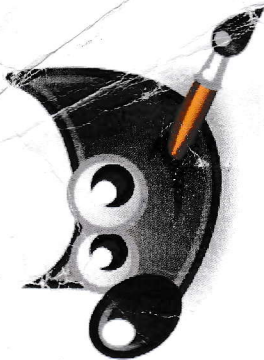


Débuter avec GIMP



Support de formation

2016

MÉDIATHÈQUE MUNICIPALE
10 av. du Général de Gaulle

35170 BRUZ

: 02.99.05.30.60

mediatheque-bruz.fr



Sommaire

1. Avant de commencer.....	3
2. Débuter avec GIMP.....	3
2.1. Les outils.....	3
2.2. La taille de l'image et la résolution.....	4
2.3. Les calques.....	5
2.4. Les outils de sélection.....	6
2.5. Mise en pratique : recadrer une photo.....	7
2.6. Mise en pratique : les calques.....	8
2.7. L'outil de texte.....	8
2.8. Les outils de dessin.....	9
2.9. Mise en pratique : sélection par transparence.....	10
3. La retouche photo.....	10
3.1. Les filtres.....	10
3.2. Les images en noir et blanc et en sépia.....	11
3.3. Les yeux rouges.....	11
3.4. Flou / Netteté.....	11
3.5. Éclaircir / Assombrir.....	11
3.6. Les outils de transformation.....	11
3.7. Mise en pratique : retoucher une photo.....	12

1. Avant de commencer

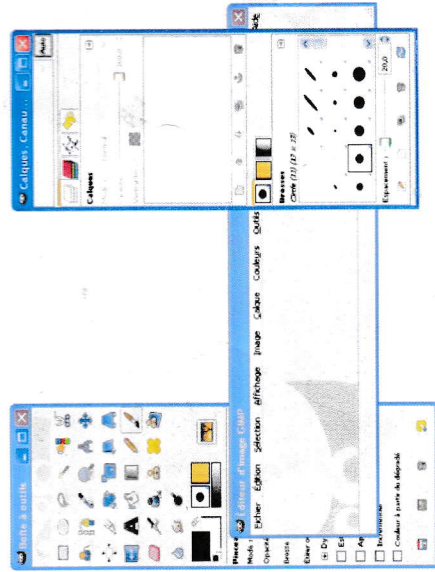
Qu'est-ce que GIMP ?

GIMP, GNU Image Manipulation Program, est un logiciel libre et gratuit de retouche d'image créé par Peter Mattis et Spencer Kimball et lancé en 1995. Sa mascotte officielle est Wilber. Le logiciel est aujourd'hui diffusé sous la licence GPLv3. Il existe plusieurs versions du logiciel qui correspondent aux différents systèmes d'exploitation comme OS ou Microsoft Windows. GIMP regroupe des outils de retouche, de dessin, de transformation, de photomontage et de conversion d'image. Mais le logiciel permet également de créer des fichiers GIF et MPEG avec un plugin d'animation. Le greffon GAP (GIMP Animation Package) permet la retouche, l'import et l'export de plusieurs formats vidéo. GIMP est à l'origine de beaucoup de développements annexes comme Gutenprint ou GIMPshop.

2. Débuter avec GIMP

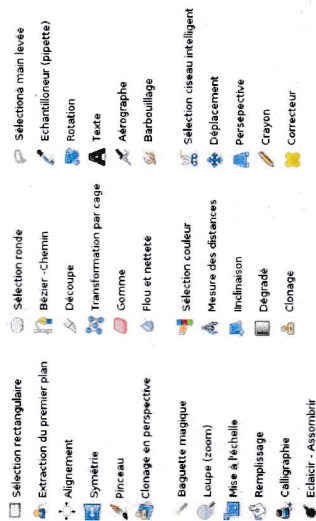
2.1. Les outils

GIMP est composé de 3 fenêtres principales : la fenêtre d'image, la fenêtre boîte à outils et la fenêtre calque. Si ces fenêtres ont été fermées par erreur, on peut les ré-ouvrir en allant dans le menu « Fenêtre », puis « Fenêtres ancrables récemment fermées ».



La boîte à outils

Elle regroupe les outils les plus utiles et les plus connus de GIMP. Ils sont directement accessibles dans la fenêtre outil. Pour accéder à un outil, il suffit de cliquer sur les icônes. On peut connaître le nom de chaque outil en passant la souris dessus.



Les raccourcis clavier

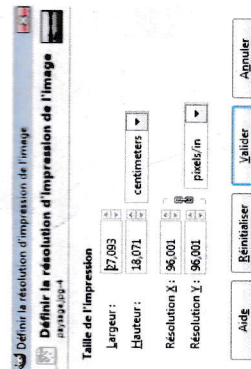
GIMP est un logiciel qui demande beaucoup de manipulations. Ces raccourcis sont très utiles pour effectuer des actions plus rapidement.

Action	Raccourci clavier
Copier	Ctrl + C
Couper	Ctrl + X
Coller	Ctrl + V
Annuler	Ctrl + Z
Sélectionner tout	Ctrl + A

2.2. La taille de l'image et la résolution

Taille de l'image et les impressions

Avant l'impression d'une image, il est important de vérifier sa taille et sa résolution. Cela permet d'avoir une image aussi nette en impression que sur l'écran. Sur GIMP, il est possible de choisir le format d'affichage et de modifier la taille de l'impression en allant dans le menu « Image », « Taille de l'impression ».



Par défaut, la résolution de l'affichage d'un écran est de 72 pixels par pouce (ou pixels/in). Lorsqu'on imprime l'image n'est pas nette et souvent pixellisée.

Résolution

Il est toujours possible de diminuer la résolution d'origine de l'image quand une image est trop grande. Mais, il n'est pas possible d'augmenter la résolution d'origine pour améliorer la qualité de l'image.

Le choix de la résolution se fait dès le départ, dès la « prise » de l'image sur un appareil photo, par exemple. La résolution d'un appareil photo est de 72 pixels par pouce, comme la résolution de l'écran, mais la taille de l'image est très grande.


Pour pouvoir retravailler une image, il vaut mieux augmenter la résolution de base de la photo (de 150 à 300) et diminuer la taille de prise de vue de la photo.

De même, quand on crée un nouveau document sous GIMP, il faut faire attention à la taille et la résolution de l'image, car la résolution est de 72 pixels par pouce par défaut. Il faut donc augmenter la résolution si l'on veut imprimer l'image.

Echelle et taille de l'image

GIMP permet également d'agrandir ou de réduire la taille de l'image pour qu'elle soit plus facile à transformer et moins lourde à enregistrer.

Il suffit d'aller dans le menu « Image », « Echelle et taille de l'image », enfin cliquez sur « Echelle » pour valider.

Dans le cas d'une image copiée que l'on ajoute à une autre image, il est possible de modifier la taille de l'image grâce à l'outil Mise à l'échelle 

2.3. Les calques

Le logiciel GIMP fonctionne avec un système de calques empilés. Le plus haut dans la liste d'affichage est prioritaire sur les autres. Ainsi certaines parties des calques du dessous seront cachées par le calque du dessus. L'empilement des calques créer une nouvelle image.

Les calques sont interchangeables, on peut les monter et les descendre dans la liste. Le calque sur lequel on travaille est surligné en bleu ou en gris.

Le format .xcf de GIMP est le seul format qui permet de conserver les calques.

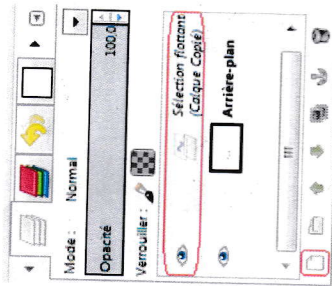
Pour travailler sur GIMP en étant efficace il vaut mieux :

- Ne pas travailler sur l'image d'origine, mais sur une copie. Après avoir ouvert l'image il faut la ré-enregistrer sous un autre nom en allant dans le menu « Fichier », puis « Enregistrer sous ».

- Travailler sur des calques et non sur l'image d'origine pour pouvoir les modifier et les supprimer à volonté sans altérer l'image d'origine.

Lorsqu'on fait un copier-coller d'une image, une « Sélection flottante » apparaît au-dessus de l'arrière-plan dans la fenêtre calque. On peut transformer cette sélection en calque en cliquant sur la feuille blanche en bas « Nouveau calque ».

GIMP permet d'ouvrir de nombreux types de fichiers, des fichiers images png, jp ou jpeg pour la plupart.



Enregistrer une image

L'enregistrement d'une image crée dans GIMP peut se faire de deux façons :

- Soit, on enregistre l'image au format .xcf avec le traditionnel « Fichier » et « Enregistrer sous » pour garder la possibilité de modifier directement l'image en la ré-ouvrant sur GIMP.
- Soit, on exporte l'image en utilisant « Fichier », « Exporter As » et « Exporter » pour valider. L'image est enregistrée au format .jpg ou .png. On peut la ré-ouvrir avec GIMP en utilisant « Fichier » et « Ouvrir ». Cependant, les calques qui la composaient ont fusionné en une seule image et ne peuvent plus être modifiés.

2.4. Les outils de sélection

GIMP permet de sélectionner une image ou une partie de l'image sous différentes formes. Chaque sélection est modifiable à volonté avec la souris par les coins ou les côtés. Les outils de sélection se trouvent généralement en haut de la boîte à outils.

Sélection rectangle ou rond

Sélectionner en rectangle ou en rond. Modifiable pas tous les côtés de la sélection.

Sélection à main levée avec l'outil lasso

Sélectionner une partie de l'image à l'aide de points. Lorsque les points se rejoignent, la sélection apparaît en surbrillance.

Sélection avec la baguette magique

Sélectionner des points (ou pixels de la même couleur). Aussi appelée sélection contiguë.

Sélection par couleurs

Sélectionner les éléments qui ont la même couleur. Apporte une sélection plus ou moins précise selon le type d'image. Cette sélection est utile lorsqu'on veut sélectionner des fonds uniformes.

Sélection détaillée avec l'outil ciseau intelligent

Sélectionner une partie de l'image à l'aide de petits points qui viennent se coller directement sur la forme que l'on veut sélectionner. Cliquer au centre de l'image pour terminer la sélection. Sélection très précise.

Sélection détaillée avec l'outil extraction du premier plan

Sélectionner un élément précise en faisant d'abord une sélection autour de la forme. L'image devient bleue. Passer ensuite la souris sur la sélection (gros trait noir). Pour améliorer la sélection il suffit de repasser le trait noir. Enfin, appuyer sur entrée.

Sélection détaillée avec l'outil ciseau intelligent et le masque

Sélectionner la forme choisie, puis cliquer sur le petit carré en bas à gauche de la zone de dessin. La zone d'image devient rouge sauf la zone sélectionnée. Cette sélection permet de préciser la zone non colorée en utilisant les outils pinceaux et gomme. La gomme ajoute des éléments à la zone sélectionnée et le pinceau en ôte.

L'outil de déplacement

Une fois la sélection faite, on peut la déplacer utiliser l'outil de déplacement. Dans GIMP, on peut déplacer la partie de l'image sélectionnée et/ou l'arrière-plan où elle se trouve. Par défaut, la sélection se fait en pointant le calque. Pour plus de précision, on peut sélectionner « Déplacer le calque actif » dans le menu qui s'affiche en-dessous de l'outil couleur. L'élément déplacé sera le calque actif quoique l'on pointe avec la souris.



2.5. Mise en pratique : recadrer une photo

Avec l'outil sélection rectangle ou rond

Sélectionner la partie de l'image que l'on veut recadrer. Puis, aller dans « Image », « Rogner selon la sélection ». L'image est recadrée. Enregistrer l'image au format .xcf, puis exporter la en la renommant « Photo recadrée ».

Avec l'outil de découpage

Dans GIMP, découper une image revient à la rogner. Sélectionner la partie de l'image que l'on veut rogner. Les bords autour de la sélection deviennent plus sombres. Double-cliquer à l'intérieur de l'image. L'image est recadrée.

Image originale



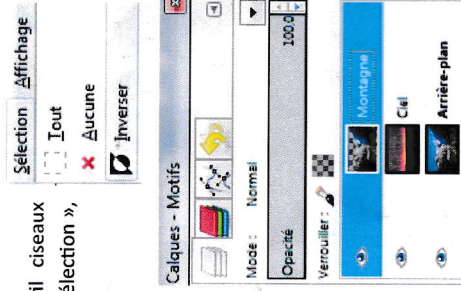
Image recadrée



2.6. Mise en pratique : les calques

Le but de cette mise en pratique est de maîtriser les fonctions des calques et quelques outils.

- Découper le ciel au-dessus de la montagne avec l'outil ciseaux intelligents. Puis inverser la sélection dans le menu « Sélection », « Inverser ».
- Copier-coller la sélection.
- Créer un nouveau calque à partir de la sélection en cliquant sur « Nouveau calque ».
- Renommer la calque « Montagne » en double-cliquant dessus.
- Copier-coller le calque « Couché de soleil » dans l'Arrière-plan. Renommer-le « Ciel ».
- Arranger le placement des calques dans la liste pour que le calque « Montagne » soit avant le calque « Ciel ».
- Enregistrer la nouvelle image en l'exportant.



2.7. L'outil de texte

Permet d'insérer du texte directement sur l'image. Cliquer sur le A dans la fenêtre outils, puis choisir la police, la taille... soit au-dessus de l'éditeur e texte soit dans le menu en-

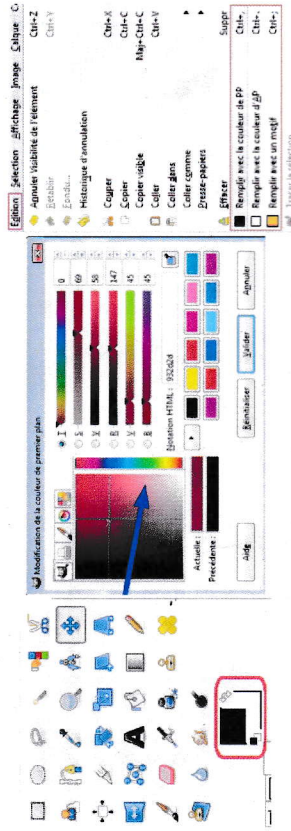
dessous de l'outil couleur. L'outil texte crée automatiquement un calque texte (T) qui peut être déplacé ou modifié à tout moment.

2.8. Les outils de dessin

L'outil couleur

L'outil couleur est disponible en dessous des outils précédemment évoqués. Pour choisir une couleur, il faut cliquer sur le carré de gauche, puis sur la couleur qui convient dans l'arc-en-ciel et enfin de valider.

Il est possible de faire de la couleur choisie le fonds de l'image. Il suffit d'aller dans le menu « Edition », « Remplir » (premier plan ou arrière-plan) pour avoir un fond uniforme.



L'outil pipette

Sélectionner une couleur en cliquant sur un élément de l'image. La couleur est enregistrée dans le premier carré de couleur et est directement utilisable pour colorer ou écrire.

L'outil crayon

Permet de dessiner en utilisant une brosse. Les brosses sont disponibles en-dessous de l'outil couleur.

L'outil pinceau

Permet de dessiner avec une brosse. Les traits sont plus doux qu'avec l'outil crayon.

L'outil aérographe

Permet de peindre comme avec une bombe aérosol. L'intensité de la couleur varie en fonction du temps de pression sur un point.

L'outil calligraphie

Permet de dessiner en style calligraphique.

2.9. Mise en pratique : sélection par transparence

- Ouvrir l'image en noir et blanc nommée « Chien ».
- Aller dans le menu « Image », « Mode » et « Niveau de gris ».
- Aller dans la boîte à calques, puis dans « Canaux ». Vérifier qu'il y a un des canaux nommé « gris ».
- Faire un clic droit sur le canal nommé « gris » et choisir « Canal vers sélection ». La sélection apparaît en surbrillance.
- Aller dans le menu « Sélection », puis « Inverser ». Copier la sélection et la coller dans l'image nommée « Mur ».
- Le dessin apparaît par transparence.
- Créer un nouveau calque à partir de la sélection flottante. Renommer le calque « Chien ».
- Réduire le dessin du chien avec l'outil Mise à l'échelle et le déplacer avec l'outil de déplacement.
- Aller dans le menu « Image », « Mode » et « RVB » pour qu'on puisse colorier le calque « Chien ». Colorier le nouveau calque.

3. La retouche photo

3.1. Les filtres

Le filtre permet de traiter l'ensemble de la photo ou une partie sélectionnée afin d'en modifier le rendu. Il existe de nombreux filtres qui rendent l'image plus flou, plus nette ou qui lui donnent un aspect particulier. Pour accéder aux filtres, il suffit de cliquer sur le menu « Filtres » dans la barre des menus au-dessus de l'image. Pour être sûr de voir l'effet du filtre sur l'image, il faut cliquer sur « Aperçu ».

Certains filtres sont déjà disponibles dans la fenêtre outil comme l'outil de netteté et de flou.

3.2. Les images en noir et blanc et en sépia

Le menu « Couleur » comprend beaucoup de possibilités de transformation de l'image au niveau des teintes, de la clarté... Pour convertir une image en noir et blanc, il faut aller dans le menu « Couleur », puis « Désaturer » et enfin cliquer sur « Désaturer » pour valider.

Pour obtenir un effet sépia, il faut partir d'une photo en noir et blanc et ensuite aller dans le menu « Filtres », « Décor » et « Vieille photo ».

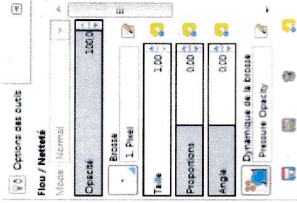
3.3. Les yeux rouges

GIMP dispose d'un outil qui corrige automatiquement les yeux rouges ans « Filtres », « Amélioration » et « Suppression des yeux rouges ».

3.4. Flou / Netteté

Pour apporter du flou à une image il faut trouver le filtre qui convient dans le menu « Filtres », puis « Flou ». Au contraire, pour apporter de la netteté, il faut aller dans le menu « Filtres », « Amélioration » puis « Renforcer le netteté ».

On peut également utiliser l'outil de flou et de netteté de la fenêtre outil pour transformer une partie de l'image à l'aide d'une brosse. L'intensité du flou et de la netteté se gère dans le menu qui s'ouvre en-dessous de l'outil couleur.



3.5. Éclaircir / Assombrir

Pour éclaircir une photo, allez dans « Outils », « Outils de couleurs » et « Courbes ». Il faut ensuite tirer sur la courbe en regardant l'aperçu et cliquer sur « Valider ».

On peut également utiliser l'outil Éclaircir / Assombrir pour cibler une partie de l'image avec une brosse. L'intensité de l'éclaircissement et de l'assombrissement se gère dans le menu en-dessous de l'outil couleur.

3.6. Les outils de transformation

L'outil de transformation par cage

Permet de changer radicalement une photographie. Il suffit de sélectionner la partie de l'image que l'on veut modifier. La sélection se fait par points. Il faut ensuite bouger ses points pour faire « bouger » l'image et faire « Entrée » pour valider.

L'outil de cisaillement

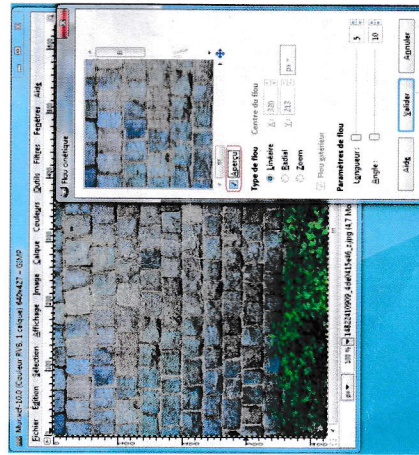
Permet de déformer le calque ou la sélection par inclinaison.

L'outil perceptive

Permet de changer la perceptive du calque.

L'outil de rotation

Permet de faire pivoter le calque.





L'outil de retournement

Permet d'inverser horizontalement ou verticalement le calque.

3.7. Mise en pratique : retoucher une photo

- Ouvrir l'image nommée « Façade ».
- Sélectionner l'outil perspective et faire en sorte que la façade soit droite.
- Sélectionner l'outil de transformation par cage et sélectionner la fenêtre verte sur la droite. Déformer la fenêtre.
- Faire la même chose avec le ou les balcons en prenant garde à ne pas trop agrandir les éléments sélectionnés pour qu'ils ne soient pas trop flous et aillent avec l'image.
- Sélectionner l'outil d'éclaircissement et d'assombrissement. Éclaircir l'image avec la brosse.
- Ajouter trois taches de café. Déplacer les taches pour former un triangle au centre de la photo.
- Ajouter un filtre « Vieille photo » en cochant toutes les options (Enlever le focus, Sépia, Marbrer, Travailler sur une copie) et en augmentant la taille de la bordure jusqu'à 30.

Vos notes