

The Gimp

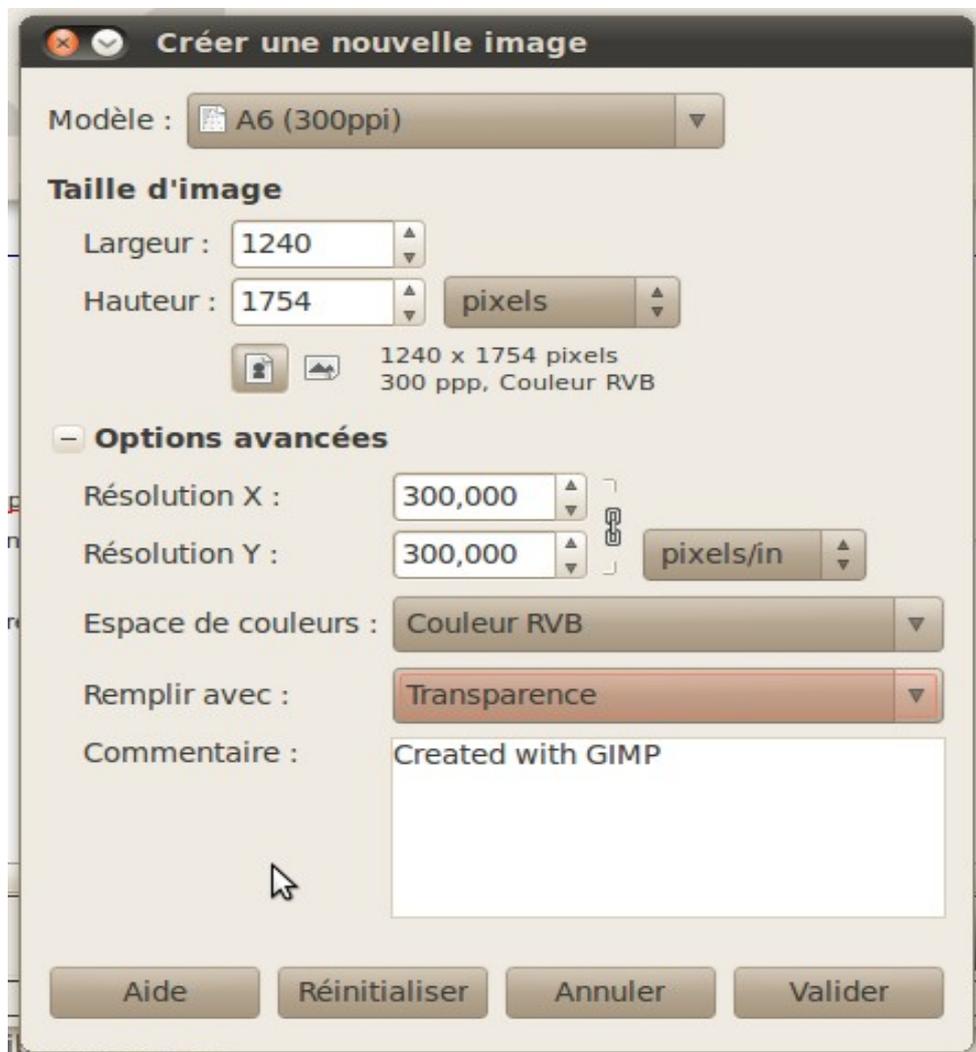
Principes de base.

The Gimp est un logiciel de graphisme 2D avancé, comparable à Photoshop.

Il fonctionne par empilement de calques, chacun comportant un morceau de l'image finale.

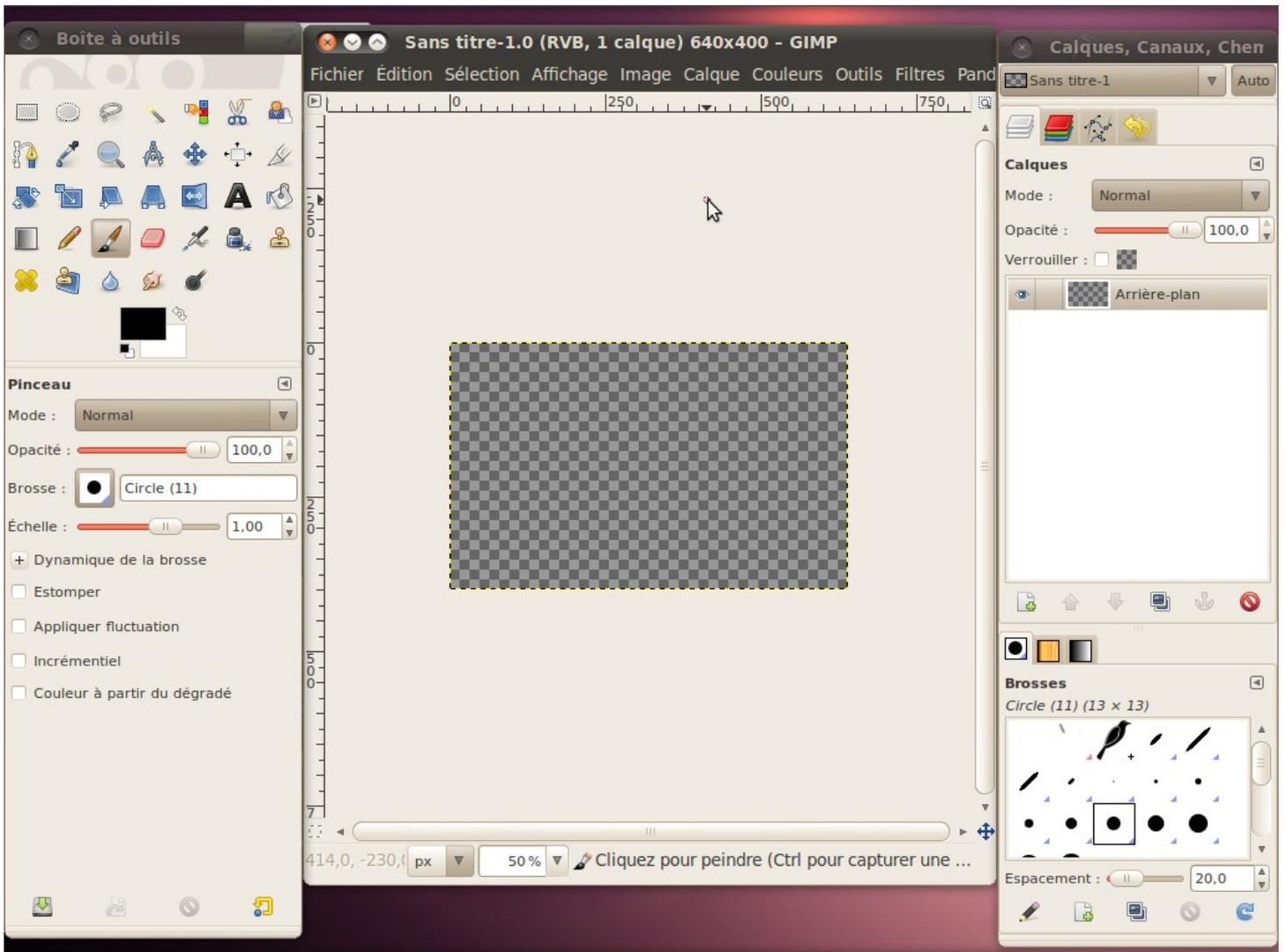
1) Création de l'image :

Cliquez sur « Fichier » puis sur « Nouvelle image », la fenêtre suivante apparaît (les réglages que vous voyez sont ceux que vous devrez respecter pour le club!).



Cliquez sur « Valider » et l'arrière plan transparent de votre image apparaît.

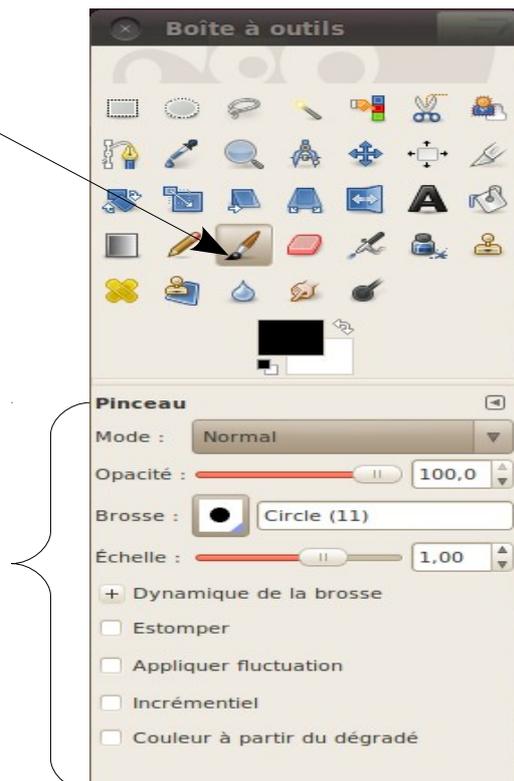
De part et d'autre de la fenêtre contenant l'image, deux fenêtres apparaissent : L'une contenant les outils et l'autre des onglets.

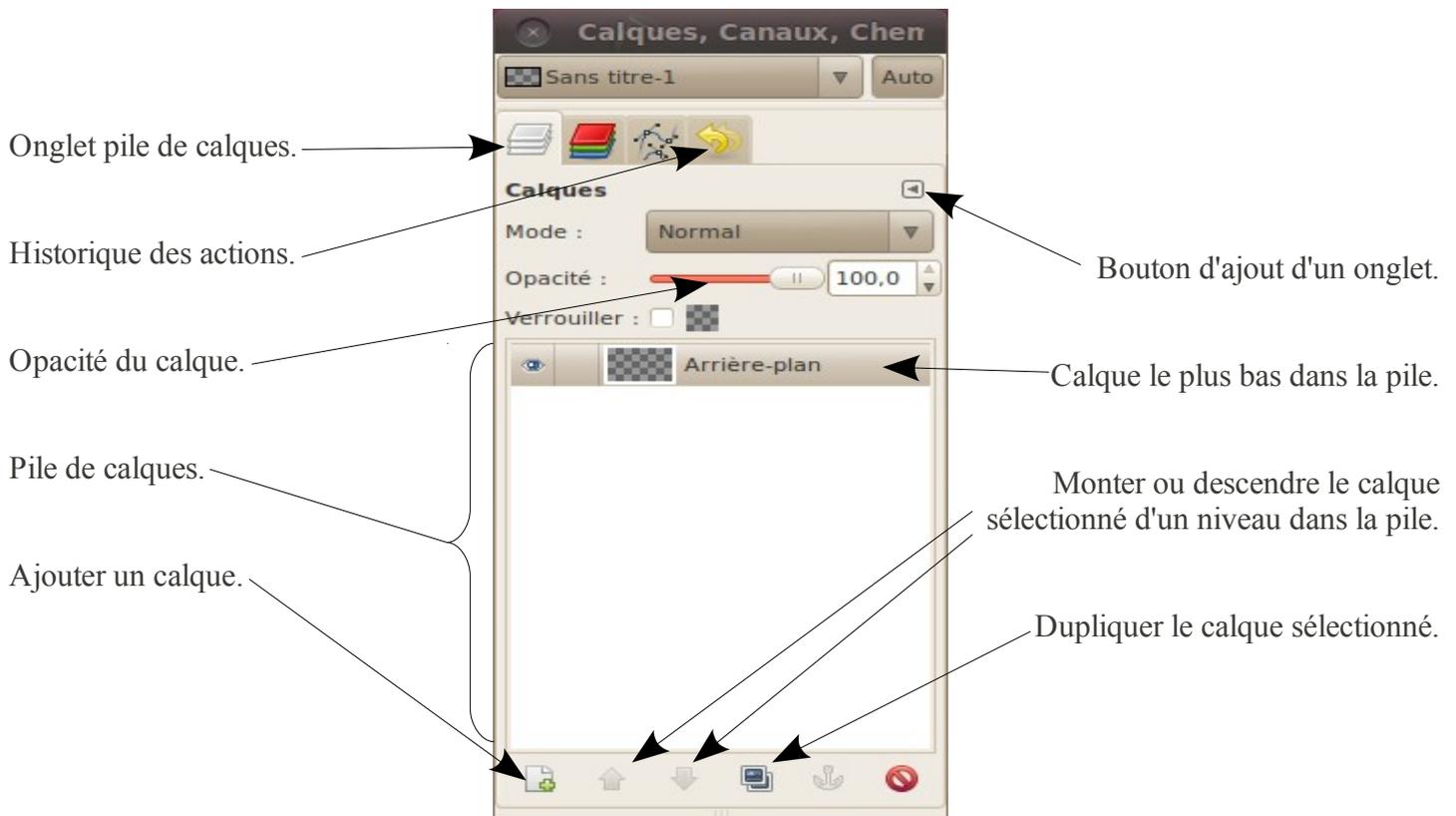


2) Les fenêtres :

Outils disponibles, ici c'est le pinceau qui est actif.

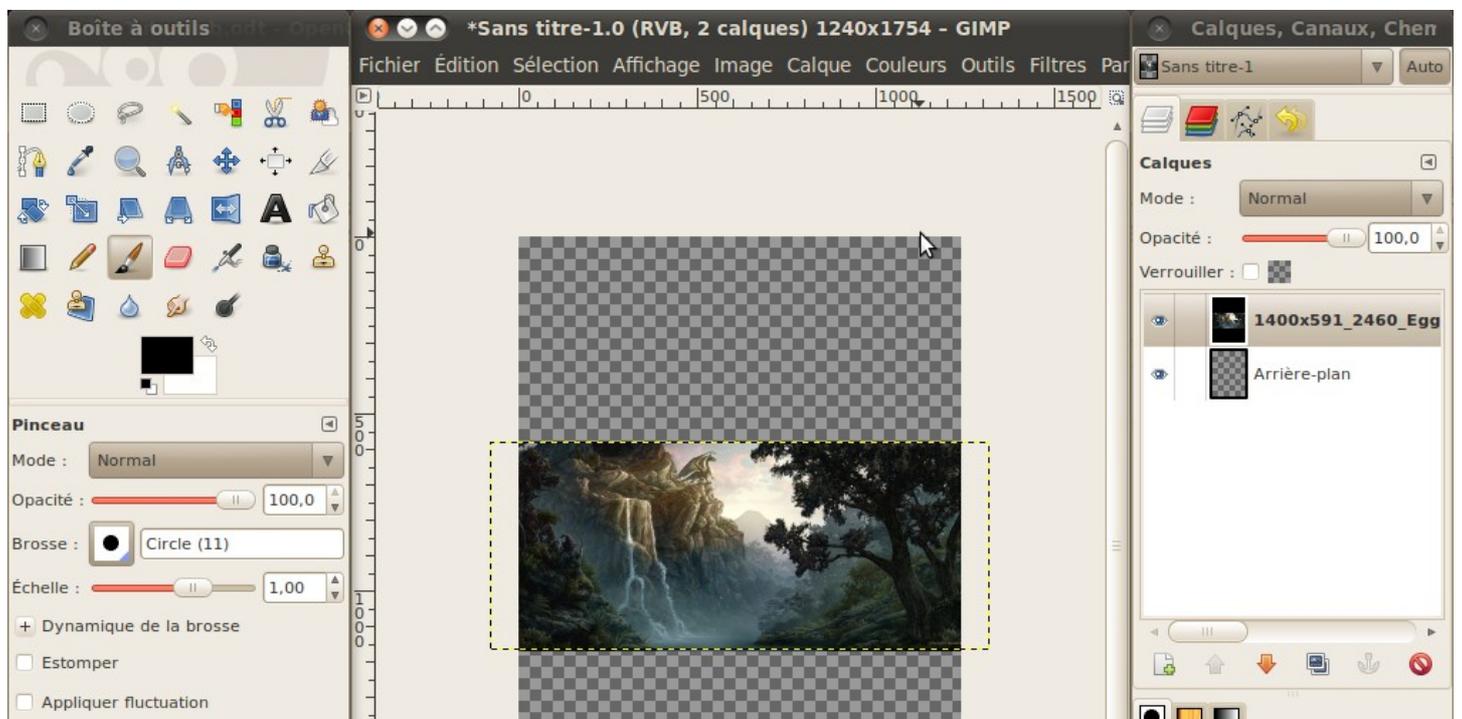
Paramètres de l'outil sélectionné.





3) Ajout de calques :

Cliquer sur « Fichier », puis sur « Ouvrir en tant que calque », une fenêtre de navigation s'ouvre, vous n'avez plus qu'à choisir l'image que vous voulez insérer dans votre production.



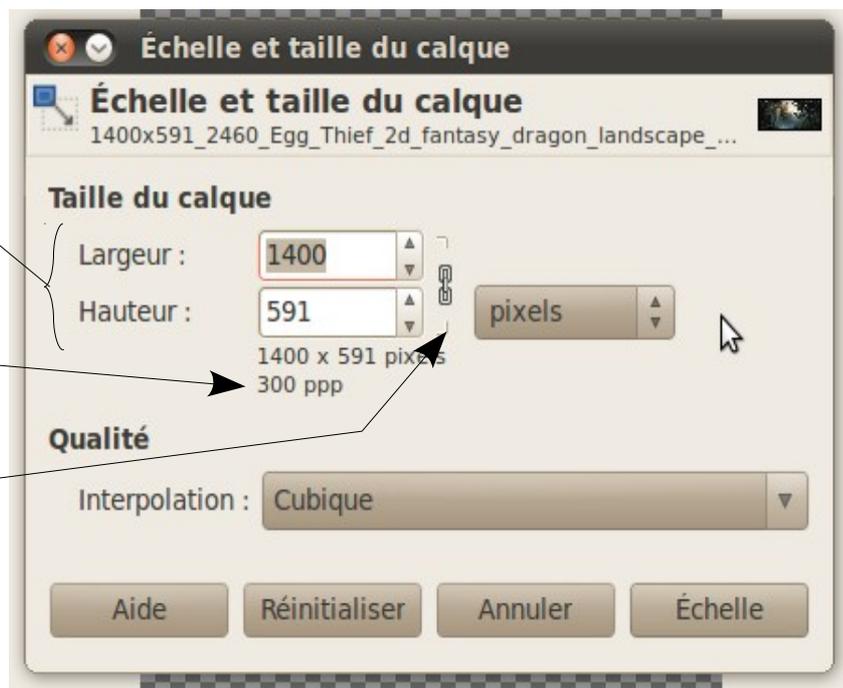
Dans l'exemple ci dessus, vous voyez que l'image est considérée comme un nouveau calque, se superposant au précédent, nous avons donc maintenant une image composée de 2 calques.

Ce nouveau calque possède des dimensions qui ne sont pas en accord avec mon arrière-plan, il faut donc modifier ce calque pour que ses dimensions conviennent. Pour cela, cliquez sur « Calque », puis « échelle et taille du calque », la fenêtre suivante s'ouvre :

Largeur et hauteur du calque en pixels.

Résolution du calque.

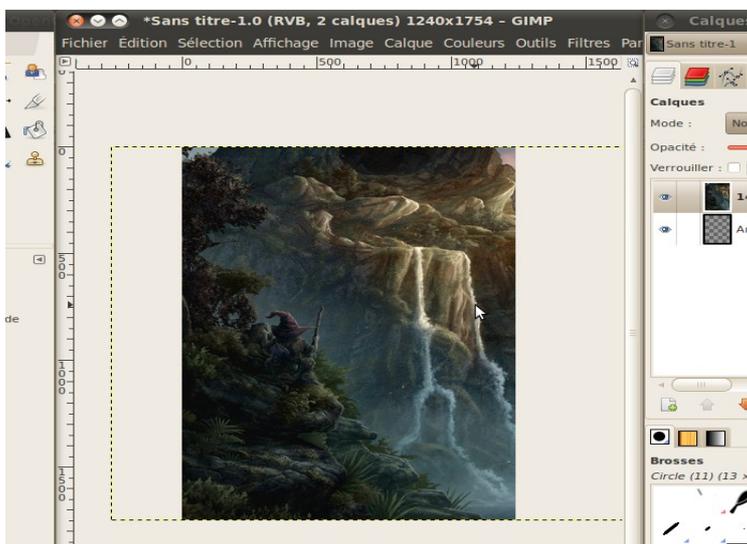
Bouton de proportionnalité entre largeur et hauteur.



Dans le champ « Largeur » ou « Hauteur », tapez la valeur qui vous convient, si la chaîne représentant la proportionnalité n'est pas brisée, la valeur correspondant à la hauteur ou à la largeur choisie est automatiquement calculée. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton « Échelle » pour lancer la modification.

Si vous cliquez sur le bouton de proportionnalité (la chaîne), vous la brisez, ce qui signifie que seule la valeur que vous rentrez sera modifiée, vous allez donc déformer l'image...

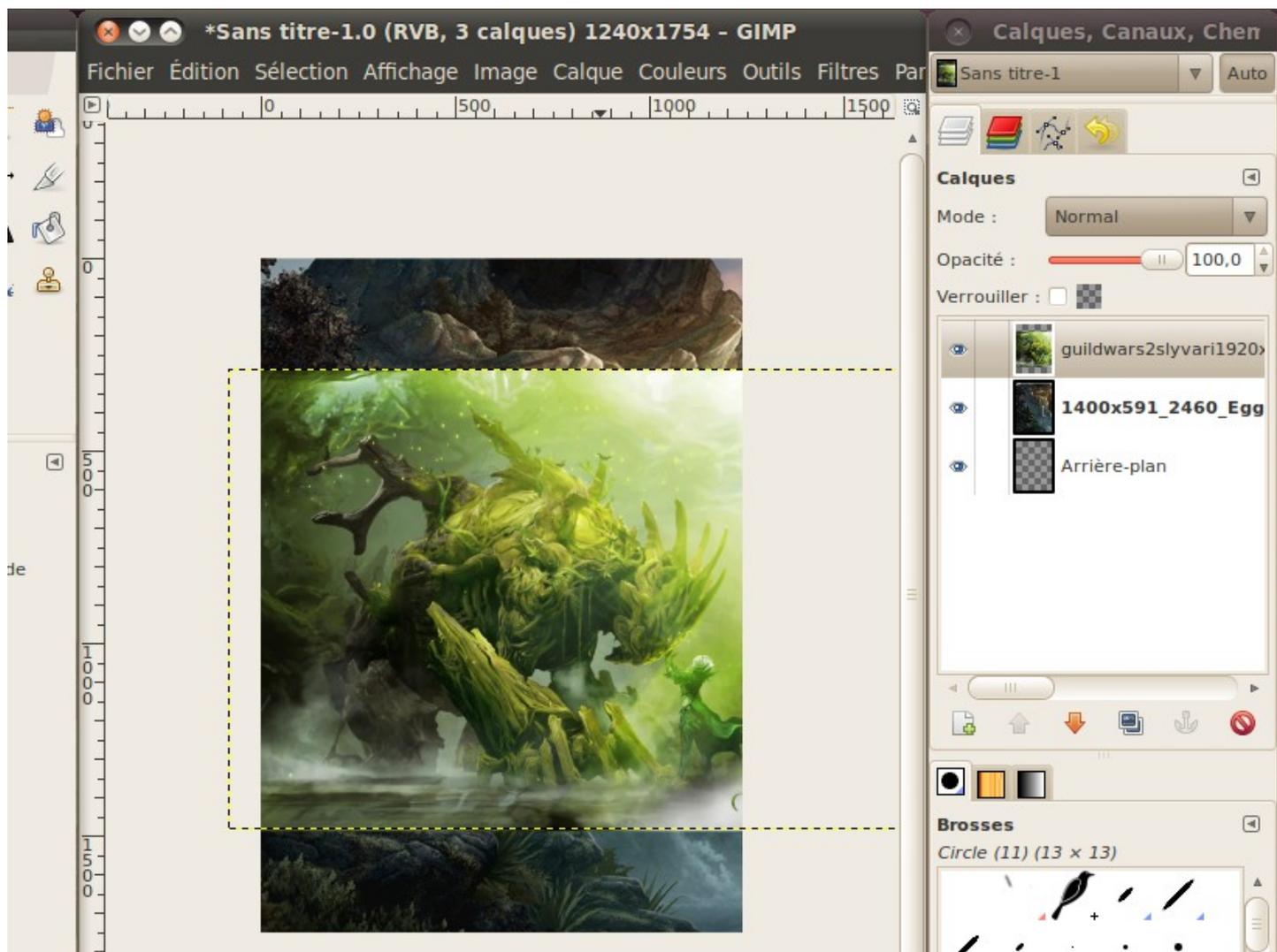
Dans notre exemple, je rentre comme hauteur 1754 pixels, de manière à ce que mon image soit remplie par le calque :



On voit alors qu'une partie du calque est hors image (pointillés jaunes), il faut donc choisir quelle partie du calque sera visible au final, pour cela, appuyez sur la touche « M » (move en anglais), de manière à pouvoir déplacer le calque à votre guise.

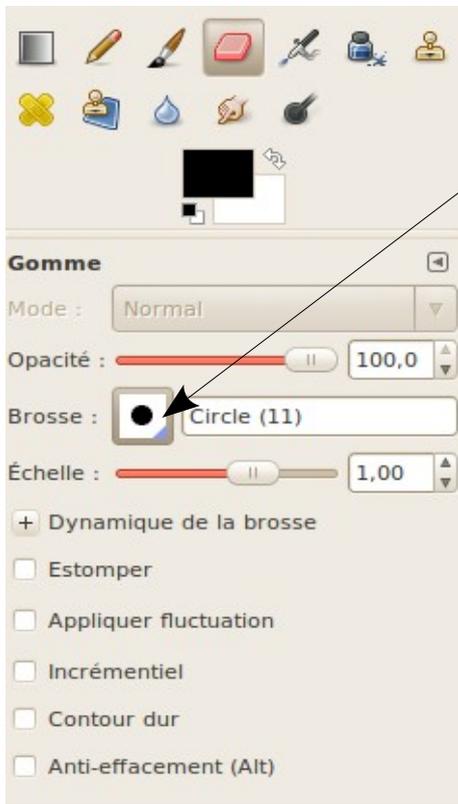
Une fois cela fait, il vaut mieux fixer ce positionnement : Cliquez sur « Calque », puis « Calque aux dimensions de l'image », les pointillés disparaissent.

Je veut, maintenant, insérer un nouveau calque sur le fond que je viens de créer, pour cela on ouvre une image en tant que calque, comme précédemment.



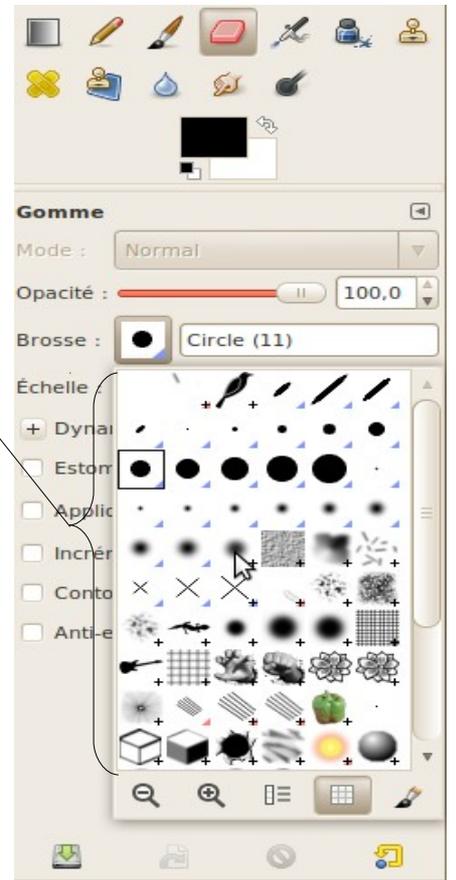
Il faut maintenant fusionner ces deux calques, pour cela, il faut faire disparaître tout ce qui entoure l'objet qui m'intéresse, pour cela on dispose de plusieurs solutions :

- La gomme : Elle permet d'effacer des éléments du calque grâce à une brosse que l'on choisit ou que l'on crée.



Choix de la brosse

Paramètres de l'outil



- La sélection à main levée.
- Le ciseau intelligent.

Ici j'ai sélectionné le personnage grâce aux ciseaux intelligents :



Pour effacer tout ce qui n'est pas le personnage, il faut que j'inverse la sélection : Cliquer sur « Sélection » puis sur « Inverser ».

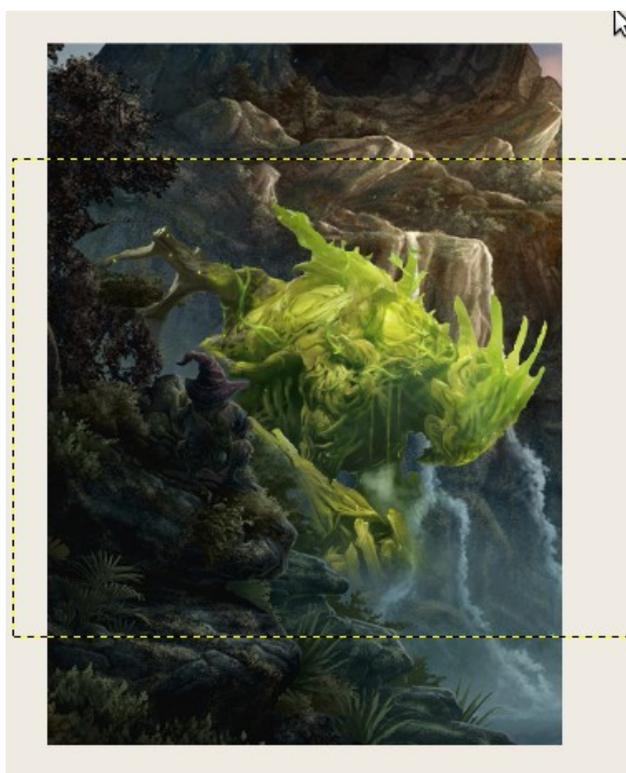
Cliquer sur « Édition », puis « Effacer ».

On obtient ceci :



On enlève la sélection en cliquant sur « Sélection », puis sur « Aucune ».

Le personnage est bien détourné mais pas encore correctement intégré, pour cela, il faut gommer les parties du personnage sensées être cachées.



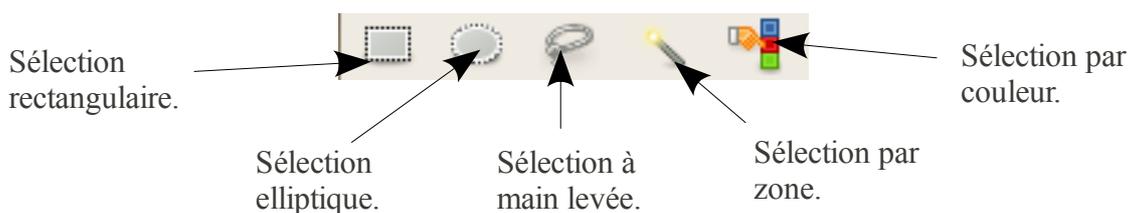
Si les bords de l'image détournée vous paraissent trop durs, vous pouvez les adoucir en utilisant une gomme sphérique « Fuzzy », qui permet d'effacer partiellement un objet.

Remarque : Il arrive parfois qu'une image ouverte en tant que calque soit considérée comme ayant un fond, noir ou blanc, du coup, lorsqu'on veut effacer des parties du calque, c'est du blanc ou du noir qui apparaît, et non l'image de fond.

Pour remédier à cela, **dans la pile de calques**, faites un clic droit sur celui qui vous intéresse, puis cliquez sur « *Ajouter un canal alpha* », l'image a maintenant un fond transparent !

Les principaux outils de Gimp :

– Les outils de sélection :



- Les sélections rectangulaire et elliptique sont les plus basiques, et se contentent de sélectionner ce qui se trouve à l'intérieur de la zone.

- La sélection à main levée permet de détourner un objet en suivant exactement son contour.

- La sélection par zone permet de sélectionner un ensemble de pixels similaires et **contigus**. Il faut régler la sensibilité de l'outil grâce au curseur « Seuil », plus le seuil est élevé, plus le nombre de pixels sélectionné est élevé.

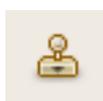
– La sélection par couleur permet de sélectionner des pixels de même couleur, comme pour l'outil précédent, on règle la sensibilité de cette sélection grâce au curseur « seuil ».

Important :

On peut additionner des sélections, pour cela, il faut maintenir la touche « *shift* » enfoncée, vous verrez alors un petit « + » apparaître sur votre curseur.

A l'inverse, on peut enlever une sélection en maintenant la touche « *Ctrl* » enfoncée, c'est alors un petit « - » qui apparaîtra.

– L'outil « Tampon » :



Cet outil permet de cloner une portion de l'image, et de la reproduire autant de fois que l'on veut à l'aide d'une brosse.

Pour cela, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée, cliquez sur la zone à cloner, puis lâchez la touche « Ctrl » et cliquez sur la zone où vous voulez coller votre clonage.

- Les outils de transformation d'un calque :



Ces outils sont aussi accessibles via le menu « Calques / Transformation », ils servent à modifier l'apparence ou les dimensions d'un calque (miroir horizontal ou vertical, étirements, perspective...).

- Les outils de tracé :



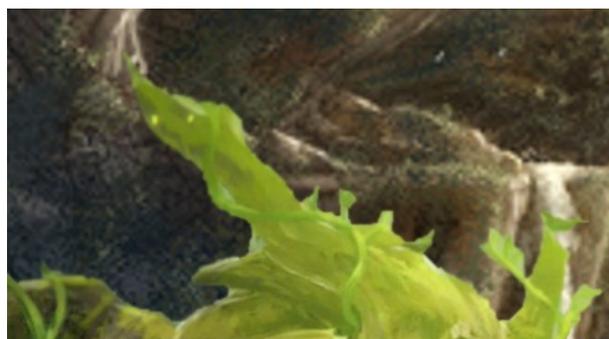
Ce sont les différents styles de traits que vous pouvez employer, il faut en régler les paramètres via la boîte à outils (taille et type de la brosse...).

Revenons-en à notre exemple, on peut remarquer que le calque de l'élémentaire a des bords encore trop nets par rapport à ce qui l'entoure, deux solutions sont possibles pour mieux l'intégrer :

- Faire une sélection par couleur, en cliquant dans la zone transparente du calque, de manière à tout sélectionner, sauf le monstre, puis on clique sur « Sélection », puis « Inverser », de manière à sélectionner le monstre.

Il faut maintenant réduire la sélection de quelques pixels (« Sélection », « Réduire » et choisir le nombre de pixels), puis ré-inverser la sélection. Ceci fait, cliquer sur « Filtres », « Flou » puis « Flou », les bords de l'objet sont floutés, ce qui améliore son intégration.

- La deuxième solution est plus longue, mais offre de meilleurs résultats car elle est plus fine et moins régulière : Cliquer sur l'outil de flou et de netteté , choisissez une brosse de grande taille et progressive (type « Fuzzy »), puis cliquez sur les bords de l'objet, vous verrez un léger flou s'installer, que vous pouvez accentuer en cliquant plusieurs fois :



Pour en finir avec les fonctions de base de ce logiciel, voyons l'outil « Éclaircissement et Assombrissement »,  cet outil permet de donner du relief à un objet en l'adaptant à l'éclairage de l'image dans laquelle il est intégré. Pour cela, il suffit de sélectionner une brosse « Fuzzy », et de cliquer sur les zones à éclairer ou à assombrir :

