

Beste de savoir

Débuter en infographie avec GIMP

12 août 2019

Table des matières

1. Historique	4
1. Les notions de base	5
2. Introduction à Gimp	7
2.1. GIMP, c'est quoi?	7
2.2. Fonctionnalités et versions	9
2.2.1. Des variantes pour tous les goûts	10
2.3. Télécharger et installer GIMP	10
2.3.1. Installation sous Linux	11
2.3.2. Installation sous Mac OS X	12
2.3.3. Installation sous Windows	12
2.4. Bonus : installer des ressources	14
2.4.1. Sous Windows	14
2.4.2. Sous Mac OS	15
2.4.3. Sous GNU/Linux	16
3. Interface et personnalisation	18
3.1. Survol de l'interface	18
3.2. Personnaliser l'interface	22
3.2.1. Changer la disposition des fenêtres/parties	22
3.2.2. Modifier ses préférences	26
3.3. Créer, ouvrir et enregistrer un document	32
3.3.1. Petite note en passant...	38
Contenu masqué	39
4. Opérations de base	40
4.1. Fonctions de base à connaître	40
4.2. Redimensionner / Recadrer une image	43
4.2.1. Recadrer la photo	44
4.2.2. Réduire / Agrandir une image	54
4.3. Quelques fonctions de retouche simples	57
4.4. Transformer une photo	80
4.4.1. Présentation des outils	80
4.4.2. Options communes aux outils	93
5. Peindre, remplir, tracer	96
5.1. Survol du sélecteur de couleurs	96
5.1.1. Choisir une couleur	96
5.1.2. Choisir un motif	99

5.2. Remplir avec une couleur ou un motif	101
5.3. Peindre sur une image	104
5.3.1. Sélectionner une brosse	104
5.3.2. Les outils de peinture	106
5.3.3. Les options des outils	117
5.3.4. Astuce bonus : des lignes droites sans se casser la tête !	131
5.4. Utiliser les dégradés	132
5.4.1. Les formes de dégradés	136
5.4.2. Autres options	138
6. Les calques	142
6.1. C'est quoi un calque ?	142
6.1.1. Comme des feuilles transparentes superposées	142
6.1.2. Pourquoi utiliser les calques	143
6.2. La fenêtre des calques	144
6.3. Les modes de calques	146
6.4. Manipuler les calques	158
6.4.1. Faisons joujou avec les fonctions de manipulation !	159
6.4.2. Fusionner ou aplatisir ?	177
6.5. Les masques de calque	178
6.5.1. Fonctionnement et utilisation des masques	179
6.5.2. Fonctions relatives au masque	189
7. Merci à...	195

"Apprendre Gimp, c'est trop difficile !"

Combien de fois j'ai entendu cette phrase-là ! Beaucoup pensent qu'il est plus difficile d'apprendre Gimp à cause de son interface atypique qu'il a toujours eue et dont les utilisateurs de Windows ne sont pas habitués. Mais dans les faits, pour un débutant qui n'a jamais touché à un logiciel de graphisme, l'adaptation sera la même, quel que soit le logiciel qu'il choisit pour faire du graphisme ou de la retouche.

Vous voulez apprendre le graphisme 2D, que ce soit pour pouvoir faire de la retouche photo, du webdesign ou des montages ou encore de la peinture numérique ? Vous cherchez un cours structuré pour apprendre pas à pas ? Vous êtes au bon endroit, puisque je vais vous apprendre à utiliser Gimp, un logiciel de graphisme 2D libre, gratuit, multi-plate-forme et surtout, étonnamment puissant !

Et tout ça, à partir de zéro !



Pourquoi ce big-tuto ?

Des tutoriels séparés où on apprend un outil ou un truc, c'est bien, mais un cours structuré à jour pour apprendre pas à pas, c'est mieux et d'ailleurs, les besoins pour ce type de cours sont criants. Étant gimpreuse depuis fin mars 2006, j'ai donc décidé de partager mes connaissances acquises au fil des ans pour vous en faire profiter.



Qu'apprendra-t-on dans ce big-tuto ?

Dans l'optique de commencer à partir de zéro, je vais commencer par vous apprendre les bases essentielles à connaître, de la prise en main de l'interface jusqu'aux calques et sélections, en passant par les outils de peinture. Vous verrez ensuite des notions plus avancées, dont l'utilisation des chemins et la création d'une animation simple. D'autres surprises pourraient venir par la suite ! Des travaux pratiques et des mini-exercices vous seront proposés tout le long du cours.

Une fois que vous aurez terminé le cours, vous serez en mesure de suivre aisément les tutoriels externes dont je regrouperai les sites dans l'annexe.

1. Historique

Ce tutoriel étant en cours d'écriture, je vous invite à venir régulièrement jeter un coup d'oeil pour voir si du nouveau a été ajouté.

- **06/09/10** : Première publication du tutoriel, validé par Thunderseb.
- **Du 25/11/10 au 06/05/11** : Refonte complète du cours afin de réorganiser les chapitres, dans le but d'introduire des notions importantes que je ne pouvais pas placer dans l'ancienne version, et aussi pour mieux répartir les exercices. Durant ce temps, m@tteo78 quitte la co-rédaction suite à une divergence de visions concernant le cours.
- **Semaine du 04/07/11** : Publication de la nouvelle version du cours, validé par SimSonic.
- **07/05/12** : Début de la mise à jour du cours pour la version 2.8
- **Année 2013** : Mise en pause de l'édition suite à la sortie de SDZv4 puis le changement de nom. Je n'avais pas la motivation de continuer sur OC.
- **Semaine du 8 juillet 2014** : Importation du cours sur ZdS, et fin de la longue pause.

Première partie

Les notions de base

I. Les notions de base

Avant de créer des webdesigns ou des dessins, vous devez d'abord connaître les bases pour savoir manipuler les outils et fonctionnalités de ce logiciel. Cette partie sera donc consacrée à l'apprentissage des bases.

2. Introduction à Gimp

Puisqu'on part de zéro, je vais d'abord vous présenter le logiciel, son histoire et ses fonctionnalités. Ensuite, je vous parlerai de l'installation de GIMP sous Windows, Mac et GNU/Linux.

2.1. GIMP, c'est quoi ?

GIMP est l'acronyme de *GNU Image Manipulation Program*, que l'on pourrait traduire par *Programme de manipulation d'image GNU*. Tout comme Adobe Photoshop, GIMP est un logiciel de traitement d'images bitmap. Il peut dessiner, retoucher et créer des animations et est souvent considéré comme une alternative gratuite et libre à Photoshop.

?

C'est quoi GNU ? Et « libre », ça veut dire quoi ?

GNU est un acronyme récursif pour *GNU is Not UNIX*, qui se traduit en français par *GNU n'est pas UNIX*, et désigne un projet de système d'exploitation basé sur le fonctionnement du système d'exploitation [UNIX](#) [↗], tout en étant entièrement constitué de logiciels libres. Ce projet fut lancé en 1984 par [Richard Stallman](#) [↗], dans le but de ramener l'esprit de coopération qui prévalait dans la communauté informatique avant qu'un décret ne soumette les logiciels sous la propriété intellectuelle et que les développeurs ne se mettent à fermer les codes de leurs logiciels.

Un an plus tard, fut lancée la [Free Software Foundation](#) [↗] dans le but de veiller sur le développement du projet GNU et aussi pour promouvoir la libre diffusion des connaissances, puis un ensemble de licences GNU fut mis au point afin de protéger le caractère libre des logiciels développés dans le cadre du projet GNU.

Le noyau Linux, projet développé par Linus Torvalds, s'est rapidement associé au projet GNU, et c'est grâce à lui que les utilitaires GNU se sont répandus. D'ailleurs, le système d'exploitation qu'on désigne simplement par « Linux » est en fait **GNU/Linux**.

i

On dit qu'un logiciel est *libre* lorsque la licence permet de modifier, distribuer avec ou sans échange d'argent, étudier son fonctionnement et de l'exécuter sans restriction. La licence la plus connue est la licence **GNU GPL**, qui a comme seules restrictions de devoir respecter l'attribution du logiciel en citant l'auteur, et que si l'on distribue les modifications du logiciel, qu'elles soient publiées sous la même licence (clause *copyleft*).

Pour en savoir plus sur ce projet, vous pouvez consulter [l'article Wikipédia sur le projet GNU](#) [↗], d'où le texte est inspiré.



Et GIMP dans tout ça ?

Le développement de GIMP fut lancé en 1995 par Spencer Kimball et Peter Mattis, deux étudiants de l'Université de Berkeley qui, face à l'échec cuisant de leur compilateur en LISP, cherchaient une idée de programme utile en langage C. L'idée d'un éditeur d'image libre puissant qui saurait concurrencer les logiciels commerciaux de Windows et Macintosh et qui tournerait sur les systèmes Unix-like eut vite fait son chemin.

Tel un phénix, GIMP commença à prendre forme, puis au bout de six mois de développement, GIMP atteignit le stade bêta et s'annonçait déjà très prometteur comme futur logiciel-phare du monde UNIX et des utilitaires GNU. En effet, en plus d'être déjà suffisamment stable pour une utilisation quotidienne, GIMP était le premier logiciel de traitement d'image professionnel et gratuit, sous licence GPL.

Par la suite, la bibliothèque GTK (Gimp Toolkit) fut développée afin de permettre à Gimp de se libérer de Motif, une bibliothèque propriétaire et payante qui constituait un obstacle majeur pour son déploiement. Cette nouvelle bibliothèque deviendra indépendante par la suite, pour permettre à d'autres applications de l'utiliser, et permettre même la création d'environnements de bureaux tels que Gnome et Xfce pour GNU/Linux.



Bibliothèque ? GTK ? Il me semblait qu'on parlait de logiciels, pas de livres !

En informatique, une bibliothèque (ou librairie) est comme une boîte à outils qui permet de créer des interfaces graphiques pour les applications. Sans interface, on n'aurait qu'une console noire avec des écritures blanches.

Si vous êtes familier avec les langages de programmation comme le C ou le Python, vous avez sûrement déjà entendu parler de la bibliothèque GTK en plus de QT, une bibliothèque équivalente dont Matthieu Nebra, le fondateur d'OpenClassrooms (anciennement le Site du Zéro), enseigne l'utilisation dans [son cours sur le langage C++](#) . Sinon, vous pouvez en savoir plus en consultant [l'article Wikipédia sur la bibliothèque GTK](#) .

Bon, revenons à ~~nos moutons~~ GIMP.

GIMP prit son envol avec la branche 1.0 qui fut annoncée mondialement et par la suite, les versions se succédèrent, apportant chacune des améliorations, comme l'organisation des dialogues en onglets dans la version 2 notamment, grâce aux nombreux contributeurs bénévoles travaillant à le faire évoluer pour en faire une des applications phares du projet GNU. D'abord conçu pour les systèmes UNIX, GNU/Linux et Darwin (l'ancêtre des Mac OS actuels), il a été porté par la suite sur d'autres systèmes d'exploitation comme Microsoft Windows et Solaris, et il est inclus par défaut dans plusieurs distributions GNU/Linux dont Ubuntu (Live-DVD seulement), Debian, Fedora, SuSE, Mandriva ainsi que leurs dérivés.

Aujourd'hui, sa dernière version stable est la 2.8.x, sortie le 3 mai 2012, et ce sera donc cette version qui sera utilisée pour ce tutoriel.

Mais avant de continuer, je vais vous présenter la mascotte officielle de GIMP qui répond au doux nom de **Wilber** !



Dites bonjour à Wilber !

2.2. Fonctionnalités et versions

Afin de vous donner une idée des possibilités de GIMP, je vous liste ici les fonctionnalités et options disponibles.

- **Gestion des calques** avec choix de modes de fusion et réglage de l'opacité et possibilité d'utiliser des masques, de verrouiller les calques et de les grouper.
- **Plusieurs outils de dessin**, dont le pinceau, le crayon, la gomme et le pot de peinture, ainsi que des dynamiques permettant de donner des effets (angle, ratio, dureté, opacité, etc.) au tracé.
- **Grand choix de brosses, dégradés et textures**, avec possibilité de personnaliser sa liste en téléchargeant ou en créant soi-même les brosses, textures et dégradés.
- **Plusieurs outils de sélection** (elliptique, rectangulaire avec possibilité d'arrondir les coins, baguette magique, lasso, sélection par couleur) avec plusieurs options de manipulation (agrandir, réduire, inverser, enregistrer dans un canal, convertir en chemin, utiliser le masque rapide).
- **Outils de transformation**, comme la rotation, la perspective, le cisaillement et le redimensionnement.
- **Utilisation des chemins (courbes de Bézier)** pour faire des sélections ou des tracés personnalisés sans crénelage (effet d'escaliers) sur les bords.
- **Une sélection de filtres et de scripts-fu** (scripts permettant d'automatiser des opérations) pour l'ajout d'effets et la retouche.
- **Possibilité d'ajouter des greffons (plugins)** pour ajouter des fonctionnalités.
- **Gestion de nombreux formats**, dont les plus courants (JPEG, GIF, PNG, PSD, PCX, TIFF).
- **Possibilité de faire des animations simples en natif**, et de faire des animations complexes avec le greffon GIMP Animation Package.



Euh, je suis perdu là... c'est quoi tous ces termes ?

Il est normal que vous ne compreniez pas tout et que vous soyez un peu perdus. Ne vous inquiétez pas, on va voir tout ça pas-à-pas.

Bref, vous avez beaucoup de possibilités, que ce soit en retouche, en montage ou bien en création pure. D'ailleurs, il a fait partie des logiciels libres qui ont été utilisés pour réaliser les deux films libres [Big Buck Bunny](#) et [Elephants Dream](#) .

2.2.1. Des variantes pour tous les goûts

En raison de sa licence libre, plusieurs variantes de ce logiciel sont apparues au cours des années, pour répondre à différents besoins.

On cite par exemple [Gimpshop](#) et [Gimp Mode](#) qui sont des variantes optimisées pour Windows et qui ont comme caractéristiques d'avoir une interface mono-fenêtrée se rapprochant de celle de Photoshop et d'être plus simples à installer que les anciennes versions de GIMP (antérieures à 2.4) qui demandaient d'installer la *bibliothèque GTK* avant le logiciel.

Mais ce ne sera pas ces variantes optimisées que j'utiliserai pour le big-tuto, pour les raisons suivantes.

- Premièrement, **j'étais déjà sous Linux à 99% du temps depuis 2008, puis j'ai finalement viré Windows XP de mon PC cette année (en 2014)**, et ces deux versions ne sont disponibles **que pour Windows**.
- Deuxièmement, **il vaut mieux être à jour autant que possible**, puisque les nouveaux utilisateurs installent généralement la plus récente version qui, à l'heure actuelle, est la **2.8.10**, alors que Gimp Mode est en version 2.6.2 pendant que Gimpshop ne semble plus maintenu puisqu'il est encore en 2.2.11.
- Ensuite, depuis la version 2.8, il est possible de basculer en mode fenêtre unique sans ajouter quoi que ce soit.
- Et finalement, ces packs ont été créés à l'époque des versions 2.2 ou antérieures de Gimp, qui exigeaient que l'on installe la bibliothèque GTK avant d'installer Gimp, sous peine d'un beau gros message d'erreur. Ceci n'était pas très pratique pour les débutants, et j'avais moi-même eu à y faire face. Ces packs optimisés étaient faits pour ne pas avoir à se taper une double-installation. Mais heureusement, depuis la version 2.4.x, la bibliothèque GTK est maintenant incluse dans l'installateur, ce qui simplifie beaucoup l'installation sous Windows.

Pour toutes ces raisons, on peut considérer que ces packs sont maintenant obsolètes, puisque les raisons qui ont amené à leur création ne sont plus d'actualité.

Puisqu'on est dans les variantes, je viens aussi mentionner que l'on peut également trouver des versions portables comme celle de [Samj-Créations \(ex-Aljacom\)](#) qui permet à la fois d'installer GIMP sur une clé USB et de l'installer sur le disque dur sans toucher à la base de registre de Windows, ce qui est pratique pour les plus nomades des *gimpeux* ou ceux qui n'aiment pas faire les mises à jour avec la version standard par le fait que chaque désinstallation/réinstallation brasse la base de registre (quand on sait que Windows ralentit à force de s'encrasser...).

La version portable étant basée sur la version classique, ce tutoriel s'appliquera donc aussi bien à cette variante.

2.3. Télécharger et installer GIMP

Maintenant, il est temps d'installer GIMP si on veut continuer le tuto.

Je vais vous détailler les démarches pour les 3 systèmes d'exploitation principaux, mais vous pouvez toutefois passer par [le site officiel anglais](#) ou par [le site français dédié à Gimp](#) .



Le fait de passer par les sites officiels et autres sites reconnus par les communautés d'utilisateurs de Gimp vous garantit d'avoir une copie intègre et sans les mauvaises surprises que l'on peut avoir avec les sites frauduleux dont Framablog a écrit un article là-dessus [↗](#) . Pour ces raisons, je ne mettrai que les liens vers les sites reconnus dans mes explications ci-dessous.

2.3.1. Installation sous Linux

Selon votre distribution et environnement de bureau, il se peut qu'il soit déjà installé. C'est le cas notamment d'Ubuntu (avant la version 10.04 pour le LiveCD) et son petit frère Xubuntu ainsi que d'autres distributions utilisant GNOME ou Xfce.

Si, pour une raison ou pour une autre, GIMP n'est pas inclus dans les applications par défaut de votre distribution - ce qui est d'ailleurs le cas d'Ubuntu (Gnome seulement) pour le Live-CD à partir de la version 10.04 LTS - voici les lignes de commandes à taper dans le terminal selon votre distribution.

Pour les bases Debian et Ubuntu :

```
1 apt-get install gimp
```

Pour les bases SuSE, cela peut dépendre de la version de la distribution. Cela peut donc être :

```
1 yast -i gimp
```

ou

```
1 zypper in gimp
```

Pour les bases Fedora/Red Hat :

```
1 yum install gimp
```

Pour les bases Mandriva/Mageia :

```
1 urpmi gimp
```

I. Les notions de base

Les utilisateurs plus avertis peuvent aussi le compiler à partir des sources disponibles [sur la page de téléchargements du site officiel](#) [↗](#), mais l'inconvénient, c'est que vous devrez installer manuellement les dépendances et que vous ne pourrez pas bénéficier des correctifs automatiques fournis par votre distribution.

2.3.1.1. Avoir GIMP 2.8 sous Ubuntu 12.04 LTS et ses variantes

Si vous utilisez encore la version 12.04 d'Ubuntu, voici comment obtenir GIMP 2.8 sur cette version d'Ubuntu comme je l'ai fait, il vous faudra ajouter un dépôt PPA avant de l'installer (merci à david96 d'Ubuntu-fr.org). Pour ça, vous devez entrer une à une ces commandes :

```
1 sudo add-apt-repository ppa:otto-kesselgulasch/gimp
2 sudo apt-get update
3 sudo apt-get install gimp
```

Vous pouvez omettre la dernière commande si vous êtes sur Xubuntu, qui inclut déjà GIMP 2.6, qui sera alors mis à jour via le gestionnaire de mises à jour.

Mais je vous conseille néanmoins de passer à la version 14.04 autant que possible.

2.3.2. Installation sous Mac OS X

Les binaires pour Mac OS X ne sont pas officiellement supportés par Gimp.org, donc vous devez vous rendre sur [GIMP on OS X](#) [↗](#) qui assure le support officiel du portage de GIMP pour Mac OS X, et qui est partenaire à Gimp.org. Pour vous rendre directement à la page des téléchargements, rendez-vous [ici](#) [↗](#).



Important : GIMP requiert l'**environnement X11 d'Apple**, qui est inclus dans le paquetage des installations optionnelles fourni dans le CD d'installation de Mac OS X. Installez-le avant de tenter d'installer GIMP !

2.3.3. Installation sous Windows

Pour les raisons mentionnées dans la sous-partie précédente, je ne parlerai que de la version traditionnelle ainsi que de la version portable de Samj-Créations. Notez que vous devez avoir au minimum Windows XP SP3 ou une version ultérieure pour installer GIMP 2.8.

2.3.3.1. Notes au sujet de Python

La version 2.4 a marqué l'arrivée d'une nouvelle fonctionnalité qui permet d'utiliser des scripts écrits en langage **Python**, ce qui étend encore plus loin les possibilités que Gimp offre. Cette fonctionnalité n'était pas obligatoire pour le fonctionnement de Gimp, et donc, n'était pas encore inclus dans le packaging de GIMP pour Windows. Si on n'installait pas Python avant Gimp, un message d'avertissement indiquant des paquets manquants s'affichait à la première ouverture de Gimp, en plus que vous ne pouviez pas utiliser les scripts Python qui ont été intégrés par défaut.

Puisque l'installation de ces quatre paquets (Python, PyCairo, PyGObject et PyGTK) sous Windows était longue et fastidieuse et qu'il fallait respecter un ordre précis d'installation, ce qui n'était pas très à la portée des néophytes, ceux-ci ont enfin été inclus dans la version 2.8, à la fois pour la version classique et la version portable. Vous n'aurez donc plus à vous taper ces installations successives pour profiter de ces scripts. Vous n'aurez qu'un pack à installer épicéto!

2.3.3.2. Version standard

i

Note pour les utilisateurs de longue date qui ont commencé avec une version antérieure à 2.4 : À partir de la version 2.4, la bibliothèque GTK+, qui est requise pour l'installation, est incluse dans l'installateur de GIMP et vous n'avez donc plus à l'installer séparément, ce qui est une bonne chose pour les débutants qui ne sont pas toujours familiers avec l'informatique.

Si vous utilisiez une version 2.2 ou antérieure, **vous devez désinstaller GIMP ainsi que la bibliothèque GTK avant d'installer Gimp 2.8.**

Tout comme le portage pour Mac OS X, le portage pour Windows n'est pas officiellement supporté par Gimp.org. Vous devez donc vous rendre sur [Gimp-win](#) , qui supporte officiellement le portage pour Windows et qui est également partenaire à Gimp.org.

Pour télécharger la dernière version stable, rendez-vous sur [cette page](#)  et prenez le lien correspondant à la version 2.8. Si vous utilisez un Windows 64 bits, il vous faudra vous informer, puisque je n'ai pas la réponse, à part une supposition que le lien fourni est un 32 bits.

Une fois téléchargé, vous lancez l'installation. Vous pouvez laisser les configurations par défaut, sauf bien sûr la langue dont vous devez choisir « Français » dès que le choix de la langue apparaît. GIMP se lancera automatiquement à la fin de l'installation.

2.3.3.3. Version portable

Cette version, maintenue par deux Québécois, a l'avantage de pouvoir être lancée autant depuis une clé USB que depuis le disque dur, puisqu'il ne requiert aucune installation (on appelle ça *standalone*, dans la langue de Shakespeare). Vous pouvez donc le trimballer partout avec vous, comme je l'avais d'ailleurs fait il y a quelques années quand j'ai passé une semaine chez mon oncle à Labrador City.

I. Les notions de base

De plus, cette variante permet de faire cohabiter plusieurs versions (ex : 2.4 et 2.6), et il se désinstalle très facilement : on supprime le dossier contenant Gimp portable et puis c'est tout ! Cette version est reconnue par [GimpFr](#) et [Gimp-Attitude](#), qui sont deux sites incontournables de la communauté francophone. Il est aussi très régulièrement maintenu, ce qui fait que vous ne serez pas à la traîne par rapport à la version standard.

Si vous choisissez cette version, voici le lien du blogue de Samj-Créations (ex-Aljacom) où vous pourrez télécharger la dernière version : <http://samjcreations.blogspot.ca/> Prenez la version 32 ou 64 bits selon l'architecture ou la version de Windows utilisée. Une fois le fichier téléchargé, lancez-le pour décompresser l'archive (vous devrez choisir un répertoire), puis après, il ne vous reste qu'à lancer **Démarrer_Gimp.bat** pour lancer GIMP.

Pour plus de détails, la documentation se trouve sur le site. Et en cas de soucis, le mieux est de vous tourner vers [Gimp-Attitude](#) pour être certain d'avoir une aide adéquate.

Maintenant, votre GIMP est installé, mais puisqu'on est dans l'installation, je vais vous montrer tout de suite comment installer des ressources que vous avez téléchargées sur le Web.

2.4. Bonus : installer des ressources

Vous avez téléchargé un pack de brosses, des textures, des dégradés ou des polices ? Maintenant, il faut savoir comment les ajouter à GIMP.

2.4.1. Sous Windows

Lors de l'installation de GIMP, un dossier **.gimp-2.x** s'est créé dans le répertoire de votre profil dans **Documents and Settings**. Il faut donc, une fois les ressources dézippées, les copier dans ce dossier :

```
1 C:\Documents and Settings\utilisateur\.gimp2.x\brushes
```

pour les brosses.

```
1 C:\Documents and Settings\utilisateur\.gimp2.x\patterns
```

pour vos textures.

Et ainsi de suite pour vos différents types de ressources. Ceci s'applique uniquement à votre session.



Attention, sous Windows, l'enregistrement dans ce dossier provoque des erreurs de reconnaissances de GIMP probablement dû au nom de ce dernier.

I. Les notions de base

Il existe bien sûr un dossier global, dont la localisation dépend si vous utilisez la version classique ou la version portable de GIMP, mais personnellement, je vous conseille plutôt de vous en tenir au dossier utilisateur, car si un jour vous désinstallez le logiciel, le dossier global sera supprimé.

Concernant les polices, si vous voulez les utiliser dans vos autres logiciels (MS Office, Libreoffice, etc.), vous devez les copier dans `C\ :Windows\Fonts`

2.4.2. Sous Mac OS

(Un grand merci à plovemax de Gimp Attitude ainsi qu'à syzzero pour leur collaboration dans la rédaction de cette partie sur OSX.)

Sous Mac OS, on a ce que l'on appelle des bibliothèques. Ces bibliothèques sont des endroits où les applications que vous utilisez vont stocker leurs fichiers, notamment les fichiers de configuration, les réglages, les plugins et surtout, les fichiers ressources. Il a deux types de bibliothèques : une commune et accessible à tous les utilisateurs de votre Mac :

À l'adresse : `/Macintosh HD/Bibliothèque`

Ainsi qu'une dans votre répertoire personnel et donc seulement accessible par vous-même :

À l'adresse : `/Macintosh HD/Utilisateurs/Votre_Nom_D'utilisateur/Bibliothèque`



🔗 Lorsque vous lancez Gimp pour la première fois, il crée un dossier nommé « Gimp » dans le dossier « Applications support » de votre Bibliothèque personnelle, tel que montré ci-contre.

C'est ici que vous placerez vos ressources. Vous mettrez donc vos brosses dans « brushes », les scripts dans « scripts » etc.

i

N'oubliez pas que si vous travaillez à plusieurs sur votre machine, vous pouvez copier votre dossier « Gimp » dans la bibliothèque commune dans « Applications support » pour que tous les utilisateur puissent y avoir accès. Puis dans Gimp, indiquez dans les préférences l'emplacement de chaque dossier ressource présent dans la bibliothèque.

!

Si vous avez téléchargé des polices, je vous conseille de ne pas les placer dans le dossier « Fonts » du dossier « Gimp », mais dans le dossier « Fonts » qui se trouve directement dans l'une de vos bibliothèques. Pourquoi ? Parce que ce dossier « Fonts » est le dossier principal des polices sous Mac OS. Si vous placez ces polices dans ce dossier, elles seront automatiquement reconnues par toutes les applications dont Gimp.

2.4.3. Sous GNU/Linux

Vous avez deux choix pour l'installation de vos ressources : Dans votre répertoire personnel, ou bien dans le répertoire commun à toutes les sessions.

2.4.3.1. Dans votre répertoire personnel

Premièrement, vous devez afficher les fichiers et les dossiers cachés pour pouvoir voir le répertoire **.gimp-2.x** dans votre navigateur de fichier.

Pour Nautilus (Gnome) ou Dolphin (KDE), allez dans **Affichage > Afficher les fichiers cachés**. Pour Thunar (Xfce), allez dans **Vue > Montrer les fichiers cachés**

Maintenant, copiez vos ressources dans les dossiers correspondants se trouvant à l'intérieur de **.gimp-2.x**.

C'est aussi simple que ça !

2.4.3.2. Dans le répertoire commun

Si vous êtes plusieurs à utiliser la même machine et que vous voulez que les ressources soient accessibles à tout le monde, il vous faudra vous mettre en mode superutilisateur, puisque le dossier commun se trouve dans **/usr/share/gimp/2.0**. Vous pouvez le faire graphiquement en utilisant la commande suivante selon si vous êtes sous Gnome ou KDE :

```
1 sudo nautilus
```

(pour Gnome)

```
1 sudo dolphin
```

(pour KDE)

```
1 sudo thunar
```

(pour Xfce)

Vous pouvez aussi le faire par la console avec

```
1 sudo cp <vos-ressources>
   /usr/share/gimp/2.0/<votre-dossier>/<vos-ressources>
```

I. Les notions de base

Mais personnellement, je préfère les mettre dans mon dossier personnel, pour ne pas avoir les ressources par défaut et celles téléchargées emmêlées, en plus que la sauvegarde en est plus aisée quand on veut mettre à niveau ou réinstaller son système.

Concernant les polices, si vous voulez les utiliser dans vos autres logiciels (Libreoffice, Scribus, Dia, etc.), vous devez créer un dossier *.fonts* dans votre dossier personnel où vous y déposez vos polices téléchargées.

J'ai fait un rapide tour d'horizon pour les ressources, mais il se pourrait que j'aborde certains points (ex : les greffons) plus en profondeur quand on sera plus avancé dans le tuto et que vous aurez eu le temps de vous faire la main.

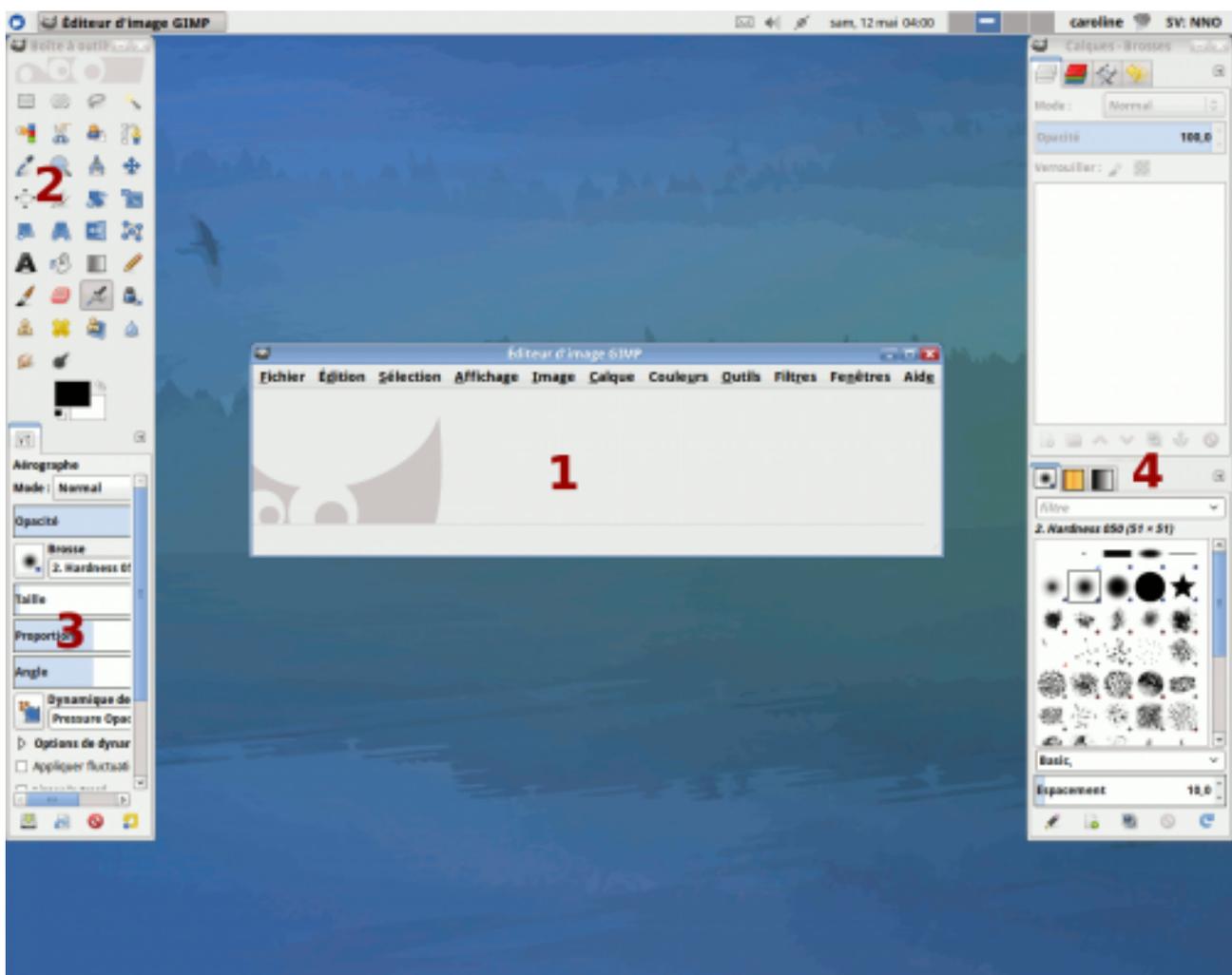
Maintenant, vous en savez un peu plus et vous avez installé GIMP, allons découvrir son interface.

3. Interface et personnalisation

Voilà, votre GIMP est maintenant installé et prêt à être lancé, si ce n'est pas déjà fait ! Allons maintenant découvrir ensemble son interface qui risque d'en dérouter plusieurs au début.

3.1. Survol de l'interface

Sans plus attendre, voici comment se présente Gimp 2.8 dès le premier lancement, quel que soit votre système (voir la figure suivante):



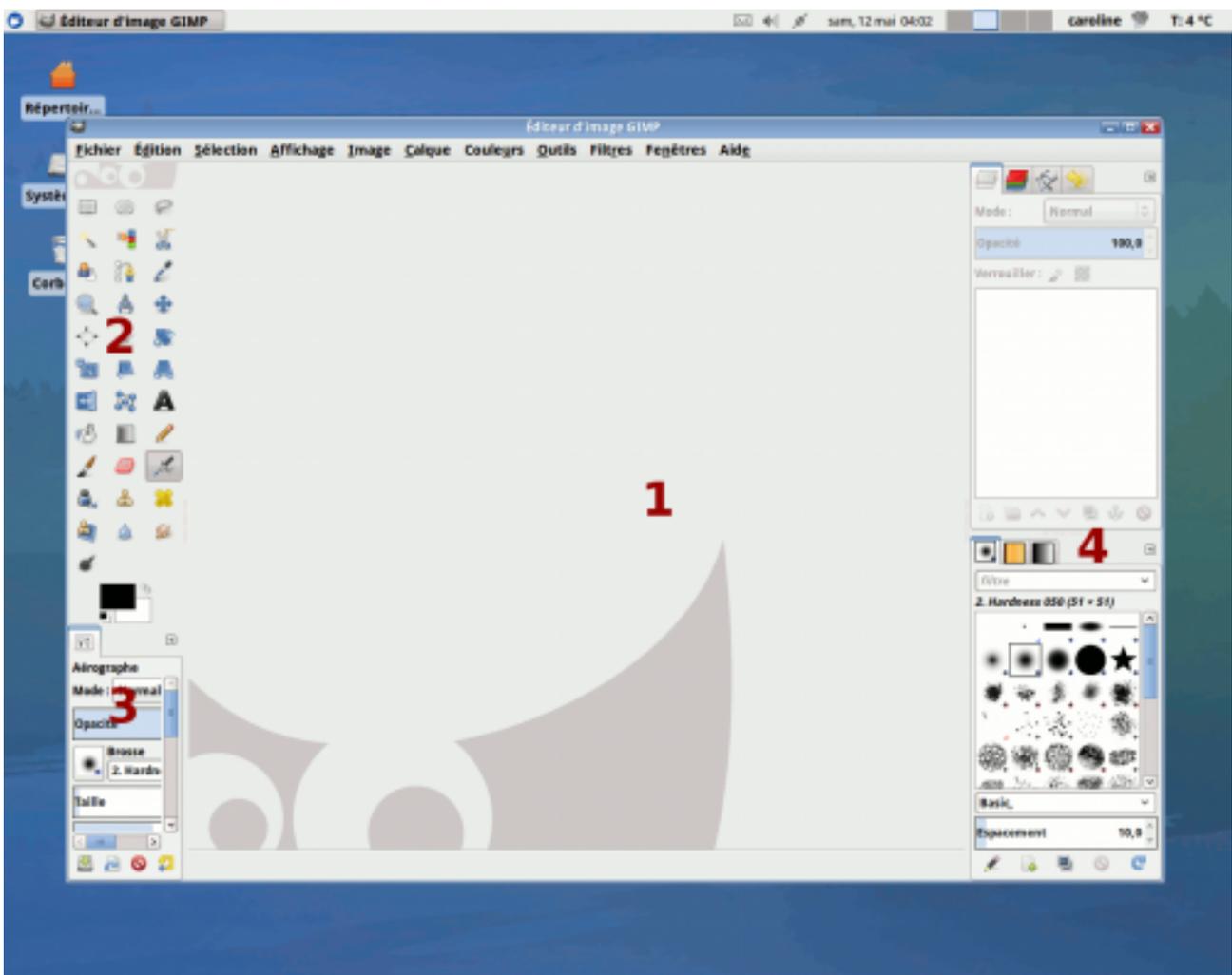


Non mais c'est quoi toutes ces fenêtres?

C'est la question que vous devez sûrement vous poser n'est-ce pas? Rassurez-vous, depuis la version 2.8, vous avez maintenant le choix de passer en mode «fenêtre unique» et de revenir à l'ancienne interface autant de fois que vous le voulez! Comme ça, chacun choisit l'interface qu'il préfère ou qui convient mieux à son environnement de bureau!

Pour passer en mode «fenêtre unique», il suffit d'aller dans **Fenêtres > Mode fenêtre unique**.

Et voilà le résultat! (Voir la figure suivante)



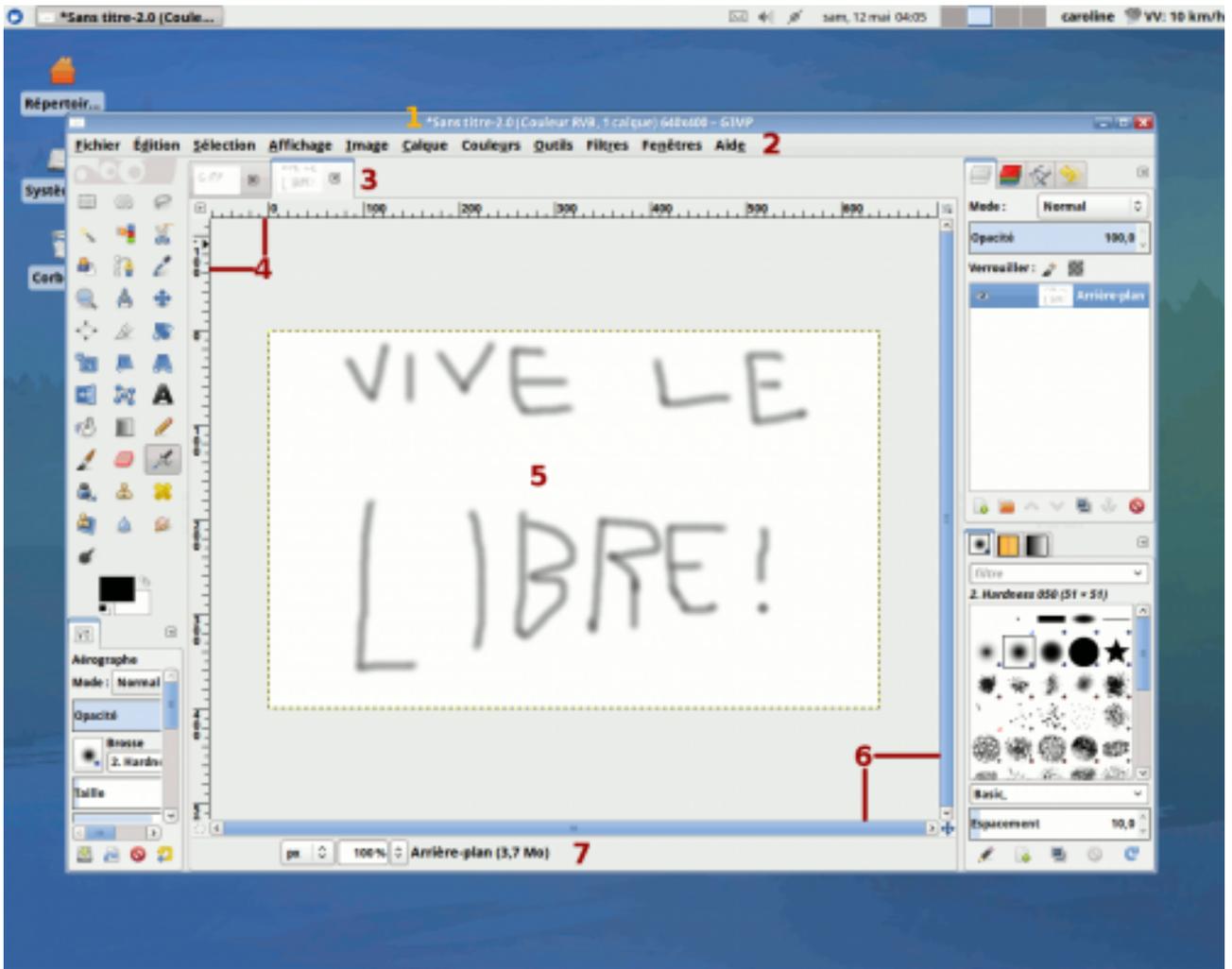
I. Les notions de base

Maintenant, c'est bien beau d'avoir une fenêtre unique, mais il faudrait qu'on connaisse les parties de l'interface. Donc pour vous aider à vous y retrouver, je vous décris brièvement les différentes parties, avec des numéros que j'ai mis sur les deux captures précédentes.

1. **C'est la partie ou la fenêtre principale.** Avec la refonte amenée par la version 2.6, **tout se passe maintenant par cette partie**: ouverture d'un document, ouverture de fenêtres supplémentaires, gestion des préférences, filtres, script-fu, actions sur les sélections, fermeture de GIMP. **Cette partie est donc vitale.**
2. **C'est la boîte à outils.** C'est là où vous trouverez les différents outils de GIMP: outils de sélection, outils de traçage, outils de retouche. C'est là aussi que vous retrouvez la gestion des couleurs de premier-plan et d'arrière-plan. **Cette partie, tout comme la partie centrale, est vitale.**
3. **C'est le menu d'option des outils.** Chaque fois que vous sélectionnez un outil dans la boîte à outils, ce menu affiche **les options disponibles pour l'outil**. Par exemple, dans le cas d'une sélection rectangulaire, les options affichées vous permettent d'adoucir les bords, d'étendre la sélection depuis son centre, de faire des carrés parfaits, et de modifier le comportement de la sélection sur une sélection courante (remplacement, ajout, soustraction, intersection). Comme deuxième exemple, si vous choisissez l'outil Texte, vous aurez dans les options la possibilité de modifier la taille et le style de la police, de la lisser, de modifier l'interligne et l'espacement entre les lettres, d'ajouter ou non un retrait au début du texte. Cette partie permet donc d'étendre les possibilités des différents outils. **Cette partie est détachable ou déplaçable.**
4. La troisième fenêtre ou la partie de droite (selon l'interface), qui apparaît par défaut lors du premier lancement. Elle contient les différentes fenêtres ancrables (ou dialogues) utiles pour votre travail, regroupées par onglets. Vous y retrouverez donc les calques, les canaux, les chemins, l'historique d'annulations, les brosses, les textures et les dégradés. **Cette fenêtre ou partie peut être personnalisée, voire enlevée**, pour ensuite greffer ses fenêtres ancrables à la partie de gauche, ce qui est plus pratique si vous travaillez sous la résolution d'écran minimale demandée par GIMP (1024*768) ou si vous n'avez pas un écran large, ce qui est mon cas.

Attardons-nous maintenant à la partie ou fenêtre centrale (voir la figure suivante). Pour le moment, il n'y a aucune image d'ouverte, mais voici comment cette fenêtre se présente quand une image est ouverte:

I. Les notions de base



En voici la description des différentes parties.

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre dont la position des trois boutons dépend de votre système d'exploitation, c'est là que s'affichent le **nom de votre fichier**, ainsi que ses **caractéristiques** : son **mode colorimétrique (RVB, indexée, niveaux de gris)** [↗](#), le nombre de calques et les dimensions (largeur x hauteur). Notez que si vous avez fait des modifications sur votre image depuis sa création ou le dernier enregistrement de celui-ci, **une étoile s'affichera devant le nom du fichier**. C'est donc une façon simple de savoir si votre document a été modifié ou non.
2. C'est là que vous avez votre **barre de menu**, d'où vous pouvez accéder aux différentes fonctions d'édition, d'affichage, de sélection, de filtre, etc.
3. En mode multi-fenêtres, chaque image est dans une fenêtre séparée, celles-ci sont regroupées en onglets dans le mode fenêtre unique, ce qui permet de passer facilement d'une image à l'autre lorsque vous travaillez sur plusieurs documents.
4. Par défaut, ces deux règles sont graduées en **pixels**, mais vous pouvez aussi les régler en pouces ou en centimètres si vous devez travailler sur une image destinée à l'impression.
5. C'est le *viewport*, c'est-à-dire la zone où **s'affiche votre document** et sur laquelle **vous pouvez travailler sur votre image**.

I. Les notions de base

6. Ce sont les **barres de défilement**. Si l'image est plus grande que le *viewport*, vous pouvez utiliser ces barres pour vous déplacer sur votre image.
7. C'est votre **barre d'état**, depuis laquelle vous pouvez **régler le zoom** de votre image, la **graduation de vos règles**, et voir le **nom du calque présentement sélectionné**.

Maintenant que le survol est fait, on va apprendre à personnaliser son interface.

3.2. Personnaliser l'interface

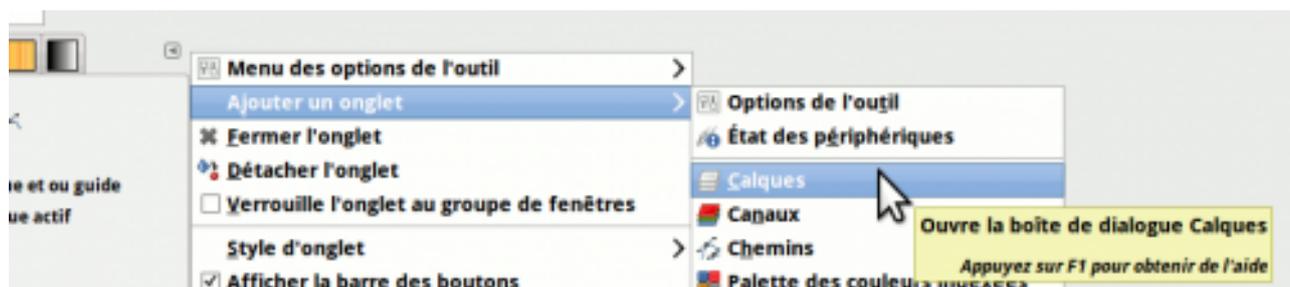
Selon les souhaits de l'utilisateur, on peut personnaliser l'interface de GIMP pour la mettre à son goût.

3.2.1. Changer la disposition des fenêtres / parties

Suivant la résolution de votre écran, vous voudrez sûrement enlever la fenêtre de droite ou rajouter des colonnes.

3.2.1.1. Ajouter des onglets

Pour ajouter un onglet dans la partie de gauche ou dans l'une des fenêtres ancrables de la partie de droite, cliquez sur la petite flèche, juste à droite du ou des onglets, puis allez dans **Ajouter un onglet** et choisissez par exemple la fenêtre des calques comme nouvel onglet (voir la figure suivante).



Refaites les mêmes manipulations pour chacun des onglets que vous voulez ajouter.

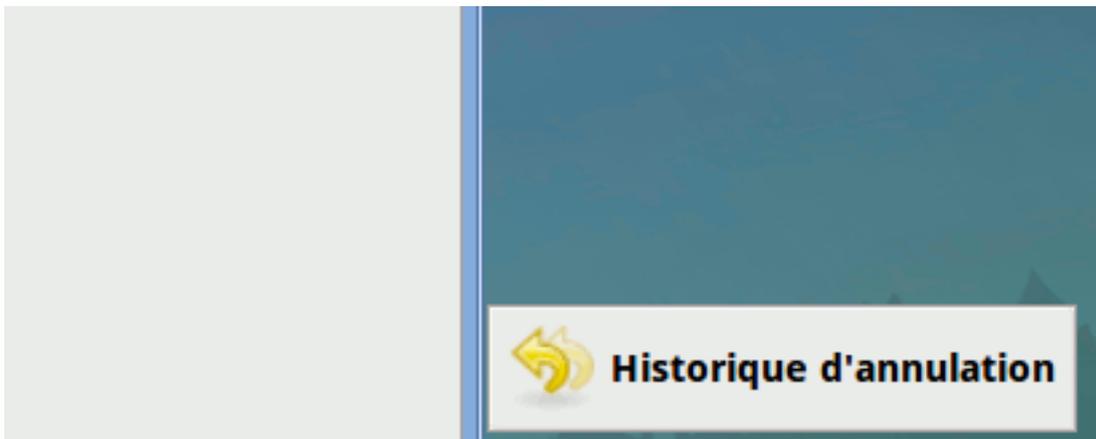
Voici un exemple de résultat obtenu dans mon cas, où j'ai regroupé mes onglets à gauche en vue d'enlever les fenêtres à droite: mes onglets: Options des outils, Calques, Chemins, Brosses, Dégradés et Motifs.

© Contenu masqué n°1

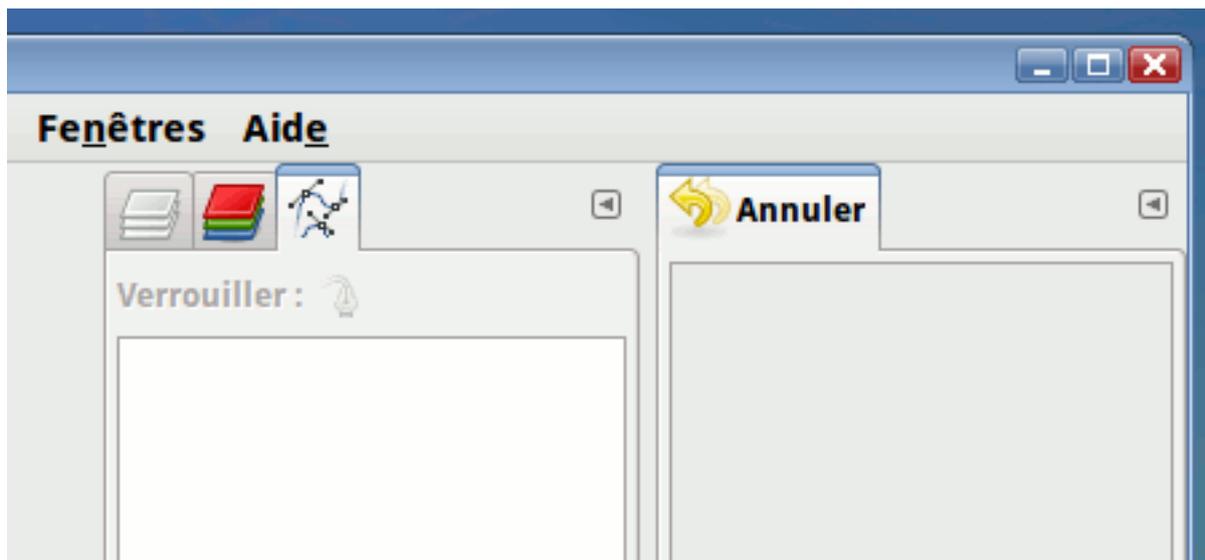
3.2.1.2. Ajouter des colonnes et les agencer

Si vous avez un écran large et que vous voulez tirer profit de sa largeur, la version 2.8 permet maintenant d'ajouter des colonnes.

Pour l'exercice, on va prendre l'un des onglets de la partie droite. Cliquez sur l'onglet désiré, et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez jusqu'au bord **extérieur** de la fenêtre.

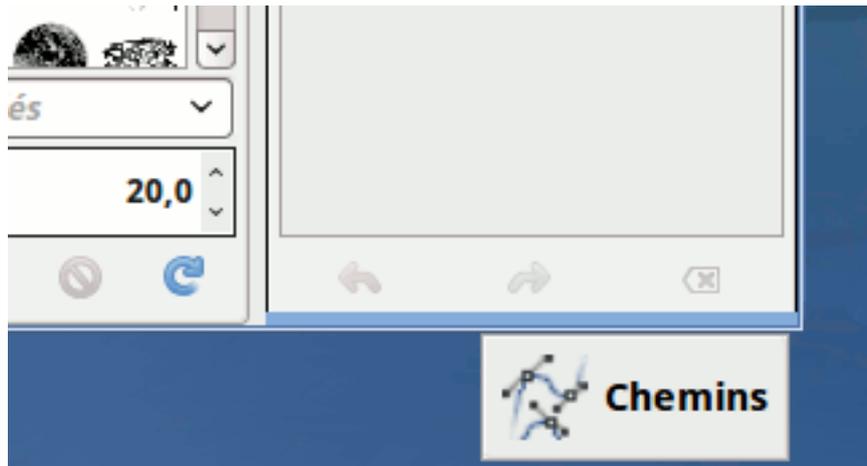


Lorsque le bord s'élargit comme sur l'image ci-dessus, relâchez le bouton. L'onglet se greffera pour former une nouvelle colonne!

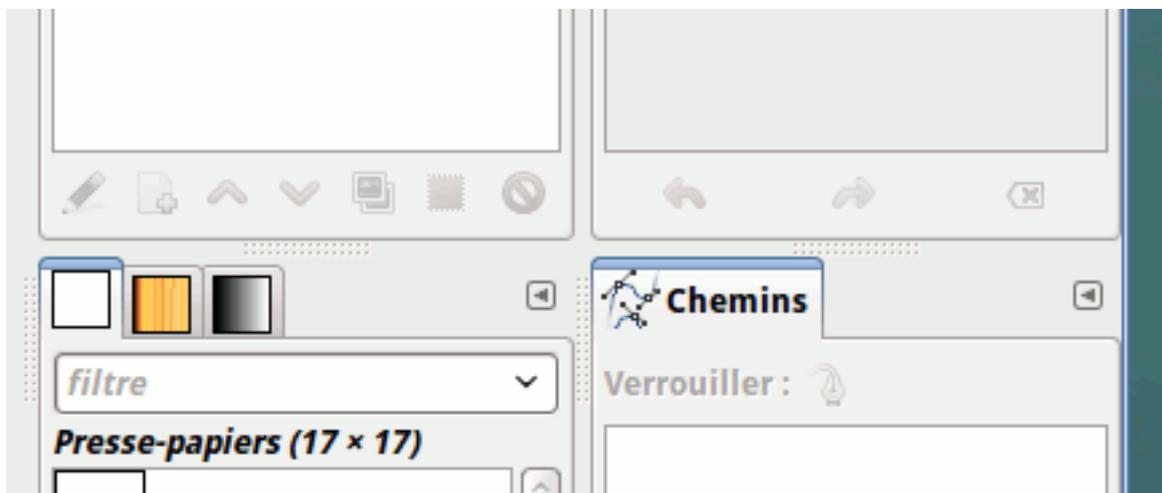


Ensuite, si vous voulez ajouter une deuxième fenêtre à cette colonne, prenez un autre onglet et refaites la même manip, cette fois en positionnant votre souris dans le bas de la colonne, sur le bord extérieur.

I. Les notions de base



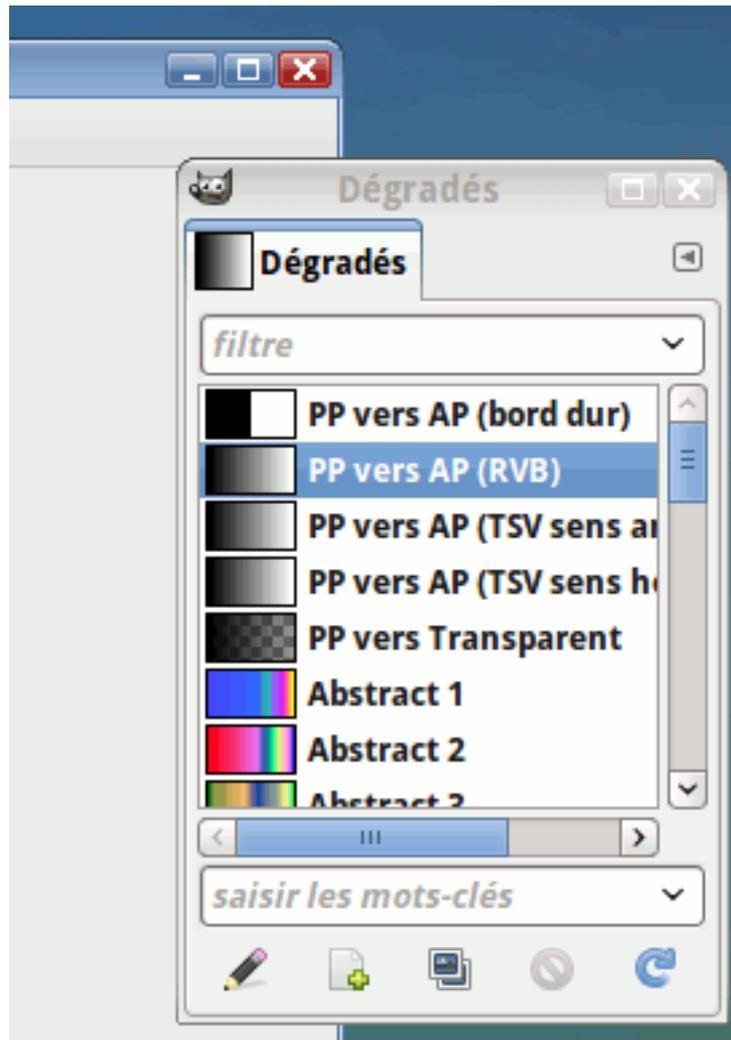
Lorsque le bord s'élargit, relâchez le bouton. Votre colonne a donc maintenant deux fenêtres!



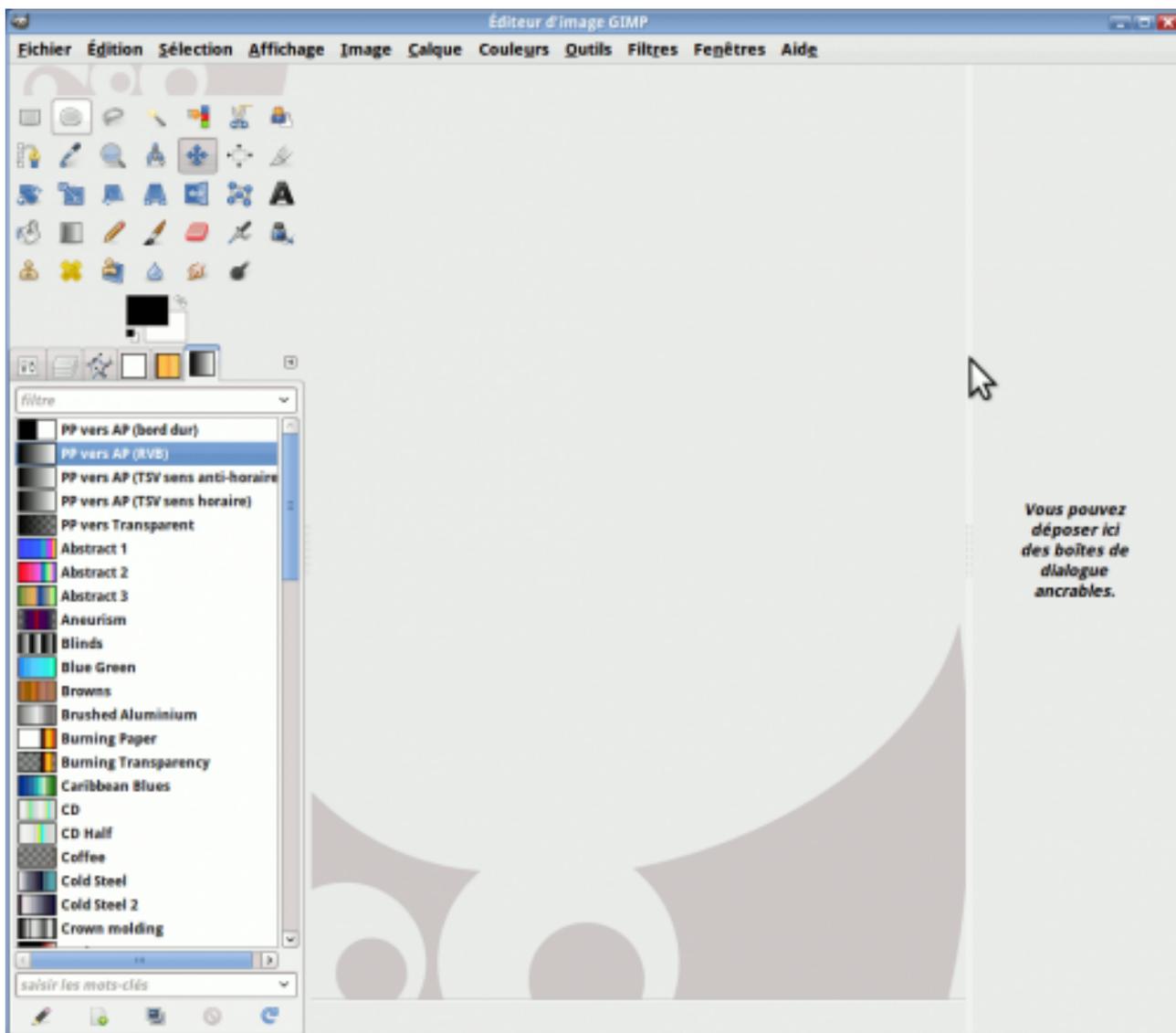
Du coup, vous savez ce que vous avez à faire si vous détachez accidentellement la fenêtre des options des outils, comme ça m'était déjà arrivée il y a quelques années sous GIMP 2.2!

3.2.1.3. Enlever la colonne de droite

Si vous avez décidé d'enlever la colonne de droite et que vous utilisez le mode fenêtre unique, vous pouvez soit repasser en mode multi-fenêtres pour fermer la fenêtre de droite (méthode rapide), ou soit détacher les fenêtres ancrables une à une pour les fermer ensuite. Pour détacher une fenêtre ancrable, vous n'avez qu'à faire comme si vous repositionnez un onglet, mais cette fois en le déplaçant hors de la fenêtre.



Il ne vous reste ensuite qu'à utiliser votre souris pour réduire la largeur de la colonne de droite.



Normalement, c'est une flèche double qui s'affiche, mais Shutter (tout comme l'utilitaire que j'avais sous Gnome) ne capture que la flèche normale.

Mais si vous voulez faire ça, au lieu d'ajouter les onglets avec la méthode de la petite flèche pour ensuite détacher ce qu'il y a de trop, déplacez tout bonnement les onglets de la partie droite que vous voulez vers la partie de gauche! Comme ça, vous n'aurez à détacher que ce que vous ne voulez pas!

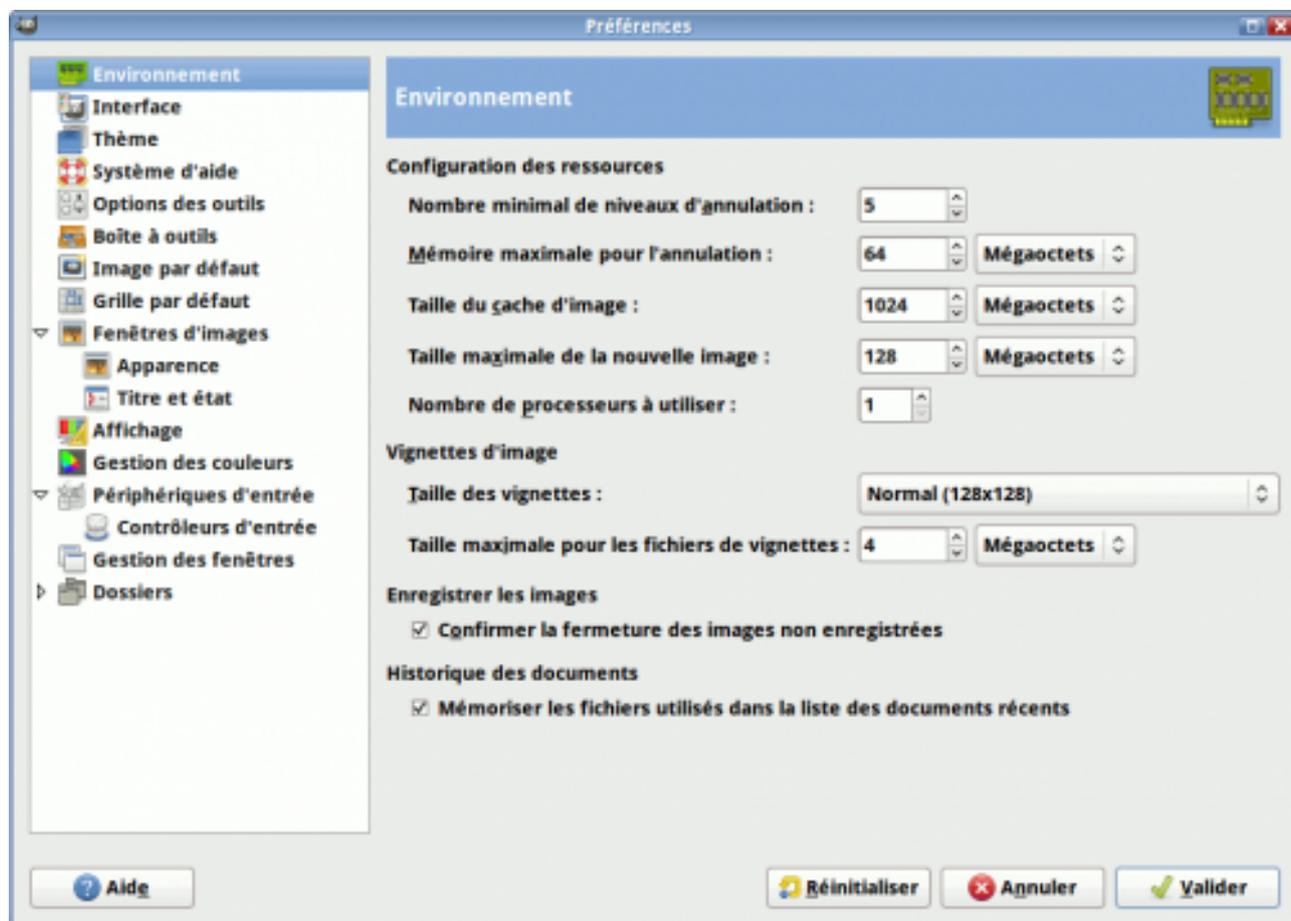
Dans tous les cas, vous pouvez toujours retourner à la configuration des fenêtres telles qu'elles étaient au premier lancement, en allant dans les préférences de GIMP, dont je vais justement faire un survol ci-dessous.

3.2.2. Modifier ses préférences

Vous pouvez également personnaliser l'interface en modifiant les préférences.

I. Les notions de base

Pour les modifier, allez dans **Édition > Préférences**. Une fenêtre s'affiche, avec plusieurs rubriques où vous pouvez modifier les configurations.



Je vous liste les plus intéressantes pour l'interface.

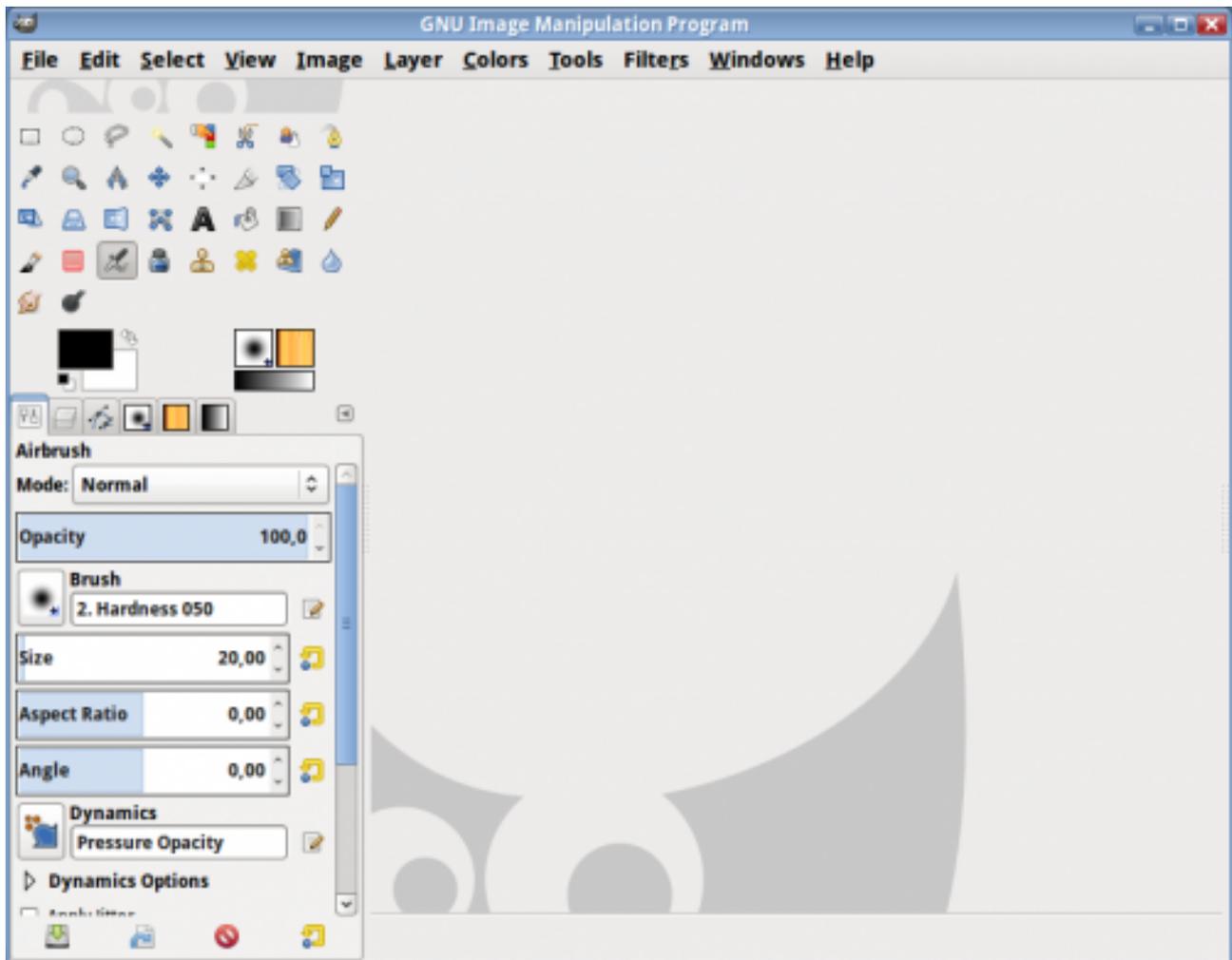
3.2.2.1. Changer la langue de l'interface

Auparavant, changer la langue de l'interface de GIMP n'était pas à la portée des novices, pour qui la ligne de commande, faire un fichier .bat et ajouter des variables d'environnement font souvent peur. ([Voir comment on faisait avec la version 2.6](#))

Or, la 2.8 a résolu ce problème en ajoutant une option dans les préférences pour permettre de changer la langue facilement et simplement, sans toucher au terminal, ni avoir à faire du bidouillage pas très à la portée du novice! Pour cela, dans vos préférences, allez dans la rubrique **Interface** puis vous avez le menu déroulant **Langue**. Normalement, il est réglé sur «Langue système», mais si vous voulez sélectionner une autre langue, par exemple pour suivre un tutoriel rédigé en anglais, vous choisissez tout simplement la langue à utiliser (ex : en_CA pour moi).

I. Les notions de base

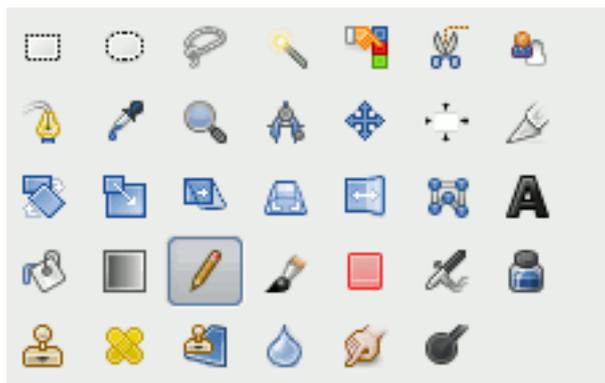
Une fois le choix validé, vous devrez relancer GIMP pour que ça s'affiche sous la nouvelle langue choisie.



Et voilà, mon GIMP est maintenant dans la langue de Shakespeare!

3.2.2.2. Icônes d'outils plus petits

Très pratique pour les résolutions minimales et les écrans à largeur standard. Allez dans la rubrique **Thème**, puis choisissez le thème **Small**. Vous aurez alors des icônes plus petites, comme sur la figure suivante:



3.2.2.3. Mémoriser les options des outils

Certains préféreront garder leurs options d'outils à travers leurs sessions de gimpage. Allez dans la rubrique **Options des outils**, puis cochez **Enregistrer à la sortie les options des outils**. Ceci va faire en sorte que lorsque vous fermez GIMP, les options de vos outils seront mémorisées pour la prochaine ouverture.

3.2.2.4. Ajouter les icônes « Brosses, Dégradés et Motifs » à côté des couleurs

Ceci était affiché par défaut dans la version 2.2.x (du moins, dans ma version Windows que j'avais il y a longtemps), mais ne l'est plus depuis la 2.4.x. Pour ceux qui veulent l'afficher, allez dans la rubrique **Boîte à outils** et cochez **Afficher les brosses, motifs et dégradés actifs**. Un nouveau trio de raccourcis apparaîtra à côté de vos couleurs, comme ceci:



Vous pouvez aussi choisir d'afficher l'image active également, surtout si vous n'utilisez pas le mode fenêtre unique.

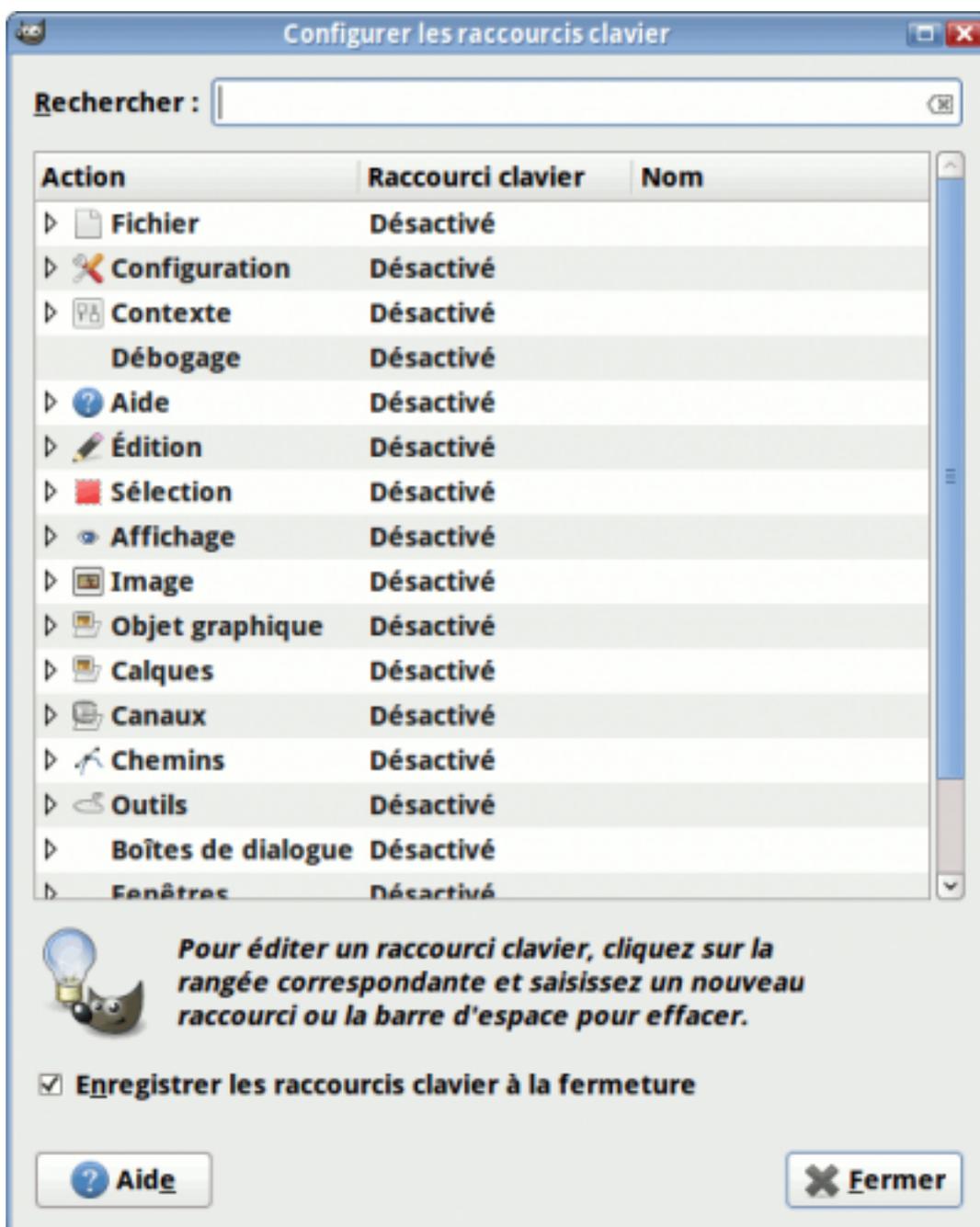
3.2.2.5. Réinitialiser la position des fenêtres

Si un moment donné, vous voulez réinitialiser les fenêtres telles qu'elles étaient au premier lancement de GIMP, allez dans la rubrique **Gestion des fenêtres** et cliquez sur **Restaurer les positions enregistrées aux valeurs par défaut**. La réinitialisation se fera au prochain démarrage de GIMP.

3.2.2.6. Utiliser les raccourcis-clavier dynamiques

GIMP est configuré avec des raccourcis clavier par défaut, mais toutes les fonctions n'ont pas un raccourci-clavier assigné. Cette option est utile pour pouvoir en ajouter aux fonctions qui n'en ont pas, ou même pour modifier les raccourcis pour les rendre utilisables avec la disposition BÉPO. Pour cela, vous devez l'activer en allant dans la rubrique **Interface** puis en cochant **Utiliser les raccourcis clavier** s'il n'est pas coché.

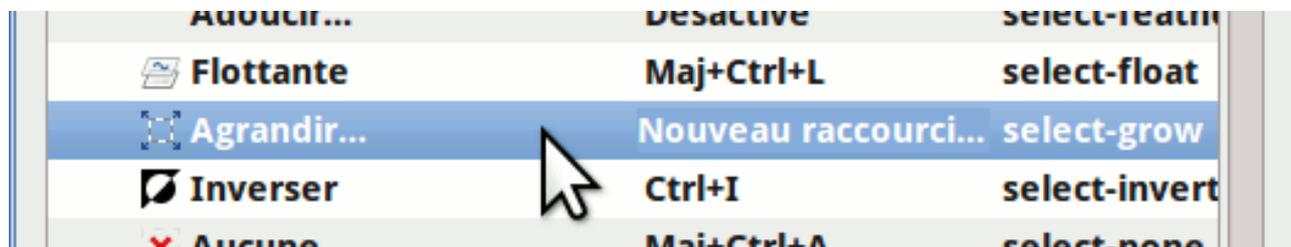
Ensuite, toujours dans la même fenêtre des préférences, vous cliquez sur **Configurer les raccourcis-clavier**, qui vous ouvrira une fenêtre vous listant les fonctions avec les raccourcis.



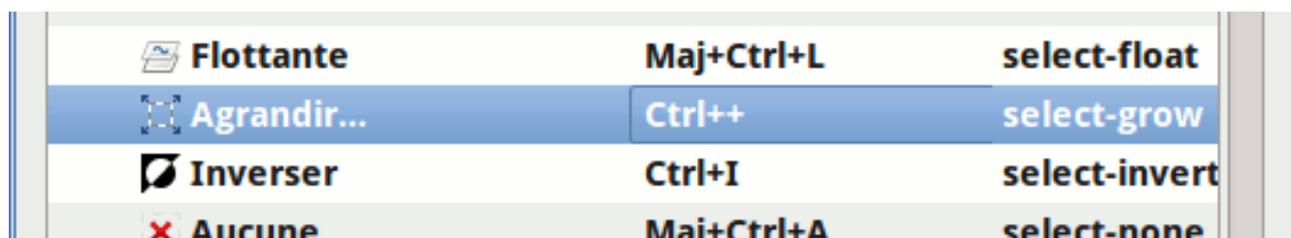
I. Les notions de base



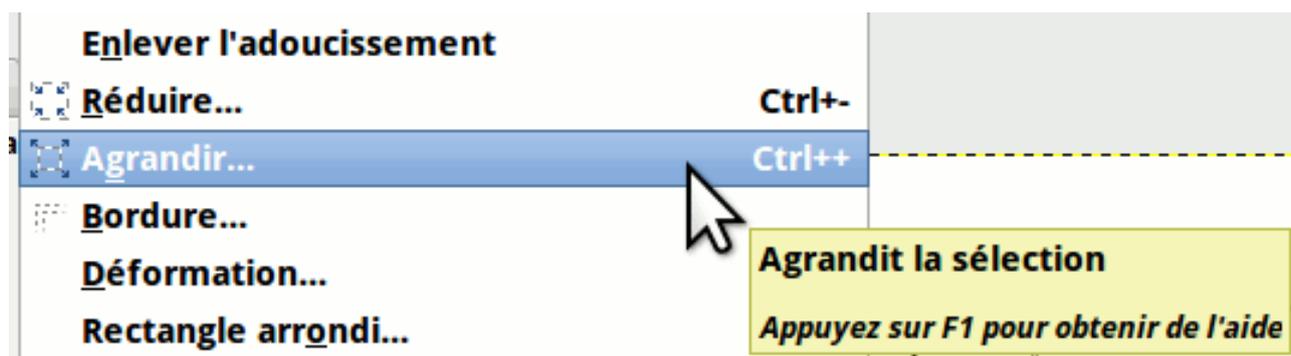
Vous sélectionnez la fonction à laquelle vous voulez assigner un raccourci-clavier. Dans mon exemple, je vais prendre «Agrandir», une fonction située dans le menu «Sélection».



Vous aurez alors à faire la combinaison désirée. Dans mon exemple, je vais assigner **Ctrl** à la fonction «Agrandir».



Ainsi, lorsque vous allez dans le menu où se trouve la fonction (dans notre cas: Sélection > Agrandir), on voit bien notre raccourci!



Vous pouvez donc configurer tout ça à votre goût.

Par la suite, si vous voulez réinitialiser les raccourcis-clavier, retournez dans vos préférences, dans la rubrique **Interface** puis cliquez sur le gros bouton **Rétablir les raccourcis-clavier aux valeurs par défaut** puis validez. Cette réinitialisation se fera au prochain démarrage de GIMP.

Je n'ai cité que quelques-unes des options, pour vous montrer les possibilités de personnalisation, mais n'hésitez pas à explorer les préférences pour personnaliser GIMP à votre goût.

I. Les notions de base

L'exploration de l'interface de travail est terminée, mais on n'a pas fini avec l'appropriation de Gimp, puisque l'interface de création et d'enregistrement de nouveaux documents est assez particulière également, donc tant qu'à partir du bon pied pour la suite du tuto...

3.3. Créer, ouvrir et enregistrer un document

Pour continuer dans la familiarisation de l'interface, allons voir maintenant les fonctions de création, d'ouverture et d'enregistrement de nouveaux documents.

3.3.0.1. Création d'un document

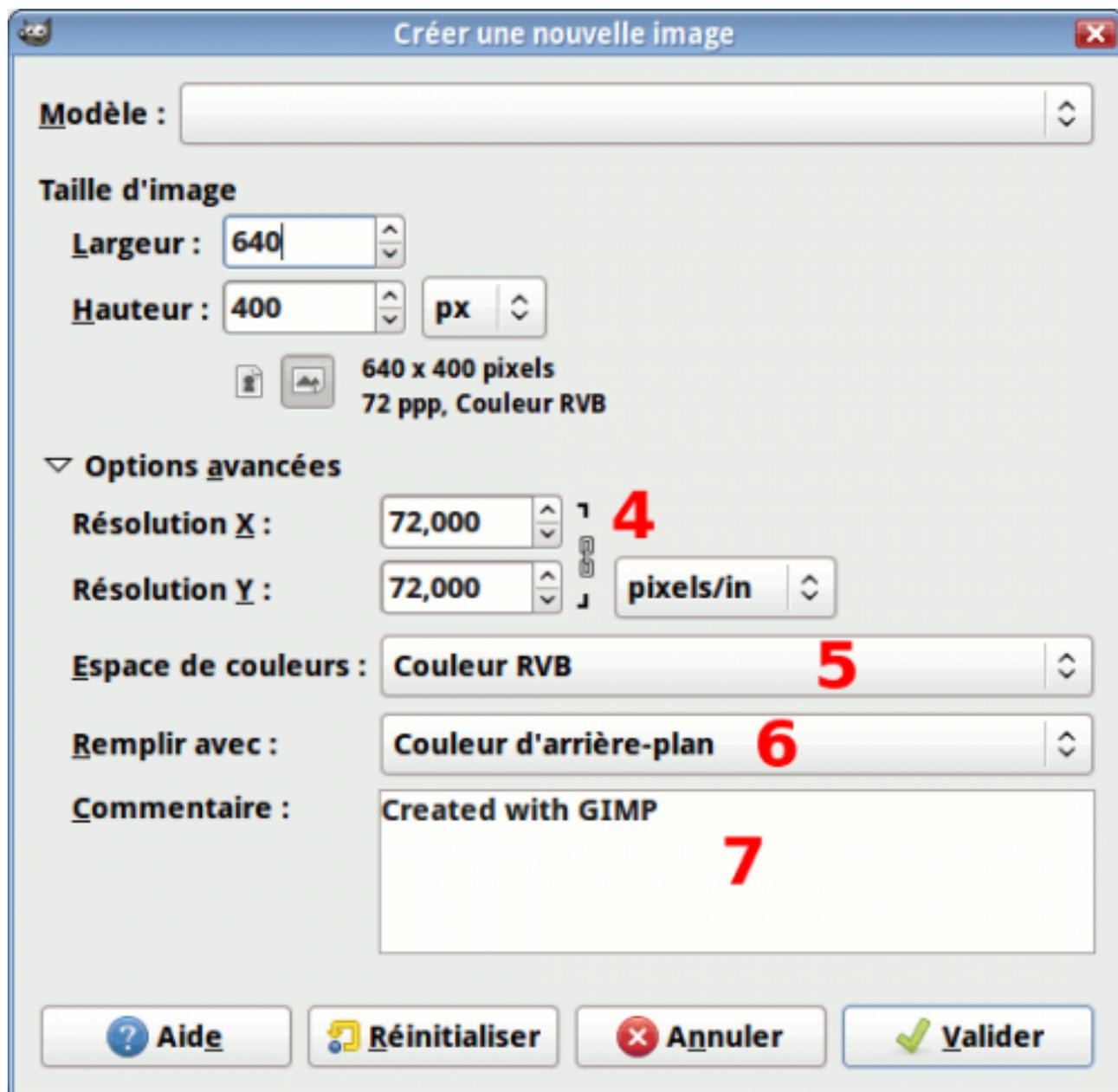
Pour la création d'une nouvelle image, c'est assez facile à deviner qu'on doit passer par **Fichier** > **Nouvelle image** (**Ctrl**+**N**). Faisons-le.

Vous verrez apparaître la fenêtre suivante:



Vous pouvez choisir soit un modèle prédéfini avec le menu déroulant (1), soit un format personnalisé avec les petites flèches (2).

Mais avant de confirmer, cliquons sur **Options avancées** (3) pour voir les options qu'on a:



Vous voyez donc d'autres options pour votre nouveau document, je vais les détailler.

- (4) **C'est la résolution en points par pouce** que vous voulez donner à votre nouveau document. Ceci n'est utile que si votre document est **destiné à être imprimé sur papier**. Plus la résolution est élevée, meilleure sera la qualité d'impression, mais il vous faudra faire une image plus grande pour éviter de se retrouver avec un timbre-poste sur papier.
- (5) **L'espace de couleurs**. Il s'agit du mode colorimétrique que vous voulez donner à l'image. Dans 98% des cas, on sera amené à faire une image en couleurs plutôt qu'en noir et blanc, donc «Couleur RVB», qui est par défaut, vous sera le plus utile.

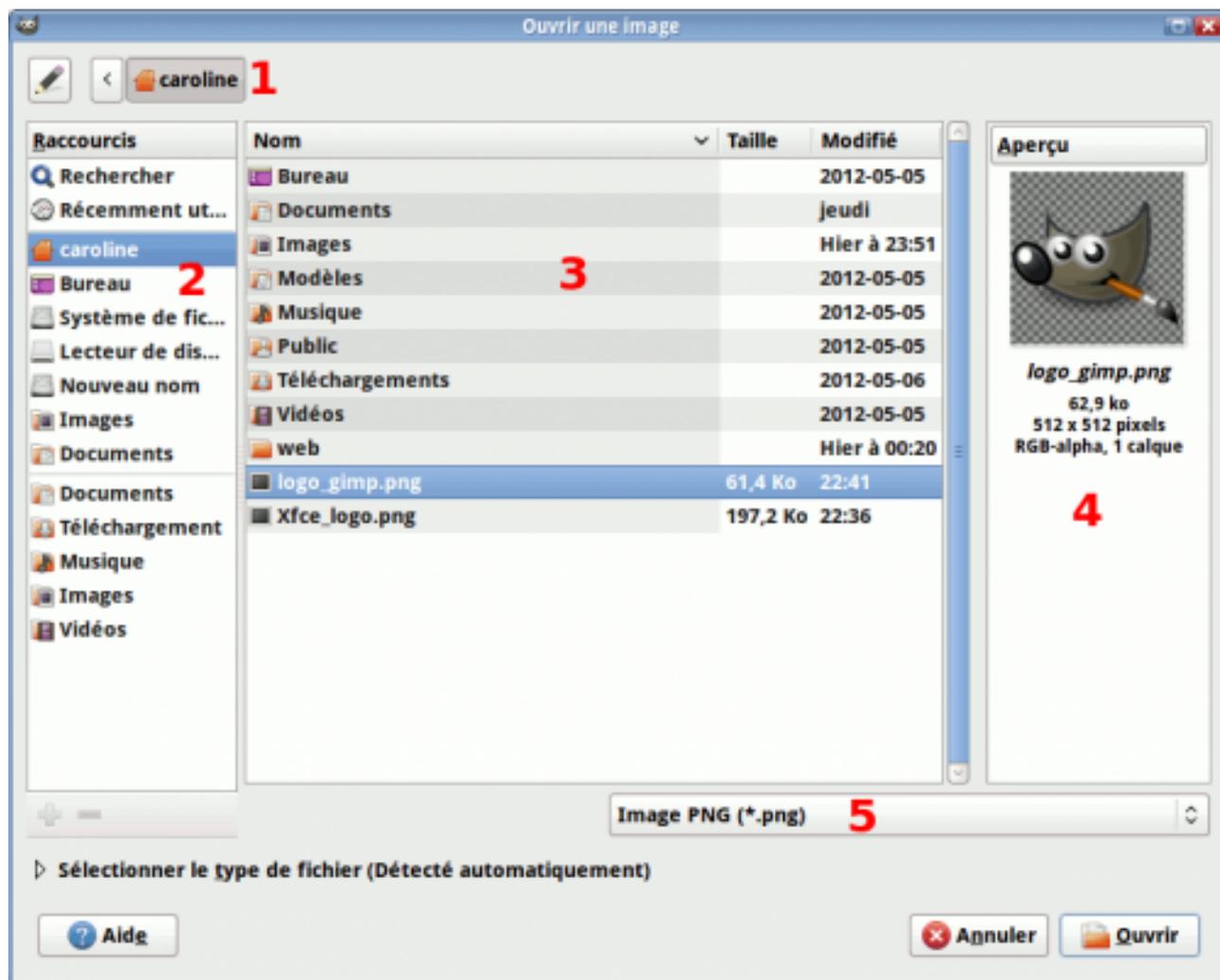
- (6) **Dans cette option, c'est là que vous déterminez si vous remplissez le fond de votre nouveau document avec une couleur ou si vous voulez le fond transparent.** Vous avez donc le choix entre la couleur de premier-plan (noir par défaut), la couleur d'arrière-plan (blanc par défaut), blanc ou transparent. Ces quatre options sont autant utiles les unes que les autres, puisque le choix du remplissage dépend de votre type d'image. Notez que si vous commencez avec un fond transparent, le calque, c'est-à-dire une couche de votre image - vous n'avez qu'à imaginer plusieurs feuilles de cellophane superposées - aura d'office un canal alpha, ce qui permet justement la transparence, contrairement aux trois autres options, qui donneront un calque sans canal alpha, ce qui fait que si vous effacez des parties sur ce calque, **ce sera remplacé par la couleur d'arrière-plan, et il vous faudra donc ajouter vous-même le canal alpha, chose qui sera vue plus tard dans le cours. Cette option est donc importante pour tous vos projets.**
- (7) **C'est le commentaire que vous voulez donner à votre image.** Avec cette option, vous décidez de ce que vous voulez afficher dans les propriétés de l'image finale (par défaut «Created with GIMP»).

Une fois vos options réglées, vous pouvez valider la création du nouveau document.

3.3.0.2. Ouvrir un document

Maintenant, si vous voulez ouvrir une image existante, là aussi le raccourci vous sera déjà familier: **Fichier > Ouvrir** (**Ctrl** + **O**).

Une fenêtre s'ouvre:



À partir de là, vous parcourez vos dossiers et fichiers pour trouver l'image que vous voulez ouvrir. Les boutons tout en haut (1) vous permettent de naviguer dans l'arborescence de vos fichiers et de revenir directement plusieurs dossiers en arrière. Le menu de gauche (2) vous donne les principaux emplacements sur votre machine. Au centre (3), se trouve la partie principale de la navigation, avec le contenu de votre dossier courant. À droite (4), vous pouvez avoir un aperçu direct d'une image que vous sélectionnez (attention : cela peut prendre plusieurs secondes pour générer la miniature d'une image très volumineuse). Vous avez aussi un menu déroulant, en bas (5), qui vous permet de ne sélectionner qu'un type d'image précis, comme les PNG ou les JPEG par exemple.

Une fois que vous avez choisi votre fichier, validez votre choix avec le bouton **Ouvrir**.

Notez aussi que vous pouvez aussi ouvrir une image en glissant-déposant les fichiers depuis votre explorateur de fichiers vers la fenêtre centrale de GIMP.

3.3.0.3. Enregistrer un document

Depuis la version 2.8, cette fonction a été scindée en deux pour plus de clarté.

i

Mais tout d'abord, je vais vous parler plus en détail du format **.XCF**, le format natif de GIMP. Ce format est celui que vous devez choisir si vous voulez garder une copie de votre document pour pouvoir y retravailler plus tard, puisque ce format conserve les calques, chemins, canaux, la sélection active et la transparence. Ainsi, vous pourrez continuer à travailler sur votre image plus tard sans problème. C'est ce qu'on pourrait appeler un *fichier source*. Pour l'enregistrer sous ce format, vous devrez utiliser **Fichier > Enregistrer sous** (**Maj**+**Ctrl**+**S**) pour une nouvelle image, ou **Fichier > Enregistrer** (**Ctrl**+**S**) pour sauvegarder les modifications d'un fichier déjà enregistré.

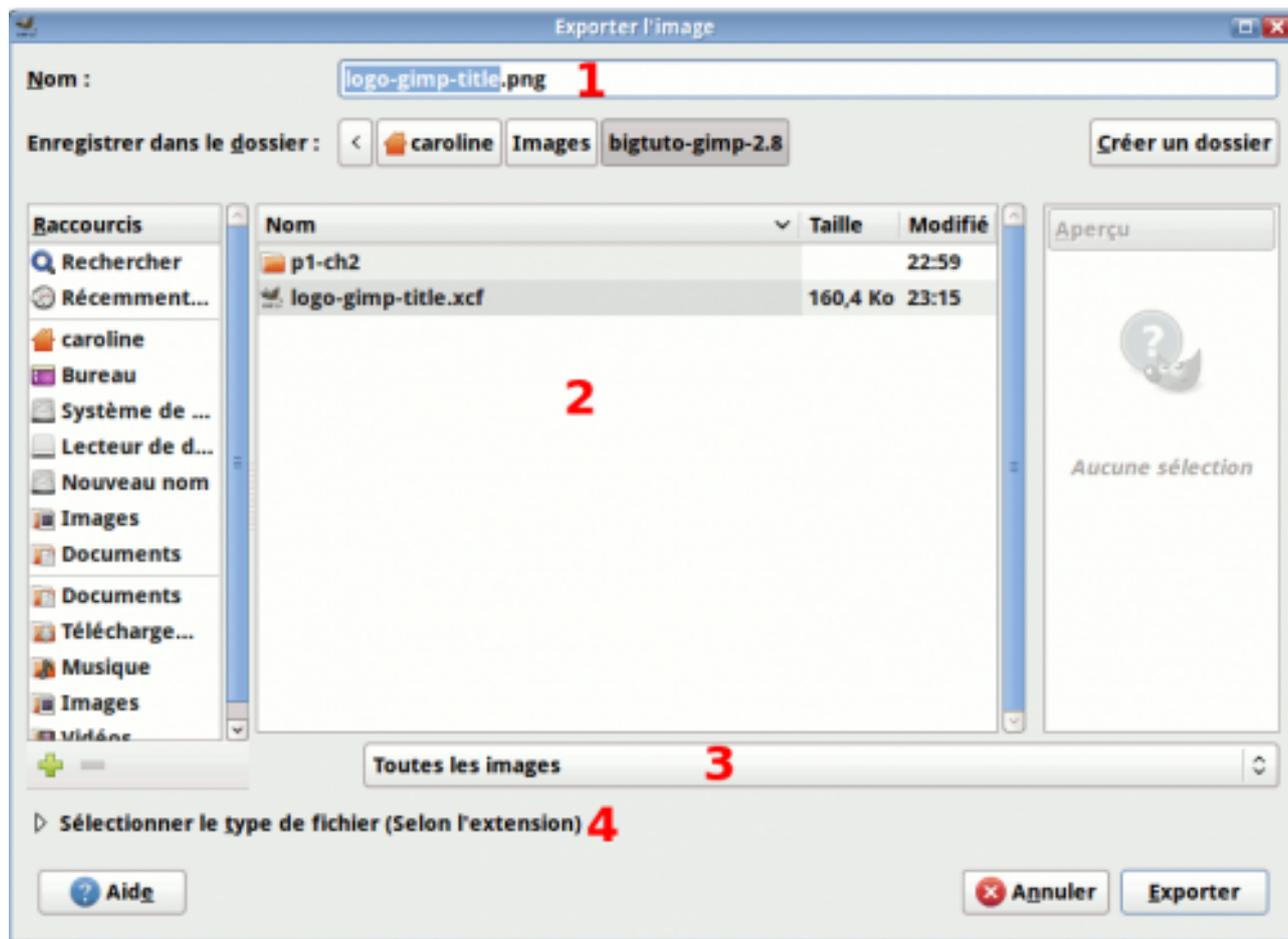
Mais si vous voulez montrer votre image à vos amis, vous devrez l'exporter, soit en JPEG, soit en GIF ou bien en PNG. Pour cela, vous devrez passer par **Fichier > Exporter** (**Maj**+**Ctrl**+**E**) pour une nouvelle copie ou **Écraser monfichier.png** («monfichier.png» n'étant qu'un exemple) pour enregistrer les modifications d'une image. Le format privilégié est le PNG, mais vous pouvez aussi choisir d'autres formats.

Ensuite, si vous diffusez un thème graphique (ex: thème pour forums, blog ou **CMS**) et que vous voulez inclure les sources de vos images, vous pouvez enregistrer, via la fonction **Exporter** une copie de chacune de vos sources XCF au format **.PSD** pour les utilisateurs de Photoshop, mais prenez note que ce format propriétaire n'est supporté que partiellement par GIMP et donc, certains modes de calque et les masques de calque ne sont pas supportés. Mais c'est mieux que rien. Cette fois, vous tapez simplement *.psd* au lieu de *.png* au moment d'enregistrer votre fichier.

Maintenant que vous savez en gros ce que vous devez faire, je ne vous présenterai pas en détail chacune des fonctions, puisque l'interface est sensiblement la même, la seule différence étant dans les choix de formats.

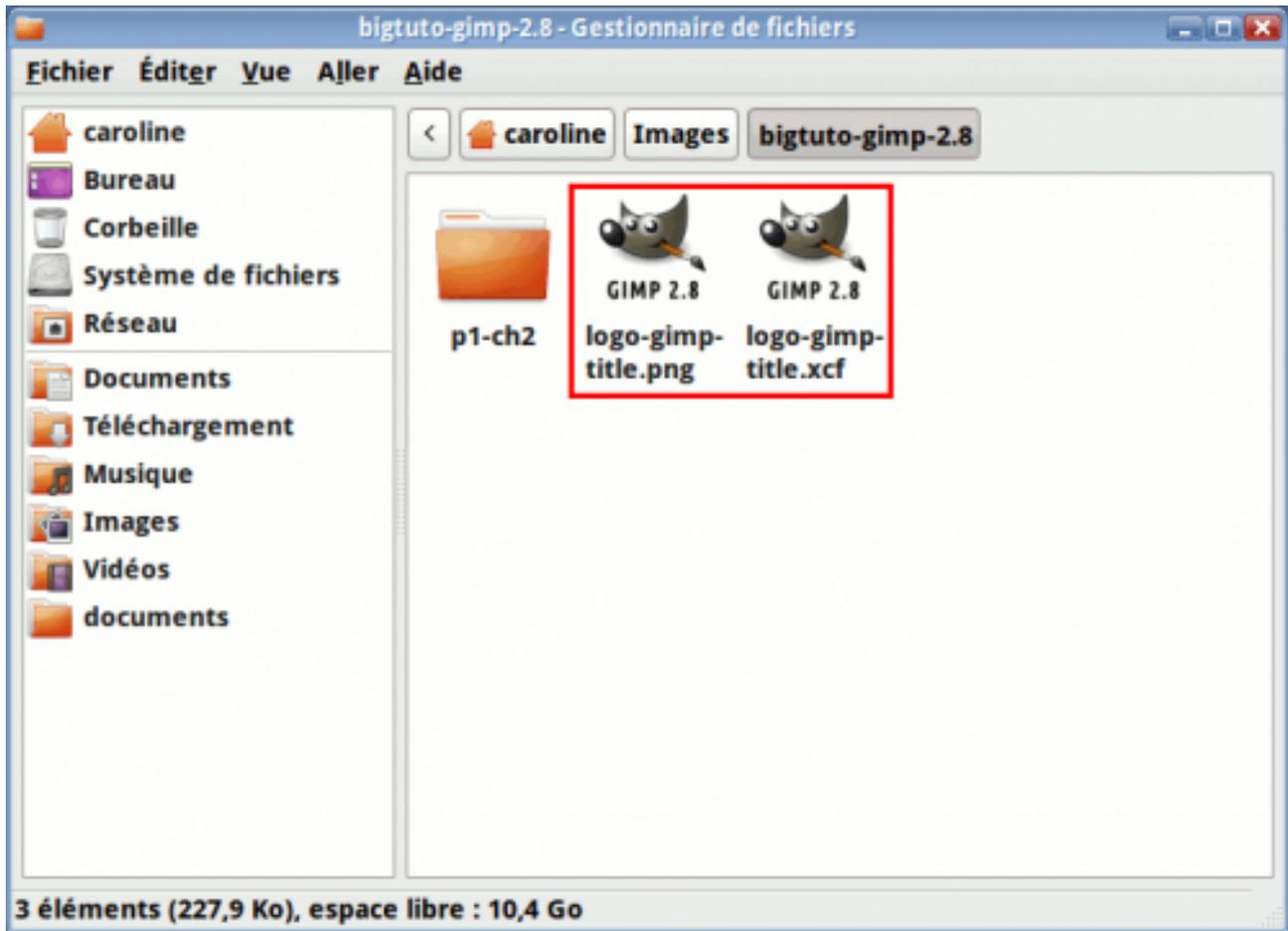
Que vous utilisiez «Enregistrer» ou «Exporter», voici ce que vous avez (voir la figure suivante):

I. Les notions de base



Vous commencez par taper le nom que vous voulez donner à votre fichier (1), en vous assurant de garder la bonne extension à la fin pour que GIMP l'enregistre sous le format désiré. Ensuite, vous parcourez dans vos dossiers pour choisir l'emplacement dans lequel vous voulez enregistrer votre fichier (2), dont vous pouvez changer les fichiers à afficher à partir du menu déroulant (3). Et finalement, dans le cas de l'exportation, vous avez un menu rétractable où vous avez les choix de formats (4)

On valide donc, puis juste pour vous montrer, je vais ouvrir mon explorateur de fichiers pour y retrouver mes fichiers .XCF et .PNG que je viens d'enregistrer dans mon dossier «bigtuto-gimp-2.8»:



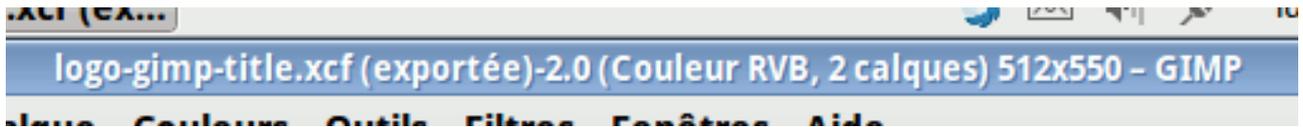
Mes nouveaux fichiers que je viens d'enregistrer s'y trouvent (je les ai entourés de rouge)!

3.3.1. Petite note en passant...

Puisque j'ai parlé d'exportation, je viens juste souligner que lorsque vous ouvrez une image dans un format autre que .XCF, vous aurez une mention «Importée» vis-à-vis le nom du fichier, dans la barre du titre (voir la figure suivante).



Aussi, lorsque vous exportez une image vers un format autre que .XCF, une mention «Exportée» apparaîtra vis-à-vis le nom du fichier tant que vous n'aurez pas fait de modifications ultérieures (voir la figure suivante).

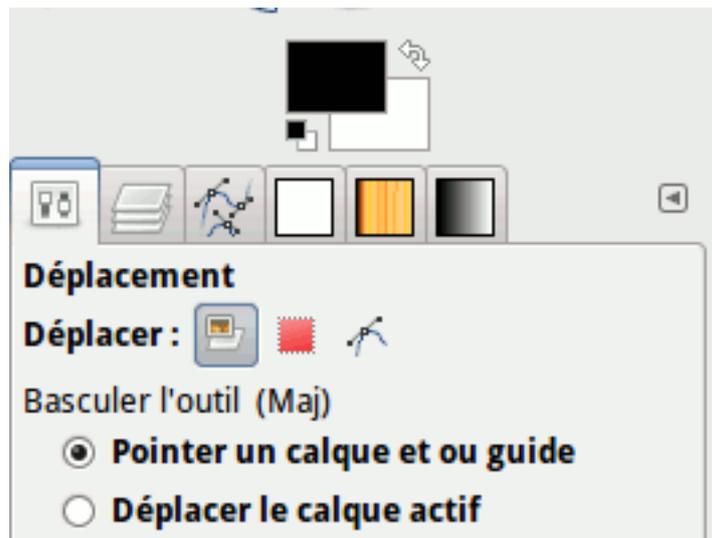


Maintenant, vous ne devriez plus avoir de problèmes à créer vos nouveaux documents et à les enregistrer.

Le tour d'horizon de l'interface est maintenant fait et vous savez maintenant personnaliser GIMP. On est maintenant prêt à attaquer les fonctionnalités du logiciel !

Contenu masqué

Contenu masqué n°1



[Retourner au texte.](#)

4. Opérations de base

Pour débiter en douceur, on va commencer par des opérations simples qui sont généralement les premières choses qu'un débutant apprend en manipulation d'images et qui vous seront particulièrement utiles si vous devez travailler des photos numériques.

4.1. Fonctions de base à connaître

Avant de commencer à manipuler des images, on doit commencer par apprendre quelques fonctions qui sont essentielles à connaître quelle que soit l'utilisation qu'on veut faire de GIMP. Ce sont les bases que tout débutant doit connaître.

Je commence donc avec la présentation de ces fonctions.

4.1.0.1. Annuler

Vous vous êtes planté lors d'une manipulation ? Le résultat ne vous satisfait pas ?

La fonction **Annuler** vous permet de corriger toutes les petites bévues que vous pourriez faire pendant vos sessions de gimpage !

Cette fonction est disponible depuis **Édition > Annuler**, mais vous pouvez aussi utiliser le raccourci **Ctrl** + **Z**.

?

Mais si j'ai fait beaucoup d'opérations après l'action que je dois annuler, est-ce que je peux me reprendre ?

GIMP dispose d'une historique d'annulation qui peut contenir autant d'actions que la mémoire allouée - qui est de 64 Mo par défaut - lui permet, ce qui signifie que vous disposez d'une grande marge de manœuvre ! Ceci peut être réglé dans **Édition > Préférences > Environnement > Mémoire maximale pour l'annulation**.

4.1.0.2. Rétablir

Ceci est littéralement l'inverse de la fonction **Annuler**. Si vous avez trop annulé d'actions, vous pouvez refaire ces actions précédemment annulées en passant par **Édition > Rétablir** ou en utilisant **Ctrl** + **Y**.



Faites tout de même attention ! Si vous annulez des actions et qu'ensuite, vous faites autre chose que **Annuler** ou **Rétablir**, vous ne pourrez plus refaire les actions que vous avez annulées ! De ce fait, je vous encourage à dupliquer votre image et à travailler **sur la copie et non sur l'original**, car seul l'original conserve l'historique d'annulation !

4.1.0.3. Passer d'un mode colorimétrique à l'autre

Puisque les images peuvent avoir différents modes selon leur format, vous serez amené à faire des conversions de mode de couleur. Cette fonction vous donne trois choix, que je vais donc vous décrire :

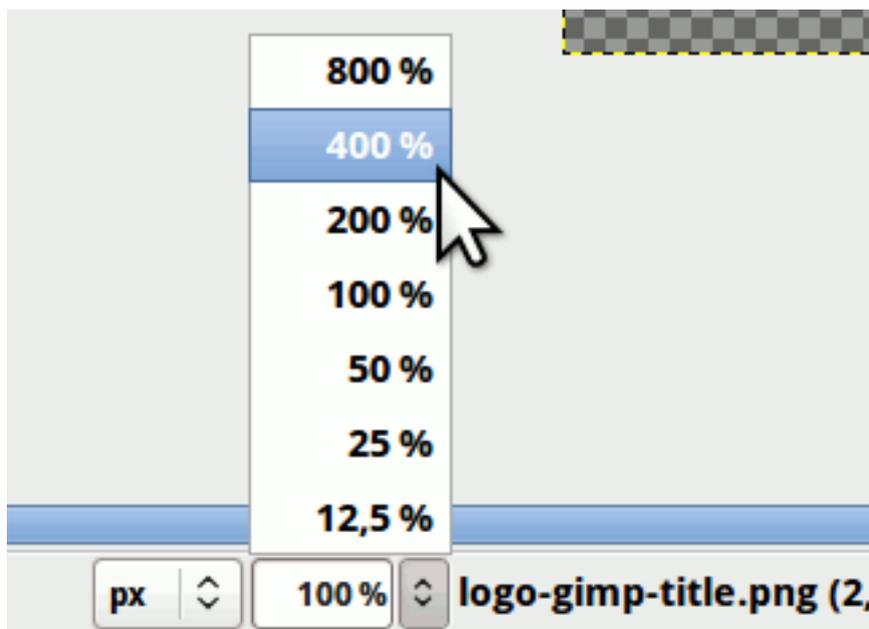
4.1.0.3.1. RVB C'est le mode dans lequel vous DEVEZ toujours travailler ! Elle permet d'utiliser les 16 millions de couleurs sur votre image, ainsi que les différents filtres et outils.

4.1.0.3.2. Couleurs indexées C'est le mode par défaut utilisé par le format GIF. Ce mode ne permet pas d'avoir plus que 256 couleurs, et vous ne pouvez pas utiliser la plupart des filtres et fonctions lorsque votre image est sous ce mode : ces fonctions seront grisées. De plus, si vous tentez d'utiliser une couleur qui est absente de la palette, vous ne pourrez pas peindre cette couleur. Par exemple si tentez d'utiliser du rouge alors que la palette ne contient que du bleu, vous n'arriverez qu'à peindre en noir. N'utilisez donc ce mode que si vous voulez exporter une image avec un poids réduit et que la perte de qualité vous importe peu ou que votre image contient peu de couleurs.

4.1.0.3.3. Niveaux de gris Comme le nom l'indique, ce mode ne permet que le noir, le blanc et les différents niveaux de gris. Ne l'utilisez que pour les images en niveaux de gris.

4.1.0.4. Zoom

Vous serez souvent amené à zoomer votre image pour faire du travail de précision ou pour l'afficher à sa vraie grandeur (dans le cas d'une grande image). Vous pouvez le régler depuis le menu dans le bas de la fenêtre centrale lorsqu'une image est ouverte.



Vous pouvez aussi choisir d'autres pourcentages de zoom en faisant **Affichage > Zoom** où vous trouverez plein d'options.

...ou bien, pour aller plus vite, vous n'avez qu'à faire **Ctrl**+**molette** en ayant le curseur sur le *viewport* (zone de la fenêtre affichant l'image) de votre fenêtre pour zoomer votre image!

4.1.0.5. Se déplacer dans la fenêtre d'image

Vous aurez forcément besoin de vous déplacer dans la fenêtre d'image lorsque vous zoomez. Pour cela, tout le monde sait qu'on peut utiliser les ascenseurs horizontal et vertical pour se déplacer.

Mais saviez-vous qu'il existe une façon encore plus simple? En ayant votre curseur dans le *viewport* de votre fenêtre, vous n'avez qu'à utiliser votre molette pour vous déplacer verticalement. Et si votre curseur est placé sur l'ascenseur horizontal, le déplacement avec la molette sera horizontal!

4.1.0.6. Ajuster la fenêtre à l'image

Si vous êtes en mode multi-fenêtres et que vous ouvrez une très grande image que vous réduisez ou recadrez ensuite, vous vous retrouverez assurément avec une graaaaaande fenêtre avec une toute petite image au centre.

Au lieu d'essayer de redimensionner votre fenêtre à coups de cliquer-glisser, il existe une fonction qui vous permet d'ajuster la fenêtre à l'image et celle-ci se trouve dans **Affichage > Ajuster la fenêtre à l'image** ou en utilisant la combinaison **Ctrl**+**E**!

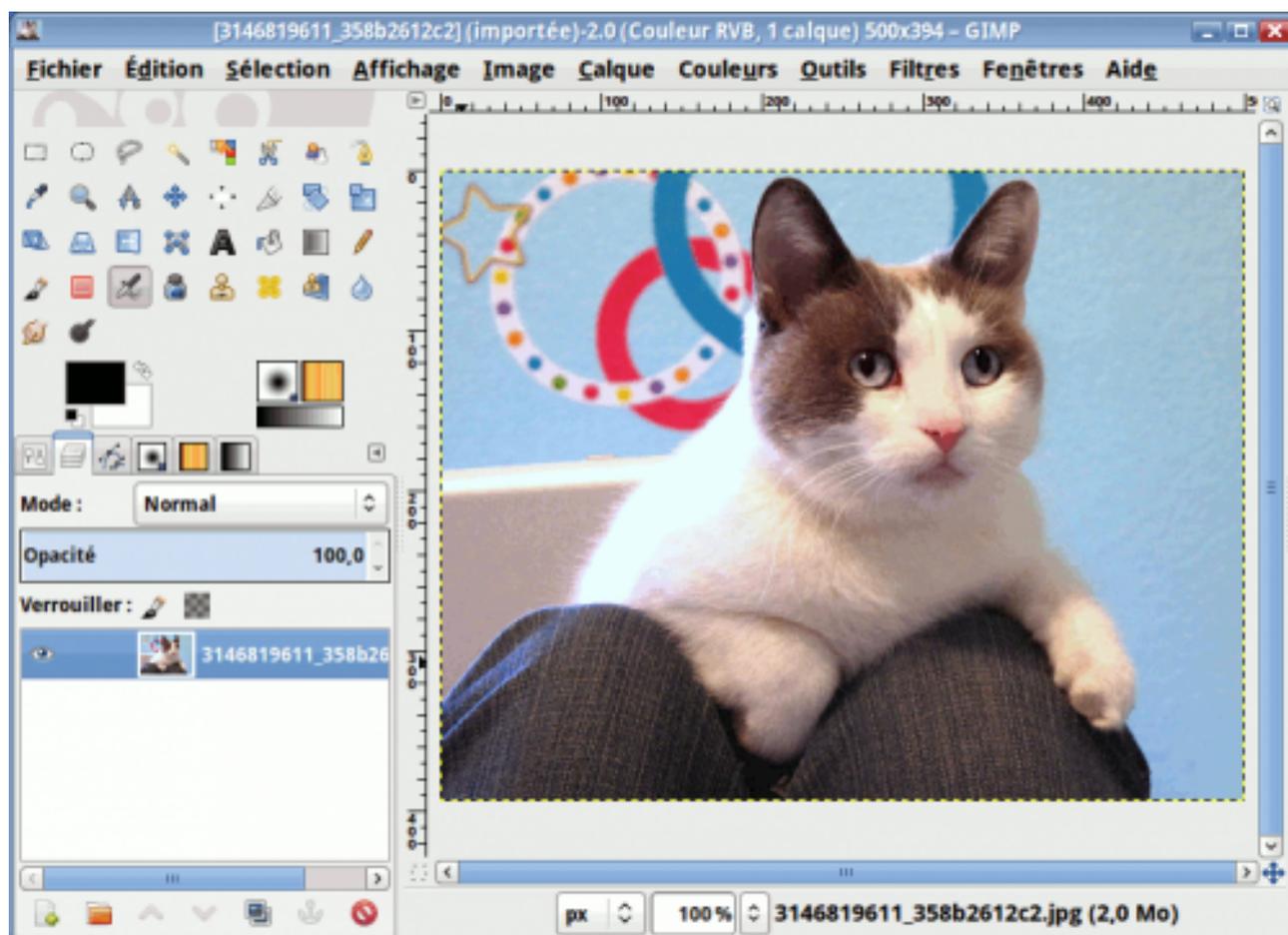
Voilà, vous connaissez maintenant les fonctions de base essentielles à tout gimpneur! Maintenant, passons à notre première manipulation d'image!

4.2. Redimensionner / Recadrer une image

Ceci est généralement la première chose qu'on apprend à faire en manipulation d'image. En effet, plusieurs d'entre vous avez sûrement déjà dû faire ces manipulations pour pouvoir mettre un avatar dans votre profil sur un site quelconque. Mais malgré que vous ayez déjà fait de telles manipulations, même avec Paint, je viens quand même parler du redimensionnement d'une image, que ce soit au niveau du rétrécissement/agrandissement, ou bien du recadrage de l'image, puisque chaque logiciel fonctionne différemment.

Pour vous le montrer, on va faire l'exercice de travailler une photo pour en faire un avatar pour un forum qui permet des avatars de 100*100 pixels. Pour cela, je vais prendre [cette photo de chat dont j'aime bien la bouille qu'il fait](#) et qui est sous licence **Creative Commons BY**.

Vous choisissez donc la taille moyenne 500 puis vous enregistrez l'image sur votre ordinateur. Ouvrez-la ensuite avec GIMP. (Voir la figure suivante.)



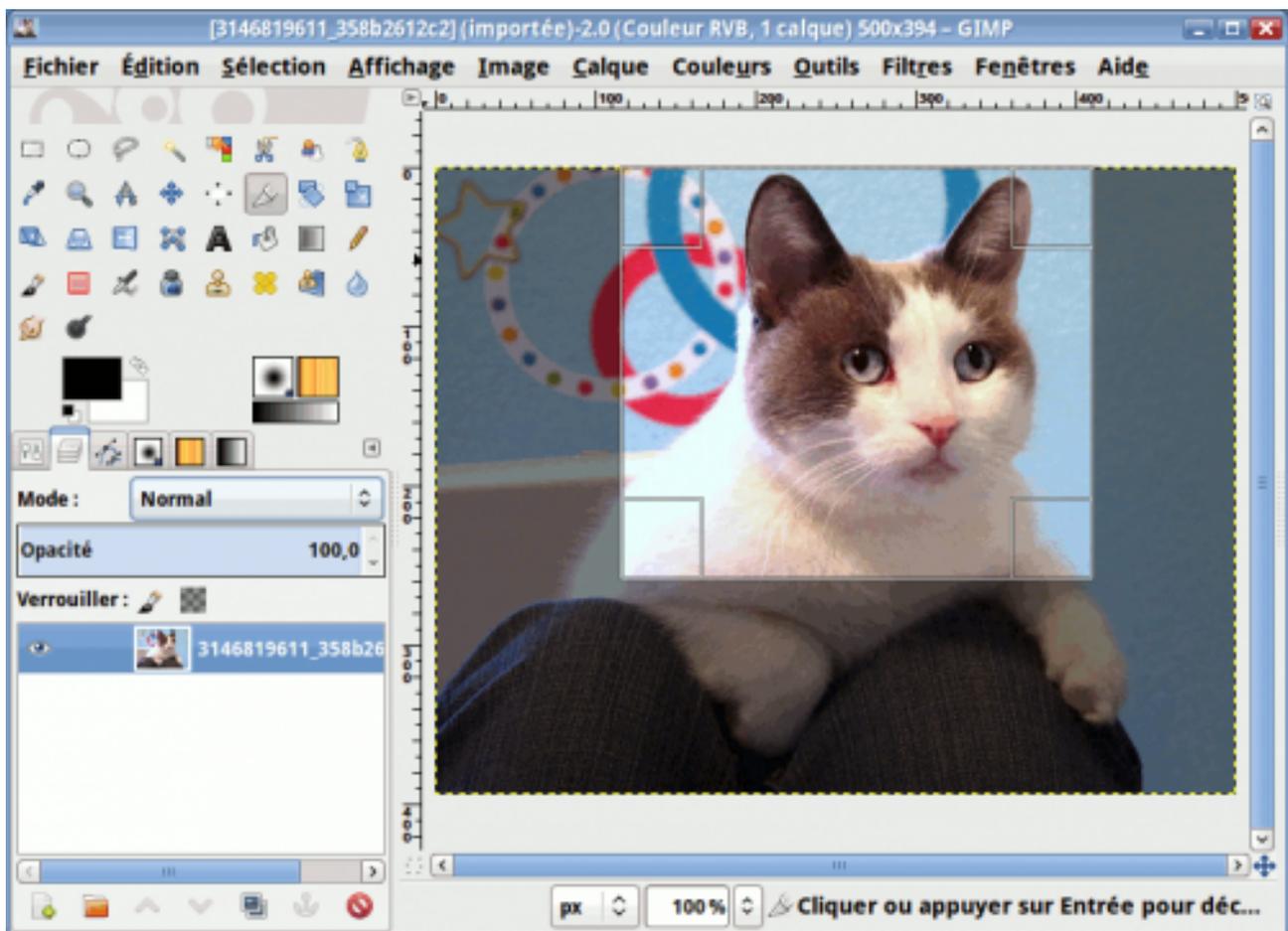
4.2.1. Recadrer la photo

Puisque notre photo n'est pas carrée, on va commencer par enlever les parties qui ne nous intéressent pas, de façon à obtenir un carré parfait. Pour cela, je vais vous montrer deux façons de faire.

4.2.1.1. Avec l'outil de recadrage

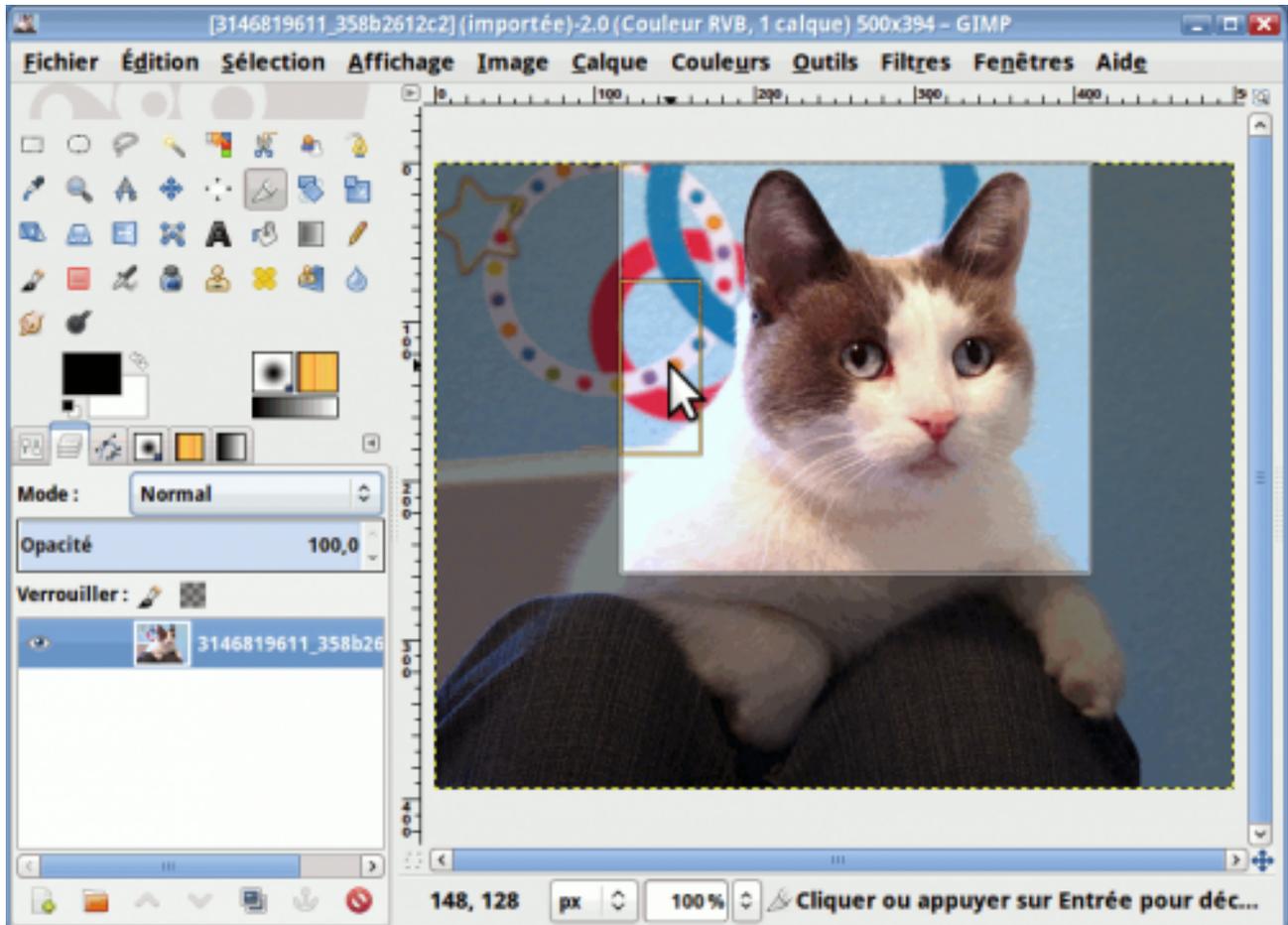
Disponible dans la boîte à outils sous cette icône , cet outil permet de faire un recadrage rapide en encadrant la partie à garder. Ceci n'est pas très exigeant en ressources et donc, je l'utilise pour faire un premier recadrage grossier. C'est donc avec cet outil qu'on va commencer.

Prenez l'outil de recadrage  dans votre boîte à outils, puis sur votre image, cliquez en haut à gauche de la tête du chat, puis en maintenant le bouton gauche enfoncé, glissez jusqu'en bas à droite de la tête avant de relâcher (voir la figure suivante).



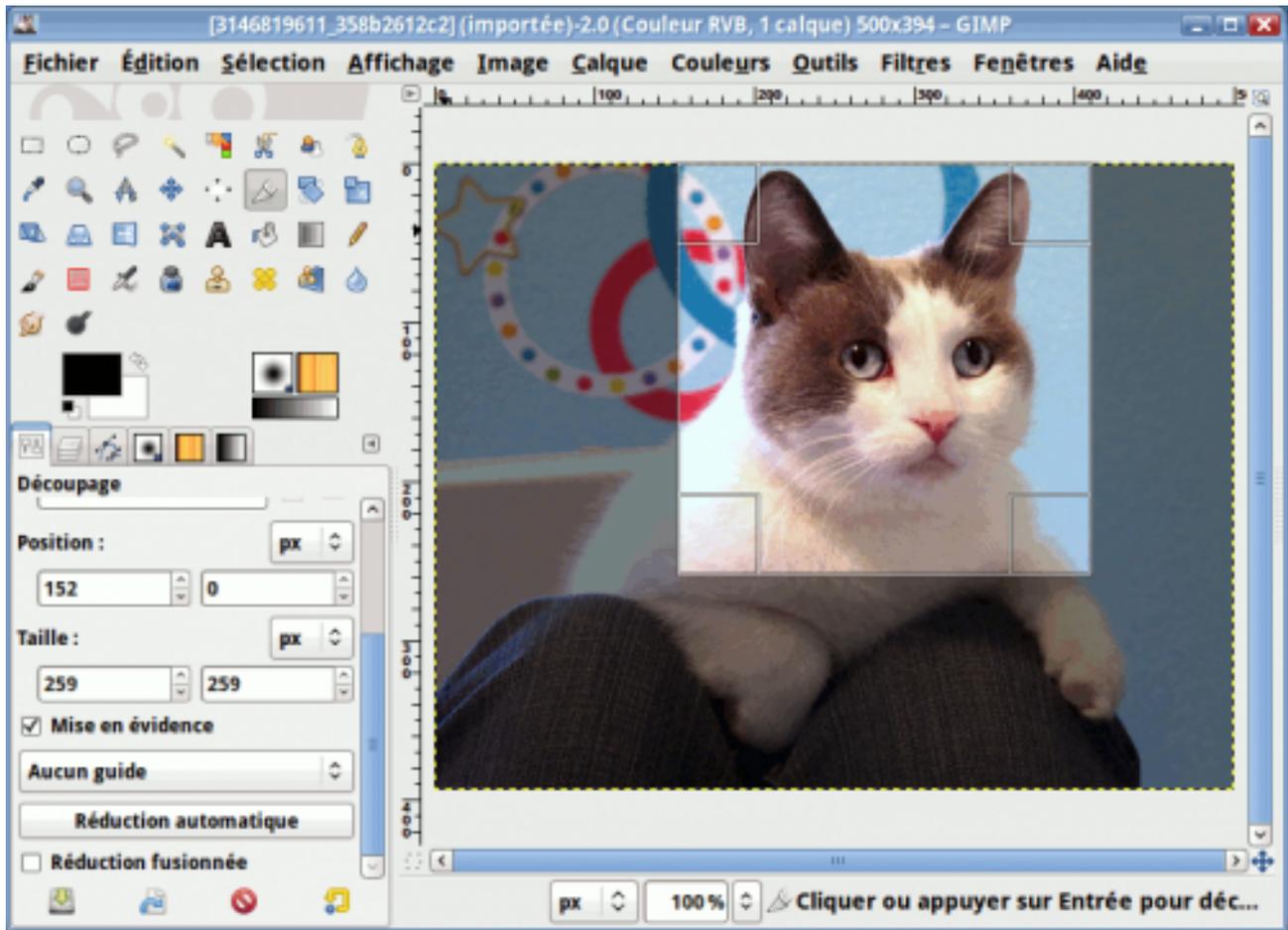
I. Les notions de base

Ce n'est pas tout à fait carré, mais vous pouvez ajuster l'encadrement en utilisant les poignées qui apparaissent lorsque vous approchez votre curseur du bord.

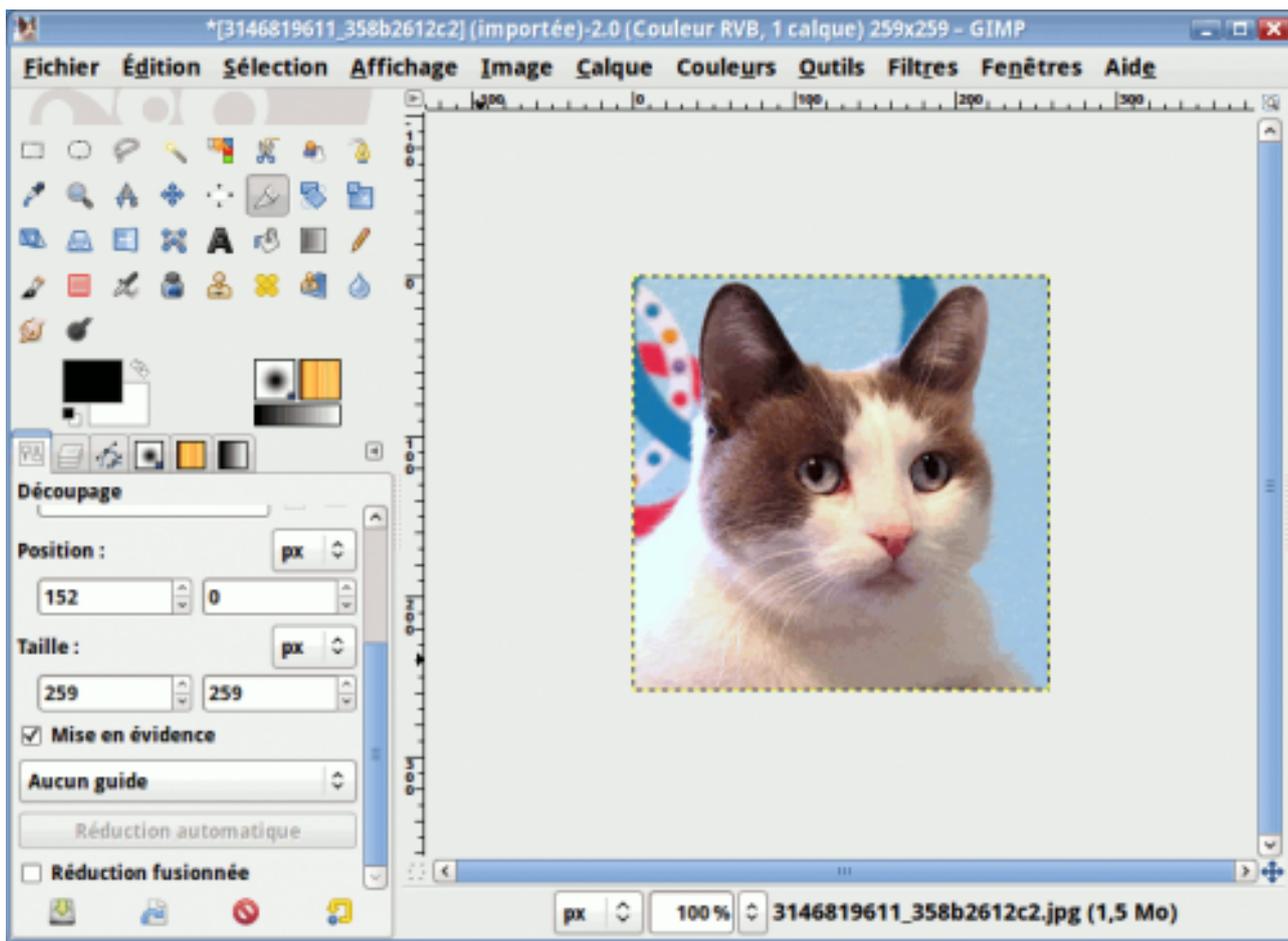


Cliquez puis glissez en ayant le bouton enfoncé, vous verrez que le cadre change de dimensions ! Ajustez donc les bords pour obtenir un carré parfait, en vous aidant des dimensions indiquées vis-à-vis **Taille** dans les options des outils.

I. Les notions de base



Une fois que le résultat vous satisfait, cliquez à l'intérieur du rectangle. L'image sera alors coupée en suivant ce cadre, pour obtenir le résultat sur la figure suivante.



On vient de recadrer l'image avec l'outil de découpage, mais on aurait pu aussi bien le faire avec la seconde méthode que je vous montre ci-dessous.

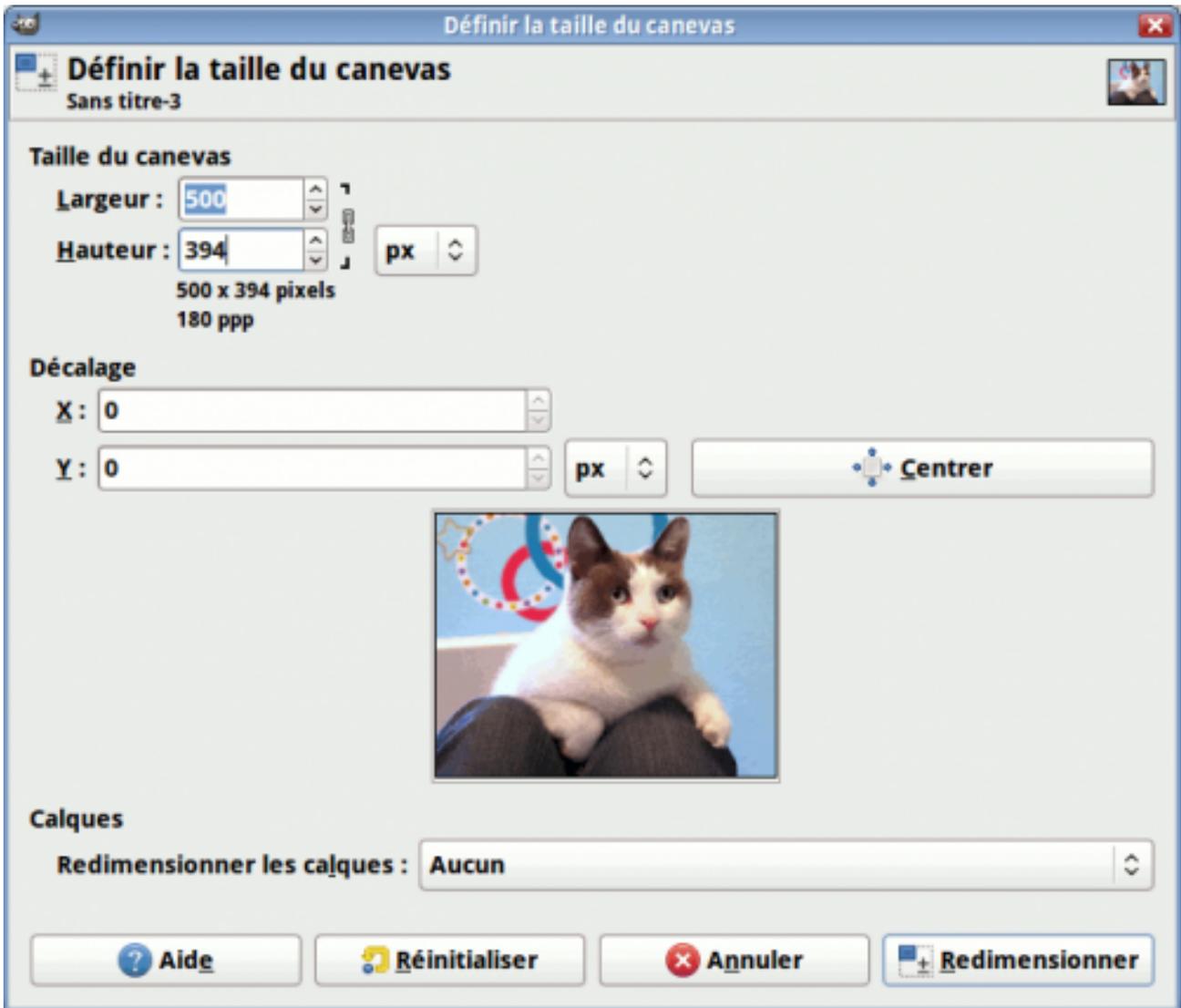
4.2.1.2. Taille du canevas

Cette méthode est assez gourmande en ressources, surtout si vous avez une très grande image et que vous en avez beaucoup à enlever. Ceci m'a d'ailleurs déjà valu des déconnexions soudaines de ma session Ubuntu quand je ne faisais pas gaffe. Je ne sais pas pourquoi, mais ça faisait ça. C'est donc pour cette raison que je l'utilise surtout en finition ou sur des images pas trop grandes.

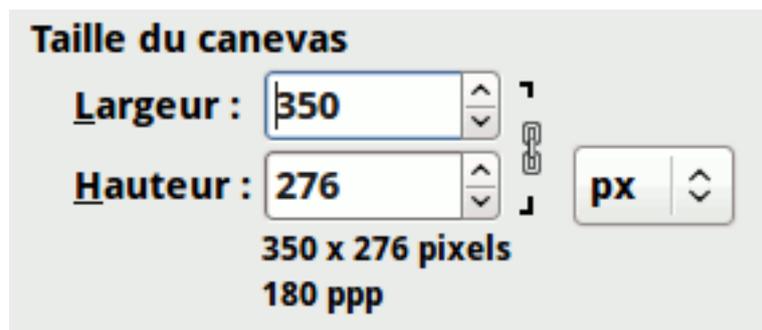
Maintenant, on va annuler le recadrage qu'on vient de faire, pour la refaire avec la méthode de la taille du canevas. Pour cela, allez dans **Image > Taille du canevas**.

Vous devriez avoir une fenêtre qui ressemble à ceci :

I. Les notions de base



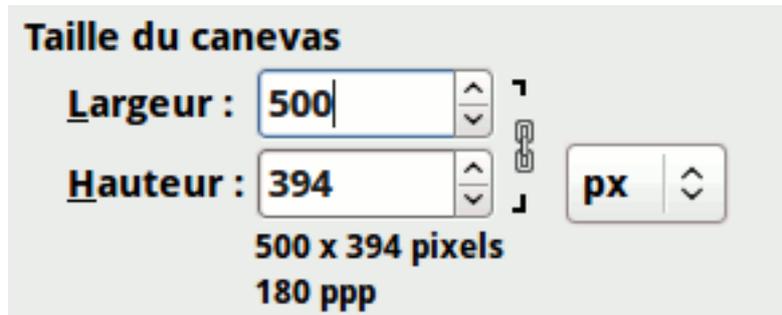
À côté des deux premiers sélecteurs, vous pouvez voir une petite chaîne attachée (). Cette petite chaîne, quand elle est attachée, permet de faire du recadrage proportionnel. Essayez pour voir, en abaissant l'une des deux valeurs.



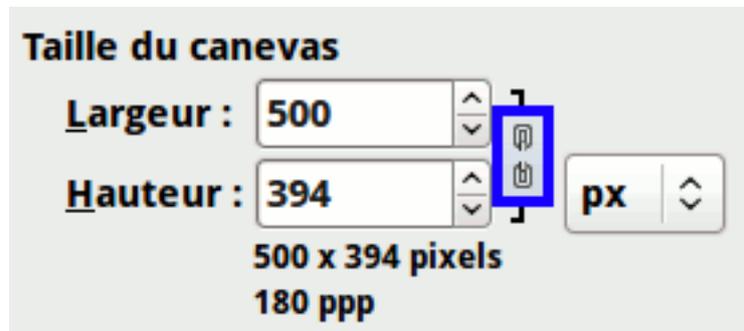
I. Les notions de base

L'un suit l'autre !

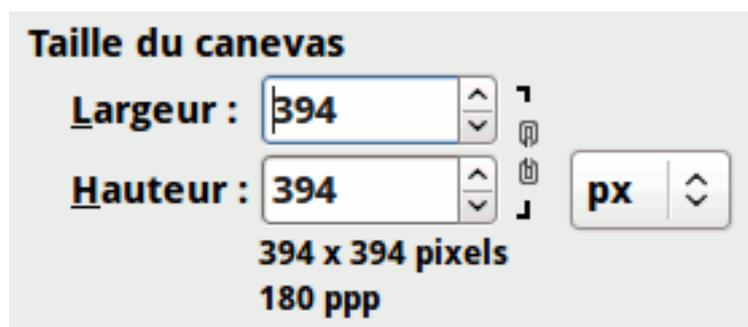
Maintenant, revenons à nos valeurs initiales en cliquant sur le bouton **Réinitialiser** en bas de la fenêtre. Vous revoilà avec les dimensions initiales.



Maintenant, si on veut baisser l'une des deux valeurs sans que l'autre ne suive, il faut **détacher** la petite chaîne, en cliquant dessus.



Abaissez la plus grande des deux valeurs, pour qu'elle rejoigne l'autre pour faire un carré parfait.



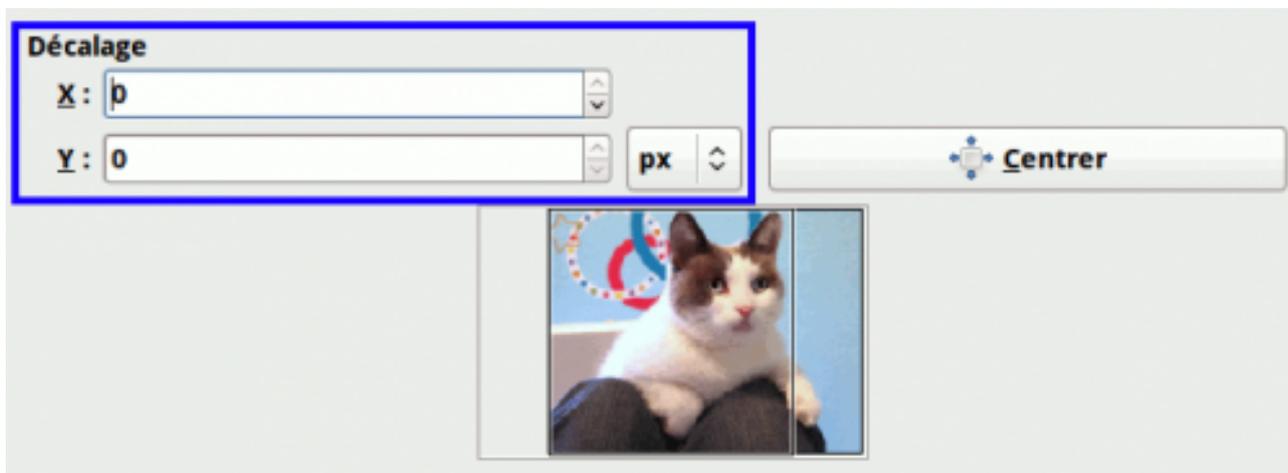
L'autre valeur n'a pas suivi !

?

Mais si je veux rogner à gauche ou en haut, qu'est-ce que je fais ?

On en vient justement à ce sujet. Si vous regardez votre fenêtre, vous verrez deux autres sélecteurs plus bas :

I. Les notions de base



Ces sélecteurs permettent de positionner le rectangle de ce que vous voulez garder. Essayez de jouer avec ces sélecteurs pour le positionner.



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/1479/>

i

Vous pouvez aussi utiliser le bouton **Centrer** si vous voulez que votre rectangle soit centré sur votre image. Ceci vous sera utile dans les situations où vous devez centrer votre rognage.

Décalage

X : -53

Y : 0

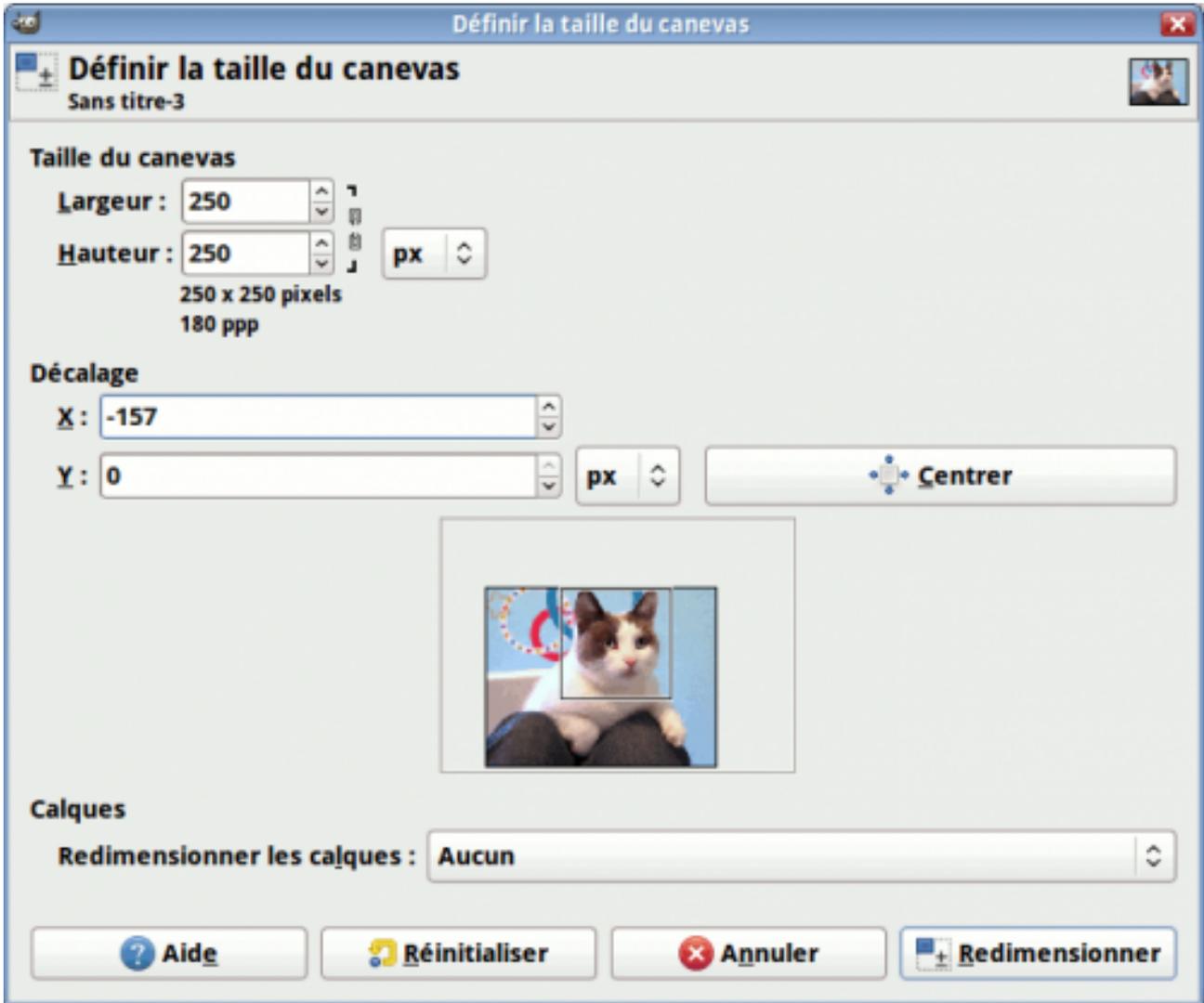
px

Centrer

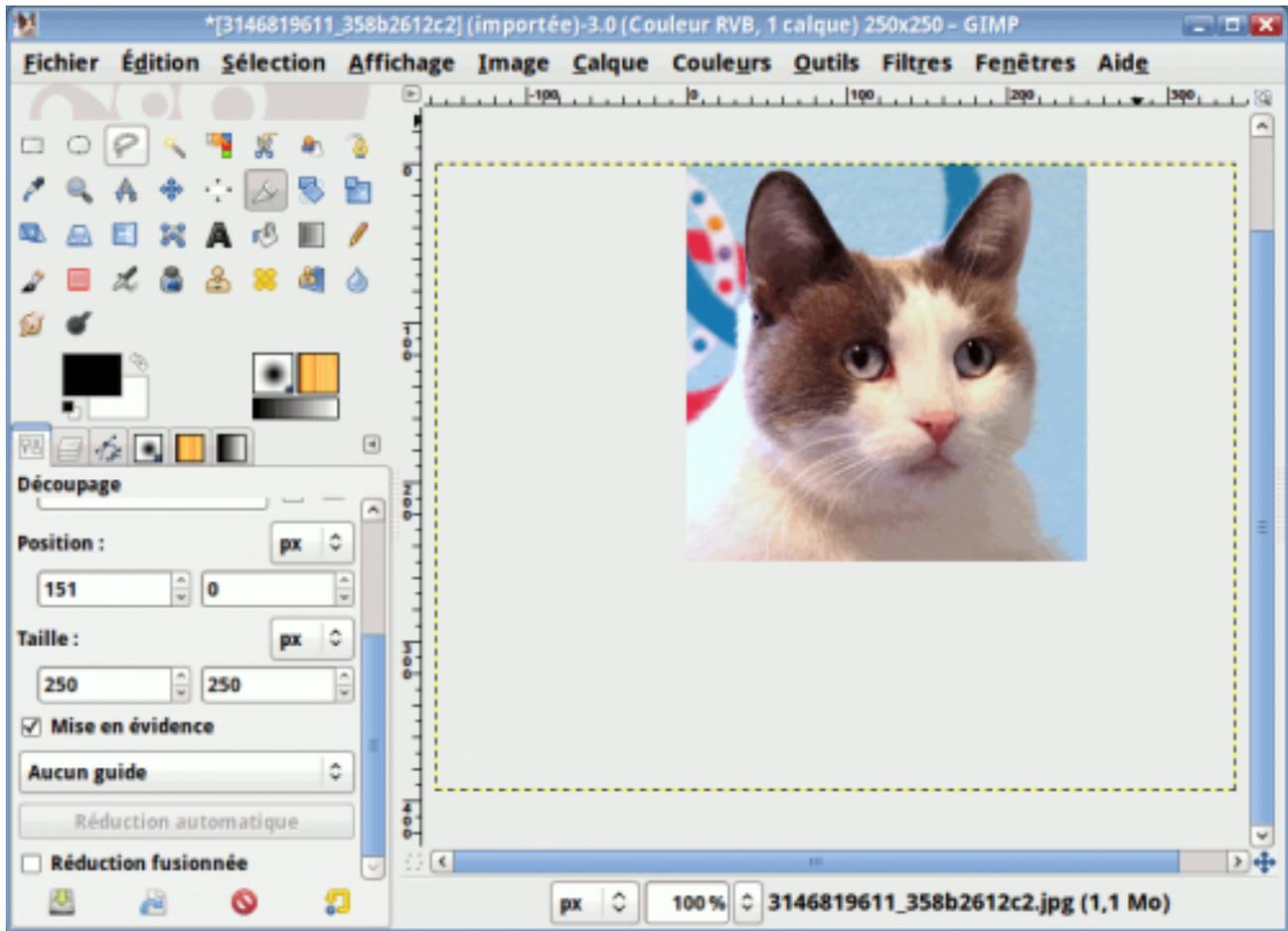


Revenons maintenant au recadrage de notre minou. Il ne vous reste qu'à rogner l'image à votre goût, tout en gardant le carré parfait, puis ajuster le décalage du rectangle.

I. Les notions de base

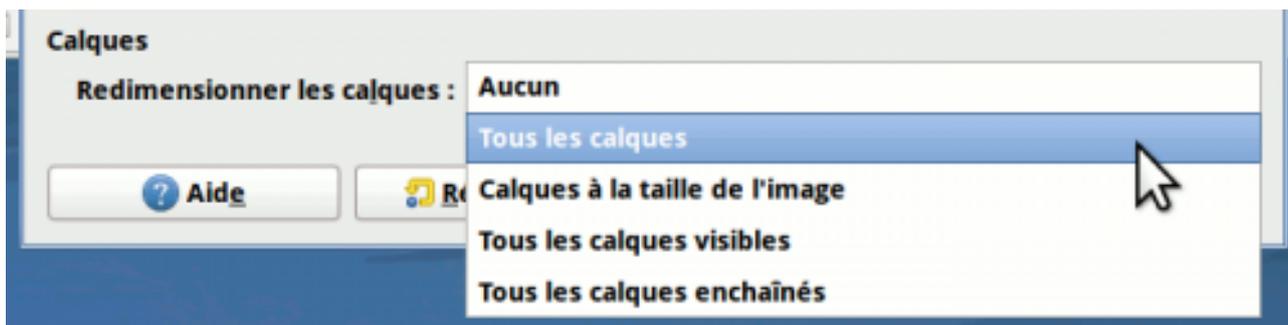


Il ne vous reste plus qu'à valider.



Mais... les pointillés n'ont pas suivi !

En fait, c'est tout à fait normal. À la base, une image est toujours composée d'au moins un calque, et ce calque est indépendant du canevas ou « espace de travail visible ». Pendant que par défaut, l'outil de recadrage agit à la fois sur le calque et le canevas, la fonction **Taille du canevas** n'agit par défaut... que sur le canevas ! Donc si vous tenez à ce que les pointillés suivent, vous devez utiliser le menu déroulant **Redimensionner les calques** juste au dessus des boutons avant de valider le recadrage.



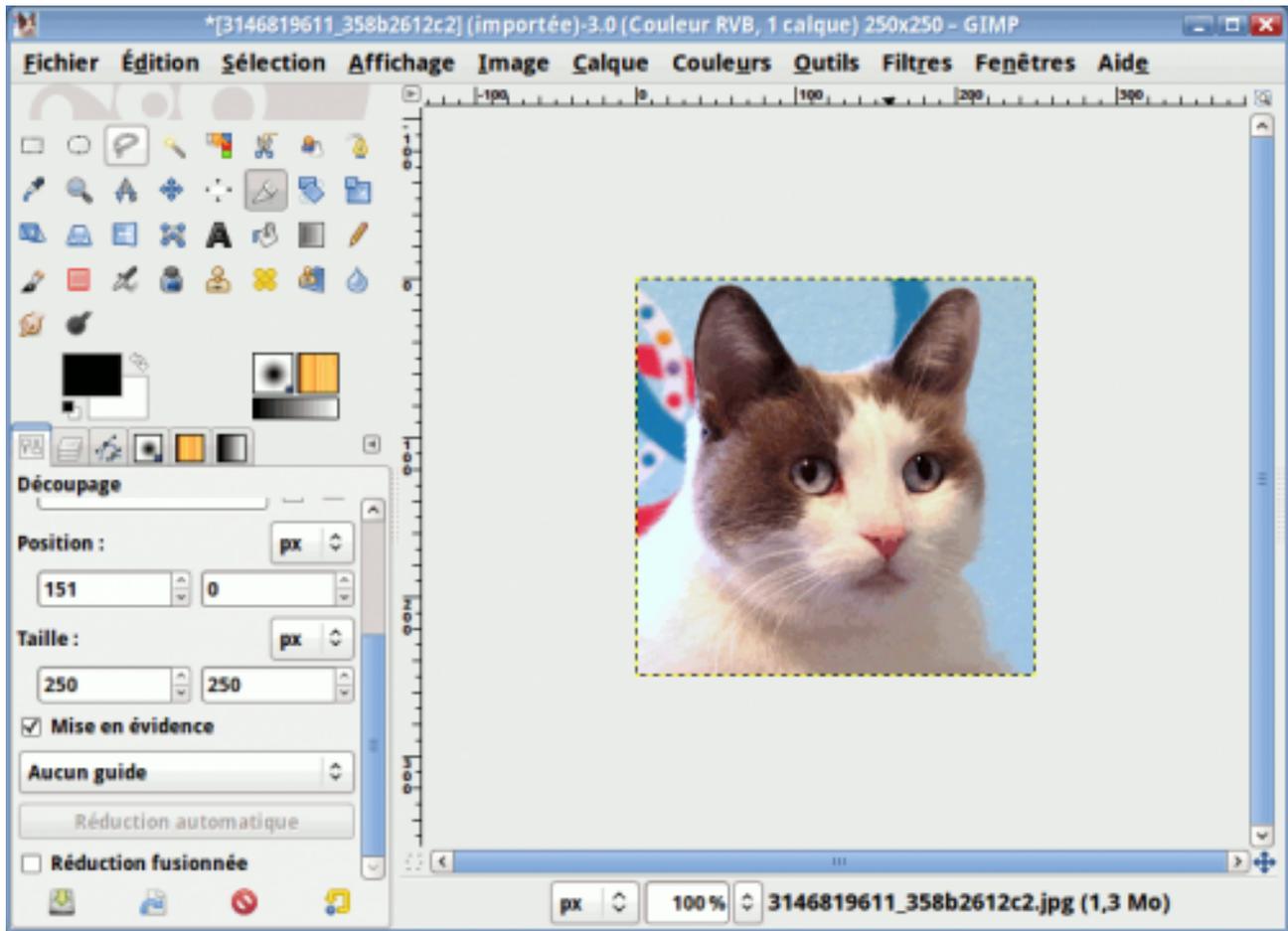
Annulez donc votre recadrage **Ctrl**+**Z** que vous venez de faire, puis refaites-le en sélectionnant **Tous les calques** dans le menu déroulant avant de valider.



Wô wô wô, stop! C'est quoi ça les calques?

Si je vous dis d'imaginer plusieurs feuilles transparentes, avec chacun un élément imprimé dessus, et qu'une fois ces feuilles empilées les unes sur les autres, forment un « tout » qui est projeté sur le mur du local de classe, cela vous donne une idée? Si oui, ceci devrait vous donner une idée des possibilités de cette fonctionnalité très puissante. Mais nous ne verrons ça que dans quelques chapitres puisqu'en ce moment, vous débutez à peine dans l'utilisation des fonctionnalités de Gimp et je préfère que vous ayez appris quelques notions de base avant d'attaquer ce morceau.

Bon, revenons à notre Ti-Mine!



Là encore, il est beaucoup trop grand pour les dimensions maximales demandées sur le SDZ. Pour cela, lisez ce qui suit.

4.2.2. Réduire / Agrandir une image

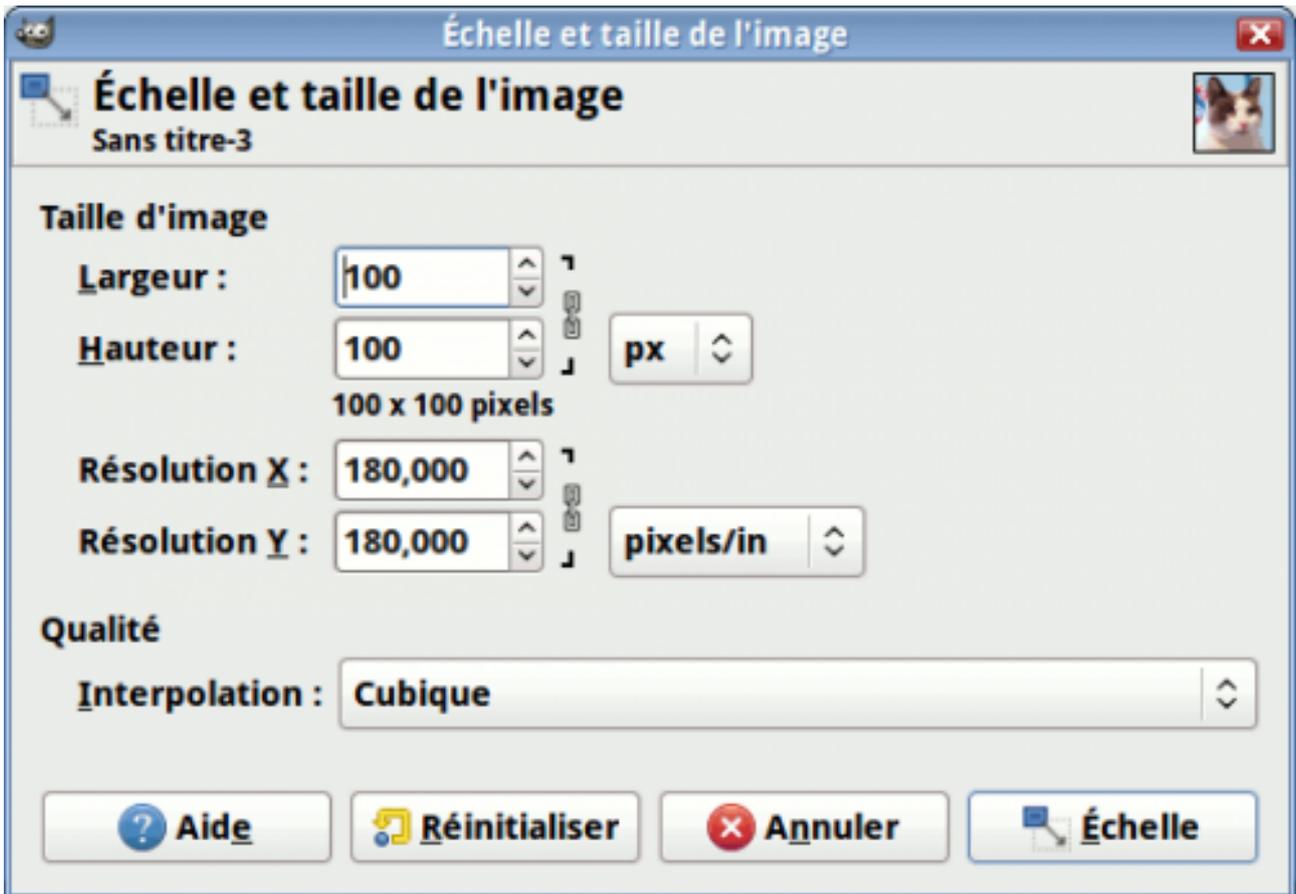
Notre minou fait encore 250x250 pixels et on doit le réduire à 100x100 pixels pour qu'on puisse le mettre en avatar.

Allez donc dans **Image > Échelle et taille de l'image**. Une nouvelle fenêtre s'ouvrira :



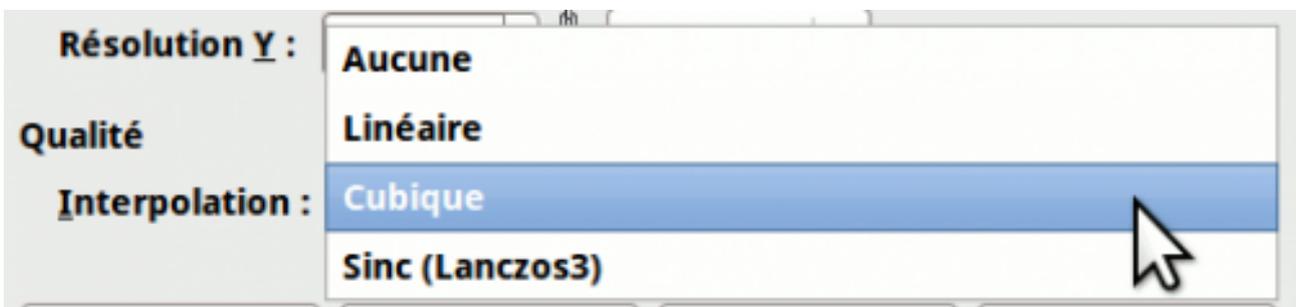
Le principe est encore le même : Si la chaîne est attachée, le redimensionnement sera proportionnel. Si la chaîne est détachée, vous pouvez étirer/rétrécir d'un seul côté au lieu des deux.

Tout en gardant la chaîne attachée, réduisez l'une des deux valeurs à 100 (l'autre suivra) pour avoir la taille désirée :



Quant aux sélecteurs de Résolution, n'y tenez pas compte, à moins que votre image soit destinée à l'impression.

Mais avant de valider, examinons un peu le menu déroulant « Interpolation » que vous voyez sous les sélecteurs :



?

C'est quoi ce mot barbare ?

En gros, lorsque vous agrandissez ou réduisez les dimensions d'une image, vous avez inévitablement une perte de qualité. Pour minimiser cette perte, les pixels de la nouvelle image doivent être recalculés et pour cela, GIMP dispose de plusieurs options, qui utilisent chacune un algorithme différent, et une dernière option qui n'utilise aucun algorithme.

Vous pouvez tester les quatre options disponibles sur l'image du minou, en annulant entre chaque action.



Dans l'ordre : Aucune, Linéaire, Cubique, Sinc (Lanczos3)

La différence est plus frappante sur la première des quatre images qui est plus pixelisée que les autres.

i

Si vous essayez de réduire la taille d'une image en GIF ou en PNG8 qui est en mode **Couleurs indexées**, seule l'option **Aucune** sera utilisable.

Pour revenir à la réduction des dimensions de notre minou, laissez l'option d'interpolation sur **Cubique**.

Voilà notre chat, prêt à être mis en avatar !



Vous pouvez faire la même chose avec n'importe quelle photo de votre choix !

4.3. Quelques fonctions de retouche simples

Bien que ce que je vais vous montrer sera davantage utile pour le post-traitement des photos, ces fonctions ne sont pas à négliger pour autant puisque vous pourriez en avoir besoin en photomontage ou en création de webdesign. D'ailleurs, j'ai régulièrement besoin de certaines de ces fonctions pour la création de mes styles phpBB3 où je reprends bien souvent quelques mini-icônes du style par défaut que je modifie pour les besoins du nouveau style.

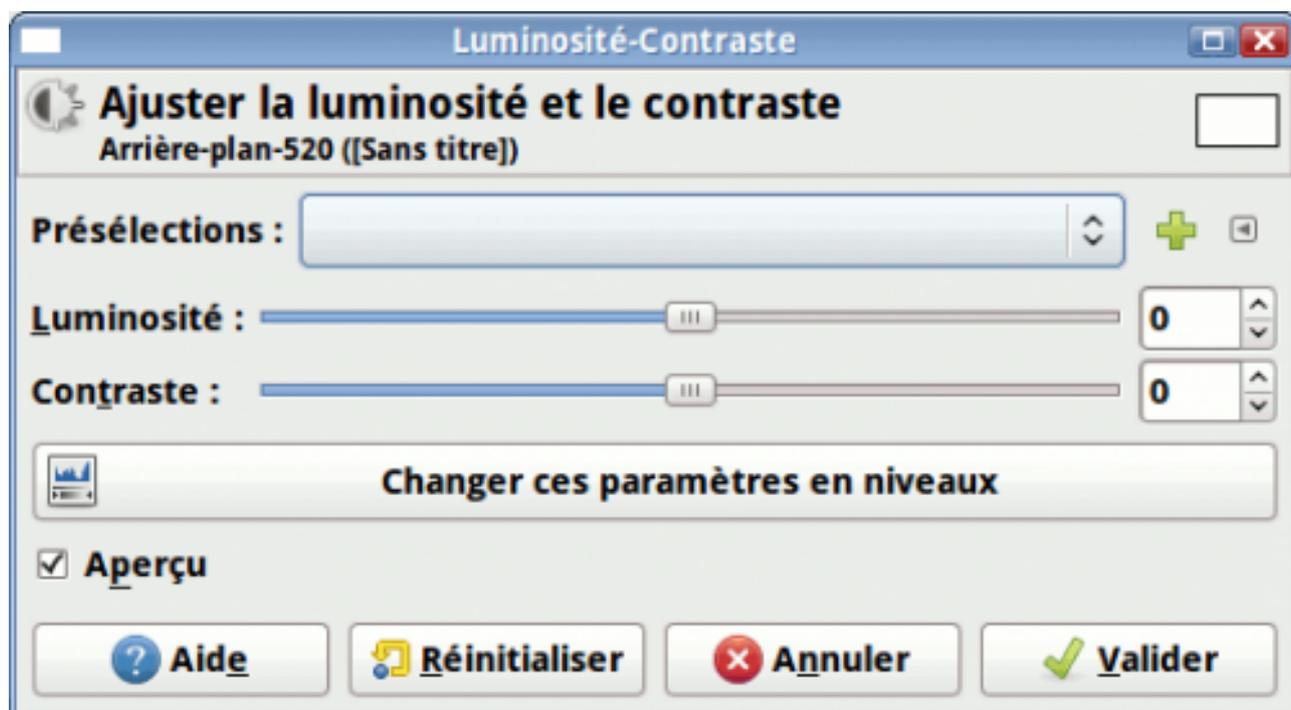
Allons y maintenant dans la présentation des fonctions !

4.3.0.1. Luminosité / Contraste

Cette fonction est pratique pour éclaircir une photo trop sombre ou pour donner un joli effet artistique à une photo.

Prenons cette photo comme exemple : [Télécharger l'image](#) (licence CC-BY) Prenez la taille petite, cela suffira.

Ouvrez l'image et allez dans **Couleurs > Luminosité-Contraste**.



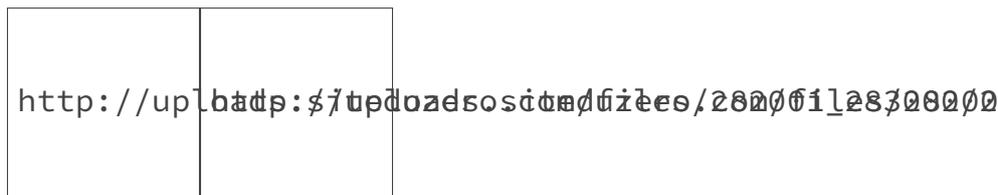
Jouons d'abord avec la luminosité, en annulant entre chaque modification.



Dans l'ordre : luminosité à 50, luminosité à -50

Puis avec le contraste (avec la luminosité à 0).

I. Les notions de base



Dans l'ordre : Contraste à 50, contraste à -50

En combinant ces deux paramètres, vous pouvez à la fois éclaircir une photo et forcer le contraste.

Un exemple :



Luminosité à 50, contraste à 50 pour le premier. Luminosité à 90, contraste à -30 pour le deuxième.



Mais attention! Évitez tout de même d'enchaîner les actions **Luminosité-Contraste**, car il s'agit de manipulations dites *destructrices* dont une mauvaise utilisation finit par dégrader la qualité de l'image!

Deux exemples :

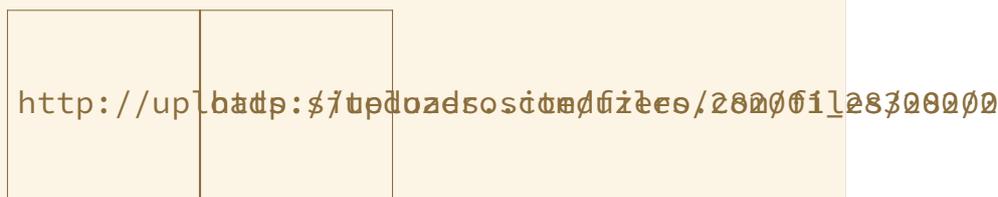


Image #1 : Deux fois une baisse de 50, puis deux fois une hausse de 50

Image #2 : Trois fois une baisse de 50, puis trois fois une hausse de 50

Dans les deux cas, je n'ai touché qu'à la luminosité.

On voit clairement la dégradation puisque l'image est de plus en plus délavée au fil des extrêmes. Avec d'autres réglages extrêmes, ça peut même aller jusqu'à la création d'artefacts, voire des grosses taches de couleurs pures saturées au maximum.

Donc, pour un résultat optimal, vous devez limiter autant que possible le nombre de fois que vous passez un coup de Luminosité-Contraste, en réglant plus finement les deux paramètres, et surtout éviter les extrêmes!

4.3.0.2. Teinte-Saturation

Très pratique pour changer la teinte d'un élément ou pour désaturer une couleur trop vive ou pour raviver une couleur trop fade.

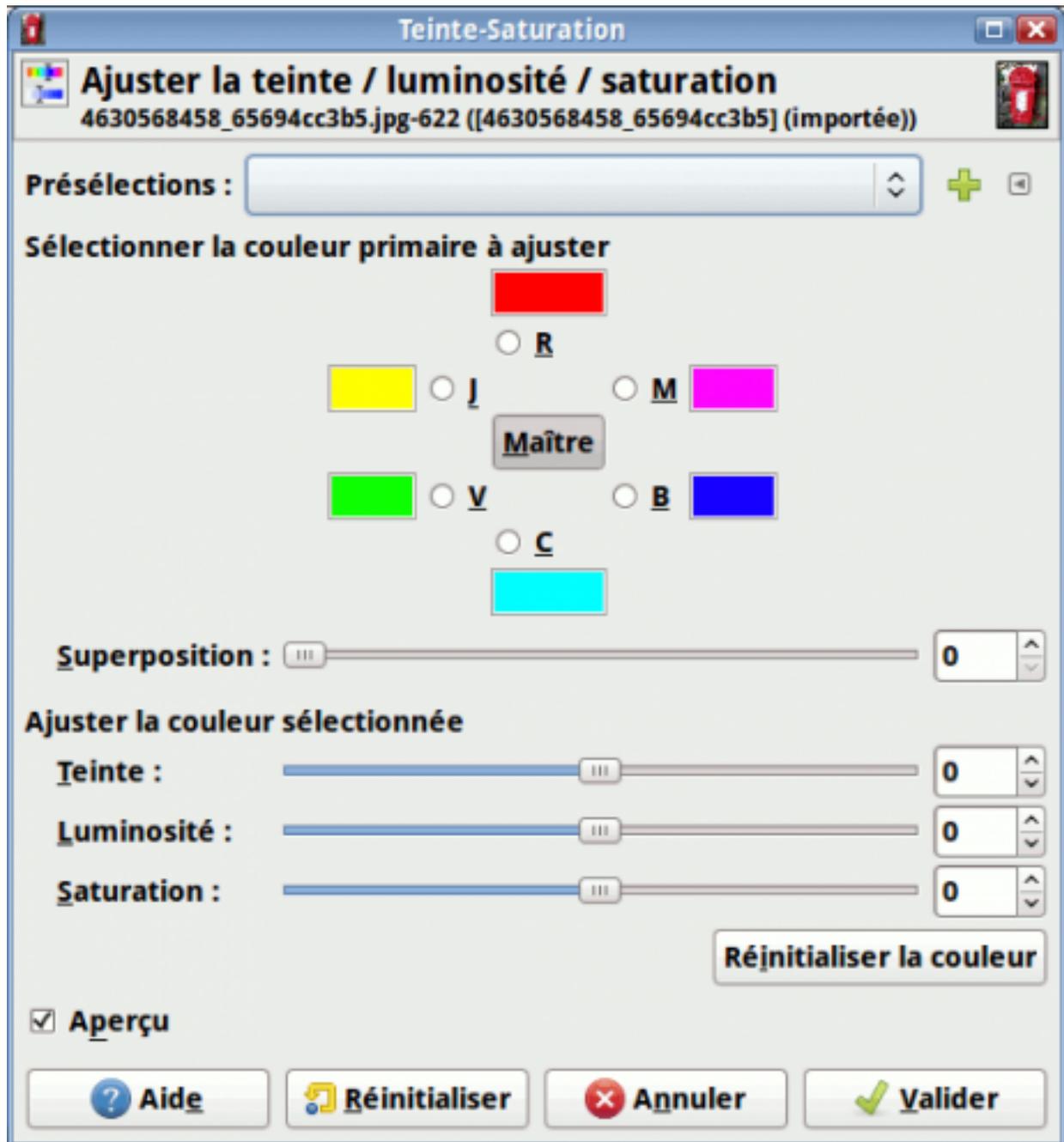
Faisons un premier exercice en changeant la teinte d'un élément. Pour cela, nous allons travailler sur l'image suivante qui est celle d'une ancienne boîte aux lettres : [Télécharger l'image](#) ↗ (Licence CC-BY) Prenez la taille moyenne, cela suffira.

Ouvrez-la avec Gimp.



Notre boîte aux lettres antique est présentement rouge. Nous allons changer sa teinte pour la rendre bleue.

Pour cela, allez dans **Couleurs > Teinte-Saturation**. Une fenêtre comme celle-ci devrait apparaître :



Si vous ne cochez rien, toutes les teintes changeront lorsque vous voudrez déplacer le curseur du paramètre *Teinte*. Pour ne changer qu'une seule teinte, vous devrez cocher celle qui se rapproche le plus. Dans notre cas, on va cocher la teinte rouge puisque ce que nous voulons changer est rouge.

I. Les notions de base



Déplacer le curseur de *Teinte*, pour constater que la boîte aux lettres passe par toutes les teintes. Arrêtez-le quand la boîte sera devenue bleue.

I. Les notions de base



Vous pouvez aussi jouer avec la luminosité et la saturation si vous voulez la boîte aux lettres plus (ou moins) saturée ou plus claire.

Voici quelques exemples de réglages.

I. Les notions de base



Teinte-Saturation

Ajuster la teinte / luminosité / saturation
4630568458_65694cc3b5.jpg-622 ([4630568458_65694cc3b5] (importée))

Présélections :

Sélectionner la couleur primaire à ajuster

R J M V B C

Maître

Superposition : 0

Ajuster la couleur sélectionnée

Teinte : -120

Luminosité : 90

Saturation : 0

Réinitialiser la couleur

Aperçu

Aide Réinitialiser Annuler Valider



Teinte-Saturation

Ajuster la teinte / luminosité / saturation
4630568458_65694cc3b5.jpg-622 ([4630568458_65694cc3b5] (importée))

Présélections :

Sélectionner la couleur primaire à ajuster

R J M V B C

Maître

Superposition : 0

Ajuster la couleur sélectionnée

Teinte : -120

Luminosité : 0

Saturation : -64

Réinitialiser la couleur

Aperçu

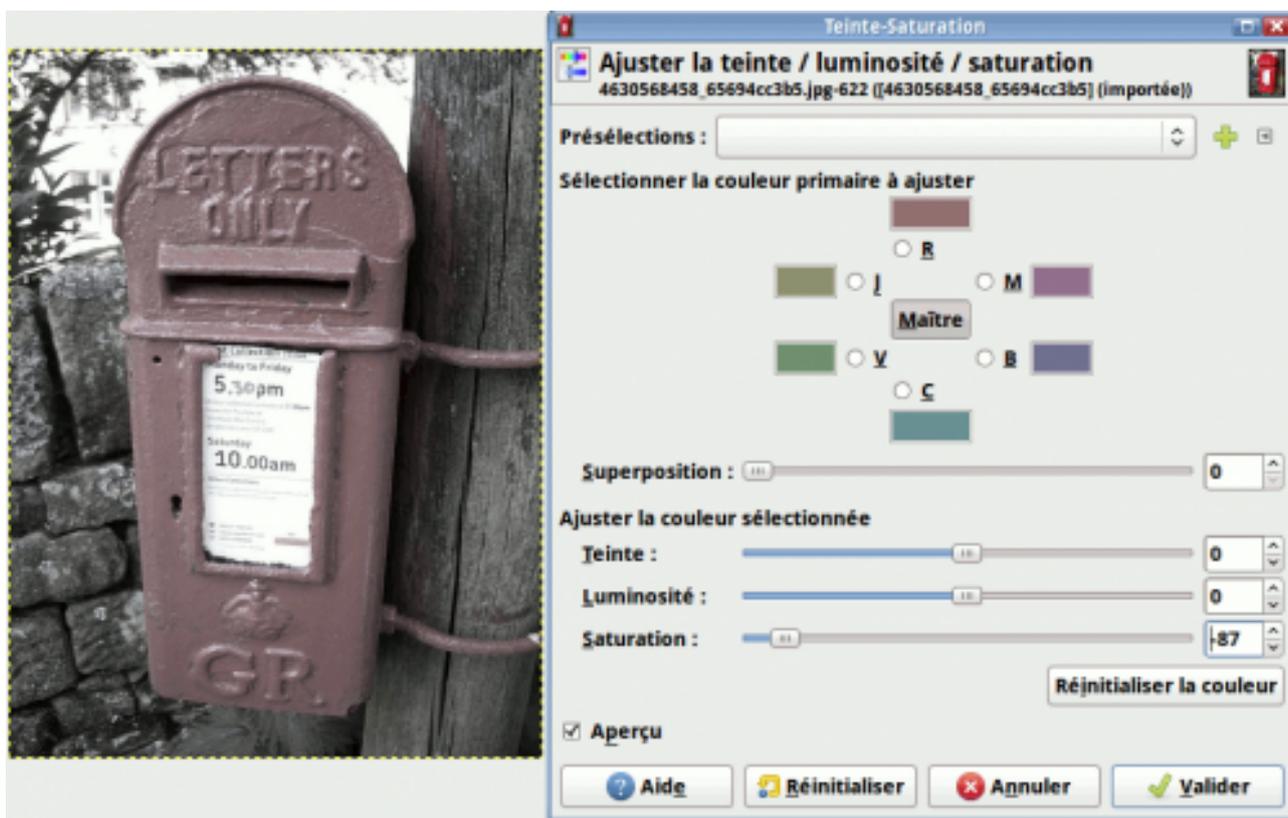
Aide Réinitialiser Annuler Valider



I. Les notions de base

En variant la luminosité (à gauche) et en variant la saturation (à droite)

Vous pouvez ainsi donner des effets sympas, comme par exemple une photo presque désaturée où l'on voit à peine de la couleur, comme dans cet exemple :



C'est donc en suivant le même principe que j'ai changé la couleur de mon avatar Yoshi pour le féminiser.

4.3.0.3. Niveaux

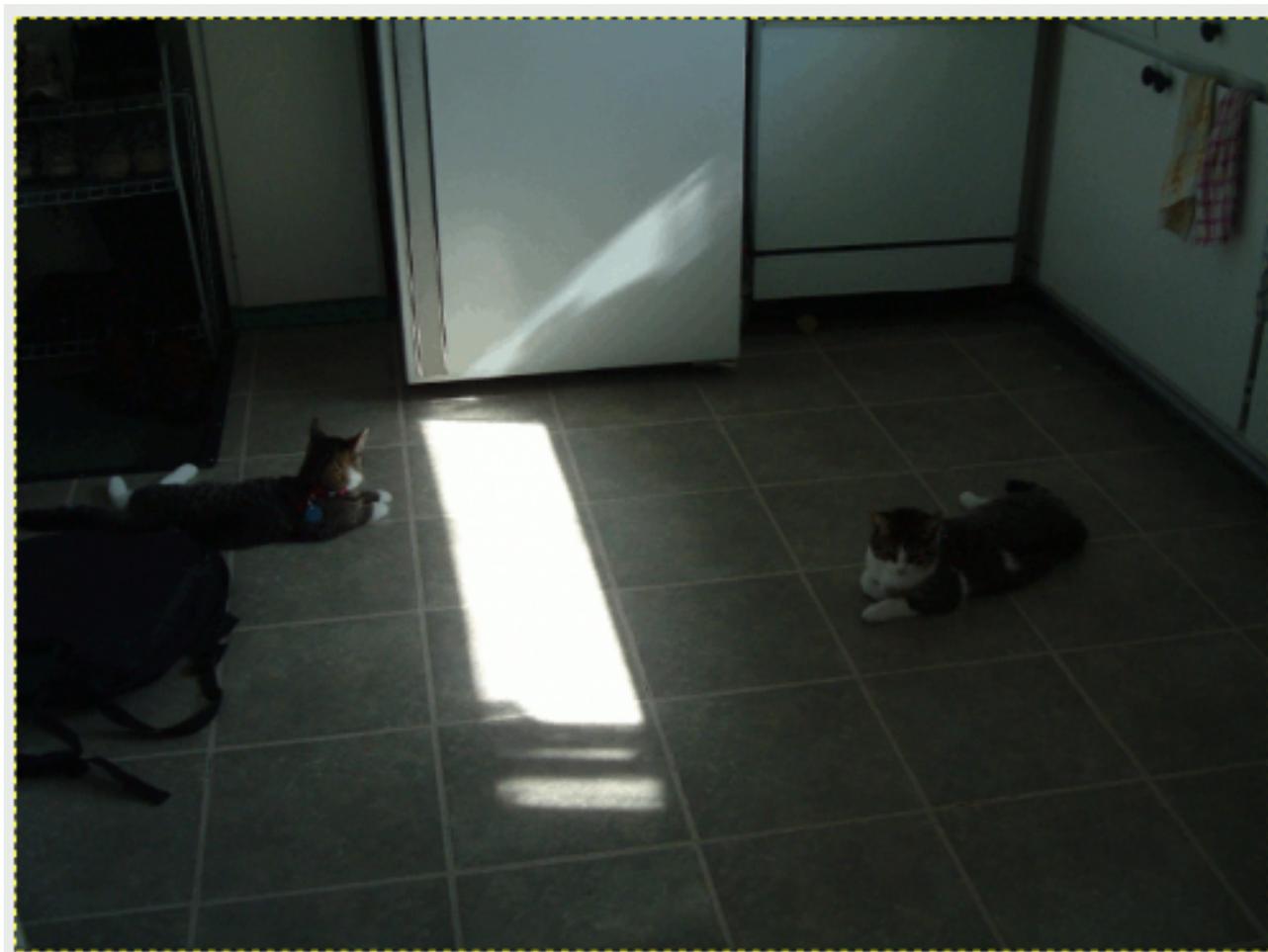
Cette fonction est pratique pour éclaircir une photo trop sombre ayant un éclat de lumière trop fort.

Pour vous en faire la démonstration, exerçons-nous maintenant avec une de mes propres photos : [Télécharger l'image](#) .

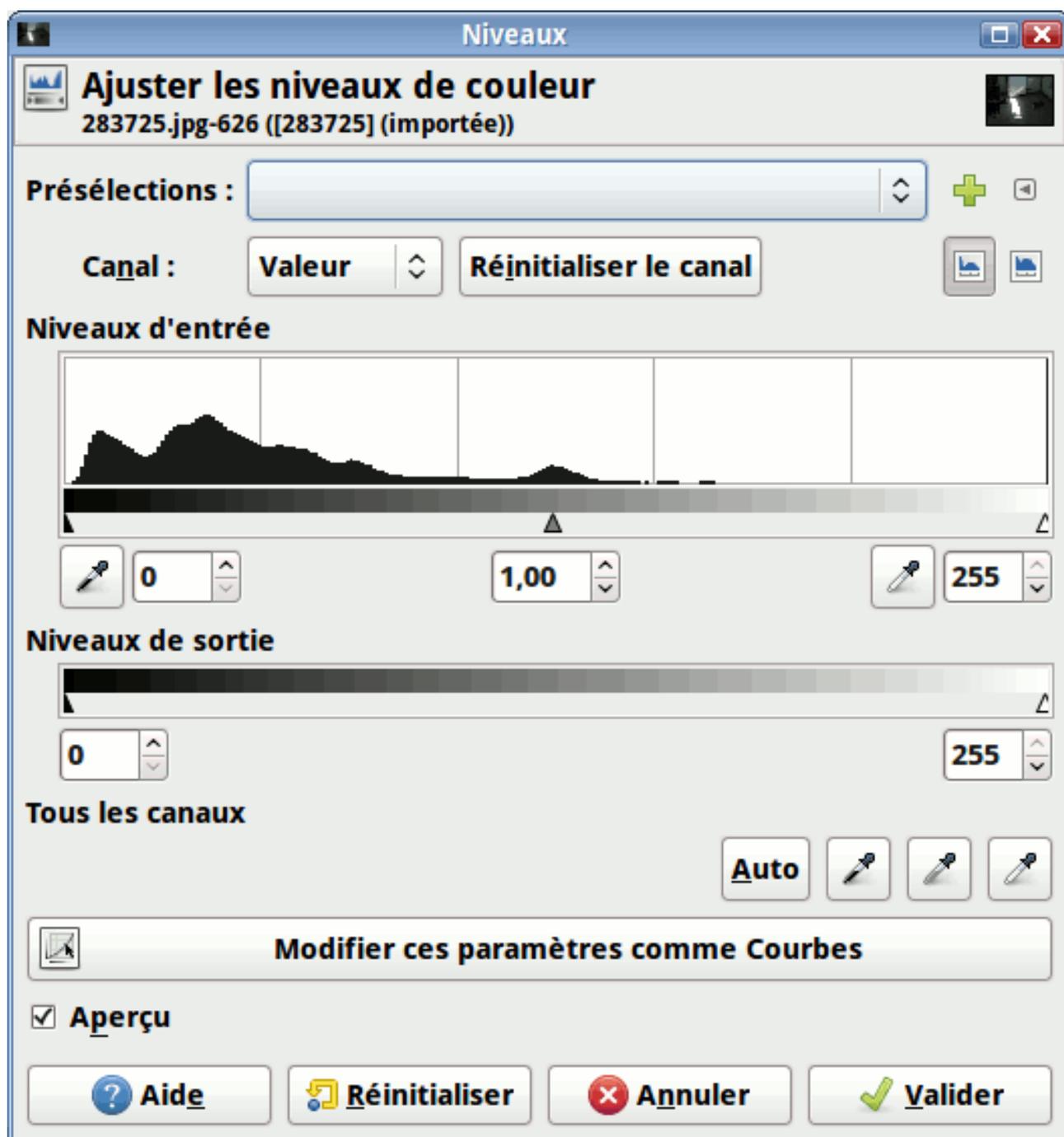
Vous voyez qu'on a un grand éclat de lumière là où le soleil frappe le plancher, pendant que tout le reste est très sombre et on voit donc mal les alentours et les deux chats.

Nous allons donc corriger ça en jouant avec les niveaux. Pour cela, ouvrez l'image avec Gimp.

I. Les notions de base

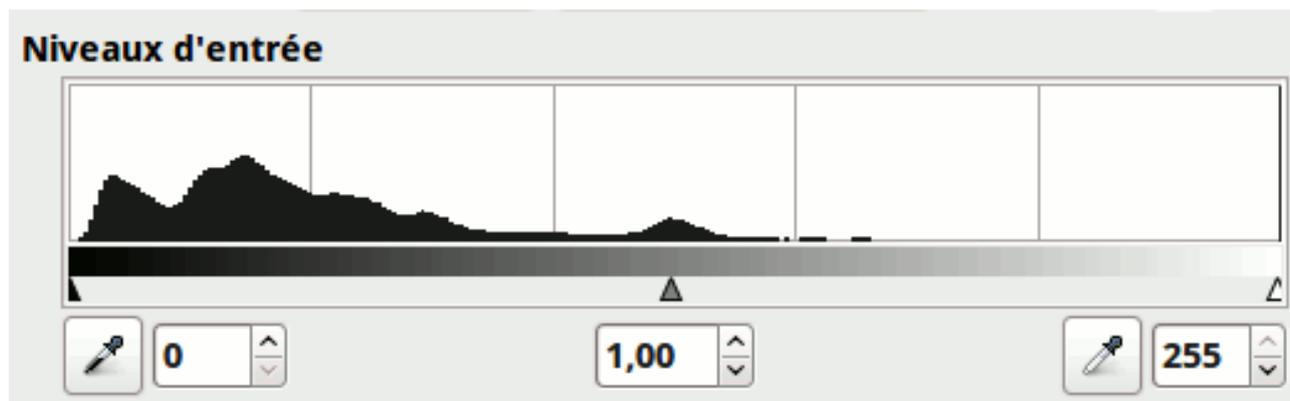


Pour y accéder, allez dans **Couleurs** > **Niveaux**. Une fenêtre comme celle-ci apparaîtra.



En haut, là où vous avez *Niveaux d'entrée*, vous avez une représentation graphique de la répartition des pixels de la photo sur une droite allant du noir au blanc. On remarque dans ce cas-ci qu'il y en a beaucoup dans les foncés.

I. Les notions de base

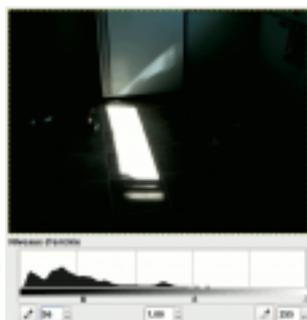
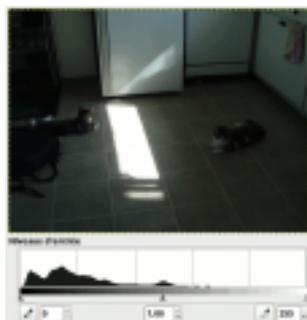


Mais avant, un petit peu d'explications sur le principe des curseurs noirs, gris et blancs :

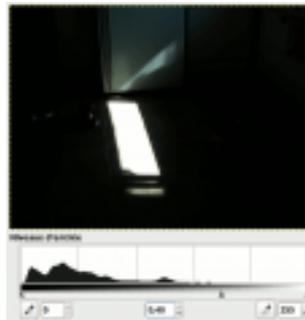
i

Les curseurs noir et blanc définissent l'espace des niveaux de gris. Si on déplace le curseur des noirs à droite, tout ce qui se trouvera à gauche deviendra du noir pur, ce qui assombrit la photo. Si on déplace le curseur des blancs vers la gauche, tout ce qui sera à droite de ce curseur sera considéré comme du blanc pur. Tandis que le curseur des gris définit où se trouve la limite entre les tons sombres et clairs. Plus le curseur gris sera à gauche, plus la photo sera claire. Plus ce curseur sera à droite, plus la photo sera sombre.

Ainsi, pour faire une petite démonstration de ce que je vous ai expliqué, voici différents exemples avec différents paramétrages, en commençant par montrer l'image non modifiée.

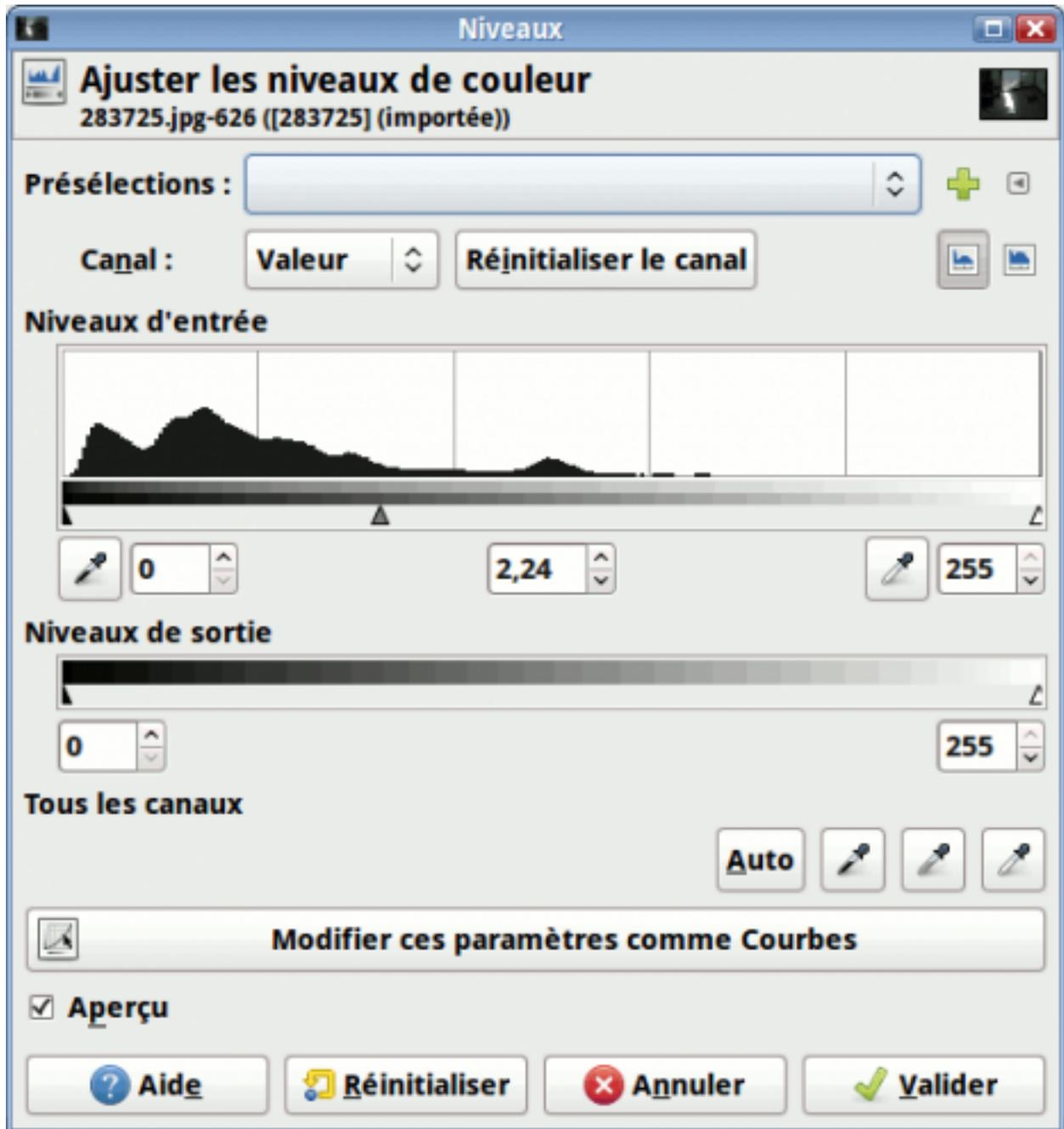


I. Les notions de base



De gauche à droite : Non-modifié, curseur noir vers la droite, curseur blanc vers la gauche, curseur gris vers la droite, curseur gris vers la gauche.

Donc, pour revenir à ce qu'on veut faire, c'est-à-dire éclaircir notre photo, on doit donc mettre notre curseur des gris plus à gauche, là où commence la « montagne » :



Pour donner ceci comme résultat :

I. Les notions de base



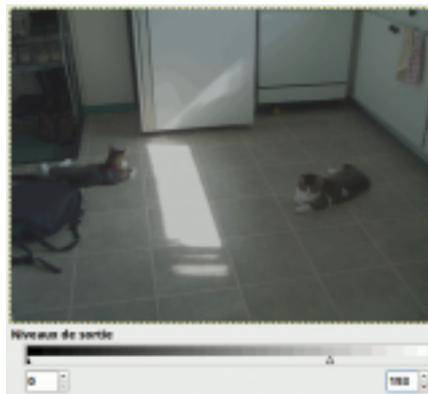
On voit vraiment mieux les chats sur le plancher, rrrwaou !

Ensuite, vous pouvez régler les niveaux de sorties pour peaufiner le travail. Dans ce cas-ci, le principe est plus simple : Plus le curseur blanc est à gauche, plus les tons clairs seront assombris. Plus le curseur noir sera à droite, plus les tons foncés seront clairs.

Allons-y donc avec un peu de pratique.



I. Les notions de base



De gauche à droite : Non-modifié, curseur noir vers la droite, curseur blanc vers la gauche.

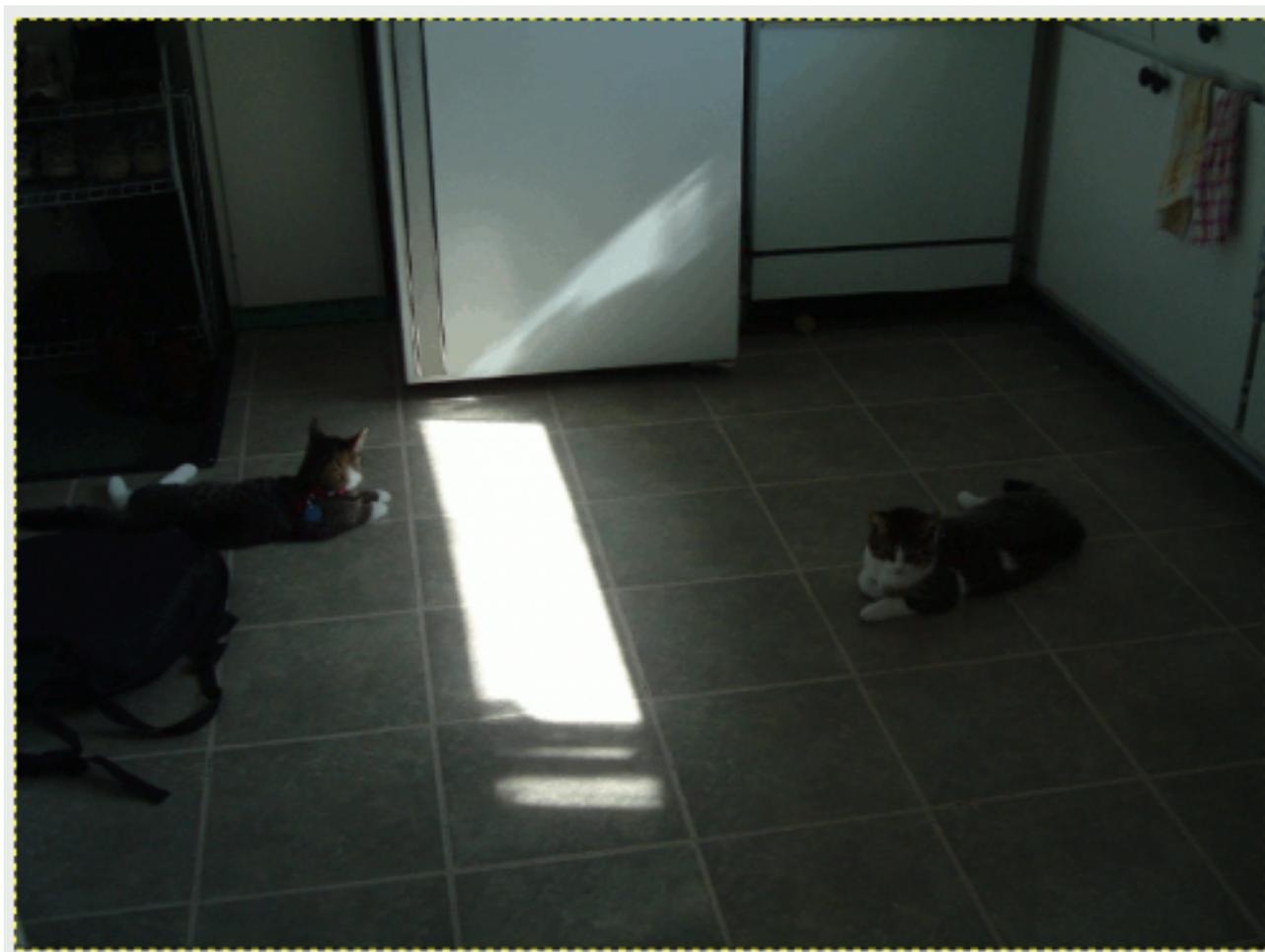
Puisqu'on parle des noirs et des blancs, je vais vous parler d'une autre fonction, plus complexe, qui permet également de balancer les tons clairs et sombres.

4.3.0.4. Courbes

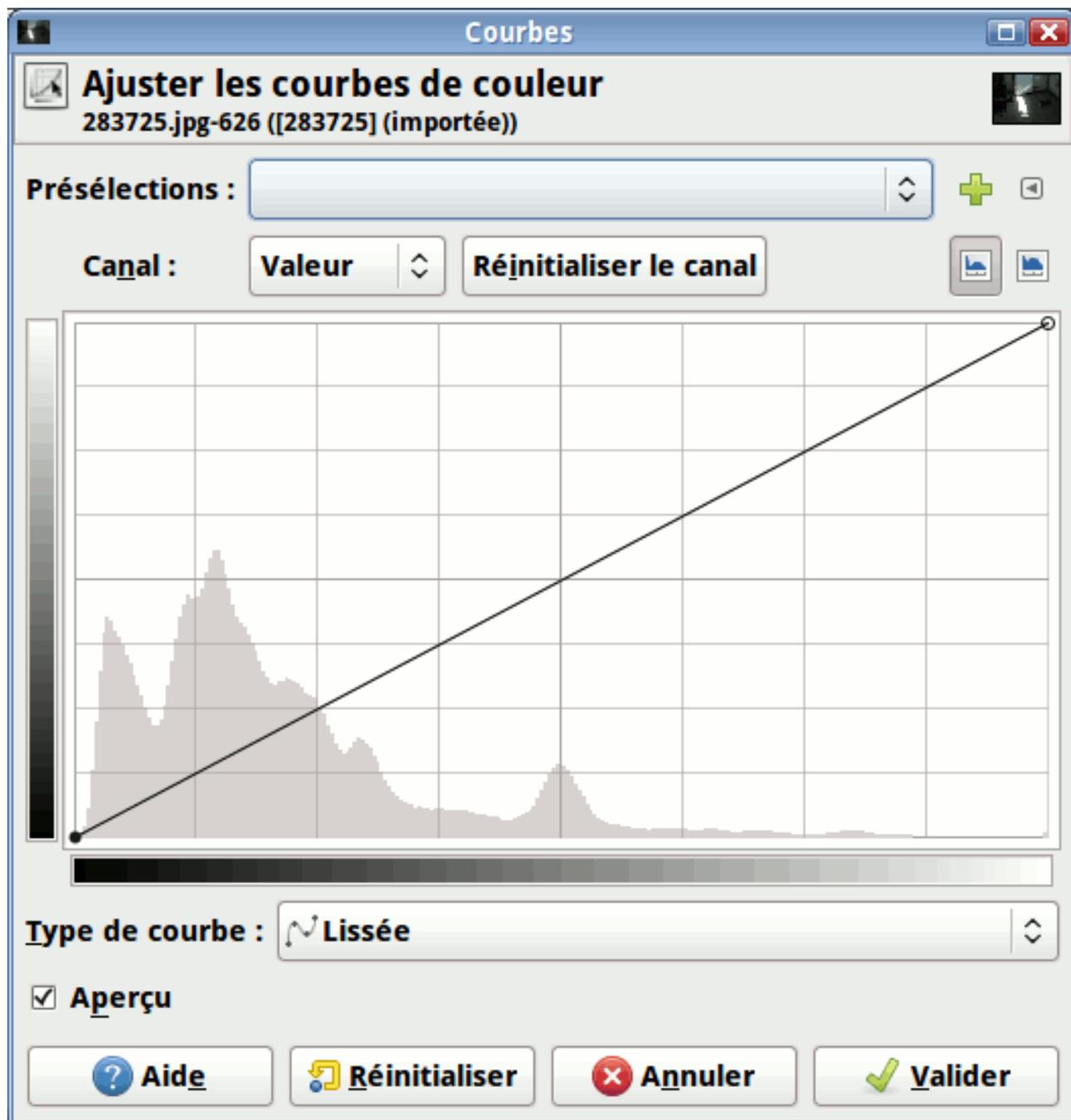
Cette fois-ci, au lieu de jouer avec les curseurs sur une droite, on a affaire à un graphique avec une courbe qu'on peut manipuler pour régler plus finement les tons.

Pour la démonstration, reprenez la même photo avec les deux chats, non modifiée.

I. Les notions de base



Cette fois-ci, allez dans **Couleurs > Courbes**. Une fenêtre comme celle-ci apparaîtra.

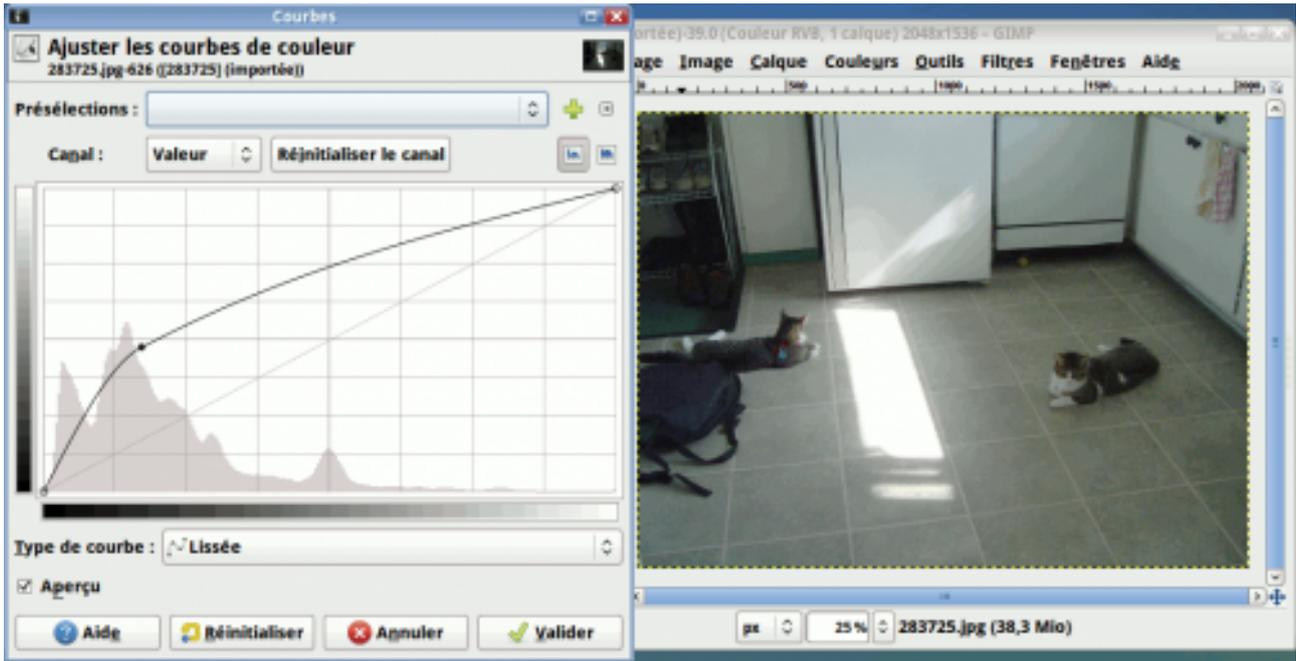


Comme dans les niveaux, vous voyez la répartition des pixels entre le noir et le blanc, sauf que cette fois-ci, on ne règle non pas sur une droite, mais sur un plan en deux dimensions.

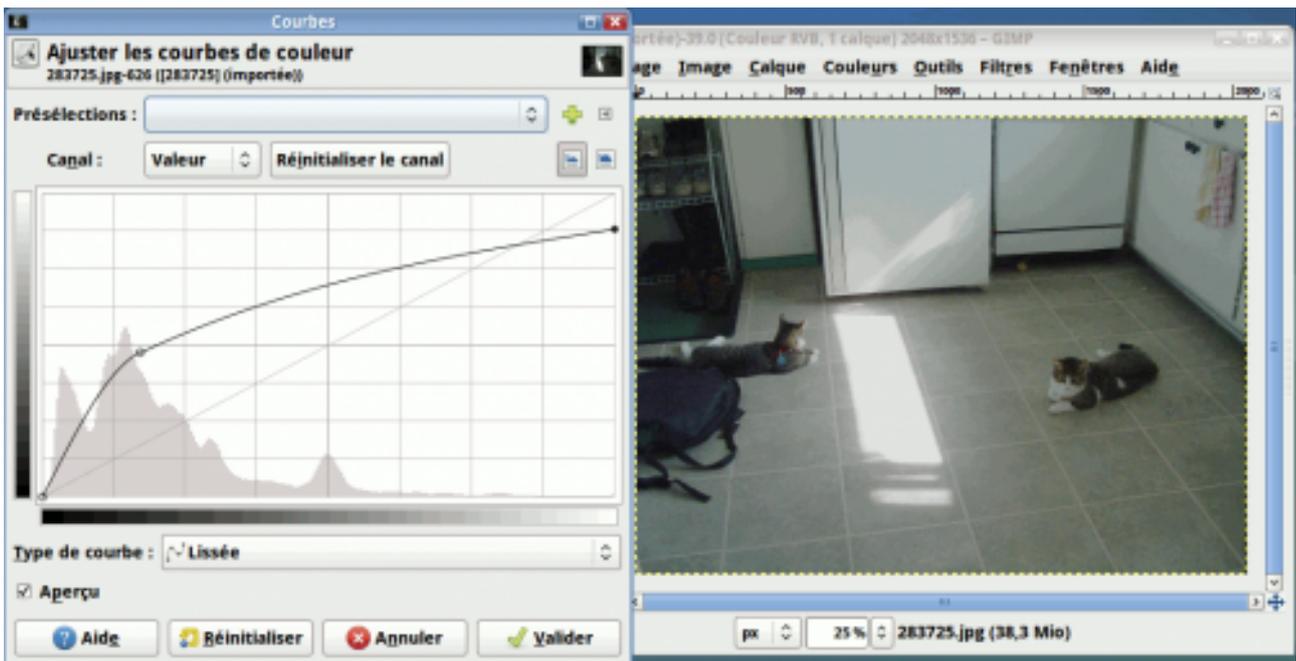
Initialement, vous avez une courbe droite qui monte de façon régulière. Vous pouvez la courber en déplaçant les deux extrémités et en ajoutant de nouvelles ancrs que vous déplacez ensuite.

Commençons par un premier courbage, en cliquant au milieu de la droite et en glissant l'ancrer ainsi formée vers la gauche, dans le but d'éclaircir nos tons sombres.

I. Les notions de base



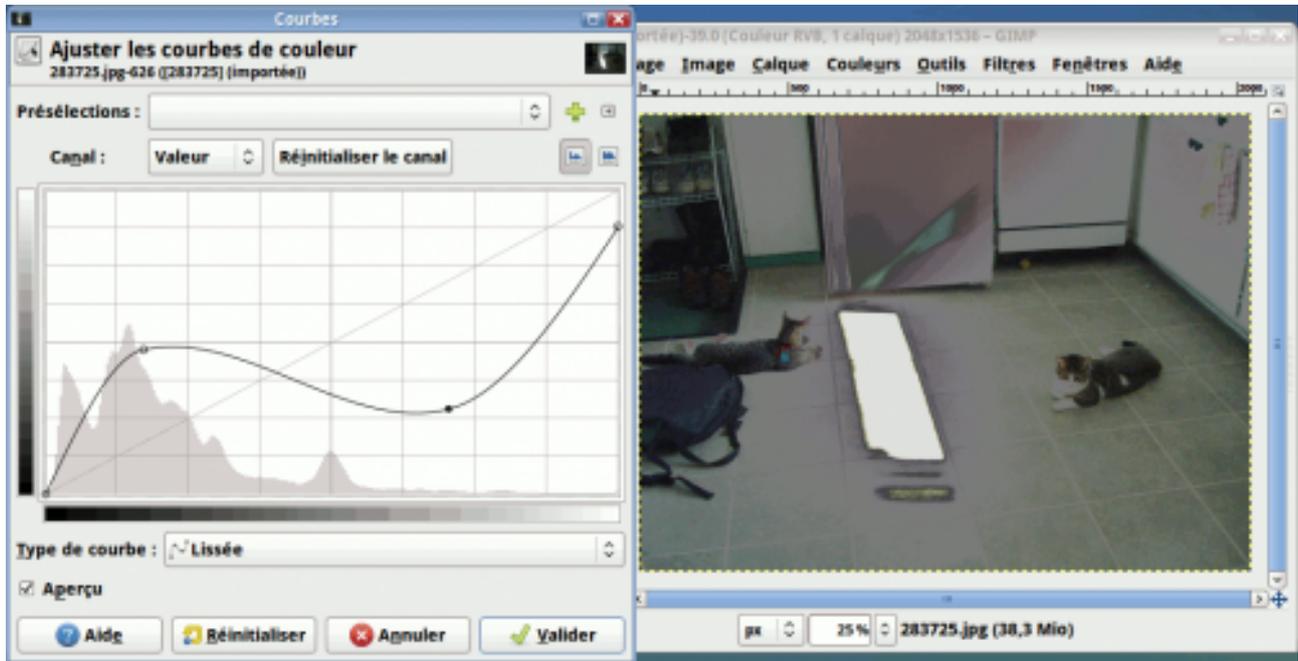
C'est déjà mieux, mais nos tons clairs sont encore un petit peu trop clairs. Abaissez un peu l'ancre qui se trouve complètement dans le coin en haut à droite, vers la première ligne de la grille.



I. Les notions de base

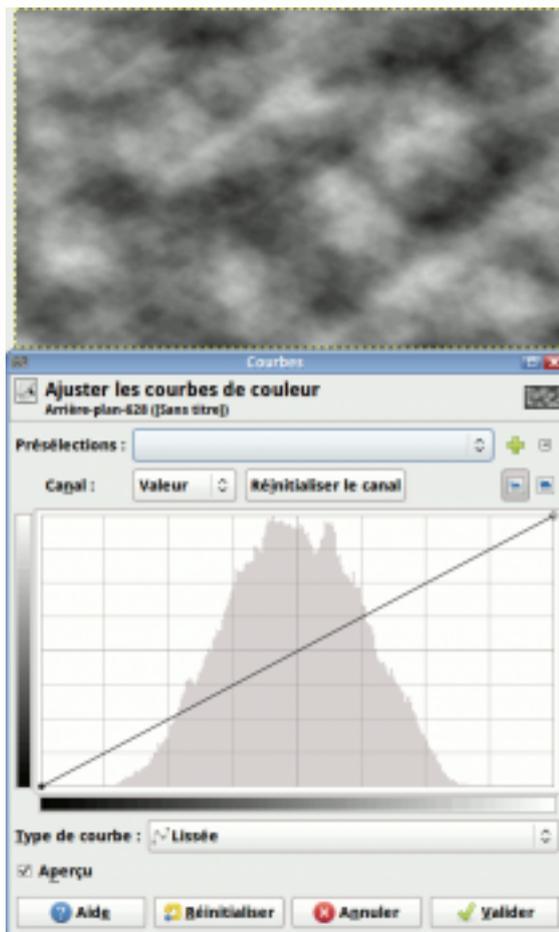
Déjà, notre éclat de lumière frappe un peu moins.

Vous pouvez ajouter autant d'ancres que vous voulez, et même baisser certaines ancres plus bas que leurs voisines de gauche, comme ici :

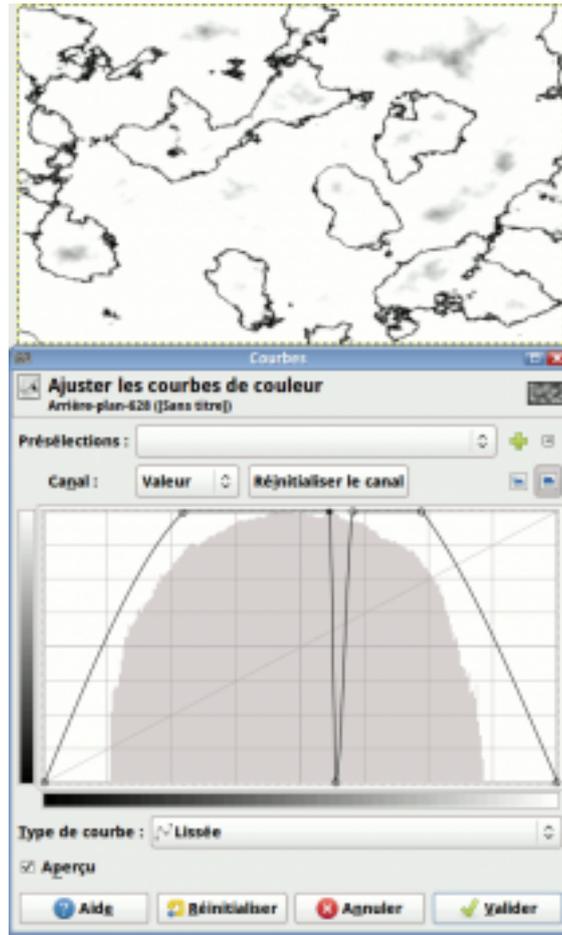


Ceci est vachement utile pour certains cas bien particuliers, comme la création d'une carte pour vos jeux de rôles que vous commencez à partir d'un brouillage uni, pour délimiter vos continents :

I. Les notions de base



I. Les notions de base



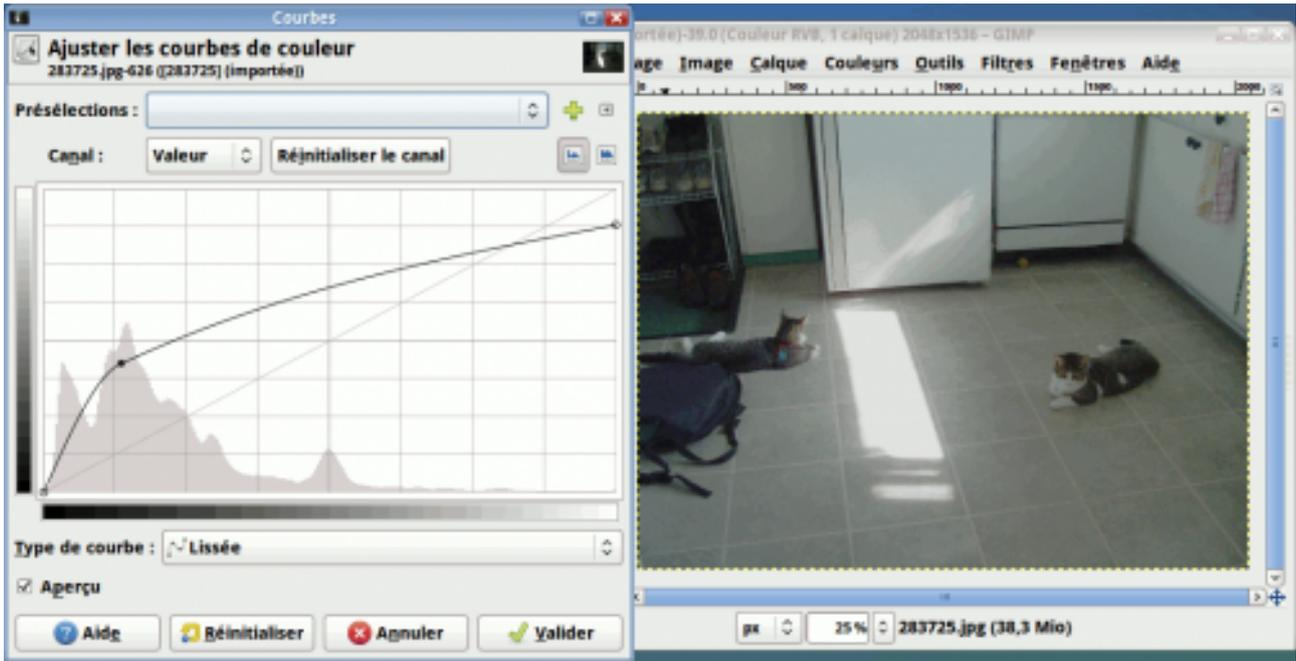
Ça ressemble à des continents entourés d'eau dans la deuxième image, vous ne trouvez pas ?

Cela vous donne donc une idée des possibilités de cet outil de retouche.

Pour en revenir à notre photo, vous n'avez qu'à valider si le résultat vous satisfait, ou réinitialiser si vous voulez recommencer.

Voici donc mon réglage final :

I. Les notions de base



Pour en venir à notre photo finale :

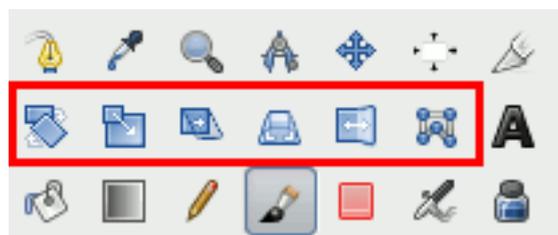


4.4. Transformer une photo

On finit ce chapitre par l'utilisation d'un ensemble d'outils qui vous permettront, à la base, de corriger certains problèmes d'inclinaison ou autre dans vos photos, mais qui une fois que vous saurez manipuler les calques, vous permettront de faire des manipulations sympas dans vos montages ou même en design.

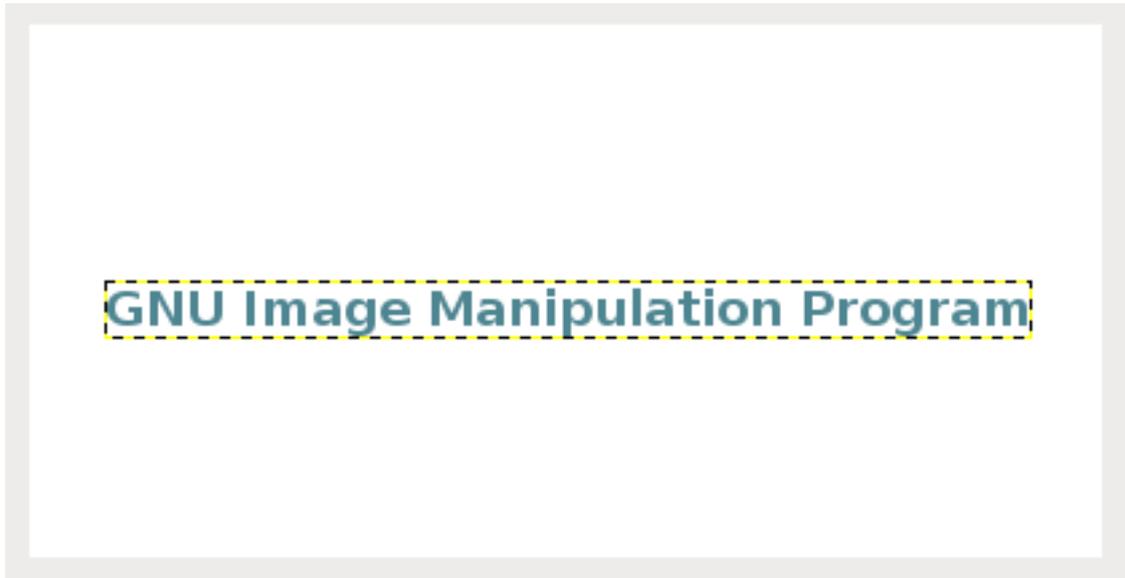
4.4.1. Présentation des outils

Ces outils sont au nombre de 6 au total et nous les verrons tous. Les voici, entourés.



I. Les notions de base

Pour l'exercice, on va s'amuser à manipuler un calque de texte, ce qui rejoindra certainement beaucoup d'entre vous. Pour cela, téléchargez [le fichier XCF](#) et ouvrez-le sous GIMP.



Normalement, vous n'avez pas besoin de sélectionner le calque du texte. Sinon, faites Ctrl+L et sélectionnez le calque le plus haut.

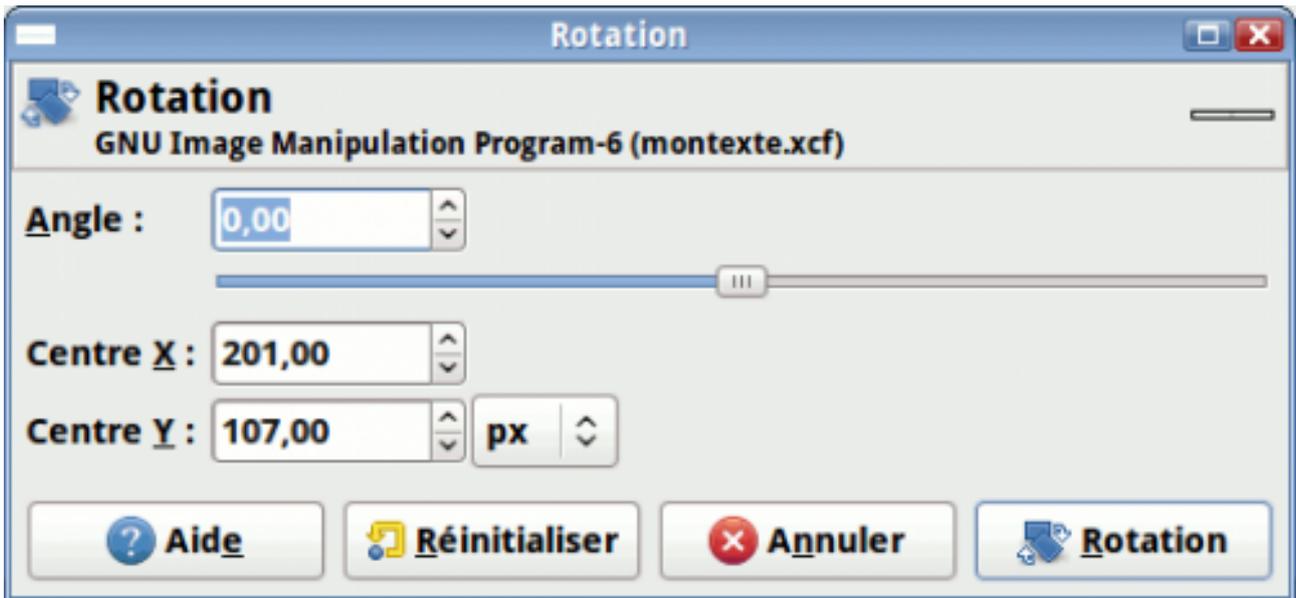
Notez qu'entre chaque exercice, vous devez repartir du texte non modifié, donc lorsque vous voyez un nouvel outil, annulez l'action précédente.

4.4.1.1. Rotation

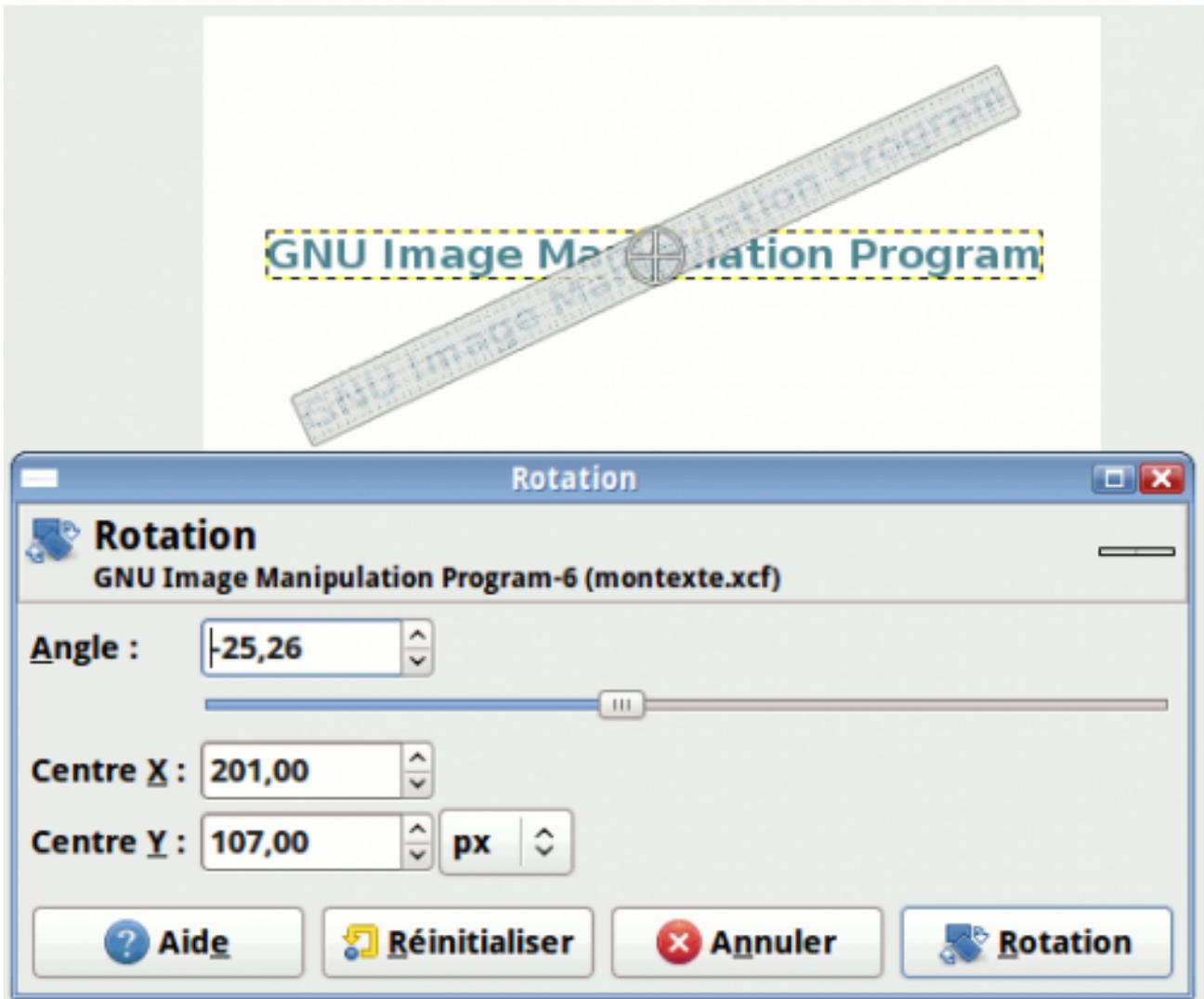


Cet outil permet de faire pivoter une image ou un calque dans toutes les directions que l'on veut.

Pour l'utiliser, cliquez sur le calque à pivoter (le texte dans notre cas). Une fenêtre comme celle-ci apparaîtra :



Vous pouvez soit régler les paramètres via cette fenêtre pour un travail précis, ou utiliser le cliquer-glisser pour faire tourner le texte. Et si vous voulez des angles droits ou des angles de 15° , tenez la touche **Ctrl** enfoncée pendant que vous faites votre cliquer-glisser.



Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le bouton **Rotation** ou appuyez simplement sur **Enter**.



Et voilà, un joli texte en biais !

4.4.1.2. Mise à l'échelle



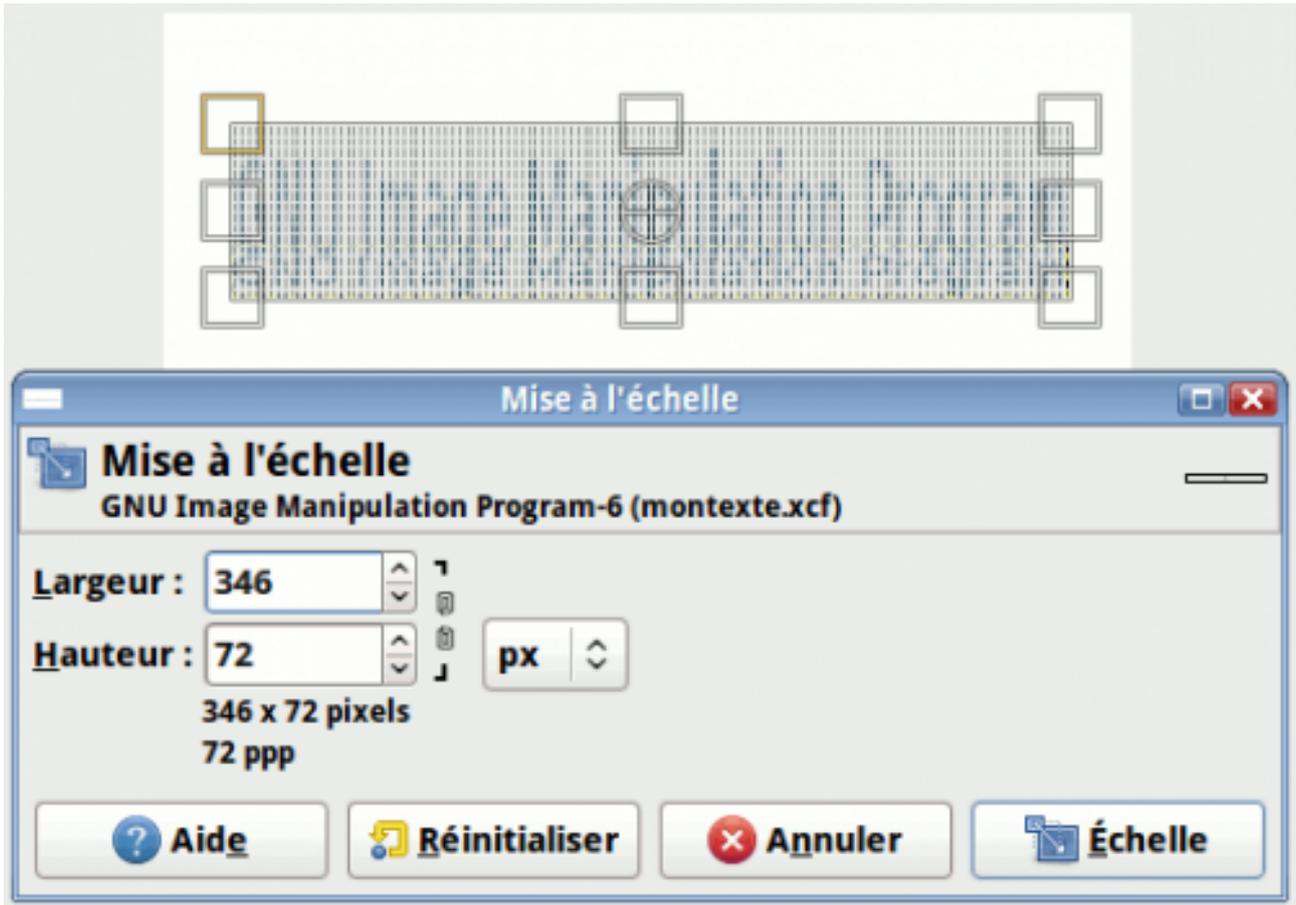
Cet outil permet de redimensionner un calque dans une image. Cela ressemble beaucoup à **Échelle et taille de l'image**, mais en bien plus rapide.

Pour l'utiliser, cliquez sur le texte non modifié. Une fenêtre apparaîtra :



Tout comme avec **Rotation**, vous pouvez soit régler les nouvelles dimensions depuis la fenêtre, soit en utilisant les poignées à coups de cliquer-glisser. Pour un redimensionnement proportionnel, enfoncez la touche **Ctrl** pendant que vous faites votre cliquer-glisser sur l'un des coins.

Vous pouvez ainsi l'étirer en hauteur par exemple.



Une fois que le résultat vous satisfait, cliquez sur **Échelle** ou faites **Enter**.



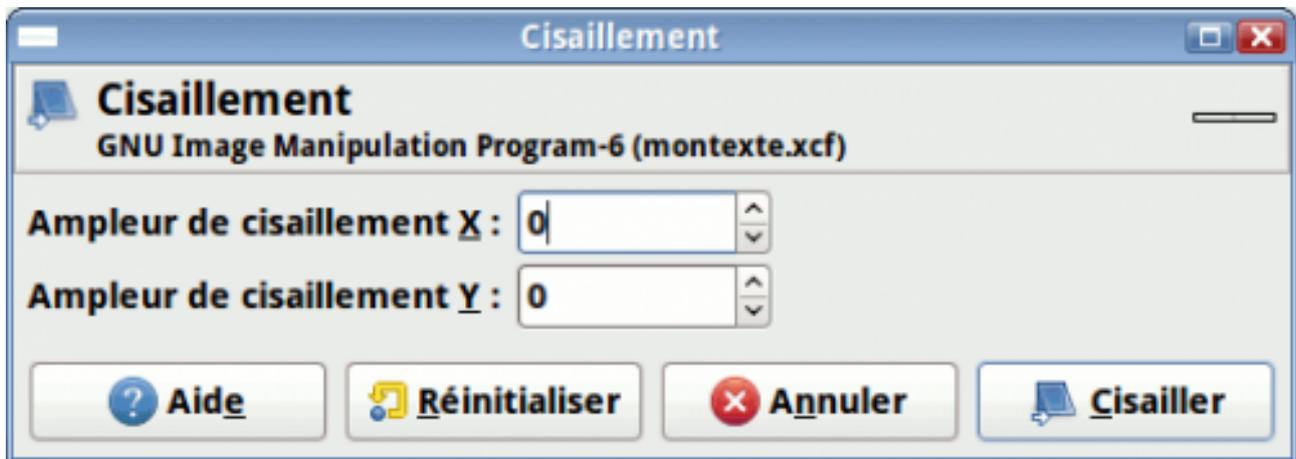
Voilà, on a un zouli texte étiré!

4.4.1.3. Cisaillement

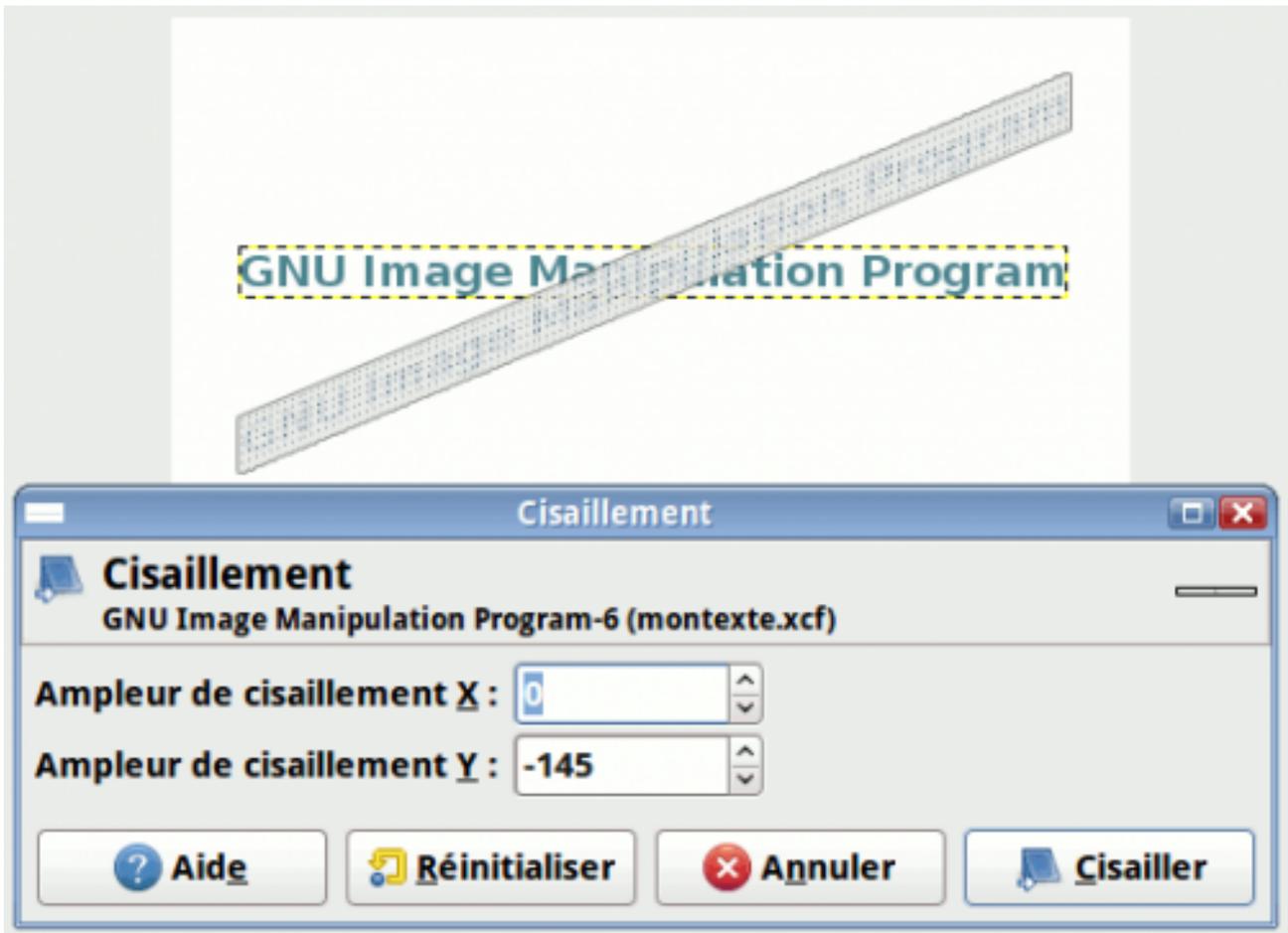


Cet outil sert à incliner horizontalement ou verticalement une image ou un calque.

Pour l'utiliser, cliquez sur le texte non modifié. Une fenêtre apparaîtra.



Tout comme avec les deux outils précédents, vous pouvez soit régler depuis la fenêtre, soit régler à coups de cliquer-glisser. Cette fois-ci, vous ne pouvez QUE soit incliner horizontalement OU soit incliner verticalement. Vous ne pouvez pas faire les deux en même temps.



Une fois que le résultat est satisfait, cliquez sur **Cisailler** ou faites **Enter**.



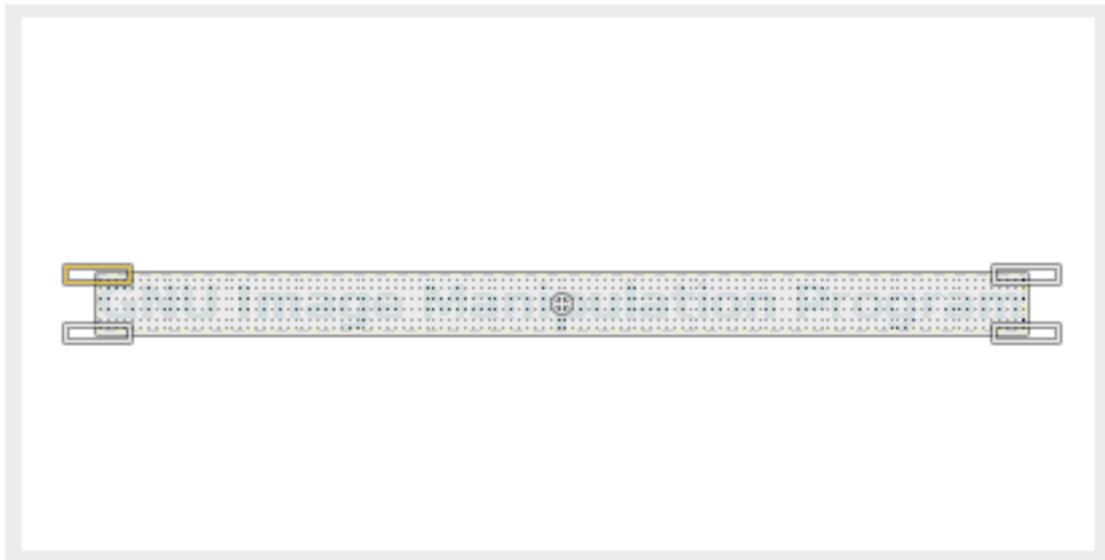
Ça donne des idées pour des affiches, non ?

4.4.1.4. Perspective

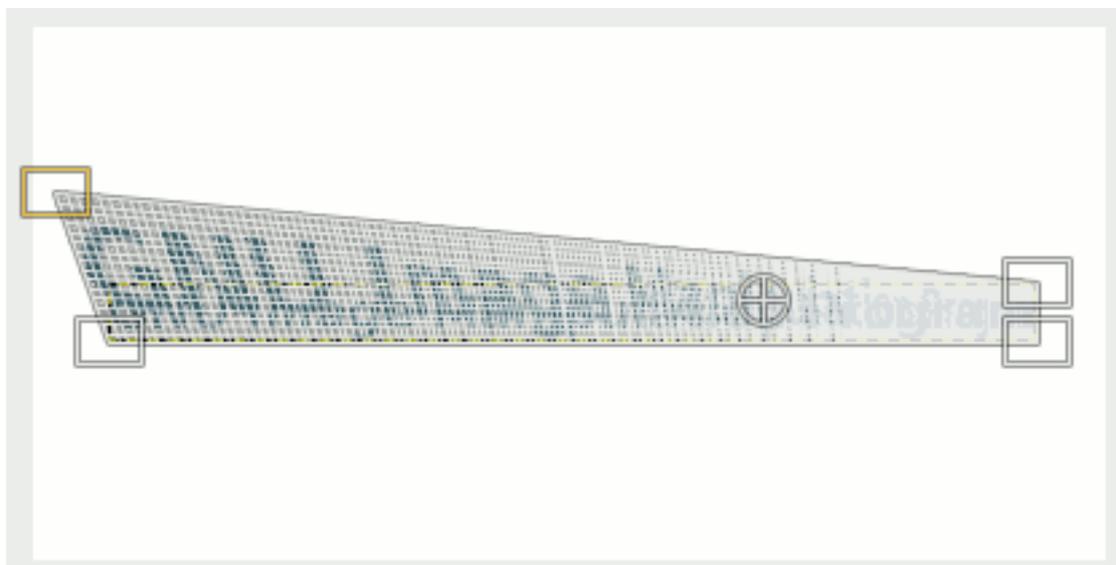


Cet outil sert à changer la perspective d'un calque en déplaçant les poignées de ses quatre coins.

Pour l'utiliser, cliquez sur le texte non-modifié. Des poignées apparaîtront aux quatre coins de votre calque.

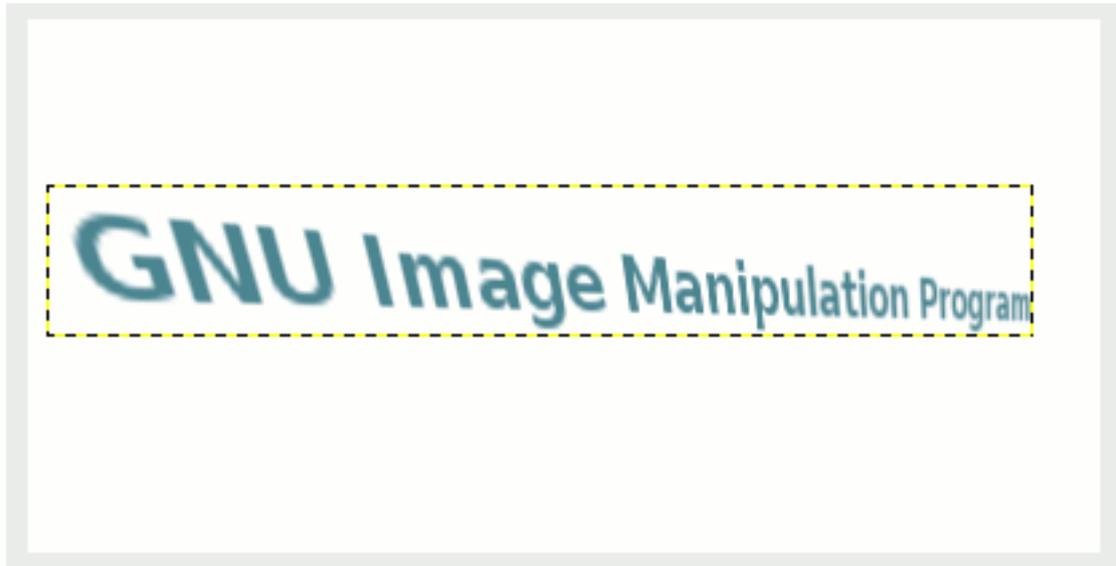


Vous pouvez déplacer ces poignées indépendamment les unes des autres. Mais pour l'exercice, amusez-vous à reproduire le style « Back to the future » comme le titre des récap' communautaires, en étirant le coin supérieur droit comme ceci :



I. Les notions de base

Une fois que le résultat vous satisfait, vous cliquez sur **Transformer** ou vous faites **Enter**.



Il me semble qu'il manque quelque chose...

Il ne restera plus qu'à compléter avec un deuxième texte, en dessous !



Ça donne déjà un exemple de ce qu'on est capable de faire comme style de titre avec l'outil.

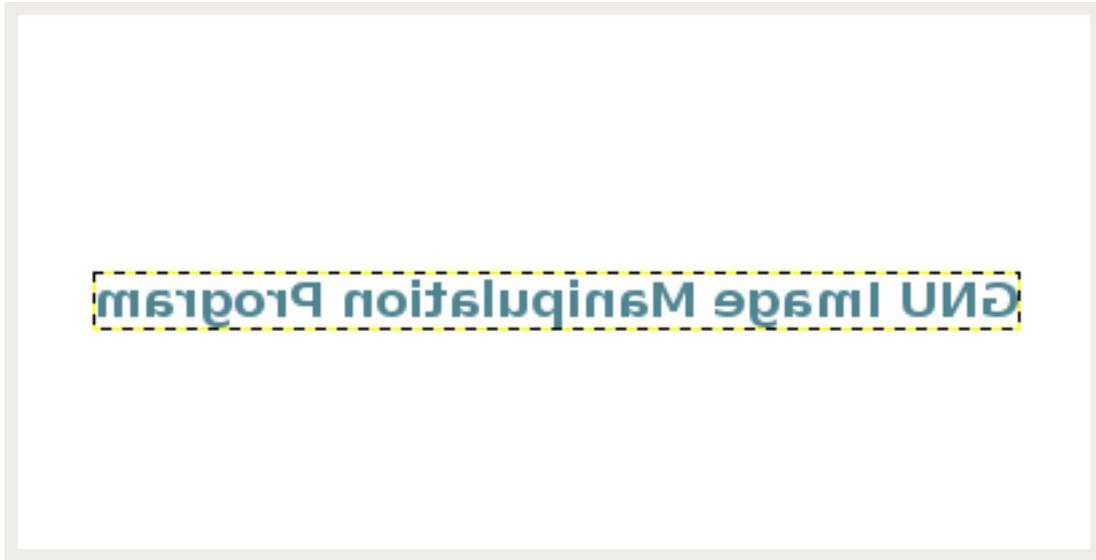
4.4.1.5. Retourner



I. Les notions de base

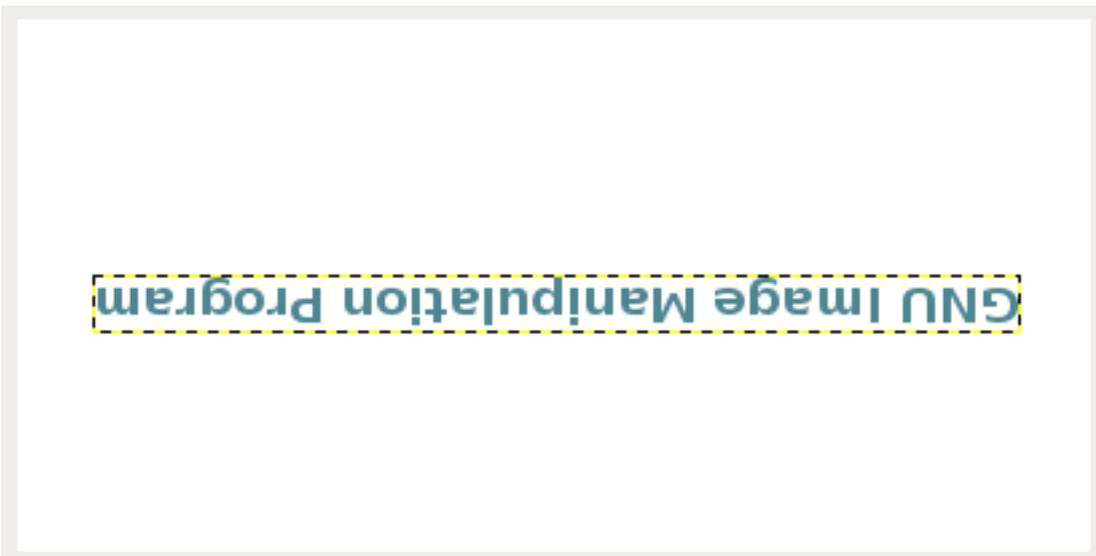
C'est l'outil le plus simple à utiliser puisqu'il ne fait que retourner une image, horizontalement ou verticalement.

Pour l'utiliser, cliquez simplement sur votre texte non-modifié.



Le voilà à l'envers !

Par contre, si vous voulez plutôt un retournement vertical, enfoncez la touche **Ctrl** puis cliquez sur votre texte.



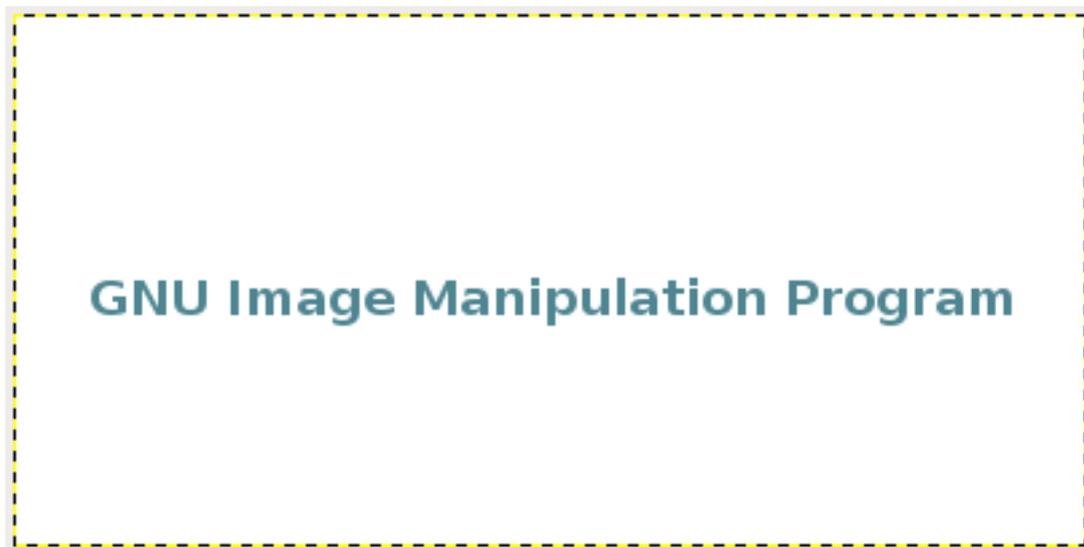
Et voilà votre texte retourné verticalement après l'avoir été horizontalement !

4.4.1.6. Transformation par cage



Fraîchement arrivé dans la version 2.8, ce nouvel outil développé dans le cadre du Google Summer of Code 2010, permet de déformer un élément d'une image à l'aide d'un polygone dont on déplace ses ancres.

Puisque cet outil ne redimensionne pas le calque transformé, commencez par faire **Calque > Calque aux dimensions de l'image**

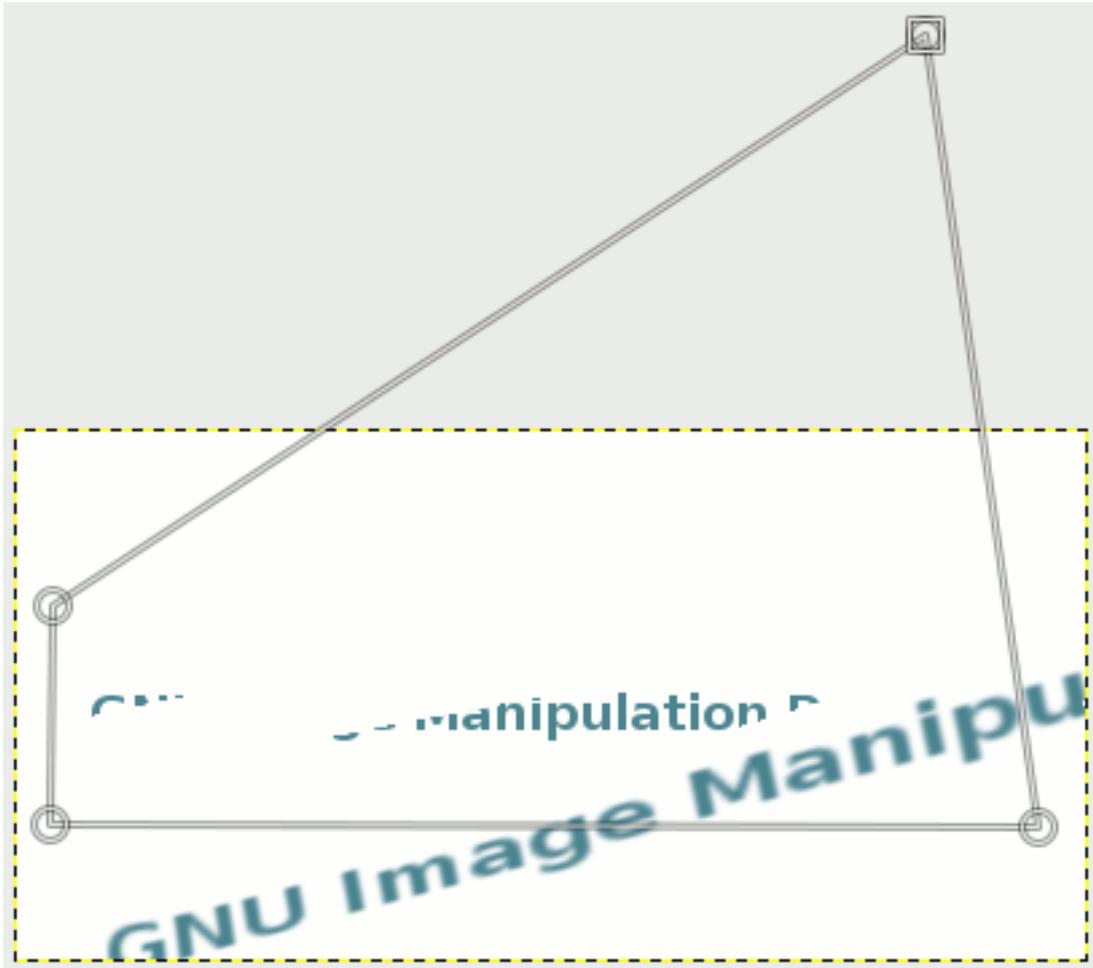


Prenez maintenant votre outil, puis encadrez votre texte, en faisant votre dernier clic sur le premier ancre pour fermer le polygone.

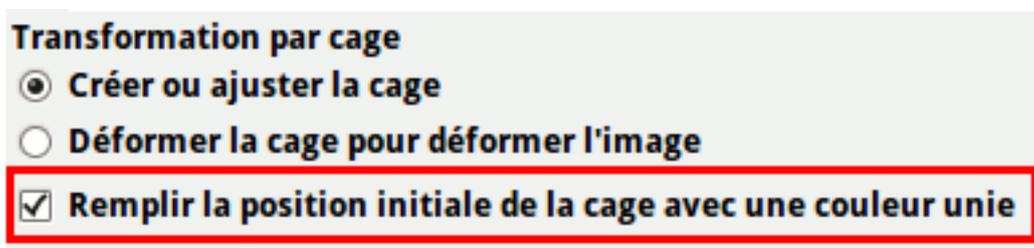


I. Les notions de base

À partir de là, vous pouvez déplacer les ancres pour déformer le texte. Déplaçons-en un (attention: sollicite le processeur).



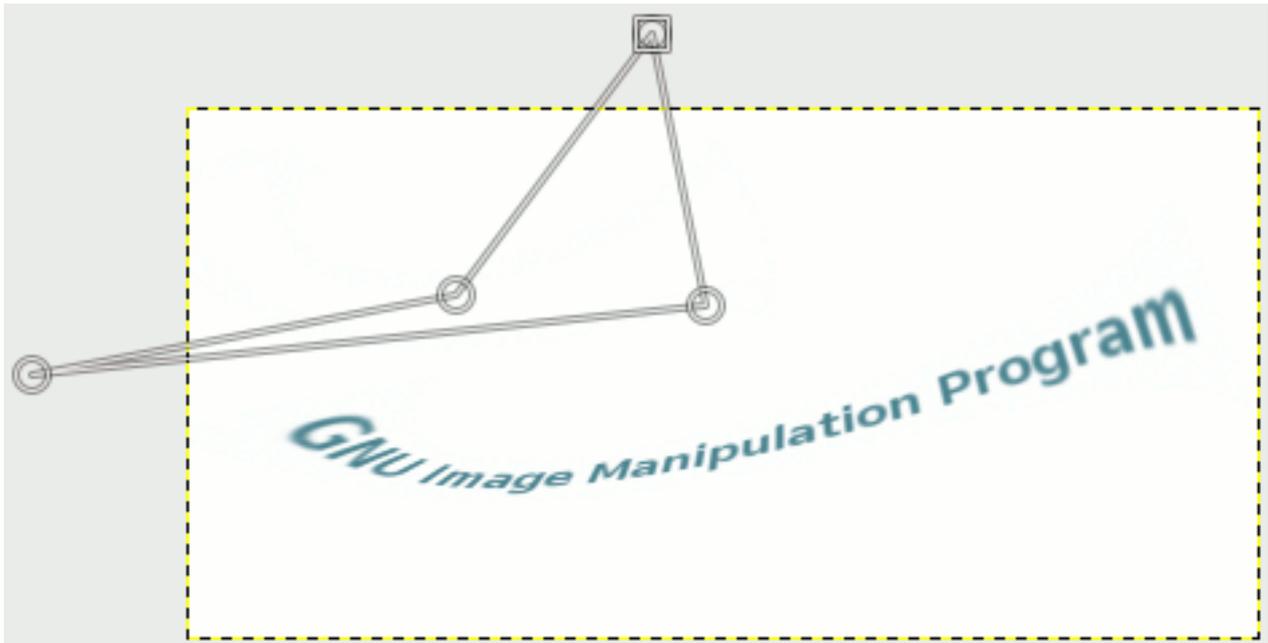
On peut voir que la forme originale apparaît en dessous. Pour éviter qu'elle ne s'affiche dans le travail final, il vous faut cocher **Remplir la position initiale de la cage avec une couleur unie** dans les options de l'outil:



La couleur utilisée sera celle d'arrière-plan.

Continuez à vous amuser avec les ancres. Par exemple dans mon cas, voici ce que j'ai fait.

I. Les notions de base



Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Enter**.

Et voilà!

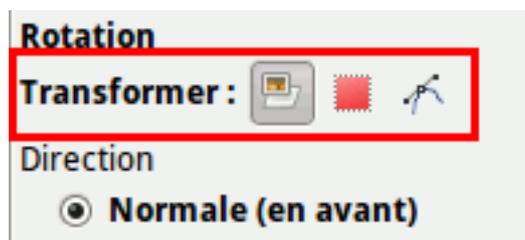


Le survol est maintenant fait, mais ces outils, surtout les quatre premiers, ont des options qui leur sont communes.

4.4.2. Options communes aux outils

Survolons maintenant les options qui sont communes aux outils.

4.4.2.1. Transformer / Affecter



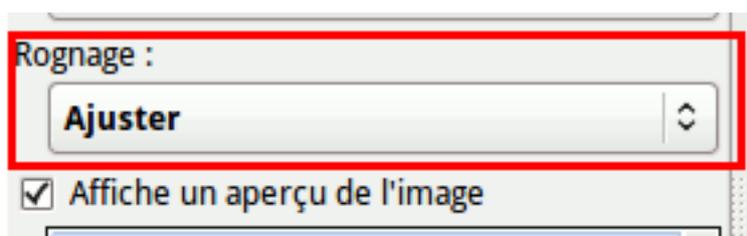
Lorsque vous serez rendus suffisamment loin pour manipuler les calques, les sélections et les chemins, vos élans créatifs vous amèneront parfois à avoir besoin de transformer une sélection ou un chemin au lieu d'un calque. [Ce tutoriel sur la création d'une icône « Connecté » pour phpBB3](#) , ou encore [celui sur la création d'un bouton Prosilver](#) sont des exemples de l'utilisation de cette option, puisque dans le premier cas, j'ai fait mon texte à partir d'un chemin que j'ai pivoté, et dans le deuxième cas, j'ai retourné la sélection du contour du bouton du haut pour faire celui du bouton du bas. Notez que les deux tutoriels en question sont d'un niveau plus avancé, donc je ne les ai cités qu'à titre informatif et je vous recommande d'attendre d'être rendus plus loin dans le cours avant de tenter de suivre ces deux tutoriels si vous voulez les faire.

4.4.2.2. Type d'interpolation



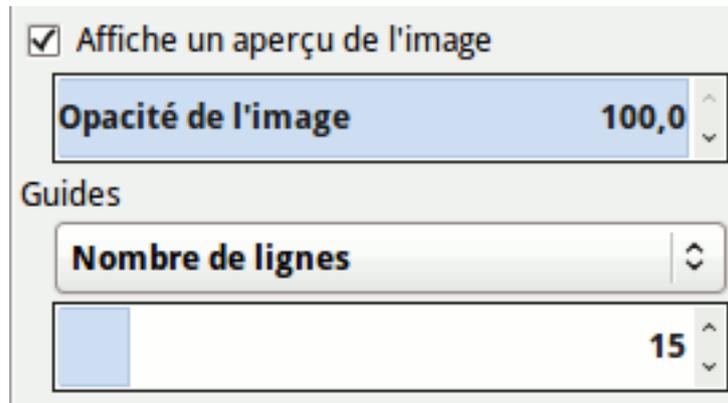
Je vous en avais parlé lors de la sous-partie où l'on redimensionnait une photo de chat pour en faire un avatar. Puisque les quatre premiers outils de transformation affectent la qualité de l'image, cette option permet de régler la façon dont Gimp va recalculer chaque pixel de l'image transformée pour réduire la pixelisation.

4.4.2.3. Rognage



Puisque les quatre premiers outils de transformation changent la position des coins du calque, vous avez le choix du réglage pour que soit l'image soit agrandie en fonction du changement, ou que soit tout ce qui dépasse soit rognée.

4.4.2.4. Aperçu



Par défaut, une grille comme celle que vous avez pu voir dans les captures plus haut s'affiche. Avec ces options, vous pouvez choisir d'afficher ou non cette grille, ainsi que le nombre de lignes dans la grille (15 par défaut). Vous pouvez aussi choisir d'afficher l'image d'aperçu ou non, ainsi que son opacité. C'est à vous de décider du type d'aperçu dont vous vous sentez le plus à l'aise.

Il ne vous reste plus qu'à expérimenter tout ça !

Avec ce petit échauffement, vous êtes fin prêts pour commencer à aller jouer au parc peindre sur votre image et ainsi, à faire vos premiers pas dans la création pure.

5. Peindre, remplir, tracer

Que serait le graphisme ou le dessin numérique sans notions de traçage, de peinture ou de remplissage ? En effet, il faut bien qu'on commence quelque part si on veut réaliser des peintures numériques ou un webdesign. Et pour faire un parallèle, seriez-vous capable de dessiner sur une feuille de papier sans matériel comme des crayons, des feutres ou de la peinture ? Sûrement que non.

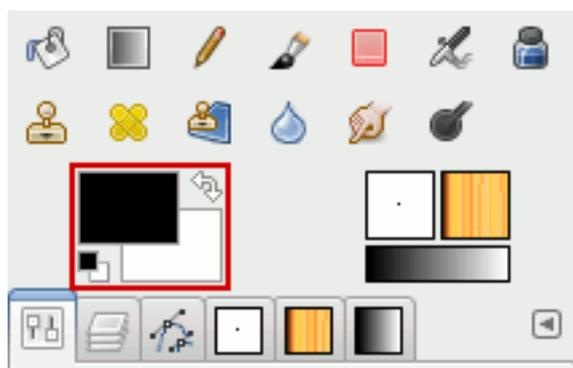
Donc dans ce chapitre, on va bouetter (jouer dans la boue) en masse en découvrant les possibilités des outils de peinture et de remplissage. Mais au moins, contrairement à de la vraie peinture, il n'y a aucun risque que vous tachiez votre T-shirt favori !

5.1. Survol du sélecteur de couleurs

Avant de commencer à peindre, tracer ou remplir, on doit d'abord faire un survol du sélecteur de couleurs afin de savoir l'utiliser.

5.1.1. Choisir une couleur

Comme vous l'avez certainement remarqué, le choix des couleurs se passe par la boîte à outils :



Je vous décris les parties.

5.1.1.1. Le grand carré noir

Le grand carré noir que vous voyez est la couleur de premier plan. C'est elle qui sera utilisée lorsque vous utilisez les outils de peinture (crayon, pinceau) et le pot de peinture. Il est noir par défaut.

5.1.1.2. Le grand carré blanc

Le grand carré blanc partiellement caché est la couleur d'arrière-plan. C'est cette couleur qui sera utilisée lorsque vous effacez des portions de l'image lorsque le calque n'a pas de canal alpha (dont je vous parlerai un peu plus tard) permettant la transparence et lorsque vous créez un nouveau document sans changer les paramètres avancés. Il est blanc par défaut.

5.1.1.3. Les petites flèches

Les petites flèches dans le coin en haut à droite vous permettent d'intervertir votre couleur de premier plan et celle d'arrière-plan. Cliquons dessus pour voir...



Vous avez maintenant le noir en arrière-plan et le blanc en premier plan !

5.1.1.4. Les deux mini-carrés

La petite icône représentant nos deux grands carrés vous permet de réinitialiser les couleurs de premier plan et d'arrière-plan aux couleurs par défaut, soit le noir en premier plan et le blanc en arrière-plan. Utile lorsque vous avez rapidement besoin d'utiliser du noir ou du blanc. Cliquons dessus pour le constater...

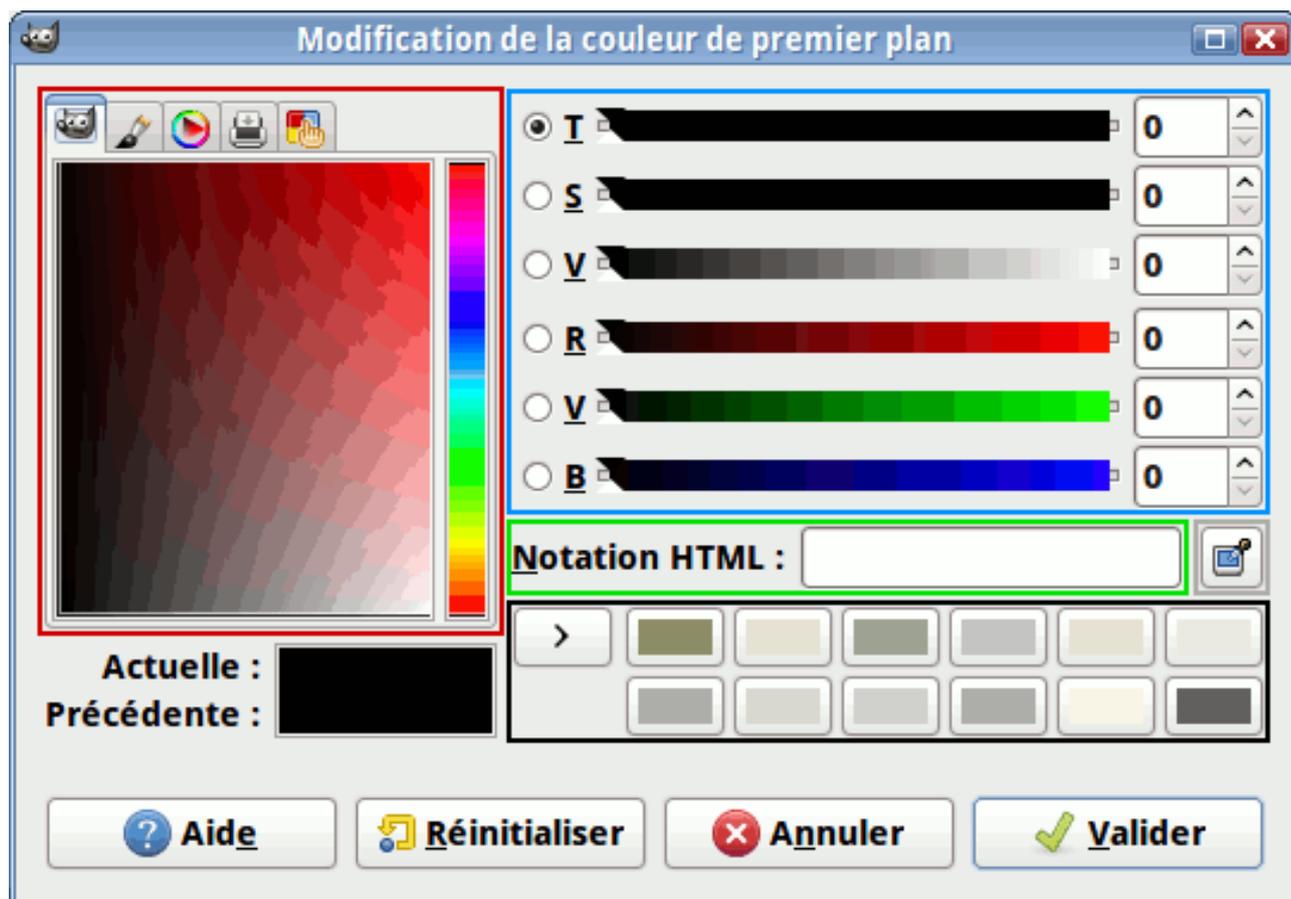


Mes couleurs sont maintenant comme elles étaient dans la première image !



Mais maintenant, si je veux d'autres couleurs que le blanc et le noir ?

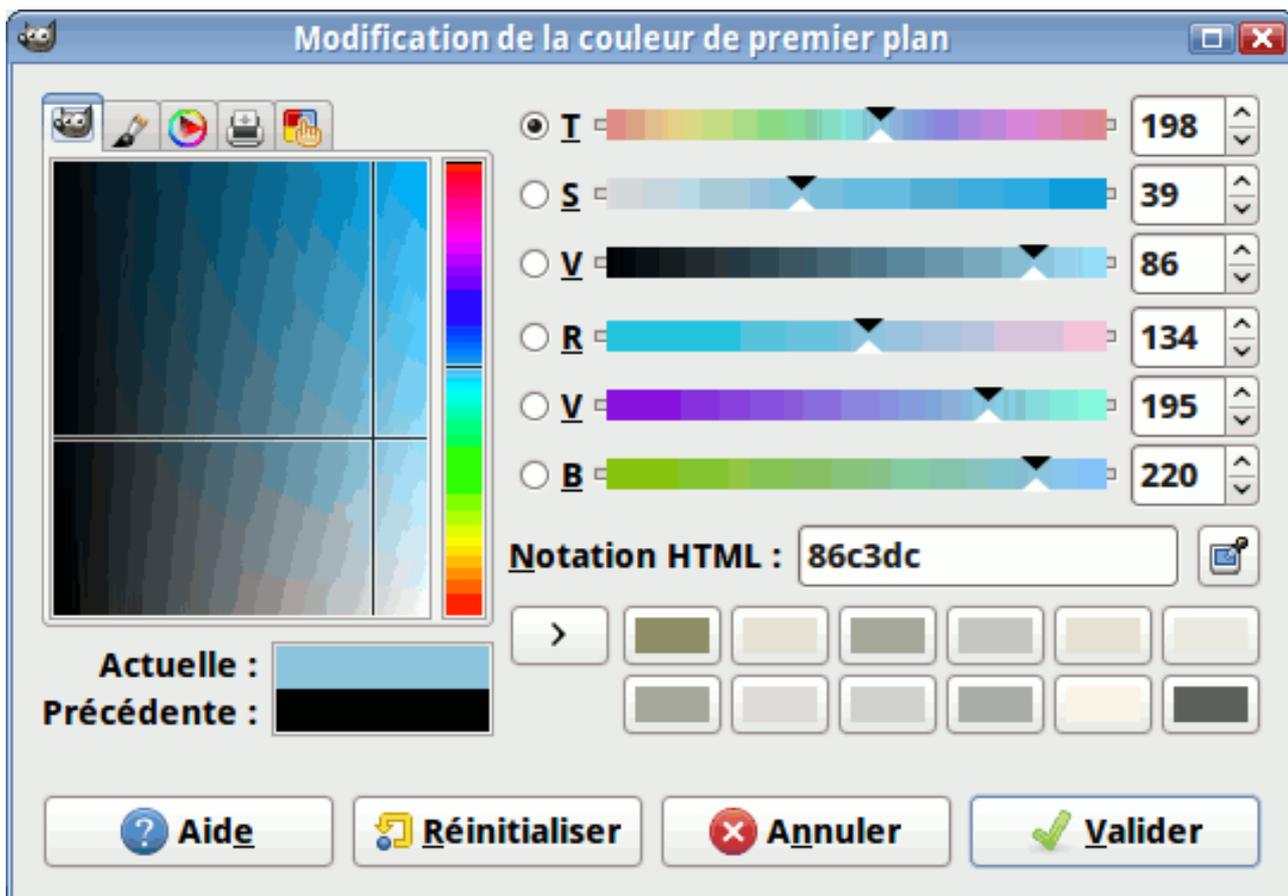
C'est assez simple : vous cliquez sur le carré noir (couleur de premier plan) ou sur le carré blanc (couleur d'arrière-plan) et vous verrez cette fenêtre s'ouvrir :



Vous avez plusieurs façons de sélectionner une couleur.

- **(entouré de rouge)** En déplaçant le curseur dans le sélecteur qui rappelle beaucoup ceux en Javascript que l'on retrouve sur certains sites et dont, si je me rappelle bien, il y a un tuto quelque part dans la catégorie Javascript ici... ah oui, tiens il est encore là : [une palette de couleur](#) ↗ .
- **(entouré de bleu)** En modifiant les valeurs RVB (rouge-vert-bleu) ou TSV (teinte-saturation-valeur).
- **(entouré de gris)** En utilisant la pipette pour sélectionner n'importe où sur votre écran, que ce soit une couleur de votre wallpaper ou celle de votre barre de tâches!
- **(entouré de vert clair)** En entrant directement le code hexadécimal de la couleur, sans le dièse.
- **(entouré de noir)** En sélectionnant une couleur que vous avez précédemment sélectionnée. Ceci est très pratique lorsque vous devez créer un webdesign ou un skin et que vous devez réutiliser une même couleur, puisque GIMP mémorise les 12 dernières couleurs que vous avez choisies, et lorsque vous sélectionnez l'une d'elles, celle-ci se remet tout simplement en premier.

Choisissons maintenant notre couleur. Par exemple, je vais prendre un bleu clair.



Vous voyez que les différents curseurs ont changé d'endroit et que le code hexadécimal est différent, et vous pouvez remarquer aussi qu'en bas à gauche, la première des deux barres de couleur a changé pour afficher la nouvelle couleur.

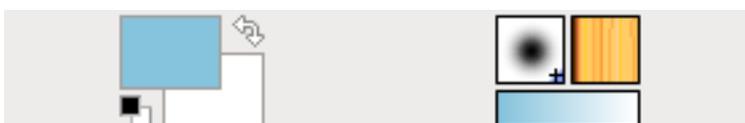
Validez votre choix.



Et voilà notre couleur prête à utiliser !

5.1.2. Choisir un motif

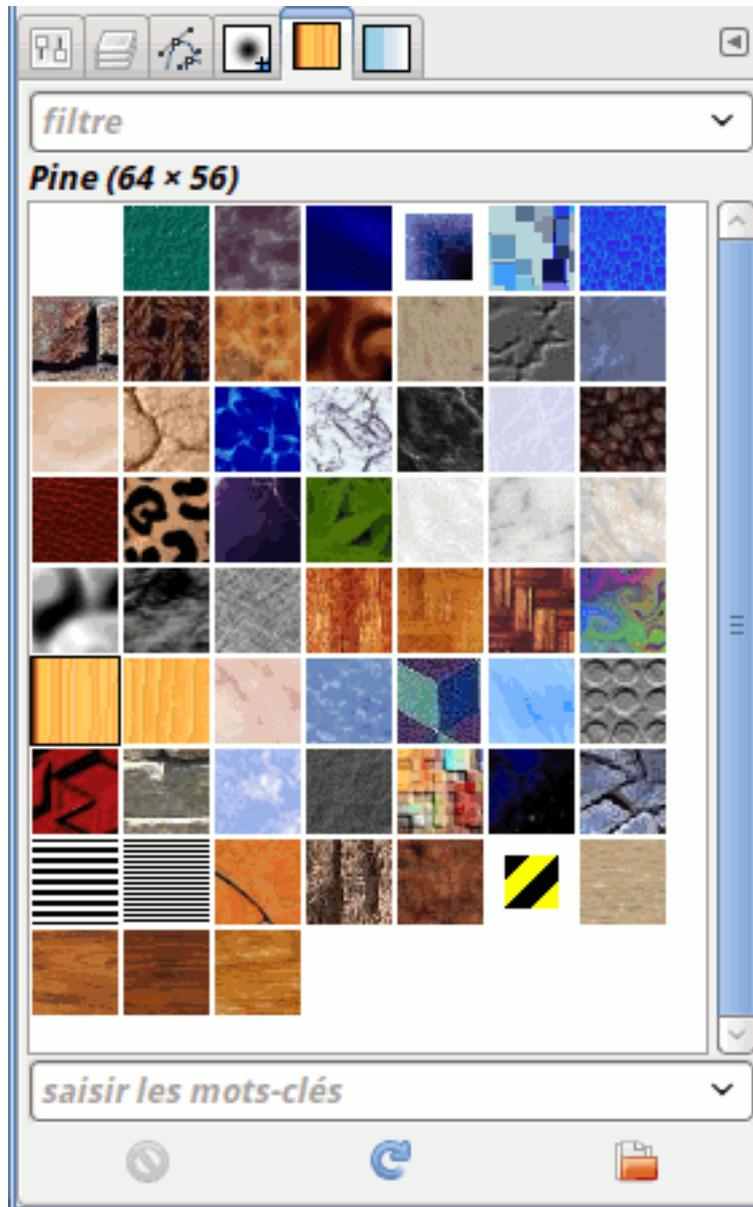
Vous pouvez aussi choisir un motif pour peindre ou remplir. Dans ce cas, si vous avez affiché le raccourci des brosses, dégradés et motifs dans vos préférences, comme je vous l'avais montré dans le deuxième chapitre, vous n'avez qu'à cliquer là où je vous l'indique en rouge dans la capture :



I. Les notions de base

Dans le cas où vous ne l'avez pas activé et que vous n'avez pas ajouté la fenêtre des motifs parmi les onglets, ouvrez-la avec le raccourci **Maj**+**Ctrl**+**P**.

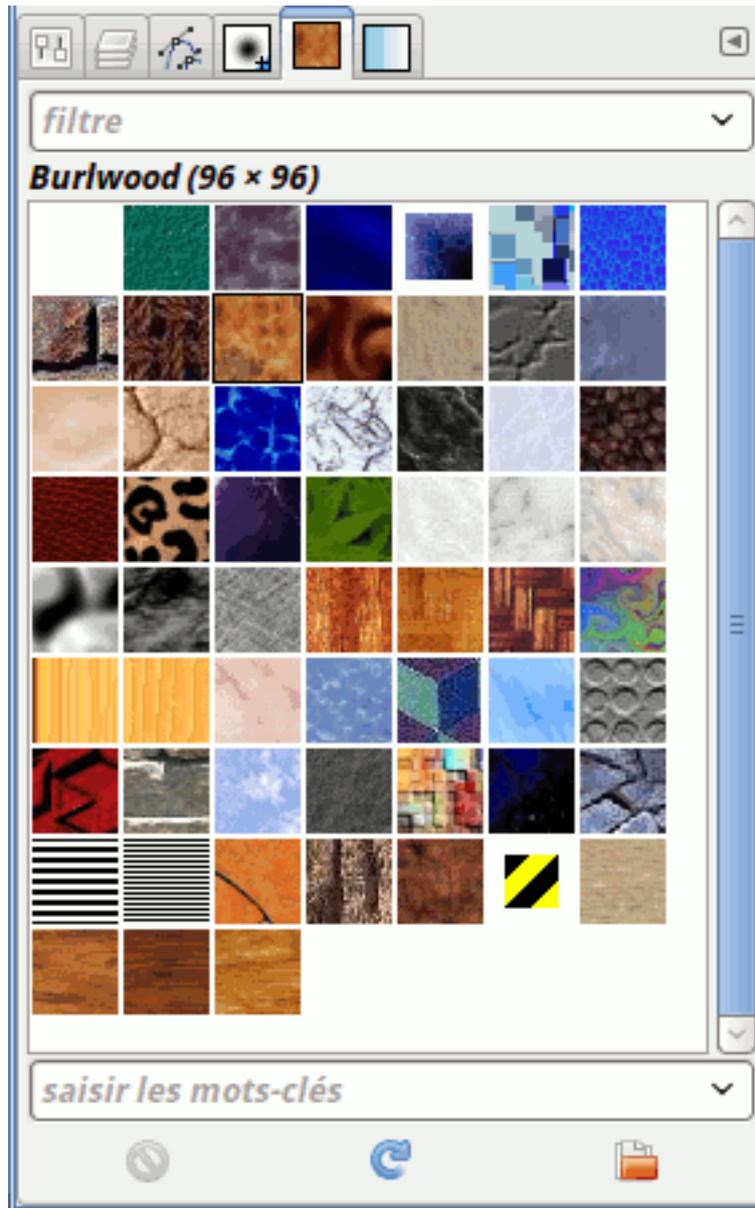
Vous verrez cette fenêtre s'ouvrir :



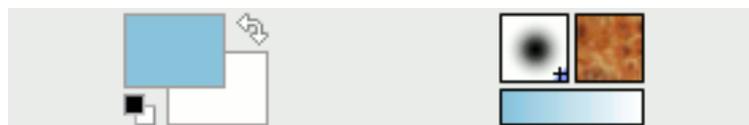
i

GIMP est fourni avec une sélection de motifs prêts à utiliser, mais vous pouvez en ajouter de nouveaux en suivant les indications que j'ai données dans le chapitre 1.

Choisissez un motif de votre choix. Pour ma part, j'ai pris Burlwood :



Dans l'icône de tantôt, vous voyez maintenant votre nouveau motif choisi :

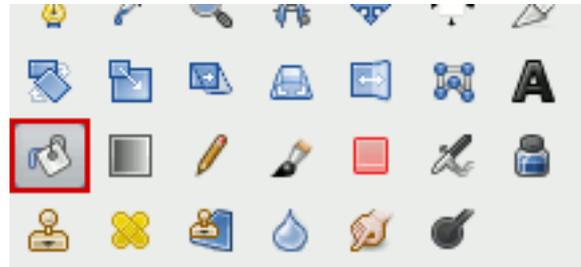


5.2. Remplir avec une couleur ou un motif

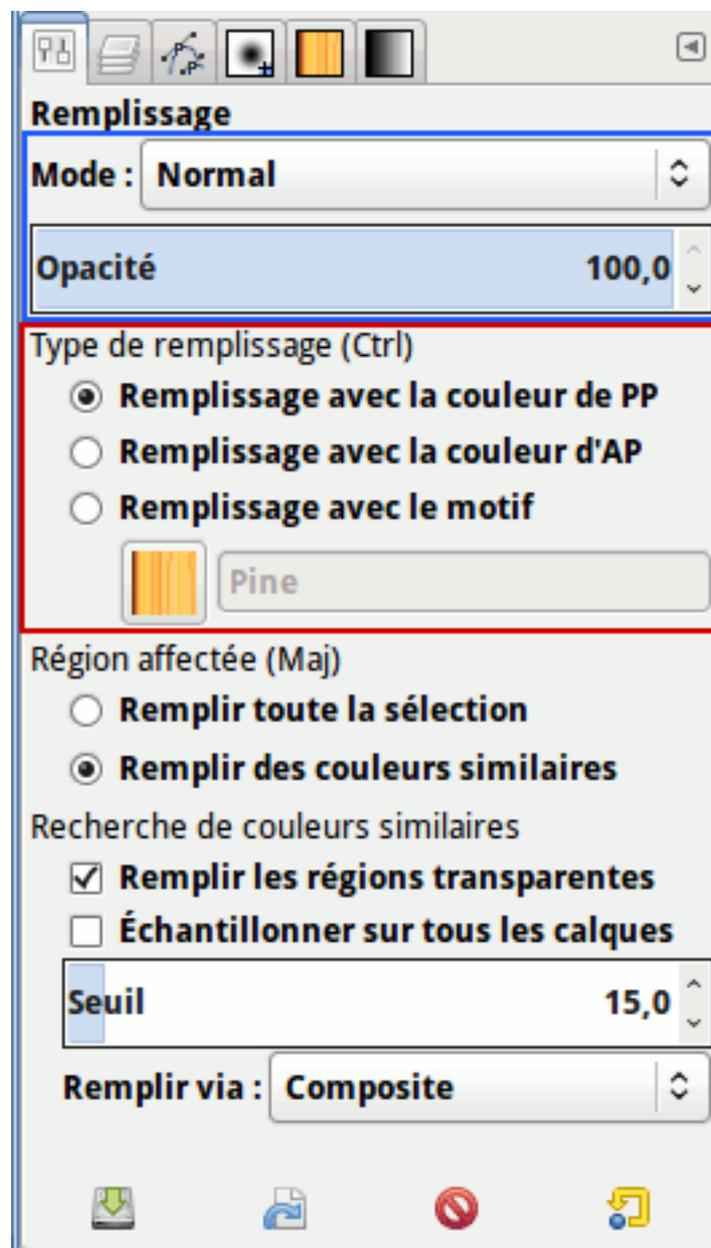
On va maintenant s'exercer à remplir avec notre couleur ou notre texture, et là aussi, vous avez plusieurs façons de remplir avec votre couleur. Pour cela, un nouveau document de 600*300 suffira.

5.2.0.1. Avec le pot de peinture

Ceux qui débarquent directement de MS Paint ou Photofiltre sont déjà familiers avec cet outil. Il est accessible depuis la boîte à outils :



Maintenant, allons voir dans les options de cet outil, plus bas dans votre fenêtre :



I. Les notions de base

En rouge, vous avez le choix entre remplir avec la couleur de premier plan, la couleur d'arrière-plan ou le motif. C'est cette option qui va le plus nous intéresser.

En bleu, vous pouvez aussi remplir avec une opacité plus faible ou un mode différent, mais j'en parlerai plus en détail lorsque j'aborderai les calques.

Il y a d'autres options pour l'outil que vous voyez plus bas, mais personnellement, je ne me souviens pas d'y avoir touché à celles-là.

Après, il ne vous suffit qu'à cliquer sur l'image - ou sur une zone sélectionnée de l'image - pour la remplir.

5.2.0.2. Par le menu **Édition** ou par raccourcis clavier

Depuis le menu **Édition**, vous trouverez les fonctions **Remplir avec la couleur de PP**, **Remplir avec la couleur d'AP** et **Remplir avec un motif**. Je suis davantage habituée à utiliser ces fonctions plutôt que le pot de peinture, puisque je n'ai pas à changer d'outil pour remplir.

Et pour ceux qui préfèrent utiliser les raccourcis clavier, ces trois fonctions ont chacune leur raccourci :

- **Ctrl** + **,** : Remplir avec la couleur de premier plan ;
- **Ctrl** + **.** : Remplir avec la couleur d'arrière-plan ;
- **Ctrl** + **;** : Remplir avec un motif ;

C'est la méthode la plus rapide pour faire du remplissage puisque vous n'avez même pas à passer par la boîte à outils, ni par le menu **Édition** !

Quelle que soit la méthode utilisée (pot de peinture, menu **Édition** ou raccourcis clavier), on remplit donc notre image avec notre couleur ou notre motif :



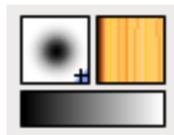


5.3. Peindre sur une image

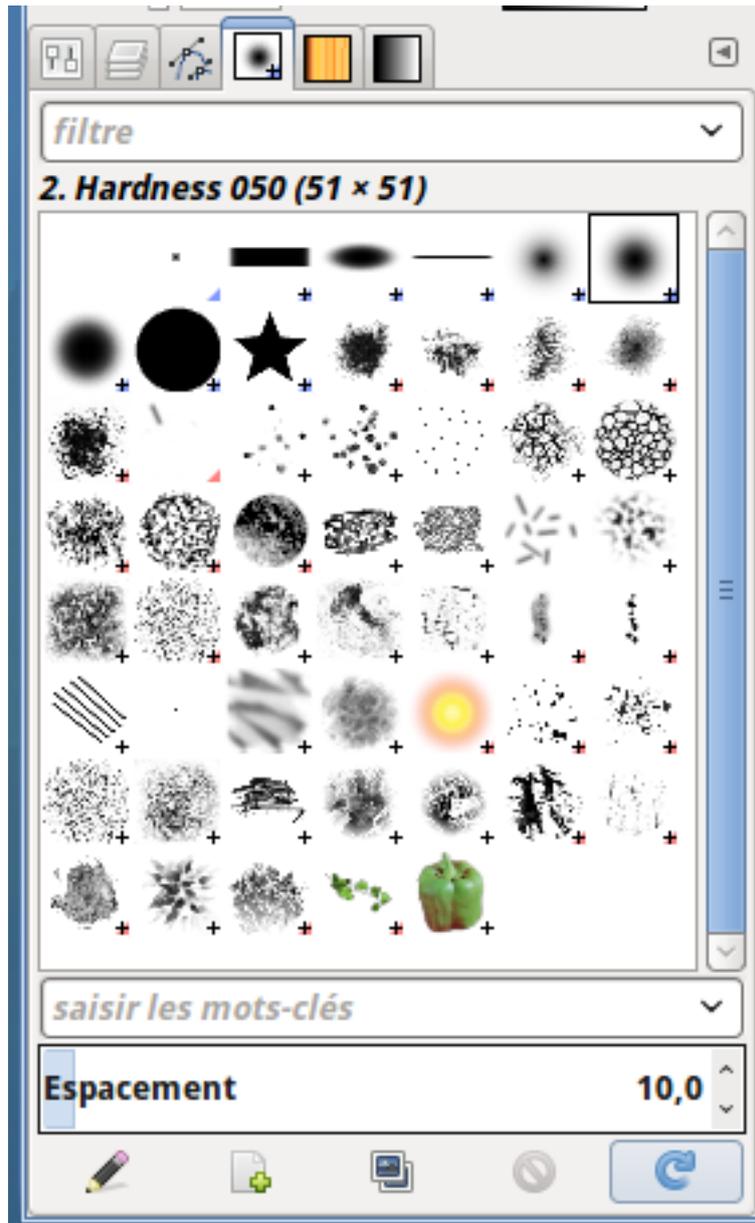
Tous ceux qui ont moindrement manipulé un logiciel de dessin, même le très basique MS Paint ont probablement déjà manipulé des outils tels que le crayon et le pinceau. Puisque chaque logiciel a ses particularités au niveau des outils, nous allons faire un survol des outils de dessin de Gimp, ainsi que quelques options.

5.3.1. Sélectionner une brosse

Avant de faire un survol des outils, il faut que vous sachiez sélectionner une brosse pour les exercices qui suivront. Pour cela, si vous avez activé l'affichage du raccourci des brosses, dégradés et motifs, cliquez sur celui des brosses :



Ou sinon, faites **Maj**+**Ctrl**+**B** pour afficher la fenêtre des brosses (et profitez-en pour l'ajouter aux onglets).



Vous avez un choix prédéfini de brosses incluses par défaut dans GIMP, mais vous pouvez ajouter des brosses Gimp ou Photoshop téléchargées sur le Web ou créées par vos soins.

i

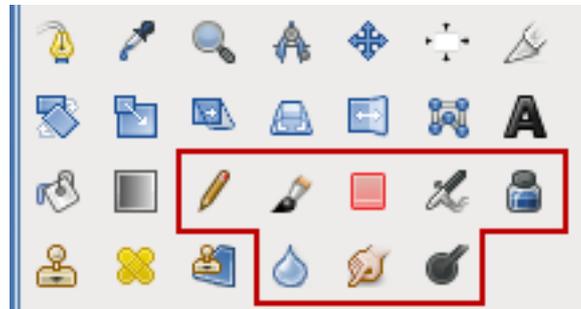
Pour ceux qui ont utilisé une version de GIMP antérieure à la 2.8, le pack de brosse a été remis au goût du jour, puisque les améliorations du moteur des brosses au fil des versions ont fait en sorte qu'il n'est plus nécessaire d'avoir une dizaine de brosses pour avoir différentes tailles pour une même forme.

Laissons le choix tel quel, puisque la brosse sélectionnée par défaut sera parfaite pour les exercices suivants.

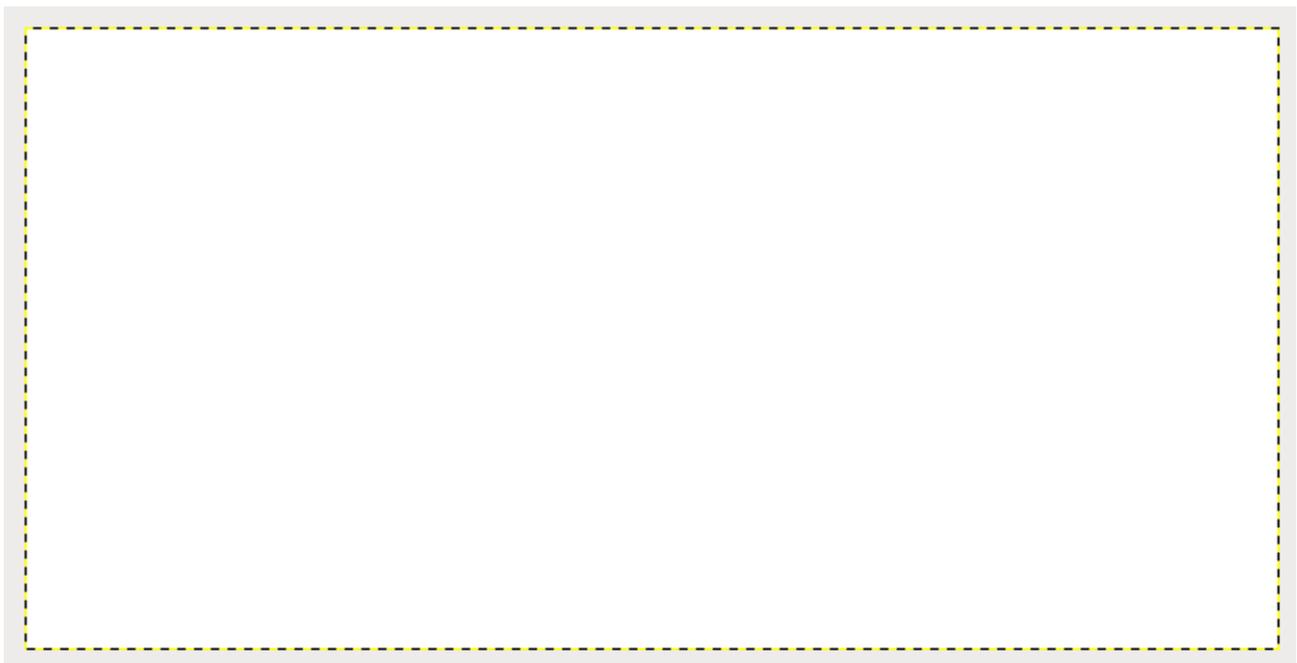
5.3.2. Les outils de peinture

GIMP compte 13 outils de peinture, mais je n'en survolerai que huit puisque les autres outils seront abordés plus tard en temps et lieu.

Voici donc les outils qui seront survolés :

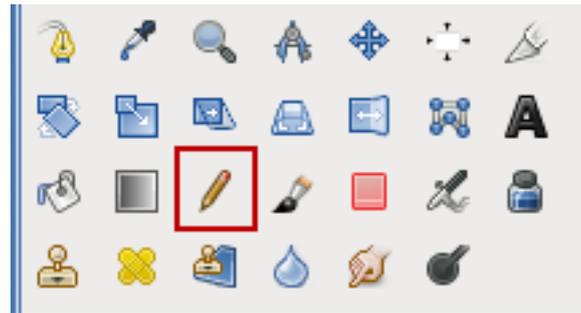


Pour la démonstration, créons une nouvelle image de 600*300 pixels sur fond blanc et gardons les couleurs par défaut (vous vous souvenez des mini-carrés dont j'ai parlé plus haut ?).



Allons-y !

5.3.2.1. Outil crayon



Cet outil est très similaire au crayon et au pinceau de Paint, du fait que ça dessine des traits aux **bords durs**, mais la différence est dans les possibilités d'options de cet outil. Si une brosse avec des parties semi-transparentes est utilisée, les pixels, même ceux qui sont presque totalement transparents, **seront opaques**.

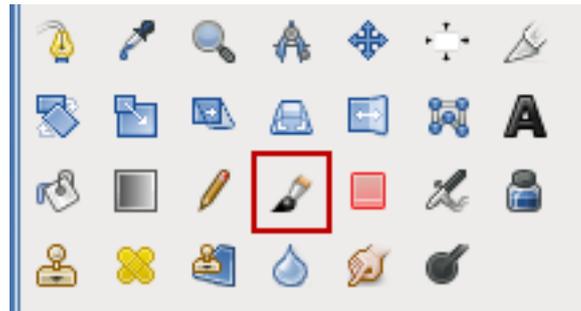
Sur votre image, dessinez un point, puis quelques lignes.



On voit bien les escaliers sur les traits.

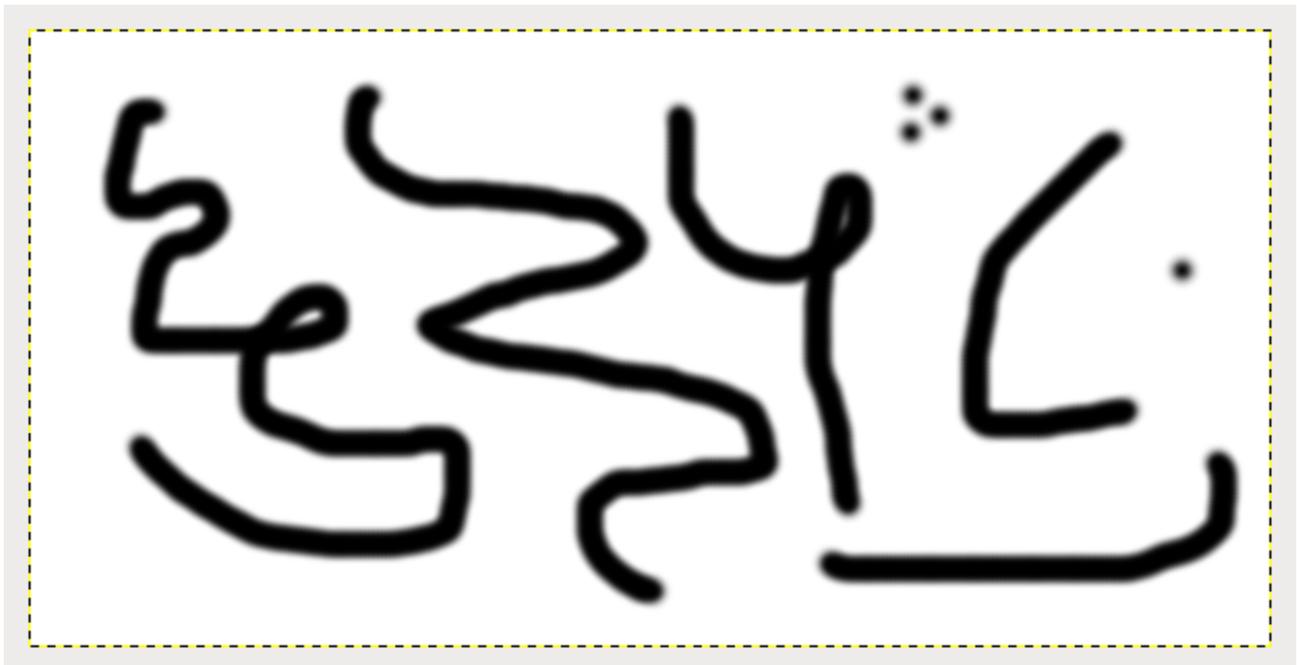
Cet outil est fort pratique lorsqu'on veut couvrir des surfaces avec une couleur unie et opaque, par exemple en colorisation pour faire le plus gros du travail, et en pixel-art, où des points opaques sont de mise.

5.3.2.2. Outil pinceau



Contrairement au crayon, cet outil permet de tracer des lignes aux **bords doux**, telle qu'est la brosse. Si c'est semi-transparent, ça sera semi-transparent.

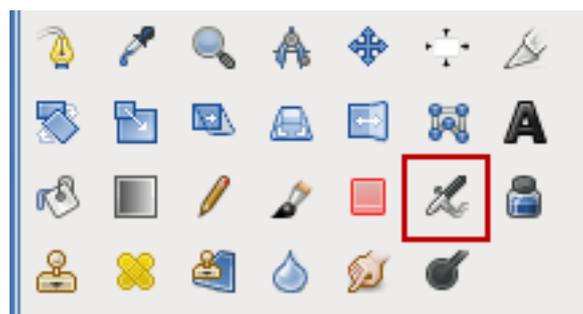
Avec la même brosse floue, faites un point et des lignes.



Là, c'est tout doux !

C'est l'outil par excellence pour la peinture numérique puisqu'elle permet d'avoir un résultat plus soigné en évitant les contours en escaliers.

5.3.2.3. Outil aérographe

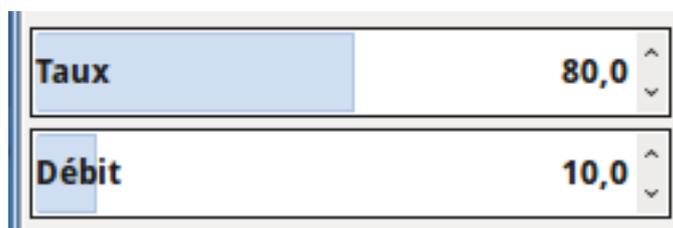


Vous avez peut-être remarqué qu'avec l'outil pinceau, si vous cliquez et gardez la souris au même endroit, ça ne repeint pas tant que vous ne bougez pas la souris. Dans le cas de l'aérographe, ça continue à peindre à la même vitesse, que vous bougiez ou non votre souris, comme si vous peigniez des graffitis avec une canette de peinture. De cette façon, plus vous bougez vite, plus le tracé sera pâle.

Essayez, en faisant varier la vitesse de votre souris.

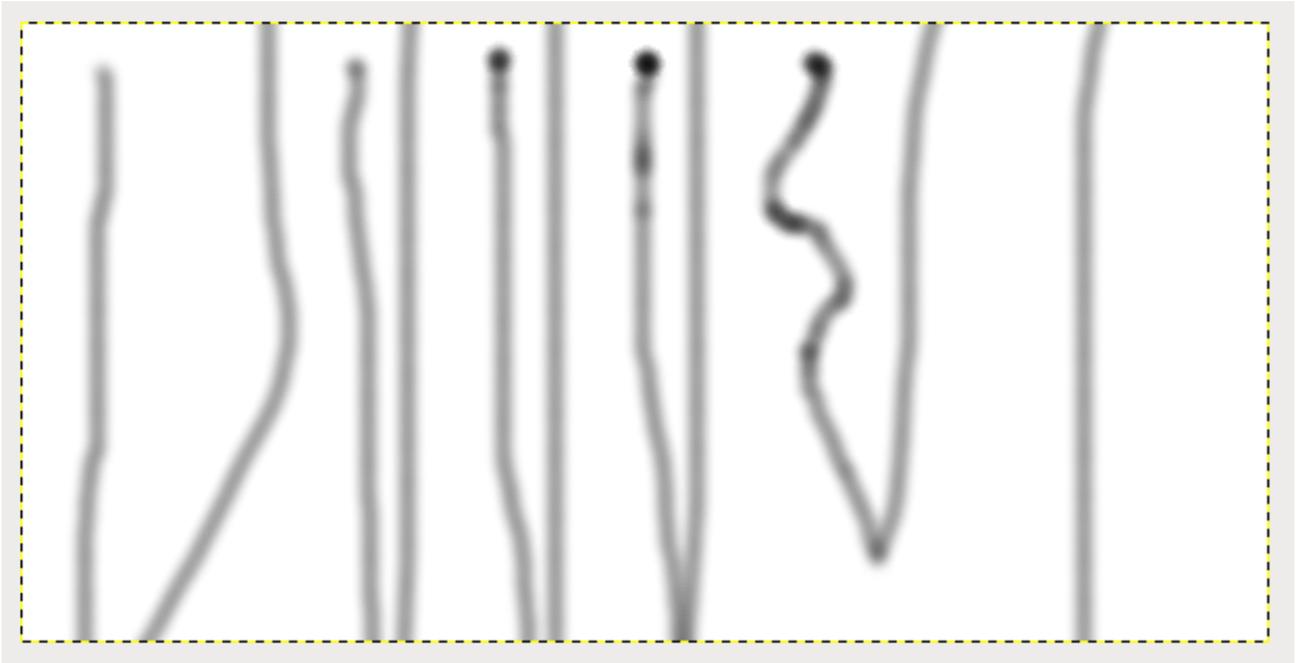


Si vous trouvez que ça peint trop pâle, vous pouvez régler le **taux** et la **pression** à des valeurs plus élevées dans les options de l'outil.



I. Les notions de base

Et voilà ce que ça donne quand on varie le taux (première image) et le débit (deuxième image)



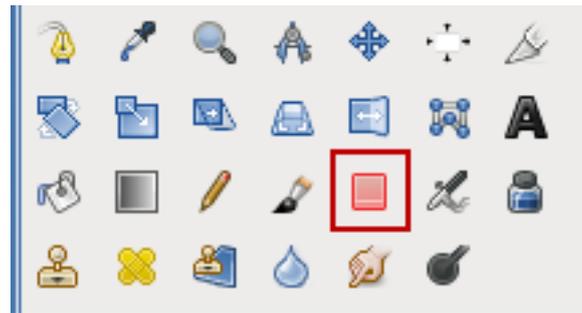
De gauche à droite, le taux est de plus en plus élevé. Quand il est à 0, le trait ne s'épaissit pas du tout, même si vous gardez votre souris au même endroit pendant une minute.



De gauche à droite, le débit est de plus en plus élevé, ce qui rend le trait de plus en plus foncé.

C'est un autre outil par excellence en peinture numérique, en particulier si vous faites des tags (graffitis) numériques.

5.3.2.4. Outil gomme



C'est assez évident à deviner : cet outil sert à effacer des portions d'une image... ou une bavure que vous venez de faire !

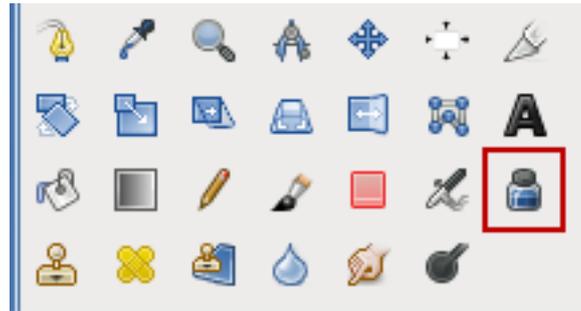
En partant d'une image barbouillée, j'ai passé quelques coups de gomme dessus.



Dans le fond, ça fonctionne comme le pinceau, sauf qu'on a une option pour les contours durs.

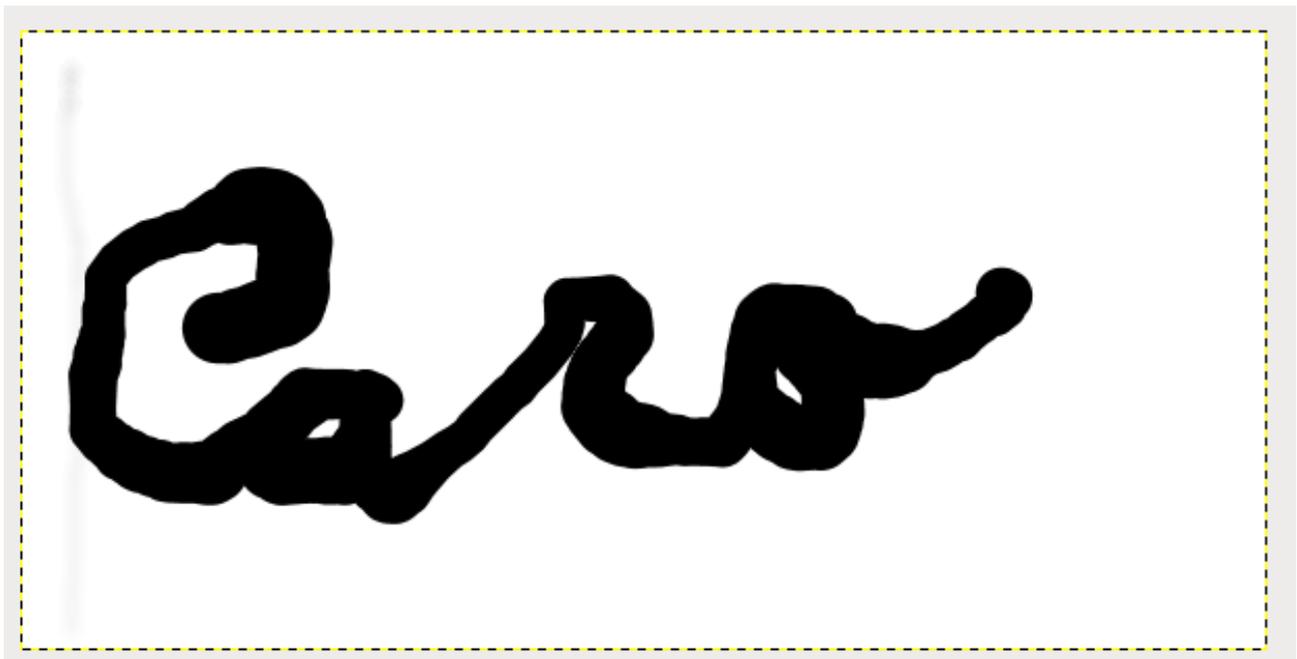
Par défaut, ça efface complètement là où votre brosse est opaque, mais vous pouvez aussi seulement atténuer des portions avec les options que nous verrons plus loin dans cette sous-partie.

5.3.2.5. Outil de calligraphie



Cet outil ne peint qu'en noir et simule l'écriture avec une plume de calligraphie en reposant sur le même principe que l'aérographe. Plus vous bougez votre souris rapidement, plus le trait sera fin.

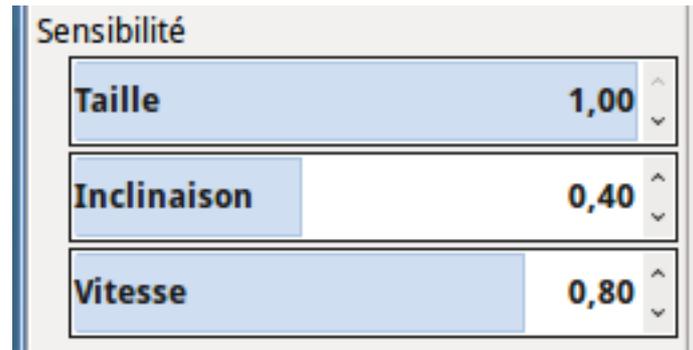
Essayez sur une nouvelle image de 600*300 en signant votre nom.



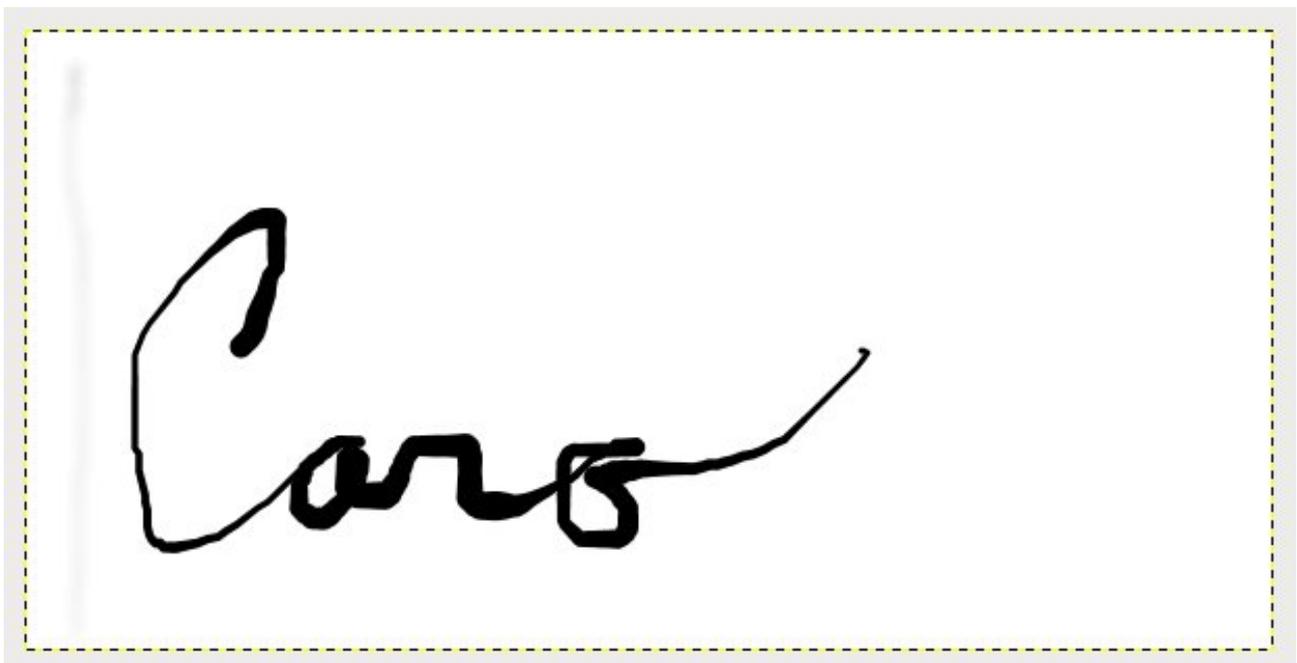
Ça paraît-tu que je n'avais pas de tablette graphique quand j'ai pris la capture ?

Si vous voulez un trait plus fin, vous pouvez **diminuer la taille** et **augmenter la vitesse** du menu *sensibilité* dans les options de l'outil.

I. Les notions de base



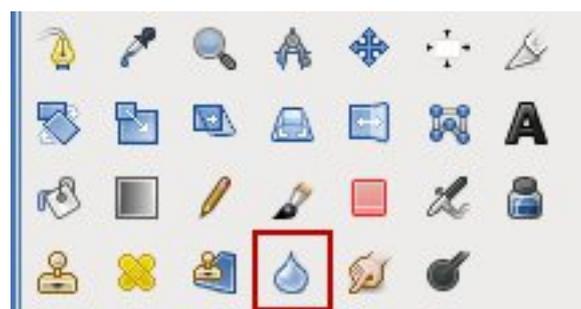
On signe à nouveau notre nom, avec la vitesse maximale et la taille minimale :



Le trait est plus fin, mais je n'avais pas de tablette

Certains artistes l'utilisent pour le *inking* (faire les contours noirs par dessus les traits d'un dessin) dans leurs dessins alors que d'autres vont préférer le pinceau avec des réglages appropriés.

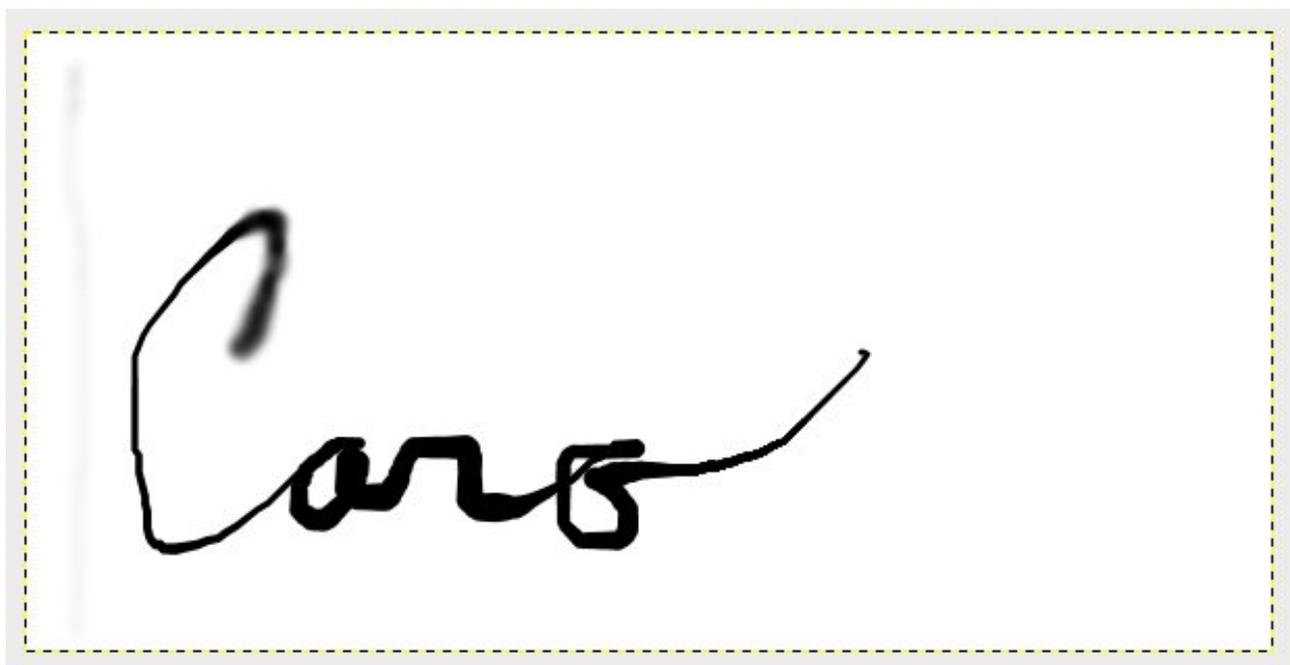
5.3.2.6. Outil de flou et de netteté



I. Les notions de base

Cet outil permet de flouter ou renforcer la netteté d'une portion d'une image. Pratique pour la retouche d'une photo ou encore en dessin pour atténuer l'effet « coup de pinceau » lorsqu'on fait des ombrages progressifs, comme je le fais dans mes dessins.

Essayez en floutant une première partie de la signature, puis en augmentant la netteté d'une autre partie (en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée au moment de peindre), en répétant plusieurs fois les manip's.



Voici un bon exemple d'application de cet outil en dessin, où j'ai fait un éclairage sur l'une des cuisses de mon Yoshi :



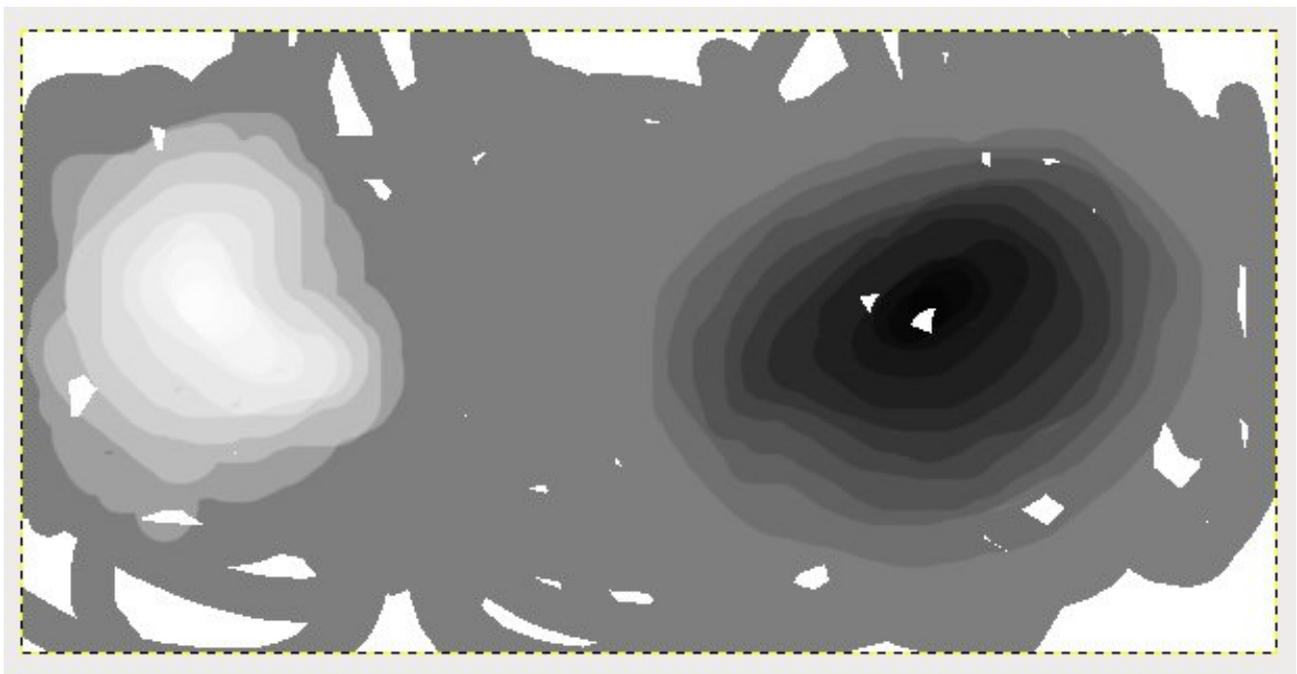
À gauche, mon éclairage n'a pas encore été flouté, donc on voit bien les coups de pinceau. À droite, j'ai passé l'outil de flou avec le taux réglé au maximum et j'ai passé plusieurs fois dessus pour atténuer ces coups de pinceau. Je sais, cet exemple a été fait un peu à la va-vite, mais c'est seulement pour vous le montrer. En le travaillant davantage à coups de retouches avec la gomme, le pinceau et l'outil de flou, on arrive à un résultat beaucoup plus soigné, comme dans [cette version finalisée de mon dessin de Yoshi](#). ↗

5.3.2.7. Outil de luminosité



Cet outil permet d'éclaircir ou assombrir des portions d'image. Pratique pour la retouche d'une photo.

Voici un exemple avec des traits gris moyen dont j'ai éclairci une partie, et assombri une autre (Ctrl).



j'ai repassé plusieurs fois, d'où la progression de l'éclaircissement et de l'assombrissement.

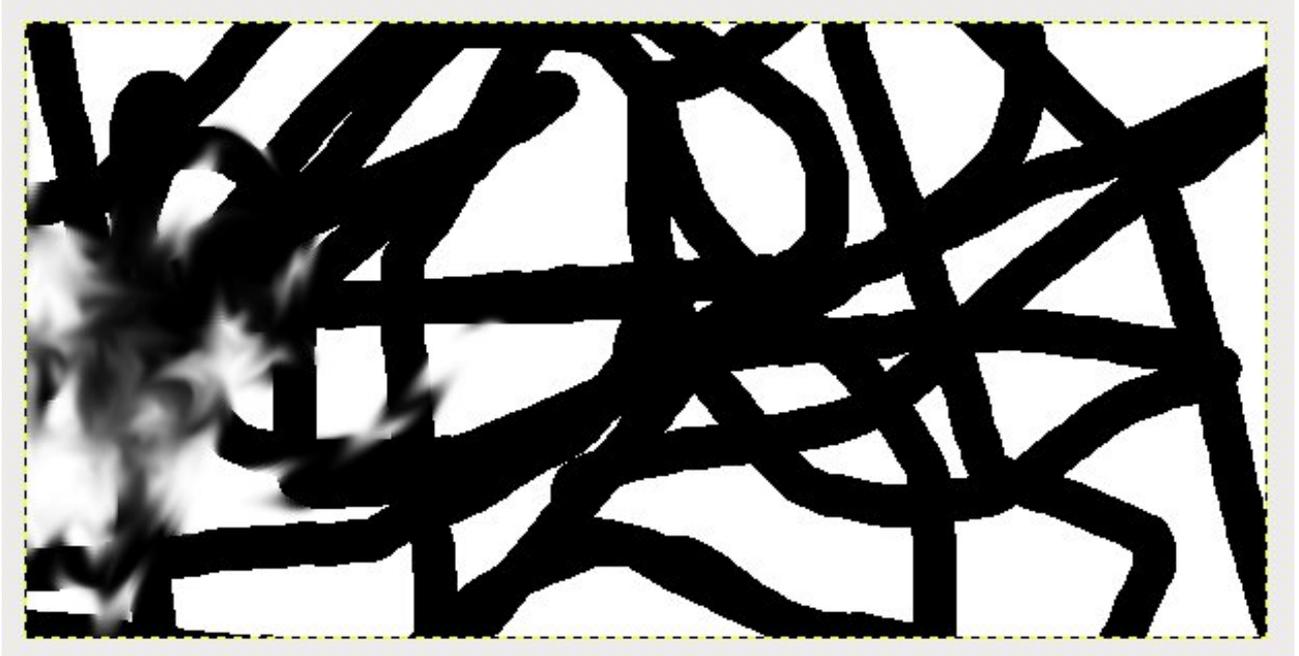
5.3.2.8. Outil de barbouillage



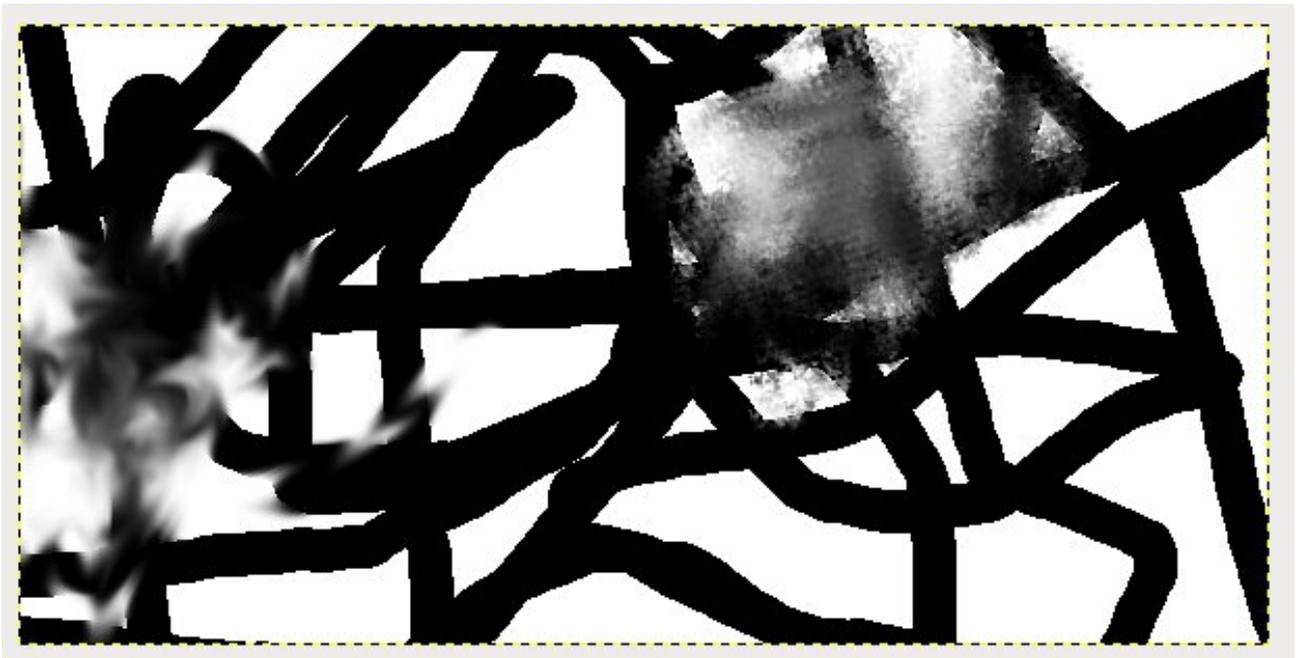
I. Les notions de base

Prisé par les fanatiques de techniques de signature, cet outil étale les portions peintes d'une image.

Voici un exemple, où j'ai passé l'outil sur une portion d'un trait noir :



On peut obtenir des effets différents avec d'autres brosses, comme la brosse Vine par exemple :

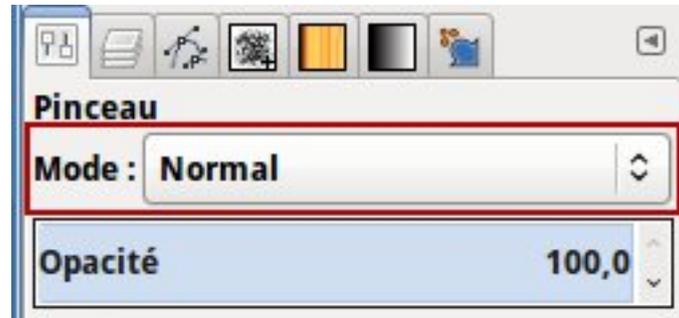


Le tour est fait, on passe aux principales options !

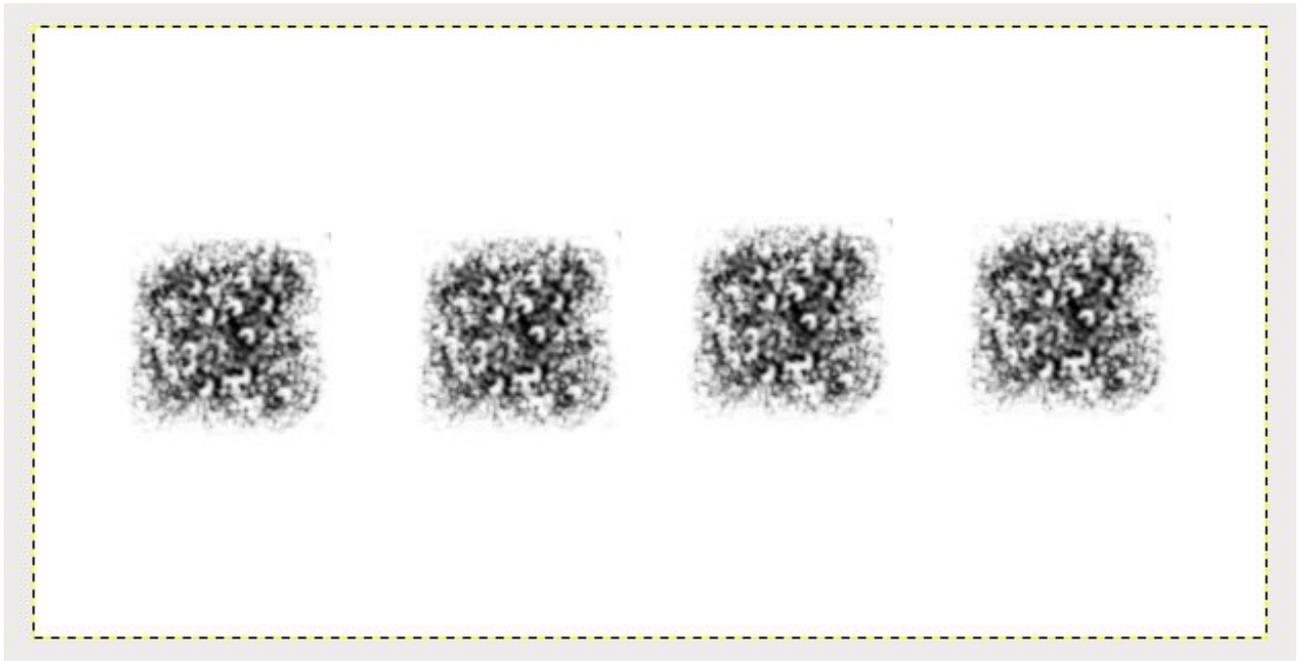
5.3.3. Les options des outils

Je vais parler surtout des options que l'on retrouve sur plusieurs outils, pour déjà vous donner une idée de ce que vous pouvez faire.

5.3.3.1. Mode



Cette option permet d'appliquer des effets en peignant. On verra cela plus en détail dans le chapitre sur les calques, mais pour vous donner un aperçu, je pars avec cette image sur laquelle j'ai appliqué une brosse **Galaxy**.



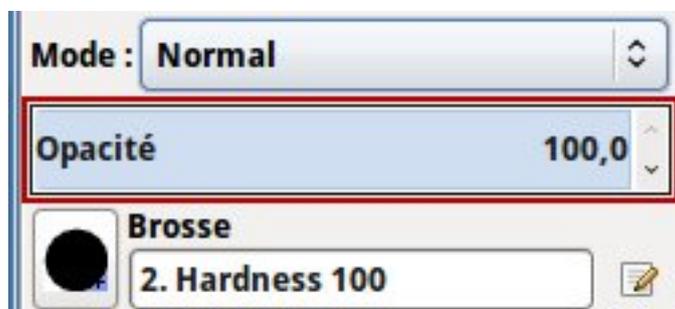
Maintenant, je choisis une couleur rouge. Je peins ensuite deux traits sur chacun, avec un mode différent.

I. Les notions de base



De gauche à droite : Superposer, Éclaircir, Éclaircir seulement (éclaircir seulement, éclaircir, assombrir, superposer)

5.3.3.2. Opacité



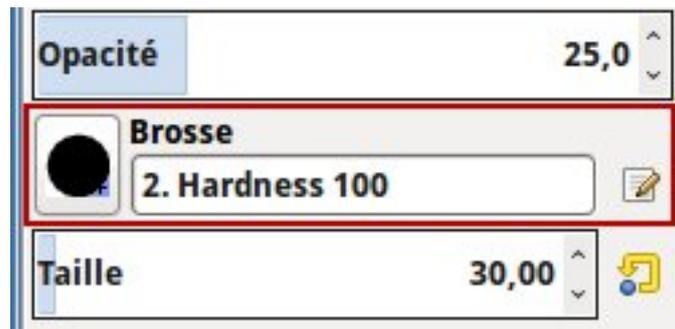
Vous ne voudrez pas toujours peindre une couleur opaque sur une image. Pour cela, vous pouvez régler l'option **Opacité**.

Par exemple, avec la même image sans modification, je peins des traits rouges en mode normal, avec différents degrés d'opacité.

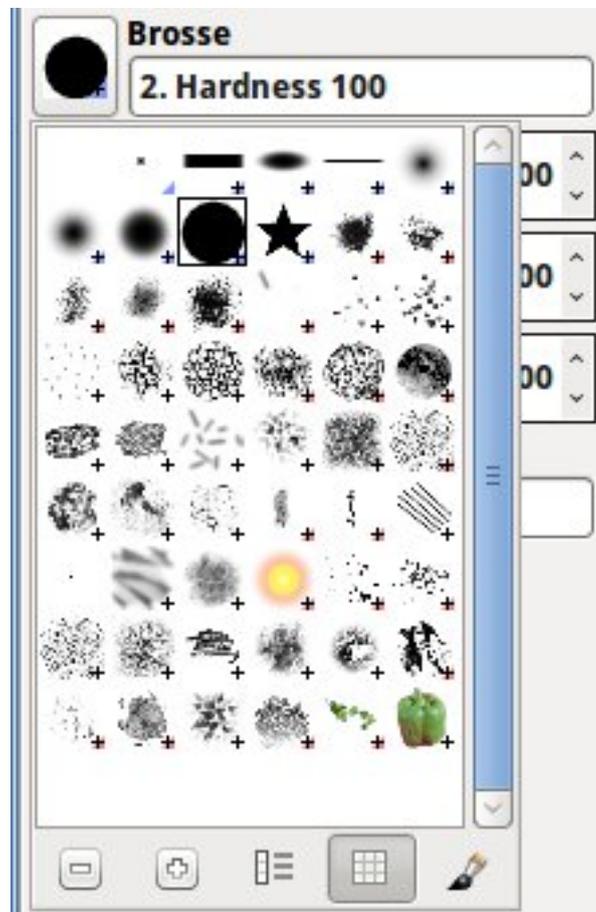


De gauche à droite : 100%, 75%, 50%, 25%

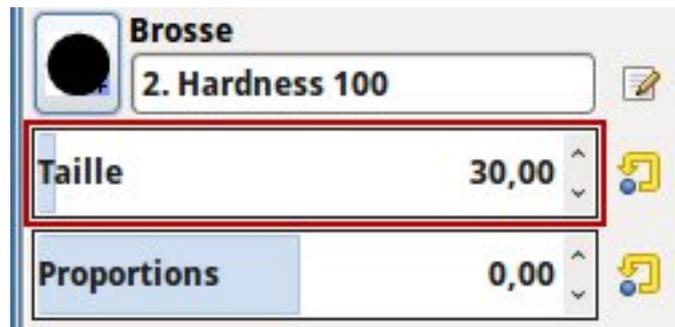
5.3.3.3. Brosse



Je vous avais montré à la changer depuis la fenêtre des brosses, mais pour chaque outil de peinture utilisant les brosses, vous avez une option pour choisir une brosse, sauf que ça se présente différemment lorsqu'on clique sur l'icône de la brosse.

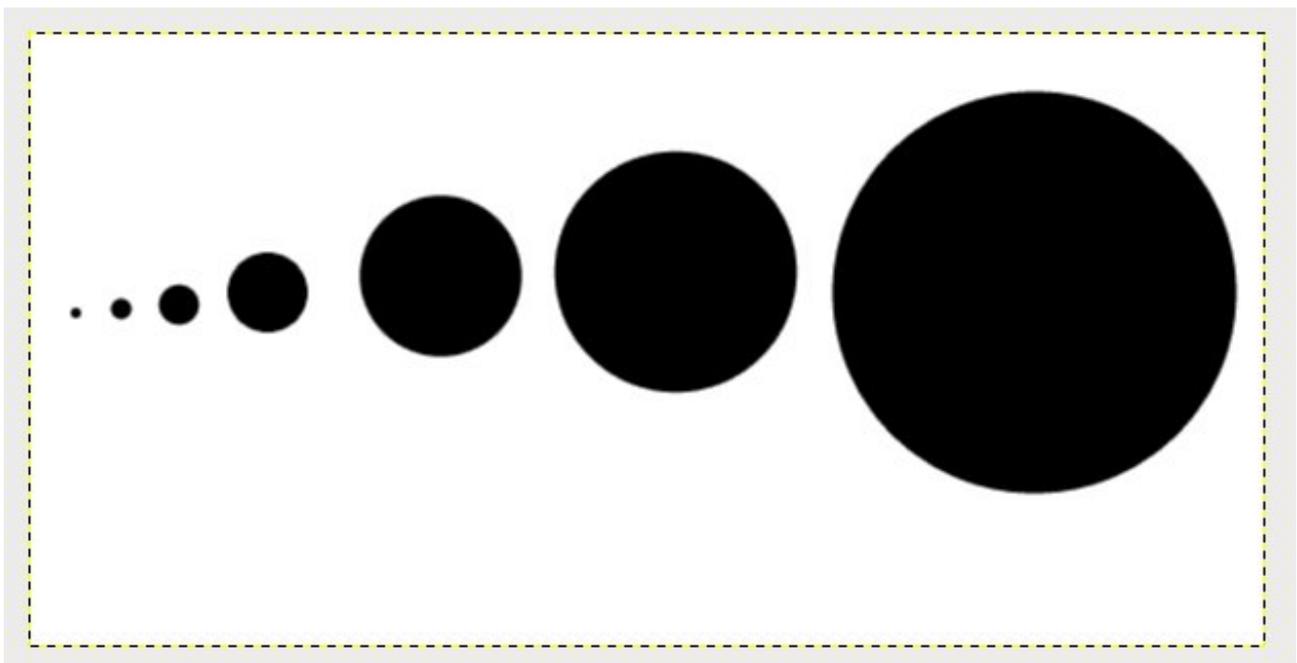


5.3.3.4. Taille



Vous pensiez que la taille de la brosse était immuable? Détrompez-vous, ce n'est plus le cas depuis la 2.6! Ainsi, vous pouvez agrandir ou rétrécir n'importe quelle brosse, ce qui fait que vous n'avez plus besoin d'avoir plusieurs versions d'une même brosse dans plusieurs tailles comme c'était le cas dans les anciennes versions!

Un exemple avec une brosse ronde :

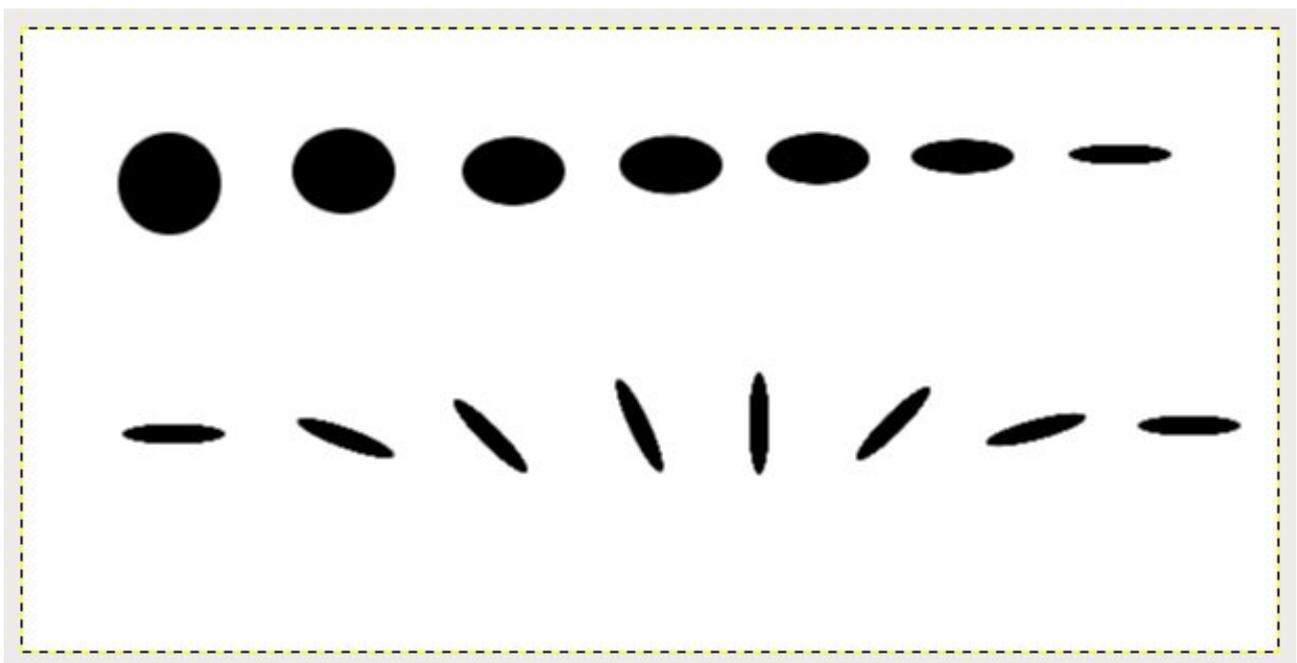


5.3.3.5. Angle et Proportions

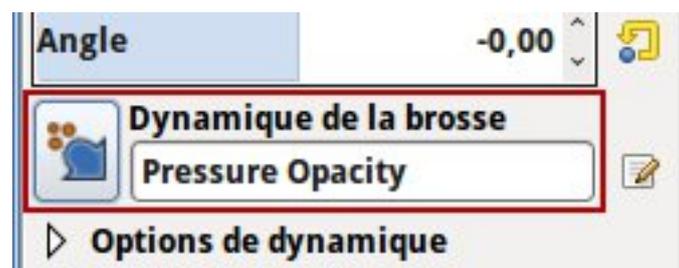


Ces deux options, nouvellement apparues dans les options des outils avec la refonte du moteur de brosses dans la version 2.8, permettent de modifier les proportions et l'angle de n'importe quelle brosse !

Voici quelques exemples de variations pour une même brosse.

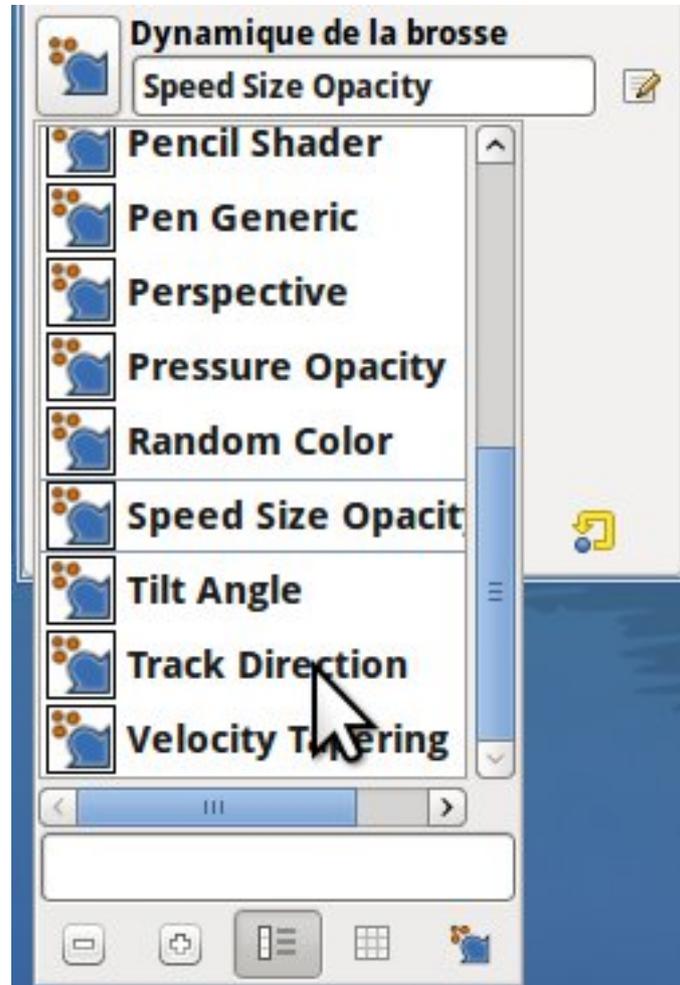


5.3.3.6. Dynamique de la brosse



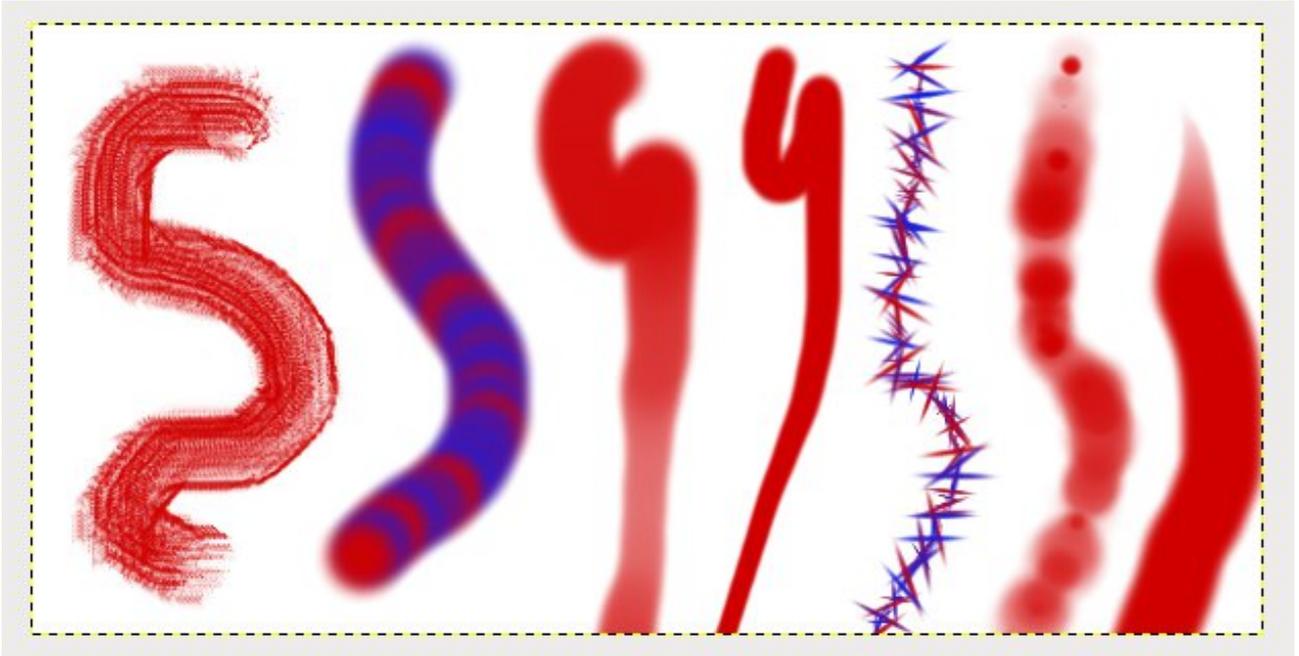
I. Les notions de base

Ces options vous permettent d'ajouter des effets à vos traits de peinture, comme la variation de la dureté, de la taille, de l'opacité, de la couleur et même de l'angle suivant la pression (si vous utilisez une tablette graphique), la vitesse et la direction à laquelle vous bougez votre curseur, ou tout simplement de façon aléatoire. En cliquant sur l'icône de gauche, vous aurez accès à de nombreuses dynamiques prédéfinies que vous pouvez tester à souhait !



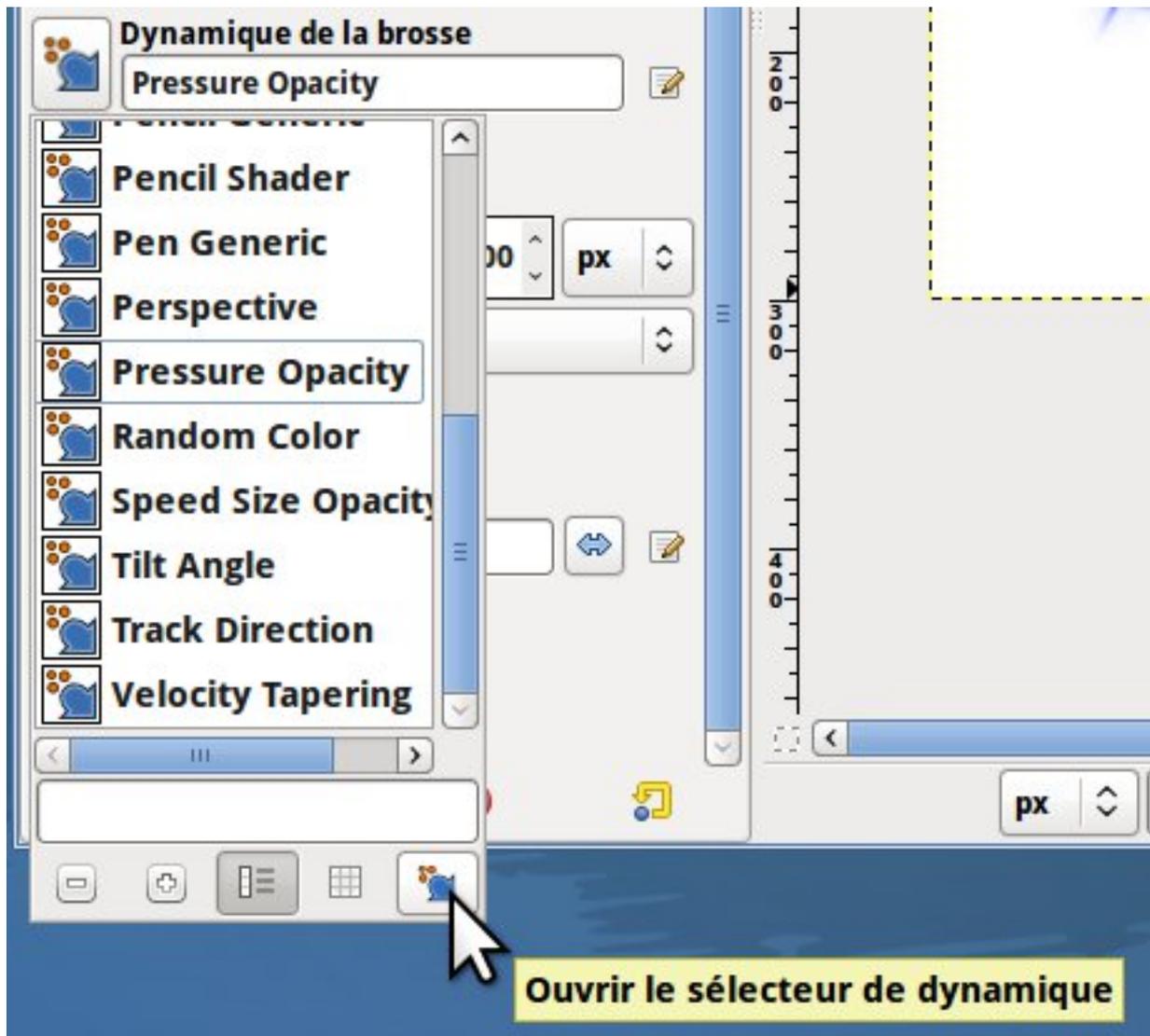
Voici quelques exemples d'effets.

I. Les notions de base



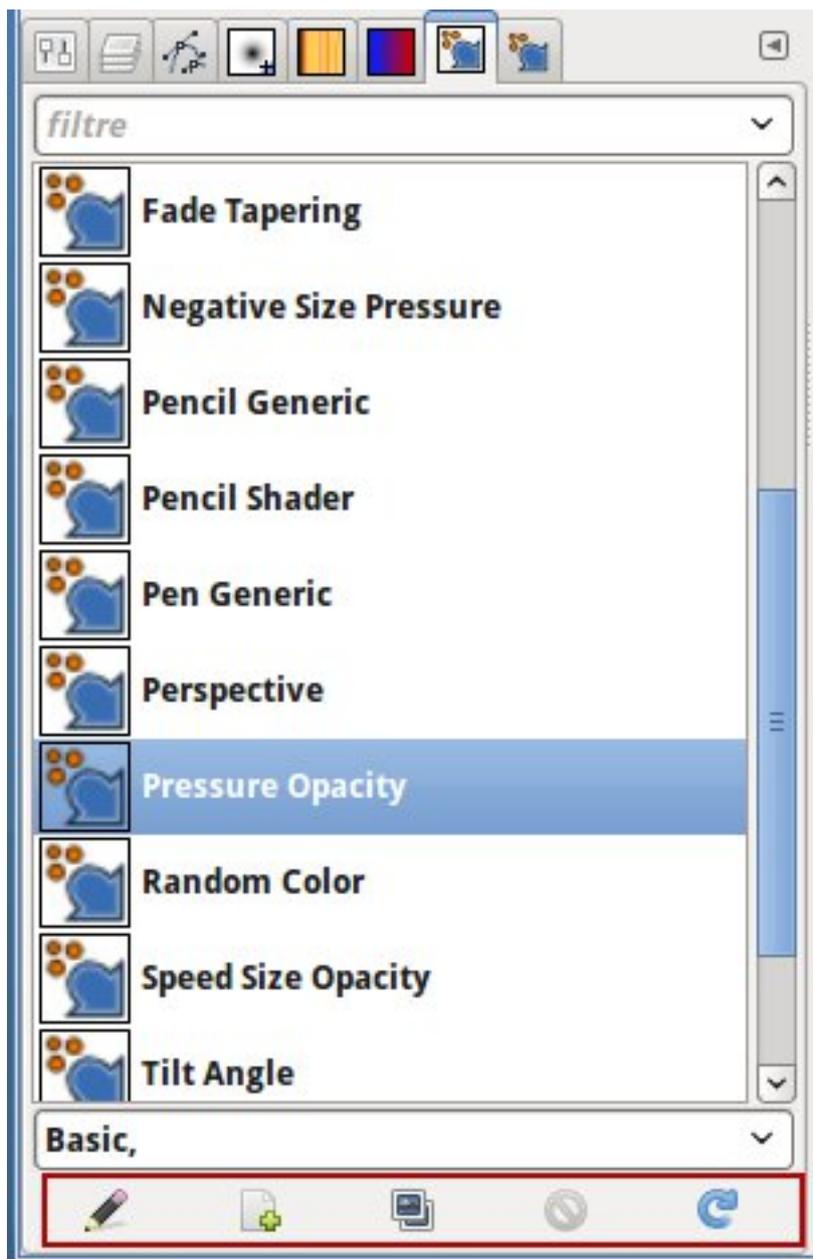
De gauche à droite : Track Direction, Random Colour, Velocity Tapering, Speed Size Opacity, Confetti, Dynamics Random, Fade Tapering (j'ai utilisé une brosse différente pour le premier, pour montrer l'angle de la brosse qui suit le tracé, les autres utilisent une brosse ronde ordinaire)

Si vous regardez dans le bas du sélecteur des dynamiques, vous pourrez voir des icônes, dont le dernier permet d'ouvrir le sélecteur en tant qu'onglet.



À partir de cet onglet, vous pouvez créer et éditer vos dynamiques de brosse avec les icônes situées dans le bas de l'onglet.

I. Les notions de base



Pour donner un exemple, ayant maintenant une tablette graphique, je vais faire une dynamique pour le *inking* que je vais nommer « Manga ink »

Dans la matrice, je vais cocher la case correspondant à « Pression » et « Taille »



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/537/5>

J'essaie ensuite cette dynamique sur un nouveau document :

I. Les notions de base



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/537/7>

On peut ajuster le trait avec les courbes en passant par ceci :



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/537/6>

Dans le menu déroulant, juste en dessous du nom, je clique sur le menu déroulant pour choisir « Taille » pour faire apparaître la courbe correspondante.



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/537/6>

En modifiant la courbe environ comme ceci :



<http://zestedesavoir.com/media/galleries/537/7>

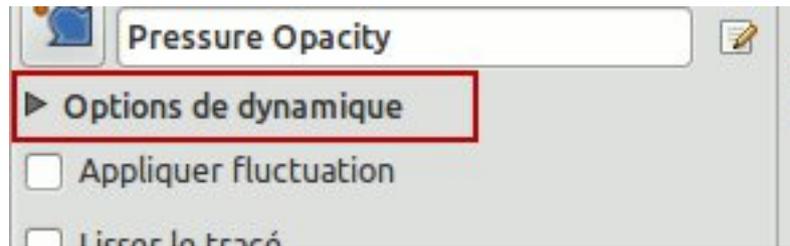
ça me donne ceci comme résultat lorsque je teste.



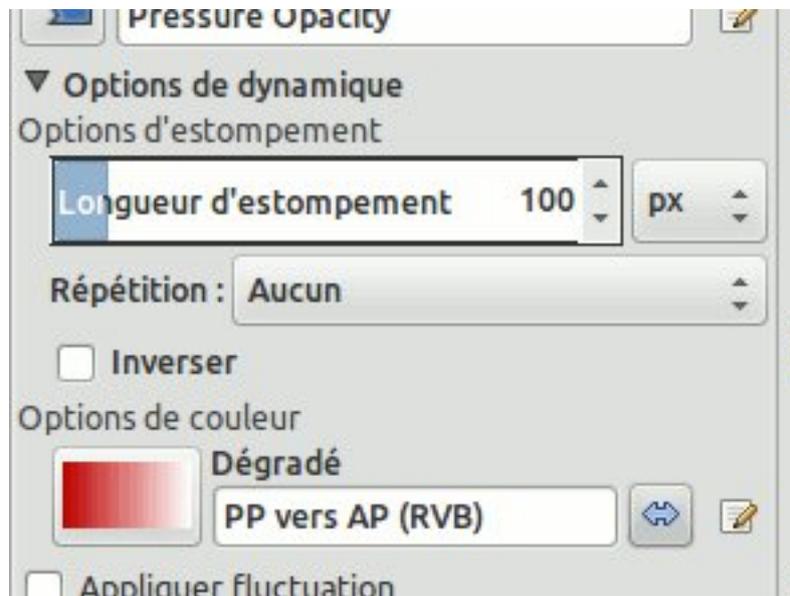
<http://zestedesavoir.com/media/galleries/537/b>

À pression égale, les traits sont généralement plus fins dans ce test après modification de la courbe.

5.3.3.7. Options de dynamique



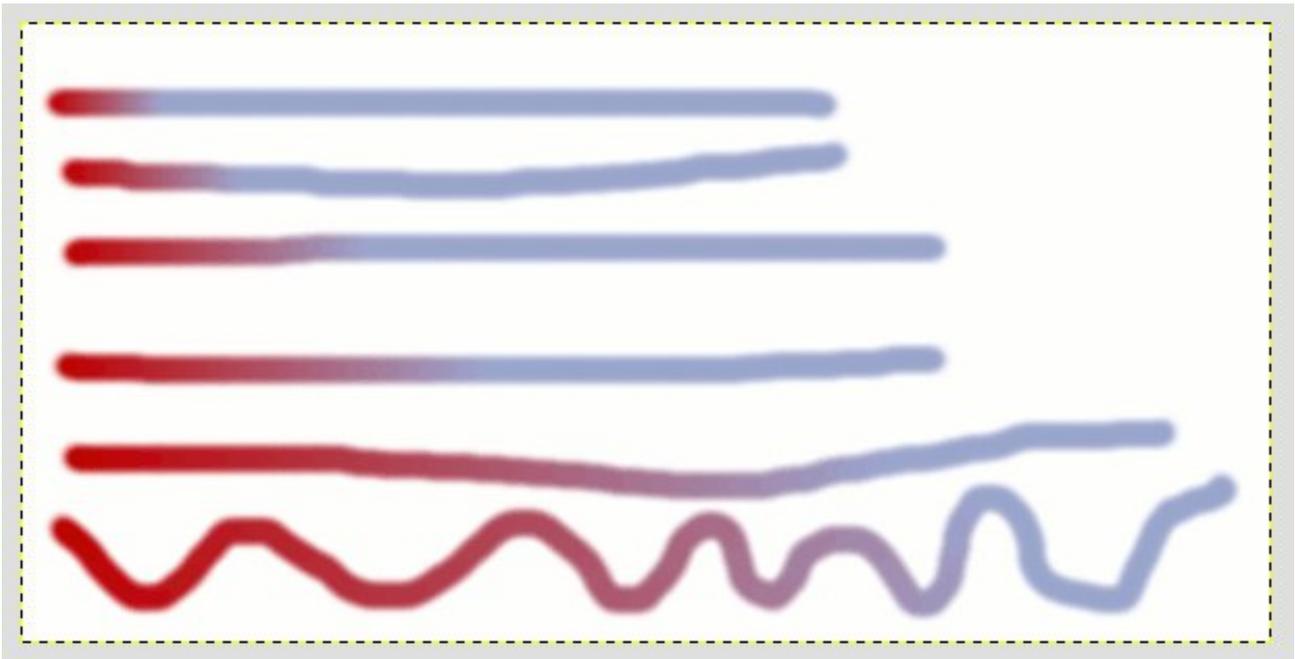
Ces options supplémentaires permettent d'étendre les possibilités des dynamiques Cliquez sur la flèche pour l'ouvrir.



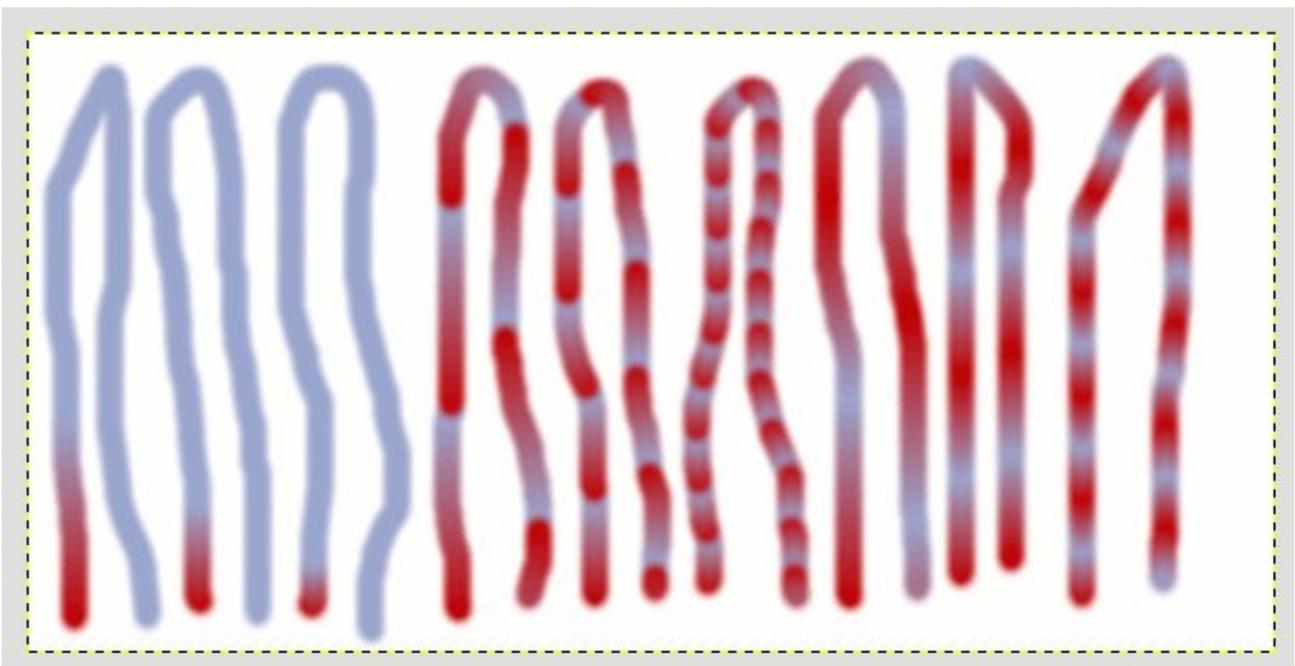
Pour la démonstration, utilisons la dynamique **Color From Gradient**. Lorsqu'une dynamique utilise un estompement comme celui-là, on peut donc faire varier les effets de cet estompement.

Vous pouvez ainsi varier la longueur

I. Les notions de base

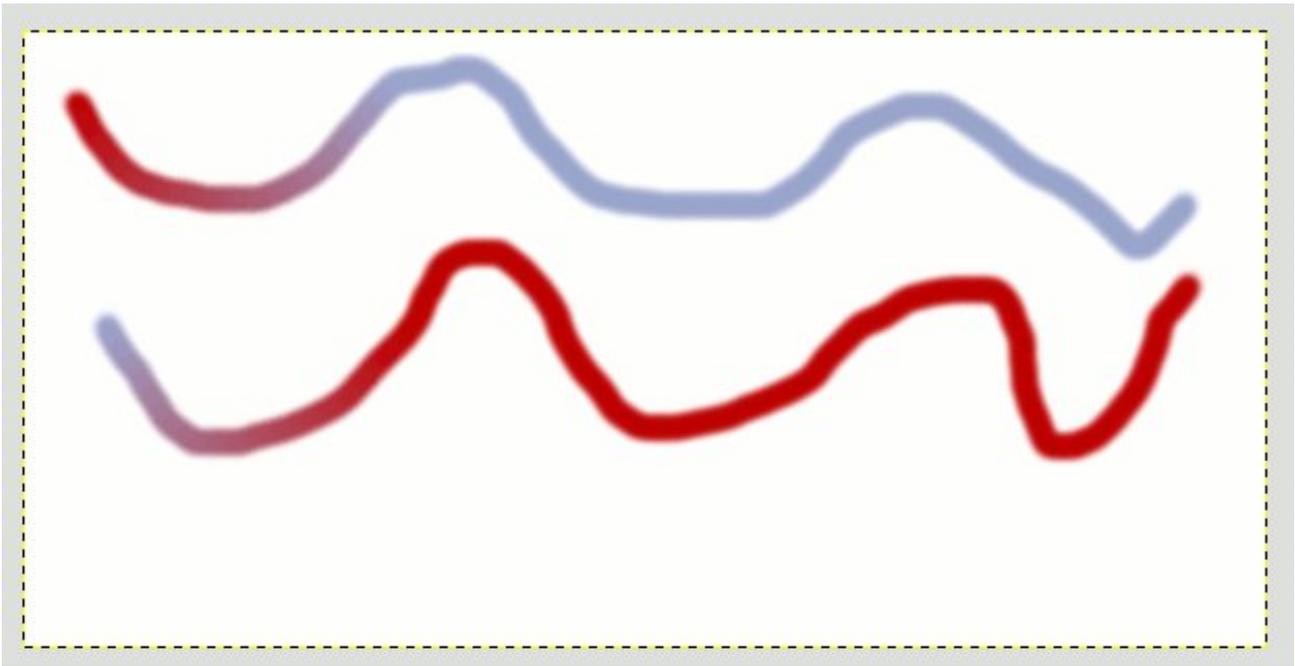


Le faire répéter ou non

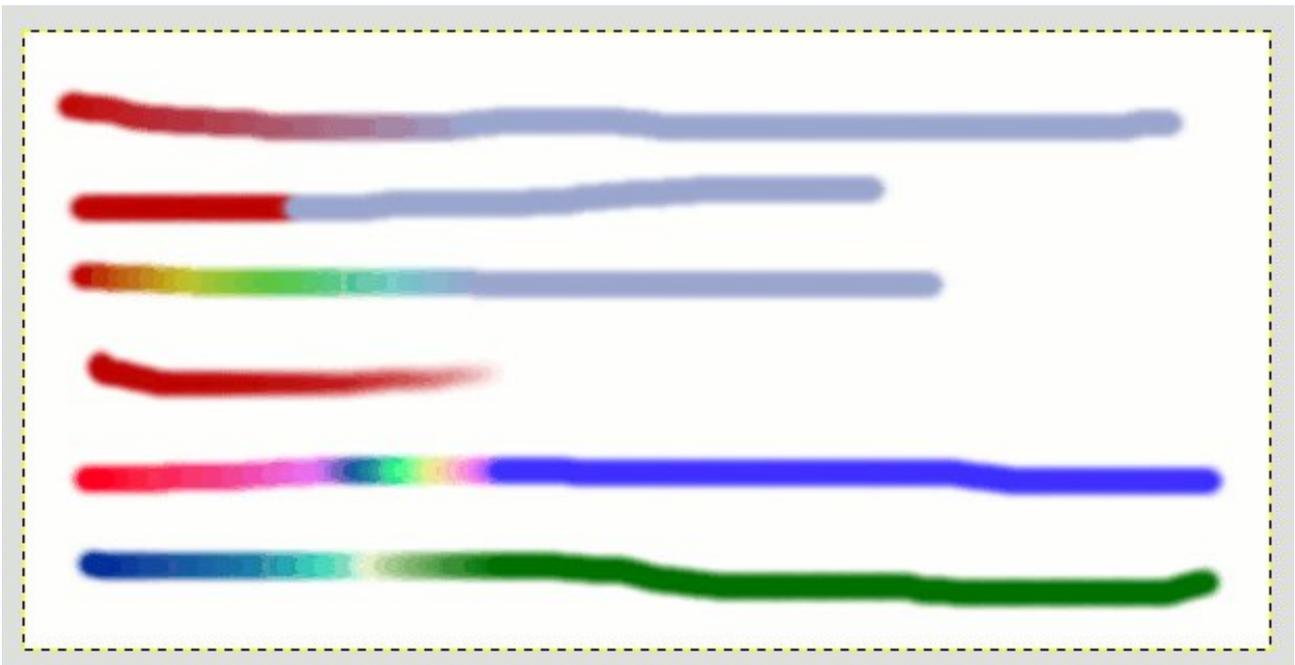


Ou encore l'inverser

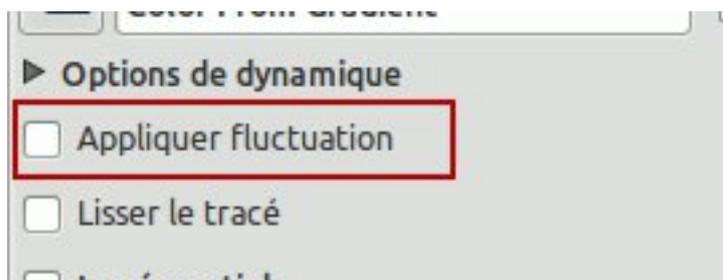
I. Les notions de base



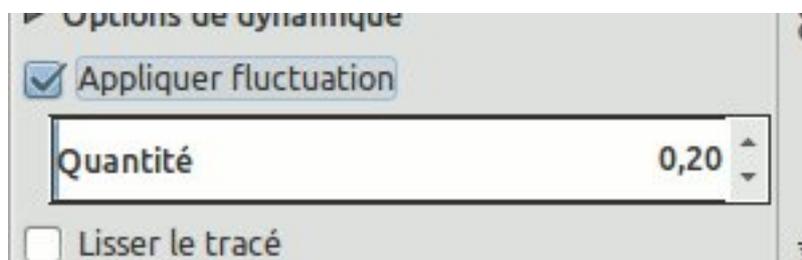
Ou changer d'option de couleur de dégradé.



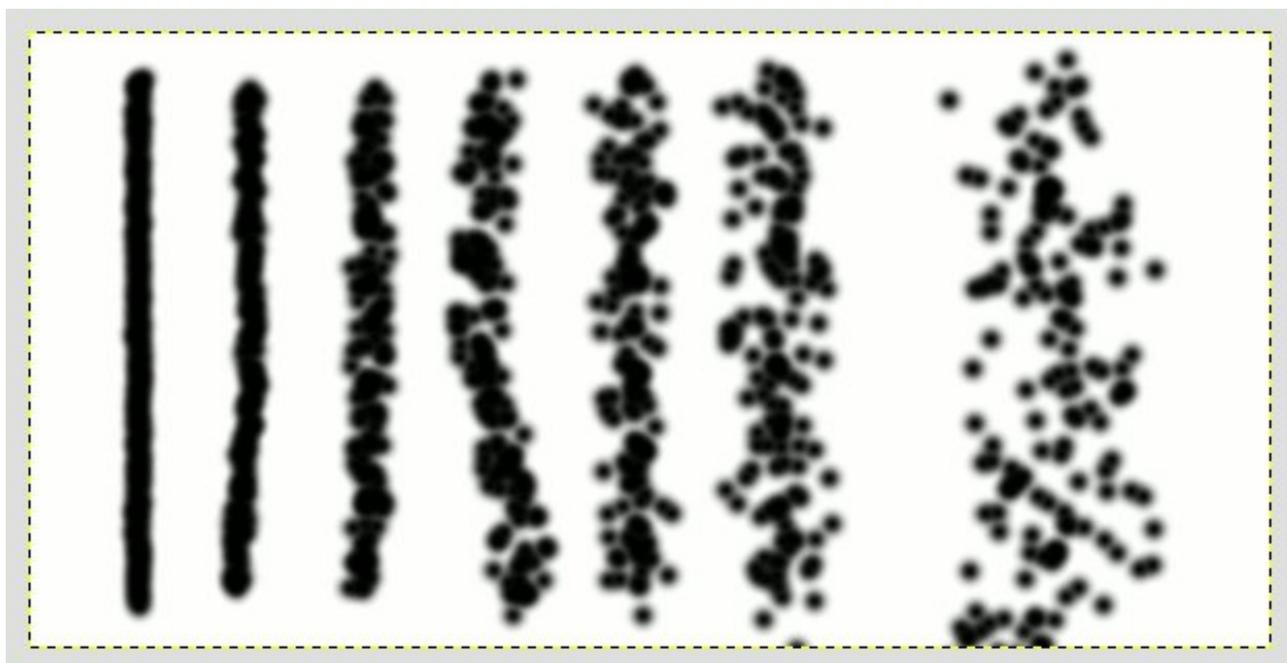
5.3.3.8. Appliquer fluctuation



Plutôt que de faire de simples traits, pourquoi ne pas faire des traits avec des points éparpillés le long du tracé? Vous n'avez qu'à l'activer, puis à régler le degré de fluctuation pour avoir un éparpillement plus ou moins prononcé.



Voici un aperçu avec différents réglages :



Ça devient encore plus intéressant avec des brosses personnalisées, comme la brosse Vine par exemple, pour faire un feuillage. Ou encore quand on fait du *inking* pour donner un effet plus proche du papier avec un réglage bas.

5.3.3.9. Contour dur



Dispo sur les outils autres que le crayon (qui peint toujours en contour dur) et le pinceau (qui est fait pour peindre avec des bords doux), ceci permet d'effacer, flouter, assombrir ou éclairer avec des contours durs plutôt que des contours doux.

5.3.3.10. Lisser le tracé

Enfin, il y a cette dernière option, utile pour le *inking* puisque ça permet de faire un tracé plus doux.



En cochant la case, deux options apparaissent : **Qualité** et **Poids** Voici la différence que ça me fait quand je règle la qualité à 20 et le poids à 150



Le premier n'est pas lissé. Les 3 suivants ont un poids de plus en plus élevé, et les 4 derniers ont une qualité de plus en plus élevée.

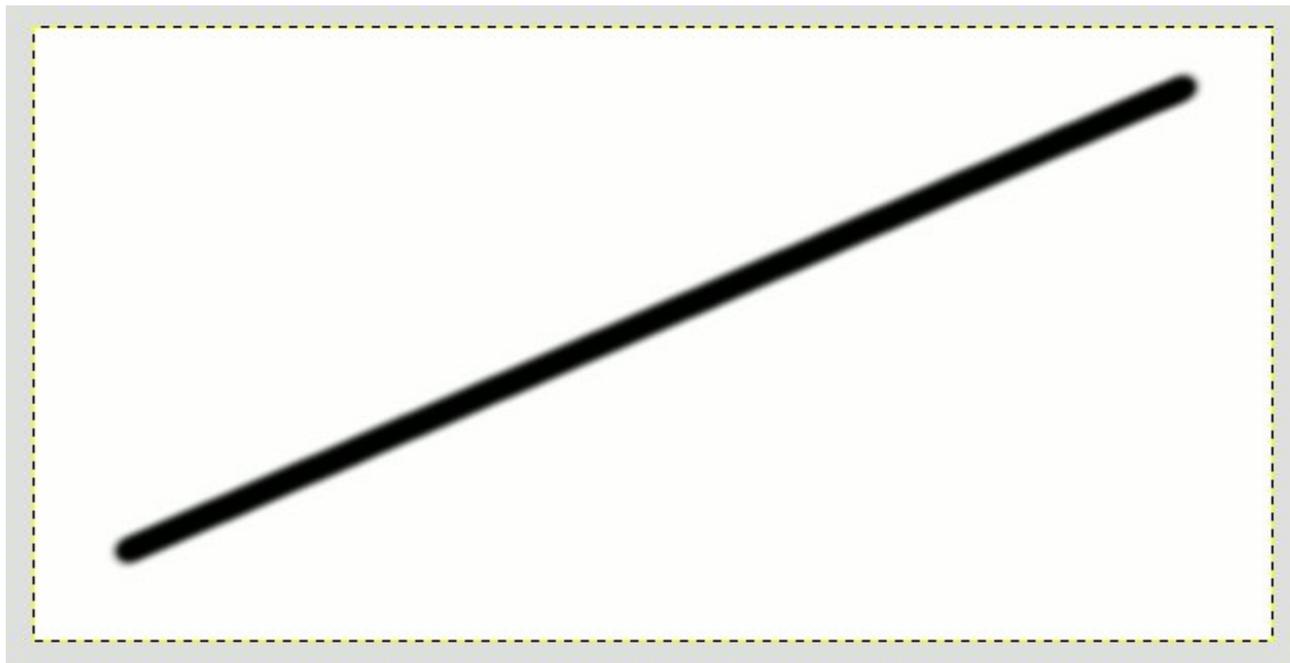
Il y a d'autres options qui sont plus spécifiques à un outil en particulier, mais je vais vous laisser les découvrir et les tester par vous-mêmes.

5.3.4. Astuce bonus : des lignes droites sans se casser la tête !

Saviez-vous que vous pouvez tracer des lignes droites avec les outils de peinture, sans vous casser la tête ? C'est assez simple et ça marche pour tous les outils que j'ai montrés plus haut !

Premièrement, vous faites un premier point à l'endroit voulu sur votre image. Déplacez ensuite votre souris, vers l'endroit où vous voulez terminer votre ligne, puis en ayant la touche **Maj** enfoncée, faites votre deuxième point !

Et ô magie, vous avez votre ligne !



En le faisant plusieurs fois d'affilée, vous pouvez même dessiner un polygone sans effort !
Notre survol est terminé, je vous laisse vous amuser un peu avant de passer aux dégradés.

5.4. Utiliser les dégradés

Finissons en beauté avec l'utilisation des dégradés, un outil essentiel pour créer certains effets dans les icônes, boutons et webdesigns.



C'est quoi un dégradé ?

Un dégradé, qu'on peut aussi appeler « fondu » consiste en une transition graduelle entre deux couleurs ou deux tons de couleur. Par exemple, un dégradé de rouge et de blanc commencera rouge, pour pâlir tranquillement jusqu'à devenir complètement blanc, au bout du fondu.

Par exemple dans cette capture datant des beaux jours du Site du Zéro (souvenirs souvenirs!), le fond bleu dans l'en-tête est en fait un dégradé utilisant deux tons de bleu clair et vous pouvez d'ailleurs mieux le remarquer à l'endroit où s'affiche le bloc de votre profil, là où s'affichent votre avatar, votre pseudo, votre raccourci vers les messages privés et votre menu d'accès à votre compte.

I. Les notions de base



En haut du bloc, la démarcation est assez visible, mais en bas, ça se confond presque.

Les dégradés servent donc à donner quelques effets sympa, pour rendre un design moins « plat » ou pour ajouter un effet crystal « à la Vista ».

?

Comment on les utilise ?

Premièrement, les dégradés se font avec l'outil **Dégradé** que vous pouvez voir dans la boîte à outils :



Maintenant, exerçons-nous sur une image de 600*200.



Maintenant, pour faire un dégradé, vous positionnez d'abord votre curseur sur le point de départ du dégradé. Dans ce cas-ci, on va partir de la gauche vers la droite. Cliquez à gauche de l'image, puis en tenant le bouton gauche enfoncé, déplacez votre souris jusqu'à la droite de votre image.



Relâchez ensuite le bouton.



Et voilà un beau dégradé !

5.4.0.1. Astuce pour des dégradés droits

Vous voudrez sûrement faire des dégradés parfaitement droits. Dans ce cas, lorsque vous avez le bouton gauche enfoncé pour faire votre dégradé, enfoncez la touche **Ctrl**. Ceci fera en sorte que vous n'aurez que des angles en multiples de 15° ! Essayez pour voir !



J'ai annulé le premier dégradé pour mieux vous le montrer

Et voilà !



C'est maintenant parfaitement droit !

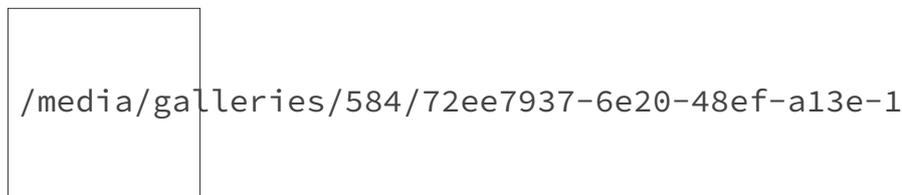
5.4.0.2. Choisir un autre dégradé

Tout comme pour les brosses et les motifs, GIMP inclut une sélection prédéfinie de dégradés, et vous pouvez ajouter ou créer vos propres dégradés.

Si vous avez activé le raccourci **Brosses-Motifs-Dégradés** dans vos préférences, cliquez sur le raccourci des dégradés.

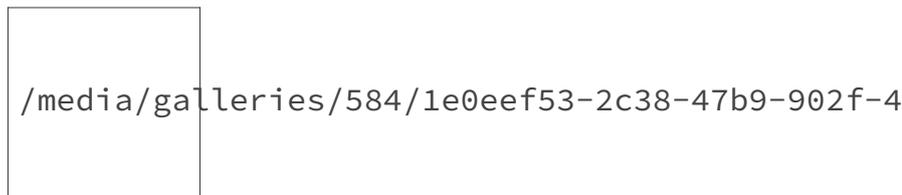


Ou sinon, si vous n'avez pas ajouté la fenêtre des dégradés dans vos onglets, ouvrez la fenêtre avec **Ctrl**+**G**.



Vous pouvez voir qu'il y en a un sacré paquet!

Pour la démonstration, cliquez sur **PP vers transparent**. Ce dégradé vous sera extrêmement utile dans vos réalisations de designs.



Prenez une couleur rouge comme premier-plan, puis refaites un dégradé par-dessus le dégradé noir et blanc, cette fois en partant du haut vers le bas.



I. Les notions de base

Seul le rouge a couvert le dégradé du dessous !

Ainsi, rien de plus simple pour faire des fonds d'en-têtes de blocs ou de tableaux ! Une couleur de fond, puis un dégradé **PP vers transparent** par dessus pour éclaircir ou assombrir, et voilà votre fond prêt à être enregistré !

5.4.1. Les formes de dégradés

Vous pouvez faire d'autres formes de dégradés à part le simple dégradé droit. Dans les options de l'outil, vous avez l'option **Forme** avec un menu déroulant.



Voici les explications pour les principaux.

5.4.1.1. Linéaire et bilinéaire

Le dégradé linéaire est celui qu'on a utilisé jusqu'à maintenant. Ça ne fait qu'un dégradé simple. Quant au dégradé bilinéaire, c'est tout simplement un dégradé linéaire en miroir. Pour mieux comprendre, repartez de votre page blanche, puis commencez votre dégradé du milieu vers la droite. Vous verrez que le dégradé se réfléchira vers la gauche !



5.4.1.2. Radial et carré

Le dégradé radial permet de faire des dégradés ronds, tandis que le dégradé carré permet de faire des dégradés... carrés! Mais ils partent tous deux du même principe : le dégradé part d'un point central, puis la couleur de départ s'estompe tout autour. La longueur de votre trait détermine donc l'étendue. La direction n'a donc pas d'importance.

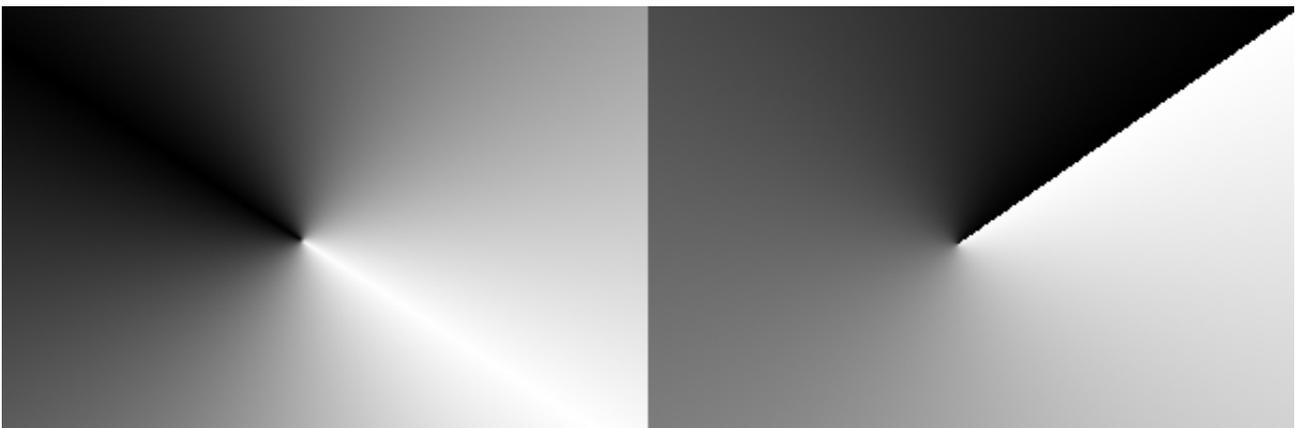
Voici un exemple :



5.4.1.3. Conique symétrique et asymétrique

Ces deux dégradés permettent de faire un effet d'éclairage/ombrage comme s'il s'agissait d'un cône. Cette fois-ci, la longueur du trait n'a pas d'importance. Seule la direction du trait importe puisque ça détermine où se trouvent la lumière et l'ombrage.

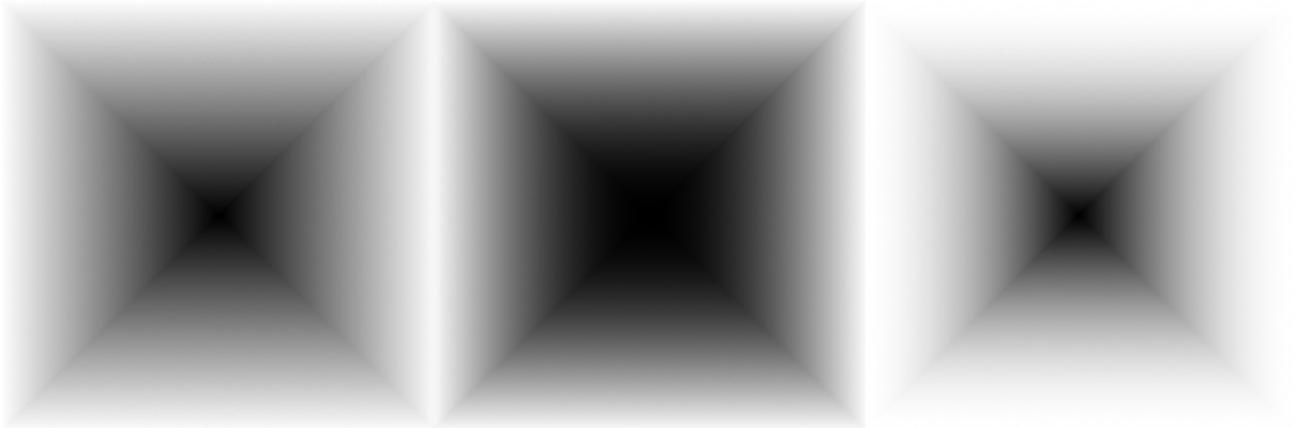
Voici quelques exemples :



5.4.1.4. Suivant la forme (triangulaire, sphérique, excroissance)

Cette fois-ci, ni la longueur ni la direction du dégradé n'ont d'importance. Seule la forme du document ou de la sélection fait varier le dégradé.

Voici quelques exemples :



5.4.1.5. Spirale horaire et antihoraire

Ces formes de dégradés permettent de faire des dégradés en tourbillons. La direction du trait détermine le sens du départ, et la longueur du trait détermine l'épaisseur de la spirale.

Voici des exemples :

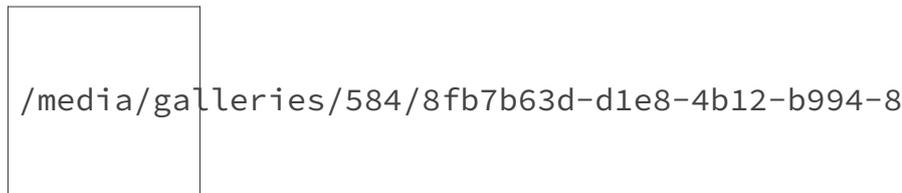


5.4.2. Autres options

Voici les autres options, plus brèves à expliquer, que vous pouvez utiliser pour étendre les possibilités de ce que vous pouvez faire avec les dégradés. Je ne parlerai que de celles que je connais.

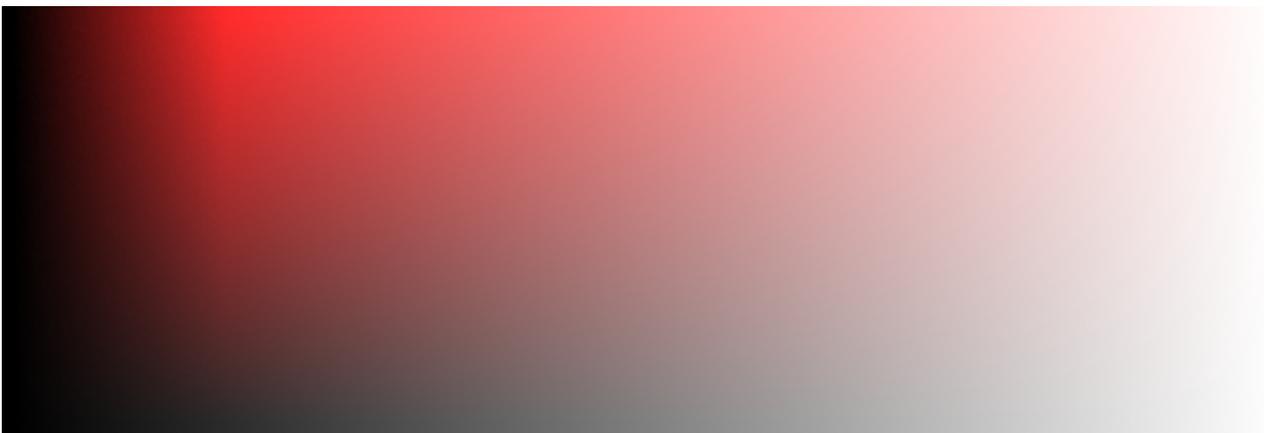


5.4.2.1. Mode



On l'avait vu précédemment avec les outils de peinture et on le verra plus en détail dans le chapitre des calques. Cette option permet d'appliquer des effets avec un dégradé.

Reprenons l'exercice du début de cette sous-partie, en refaisant votre dégradé noir vers blanc de gauche à droite, puis en faisant votre dégradé rouge vers transparent de haut en bas, mais cette fois, en choisissant un mode, comme **Éclaircir** par exemple. L'effet sera alors très différent !



5.4.2.2. Opacité



Vous devez vous en douter, cette option vous permet de faire des dégradés semi-transparents, à différents degrés. Refaites la même exercice, avec un mode normal et une opacité plus basse.

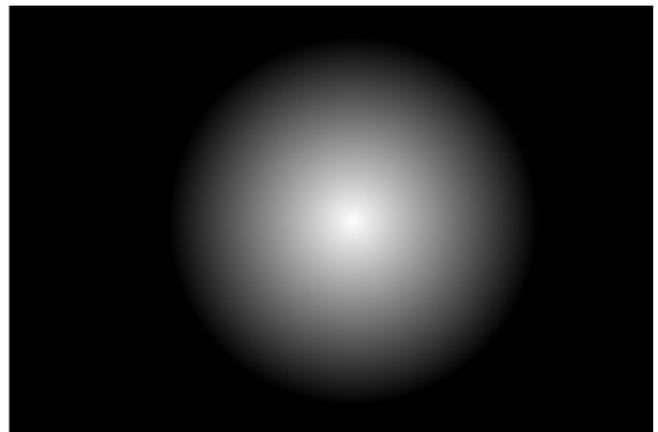
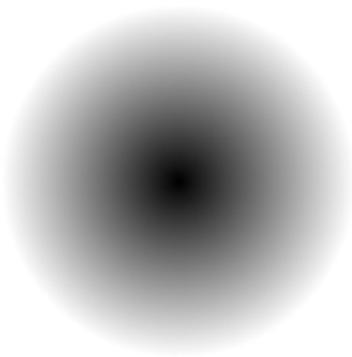


5.4.2.3. Dégradé



J'avais déjà parlé de la sélection du dégradé, mais cette option permet non seulement de sélectionner un dégradé prédéfini, mais aussi de l'inverser !

Un exemple d'inversion, avec un dégradé radial.

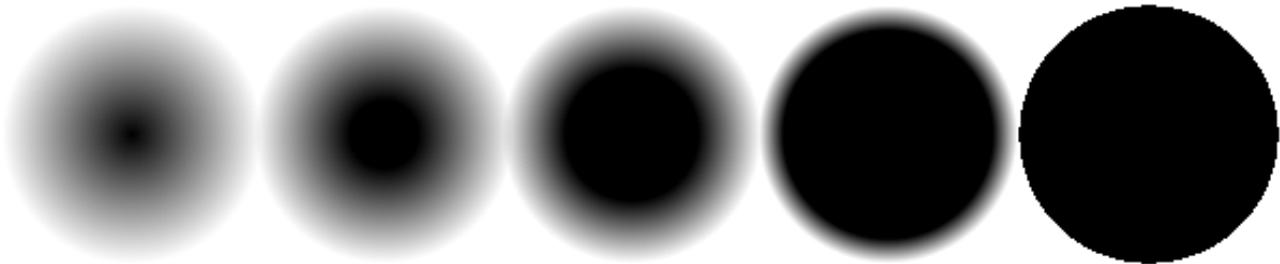


5.4.2.4. Décalage



I. Les notions de base

Cette option permet de décaler le dégradé vers le point d'arrivée. Pour l'exemple, essayez de faire des dégradés radiaux en **PP vers transparents**, avec différents paramètres.

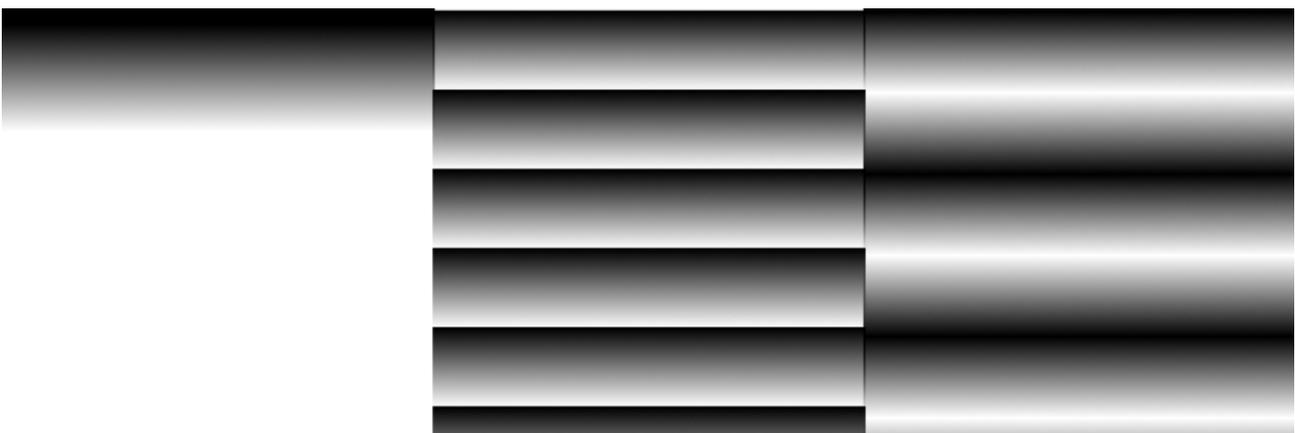


5.4.2.5. Répétition



Vous pouvez faire répéter votre dégradé avec cette option.

Voici un exemple de ce que ça donne :



À cette étape-ci, vous pouvez déjà commencer à faire des petites choses, mais les chapitres qui suivent décupleront les possibilités de ce que vous pouvez faire avec Gimp.

6. Les calques

Nous voilà maintenant rendus à un gros morceau **que vous devrez absolument connaître** pour pouvoir faire du graphisme 2D de façon efficace : ce sont les calques !

6.1. C'est quoi un calque ?

Mais avant de survoler les possibilités des calques, il faut d'abord savoir ce qu'est un calque et pourquoi leur utilisation est un must à connaître quand on fait de l'infographie 2D.

Pour vous l'expliquer, rien de mieux qu'une analogie scolaire qui s'y prête bien.

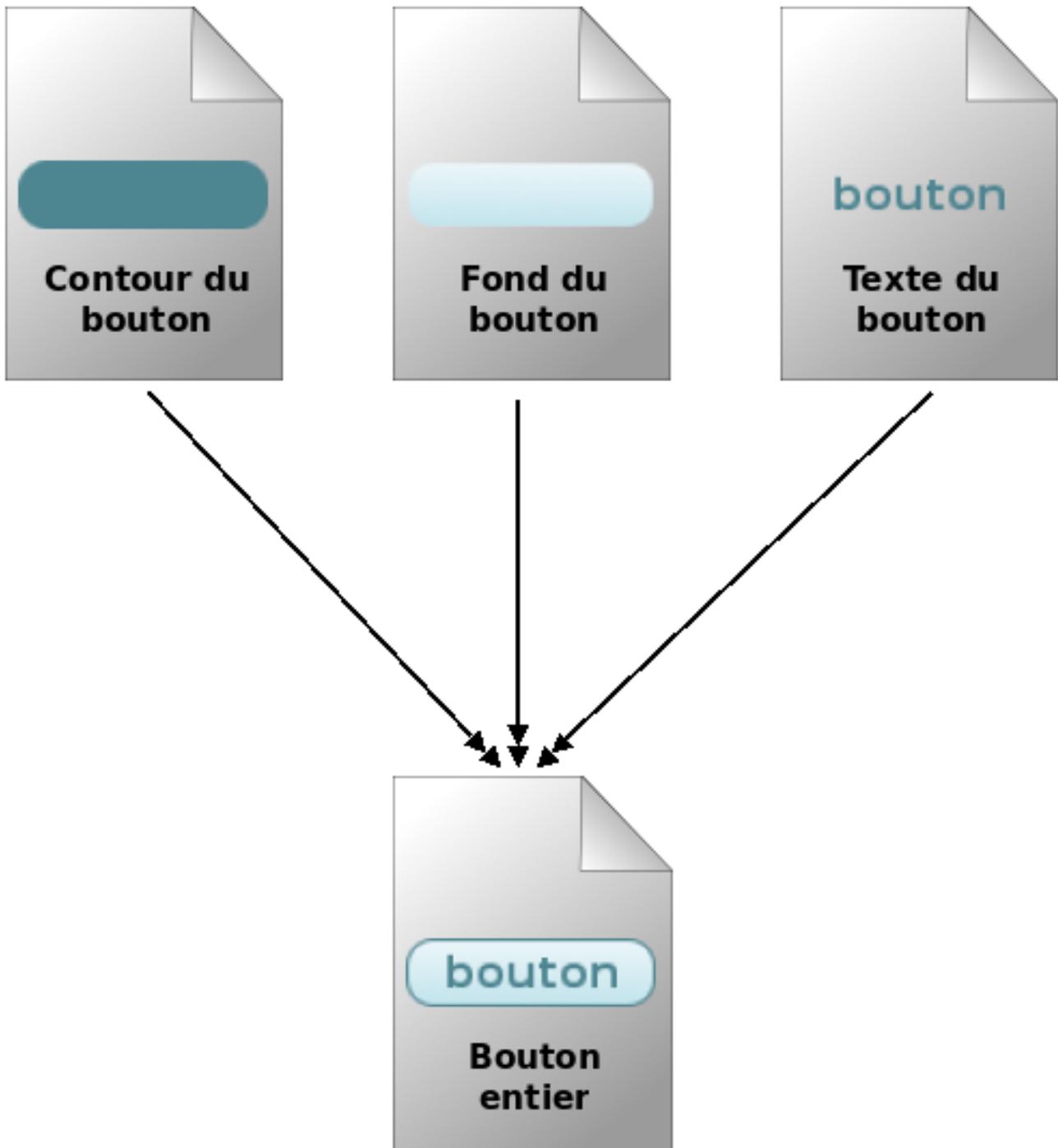
6.1.1. Comme des feuilles transparentes superposées

Je ne sais pas si c'est encore aussi répandu dans les écoles, mais quand j'ai quitté les bancs d'école en 2004, les professeurs utilisaient régulièrement une sorte de vieux gros projecteur sur roues avec une grosse lampe halogène sous le plateau où l'on y déposait des feuilles transparentes pour afficher sur un mur des diagrammes ou des textes imprimés sur ces feuilles. C'est certain que les Zesteurs et anciens Zéros de mon âge s'en rappellent, mais cela reste à confirmer pour les plus jeunes.

Dans un de mes cours, il était même arrivé que la professeure utilisait une première feuille pour afficher un diagramme vide, et une deuxième feuille pour le corrigé. Elle n'avait qu'à placer la deuxième feuille sur la première pour remplir les cases du diagramme ! Ainsi, elle pouvait utiliser la même feuille **autant de fois qu'elle le voulait** puisqu'elle n'a pas écrit les réponses sur la même feuille !

En gros, les calques reposent sur le même principe ! Vous n'avez qu'à imaginer une **pile de feuilles transparentes**, où chaque feuille contient **une partie de votre image**.

Pour que vous puissiez mieux comprendre, je vous ai fait un schéma avec Dia où je prend l'exemple d'un bouton.



Comme vous voyez, notre bouton est composé de trois calques. L'un contient le contour, un autre contient le fond, et le dernier contient le texte. Et une fois qu'on réunit ces trois calques, on a notre bouton !

6.1.2. Pourquoi utiliser les calques

Maintenant, vous devez vous demander pourquoi les utiliser, n'est-ce pas ?



Oui, explique-moi pourquoi les utiliser !

Pour reprendre notre bouton de tantôt, imaginez maintenant que vous voulez changer la couleur du contour du bouton. Sur une image déjà aplatie, **vous auriez risqué d'abîmer l'image**, tandis que si vous travaillez sur un fichier XCF ou PSD où les calques sont encore séparés, vous pouvez modifier le contour, **sans que ça n'affecte le reste de l'image** !

Aussi, les calques permettent d'**appliquer des effets particuliers (modes)** qui affecteront les calques du dessous, comme l'assombrissement, le changement de teinte, la superposition, etc. Cela donne des possibilités intéressantes dans la réalisation du fond d'un bouton, l'ajout d'un effet sur un texte ou sur un fond de menu ou pour adoucir une ombre.

Sachez aussi que la création des animations GIF avec le module par défaut de Gimp repose sur le principe qu'**une animation est composée d'une série d'images se succédant ou se combinant** et donc, cela requiert d'utiliser les calques pour faire les différentes images de l'animation.

Et finalement, il y a un principe à respecter en design, c'est de **penser réutilisable**. C'est à dire que l'on fait en sorte que les composantes colorées d'un bouton par exemple (le contour, le fond) ne seront en fait **qu'une couleur unie, que l'on pourra changer à loisir**, puisque **les effets seront faits par les calques du dessus**. J'utilise beaucoup ce principe pour mes boutons et mes icônes de statut des sujets pour mes thèmes de forums, puisque dans ces cas de figure, je vais faire plusieurs icônes/boutons dont les dimensions et effets seront communs et donc, autant réunir toutes les composantes en un seul fichier source .XCF ! Dans ce cas, je n'ai qu'à masquer certains calques et en afficher d'autres pour obtenir mes différents boutons !

Donc si vous comptez faire un jour des webdesigns, commencez tout de suite à utiliser les calques, cela vous évitera bien des maux de têtes lorsque vous voudrez modifier, refaire ou masquer un élément dans votre design.

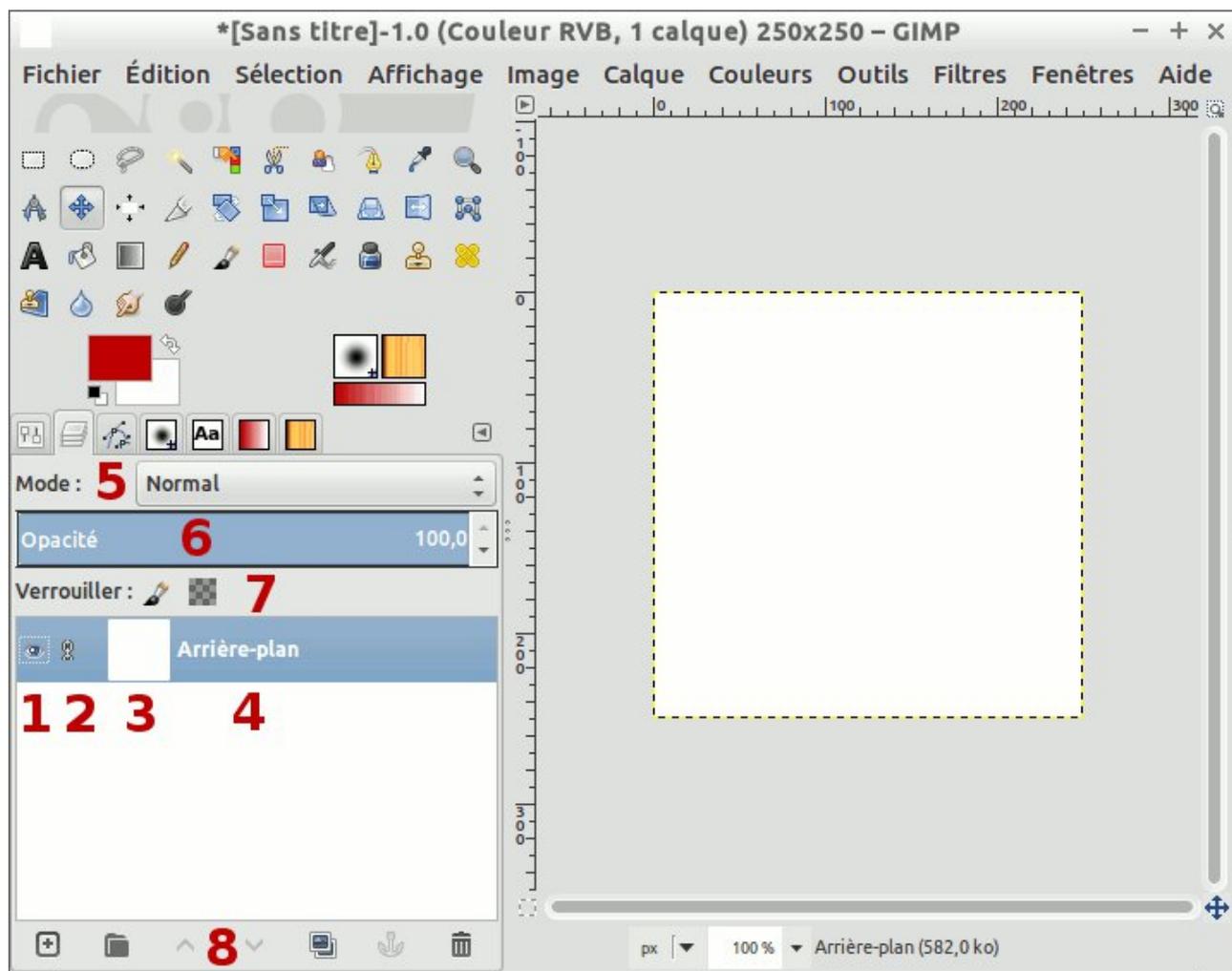
Maintenant, vous comprenez mieux l'utilité des calques ? Allons-y maintenant à leur découverte.

6.2. La fenêtre des calques

Si vous avez organisé votre interface comme je vous l'ai montré dans le chapitre 2, vous devriez normalement avoir ajouté la fenêtre des calques parmi les onglets en dessous de votre boîte à outils. Sinon, vous pouvez faire apparaître cette fenêtre depuis la fenêtre centrale en passant par **Fenêtres > Fenêtres ancrables > Calques** ou en faisant **Ctrl+L**.

Mais pour le moment, si vous n'avez aucune image ouverte, votre fenêtre ou onglet sera vide et les fonctions seront grisées. Créons donc une nouvelle image de 250*250 pixels avec un remplissage blanc.

À partir de là, vous devriez avoir ceci :



Vous l'avez peut-être compris : à chaque fois que vous créez un nouveau document ou que vous ouvrez une image en JPEG, GIF (statique seulement), PNG ou tout autre format ne supportant pas les calques, **cette image n'a qu'un seul calque qui est celui de base pour contenir l'image elle-même.**

Vous pouvez remarquer à gauche les chiffres que j'ai mis dans l'onglet des calques. Je vous les explique.

1. **L'œil** : Ceci indique si votre calque est visible ou non. Si vous cliquez sur l'œil, celui-ci disparaîtra, et vous ne verrez plus votre calque blanc sur l'image centrale ! Essayez-le pour voir !
2. **La chaîne** : Ceci est utile pour verrouiller plusieurs calques ensemble afin de, par exemple, les déplacer d'un endroit à une autre dans l'image, sans avoir à déplacer les calques séparément, ni avoir à se battre pour les aligner lors du déplacement de ces calques. En gros, ces calques verrouillés ensemble se comportent comme un seul calque !
3. **La miniature** : Ceci vous donne un aperçu en miniature de votre calque. Elle peut indiquer si ce calque est un calque de texte (auquel cas un icône avec un T s'affichera) ou un calque régulier.

4. **Le nom du calque** : Le premier calque par défaut s'appelle toujours *Arrière-plan* (ou *Background* si votre Gimp est en anglais), mais vous pouvez changer ce nom en double-cliquant dessus pour ensuite le renommer avant de valider en tapant sur la touche **Entrée**. **Il est important de bien nommer vos calques**, car si vous travaillez sur un projet qui comporte un grand nombre de calques ou si vous voulez distribuer le fichier .xcf de votre travail, il faudra que chacun puisse s'y retrouver dans les calques.
5. **Mode** : Cette fonctionnalité permet de modifier le comportement d'un calque en agissant sur les calques du dessous pour créer des effets. J'en parlerai plus en détail plus loin dans ce chapitre.
6. **Opacité** : Cette fonctionnalité vous permet de baisser l'opacité d'un calque pour le rendre semi-transparent ou pour atténuer un effet trop fort. Essayez-le en la faisant varier pour voir l'effet sur votre calque blanc.
7. **Verrouiller le canal alpha** : Ceci permet de ne pas pouvoir intervenir sur les parties transparentes. Si la case est cochée, vous ne pourrez ni peindre une région transparente, ni remplir des zones se situant dans ces régions, et les filtres comme le flou n'auront aucun effet sur ces régions. J'en parlerai plus loin.
8. **Les boutons du bas** : Ces boutons vous permettent un accès direct aux fonctions de gestion des calques, comme la création d'un nouveau calque ou d'un groupe de calques, le déplacement des calques dans la pile, la suppression d'un calque, la duplication d'un calque, et l'ancrage d'un calque flottant résultant d'un morceau de calque que vous venez de coller, pour le fusionner au calque visible le plus haut. Je vous parlerai du copier-coller lorsque ce sera le temps.

On a maintenant fini le survol et on va maintenant commencer à aller plus en profondeur.

6.3. Les modes de calques

Les modes de calques sont une notion qui sera très importante à savoir lorsqu'on manipule les calques, puisque les modes de calque permettent de changer le comportement d'un calque pour agir comme un filtre qui modifiera l'apparence des calques en dessous de celui-ci, en utilisant des calculs mathématiques pour traiter la valeur de chaque pixel de chaque calque.

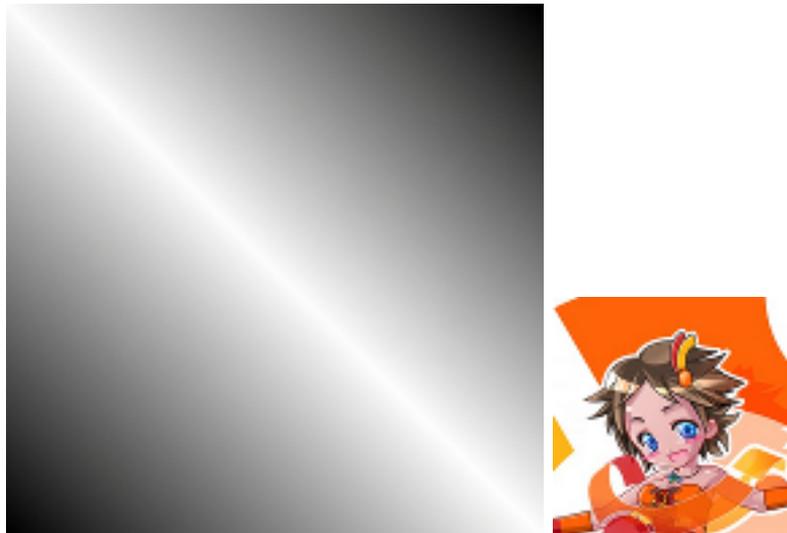
Pour l'exercice, je vais utiliser deux images qui serviront comme image du dessous, et chacune de ces images aura une deuxième image qui servira de masque pour la démonstration des modes de calque.

Voici mes images :

I. Les notions de base



Et leurs masques respectifs :



Pour pouvoir tester par vous-même, vous pouvez télécharger ces deux fichiers .xcf contenant chacun l'image avec son masque :

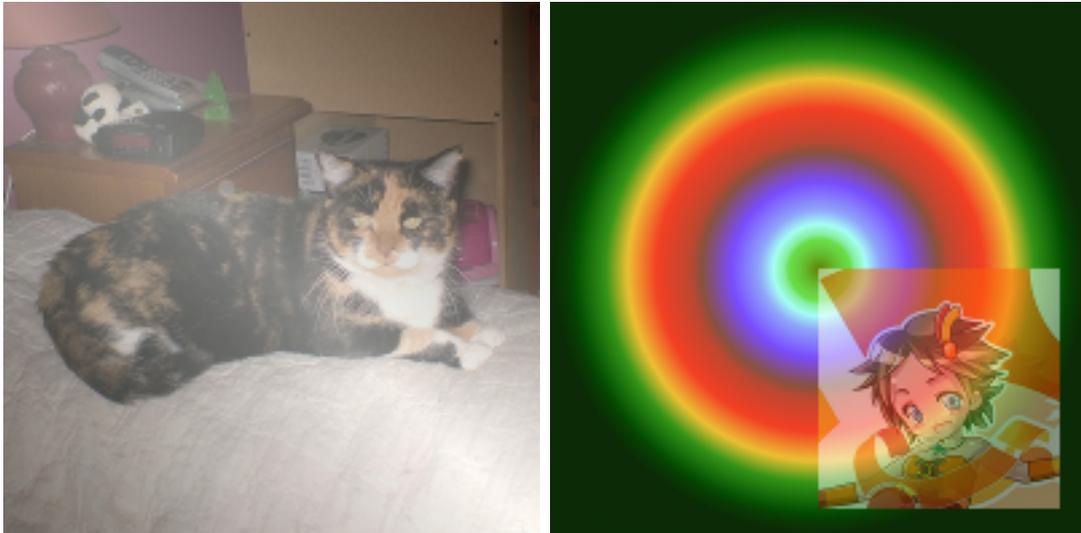
[modes-calques1.xcf](#) [modes-calques2.xcf](#)

Puis au moment de les ouvrir, vous n'avez qu'à les sélectionner tous les deux (**Ctrl**+**clic** sur chaque fichier supplémentaire) avant de valider, les deux fichiers s'ouvriront en même temps, chacun dans une fenêtre séparée.

On est maintenant prêt pour la démo des modes de calque !

6.3.0.1. Normal

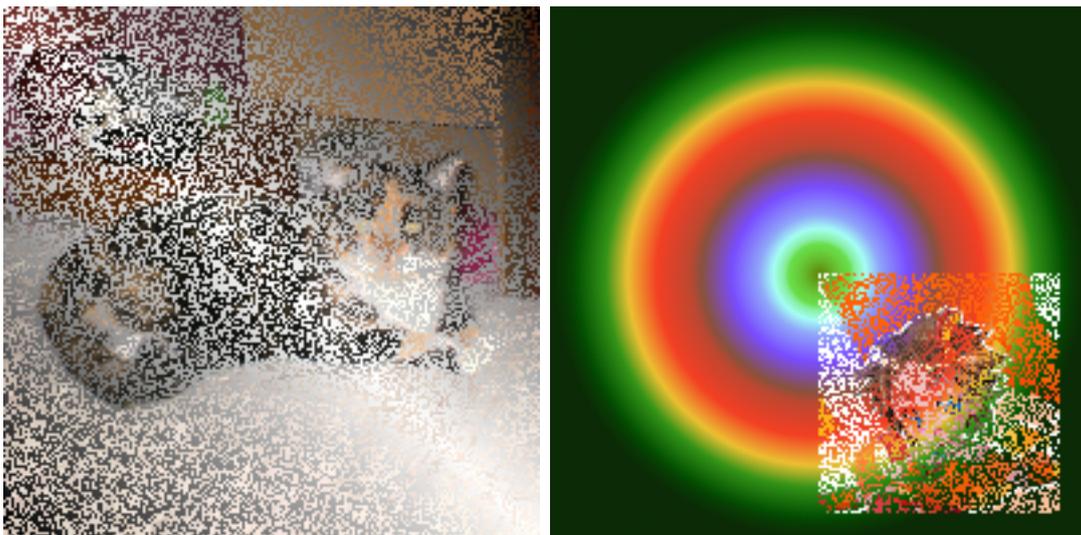
C'est le mode par défaut pour tout calque nouvellement créé. L'image du dessus cache tout simplement l'image du dessous. Mais si vous baissez l'opacité, l'image du dessous devient visible et vous avez alors un mélange des deux images. Baissez l'opacité pour le constater.



Dans les deux cas, l'opacité de l'image du dessus (le masque) est à 50%.

6.3.0.2. Dissoudre

L'image du dessus se dissout dans l'image du bas. À 100% d'opacité, la dissolution est presque nulle, mais si vous abaissez l'opacité, cette image se dissoudra de plus en plus.



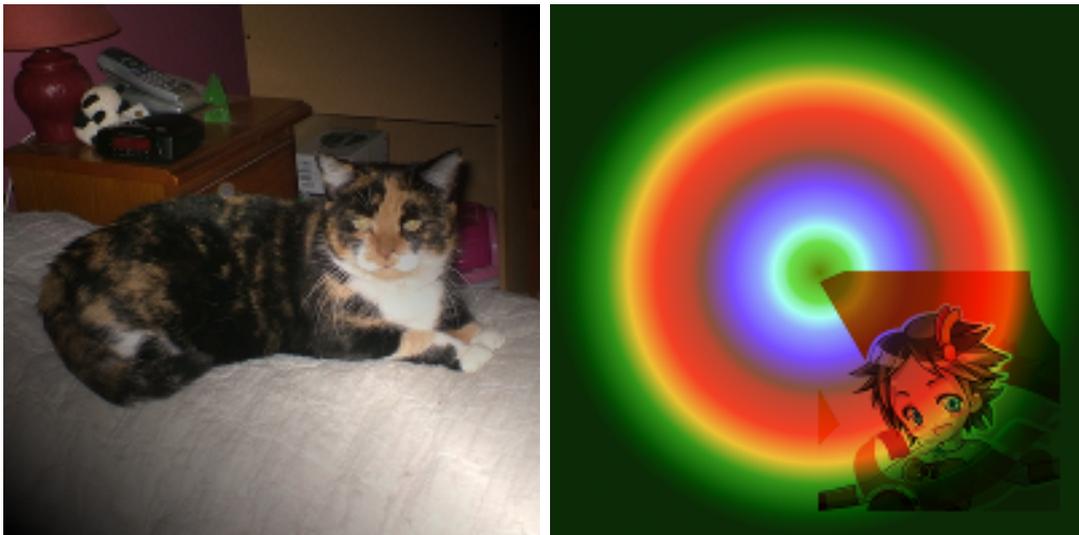
Dans les deux cas, l'opacité de l'image du dessus est à 50%.



Notez que pour les modes qui suivent, l'opacité sera toujours à 100%!

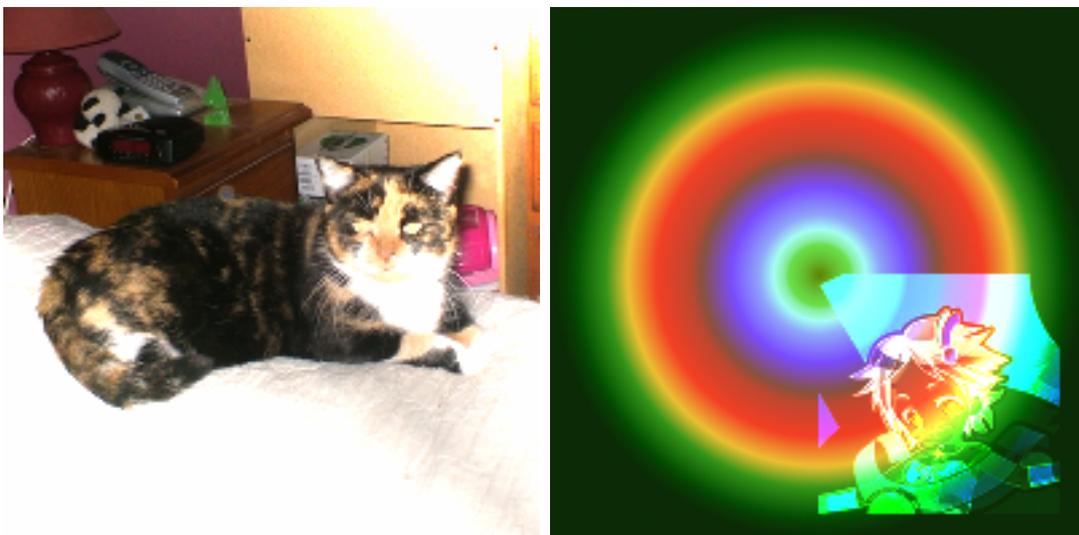
6.3.0.3. Multiplier

Sous ce mode, les valeurs foncées s'accumuleront et le calque du dessus foncera donc le calque du dessous. Par exemple, si vous avez un croquis en noir et blanc et que vous voulez colorier, ce mode est très pratique, puisque vos lignes noires ne seront pas du tout cachées par la couleur : elles s'accumuleront ! C'est donc tout indiqué pour la colorisation !



6.3.0.4. Diviser

Là c'est tout le contraire : l'image est pâlie par les zones sombres du masque. Le résultat donne une image plus claire, et dans certains cas, on peut constater même un effet de négatif.



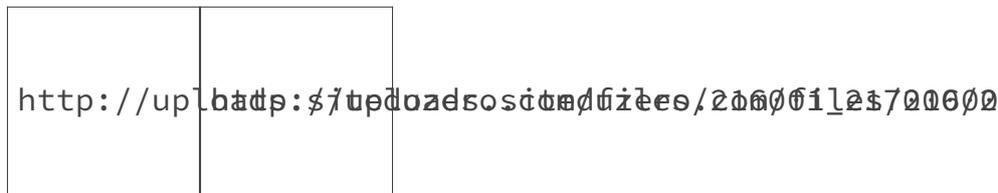
6.3.0.5. Écran

L'image du dessous soumise à ce mode paraîtra délavée. Plus la couleur est foncée, plus le calque paraîtra transparent. Les zones noires sont donc complètement transparentes, tandis que les zones blanches seront complètement blanches. Pratique pour les effets de lumière.



6.3.0.6. Superposer

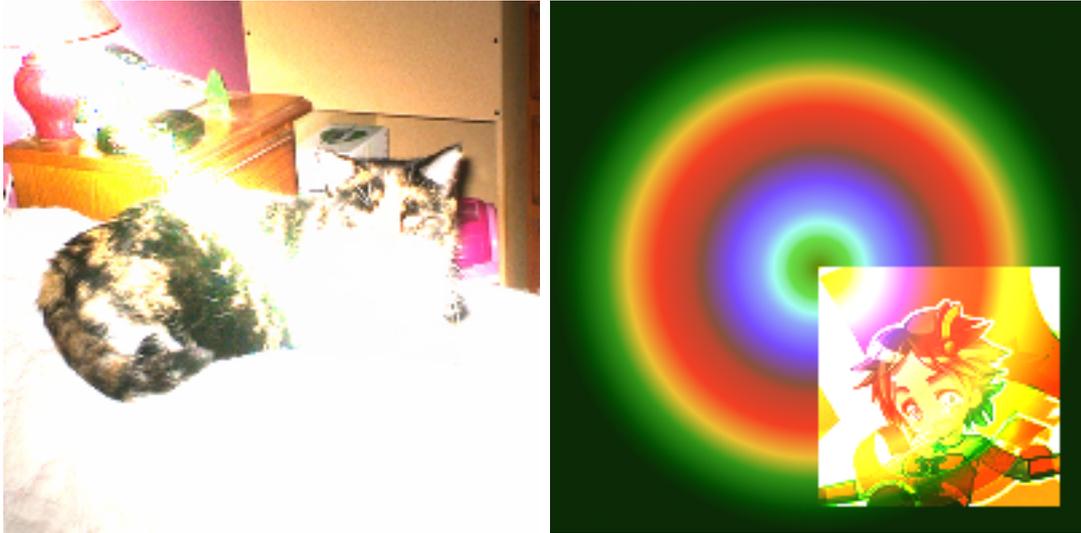
Sous ce mode, l'image du dessous sera légèrement pâlie par les zones claires, et légèrement foncée par les zones sombres.



6.3.0.7. Éclaircir

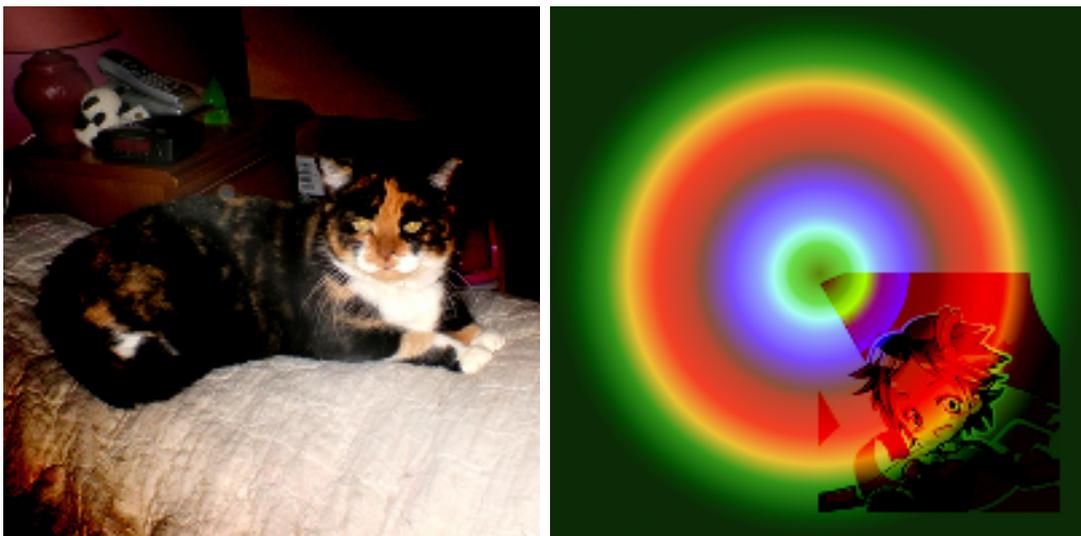
L'image du dessous se retrouve éclaircie par l'image du dessus et certaines couleurs pourraient se retrouver inversées. Le noir n'a donc aucun effet. Cette technique est plus indiquée pour les images en niveaux de gris travaillées avec la peinture.

I. Les notions de base



6.3.0.8. Assombrir

L'image du dessous se retrouve assombrie par l'image du dessus. Le blanc n'a donc aucun effet. Cette technique est plus indiquée pour les images en niveaux de gris travaillées à la peinture.



6.3.0.9. Lumière dure

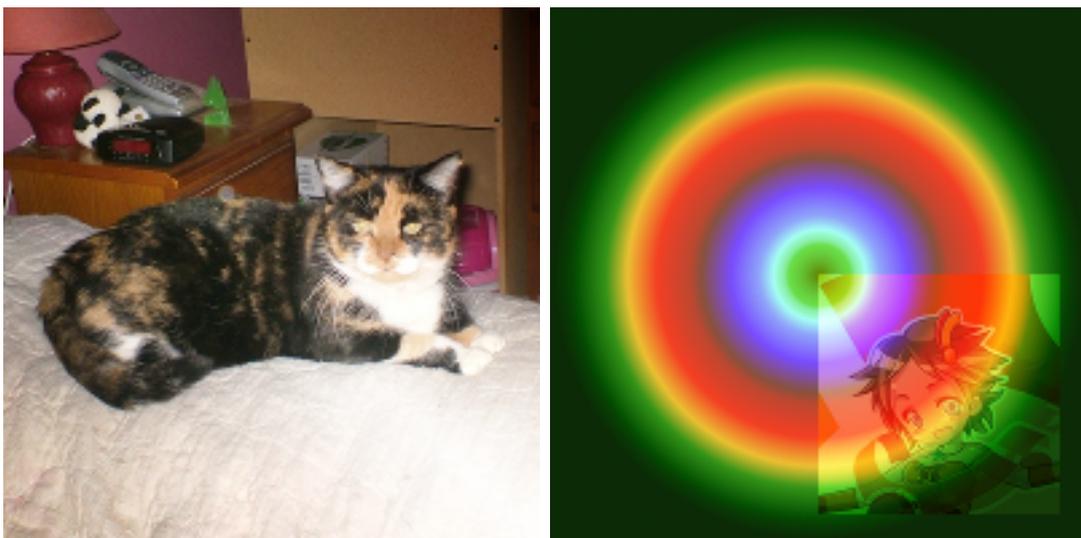
Ce mode est une combinaison des modes Multiplier et Écran. Sur l'image du dessous, les parties affectées par les zones noires seront toujours noires, tandis que les zones affectées par les zones blanches seront toujours blanches.

I. Les notions de base



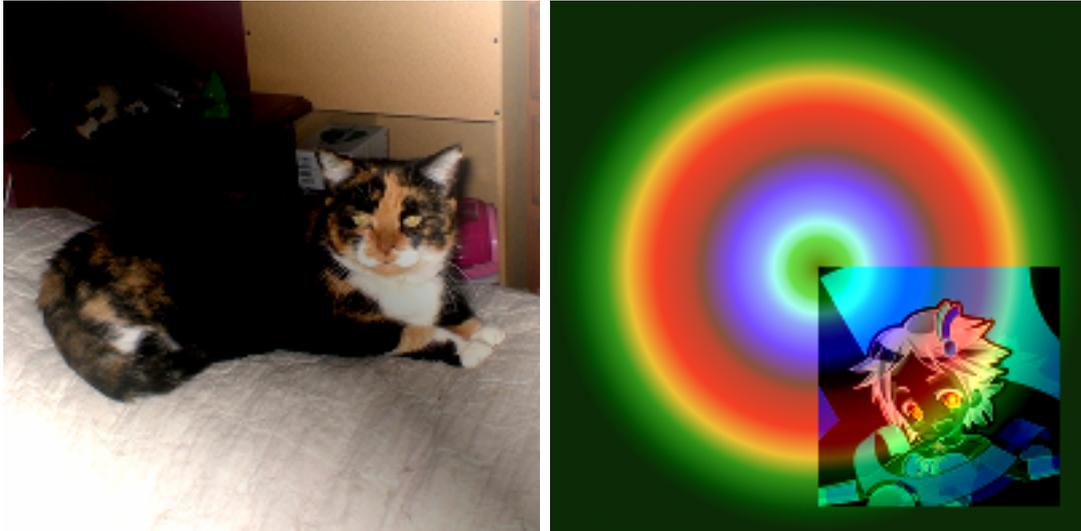
6.3.0.10. Lumière douce

Ce mode ressemble énormément au mode Superposer et a tendance à adoucir les bords un peu trop tranchants.



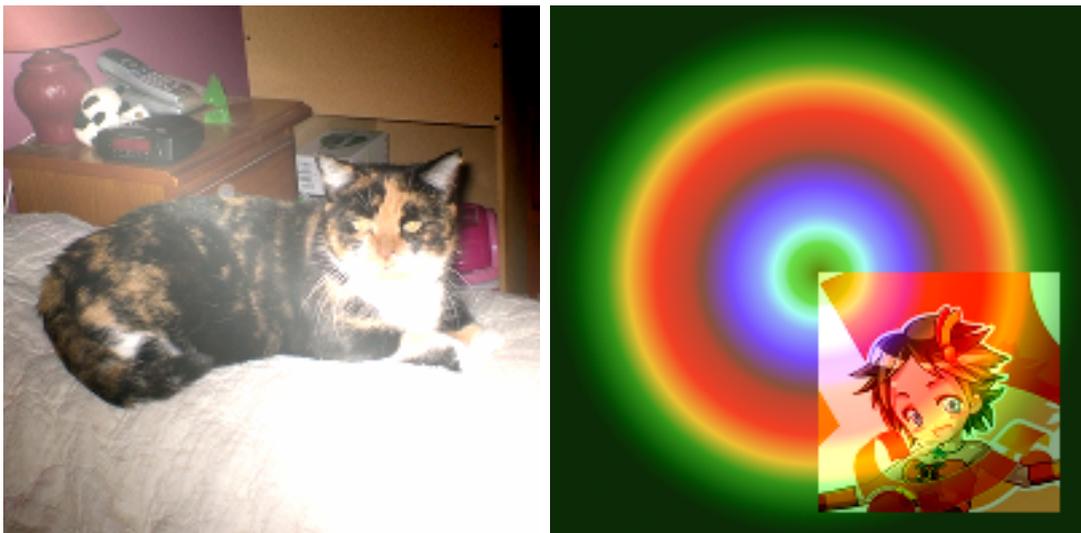
6.3.0.11. Extraction de grain

Cet effet fait un peu penser à Diviser, mais à la différence que le blanc assombrit au lieu de ne rien faire. Le résultat peut donc causer une inversion de couleurs.



6.3.0.12. Fusion de grain

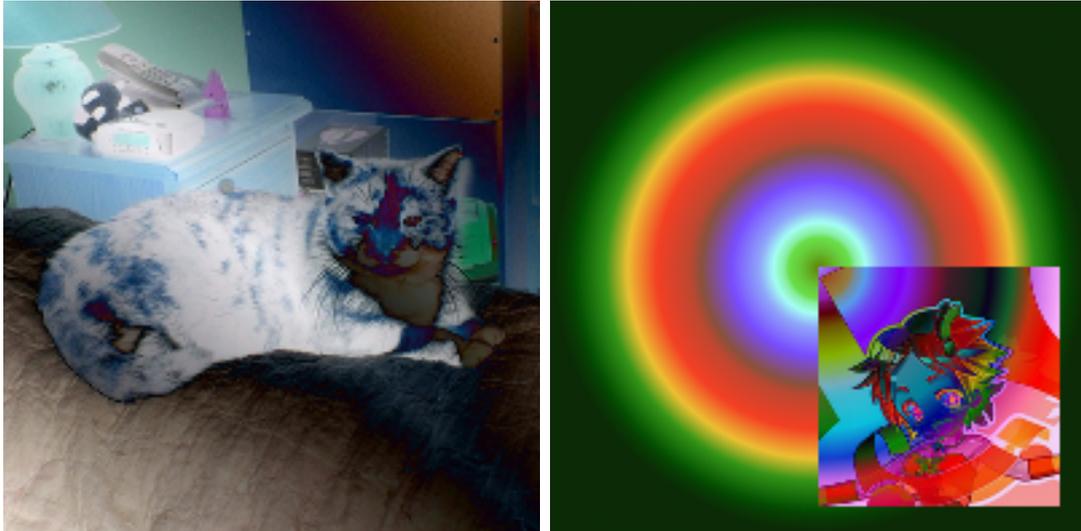
Ceci est tout le contraire du mode Extraction de grain.



6.3.0.13. Différence

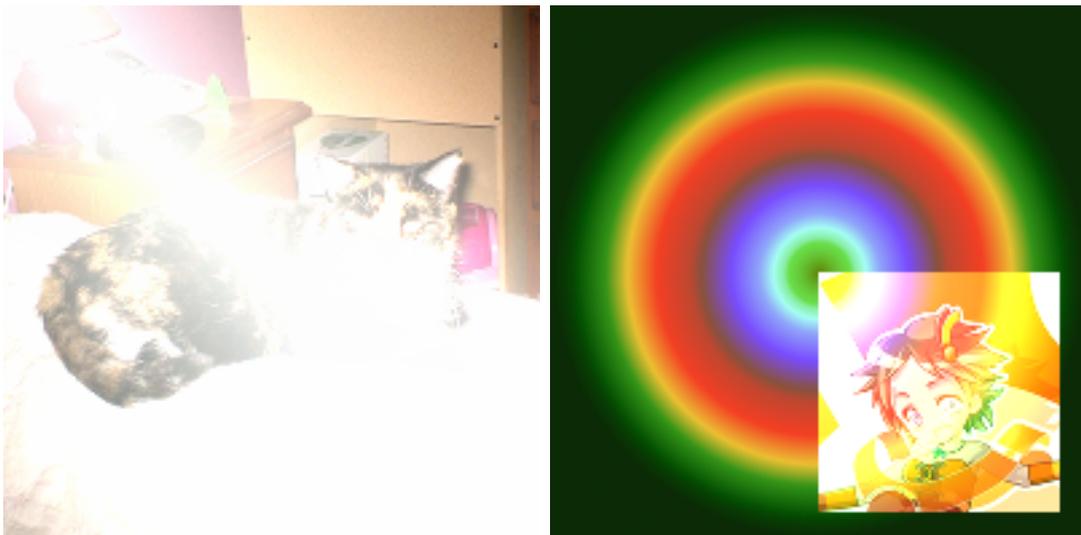
Calcule la différence entre les valeurs RVB du calque du dessus et du calque du dessous. Si la valeur de l'image du dessus est supérieure à celle de l'image du dessous, l'image apparaîtra normale, mais foncée. Si la valeur de l'image du dessus est inférieure à celle de l'image du dessous, l'image apparaîtra en négatif. Ainsi, sur un calque noir, l'image apparaîtra normale, tandis que sur un calque blanc, l'image apparaîtra entièrement en négatif.

I. Les notions de base



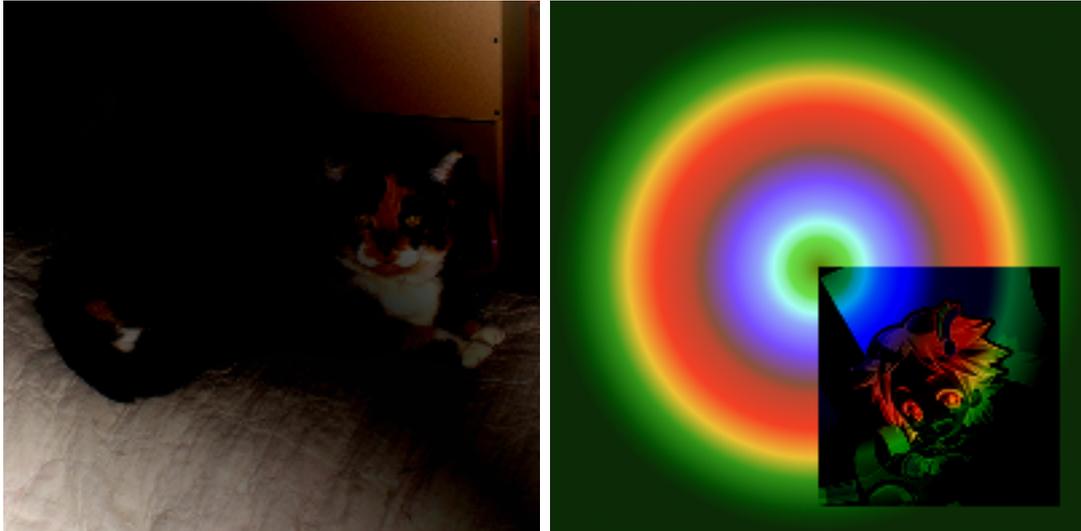
6.3.0.14. Addition

Les valeurs RVB des deux calques s'additionnent (maximum : 255) pour retourner une image éclaircie.



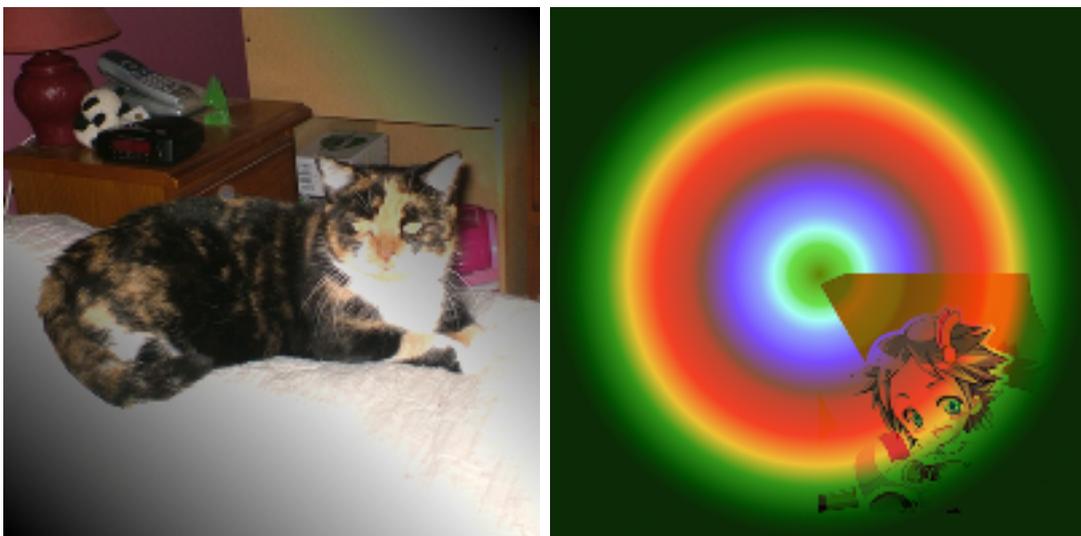
6.3.0.15. Soustrait

Les valeurs RVB de l'image du dessous (minimum : 0) sont soustraites par celles de l'image du dessus, pour retourner une image foncée.



6.3.0.16. Assombrir seulement

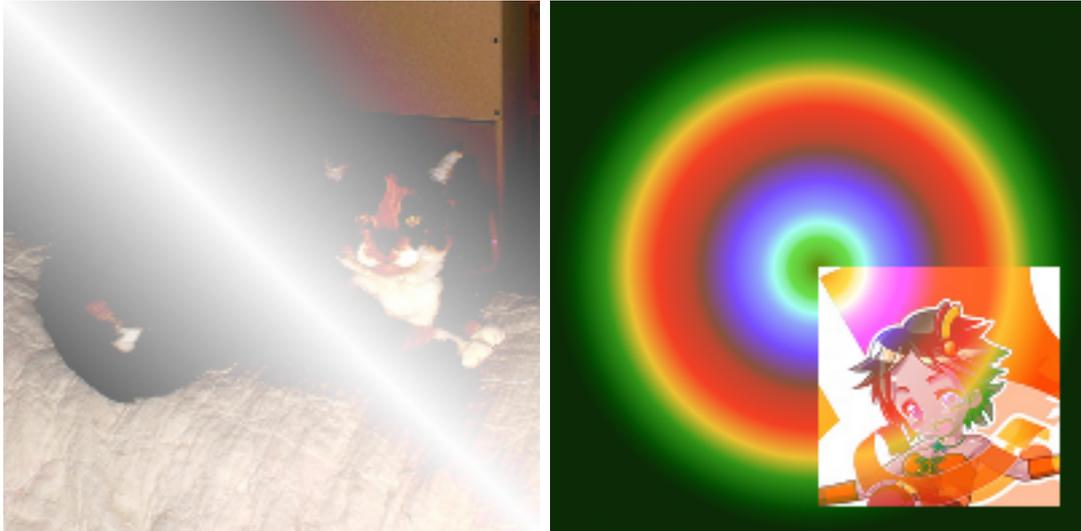
Pour chaque pixel, la valeur la plus basse entre les deux images sera conservée, ce qui fait que les zones blanches n'auront aucun effet tandis que les zones noires donneront des pixels noirs. Pratique par exemple pour les affiches « Wanted » style western où le portrait était dessiné en noir sur une feuille beige.



6.3.0.17. Éclaircir seulement

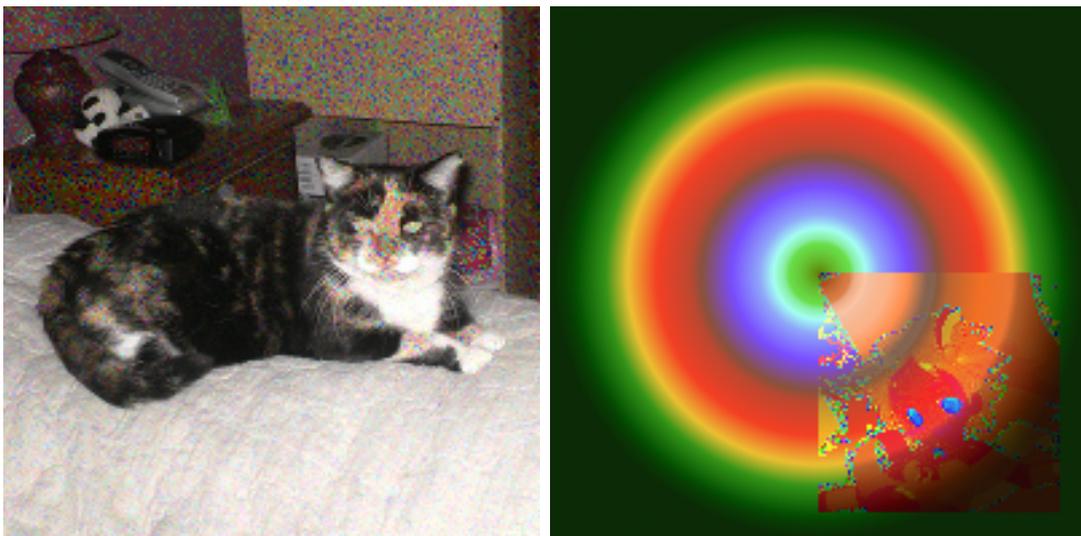
Pour chaque pixel, la valeur la plus haute entre les deux images est conservée, ce qui fait que les zones noires n'auront aucun effet, tandis que les zones blanches donneront des pixels blancs.

I. Les notions de base



6.3.0.18. Teinte

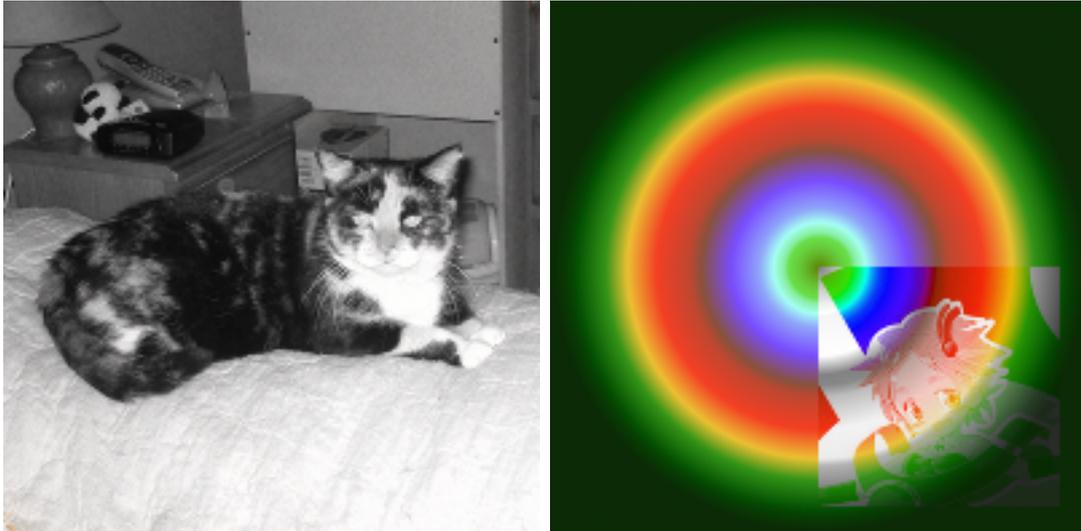
Modifie la teinte du calque du dessous, mais pas la saturation, ni la luminosité. Aucun effet si le calque du dessus est en niveaux de gris.



6.3.0.19. Saturation

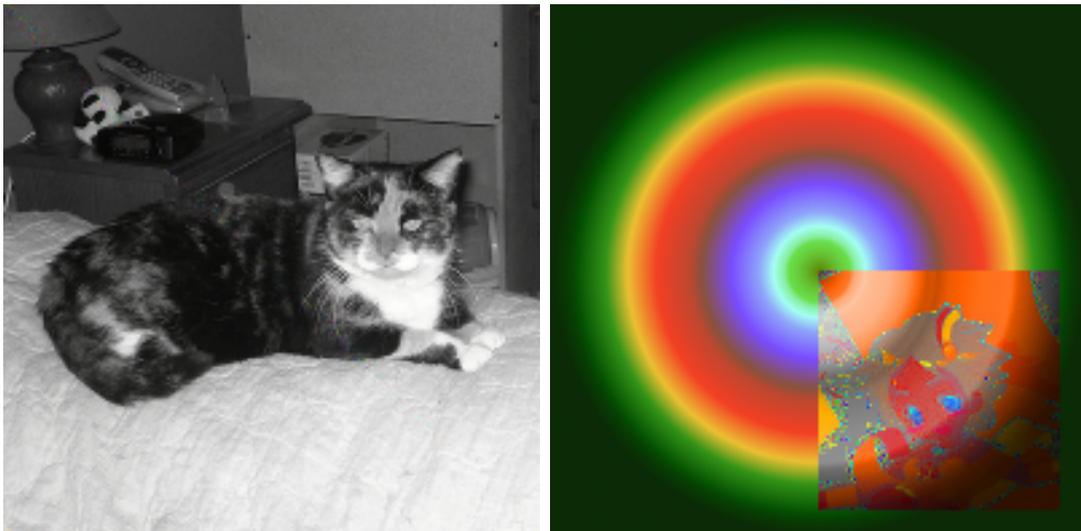
Modifie la saturation du calque du dessous, mais pas la teinte, ni la luminosité. Si le calque du haut est en niveau de gris, le résultat sera donc en niveaux de gris.

I. Les notions de base



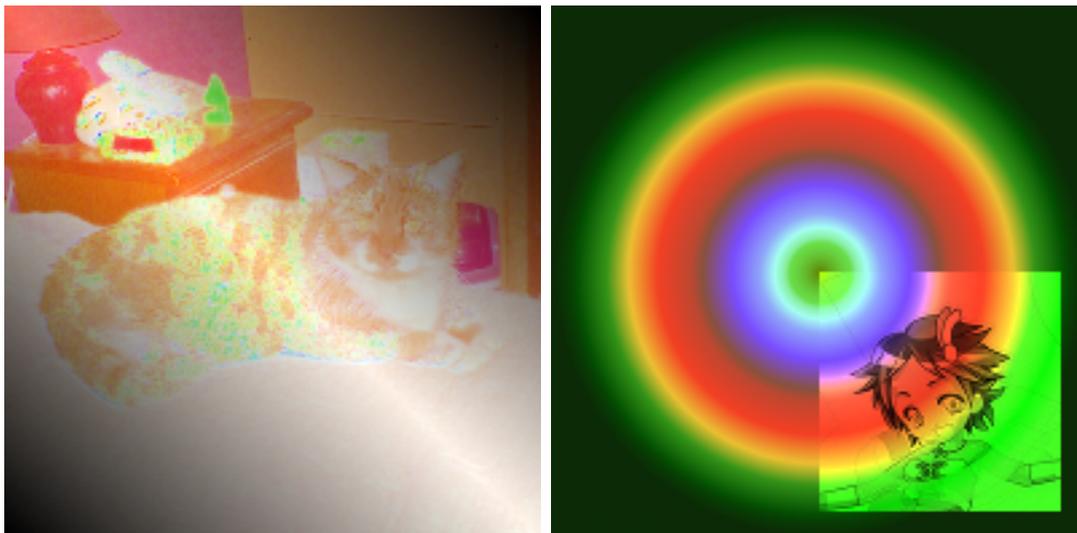
6.3.0.20. Couleur

Modifie la teinte et la saturation du calque du dessous, mais pas la luminosité. Utile pour recolorer une image. Là aussi, quand le calque du dessus est en niveaux de gris, le résultat sera désaturé.



6.3.0.21. Valeur

Modifie la valeur du calque du dessous, mais pas la teinte, ni la saturation. Utile pour révéler les détails d'une image sans changer sa couleur.



i

Notez que tous ces modes peuvent aussi être retrouvés dans les options des outils de peinture, à la différence que dans ce cas-là, deux modes s'ajoutent.

?

Et comment savoir quel mode de calque choisir ?

Il n'y a qu'une chose que je peux vous conseiller : n'hésitez pas à les tester en faisant joujou avec ! C'est comme ça que j'ai appris à les utiliser.

i

Si vous êtes un maniaque des mathématiques et que vous êtes curieux au sujet des équations utilisées par chaque mode de calque, vous pouvez retrouver ces équations dans cette page de la documentation officielle de GIMP [↗](#).

6.4. Manipuler les calques

Maintenant, c'est bien beau parler des modes de calque, mais il faut aussi savoir les manipuler pour pouvoir agencer le tout pour composer notre image finale.

Mais d'abord, je vais vous parler des différents moyens d'accéder aux fonctionnalités relatives aux calques, puisqu'il y en a plusieurs.

- **Par le menu Calque de la fenêtre centrale** : Je vous faisais passer par ce menu jusqu'à maintenant, mais ce n'est pas la seule façon d'accéder aux fonctions, et ce n'est pas toujours la plus efficace.
- **Par les icônes en bas de la fenêtre des calques** : Au nombre de six, ces fonctions vitales sont rapides d'accès. Vous pouvez ainsi créer des calques, les déplacer dans la pile ou en supprimer depuis ces boutons.

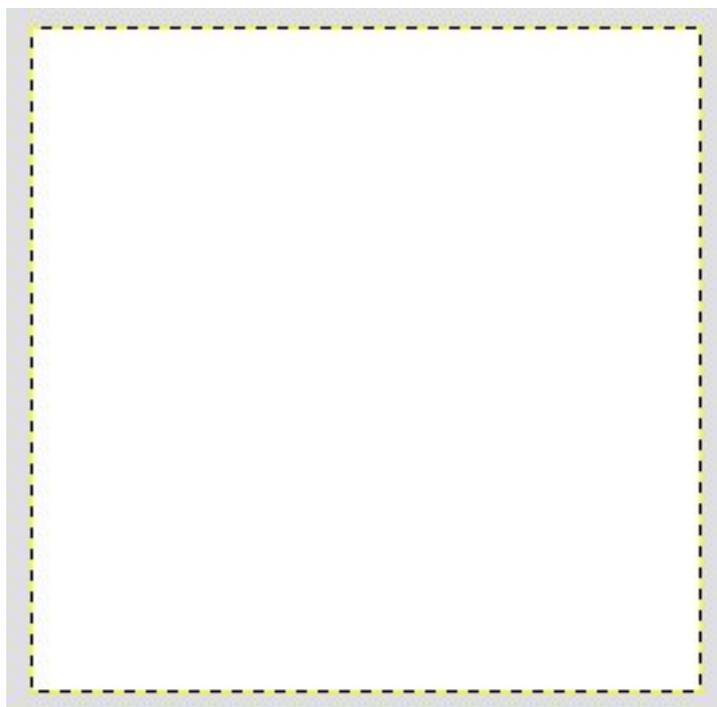
I. Les notions de base

- **Par le menu contextuel (clic-droit)** : Si vous faites un clic-droit directement sur un calque dans la fenêtre, vous aurez accès à plein de fonctionnalités. Il est souvent plus efficace de passer par le menu contextuel que par le menu **Calque**, puisqu'on peut sélectionner directement le calque en faisant notre clic-droit.
- **Par les raccourcis clavier** : Certaines fonctionnalités ont un raccourci clavier déjà défini par défaut. Si vous avez activé les raccourcis clavier dynamiques, vous pouvez en définir de nouveaux pour les fonctions qui n'en ont pas, comme je vous l'avais montré dans le chapitre 2.

Vous choisissez donc la méthode qui vous convient le mieux selon la fonction à utiliser.

6.4.1. Faisons joujou avec les fonctions de manipulation !

Pour nous exercer, on va partir d'une image de 250*250 pixels avec un remplissage blanc.



Puisqu'on n'a pas encore exploré les outils de sélection, je vais plutôt utiliser des images provenant du site [Openclipart.org](https://openclipart.org) et colorer l'ensemble en bleu, pour vous montrer les fonctions de manipulation des calques.

Téléchargez les images suivantes : [Image 1](#) , [Image 2](#) , [Image 3](#)

Choisissez tout de suite une couleur bleue (ex : **005ae1**) comme couleur de premier-plan.

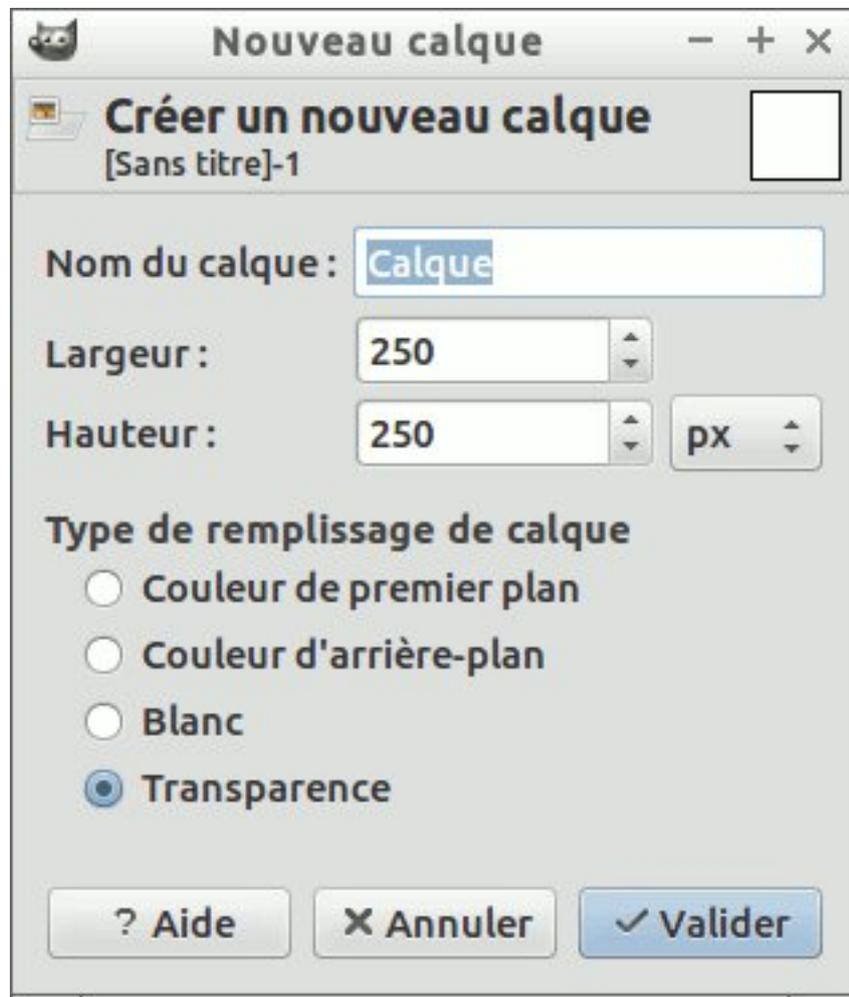
6.4.1.1. Créer un calque

Pour le moment, on n'a qu'un seul calque. On va en créer un deuxième, qui va servir pour la coloration de notre logo en bleu, avec la méthode qui vous convient parmi les quatre que j'ai citées plus haut (menu Calque, boutons du bas, clic-droit ou raccourci clavier). Personnellement, j'utilise le plus souvent le bouton dans le bas de la fenêtre :

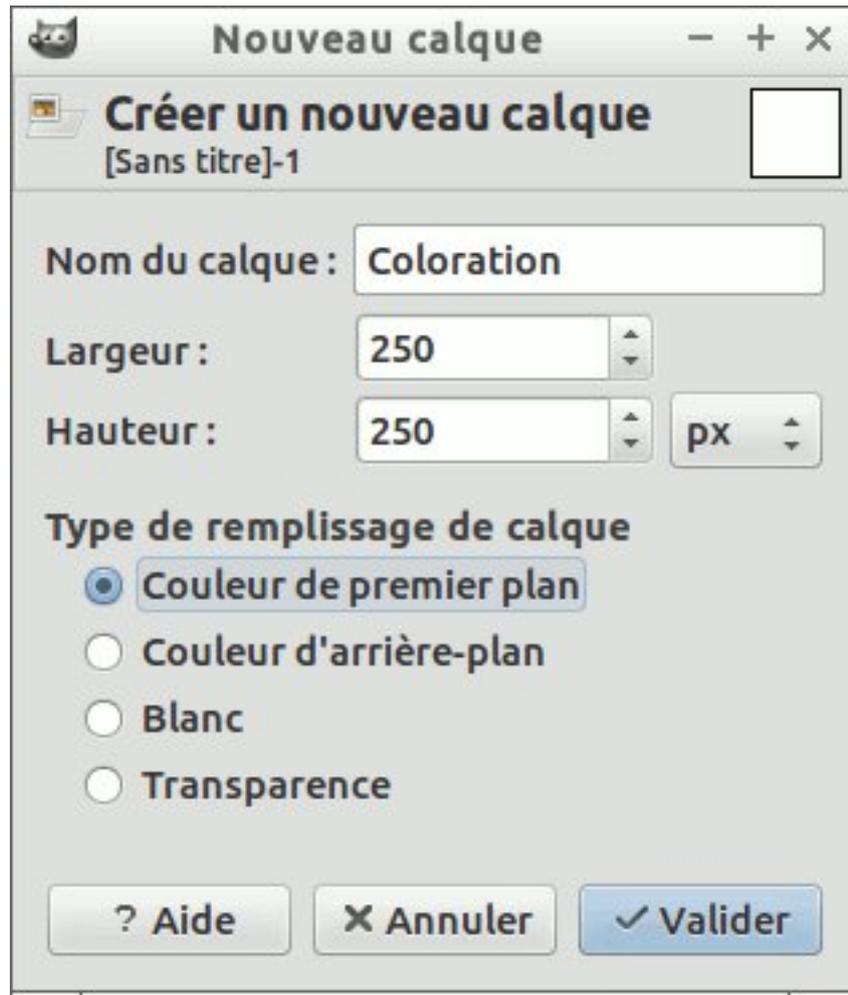
I. Les notions de base



Une fenêtre comme celle-ci devrait apparaître :

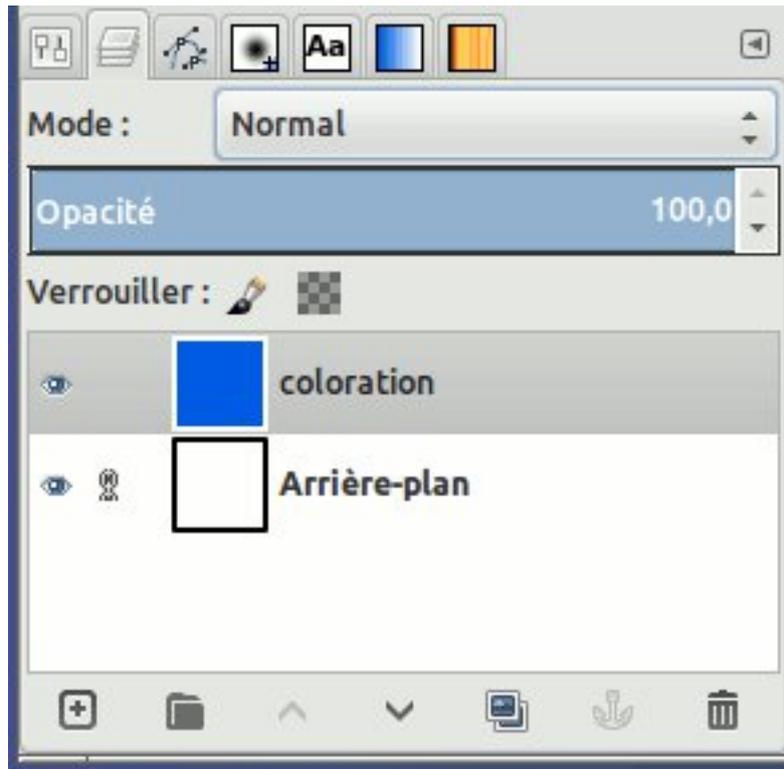


Le plus souvent, vous serez amené à utiliser les valeurs par défaut, pour avoir un calque transparent de la même taille que le canevas. Mais pour ce cas-ci, on a besoin d'un calque entièrement bleu, donc si vous avez défini une couleur bleue comme couleur de premier plan, cochez **Couleur de premier plan**.



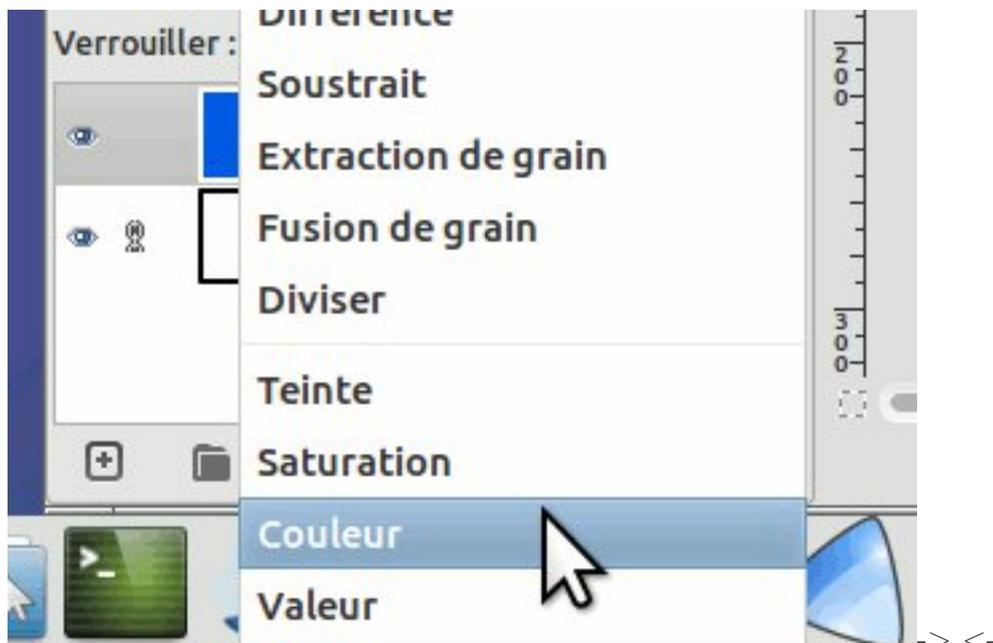
Sinon, prenez tout simplement **Transparence** et une fois validé, remplissez le calque de bleu avec le pot de peinture.

Voilà ce que ça donne dans notre fenêtre/onglet des calques, une fois validé :



6.4.1.2. Changer de mode

Puisqu'on veut colorer notre logo en bleu, allez dans votre fenêtre des calques et sélectionnez **Couleur** dans le menu déroulant **Mode**.



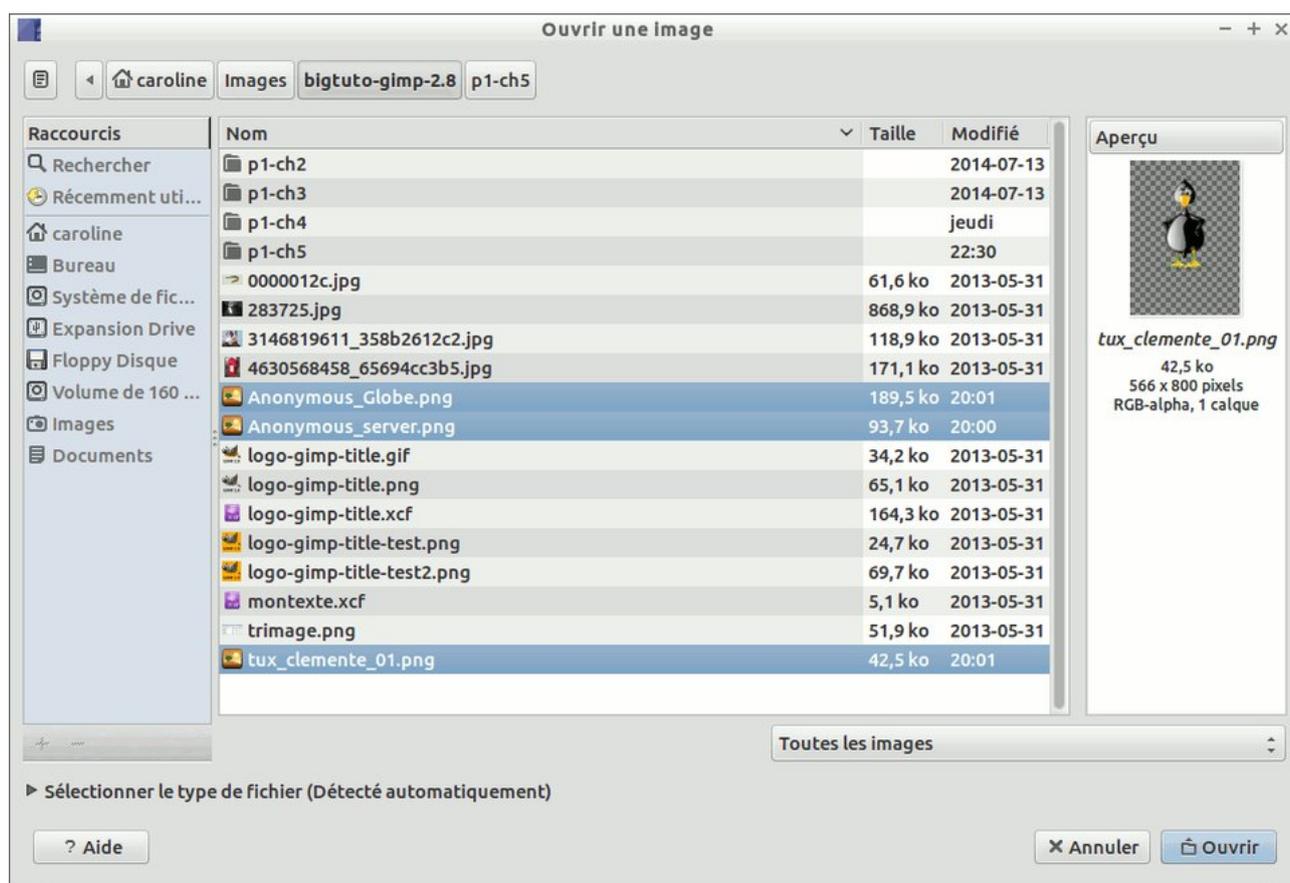
Mais... c'est redevenu tout blanc !

I. Les notions de base

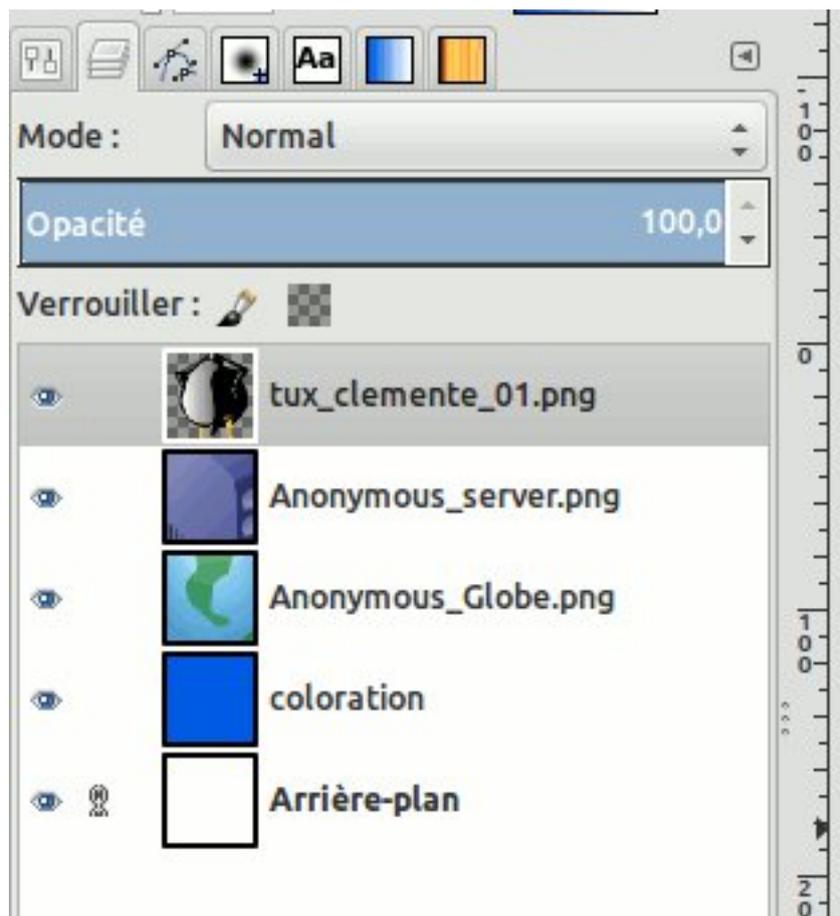
C'est normal puisque le blanc pur et le noir pur ne peuvent pas être influencés par ce mode de calque qui ne change pas la valeur (luminosité) des pixels du calque du dessous. Par contre, vous verrez la différence lorsque vous aurez ajouté les images dont je vous ai parlé.

6.4.1.3. Ajouter des images dans votre canevas

Nous sommes maintenant prêts à ajouter nos images. Pour cela, rien de plus simple ! Allez dans **Fichier > Ouvrir en tant que calques**, puis parcourez les dossiers pour aller dans celui où vous avez enregistré vos images. Avec un **Ctrl+clique**, sélectionnez vos trois images.



Validez ensuite. Vos images s'ouvriront dans votre canevas, ce qui vous donne maintenant cinq calques.



?

Mais... ils ne rentrent pas dans le canevas, ils sont trop gros !

Pas de panique ! Vous vous souvenez du chapitre [Les opérations de base](#) où je vous ai montré à réduire la taille d'une image ?

?

Oui mais, je veux seulement que ça rentre dans le canevas, pas rapetisser l'image complète !

Non non, on n'utilisera pas **Échelle et taille de l'image**. Il existe une fonction équivalente pour n'agir que sur un calque, et c'est donc ce qu'on va utiliser pour les trois images nouvellement ouvertes.

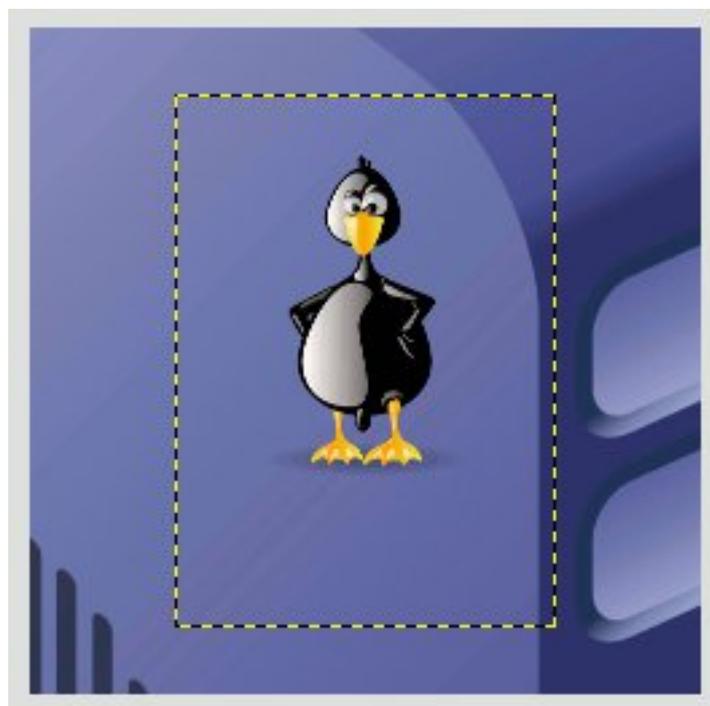
6.4.1.4. Redimensionner un calque

On va commencer par le calque le plus haut, soit le Tux. Depuis la fenêtre centrale, allez dans **Calque > Échelle et taille du calque**.

La fenêtre que vous aurez ressemblera beaucoup à ce que vous avez vu, mais avec l'option de la résolution en moins.



En gardant les proportions, baissez les valeur pour que la hauteur du calque du Tux soit à **200 pixels**, puis validez.



Là c'est beaucoup mieux, on voit notre tux au complet!

I. Les notions de base

Il est maintenant temps de faire les deux autres. Dans votre fenêtre des calques, sélectionnez le calque du serveur, puis faites la même opération en réglant la hauteur à **160 pixels**. Sélectionnez ensuite le calque du globe, juste au dessus du calque bleu, et encore une fois, faites la même opération, en réglant cette fois les dimensions à **200 pixels**.

Vous devriez maintenant avoir ceci :



i

Dans le cas où vous avez besoin de rogner un calque, vous avez une fonction équivalente à **Taille du canevas** dans **Calque > Taille des bords du calque**.

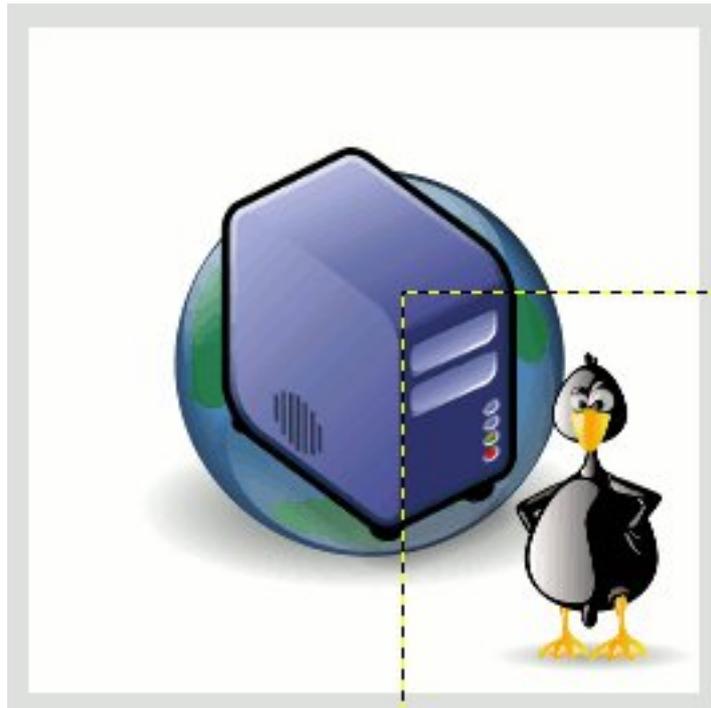
6.4.1.5. Déplacer un calque

Pour le moment, nos trois calques sont centrés et on aimerait ça les positionner pour faire un joli petit montage où le Tux et le serveur sont en avant-plan et le globe en arrière-plan.

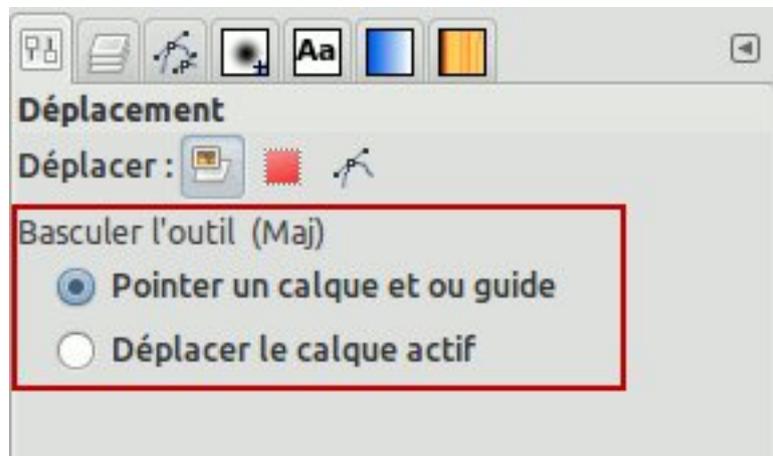


Prenez l'outil de déplacement (), puis sur l'espace de travail, pointez le calque que vous voulez déplacer, puis faites un cliquer-glisser pour le positionner où vous le voulez.

I. Les notions de base

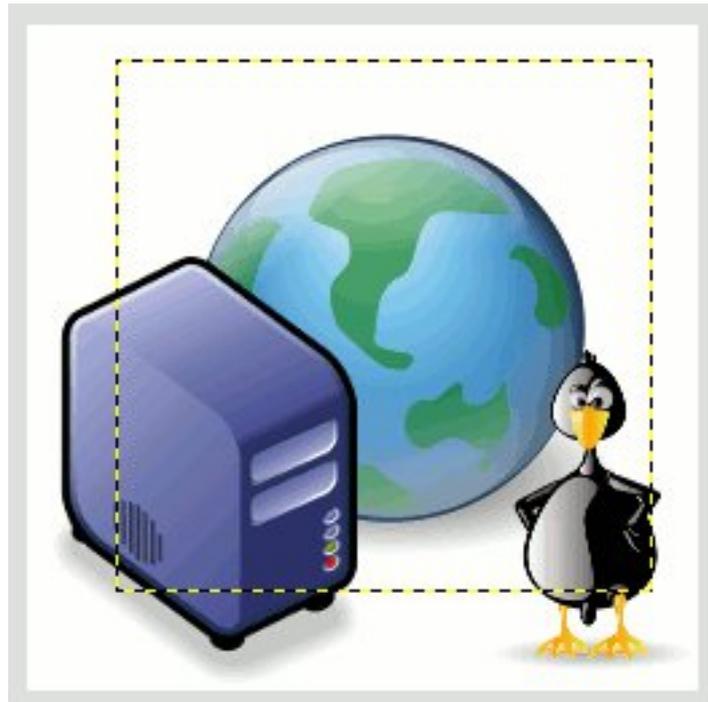


Si parfois vous éprouvez des difficultés à pointer un calque pour le déplacer, soit parce qu'il est trop transparent, soit parce que les lignes sont fines, allez dans les options de l'outil pour cocher **Déplacer le calque actif**.



De cette façon, où que vous pointez, cela déplacera toujours le calque sélectionné.

Maintenant, déplacez le serveur en bas à gauche, le Tux en bas à droite, puis le globe en haut au centre, pour faire comme ceci :



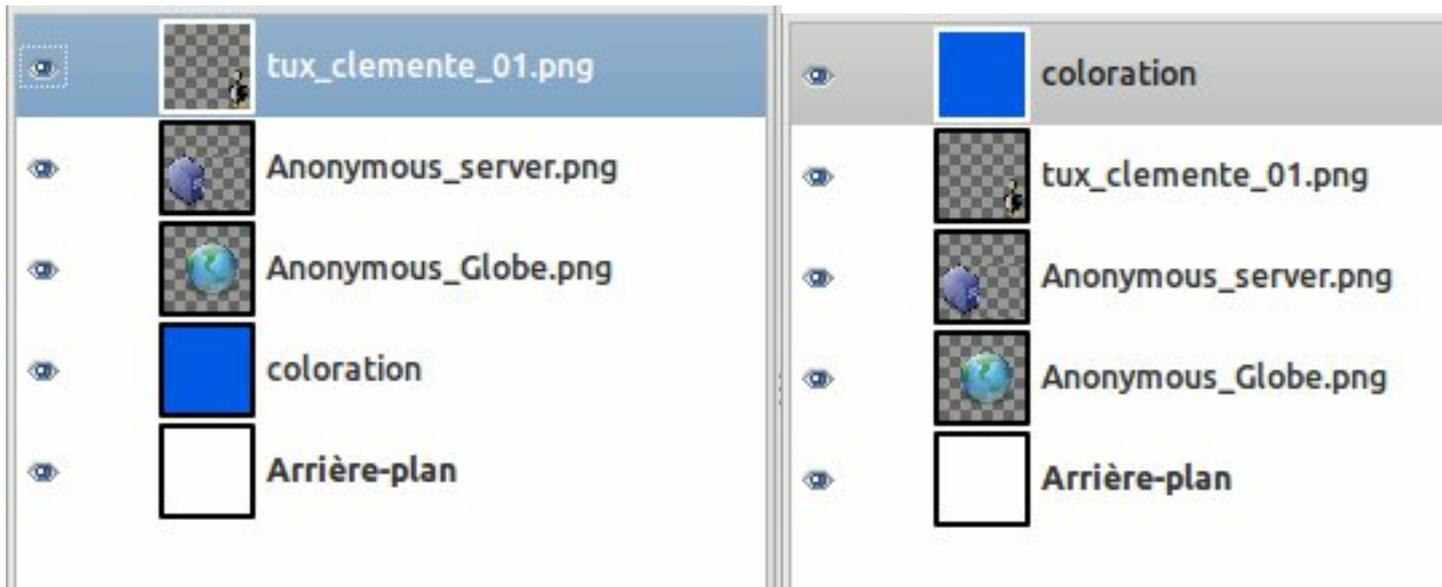
Notre logo commence à prendre forme, mais nos calques ne sont pas bien positionnés dans la pile.

6.4.1.6. Monter / Descendre des calques

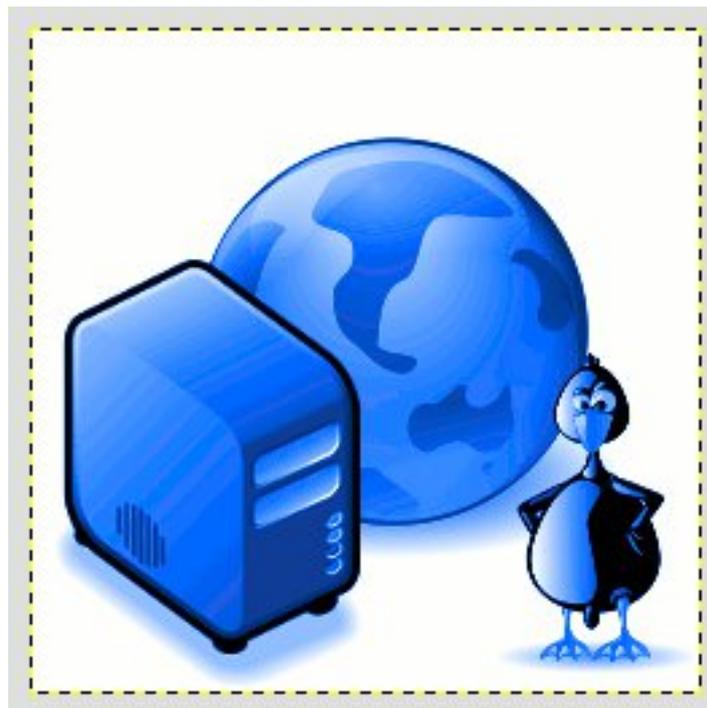
Maintenant, même si nos trois images sont dans le bon ordre par pur hasard, ils ne sont pas colorés en bleu car le calque bleu est en dessous d'eux. Pour cela, allez dans la fenêtre des calques, sélectionnez le calque bleu dans la pile, puis utilisez les flèches pour le monter.



Voici ce que ça donne dans votre pile, avant et après :



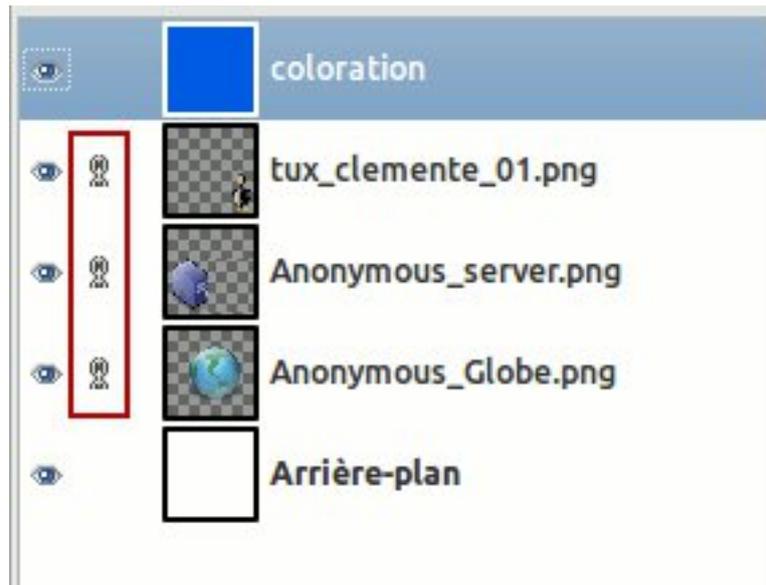
Voilà ce que ça donne maintenant :



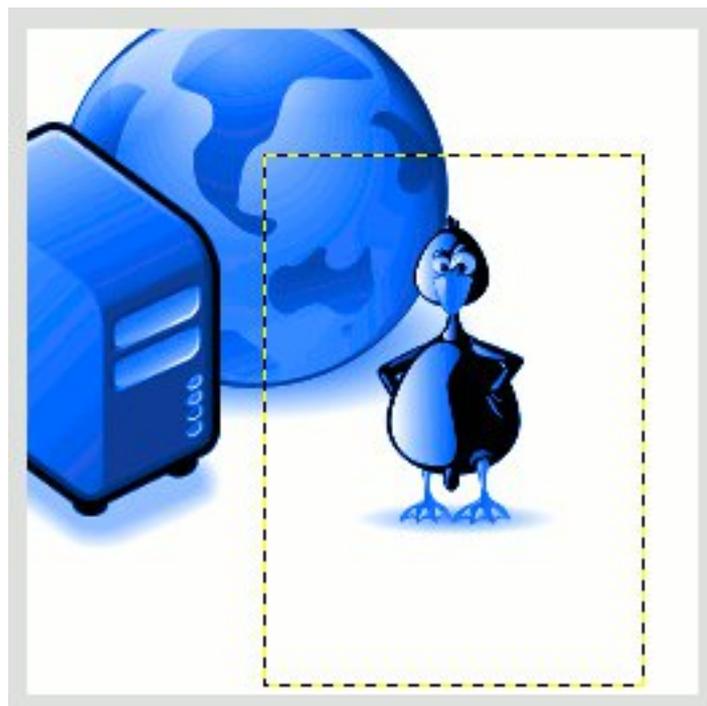
C'est beaucoup mieux ! Notre objectif est maintenant atteint, mais on va encore faire joujou un petit peu.

6.4.1.7. Verrouiller un calque

Si vous devez déplacer plusieurs calques vers un même endroit, les verrouiller ensemble vous évitera bien des maux de tête. Pour la démonstration, allez dans votre fenêtre des calques, et vis à vis les trois cliparts (le Tux, le serveur et le globe), **cliquez sur l'espace vide entre l'œil et la miniature**. Une chaîne apparaîtra.



Comme ça, lorsque vous déplacerez un des calques, les autres suivront !



Vous pouvez maintenant ranger vos Tylenol (ou Doliprane, selon votre localisation).

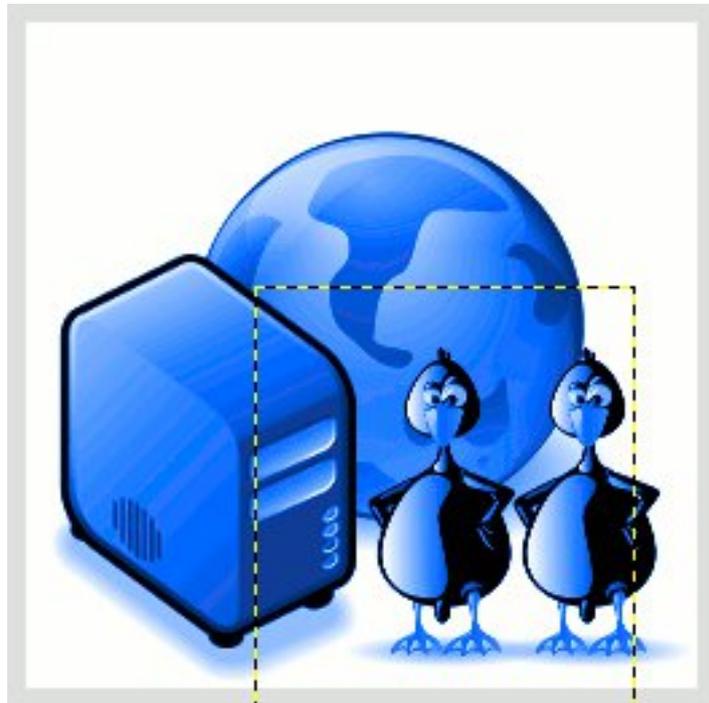
6.4.1.8. Copier un calque

Et si on décidait qu'on voulait des jumeaux et non un seul Tux à côté du serveur ? Pour cela, après avoir déverrouillé vos calques, cliquez-droit sur le calque du Tux dans la fenêtre des calques, puis faites **Dupliquer le calque**, ou encore sélectionnez simplement le calque et cliquez sur l'icône **Dupliquer le calque** en bas.

I. Les notions de base

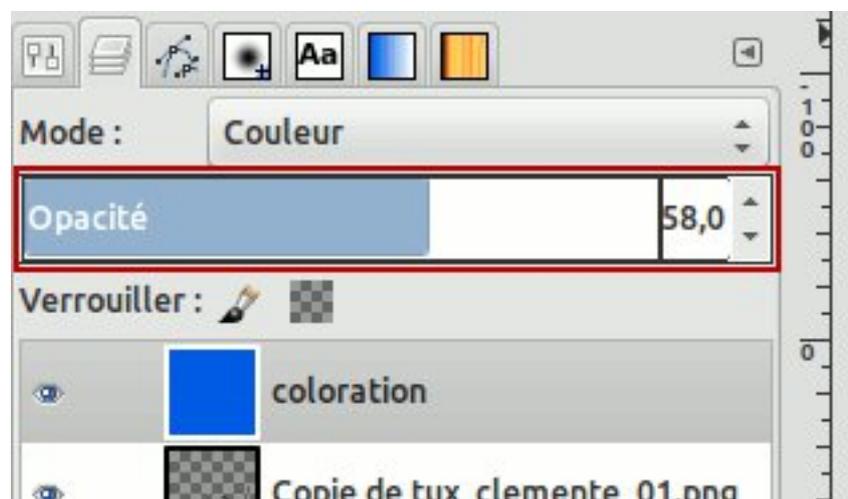


Avec l'outil de déplacement réglé sur **Déplacer le calque actif**, placez ce nouveau calque pour que les deux Tux soient côte-à-côte!



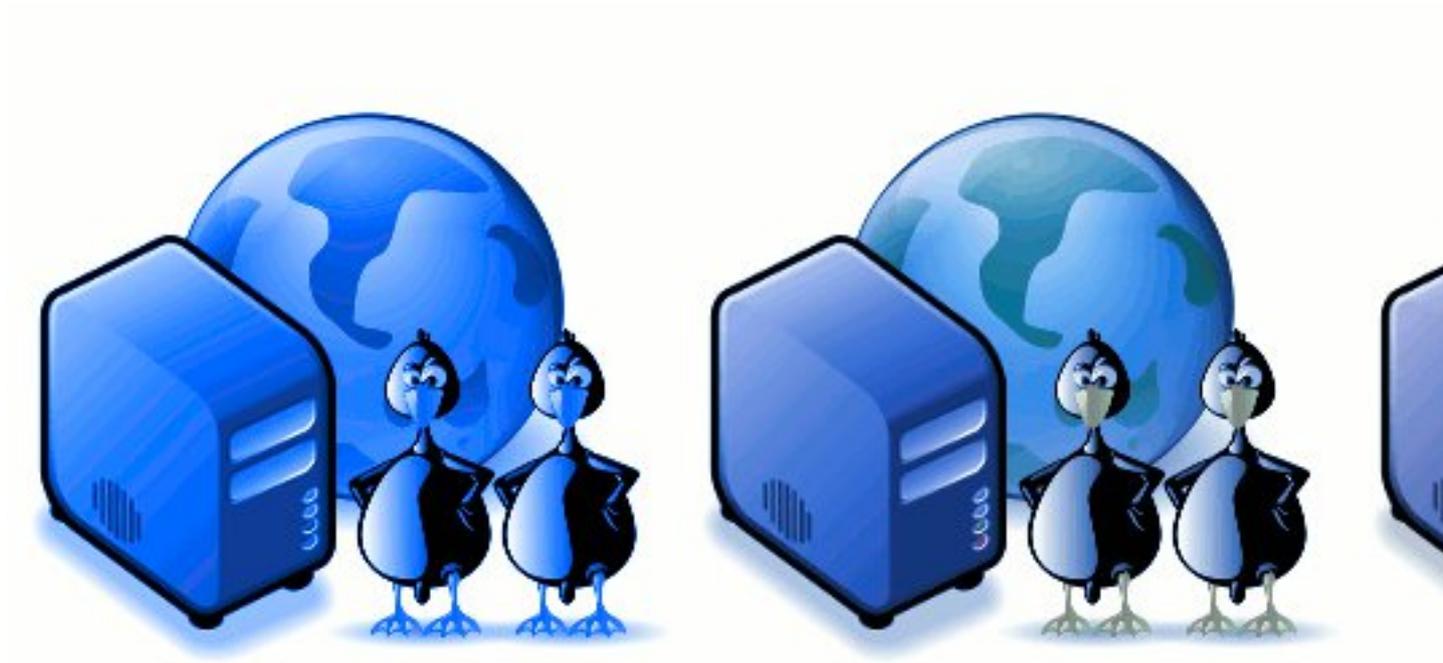
6.4.1.9. Afficher / Masquer un calque et régler son opacité

Maintenant, on pourrait décider tout d'un coup qu'on ne veut plus notre logo bleu totalement monochrome, mais avec des petites variations de teintes. Pour cela, sélectionnez votre calque bleu, puis abaissez son opacité.



I. Les notions de base

Voici le résultat, avec différents réglages :



De gauche à droite : 100%, 50% et 25% d'opacité

Mais si vous avez besoin de masquer totalement un calque, vous n'avez pas besoin d'abaisser l'opacité à zéro. Il existe une fonctionnalité plus appropriée qui vous permet de le faire **en un clic, sans toucher à l'opacité**. Cliquez tout simplement sur l'œil vis à vis le calque à masquer. Par exemple, masquons le calque bleu.



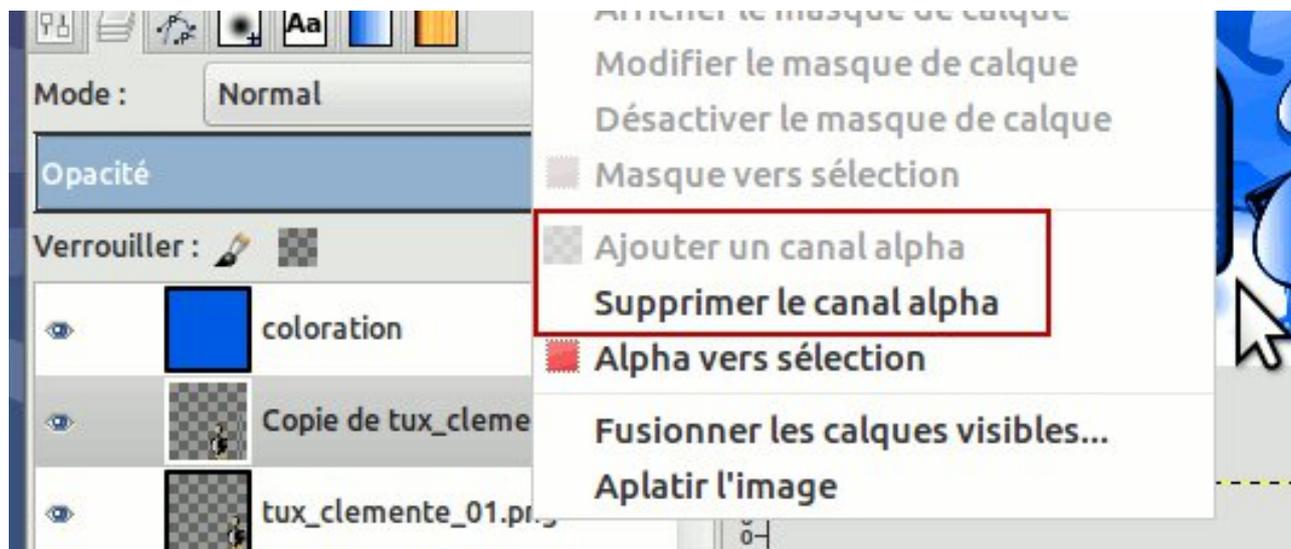
Le calque bleu est masqué, notre logo n'est donc plus bleu

6.4.1.10. Ajouter / Retirer le canal alpha

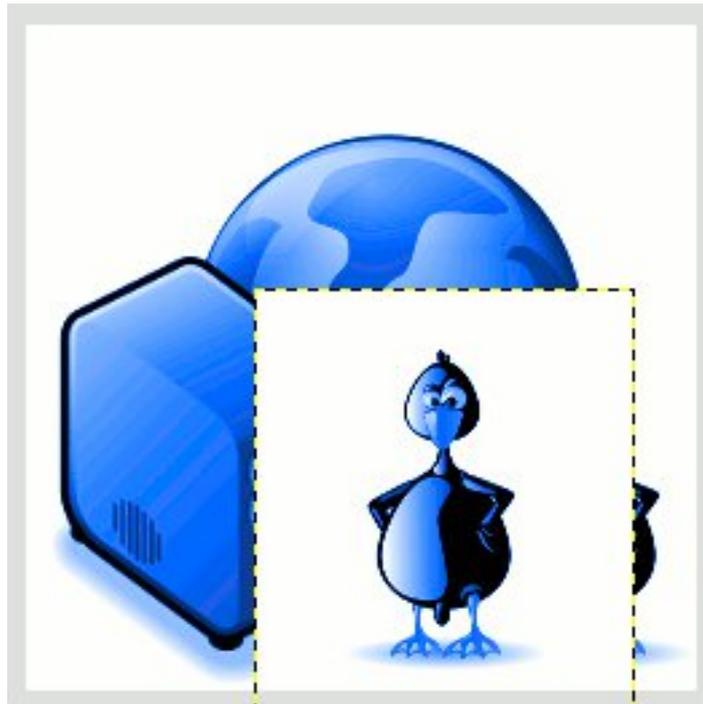
Lorsque vous créez une nouvelle image avec les valeurs par défaut ou que vous ouvrez une image qui n'est pas transparente (une photo par exemple), le calque de votre image n'a pas ce qu'on appelle un *canal alpha*. Le canal alpha (ou couche alpha) permet de définir le degré de transparence d'un pixel, et cette information est supportée par le format PNG et les formats source (XCF, PSD). En contrepartie, il n'est pas supporté par JPEG, donc **faites bien attention à bien choisir le format PNG lorsque vous voulez enregistrer une image que vous venez de détourner**, afin de ne pas avoir à tout recommencer !

Ainsi, lorsque vous créez un nouveau calque transparent ou que vous ouvrez un PNG transparent, le calque a d'office cette couche alpha.

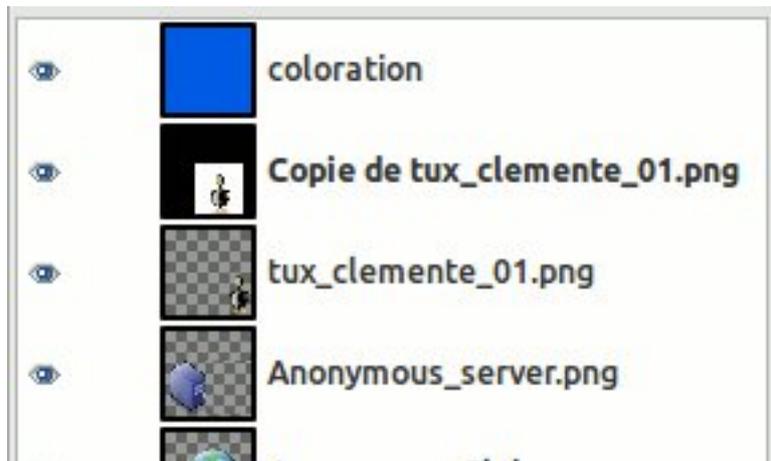
Il peut donc arriver des fois que vous ayez besoin d'ajouter un canal alpha à un calque opaque, ou de retirer le canal alpha d'un calque qui a besoin d'être opaque. Ces deux fonctions, soit **Ajouter un canal alpha** et **Retirer le canal alpha**, sont à la fois disponibles depuis un clic droit sur le calque sélectionné, ou depuis le menu **Calque**.



Pour faire un exemple, retirez le canal alpha de l'un des deux Tux. Vous verrez que celui-ci deviendra opaque tout autour.



Et dans la fenêtre des calques, vous verrez aussi que le nom du calque est maintenant en gras :



Il est donc important que vous sachiez ce point, car j'ai vu des débutants se battre à essayer de gommer sur un calque qui n'a pas de canal alpha, ce qui fait qu'ils n'arrivaient qu'à peindre en blanc.

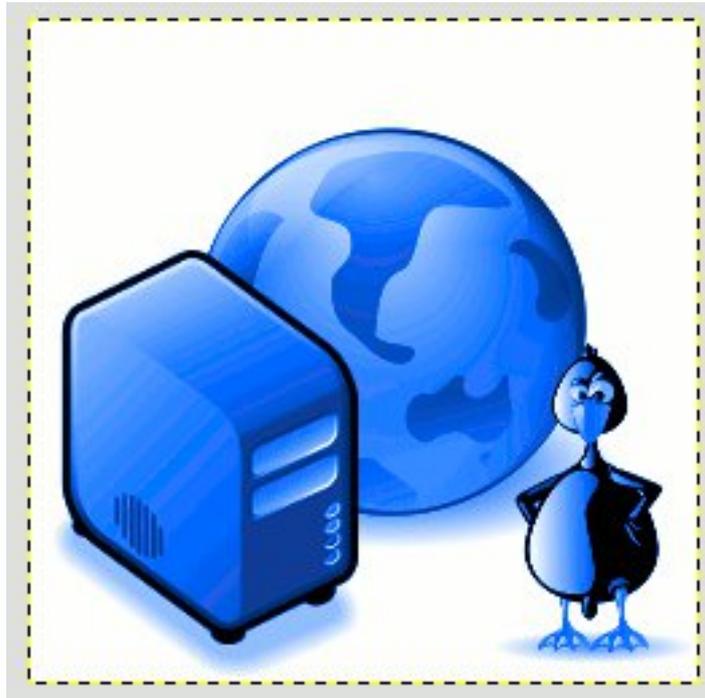
6.4.1.11. Supprimer un calque

Si vous devez faire un ménage dans vos calques, vous faites soit un clic-droit sur le calque sélectionné pour ensuite faire **Supprimer le calque**, ou soit vous cliquez sur l'icône en forme de cercle rouge barré pour supprimer le calque sélectionné.



I. Les notions de base

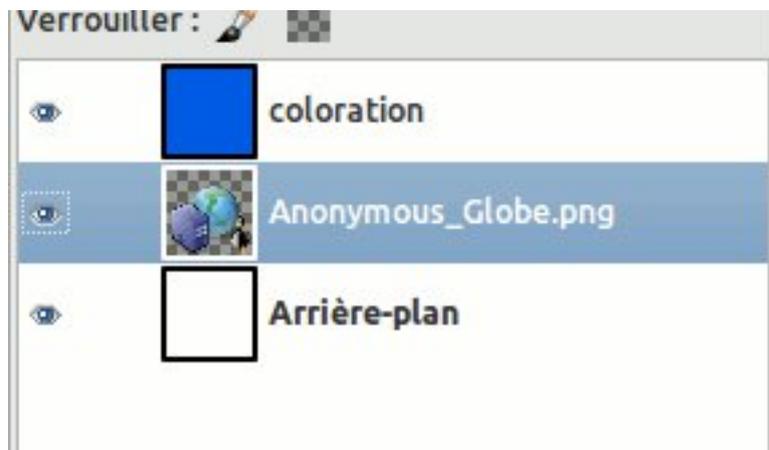
Pour l'exemple, allons supprimer le calque du Tux devenu opaque.



On n'a plus les jumeaux...

6.4.1.12. Fusionner vers le bas

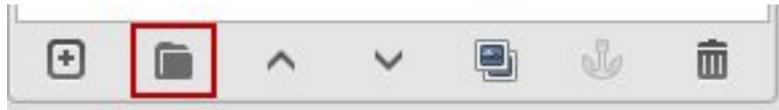
Je trouve cette fonctionnalité bien pratique en webdesign. Elle permet de fusionner rapidement un calque avec son voisin du dessous. Pour le faire, vous faites un clic-droit sur le plus haut des deux calques à fusionner, puis vous faites **Fusionner vers le bas**. Essayez-le avec les trois cliparts.



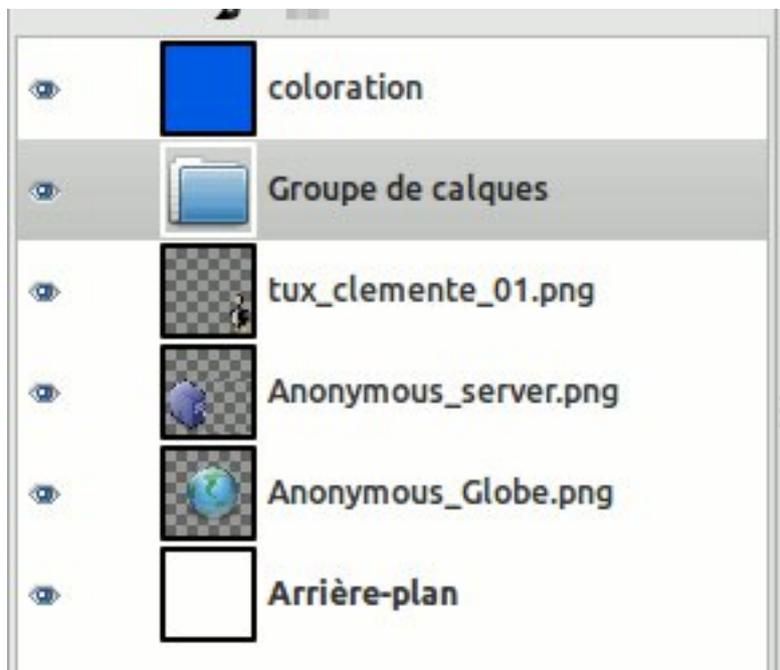
6.4.1.13. Ajouter un groupe de calques

Cette fonction qui est arrivée dans la version 2.8 permet de grouper des calques dans des sortes de dossiers, ce qui est extrêmement pratique pour les travaux comportant de nombreux calques, comme les mascottes (ex : Tux le manchot de Linux), où l'on va grouper ensemble les calques d'une même partie.

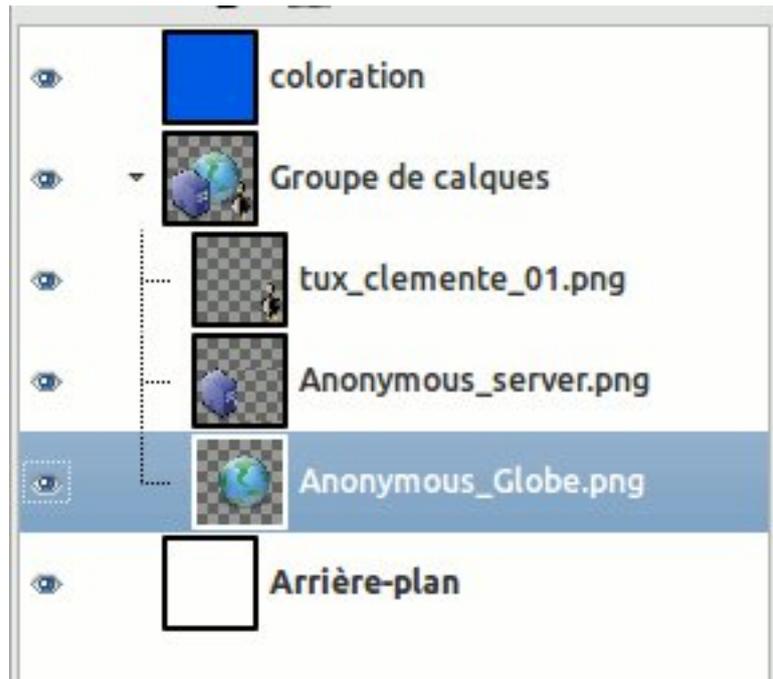
Pour l'exemple, on va grouper les trois cliparts (le Tux, le serveur et le globe). Pour cela, sélectionnez le calque juste en dessous du calque bleu, puis cliquez sur l'icône que j'ai encadré.



Un dossier apparaîtra juste au dessus du calque actif.



Maintenant, avec un cliquer-glisser, placez un à un les trois calques au dessus du dossier. Si vous vous y prenez bien, vos calques devraient se trouver à l'intérieur du dossier, avec une indentation pour l'indiquer visuellement.



Avez-vous remarqué la flèche vis-à-vis le dossier ? Cliquez dessus et vous verrez que ça s'est contracté !



Cela permet donc aussi de faire une pile plus rangée ! Et si vous masquez le groupe, tous ses calques seront masqués !

Maintenant, on a fait le tour des fonctionnalités que je voulais vous montrer. Il y en a d'autres, mais je voulais montrer les principales qui, personnellement, me sont les plus utiles.

Masquez maintenant le calque blanc. Vous êtes maintenant prêt à fusionner le tout pour l'exporter.

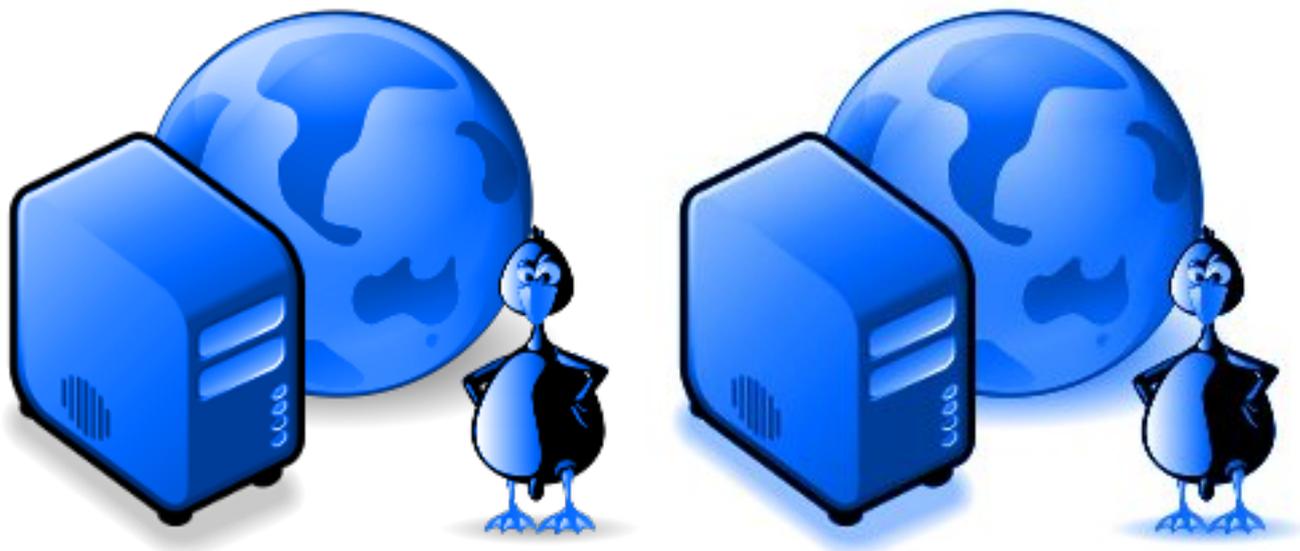
6.4.2. Fusionner ou aplatir ?

Lorsque l'on veut exporter le travail final dans un format courant d'image, les calques ont besoin d'être fusionnés. Mais attention ! Vous avez deux choix et **vous devez savoir bien les différencier pour choisir ce qui convient le mieux**. Ces deux choix sont accessibles depuis le clic-droit sur un calque, ou depuis le menu **Calque**. Les voici.

I. Les notions de base

- **Fusionner les calques visibles** : tous les calques qui ne seront pas masqués (et donc, qui ont l'œil affiché vis-à-vis ces calques) seront fusionnés entre eux pour former l'image finale. Si vos calques visibles n'ont pas les mêmes dimensions ou sont décalés, le calque final combinera les dimensions de tous ces calques, ce qui donne un calque plus grand, mais vous avez quand même le choix de rogner le tout avant de valider la fusion. **La transparence, s'il y en a, sera conservée.** Vous devez donc choisir cette méthode si vous voulez enregistrer un PNG transparent par exemple.
- **Aplatir l'image** : tous les calques visibles qui ne sont pas masqués sont fusionnés ensemble, et tous les calques masqués sont supprimés. De plus, le calque final a les mêmes dimensions que le canevas, et **votre image perd sa transparence**, qui se retrouve donc remplacée par du blanc.

Pour mieux vous montrer, voici ce que ça donne sur mon image :



À gauche, avec **Fusionner les calques visibles**, et à droite, avec **Aplatir l'image**.

Donc, si vous voulez conserver la transparence, ne prenez pas **Aplatir l'image** ! J'ai déjà vu des cas où un utilisateur débutant avait eu à faire un détournage de son image nouvellement créée parce qu'il avait fait **Aplatir l'image** au lieu de **Fusionner les calques visibles**.

Maintenant, nous voilà prêts à une dernière chose que je veux vous montrer et que je trouve pratique pour cacher des bouts de calque.

6.5. Les masques de calque

Avant de terminer avec les calques, je veux vous montrer une fonctionnalité très utile pour cacher des bouts de calque sans effacer : **les masques de calque** !



C'est quoi ça ?

Si vous êtes familier avec Photoshop, vous devez sûrement déjà connaître cette fonctionnalité qui, dans ce cas, s'appelle **masque de fusion**.

Pour les autres, pour qui c'est la première fois qu'ils touchent à un logiciel de traitement d'image gérant les calques, je vais vous imaginer ça. Imaginez une feuille de papier où vous avez du contenu imprimé. Imaginez maintenant que vous ajoutez une feuille par dessus et que cette feuille a des trous. Dans ces trous, on voit le contenu imprimé, tandis qu'en dehors des trous, ce contenu est caché. Une partie de ce contenu est donc cachée par cette feuille. Les masques de calque sont comme cette feuille trouée, qui cache certaines parties du calque auquel il y est relié.



Les photos ayant disparu de Flickr, je les ai réhébergés sur mon Dropbox. Je ne connais donc pas le nom des auteurs, mais je les en remercie.

6.5.1. Fonctionnement et utilisation des masques

Pour vous montrer comment utiliser les masques de calque, rien ne vaut une démonstration avec un exercice !

L'exercice que j'ai choisi est la fusion de deux photos de paysage, où l'on remplace le ciel de la première photo par celui de la deuxième photo. Pour cela, une recherche sur [Flickr](#) en me limitant aux photos sous licence CC-BY m'a permis de trouver deux photos de paysage libres dont voici les adresses pour les télécharger :

[Télécharger la photo no.1](#) | [Télécharger la photo no.2](#)

Ouvrez d'abord l'image no.1 :

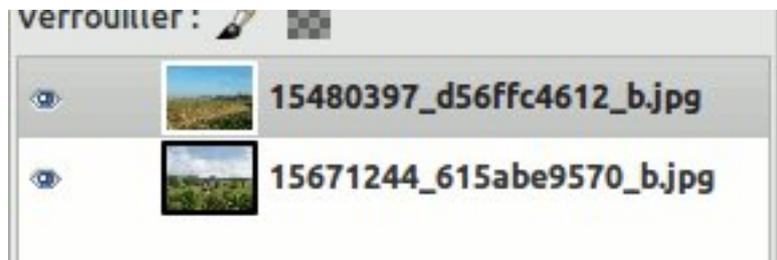
I. Les notions de base



Maintenant, on va importer notre deuxième image dans la première en l'ouvrant comme un calque. Pour cela, allez dans **Fichier > Ouvrir en tant que calques** puis sélectionnez l'image en question.

Une fois validé, vous vous retrouvez maintenant avec deux calques sur la même image :

I. Les notions de base



Comme vous le voyez, un alignement et du rognage du canevas seront nécessaires avant de pouvoir fusionner les deux images. Avec l'outil **Déplacer** () , descendez le calque du dessus pour que l'horizon soit plus bas que celui de la première image, afin de pouvoir remplacer entièrement le ciel.

I. Les notions de base



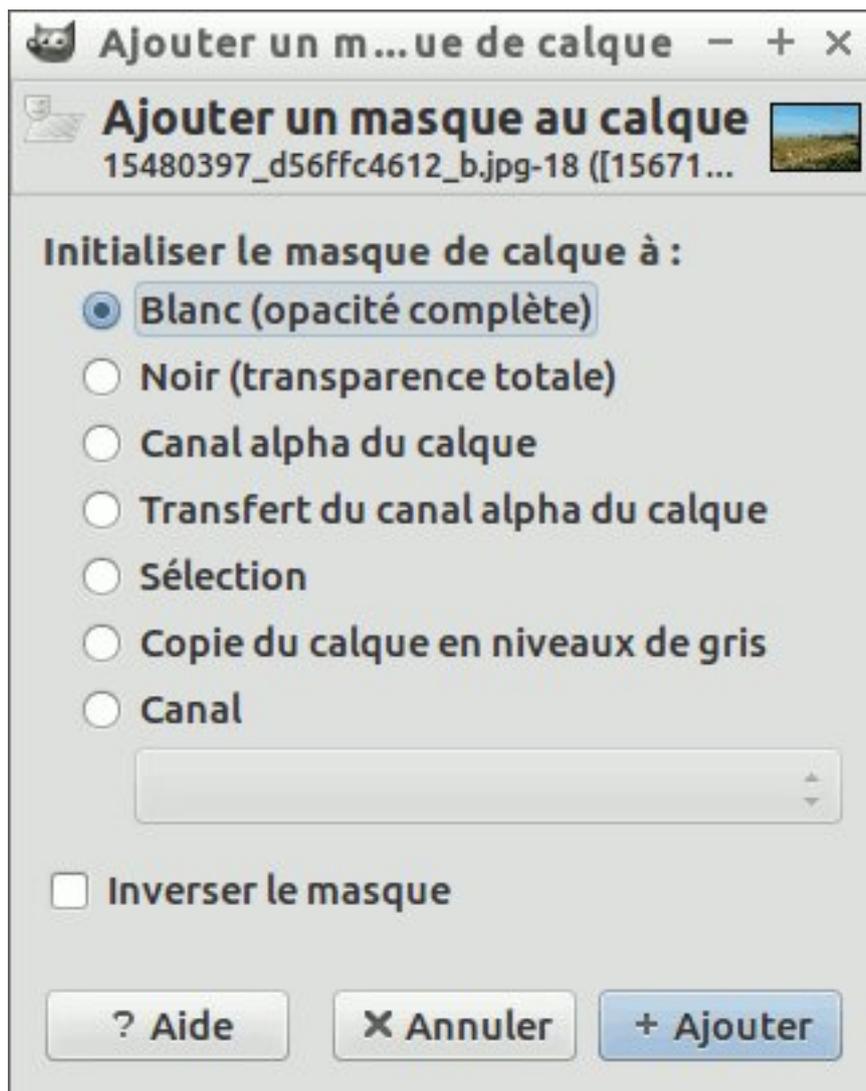
Ensuite, avec **Image > Taille du canevas**, rognez l'image pour ne garder que la zone où les deux calques se chevauchent. Vous devriez ainsi obtenir ceci :

I. Les notions de base

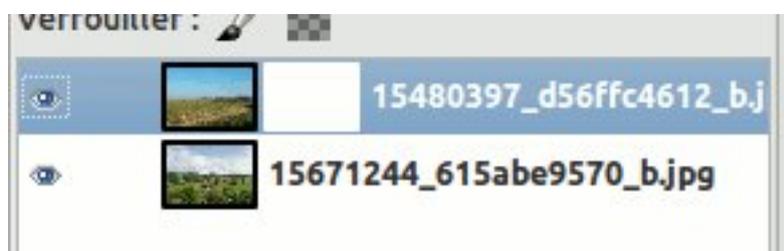


On est maintenant prêt pour fusionner nos deux photos !

Allez dans votre fenêtre des calques. Faites un clic-droit sur le deuxième calque, puis allez dans **Ajouter un masque de calque**. Vous aurez une fenêtre comme ceci :



Dans ce cas-ci, laissez les valeurs par défaut comme sur la capture. Une fois validé, vous verrez qu'un carré blanc est apparu vis-à-vis le calque no.2. C'est votre masque de calque.

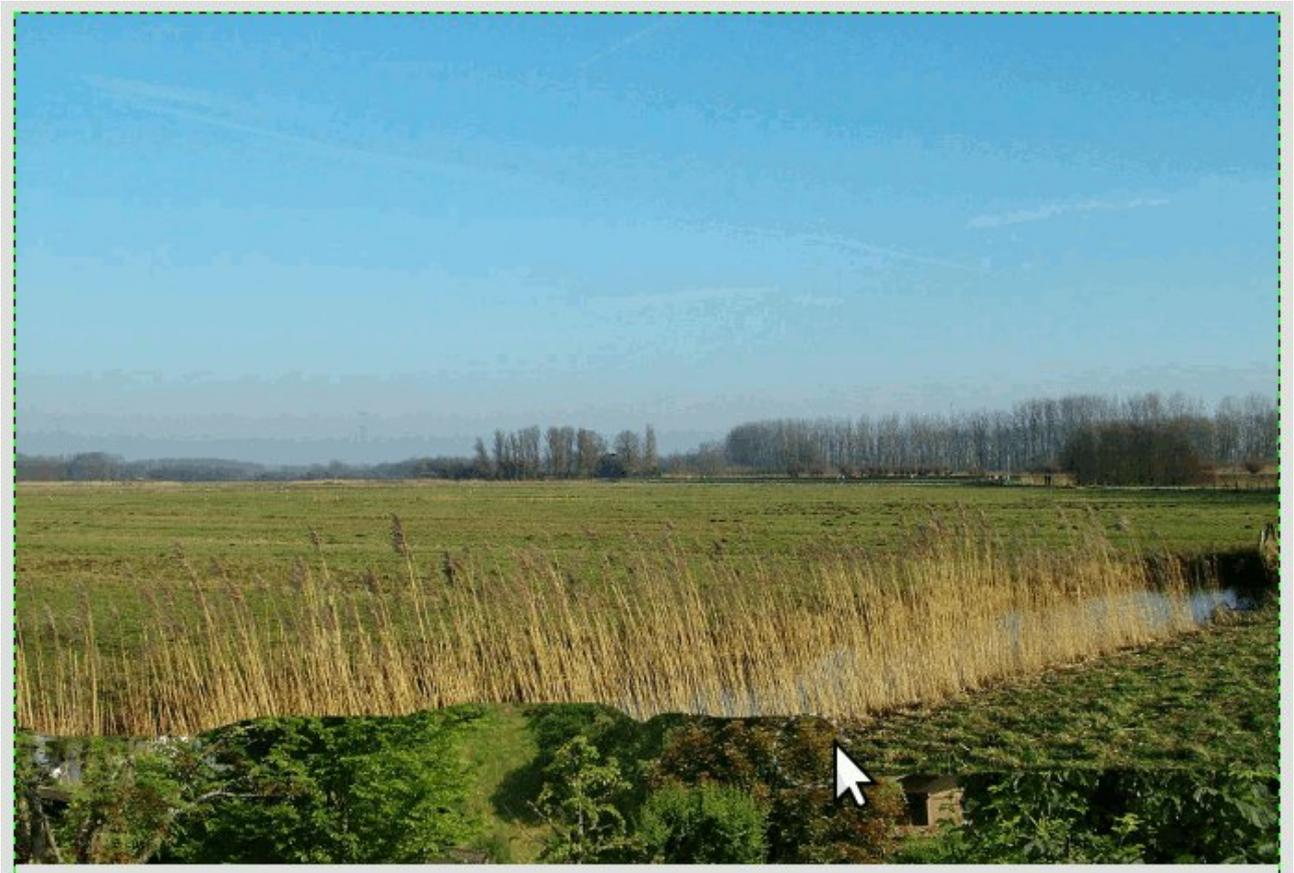


Réinitialisez vos couleurs de premier plan et d'arrière-plan afin d'avoir le noir et le blanc, puis prenez votre outil **Pinceau** ().

Avant de commencer à peindre, vous devez savoir ces principes tout simples : **tout ce que vous peindrez en noir sera caché, et tout ce que vous peindrez en blanc s'affichera totalement**. Et si vous prenez une couleur grise ou une autre couleur qui ne sera ni noire ni blanche, la partie peinte sera partiellement transparente.

I. Les notions de base

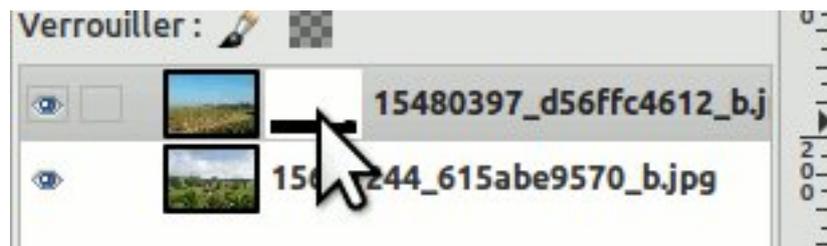
Maintenant, on commence à peindre ! Puisque nous devons cacher la partie du bas du calque du dessus, vous devez donc peindre dans le bas, avec la couleur noire. Ensuite, prenez l'outil Pinceau, puis changez la brosse pour choisir **Hardness 100** dans les options de l'outil. Commencez avec une grosse brosse, en réglant **Échelle** à une valeur élevée, puis allez en rapetissant cette valeur à mesure.



?

Au secours ! Ça beurre en noir dans le bas !

Si ça vous arrive, c'est parce que **c'est votre calque et non votre masque qui est sélectionné**. Pour vous en assurer, retournez dans votre fenêtre des calques et cliquez sur votre masque pour qu'il soit bien sélectionné.



I. Les notions de base

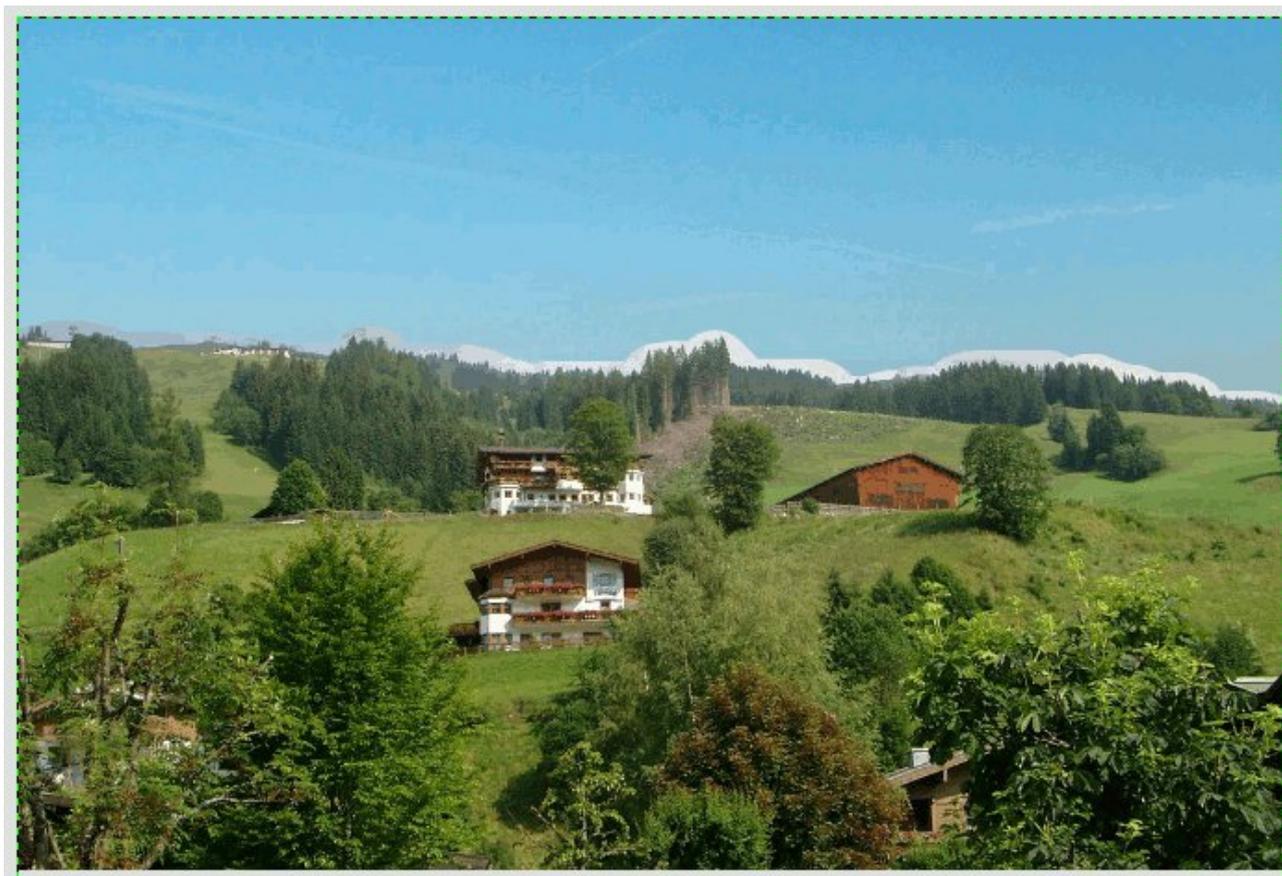
Faites aussi un coup de **Édition** > **Annuler** ou **Ctrl**+**Z** au besoin si vous avez peint très près de la limite entre la partie à cacher et la partie à garder.

Maintenant, poursuivez la peinture du bas de votre calque et vous verrez que le village dans le calque du dessous commence à apparaître au travers.



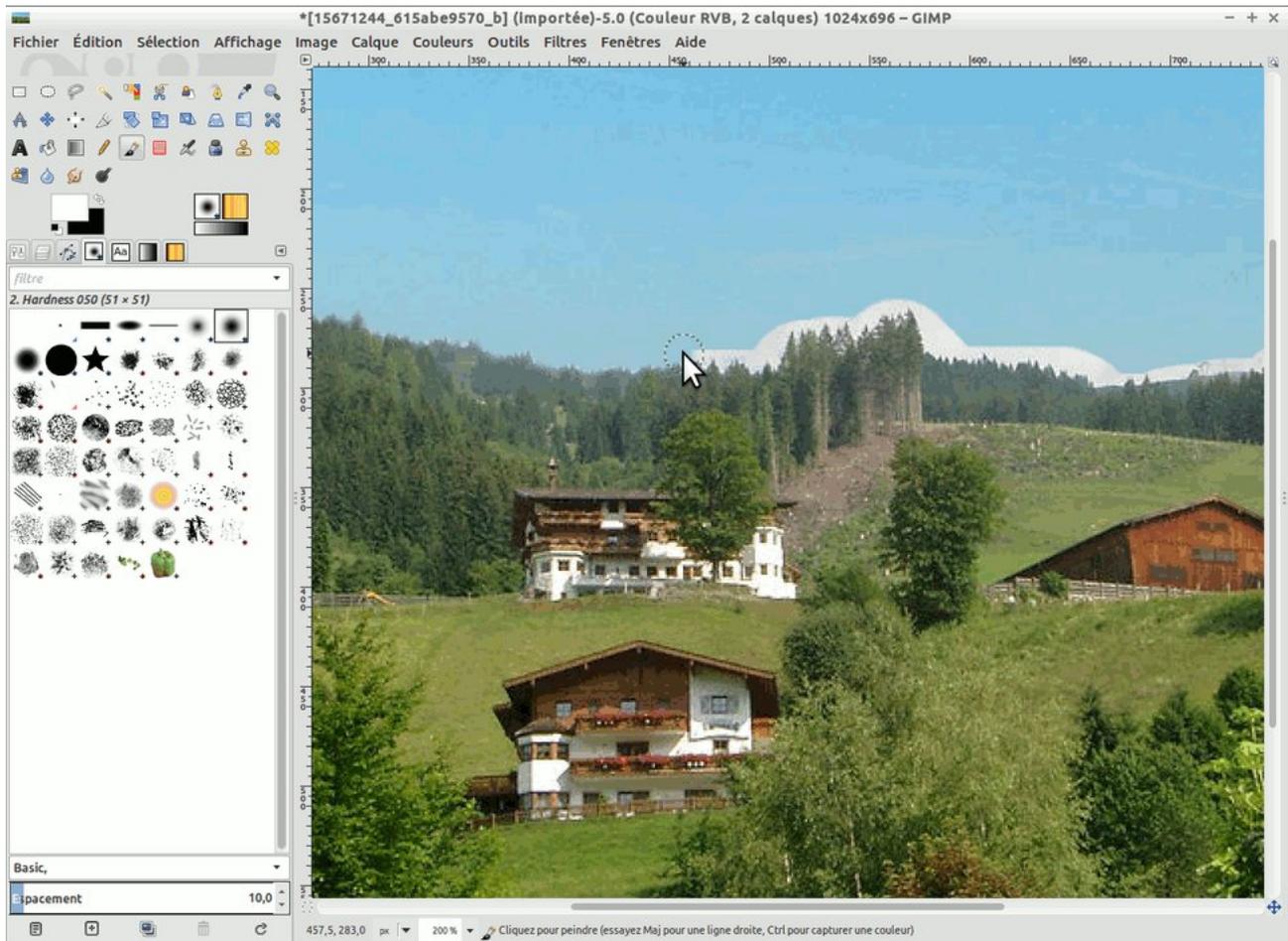
Continuez à peindre jusqu'à ce que vous commenciez à voir le ciel du calque du dessous, ce n'est pas grave si ça dépasse.

I. Les notions de base



Prenez maintenant votre blanc et une brosse floue (ex : **Hardness 50**, voire **Hardness 25** si besoin) avec un réglage de taille assez petit pour corriger les parties où vous avez un peu trop enlevé de ciel.

I. Les notions de base



En prenant une brosse floue, cela évite d'avoir une démarcation nette entre les deux calques et votre nouveau ciel s'intégrera donc mieux. Au besoin, recorrigez avec le noir, toujours avec une brosse floue de petite taille.

Voici ce que ça me donne après plusieurs corrections :



6.5.2. Fonctions relatives au masque

Maintenant, je vais vous montrer quelques fonctions relatives aux masques, pour vous montrer les possibilités sur ce qu'on peut faire avec les masques. Notez que toutes ces fonctions sont accessibles depuis la fenêtre des calques en faisant un **clic-droit sur le masque**.

6.5.2.1. Afficher le masque sur l'image

Cette fonction vous permet de visualiser votre masque dans la fenêtre d'image afin de pouvoir faire quelques ajustements au besoin. Faisons-le en cliquant droit sur le masque et en allant dans **Afficher le masque**. Vous le voyez maintenant dans votre fenêtre d'image!



Pour désactiver son affichage, vous refaites tout simplement la même chose !

6.5.2.2. Modifier le masque de calque

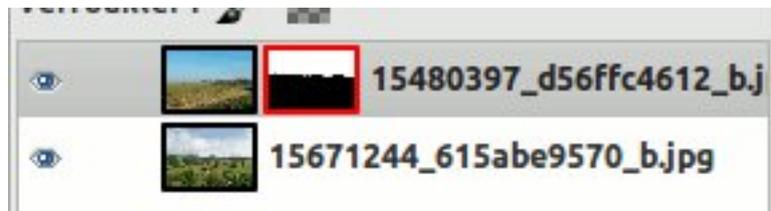
Bien que ceci apparaisse à partir du clic-droit, je ne l'utilise pas, puisque utiliser cette fonction revient à la même chose que de sélectionner le calque (décoche la fonction) ou le masque (coche la fonction) selon ce qu'on veut modifier. Vous pouvez l'essayer quand même, pour remarquer après que lorsque vous peindrez, vous allez beurrer votre image avec votre noir ou votre blanc.

6.5.2.3. Désactiver le masque

Cette fonction désactive votre masque, ce qui fait qu'il n'aura plus aucun effet sur votre calque. Lorsque vous le désactivez, la miniature de votre masque sera encadrée de rouge. Essayons-le, pour constater qu'on voit à nouveau le bas de notre paysage du dessus :



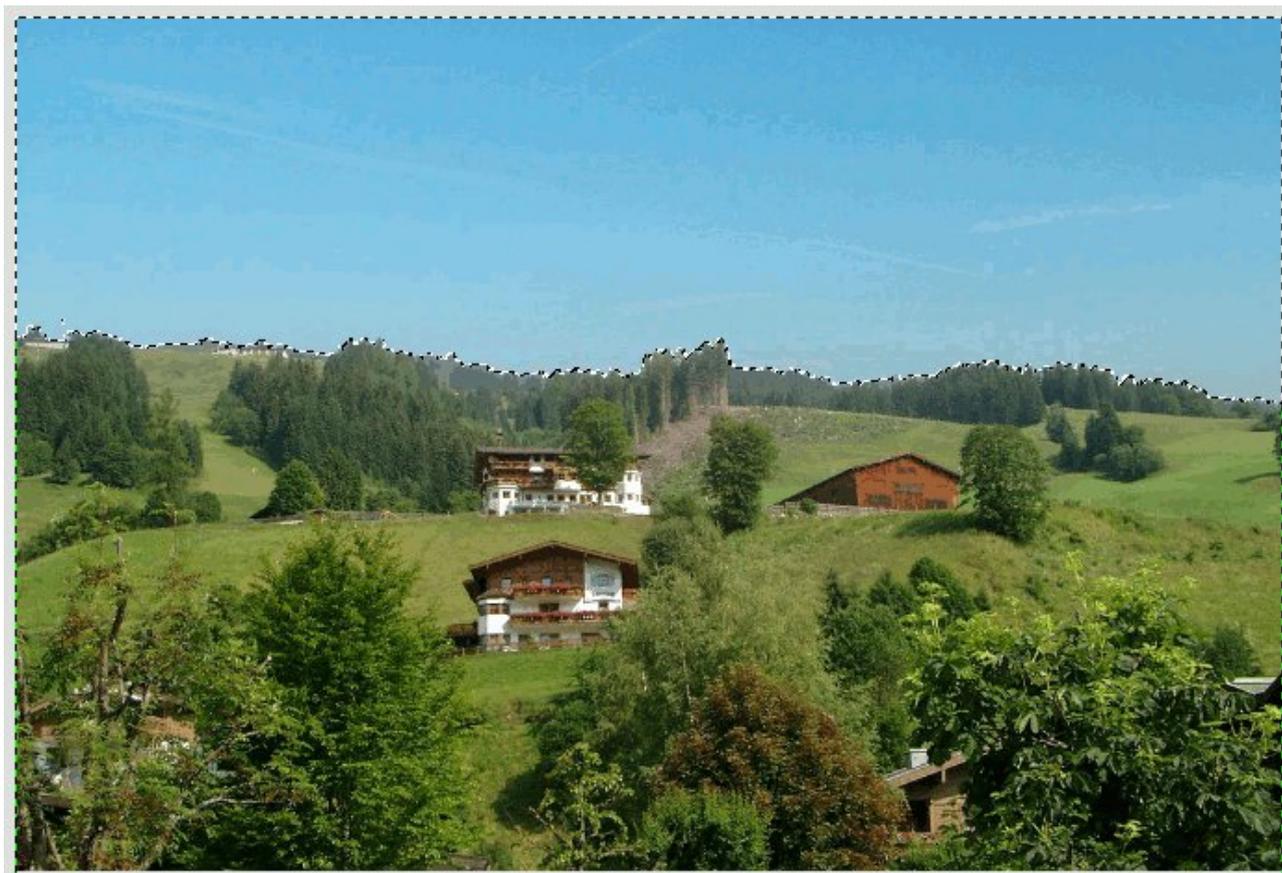
ainsi que le cadre rouge autour de la miniature :



Pour le réactiver, refaites tout simplement la même manip.

6.5.2.4. Masque vers Sélection

Cette fonction vous permet de générer une sélection à partir de votre masque. La sélection couvrira toute la partie blanche du masque. Ceci vous permet donc d'appliquer la forme du masque sur d'autres calques, voire sur d'autres masques. Essayons-le, et vous verrez des « fourmis » courir autour de tout le haut de votre image!

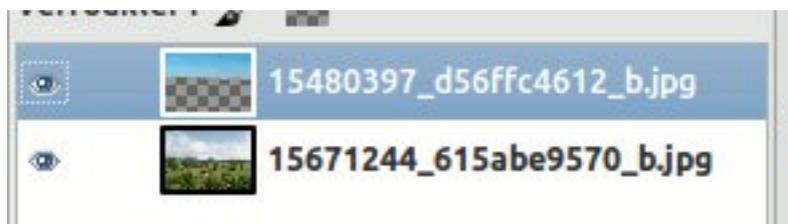


6.5.2.5. Supprimer le masque de calque

Si vous avez foiré votre masque et que vous n'arrivez pas à corriger votre bourde, il est parfois plus simple de recommencer avec un masque neuf. Pour cela, vous pouvez le supprimer depuis un clic-droit sur votre masque. Vous pouvez l'essayer, pour constater que le bas du calque du dessus est à nouveau visible et que la deuxième miniature vis-à-vis ce calque est disparue. Vous n'avez qu'à annuler votre action pour retrouver votre masque.

6.5.2.6. Appliquer le masque de calque

Lorsque votre masque est finalisé, vous pouvez l'appliquer au calque. En faisant ainsi, vous perdrez votre masque et toute la partie du calque qui est couverte par le noir devient transparente. **Vous ne pourrez donc plus modifier votre masque à partir de ce moment, sauf si vous annulez.**



I. Les notions de base

En général, lorsque vous exportez votre image en JPEG, GIF ou PNG, on vous demandera d'appliquer le masque à son calque.

Maintenant, si vous n'avez pas annulé vos manipulations que vous avez faites pendant que je vous montrais les fonctions, annulez-les avant d'appliquer le masque. Une fois tout cela fait, il ne vous reste qu'à sauvegarder votre image.

Voici le résultat final :



Les masques de calque ne servent pas seulement à fusionner deux images ensemble. On peut aussi les utiliser pour détourer un personnage ou un objet, ainsi que pour d'autres usages que j'oublie au moment même d'écrire ce paragraphe.

Bien que ce bout ne soit pas aussi gros que ce que nous allons voir juste après, il n'était pas moins essentiel pour l'apprentissage. Jusqu'ici, vous avez déjà fait un grand bout de chemin, mais il nous en reste à faire dans les bases à apprendre, puisqu'il y a les sélections que nous n'avons pas encore vues et là aussi, il s'agit d'une autre base que l'on doit connaître.

Cette partie est loin d'être finie ! D'autres chapitres s'ajouteront par la suite, donc restez à l'affût de l'arrivée de nouveaux chapitres !

I. Les notions de base

Ce tutoriel est en cours de rédaction, donc surveillez régulièrement pour de nouveaux chapitres. Pour suivre l'évolution de la rédaction, la version offline est disponible sur [ce lien](#)  tandis que le fil de discussion se trouve [ici](#) 

Nous vous remercions de l'attention que vous portez à notre tutoriel.

7. Merci à...

- Monitrail, membre de Gimp-Attitude, pour son point de vue de débutante qui m'a permis d'améliorer le contenu du chapitre 2 sur la découverte de l'interface.
- jpsan, membre de la communauté QuébecOS pour m'avoir aidée à compléter les infos sur l'ajout de ressources sous Linux, en rapport avec KDE.
- Truthy, pour ses yeux de débutant qui m'ont permis de corriger certains points dans mes chapitres.
- plovemax de Gimp Attitude et sydzero, pour leur coup de main sur l'ajout des ressources sous Mac OSX.
- supersam2 de Gimp Attitude, pour l'ajout d'un détail sur l'utilisation du lasso à main levée et du lasso polygonal en même temps avec l'outil Sélection contiguë.
- m@tteo78, pour les précisions qu'il a pu apporter sur certains points tout le long du tutoriel.
- Ainsi que les autres lecteurs-testeurs dont je ne me souviens plus de leur nom, pour les retours d'erreurs et autres.

Liste des abréviations

CMS système de gestion de contenu. 36

GNU GPL GNU General Public License. 7