

Fiche n°2 - The gimp

Table des matières

1- Manipulations de base.....	1
1.1- Création d'une nouvelle image.....	1
1.2- Redimensionner une image.....	1
1.3- Créer une image.....	2
2- Exercices de prise en main.....	2
2.1- Création d'une image.....	3
2.2- Création d'un logo.....	4
2.3- Redimensionner une image.....	4
2.4- Recadrer une image.....	5
2.5- Dessiner.....	5
2.6- Utiliser les outils de sélection.....	6

1- Manipulations de base

1.1- Création d'une nouvelle image

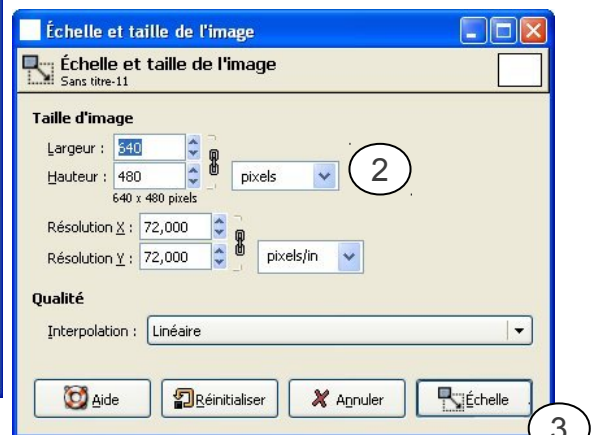
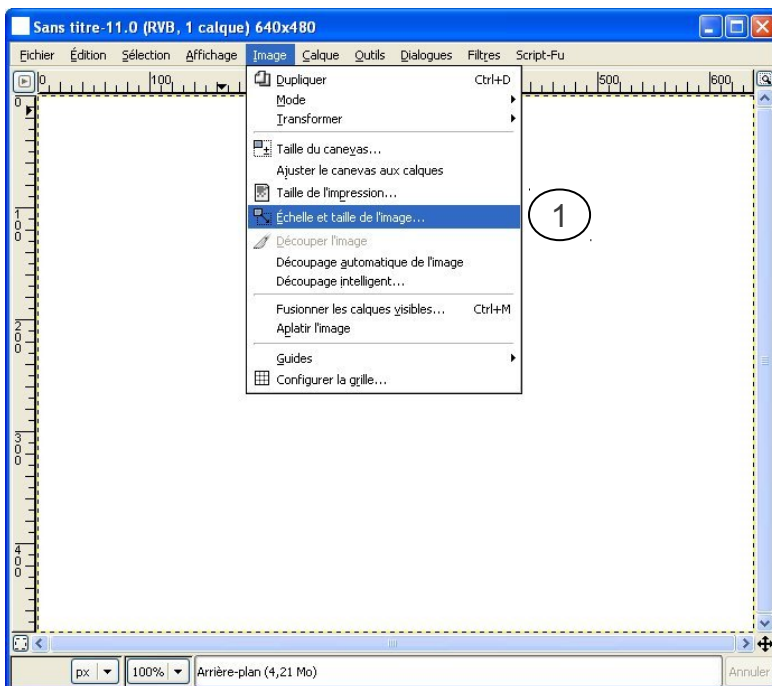
Menu Fichier – Nouvelle image



Fenêtre de la nouvelle image.

1.2- Redimensionner une image

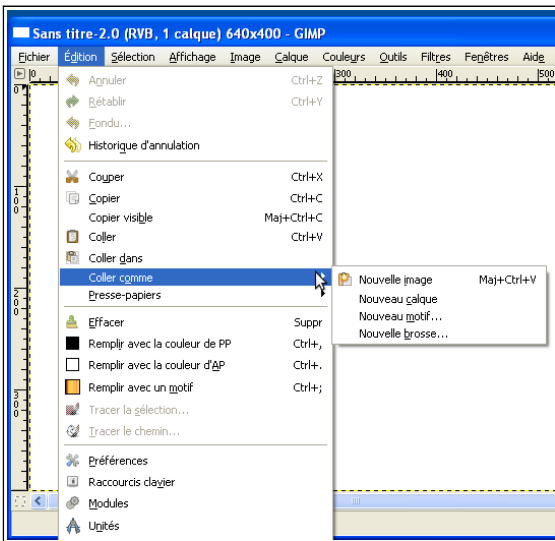
Menu Image – Échelle et taille de l'image (Permet de modifier la taille de l'image et de réduire le poids en octet du fichier)



1.3- Créer une image

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

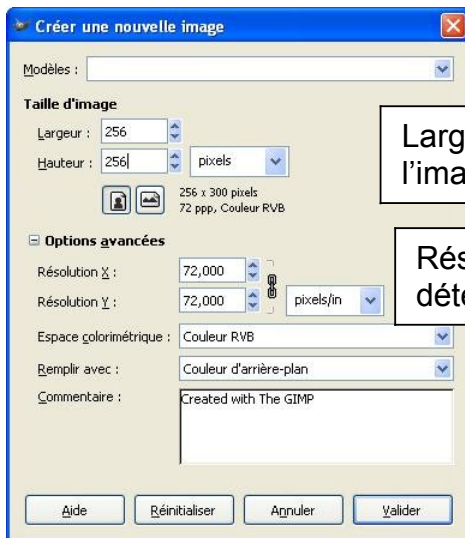
Le menu **Fichier > Nouveau** permet d'en créer une à partir de rien.



2- Exercices de prise en main

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

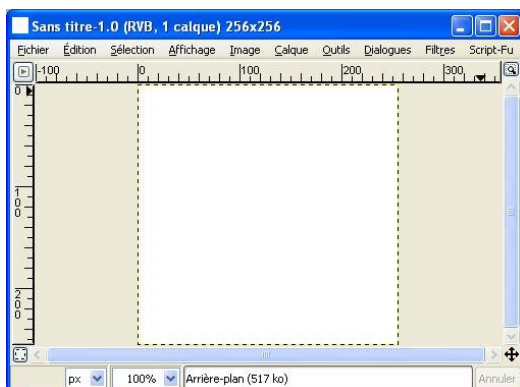
Pour cela, cliquez sur fichier nouvelle image. Une boîte de dialogues apparaît :



Largeur et hauteur de l'image en pixels

Résolution X et Y : permet de déterminer la résolution de l'image.

Type de remplissage : permet de déterminer le fond de votre image : Avant-plan et Fond vont remplir l'image avec la couleur d'avant-plan ou d'arrière plan sélectionnée, Blanc crée un fond blanc et Transparent un fond... transparent ! Pour le moment, nous allons choisir un fond blanc.





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

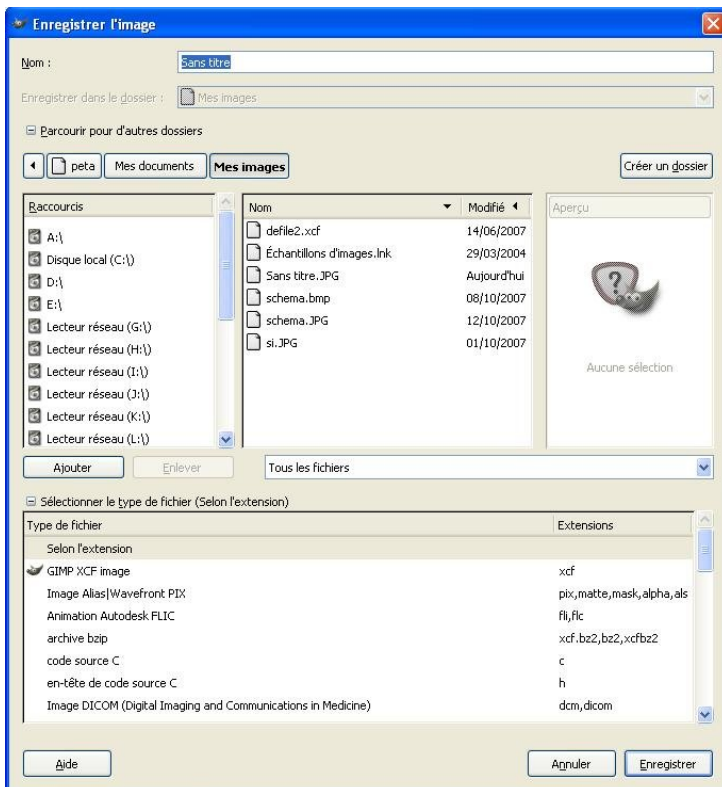


2.1- Création d'une image

- 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- Double-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.

Sauvegarder votre fichier : menu **Fichier > Enregistrer sous**



Nom du fichier

Emplacement de l'enregistrement

Choix du type de fichier :

- xcf : format Gimp, conserve tous les calques
- jpg
- gif
- png...

2.2- Création d'un logo

1- Cliquer sur : **Fichier > créer > logo** puis choisir celui intitulé **métallique froid**.

Dans la zone **Texte**, vous pouvez entrer le texte de votre choix.



- Régler ensuite la taille de la police.
 - Choisir la police, la couleur d'arrière plan (en cliquant dessus), le dégradé puis valider.
- Le résultat obtenu est le suivant (en gardant toutes les valeurs par défaut avec la police Times New Roman) :



Enregistrer le fichier en le nommant : **logo_01.jpeg** afin de tester le format JPEG et voir les dégradations que peuvent subir votre image.

2.3- Redimensionner une image

Ouvrir l'image **autocollant.png** (393 Ko). Visionnez-la dans sa taille d'origine.



Nous allons redimensionner cette image : **Image > Échelle et taille**



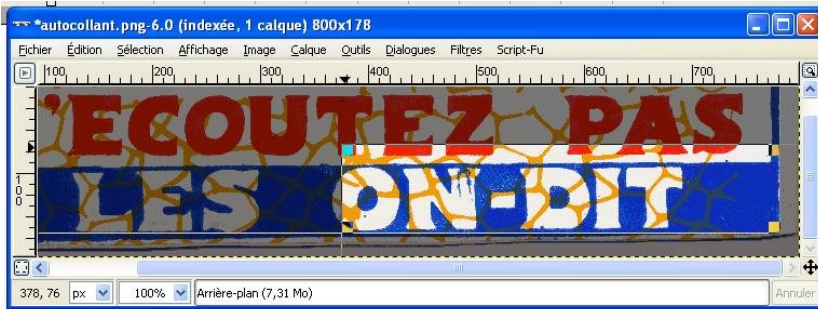
Choisir 800 en largeur (la hauteur est réglée automatiquement si la chaîne est fermée)

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 TIFF ou le PNG).

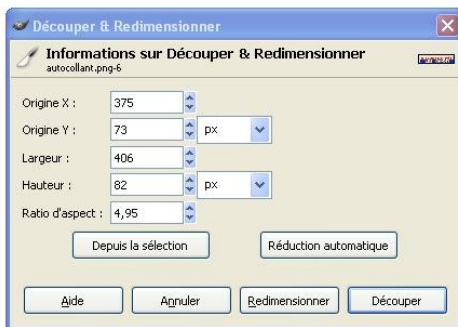
Enregistrer l'image sous le nom **autocollant_2.png**

2.4- Recadrer une image

Toujours afin de réduire la taille de notre fichier, il peut être intéressant de découper l'image (comme avec un cutter). Pour cela, ouvrir **autocollant_2.png**, choisir l'outil découper 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.



Enregistrer les modifications.

Remarque :

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

2.5- Dessiner

Travailler en mode RVB :

Ouvrir le fichier créé dans la partie précédente : **autocollant_2.png**.

Choisir une couleur d'avant plan verte ou proche du vert. Sélectionner l'outil pinceau puis barbouiller l'autocollant.

Normalement, les courbes dessinées par le pinceau ne sont pas en vert mais dans une autre couleur (marron, bleu...). Annuler vos gribouillis en appuyant sur **CTRL+Z** (pour défaire).

Petite explication sur une couleur 'récalcitrante' :

L'image **autocollant_2.png** est indexée (c'est-à-dire que le nombre de couleurs possibles est limité), le vert n'apparaît pas car il ne fait pas partie de la palette de couleurs enregistrées dans l'image. Il faut donc convertir l'image en RVB (Rouge Vert Bleu), c'est-à-dire autoriser l'affichage de toutes les couleurs. Pour cela, menu **Image > Mode > RVB**.

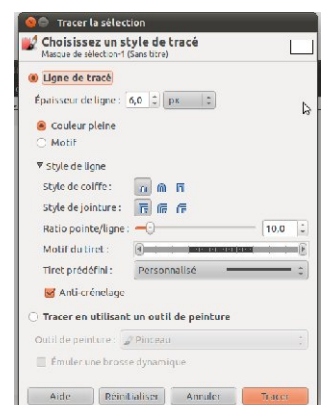
Maintenant, vous pouvez utiliser toutes les couleurs.

Tracer une sélection :

Pour dessiner des formes (rectangulaire par exemple) il faut d'abord utiliser les outils de sélection.

Pour dessiner un cadre violet tout autour :

- Faire **Ctrl + A** pour tout sélectionner
- Sélectionner un violet et une brosse
- Faire **Édition > Tracer la sélection** pour créer le cadre
- Choisir une épaisseur et faire **Tracer**.

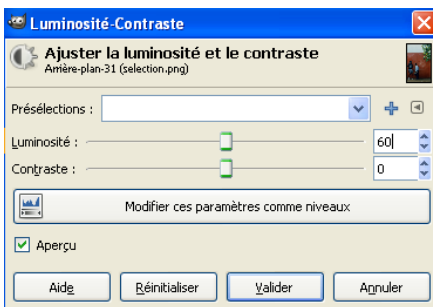


Le résultat :



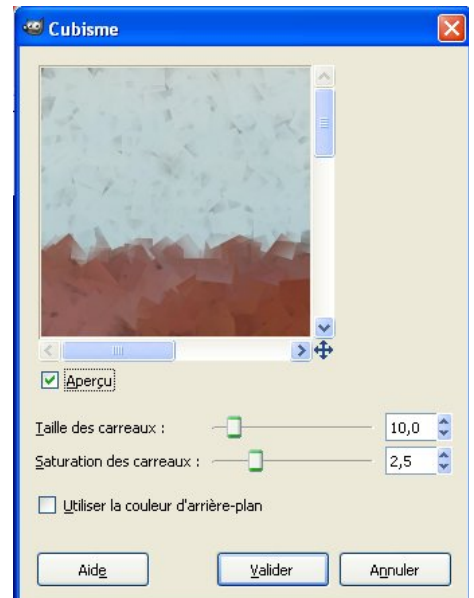
2.6- Utiliser les outils de sélection

1. Ouvrir le fichier **selection.png**.
2. Redimensionner l'image en prenant une nouvelle largeur égale à 400 pixels.
3. Prendre l'outil de sélection rectangulaire et effectuer une sélection de la personne de gauche sur l'image.



4. **Couleurs > Luminosité - Contraste**. Il va s'agir de modifier la luminosité de la partie sélectionnée afin de rendre le personnage plus visible. Choisissez une luminosité égale à 60 sans toucher au contraste. Valider.

5. On souhaite rendre le reste de l'image flou afin de faire ressortir le personnage de gauche. Pour cela : Menu **Sélection > Inverser**.
6. Menu **Filtre > Artistique > Cubisme** (prendre la taille du carreau égale à 7 et conserver les autres valeurs par défaut). Valider.
7. Pour terminer, découper l'image afin de ne conserver que la partie avec la porte rouge à l'aide de l'outil découper.



8. Enregistrer au format jpeg sous le nom **selection2.jpeg**.