

Chapitre 5 . Outils divers.



1. Brosses .
2. Brosse de calligraphie.
3. Forme géométrique.
4. Gomme .
5. Pipette.
6. Barbouillage – Goutte d'eau.
7. Eclaircir – Assombrir .
8. Dégradé
9. Tampon sec et Sparadrap .
10. Chemin

1° L'outil « brosses » . (Crayon - Brosses – Aéroglyphes) .

Généralités .

Dans GIMP, la plupart des brosses ont l'extension « gbr ».

Gimp à l'état initial dispose déjà de brosses, mais on peut en ajouter .

Une brosse c'est ni plus ni moins qu'une image en niveau de gris .

Une brosse fait des coups de tampons les uns derrière les autres .

Si il n'y a aucune différence entre 2 coups de tampons, on a une ligne continue .

Si il y a une distance « vide » entre deux coups de tampon on a des hachurés .

Le paramètre qui définit cette distance entre 2 coups de tampons, c'est « espacement » .

La plupart du temps, on se contente de choisir une brosse dans la boîte d'outils, soit une brosse à bords nets, soit une brosse à bord flou, et on ne s'occupe même pas de sa taille sous forme d'icône, parce qu'il n'y a qu'à ajuster le curseur de la brosse à la taille désirée dans la boîte d'outils

Faire une nouvelle brosse avec l'éditeur de brosse :

1. Image > Boite de dialogue > Brosse .
2. On choisit une brosse existante ;
3. On double clique dessus .
4. On peut modifier ses caractéristiques .

Faire une nouvelle brosse avec une sélection dans le « presse papier » .

1. Image > Outil > Outil de sélection
2. Faire une sélection .
3. Image > Boite de dialogue > Brosse .
4. On va dans l'angle supérieur gauche des brosses .
5. On clique sur la brosse qui est en fait toute la sélection précédente .

On peut même l'enregistrer comme une nouvelle brosse définitive en faisant :

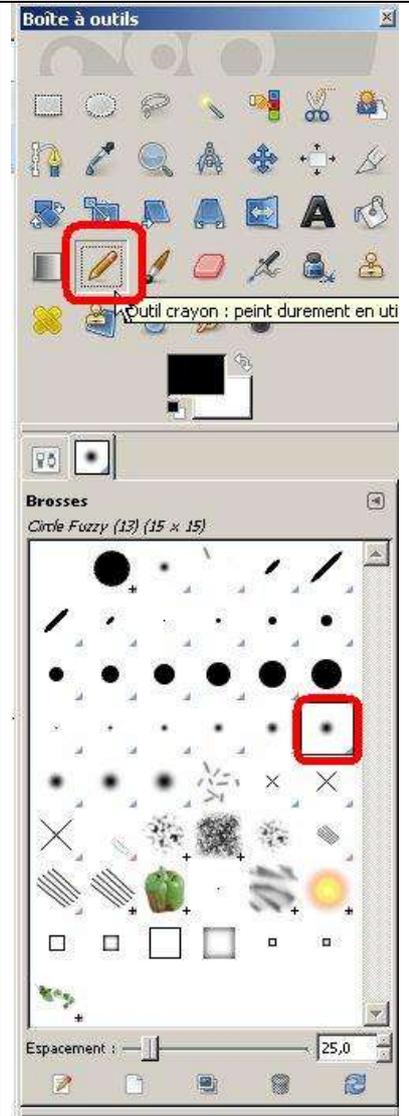
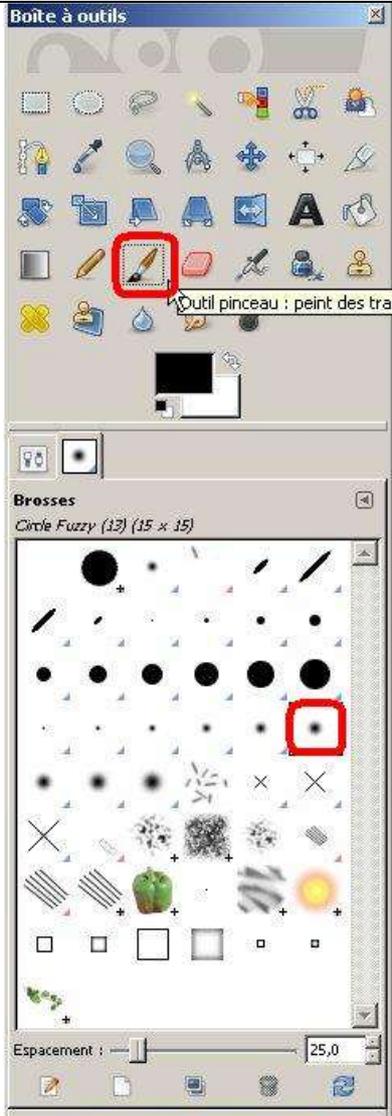
Image > Edition > Coller comme > Nouvelle Brosse .

Différences crayons, brosses aérographe .

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 . Le résultat est nettement différent</p>

Les brosses :

Les brosses de GIMP ont le format « gbr ».

Dans Gimp il y a déjà une grande variété de brosses, mais il est toujours possible d'en ajouter soi même ou d'en télécharger .

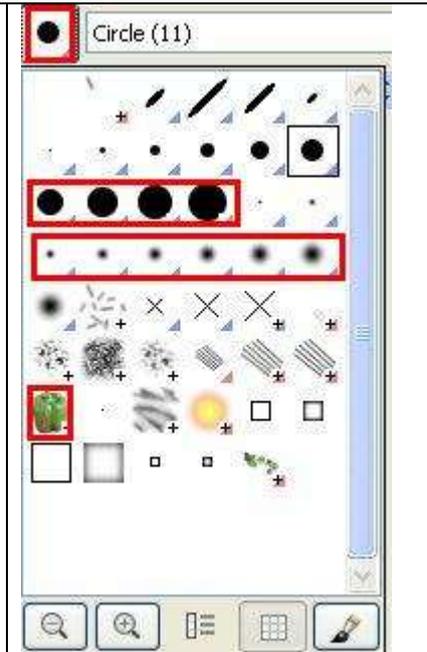
Pour voir les brosses dont on dispose ,il faut faire (dans Gimp) un seul clic sur la brosse .

Ce panneau s'ouvre :

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

Ensuite les variétés de brosses :

- Circle : bords nets ;
- Fuzzy : bords flous ;
- Figurées : une image « couleur »



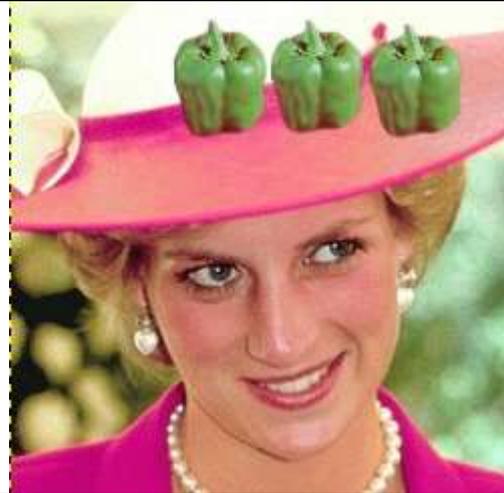
A quoi utiliser des brosses ?

- A dessiner bien évidemment
- Mais aussi (et c'est très fréquent pour des brosses « spéciales » que l'on télécharge) avoir 1 objet tout fait que l'on peut mettre dans une image ; par exemple une collection de brosses type « bulle d'air » (si on retouche souvent des images de plongées),ou une collection de logos de marques de voiture par exemple ; ce sont des « brosses figurées » .

Les brosses figurées .

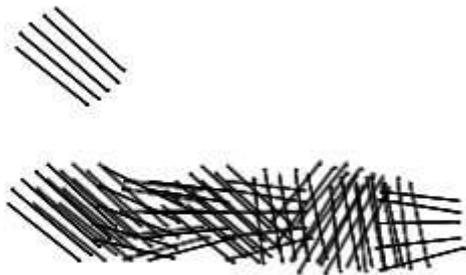
Toutes les brosses travaillent avec la couleur du « premier plan »,sauf les brosses « figurées » qui elles travaillent avec leur forme et leur couleur propre .

Ex très simple avec le piment qui fait partie de la dotation « de départ » de GIMP (uniquement pour qu'on puisse voir ce qu'on peut faire ...) :



Les brosses animées ?

C'est une brosse qui tourne sur elle-même si on lui fait faire une ligne .
Si on ne fait qu'un point elle reste telle quelle.



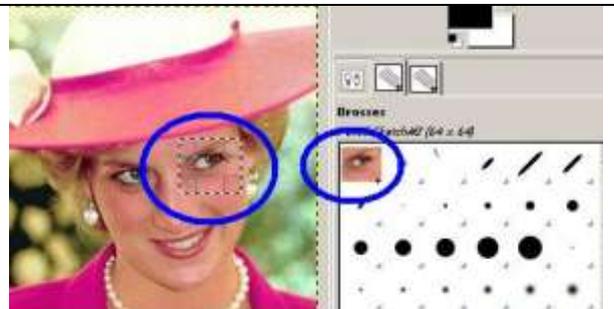
1 point de brosse animée .
elle n'a pas pivoté .

1 ligne de la même brosse animée :
elle a pivoté tout le long

Brosses copiées .

C'est une brosse que l'on obtient en faisant :
soit « sélection » puis « copier » .
soit sélection – coller comme nouvelle brosse

Elle apparait tout en haut du tableau des brosses .
Elle disparaît à la fermeture de cette image .



Ajouter une brosse que l'on a copié d'un de ses dessins .

Extrêmement facile :

- On sélectionne le fragment d'image qu'on veut
- Image >>Edition – Coller comme - Nouvelle brosse .

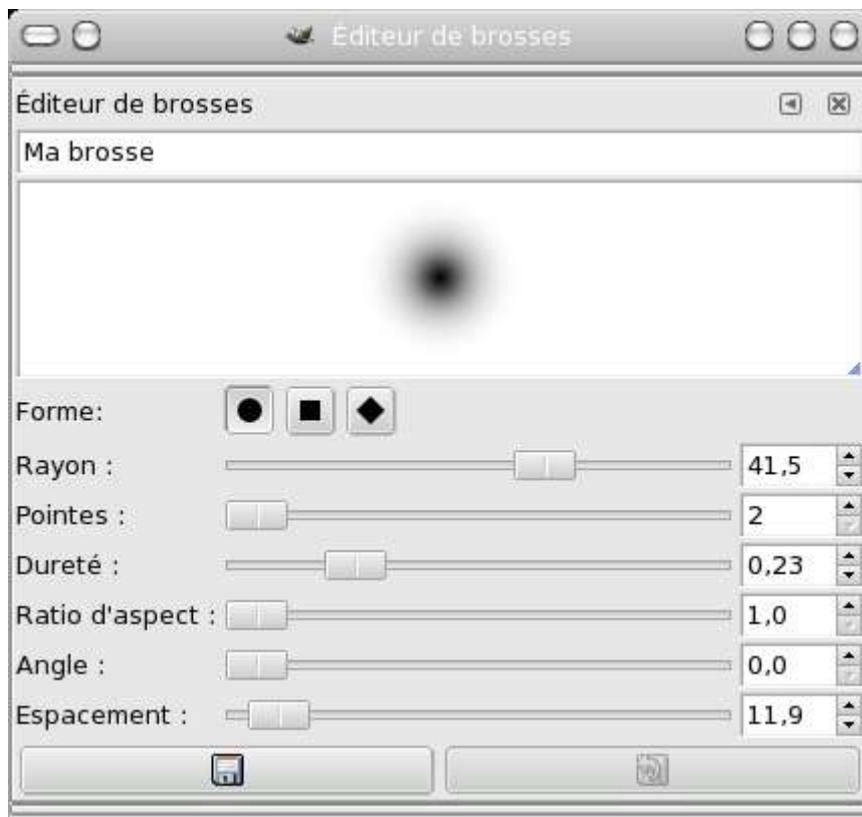
Ajouter une brosse que l'on a créé .:

On va dans Gimp et on sélectionne la brosse .

On va dans Gimp et on fait : Fichier – Dialogue – Brosse .

On va dans Gimp et on fait Triangle - Menu Brosse – Nouvelle brosse .

Il faut commencer par donner un nom à « ma brosse » .



Quand on a tout fini,il faut l'enregistrer .

Ajouter des brosses : Les brosses téléchargées :

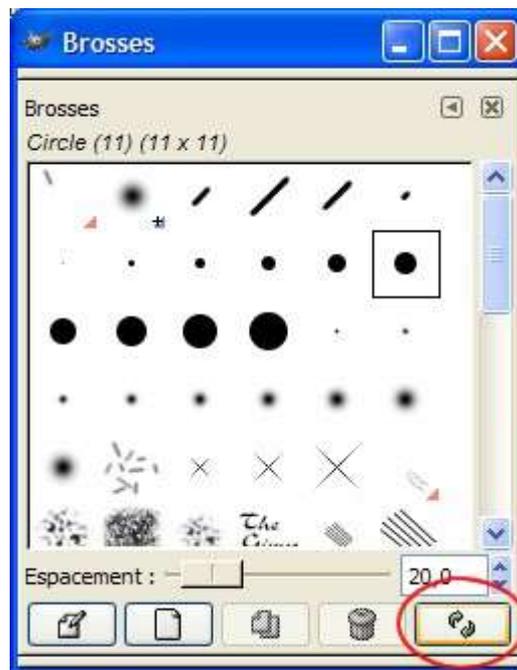
Il existe des sites contenant des brosses Gimp « toutes faites ».

Une fois téléchargées, on peut les ajouter dans le fichier :

C:\Program Files\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\brushes

Ou plus exactement dans le fichier GIMP-2.0\share\gimp\2.0\brushes

Ne pas oublier de redémarrer GIMP pour que les nouvelles brosses soient prises en compte .
ou plus simplement de « réactiver » GIMP via :



Supprimer des brosses :

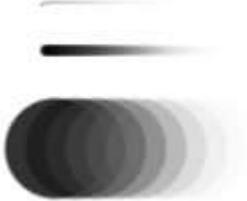
Méthode 1 : faire comme « ajouter » mais les supprimer cad aller dans le fichier

GIMP-2.6\share\gimp\2.6\brushes

Aérographe :

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

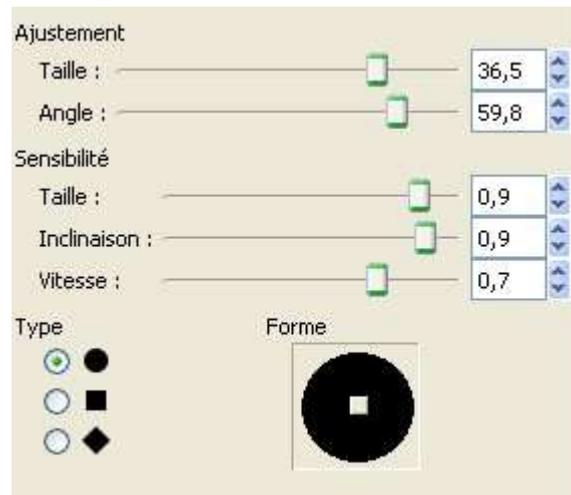
Outil – Outil de peinture – Aérographe .

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	

2° Outil brosse de Calligraphie .

C'est un outil qui ne sert pas souvent dans des mains « normales » ...
En fait c'est un outil « brosse » mais plus complexe .

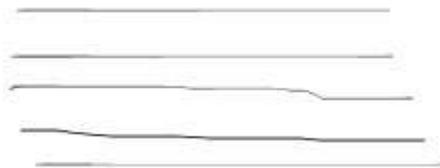
Il y a plusieurs options d'ajustement .



Je ne dis pas qu'il n'y a pas de différences avec les options, mais ce n'est pas des plus évidents :

Dans cet exemple :

- Taille ne bouge pas
- Vitesse et inclinaison bougent +++



3° Les formes géométriques .

La Ligne droite :

Dans « Gimp », il n'y a pas de commande de « ligne » comme dans « Paint ».
Dans Gimp, on peut tracer une ligne avec un outil de dessin quelconque :

- **Mettre le point de départ .**
- **Se mettre au point d'arrivée .**
- **Sans lâcher le clic, faire « maj » .**

La ligne se trace toute seule entre le point de départ et le point d'arrivée .

Remarque :

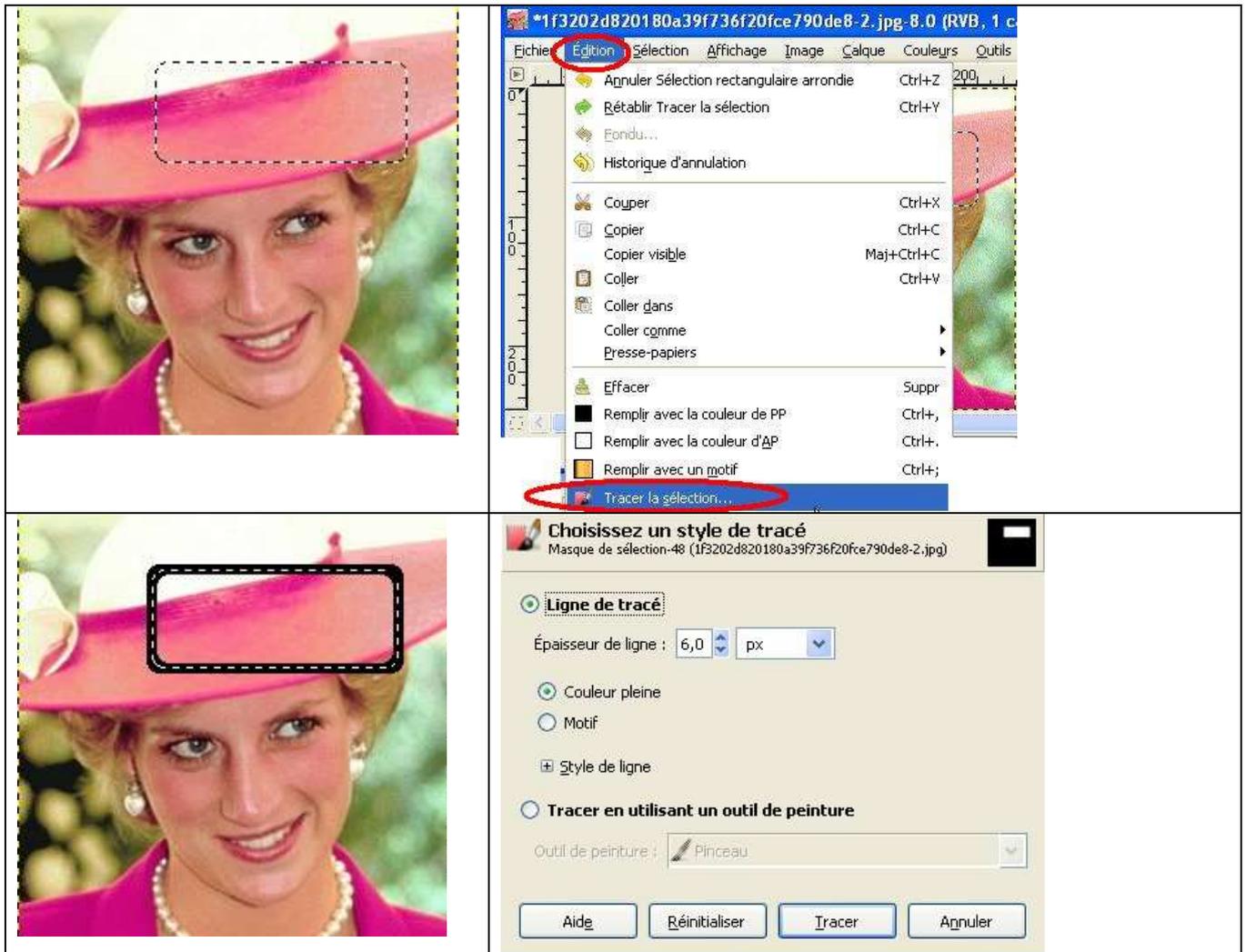
Si au lieu de faire « maj » on fait « Ctrl + Maj », alors on ne peut tracer des lignes qu'à des multiples de 15 °.

Toute ligne qui n'est pas juste à un multiple de 15° sera automatiquement remise au « 15° » les plus proches .

Le rectangle , l'ovale .

Dans Grimp, il n'y a pas de formes géométriques comme dans Paint .
Il faut passer par une étape intermédiaire :

Outil de sélection – sélection rectangle sélectionner – image – édition – tracer la sélection .



Le carré, le cercle .

Il faut dessiner une ébauche de carré ou de cercle en utilisant les outils rectangle et ovale .
Au dernier moment, tout en gardant le clic sur la forme, faire « majuscule » .

Mais il y a beaucoup plus simple
Beaucoup, beaucoup plus simple

C'est d'aller dans ;

Filtre – Rendu – Figures géométriques !!!!!

5° 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 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 :Image >>Calque-Transparence-Ajouter un canal alpha

Cette image vient d'avoir une transparence .
La gomme se comporte cette fois comme une gomme .



6° Outils Pipette.

La « pipette » permet de capturer une couleur .

Mais « la pipette » n'est pas le seul moyen de capturer de la couleur ; on peut le faire en fait avec n'importe quel outil, du moment qu'on fait en plus « ctrl » (ce qui sauve qq fois la situation au cas ou GIMP-Pipette se plante, ce qui arrive parfois ...



Quel que soit le diamètre de la brosse choisi, la couleur qui sera prise sera celle du seul et unique pixel qui se trouve juste sur la pointe de la flèche , et en aucun cas ça ne sera la moyenne de ce qui est sous le cercle .

Dans ce cas-ci se sera donc la couleur des perles et non la moyenne de la peau .

On remarque que je ne me suis pas servi de la pipette, mais de la brosse (on voit son icône) avec « ctrl » .

7° Outil « Barbouillage » ou Outil « Goutte d'eau » ?

Barbouillage ou goutte d'eau ? . 2 résultats différents ...	 
Barbouillage .	
Goutte d'eau .	

7° Outil « Eclaircir – Assombrir » .



Cet outil se manipule comme un pinceau .



Il peut

- éclaircir
- assombrir .

Et agir sur uniquement les tons

- sombres
- clairs
- demi teintes .

Type (Ctrl)

- Éclaircir
- Assombrir

Mode

- Tons sombres
- Demi-teintes
- Tons clairs

Et cet assombrissement ou éclaircissement peut être plus ou moins fort ...

Type (Ctrl)

- Éclaircir
- Assombrir

Mode

- Tons sombres
- Demi-teintes
- Tons clairs

Exposition :



34,4

Le nettoyage fonctionne une et une seule fois sur une zone .

On a beau repasser sur la zone déjà traitée une fois , ça ne change à rien .

Si on veut corriger plus fort, il faut :

- relâcher l'outil
- le réactiver
- repasser sur l'endroit .

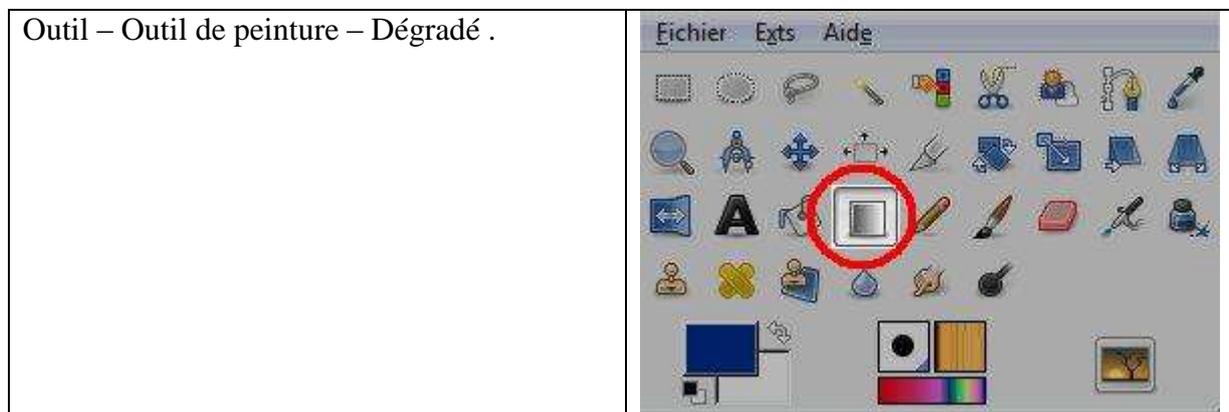
De cette façon,chaque « repassage » entraîne une nouvelle modification .

Départ	
Eclaircir – demi teinte – 50 %	
Eclaircir - ton sombres	
Eclaircir tons clairs x	

Eclaircir demi teinte 50 %	Eclaircir demi teinte 100 %
	

8° L'Outil « Dégradé ».

L'obtenir :



L'Utiliser .

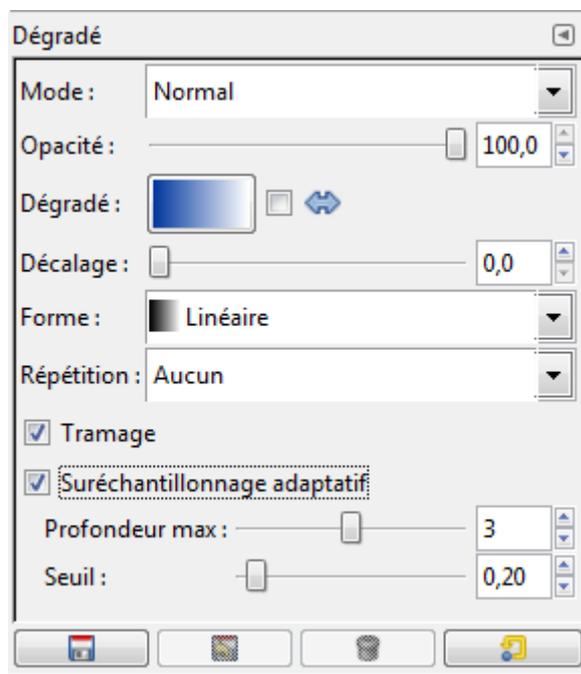
On trace une ligne avec la souris , et le dégradé en cours dans la Boîte à Outils s'établira le long de cette ligne quand on relâchera le bouton.

Attention le résultat est inversé si on le fait de haut en bas ou de bas en haut

Options .

Les options les plus importantes sont :

- Dégradé qui va donner les couleurs .
- Forme qui va donner le type de dégradé .
- Décalage : qui va donner la distance après laquelle il va démarrer ..



Les options disponibles pour l'Outil de Dégradé sont obtenues par un double clic sur l'icône de l'outil .

Vous indique le dégradé en cours. En cliquant sur la petite fenêtre de présentation, vous déroulez la liste des dégradés et vous pouvez en changer. Avec Inverser, on peut inverser le sens d'utilisation du dégradé (French Flag : Bleu/Blanc/Rouge devient Rouge/Blanc/Bleu).

Décalage du dégradé

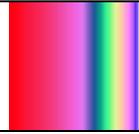
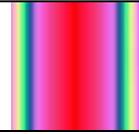
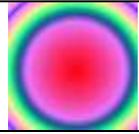
Avec Décalage, vous pouvez fixer la « pente » du dégradé, cad à quelle distance du départ la couleur commencera à se dégrader.

Il s'exprime par une échelle de 0 à 100

Si on met 90 : rien ne se passera pendant les 90 premiers % de la distance .

Forme du dégradé

GIMP permet de choisir entre 11 types de dégradés.

		
Linéaire	Bi-Linéaire	Radial

Répéter le dégradé

Il y a deux modes de répétition :

- le mode Dents de scie où chaque fois que le dégradé est terminé celui-ci reprend depuis le début,
- le mode Triangulaire où chaque fois que le dégradé est terminé celui-ci change de sens.

Remarques :

Tramage : donne l'impression de nuances de couleurs.

Sur-échantillonnage adaptatif : améliore le rendu des dégradés mais occasionne une lourde charge pour le microprocesseur.

Utilisation fréquente :

Corriger au moyen d'un nouveau calque une sur exposition ou sous exposition par exemple un ciel trop clair ou trop foncé, une source lumineuse importante et gênante ... Il faudra faire plusieurs essais de « fusion » différentes pour trouver « la bonne » .

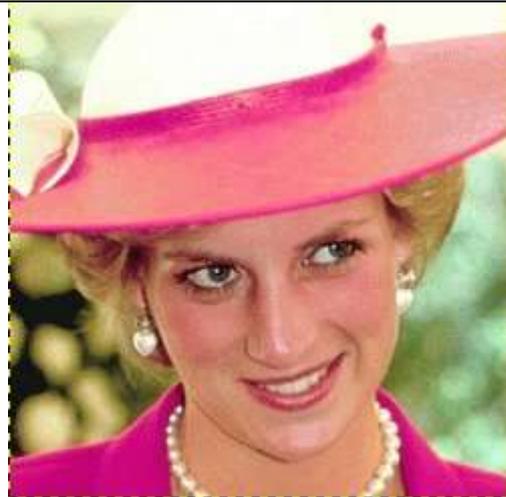
Exemple pratique :

Il faut bien évidemment avant toute chose avoir sélectionné l'outil de « dégradé » :



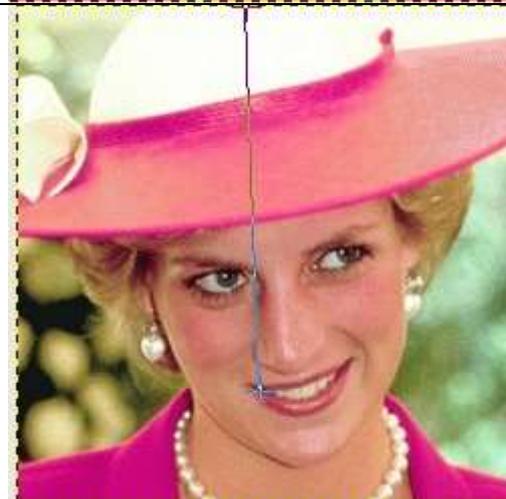
Il faut aussi 2 calques : celui avec la photo et celui qui recevra le « dégradé » ...

Départ

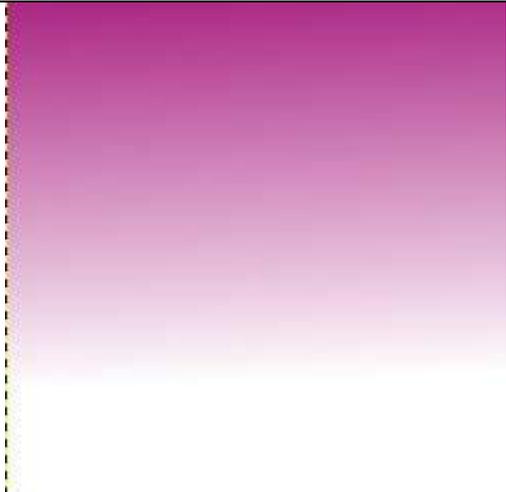


Le dégradé se fera du départ jusqu'à la fin .

Le départ ne doit pas nécessairement être sur un bord, et la fin non plus ne doit pas être sur un bord . .



Au départ, l'opacité du nouveau calque est de 100 % et donc on ne voit rien .



Pour voir quelque chose, il faut diminuer l'opacité

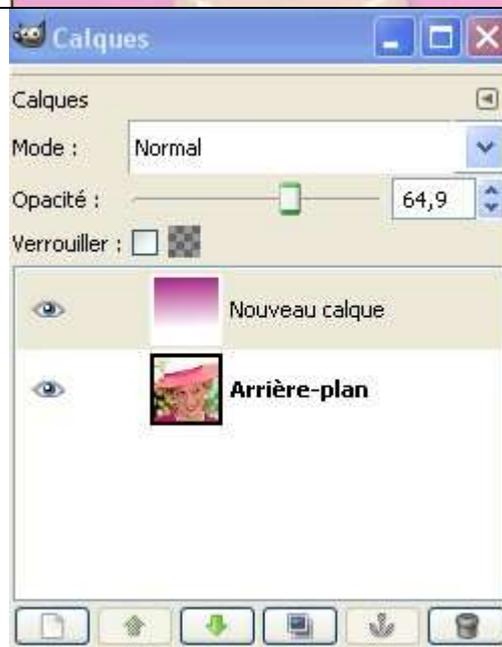


Voilà ...exemple « basic » avec comme mode de fusion : »normal »

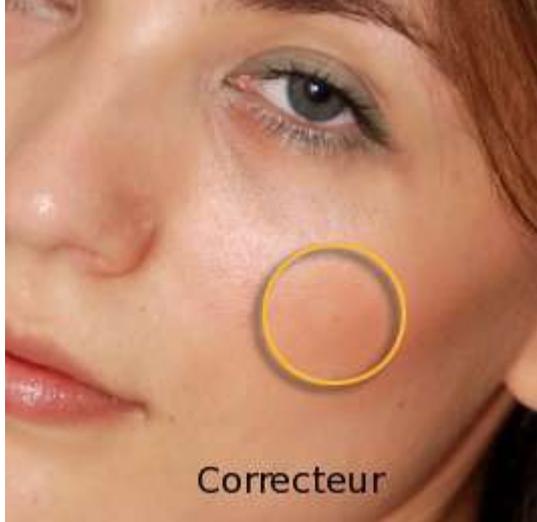
On peut en fait chipoter sur les modes de fusion

Parmi les plus utilisés en ce cas :

- Eclaircir,
- assombrir,
- fusion de grains,
- multiplications,
- additions,
- soustractions,
- écran



9° Tampon sec et Correcteur-Sparadrap .

Tampon sec	Correcteur- sparadrap
<p data-bbox="183 421 770 495">Le Tampon prend un élément et le recopie là où on veut tel quel .</p>	<p data-bbox="802 421 1394 566">Le correcteur fait exactement la même chose mais intègre les éléments collés avec l'intensité et la couleur des pixels environnants .</p>
 <p data-bbox="405 1106 549 1144">Tampon</p>	 <p data-bbox="995 1106 1187 1144">Correcteur</p>
<p data-bbox="183 1196 1358 1285">Le correcteur est meilleur que le tampon ,sauf aux endroits où il y a un brusque changement de ton (par exemple dans un visage les cheveux ou les sourcis) parcequ'alors le correcteur emberlifiquotte les éléments natifs et les éléments collés .</p>	

Le clonage se fait avec « le tampon sec » de clonage .

- Pour capturer la zone à cloner : Ctrl + Clic
- Pour coller la zone clonée : clic
- Pour suivre l'évolution du tampon : aucun, fixe, aligné....

En réalité, le clonage se fait via les caractéristiques de l'outil « brosse » .

C'est donc les caractéristiques de l'outil brosse qui vont faire les caractéristiques du clonage :

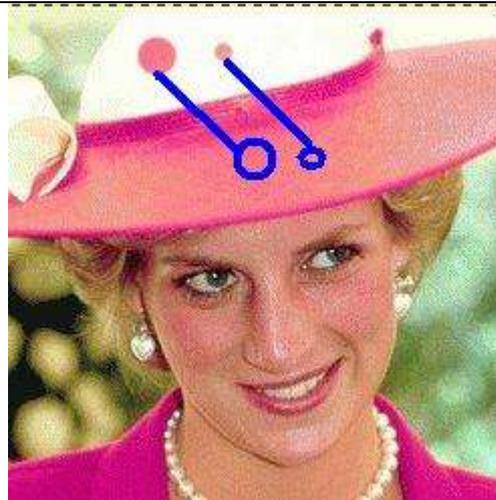
- Taille
- Netteté des bords....

La taille de la zone clonée peut être ajustée, tout comme la taille d'une brosse ..

Sur l'image, on voit la différence entre

- Une grande brosse .
- Une petite brosse .

L'aspect de la zone clonée (bord net ou bord flou) est fonction de l'aspect de la brosse à ce moment .



L'aspect dépendra de l'option choisie : multiplier ,diviser, puisque la fusion (du clone et du clone seul) se fait en direct au moment où on dessine et pas lors de la fusion des calques .

Utilisation pratique de « tampon ».

Alignement :

Alignement = indique d'où Gimp prend sa source pour la correction (le point source se définit par « clic – ctrl »).

Alignement : Aucun.

Si on ne lâche pas le clic, le point source ne bouge pas .



Alignement : Aligné La source suit la cible pas à pas qu'on lâche ou pas le clic .



Utilisation fréquente du tampon : enlever les fils électriques



Il suffit de :

- Prendre dans la boîte des outils le « tampon sec » (celui sans encreur) .
- Choisir l'endroit de départ (le plus près possible en dessous ou au dessus du fil pour que la luminosité soit bien quasi la même) . (Clic + ctrl)
- Choisir le « mode de suite » (« aligné » est le mieux puisqu'il « suit » le déplacement dans l'image »du tampon correcteur, donc modifie en permanence la source, donc il suit la valeur d'éclairage tout le long du fil) .
- Et c'est parti On fait simplement la ligne juste en dessous, et le fil disparaît d'un bout à l'autre ...

10° L'outil « chemin » .



Un chemin, qu'est ce que c'est ?

Les chemins sont :

- des points (appelés « ancre »)
- reliés entre eux par des lignes,
- lesquelles peuvent être étirées entre 2 points qui eux ne bougent pas .

Un chemin peut être ouvert ou fermé (cad revenir ou non à sa source) .

Comment appeler les « chemins » ?

Les chemins s'appellent par cette icône de Gimp :



Bref on peut appeler « chemin » par : l'Outil Chemin .

Mais on peut aussi :

- a) transformer une sélection en chemin .
- b) transformer un texte en chemin

A quoi peut servir un chemin ?

Les chemins peuvent servir à bien des choses .

On peut imaginer le « chemin » réalisé dans le calque « image » ou dans un calque ultérieur .

Le chemin dans le calque image :

Il peut devenir une sélection .

Le chemin peut être fermé, mais il ne doit pas nécessairement être fermé ; il se fermera alors « tout seul » (mais ça peut créer des surprises dans le tracé...) .

Le plus prudent est de fermer soi même le chemin en faisant un dernier clic dans le premier tout en faisant « ctrl » ..

Le chemin sur un autre calque .

Il peut devenir un véritable chemin comme si on faisait un tracé sur un transparent au dessus d'une carte routière.

On peut tracer ce chemin avec une épaisseur désirée et une couleur désirée .

On peut même le tracer avec un motif .

Un motif très utile que l'on peut se faire est une bande rouge et une bande blanche verticale et côte à côte . Avec un tel motif on va avoir un aspect « carte routière » .

A l'économie, on peut faire un « bête » tracé tout noir, et on le hachure en passant un coup de gomme là où on veut (on fait ça sans risque, puisque le chemin tracé est sur un calque indépendant et avec une base transparente) .

Ouverture du contrôle « Chemin » :

Dans Gimp on fait :



Méthode de tracé du chemin :

Ajouter un point	Clic : endroit désiré
Déplacement d'un point i	Clic/point et on le déplace
Déformation interpoint	Clic sur la courbe et on la déplace .
Suppression d'un point	Clic/Point + Ctrl + Maj
Fermeture du chemin	Clic/le point d'origine + Ctrl
Déplacement du chemin terminé	Clic dans le cercle + Maj + Alt + Ctrl

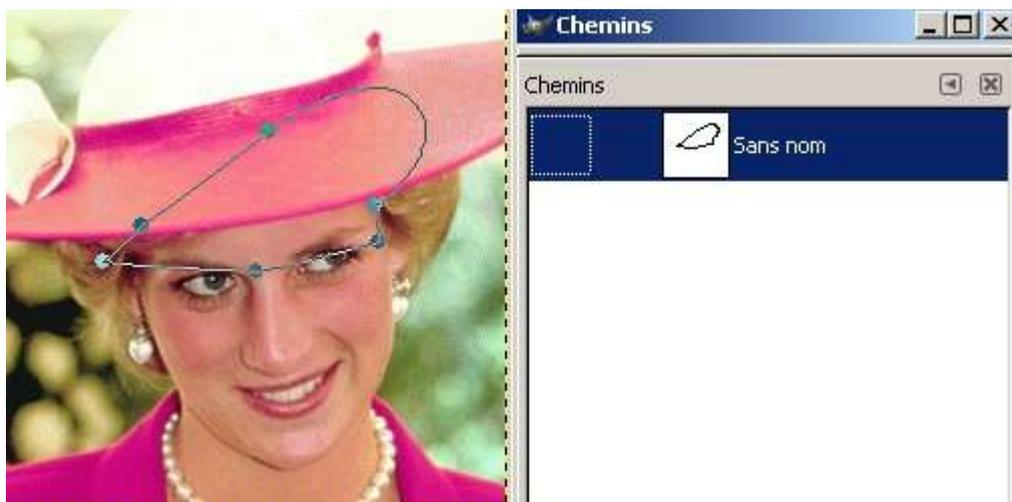
Dialogue des chemins

Le dialogue des chemins s'ouvre de la façon suivante:

Antérieurement : Boite de dialogue – Chemin ..

Actuellement : Fenêtre – Fenêtre ancrable – Chemin

On obtient ceci : le calque de la forme tracée .



Comment « matérialiser » un chemin ?

Une fois qu'il est fait, faire Edition - tracer le chemin .

On peut modifier la ligne en :

- épaisseur,
- couleur ,
- aspect ...

Comment « dématérialiser » un chemin ?

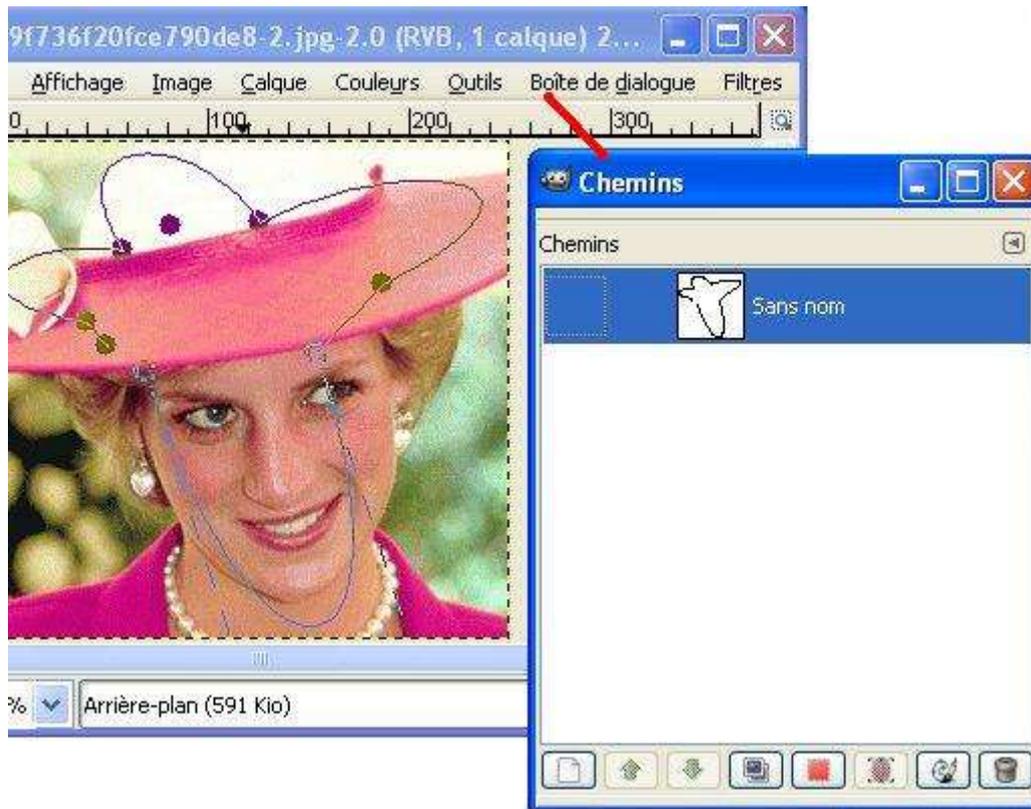
Le chemin va garder ses ancrs et tout même une fois le chemin tracé .

Pour se débarrasser de ça, c'est tout simple ; il suffit de cliquer sur un outil quelconque de la boîte à outil .

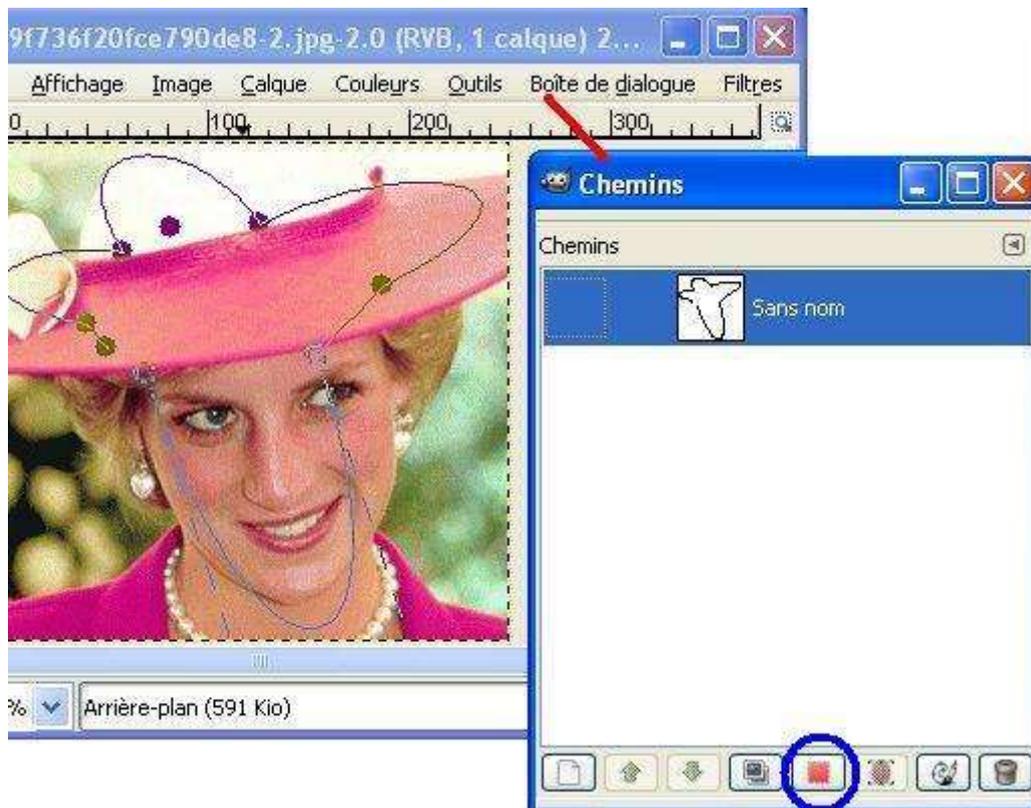
Exemple de « chemin »,et de chemin « déformé » :

<p>On voit ici :</p> <ul style="list-style-type: none">• Le symbole du « chemin »(à droite) .• Les ancrs .• Les lignes (non étirées) .	
<p>Entre 2 points les lignes peuvent être étirées à volonté ,mais le point lui même ne bouge pas .</p>	

Exemple de Transformation d'un « chemin » en « sélection » .



Il faut aller dans l'image faire « boîte de dialogue-chemin » .
On peut alors le transformer en « sélection » .



Les problèmes usuels :

Pour fermer, au lieu de faire « ctrl »/départ, on a fait par erreur « maj/départ ».
Il faut faire « édition », et revenir en arrière 2 fois .

Le chemin et la sélection .

Le chemin une fois tracé n'est rien d'autre qu'un chemin .

Un chemin sur lequel il peut se passer bien des choses ...

Si on veut en faire une sélection ,il faut

- bien évidemment que le chemin soit d'abord fermé (clic droit sur le point d'origine en faisant en même temps « ctrl ») ,sinon il se ferme tout seul e,et pas toujours « comme on veut » ,
- que l'on ai activé dans image la commande « sélection – depuis le chemin » .

Pour une sélection, les chemins sont plus précis à manier que les lasso car on peut toujours revenir sur l'emplacement d'une ancre ,voire étirer l'espace entre 2 ancres .

Les chemins et les calques :

Pour rappel :

- il y a une seule image et plusieurs calques .
- il y a une « boîte de dialogue » de chemin via : Fenêtre – Fenêtre ancrable – chemin.

On constate dans cette fenêtre que :

- Chaque chemin est indépendant des autres et qu'il n'existe qu'un chemin par feuille.
- Ces feuilles peuvent être liées (pour rappel pour lier 2 feuilles, il faut une chaîne sur chaque feuille liée).
- Chaque feuille peut ou non être visible (via l'œil) .

Transfert de chemin d'image à image .

Le principe est tout simple ;

- On ouvre image 1
- On ouvre image 2
- On fait un chemin dans image 1
- On va dans le dialogue de chemin de l'image 1
- Là on tombe sur une feuille minuscule qui reprend le tracé du chemin .
- On prend cette miniature et on la glisse sur l'image 2
- Et voilà

Ca permet en fait de transférer des « sélections » d'un calque à l'autre, vu qu'on sait passer facilement de chemin à sélection