



MODULE 28

GIMP 2.8

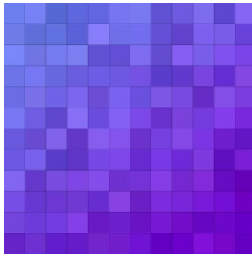
EPN Gens Clic | Module 28
Intermédiaire
Géraldine Masse CC0

Gimp en quelques mots

Gimp est l'acronyme de **GNU Image Manipulation program** : Programme Gnu de manipulation d'images.

C'est un logiciel **libre** (on peut l'étudier, le modifier, diffuser le code source...) et gratuit de retouche et de création d'images **matricielles**.

Matricielle ? Une image matricielle est une image qui se compose de pixels (des points).



Le projet Gimp a été créé en 1995 par 2 étudiants de l'université de Berkeley (**Spencer Kimball et Peter Mattis**) pour répondre à leurs propres besoins. Il a été mis à la disposition de tous en 1996.

C'est un programme **multiplateforme** : il était destiné à la base pour Linux (Unix et GNU/Linux) mais il fonctionne également sur Windows et Mac OS.

Logo : Wilber



Ce support concerne la version 2.8 de Gimp. Notez que Gimp propose maintenant la version 2.10.22

Télécharger et installer Gimp

Rendez-vous sur le site <http://www.gimp.org/>

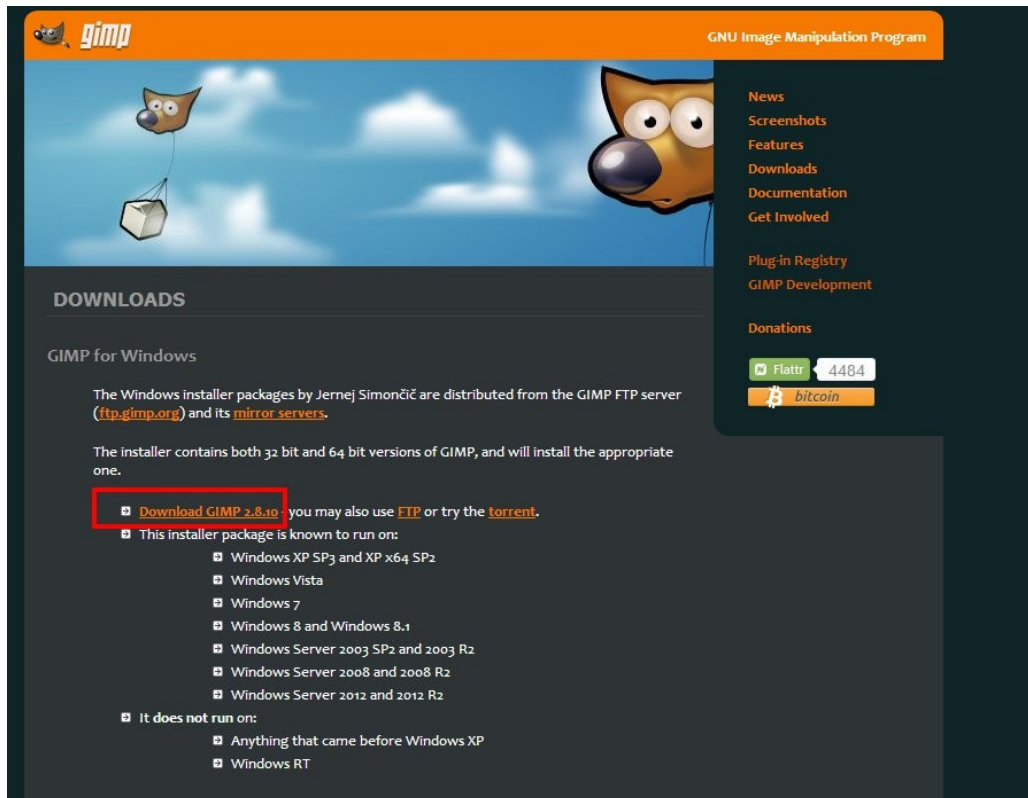
Cliquez sur le bouton **Download**.



The screenshot shows the GIMP website homepage. At the top, there's a navigation bar with the GIMP logo and the text 'GNU Image Manipulation Program'. Below this, the main content area features a large image of several paintbrushes. Overlaid on this image is the text 'gimp 2.8' in a stylized font. Below the image, there are links for 'Release Notes' and a 'Download' button, which is highlighted with a red rectangular box. To the right of the main content, there's a sidebar with a list of links: News, Screenshots, Features, Downloads, Documentation, Get Involved, Plug-in Registry, GIMP Development, and Donations. Under the Donations section, there are two buttons: 'Flattr 4464' and 'Bitcoin'. At the bottom of the page, there's a section titled 'LIBRE GRAPHICS MEETING 2014' with the date '2014-01-23'. Below this, there's a small GIMP logo and text describing the meeting as a conference where artists, users, developers, designers, contributors, etc. meet to discuss and experience their favorite tools.

Module 28 : Gimp 2.8

Cliquez ensuite sur Download Gimp 2.8.10 si votre système d'exploitation se trouve dans la liste.



3

Lorsque le téléchargement est terminé, double-cliquez sur celui-ci pour lancer l'installation.

Suivez la procédure d'installation.



Les types de fichiers

Gimp offre un espace de travail des images / photos. Il supporte pratiquement tous les types de fichiers images. **Quelques exemples :**

- ✓ **JPG** : image compressée avec perte de qualité. Ce type de format gère des couleurs codées sur 24 bits (millions de couleurs).
- ✓ **PNG** : image compressée sans perte de qualité. Il supporte la transparence.
- ✓ **GIF** : limitation dans les couleurs pour les logos, les graphiques ou les photos en noir et blanc.
- ✓ **XPM** : pour les icônes.

Module 28 : Gimp 2.8

- ✓ **TGA** : images en 1 et 32 bits de couleurs.
- ✓ **PS** : fichiers vectoriels.
- ✓ **PDF** : créé pour préserver la mise en forme d'un fichier.
- ✓ **BMP** : format bitmap.
- ✓ **TIFF** : standard de l'industrie de l'image. Le format Tiff est le plus utilisé par les professionnels. Il n'effectue pas de compression; il n'y a donc pas de perte de qualité pour vos images. De ce fait, la taille des fichiers reste importante.

4

Comment avoir une image de bonne qualité ?

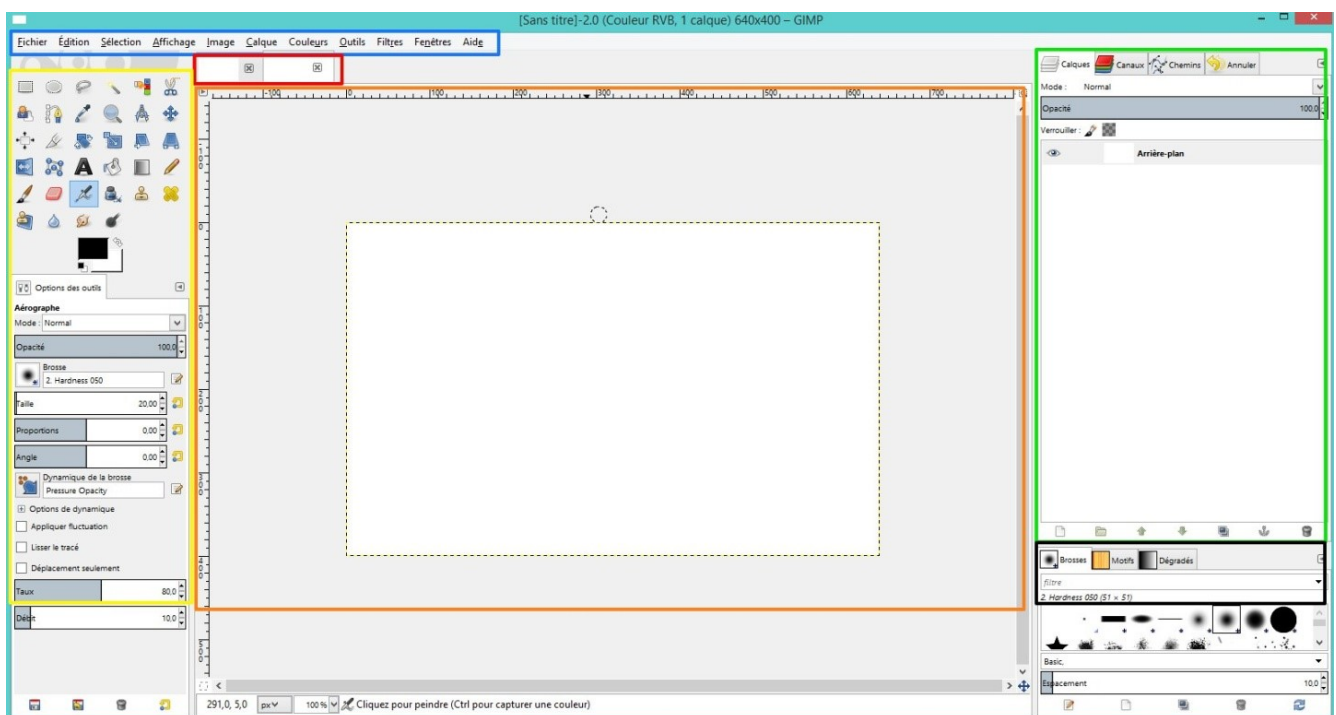
Pour avoir une bonne résolution d'image il faut comprendre que plus il y a de pixel par pouce plus l'image sera de bonne qualité. Il est donc important de travailler sur des images de bonne qualité. Dans le cas contraire, lorsque nous allons zoomer sur la photo, elle sera pixellisée.

Les types de formats d'enregistrement

Gimp sait écrire une palette importante de formats de fichiers graphiques.

Si vous choisissez **Enregistrer sous**, vous enregistrerez votre travail dans le format natif de Gimp : XCF. Pour avoir la possibilité de choisir un type de format en particulier, vous devez **choisir Export as**. Dans ce cas, vous pourrez choisir entre divers formats de fichiers.

L'interface de Gimp

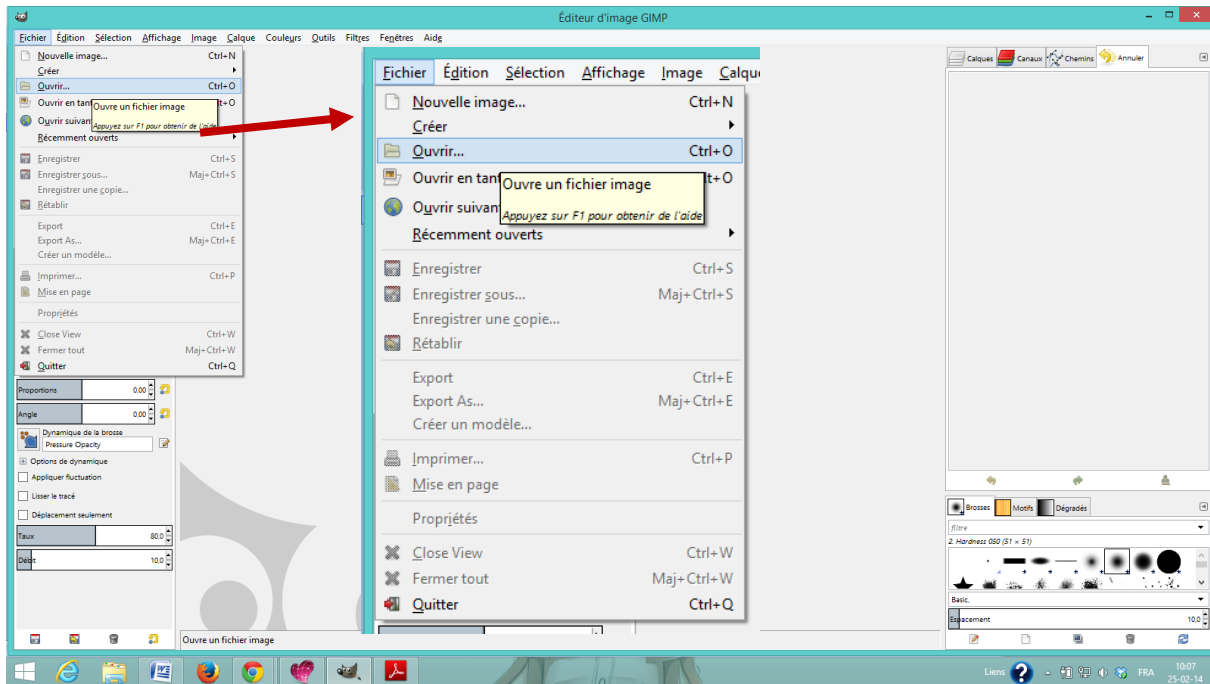


Module 28 : Gimp 2.8

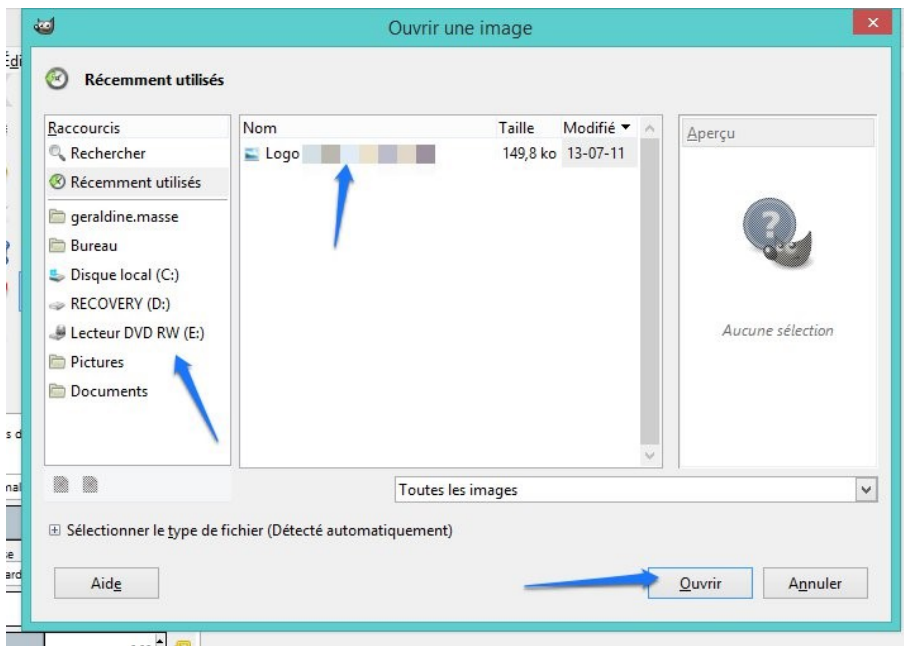
- **Bleu** : les menus.
- **Rouge** : à chaque nouveau document son onglet.
- **Jaune** : la boîte à outils avec en dessous les options de ces outils.
- **Orange** : l'espace de travail.
- **Vert** : fenêtre des calques, des canaux, des chemins et de l'historique.
- **Noir** : fenêtre des brosses, des motifs et des dégradés.

5

Ouvrir un nouveau document



Un explorateur de fichiers vous permet de choisir le fichier que vous souhaitez retoucher.



Module 28 : Gimp 2.8

Dans la colonne de gauche, retrouvez l'emplacement de votre fichier. Dans la partie centrale, cliquez sur le fichier. Cliquez ensuite sur **Ouvrir**.

Votre fichier s'ouvre dans Gimp.

Si vous ouvrez ensuite un second fichier, Gimp le placera dans un nouvel onglet.

Vous pouvez passer d'une fenêtre à l'autre en cliquant dans l'onglet. Vous pouvez également fermer un ou plusieurs onglets en cliquant sur la croix de l'onglet.

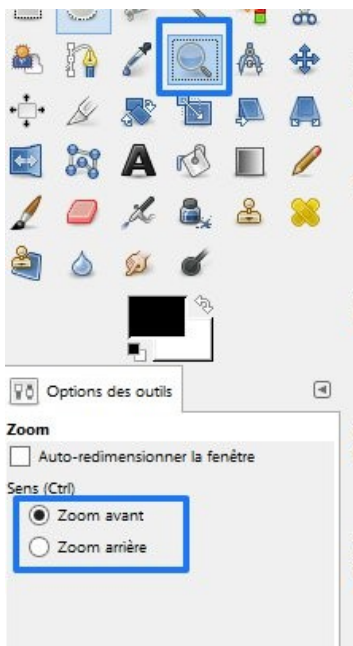
6

Zoomer et naviguer dans le document

Vous pouvez zoomer sur l'image :

En appuyant sur la touche **Ctrl** du clavier et en bougeant la roulette de la souris vers le haut (ou vers le bas) vous pouvez zoomer et dézoomer votre image.

Vous pouvez également utiliser l'outil Loupe (dans la boîte à outils). Vous cliquez sur l'icône Loupe, ensuite, dans les **options de l'outil**, vous cochez le zoom avant ou le zoom arrière.



Se déplacer dans le document :

Lorsque vous avez zoomé sur votre image, pour pouvoir vous déplacer sur celle-ci, appuyez sur la **barre d'espace**, vous obtenez l'icône de déplacement.

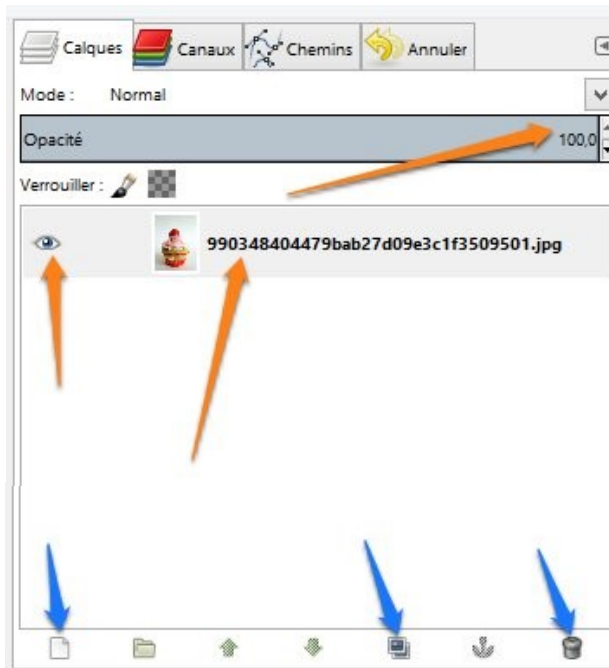
Cliquez-glissez sur l'image tout en maintenant votre doigt sur la barre d'espace.

Les calques : les bases



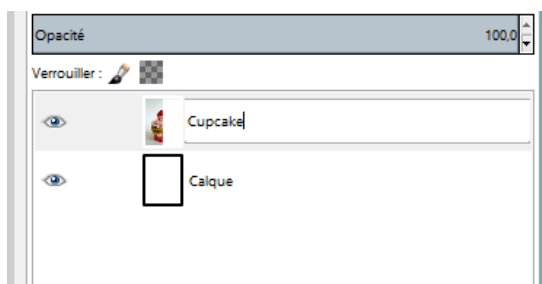
Les calques sont des couches superposées à l'image qui permettent différentes manipulations et réglages. Il est possible de les réorganiser, les modifier, déplacer, supprimer, fusionner, déformer... Une fois combinés, ils forment l'image finale.

Les calques se gèrent dans la **fenêtre des calques** :

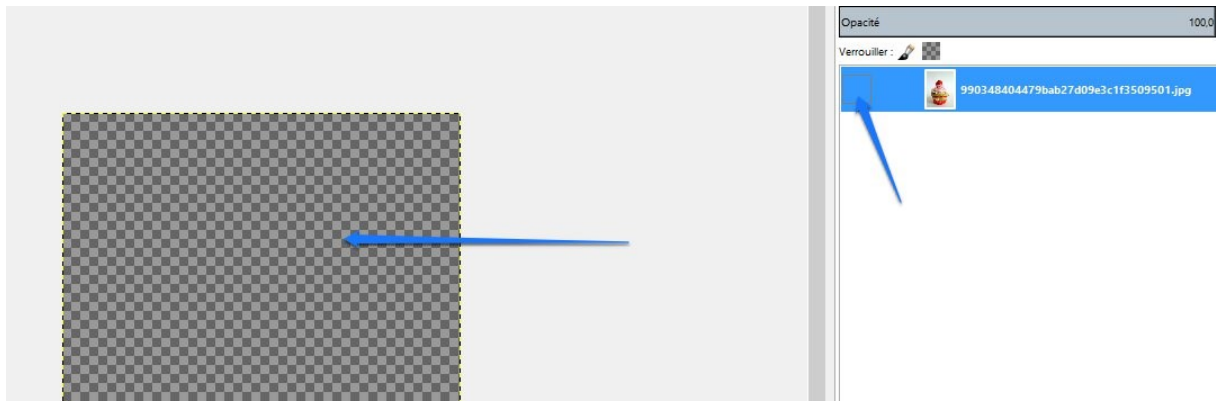


Lorsque vous ouvrez une image, vous avez un calque au nom du fichier dans la fenêtre des calques.

Vous pouvez renommer un calque. Il vous suffit de double-cliquer sur celui-ci et de saisir le nom.



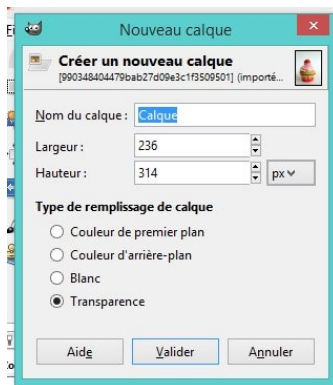
En observant la fenêtre initiale de calque on voit que le mode par défaut est **Normal**. L'opacité du calque est à 100% (il est donc possible de modifier l'opacité du calque). L'œil signifie que le calque est visible. Si vous cliquez sur celui-ci, le calque disparaît :



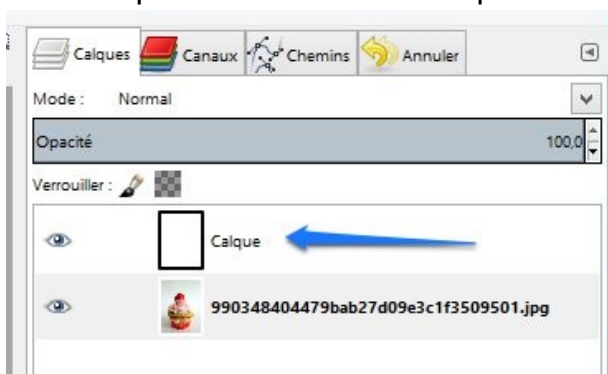
Que signifie ce damier ?

Le damier représente la **transparence**.

Lorsque vous voulez travailler sur un calque, veillez à le sélectionner dans la fenêtre des calques. Quand un calque est actif il apparaît en surbrillance. En bas de la fenêtre des calques, vous avez plusieurs options. La feuille permet de créer un nouveau calque :



Vous pouvez le nommer, lui donner une taille précise et choisir le type de remplissage. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Valider. Par défaut le calque va venir se placer au-dessus du calque sélectionné :

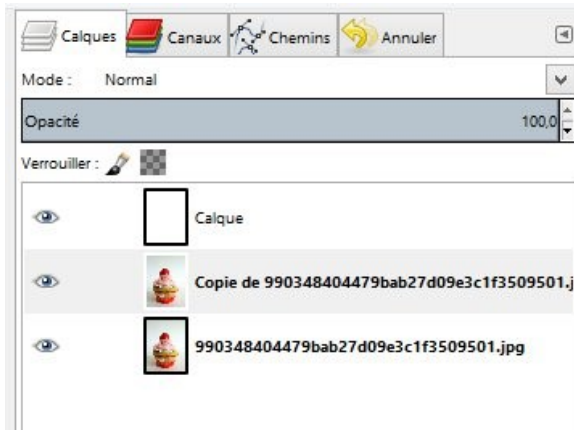


Les deux images superposées permettent de dupliquer un calque existant :

Sélectionnez le calque à dupliquer.

Cliquez sur l'icône.

Module 28 : Gimp 2.8



9

Le calque est renommé automatiquement **Copie de**

La corbeille permet de supprimer un ou plusieurs calques. Cliquez sur le calque et ensuite cliquez sur la corbeille.

Vous pouvez modifier l'ordre des calques. Pour déplacer un calque, cliquez sur celui-ci, puis tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez-le vers sa nouvelle position. Vous pouvez également sélectionner le calque à déplacer et utiliser les flèches de déplacement en bas de la fenêtre des calques :

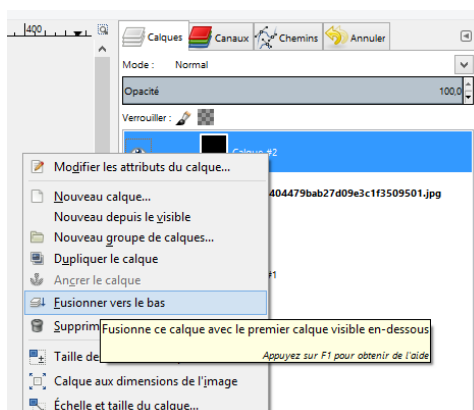


Fusionner et masquer les calques

A) Fusion :

Il est parfois utile de fusionner les calques entre eux afin d'en limiter le nombre dans la fenêtre des calques.

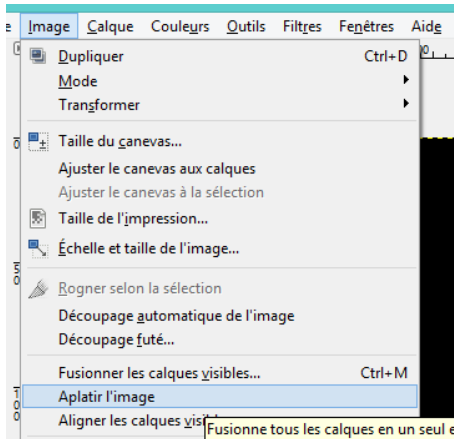
Pour fusionner un calque avec le calque situé en dessous, choisissez **Calque/Fusionner vers le bas**. Le calque résultant de la fusion devient alors le calque actif.



B) Aplatir les calques :

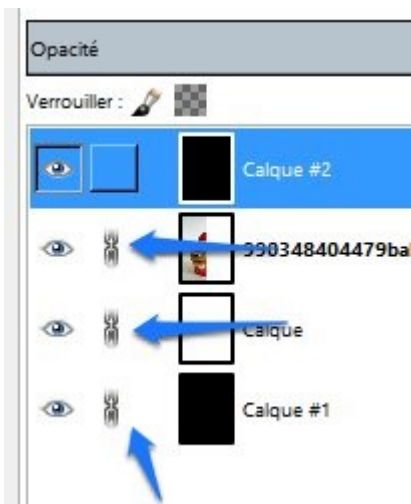
Cela permet de fusionner l'ensemble des calques dans un calque unique avec l'aspect de l'image complète vue depuis le haut de la pile.

Pour aplatir tous les calques, choisissez **Image/Aplatir l'image**.



Lier/délier les calques

Lorsque vous cliquez entre l'œil et la vignette du calque, vous faites apparaître une icône en forme de chaîne qui permet de grouper des calques ce qui offre la possibilité d'effectuer une même opération sur plusieurs calques à la fois. Pour délier un calque, cliquez une nouvelle fois sur cette option afin de faire disparaître l'icône chaîne.



Sélectionner et détourer

Il existe plusieurs outils de sélection. De nombreuses opérations dans Gimp portent uniquement sur des sélections et permettent par exemple d'isoler un personnage ou un objet de son fond, modifier seulement une partie de l'image... Un tracé de

sélection que vous réalisez à la souris est constitué de points d'ancrages et doit être fermé.

1) L'outil Sélection à main levée :

Appelé également Lasso permet de sélectionner librement avec la souris une aire particulière.



Cliquez-glissez pour effectuer votre sélection. Vous pouvez arrêter votre sélection, cliquer plus loin et la reprendre.

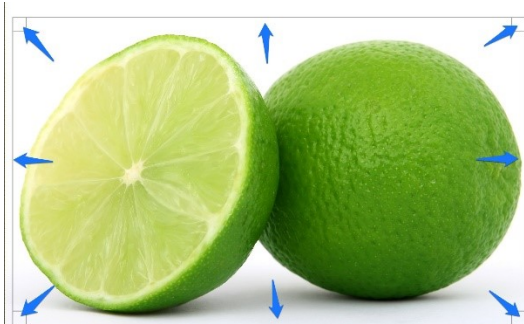
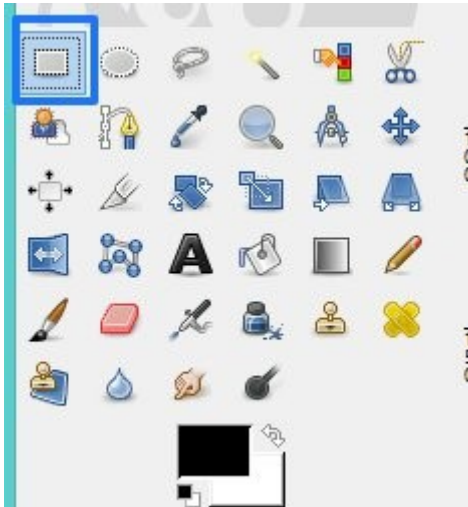


Selon votre précision vous obtiendrez un résultat plus ou moins satisfaisant.

Vous pouvez également zoomer très fort et cliquer une série de point d'ancrage les uns à la suite des autres. Chaque clic de souris trace un segment avec le point précédent.

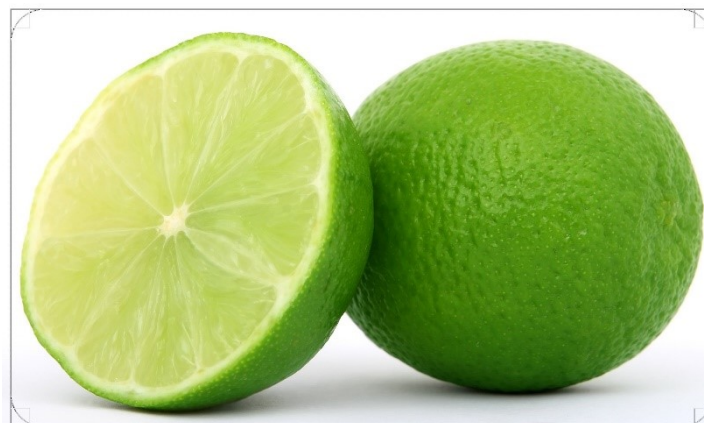
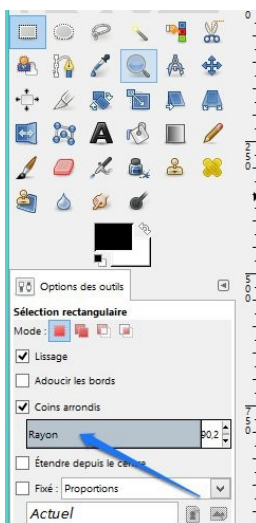
2) L'outil de Sélection Rectangulaire :

Il permet de définir une région rectangulaire d'une image avec la souris, en exécutant un glisser tout en maintenant le clic.



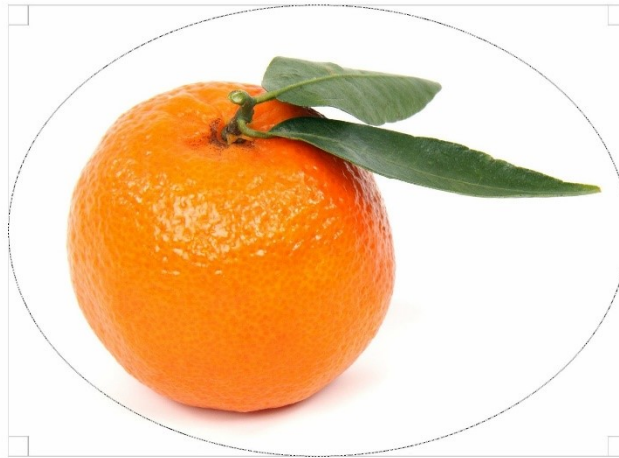
Une fois le rectangle de sélection tracé, vous pouvez le redimensionner en cliquant-glissant dans les carré/rectangles qui apparaissent lorsque vous placez votre curseur le long des différents côtés du rectangle.

Pour obtenir des coins arrondis, cochez l'option de l'outil "Coins arrondis" et définissez le rayon.



3) l'outil de Sélection Elliptique :

Permet de sélectionner une région elliptique ou circulaire par cliquer-glisser.



L'ellipse vient se placer dans un rectangle ou un carré. De la même façon que pour le rectangle de sélection, vous pouvez modifier la forme de l'ellipse.

4) L'outil de Sélection Contiguë (souvent appelé baguette magique) :

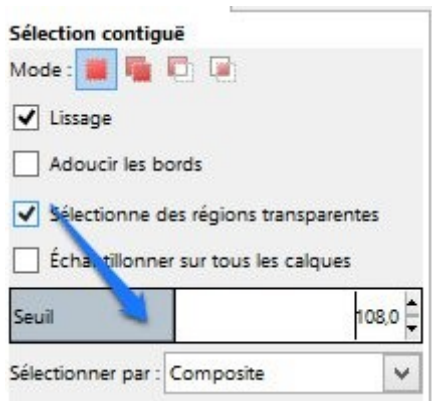
Sert à sélectionner des régions d'une image sur base de la similarité des couleurs: les pixels voisins du pixel cliqué, de même teinte ou de teinte proche, sont inclus dans la sélection.



Il est très important de choisir le bon pixel de départ. En effet, le processus de sélection ne s'étend pas seulement aux pixels immédiatement adjacents, mais il est aussi capable de sauter un peu au-delà, en fonction du réglage de l'option **Seuil**.

Pour augmenter ou diminuer le seuil lors de l'utilisation de la baguette magique, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez la souris vers le haut ou le bas (ou droite/gauche). Vous pouvez également modifier le seuil en déplaçant le curseur du réglage:

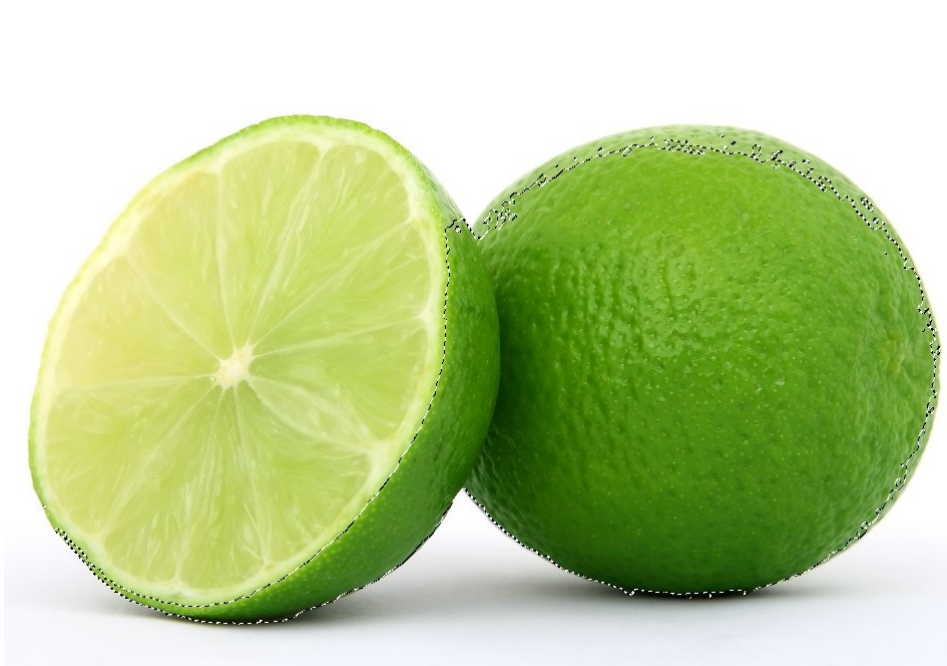
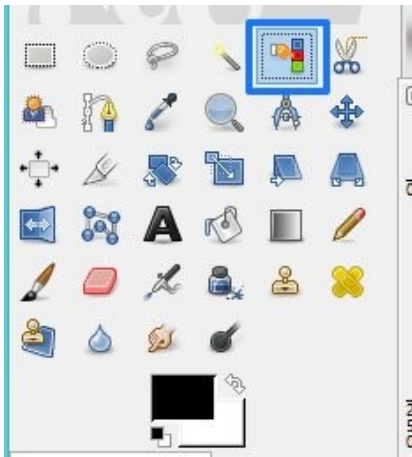
Module 28 : Gimp 2.8



14

5) l'outil Sélection par couleur :

Sélectionne toutes les aires ayant la même couleur que le pixel cliqué, ou de couleur semblable selon un seuil, dans l'image.



6) L'outil Ciseaux intelligents :

Par chacun des clics de souris, on dépose des points espacés (appelés ancres) sur le pourtour de la zone à sélectionner. L'outil cherche automatiquement à relier ces points entre eux en suivant la ligne de plus fort contraste.



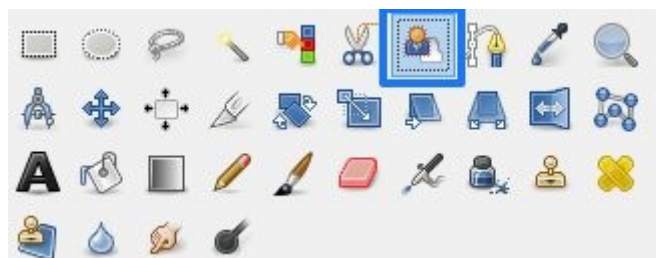
Dans les options de l'outil, si vous cochez "Contour interactif", la ligne entre le point cliqué et le point précédent vous indiquera le contour de la sélection avant de relâcher le bouton de la souris. Si l'option n'est pas activée, cette ligne sera droite et le contour de la sélection ne s'inscrira qu'après avoir relâché le bouton de la souris.



Pour être plus précis, déplacez vos points d'ancrage.

7) L'outil d'extraction de premier plan :

Dans un premier temps, il vous faudra sélectionner à main levée l'élément souhaité. La zone en question se colore en bleu. Le curseur de la souris prend alors la forme d'un pinceau avec lequel vous tracerez un trait continu pour retenir les couleurs de la zone à sélectionner. Lorsque la sélection vous convient, utilisez la touche Entrée pour rendre celle-ci active.



8) Voici une méthode pour réaliser une sélection :

Choisissez l'outil chemin :



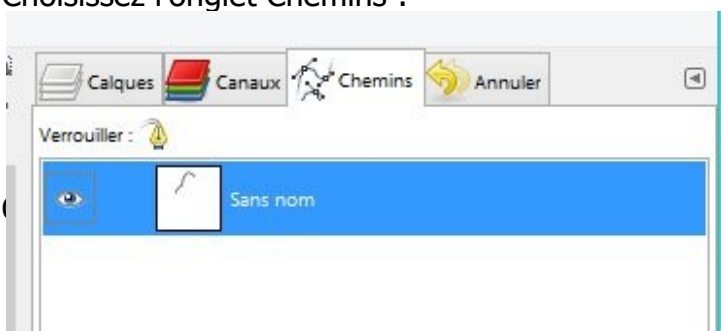
Cet outil va vous permettre de tracer un chemin autour de la forme que vous voulez détourer et de transformer ce chemin en une sélection.

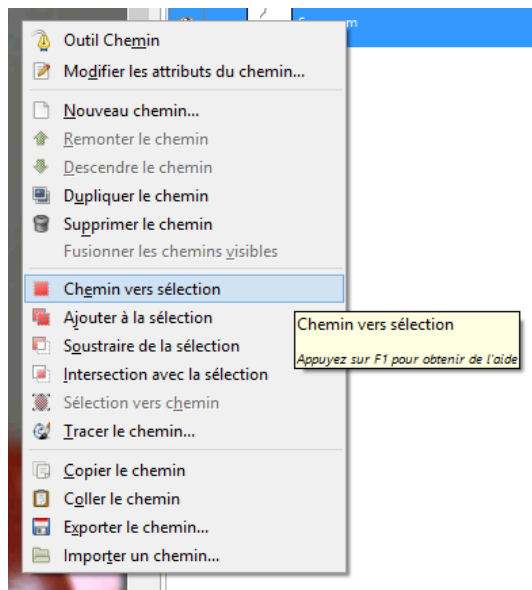
Cet outil chemin est comparable à l'outil plume. Vous devez cliquer-glisser pour donner au segment la bonne forme. Zoomez pour être très précis sur votre détourage :



Lorsque le chemin est terminé il faut le transformer en sélection :

Choisissez l'onglet Chemins :

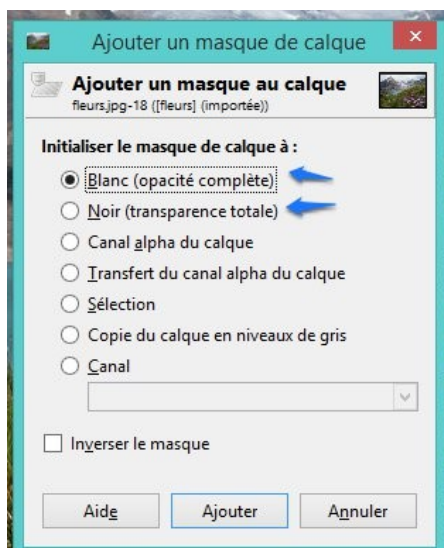




Dès cet instant, le chemin est devenu une sélection active.

Les masques

Les masques dans Gimp sont souvent comparés à des "pochoirs". Ils vous permettent en effet de masquer aisément certaines parties de votre image. Pour faire simple, assigner un masque à un calque permettra de déterminer les zones visibles de ce dernier. Pour ajouter un masque de calque, on pourra se rendre dans Calque/Masque/Ajouter un masque de calque ou utiliser le menu contextuel de la boîte de dialogue Calques. La boîte Ajouter un masque de calque vous proposera plusieurs options (les deux premières sont principalement utilisées).



Masque blanc : Après avoir ajouté ce dernier, le calque se recouvre d'un fond blanc. Il faut alors utiliser un pinceau noir pour appliquer les formes de votre choix. Les parties peintes en noir sur le masque blanc deviendront transparentes.

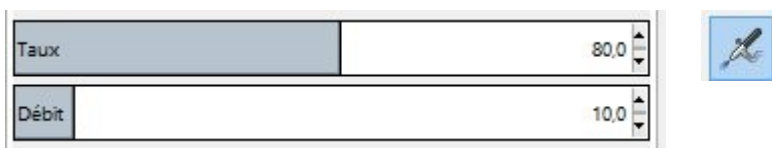
Masque noir : les éléments dessinés en blancs seront visibles sur notre calque.

Les outils de dessin

Avec les outils **crayon et pinceau**, vous pourrez dessiner. Vous avez à votre disposition une panoplie de brosses et une palette de couleur. La brosse vous apportera de la fluidité tandis que le crayon permet plus de précision. Les paramètres qui accompagnent chacun de ces outils vous offriront la possibilité de déterminer le niveau d'opacité, la taille et les proportions.



L'**aérographe** permet de peindre par petites touches. L'outil fonctionne comme un pistolet à peinture. Ses options Taux et Débit permettent de déterminer le débit et la quantité de peinture utilisée.



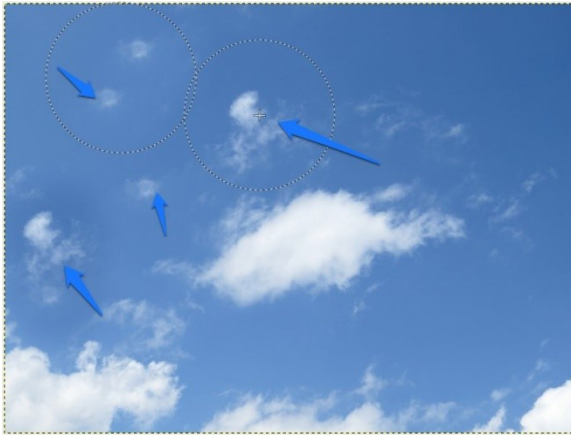
Pour peindre à l'aide d'une plume, prenez l'**Outil de calligraphie**. Vous pourrez déterminer ici la forme de la pointe de votre plume (cercle, carré, losange), son inclinaison, sa vitesse ou encore sa taille.



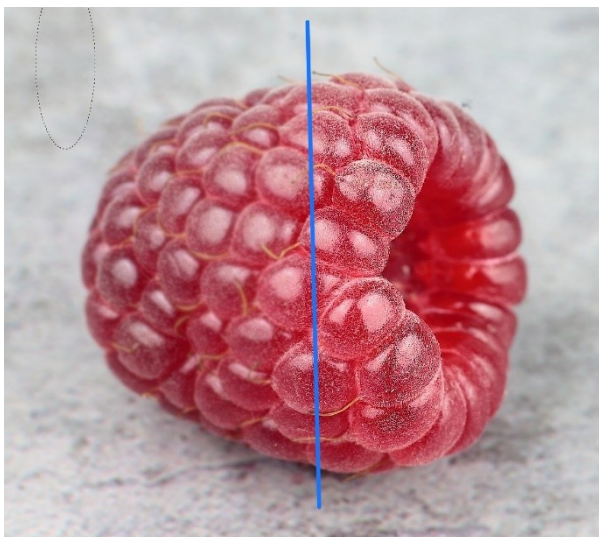
Pour obtenir un effet de barbouillage sur vos photos, vous pourrez recourir à l'**outil de barbouillage**. Vous pourrez utiliser celui-ci à l'aide du pinceau de votre choix. L'effet de bavure est obtenu en mélangeant les couleurs rencontrées.



L'**Outil de clonage** est un outil très pratique. Il vous permettra de copier une partie de votre image sur une autre zone de celle-ci. Il faut recourir à la combinaison Ctrl + clic afin de sélectionner l'élément à copier. On utilise ensuite une brosse afin de peindre la zone souhaitée et faire apparaître l'élément copié.



Gimp possède également un **Outil de flou et de netteté**. Il vous permet notamment d'effectuer de rapides retouches sur vos clichés. En affichant les options de l'outil, vous aurez la possibilité de sélectionner la brosse avec laquelle vous souhaitez travailler, mais surtout choisir d'apporter du flou ou augmenter la netteté de votre image.



L'**Outil d'éclaircissement et d'assombrissement** permet de corriger rapidement les zones trop sombres ou trop lumineuses de votre image. Vous choisirez une brosse et vous pourrez passer d'une option à une autre à l'aide du raccourci clavier Ctrl. En modifiant la durée d'exposition, vous pourrez déterminer la force de l'effet.





L'**Outil gomme** permet d'effacer les éléments de votre choix. Taille et opacité pourront être réglées par vos soins. Pour utiliser au mieux la gomme, sélectionnez la brosse de votre choix.



L'outil texte

Après avoir sélectionné l'**Outil texte**, vous tracez un rectangle sur votre image à l'endroit de votre choix. Vous pouvez alors commencer à taper votre texte. Une petite boîte de dialogue semi-transparente s'affiche vous proposant un certain nombre de réglages. Vous pourrez ainsi choisir la police de votre choix, déterminer la taille de votre texte, sa couleur et lui appliquer un style (gras, italique, souligné ou barré). Pour plus de facilité, affichez la boîte de dialogue dédiée à cet outil : **Fenêtres/ Fenêtres ancrables/ Polices**. A chaque utilisation, un calque se crée automatiquement. Vous pourrez ainsi appliquer des modifications au texte.



La couleur

En physique, les trois couleurs primaires sont le rouge, le vert et le bleu (RVB). Lorsque l'on imprime un document, on recouvre une feuille blanche aux endroits où on veut donner des couleurs. Les imprimantes utilisent le système noté CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir). Cela leur permet de reproduire n'importe quelle couleur.

Les trois couleurs primaires théoriques sont le cyan (#00FFFF), le magenta (#FF00FF) et le jaune (#FFFF00). Ceci signifie que toutes les autres couleurs peuvent être obtenues à partir d'un mélange particulier de ces trois couleurs dites primaires.

L'absence de couleur donne du blanc et la présence de toutes les couleurs en quantités égales donne du noir.

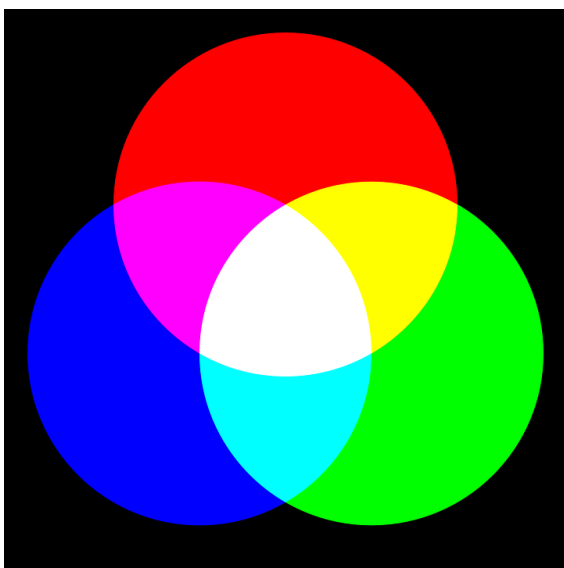




Table des matières

Gimp en quelques mots	2
Télécharger et installer Gimp	2
Les types de fichiers	3
Comment avoir une image de bonne qualité ?	4
Les types de formats d'enregistrement	4
L'interface de Gimp	4
Ouvrir un nouveau document	5
Zoomer et naviguer dans le document	6
Vous pouvez zoomer sur l'image :	6
Se déplacer dans le document :	6
Les calques : les bases	7
Que signifie ce damier ?	8
Fusionner et masquer les calques	9
A) Fusion :	9
B) Aplatir les calques :	10
Lier/délier les calques	10
Sélectionner et détourner	10
1) L'outil Sélection à main levée :	11
2) L'outil de Sélection Rectangulaire :	12
3) l'outil de Sélection Elliptique :	13
4) L'outil de Sélection Contiguë (souvent appelé baguette magique) :	13
5) l'outil Sélection par couleur :	14
6) L'outil Ciseaux intelligents :	15
7) L'outil d'extraction de premier plan :	15

Module 28 : Gimp 2.8

8) Voici une méthode pour réaliser une sélection :	16
Les masques	17
Les outils de dessin	18
L'outil texte.....	20
La couleur.....	21
Table des matières.....	22