

# Réalisation d'un négatif numérique jet d'encre avec The Gimp 2

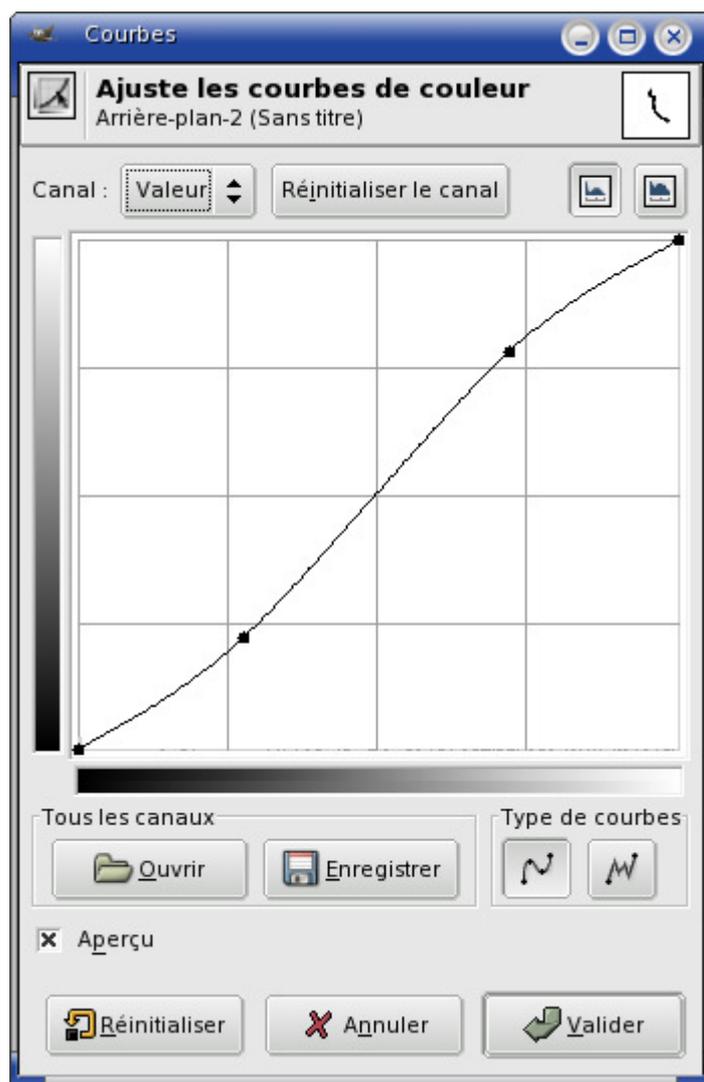
En théorie, une impression jet d'encre a besoin d'une résolution d'environ 200 dpi, au delà, l'oeil ne permet pas de voir la différence. D'autre part, il faut éviter d'avoir une résolution supérieure à celle de l'imprimante, afin de permettre à cette dernière d'utiliser son tramage.

Personnellement, je réalise des fichiers à 300 dpi.

Exemple : Pour un format 20x30, j'obtiens un fichier de 3543x2362 px pour un poids de 48 Mo en RVB/16 bits. The Gimp ne travail toujours pas en 16 bits, mais à l'ouverture, il converti les fichiers en 8 bits/couleur.

Voici la procédure qui détail, étape par étape, la réalisation d'un négatif numérique à l'aide du logiciel open source Gimp .

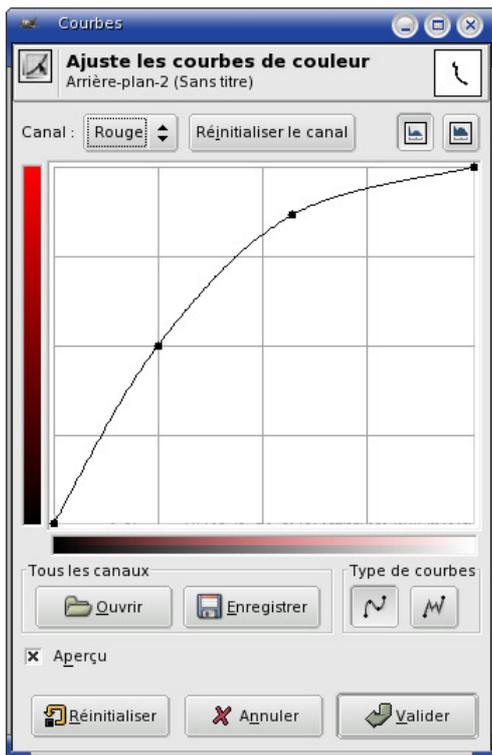
1. Numériser l'image en résolution maxi en mode RVB - 8 bits. Puis sauvegarder le fichier;
2. Désaturer (Clic droit de la souris sur l'image puis Calque > Couleurs > Désaturer), cela permet d'avoir une image en niveau de gris tout en restant en mode RVB;
3. Passer en négatif (Clic droit de la souris puis Calque > Couleurs > Inverser);
4. Application d'une courbe de contraste : Contraste\_gimp.txt (Clic droit de la souris puis Calque > Couleurs > Courbe...);



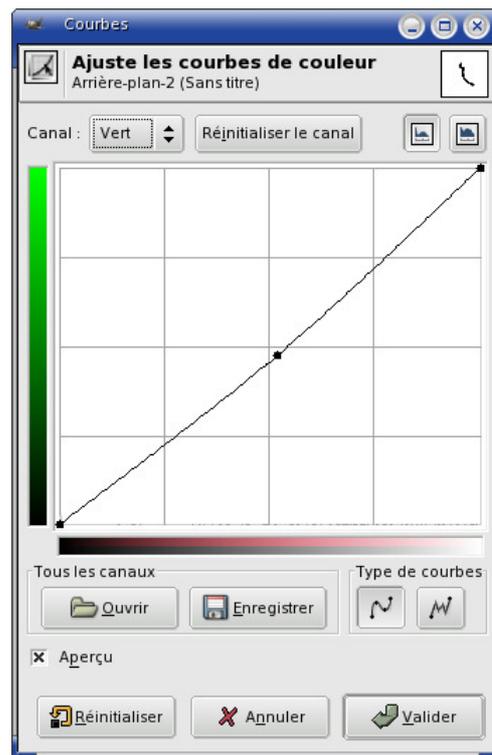
Voici le type de courbe que j'applique pour augmenter légèrement le contraste. Cette courbe peut varier en fonction du procédé, de la numérisation, et bien entendu de l'effet que l'on désire au final...

Cliquer sur le bouton "Ouvrir", puis prendre la courbe indiquée ci-dessus pour l'appliquer à l'image.

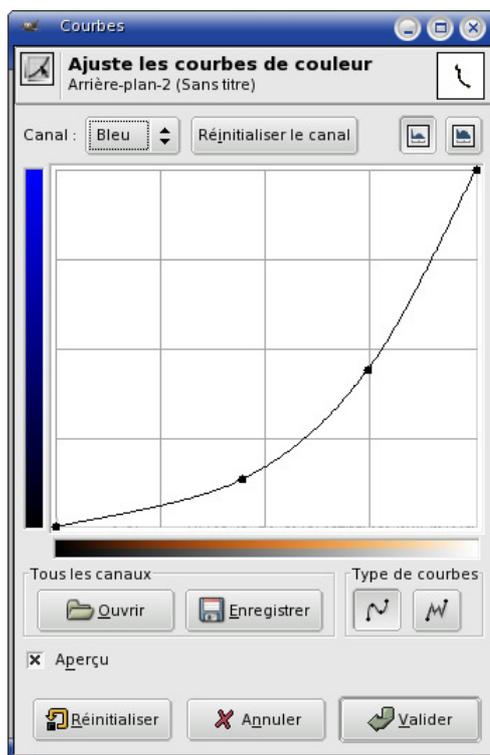
5. Application d'une courbe de teinte : Courbe\_gimp.txt (Clic droit de la souris puis Calque > Couleurs > Courbe...);



Courbe sur couche **Rouge**



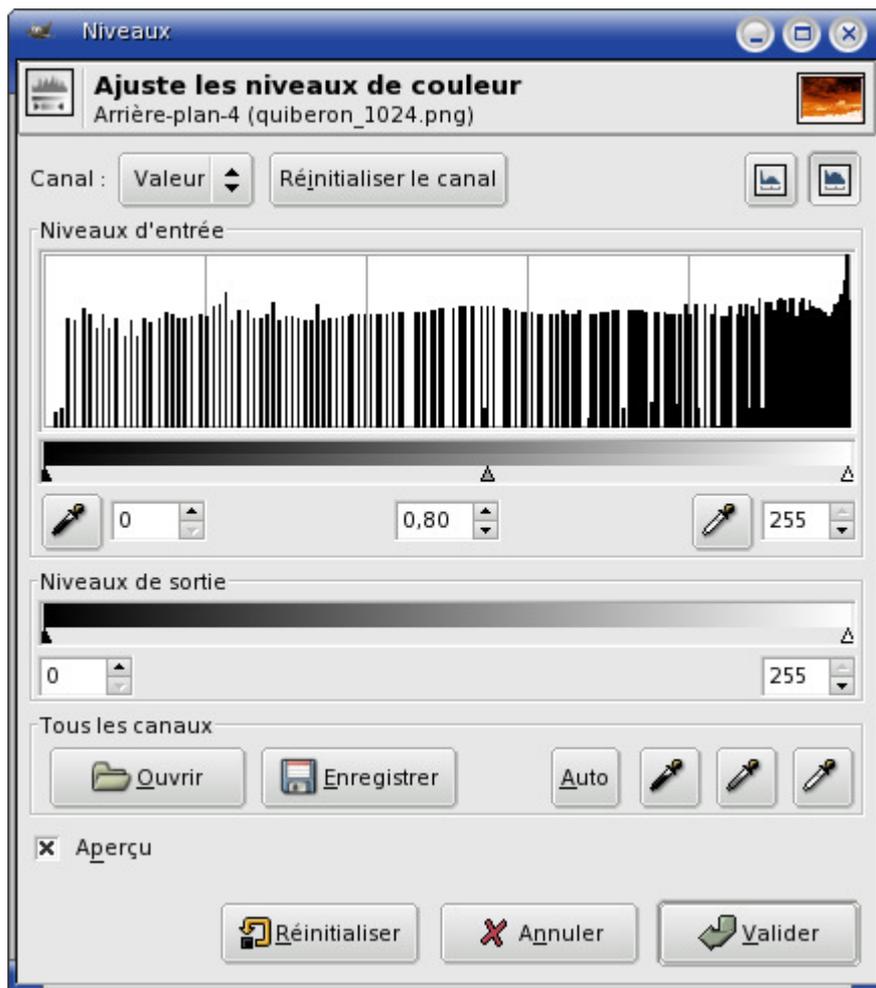
Courbe sur couche **Verte**



Courbe sur couche **Bleu**

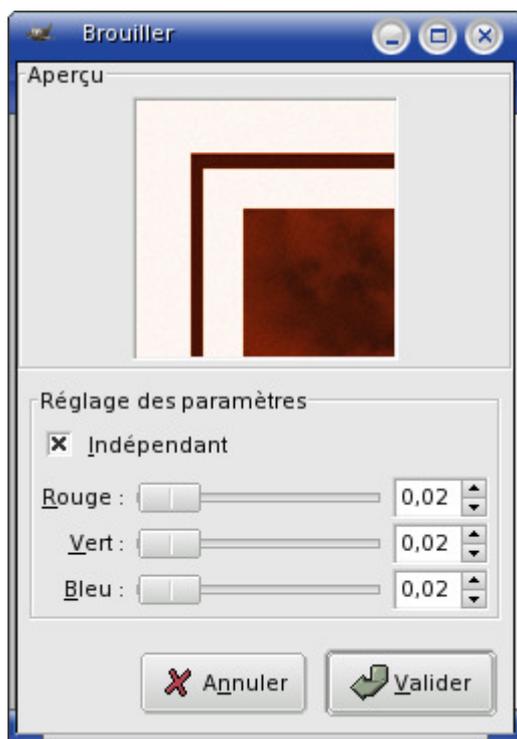
Cette courbe permet de donner une teinte "orangée" au négatif. Cette teinte inactinique joue le rôle de filtre, laissant plus ou moins passer les UV.

6. Application d'une courbe de niveau : Niveau\_gimp.txt (Clic droit de la souris puis Calque > Couleurs > Niveau);



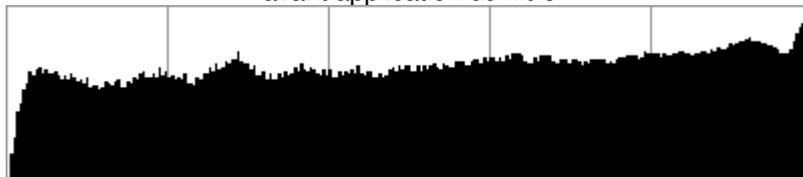
On retouche les niveaux (Valeur moyenne) afin d'augmenter la densité du négatif. La valeur moyenne est à 1 initialement, on la met alors à 0,80.

7. Ajout de 2% de bruit (Clic droit de la souris puis Filtre > Bruit > Brouiller);





Histogramme  
avant application du filtre



Histogramme  
après application du filtre

## 8. Sauvegarde et impression.



Positif



Négatif

Coté gestion de l'impression, j'utilise le tramage aléatoire (ou diffusion) de l'imprimante, sans gestion de couleur.

<http://www.philippejimenez.net>

Copyright (c) 2004 Philippe Jimenez. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

Copyright (c) 2004 Philippe Jimenez. Permission est accordée de copier, distribuer et/ou modifier ces documents selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU (GNU Free Documentation License), version 1.2 ou toute version ultérieure publiée par la Free Software Foundation ; sans Sections Invariables ; sans les Textes de Première de Couverture, et sans les Textes de Quatrième de Couverture. Une copie de la présente Licence est incluse dans la section intitulée « Licence de Documentation Libre GNU ».