



Blog du Prof T.I.M.

Technologies Informatique & Multimédia – Lycée du Mené



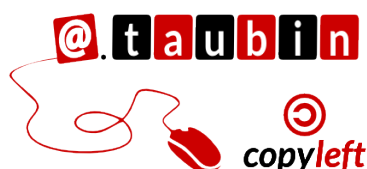
Fiche n°2 - The Gimp – Prise en main

Table des matières

1- Acquérir une image.....	1
2- Créer une nouvelle image.....	1
3- Utiliser les calques.....	3
3.1- Comprendre le principe.....	3
3.2- Ouvrir des images en tant que calques.....	4
4- Utiliser des calques.....	4
5- Redimensionner une image.....	5
6- Recadrer une image.....	6

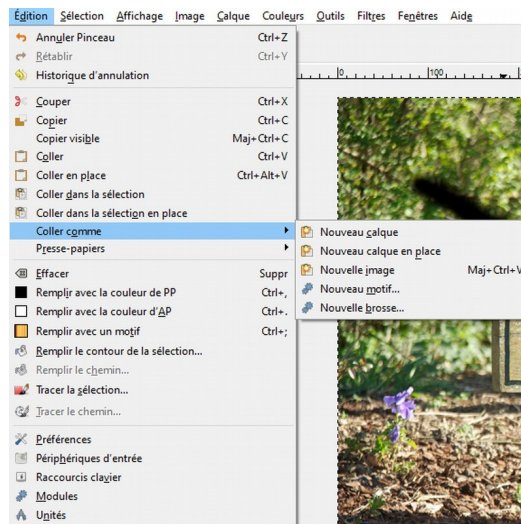
Les sources qui m'ont aidé à réaliser cette fiche :

- http://www.tasgarth.net/StagesPhotos/TUTOS_STAGES.php
- <http://www.1point2vue.com/>
- <http://gimptutoriel.blogspot.fr>



1- Acquérir une image

Le menu **Édition > Coller comme** : permet de créer une image à partir d'un élément copié dans une autre.



2- Créer une nouvelle image

Nous allons créer une image afin d'effectuer des tests.

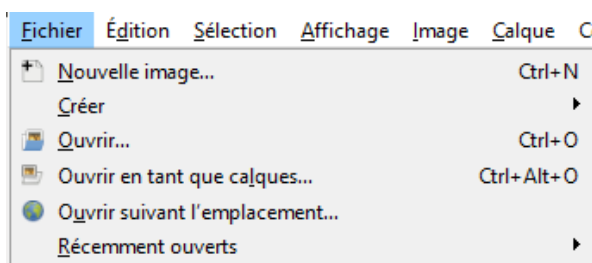
1. Menu **Fichier > Nouvelle image**
2. La **boîte de dialogues « Créer une nouvelle image »** apparaît.

Choisir la taille de la nouvelle image : largeur et hauteur en pixels.

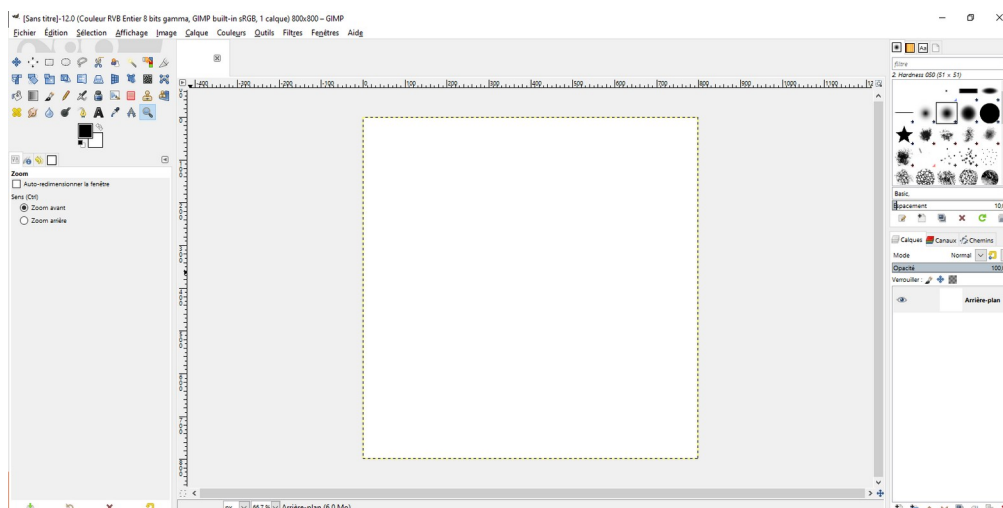
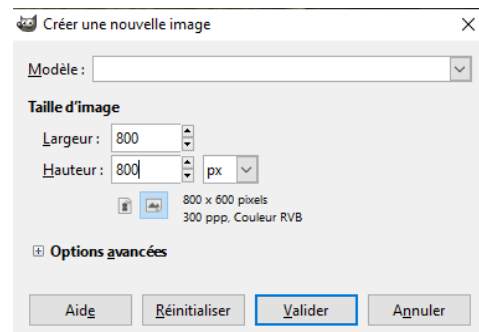
Par exemple **800x800 px** puis faire **Valider**



1



2



Vous allez maintenant **travailler sur l'image** que vous venez de créer afin de découvrir et de comprendre le mode de fonctionnement de certains outils.

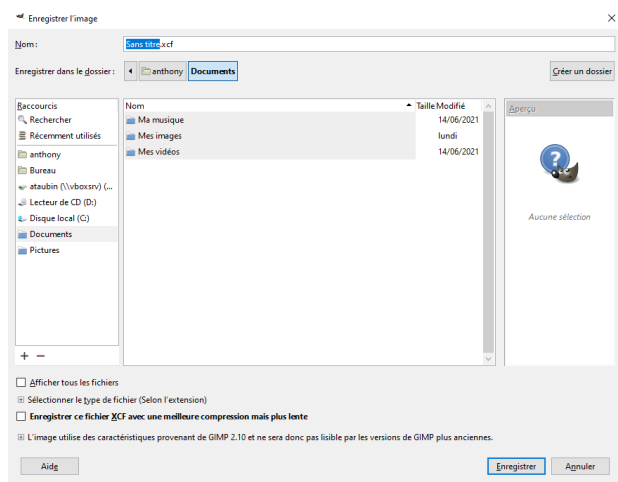
Ce premier exercice a pour but d'**obtenir approximativement l'image ci-contre**.



- 1- **Créer une zone de sélection circulaire.**
- 2- **Remplir cette zone en noir** avec l'outil pot de peinture.
- 3- **A l'intérieur du disque noir** précédemment créé, sélectionner un **cercle**.
- 4- De la même façon, **le remplir de blanc**. Penser à intervertir la couleur d'arrière plan avec celle d'avant plan.
- 5- Dessous, **sélectionner une zone rectangulaire et la remplir de rouge**. Attention : auparavant, vous devrez avoir choisi une couleur rouge en cliquant sur le carré blanc de la zone du choix de la couleur d'avant plan.
- 6- Utiliser **l'outil d'insertion de texte** et taper « **Premier essai** » en bleu, n'oubliez pas de choisir une police, sinon, Gimp refusera d'écrire. Cliquez gauche sur votre texte - le curseur se transforme en croix - afin de le fixer.
- 7- **Choisir l'outil aérographe et passer un peu de vert**, après l'avoir sélectionné dans la zone du choix des couleurs, sur le

contour de votre image. Attention, il faut sélectionner toute l'image pour pouvoir « grapher » dessus.

- 8- **Choisir l'outil Pinceau. On souhaite maintenant déterminer le type de pinceau à utiliser.** Pour cela, cliquer sur le disque noir de la boîte à outils. Une boîte de dialogue apparaît :
 - Choisir un pinceau au contour flou qui ressemble à ceci : .
 - Placer cinq points comme sur l'image finale (attention : couleur mauve!).
- 9- **Cliquer sur l'outil remplissage.** Dans la partie Type de remplissage, choisir « **Remplissage Motif** ».
Choisir  Pink Marble puis Cliquer sur une partie blanche de l'image avec l'outil remplissage : toutes les parties blanches contiguës seront remplacées par le motif. La partie blanche à l'intérieur du disque noir ne le sera pas car elle n'est pas en contact avec la partie blanche extérieure.
- 10- Sauvegarder votre fichier : menu **Fichier > Enregistrer sous**



Nom du fichier

Emplacement de l'enregistrement

Type de fichier : XCF, format Gimp, qui conserve tous les calques

Pour enregistrer au format jpg, gif ou png, passer par le menu **Fichier > Exporter sous**

3- Utiliser les calques

3.1- Comprendre le principe

L'utilisation des calques dans le traitement d'images est très important. Le principe est simple : une image faite de calques est tout simplement une image composée de plusieurs

images empilées les unes sur les autres à la façon du papier calque. L'intérêt de cet outil est que l'on peut retoucher un calque de l'image sans modifier les autres calques.

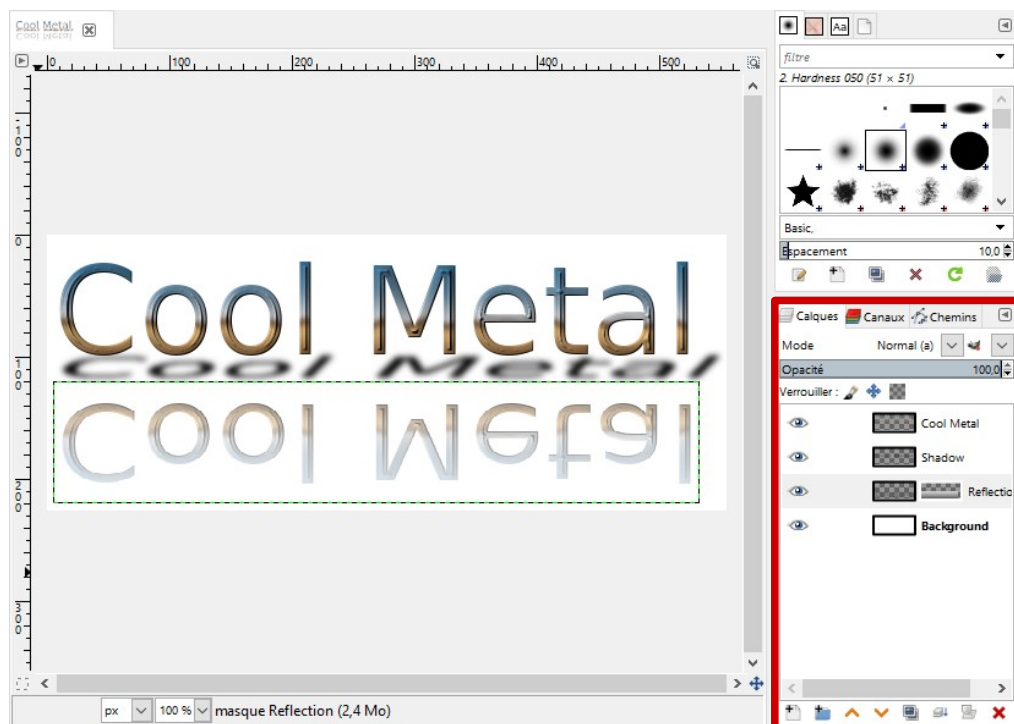
L'image ci-dessous est composée de 4 calques :

Cool Metal correspond au texte

Shadow correspond à l'ombre

Reflection correspond à la réflexion

Background correspond à l'arrière plan.



Il est possible de masquer tous les calques grâce à l'icône œil à gauche du calque.

Il faut voir les calques comme des feuilles transparentes. L'image finale est le résultat de la superposition de ces feuilles.

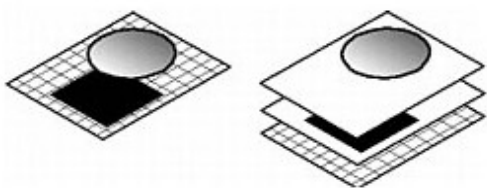
L'avantage de ce système c'est que chaque calque est indépendant des autres, c'est à dire qu'en dessinant sur un calque, on ne modifie pas les autres. Finalement chaque calque est lui-même une image que l'on peut

modifier (avec des filtres, des outils, des scripts,...).

L'organisation et la gestion des calques se fait grâce à la fenêtre de calques qui doit s'ouvrir au lancement de Gimp. Si ce n'est pas le cas:

menu **Fenêtres > Fenêtres ancrables >**

Calques.



3.2- Ouvrir des images en tant que calques

Vous pouvez créer des calques à partir d'autres fichiers images : menu **Fichier > Ouvrir en tant que calques**. Ainsi la photo ouverte sera dans le même projet sous forme d'un calque supplémentaire dans la pile de calques avec pour nom le nom du fichier.

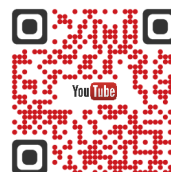
Il est possible de gérer :

- l'ordre des calques
- la visibilité
- l'opacité
- le mode de fusion.

Essayer les pour avoir une idée de toutes les possibilités offertes.

4- Utiliser des calques

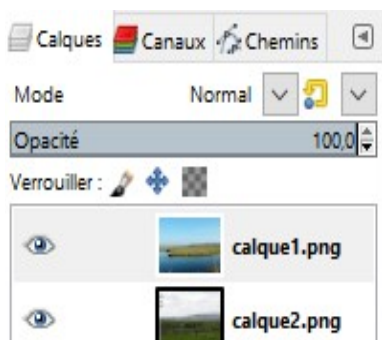
Vous pouvez regarder cette vidéo **sur les calques et les masques de calque** :



- <https://youtu.be/x1zHquG-o5U>

1. Ouvrir le fichier **calque2.png**.
2. Ouvrir l'image **calque1.png** en tant que calque. Menu **Fichier > ouvrir en tant que calque**.
3. Faire un clic droit sur le calque1.png dans la fenêtre des calques puis choisir **Ajouter un canal alpha** pour gérer la transparence.





- Utiliser l'outil gomme pour effacer le ciel. On peut arriver au même résultat en sélectionnant le ciel puis en supprimant cette partie de l'image en

appuyant sur la touche **SUPPR** du clavier.

- Enregistrer le fichier au format **XCF**. Ce format conserve les calques.

5- Redimensionner une image

Vous pouvez regarder cette vidéo **sur le redimensionnement et le recadrage** :



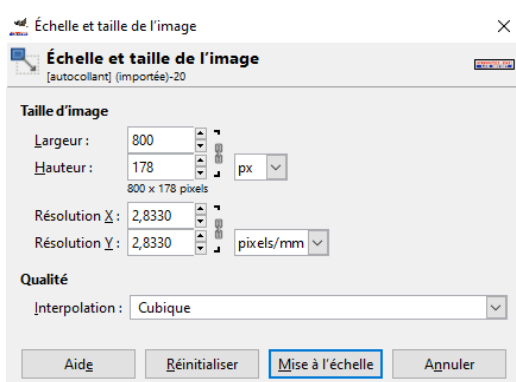
- https://youtu.be/RsvkL_4Tgxo

- Ouvrir l'image **autocollant.png** (393 Ko).

La visionner dans sa taille d'origine.



- Redimensionner cette image : **Image > Échelle et taille**



Choisir 800 en largeur. La hauteur est réglée automatiquement si la chaîne est fermée.

Attention : la réduction des dimensions d'une image est irréversible. Sauf bien évidemment si vous avez conservé le fichier d'origine. Un conseil donc : faites autant de test que nécessaire **en conservant toujours le fichier d'origine dans un format non destructif** comme le le PNG.

3. Enregistrer l'image sous le nom **autocollant_2.png**
Pour enregistrer un fichier dans un format d'exportation - jpg, png - utiliser

la commande **Fichier > Exporter**. Pour enregistrer par dessus l'original, utiliser la commande **Fichier > Écraser**

6- Recadrer une image

Toujours afin de réduire la taille de notre fichier, il peut être intéressant de découper l'image comme avec un cutter.

1. Ouvrir **autocollant_2.png**,
2. Choisir l'outil découpage dans la boîte à outils. L'icône ressemble à un cutter.



Recadrer l'élément qui vous intéresse puis valider en cliquant **sur la touche entrée**.



3. Enregistrer les modifications sous le nom **autocollant_3.png**.

Remarque :

On obtient un résultat similaire en sélectionnant la zone que l'on souhaite conserver et en utilisant ensuite le menu **Image > Rogner la sélection**.