

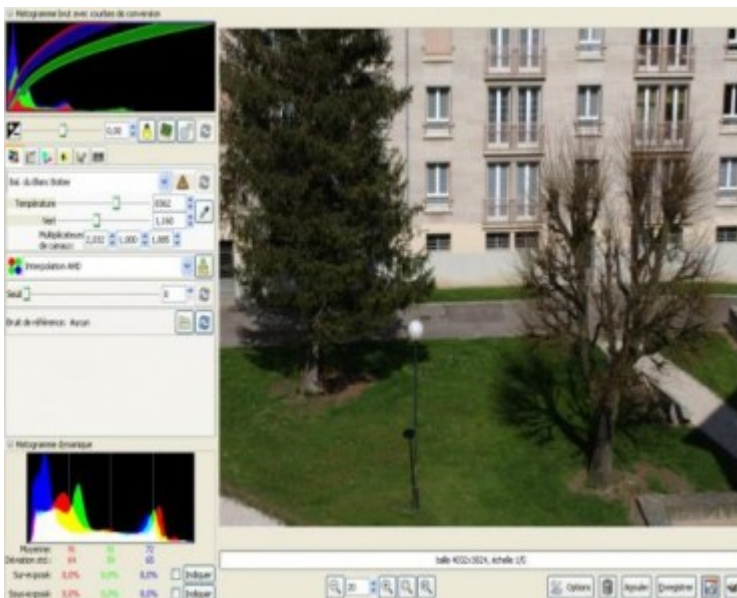
Gimp 2.6 à l'assaut de la photographie numérique

Une mouture de test de la prochaine version du logiciel d'édition d'image libre Gimp (GNU Image Manipulation Program) [est disponible sur Internet](#). Gimp 2.5 est la version de développement du futur Gimp 2.6.

La nouveauté la plus importante est sans conteste l'adoption de la librairie GEGL (Generic Graphics Library). Elle permet de traiter les images avec 8 bits, 16 bits ou 32 bits (en nombre flottant) teintes par composante. Gimp 2.4 se borne actuellement à traiter les images en 24 bits (3 x 8 bits). Il s'agit là d'une limitation importante, les appareils photo numériques produisant – en général – des documents RAW en 36 bits ou 48 bits.

Avec la GEGL, une des dernières barrières qui séparait Gimp des outils professionnels, vient de tomber. En conjonction avec UFRaw (qui permet de « développer » les fichiers RAW), ce logiciel pourra enfin traiter sans perte les images RAW, DNG ou TIFF issues des appareils photo numériques.

Le mode 32 bits par composante permettra l'accès à l'imagerie à grande gamme dynamique (*High Dynamic Range Imaging* ou HDR). Les développeurs songent également à insérer des fonctions d'édition non destructives dans Gimp.



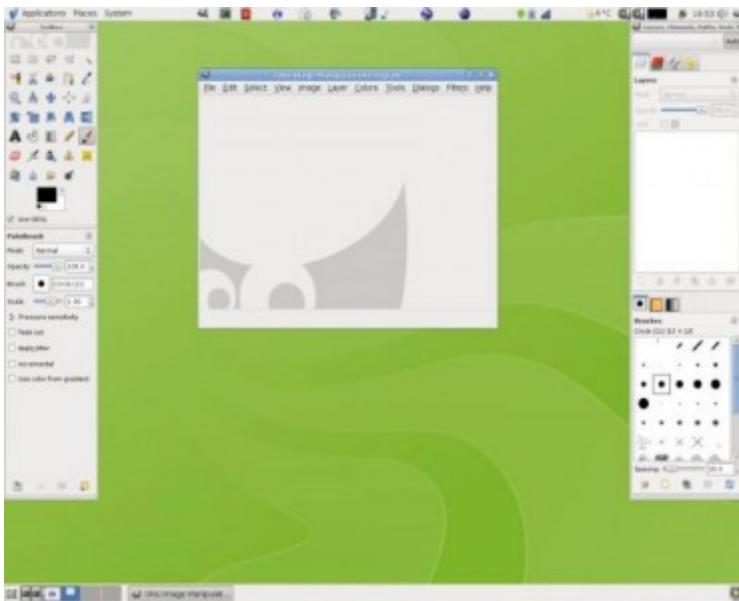
Une interface remaniée

L'interface du logiciel se veut plus consistante. L'ensemble des menus se trouve maintenant dans la fenêtre liée à l'image. Les palettes d'outils prennent ainsi une place secondaire dans cette nouvelle version de Gimp, qui se focalise sur le document.

La personnalisation des palettes demeure toujours possible : les différents modules peuvent être regroupés, en utilisant au besoin des onglets. Cette richesse fonctionnelle a fait le bonheur des

utilisateurs avertis (en déroutant par la même occasion les débutants).

Un nouvel outil permettant d'effectuer des sélections polygonales fait également son apparition. C'était une fonction très demandée par les utilisateurs, en particulier ceux venant du monde Photoshop. Enfin, la boîte de dialogue dédiée aux impressions a été entièrement refondue.



Le GSoC2008, à la rescousse

Le Google Summer of Code 2008 donne l'occasion aux programmeurs de participer au développement de Gimp. Quelques idées se trouvent sur [le wiki du logiciel](#).

Certains projets concernent l'amélioration de fonctions existantes : édition de texte directement sur le canevas de l'image, amélioration du support de Python (utilisé par les greffons de Gimp), ajout de fonctionnalités à UFRaw, *etc.* Une idée intéressante consiste à autoriser l'emploi de formes vectorielles (au format SVG) pour les pinceaux. Leur rotation et leur redimensionnement s'effectuera alors sans perte de qualité.

Notez que l'équipe de développement de Gimp sera présente lors du prochain [Libre Graphics Meeting de Montréal](#) (du 8 au 11 mai 2008). C'est une excellente occasion de découvrir d'autres bijoux du monde *open source* : Blender (suite 3D), Inkscape (dessin vectoriel), Krita (édition d'images) et Scribus (mise en page).