



Chapitre 3 .

Les calques .

- 1. Un calque .**
- 2. Plusieurs calques .**
- 3. Dialogue de calques .**
- 4. Fusion de calques .**
- 5. Calques liés .**
- 6. Coller sur un calque .**
- 7. Calques « Massicot » .**
- 8. .Dimensions de Calque.**

1° Un calque .

**La plus simple représentation matérielle d'un calque est celle d'une feuille d'acétate transparent
Ce n'est pas du tout ça en réalité, mais c'est « comme ça » que c'est le plus compréhensible .**

Un calque supporte des objets « non transparents » .(des dessins que l'on fait ou des images) .
Mais ces objets peuvent être rendus plus ou moins transparents en réglant la transparence du calque ...

**Au départ, et contrairement à ce que j'ai écrit plus haut , le tout premier « calque » n'a pas de
capacité de transparence .**

Si on en a besoin, il faut la lui ajouter et c'est très simple :

Calque – Transparence – Ajouter un canal alpha .

2° Plusieurs calques.

On peut avoir pour une image, plusieurs calques :

- a) soit parce qu'on ouvre délibérément plusieurs calques via : calque – nouveau calque .
- b) soit parce qu'on ouvre sans le savoir un nouveau calque par exemple avec l'outil « texte » .
- c) soit parce qu'on transforme une sélection flottante en calque via l'icône « nouveau calque »

Pour se retrouver dans les calques , il faut faire :

Fenêtre – fenêtre ancrable – calque .

On va y retrouver les calques empilés suivant leur ordre de création, mais peut réorganiser la pile de calques dans l'ordre qu'on veut .

On peut rendre un calque « inopérant » en le « désactivant » (en fermant son « œil ») .

Les calques vont en fin de travail être « fusionnés » entre eux .

Il existe plusieurs méthodes différentes de fusion , et chacune génère des résultats forts différents des autres .

A part la fusion « normale » qui se comprend facilement (le calque du dessus écrase le calque du dessous), pour tous les autres modes de fusion c'est assez « intuitif » , en tous les cas très difficile à comprendre , et plus encore à expliquer

La fusion se fait :

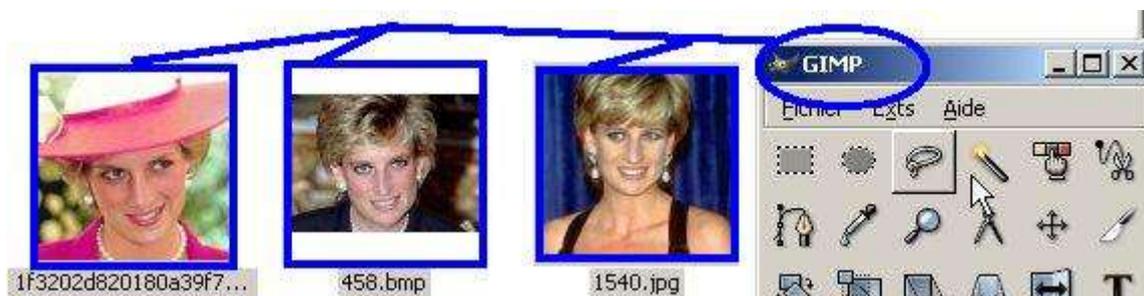
- du haut vers le bas (donc si on est pas sur un calque « plus haut », l'outil de fusion sera désactivé) ..
- calque par calque (et pas « tous ensemble » ; ça c'est « Image – Aplatir l'Image »).
- suivant le « mode » choisit pour la fusion de ces 2 calques là, indépendamment de la méthode de fusion qui servira pour les cadres ultérieurs dans la pile .

Ouverture de plusieurs calques par « l'explorateur » .

Remarque très anecdotique

« Explorateur » permet d'ouvrir des fichiers images multiples :

1. Aller dans Explorateur .
2. Sélectionner toutes les images désirées .
3. Glisser ces images sur
 - a. le logo « Gimp » de la fenêtre « Gimp » (avec les anciennes versions de GIMP).
 - b. le texte « Boîte à Outils » (avec les nouvelles versions de GIMP)..



Automatiquement il y a autant d'images différentes ouvertes qu'il y a d'images différentes sélectionnées, chacune dispose d'une fenêtre à part entière .

3° « Dialogue de Calque » .

Cette option n'existe plus dans les dernières versions de GIMP .

Il y a maintenant à la place : **Fenêtre - Fenêtre ancrable - Calque**

L'interface « calque » est quasi toujours indispensable , car elle permet :

- a) de savoir exactement sur quel calque on est (le calque en surbrillance) , et éventuellement d'en changer .
- b) de voir les résultats qu'auraient une fusion , mais « sans la faire » .
- c) de désactiver certains calques (fermer l'œil)
- d) de changer de place un calque en le mettant au dessus ou en dessous dans la « pile des calques » .

La fenêtre des calques contient un choix de mode de fusion .

Ce choix est déterminant dans le type d'image résultante qui sera obtenu comme nous le verrons plus loin .

4° Fusions de calques .

**Pour fusionner les calques, il faut se mettre en haut de la pile des calques .
On obtient la pile des calques par :**

fenêtre - fenêtre ancrable – calques .

**La fusion la plus simple est le simple écrasement de l'celui du dessous par celui du dessus .
C'est le mode de fusion « normal » , c'est la fusion la plus employée .**

Les autres modes de fusions doivent plus se « sentir » que s'expliquer .

Parmi les plus utilisés il y a : multiplier, diviser, extraction de grain, fusion de grain .

Il n'y a aucun intérêt à vous casser la tête en essayant de prévoir ce que ça va vous donner ;il faut « le voir » à chaque fois .

Si vous voulez « habiller » quelque chose , »multiplier » et « fusion de grain » sont fréquemment utilisés ...

5° Les Calques liés .

Principes de base :

1. Dans un travail GIMP, il n'y a qu'un et un seul groupe de calques liés .
2. Ce groupe de calques liés peut contenir autant de calques qu'on veut, mais il n'y a qu'un et un seul groupe de calques liés .
3. Pour être « lié », un calque doit arborer le symbole de la chaîne ;
4. Mais un calque seul avec sa chaîne ne veut rien dire ; il faut obligatoirement que la chaîne aboutisse à un autre calque et donc il faut qu'il y ait au moins 2 calques liés
5. Les calques peuvent être liés quelle que soit leur position (ils ne doivent donc pas être rangés les uns en dessous des autres dans le « dialogue des calques »)

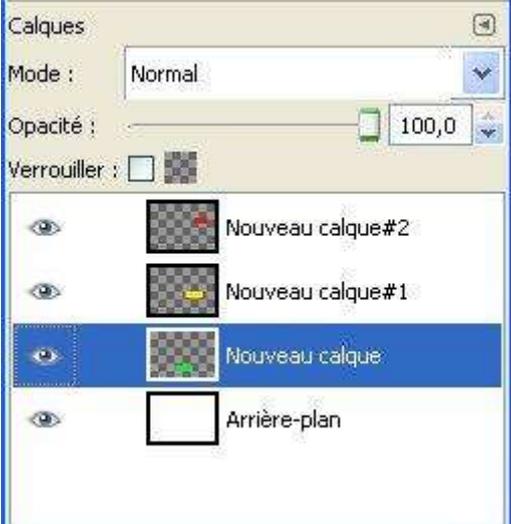
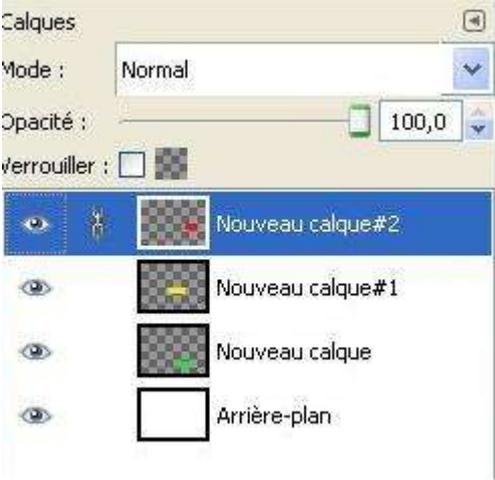
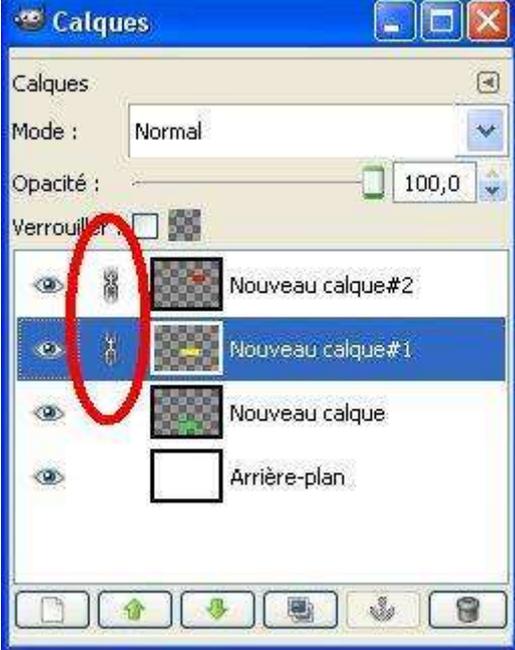
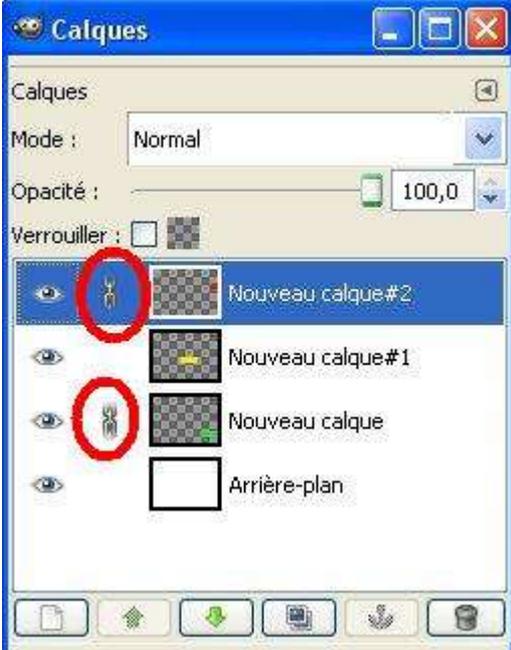
Que font des calques « liés » ?

Les calques liés sont GEOGRAPHIQUEMENT liés : si on en déplace un, on les déplace tous exactement de la même façon .

Les calques liés ne sont pas liés autrement que géographiquement .

Par exemple, point de vue « image » : la modification de transparence d'un seul par exemple ne va pas entraîner la modification de transparence des autres .

En résumé :

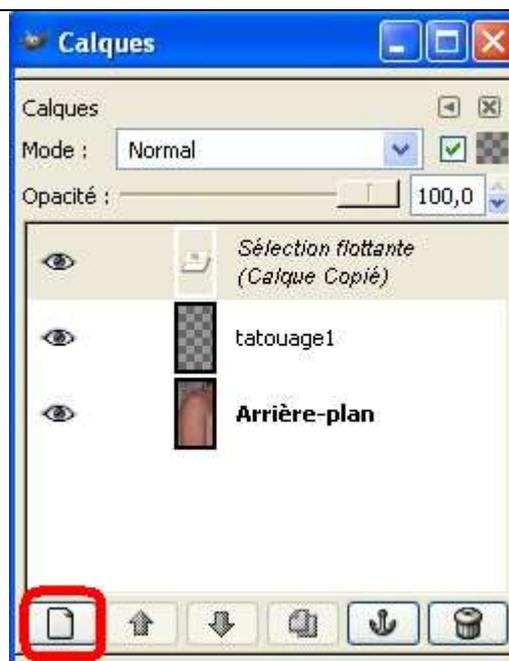
<p>Aucun n'est lié ; aucun n'a la chaîne</p>	<p>Aucun n'est lié ; 1 seul a la chaîne, donc cette chaîne ne va nulle part</p>
	
<p>Rouge et jaune sont liés, car ils ont tous les 2 la chaîne</p>	<p>Rouge et vert sont liés, Car ils ont tous les 2 la chaîne, Qu'importe où ils se trouvent dans la pile</p>
	

6° « Coller » sur un calque .

On a dans cet exemple 2 calques (2, pas « 3 », le 3° « calque » celui « tout en haut », n'est pas un « calque » mais une « sélection flottante »...).

Sur le calque du dessus qui est entièrement transparent (comme on le voit avec les petits carrés), on a « collé » une image bien réelle (la « sélection flottante ») .

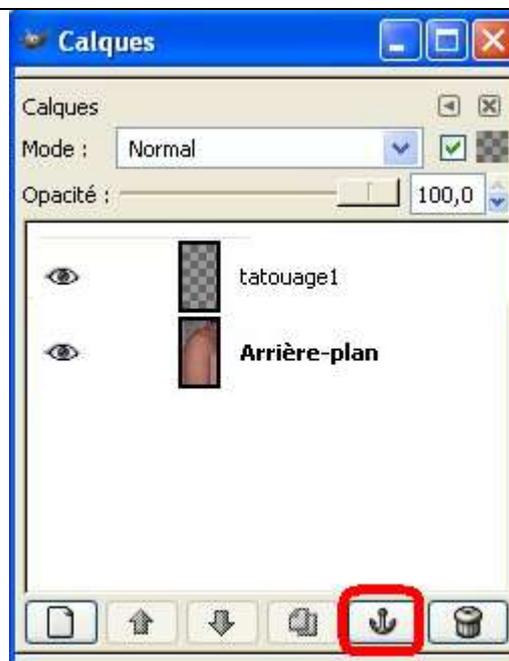
Cette image est « collée », mais pas « figée » .
On peut encore la déplacer .
Elle porte donc le nom de « **Sélection Flottante** », et si on veut en faire un calque il faut cliquer sur l'icône en bas à gauche du « dialogue de calque », (la feuille) et on aura alors **3** calques indépendants.



Mais on est pas obligé de transformer une sélection flottante en calque ; on peut très bien verrouiller la position d'une sélection flottante et dans ce cas la sélection flottante se fige sur le calque précédent , et on aura alors **2 calques indépendants.**

Ici on a « figé » la copie sur le calque en appuyant sur l'ancre en bas à droite (et non pas sur la feuille dans l'angle inférieur gauche) .

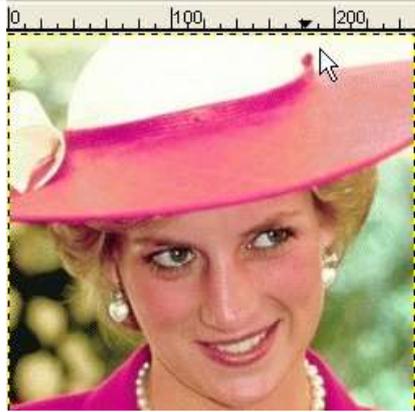
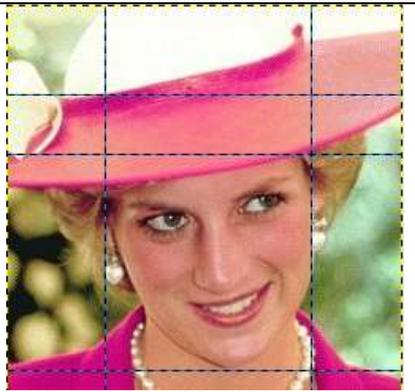
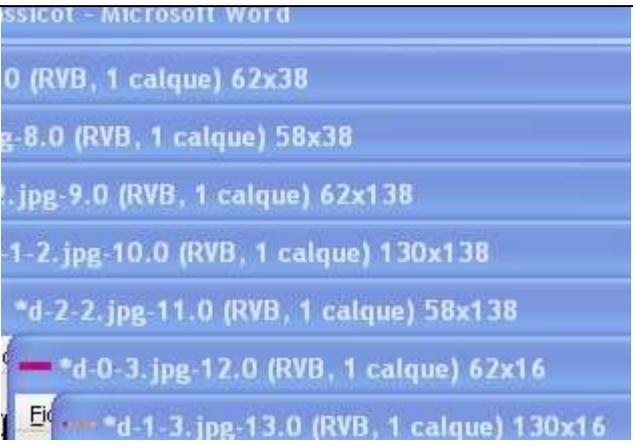
On remarque que le nombre de calque est passé de 3 à 2 : sélection flottante s'est collée au calque « tatouage » .



7° Les Calques de Massicot .

A partir d'un seul calque, on peut obtenir autant de calque distincts qu'on veut via la commande « Massicot » .Pour cela, il faut passer par « les guides » .

Exemple

<p>Il ne faut activer aucune commande, il suffit de prendre un guide « en haut » de l'image (on le cueille en haut sur les bords supérieur et latéral gauche du cadre ...pas de l'image) ,pour autant que ds «Image >> affichage »on ait sélectionné « afficher les guides ») ..</p> <p>Une fois qu'on en a pris un ,il suffit de revenir en haut,il y en a autant qu'on veut ...</p> <p>Et idem « sur le côté » .</p>	
<p>On obtient par exemple « ça » comme grillage .</p> <p>Si on fait maintenant Image>> Transformer – Massicot ,</p> <p>on obtient autant de calques différents qu'il y a de fragments différents .</p> <p>Dans ce cas-ci il aura 12 calques de tailles différentes .</p>	
	

8° Dimensions de Calques et d'images .

A : Connaitre la dimension d'un calque :

La dimension apparait dans l'angle inférieur gauche du calque quand le curseur est dans l'angle inférieur droit du calque .

B : Faire d'une grande **image** une petite **image** .

**On parle d'images ici, pas de calque .
Ca ne se passe donc pas dans « calques » ...**

Image – taille et dimension de l'image .

Toute l'image sera réduite , mais la réduction contiendra toute l'image ...

C : Mettre sur une petite image, une grande image (dans sa totalité) .

Si on ouvre une petite image,
et qu'ensuite on ouvre une grande image via la cmde : «Image - ouvrir en tant que calque » ,
la grande image sera collée « entière » ,tout y sera, et sans aucune déformation ...
mais par contre seule sera « visible » l'espace délimité par la fenêtre de la petite image
On est pas fort avancé

Si on veut voir l'entièreté de cette 2° image il faut faire au préalable :

Image - Taille et Dimension de l'image