



Débuter avec The Gimp Version 2



Table des matières

Avertissement.....	3
But de ce document.....	4
Généralités.....	4
Logiciels pour créer des pages Web.....	5
Images utilisées dans ce document.....	5
Découpage d'une page HTML dans NVU.....	5
Réalisation.....	6
Formats et volume des images utilisées dans les pages Web.....	10
Images PNG.....	10
Images JPEG.....	10
Images GIF.....	10
Dimensions des bannières.....	10
Gimp dans le processus de création de pages Web.....	11
Dimension et volume des images.....	11
Création de fonds de pages avec des images ou des motifs.....	12
Quelques exemples de code HTML d'application de motif.....	12
Propriétés des motifs.....	12
Exemple 1 - Motif dans Gimp créé avec un Script-Fu.....	13
Exemple 2 - Utilisation des motifs (pattern) de Gimp.....	14
Exemple 3 - Utilisation d'une photographie comme motif.....	15
Variante de l'exemple 3 : Conserver l'aspect d'une photographie.....	16
Autre greffon pour faire des textures.....	16
La transparence.....	17
Exemple, un titre sur un motif.....	17
La « semi-transparence ».....	18
Images aux coins arrondis.....	19
Les images inclinées.....	20
Images animées.....	21
Création de boutons.....	21
Création d'images « cliquables ».....	22
Les images qui se superposent.....	23
Affecter un lien à une image.....	25
Les images qui changent au passage de la souris.....	26
La création des images dans Gimp.....	26

Les codes JavaScript et HTML.....	28
Les images qui changent suivant la date.....	31
Le code JavaScript et HTML.....	31
La création des 7 images dans Gimp.....	32
Images ou bannières aléatoires.....	35
La création des images dans Gimp.....	35
Exemple 1 - HTML & JavaScript - Afficher des images de façon aléatoire.....	38
Exemple 2 - HTML & JavaScript - Afficher des bannières aléatoirement.....	39
Image qui suit le curseur de la souris.....	41
La création de l'image avec Gfig.....	41
Le code JavaScript et HTML.....	42
« Slide show ».....	43
Liste de quelques fonctions Gimp de cette documentation.....	43
Transparence.....	43
Calques.....	43
Dessin.....	43
Sélections.....	43
Contenu du fichier joint « gimp_nv_u_exemples.zip ».....	44

Avertissement

Chaque visite sur un lien commercial (Publicité) à partir de notre page Web <http://www.aljacom.com/~gimp/> nous rapporte une petite contribution financière qui, au mois de février 2005, représente 7% du prix de revient d'un document téléchargé. Cette publicité permet de poursuivre la mise à jour et la création de nouvelles documentations.

Merci encore pour votre compréhension.

Ce document créé par Aljacom présente quelques fonctions des logiciels libres et gratuits Gimp Version 2.2.x et NVU

Vous pouvez, dans un but non commercial, distribuer, modifier des copies de ces pages selon :



This work is licensed under a [Creative Commons License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>

:O)

Documentation réalisée par **ALJACOM**
Février 2005

Outil de production :

<http://www.openoffice.org/>



Fichier PDF :

AFPL Ghostscript 8.50
<http://www.cs.wisc.edu/~ghost/>

PDFCreator 0.8.0
http://sector7g.wurzel6-webdesign.de/pdfcreator/index_en.htm

extendedPdf 0.94
<http://www.jdisoftware.co.uk/pages/jdi-about.php>

Version du 16 Février 2005 Origine.

The GIMP Version 2 et la création de pages HTML 4.01 avec NVU

But de ce document

Ce document propose, à ceux qui débutent, des exemples pour créer et insérer des images dans des pages Web (page personnelle) en utilisant deux logiciels libres :

- **Gimp** pour les images.
- **NVU** pour le code HTML 4.01 et l'insertion des JavaScripts.

Le fichier compressé « **gimp_nvು_exemples.zip** » (joint avec ce document) contient les images et les pages HTML dont vous pouvez utiliser le code pour la création d'une page Web personnelle, etc.

Généralités

Les langages HTML et Java Script permettent de créer et d'animer des pages Web.

Des logiciels spécifiques manipulent les codes HTML, JavaScript et nous permettent de réaliser ces pages sans qu'il soit nécessaire de connaître toutes les subtilités de ces langages. Néanmoins une certaine maîtrise du HTML et du Java Script facilite la mise en oeuvre.

Ressources sur ces langages disponibles sur Internet :

HTML et CSS

<http://www.w3.org/TR/1999/REC-html401-19991224/>

<http://www.w3.org/Style/CSS/>

<http://www.w3schools.com/>

JavaScript

<http://wp.netscape.com/eng/mozilla/3.0/handbook/javascript/>

Depuis le JavaScript est « standardisé » par ECMA (ECMAScript).

Les exemples joints des pages HTML sont validés sur : <http://validator.w3.org/>



Le code HTML et JavaScript donné en exemple est testé et devrait fonctionner sous les versions des fureteurs compatibles HTML 4.01 . Le code JavaScript s'exécute si le paramétrage du fureteur ne l'interdit pas .

Les fureteurs de Microsoft peuvent avoir des difficultés à afficher les images PNG avec des transparences. Les exemples proposés fonctionnent avec la version 6.0 d'Internet Explorer sauf indication contraire (remplacer PNG par GIF).

Dans une prochaine suite de cette documentation nous proposerons d'autres exemples sous PHP, feuilles CSS. Ces outils, qui ne sont pas indispensables pour la réalisation d'une page Web personnelle, apportent souplesse, fonctionnalités supplémentaires dans la mise en oeuvre des sites Web (mise en page, modifications dynamiques sur les serveurs, etc.).

Logiciels pour créer des pages Web

Beaucoup de logiciels permettent de créer des pages Web :

- Logiciels libres et gratuits : NVU, Open Office.org, etc.
- Logiciels payants : Dreamweaver, FrontPage, etc.

Dans cette documentation les exemples sont réalisés avec NVU versions 0.7 à 0.81 (NVU fonctionne sous Linux, MacOSX et Windows) que vous pouvez télécharger à partir d'une de ces pages :

<http://frenchmozilla.sourceforge.net/nvu/> (version française) ou <http://www.nvu.com/download.html>

Framasoft propose des liens, notices, explications à la page <http://www.framasoft.net/article2243.html>

Images utilisées dans ce document

Les images d'animaux de l'antartique sont disponibles sur le site <http://photolibrary.usap.gov/> à la page : http://photolibrary.usap.gov/Portscripts/PortWeb.dll?quickfind=wildlife_cat&catalog=Antarctica&template=ShowSmallThumbs&sorton=cataloged&ascending=0

Ces images sont libres et les conditions d'utilisation (Crédit de l'auteur et de l'organisme) sont expliquées à la page <http://photolibrary.usap.gov/information.htm>

Les deux images :

DIVINGIN.JPG Photograph by: Emily Stone National Science Foundation Date Taken: November 3, 2004. Adresse : <http://photolibrary.usap.gov/AntarcticaLibrary/DIVINGIN.JPG> (1445 ko).

Emperor.jpg Photograph by: Alexander Colhoun National Science Foundation Date Taken: 1997. Adresse : <http://photolibrary.usap.gov/AntarcticaLibrary/Emperor.jpg> (734 ko).

Découpage d'une page HTML dans NVU

Voici un exemple simple de découpage d'une page Web avec un tableau à 4 colonnes. Ce tableau peut avoir une largeur déclarée de 100% de l'affichage ou environ 560 pixels pour l'impression de page.

Exemple tableau 4 colonnes * 8 lignes : **decoupage.html**

Un titre			
Une image	Un texte		
Un texte	Une image	Un texte	
Un texte		Une image	Un texte
Un texte avec un fond image			Une Image
Une grosse image + un texte			
Des lettres accentuées			Lien validation W3C

Réalisation

- Ouvrir NVU, une page « sans titre » est présente.

- Donner un titre et paramétrer la page.

- Faire : Format, Titre et propriétés de la page.

- Dans la fenêtre qui s'affiche remplir les champs.

Exemple ==>

- Valider par « OK » .

Propriétés de la page

Informations Générales

Emplacement : [Nouvelle page, pas encore enregistrée]
Dernière modification : Inconnu

Titre : decoupage
Auteur : SAMJ
Description : exemple

Modèles

Cette page est un modèle

Internationalisation

Langue : fr-ca
Sens d'écriture : Direction non spécifiée
Encodage : ISO-8859-1

Utilisateurs chevronnés :

Pour éditer d'autres balises de l'en-tête (<head>), utilisez "Source HTML" dans le menu Affichage ou le mode d'édition par onglets.

- Enregistrer : Fichier, Enregistrer, decoupage.html

- Appuyer sur le bouton « Tableau » pour insérer un tableau de 4 colonnes * 8 lignes.



La fenêtre « Insérer un tableau » s'affiche.

- Valider l'onglet « Précisément » .

- Paramétrer.

- Valider par « OK » .

Insérer un tableau

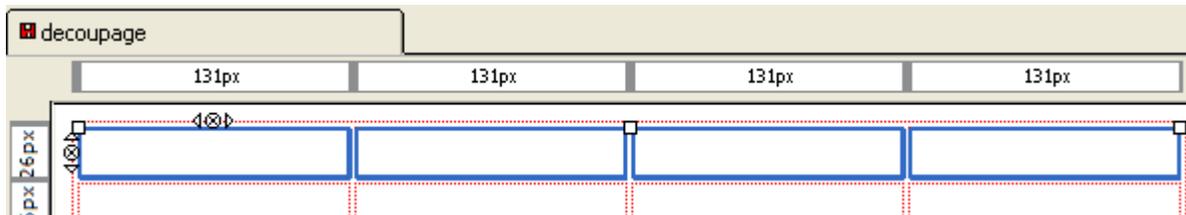
Rapidement Précisément Cellule

Taille

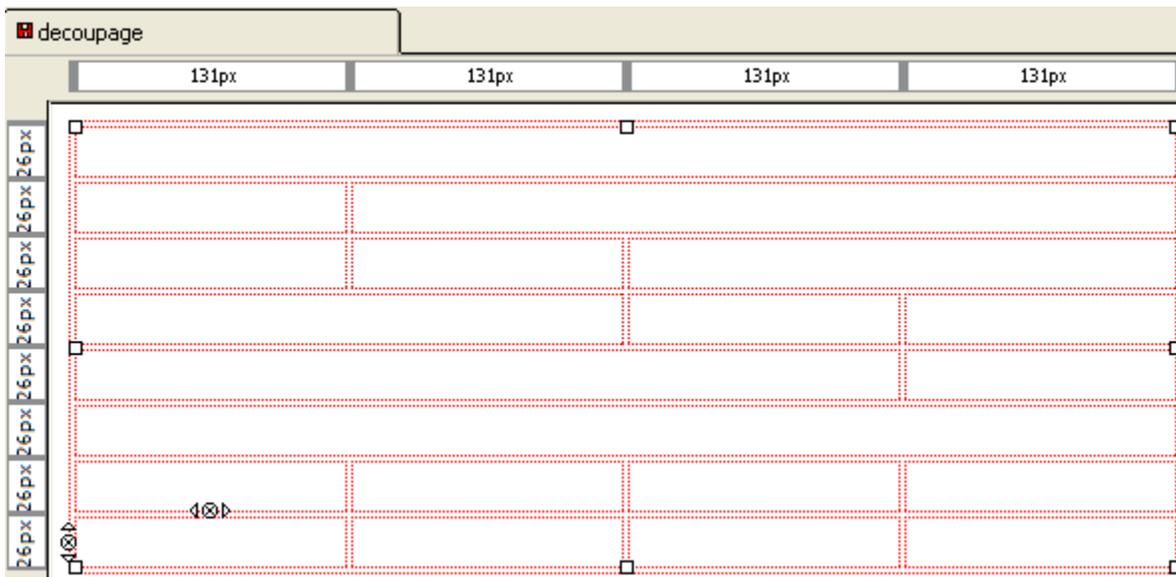
Lignes : 8
Colonnes : 4
Largeur : 560 pixels

Bordure : 0

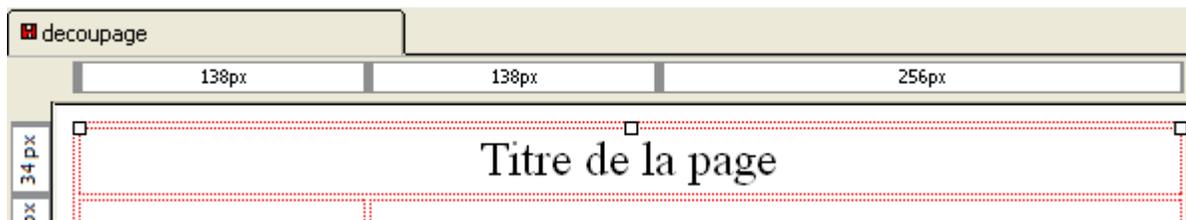
- Sélectionner les 4 cellules en haut avec la souris qui deviennent bleues.



- Faire : Tableau, Fusionner les cellules sélectionnées.
- Répéter cette opération pour arriver au résultat suivant :



- Sélectionner la cellule en haut. Taper un titre « Titre de la page » .
- Sélectionner tout le texte avec la souris.
- Appuyer 2 fois sur **A↑** et centrer le texte en appuyant sur  . Résultat

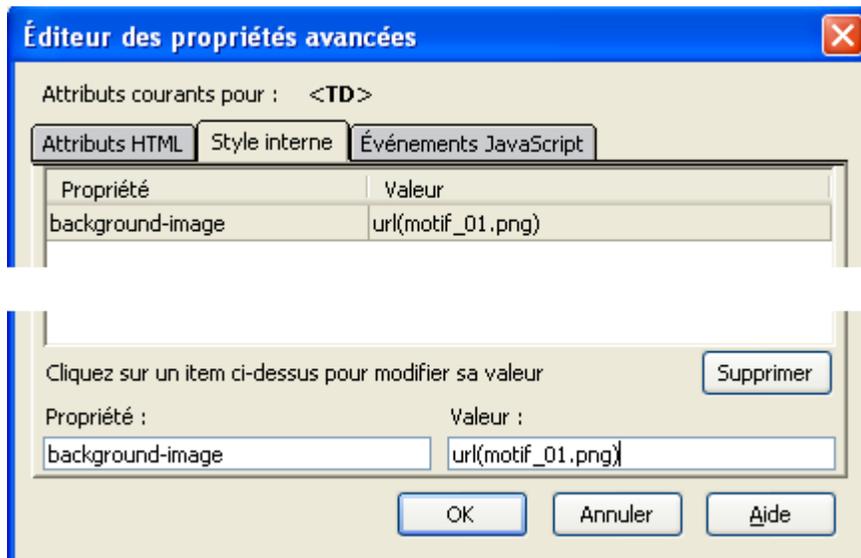


- Sélectionner la première cellule de la cinquième ligne pour ajouter une image de fond **motif_01.png**.
- Faire : Format, Propriété Cellule.
- Dans la fenêtre « Propriétés du Tableau » appuyer sur le bouton « Édition Avancée ».

- Dans la fenêtre « Éditeur des propriétés avancées » remplir choisir l'onglet « Style Interne ».

- Remplir « Propriété » avec **background-image** puis « Valeur » avec **url(motif_01.png)**

- Valider par « OK »



- Dans la fenêtre « Propriétés du Tableau » : Donner une largeur de 75% du tableau. Appuyer sur le bouton « OK ».

- Donner une largeur de 25% à la cellule à droite par : Format, Propriétés Cellule, Largeur = 25% du tableau. Valider par « OK ».

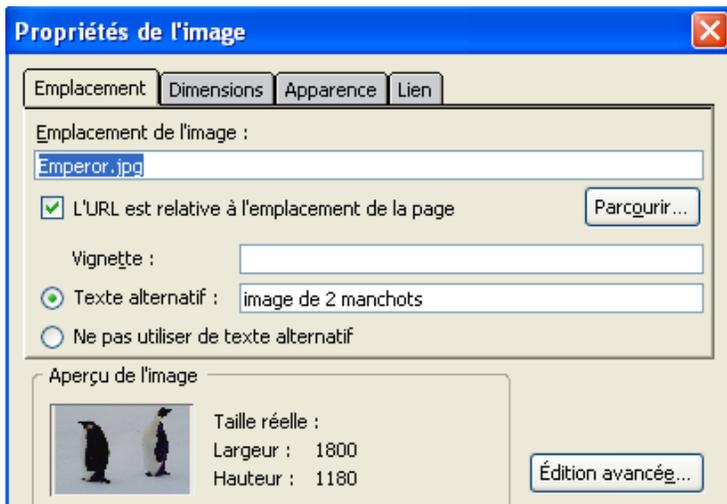
- Sélectionner la cellule de la sixième ligne.

Nous allons placer une image plus grande que la cellule (c'est un moyen simple de charger une grosse image qui, dans le navigateur, apparaîtra réduite).

- Appuyer sur le bouton « Image ».



- Dans la fenêtre « Propriétés de l'image » remplir le « Texte Alternatif » (information qui s'affiche pour les utilisateurs qui ne chargent pas les images) et sélectionner l'image.



- Sélectionner l'onglet « Dimensions » .

- Paramétrer.

- Valider par « OK » .



- Dans la cellule sélectionner l'image avec la souris (clic sur l'image) et appuyer sur le bouton « centrer » . Faire un clic sur le vide blanc à droite de l'image, appuyer sur Enter pour faire un retour à la ligne, insérer un texte.

- Compléter en ajoutant textes et images.

- **Pour que la présentation soit correcte sélectionner le cellule du haut, Faire : Format, Propriété Cellule.**

- **Dans la fenêtre « Propriétés du Tableau » affecter la bonne largeur en % puis passer à la cellule suivante en appuyant sur le bouton « Suivante » . Parcourir toutes les cellules du tableau.**

- Enregistrer la page Web.

Résultat dans Mozilla Firefox 1 ==>



Formats et volume des images utilisées dans les pages Web

Extraits de l'aide de Gimp :

Images PNG

Le format PNG (Portable Network Graphics) devrait remplacer le format GIF et régler ainsi les problèmes de marque commerciale et de licence. **Il accepte les couleurs indexées, les niveaux de gris et les images en Vraies Couleurs avec en plus un canal Alpha pour la transparence.** Il utilise aussi la compression, avec l'avantage d'être sans perte d'information à la différence du JPEG.

Nota : Le format PNG ne supporte pas les animations comme le format GIF.

Microsoft Internet Explorer 6 ne sait pas afficher les images PNG avec des zones transparentes!

Images JPEG

C'est un format de compression des images acceptant toutes les «profondeurs de couleurs». Le taux de compression est ajustable, mais, attention, **une compression trop forte risque d'altérer sévèrement la qualité de l'image**, car la compression JPEG n'est pas «sans perte». Utilisez JPEG pour créer des images Web en Couleurs Vraies, ou si vous voulez économiser le poids de l'image. JPEG est un bon format pour les photographies.

Les fichiers JPEG peuvent avoir l'extension .jpg, .JPG ou .jpeg. C'est un format très répandu, car il comprime très efficacement les images avec une perte de détails réduite au minimum. **Toutefois, il n'accepte pas la transparence** ni les calques multiples. C'est pourquoi l'enregistrement en JPEG d'une image nécessite souvent de l'«exporter» au préalable.

Quand vous sauvegardez au format JPEG, une fenêtre de dialogue s'ouvre, qui vous permet de régler le niveau de Qualité (de 1 à 100). Néanmoins, un niveau supérieur à 95 est rarement nécessaire. Un niveau de 85 donne habituellement d'excellents résultats, mais il est souvent possible de baisser ce niveau sans dégrader l'image de manière sensible. Vous pouvez tester l'effet des différents réglages en cochant la case Montrer l'aperçu dans la fenêtre d'image: l'image n'est pour autant pas modifiée et revient à son état d'origine si vous quittez le dialogue JPEG.

L'algorithme de compression JPEG est très complexe et comporte un nombre déconcertant d'options, au delà du champ de cette documentation. A moins que vous ne soyez un spécialiste du JPEG, le paramètre Qualité est probablement le seul dont vous aurez à vous soucier.

Images GIF

Format d'enregistrement d'image déposé par Compuserve, utilisant la méthode de compression LZW brevetée par Unisys. **Les images GIF sont en couleurs indexées sur 8 bits et acceptent la transparence (mais pas la demi-transparence).** Le format GIF permet aussi de gérer animations et commentaires. Utilisez GIF pour les images Web transparentes et les animations. Mais dans la plupart des cas, le format PNG est plus performant.

Dimensions des bannières

Les dimensions des bannières sont exprimées en pixels. La forme est souvent rectangulaire, le positionnement horizontal ou vertical. Le volume de l'image est le plus faible possible pour limiter le temps de téléchargement (largement inférieur à 100 ko).

Voici quelques exemples, exprimés en pixels, rencontrés sur Internet (largeur * hauteur) : 120 * 600 , 200 * 80 , 300 * 250 , 468 * 60 , 728 * 90 , 728*210 , etc.

Gimp dans le processus de création de pages Web

Dimension et volume des images

Selon les dimensions, les techniques de codage et les formats, les volumes des images exprimés en ko (kilo octets) varient.

Une « bonne image » doit être légère (peu de ko).

Les formats utilisés influent sur la qualité et le volume.

Par exemple, l'image test.xcf enregistrée sous différents formats aura les volumes suivants (la qualité variera beaucoup) :

Type de fichier	Taux de Compression à l'enregistrement	Volume en Ko	Couleurs indexées	test.xcf 240*480 pixels	
PNG	0	452	non		
PNG	4	161	non		
PNG	9	153	non		
PNG	0	115	255		
PNG	4	77	255		
PNG	9	77	255		
PNG	9	50	64		
JPG	0	2	non		
JPG	85	13	non		
JPG	100	63	non		
GIF	non	83	255		
GIF	non	52	64		
Remarques Le format gif est plus adapté aux animations. L'image test.xcf a 27719 couleurs uniques.					

Création de fonds de pages avec des images ou des motifs

Les images ou les motifs décorent :

- Les fonds des pages Web.
- Les fonds des tableaux.
- Les fonds des cellules des tableaux.

... en totalité ou partiellement.

Voir dans la première partie de notre documentation ([debuter avec gimp v2.zip](#)) le paragraphe « La modification ou la création des motifs » .

- Quelques exemples de code HTML d'application de motif

Fond de page Web en totalité :

```
<body  
style="background-image: url(motif_01.png);">
```

Fond de page Web partiellement (bande verticale au milieu de la page) :

```
<body  
style="background-repeat: repeat-y;  
background-position: center;  
background-image: url(motif_01.png);  
>
```

Fond d'un tableau :

```
<table  
style="text-align: left;  
background-image: url(motif_01.png);  
width: 560px;"  
border="0" cellpadding="2" cellspacing="2">
```

Fond d'une cellule :

```
<td rowspan="1" colspan="3"  
style="background: transparent url(motif_01.png);  
repeat scroll 0% 50%; -moz-background-clip: initial;  
-moz-background-origin: initial;  
-moz-background-inline-policy: initial; width: 75%;">
```

- Propriétés des motifs

En principe, les motifs sont des images qui s'ajustent les unes par rapport au autres :

- Le côté droit avec le côté gauche.
- Le haut avec le bas

motif_01.png



Gimp a de nombreuses possibilités pour créer ces caractéristiques : Filtres, Greffons, Script-Fu de création, symétries, modifications pour adapter les côtés des images.

- Exemple 1 - Motif dans Gimp créé avec un Script-Fu

- Dans Gimp, à partir de la fenêtre principale, faire : Exts, Script-Fu, Patterns, 3D Truchet.

- Dans la fenêtre paramétrer les 3 couleurs :

180/180/255

255/220/220

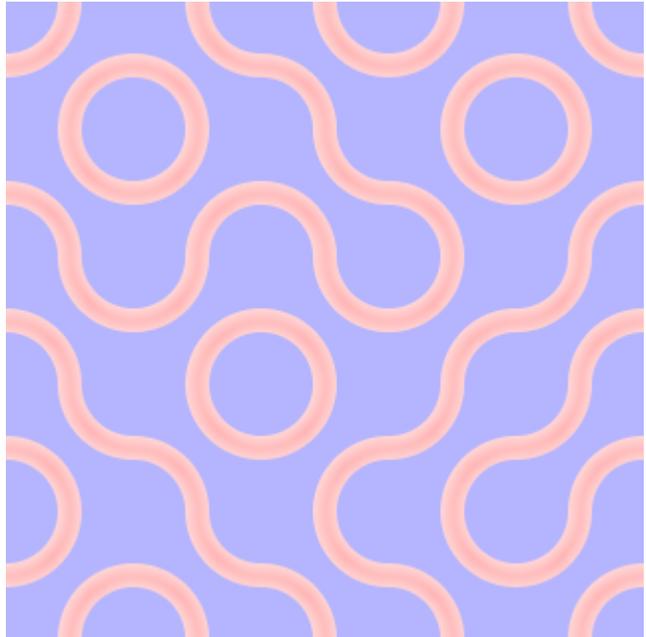
255/180/180

- Valider pour créer l'image du motif.

- L'image fait 320 + 320 pixels.

- Enregistrer avec pour nom « motif_02.png » et avec un taux de compression de 9.

L'image obtenue fait 22ko.



Dans NVU :

- Ouvrir NVU.

- Donner un titre à la page.

- Déclarer motif_02.png comme fond de page : Format, Couleurs et fond de page.

- Dans la fenêtre « Couleurs et fond de page » paramétrer « Image de fond » : motif_02.png

- Appuyer sur « OK ».

- Enregistrer : exemple_1.html

Code HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
  <meta
    content="text/html; charset=ISO-8859-1"
    http-equiv="content-type">
  <title>Exemple 1</title>
</head>
<body
  style="background-image: url(motif_02.png);">
<br>
</body>
</html>
```

- Exemple 2 - Utilisation des motifs (pattern) de Gimp

- À partir de la « fenêtre Principale » faire : Fichier, Ouvrir. Sélectionner un motif « stone33.pat » dans le répertoire des motifs (sous Windows C:\Program Files\GIMP-2.2\share\gimp\2.0\patterns).

- Sur l'image faire : Image, Mode, Couleurs indexées. Dans la fenêtre « Convertir l'image en couleurs indexées » valider le bouton « Générer une palette optimale », nombre maximal de couleurs 128, Valider. Cette manipulation va réduire par un facteur 3 le volume du fichier final.

- Enregistrer sous avec pour nom « motif_03.png » et avec un taux de compression de 9.



L'image de 156*156 pixels obtenue fait 21ko.

Dans NVU :

- Ouvrir NVU.
- Donner un titre à la page.
- Déclarer motif_03.png comme fond de page : Format, Couleurs et fond de page.
- Dans la fenêtre « Couleurs et fond de page » paramétrer « Image de fond » : motif_02.png
- Appuyer sur « OK ».
- Taper un texte. Sélectionner tout le texte avec la souris.
- Appuyer plusieurs fois sur  . Choisir la couleur du texte par  (204/255/255).
- Enregistrer : **exemple_2.html**

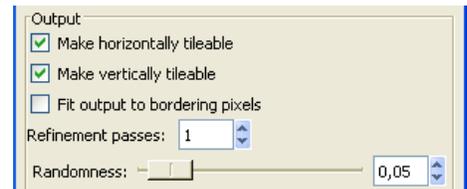
Code HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
  <meta
    content="text/html; charset=ISO-8859-1"
    http-equiv="content-type">
  <title>Exemple 2</title>
</head>
<body
  style="background-image: url(motif_03.png);">
<big style="color: rgb(204, 255, 255);"><big><big><big>Utilisation
des motifs (pattern) de Gimp</big></big></big><br>
</body>
</html>
```

- Exemple 3 - Utilisation d'une photographie comme motif

Nous faisons un motif de neige avec la photographie DIVING.JPG

- Dans Gimp ouvrir DIVING.JPG.
- Faire une sélection carrée dans le bas de cette image sur la neige de 255*255 pixels : R, appuyer sur Shift , faire un clic continu et sélectionner. Relâcher la touche de la souris.
- Sur l'image : Ctrl+C (copier) puis Édition, Coller en tant que nouveau.
- Fermer DIVING.JPG.
- Changer la taille de la nouvelle image à 64 * 64 pixels : Image, Échelle et taille de l'image.
- Nous utilisons le greffon « resynthesizer » dont l'installation, l'utilisation, sont abordées dans la partie 4 de notre documentation sur Gimp ([debuter_avec_gimp_4_v2.zip](#)) pour que les côtés puissent s'ajuster sans marque visible.



- Sur l'image faire : Filtres, Carte, Resynthesize. Paramétrer ==>
- Attendre que le greffon effectue son travail.
- Enregistrer sous avec pour nom « motif_04.png » et avec un taux de compression de 9.



L'image de 156*156 pixels obtenue fait 7ko.

La page HTML est **exemple_3.html**

La réalisation dans NVU est identique à l'exemple précédent.

Code HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
  <meta
    content="text/html; charset=ISO-8859-1"
    http-equiv="content-type">
  <title>Exemple 3</title>
</head>
<body
  style="background-image: url(motif_04.png);">
<big style="font-weight: bold;"><big><big>Utilisation
d'une photographie comme motif</big></big></big><br>
</body>
</html>
```

- Variante de l'exemple 3 : Conserver l'aspect d'une photographie

Ceci est une variante de l'exemple précédent où le résultat sera enregistré sous « motif_05.png » .

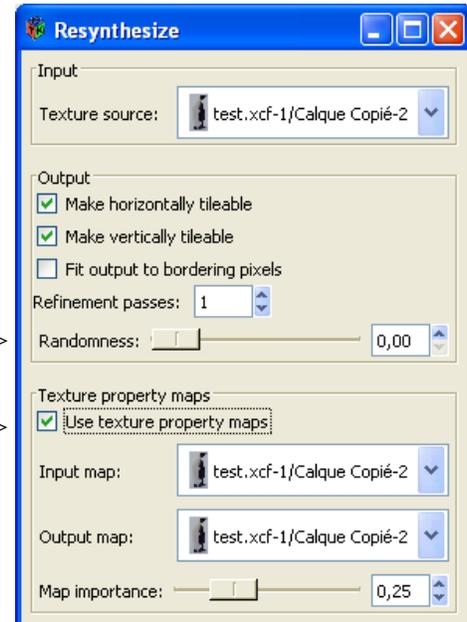
Nous utilisons le même greffon « resynthesizer » sur l'image test.xcf de la page 11 de manière à transformer cette image en motif et en conservant son aspect.

- Dans un premier temps **réduire cette image** à une largeur d'environ 120 * 240 pixels.

- Paramètres du greffon « resynthesizer »

Mettre « Randomness » à 0,00 ==>

Valider « Use texture property maps » ==>



Le temps de calcul est long.

- Pour diminuer le volume en ko de l'image faire : Image, Mode, Couleurs indexées (128 couleurs)

Voici le résultat de l'image motif_05.png
où les côtés s'ajustent 2 à 2 (19ko) ==>



La page HTML est **exemple_3_variante.html**

- Autre greffon pour faire des textures

Pour les utilisateurs de Gimp sous Linux vous trouverez le greffon « Texturize » à la page :

<http://www.manucornet.net/Informatique/Texturize.php>

La transparence

Les formats d'images PNG et GIF permettent de restituer des zones transparentes.

- Exemple, un titre sur un motif

Dans Gimp créer une nouvelle image de grande dimension avec un fond transparent (exemple 800*600). La dimension à ce stade n'est pas importante.

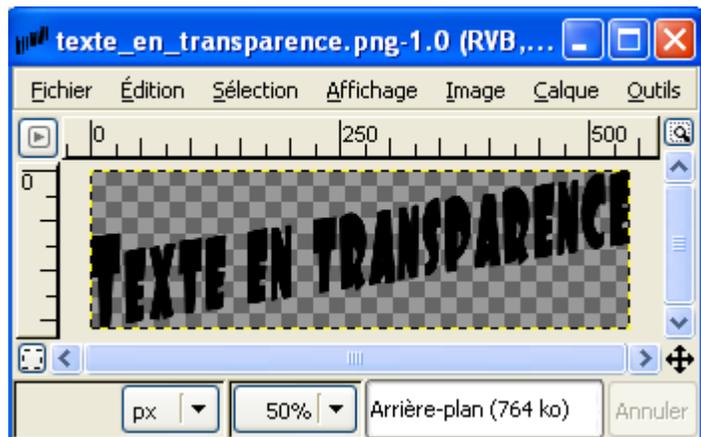
Nous utilisons la police de caractères « FOO » du site de Ray Larabie <http://www.larabiefonts.com/>.

- Sur l'image activer Free Type : Filtres, Text, Free Type.
- Sélectionner la police Foo dans la fenêtre de paramétrage et taper un texte.
- Paramétrer dans l'onglet « General » : Dimension des caractères, Antialiasing, etc.
- Paramétrer dans l'onglet « Transformation » : Les inclinaisons et échelles X, Y.
- Valider.
- Sur l'image, tour sélectionner : Ctrl+A
- Copier visible : Édition, Copy Visible.
- Coller en tant que nouveau : Édition, Coller en tant que nouveau.

- Enregistrer la nouvelle image : Ctrl+S , nom « texte_en_transparence.png », Niveau de compression = 9.

Nota : Enregistrer au format GIF si vous souhaitez que cette image s'affiche correctement dans Microsoft Internet Explorer.

L'image « texte_en_transparence.png » de 542 * 152 pixels a un volume de 12 ko.



Dans NVU nous utilisons l'image « motif_02.png » comme motif.

La page HTML est **exemple_4.html** (résultat dans Netscape 7)

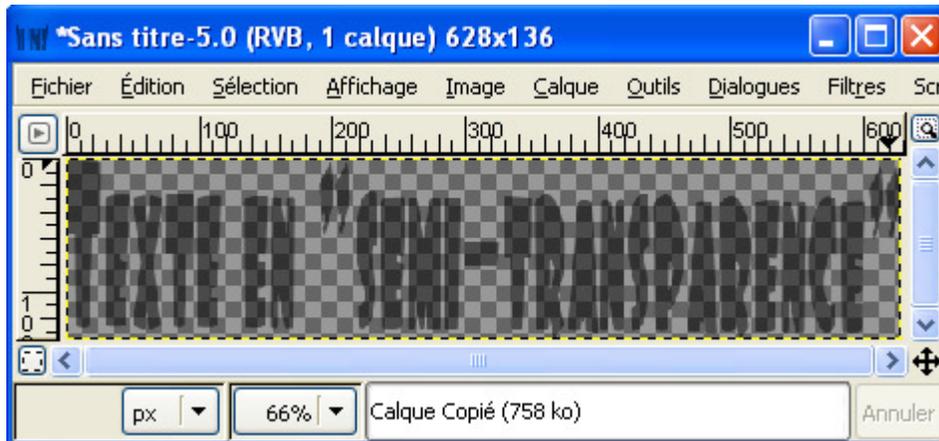


La « semi-transparence »

Le format d'images PNG permet de restituer des zones « semi-transparentes » .

Dans Gimp, répéter l'exemple précédent.

* Avant d'enregistrer, sélectionner la fenêtre « Calques, canaux, chemins » et régler l'opacité du calque à environ 50.



- Enregistrer la nouvelle image : Ctrl+S , nom « texte_en_semi_transparence.png » , Niveau de compression = 9. L'image de 628 * 136 pixels fait 14ko.

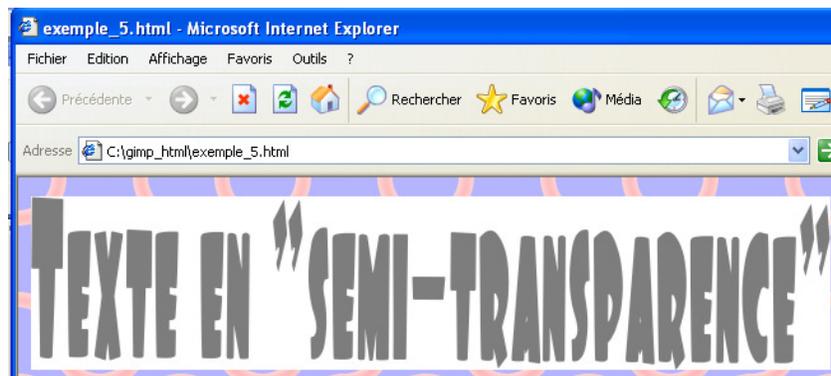
La page HTML est **exemple_5.html**

Voici le résultat dans :

Netscape 7



Microsoft Internet Explorer 6 n'affiche toujours pas la « semi-transparence » .



Images aux coins arrondis

Les coins arrondis des images sont des zones transparentes appliquées aux images rectangulaires ou carrées. Pour obtenir ce résultat Gimp utilise la fonction « Rounded Rectangle » accessible depuis l'image par : Sélection, Rounded Rectangle. Cette fonction est produite par un Script-Fu.

Exemples de paramétrages sur une image noire de 180 * 60 pixels :

Rayon 75 %.



Rayon 75% , Concave.



Remarques :

- Rayon 75% = 75 % de la demi-hauteur de l'image soit environ 23 pixels.
- Le pourcentage est pris sur la plus petite des dimensions Hauteur ou Largeur.
- La fonction coins arrondis « Rounded Rectangle » s'applique sur la sélection rectangulaire ou carrée en cours (soit toute l'image ou une sélection dans l'image).

Réalisation d'une image au coins arrondis.

- Ouvrir l'image DIVINGING.JPG.
- Sélectionner l'outil « Sélection Rectangulaire » : R
- Regarder les indications au bas de l'image et se placer à 192*428, faire un clic puis faire une sélection de 192*428 pixels en se déplaçant vers le bas à droite pour sélectionner le manchot.
- Faire une sélection au coins arrondis : Sélection, Rounded Rectangle, paramétrer à 50%.
- Copier : Ctrl+C
- Coller en tant que nouveau : Édition, Coller en tant que nouveau.
- Diminuer les dimensions de l'image avec une hauteur de 240 pixels : Image, Échelle et taille de l'image. Paramétrer la hauteur, le type d'interpolation, valider.
- Enregistrer au format PNG (format qui permet de garder la transparence aux coins de l'image) : Ctrl+S, nom « coins_arrondis.png », Niveau de compression = 9 .

Nota : Enregistrer au format GIF si vous souhaitez que cette image s'affiche correctement dans Microsoft Internet Explorer.

L'image « coins_arrondis.png » de 108 * 240 pixels fait 47 ko.

La page HTML est **exemple_6.html**

Résultat dans Mozilla Firefox 1 ==>



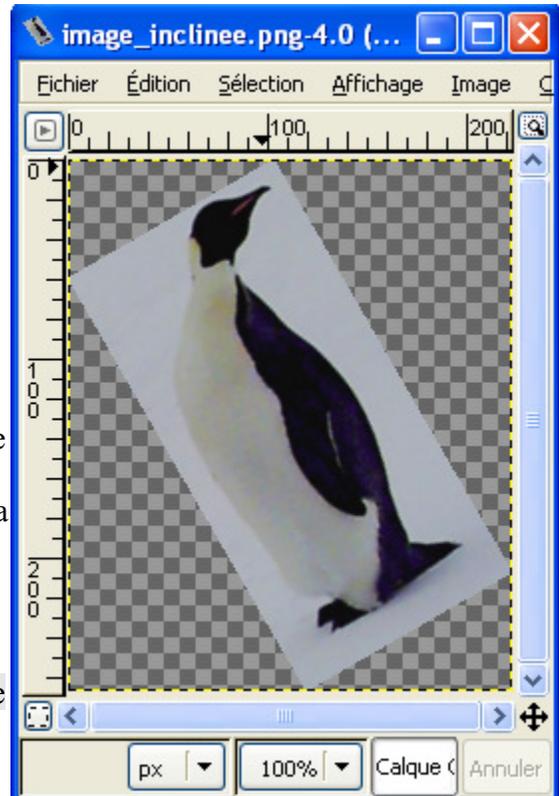
Les images inclinées

Sur une page Web, les images inclinées sont obtenues en laissant les zones extérieures à l'image inclinée transparentes de la même façon que les images aux coins arrondis.

Réalisation d'une image inclinée.

- Ouvrir l'image text .xcf.
- Sélectionner tout : Ctrl+A
- Copier : Ctrl+C
- Coller en tant que nouveau : Édition, Coller en tant que nouveau.
- Diminuer la taille de l'image avec une hauteur de 240 pixels : Image, Échelle et taille de l'image. Paramétrer la hauteur, le type d'interpolation, valider.
- Sélectionner l'outil de pivot ou rotation : Shift+R
- Choisir un angle de rotation : -30 et Pivoter.
- Ajuster pour voir le totalité de l'image : Image, Découpage automatique de l'image.
- Enregistrer au format PNG (format qui permet de garder la transparence sur les côtés de l'image) :
Ctrl+S, nom « image_inclinee.png », Niveau de compression = 9 .

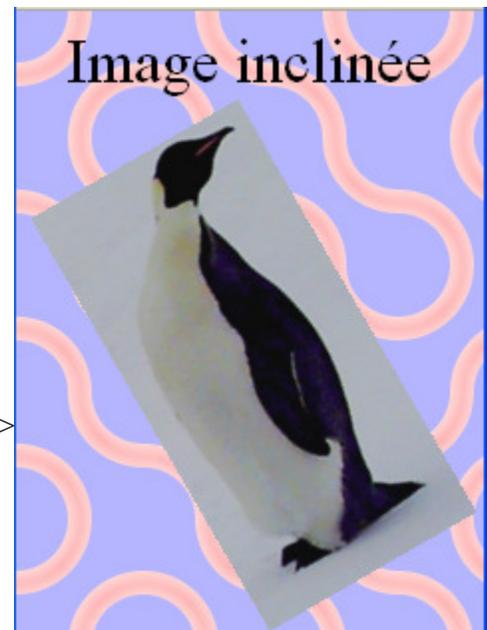
Nota : Enregistrer au format GIF si vous souhaitez que cette image s'affiche correctement dans Microsoft Internet Explorer.



« image_inclinee.png » de 223 * 267 pixels fait 49ko.

La page HTML est **exemple_7.html**

Résultat dans Mozilla Firefox 1 ==>



Images animées

Dans la première partie de notre documentation ([debuter_avec_gimp_v2.zip](#)) vous trouverez des exemples au paragraphe « Les animations, création d'images animées au format GIF »

Création de boutons

À partir de la « Fenêtre Principale » de Gimp :

- Exts, Script-Fu, Buttons, Round Button



- Exts, Script-Fu, Buttons, Simple Beveled Button



Exemples de la quatrième partie de notre documentation ([debuter_avec_gimp_4_v2.zip](#)) au paragraphe « Boutons Aqua pour pages Web » :

Button



Hrule



Round



Création d'images « cliquables »

Dans la première partie de notre documentation ([debuter_avec_gimp_v2.zip](#)) vous trouverez des exemples au paragraphe « Image cliquable pour le Web (Imagemap) »

Nota : Ajouter la fonction « alt » à l'exemple pour que la page passe le test sur <http://validator.w3.org/>

La page HTML est **image_cliquable.html**

Code HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
  <meta
    content="text/html; charset=ISO-8859-1"
    http-equiv="content-type">
  <title>image cliquable</title>
</head>
<body
  style="color: rgb(0, 0, 0); background-color: rgb(255, 255, 204);"
  alink="#000099" link="#000099" vlink="#990099">
<big><big>Image
cliquable</big></big><br>
<br>

<map name="map">
<!-- # $ -:Image Map file created by GIMP Imagemap Plugin
--><!-- # $ -:GIMP Imagemap Plugin by Maurits Rijk --><!-- # $ -:Please do not edit lines
starting with "# $ " --><!-- # $ VERSION:2.0 --><area
  shape="circle" coords="32,31,29"
  href="http://www.gimp.org/" alt="lien">
<area shape="rect"
  coords="67,1,177,56" href="mailto:essai@essai.org"
  alt="courriel">
</map>
<br>
<p>
<a
  href="http://validator.w3.org/check?uri=referer"></a></p>
</body>
</html>
```

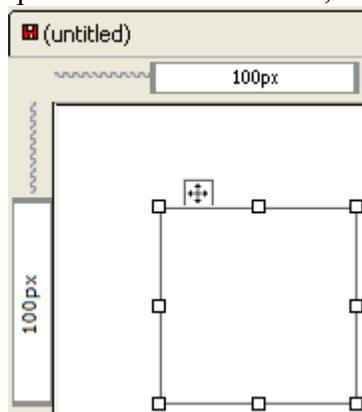
Les images qui se superposent

Nous pouvons positionner des images à des valeurs absolues en utilisant la balise <div> .

Voici, en rouge, le code **HTML** à copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises <head> & </head> :

```
<div style="position: absolute; visibility: visible; width: 100px; height: 100px; top: 50px; left: 50px;"></div>
```

Ce code crée une petite « fenêtre » ou section de 100*100 pixels à une position absolue de 50 pixels du haut et 50 pixels de la gauche dans laquelle nous pouvons mettre du texte, des images, des liens, etc.



Dans NVU sélectionner l'onglet Normal .

Vous pouvez :

Déplacer l'ensemble avec la petite croix.

Changer les dimensions avec les coins.

Insérer texte, image, etc.

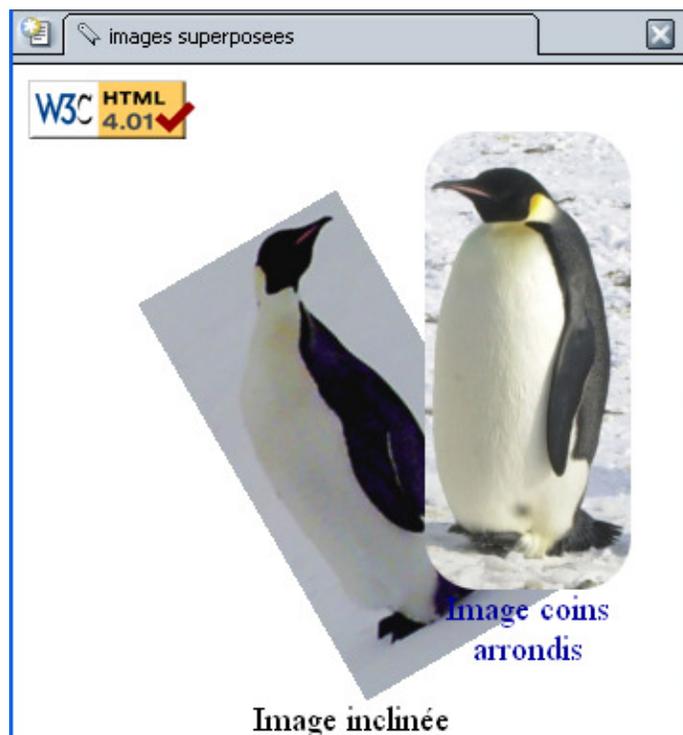
- Insérer l'image inclinée d'un exemple précédent, un petit texte, adapter les dimensions, déplacer l'ensemble.

- Copier le code HTML plus haut et le recoler dans l'onglet « HTML source » après la balise </div>.

- Insérer l'image aux coins arrondis d'un exemple précédent dans la nouvelle petite « fenêtre » ainsi qu'un petit texte, adapter les dimensions, déplacer l'ensemble.

La page HTML est **images_superposees.html**

Résultat dans Netscape 7 ==>



Code HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
  <meta
    content="text/html; charset=ISO-8859-1"
    http-equiv="content-type">
  <title>images superposees</title>
</head>
<body>
<div
  style="position: absolute; visibility: visible; width: 229px; height: 295px; text-align:
center; top: 66px; left: 63px;"><big>Image
inclin&eacute;e</big></div>
<div
  style="position: absolute; visibility: visible; height: 297px; width: 132px; top: 35px;
left: 204px;">
<div style="text-align: center;"><br>
</div>
<div style="text-align: center;"><big
  style="color: rgb(0, 0, 153);">Image
coins arrondis</big></div>
</div>
<p><a
  href="http://validator.w3.org/check?uri=referer"></a></p>
</body>
</html>
```

Affecter un lien à une image

Voici 4 types de liens souvent utilisés :

- Vers un autre site.
- Vers une autre page du serveur.
- Vers une adresse de courriel.
- Vers un autre endroit de la page Web en cours.

La page HTML est **affecter_lien.html**

Dans NVU :

Appuyer sur le bouton « Image » .

Dans la fenêtre « Propriétés de l'image » activer l'onglet « Lien » .

Dans la ligne indiquer un lien : `http://www.gimp.org/` (un autre site).
 `une_page.html` (une autre page du serveur).
 `mailto:sylviale@bigfoot.com` (une adresse courriel).
 `affecter_lien.html#milieu_page` (un autre endroit de la page).

Pour ouvrir un lien dans une nouvelle fenêtre du fureteur ajouter « **target="_blank"** » au code HTML dans l'onglet « <HTML> Source » de NVU.

Exemples :

``

ou

``

Les images qui changent au passage de la souris

Dans cet exemple à chaque emplacement d'une image il pourra y avoir 3 affichages différents :

- Au chargement de la page Web.
- Lors du passage de la souris.
- Après le passage de la souris.

De plus, un lien est activé lorsqu'un clic est fait sur cet emplacement.

La dimension de cet emplacement est de 200 pixels * 80 pixels.

La création des images dans Gimp

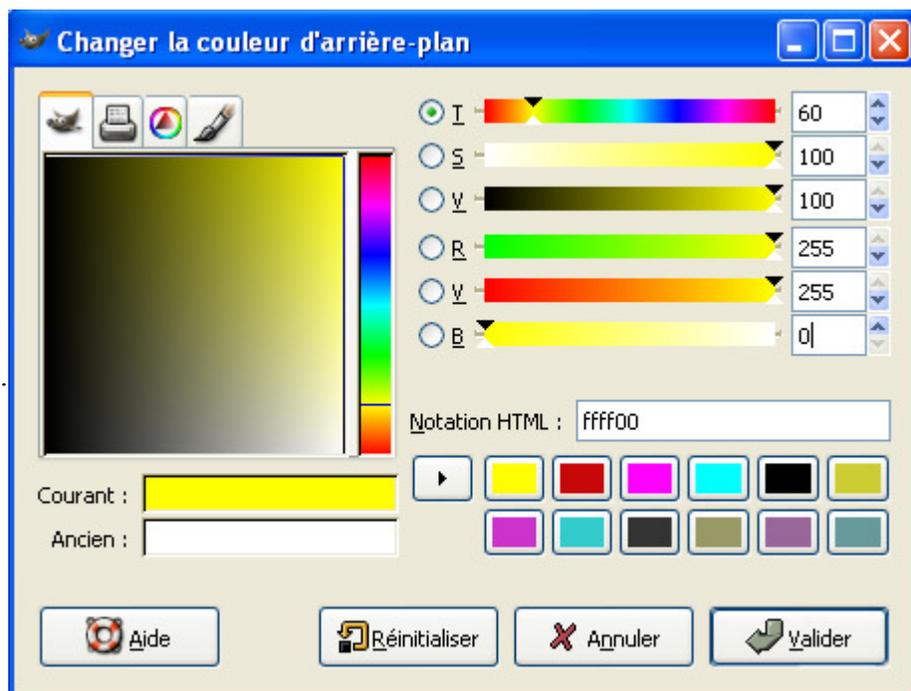
Nous créons 6 images au format GIF à partir d'une seule image au format .XCF contenant 6 calques :

- Fond jaune sur le calque du bas.
- Calque cyan.
- Des manchots.
- L'image symétrique du calque précédent.
- Rond noir.
- Carré noir.

Dans Gimp mettre le jaune comme couleur d'arrière-plan :
Clic sur la couleur d'arrière plan.

255,255,0 comme codage RVB.

Valider



- Créer une nouvelle image RVB de 200*80pixels : Ctrl+N . Remplir avec couleur d'arrière Plan.
- Enregistrer l'image au format XCF : Ctrl+S (les_images_qui_changent_au_passage_de_la_souris.xcf)
- Changer la couleur d'arrière plan en cyan : 0,255,255 comme codage RVB.

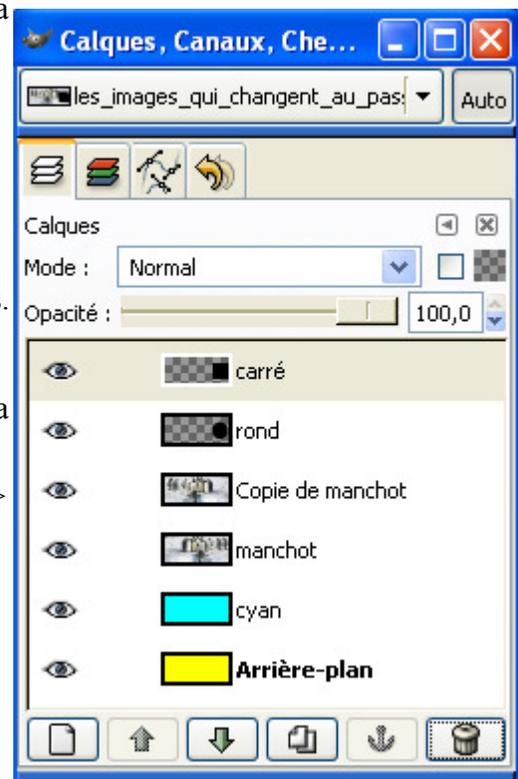
- Sur l'image, ajouter un nouveau calque : Calque, Nouveau calque, valider couleur d'arrière plan comme type de remplissage, donner le nom « cyan » au calque.
- Ouvrir l'image des manchots : DIVINGING.JPG et copier la totalité de l'image : Ctrl+C.
- Fermer cette image.
- Créer une nouvelle image de 2000*800 pixels (échelle 10) : Ctrl+N.
- Coller dans la nouvelle image de 2000*800 : Ctrl+V
- Déplacer, ajuster avec la souris.
- Ancrer le calque : Ctrl+H .
- Dimensionner cette image à 200*80 pixels : Image, Échelle et taille de l'image, 200*80, interpolation cubique, appuyer sur le bouton Échelle pour valider.
- Copier l'image réduite: Ctrl+C
- Sélectionner l'image « les_images_qui_changent_au_passage_de_la_souris.xcf » .
- Ajouter un nouveau calque : Calque Nouveau calque, arrière plan transparent, donner le nom « manchot » au calque.
- Coller l'image réduite des manchots : Ctrl+V
- Ancrer le calque : Ctrl+H
- Dupliquer le calque : Calque, Dupliquer le calque.
- * Inverser le calque : Calque, Transformer, Miroir Horizontal.
- Ajouter un nouveau calque : Calque Nouveau calque, arrière plan transparent, donner le nom « rond » au calque.
- * Sélectionner l'outil de sélection rond : E . Centrer la sélection à 170 pixels – 40 pixels (voir au bas de l'image) et faire un clic. Appuyer simultanément sur Ctrl et Shift pour centrer le cercle et faire un cercle de 50 pixels de diamètre (voir en bas sélection 50*50). Relâcher les touches et le bouton de la souris.
- * Faire un « Glisser-déposer » de la couleur de 1er plan (noire) sur la sélection ronde.
- Ancrer la sélection : Faire un clic sur l'image à l'extérieur de la sélection ronde.
- Ajouter un nouveau calque : Calque, Nouveau calque, arrière plan transparent, donner le nom « carré » au calque.
- Sélectionner l'outil de sélection rectangulaire : R . Centrer la sélection à 170 pixels – 40 pixels (voir au bas de l'image) et faire un clic. Appuyer simultanément sur Ctrl et Shift pour centrer le carré et faire un carré de 50 pixels (voir en bas sélection 50*50). Relâcher les touches et le bouton de la souris.
- Faire un « Glisser-déposer » de la couleur de 1er plan (noire) sur la sélection carrée.
- Ancrer la sélection : Faire un clic sur l'image à l'extérieur de la sélection ronde. Enregistrer : Ctrl +S

Voici le résultat des 6 calques ==>

À partir de ces 6 calques nous allons créer 6 images en jouant sur la visibilité des calques par la validation du petit oeil.

Utiliser la fonction « Copier visible » (copy visible).

Coller en tant que nouveau et enregistrer au format gif



Calques visibles	Résultats	
Arrière plan	bouton_00_debut.gif	
cyan	bouton_01_debut.gif	
Manchot + rond	bouton_00_of.gif	
Manchot + carré	bouton_00_on.gif	
Copie de manchot + rond	bouton_01_of.gif	
Copie de manchot + carré	bouton_01_on.gif	

Fermer les fichiers.

Les codes JavaScript et HTML

Le nom de la page HTML de cet exemple est :

les_images_qui_changent_au_passage_de_la_souris.html

Les liens de l'exemple ne sont pas valides car les fichiers page00.html et page01.html n'existent pas.

Voici, en rouge, le code **JavaScript** à copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<head>** & **</head>** :

```
<script language="javascript"
  type="text/javascript">
<!--
bt00on = new Image();bt00on.src = "bouton_00_on.gif";
bt00of = new Image();bt00of.src = "bouton_00_of.gif";
bt01on = new Image();bt01on.src = "bouton_01_on.gif";
bt01of = new Image();bt01of.src = "bouton_01_of.gif";
function img_act(imgName)
{
imgOn = eval(imgName + "on.src");
document [imgName].src = imgOn;
}
function img_inact(imgName)
{
imgOf = eval(imgName + "of.src");
document [imgName].src = imgOf;
}
//-->
</script>
```

Nota : Dans ce code JavaScript déclarer les images visibles lors du passage (on) puis du retrait (of) de la souris (caractères gras).

Voici, en rouge, le code **HTML** à adapter, copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<body>** & **</body>** :

```
<p>
<a href="page00.html"
onmouseover="img_act('bt00');" onmouseout="img_inact('bt00');"></a></p>
<p>
<a href="page01.html"
onmouseover="img_act('bt01');" onmouseout="img_inact('bt01');"></a></p>
```

Voici les principales valeurs à changer dans les codes JavaScript et HTML pour les personnaliser :

- bouton_00_debut.gif, etc. = image visualisée au chargement de la page Web (HTML).
- bouton_00_on.gif, etc. = image visualisée lorsque la souris passe dessus (JavaScript).
- bouton_00_of.gif, etc. = image visualisée après le 1er passage de la souris (JavaScript).
- page00.html, etc = lien affecté à l'emplacement de l'image, dimensions, etc. (HTML).

Pour ajouter d'autres images et liens, ajouter 2 lignes dans le JavaScript par image. Exemple :

```
bt03on = new Image();bt03on.src = "bouton_03_on.gif";
bt03of = new Image();bt03of.src = "bouton_03_of.gif";
```

... puis ajouter le lien ainsi que les autres paramètres entre les balises Body :

```
<a href="page03.html" onmouseover="img_act('bt03');" onmouseout="img_inact('bt03');">  
  
</a>
```

Ajuster les dimensions de l'image du code avec les paramètres height (hauteur), width (largeur), ainsi que les autres paramètres.

Les images qui changent suivant la date

Dans cet exemple, dans un emplacement réservé (tableau), l'image affichée variera selon la date de l'ordinateur.

Elle changera chaque jour de la semaine.

Créer 7 images :

- 0.gif pour le dimanche.
- 1.gif pour le lundi.
- Jusqu'à 6.gif pour le samedi.

La numérotation de 0 à 6 est imposée par la variable **weekday** du JavaScript. Vous pouvez utiliser cette variable pour d'autres besoins dans votre page Web.

Le code JavaScript et HTML

La description de la fonction date utilisée dans l'exemple est donnée page :

http://wp.netscape.com/eng/mozilla/3.0/handbook/javascript/ref_d-e.htm

Le nom de la page HTML de cet exemple est :

les_images_qui_changent_suivant_la_date.html

Voici, en rouge sur 2 pages, le code **JavaScript** à copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<head>** & **</head>** :

```
<script language="javascript"
type="text/javascript">
<!--
var today = new Date()
var weekday = today.getDay()
//-->
</script>
```

Nota : Vous pouvez adapter facilement le code JavaScript qui précède pour changer les images en fonction d'autres unités de temps : heures, mois, etc.

Voici, en rouge, le code **HTML** à adapter, copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<body>** & **</body>** :

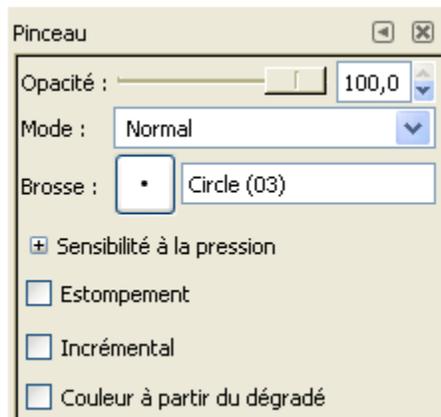
```
<table
style="height: 60px; background-color: rgb(255, 255, 255); margin-left: auto; margin-right:
auto; width: 180px; text-align: left;"
border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tbody>
<tr>
<td style="width: 180px; height: 60px;">
<script language="javascript"
type="text/javascript">
{document.write('<IMG SRC="'+weekday+
'.gif" WIDTH="180" HEIGHT="60" BORDER="0" alt="jours de la semaine">');}
</script>
<br>
</td>
</tr>
</tbody>
</table>
```

L'image affichée est contenue dans un tableau de 180 pixels sur 60 pixels qui correspond aux format des 7 images des jours (0.gif à 6.gif).

- La création des 7 images dans Gimp

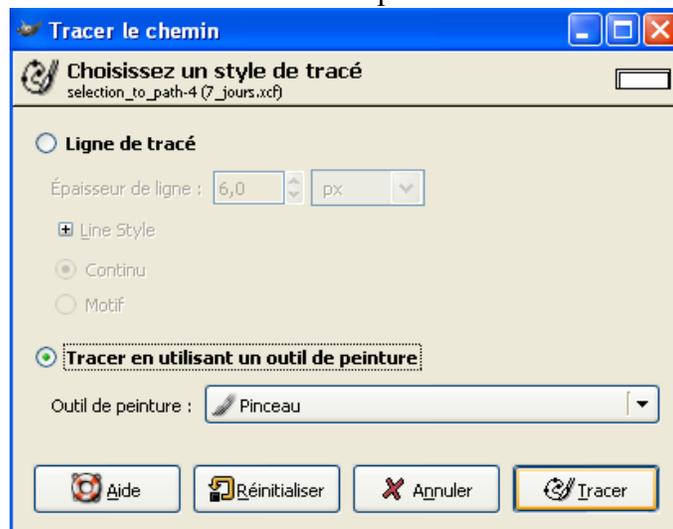
- Créer une nouvelle image RVB de 180*60pixels : Ctrl+N . Remplir avec Blanc.
- Enregistrer l'image au format XCF : Ctrl+S (7_jours.xcf).
- Ajouter un nouveau calque : Calque, Nouveau calque, arrière plan transparent, donner le nom « rectangle » au calque.

- Sélectionner l'outil Pinceau : P
- Paramétrer ==>



* Sélectionner l'outil de sélection rectangulaire : R . Débuter la sélection à 3 pixels – 3 pixels (voir au bas de l'image) et faire un clic. Démarrer la sélection et faire un rectangle de 174 * 54 pixels (voir en bas sélection 174*54). Relâcher les touches et le bouton de la souris.

- Sur l'image faire : Sélection, Vers chemin.
- Activer la fenêtre Calques, Canaux, Chemins et sélectionner l'onglet Chemins.
- Sur le bas, appuyer sur le bouton « Tracer un chemin » . La fenêtre « Tracer le chemin s'affiche. Dans cette fenêtre paramétrer « Tracer en utilisant un outil de peinture » :



- Appuyer sur le bouton « Tracer » pour dessiner le rectangle.

- Aucune sélection : Ctrl+A

- Ajouter 1 nouveau : Calque, Nouveau calque, arrière plan transparent, donner le nom « jours » .

Nous utilisons la police de caractères « FOO » du site de Ray Larabie <http://www.larabiefonts.com/> .

Dimanche

- Activer la fenêtre Calques, Canaux, Chemins et sélectionner l'onglet Calques. Activer le calque « jours » .

- Activer l'outil texte : T

- Sélectionner la police Foo dans la fenêtre de paramétrage des outils.

- Sur l'image, appliquer l'outil texte, taper « Dimanche » dans l'éditeur de texte, sur la fenêtre de paramétrage de la police ajuster la taille de cette police.

- Retourner sur l'image, appuyer sur la barre d'espace pour valider le déplacement, déplacer le texte à l'endroit voulu.

Lundi et les autres jours

- Activer la fenêtre Calques, Canaux, Chemins et sélectionner l'onglet Calques. Dupliquer 6 fois le calque de texte « Dimanche » .

- Sélectionner le calque de texte « Dimanche #1 » .

- Sur l'image, double clic sur le texte. L'éditeur de texte s'affiche. Taper « Lundi » dans l'éditeur de texte. Le nom du calque devient Lundi.

- Sélectionner le calque « Dimanche #2 » et répéter ces opérations pour les autres jours de la semaine.

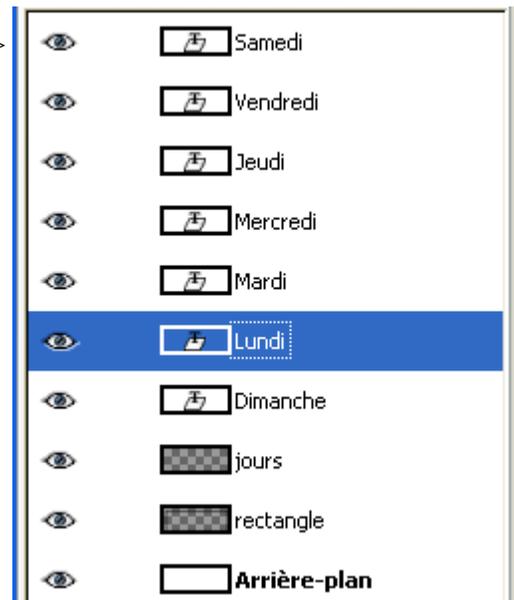
- Fermer l'éditeur de texte.

Voici le résultat des 6 calques ==>

- À partir de ces calques nous allons créer les 7 images en jouant sur la visibilité des calques par la validation du petit oeil.

- Utiliser la fonction « Copier visible » (copy visible).

- Coller en tant que nouveau et enregistrer au format gif



Calques visibles	Résultats	
Arrière plan + Rectangle + Dimanche	0.gif	
Arrière plan + Rectangle + Lundi	1.gif	
Arrière plan + Rectangle + Mardi	2.gif	
Arrière plan + Rectangle + Mercredi	3.gif	
Arrière plan + Rectangle + Jeudi	4.gif	
Arrière plan + Rectangle + Vendredi	5.gif	
Arrière plan + Rectangle + Samedi	6.gif	

Fermer les fichiers.

Images ou bannières aléatoires

Dans cet exemple, lors du chargement de la page Web, l'image affichée variera selon une séquence aléatoire.

Nous créons 7 images au format PNG de 1.png à 7.png.

Nous utilisons des Script-Fu pour la création des fonds et des textes.

Comme dans l'exemple précédent les textes sont réalisés avec la police de caractères « FOO » du site de Ray Larabie <http://www.larabiefonts.com/>.

La création des images dans Gimp

1.png

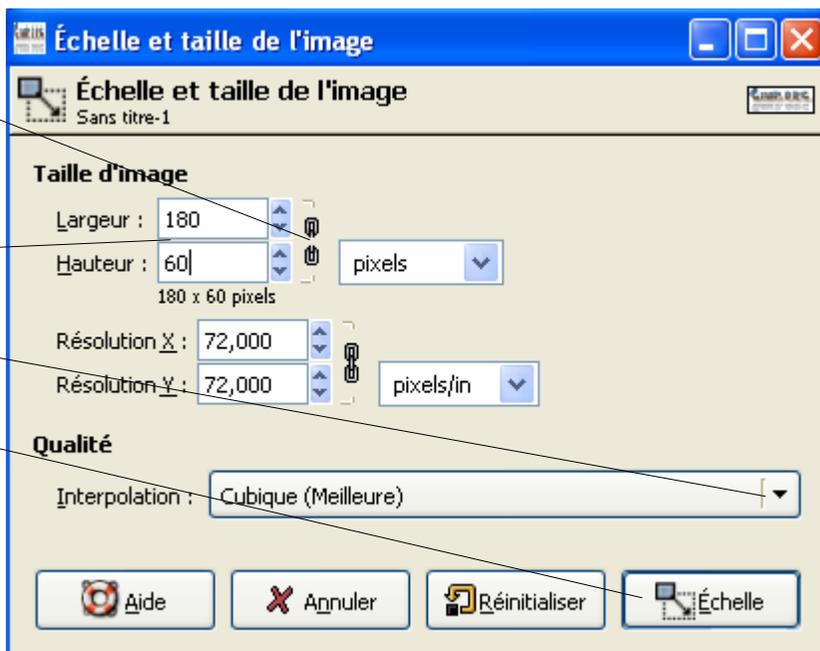
- Dans la fenêtre principale faire : Exts, Script-Fu, Logo, Cool Metal.
- Paramétrer dans la fenêtre « Script-Fu Cool Metal », Texte =>Gimp.org, Taille =>24, Police =>Foo.
- Le Script-Fu crée une nouvelle image. Aplatir cette image : Image, Aplatir. Ajuster cette image au plus juste : Image, Découpage intelligent.

- Casser le lien de proportionnalité.

- Ajuster l'image à 180 pixels de largeur sur 60 pixels de haut.

- Choisir l'interpolation.

- Valider en appuyant sur Échelle.



Enregistrer le fichier sous 1.png



2.png

Ouvrir l'image DIVINGIN.JPG.

Sélectionner tout : Ctrl+A

Copier : Ctrl+C

Créer une nouvelle image de 1800 * 600 pixels.

Coller, ajuster et ancrer le calque : Ctrl+V , ajuster , Ctrl+H

Réduire à 180*60 pixels : Image, Échelle et taille de l'image.

Rendre l'image visible à 100% : Touche + du clavier.

Aplatir : Image , Aplatisir.

Sélectionner l'outil texte : T et paramétrer police Foo, Taille 20.

Sur l'image taper « SOURCEFORGE », déplacer en appuyant sur la barre d'espacement du clavier.

Mettre le calque « Arrière plan » à une opacité de 40%.

Copier Visible : Édition, Copy visible.

Coller en tant que nouveau : Édition, Coller en tant que nouveau.

Aplatir : Image, Aplatisir l'image.

Enregistrer l'image sous 2 .png : S , Niveau de compression 9. Fermer cette image.



3.png

Modifier le texte en « GIMP », la taille de la police.

Dupliquer le calque du texte. Décaler le texte pour faire une ombre.

Mettre le calque de l'ombre à une opacité de 50%.

Copier Visible : Édition, Copy visible.

Coller en tant que nouveau : Édition, Coller en tant que nouveau.

Aplatir : Image, Aplatisir l'image.

Enregistrer l'image sous 3 .png : S , Niveau de compression 9. Fermer cette image.



Sur l'image avec le texte, supprimer les calques de texte.

Enregistrer cette image comme motif : Script-Fu, Sélection, Pattern (donner des noms : Manchet).

4.png



5.png



6.png



7.png



Exemple 1 - HTML & JavaScript - Afficher des images de façon aléatoire

Le nom de la page HTML de cet exemple est :

images_aleatoires.html

Voici, en rouge, le code **JavaScript** à copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<head>** & **</head>** :

```
<script language="javascript"
type="text/javascript">
<!--
// indiquer le nombre d images
nombre_images="7";

var numero_image=Math.round((Math.random()*(nombre_images-1))+1);
//-->
</script>
```

Nota : Vous paramétrez le code JavaScript qui précède en indiquant le nombre d'images.

Voici, en rouge, le code **HTML** à adapter, copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<body>** & **</body>** :

```
<table
style="height: 60px; background-color: rgb(255, 255, 255); margin-left: auto; margin-right:
auto; width: 180px; text-align: left;"
border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tbody>
<tr>
<td style="width: 180px; height: 60px;">
<script language="javascript"
type="text/javascript">
{document.write('<IMG SRC="'+numero_image+
'.png" WIDTH="180" HEIGHT="60" BORDER="0" alt="image aleatoire">');}
</script>
<br>
</td>
</tr>
</tbody>
</table>
```

L'image affichée est contenue dans un tableau de 180 pixels sur 60 pixels qui correspond aux format des 7 images aléatoires (1.png à 7.png).

Exemple 2 - HTML & JavaScript - Afficher des bannières aléatoirement

Les bannières sont des images aux formats plus ou moins normalisés (voir exemples page 10) avec des liens associés. Dans ce JavaScript vous pouvez paramétrer 7 bannières avec leurs liens. Pour ajouter des bannières vous pouvez facilement modifier le code JavaScript.

Le nom de la page HTML de cet exemple est :

images_ou_bannieres_aleatoires.htm

Voici, en rouge sur 2 pages, le code **JavaScript** à copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises `<head>` & `</head>` :

```
<script language="javascript"
type="text/javascript">
<!--

// parametres des images des bannieres
largeur_banniere="180";
hauteur_banniere="60";
bordure="0";
nombre_bannieres="7"
texte_alternatif="image aleatoire"
hsals="/"

if (document.images)
{

// images des bannieres
image_banniere_0= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_0.src="1.png";
image_banniere_1= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_1.src="2.png";
image_banniere_2= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_2.src="3.png";
image_banniere_3= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_3.src="4.png";
image_banniere_4= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_4.src="5.png";
image_banniere_5= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_5.src="6.png";
image_banniere_6= new Image(largeur_banniere,hauteur_banniere);
image_banniere_6.src="7.png";
}

// choix des liens affectes au bannieres
lien_banniere0="http://www.gimp.org";
lien_banniere1="http://gimp-win.sourceforge.net/";
lien_banniere2="http://www.gimp-fr.org";
lien_banniere3="http://www.aljacom.com/~gimp/";
lien_banniere4="http://www.cs.wisc.edu/~ghost/";
lien_banniere5="http://www.linuxgraphic.org/forums/viewforum.php?f=4";
lien_banniere6="http://www.mail-archive.com/gimp-user%40lists.xcf.berkeley.edu/";
function image_lien_aleatoire()
{
if (document.images)
{
var sel_index=Math.round((Math.random()*(nombre_bannieres-1))+1);
sel_index--;

var lien=new Array(nombre_bannieres)
```

```

lien[0]=lien_banniere0;
lien[1]=lien_banniere1;
lien[2]=lien_banniere2;
lien[3]=lien_banniere3;
lien[4]=lien_banniere4;
lien[5]=lien_banniere5;
lien[6]=lien_banniere6;

var image_banniere=new Array(nombre_bannieres)
image_banniere[0]=image_banniere_0.src;
image_banniere[1]=image_banniere_1.src;
image_banniere[2]=image_banniere_2.src;
image_banniere[3]=image_banniere_3.src;
image_banniere[4]=image_banniere_4.src;
image_banniere[5]=image_banniere_5.src;
image_banniere[6]=image_banniere_6.src;
document.write("<a href='"+lien[sel_index]+'><img alt='"+
texte_alternatif+"' src='"+image_banniere[sel_index]+' width="'+
largeur_banniere+"' height='"+
hauteur_banniere+"' border='"+bordure+"'><"+hsals+"a>");
}
}
//-->
</script>

```

Voici, en rouge, le code **HTML** à adapter, copier et coller dans NVU , onglet « HTML source » entre les balises **<body>** & **</body>** :

```

<center>
<script language="javascript"
type="text/javascript">
<!--
image_lien_aleatoire()
//-->
</script>
</center>

```

Image qui suit le curseur de la souris

Voici un exemple utilisant un des nombreux scripts disponibles sur <http://www.javascriptkit.com/>

L'image qui suit le curseur de la souris est une fonction souvent utilisée à l'occasion des fêtes d' Halloween (citrouilles, sorcières) , de Noël (glaçons), de Pâques (lapins, oeufs), etc.

Dans cet exemple nous utilisons une étoile dessinée dans Gfig qui disparaîtra au bout de 15 secondes.

La création de l'image avec Gfig

- Créer une nouvelle image RVB de 50*50pixels : Ctrl+N . Remplir avec transparent.

* Sur l'image faire : Filtres, Rendu, Figures géométriques (Gfig).

- La fenêtre « Figures géométriques » s'affiche. Dans cette fenêtre changer la brosse en appuyant sur le bouton « Parcourir » .

- Sélectionner une petite brosse avec un léger flou sur le pourtour, et paramétrer.

- Valider.

- Choisir une couleur.

- Dans la fenêtre « Figures géométriques » sélectionner l'option « créer une étoile » .

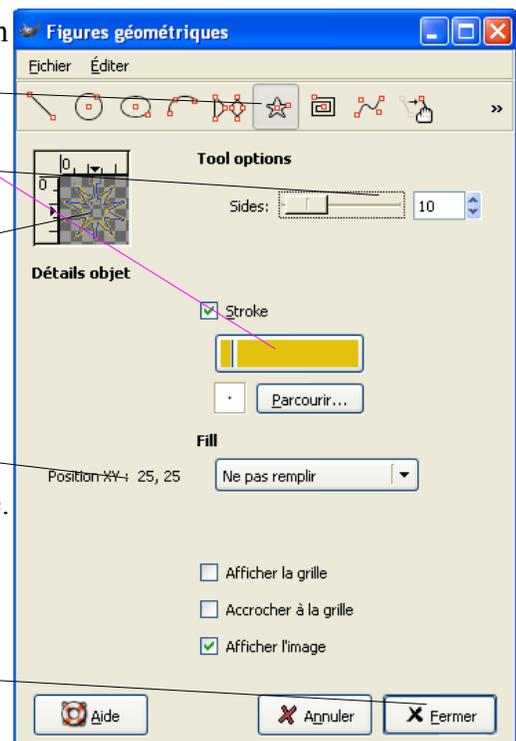
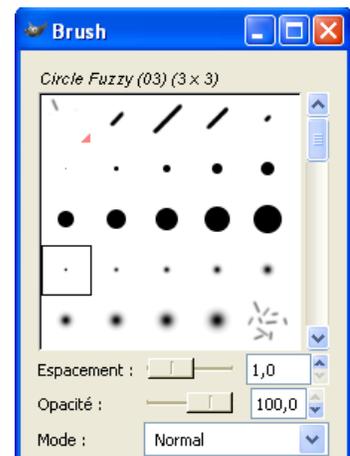
- Choisir le nombre de branches.

- Dans la petite fenêtre, avec le curseur de la souris se positionner à 25 , 25.

- Faire un clic et en maintenant le bouton enfoncé tracer l'étoile.

- Relâcher le bouton.

- Fermer.



Enregistrer l'image au format PNG avec un haut niveau de compression : Ctrl+S (image_souris.png).
- Résultat



Nota : Enregistrer au format GIF si vous souhaitez que cette image s'affiche correctement dans Microsoft Internet Explorer.

Le code JavaScript et HTML

Vous trouverez ce script à l'adresse <http://www.javascriptkit.com/script/script2/simpleimagerail.shtml> ainsi que les explications de la configuration en anglais.

Le nom de la page HTML de cet exemple est :

image_qui_suit_curseur_souris.html

Le code **JavaScript** (modifié avec les explications en français) se trouve entre les balises **<body>** & **</body>** de la page : image_qui_suit_curseur_souris.html.

Voici, en gras, les paramètres à adapter :

```
// nom de l image qui suit la souris, largeur et hauteur
//image path, plus width and height
var trailimage=["image_souris.png", 50, 50]

// decalage de l image x et y en pixels par rapport au curseur de la souris.
// Mettre 0,0 pour ne pas avoir de decalage
//image x,y offsets from cursor position in pixels. Enter 0,0 for no offset
var offsetfrommouse=[10,-20]

// Temps de visibilité de l image en secondes. Mettre 0 pour garder l image toujours visible
// duration in seconds image should remain visible. 0 for always.
var displayduration=15
```

« Slide show »

Vous trouverez à cette adresse <http://www.toutjavascript.com/source/slideshow.html> une démonstration de « slide show » ainsi que les explications en français.

Liste de quelques fonctions Gimp de cette documentation

Les début de la description de l'utilisation commence par *

Transparence

Semi-transparence : page 18

Calques

Pivoter horizontalement : page 27

Dessin

Dessiner des figures géométriques avec Gfig : Page 41

Dessiner un rectangle, lui affecter un pinceau comme contour : Page 32

Sélections

Ajustement précis d'une sélection : Page 27

Remplir une sélection d'une couleur : Page 27

Contenu du fichier joint « gimp_nv_u_exemples.zip »

0.gif	exemple_2.html
1.gif	exemple_3.html
1.png	exemple_3_variante.html
2.gif	exemple_4.html
2.png	exemple_5.html
3.gif	exemple_6.html
3.png	exemple_7.html
4.gif	images_aleatoires.html
4.png	images_ou_bannieres_aleatoires.html
5.gif	images_superposees.html
5.png	image_cliquable.html
6.gif	image_cliquable.png
6.png	image_inclinee.png
7.png	image_qui_suit_curseur_souris.html
7_jours.xcf	image_souris.png
affecter_lien.html	les_images_qui_changent_au_passage_de_la_souris.html
aleatoire.xcf	les_images_qui_changent_au_passage_de_la_souris.xcf
bouton_00_debut.gif	les_images_qui_changent_suivant_la_date.html
bouton_00_of.gif	manchots_180_60.xcf
bouton_00_on.gif	manchet_souris.xcf
bouton_01_debut.gif	motif_01.png
bouton_01_of.gif	motif_02.png
bouton_01_on.gif	motif_03.png
coins_arrondis.png	motif_04.png
decoupage.html	motif_05.png
DIVINGIN.JPG	test.xcf
Emperor.jpg	texte_en_semi_transparence.png
exemple_1.html	texte_en_transparence.png

S. Alexandre
sylviale@bigfoot.com