



Technologies Inform@tique & Multimédi@

Fiche n°1 - The Gimp - L'interface

Table des matières

1- L'interface.....	1
1.1- Le mode fenêtre unique.....	1
1.2- L'enregistrement, l'exportation.....	2
1.2.1- L'enregistrement au format de travail XCF.....	2
1.2.2- L'exportation dans le format d'origine de l'image (png, jpg).....	2
1.2.3- L'exportation dans un autre format.....	3
1.3- La boîte à outil.....	3
1.3.1- Les outils de sélection.....	4
1.3.2- Les outils de transformation.....	5
1.3.3- Les outils artistiques.....	5
1.3.4- Les outils de coloration.....	6
1.3.5- L'outil texte.....	6
1.3.6- L'outil mesure.....	6
1.3.7- Les couleurs.....	6
2- L'impression.....	7

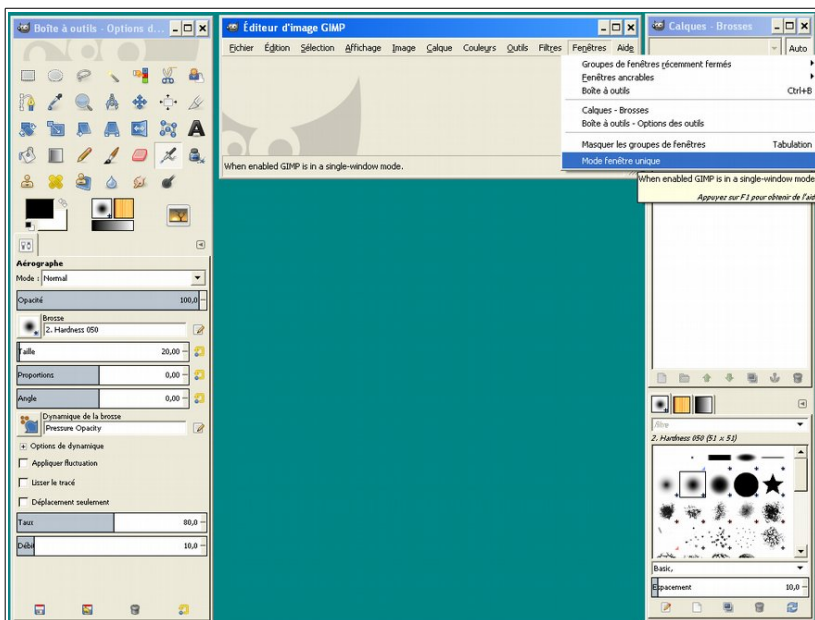
Les sources qui m'ont aidé à réaliser cette fiche :

- http://www.tasgarth.net/StagesPhotos/TUTOS_STAGES.php
- <http://www.1point2vue.com/>
- <http://www.tuxcafe.org>
- <http://gimptutoriel.blogspot.fr>
- <http://julien.noel.free.fr/gimp/>
- http://artsplastiques.ac-bordeaux.fr/docs_logiciels_tic/aide_Bieysse/index.htm

1- L'interface

1.1- Le mode fenêtre unique

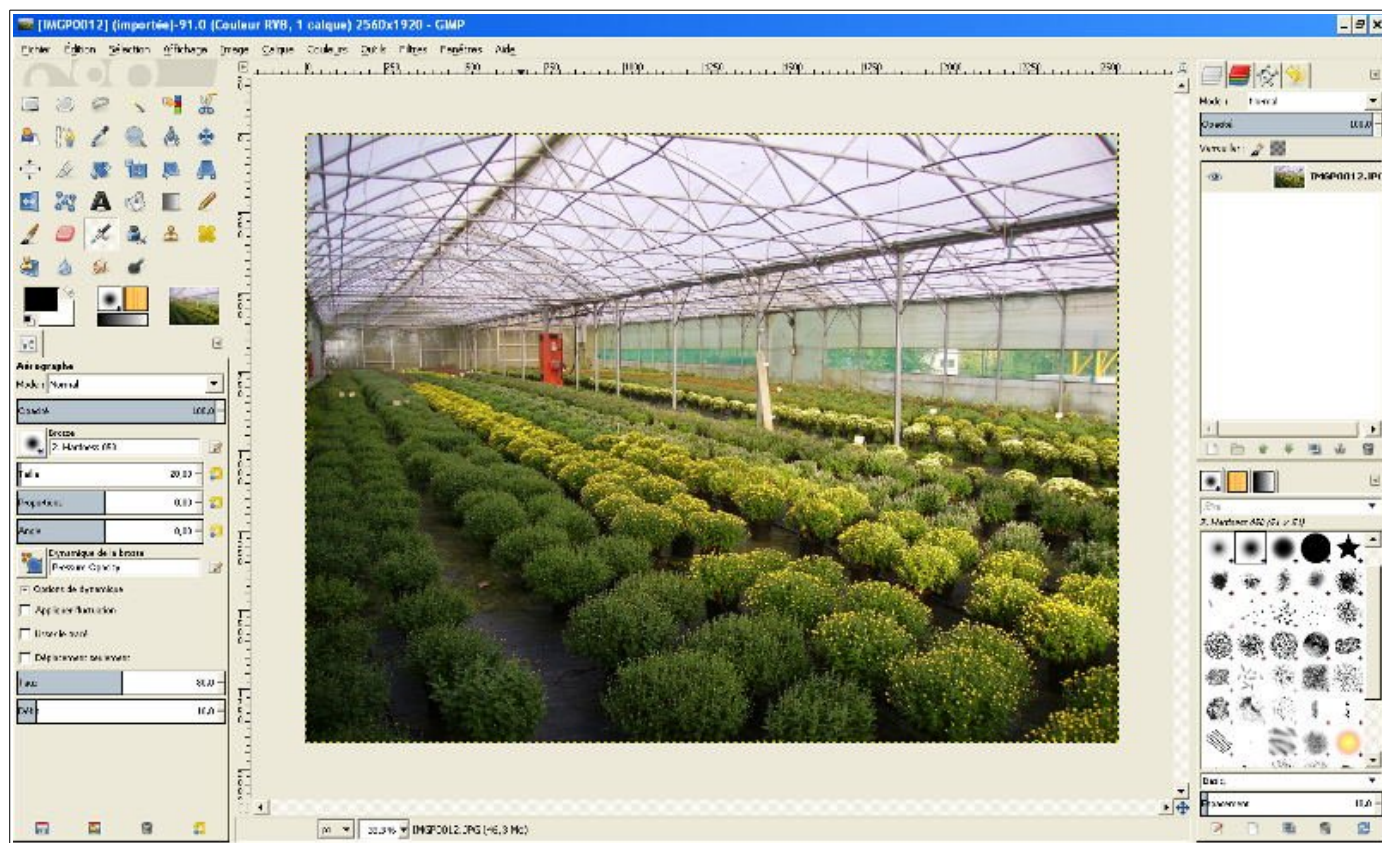
Le logiciel Gimp fonctionne avec 3 fenêtres différentes :



C'est un peu déroutant au départ, mais à la longue, c'est très pratique de pouvoir jongler avec les différentes fenêtres.

- La boîte à outils
- L'éditeur d'image (avec le canevas)
- La fenêtre des calques, canaux, chemins, annuler
- la fenêtre des brosses, motifs et dégradés

Cependant, si vous souhaitez revenir à un fonctionnement plus standard, vous pouvez activer le mode « fenêtre unique » depuis la commande « **Fenêtre > Mode fenêtre unique** »

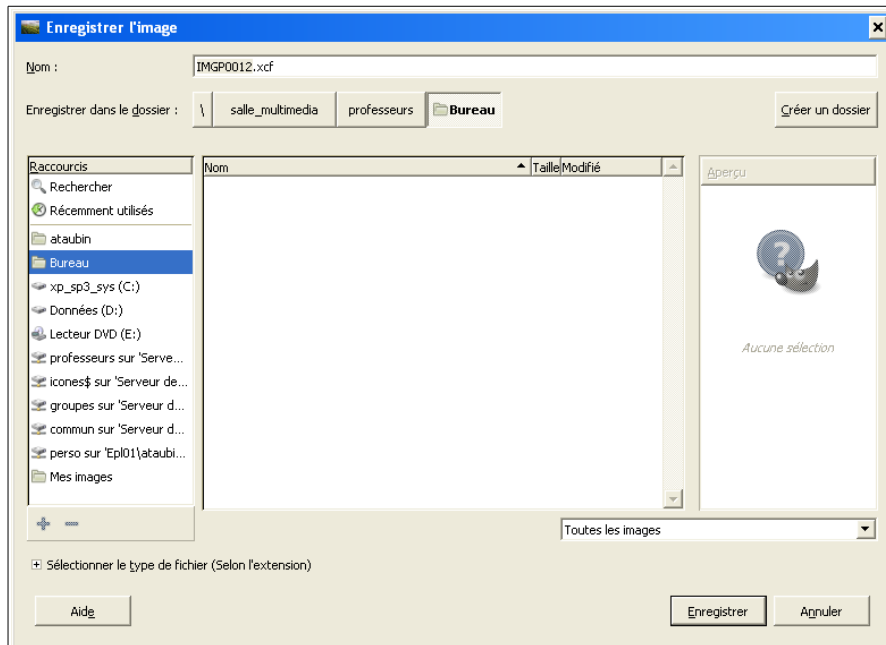


1.2- L'enregistrement, l'exportation

Depuis la version 2.8, les menus concernant l'enregistrement et l'exportation des images ont changé.

1.2.1- L'enregistrement au format de travail XCF

Les commandes « **Fichier > enregistrer** » et « **Fichier > Enregistrer sous** » ne permettent d'enregistrer qu'en format natif de Gimp. Les images créées sont au format **xcf**. Dans ce format, tous les calques sont conservés.

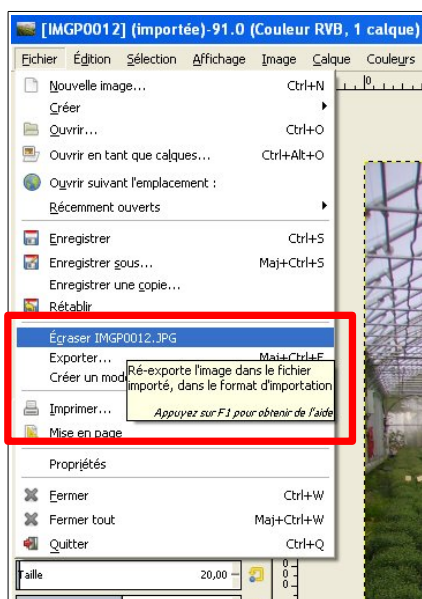


Lorsque vous fermez une image via « **Fichier > Fermer** », si vous choisissez d'enregistrer votre travail, il le sera également au format **xcf**.

1.2.2- L'exportation dans le format d'origine de l'image (png, jpg)

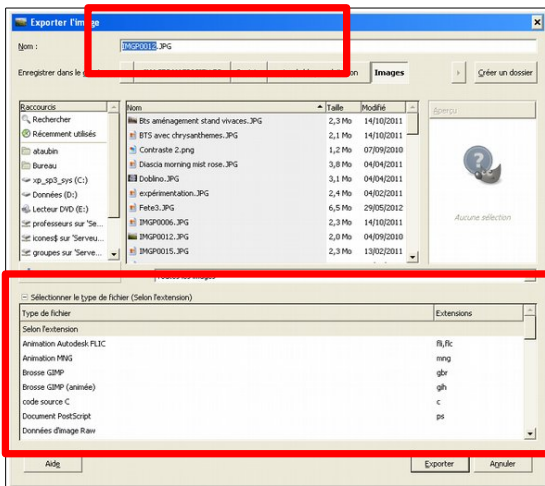
Si vous souhaitez conserver le format de l'image de départ, il faudra utiliser la commande « **Fichier > Écraser** ». Attention à bien **conserver un original** de votre image avant d'écraser un fichier.

Dans cet exemple, on utilise le format compressé JPG :



1.2.3- L'exportation dans un autre format

Pour choisir le format d'exportation, il faut utiliser la commande « **Fichier > Exporter l'image** ».



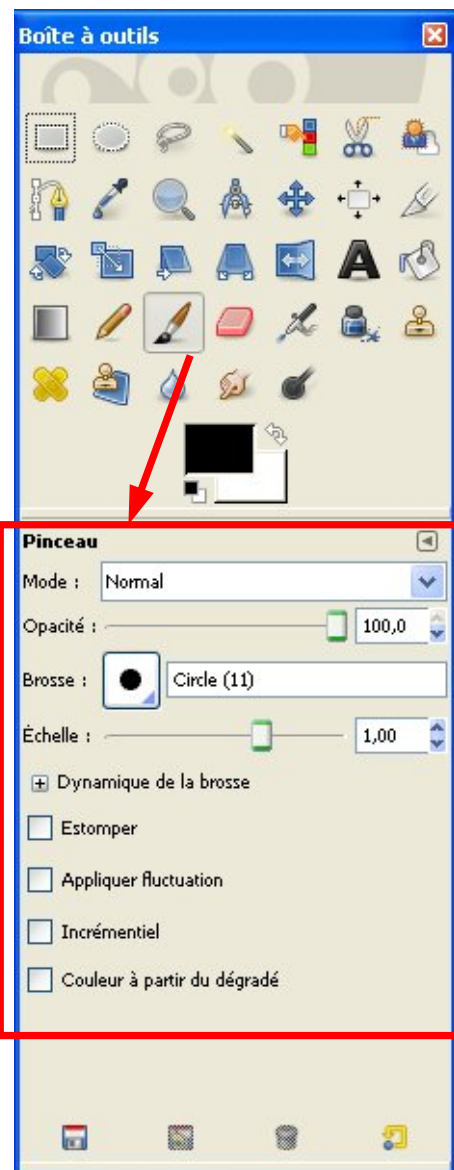
Il est possible de changer le format de l'image exportée, soit en changeant le nom de l'extension dans le nom du fichier, soit en sélectionnant un format dans la liste.

1.3- La boîte à outil

N'essayez pas de l'agrandir, cela n'apporterait pas grand chose. Il est conseillé de s'habituer à travailler avec ces boîtes de dialogue que l'on peut déplacer à loisir (en cliquant sur la partie bleue en haut de la fenêtre). Vous verrez, une fois l'habitude prise, c'est très pratique.

Il est important de savoir que The Gimp fonctionne principalement avec la souris. Toutes les fonctions peuvent être obtenue par un clic droit sur l'image avec laquelle vous travaillez ou en passant par le menu de la boîte de dialogues. Dans un premier temps, vous pouvez fermer les autres fenêtres (sauf la Boîte à outils).

Les icônes présentes dans cette boîte à outils peuvent être réparties en plusieurs catégories (pour chacun de ces icônes, vous pouvez accéder aux options en cliquant sur l'icône).



Lorsqu'on sélectionne un outil, les options s'affichent en dessous. Dans l'exemple ci-contre c'est le pinceau qui est sélectionné.

1.3.1- Les outils de sélection

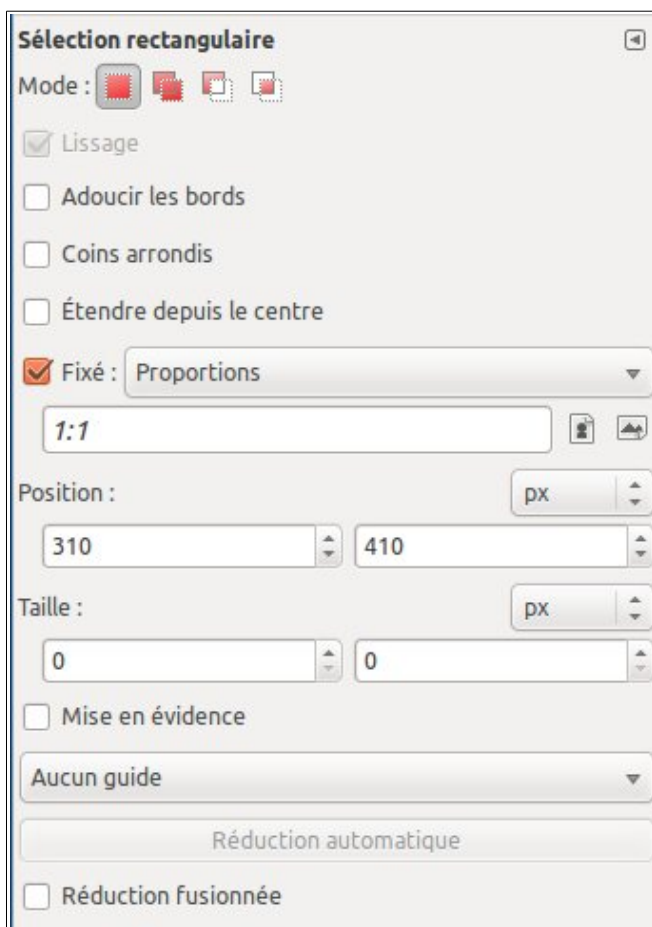


Ils permettent de choisir précisément une partie de l'image afin de la modifier sans toucher au reste de l'image. On en compte six.

De gauche à droite :

- Sélection rectangulaire par un clic gauche continue (sans lâcher)
- Sélection elliptique ou circulaire par un clic gauche continue
- Sélection libre au lasso par un clic gauche continue sélectionne la zone dessinée par la souris. Une fois que vous lâchez le bouton, la sélection se referme.
- Sélection par la baguette magique. Cet outil permet de sélectionner tous les pixels adjacents qui sont de même couleur. Ainsi, si vous cliquez sur un pixel blanc de l'image avec la baguette magique, toutes les pixels 'collés' et de couleur blanche seront sélectionnés.
- Sélection par couleur. Cela permet de sélectionner des régions de couleurs similaires.
- Sélection par les ciseaux intelligents permet de récupérer des éléments dont la couleur se distingue très nettement du reste de l'image. De gauche à droite
- Sélection par extraction de l'avant plan

Exemple : la sélection rectangulaire



De nombreuses options sont disponibles :

- Modes de sélection :
Normal
Ajout
Soustraction
Intersection

- Adoucir les bords
- Coins arrondis
- Étendre depuis le centre
- Fixé : les proportions, permet de sélectionner un carré.

1.3.2- Les outils de transformation

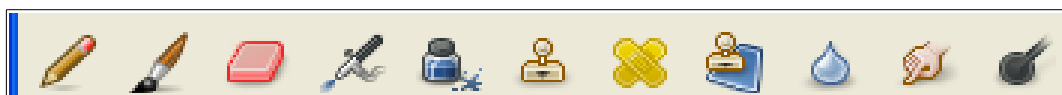


Ils permettent d'effectuer un traitement sur l'image qui va en modifier l'aspect (rotation, retournement...) On en compte cinq :

De gauche à droite :

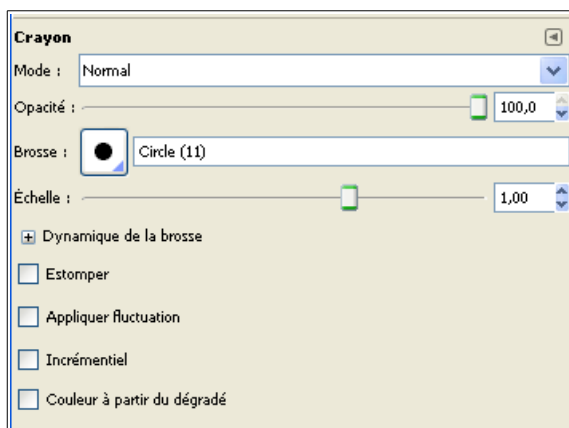
- Outil permettant de déplacer les calques ou la sélection en cours ;
- Outil d'alignement
- Outil de découpage
- Outil de rotation et de transformation permet d'effectuer des rotations très précises mais aussi d'obtenir de jolis effets
- Outil de mise à échelle (redimensionner l'image)
- Outil de cisaillement
- Outil de perspective
- Outil de retournement.

1.3.3- Les outils artistiques



Ils permettent d'intervenir sur l'image (dessiner, gommer etc...). On peut en dénombrer onze :

Note : pour les outils de dessin, avant de travailler, vous devez choisir votre crayon, pinceau etc...



- Opacité
- Taille de la brosse

De gauche à droite :

- Le crayon et le pinceau permettent de dessiner en simulant... le crayon et le pinceau. Ils dessinent avec la couleur d'avant plan
- La gomme permet d'effacer avec la couleur d'arrière plan (éventuellement transparent)
- L'aérographe fonctionne exactement comme... un aérographe (plus vous cliquez sans lâcher, plus il y a de 'peinture' !)
- L'outil de calligraphie
- L'outil clone permet d'utiliser une partie de l'image comme couleur de remplissage
- L'outil correcteur qui permet d'atténuer les irrégularités dans l'image
- L'outil de clonage en perspective

- La 'goutte' qui permet d'estomper ou d'accentuer le flou et la netteté ;
- L'outil 'dessin à l'encre'
- L'outil 'Barbouiller' qui simule un doigt 'mouillé'
- L'outil d'éclaircissement et d'assombrissement

1.3.4- Les outils de coloration



Ils permettent un travail avec les couleurs. Il y en a trois :

De gauche à droite :

- La pipette permet de récupérer la couleur d'un pixel d'une image en cliquant sur le pixel en question
- Le pot de peinture permet de remplir une zone
- L'outil de gradient permet de créer des dégradés entre la couleur d'avant et d'arrière plan.

1.3.5- L'outil texte

Comme son nom l'indique, il permet d'insérer un texte dans une image. Il s'obtient en cliquant sur l'icône avec la lettre **A** :

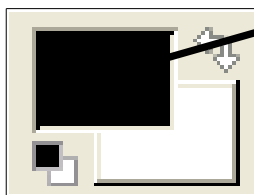


1.3.6- L'outil mesure

Comme son nom l'indique, il permet d'effectuer des mesures (angles et longueurs) très précises sur l'image. Il s'obtient en cliquant sur l'icône :



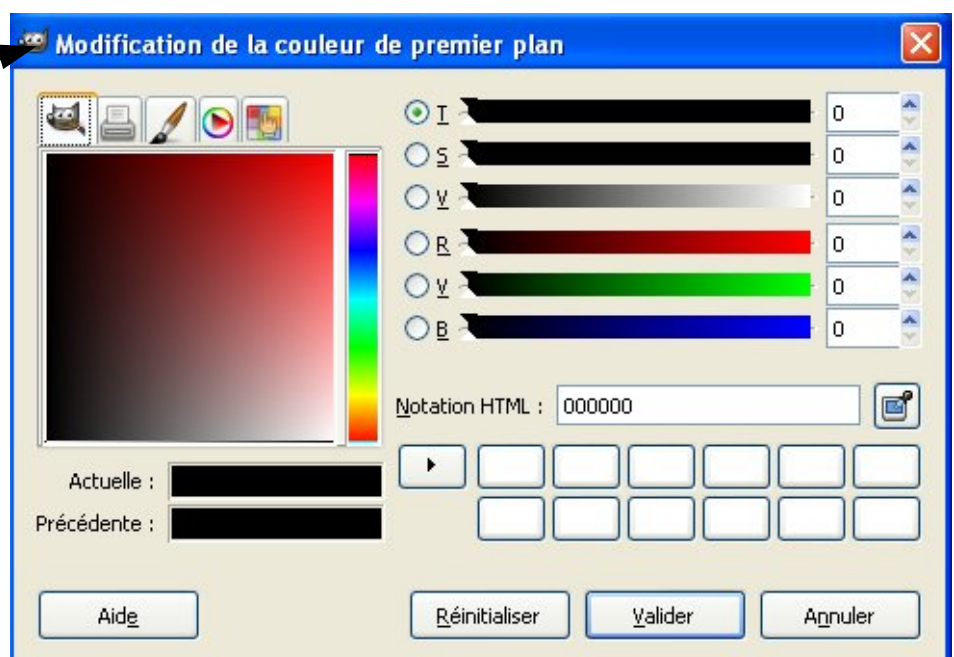
1.3.7- Les couleurs



Il est possible de gérer 2 couleurs :

- le premier plan
- le deuxième plan

Il suffit de double cliquer sur une couleur pour la paramétrer.



2- L'impression

Avec GIMP, comme sur la plupart des logiciels, pour imprimer il suffit d'aller dans le menu principal **Fichier** → **Imprimer**. Cependant il est bon d'avoir à l'esprit quelques notions élémentaires pour vous éviter des surprises désagréables au vu du résultat ou y remédier si cela se produit. Il faut toujours se souvenir :

- que l'image à l'écran est en mode RVB et que l'impression sera en mode CMJN donc avec une correspondance des couleurs qui ne sera pas forcément exacte et qui peut dépendre de la table de correspondance utilisée.
- qu'une définition d'écran est grossièrement comprise entre 75 et 100 dpi (dot per inch), soit sensiblement de 3 à 4 px/mm ; celle des imprimantes est généralement environ dix fois celle d'un écran, voire davantage. La taille de l'image imprimée dépend du nombre de pixels disponibles et de la résolution et ne correspond donc pas forcément à ce qui peut être vu à l'écran ni à la taille du papier disponible.

D'où ce conseil : avant de lancer une impression allez dans **Image** → **Taille de l'impression** et réglez-y les dimensions souhaitées en sortie dans « taille de l'impression » en jouant soit sur les dimensions, soit sur la résolution de l'image ; vous y constaterez que plus la résolution augmente, plus la taille d'image imprimée diminue et réciproquement, les valeurs étant indissociablement liées. Vous y constaterez aussi que vous pouvez découpler la résolution en x de celle en y, à vos risques et périls ! Cette possibilité est probablement liée au fait que les imprimantes peuvent avoir des résolutions différentes selon les deux axes de déplacement.

Dernière recommandation : pensez à vérifier vos marges d'impression ainsi que le centrage, au besoin modifiez-les, en allant dans le menu **Fichier** → **Mise en page**. Il serait dommage qu'une marge trop importante vous rogne une partie de l'image ou qu'un centrage inapproprié vous gâche votre impression, surtout si vous utilisez du papier « spécial photo ».