



## Exercice pour l'apprentissage de Gimp 2

Gimp 2 (*GNU Image Manipulation Program*) est un logiciel libre pour la création et la manipulation d'images. Gimp est disponible sur Linux, Windows et Mac. La performance et les greffons (*plug-ins*) de Gimp font de ce logiciel un des outils les plus performants dans la lignée de Photoshop.

### Pour télécharger le logiciel :

GIMP – The GNU Image Manipulation Program : <http://www.gimp.org/>

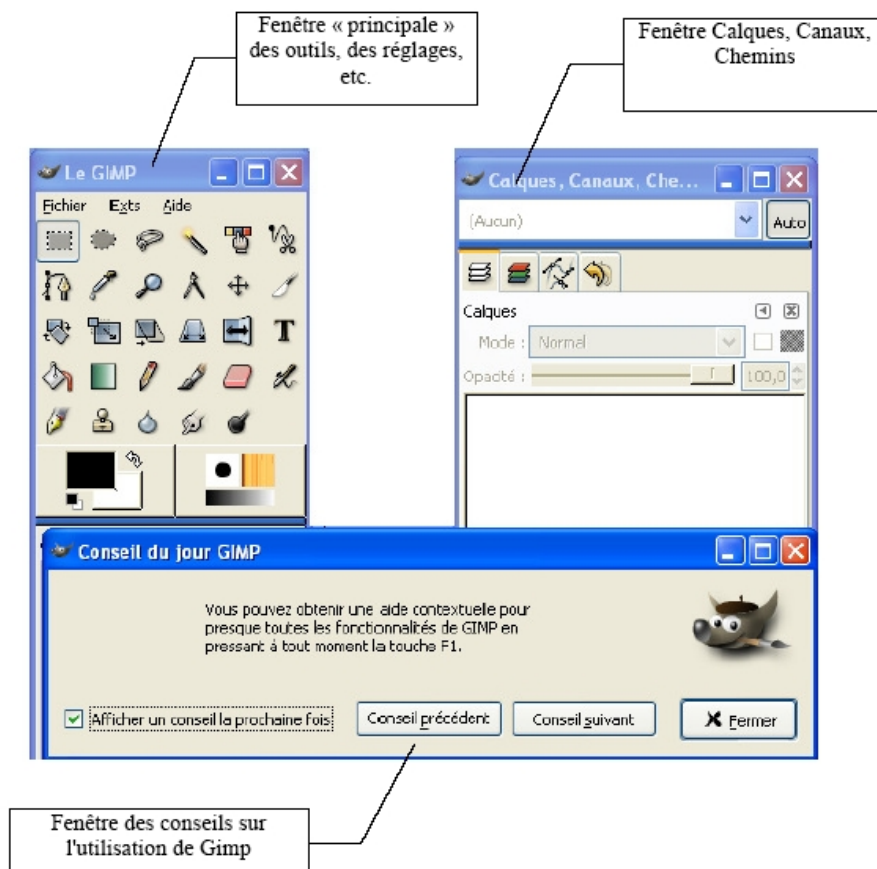
### Pour en apprendre plus :

Documentation complète sur Gimp 2 en français : <http://www.aljacom.com/~gimp/>

**Objectif :** L'objectif de cet exercice n'est pas de faire de vous un expert de Gimp, mais bien de vous rendre fonctionnel le plus rapidement possible. Pour en savoir plus sur les fonctionnalités et ce qui est possible de faire, nous vous recommandons le site mentionné ci-haut. La plupart des captures d'écran proviennent de cette documentation qui est distribuée sous la licence *Creative Commons License* (<http://creativecommons.org/>).

### 1- Démarrez le logiciel Gimp

### 2- L'interface de Gimp à l'ouverture



### 3- Fenêtre principale avec les outils et les réglages

Nota : Les outils sont accessibles aussi par raccourcis clavier et à partir de la fenêtre de l'image.

Sélection Rectangulaire	Sélection Elliptique	Sélection à main levée ou lasso	Sélection Contigüe ou baguette magique	Sélection par couleurs	Ciseaux Intelligents	Créer éditer chemins
Pipette	Zoom Avant Arrière	Mesure de distances	Déplacement	Découper ou dimensionner	Rotation	Étirer
Cisaillement	Perspective	Retourner	Tourner	Remplissage ou pot de peinture	Dégradé	Crayon
Pinceau	Gomme	Aérographe	Stylo-plume	Tampon	Goutte eau	Barbouiller
Éclaircir Assombrir	Les outils de Gimp					

Sélection du motif

Sélection du pinceau

Sélection du dégradé

Intervertir les couleurs 1er plan et arrière-plan.

Couleur 1er plan.

Couleur arrière-plan.

Mettre noir comme 1er plan et blanc comme arrière-plan

Sous-fenêtre des paramètres de l'outil sélectionné (ici le pinceau)

Réinitialiser aux valeurs par défaut.

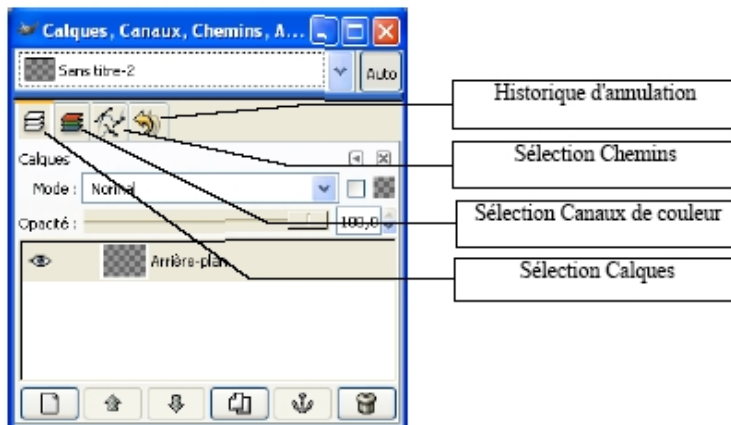
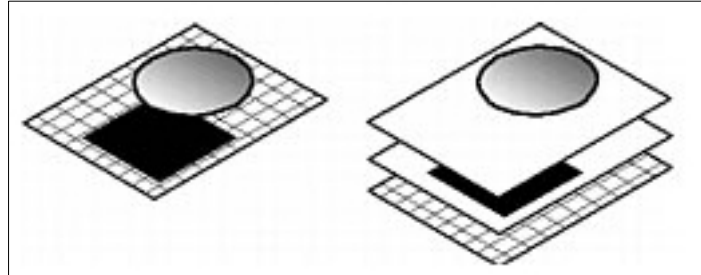
Supprimer les options enregistrées.

Restaurer les options.

Enregistrer les options.

## 4- Le principe des calques

Tout comme Photoshop, Gimp fonctionne avec des calques (*layer*). Il vous faut absolument comprendre ce principe. Créer une image grâce aux calques signifie que chacun des éléments de l'image est séparé, à la manière de plusieurs pelures d'oignon l'une par-dessus l'autre. Il est donc possible de travailler seulement sur un élément de l'image sans toucher aux autres. Dans l'image ci-contre, vous avez une image et sa composition hiérarchique avec l'accumulation des calques.



## 5- L'exercice et les prérequis

Dans cet exercice, vous allez faire un photomontage à partir d'une image que vous devrez modifier en utilisant différents outils de Gimp. Suivez la recette et le résultat sera sûrement concluant ! Avant de débiter, il vous faut télécharger les deux images (ovni.jpg et peps.jpg) à l'adresse : <http://tuxcafe.org/~patrick/gimp/>. Placer les images sur le bureau ou dans un dossier créé à cet effet.

## 6- Ouvrir une image

Ouvrez l'image nommée peps.jpg. Vous pouvez la glisser-déposer (*drag and drop*) à partir du bureau sur la fenêtre principale de Gimp, ou faire **Fichier – Ouvrir...**, ou encore **Ctrl+O**.

## 7- Découper une partie de l'image

Cliquez sur l'outil **Sélection rectangulaire**  et sélectionnez une partie de l'image comme dans l'exemple.




Ensuite, copiez cette nouvelle partie (**Édition – Copier** ou Ctrl+C ou avec le menu contextuel du clic droit de la souris).

Cliquez sur **Édition – Coller en tant que nouveau**. La sélection devient un nouveau document. Vous pouvez fermer le document intitulé **peps.jpg**.

Vous allez maintenant enregistrer votre nouvelle image : **Fichier – Enregistrer sous...** Placez votre image au même endroit que les deux autres. Nommez l'image **peps2004.xcf**, le format natif de Gimp. N'oubliez pas d'enregistrer souvent lors de l'exercice.

## 8- Utilisation des calques pour camoufler la voiture




Placez votre image à 100%, soit avec la loupe  ou en cliquant sur **Affichage – Zoom (x%) – 1:1 (100%)**.

Dans la fenêtre des calques, double-cliquez sur l'image du **Calque Copié**, et changez le nom pour **peps**.



Maintenant nous allons camoufler la voiture. Sélectionnez un morceau de mur avec l'outil **Sélection rectangulaire**. Copiez-le et collez-le. Un nouveau **Calque Copié** apparaît dans la fenêtre des calques.




Cliquez sur l'icône  pour transformer votre copie en calque. Déplacez votre pan de mur afin de cacher la voiture avec l'outil  Pour avoir d'autres morceaux, cliquez sur l'icône **Dupliquer le calque** 



Vous pouvez, si vous le désirez, unifier tous les calques que vous avez créés pour cacher la voiture. Dans la fenêtre des calques, il y a un œil à côté de chacun des calques. Si vous cliquez dessus, le calque disparaît de l'écran, et si vous cliquez à nouveau, il réapparaît. Enlevez l'œil à côté du calque **peps**. Ensuite, cliquez avec le bouton de droite, et cliquez sur l'avant-dernière option du menu contextuel : **Fusionner les calques visibles**. Validez, et tous les calques de camouflage sont fusionnés. Cliquez sur les yeux pour rendre visible l'autre calque. Nommez le nouveau calque **mur**.




## 9- Utilisation du tampon

Le **tampon**  est un autre outil puissant pour effacer. Il permet de cloner une partie de l'image à un autre endroit. Pour l'utiliser, cliquez sur la touche **Ctrl** afin de choisir l'endroit que vous voulez cloner, et utiliser l'outil à l'endroit qui doit être changé. Gardez vos doigts proches de la touche **Ctrl** car elle sert souvent pour cloner un nouvel endroit.

Sélectionnez le calque **peps**, et faites disparaître le passant et les roues de la voiture.





## 10- Utilisation de l'aérographe

L'aérographe  donne l'impression d'un jet de peinture sous pression. Utilisez-le pour faire un graffiti sur le mur du peps. Insérez un nouveau calque et nommez-le **graffiti**. Cliquez sur la **Brosse** et choisissez **Circle Fuzzy (11)**. Vous pouvez aussi changer la couleur en cliquant sur la couleur d'avant-plan.




## 11- Effacer une partie de l'arbre


Pour effacer une partie du feuillage, vous allez utiliser le **pinceau**  , mais avant, il faut choisir la bonne couleur. Utilisez la **pipette**  dans le calque **peps**, et cliquez le bleu du ciel. Le pinceau va peindre de cette couleur. Vous pouvez aussi choisir une autre grosseur de **brosse**. Créez un nouveau calque et nommez-le **ciel**. N'oubliez pas que si vous prenez un autre bleu à l'aide de la pipette, vous devez retourner sur le calque **peps**, et faire les changements sur le calque **ciel**.





## 12- Insertion d'une image

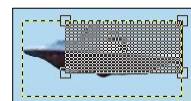
Ouvrez l'image **ovni.jpg**. Cliquez sur le calque avec le bouton de droite et cliquez sur **Ajouter un canal alpha**. À l'aide de l'efface,  effacez le contour de la soucoupe. Vous pouvez zoomer l'image à 200% pour faciliter le travail de détail et diminuer la grosseur de la brosse.





Utilisez l'outil de sélection automatique,  et cliquez sur le quadrillé. Le contour de la soucoupe va apparaître en pointillé. Faites **Sélection – Inverser** ou **Ctrl+I** et copiez votre sélection. Ensuite, retournez sur l'image **peps2004**, et collez la sélection. Transformez la copie en calque et nommez-la **ovni**. Placer l'image au-dessus de l'arbre.




Pour diminuer la taille de l'ovni, sélectionnez le calque **ovni** et cliquez sur l'outil **étirer**  . Cliquez sur **Valider**. Pour redresser l'ovni, cliquez sur l'outil de **rotation** et placez la soucoupe parfaitement à l'horizontal. 





### 13- Création d'une banderole

Créez un nouveau calque et nommez-le **banderole**. Cliquez sur l'outil **sélection**  et dessinez un rectangle à l'arrière de la soucoupe. Utilisez l'outil **remplissage**  remplissage. Sélectionnez **Remplissage par motif**, et choisissez le motif **Crinkled Paper**. Remplissez le rectangle avec ce motif.



Toujours sur le calque **banderole**, sélectionnez l'outil **Crayon**  et dessinez une attache à la soucoupe. Pour ce faire, cliquez sur le coin supérieur de la banderole, puis, avec la touche **Shift**, cliquez sur la soucoupe. Faites de même pour le coin inférieur. Utilisez la brosse de grosseur 3 et la couleur noire. Si ça ne fonctionne pas, c'est sans doute que la banderole est toujours sélectionnée.

Maintenant, utilisez l'outil **Texte**  et choisissez une grosseur de police de 30. Placez-vous sur la banderole et inscrivez *I want to believe*. Centrez le texte avec l'outil **Déplacement**.

**Dupliquez** le calque de texte . Sélectionnez le premier calque et faites **Filtres – Flou – Flou gaussien (RLE)**. Sélectionnez le deuxième calque de texte, et déplacez-le un peu vers le haut et la gauche pour accentuer l'effet d'ombre.



### 14- Enregistrez votre travail

