

Aide à l'utilisation de *The gimp* - Arts plastiques académie de Bordeaux

Tutoriel évolutif, actualisé le 8 juillet 2003

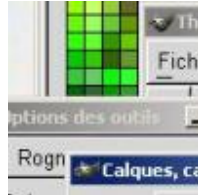
- [Ouvrir "GIMP", créer une nouvelle image](#)



- [Ouvrir, enregistrer une image](#)



- [Les principales fenêtres](#)



- [Utiliser les sélections](#)



- [Faire un copier coller](#)



- [Mettre du texte](#)



- [Changer les couleurs](#)



- [Remplir des surfaces](#)



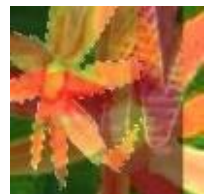
- [Utiliser les outils dessin](#)



- [Copier et déplacer des calques](#)



- [Acquérir une image](#)



-----> cliquer pour la

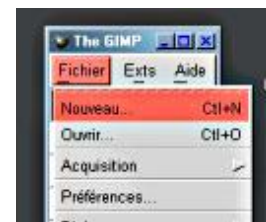
LISTE DES ACTIONS

A l'ouverture, "Gimp" peut dérouter l'utilisateur car **plusieurs fenêtres apparaissent directement sur le bureau**.

La fenêtre **THE GIMP** propose les principaux outils, les couleurs, les motifs.

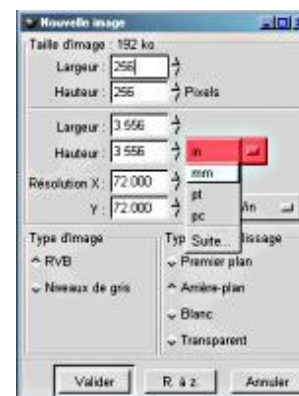


Créer une nouvelle image se fait en cliquant sur fichier puis nouveau.



Dans la fenêtre qui apparaît se paramètre :

- les dimensions du document en tapant le nombre de pixels en face de *largeur* et *hauteur*. Cliquer sur *in* permet de connaître les mesures en *mm*
- le type d'image : "RVB" pour une image en couleur ou "Niveau de gris" pour une image en blanc et noir
- la couleur de remplissage : on clique sur *Premier plan* pour un remplissage avec la couleur de premier plan et ainsi de suite.



Une fois validée la fenêtre de la nouvelle image est créée.

La dernière fenêtre importante à ouvrir, dès le début, est celle qui montre **les calques**. Pour l'ouvrir, on clique sur *fichier*, *dialogue* puis *calques, canaux et chemins*.



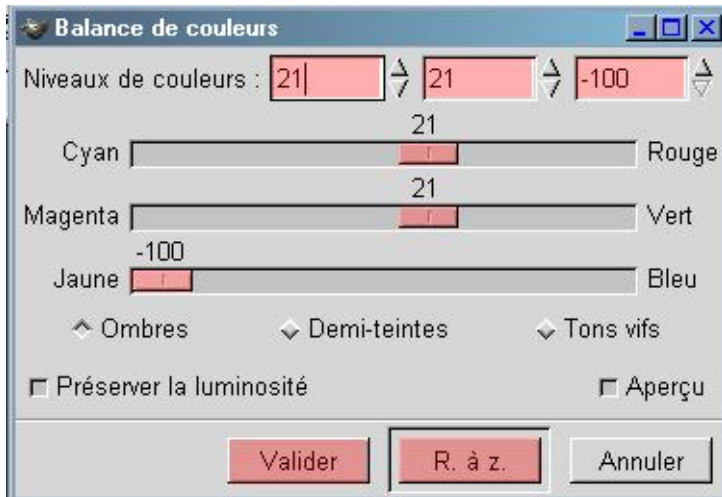
► **Modifier les couleurs de la sculpture de gauche de façon à la mettre en évidence.**



Dans la fenêtre des calques, cliquer sur la vignette correspondant au calque sur lequel elle se trouve.



Cliquer droit sur l'image, puis sur *image*, *Couleurs* et *Balance des couleurs*.



La fenêtre ci-contre apparaît.

On peut changer les couleurs en donnant des valeurs dans la ligne *Niveaux des couleurs* (par exemple si l'on a plusieurs éléments auxquels on veut donner la même tonalité).

On peut encore déplacer les curseurs sur les trois lignes *Cyan /Rouge - magenta /vert - jaune /bleu...*

Les changements se font simultanément. La touche "R. à z." (remise à Zéro) remet les couleurs d'origine.

On termine l'opération avec *Valider*

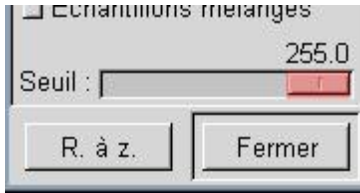


Les modifications ne s'appliquent ni sur le noir ni sur le blanc pur.

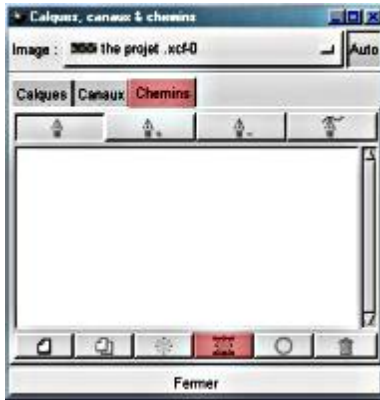
Si l'on veut enfin [ajouter un cerne](#) blanc autour de la sculpture, cliquer sur le lien.



► On veut créer un cerne autour de la sculpture de gauche.



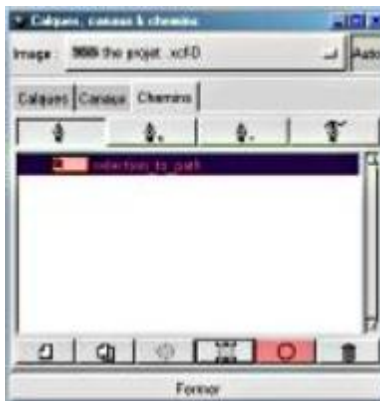
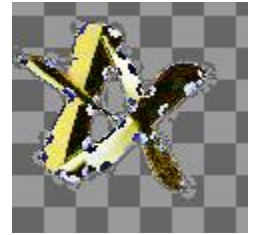
On a rendu tous les autres calques momentanément invisibles et l'on clique d'abord sur la baguette. Dans la fenêtre *options des outils* on met le *seuil* au maximum pour tout sélectionner.



On a créé un nouveau calque et on le sélectionné comme calque actif.

Dans la fenêtre *Calques, canaux et chemins*, on clique sur l'onglet *chemin* puis sur *Sélection vers chemin*.

Sur l'image, la sélection est remplacée par une suite de points.



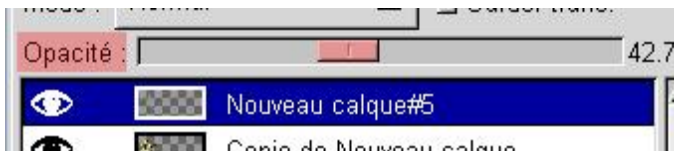
Dans la fenêtre *Calques ... chemins* apparaît un chemin.

On peut ainsi créer plusieurs chemins. Puis, on sélectionne [le blanc comme couleur de premier plan](#) et [la taille de pinceau la plus petite](#).

Cliquer alors sur *Chemin du coup de pinceaux*.



Le chemin est transformé en tracé.



Si l'on veut rendre le cerne moins dur :

On se remet sur l'onglet calques dans la fenêtre *Calques ... chemins* pour baisser l'"opacité".



On peut enfin faire réapparaître l'ensemble des calques.

► La fenêtre de *The Gimp*: barre de tâches et barre des outils



1. La barre de tâche permet les opérations de base (ouvrir, créer... un document)

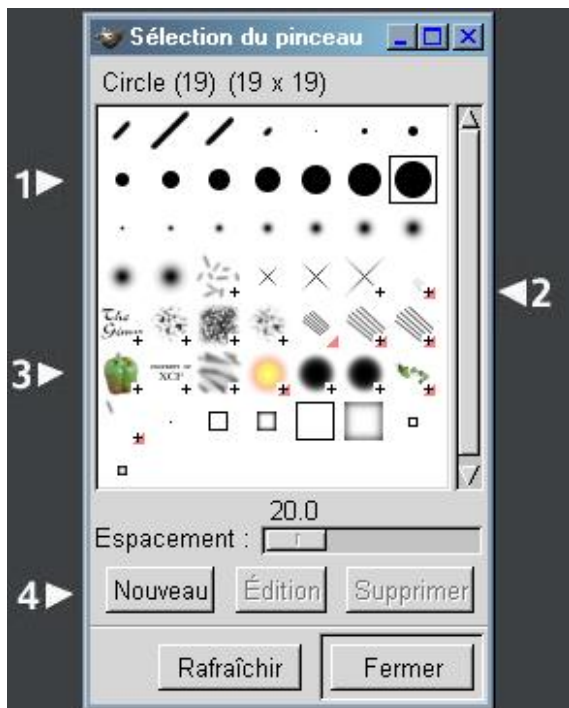
2. On trouve ici les différents outils.

3. On peut ici contrôler les couleurs:

- en haut à gauche la couleur de *premier plan* (PP), celle avec laquelle on dessine (ici, noir),
- en bas à droite la couleur d'*arrière plan* (AP), celle qui apparaît quand on gomme (ici, blanc)
- la double flèche inverse premier et arrière plan.
- Le dernier bouton permet de revenir au noir et blanc.

4. Dans cette partie, le rond ouvre la fenêtre qui permet le choix de la forme et la taille du pinceau. Le carré permet de changer le motif. La bande permet de sélectionner le dégradé.

► La fenêtre sélection des pinceaux



1 Certaines formes sont présentes sous différentes tailles: ici, le dernier cercle est dans un carré car c'est **la forme sélectionnée**. Le tracé se fait de la couleur de *premier plan*.

2 Les formes qui présentent un petit **plus** sont en réalité plus grandes. Le **petit triangle rouge** indique que la forme est évolutive (par exemple elle peut apparaître en tournant à chaque trace)

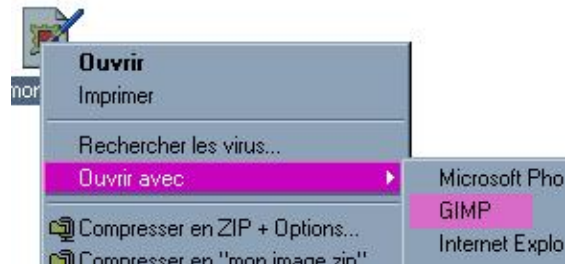
3 Certaines formes sont en couleur: elles ne s'inscriront pas en couleur de *premier plan*. Le poivron est une image qui sert de pinceaux. *Gimp* peut permettre de faire ses propres formes de pinceaux avec des tracés ou des images.

4 Certaines formes peuvent être agrandies en cliquant sur *Nouveau*.

► Ouvrir, enregistrer une image

Comme Gimp n'est pas conçu pour Windows, les fonctions d'ouverture et d'enregistrement peuvent dérouter. Dans tous les cas, **il est indispensable de créer des dossiers facilement accessibles pour y mettre ses travaux et les retrouver sans problème**. Considérons que dans "C:" il existe un dossier "Arts Plastiques".

- **Ouvrir une image à partir du poste de travail :**
sur le bureau, on clique sur *poste de travail* puis sur *C:* puis *Arts Plastiques*. Cliquer avec le bouton droit sur le document choisi puis avec le gauche sur *ouvrir avec* et enfin *Gimp*. L'image apparaît en même temps que s'ouvre Gimp



- **Ouvrir une image à partir de la fenêtre The Gimp :** on clique sur *fichier* puis *ouvrir*, une fenêtre apparaît

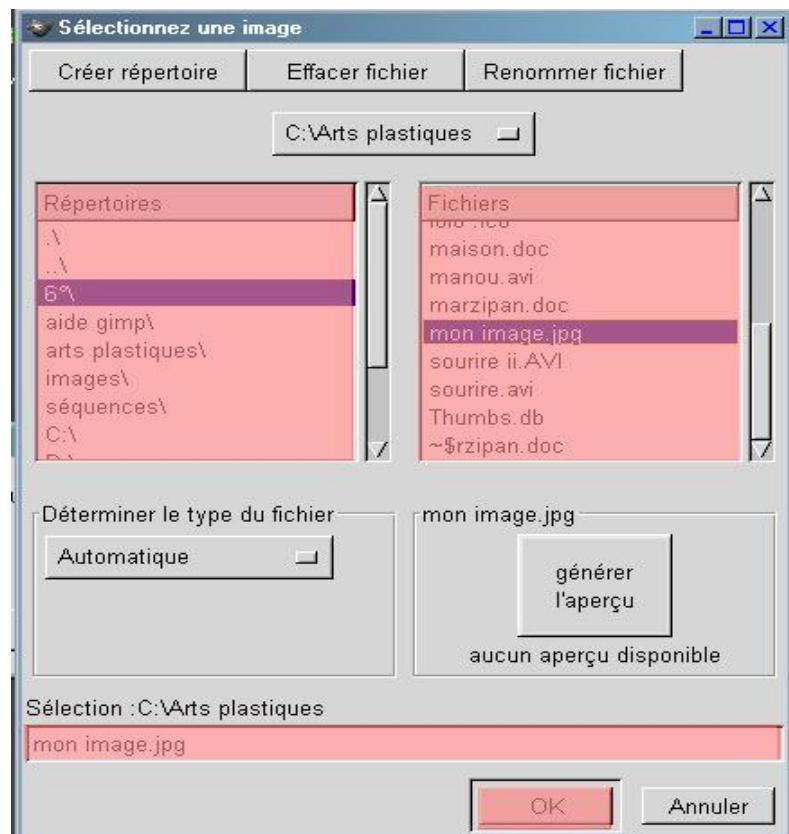


Dans la partie *répertoires*, on clique sur *C:* : apparaissent les dossiers qui sont dans *C:* dont *Arts Plastiques*; on clique dessus.

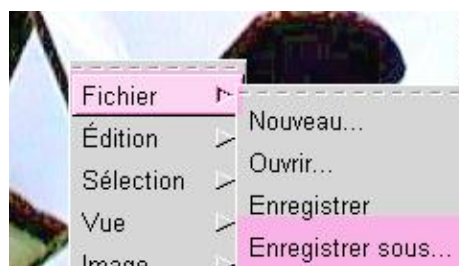
Dans la partie *Fichiers* apparaissent les documents présents dans *Arts Plastiques*. Cliquer sur le document choisi, il apparaîtra dans la ligne "Sélection".

Vous pouvez alors valider l'ouverture en cliquant sur "OK".

[Plusieurs images peuvent être ouvertes en même temps.](#)



- **Enregistrer une image:** on clique avec le bouton droit sur l'image puis sur *Fichier* et *Enregistrer sous*; une fenêtre apparaît.



Dans la partie *répertoires*, on clique sur "C:": apparaissent les dossiers qui sont dans C: dont Arts Plastiques ; on clique dessus.

Dans la ligne *Sélection*, on tape le nom de l'image ainsi que l'extension. On peut vérifier que l'on est au bon endroit par le bouton sur lequel il est écrit C:\ Arts plastiques.

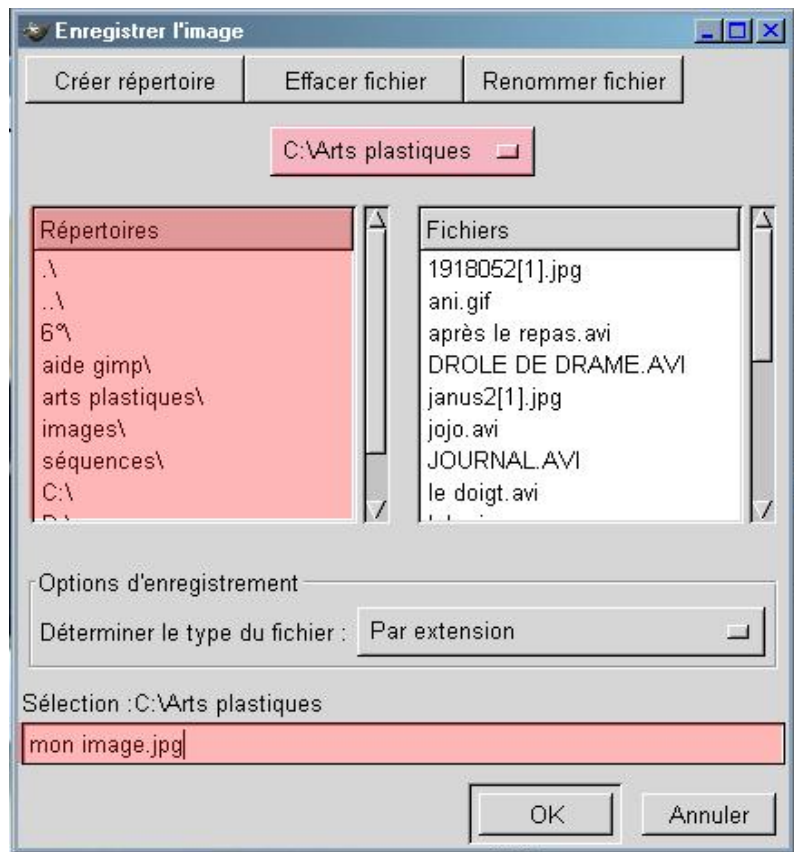
Le choix de l'extension est important :

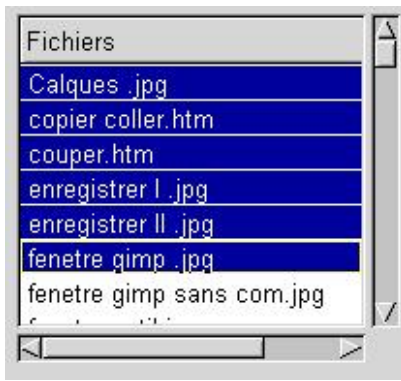
.BMP est le format classique de windows

.JPG est un format crée des images moins lourdes qui prennent moins de place.

.XCF est le format de "Gimp" **conserve les calques et les transparences.**

Quand l'image a été enregistrée une fois, on peut, plus simplement, enregistrer des modifications en appuyant simultanément sur les touches "ctrl" et "S".



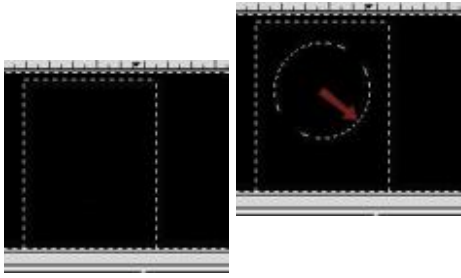


Dans la fenêtre "fichier", **on clique sur la première image à ouvrir** (ici *calques .jpg*) **puis tout en maintenant la touche majuscule du clavier** enfoncée (celle qui a une flèche vers le haut), **on clique sur la dernière image** (ici *fenêtre gimp*). Toutes les images comprises entre les deux apparaissent alors sur fond bleu. On clique alors sur "OK" pour les ouvrir.


Les fichiers qui ne sont pas des images ne s'ouvriront pas. Un message d'échec s'affichera.

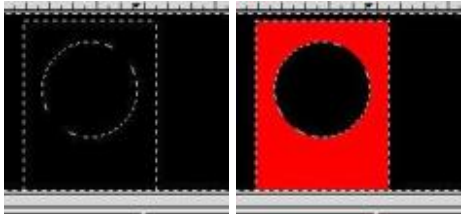



► faire un équivalent dessiné de la première image.



- Faire une [sélection rectangulaire](#) sur le fond noir avec le bouton 

Dans cette première sélection, **désélectionner** un cercle :
Pour cela, **cliquer sur le second bouton dont on trace le rayon en cliquant dans le rectangle.** 



Le bouton sur lequel se trouve un pot se vidant va permettre de remplir des zones avec de la couleur ou un motif. Il s'applique ici à l'ensemble de la sélection qu'elle comprenne ou non plusieurs couleurs. **Il suffit de cliquer sur la surface à remplir. Par défaut on remplit avec la couleur de premier plan** (ici le rouge). 



On a appliqué un [effet de perspective](#) à la forme rouge avant de la [désélectionner](#).
On veut maintenant [remplir cette forme avec un motif](#)



Nous allons maintenant travailler sur la [luminosité et les contrastes](#)

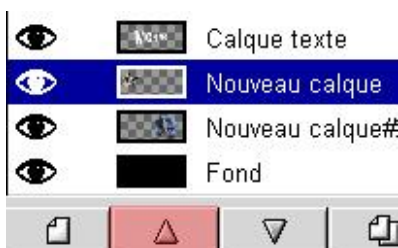


...et appliquer un [dégradé personnalisé](#).

► Déplacer deux calques ensemble



On veut déplacer l'ordre des quatre calques présents afin que **le texte passe, à la fois derrière la sculpture de gauche** et dans le centre de celle de droite.



Dans la fenêtre *Calques, canaux et chemins*, cliquer sur la vignette qui lui correspond (nouveau calque), puis sur la flèche qui monte. *Nouveau calque* passe devant *Calque texte*.



Le changement se fait automatiquement sur l'image.



Faire passer le texte au centre de la sculpture bleue nécessite quelques opérations supplémentaires.

Rendre momentanément les calques invisibles en cliquant sur les yeux situés à gauche. Excepté celui correspondant à la sculpture. Cela donne plus de visibilité.

On clique sur *Sélections ... carrées* (bouton ci-contre) dans la fenêtre *The Gimp*.



On sélectionne la partie droite de la sculpture en cliquant sur l'image en haut à gauche de la partie que l'on veut sélectionner et en déplaçant suivant une diagonale imaginaire.

On lâche le clic.

On clique droit pour **faire un "copier"**.

On crée un **nouveau calque** transparent et sur celui-ci on **fait un "coller"**.



On place alors les calques dans l'ordre suivant :

- 1 - la partie droite de la sculpture bleue (Nouveau calque#3),
- 2 - la sculpture de droite (Nouveau calque),
- 3 - le texte (Calque texte),
- 4 - la sculpture bleue (Nouveau calque#2),
- 5 - le fond



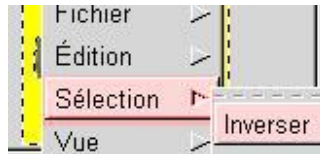
Sur l'image, la partie droite de la sculpture passe devant le texte.

Sa sélection n'apparaît pas comme un rectangle car les transparences n'ont pas été collées et le contour a épousé les formes de l'image.

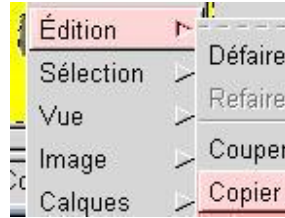
On veut maintenant **appliquer un dégradé** au calque.



Avec [la baguette](#) on sélectionne facilement le fond en cliquant sur toutes les zones jaunes tout en maintenant la touche majuscule enfoncée.



Pour copier la sculpture, on clique droit sur l'image puis choisit *sélection et inverser*.

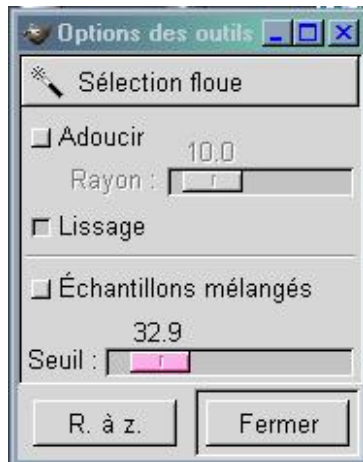


La sculpture étant sélectionnée on peut la copier en cliquant droit sur l'image puis ***édition et copier***



► La baguette magique

La baguette magique (4) peut permettre de sélectionner facilement les parties foncées en cliquant sur les différentes taches foncées.



Il faut avant tout paramétrer les options de l'outil. Dans la fenêtre *Option des outils* le curseur *Seuil* permet de déterminer le degré de parenté des couleurs sélectionnées. Plus le curseur est à gauche (sa valeur proche de 0), mieux on sélectionnera des couleurs proches.

La valeur de 32.9 permet ici de prendre rapidement tout ce qui est foncé. Une valeur plus basse sélectionnerait des couleurs beaucoup trop proches en cliquant plusieurs fois de suite. Une valeur trop grande sélectionnerait trop de choses.



Une fois la baguette paramétrée, on clique sur les parties foncées de l'image.

Pour sélectionner plusieurs zones séparées il faut cliquer en maintenant la touche majuscule du clavier enfoncée. Si on a sélectionné une zone non désirée on reclique dessus en maintenant cette fois la touche "ctrl"

► La fenêtre **Options des outils** s'ouvre en double cliquant sur l'outil désigné

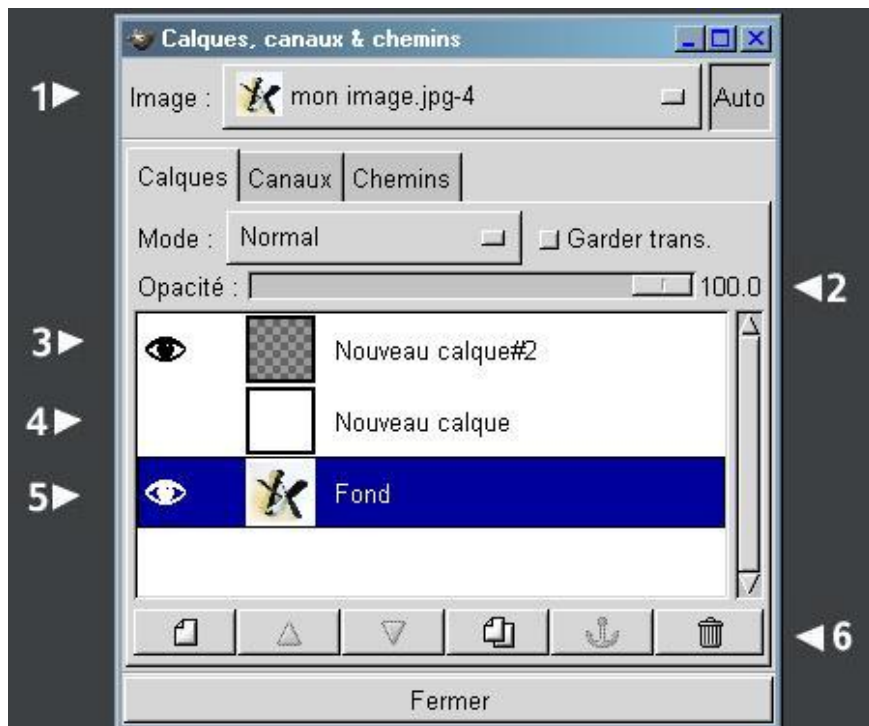


1 Elle peut être toujours visible puisqu'elle souvent sollicitée.

2 Chaque outil possède ses options. Cela va donc changer suivant celui qui est actif. Ici pour la loupe on propose agrandir (zoom avant) la vue ou la rétrécir (zoom arrière). **Le bouton au dessus va faire évoluer la taille de la fenêtre en fonction du grossissement.**

*





1 Ce bouton affiche et nomme l'image travaillée actuellement (cela est utile lorsque plusieurs images sont ouvertes).

2 Ce curseur permet de travailler les transparences. En le déplaçant vers la gauche le calque actif devient de plus en plus transparent.

3 On trouve ici trois calques.
 - Celui du haut **montre que le calque est visible grâce à l'oeil. Le damier de gris indique que le calque est transparent**
 - A droite se trouve le nom du calque que l'on peut changer par un double clic.

4 Ce calque blanc n'apparaît pas car l'on a cliqué sur l'oeil. Il est donc temporairement invisible et peut redevenir présent en cliquant là où devrait être l'oeil.

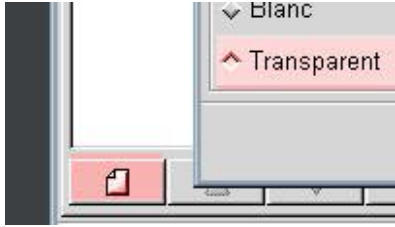
5 Ce calque apparaît sur une ligne bleue car c'est le calque actif sur lequel on peut travailler. On change de calque actif en cliquant sur les différentes vignettes.

6 Sur cette barre on trouve un ensemble de boutons très utiles:
 - le premier permet de rajouter un calque (qui pourra être transparent, blanc...
 - les deux flèches permettent de changer l'ordre des calques,
 - le quatrième permet de copier un calque,
 - l'ancre fixe les sélections flottantes
 - la poubelle permet de supprimer le calque actif.

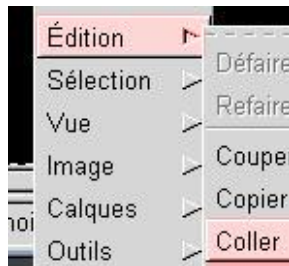




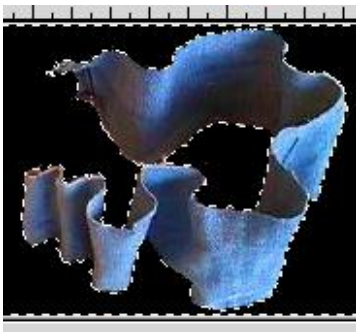
Pour l'instant trois images sont ouvertes en même temps: le fond noir et les deux photos de sculpture. Avant de coller sur le fond, dans la fenêtre *calques, canaux et chemins*, on va **changer d'image en cliquant sur le bouton *image***. Tous les documents actuellement ouverts apparaissent en miniature. On sélectionne le fond.



Au lieu de coller l'image directement sur le fond, **on crée un nouveau calque dans la fenêtre *calques, canaux et chemins***. Cela permettra tout un ensemble d'opérations ultérieurement. On choisit ***transparent*** comme si la photo était collée directement sur le fond.



On clique droit sur l'image pour faire *édition puis coller*



Sur l'image apparaît la sculpture. Les pointillés montrent qu'elle est en mode sélection.



Dans la fenêtre "calques, canaux et chemins" apparaît une nouvelle ligne appelée ***sélection flottante***. Pour l'instant on ne peut travailler que sur la partie collée, ce qui peut permettre de la [déplacer](#), [la faire pivoter](#), [changer sa taille...](#)

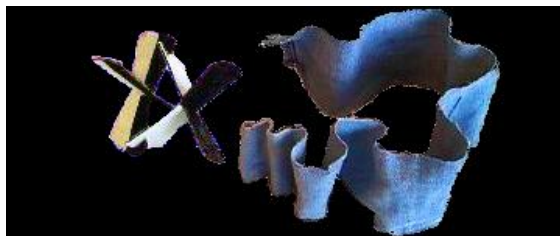
On remarque ici le "nouveau calque" que l'on a créé précédemment.



On **ancre enfin la sélection** pour pouvoir travailler sur le reste de l'image.



► Déplacer un élément avant de l'ancrer

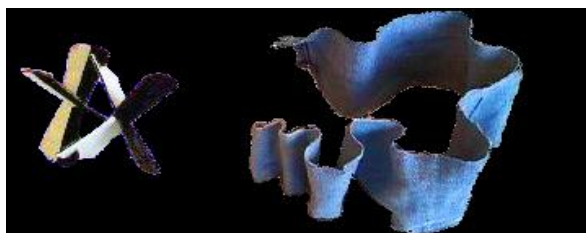


On veut déplacer la sculpture en noir et blanc (sélectionnée) vers la gauche avant de l'ancrer.

Attention! pour déplacer une sélection il est obligatoire que l'outil actif dans la fenêtre *The Gimp* soit un des quatre premiers [outils de sélection](#).



Si l'on fait passer le curseur au centre de la sélection une quadruple flèche apparaît. Cliquer alors sur l'image et faire glisser l'image dans la direction souhaitée en maintenant la touche enfoncée.



Quand l'image est positionnée, on peut l'ancrer.





Il y a six outils de sélection, **chacun a ses avantages suivant l'image à sélectionner** :
 on trouve des sélections suivant :
 - des formes géométriques (1 et 2).
 - le parcours de la souris (3),
 - les couleurs (4)
 - le point par point (5 et 6). On peut sélectionner un motif en combinant deux outils.



► **Pour sélectionner la sculpture sur le fond dans l'image ci-contre.**

Plusieurs outils de sélection seront nécessaires.



La baguette magique (4) peut permettre de sélectionner facilement les parties foncées



La sélection point par point (5 & 6) permettra de sélectionner les parties claires.



La sélection grâce au masque permettra souvent d'affiner la sélection.



Supprimer le fond

► **Les sélections point par point permettent de créer des surfaces en délimitant des zones par segments.**



On clique d'angle en angle autour de la forme à sélectionner. Des points noirs (ici en rouge) apparaissent à chaque clic reliés par des segments. **On ferme sa forme en cliquant à nouveau sur le premier point.** **On valide en cliquant dans le centre de la zone définie.** A ce moment un carré en pointillé apparaît.

Si l'on veut qu'elle s'ajoute à la précédente, on maintient la touche majuscule enfoncée pendant la validation. On procédera de la même façon pour toutes les zones claires de la sculpture.

L'outil *sélection avec des courbes des Bézier* permettra aussi de créer des courbes entre les points. On clique sur un point et on manipule (cliquer, glisser) la poignée qui apparaît.

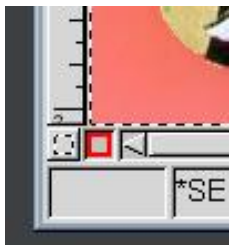
L'outil *sélection de formes dans l'image* permettra de déplacer (cliquer, glisser) les points avant de valider la sélection. Il permet aussi une sélection automatique des contours, à condition que ceux-ci soient très marqués.



Le masque permet de **sélectionner des zones comme si on dessinait avec un crayon**. Si l'on choisit une taille de crayon très fine on peut affiner sa sélection pixel par pixel.



La sélection voulue étant terminée il faut souvent reprendre les détails surtout sur les bords.



En bas à gauche de la fenêtre de l'image se trouvent les deux boutons qui vont permettre d'utiliser le masque. **On clique sur le petit carré rouge.**



Un **masque rouge** apparaît , excepté sur les parties qui sont déjà sélectionnées. Il faut alors choisir (dans la fenêtre principale) [l'outil crayon et la couleur blanche.](#)



Lorsque l'on se sert du crayon, il efface le masque rouge qui disparaît

Inversement on peut rajouter du masque **en dessinant en noir**. On transforme le masque en sélection en cliquant en bas à gauche de la fenêtre de l'image sur le petit carré en pointillé.



▶ Ôter le fond



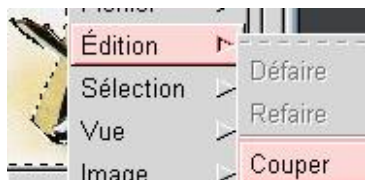
La sélection de la sculpture étant terminée on va pouvoir enlever le fond.



On inverse la sélection, c'est-à-dire qu'au lieu de sélectionner la sculpture on sélectionne le fond. **Pour cela il suffit d'un clic droit sur l'image puis sélectionner et enfin inverser.**



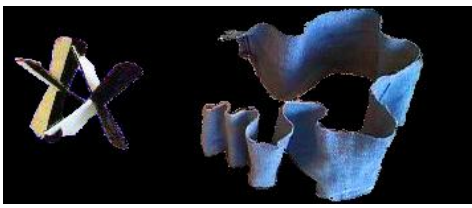
Pour faciliter une nouvelle sélection il est conseillé de changer la couleur du fond. **On clique sur la palette pour choisir une couleur éloignée de celles de l'image et on inverse en cliquant sur la double flèche.**



Cliquer droit sur l'image puis *Édition* et *couper* (on peut aussi utiliser le raccourci clavier: **ctrl X**).

Le fond disparaît pour être remplacé par la couleur d'arrière plan (ici en bleu).



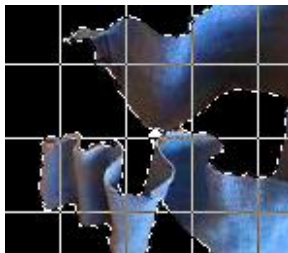


La sculpture bleue est en *sélection flottante*. On veut la faire pivoter selon 90°. **On double clique sur l'outil transformation ci-contre**. On peut se limiter à un clic simple si la [fenêtre "options des outils"](#) est déjà ouverte.

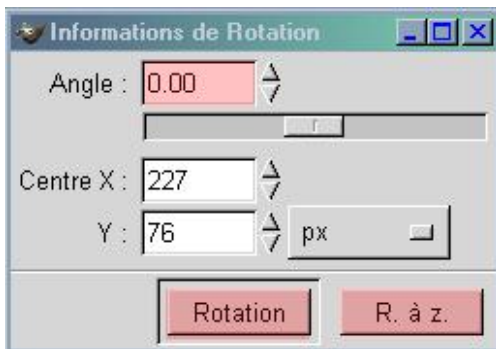


On clique sur rotation puis sur l'image. Un quadrillage apparaît sur la sélection ainsi qu'une nouvelle fenêtre sur le bureau.

On pourra choisir une rotation manuelle ou chiffrée.



La rotation manuelle se fait simplement en **cliquant sur la grille et en déplaçant simultanément la souris**. Elle est aléatoire car seule la gille bouge pendant la manipulation.



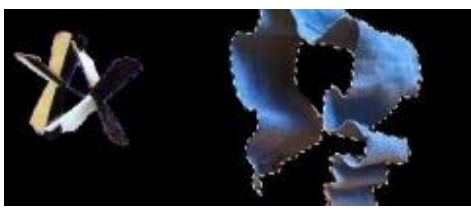
La rotation chiffrée permet en tapant une valeur dans la fenêtre "angle" de faire un travail plus précis.

Le bouton "R. à z." (remise à zéro) replace le quadrillage dans sa position initiale.

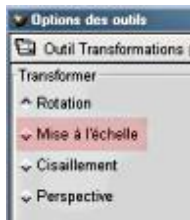
Qu'elle soit manuelle ou chiffrée **la rotation doit être validée en cliquant sur "Rotation"**.



La sélection apparaît alors dans sa nouvelle position.



La sculpture bleue est en "sélection flottante". On veut changer sa taille de façon à ce qu'elle ne soit pas coupée sur le haut sans la baisser pour autant. **On double clique sur l'outil transformation ci-contre.** On peut se limiter à un clic simple si la [fenêtre "options des outils"](#) est déjà ouverte.



Quatre transformations sont possibles: la "rotation" fait pivoter, "la mise à l'échelle" pour changer la taille (ce que l'on veut faire ici), le "cisaillement" pour faire glisser les bords et perspective pour créer de anamorphoses.

On clique sur "mise à l'échelle" puis sur l'image. Un quadrillage apparaît sur la sélection aussi qu'une nouvelle fenêtre sur le bureau.

On pourra ici choisir une réduction manuelle ou chiffrée.



La réduction manuelle se fait simplement en **cliquant sur la grille et en déplaçant simultanément la souris vers l'intérieur** (vers l'extérieur pour grossir).

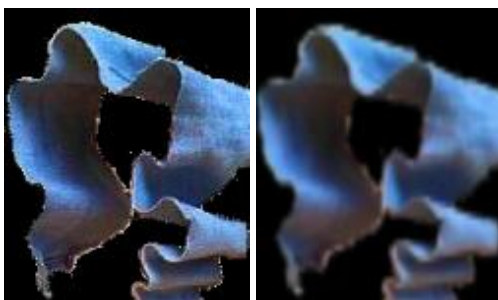
Elle est aléatoire car seule la grille bouge pendant la manipulation.



La réduction chiffrée permet en tapant une valeur dans les fenêtres "largeur actuelle" et "hauteur" de faire un travail plus précis. Ici on peut inscrire 146 (pour la largeur) et 214 (pour la hauteur) soit 10% de moins pour chacune des valeurs.

Le bouton "R. à z." (remise à zéro) replace le quadrillage dans sa position initiale.

Qu'elle soit manuelle ou chiffrée **le changement de taille doit être validé en cliquant sur "Echelle"**.



La sélection apparaît alors à sa nouvelle taille.

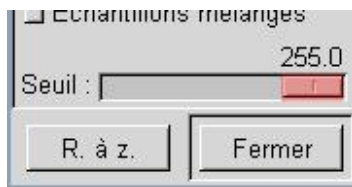
Attention à chaque changement de taille l'image perd de sa définition. Il vaut donc mieux changer la taille d'une image en une seule fois plutôt que par de petits changements.

◀ ci-contre on voit la même image réduite à la même taille mais en six fois. Elle est très altérée.

► **Faire un dégradé sur le texte, pour accentuer l'effet de profondeur.**



Le dégradé s'applique sur l'ensemble du calque actif ou sur la partie sélectionnée. Il faut donc **dans un premier temps sélectionner le texte** afin que le dégradé ne recouvre pas l'ensemble de l'image.



On choisit **la baguette comme outil de sélection** qui va permettre de ne pas prendre les parties transparentes.

Dans la fenêtre *Option des outils*, on met le seuil au maximum de façon à sélectionner tout le texte y compris les bords qui sont légèrement flous.



Dans la fenêtre des calques, on rend les autres parties de l'image **momentanément invisibles**.

Sur le calque texte, **on sélectionne avec la baguette, lettre après lettre en maintenant la touche majuscule du clavier enfoncée.**



Dans la fenêtre *The gimp* on choisit l'outil dégradé ►



Un dégradé linéaire de la couleur de premier plan (noir) vers la couleur d'arrière plan (blanc) se fera par défaut .

Pour l'appliquer sur la sélection, on clique sur l'image et on déplace la souris avant de relâcher.

Pendant cette opération un segment apparaît qui permet de bien positionner son dégradé

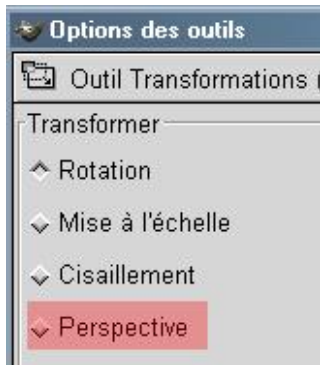


◀ On a placé l'extrémité droite du dégradé (noir) bien à l'écart de manière à ce que la fin du texte ne soit pas trop sombre. Elle est encore lisible sur le fond noir.

► créer un effet de perspective



Le texte blanc est en *sélection flottante*.
On double clique sur l'outil transformation ci-contre.



Quatre transformations sont possibles:

- la rotation fait pivoter,
- la mise à l'échelle change la taille,
- le "cisaillement" crée de anamorphoses (ce que l'on veut faire ici).

On clique sur "**Perspective**" puis sur l'image. Un quadrillage apparaît sur la sélection ainsi qu'une nouvelle fenêtre sur le bureau.



L'effet de perspective se fait en cliquant sur les angles du quadrillage et en les faisant glisser. Le quadrillage prend alors la forme voulue.

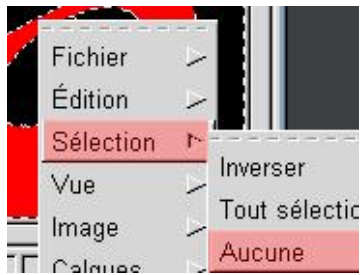


On valide l'effet de perspective en cliquant sur *transformer* dans la fenêtre *information de transformation*.



Le texte prend la forme du quadrillage tel qu'il a été modifié. Il reste en sélection flottante pour des modifications éventuelles (position, rotation...). Il faut maintenant [changer l'ordre des calques](#) pour faire passer le texte au second plan.

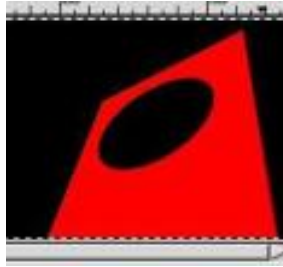




Pour désélectionner on fait un clic droit sur l'image puis on clique sur *sélection* et *aucune*.



► Remplir la forme rouge avec le motif sélectionné



. L'outil de remplissage utilisant par défaut la couleur de *premier plan*, il faut **faire un double clic sur le pot de peinture** pour ouvrir [les options de l'outil](#).



Dans la fenêtre *Options des outils* on va trouver :



- L'*Opacité* du remplissage, qui servira à recouvrir la surface avec une couleur ou un motif plus ou moins transparent
- Le bouton *Echantillons mélangés*. Suivant le seuil déterminé, il permettra de recouvrir un plus ou moins grand nombre de couleurs proches.
- Le *Type de remplissage* détermine avec quoi se fait le remplissage.



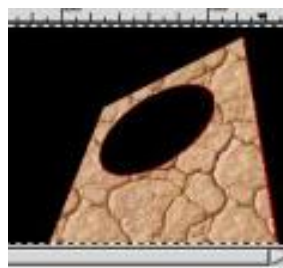
On sélectionne "Motif". Puis dans la fenêtre *The gimp* on clique sur le carré affichant le motif sélectionné.



◀ Une nouvelle fenêtre apparaît présentant un ensemble de motifs variés. **On clique sur le motif voulu.** Il est alors cerné de noir. **On ferme la fenêtre.**



Le nouveau motif est visible dans la fenêtre *The gimp*.

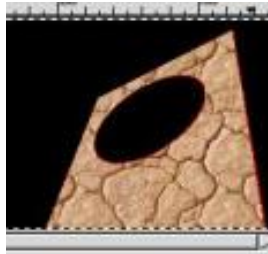


Cliquer au centre de la forme rouge.

Quand il n'y a pas de sélection, le remplissage se fait sur une zone de couleur homogène. S'il y avait plusieurs nuances de rouge il faudrait activer le bouton "Echantillons mélangés" et chercher le seuil qui conviendrait (une petite valeur pour une couleur précise, une très grande pour toutes les couleurs).

Attention! s'il n'y a pas de sélection, l'outil de remplissage ne recouvre pas les zones transparentes.

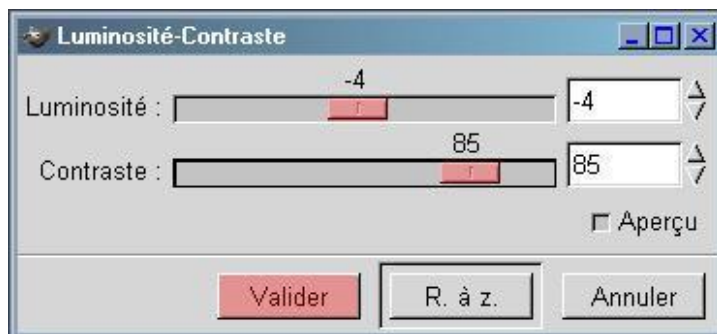
► Luminosité et contraste



On veut changer la qualité du motif choisi.

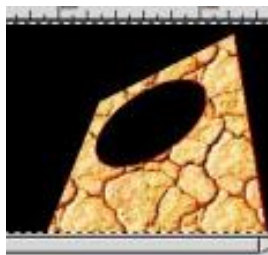


Cliquer droit sur l'image puis sur *Image*, *Couleurs* et *Luminosité-Contraste*



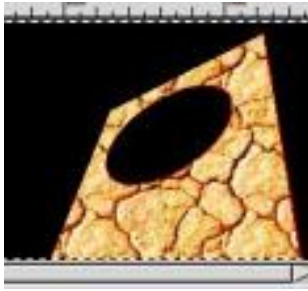
Dans la fenêtre qui apparaît, on déplace les curseurs.
Avec le premier, on rend l'image légèrement plus sombre.
Avec le second, on accentue les contrastes.
Les changements se font en direct.

Les changements effectués, on les valide.

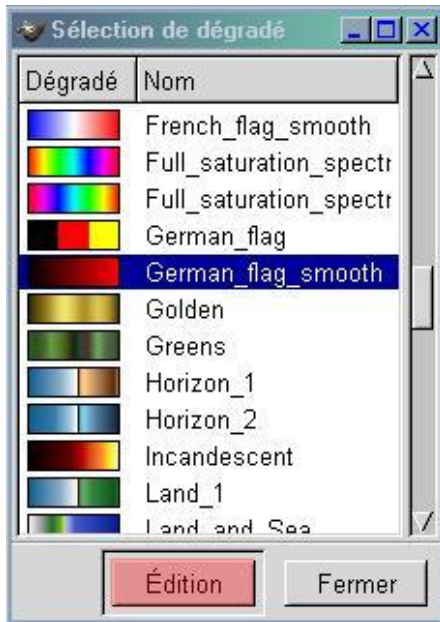
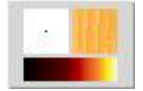


Les changements ne s'appliquent que sur le calque actif.

▶ accentuer l'effet de perspective avec le dégradé



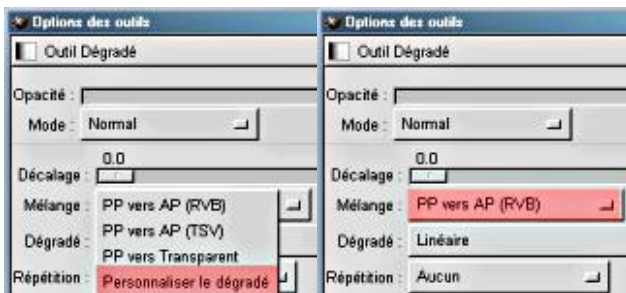
Dans la [fenêtre The gimp](#) , cliquer sur le Dégradé actif ▶



Dans la nouvelle fenêtre ,on peut **choisir un des dégradés proposés en cliquant dessus.**

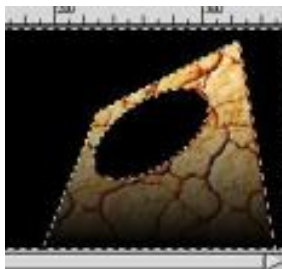
On peut aussi créer son propre dégradé en cliquant sur le [bouton Edition](#)

Pour utiliser le dégradé sélectionné **on fait un double clic sur le bouton dégradé** pour paramétrer les *Options de l'outil.*



Dans la fenêtre *Options de l'outil* , on **clique sur le bouton déterminant le mélange** ▶

◀ puis sur **"Personnaliser le dégradé"**

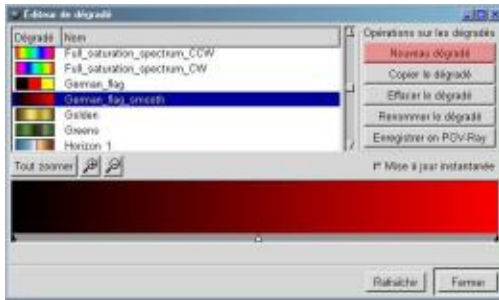


Avec la [baguette](#), on a sélectionné (en paramétrant le seuil au maximum) l'ensemble de la forme. Sur un [nouveau calque](#), [on applique le nouveau dégradé.](#)

Un dégradé en partie transparent peut être superposé plusieurs fois pour augmenter son effet.

► Le dégradé

Pour accéder à l'*Editeur de dégradé* on a cliqué sur le dégradé actif dans la fenêtre des outils, puis sur *Editer* dans la fenêtre *Sélection de dégradé*.

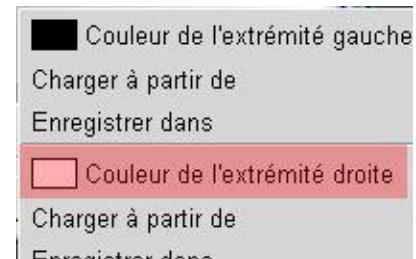


L'*Editeur de dégradé* permet de créer des dégradés à partir de dégradés déjà existants (bouton "Copie de dégradé") ou bien d'en créer des nouveaux.

On clique sur la touche *nouveau dégradé*. On le nomme dans une fenêtre et l'on valide. Par défaut il propose un dégradé de la *couleur de premier plan* vers la "couleur d'arrière plan".

Pour modifier les couleurs du dégradé, **cliquer droit sur la grande bande du bas.**

Une fenêtre provisoire apparaît lorsque l'on maintient le clic. Si l'on veut modifier la *couleur de l'extrémité droite* on se place dessus avant de cliquer.



La fenêtre qui apparaît va permettre de remplacer le blanc (1) par du transparent (2). Pour cela **on met le seuil d'Opacité à zéro.** On valide en cliquant sur **OK** puis on ferme les fenêtres *Editeur de dégradé* et *Sélection de dégradé*.



Dans la fenêtre "The gimp" le dégradé actif a changé.

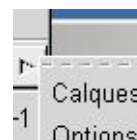
La fenêtre [The Gimp](#)

Elle s'ouvre au lancement de *The Gimp*



La fenêtre des [calques](#)

Elle s'ouvre en cliquant sur *fichier* puis *dialogues* puis *calques, canaux et chemins*



La [palette](#)

Elle s'ouvre en cliquant sur *fichier* puis *dialogues* puis *palette...*



Les formes de [pinceaux](#)

Elle s'ouvre en cliquant la forme sélectionnée dans la fenêtre *The Gimp*



Les options d'[outil](#)

Elle s'ouvre en double cliquant sur l'outil désigné

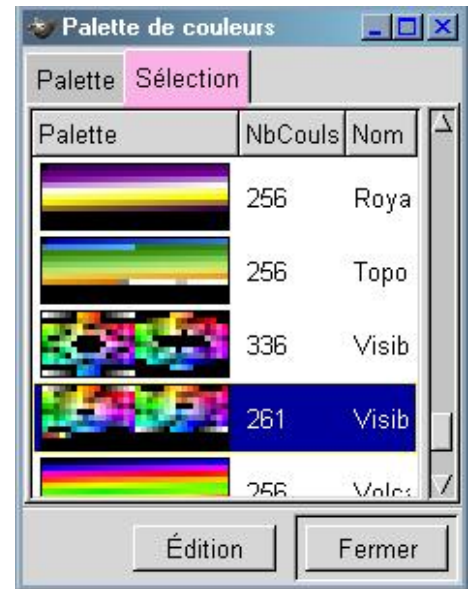
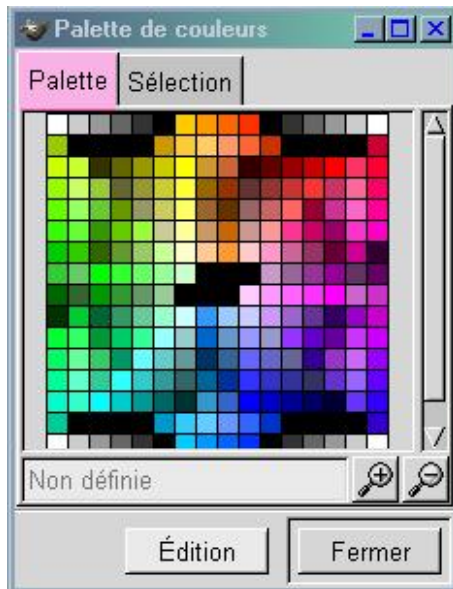


Les fenêtres [temporaires](#)

Elles s'ouvrent en cliquant sur la fine en pointillé qui apparaît en haut des menus déroulants.



► La palette des couleurs



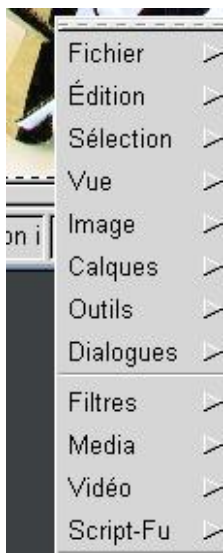
On clique sur un des carrés pour changer la couleur de premier plan.

La palette active présente un nombre plus ou moins important de couleurs avec lesquelles on va pouvoir travailler. On y accède en cliquant sur l'onglet *Palette*

En cliquant sur l'onglet *sélection*, on obtient un choix de palettes dont le nombre de couleur est précisé. Toutes les palettes sont modifiables.

Cette fenêtre est utile quand on fait du dessin à la souris. **On peut plus facilement s'en passer si on fait de la retouche d'image.**





Les fenêtres temporaires sont affichables à partir des menus déroulants.

N'importe quel menu peut être transformé en fenêtre en cliquant sur la **ligne en pointillé** sur son bord supérieur.



- On a rendu tous les [calques momentanément invisibles](#) à l'exception du fond.
- On a [écrit un texte](#) sur un nouveau calque, on lui a donné un [effet de perspective](#). Le texte est encore en sélection flottante.



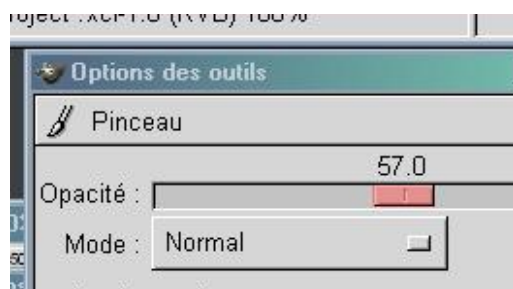
► On va tracer des lignes de couleur à l'intérieur de la sélection.



Dans [la palette](#), on choisit la couleur de premier plan. Dans la [fenêtre The gimp](#), on choisit le crayon. Dans la fenêtre *Sélection du pinceaux* on a choisi un point de petite taille.



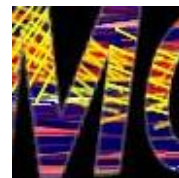
On dessine tant qu'on clique sur l'image.



Dans la fenêtre *Option des outils* on a **baissé l'opacité**: le trait devient **transparent**. Tant que l'on n'a pas décliné, les couches ne se superposent pas. Après un second clic les traits rouges se superposent et ainsi de suite.



Après plusieurs traits d'épaisseurs et de couleurs différentes, on peut terminer avec le crayon pour ajouter des hachures jaunes.



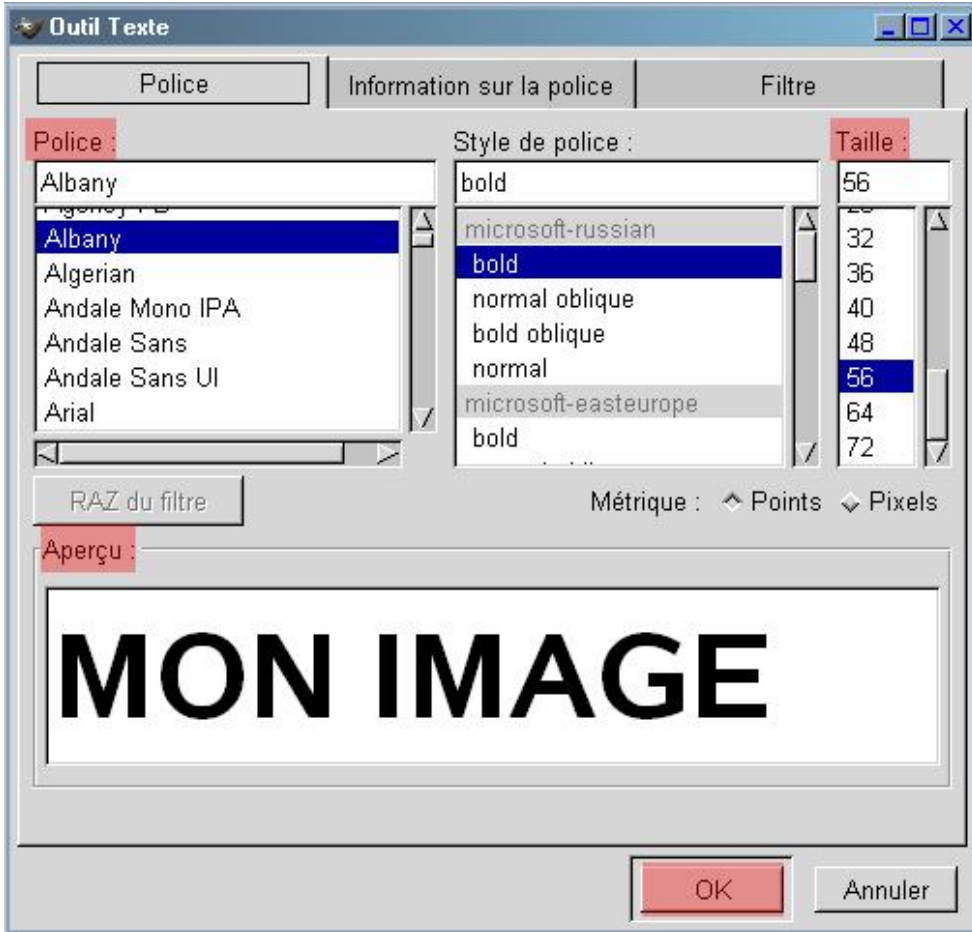
L'ensemble des traits s'est fait dans la zone du texte car celle-ci était sélectionnée (aucun tracé ne peut se faire autour d'une sélection). On ancre la sélection.

► Ajouter un texte



On veut ajouter un texte avec un effet de perspective entre les deux images. On a préalablement créé un nouveau calque transparent et choisi la couleur blanche comme couleur de *premier plan*.

On clique dans la fenêtre *The gimp* sur le bouton qui ----- ► ajoute du texte à l'image, puis sur l'image. La couleur sera celle du *Premier Plan*



La fenêtre ci-contre apparaît. C'est ici que l'on entre les paramètres du texte.

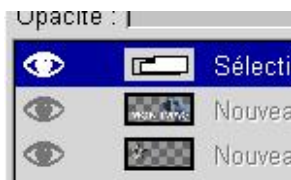
On choisit essentiellement la "police" et sa "taille".

Enfin on tape le texte voulu dans la partie *aperçu*.

On valide en cliquant sur *OK*



Le texte apparaît sur l'image comme une sélection.



C'est une sélection flottante sur laquelle on va pouvoir appliquer un effet de perspective.

► On veut donner un effet de flou au texte



. Pour cela on copie le calque où se trouve le texte.




Dans la fenêtre *Calques, ... chemins*, on clique sur le calque qui correspond au texte, puis sur *Dupliquer le calque* .

On répète l'opération encore une fois.



Deux nouveaux calques apparaissent.

Ils se placent automatiquement au dessus de celui qui est copié. **On change leur *Opacité* .**

Pour déplacer un calque **on clique** dans la fenêtre " The gimp " **sur le bouton ci-contre.** 



Pour déplacer un élément de l'image on clique dessus et on fait glisser.

L'ensemble du calque bouge. Quel que soit le calque sélectionné dans la fenêtre *Calques, ... chemins* , on déplacera celui sur lequel on clique sur l'image.

On a déplacé les deux copies du texte.

Comme ils sont légèrement transparents ils rendent le bord flou.

Pour rendre le mot plus lisible on a créé un cerne blanc à partir du texte d'origine.

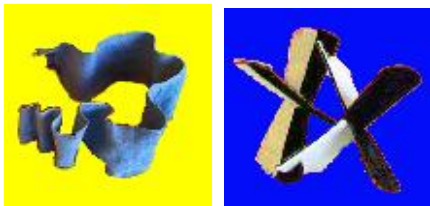


On peut maintenant faire réapparaître les autres calques.

► **Le copier /coller est une opération classique. Avec *The Gimp* elle peut poser quelques difficultés.**

- Si l'on a ouvert plusieurs images en ouvrant **Gimp** à chaque fois on ne pourra pas faire de copier-coller entre ces différentes images. Il faudra donc ouvrir toutes les images à [partir de la fenêtre *The Gimp*](#)
- Une image copiée avec un autre logiciel ne pourra être collée. Elle devra être importée.

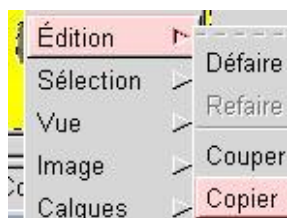
► **On veut faire une image avec ces deux sculptures sur un fond noir.**



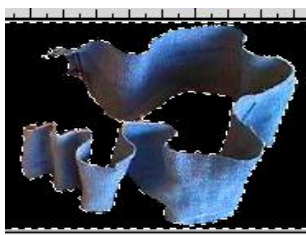
On a déjà [sélectionné](#) puis [coupé](#) les deux sujets que l'on a posé sur un fond contrasté. Ce contraste permettra de mieux sélectionner la forme avec la baguette. Les images sont ouvertes à partir de la fenêtre *The Gimp*.



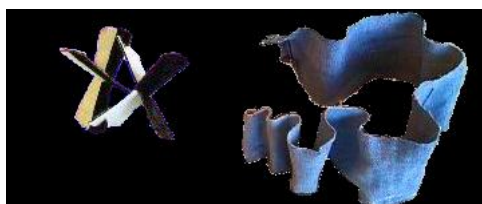
On va d'abord créer une nouvelle image avec un fond noir.



Dans la première image on sélectionne la sculpture et on la copie.

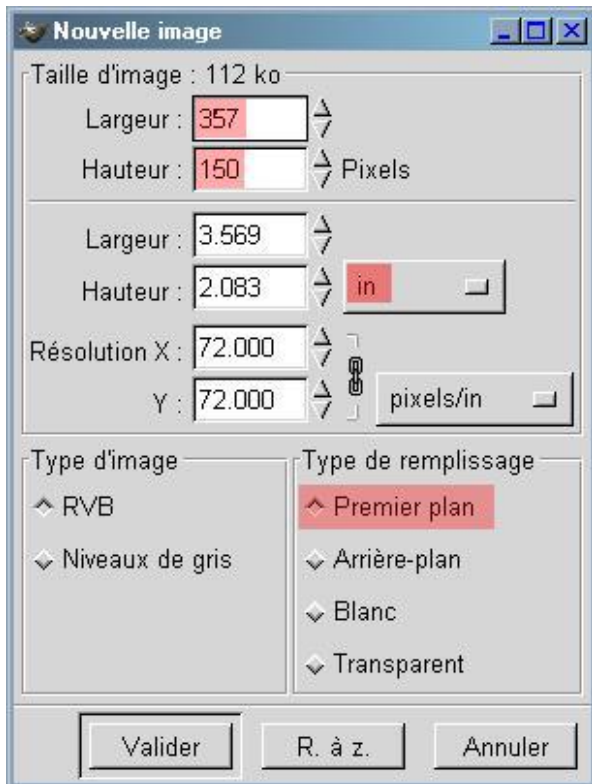


Puis on colle sur le fond noir.



On fait la même chose avec la seconde sculpture.





On clique sur fichier et nouveau.

On choisit les dimensions de l'image suivant ce que l'on veut faire: si c'est une page html on se préoccupe plutôt de la taille en pixels.
Pour un document destiné à être imprimé on regardera la taille en "mm" (cliquer sur "in" et choisir "mm").

Dans la fenêtre type de "remplissage" on clique sur premier plan qui par défaut est noir.

Si l'on veut une autre couleur il faut avant d'ouvrir la nouvelle image la sélectionner sur la palette.



► Le presse-papier



On veut acquérir [une image que l'on a copiée](#) avec un autre logiciel que Gimp. La sélection copiée est dans le presse papier mais l'on ne peut pas la coller directement sur une image ouverte avec Gimp...



On clique dans la fenêtre *The gimp* sur *fichier* puis *acquisition* puis *A partir du presse-papier*.



Une nouvelle image apparaît dans laquelle nous allons copier la fleur pour la coller sur le document que l'on travaille.



Pour la [placer](#) et la [réduire](#), on peut utiliser le bouton



Rotation ... ►

De même pour appliquer un [effet de perspective](#)...



Cette manipulation nous a permis de faire trois opérations en une seule action en déplaçant et réduisant la grille.



◀ Nous avons ainsi [réduit](#) l'ensemble des quatre calques formant le texte (un normal, deux transparents et un pour le cerne). Avant cette opération on a dû [les aplatir](#).



► On veut maintenant [retoucher la fleur](#)...

► Rendre flou un détail



On veut retoucher la fleur du premier plan.



On a appliqué quelques traits rouges mais on les trouve trop "secs".

Dans la fenêtre *The gimp* on choisit le bouton **Barbouiller**



► qui va permettre d'adoucir les formes.



On clique sur l'image en faisant glisser le curseur sur les zones à retoucher. Les couleurs se mélangent là où le doigt passe.

Attention cet outil varie suivant la [forme de pinceaux](#) sélectionnée.

► Pour donner plus de relief à cette fleur, nous pouvons [rajouter une ombre](#).

► Créer une ombre

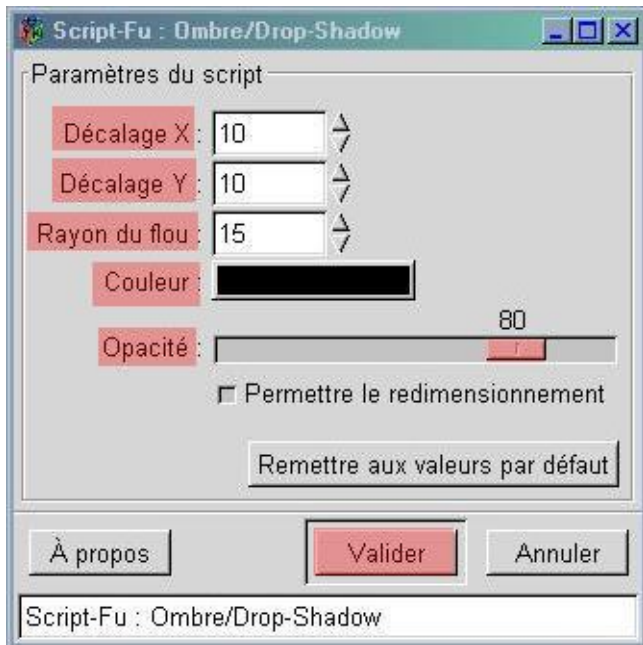


On veut créer une ombre correspondant à la fleur sur le texte pour la faire ressortir.

On sélectionne la fleur grâce à la " baguette ".



On clique droit sur l'image puis sur " Script-Fu " puis " Ombre " puis " Drop-Shadow "



Une fenêtre apparaît : on choisit le décalage (X sur l'axe horizon Y pour l'axe vertical).

Le " rayon de flou " détermine le flou sur les bords de l'ombre. Choisir enfin sa couleur et sa transparence. Puis valider.



L'ombre apparaît sur l'image en créant un nouveau calque (souvent plus grand que l'image d'origine, voir à gauche). Si l'ombre ne convient pas on peut donc simplement supprimer le nouveau calque (à droite) et recommencer.



L'image est enfin terminée.

► Manipuler le texte: dessus/dessous



On veut faire passer le texte dans le cercle.
Pour cela il faudra faire passer une copie de la forme en perspective au premier plan.



La forme en perspective est composée de deux calques. **On va donc dans un premier temps fusionner ces deux calques.** Dans la fenêtre " Calques... chemins" **on clique droit sur la vignette** présentant celui des deux calques qui est le plus haut.



Une fenêtre apparaît dans laquelle **on clique sur " Fusionner vers le bas"**. Le calque sélectionné va se coller sur le calque en dessous.



Dans la fenêtre " Calques... chemins" on ne trouve qu'un seul calque. On va en **faire une copie** et la faire passer **au premier plan** en cliquant sur la flèche dirigée vers le haut.



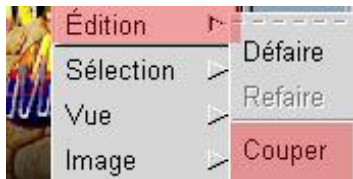
La forme passe maintenant devant le texte. On va maintenant [couper son côté gauche.](#)



On veut faire passer le texte au centre de la forme en perspective. En fin de compte, Elle est présente deux fois dans l'image : une fois devant et une fois derrière le texte. Sur le calque qui est devant on coupe la partie gauche de la forme. **On clique sur le bouton ci-contre.** -----



On fait une **sélection rectangulaire** correspondant grossièrement à la partie gauche en se repérant avec le milieu du cercle en perspective.



On fait un clic droit sur l'image puis sur ***Edition*** et ***Couper*** .



Le texte apparaît maintenant comme sortant du cercle en perspective.



[Acquérir une image](#)

[Créer une image](#)

[Ouvrir The Gimp](#)

[Ajouter du contraste](#)

[Coller une sélection](#)

[Ouvrir une image](#)

[Barbouiller](#)

[Ecrire](#)

[Remplir avec une couleur](#)

[Changer l'ordre des calques](#)

[Créer une ombre](#)

[Remplir avec un motif](#)

[Changer les couleurs](#)

[Déplacer une sélection](#)

[Rendre des calques visibles](#)

[Changer les tailles](#)

[Déplacer des calques](#)

[Rendre transparent](#)

[Créer un chemin](#)

[Déplacer un calque](#)

[Sélectionner plusieurs zones](#)

[Copier un calque](#)

[Enregistrer une image](#)

[Sélectionner avec le masque](#)

[Créer un cerne](#)

[Faire une sélection circulaire](#)

[Sélectionner point par point](#)

[Créer un nouveau dégradé](#)

[Faire pivoter](#)

[Sélectionner avec la baguette](#)

[Couper](#)

[Faire une sélection rectangulaire](#)

[Utiliser un dégradé personnalisé](#)

[Créer des effets de perspective](#)

[Faire un dégradé](#)

[Utiliser le crayon](#)

[Copier une sélection](#)

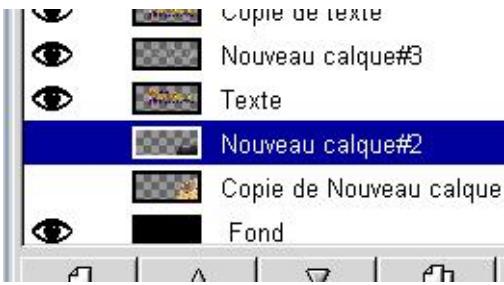
[Fusionner deux calques](#)

[Utiliser le pinceau](#)





Le texte étant terminé on va faire apparaître les autres éléments de l'image.



Dans la fenêtre *Calques, ... chemin* , **on clique en face des deux calques** qui n'étaient pas apparents dans la colonne où se trouvent les yeux.

Le reste de l'image apparaît .



On voit ici que les deux groupes sont mal positionnés. [On va déplacer le groupe de calques de droite.](#)





On veut déplacer l'élément en perspective vers la droite pour placer la fin du texte au niveau du cercle. Comme il est composé de deux calques il va être intéressant de les déplacer en même temps.



Dans la fenêtre " Calques... et chemins " **on clique entre l'œil et la petite image**, une croix apparaît. **On clique sur le bouton ci-contre puis sur l'image et on le fait glisser.** Tous les calques en face desquels il y a une croix se déplacent en même temps mais aussi le calque (même s'il n'y a pas de croix) correspondant à la partie de l'image sur laquelle on a cliqué.



On veut faire passer le texte au centre de la forme en perspective.

