

Blog du Prof T.I.M. Technologies Informatique & Multimédia

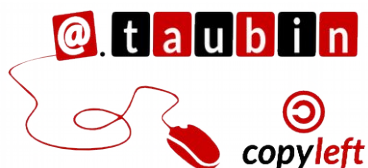
Fiche n°2 - The Gimp – Prise en main

Table des matières

1-Acquérir une image.....	1
2-Créer une nouvelle image.....	1
3-Créer un logo – Les calques.....	3
3.1-Remarque sur les calques.....	3
3.2-Principe des calques.....	4
3.3-Ouvrir des images dans des 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>

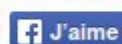


anthonytaubin



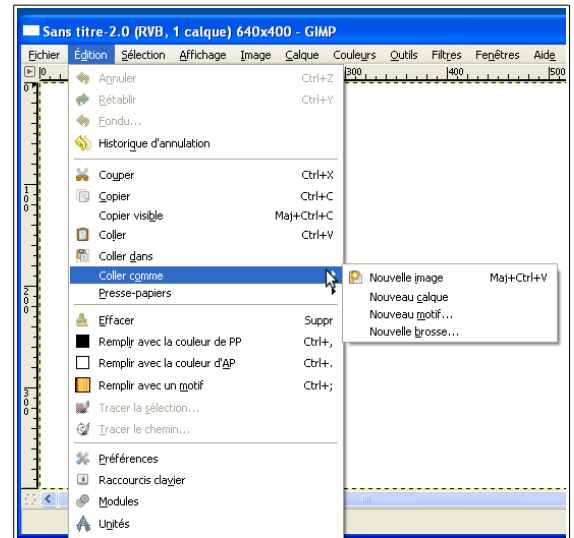
Technologies
Inform@tique
& Multimé@

Le blog du prof TIM



1- Acquérir une image

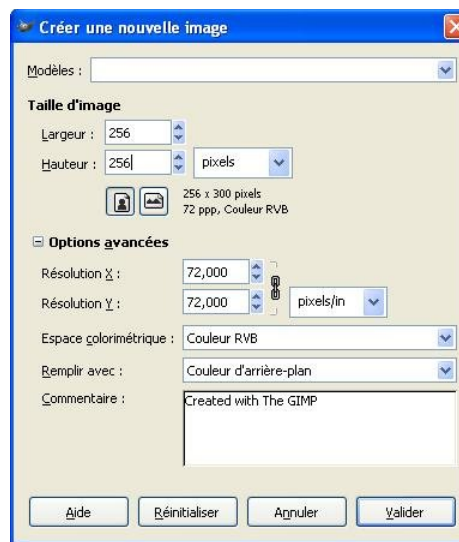
Le menu **Édition > Coller comme** : permet de créer une image à partir d'un élément copié dans une autre.



2- Créer une nouvelle image

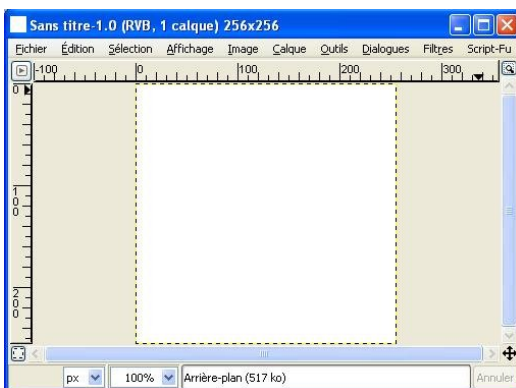
Nous allons créer une image afin d'effectuer des tests.

Menu **Fichier > Nouvelle image**



- Permet de choisir la taille de la nouvelle image :
Largeur et hauteur en pixels
- Résolution X et Y :
permet de déterminer la résolution de l'image.


Une boîte de dialogues apparaît :




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

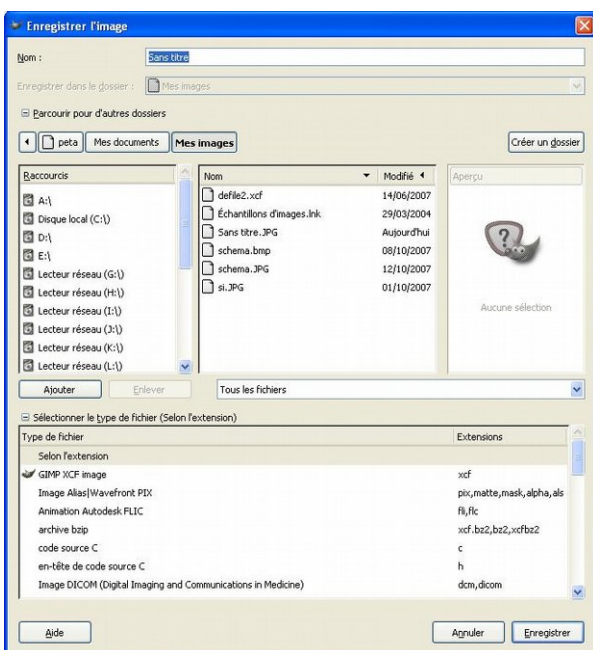


- 1- Créer une zone de sélection circulaire.
- 2- Remplir cette zone en noir avec l'outil pot de peinture.
- 3- A l'intérieur du disque noir précédemment créé, sélectionner un cercle.
- 4- De la même façon, le remplir de blanc (penser à intervertir la couleur d'arrière plan avec celle d'avant plan)
- 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- 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.

- 10- 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

3- Créer un logo – Les calques

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 :

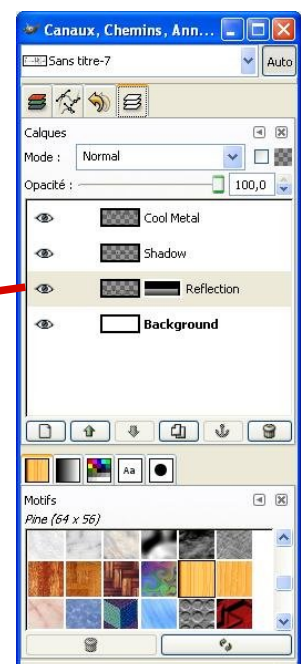
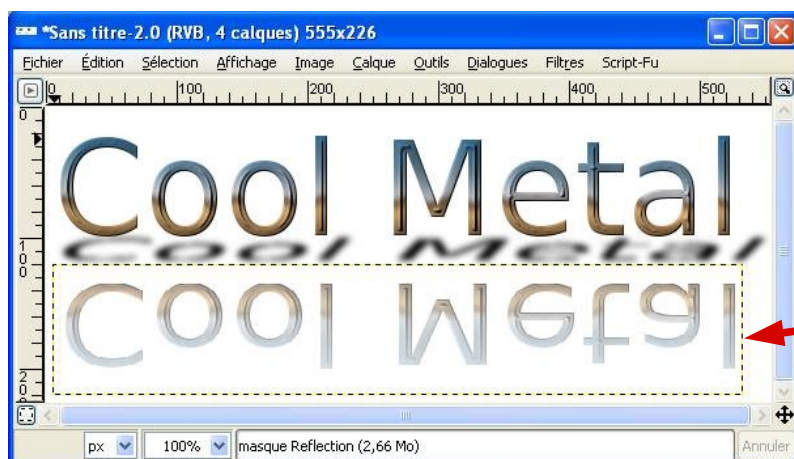


2- Enregistrer le fichier en le nommant : **logo_01.jpeg** afin de tester le format JPEG et voir les dégradations que peuvent subir votre image.

3.1- Remarque sur les calques

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 est composée de 4 calques :

- Cool Metal correspond au texte
- Shadow correspond à l'ombre
- Reflection correspond a la réflexion
- Background correspond à l'arrière plan.

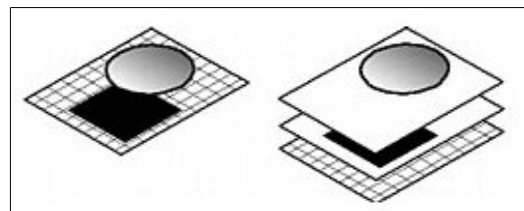
Il est possible de masquer tous les calques (l'icône œil disparaît).

3.2- Principe des calques

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**.



3.3- Ouvrir des images dans des 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).



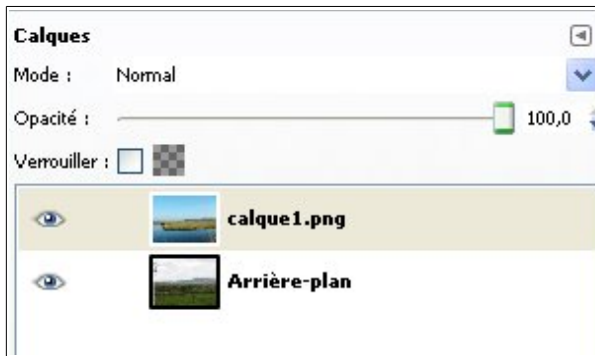
Les outils de calques

4- Utiliser des calques

1- Ouvrir le fichier **calque2.png**. Ouvrir l'image **calque1.png** en tant que calque. Menu **Fichier > ouvrir en tant que calque**.



2- Faire un clic droit sur le calque 1.png dans la fenêtre des calques puis choisir **Ajouter un canal alpha** pour gérer la transparence.



3- 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.

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

5- Redimensionner une image

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



2- 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...

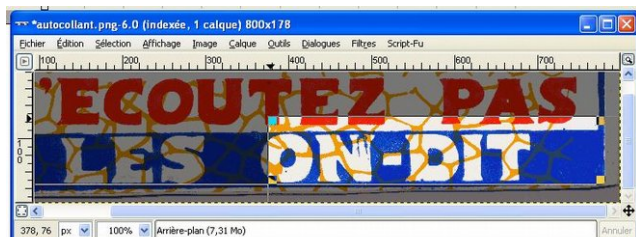
6- Recadrer une image

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

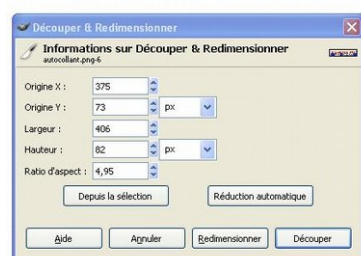
1- Ouvrir `autocollant_2.png`,



2- choisir l'outil 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.



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`.