



NETPUBL*ic*

# Retouche d'image

**Livret d'initiation pour  
débuter avec Gimp**



**Espaces Publics Numériques**  
Communauté d'Agglomération du Pays de Montbéliard  
31 avenue des alliés - 25200 Montbéliard

Tél. 03 81 31 89 18  
<http://epn.agglo-montbeliard.fr>



# Sommaire du livret

<b>I. Gimp 2.6.....</b>	<b>3</b>
1. Présentation du logiciel.....	3
2. Généralités sur ce support.....	3
3. Les fenêtres de Gimp.....	3
4. Découverte de l'interface .....	4
5. Configuration de l'interface.....	5
<b>II. Manipulation de documents.....</b>	<b>6</b>
1. Créer un nouveau document.....	6
2. Découverte d'un document vierge dans l'espace de travail.....	7
3. Enregistrer un document.....	8
4. Ouvrir un document existant.....	9
<b>III. Les outils.....</b>	<b>10</b>
1. Présentation des outils disponibles.....	10
2. Comment paramétrier un outil ?.....	13
<b>IV. Les couleurs.....</b>	<b>15</b>
1. Le système de couleurs.....	15
2. Choisir ses couleurs.....	15
<b>V. Les calques.....</b>	<b>17</b>
1. Le concept.....	17
2. Les avantages.....	17
3. Gestion des calques.....	18
4. Sélection flottante.....	19
<b>VI. Modifier la taille d'une image existante.....</b>	<b>19</b>
1. Deux possibilités : échelle ou canevas.....	19
2. Comment changer la taille du canevas.....	20
3. Comment changer l'échelle de l'image.....	21
<b>VII. Les filtres.....</b>	<b>22</b>
1. Introduction.....	22
2. Quelques généralités sur l'utilisation des filtres.....	22
3. Exemples de filtres.....	22
<b>VIII. Annexes.....</b>	<b>24</b>
1. Résolution.....	24
2. Les types de fichiers.....	24
3. Comment retrouver une boîte d'outils ?.....	25
4. Personnaliser l'interface de Gimp (avancé).....	26

# I. Gimp 2.6

## 1. Présentation du logiciel

Gimp est un logiciel de retouche d'images puissant. Grâce à lui, vous pourrez réaliser des montages photos très poussés. Pendant les séances d'animation aux EPN, vous entendrez parler de chemins, de pinceaux, de calques, d'onglets...

Il est fort probable que ces termes ne vous disent pas grand chose (en tout cas dans ce contexte). Cependant pas de panique! Vous allez, au travers de ce document, découvrir à quoi correspondent ces termes et surtout comment utiliser les outils de base à bon escient.

## 2. Généralités sur ce support

Ce support est réalisé dans le but de vous présenter les bases du logiciel. Il est évident que nous ne pourrons pas voir tous les outils ni même toutes les options de GIMP dans ce document. Il vous est donc vivement conseillé de relever les éléments de ce support qui ne vous semblent pas clairs et de demander des précisions lors des séances auxquelles vous allez assister.

Pour permettre une meilleure compréhension, des impressions d'écrans ont été ajoutées aux explications. Ces impressions d'écrans sont celles de l'interface de GIMP en version 2.6

## 3. Les fenêtres de Gimp

### a) Disposition des éléments

Gimp est composé de plusieurs fenêtres. Il est possible de modifier la taille et la position de chaque fenêtre afin d'adapter l'espace de travail. (détails dans les rubriques 4 et 5)

**Logiquement, ces actions ne doivent pas avoir de secrets pour vous puisqu'elles sont les mêmes que dans Windows (lorsque vous redimensionnez ou déplacez une fenêtre).**

→ *Vous pouvez vous reporter au support d'initiation à l'ordinateur pour plus de détails sur le fonctionnement des fenêtres de Windows.*

### b) Retrouver la position par défaut des fenêtres

Dans Gimp, les fenêtres des outils sont nombreuses et peuvent être manipulées, même parfois par inadvertance. Dans certaines situations, il peut être intéressant de retrouver la position initiale de toutes les fenêtres, comme lors du premier lancement du logiciel :

#### Astuce 1 → Pour retrouver la position par défaut des fenêtres :

- Allez dans le menu **Édition > Préférences**
- Dans la fenêtre des préférences, cliquez sur la rubrique « **Gestion des fenêtres** »
- Cliquez sur le bouton « **Restaurer les positions enregistrées aux valeurs par défaut** »
- Relancez Gimp



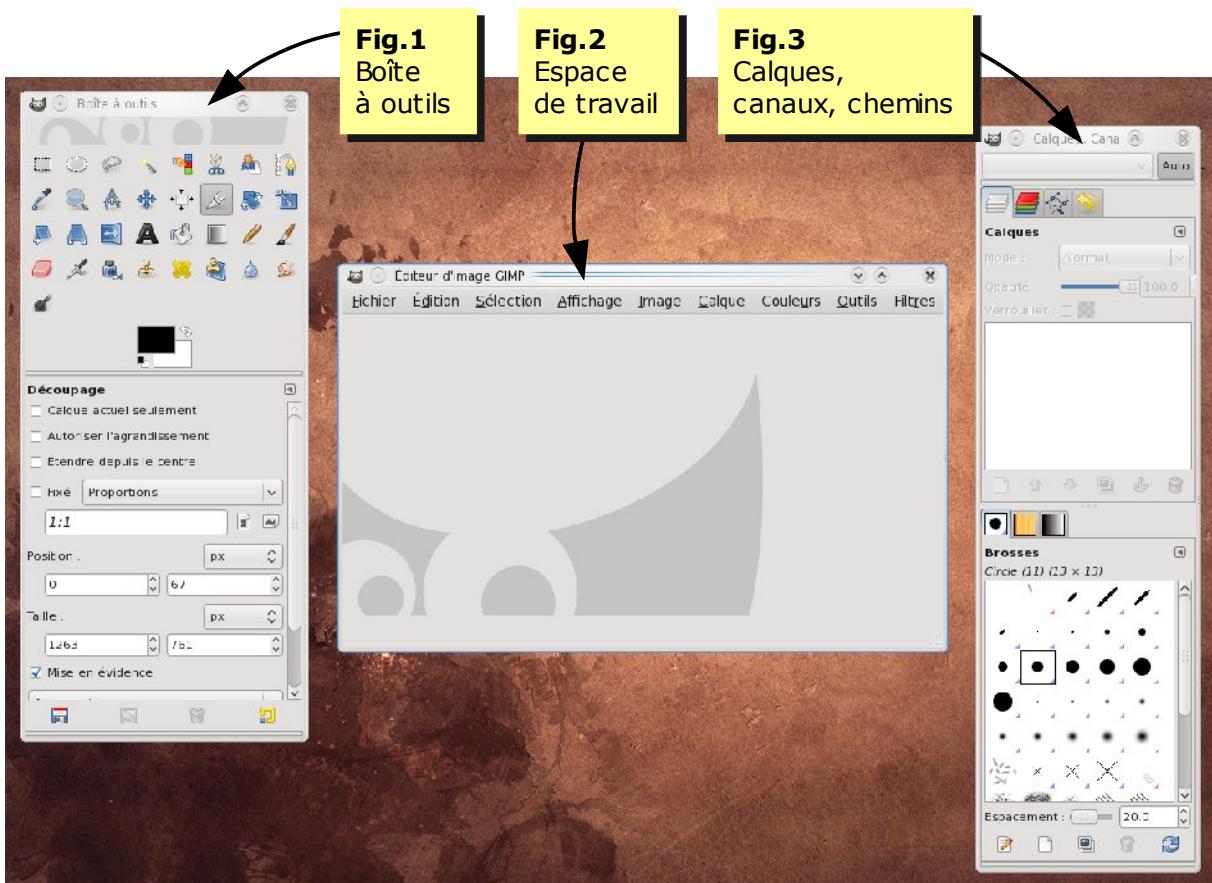
## 4. Découverte de l'interface

Au premier démarrage de Gimp 2.6, trois fenêtres distinctes apparaissent (Figures 1, 2, 3). Si ce n'est pas le cas, suivez les indications de l'astuce 1, page précédente.

Contrairement à d'autres logiciels comme par exemple OpenOffice, Gimp possède un système de fenêtres indépendantes les unes des autres. Cette particularité peut être déstabilisante au début.

Pour éviter une trop grande gêne, il est préférable de prendre l'habitude, dès la première ouverture du logiciel, de réorganiser ces fenêtres pour retrouver une interface plus confortable et moins déstabilisante.

Avant tout, nous allons découvrir les noms des trois fenêtres qui apparaissent au démarrage de l'application :



**Fig.1 - Boîte à outils principale**

Située dans la partie supérieure de la fenêtre de gauche, la boîte à outils regroupe, comme son nom l'indique, l'ensemble des outils disponibles. Dans le monde réel, nous l'appellerions « la trousse ». La partie inférieure, elle, sera décrite plus loin dans ce document.

**Fig.2 - Espace de travail**

La fenêtre du milieu est l'endroit dans lequel nous allons travailler. Nous l'appellerions, dans le monde réel, « le chevalet » ou « la feuille ».

**Fig.3 - Calques, canaux, chemins, etc.**

Cette fenêtre contient plusieurs éléments de configuration avancés dont les calques, qui seront détaillés plus loin. Ces outils ne sont pas forcément nécessaires lors des premiers pas dans Gimp, vous pouvez donc éventuellement fermer cette fenêtre (le logiciel vous demandera alors de confirmer).

## 5. Configuration de l'interface.

Chacune des trois fenêtres de Gimp est indépendante et peut être déplacée ou redimensionnée de la même manière que toutes les autres fenêtres de Windows.

Voyons maintenant comment modifier la disposition des fenêtres pour obtenir un agencement plus traditionnel et confortable (→ exemple image ci-dessous).

Le but de l'opération est de faire le plus de place possible pour **l'espace de travail** sans que les fenêtres débordent les unes sur les autres.

1. Positionner la boîte à outils le plus à gauche possible de l'écran ;
2. De la même manière que la boîte à outils, il faut ensuite positionner l'espace de travail contre la boîte à outils et aligner les deux verticalement sur le bord supérieur ;
3. Ensuite, augmenter la taille de l'espace de travail pour occuper le maximum de l'espace disponible sur l'écran ;
4. Enfin, il reste à placer la fenêtre des calques à droite de l'espace de travail (il est possible d'augmenter sa taille en procédant de la même manière que pour l'espace de travail).

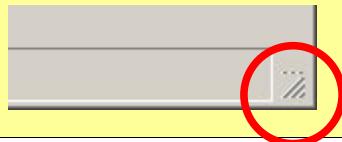
### → Comment faire pour...

#### ...déplacer une fenêtre :

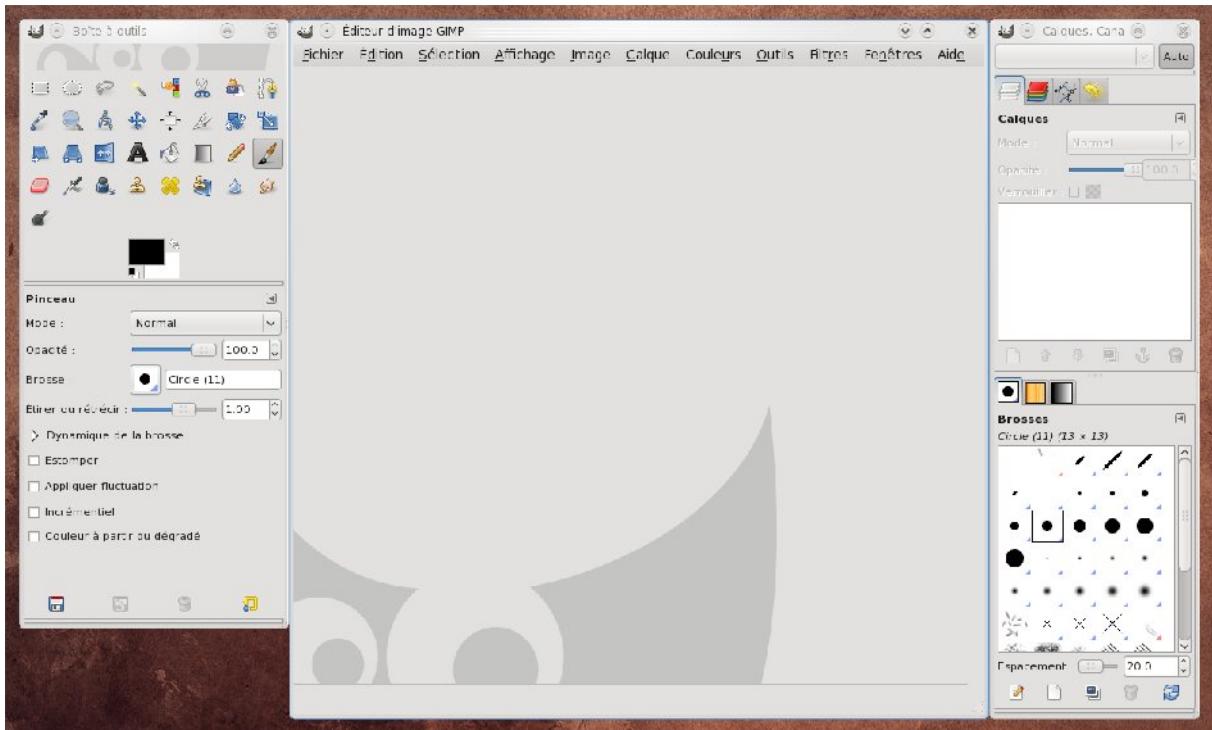
Positionnez le curseur de la souris sur le titre de la fenêtre puis effectuez un cliquer-déplacer ;

#### ...agrandir une fenêtre :

Positionnez le curseur de la souris sur le coin inférieur droit de la fenêtre puis effectuez un cliquer-déplacer.



Au final votre interface doit ressembler à l'image ci-dessous.

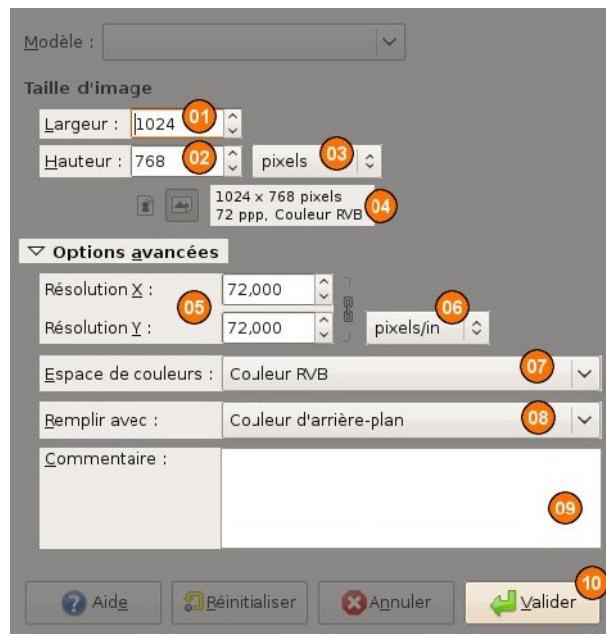




## II. Manipulation de documents

### 1. Créer un nouveau document

Nous allons maintenant voir comment créer notre premier document avec Gimp 2.6. La démarche est relativement classique. Il faut cliquer successivement sur **Fichier > nouveau** pour obtenir la fenêtre suivante (permettant la configuration du nouveau document) :



#### Les réglages de base, la taille de l'image :

1. Choisir la **largeur du document** ;

2. **Hauteur du document** ;

3. Choisir l'**unité du document** :

Dans notre exemple, l'unité sélectionnée est le pixel. Pour un document destiné à l'impression, il sera préférable de choisir les cm ;

4. Résumé des informations saisies précédemment ;

#### Les réglages avancés (Cliquez sur Options avancées pour les afficher)

5. **Choisir la résolution**

Permet de configurer la résolution de notre document.

6. **Choisir l'unité pour la résolution**

→ Pour plus d'informations sur la résolution d'une image, reporter-vous à l'annexe 1 ;

#### **7. Choisir l'espace de couleur, autrement appelé mode colorimétrique :**

- RVB pour une image en couleur ;
  - Niveaux de gris pour une image en noir et blanc ;
- pour plus d'explications se référer au chapitre IV. Les couleurs

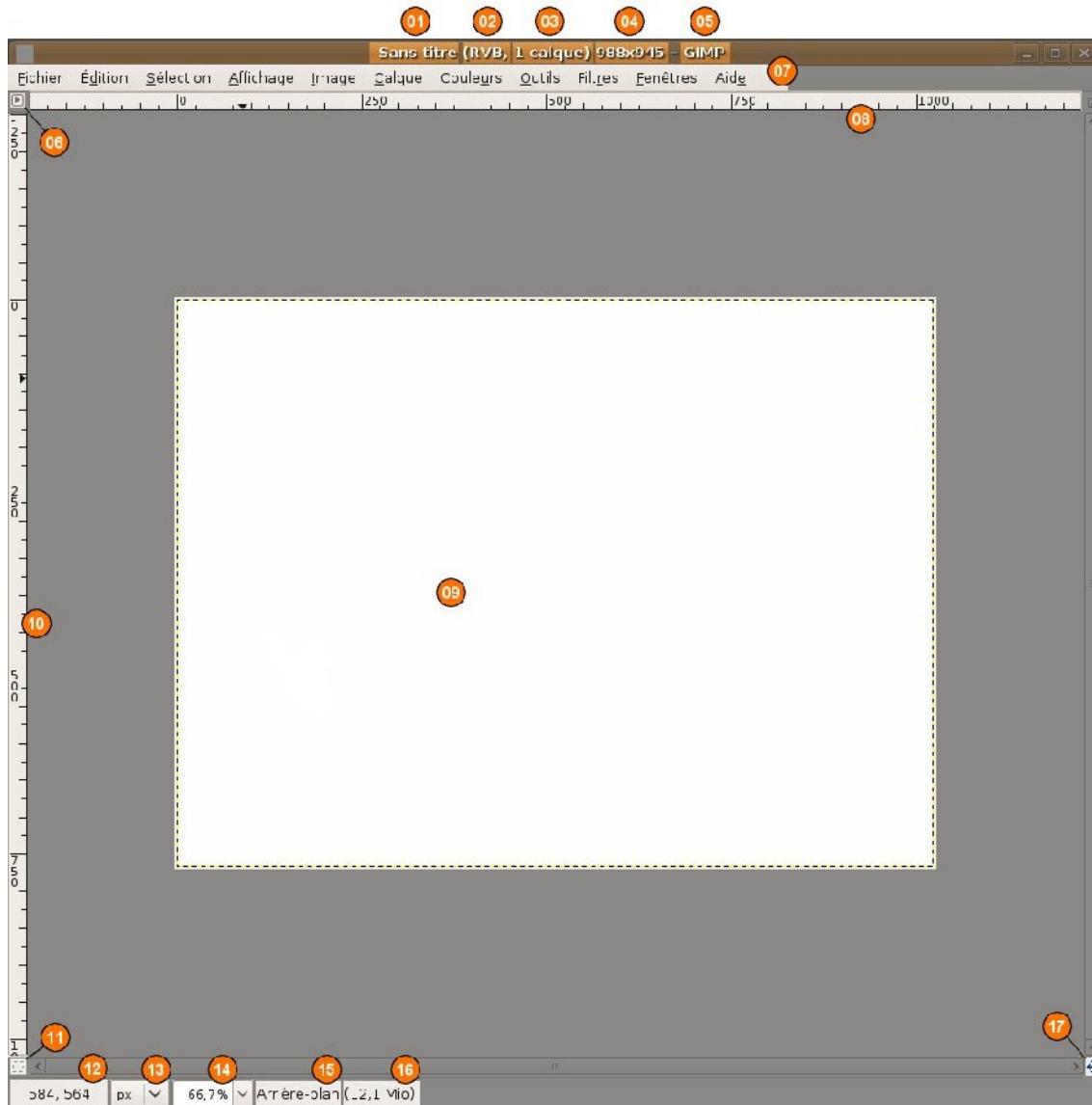
#### **8. Remplir le document avec :**

- premier plan (→ voir ch II.1) ;
- arrière-plan (→ voir ch II.1) ;
- blanc : créer un document blanc ;
- transparent : créer un document sans couleur de fond ;

#### **9. Commentaires à insérer dans le document ;**

#### **10. Cliquer sur le bouton Valider pour créer votre nouveau document.**

## 2. Découverte d'un document vierge dans l'espace de travail



- 1. Nom du document** (sans titre si le document n'a pas encore été enregistré) ;
- 2. Mode colorimétrique du document** choisi lors de sa création (RVB pour une image en couleur ; niveau de gris pour une image en noir et blanc) ;
- 3. Nombre de calques** dans le document ;
- 4. Dimensions du document** ;
- 5. Nom du logiciel** ;
- 6. Bouton d'affichage des menus** ;
- 7. Barre de menus** ;
- 8. Règle horizontale** ;

- 9. Espace de travail** ;
- 10. Règle verticale** ;
- 11. Activation du mode masque** ;
- 12. Coordonnées du curseur** de la souris sur l'image (X:Y) ;
- 13. Unités du document** ;
- 14. Niveau de zoom** ;
- 15. Nom du calque sélectionné** ;
- 16. Indication du poids de l'image** ;
- 17. Déplacement rapide de l'espace de travail**.

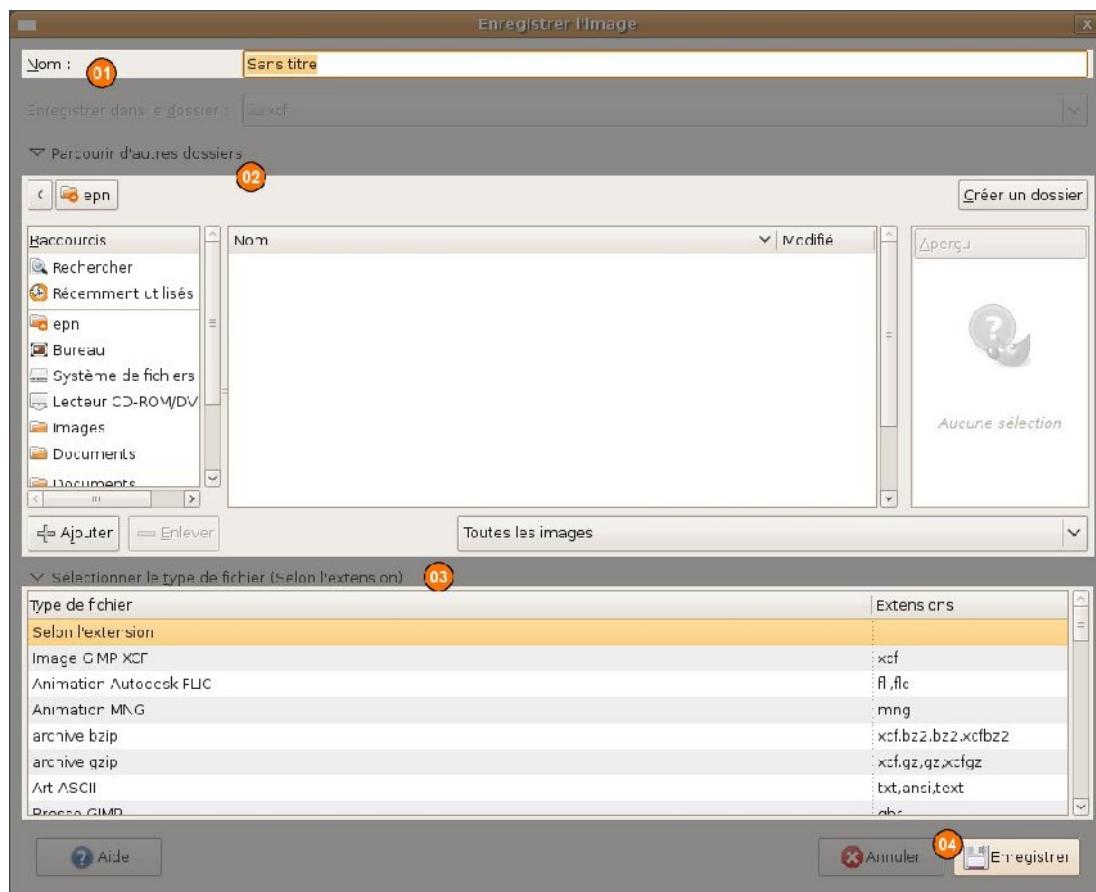


## 3. Enregistrer un document

Lorsque vous réalisez votre photomontage, il faut enregistrer ce dernier. Vous procéderez comme suit :

Dans un premier temps, il faut aller dans le menu et cliquer successivement sur **Fichier > enregistrer sous**. De cette manière, la fenêtre ci-dessous apparaîtra pour configurer l'enregistrement de votre fichier.

Nous allons donc passer en revue les boutons qui constituent cette fenêtre.



**2. « Parcourir d'autres dossiers »** ouvre ce menu qui permet de choisir de façon précise l'endroit où vous allez enregistrer votre fichier ;

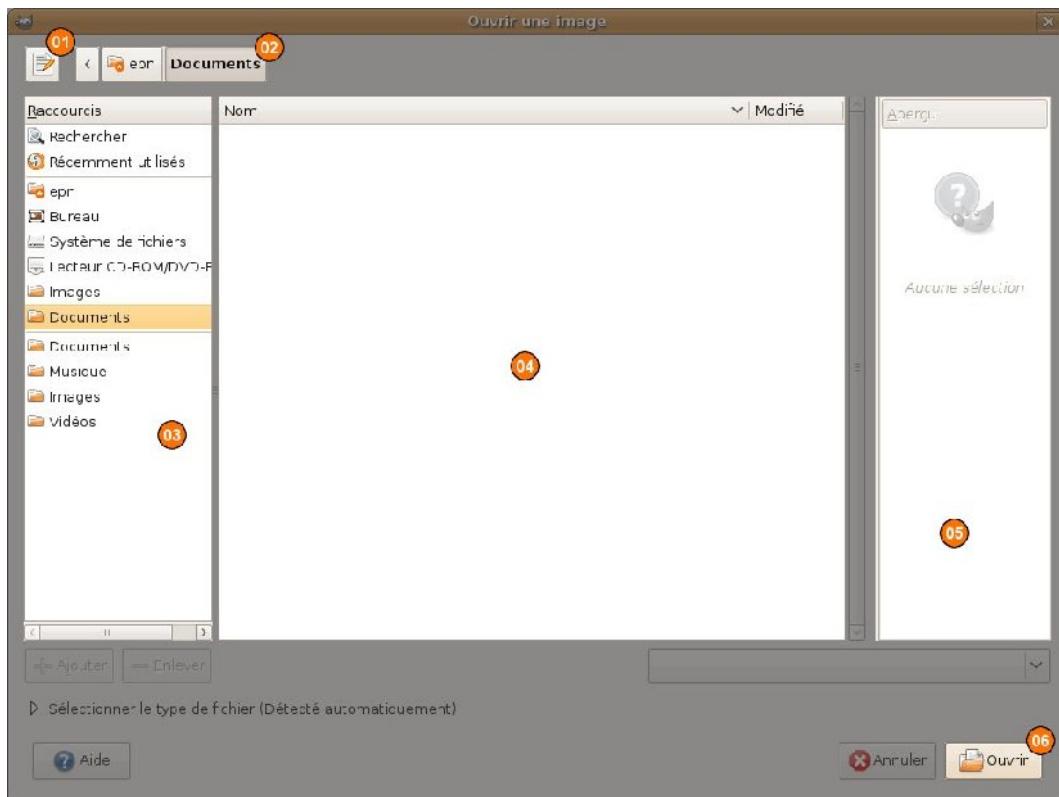
**3. « Sélectionner le type de fichier »** affiche la liste des extensions disponibles dans cette version de Gimp.  
→ [pour plus d'infos reportez-vous à l'annexe 2 : Les types de fichier](#) ;

**4. Permet de sauvegarder** en prenant en compte les informations précédemment sélectionnées.

## 4. Ouvrir un document existant

Après la création et la sauvegarde d'un document, découvrons comment ouvrir un fichier existant.

Pour réaliser cette action, il faut aller dans le menu et cliquer successivement sur **Fichier > Ouvrir** pour afficher la fenêtre de sélection de fichier ci-dessous :



1. Ce bouton permet d'utiliser un moteur de recherche pour retrouver un fichier ;
2. Affiche les dossiers successifs qui permettent d'arriver jusqu'au dossier courant ;
3. **Arborescence de votre disque dur** ;
4. **Contenu du dossier courant** ;
5. Affiche, si possible, la représentation du fichier sur lequel vous avez cliqué ;
6. **Procéder à l'ouverture du document**.

*Vous avez maintenant en votre possession les techniques de base pour travailler dans de bonnes conditions et pour vous repérer dans ce logiciel. Nous allons pouvoir entrer dans le vif du sujet en nous intéressant aux outils que Gimp 2.6 met à notre disposition.*



## III. Les outils

### 1. Présentation des outils disponibles

Gimp 2.6 fournit un panel d'outils très large. Nous allons donc réaliser un rapide tour d'horizon pour découvrir leur nom, leur utilité, ainsi que leur difficulté de prise en main.

(★★☆ prise en main facile - ★★☆ moyen - ★★★ apprentissage et pratique nécessaire)

Icône	Description de l'outil	Prise en main
	<b>Sélection rectangulaire</b> Permet de faire des sélections de forme rectangulaire.	★★☆
	<b>Sélection elliptique</b> Permet de faire des sélections de forme elliptique.	★★★☆
	<b>Lasso</b> Permet de faire des sélections à main levée.	★★★☆
	<b>Baguette magique</b> Sélectionne des zones d'une même couleur.	★★☆
	<b>Sélection par couleur</b> Fonctionne de façon similaire à la baguette magique.	★★☆
	<b>Ciseaux intelligents</b> Réalise une sélection en suivant une forme colorée.	★★☆
	<b>Extraction</b> Permet le détourage rapide d'une forme (par exemple d'un personnage depuis une photo).	★★☆
	<b>Chemin</b> Permet d'effectuer un détourage très précis en traçant des courbes, nécessite un temps d'apprentissage pour être maîtrisé	★★★
	<b>Pipette</b> Elle préleve la couleur sur laquelle on clique dans l'image.	★★★☆
	<b>Zoom</b> Grâce à lui on peut se rapprocher d'une partie de l'image ou l'inverser.	★★★☆
	<b>Prise de mesure</b> Permet de réaliser des mesures de distance entre deux points et des mesures d'angles.	★★☆☆

Icône	Description de l'outil	Prise en main
	<b>Déplacement</b> Déplace le calque sélectionné.	★★★
	<b>Alignment</b> Aligne le calque courant par rapport à un autre, à la fenêtre.	★★★
	<b>Cutter/recadrage</b> Il vous permet de recadrer l'espace de travail sur un élément précis.	★★★
	<b>Rotation</b> Effectue une rotation sur le calque courant.	★★★
	<b>Redimensionnement</b> Redimensionne le calque courant.	★★★
	<b>Cisaillement</b> Déforme le calque courant.	★★★
	<b>Perspective</b> Applique un effet de perspective sur le calque actif.	★★★
	<b>Retournement / Miroir</b> Applique une symétrie horizontale ou verticale.	★★★
	<b>Texte</b> Création et manipulation du texte.	★★★
	<b>Pot de peinture</b> Applique la couleur de premier plan de façon uniforme.	★★★
	<b>Dégradé</b> Crée un dégradé de la couleur de premier plan à celle d'arrière-plan.	★★★
	<b>Crayon</b> Outil de dessin sans effet de lissage.	★★★★
	<b>Pinceau</b> Outil de dessin avec effet de lissage.	★★★★



Icône	Description de l'outil	Prise en main
	<b>Gomme</b> Permet d'effacer tout ou partie du calque courant.	★★★
	<b>Aérographe</b> Équivalent du pinceau avec la notion de « pression ».	★★★
	<b>Calligraphie</b> Reproduire l'effet d'un stylo réel (variation de l'épaisseur...).	★★★
	<b>Outil de clonage</b> Duplique une portion d'image dans une autre partie de l'image.	★★★
	<b>Correcteur</b> Corrige les petits défauts d'une image (par exemple les boutons sur un visage). Fonctionnement similaire au tampon mais travaille différemment.	★★★
	<b>Tampon perspective</b> Fonctionne comme le tampon mais en reproduisant un effet de perspective.	★★★
	<b>Goutte</b> Création d'un effet de flou et d'accentuation de la netteté de certaines parties de l'image.	★★★
	<b>Doigt</b> Étale la couleur qui se trouve sous le curseur.	★★★
	<b>Éclaircissement / Assombrissement</b> Éclairci ou assombri l'image qui se trouve sous le curseur.	★★★

Nous savons maintenant qu'il existe de nombreux outils à notre disposition dans GIMP pour reproduire au mieux les outils du monde réel. Il y a pourtant une nuance. Prenons l'exemple d'un simple pinceau.

Dans le monde réel, nous avons toute une gamme de pinceaux de largeurs différentes, sur lesquels nous allons mettre plus ou moins de peinture...

À présent, si nous revenons à GIMP, nous nous rendons compte qu'il n'existe (apparemment) qu'UN SEUL pinceau. Comment allons nous faire pour reproduire les nuances qui sont à notre disposition dans le monde réel ?

La réponse tient en un mot : le paramétrage !

En effet GIMP met à disposition, pour chaque outil du tableau précédent, une liste de paramètres qui permettent de configurer de manière précise les outils et, de cette manière, se rapprocher au plus près de ceux que nous utilisons dans le monde réel.

## 2. Comment paramétriser un outil ?

Comme vous venez de le voir, les outils sont nombreux et entièrement paramétrables. Nous allons nous concentrer sur l'outil pinceau pour découvrir la manière dont un outil se configure.

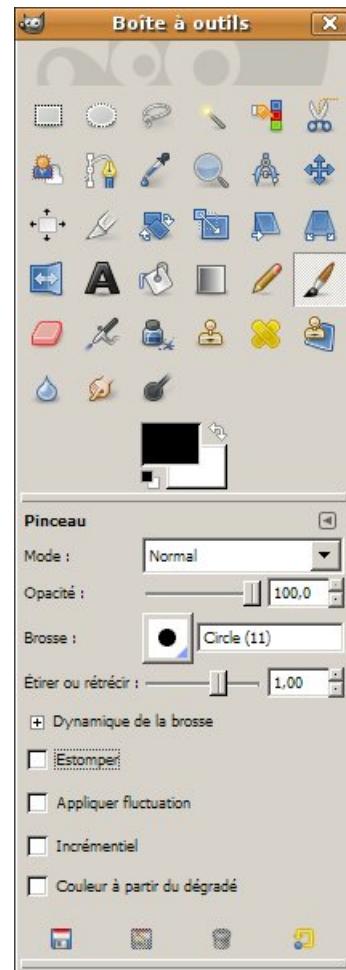
### a) La sélection d'un outil (Fig. 1)

Cliquer sur l'icône de l'outil qui nous intéresse pour l'utiliser. Pour notre exemple, cliquons sur le pinceau.



Pour savoir quel outil vous utilisez (appelé aussi outil courant), vous pouvez :

- Regarder dans la boîte à outil celui qui est sélectionné (en relief par rapport aux autres)
- Regarder la forme de votre curseur qui correspond à l'icône de votre outil.



**Fig. 1**  
Sélection de l'outil

### b) Les options de l'outil (Fig. 2)

La zone inférieure de la boîte à outils représente les options permettant de configurer l'outil courant.

Dans notre exemple, il s'agit donc des options du pinceau, que nous allons détailler ci-après

**Fig. 2**  
Options relatives à l'outil sélectionné

### c) Généralités sur les outils

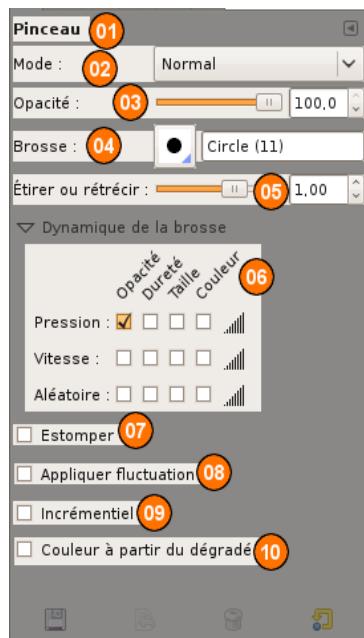
- Vous avez forcément un outil dans les mains (il n'est pas possible de ne sélectionner aucun outil dans la boîte à outils) ;
- Gimp ne change pas d'outil tant que vous ne cliquez pas sur un autre outil ;
- S'il vous manque des boîtes à outils dans votre interface, vous pouvez les afficher à l'aide de la commande suivante : **Fenêtres > Fenêtres ancrables**.  
→ pour plus de détails voir annexe 3 : comment retrouver un boîte d'outil



## d) Exemple : paramétrage de l'outil pinceau

Pour reproduire au mieux les effets d'un outil traditionnel, GIMP permet de paramétrer facilement cet outil.

Voici les options qui sont à votre disposition dans le menu de paramétrage de l'outil.



1. Nom de l'outil actif (que nous allons donc paramétrer) ;
2. Déterminer comment la couleur du pinceau va réagir avec les éléments qui se trouvent en dessous ;
3. Régler l'opacité de la couleur qui est appliquée avec le pinceau ;
4. Choisir la forme du pinceau ;
5. Modifier la taille de la brosse ;
6. Paramètres dynamiques (utilisateurs confirmés) ;
7. Simuler de petites touches de peinture ;
8. Altérer la forme du pinceau pour obtenir des traits irréguliers ;
9. Effet d'opacité progressif ;
10. Utiliser un dégradé à la place de la couleur unie de base.

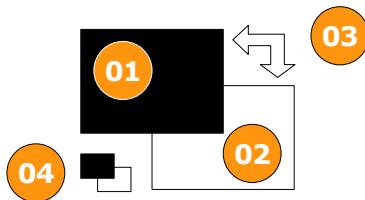
## IV. Les couleurs

### 1. Le système de couleurs

Dans le monde réel, pour mettre un dessin en couleur, vous allez positionner sur votre table tous les feutres qui vont vous servir, pour les avoir à portée de main.

Dans GIMP les choses se passent différemment. Il est impossible d'afficher toutes les couleurs en même temps car l'interface serait vite surchargée et la manipulation de notre document en souffrirait.

La gestion des couleurs est donc centralisée sous les outils comme ci-dessous :



#### 1. Couleur de premier plan (que nous appelons **PP** dans le reste du document).

C'est cette couleur qui est utilisée lorsqu'on veut appliquer une couleur unie sur le document ;

#### 2. Couleur d'arrière-plan (que nous appelons **AP** dans le reste du document).

Elle est utilisée par plusieurs outils comme par exemple l'outil « dégradé de couleur »

#### 3. Intervertir PP et AP ;

4. Ré-initialisation des couleurs :  
 PP : blanc  
 AP : noir

### 2. Choisir ses couleurs

Plusieurs méthodes sont à votre disposition pour choisir une couleur. Voyons ensemble ces différentes méthodes et les cas où il est intéressant d'utiliser l'une ou l'autre.

#### a) Prélever une couleur grâce à l'outil pipette

Si vous souhaitez récupérer une couleur présente dans votre document, comme par exemple le bleu du ciel d'un paysage, il sera intéressant d'utiliser l'outil pipette (☞). La pipette va prélever la couleur du pixel sur lequel vous avez cliqué, cette couleur devient la PP.

#### b) Le sélecteur de couleurs

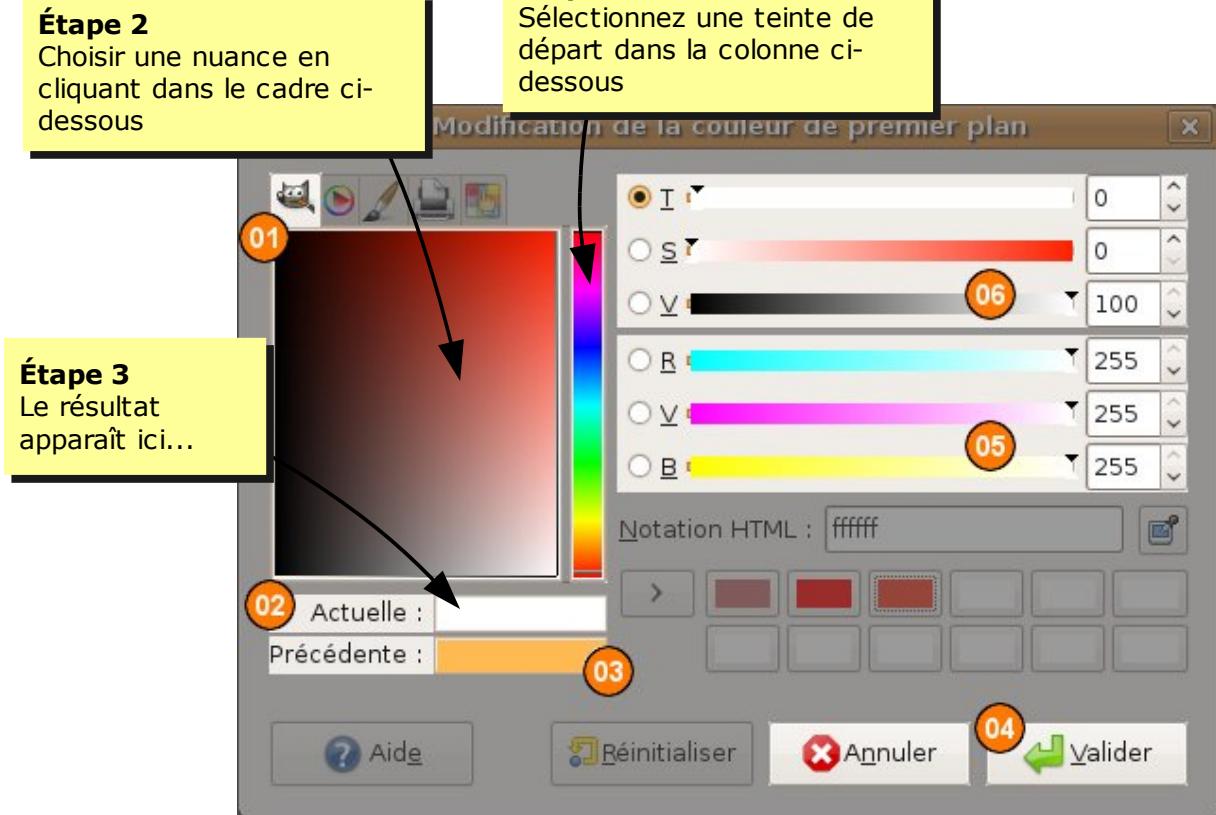
La pipette est très utile mais son utilisation trouve une limite dès que l'on veut une couleur qui n'existe pas dans le document.

Lorsque vous êtes confronté à cette situation, la seule solution à votre disposition est de choisir manuellement la couleur.

Il faut alors cliquer sur la couleur à modifier (PP ou AP) pour afficher le sélecteur de couleur détaillé page suivante...



Dans cet exemple, nous allons configurer la couleur de premier plan (clic sur le numéro 01 du schéma précédent).



1. Palette de couleurs. Pour plus de facilité lors de cette sélection, il est conseillé de choisir la teinte principale dans le cadre droit (spectre des couleurs), puis de choisir la nuance dans le cadre gauche ;
2. Actuelle : couleur en cours de sélection ;
3. Précédente : couleur qui était sélectionnée jusqu'alors ;
4. Valider le choix de cette couleur ;
5. Valeur de la couleur actuelle dans le mode RVB ( $\rightarrow$  voir encadré ci-dessous) ;
6. Valeur de la couleur actuelle dans le mode TSV ( $\rightarrow$  voir encadré ci-dessous).

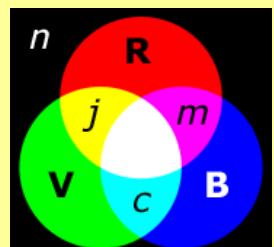
## → Quelques précisions sur les modes colorimétriques :

Un mode colorimétrique est la représentation d'une couleur en valeurs numériques. Voici quelques modes colorimétriques courants :

**RVB** signifie Rouge Vert Bleu (procédé additif) ; c'est le mode colorimétrique standard des appareils numériques (écrans plats, appareils photos, etc...). Toutes les couleurs d'une image RVB sont obtenues à partir d'un dosage des trois couleurs primaires allant de 0 à 255 (Dans la vignette 5 ci-dessus, vous pouvez voir le code de la couleur blanche : R 255 – V 255 – B 255)

**CMJN** (procédé soustractif) est un autre mode colorimétrique utilisé principalement en imprimerie. Il est basé sur 4 couleurs (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) mais n'est pas disponible dans Gimp.

**TSV** (ou HSV) signifie Teinte, Saturation, Valeur. C'est le mode colorimétrique par défaut utilisé par le sélecteur de couleur de Gimp ci-dessus.

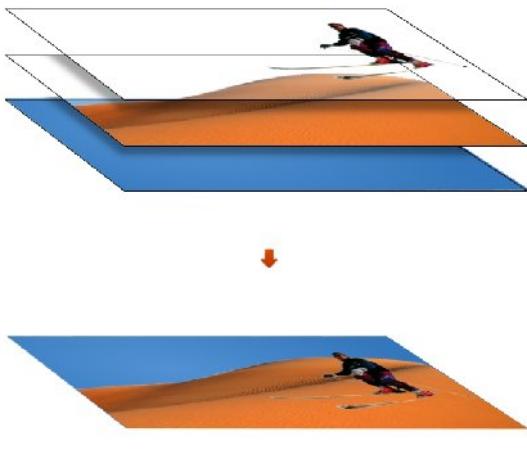


## V. Les calques

### 1. Le concept

La création d'une composition avec GIMP s'apparente à un collage réversible. Dans un premier temps, l'analogie peut sembler un peu floue. Mais utilisons un exemple pour y voir un peu plus clair.

Nous allons découvrir comment se passe la réalisation d'un petit photo-montage composé d'un skieur, d'une dune et d'un fond uni.



Nous avons ici les différents éléments de notre composition qui sont les uns sur les autres. C'est dans ce sens que nous pouvons parler de collage. Les éléments détournés sont positionnés indépendamment les uns des autres de façon à créer notre image finale.

NB : La notion d'indépendance entre les éléments de la composition est très importante ici car il est possible de déplacer un ou plusieurs éléments à tout moment, indépendamment du reste de la composition.

Et voici le résultat de notre « collage » virtuel (ce que nous voyons à l'écran).

Pour continuer la description du concept, il faut maintenant que nous expliquions ce que représente le mot calques dans GIMP.

Comme vous le voyez sur la composition ci-dessus, chaque élément semble positionné sur une feuille transparente.

Dans l'idéal, chaque élément de la composition est positionné sur un calque unique.

### 2. Les avantages

Ce principe de fonctionnement possède de nombreux avantages.

Parmi eux, l'un des plus importants est de pouvoir, à tout moment, modifier indépendamment les éléments de la composition.

Vous pourrez, par exemple, changer la position du skieur et sa taille sans que cela ne modifie le reste de l'image.

Le deuxième point important de ce système est de pouvoir modifier la profondeur des calques comme nous allons le voir dans la prochaine section.



## 3. Gestion des calques

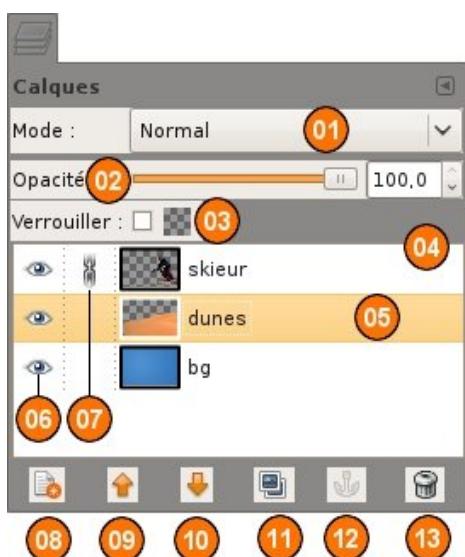
Voyons comment se traduit le concept de calques dans GIMP.

Ce système est tellement important qu'une fenêtre lui est spécialement dédiée. Cette dernière nous permettra de manipuler l'ordre des calques, l'opacité et bien d'autres choses encore.

Cette description n'entre pas dans le détail. Son but est de préparer aux exercices que vous allez réaliser lors des ateliers.

Une chose toutefois, quand vous regardez la pile de calques, il y a un sens de lecture. Puisque cette pile de calques est comparable à une pile de vraies feuilles de papier calque, le contenu de la feuille la plus haute cache le contenu des plus basses.

Dans notre exemple, le calque « skieur » recouvre le calque « dunes », le skieur est donc visible. Si le calque « skieur » était positionné sous le calque « dunes », une partie du skieur serait masquée par la dune.



### Astuce 2 → Pour afficher la fenêtre des calques dans Gimp...

*Si la fenêtre des calques n'est pas visible sur votre écran, cliquez successivement sur les menus fenêtres > fenêtres ancrables > calques*

1. Permet de définir comment le contenu du calque va se comporter avec les éléments en dessous de lui (agit sur les pixels) ;
2. Augmente / diminue l'opacité du calque sélectionné ;
3. Permet de conserver les zones transparentes du calque ;
4. Liste des calques ;
5. Calque sélectionné (il se peut que la couleur indiquant le calque sélectionné ne soit pas le même sur votre ordinateur) ;
6. Rend visible ou cache le calque ;
7. Symbole de liaison (tous les calques qui possèdent ce symbole sont liés), ce qui permet d'effectuer une opération sur plusieurs calques en même temps ;
8. Créer un nouveau calque ;
9. Monter le calque courant d'un niveau (dans la liste) ;
10. Descendre le calque courant d'un niveau (dans la liste) ;
11. Dupliquer le calque courant ;
12. Bouton d'ancrage des sélections flottantes (voir section suivante) ;
13. Corbeille (pour supprimer un calque).

## 4. Sélection flottante

### a) Concept

GIMP a une façon particulière de réagir lorsque vous faites des copier/coller. Il utilise ce que l'on appelle des sélections flottantes. Pour comprendre ce système nous allons prendre un exemple.

Imaginons un mur sur lequel est collée une affiche, puis à côté, la même image mais cette fois affichée avec un rétro-projecteur. L'image affichée avec le rétro-projecteur est vue mais il est impossible de la modifier en réalisant des actions directement sur le mur.

Dans cet exemple, la sélection flottante est l'image projetée sur le mur (visible mais pas modifiable). Il faut donc demander à GIMP de transformer la sélection flottante (image projetée) en un calque (affiche) afin de pouvoir réaliser toutes sortes d'actions dessus.

### b) Manipulation

Lorsqu'il y a une sélection flottante dans la pile de calques, la manière la plus simple est de la transformer en calque grâce à la commande **Calque > Nouveau calque**. La sélection flottante devient alors un calque comme les autres.

## VI. Modifier la taille d'une image existante

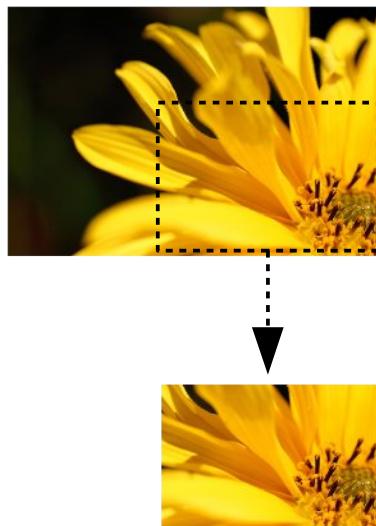
### 1. Deux possibilités : échelle ou canevas

Voici deux paramètres qu'il est possible de modifier concernant la taille d'une image : l'échelle ou le canevas. A quoi ces termes correspondent-ils ? Imaginons un instant que notre image dans Gimp est une peinture dont la toile serait extensible. Notre peinture est composée d'une toile et d'un cadre.

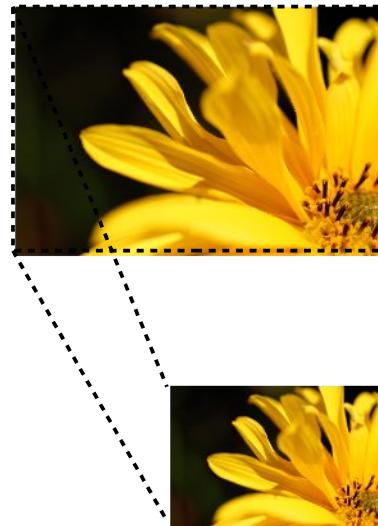
**Fig.1 - La modification du canevas** reviendrait sur notre peinture à changer la taille du cadre en gardant la même toile, c'est en quelque sorte un recadrage. La taille du contenu de l'image ne change pas.

**Fig.2 - La modification de l'échelle** reviendrait à modifier non seulement la taille du cadre mais aussi à étirer ou rétrécir la toile pour qu'elle corresponde à la taille du cadre.

**Fig.1** Diminution du canevas de l'image (avant et après)



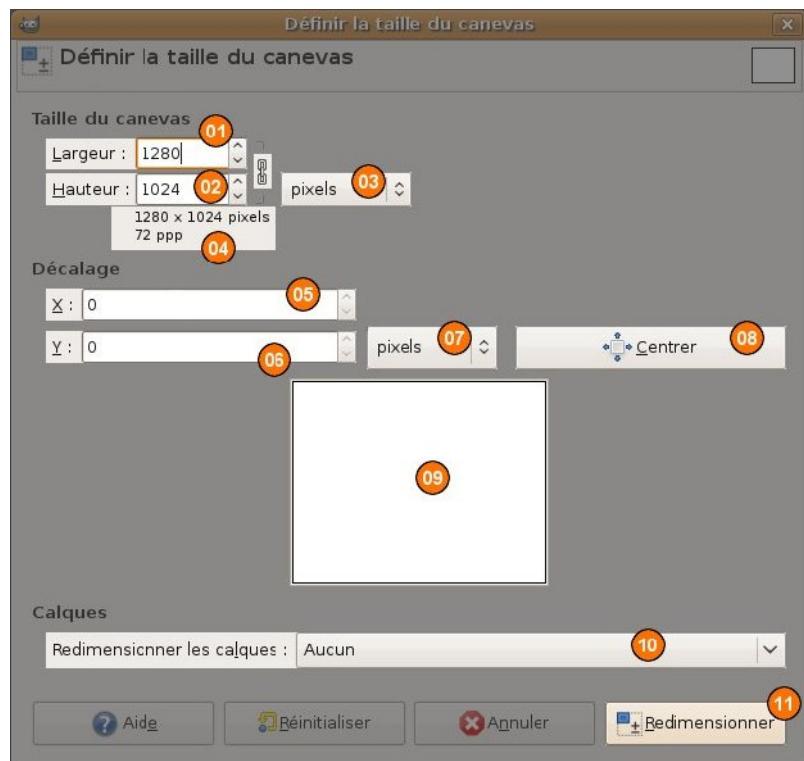
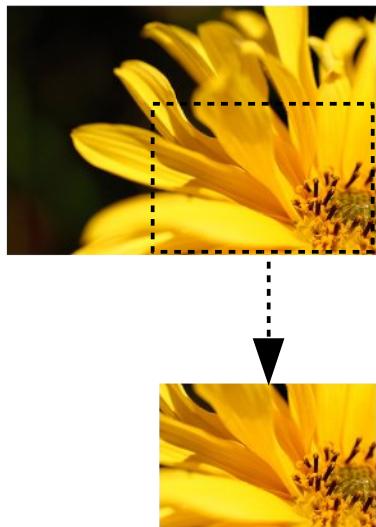
**Fig.2** Diminution de l'échelle de l'image (avant et après)





## 2. Comment changer la taille du canevas

Pour afficher la boîte de dialogue qui permet de définir la taille du canevas, cliquez successivement sur les menus **Image > Taille du canevas**.

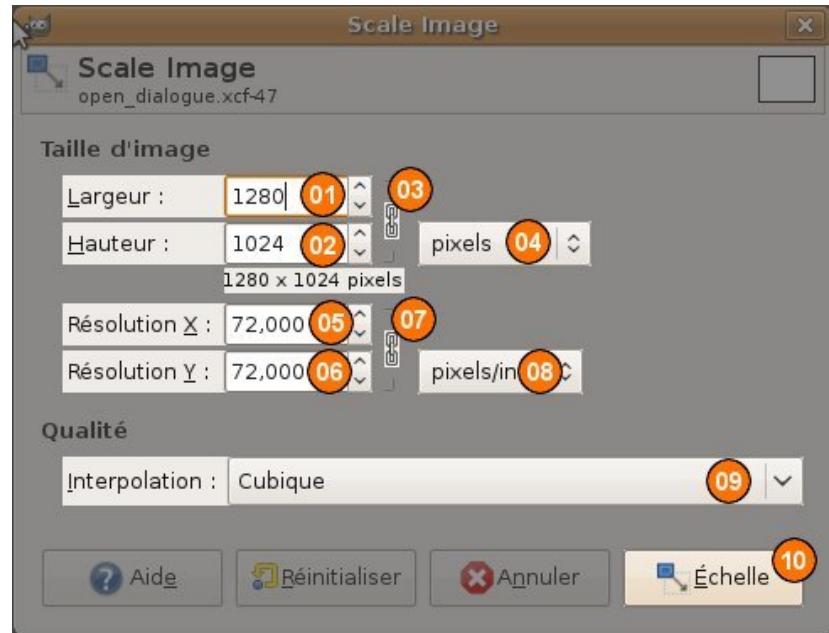
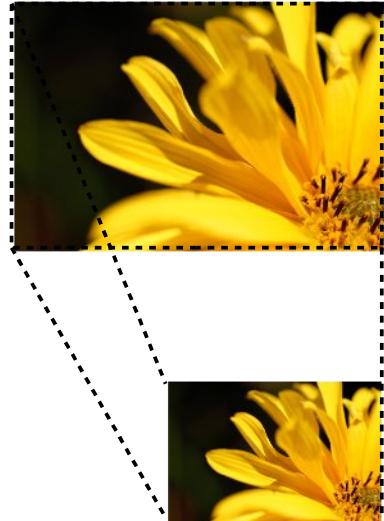


1. Largeur du document ;
2. Hauteur du document ;
3. Unités utilisées pour le document ;
4. Récapitulatif de la configuration du document ;
5. Décalage horizontal à appliquer au document (pour positionner horizontalement l'image par rapport à la nouvelle taille) ;
6. Décalage vertical à appliquer au document (pour positionner verticalement l'image par rapport à la nouvelle taille) ;

7. Préciser les unités utilisées pour le décalage ;
8. Centrer l'image par rapport à la nouvelle taille (affecte le décalage horizontal et vertical pour centrer l'image) ;
9. Pré-visualisation du document (après redimensionnement) ;
10. Redimensionner des calques en même temps que le document ;
11. Appliquer le redimensionnement.

### 3. Comment changer l'échelle de l'image

Pour afficher la boîte de dialogue qui permet de modifier l'échelle, cliquez successivement sur les menus **Image > Échelle et taille de l'image**.



1. Largeur de l'image ;
2. Hauteur de l'image ;
3. Garder les proportions de l'image ou pas ;
4. Unités utilisées dans le document ;
5. Résolution horizontale ;
6. Résolution verticale ;
7. Permet de modifier la résolution X et Y en même temps ;
8. Unités de la résolution ;
9. Méthode employée pour le redimensionnement de l'image ;
10. Validation des modifications apportées au document.



## VII. Les filtres

### 1. Introduction

Avec GIMP, vous pouvez appliquer des effets graphiques (ex. ajout de flou...) à vos images grâce aux filtres.

Ces derniers sont nombreux dans GIMP (plusieurs dizaines). C'est pour cette raison que nous ne pouvons pas les détailler dans ce support. Nous vous donnerons quelques exemples de filtres utilisés couramment.

**Pour afficher la liste des filtres, cliquez sur le menu « Filtres »** (→ *Figure 1 ci-contre*). Il regroupe les différents filtres classés par catégories.

Si vous faites partie des personnes curieuses, il vous est vivement conseillé de rechercher sur internet ou en effectuant des essais, des filtres qui peuvent produire les effets que vous souhaitez obtenir.

### 2. Quelques généralités sur l'utilisation des filtres

- **Un filtre s'effectue en général sur le calque courant**, sauf certains filtres qui vont parfois créer de nouveaux calques ou de nouvelles images ;
- **Dans la plupart des cas**, le filtre ne s'effectue pas automatiquement : une boîte de dialogue apparaîtra dans laquelle **vous devrez faire quelques réglages (attention aux fenêtres cachées)** ;
- **Le même filtre peut donner des résultats très différents en fonction des réglages utilisés**, n'hésitez pas à essayer différents réglages ;
- **Ne vous laissez pas impressionner par la complexité de certains réglages**. Même s'ils apparaissent compliqués au premier abord, vous pouvez toujours modifier des valeurs « à taton » et observer le résultat.

### 3. Exemples de filtres

Le tableau de la page suivante, vous donnera quelques exemples de filtres en partant de l'image ci-contre (→ *Figure 2*). Encore une fois, l'utilisation de la plupart des filtres est très ludique et nous vous encourageons à les découvrir en testant directement le résultat sur vos images personnelles...



**Fig.1 :** Le menu filtre est classé par catégorie



**Fig. 2 :**  
Image originale

Nom du filtre, catégorie	Exemples d'utilisation, paramètres	Résultat
<b>Flou gaussien</b> (catégorie flou)	Utilisé par exemple pour "flouter" un arrière plan afin de faire ressortir un sujet au premier plan. Dans cet exemple, nous avons appliqué un rayon de 30 pixels. Plus le rayon est élevé, plus l'image est floue.	
<b>Brouillage RVB</b> (catégorie bruit)	Ajoute du bruit sur l'image. Avec les bons réglages, il est possible de donner par exemple l'effet de grain d'une photo argentique.	
<b>Distorsion de lentille</b> (catégorie distorsion)	Déforme l'image pour donner, par exemple, un effet de vitesse. Dans cet exemple les paramètres suivants ont été utilisés : Principal : -75% ; Zoom : 40% ; Luminosité : 10%.	
<b>Effet d'éblouissement</b> (catégorie Ombres et lumières)	Le nom du filtre est explicite. Pas de réglages particuliers dans l'exemple. Il est cependant possible de définir l'endroit d'où part l'éclairage.	
<b>Effet de toile</b> (catégorie artistiques)	Donne un effet de toile de peinture. Il est possible de définir dans les réglages la direction et la profondeur du tissage.	
<b>Vieille photo</b> (catégorie décor)	Donne l'effet d'une photo qui a subi les dommages du temps. Dans l'exemple, nous avons gardé les réglages par défaut.	



## VIII. Annexes

### 1. Résolution

La résolution d'une image est exprimé en PPP (nombre de Pixels Par Pouce) également appelée DPI qui est le terme Anglais (Dot Per Inch).

Pour choisir quelle résolution appliquer à un document, il faut prendre une seule chose en compte : l'usage final du document.

Si votre document est destiné à l'impression, il faut choisir une résolution de 300 ppp tandis qu'une image qui sera uniquement lue sur écran sera configurée avec une résolution de 72 ppp.

### 2. Les types de fichiers

Au moment de l'enregistrement, vous devez choisir quel sera le type (ou format) de votre fichier. Il existe plusieurs formats d'image possibles et chaque format à ses particularités.

*Suivant l'extension que vous choisissez (si la transparence n'est pas gérée dans le format sélectionné, s'il est nécessaire d'aplatir l'image avant « l'export »...), GIMP peut afficher une fenêtre similaire à celle ci-dessous (dans le cas d'un « export » au format .jpeg)*

*Dans ce cas, l'ouverture suivante du fichier au format jpeg ne vous permettra pas de retoucher les différents calques.*

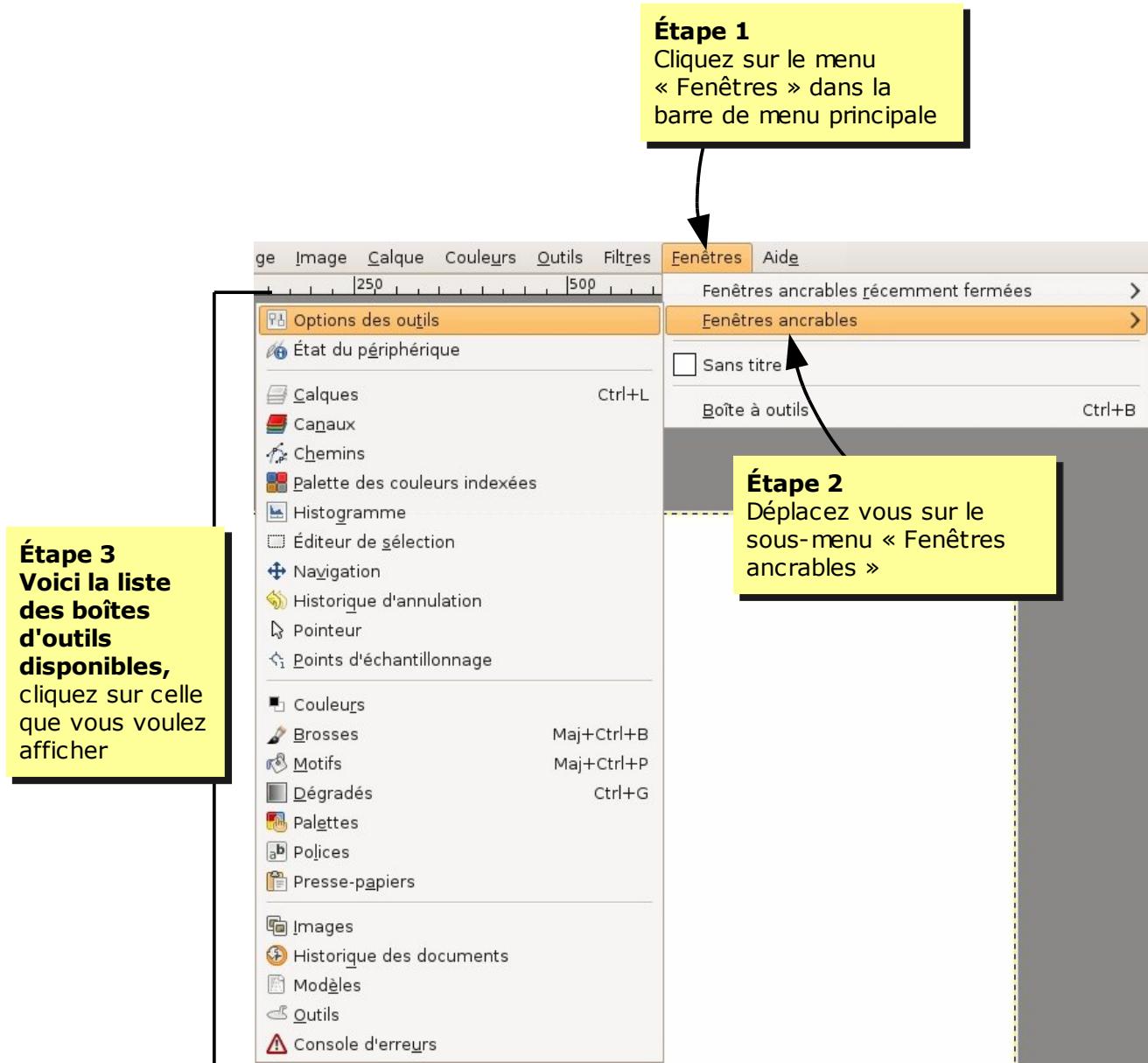


### Voici quelques formats d'images que vous utiliserez couramment :

- **XCF** : Il s'agit du format d'image natif du logiciel Gimp. Lorsqu'on réalise un montage, il est utile de conserver une copie dans ce format car il est le seul qui permet de conserver les calques de votre composition.
- **JPEG ou JPG** : Il s'agit d'un format utilisé pour réduire le poids des images numériques. Vous pouvez choisir le niveau de compression de l'image : plus la compression est élevée, plus la qualité de l'image se dégrade. Il s'agit donc de trouver le bon compromis poids/qualité ;
- **PNG** : Contrairement au format JPG, le format PNG n'altère pas la qualité de l'image car il applique une compression sans perte. En contrepartie, le poids de l'image sera plus lourd qu'avec le format JPEG.

### 3. Comment retrouver une boîte d'outils ?

Le terme pour désigner une boîte d'outils de Gimp est « **Fenêtre ancrable** ». Il y a 24 fenêtres ancrables dans Gimp mais en général, nous en utilisons seulement quelques unes. Si vous souhaitez afficher une fenêtre ancrable qui n'est pas disponible dans votre espace de travail, procédez comme ceci :



#### Exemples de boîtes d'outils couramment utilisées :

- « **Calques** »

Permet la gestion et la manipulation des calques. Les calques sont expliqués de façon précise dans le **chapitre V. Les calques / 3.Gestion des calques** ;

- « **Historique d'annulation** »

Affiche la liste des dernières opérations réalisées dans le document. Il permet de revenir à un état précis document.



## 4. Personnaliser l'interface de Gimp (avancé)

Lorsque vous avez beaucoup de fenêtres affichées dans Gimp, l'espace de travail devient très vite surchargé. Pour remédier au problème, Gimp met à notre disposition un système pour **regrouper les boîtes d'outils sous la forme d'onglets**, de manière à personnaliser l'espace de travail en fonction de ses besoins et gagner de la place.

Comme vous l'avez sûrement remarqué au cours de la lecture du livret, les boîtes d'outils de Gimp s'appellent « **Fenêtres ancrables** ». Le terme « Ancrable » signifie que vous pouvez regrouper ces fenêtres entre elles, les ancrer dans un emplacement commun.

**Dans l'exemple suivant, nous allons regrouper la fenêtre des Calques et celle de l'historique d'annulation (cette manipulation est valable avec n'importe quelle fenêtre ancrable) :**

### Étape 1 :

Placez le curseur de la souris dans zone suivante de la fenêtre ancrable...

### Étape 2 :

Effectuez un glisser-déposer sur la fenêtre de l'historique

### Résultat :

Les deux fenêtres ne font plus qu'une, deux onglets permettent de commuter entre les deux.

