



Chapitre II.

Prise en main rapide.

Ce chapitre est un résumé minimaliste de l'ensemble du travail .

Il ne reprend que les éléments à connaître « au départ » pour vous permettre de vous lancer .

Rien de plus .

1. L'interface .
2. Les brosses .
3. La gomme .
4. Lignes, Cercles et Carrés
5. Le texte .
6. Sélection .
7. Recadrer une image .
8. Le choix du format de sortie .

Rappel : Ce chapitre ne contient que l'extrême minimum à savoir

Chacun des points est repris en détail « dans les chapitres ultérieurs !!!!

ABC – 1- L'Interface . .

Quand on ouvre GIMP, un nombre indéterminé de fenêtres vont s'ouvrir .

Deux de ses fenêtres sont indispensables :

La fenêtre des outils ;

L'éditeur d'images .

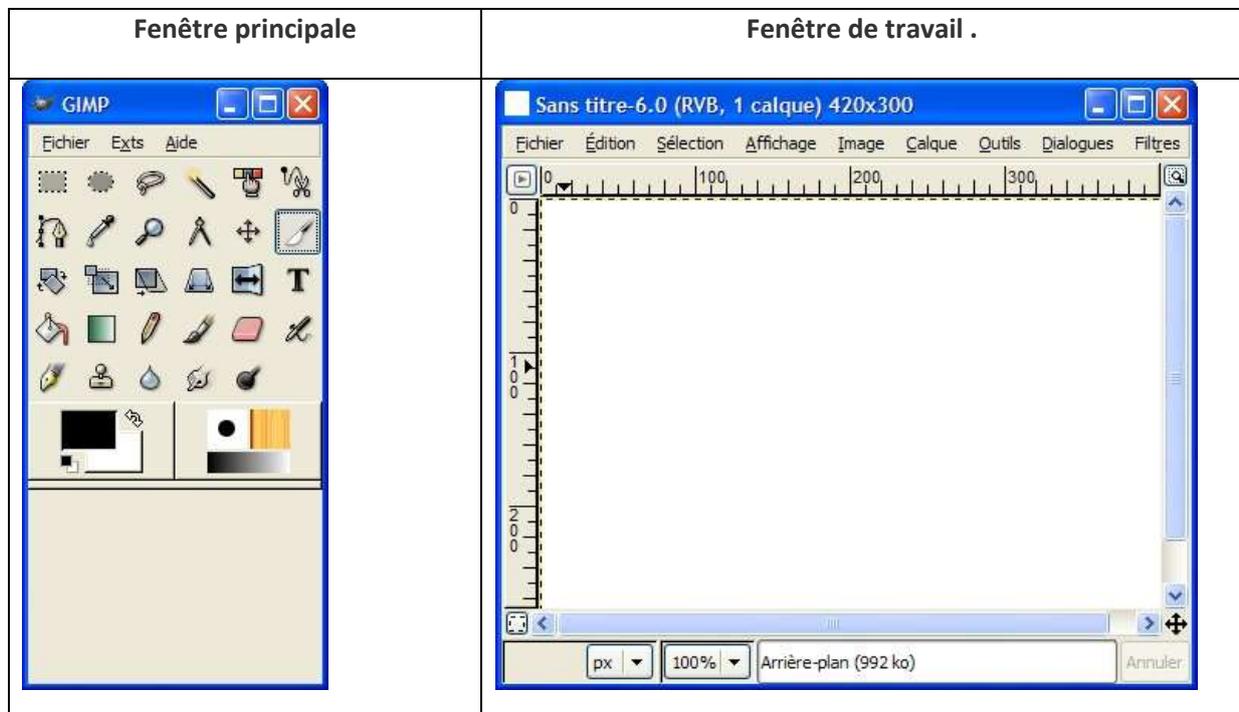
A partir de là on peut retrouver les autres

- Une image : Editeur d'image – Fichier – Ouvrir .
- Un calque blanc : Editeur d'image – Nouveau .
- Tout le reste : Editeur d'images – Fenêtre – Fenêtre ancrable

Quand Gimp se ferme, il garde en mémoire la position de chacune de ses fenêtres qui seront reprise à la réouverture de la prochaine session de Gimp

Interface « minimale » et « pratique » .

Une interface « pratique » doit comporter au moins ceci : l'espace de travail et les outils principaux



Pour bien faire ,elle doit comporter aussi la fenêtre des calques .

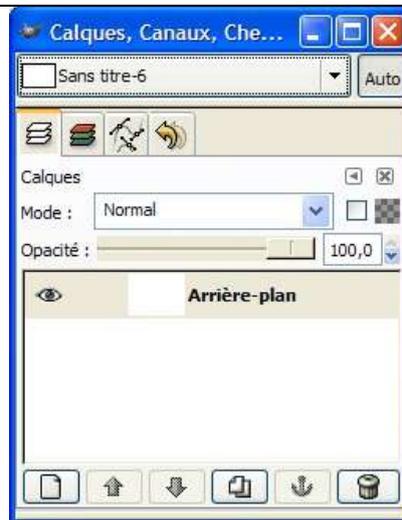
Antérieurement on l'appelait par la commande « Dialogue de calque » .

Actuellement on l'obtient par la commande :

Fenêtre – fenêtre ancrable – calques

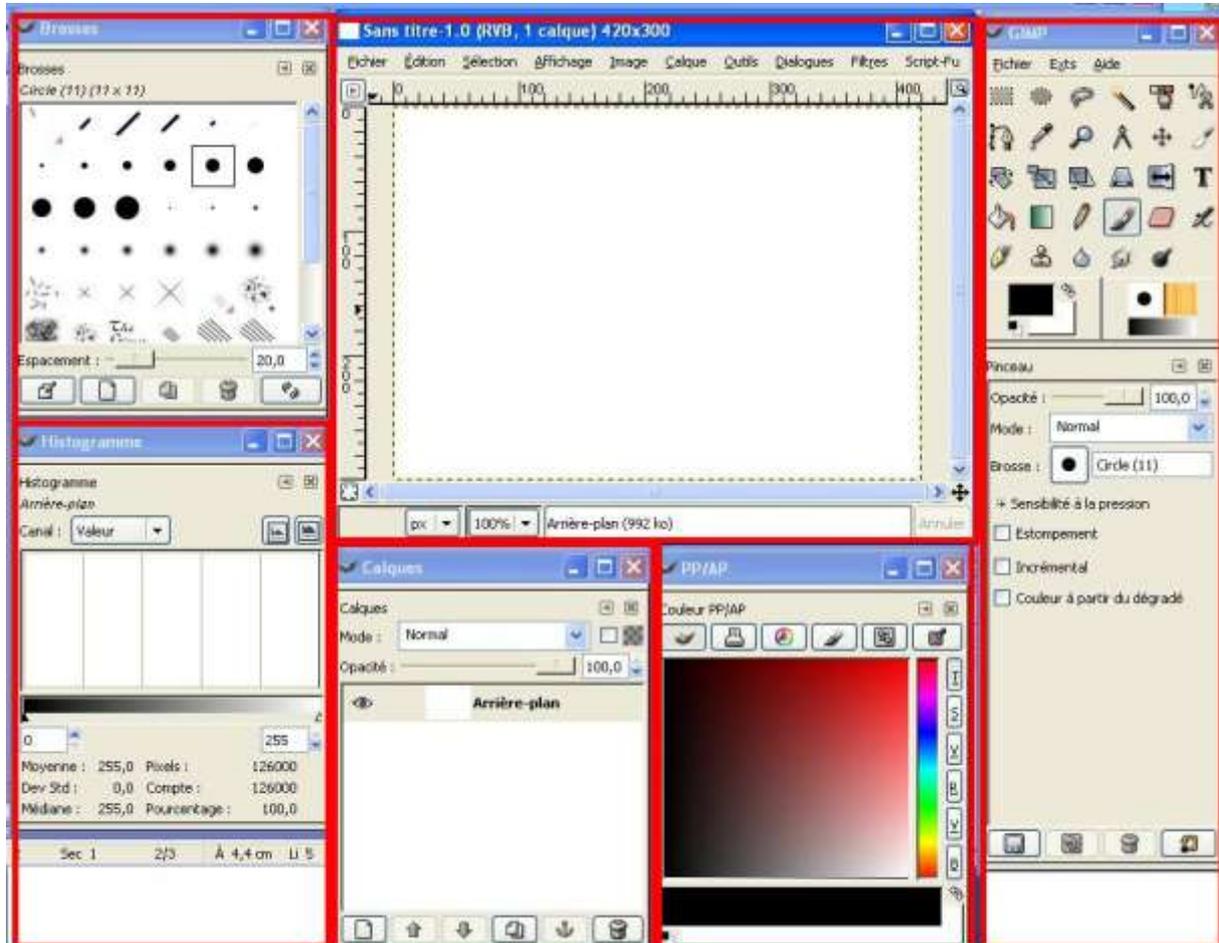
Cette fenêtre est indispensable à ouvrir si vous avez plus de 1 calque .

Sans elle vous ne saurez « rien faire »



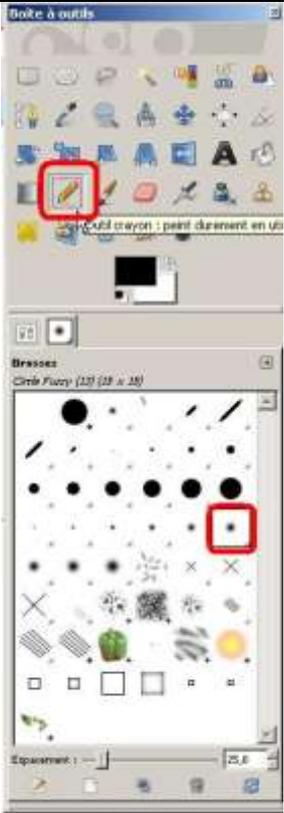
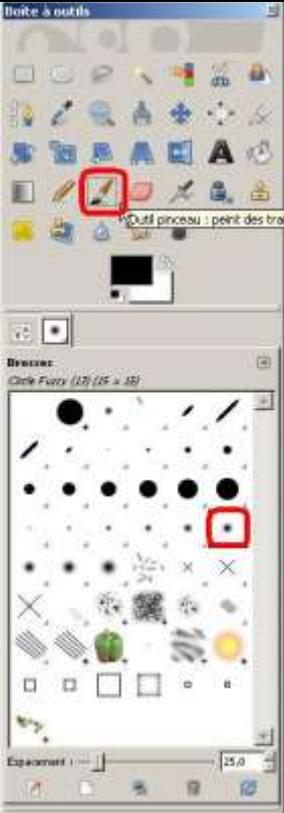
Interface « usuelle » .

Exemple d'interface « pratique » pour retoucher une photo



ABC – 2 - L'outil « brosses » .(Crayon - Brosses – Aérographes) .

Le crayon : Le crayon donne toujours des bords nets , alors que la brosse peut, suivant le type de brosse qu'on a choisit, donner des bords adoucis .Il semble possible de prendre un crayon aux bords adoucis, mais ça n'est pas vrai ; le crayon a toujours des bords « nets » .

<p>Avec le crayon on peut CROIRE que l'on sélectionne un crayon à bord flou ,mais le trait sera « net »</p>	<p>Avec la brosse, on a REELEMENT des bords flous ,et le trait sera « flou » .</p>	<p>Le résultat est donc différent ...</p>
		 <p>Pour cette image ,on a pris exactement le même pinceau à bord flou ,une fois en tant que crayon, et une fois en tant que brosse .</p> <p>Le résultat est nettement différent</p>

Les brosses :

Pour voir les brosses dont on dispose ,il faut faire (dans la boite d'outils Gimp) un seul clic sur la brosse .

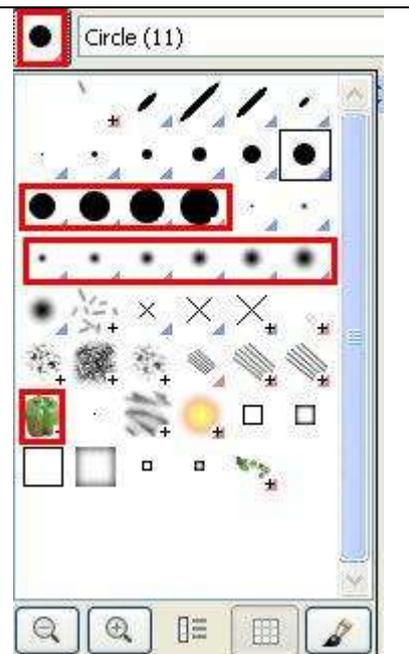
Ce panneau s'ouvre :

En haut l'endroit où on a fait le « clic d'ouverture » .

Ensuite les variétés de brosses .

a ce stade, deux variétés sont intéressantes

- Circle : bords nets ;
- Fuzzy : bords flous ;



L'Aérographe :

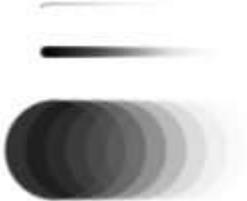
C'est le seul outil, où la vitesse de traçage influence la qualité de peinture .

Appel : Outil – Outil de peinture – Aérographe .

Taux constant Pression variable	Taux 50 Pression 20-40-60-80	
------------------------------------	---------------------------------	--

Fluctuation	Fluctuation 0 – 1 – 2 - 3	
-------------	---------------------------	---

Estomper	Estomper 20 – 50 - 100	
----------	------------------------	--

Etirer -Rétrécir	Etirer – Rétrécir 0.1 – 1 – 10	
------------------	-----------------------------------	--

ABC - 3 - L'Outil Gomme .

Elle a l'air « très simple », mais elle sait s'avérer très « énervante » aussi, car son comportement dépend du type d'image

- Dans une image sans calque, ou sans fond transparent, la gomme fera en réalité office de simple pinceau avec la couleur d'arrière plan.
- Dans une image avec fond transparent, la gomme va véritablement effacer la zone où on l'applique, et donc la rendre transparente.

L'image initiale pour rappel n'a pas de canal alpha, donc pas de transparence .

Quand on fait aller la gomme sur une image sans transparence, la gomme est en fait un pinceau avec la couleur d'arrière plan (laquelle est 9 x / 10 le blanc) .



Ajout d'une transparence par :Calque-Transparence-Ajouter un canal alpha

Cette image vient d'avoir une transparence .

La gomme se comporte cette fois comme une « gomme » .



ABC - 4 – Les formes géométriques.

Lignes, cercles et carrés .

A la différence de Paint pour lequel il est très facile de faire des lignes, carrés et cercles, c'est « différent » avec GIMP .

La ligne :

Tout simple :

- **On prend un outil de dessin . (on aura une ligne de la couleur et de l' épaisseur de l'outil choisi) .**
- **On fait un premier point .**
- **Un « fil à la patte » apparaît , ce sera la « ligne » .**
- **Un deuxième clic au point d'arrivée , et la ligne est automatiquement faite .**

Le carré et le cercle .

Dans « Paint » il faut faire « majuscule + le rectangle ou l'ovale et le carré ou le cercle (et rien qu'eux) vont se dessiner .

Dans Gimp, c'est différent ; il faut faire successivement :

- Le rectangle ou le cercle (plus ou moins aux dimensions voulues) .
- Sans lâcher le clic souris, on fait MAINTENANT « majuscule » .
- Le rectangle se transforme alors (mais alors seulement) immédiatement en carré et l'ovale en cercle .

Il y a une « astuce » plus facile : Filtre – Rendu – Choix de la figure – Traçage

ABC – 5 - Sélection .

La « sélection », c'est la base du traitement image ; c'est avec la sélection qu'on va ensuite travailler la plupart du temps ..

Le canal alpha .

Il est recommandé d'avoir une transparence possible et donc d'ajouter un canal alpha à l'image qui s'ouvre .

Calque > Transparence > Ajouter un canal alpha .

Comment « sélectionner » ?

Il y a plusieurs méthodes d'isolement du sujet .

Chacune est plus intéressante pour un type bien précis de situation et de besoin .

A ce stade, les outils les plus simples sont :

- a) Rectangle de sélection ;
- b) Lasso de sélection
- c) Couleurs contigües .

ABC – 6 -Textes et polices :

Comment appeler l'outil « texte » ?

On peut appeler l'outil « texte » comme toujours de plusieurs façons :

- Outil > Texte .
- Boite à outil > Outil texte

Le texte et les calques .

Chaque appel de l'outil texte génère automatiquement , sans que vous vous en rendiez compte, un nouveau calque ,lequel est transparent dès le départ .

Il est donc possible à tout moment de revenir au calque « texte » par la suite pour en éditer le texte, et y modifier ce qu'on veut :

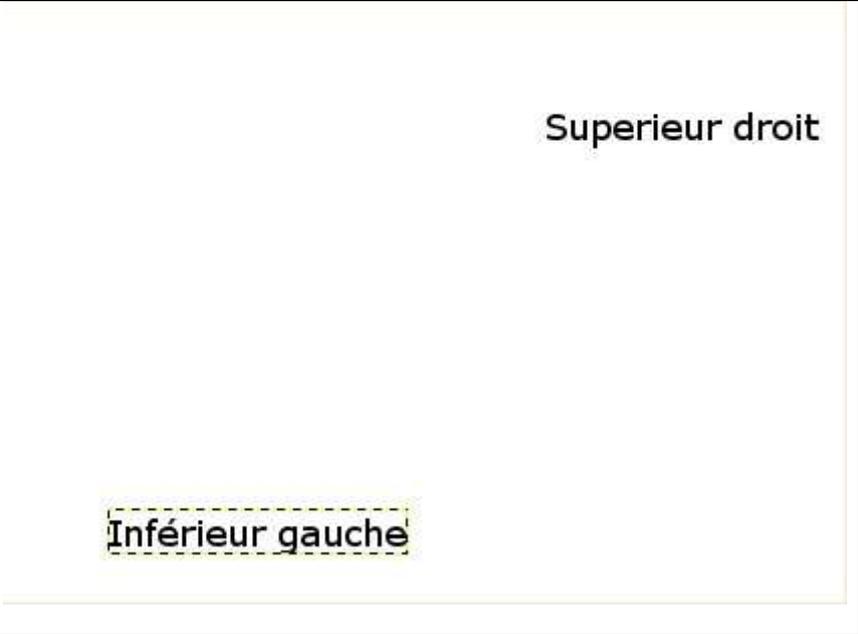
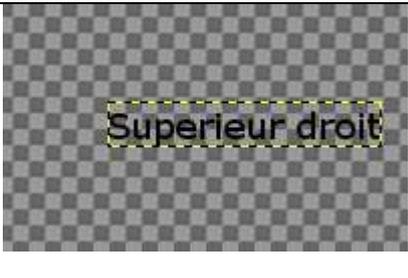
- Le contenu du texte lui-même
- Position dans l'image,
- Police et taille de la police .
- Espace interligne, etc

Comment taper le texte ?

- On active le « texte » ;
- On définit un endroit et une zone où il sera
- Le texte sera celui qu'on tape dans la boite « pop up » de frappe de texte .
- La forme du texte sera celle définie dans la boite de dialogue de texte .

- Ce calque contient le texte, et ce texte là seulement .
- Si on a 2 textes , chacun des textes aura son calque à lui totalement indépendant de l'autre calque de texte .

Ce que résume cet exemple

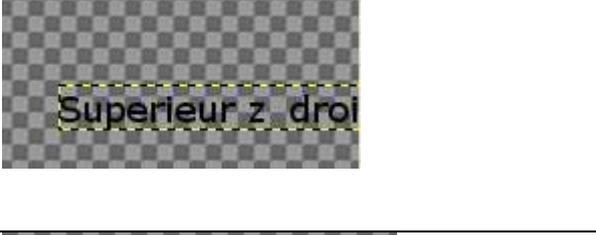
<p>On a uniquement tapé 2 textes . :</p> <p>Supérieur droit .</p> <p>Inférieur gauche.</p>	
<p>On a 3 calques :</p> <ul style="list-style-type: none">• Le premier calque de fond auquel on a pas touché ;• Les 2 calques « textes » avec chacun leur texte .• Rien ne lie les 2 calques de texte ; ils sont totalement indépendant les uns des autres .	
<p>Et si on analyse un calque , on voit bien qu'il est transparent ,et qu'il contient ce texte (et ce seul texte) uniquement.</p>	

Edition de texte « simple » :

Si le texte est resté « texte », aucun problème pour « éditer » le texte ,et on peut le modifier comme on veut .

Seule contrainte : la longueur de la ligne par rapport à la longueur de la « fenêtre » créée.....

Si on dépasse les limites, la partie « en excès » sera « là »,mais invisible ...

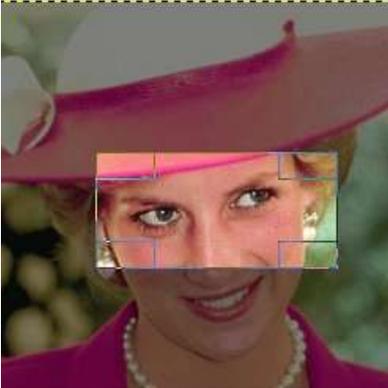
<p>Le texte qu'on veut modifier en cliquant dans son calque .</p>	
<p>On a ajouté « z » .</p>	
<p>Z est bien inséré .</p> <p>Mais on ne voit plus l'ensemble du mot « droit » parce qu'on est en fin de ligne .</p>	
<p>Mais l'info n'est pas perdue pour autant ; on peut très bien déplacer le texte (avec l'outil de déplacement du calque) ,et tout le texte est toujours là ...</p>	

ABC – 7 - Recadrer une photo .

1° Méthode:

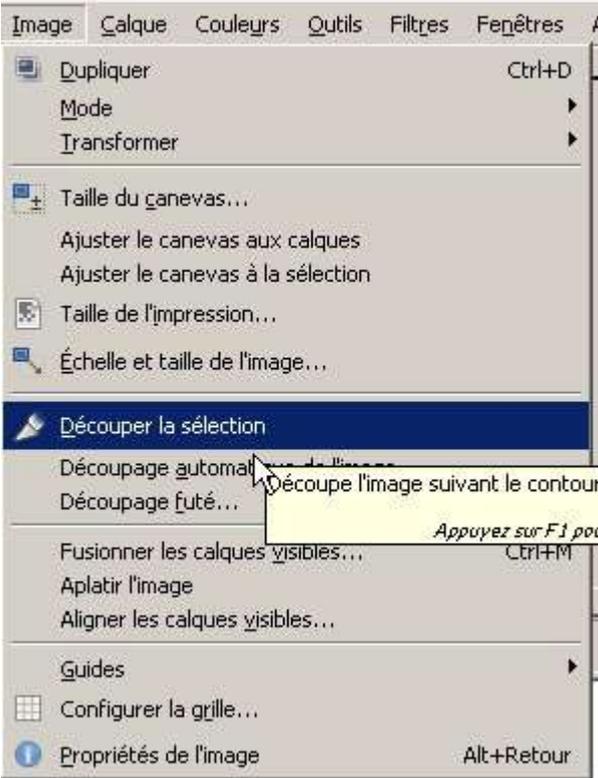
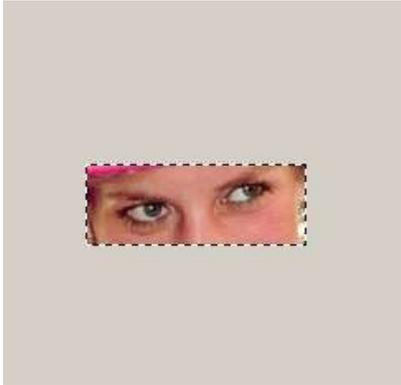
Avec l'Outil cutter .



	
	<p>Contrairement à ce qu'on peut croire, avec l'outil cutter ,on ne peut découper que des rectangles ; on ne peut pas « tourner » autour de ce qu'on veut</p> <p>Quand on relâche le cutter , on obtient la sélection rectangulaire .</p>
	<p>Pour découper la sélection, il faut cliquer « dedans » .</p> <p>On obtient une nouvelle image qui n'attend qu'une chose ; qu'on lui donne un nom</p>

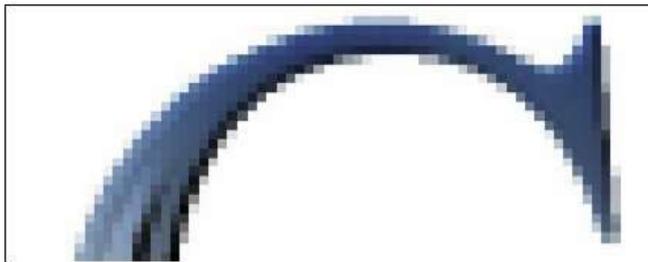
2° Méthode :

Sans l'outil cutter mais avec la « sélection ».

	
	Sélection > Rectangle
	Image > Découper la sélection  Echelle et taille de l'image .

ABC – 8 - Choisir le format de sortie .

Si vous voulez « tout » conserver sans aucune dégradation, avec les calques, les masques et SURTOUT les transparents :	XCF
Si vous ne voulez conserver que votre image sans aucune dégradation :	PNG
Si vous voulez utiliser l'image de façon courante	Jpeg, Gif, BMP



=> format PNG sans dégradations
☞



=> format JPEG (observez le contour)

On remarque avec l'image en sortie JPEG qu'on sera plus qu'embêté si on doit ensuite retravailler dessus par exemple en isolant les couleurs ;on aura toujours une « brume » qui entoure extrêmement gênante avec les sélections ,etc