouer sur la quantité des couleurs cyan, magenta et jaune avant l'exécution du script, via les curseurs prévus à cet effet. Une fois installé, ce script se trouve dans le menu **Script-Fu > Vintage Look**. L'effet est très ressemblant ! Un script incontournable pour les plus nostalgiques...



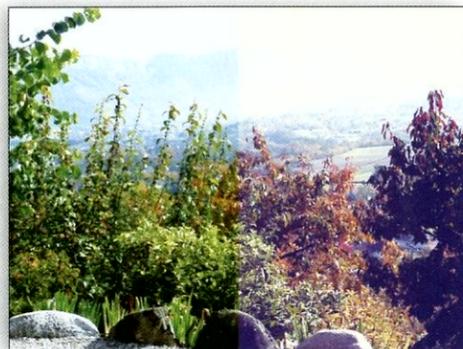
Avant



Après

9 Initial Image

Ce script s'avérera vraiment pratique lors de vos retouches photo : il crée un nouveau calque accompagné d'un masque, ce dernier permettant de laisser apparaître une partie de la photo originale (50% par défaut). Ainsi, la comparaison de la photo originale avec sa version retouchée devient beaucoup plus simple ! Une fois installé, le script est directement accessible dans le menu **Filtres**. Quand le calque est mis en place, vous pouvez retoucher la photo originale comme il vous plaira, en veillant à laisser le calque créé par le script **Initial Image** sur le haut de la pile.



Comparaison d'une image avec sa version « vintage », grâce au script « Initial Image ».



Liste des calques correspondant à l'utilisation du script « Initial Image ».

10 Vignette

Voilà un script très utile pour mettre en valeur un élément en particulier sur votre photo. Il permet en effet d'effectuer une opération de vignettage, autrement dit, l'objet de votre sélection sera mis en valeur via un assombrissement de toute la zone hors-sélection. Vous l'aurez compris, avant d'utiliser ce script, il vous faudra sélectionner un élément sur votre photo (via l'un des outils de sélection à votre disposition). Puis, rendez-vous dans le menu **Filtres > Ombres et lumière > Vignette**. Dans la fenêtre de dialogue qui apparaît, vous pourrez fixer le taux d'adoucissement et d'obscurité, et choisir la couleur à utiliser pour l'assombrissement. Si vous cochez la case **Keep Layers**, tous les calques créés par le script resteront accessibles dans la fenêtre des calques.



Avant



Après

11 Movie 300 Script

Les amateurs de cinéma comprendront qu'il s'agit ici d'un script permettant de modifier les couleurs d'une photo, de façon à lui appliquer la même gamme de couleurs que celle utilisée pour le film « 300 » (un film américain, réalisé par Zack Snyder, sorti en 2007). Une fois installé, le script se trouve dans le menu **Filtres > Artistiques**. L'image est notamment désaturée, dupliquée, des calques de couleur lui sont ajoutés et un léger brouillage est également appliqué lors de l'exécution du script. Le rendu final est tout à fait intéressant.



Avant



Après

12 Blur & Shadow

Ce script permettra de mettre en valeur l'objet de votre prise de vue en réalisant un effet de relief sur la zone centrale. Concrètement, le script encadre la photo en excluant des marges assez larges, réalise un flou sur l'arrière-plan et ajoute une ombre portée sur la partie encadrée. Un moyen simple d'améliorer vos portraits ! Une fois installé, ce script se trouve dans le menu **Filtres > Décor**.



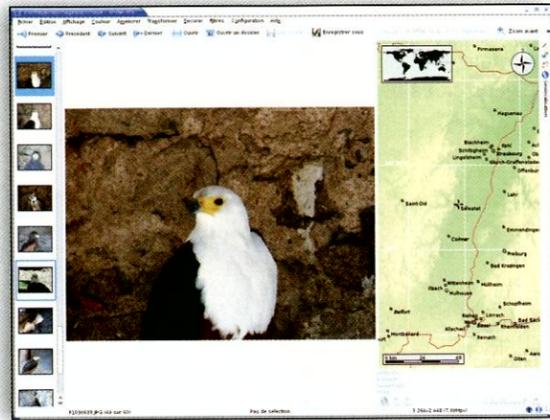
Avant



Après

ShowFoto, un éditeur d'images complet

Issu du projet Digikam, ShowFoto est un éditeur d'images aux multiples fonctionnalités. Nous procéderons ici à un rapide tour d'horizon d'une partie d'entre elles. Pour débiter, il suffira d'ouvrir le dossier contenant vos images. ShowFoto met à votre disposition quelques outils qui vous permettront de réaliser des modifications simples sur vos images. Vous pourrez ainsi redimensionner ces dernières ou encore modifier leur orientation. Vous disposerez d'un outil qui vous permettra de lutter contre l'effet « yeux rouges » et pourrez, en outre, effectuer des réglages concernant les niveaux de netteté et de flou de vos photos.



Un menu entier est consacré à la gestion des couleurs de vos images. Vous pourrez notamment en profiter pour inverser les couleurs de votre photo, créer une image en noir et blanc ou utiliser les effets de couleurs disponibles (solarisation, néon, vif, contours). Il sera possible, en outre, d'accéder au profil ICC de votre image. Celui-ci décrit notamment la manière dont sont restituées les couleurs qui la composent.

Après avoir amélioré vos clichés, vous pourrez passer à la phase de transformation. Les options disponibles à cet effet sont variées. Le menu **Décoration** vous proposera de compléter votre image via l'ajout d'éléments tels qu'une bordure (opaque, biseauté, glace ou feuille décorative, etc.), un texte ou une texture (bois, papier, tissu, mousse, etc.). Vous pourrez aussi transformer vos photos par l'ajout d'effets (gouttes de pluie, peinture à l'huile, dessin au fusain ou effet de flou), chacun de ces derniers étant paramétrable.

N'oublions pas d'évoquer, pour finir, l'onglet intitulé **Géolocalisation**, qui vous permettra de spécifier le lieu de votre prise de vue. Doté d'une vaste panoplie d'outils, ShowFoto se présente ainsi comme un programme vraiment complet, qui ravira aussi bien les utilisateurs néophytes que les utilisateurs plus expérimentés. ■

Lien

Site du projet : <http://www.digikam.org/>
Version testée : 1.0.0-beta5 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Mandriva, Fedora et OpenSUSE.

Kupfer, un lanceur d'applications multifonctionnel

Vous avez sans doute déjà entendu parler de Quicksilver, un lanceur d'applications libre utilisé sous Mac OS X, ou plus probablement de GNOME Do, un programme proposant relativement les mêmes fonctionnalités sous Linux. Kupfer se présente, quant à lui, comme une alternative à ces logiciels. Cette application vous permet à la fois de manipuler des fichiers, lancer des applications, mais aussi de réaliser des recherches sur votre système.

Ce programme est doté d'une interface minimaliste se divisant en deux parties. À gauche figure le fichier ou l'application souhaitée. Il vous suffira de renseigner quelques caractères pour que Kupfer vous propose une liste d'éléments pouvant correspondre à votre recherche. Vous utiliserez la flèche du bas de votre clavier afin de prendre connaissance de ces derniers. À droite est présentée l'action qu'il vous sera possible de réaliser à partir de l'élément souhaité (**Ouvrir** lorsqu'il s'agit d'un fichier ou **Lancer** dans le cas d'une application, etc.). Utilisez la touche [Tab] afin de passer au mode « action », puis la flèche du bas afin de consulter la liste des actions disponibles.



Une fois lancé, Kupfer s'icôneifie au sein de votre tableau de bord. Un clic droit permettra d'accéder aux préférences du programme.

Vous trouverez, au nombre de celles-ci, une série de plugins vous permettant d'étendre les fonctionnalités du lanceur.

La combinaison de touches [Ctrl]+[Espace] vous permettra d'afficher et de masquer le programme. Vous pourrez choisir de lancer celui-ci dès le démarrage de votre session. Avec Kupfer, vous bénéficierez ainsi d'un outil vous permettant d'explorer et d'exploiter de manière intuitive votre système et vos programmes. ■

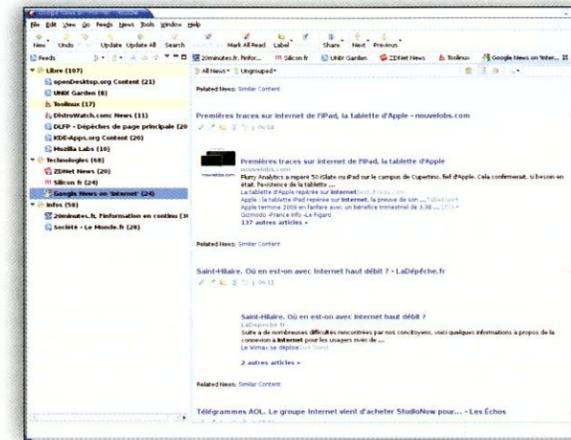
Lien

Site du projet : <http://kaizer.se/wiki/kupfer/>
Version testée : c18.1 - Packagé pour les distributions Ubuntu et Debian.

Organisez et partagez vos flux RSS avec RSSOwl

RSSOwl est un agrégateur de flux RSS multifonctionnel avec lequel les dernières actualités de vos centres d'intérêts ne vous seront plus étrangers. Pour ajouter un premier flux, utilisez le bouton **New**. Renseignez le site du projet ou le lien direct vers le flux en question. Vous pouvez également indiquer un mot-clé, puis utiliser l'une des ressources web (Google News, Digg, Delicious, YouTube, Bing, etc.) mises à votre disposition afin de profiter de nouveaux flux d'information. Pour faire plus simple, sachez qu'une fois l'adresse d'un site copié, il vous suffira d'effectuer un clic sur **New** pour voir cette dernière s'afficher immédiatement dans le champ dédié. Il n'y aura alors plus qu'à cliquer sur les boutons **Next** et **Finish** afin que le flux renseigné prenne place dans le panneau latéral de l'interface. Ceux qui utilisent Google Reader pourront également importer leurs flux.

RSSOwl intègre son propre navigateur, ce qui permettra de consulter directement dans l'interface du programme les nouvelles de son choix. On pourra d'ailleurs répartir les flux consultés dans plusieurs onglets.

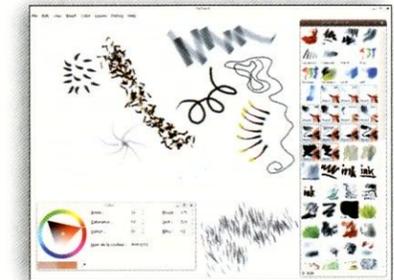


Sachez également qu'il vous sera possible de partager les nouvelles de votre choix avec vos amis via des services et réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Delicious, etc.) ou par e-mail. Un assistant vous permettra de « nettoyer » vos flux et plus particulièrement ceux n'étant pas mis à jour depuis un moment. Enfin, notez qu'il vous sera possible d'activer l'affichage d'une fenêtre de notification qui pourra vous indiquer la venue de nouvelles informations. Cet agrégateur de flux RSS constitue ainsi un bon outil pour suivre les derniers faits d'actualité. Il sera d'ailleurs même possible d'étendre les fonctionnalités de RSSOwl via les greffons disponibles. L'un d'entre eux vous permettra tout particulièrement de suivre les dernières actualités de vos groupes de discussion favoris. ■

Lien

Site du projet : <http://www.rssowl.org/>
Version testée : 2.0.3 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian et Mandriva.

Exercez-vous à la peinture sur toile avec MyPaint



MyPaint est une application de dessin avec laquelle vous pourrez réaliser des créations graphiques originales grâce à la

panoplie de brosses mise à disposition. Une fois l'application lancée, trois fenêtres s'afficheront. La principale représente votre espace de travail. Elle est accompagnée d'une boîte d'outils dans laquelle vous trouverez les différentes formes de brosse disponibles. La troisième fenêtre contient une palette de couleurs vous permettant de sélectionner les coloris de votre choix.

Concernant tout particulièrement les outils de dessin disponibles, on remarquera surtout la grande variété de brosses proposées (crayons, feutres, fusains, effets tâches d'encre, feuilles ou herbes, etc.).

Différentes palettes de couleurs sont mises à disposition, vous proposant ainsi un large choix de teintes. MyPaint compte également au nombre de ses fonctionnalités la gestion de calques. Les fonctions **Next above current** ou **Next below current** permettront d'ailleurs de naviguer au sein de ces derniers. Il peut cependant être difficile de s'y retrouver. À noter que le menu consacré aux calques vous présentera également plusieurs fonds pour votre toile.

MyPaint se révélera ainsi être une solution idéale si vous souhaitez laisser vagabonder votre âme d'artiste. Notez d'ailleurs qu'il sera possible d'utiliser ce logiciel avec une tablette graphique. Il est cependant conseillé d'utiliser en complément de ce dernier un logiciel de traitement d'images plus complet (tel que GIMP, par exemple) afin de figoler certains détails. FlowPaint, Qaquarelle ou Gogh sont des projets graphiques quelque peu similaires. ■

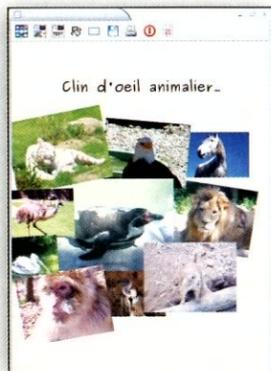
Lien

Site du projet : <http://mypaint.intilinux.com/>
Version testée : 0.7.1 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Fedora et Mandriva.



Vos montages photos en un tour de main avec Printoxx

Printoxx est un outil qui vous permet de réaliser aisément des montages à partir de vos clichés. La première chose à faire est d'accéder à sa galerie d'images, comme le propose la première icône de la barre d'outils. Pour transférer une image vers Printoxx, il suffit de sélectionner le cliché de votre choix, puis de cliquer ensuite dans l'interface principale du programme afin de le déposer.



On peut ensuite utiliser le curseur de la souris afin de déplacer la photo, mais aussi la redimensionner. L'une des options présentes vous proposera de modifier l'orientation de vos images. Il est également possible d'appliquer un

cadre à ces dernières et déterminer pour cela épaisseur et couleur. Pour compléter le tout, du texte pourra être ajouté. Famille de police, style et taille peuvent être déterminés à cet effet. Le texte renseigné se présente, au choix, en noir, en blanc ou sur fond transparent, ce qui permet ainsi de le placer sur vos clichés.

Sachez, pour finir, que le projet de montage photos ainsi créé pourra être imprimé. On pourra à cet effet réaliser quelques réglages concernant les dimensions souhaitées. Il est cependant également possible de sauvegarder votre création. Le PNG est proposé comme format d'enregistrement par défaut. Avec Printoxx, vous pourrez ainsi mettre en scène vos derniers clichés en toute simplicité. ■

Lien

Site du projet : <http://kornelix.squarespace.com/printoxx/>

Version testée : 2.3 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Fedora, Mandriva et OpenSUSE.

Avant Window Navigator, un dock à la Mac OS X sur votre bureau

Avec Avant Window Navigator (AWN), parez votre bureau d'un dock à la Mac OS X. Il s'agit, autrement dit, de bénéficier d'une barre d'applications qui vous permettra d'accéder rapidement à vos programmes actifs, vos applications favorites et aux applets de votre choix. Une fois installé, lancez le programme via votre terminal à l'aide de la commande `awn`.



Pour utiliser AWN, il vous faudra cependant activer votre bureau composite et donc utiliser un gestionnaire de fenêtres avancé tel que Compiz Fusion. En effet, la barre d'applications utilise un effet de transparence. L'ensemble de vos applications actives sont affichées sur ce dock. Vous pourrez également compléter celui-ci par l'ajout de lanceurs de vos applications favorites en glissant-déposant ces dernières.

Du côté du gestionnaire de configuration, notez la possibilité de lancer le dock au démarrage de votre session. Vous pourrez également choisir de masquer celui-ci lorsqu'il n'est pas utilisé. Concernant tout particulièrement l'apparence de votre barre d'applications, sachez qu'il est possible d'activer des effets (rebonds, rotation 3D, halo, fondu, projecteur, etc.) pour les icônes présentes sur cette dernière.

Le dock vous permettra de profiter d'applets. Ces petits gadgets, disponibles via le gestionnaire de configuration du logiciel, proposent des fonctionnalités variées. On retrouve ainsi un outil vous permettant de consulter vos flux RSS, un indicateur de moniteur système, un visionneur de bandes dessinées, un *media player*, etc. Avec Avant Window Navigator, vous bénéficierez ainsi d'un outil à la fois fonctionnel et esthétique pour votre bureau. Seule ombre au tableau, il n'est pas possible de paramétrer le positionnement du dock par rapport au bord de l'écran. ■

Lien

Site du projet : <http://wiki.awn-project.org/>

Version testée : 0.1.1-25 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Fedora, Mandriva et OpenSUSE.

Audacious, un lecteur audio pleinement modulaire

Audacious est un *player* audio dont l'originalité réside dans l'habillage utilisé, mais aussi les nombreux greffons disponibles. Ce projet est un dérivé de Beep Media Player, lui-même inspiré de XMMS, qui se voulait proposer une alternative libre au programme multimédia Winamp.



Plusieurs codecs audio sont supportés par le programme (MP3, ACC, Vorbis, FLAC, WMA, etc.). Il faudra recourir aux options **Play file** ou **Play location** afin de débiter la lecture de ses morceaux musicaux. Un clic droit sur l'interface permet d'accéder à une quantité d'options relatives au player. On pourra notamment revenir au début de sa *playlist* ou encore décider de stopper la lecture après la fin du titre en cours. Il sera en outre possible de créer plusieurs listes de lecture. Un outil de recherche,

mais également des fonctions de tri, vous permettront de vous y retrouver plus facilement. On pourra sauvegarder et exporter ses playlists au format m3u.

L'option intitulée **View track details** vous permettra de prendre connaissance et d'éditer des informations relatives au morceau musical en cours de lecture (titre, artiste, album, genre, etc.). Des données concernant le format, la qualité et le taux d'encodage utilisés sont également mises à disposition. Concernant les options de configuration disponibles, notez la possibilité de modifier le serveur son utilisé (PulseAudio, JACK, ALSA, etc.), mais aussi d'activer le mode **Replay Gain** afin de normaliser le volume de vos titres.

La richesse d'Audacious réside toutefois dans sa grande modularité. Les modules d'extension disponibles à cet effet sont nombreux. Ces derniers concernent aussi bien les codecs utilisés que les effets disponibles ou encore les types de visualisation présents. Il vous sera ainsi possible de paramétrer votre player audio selon vos préférences et habitudes d'utilisation. ■

Lien

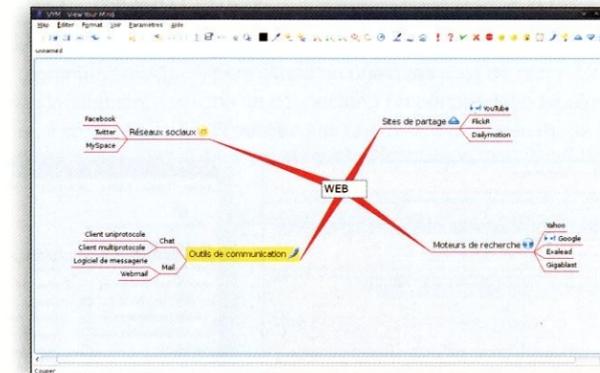
Site du projet : <http://audacious-media-player.org/>

Version testée : 2.2 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Fedora, Mandriva et OpenSUSE.

Organisez vos idées avec Vym

View Your Mind ou Vym, pour faire court, est un logiciel de *mind mapping*. Il vous permettra de notifier vos idées et d'organiser celles-ci via une panoplie d'outils disponibles. C'est via le menu contextuel du *mapeditor*, c'est-à-dire l'interface de travail de l'application, que vous trouverez l'ensemble des fonctionnalités utiles à la réalisation de diagrammes et schémas.

Par défaut, l'interface compte un premier cadre dans lequel il vous sera possible de notifier le concept ou l'idée principale que vous souhaitez développer. Un clic droit permettra d'ajouter une première branche à celui-ci. En plus d'annotations textuelles, il vous sera possible d'ajouter des images, des icônes ou des URL. Un éditeur de notes est proposé. Ce dernier vous permettra de compléter vos schémas avec quelques indications.



On pourra gérer plusieurs schémas, ces derniers s'afficheront dans des onglets. Les options **Next map** et **Previous Map** vous proposeront de naviguer d'un diagramme à l'autre. Vym intègre par ailleurs un outil permettant de réaliser des recherches textuelles.

Les diagrammes réalisés pourront être exportés en vue d'une publication sur le Web (XHTML), mais aussi dans un format TXT ou dans un format d'image (PNG, JPEG, BMP, etc.). View Your Mind se présente ainsi comme un outil pratique, qui vous permettra de réaliser des *brainstormings* ou d'organiser des données complexes, le tout avec une part de créativité en utilisant images, couleurs et mots-clés. La documentation du projet est disponible au format PDF. ■

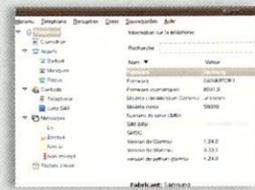
Lien

Site du projet : <http://www.insilmaril.de/vym/>

Version testée : 1.12.2 - Packagé pour les distributions Ubuntu, Debian, Fedora, Mandriva et OpenSUSE.

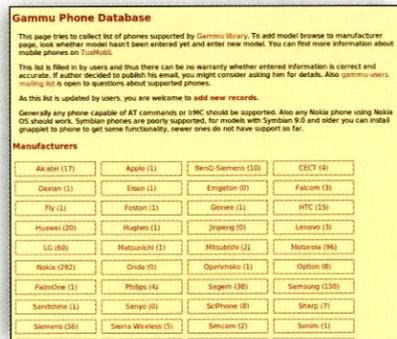
Récupérez et sauvegardez les données de votre mobile

 Avez-vous déjà pensé à l'éventualité où vous perdriez tous les contacts enregistrés dans votre téléphone mobile ? Ce serait bien embêtant, n'est-ce pas ? Une sauvegarde de toutes vos données, vous y avez déjà pensé ? Eh bien sachez qu'il est possible, sous Linux, de récupérer et de stocker toutes les données contenues dans votre mobile : contacts, SMS, appels, etc. La solution : le duo Gammu/Wammu.



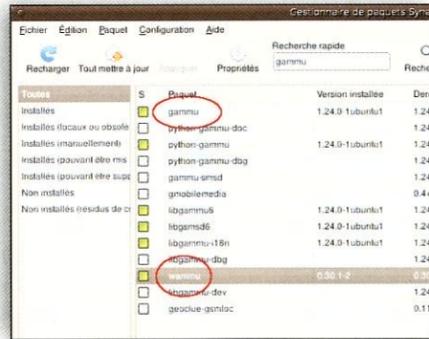
Objectif : Récupérer les données stockées sur son téléphone mobile

Difficulté : moyen
Temps : 20 minutes



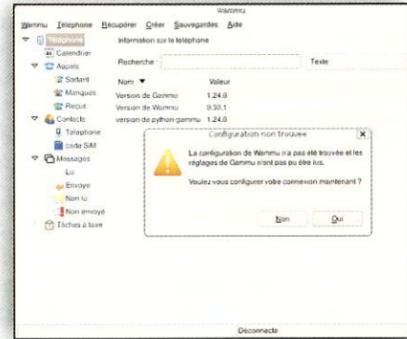
1 Compatibilité

En premier lieu, sachez que Wammu supporte un très grand nombre de modèles de mobiles. Pour vérifier que votre mobile est bel et bien supporté par l'application, rendez-vous à l'adresse : <http://wammu.eu/phones/> (les mobiles sont classés par constructeur) et lisez attentivement les informations concernant votre mobile. En fonction du modèle, il se peut que seulement une partie des fonctionnalités de Wammu puissent être exploitées.



2 Installation

La première chose à faire est bien entendu d'installer Gammu et Wammu sur votre système. Gammu regroupe un ensemble d'outils destinés à gérer les fonctionnalités des téléphones mobiles. Wammu est une interface graphique permettant d'utiliser Gammu en toute simplicité. Tous deux sont packagés pour la majorité des distributions. Votre gestionnaire de paquets habituel vous permettra donc de les installer facilement, de même que leurs dépendances. Le paquet `python-bluez` est requis si vous avez l'intention d'utiliser une connexion `bluetooth`.



3 Première utilisation

Au premier lancement de Wammu, une boîte de dialogue apparaît pour vous proposer de configurer votre connexion. Il s'agit en fait de saisir les paramètres de votre téléphone de façon à établir la connexion avec votre ordinateur. Cet assistant de connexion se déroule en plusieurs étapes. À noter que la connexion peut être configurée ultérieurement via le menu **Wammu > Configuration** ou **Wammu > Assistant recherche téléphone**.



4 Configuration

Vous pouvez commencer par sélectionner l'option de recherche automatique de votre téléphone. Dans ce cas, l'étape suivante vous demande de préciser le type de connexion utilisé (USB, Bluetooth, Infrarouge ou série) ou plus simple, vous propose de rechercher les connexions (mais comme précisé, cette option prend un peu plus de temps).



5 Échec de configuration automatique

Il se peut que le logiciel ne détecte pas votre téléphone automatiquement. Dans ce cas, revenez à l'étape précédente et sélectionnez **Configuration assistée**. Dans tous les cas, vous aurez à indiquer le type de connexion utilisé (USB, Bluetooth, Infrarouge ou série), à sélectionner le fabricant de votre mobile, puis à choisir un mode de connexion (commandes AT, protocoles OBEX et IrMC). Selon le fabricant sélectionné à l'étape précédente, il se peut que vous ayez une option supplémentaire, propre au fabricant.



7 Connexion établie

Lorsque la configuration est terminée, vous pouvez vous rendre dans le menu **Téléphone > Se connecter**. Notez qu'une icône ou un message de notification de connexion devrait apparaître sur l'écran de votre mobile ; vous devrez alors accepter la connexion. À présent, vous pouvez récupérer toutes les informations que vous souhaitez : liste de contacts, messages SMS, liste d'appels, etc.



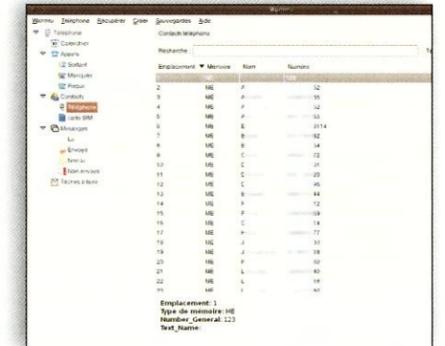
8 Récupérer des informations

Attention, selon le modèle de votre téléphone, vous aurez la possibilité de bénéficier de plus ou moins de ces fonctionnalités (la page du projet recensant les téléphones compatibles précise quelles sont les fonctions normalement supportées par chacun). Plus précisément, les éléments qu'il est possible de sauvegarder sont les suivants : informations et caractéristiques du téléphone, liste de contacts, liste d'appels, messages, tâches à effectuer et calendrier. Tous ces éléments sont accessibles via le menu **Récupérer**. Si l'une des fonctionnalités n'est pas supportée par votre téléphone, un message d'erreur vous en avertit.



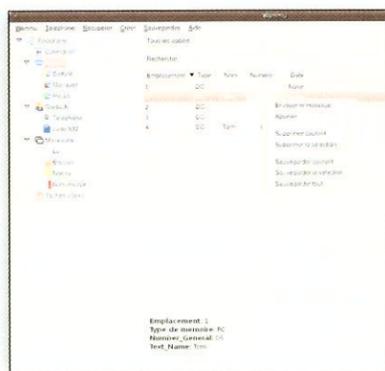
6 Connexion bluetooth

Dans le cas d'une connexion bluetooth, vérifiez au préalable que votre ordinateur et votre mobile sont bien appariés. Dans le cas contraire, sachez que votre distribution Linux propose des utilitaires permettant de configurer aisément la connexion bluetooth (le bureau GNOME, par exemple, intègre un paquet `gnome-bluetooth`, qui lui-même comporte l'outil `bluetooth-properties`, permettant en quelques clics de rechercher puis de se connecter à un périphérique bluetooth). N'oubliez pas non plus d'activer le mode bluetooth sur votre mobile !



9 Sauvegarder ses contacts

Dans **Récupérer > Contacts (carte SIM)**, ou **Récupérer > Contacts (téléphone)**, vous pouvez obtenir la liste complète de vos contacts. Un champ de recherche est à votre disposition si cette dernière est particulièrement longue. Le sigle « ME » signifie que le contact est enregistré dans la mémoire du téléphone ; « SM » s'il se trouve sur la carte SIM. Un clic droit sur l'un de vos contacts affiche le menu contextuel qui vous propose les actions suivantes : envoyer un SMS, téléphoner, éditer les informations du contact, le supprimer, le sauvegarder, etc. Les modifications effectuées sont répercutées automatiquement sur votre téléphone. ➔



10 Liste d'appels

De la même façon, vous pouvez consulter la liste des appels (entrants, sortants et manqués) en cliquant sur le menu **Appels** dans le panneau latéral gauche de Wammu. Notez qu'il faut au préalable récupérer ces données via le menu **Récupérer > Appels**.



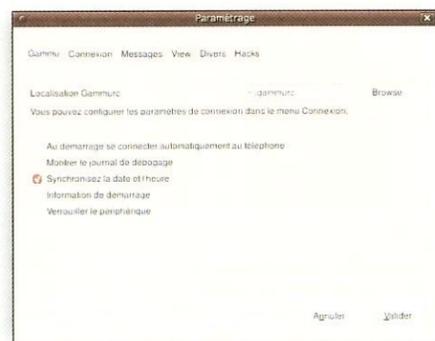
11 Créer un nouveau contact

Le menu **Créer** vous permet, quant à lui, de créer de nouveaux contacts, messages ou de nouvelles tâches. Si vous cliquez sur **Créer > Contact**, une fenêtre de dialogue apparaît à l'écran pour vous permettre de renseigner le nom, le numéro et autres informations liées à votre contact. Une fois validé, le contact apparaît directement dans le répertoire de votre téléphone.



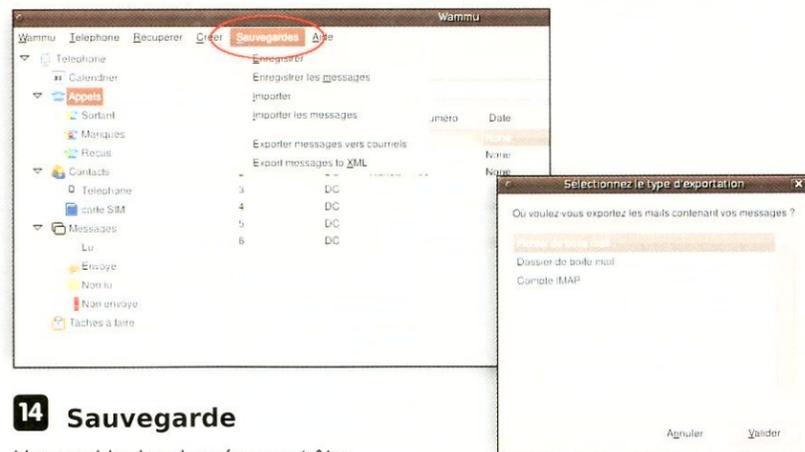
12 Rédiger un SMS

La rédaction d'un SMS depuis votre mobile vous paraît laborieuse ? Alors passez par Wammu ! Le menu **Créer > Message** (ou un clic droit sur l'un de vos contacts, suivi de l'option **Envoyer le message**), ouvre une nouvelle fenêtre qui vous permet de saisir, avec votre clavier, le message à envoyer. Un bouton **Prévisualisation** vous indique même si le message tient en 1 ou plusieurs SMS.



13 Modifier la configuration

Via le menu **Wammu > Configuration**, vous pouvez accéder à divers paramètres concernant le comportement du logiciel, l'édition de nouveaux messages et la connexion de votre téléphone. Vous pourrez modifier certaines options de connexion le cas échéant, comme la connexion automatique du téléphone dès le démarrage du logiciel.



14 Sauvegarde

L'ensemble des données peut être sauvegardé sous forme d'un fichier d'extension **.backup** (ou **.smsbackup** si vous ne sauvegardez que les messages) via le menu **Sauvegardes**. Vous pouvez en outre exporter vos messages au format XML, vers votre client de courriels (formats MBOX ou EML) ou vers un compte IMAP. Comment récupérer vos données en cas de perte ? Il vous suffit de connecter votre téléphone, de lancer Wammu, puis d'exporter vos sauvegardes vers votre téléphone, via le menu **Sauvegardes > Importer** ou **Importer les messages**. ■

Complétez votre collection !



VOUS POUVEZ COMMANDER :

- par courrier postal en nous renvoyant le bon ci-dessous
- par le Web, sur www.ed-diamond.com
- par téléphone, entre 9h-12h et 14h-18h, au 03 67 10 00 20
- par fax, au 03 67 10 00 21

BON DE COMMANDE À REMPLIR ET À RETOURNER À :

Les Éditions Diamond - Service des Abonnements/Commandes - BP 20142 - 67603 SELESTAT CEDEX

DÉSIGNATION	PRIX	QTÉ	TOTAL
LPE N°1 Les incontournables : notre sélection des meilleurs logiciels libres	6,50 €		
LPE N°2 Internet l'esprit libre : web, mail, chat, téléchargement	6,50 €		
LPE N°3 Personnalisez et améliorez le look de votre bureau !	6,50 €		
LPE N°4 Recyclage : donnez une seconde vie à votre ancien ordinateur !	6,50 €		
LPE N°5 Une distribution Linux enfin prête à remplacer Windows ? Ubuntu 8.10 Intrepid Ibex : Toutes les clés pour l'installer, la configurer et migrer facilement !	6,50 €		
LPE N°6 Profitez-vous pleinement des applications web Google ? Les logiciels pour exploiter Google à 100% - Firefox, Thunderbird, Evolution, Pidgin, Gajim, Picasa, ...	6,50 €		
LPE N°7 Découvrez les solutions libres pour vos vidéos & photos (Lecture, montage, gestion & retouche)	6,50 €		
LPE N°8 Que réserve la dernière version d'Ubuntu ? Découvrez Ubuntu 9.04 Jaunty Jackelope !	6,50 €		
LPE N°9 Vous souhaitez prendre pleinement le contrôle de votre bureau ? 35 questions pour comprendre et maîtriser votre bureau !	6,50 €		
LPE N°10 Encodage, gérer, exporter et mixez Musique et Son avec des logiciels libres sous GNU/Linux !	6,50 €		
LPE N°11 Avez-vous choisi votre prochain système ? Windows 7 VS Ubuntu 9.10 ! Notre comparatif pour vous aider à choisir !	6,50 €		
LPE N°12 Évaluez votre culture Linux en 100 questions réponses - pour mieux connaître & utiliser votre système !	6,50 €		

TOTAL
Frais de port France Métro : + 3,90 €
Frais de port hors France Métro : + 6,00 €
TOTAL

Oui, je souhaite compléter ma collection

1 Voici mes coordonnées postales

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

2 Je joins mon règlement :

Je règle par chèque bancaire ou postal à l'ordre des Éditions Diamond

Paiement par carte bancaire :

N° Carte : _____

Expire le : _____ Cryptogramme Visuel : _____ Voir image ci-dessous

Date et signature obligatoire : _____ 20__



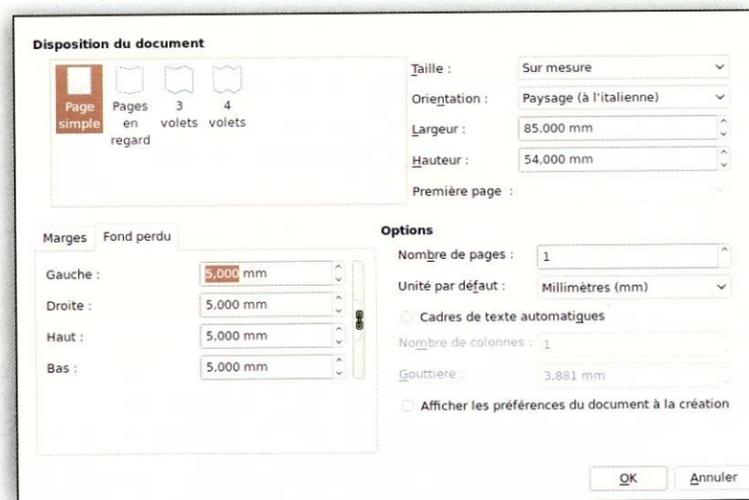
Créez facilement votre carte de visite avec Scribus



Objectif : Réaliser une carte de visite et en imprimer 8 par pages grâce à Scribus 1.3.5.

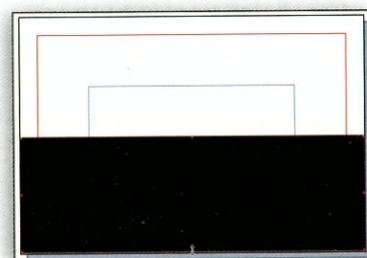
Difficulté : moyen
Temps : 30 minutes

Vous n'êtes pas familier des logiciels de mise en page ? Apprenez la logique de la PAO en utilisant Scribus pour la réalisation d'une carte de visite. Scribus est le logiciel libre pour la mise en page de vos documents, répondant aux impératifs exigés par les professionnels de l'impression. Découvrez comment vous en servir grâce à quelques clés.



1 Paramétrer le document

Au lancement du logiciel, une fenêtre s'ouvre pour nous demander les propriétés de notre document. Pour la réalisation d'une carte de visite, nous devons choisir **Page Simple**, orienter la page en mode **Paysage**, définir l'unité par défaut à **mm**, insérer 85 mm de **Largeur** pour 54 mm de **Hauteur**, appuyer sur le bouton **Marges de l'imprimante** pour reconnaître automatiquement les marges de notre imprimante, définir le **Fond perdu** à 5 mm et pour terminer, approuver nos paramètres en cliquant sur **OK**.



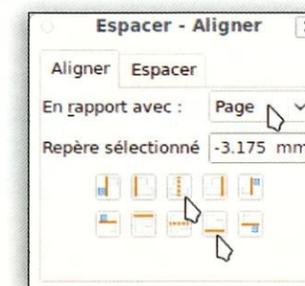
2 Insérer une forme décorative

Scribus propose par défaut un grand nombre de formes géométriques. Elles s'ajoutent via le menu **Insérer > Insert Shape > Default Shapes**; choisissons le **carré**. Sur le canevas, traçons la diagonale de notre rectangle pour le créer. Ne nous préoccupons pas des dimensions précises de celui-ci, nous rectifierons tout cela avec le couteau suisse de Scribus, sa palette **Propriétés** (F2). Effectivement, dans l'onglet X,Y,Z, nous affinons la taille de la forme. Notre carte de visite a une dimension de 85x55 mm, le rectangle aura donc 95x27 mm de côté pour recouvrir le fond perdu de 5 mm.



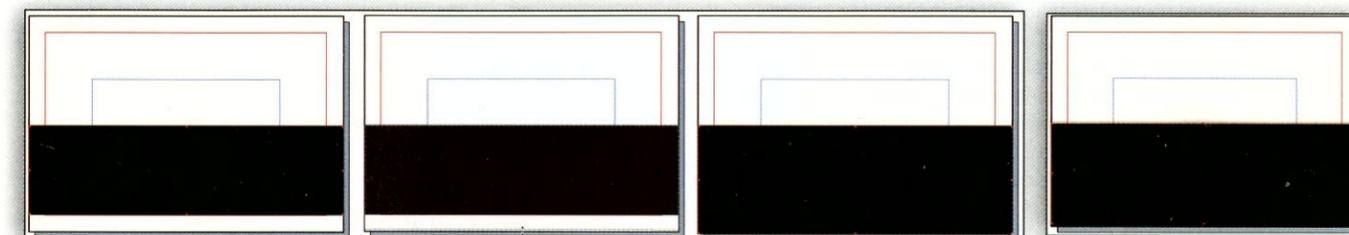
3 Définir sa couleur

Par défaut, les formes ont une couleur noire, ce qui nous convient parfaitement. Néanmoins, pour changer sa couleur, cliquons sur l'onglet **Couleurs** de la palette **Propriétés** pour accéder à une petite liste d'aplats. Si aucune couleur présente n'est satisfaisante, il est possible d'en créer par le biais de la fenêtre **Couleurs**, accessible par le menu **Édition > Couleurs**.



4 Positionner correctement l'élément

Pour positionner un élément (ou un cadre) précisément dans Scribus, la fenêtre **Espacer et aligner** est une aide précieuse. Sélectionnons le rectangle puis, dans la fenêtre **Espacer et aligner**, plaçons le menu **En rapport avec** la **Page** puis cliquons sur les deux icônes qui placent la sélection vers le bas de la page et au centre.



5 Ajuster manuellement la forme

Le fond perdu inférieur n'est pas recouvert par le rectangle noir. Lors de l'impression de la carte de visite, l'existence d'un liseré blanc apparent au bas de celle-ci serait probable et catastrophique. Nous allons éloigner cette éventualité immédiatement. Veillons bien à avoir le rectangle sélectionné. Maintenant, saisissons d'un clic la poignée rouge située au milieu et au bas du rectangle et descendons-la. Cela agrandit le rectangle. Arrêtez-vous lorsque le fond perdu est bien recouvert.

6 Préparer l'insertion du texte

Pour insérer du texte, il faut d'abord créer un cadre de texte. Appuyons sur [T] afin d'activer l'insertion de cadre de texte. Traçons sur le canevas la diagonale de notre cadre. Celui-ci doit avoir la même taille que le rectangle noir. Au besoin, ajustons-le manuellement afin de faire correspondre ses frontières à celles du rectangle noir via les poignées rouges du cadre de texte.



7 Écrire le texte

Pour une simple carte de visite, le moyen le plus facile d'entrer du texte et de le mettre en forme est d'utiliser l'éditeur de texte interne à Scribus. Pour ce faire, cliquons sur l'icône **Modifier le texte** (un calepin et son crayon de papier) qui retrouve ses couleurs à l'activation d'un cadre de texte. Cette icône est présente sur la barre horizontale supérieure, à côté des icônes principales du logiciel. Une fenêtre s'ouvre. Écrivons nos données, sur quatre lignes (utilisons [Entrée] pour cela) : « Diane Martin – 06 12 34 56 78 – diane.martin@chezmoi.fr - www.monsiteinternet.info ».



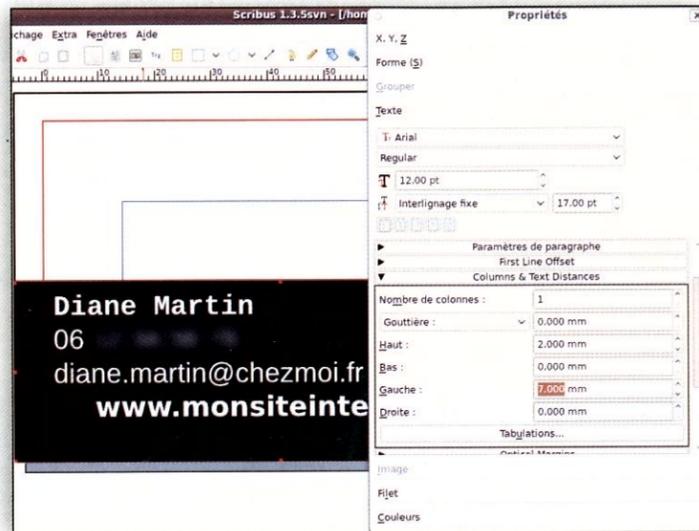
8 Mettre en forme le texte

Dans un premier temps, ce texte n'est pas mis en forme. Dans les règles de l'art en PAO, nous aurions dû créer en tout premier lieu des styles que l'on applique ensuite à une portion de texte. Notre document comporte si peu de texte que nous nous épargnerons cette tâche. Pour être efficaces, nous utilisons directement l'éditeur de texte interne. Observons en haut de cette fenêtre toutes les options disponibles. Avant de cliquer sur l'une d'entre elles, sélectionnons la première ligne de notre texte, soit « Diane Martin », puis choisissons **Liberation Mono Bold** comme police de caractères, de taille 14. Si toutes les options ne sont pas visibles, cliquons sur la double flèche présente afin de dérouler le reste des options. Sélectionnons le reste de notre texte, choisissons la police **Liberation Sans Regular** de taille 14 pour le téléphone et l'adresse e-mail de Diane Martin. L'adresse internet utilise la police **DejaVu Sans Bold** de taille 13 et sa justification est centrée.



9 Modifier la couleur du texte

Par défaut, notre texte est noir. Sélectionnons les quatre lignes puis cliquons sur l'icône pot de peinture afin de modifier sa couleur. Appliquons-lui la couleur blanche.



10 Ajouter des marges et des espaces

Si nous observons bien, le texte est trop collé au bord de la carte de visite. Nous allons insérer des marges internes au cadre afin de remédier à ce problème de façon précise. Activons la palette **Propriétés** [F2] à l'onglet **Texte**, cliquons sur l'onglet **Columns & Text Distances**. Entrons un espace de 2 mm en **Hauteur**, 7 mm à **Gauche** et laissons à 0 mm le reste. Tout le texte contenu dans ce cadre de texte se trouve baissé de 2 mm et éloigné vers la droite de 7 mm.



police **Liberation Mono Bold**, de couleur blanche et justifié à droite. Sélectionnons ce cadre de texte, ouvrons la palette **Propriétés** [F2]. Dans **Columns & Distances**, insérons un espace supérieur de 2 mm et une marge à droite de 6 mm. Le mot « Freelance » se place ainsi à l'intérieur de la carte de visite et bien en face de la première ligne.

11 Insertion rapide d'un second cadre de texte

Ajoutons la profession sur cette carte de visite. Commençons par tracer un cadre de texte situé vers le haut et la droite du rectangle coloré. Ouvrons l'**éditeur interne**, écrivons « Freelance », de taille 13 dans la



cadre image. L'idéal, bien sûr, est que cette image soit déjà à la bonne résolution et à la bonne taille. Si ce n'est pas le cas, éditons l'image avec un logiciel comme GIMP avant de l'importer dans Scribus. L'image utilisée dans cet article est de résolution 150 et fait 28 mm de côté, la taille idéale pour notre carte de visite. Afin de faire coïncider la taille du cadre à celle de l'image, cliquons droit avec la souris sur le cadre image et choisissons **Adapter le cadre à l'image**.

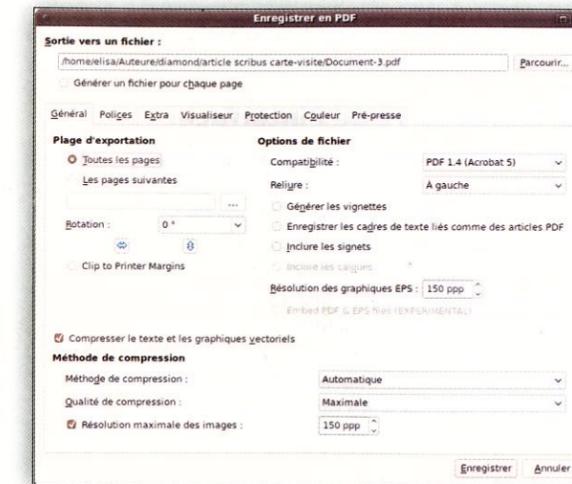
12 Insertion d'une image

Agrémentons notre carte de visite avec une illustration. [I] active la création d'un cadre image. Cliquons-glissons sur le canevas afin de créer le cadre image. Double-cliquons sur le cadre image afin de lancer le navigateur de sélection d'un fichier. Trouvons le chemin de notre image et cliquons sur **OK**. L'image apparaît alors dans le



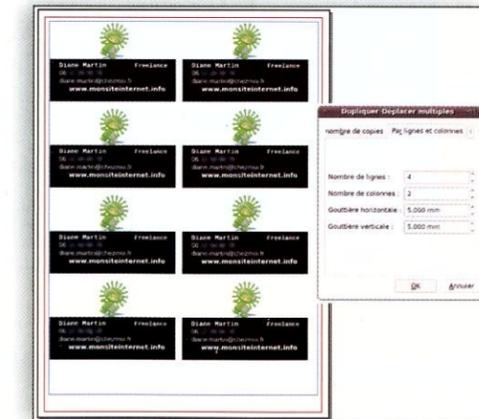
13 Placer correctement l'image à la carte de visite

Sélectionnons le cadre image et ouvrons la fenêtre **Espacer - Aligner** (**Fenêtres > Espacer et aligner**). Ce menu va nous aider à placer cette image bien au centre de la partie supérieure de la carte de visite. Dans le menu déroulant, choisissons **En rapport avec Page**. Cliquons sur l'icône qui place l'image au centre et en haut de la page. Notre image est maintenant correctement placée, notre carte de visite est terminée.



14 Impression en PDF de qualité

Notre carte de visite est terminée en sa version numérique. Exportons-la en PDF afin de l'imprimer. Cliquons sur **Fichier > Exporter > Enregistrer en PDF**. Un vérificateur s'active. Il répertorie les éventuelles incohérences dues au format d'enregistrement sélectionné. Ignorons-le en cliquant sur **Ignorer les erreurs**. Ensuite s'affichent des options de notre PDF. Dans l'onglet **Général**, vérifions que la résolution maximale des images soit à la même résolution que notre image (soit 150 ppp). Dans l'onglet **Polices**, vectorisons toutes les polices. Dans l'onglet **Couleur**, plaçons le menu déroulant **Sortie sur : Imprimante**. Enfin, cliquons sur **Enregistrer** pour valider le tout. Notre PDF s'exporte et la carte de visite au format PDF se crée. Nous pouvons l'imprimer ou l'envoyer à un imprimeur professionnel.



15 Astuce : plaquer 8 cartes de visite sur une page A4

En général, nous avons besoin de plusieurs cartes de visite, alors imprimons-en plusieurs sur une feuille. Pour cela, sélectionnons tous les objets composant notre

carte de visite en traçant un cadre les englobant, puis tapons [Ctrl]+[G]. Nous les avons groupés. Copions le groupe. Ouvrons un nouveau document, une simple page A4. Collons notre groupe. Plaçons, si besoin, la carte de visite collée en haut à gauche de notre page A4 vierge. Puis allons au menu **Objet > Dupliquer - Déplacer multiples**. Cela active une fenêtre très intéressante. Dans l'onglet **Par lignes et colonnes**, entrons : **nombre de lignes 4, nombre de colonnes 2, gouttières horizontale et verticale de 5 mm**. Exportons en PDF comme expliqué sur le point précédent. Imprimons et découpons ! ■

Elisa de Castro Guerra



Gérez vos flux RSS avec Akregator

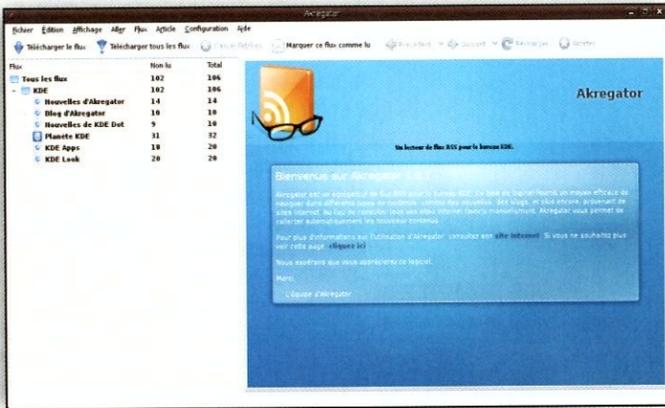


Objectif : Organiser des fils web provenant de multiples sources

Difficulté : facile
Temps : 15 minutes

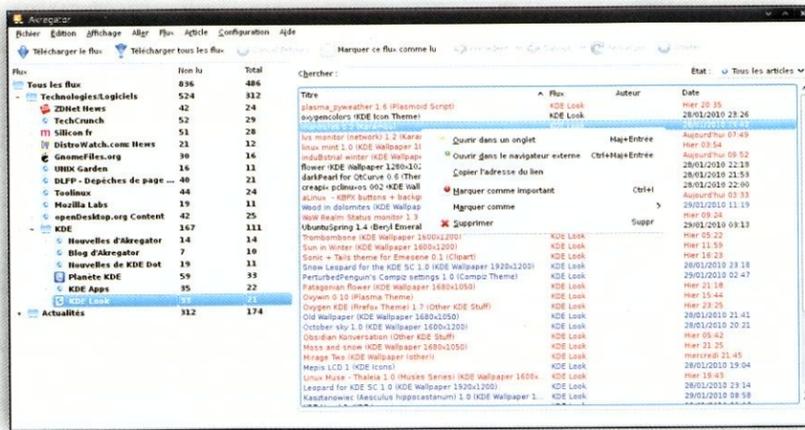


Akregator est l'agrégateur de flux RSS de l'environnement de bureau KDE. Il est l'un des composants du projet KDE PIM (Personal Information Management), lequel souhaite proposer aux utilisateurs un lot d'applications leur permettant de gérer au mieux leurs données personnelles. Nous verrons ici comment gérer de manière optimale vos flux via une application dédiée à ces derniers.



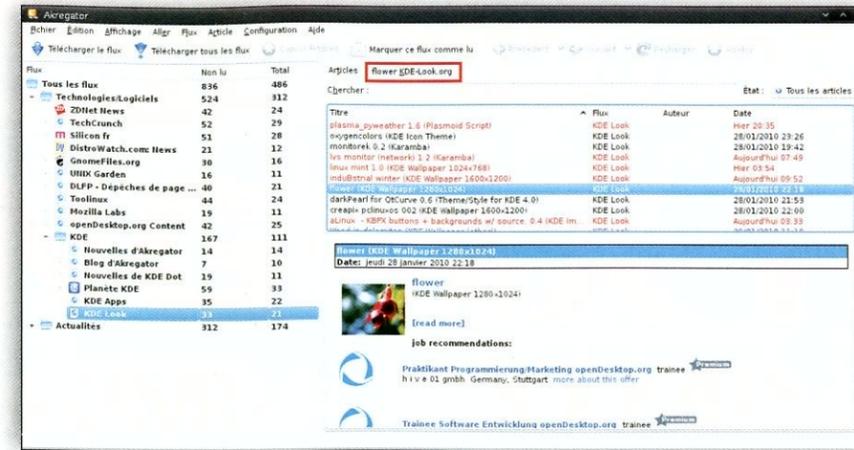
1 Découverte de l'interface

Au premier lancement d'Akregator, vous noterez la présence d'un premier groupe de flux dans votre répertoire **Tous les flux**. Ce dernier s'intitule **KDE** et vous propose plusieurs fils d'informations liés à l'environnement de bureau. On trouve à chaque fois le titre du flux, une indication concernant le nombre de fils non lus et enfin, le nombre total de flux disponibles. Vous remarquerez au passage que l'application s'icônifie au sein de votre tableau de bord et vous indique le nombre de flux non lus.



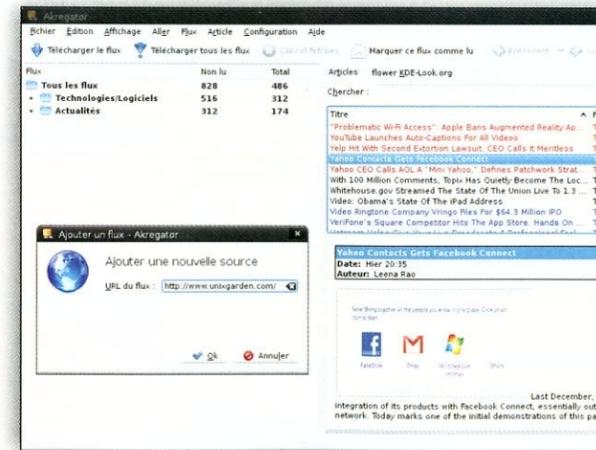
2 Affichage de flux

Cliquez sur l'un des fils d'informations disponibles pour voir la liste des flux s'y référant s'afficher dans l'interface. Un certain nombre d'informations sont indiquées pour chaque flux : son titre, sa provenance, son auteur et sa date. Un clic droit permettra d'afficher un menu contextuel qui proposera quelques informations supplémentaires. On peut ainsi décider d'ouvrir le flux dans un nouvel onglet ou dans un navigateur externe (en l'occurrence, le navigateur web utilisé par défaut). On pourra aussi choisir de marquer ce dernier comme lu, comme nouveau ou comme important.



3 Consulter un flux

Par défaut, les flux non lus sont aisément identifiables grâce à leur couleur bleue. Une fois ces derniers consultés, vous les verrez se colorer en noir. Cliquez simplement sur un flux pour prendre connaissance de ce dernier. Un extrait de celui-ci s'affichera dans votre interface. Un lien vous proposera d'accéder à l'article au complet. Un clic sur cette option ouvrira le fil web dans un nouvel onglet de l'interface. Sachez qu'il vous sera possible de détacher l'onglet du programme ou encore de copier l'adresse du lien.

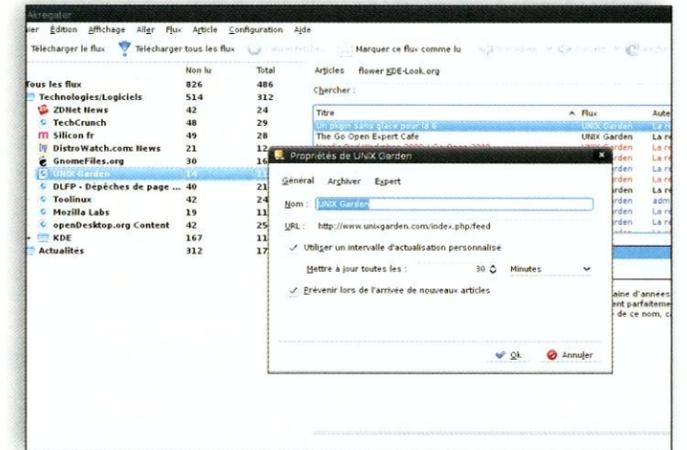


4 Ajouter un flux

Ce rapide tour d'horizon réalisé, voyons désormais comment personnaliser davantage l'application et surtout comment ajouter vos propres flux. Deux solutions s'offrent à vous. Il y a l'import de flux, proposé par le menu **Fichier**. Il s'agira là de récupérer vos données au format XML. On pourra aussi se rendre dans **Flux > Ajouter un flux**. On renseignera ici simplement l'adresse URL du flux. Cela fait, une nouvelle boîte de dialogue s'affiche, vous proposant d'éditer les propriétés de ce nouveau fil web.

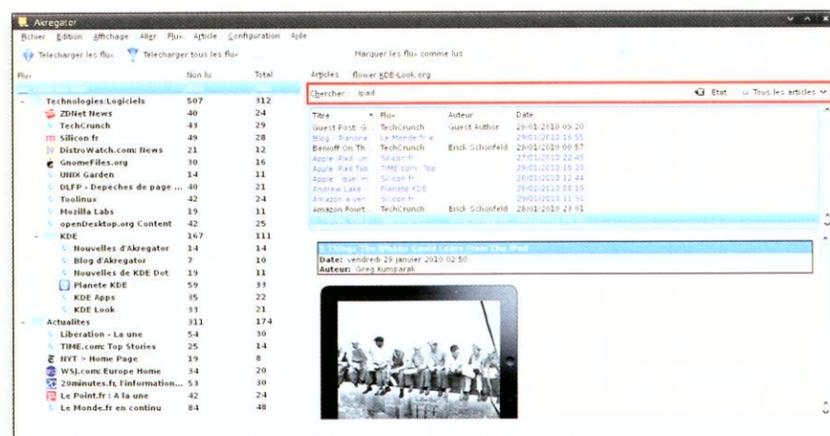
Qu'est-ce qu'un flux RSS ?

Pour rappel, un flux RSS est un format spécifique à la syndication de contenu web. Il vous permet, de manière générale, d'être tenu au courant des derniers faits d'actualité, mais aussi d'être prévenu des nouveautés publiées sur vos sites favoris, par exemple. Ces fils web, comme on les appelle également, ont tendance à être stockés et consultés directement depuis un navigateur web.



5 Propriétés du flux

C'est l'occasion pour vous de modifier le titre du fil web, mais aussi de réaliser des réglages plus précis. On pourra ainsi mettre en place un intervalle de rafraîchissement du flux ou activer une alerte lors de la venue de nouvelles (apparition d'une notification). L'un des onglets de cette boîte de propriétés se consacrera tout particulièrement à l'archivage de vos fils web. Parmi les options disponibles à cet effet, notez la possibilité de limiter la sauvegarde de vos articles à un nombre précis ou d'établir une date en fonction de laquelle ces derniers seront supprimés. Du côté de l'onglet **Expert**, une option vous proposera de marquer directement comme lus l'ensemble de vos flux.

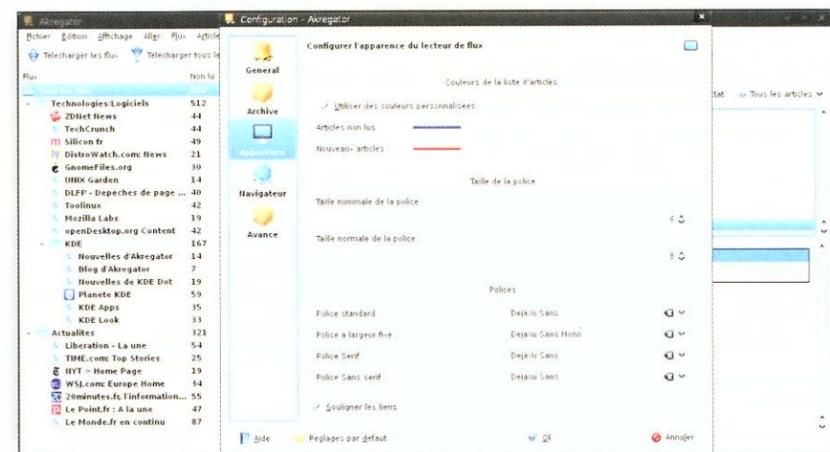


6 Organiser les flux

Vos flux renseignés, il s'agira désormais de voir comment organiser ces derniers. Rendez-vous pour cela dans **Flux > Nouveau dossier** afin de regrouper vos flux par thématique. On pourra aisément déplacer ses flux de catégorie en catégorie en utilisant le glisser-déposer. Cela fait, il vous sera désormais possible de télécharger les dernières nouvelles disponibles par dossier en maintenant la touche [F5] enfoncée. Vous noterez par ailleurs la présence d'un outil de recherche, qui vous permettra de retrouver en un rien de temps l'information de votre choix.

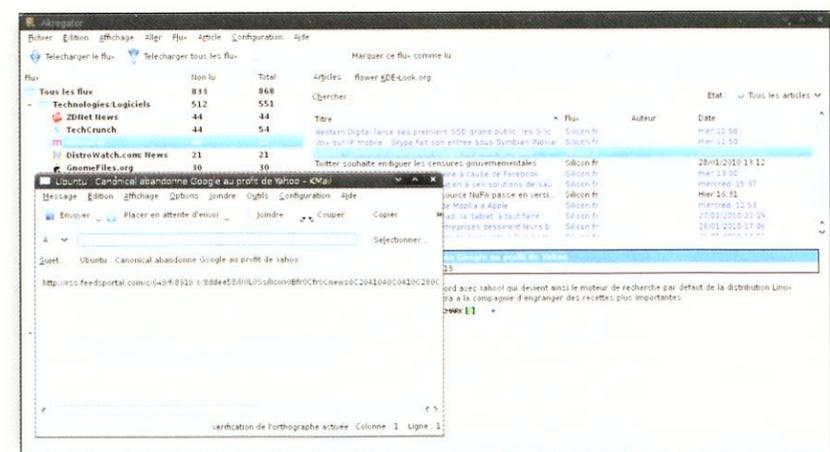
7 Options de configuration

C'est via le menu **Configuration > Configurer Akregator** qu'il vous sera possible de réaliser quantité de réglages vous permettant de personnaliser davantage l'utilisation de ce logiciel. Vous pouvez par ce biais déterminer une fréquence de téléchargement pour l'ensemble de vos flux, configurer l'archivage de vos nouvelles, mais aussi personnaliser l'apparence de vos fils web en leur attribuant un coloris et une police spécifiques en fonction de leur statut. Vous pourrez également effectuer quelques paramétrages concernant le navigateur utilisé afin d'accéder au contenu intégral de vos nouvelles.



8 Partager ses flux

Vos sources d'informations bien organisées, vous pourrez désormais partager les dernières actualités avec votre entourage. Le menu **Article** propose à cet effet deux options bien pratiques. L'une d'entre elles vous proposera d'envoyer le lien de votre choix à l'aide du client de messagerie KMail (le client de messagerie par défaut de l'environnement KDE). Avec l'autre fonction disponible, il vous sera possible de transférer par e-mail un document HTML renfermant l'article souhaité. On pourra enfin exporter l'ensemble de ses données au format XML.



VOUS UTILISEZ ENCORE UN APACHE SURDIMENSIONNÉ ?

GNU/LINUX MAGAZINE N°126

NGINX HTTP

SERVEUR WEB ET REVERSE PROXY ORIENTÉS PERFORMANCE

N°126 AVRIL 2010

Administration et développement sur systèmes UNIX

REPERE / NTP
Vous pensez connaître NTP ? Vous vous trompez peut-être ! p. 66

SYSADMIN / PAQUETS
Créez vos paquets binaires pour (presque) toutes les distributions avec OpenSUSE Build Service p. 28

EMBARQUE / VHDL
Comprenez les concepts avancés du langage de description matériel VHDL p. 54

SYSADMIN / FORENSIC
Découvrez PhotoRec, un outil qui fait bien plus que de la récupération de photos p. 22

SECURITE / RUBY
Identifiez et authentifiez vos utilisateurs Rails avec Authlogic p. 88

CODE / PYTHON
Apprenez à vous servir correctement des 7 principaux conteneurs Python p. 94

ECLIPSE / VIM
Associez Eclipse avec Vim et tirez le meilleur des deux environnements de développement p. 78

JABBER / XMPP
Installez votre serveur Ejabberd et développez facilement vos modules et clients XMPP p. 33

VOUS UTILISEZ ENCORE UN APACHE SURDIMENSIONNÉ ?
NGINX HTTP
SERVEUR WEB ET REVERSE PROXY ORIENTÉS PERFORMANCE

SOMMAIRE :

- NEWS**
p. 4 Compte-rendu du FOSDEM 2010
- KERNEL**
p. 10 Nouveautés du Noyau 2.6.33 (2/2)
- SYSADMIN**
p. 22 PhotoRec, bien plus que de la récupération de photos
p. 28 OpenSUSE Build Service : créez vos paquets binaires pour (presque) toutes les distributions
- NETADMIN**
p. 33 Introduction à XMPP avec ejabberd
p. 40 Puissance et légèreté : nginx
p. 46 Puppet II, le retour de la poupée
- EMBARQUÉ**
p. 54 Le VHDL pour ceux qui ont débuté
- HACK**
p. 62 Perles de Mongueurs
- REPÈRES**
p. 66 NTP, une simple histoire de temps
- CODE(S)**
p. 78 Eclim, un frontend Vim pour Eclipse
p. 88 Vos papiers -rouges- s'il vous plaît
p. 94 Du bon choix de votre conteneur d'objets en Python

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX JUSQU'AU 23 AVRIL 2010

www.ed-diamond.com