

GIMP



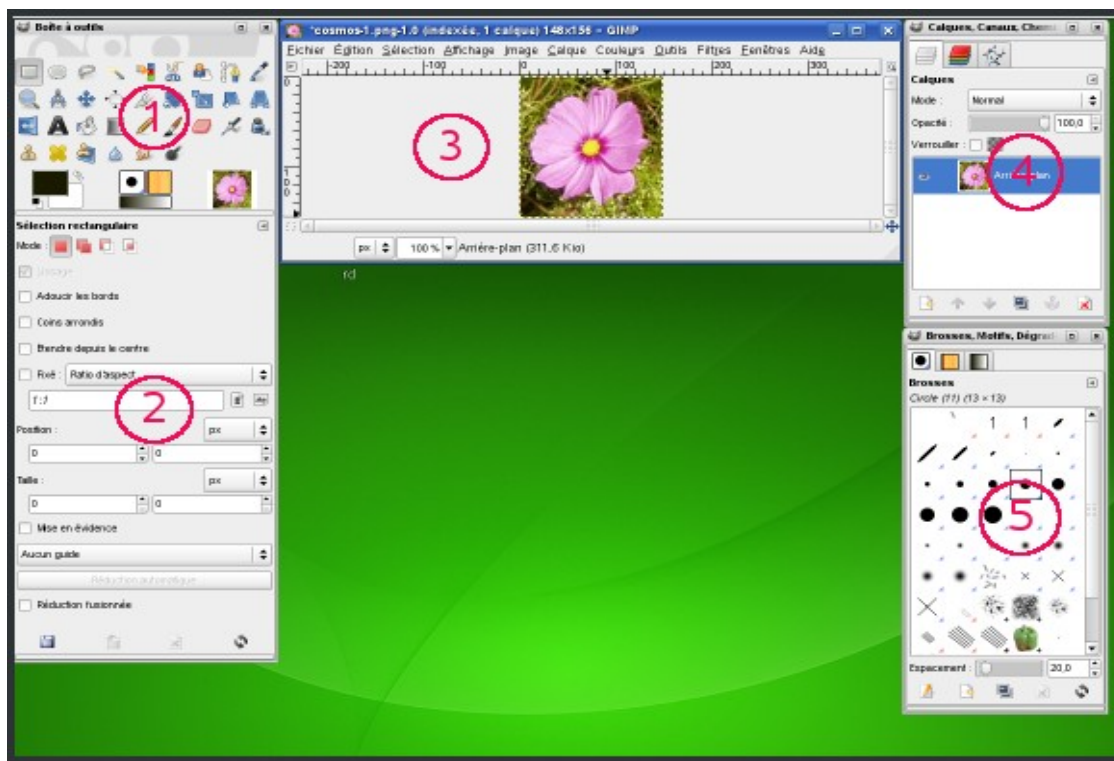
Réalisation : Dominique MILLET

GIMP

Table des matières

Présentation.....	2
Les Fondamentaux.....	3
Enregistrer.....	3
Formats de fichiers.....	3
Dimensions.....	3
Taille.....	3
Résolution.....	4
La Boîte à outils.....	5
Vue d'ensemble.....	5
Les outils principaux.....	6
Les Sélections.....	7
Fonctions communes.....	7
La sélection rectangulaire.....	7
La sélection Elliptique.....	8
Sélection à main levée (lasso).....	8
Sélection contiguë (Baguette magique).....	8
Sélection par couleur.....	9
Ciseaux intelligents.....	9
Réutiliser une sélection.....	9
Modifier une image.....	10
Recadrage.....	10
Alignement.....	11
Déplacement.....	12
Découpage.....	12
Rotation.....	12
Échelle.....	13
Cisaillement.....	13
Retournement.....	13
Les Calques.....	14
Présentation.....	14
Visualiser les calques.....	14
Créer un calque.....	14
Renommer un calque.....	15
Lier des calques.....	15
Propriétés.....	15
Les Chemins.....	16
Créer un chemin.....	16
Modifier les points.....	16
Tracer un chemin.....	17
Texte en chemin.....	17
Texte le long d'un chemin.....	17
Redimensionnement en lot.....	18
Liens utiles.....	19

Présentation



1 La Boîte à outils

Elle contient un ensemble de boutons icônes servant à sélectionner un outil. Elle peut aussi contenir les couleurs de premier-plan et d'arrière-plan, les brosses, dégradés et motifs, ainsi qu'une miniature de l'image en cours. Tout cela dépend des préférences (Édition → Préférences → Boîte à outils)

2 Les Options des outils

Ancrée sous la Boîte à outils se trouve la fenêtre des options des outils, elle affiche les options de l'outil sélectionné.

3 L'éditeur d'image GIMP

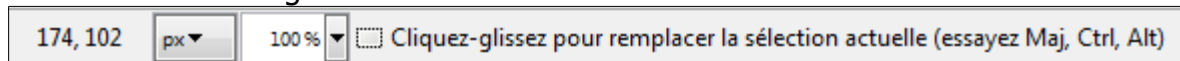
Il affiche au départ une image vide et attend que vous en chargiez une pour travailler (sinon cela n'a pas un grand intérêt!). Plusieurs images peuvent être ouvertes en même temps dans des fenêtres d'édition séparées : la limite n'est imposée que par vos ressources systèmes. L'important est que cet éditeur possède en en-tête le Menu des commandes principales : Fichier, Sélection, Édition, Affichage,... que vous pouvez également obtenir par un clic droit sur la fenêtre.

4 Le groupe de fenêtres Calques, Canaux, Chemins

Il montre la structure des calques de l'image active et permet de les manipuler de diverses manières. Il est possible de travailler sans lui, mais même les utilisateurs peu avancés trouvent indispensable de l'avoir en permanence à portée de main.

5 Le groupe de fenêtres Brosses, Motifs, Dégradés

Sous l'éditeur d'images vous trouverez la barre d'état :



Avec, dans l'ordre :

Les coordonnées du curseur

La taille en pixels

Le facteur de zoom

Des informations sur l'outil en cours d'utilisation

Les Fondamentaux

Enregistrer

GIMP vous permet d'enregistrer l'image de 2 manières différentes :

Avec tous ses calques

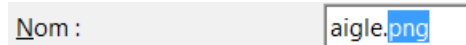
FICHER – Enregistrer

L'extension du fichier est alors .xcf (format spécifique à GIMP, il n'y a que GIMP qui pourra ouvrir ce fichier)

Sans les calques

FICHER – Export As...

Précisez alors en haut l'extension en la tapant. Par exemple :



Cette extension déterminera le format du fichier et donc ses propriétés.

Formats de fichiers

.xcf	Format GIMP. Conserve tous les calques. C'est en quelque sorte l'original.
.png	Format d'image standard. Gère la transparence, mais est plus volumineux que le format .jpg
.jpg	Format d'image standard. Ne gère pas la transparence, mais peut être compressé, donc moins volumineux.

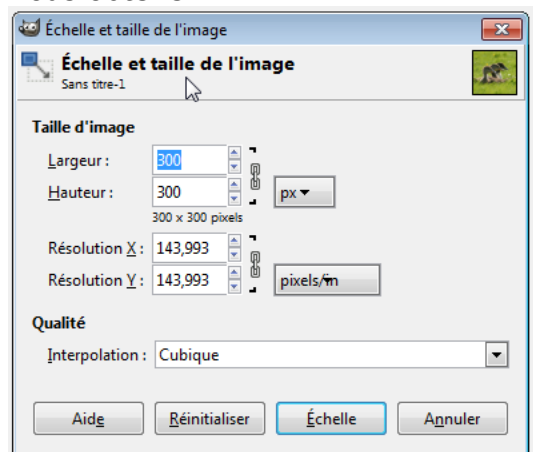
Dimensions


L'unité d'affichage d'une image sur un écran est le pixel. Selon le réglage de votre écran la même image (dans le même rapport de zoom) sera plus ou moins grande. Plus votre écran aura une résolution importante, plus l'image sera petite à l'écran.

Taille

1. Image - Échelle et taille de l'image

Vous obtenez :



2. Modifiez la largeur ou la hauteur. L'autre dimension s'adapte alors proportionnellement. Ce bouton  vous permet éventuellement de décider de ne pas conserver les proportions de l'image (celle-ci se déforme alors)

Résolution

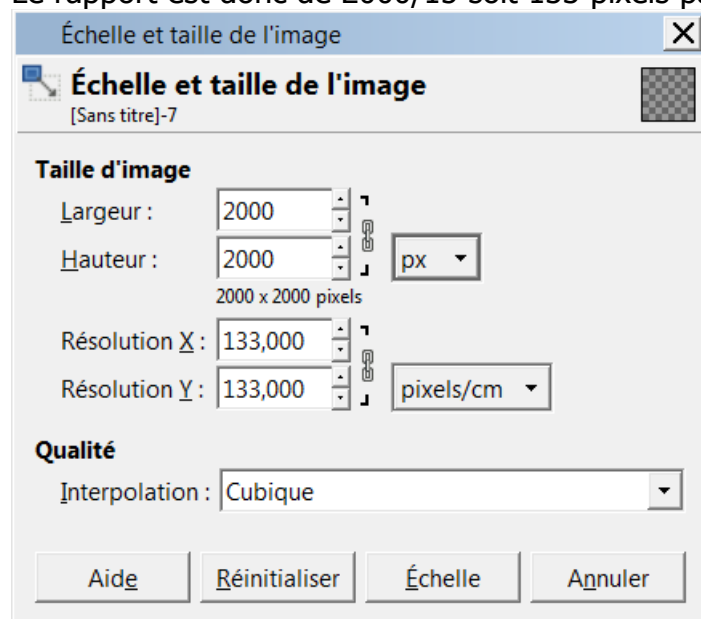
La résolution d'une image définit la correspondance entre pixels et dimensions de l'image imprimée.

Exemple :

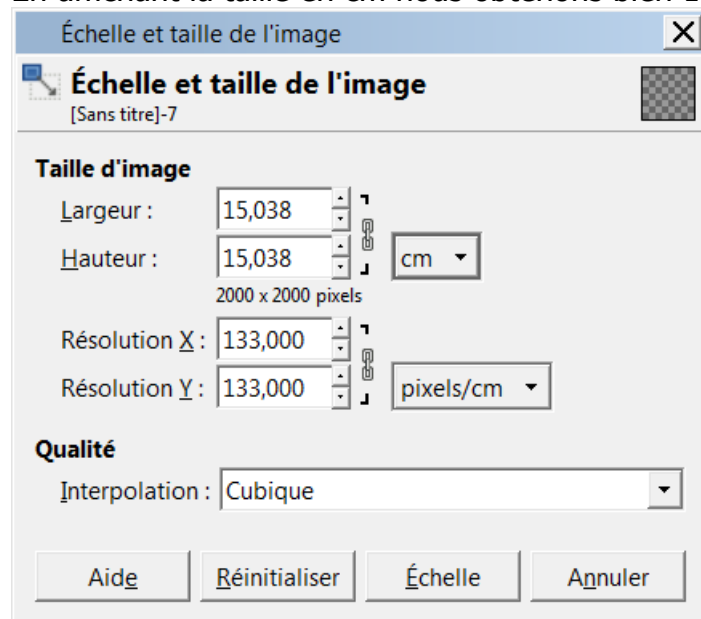
Taille de l'image de départ : 2000x2000 pixels

Vous souhaitez une taille d'impression de 15x15 cm

Le rapport est donc de 2000/15 soit 133 pixels par cm



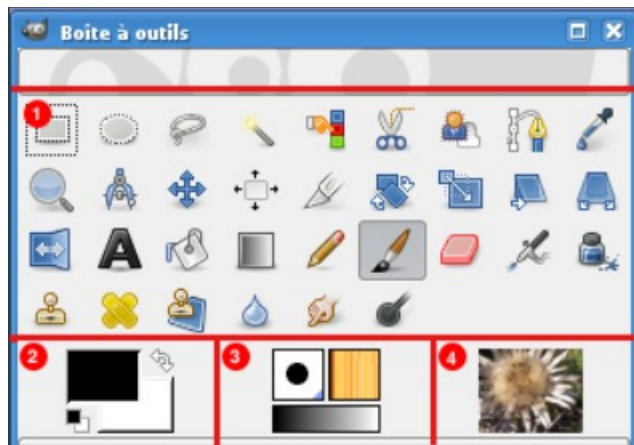
En affichant la taille en cm nous obtenons bien 15cm x 15cm :



La Boîte à outils

Vue d'ensemble

La Boîte à outils est le cœur de GIMP. Sa fermeture, entraîne l'arrêt de GIMP). Voici un rapide aperçu de ce que vous y trouverez.




1. *Les icônes d'outils* : Ces icônes sont des boutons qui activent les outils permettant de multiples choses : sélectionner des parties d'image, les peindre, les transformer, etc...
2. *Couleurs de premier-plan et d'arrière-plan* : L'aire des couleurs vous montre les couleurs de premier plan et d'arrière plan actuelles; elles interviennent dans de nombreuses opérations. Cliquer sur l'une d'entre elles fera apparaître un dialogue de choix des couleurs qui vous permettra de la changer. Cliquer sur la double-flèche permute les deux couleurs, et cliquer sur le petit symbole dans le coin en bas à gauche réinitialise le noir et le blanc.
3. *Brosse, Motif et Dégradé* : Ces symboles vous montrent la sélection actuelle de GIMP pour: *la brosse*, utilisée par tous les outils qui permettent de dessiner sur l'image ; *le motif*, utilisé pour remplir des aires sélectionnées d'une image ; et *le dégradé*, qui intervient dès qu'une opération nécessite une douce transition de couleurs.
4. *L'image active*: Dans GIMP, vous pouvez travailler avec plusieurs images en même temps, mais à chaque instant, l'une d'entre elle est « l'image active ». Vous trouverez ici une représentation miniature de cette image. Cliquer sur elle ouvrira une liste toutes les images actuellement ouvertes, vous permettant de changer l'image active si vous le désirez (Bien sûr, on peut aussi rendre une image active en cliquant sur la fenêtre de l'image).




Pour faire apparaître l'image active :

1. Edition -Préférences
2. Sélectionnez « Boîte à outils » :

 Boîte à outils

3. Cochez « Afficher l'image active » :

 Afficher l'image active

Les outils principaux

	Sélections simples
	Sélectionne des pixels contigus de même couleur
	Sélectionne des pixels non contigus de même couleur (sur toute l'image)
	Sélectionne en reconnaissant automatiquement les bords
	Extrait le premier plan (sert à détourer une zone de l'image)
	Trace des courbes de Bézièrs
	Récupère une couleur et la définit comme couleur de premier plan
	Zoom sur une zone de l'image
	Mesurer
	Déplacer un calque ou une sélection
	Aligne des calques ou des objets
	Découpe une image
	Rotation
	Modifie les dimensions
	Saisie de texte
	Remplissage avec une couleur ou un motif
	Remplit une région avec un dégradé
	Peint durement avec une brosse
	Peint des traits adoucis avec une brosse
	Efface vers un fond ou de la transparence
	Outil de clonage (ou tampon)
	Eclaircir ou assombrir

Les Sélections

Les outils de sélection servent à sélectionner des zones du calque actif de façon à y travailler sans affecter la partie non sélectionnée.

Fonctions communes

1- Modes

Le Mode détermine la façon dont la sélection que vous créez sera combinée à une sélection existante. Ces fonctions peuvent aussi être réalisées avec les touches de contrôle.



Mode Remplace : la sélection existante sera détruite et remplacée par la nouvelle.



Mode Ajouter : la nouvelle sélection s'ajoute à la sélection courante si elle existe.



Mode Soustraire : la partie commune aux deux sélections est soustraite de la sélection existante.



Mode Intersection : la sélection résultante sera la partie commune aux deux sélections.

2- Lissage

Cette option n'affecte que certains outils de sélection. Elle élimine le crénelage ("marches d'escalier") du tracé des bords de la sélection.

3- Adoucir les bords

Le curseur Rayon qui apparaît lorsque cette case est cochée, règle la largeur en pixels de l'estompage des bords de la nouvelle sélection.

La sélection rectangulaire



L'outil de Sélection Rectangulaire sert à sélectionner une région rectangulaire du calque actif avec la souris, en exécutant un glisser tout en maintenant l'appui sur le bouton gauche. Dès que vous relâchez le bouton, la sélection est activée et sa bordure est marquée de pointillés mobiles. Vous pouvez annuler la sélection en cliquant sur le canevas en dehors de la sélection. Pour créer une sélection parfaitement carrée appuyez sur la touche MAJ tout en définissant votre sélection.

La sélection Elliptique



L'outil de Sélection Elliptique sélectionne une région elliptique ou circulaire par cliquer-glisser du bouton gauche de la souris sur le calque actif. La sélection devient active dès qu'on relâche le bouton de la souris. On peut la supprimer en cliquant en dehors de la sélection.

Pour créer une sélection parfaitement circulaire appuyez sur la touche MAJ tout en définissant votre sélection.

Sélection à main levée (lasso)



L'outil de Sélection à main levée, encore appelé *lasso*, permet de sélectionner librement avec la souris, dans un calque ou une image, une aire particulière sur laquelle travailler.

Sélection contiguë (Baguette magique)



L'outil Sélection contiguë (ou Baguette magique, ou encore Sélection floue) sert à sélectionner des régions du calque actif ou d'une image sur la base de la similarité des couleurs : les pixels voisins du pixel cliqué, de même teinte ou de teinte proche, sont inclus dans la sélection.

Sélection par couleur



Cet outil sélectionne toutes les aires de même couleur que le pixel cliqué, ou de couleur approchée selon un seuil, dans l'image ou le calque courant. Il ressemble à l'outil Sélection contiguë (la Baguette magique), mais à la différence de celle-ci, il agit sur tous les points de l'image, même s'ils ne sont pas contigus.

Ciseaux intelligents



L'outil semi-automatique Ciseaux est très pratique pour sélectionner des formes complexes. En cliquant, on dépose des points espacés, (appelés ancrs, points ou nœuds de contrôle), sur le pourtour de la zone à sélectionner et l'outil cherche automatiquement à relier ces points entre eux en suivant la ligne de plus fort contraste. Un peu de pratique est nécessaire pour placer correctement les points afin d'éviter que les liaisons ne se fassent au cordeau.

Réutiliser une sélection

Vous avez fait une sélection et vous voulez la conserver : faites <image> Sélection > Enregistrer dans un canal.

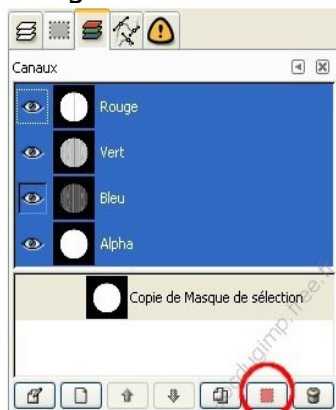


Figure 2

Pour récupérer votre sélection cliquez sur le canal de votre choix dans le dialogue de canal pour le rendre actif, puis sur l'icône Remplacer la sélection avec ce canal


Modifier une image

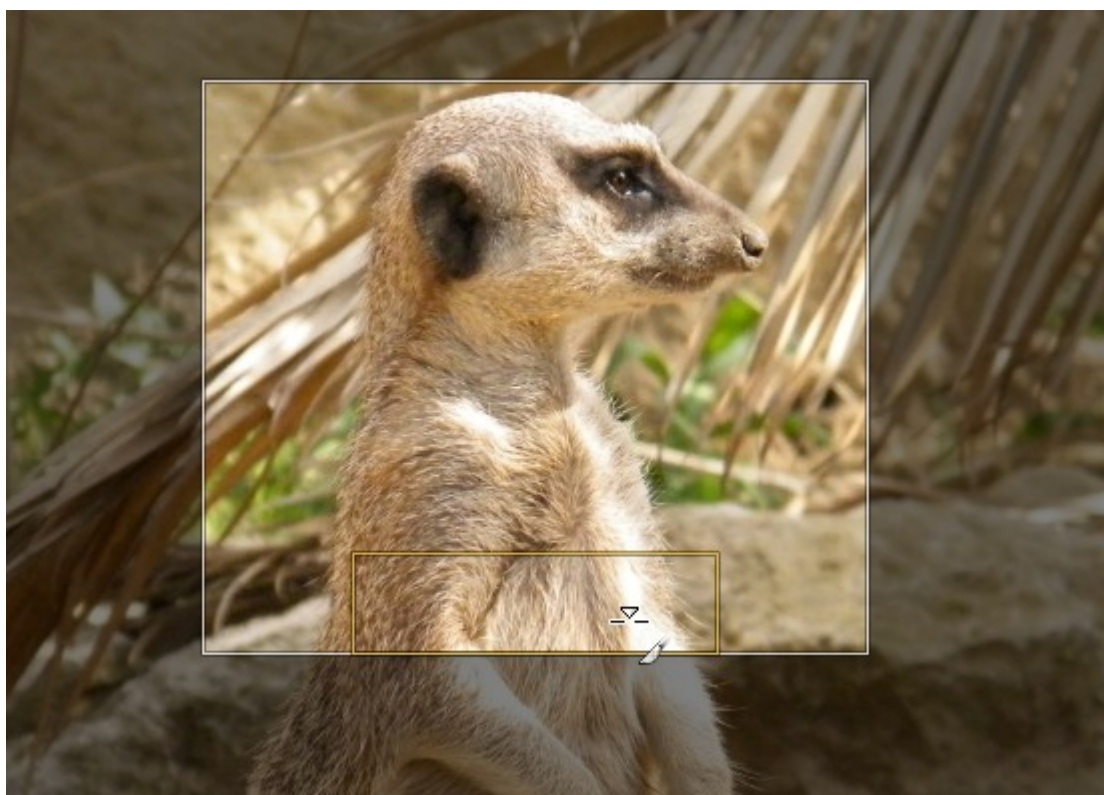
Recadrage

1ère méthode

1. Sélectionnez la zone à conserver
2. Image - Rogner selon la sélection

2ème méthode

1. Cliquez sur l'outil de découpage 
2. Cliquez sur un des coins de la zone de découpage souhaitée et faites glisser la souris pour créer le rectangle de découpage.



3. Cliquez ensuite à l'intérieur de la zone sélectionnée pour découper.

Découpage automatique

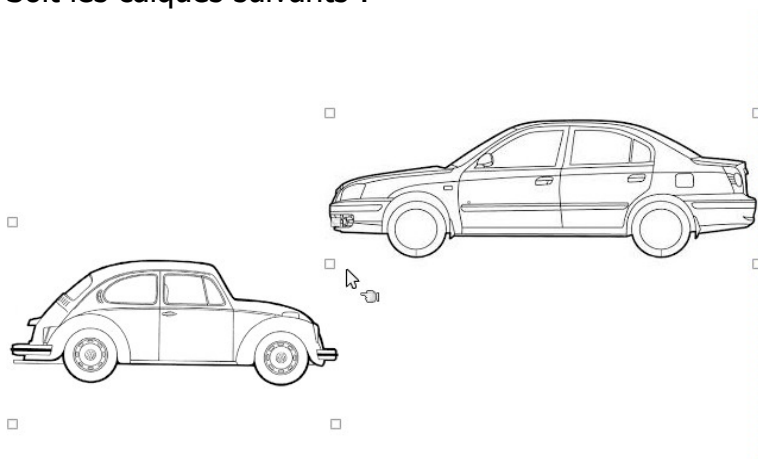
Si votre image comporte des bords transparents inutiles Gimp peut les détecter et les enlever automatiquement :

Image – Découpage futé

Alignement



Sert à aligner les calques sur divers objets.
Soit les calques suivants :



1. Sélectionnez l'outil Alignement



2. Cliquez sur le premier calque (ici celui de gauche)

3. Maintenez la touche Majuscule (Shift) enfoncée et cliquez sur le deuxième calque

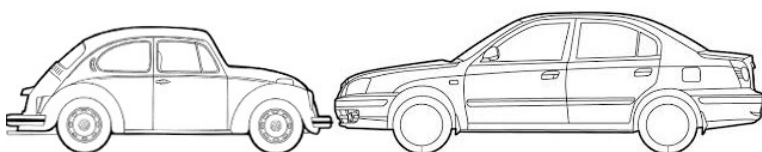
4. Dans les options de l'outil sélectionnez l'un des boutons suivants :



Dans notre exemple nous avons sélectionné le bouton



Résultat :



Déplacement



Sert à déplacer un calque, une sélection, un chemin ou un guide. Il agit aussi sur un Texte.

Découpage



Cet outil sert à découper une image. Il agit sur tous les calques de l'image, visibles et invisibles. Il est surtout utilisé pour éliminer les bordures et pour supprimer des surfaces non désirées, de façon à vous fournir une surface de travail mieux ciblée. C'est l'outil de *Recadrage* par excellence.

Rotation



Fait tourner le calque actif, une sélection ou un chemin. Vous pouvez régler l'angle de rotation. Mais il est souvent plus simple de déplacer le pointeur de la souris sur la grille, ce qui la fera pivoter autour de l'axe de rotation marqué par un point. Notez que vous pouvez déplacer ce point avec la souris pour changer l'axe de rotation.

Échelle



Sert à changer la taille du calque, de la sélection ou du chemin actif (l'Objet).

Cisaillement



Le cisaillement d'une sélection, d'un calque ou d'un chemin est un effet où la partie supérieure est décalée vers la droite et la partie inférieure vers la gauche dans le cas d'un cisaillement horizontal. Un rectangle devient ainsi un losange. Ce n'est pas une rotation : il y a déformation de l'image. Pour agir avec cet outil après l'avoir sélectionné, vous cliquez sur la sélection ou le calque. Un Aperçu vient éventuellement se surimposer à l'image, avec une grille ou un cadre, et en même temps apparaît une fenêtre Information de cisaillement. En cliquant-glissant le pointeur vous créez un cisaillement, horizontal ou vertical selon le sens du déplacement. Une fois réalisé le cisaillement, cliquez sur le bouton Cisailler dans la Fenêtre d'information pour le valider.

Retournement



Retourne un calque ou une sélection horizontalement ou verticalement. Quand il s'agit d'une sélection, un nouveau calque est créé contenant une Sélection flottante et l'ancienne sélection est découpée. Cet outil sert à créer des reflets.

Les Calques

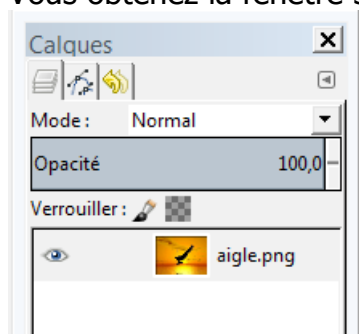
Présentation


Une image GIMP est comme une pile de transparents . Ces transparents s'appellent des calques. Il n'y a pas de limite, autre que celle de la capacité en mémoire du système, au nombre de calques possibles. L'intérêt de travailler avec des calques réside dans le fait de pouvoir travailler indépendamment certaines parties de l'image sans interférer avec les autres parties, chaque calque étant indépendant.

Visualiser les calques



Menu Fenêtres – Calques.

Vous obtenez la fenêtre suivante :



Pour verrouiller un calque cliquez sur le bouton 

Pour le masquer cliquez sur le bouton 

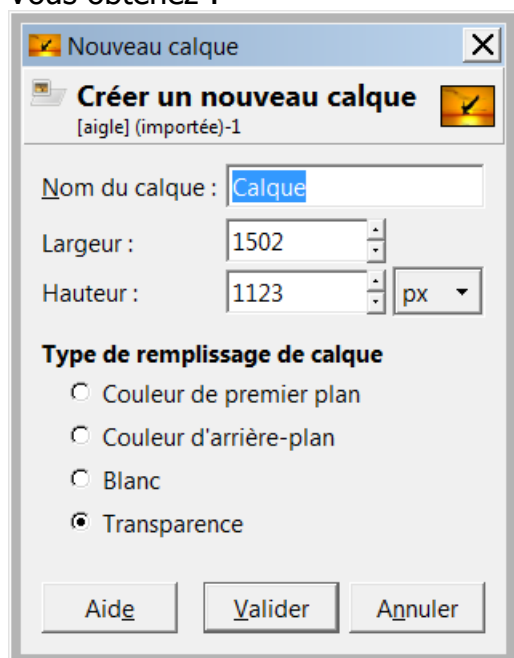
Pour masquer tous les autres calques cliquez sur le bouton  en maintenant la touche 

Créer un calque

Il existe plusieurs manières de créer un calque :

CALQUE → **Nouveau calque**

Vous obtenez :



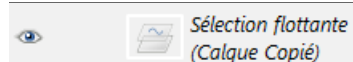
Nommez le calque, définissez ses dimensions et son type de remplissage.

CALQUE → **Dupliquer le calque**

Cela crée un nouveau calque au sommet de la pile des calques, copie parfaite du calque courant actif.

A partir du Presse-papiers

Quand vous coupez quelque chose et que vous le collez en utilisant **Ctrl+V** ou Éditer → Coller, le résultat est une « sélection flottante » :



C'est une sorte de calque temporaire.

Impératif : Ancrez cette sélection avec le bouton  en bas de la fenêtre de calques.

FICHER – Ouvrir en tant que calques

Choisissez le fichier image. GIMP placera alors cette image dans un nouveau calque.

Renommer un calque

Faites un double-clic sur le nom du calque :

**Lier des calques**

En cliquant entre l'oeil et la vignette du calque vous faites apparaître une icône en forme de chaîne qui permet de grouper des calques pour effectuer une opération simultanément sur plusieurs calques :

**Propriétés****Opacité**

L'opacité d'un calque détermine le degré avec lequel il laisse voir les couleurs des calques sous-jacents. Elle varie de 0 à 100, 0 étant la transparence complète et 100 l'opacité complète.

**Mode**

Le Mode d'un calque détermine la façon dont les couleurs du calque sont combinées aux couleurs des calques sous-jacents pour produire la couleur visible sur l'image.

Mode : Normal

GIMP utilise le mode de calque pour déterminer la façon de combiner chaque pixel dans le calque du haut avec le pixel de même position dans le calque en-dessous.

Les Chemins

Créer un chemin

Dans la boîte à outils cliquez sur le bouton :



Cliquez sur l'image pour créer le premier point du chemin. Déplacez la souris jusqu'à un nouveau point et cliquez pour créer un autre point relié au précédent.


Lors de l'ajout de points, le pointeur de la souris possède un « + » près de la courbe, pour indiquer que cliquer ajoutera un point. Quand le pointeur de la souris est près d'un segment de ligne, il s'accompagne d'une croix avec flèches, comme l'outil de déplacement.



Déplacement du point



Ajout d'un point

Pour fermer un chemin cliquez sur le dernier point en maintenant la touche  enfoncée

Modifier les points

Dans les options de la boîte à outils sélectionnez « Modifier » :

Chemins
Mode d'édition
 Tracer
 Modifier (Ctrl)
 Déplacer (Alt)

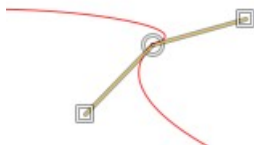
Vous pouvez alors :


Supprimer un point

Cliquez sur le point en maintenant la touche  enfoncée

Créer une courbe

Cliquez sur le point et déplacez-le. Vous faites alors apparaître deux vecteurs :



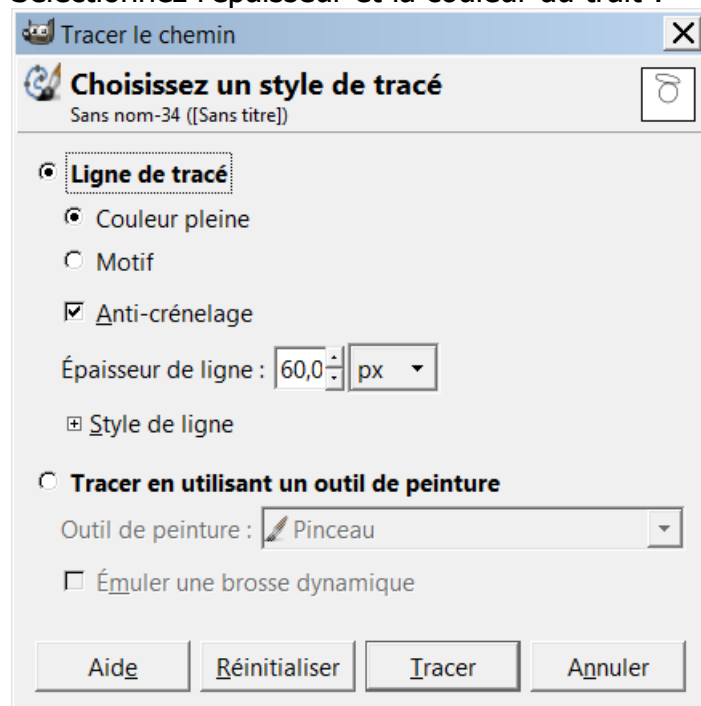
Chaque vecteur est tangent aux extrémités. Pour que les vecteurs restent symétriques déplacez une des extrémités d'un des vecteurs en maintenant la touche  enfoncée. Exemple :



Tracer un chemin

Dans les options de la boîte à outils cliquez sur Sélectionnez l'épaisseur et la couleur du trait :

Tracer le chemin



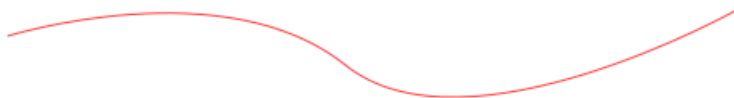
Texte en chemin

Convertir un texte en chemin, transformer le chemin, et finalement le tracer ou le transformer en sélection et alors le remplir, aboutit souvent à des résultats de qualité bien supérieure à celle obtenue en plaçant le texte dans un calque et en le traitant au niveau des pixels.

1. Faites un clic droit sur le calque du texte
2. Choisissez Texte vers chemin

Texte le long d'un chemin

1. Tracez un chemin :



2. Avec l'outil Texte saisissez votre texte :

Ce texte suit le chemin

3. Faites un clic droit sur le texte et sélectionnez « Texte le long d'un chemin » :

Texte le long d'un chemin

Résultat :



Vous pouvez alors tracer ce nouveau chemin.

Redimensionnement en lot

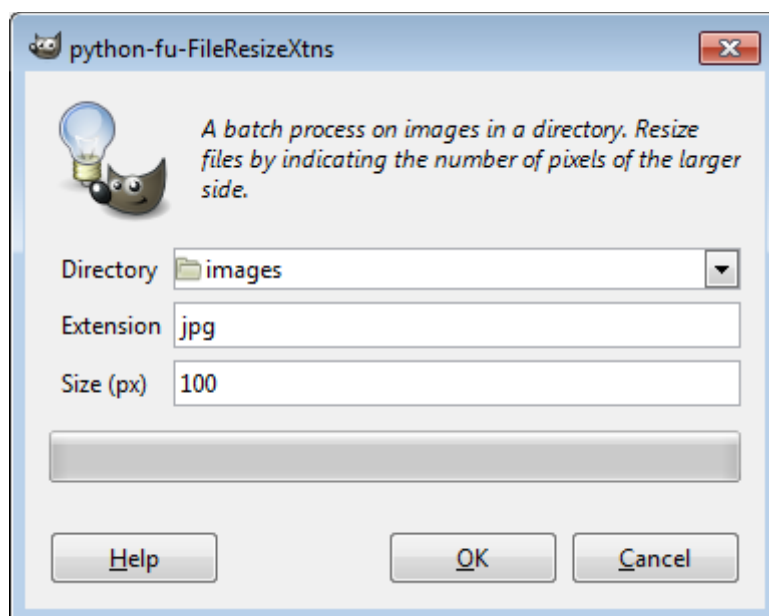
Il peut être utile de redimensionner à la même taille toute une série d'images. Il existe plusieurs logiciels qui le font très bien (Photofiltre, ImageMagick...) mais vous pouvez également le faire directement depuis GIMP.

Cette fonction n'étant pas implémentée nativement, vous devez d'abord installer un greffon.

Procédure :

1. Téléchargez le greffon ici :
http://www.gimpfr.org/contrib/scripts/photolab_fileresize.tar.gz
2. Dézippez cette archive dans le dossier \plug-ins (par exemple :
C:\Users\Dominique\.gimp-2.8\plug-ins)
3. Redémarrez GIMP

Vous trouverez la fonction dans FILTRES – Photolab – Batch works – Images Resize



Indiquez le dossier (Directory) contenant les images à redimensionner

Indiquez l'extension (jpg, gif, png...)

Indiquez la nouvelle largeur (les hauteurs s'adapteront proportionnellement).

GIMP placera les images retraitées dans un sous-dossier et ne modifiera pas les originaux.

Liens utiles

Télécharger GIMP 2.8.16

<http://download.gimp.org/mirror/pub/gimp/v2.8/windows/gimp-2.8.16-setup-4.exe>

Aide complète de GIMP

<http://docs.gimp.org/fr/>

Manuel d'utilisation à télécharger

<http://download.gimp.org/mirror/pub/gimp/help/windows/2.8/2.8.2/gimp-help-2-2.8.2-fr-setup.exe>

Cours en ligne

[Cours Open Class Room](#)

Détourage évolué

<https://www.youtube.com/watch?v=UirTp39TElk>

Didacticiels

<http://www.gimpfr.org/didacticiel.php>