

Formation T.I.C.

Bibliothèque Départementale de Prêt de la Dordogne

**« The Gimp »
Logiciel libre de création et de traitement de
l'image**



Formation

Sommaire

Qu'est ce que « GIMP » ?	Page 3
Quelques notions fondamentales sur l'image	Page 3
. Le pixel	Page 3
. La résolution d'un document graphique	Page 3
. Les différents modes de couleurs d'un document graphique	Page 4
. Les types et les formats d'image	Page 4
Installation et configuration de « GIMP »	Page 5
Mes premiers pas « Une interface modulable »	Page 6
Décomposition des différentes boîtes de dialogue	Page 7
. La boîte à outils principale	Page 7
. Les options de quelques outils de la boîte à outils principale	Page 11
. La boîte de dialogue de la fenêtre « Image »	Page 14
. La boîte de dialogue « calques », « chemins » et « canaux »	Page 17
Créer et paramétrer une image vierge	Page 29
Ouvrir une image	Page 30
Voir les propriétés de vos images	Page 32
Changer la taille d'une image	Page 32
Changer le mode d'une image	Page 33
Les guides et la grille	Page 34
Découper une image	Page 36
Transformer une image	Page 38
Enregistrer votre création graphique	Page 38
Imprimer votre création graphique	Page 41
Problèmes possibles sous Gimp	Page 42

Qu'est-ce que THE GIMP ?

Le GNU Image Manipulation Program (c'est à dire GIMP) est un logiciel libre longtemps resté en développement et les premières versions laissaient vraiment à désirer. Depuis GIMP a parcouru du chemin pour devenir aujourd'hui très puissant, surclassant de très loin ses premières versions. **GIMP** vous permettra de travailler et de réaliser des effets semblables à ceux d'Adobe Photoshop.

Avec Gimp nous pouvons :

- Ouvrir différents types de fichiers d'images.
- Modifier ces images (Créer des effets, dimensionner, corriger, encadrer, éclairer, etc.).
- Assembler plusieurs images.
- Ajouter des textes aux images.
- Réaliser des textures, des dégradés, des icônes.
- Dessiner.
- Convertir les types de fichiers d'images.
- Créer des animations.
- Exécuter des scripts.
- Accéder à un historique d'annulation.
- Illustrer, améliorer, truquer...

Quelques notions fondamentales sur l'image.

Vos images peuvent être obtenues par des périphériques externes (scanners, appareils photographiques, des caméras, des cartes d'acquisition) ou des logiciels (dessins, 3D, etc.) et pour pouvoir utiliser pleinement « Gimp », vous devez les stocker dans votre ordinateur.

Avant toute chose, vous devez savoir qu'une image est caractérisée par ses dimensions, son nombre de couleurs et son type de codage (bitmap ou vectoriel).

. Technique de l'image :

1.) Les pixels

Le terme **pixel** est le diminutif de l'expression anglaise « picture element ». Les images numériques sont composées de pixels ayant chacun un ton ou une couleur spécifique. L'image est caractérisée par une hauteur et une largeur exprimées généralement en pixels ou points. Par exemple, un écran d'ordinateur 800*600 affiche des images de 800 pixels en largeur sur 600 pixels en hauteur.

2.) La résolution d'un document graphique

La résolution est le nombre de pixels ou points par unité de longueur. L'unité de longueur est souvent exprimée en pouces (1 pouce = 2,54 cm).

Quelques résolutions souvent utilisées :

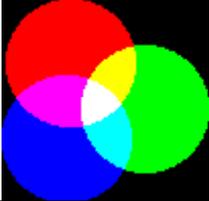
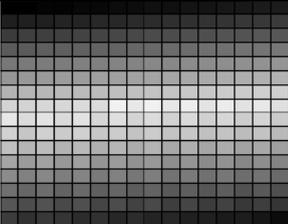
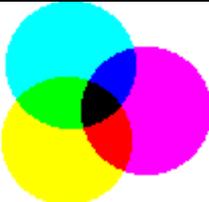
- Écrans 96 pixels par pouce (ppp).
- Images Web 72 ppp.
- Télécopies 200 ppp
- Images à imprimer 300ppp et +.

Exemple : Une photo de 10 cm par 15 cm équivaut à 4 x 6 pouces. Pour une résolution web de 72 ppp cela correspond à 288x432 pixels.

A savoir, qu'une image sur écran ne donne pas parfois la même qualité à l'impression.

3.) Les différents modes de couleurs d'une image

Les images ont des origines et des utilisations diverses. Dans certains cas, obtenir une image de petite taille sera le but recherché (pour un site web), et dans d'autres, ce sera de conserver toute la variété et la profondeur des couleurs (pour un portrait de famille ou un paysage). GIMP offre tout cela en permettant la conversion entre **quatre modes fondamentaux**, comme indiqué ci-dessous :

	RVB : (<i>Rouge, Vert, Bleu</i>) Espace couleur utilisé dans le monde de la photographie et en informatique
	Niveaux de Gris : Concentration des points qui va alors varier du <u>blanc</u> au <u>noir</u> .
	Couleurs indexées : couleur stockée sous forme d'index dans une table de couleurs
	Le mode CMJN (<i>Cyan, Magenta, Jaune, Noir</i>) C'est un espace couleur utilisé dans le monde des arts graphiques (imprimerie, par exemple) pour la reproduction en quadrichromie sur papier. Les imprimantes numériques (électrostatique, jet d'encre) utilisent aussi le CMJN.

4.) Les types et les formats d'images

Les logiciels graphiques utilisent deux grands types généraux d'images (ou une combinaison des deux) :

- **Les images bitmap ou images en mode point (pixel).** Dans cette catégorie on retrouve les images JPG, PNG, GIF utilisées sur le Web.
- **Les images vectorielles souvent utilisées dans les « clipart »** qui sont des *dessins graphiques ("vectoriel" en général comme dans le logiciel de bureautique comme Word)*, les polices de caractères etc.
- La combinaison des deux donne des formats de fichiers PDF, EPS, etc.

Installation et configuration de Gimp

1.) Principes

Pour l'installation de Gimp, il faut :

- Utiliser un micro ordinateur avec une **connexion Internet** pour pouvoir télécharger le logiciel ou les dernières versions du logiciel.
- Avoir quelques **connaissances de base de votre système d'exploitation** (utilisation du panneau de configuration, de l'explorateur Windows, pouvoir décompresser un fichier ZIP etc.).

2.) Installation pour Windows (versions 2000 et supérieures)

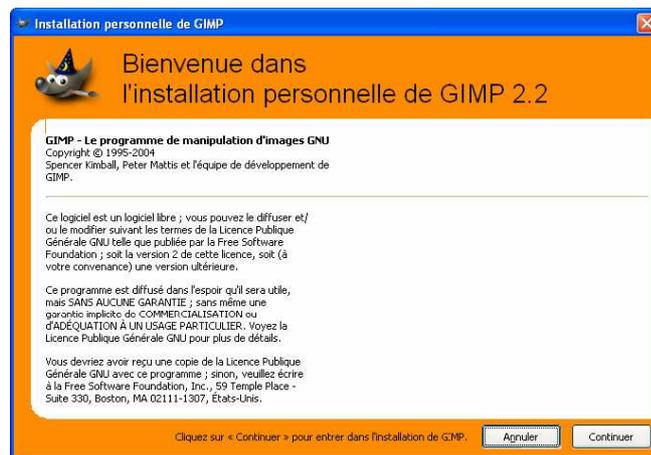
Pour installer GIMP sous windows, vous pouvez le télécharger à cette adresse

<http://www.clubic.com/lancer-le-telechargement-8340-0-the-gimp.html> ou bien en passant **par un outil de recherche (comme google)** et en tapant « **téléchargement gimp** ».

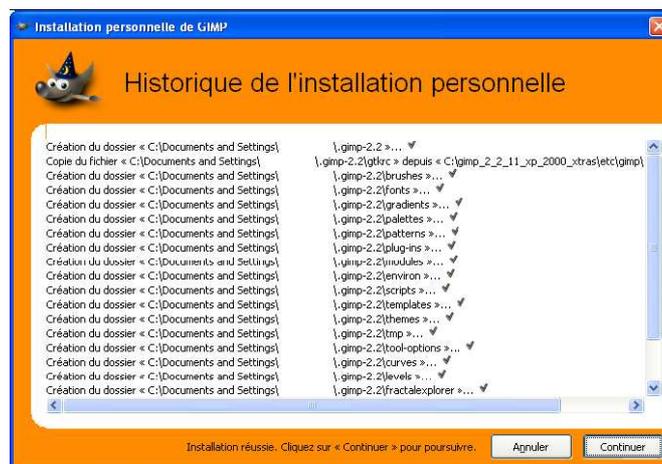
Une fois, téléchargé, exécutez le. L'installation va se faire de la même manière que tous les autres programmes.

Si c'est la première fois que vous installez Gimp, vous devez passer par une étape de configuration.

Double Cliquez sur **gimp (-2.2 ou supérieur).exe** ou **lang_gimp_(v2 ou supérieur).exe**
Appuyer sur le bouton **Continuer**.



Appuyer sur le bouton **Continuer**



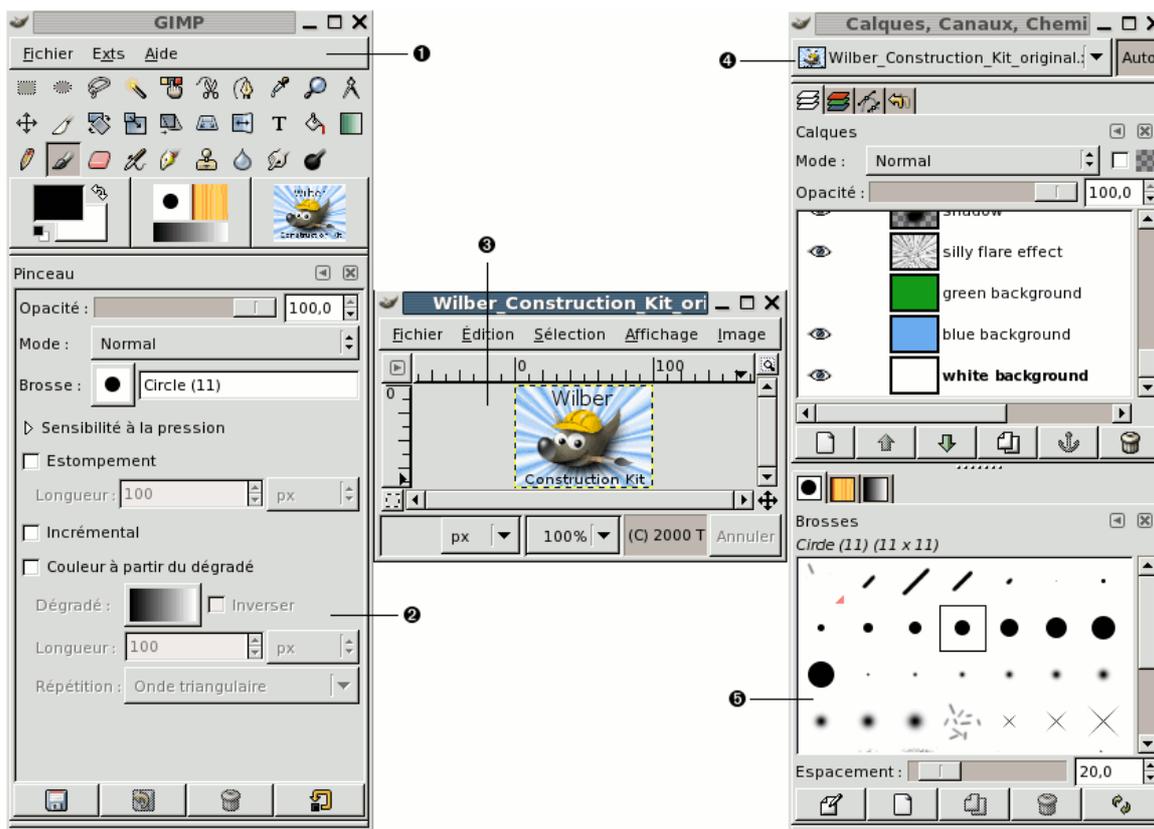
Dans un premier temps, nous pouvons laisser les paramètres proposés. Appuyer sur le bouton **Continuer**.



Gimp démarre.

Le répertoire contenant les préférences (C:\Documents and Settings\[Utilisateur]\.gimp-2.2) est créé ainsi qu'un fichier cache des polices de caractères (C:\Documents and Settings\[Utilisateur]\.fonts.cache-1).

Mes premiers pas « une interface modulaire »



Capture d'écran illustrant la fenêtre standard de GIMP

Au premier abord, l'interface peut paraître déroutante pour l'utilisateur de Windows. En effet ; elle n'est pas organisée sous la forme d'une fenêtre unique renfermant les palettes, outils et

fichiers de travail mais en autant de petites fenêtres que nécessaire. Dans Gimp, les palettes sont appelées par le terme de **Dialogue**.

La copie d'écran précédente montre l'arrangement le plus simple des fenêtres les plus utilisées de GIMP. Cette configuration est celle par défaut de Gimp qui possède plus d'une douzaine d'autres boîtes de dialogues pour divers usages. Vous pourrez les ouvrir au besoin et les refermer après utilisation. Ces trois fenêtres sont :

1. **La boîte à outils principale** : C'est le cœur de GIMP. Elle contient le menu principal ainsi que divers icônes servant à sélectionner des outils.
2. **Les options des outils** : Sous la boîte à outils principale se trouve accolé le dialogue des « Options des outils », il affiche les options de l'outil sélectionné.
3. **Une fenêtre d'image** : Chaque image ouverte par GIMP est affichée dans une fenêtre séparée. Plusieurs images peuvent être ouvertes en même temps : la limite n'est imposée que par vos ressources systèmes. Il est possible d'exécuter GIMP sans ouvrir d'image, mais l'intérêt est alors limité.
4. **Le boîte de dialogue des calques**: Cette fenêtre montre la structure des calques de l'image active et permet de les manipuler de diverses manières. Il est possible de travailler sans cette boîte de dialogue mais il est quand même conseillé de garder **cette boîte de dialogue des calques** ouverts en permanence.
5. **Brosses, Motifs, Dégradés** : Le dialogue à onglets rattaché sous le dialogue des calques contient les différents dialogues pour gérer les brosses, les motifs et les dégradés.

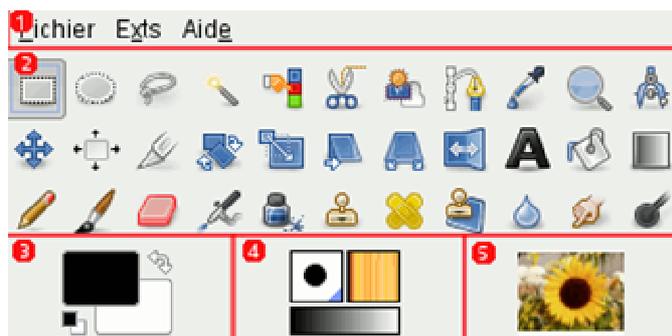
Décomposition des différentes boîtes de dialogue de Gimp

1.) La boîte à outils principale

C'est la fenêtre principale, nommée « **Gimp** », elle se divise en trois parties : le menu principal, la boîte à outils et les options contextuelles. Vous ne pouvez ni la dupliquer, ni la fermer.



Dans la boîte à outils, comme dans la plupart des autres dialogues de GIMP, si vous placez et maintenez la souris sur un outil, sans cliquer dessus, ceci fait généralement apparaître une information sur sa fonctionnalité.



(1) **Le menu de la boîte à outil** :

Ce menu est particulier : il contient des **commandes que l'on ne retrouve pas dans les menus** des fenêtres image. Il s'agit des commandes qui permettent de paramétrer les préférences, de créer certain type de dialogues, etc.

(2) **Les icônes d'outils** :

Ces icônes sont des boutons qui activent les outils permettant des utilisations spécifiques : Cela vous permet entre autre de sélectionner une image ou des parties d'image, de les peindre, de les transformer, etc.

(3) Aire des couleurs :

L'aire des couleurs vous montre les couleurs de premier plan et d'arrière plan actuelles : Elles interviennent dans de nombreuses opérations. Cliquez sur l'une d'entre elles, fera apparaître une boîte de dialogue de choix des couleurs qui vous permettra de la changer. Cliquez sur la double flèche permute les deux couleurs. Si vous cliquez sur le petit symbole dans le coin en bas à gauche réinitialise le noir et le blanc.

(4) Aire des indicateurs :

Ces symboles vous montrent la sélection actuelle de GIMP. La première icône « **la brosse** » est utilisée par tous les outils. Il permet de modifier la largeur du débit du plus fin au plus large pour des opérations telles que, dessiner, gommer ou le barbouillage. Ensuite, **le motif**, il vous est présenté comme celui qui peut être utilisé pour remplir des aires sélectionnées d'une image. Et enfin **le dégradé**, intervient dès qu'une opération nécessite une douce transition de couleurs. *Un clic sur l'un de ces symboles affichera une boîte de dialogue permettant d'en changer.*

(5) L'image active:

Cette nouvelle fonctionnalité apparaît qu'à partir de la version GIMP 2.2. Ceci vous permettra de travailler avec plusieurs images en même temps. Vous verrez donc la représentation miniature de votre image active.

Cliquer sur l'icône, ceci ouvrira une boîte de dialogue listant toutes les images actuellement ouvertes, vous permettant de naviguer entre les différentes images ouvertes et d'activer celle que vous désirez. L'affichage de la miniature de l'image active est désactivé par défaut.

*Pour l'afficher, allez dans **Préférences des outils**.*

La plupart des outils peuvent être activés en cliquant sur l'icône correspondante dans la Boîte à outils. On peut aussi y accéder par le menu « **Outils** » de la fenêtre d' « **image** ».

Vous pouvez personnaliser votre Boîte à outils grâce à la **Fenêtre de dialogue des outils**.

Deux raisons pour cela:

- La première, vous n'utilisez que rarement certains outils, en éliminant leurs icônes, il vous sera plus facile de retrouver les autres;
- La deuxième, vous utilisez, par exemple, très souvent les outils de couleur, il sera plus rapide d'y accéder depuis la boîte à outils.

Quoi qu'il en soit, vous pouvez toujours retrouver un outil en cliquant sur l'entrée « **Outils** » de la barre des menus de l'image.

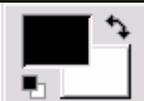
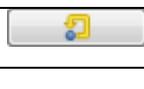


La configuration par défaut, créée lors l'installation de GIMP, tous les outils ne sont pas présentés dans la Boîte à outils, par exemple les outils de couleur.

Les outils de GIMP peuvent être regroupés en différentes catégories :

- **Les outils de sélection** qui vous permettent de sélectionner une partie de l'image pour n'agir que sur elle ;
- **Les outils de peinture** pour ajouter de la couleur en un point quelconque de l'image ou de la sélection
- **Les outils de transformation** qui modifient la géométrie de l'image ;
- **Les outils de couleurs** pour modifier l'équilibre des couleurs existantes
- **D'Autres outils** pour d'autres fonctionnalités.

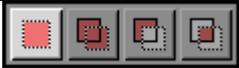
	Sélection rectangulaire	Sélectionne des zones rectangulaires ou carrées . Pour Exécuter cette fonction, faites un « glisser » tout en maintenant l'appui sur le bouton gauche de la souris. Dès que vous relâchez, la sélection est activée et sa bordure est marquée de pointillés mobiles. Vous pouvez annuler la sélection en cliquant en dehors de la sélection.
	Sélection elliptique	Sélectionne des zones elliptiques ou circulaires (même procédé que la sélection rectangulaire)
	Sélection à main levée	Le lasso sélectionne des formes quelconques à main levée. Si vous laissez votre sélection ouverte , GIMP la fermera pour vous, en ligne droite. L'outil de Sélection à main levée n'a pas d'option particulière, mais dispose de celles qui sont communes à toutes les fonctions de sélection.
	Sélection contiguë	La baguette magique sélectionne des régions contiguës de couleur uniforme. sur la base de la similarité des couleurs (les pixels voisins du pixel cliqué, de même teinte ou de teinte proche, sont inclus dans la sélection). C'est un bon outil pour sélectionner les objets qui ont un bord net et aux aires de couleur uniforme.
	Sélection par couleur	Cet outil sélectionne toutes les aires d'une même couleur que le pixel cliqué , ou de couleur approchée selon un seuil, dans l'image ou le calque courant. Il ressemble à l'outil Sélection contiguë (la Baguette magique), mais à la différence que celle-ci, agit sur tous les points de l'image, même s'ils ne sont pas contigus. Pour les options de cet outil, ce sont les même que la baguette magique
	Ciseaux intelligents	Cet outil sélectionne des formes dans l'image . En cliquant, on dépose des points espacés, (<i>appelés ancrs, points ou noeuds de contrôle</i>), sur le pourtour de la zone à sélectionner. L'outil cherche automatiquement à relier ces points entre eux en suivant la ligne du plus fort contraste.
	Extraction du premier plan	Cet outil sélectionne et permet d'extraire une région contenant des objets au premier plan d'un calque actif ou d'une sélection.
	Remplissage	L'outil Remplissage permet de remplir une zone de même couleur par la couleur de premier plan.
	Dégradé	L'outil Dégradé permet de créer un dégradé entre la couleur du premier plan et la couleur de l'arrière-plan. <i>Attention, cet outil va ajouter le dégradé par dessus le contenu du calque. Pour l'utiliser cliquez à un endroit sans relâcher, puis relâchez à un second endroit.</i>
	Pipette à couleurs	Cet outil permet de recupérer la couleur d'un pixel d'une image en cliquant sur le pixel en question.
	Loupe	Zoom en avant ou en arrière . Il existe de nombreuses façons de zoomer sur un détail d'une image. Vous pouvez sélectionner l'outil loupe, ouvrir la boîte de dialogue « navigation » ou maintenir la touche 'Shift' enfoncée et faire rouler la molette de la souris.
	Mesure	Cet outil permet de mesurer les distances et les angles de manière très précise sur une image.
	Déplacer	L'outil Déplacement permet tout simplement de déplacer un calque ou la sélection en cours.
	Outil d'alignement	Aligne ou arrange des calques et d'autres objets
	Découper / redimensionner	Cet outil découpe et redimensionne une image. Il fonctionne comme un cutter afin de retailler l'image
	Outil rotation	Cet outil fait pivoter un calque ou une sélection de manière très précises mais aussi d'obtenir de jolis effets
	Etirer / rétrécir	Cet outil étire un calque ou une sélection

	Cisaillement	Cet outil cisaille un calque ou une sélection
	Perspective	L'outil change la perspective du calque ou de la sélection.
	Retourner	Cet outil retourne un calque ou une sélection
	Texte	L'outil Texte permet d'insérer un Texte en tant que <u>nouveau calque</u> .
	Crayon	L'outil Crayon permet de peindre d'une façon "dure" (<i>forte dureté contrairement au pinceau</i>) selon la brosse sélectionnée.
	Pinceau	L'outil Pinceau permet de peindre des traits adoucis en suivant la brosse sélectionnée. Il dessine avec la couleur d'avant plan
	Gomme	L'outil Gomme permet comme son nom l'indique d'effacer le contenu du calque sélectionné selon une brosse. Contrairement à certains programmes, il met de la transparence (canal alpha) et n'ajoute pas la couleur d'arrière-plan.
	Aérographe	L'outil Aérographe permet contrairement aux autres outils de coloriage d'ajouter progressivement (et non directement) de la couleur de premier plan par dessus l'image actuelle. Je vous laisse tester. Il utilise les brosses.
	Calligraphie	L'outil Calligraphie permet de dessiner dans un style calligraphique en simulant la calligraphie avec de l'encre de chine. (<i>la brosse n'a alors aucune importance</i>)
	Outil clone	Cet outil permet de peindre avec des motifs ou des portions d'image
	Correcteur	Cet outil atténue les irrégularités d'une image
	Clonage en perspective	Cet outil permet de cloner depuis une image source après avoir appliqué une transformation en perspective.
	Goutte d'eau	Cet outil permet de rendre flou ou d'augmenter la netteté
	Barbouiller	Cet outil donne un effet barbouillage sur une image
	Eclaircir / assombrir	Cet outil trace des éclaircissements ou des assombrissements
		La première couleur (noir) est la couleur d'écriture et la seconde (blanc) est la couleur du fond.
	Enregistrer les options vers	Ce bouton vous permet de sauvegarder les réglages de l'outil de façon à pouvoir les restaurer ultérieurement. Une petite fenêtre de dialogue est ouverte où vous pouvez donner un nom au fichier de sauvegarde.
	Restaurer les options	Ce bouton vous permet de restaurer un lot d'options préalablement enregistrées. Si rien n'a été enregistré, l'option est désactivée. Sinon, cliquer dessus fait apparaître un menu donnant la liste des noms des différents enregistrements parmi lesquels vous pouvez faire votre choix.
	Supprimer les options	Ce bouton vous permet de supprimer un lot d'options préalablement enregistré. Si rien n'a été enregistré, l'option est désactivée. Sinon, cliquer dessus fait apparaître un menu donnant la liste des noms des différents enregistrements parmi lesquels vous pouvez choisir celui à supprimer.
	Revenir aux options par défaut	

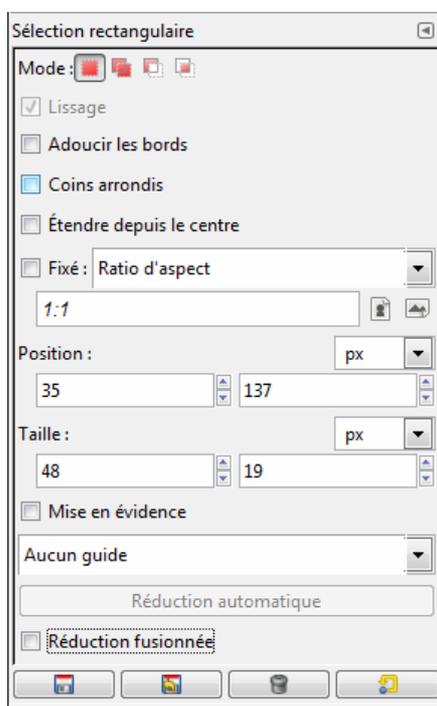
1.) Les options de quelques outils de la boîte à outils

a) Mode (fonction commune à tous les outils « sélection »)

Le Mode détermine la façon dont la sélection que vous créez sera combinée à une sélection existante.

	Mode Remplace : la sélection existante sera détruite et remplacée par la nouvelle
	Mode Ajouter : la nouvelle sélection s'ajoute à la sélection courante si elle existe.
	Mode Soustraire : la partie commune aux deux sélections est soustraite de la sélection existante.
	Mode Intersection : la sélection résultante sera la partie commune aux deux sélections.

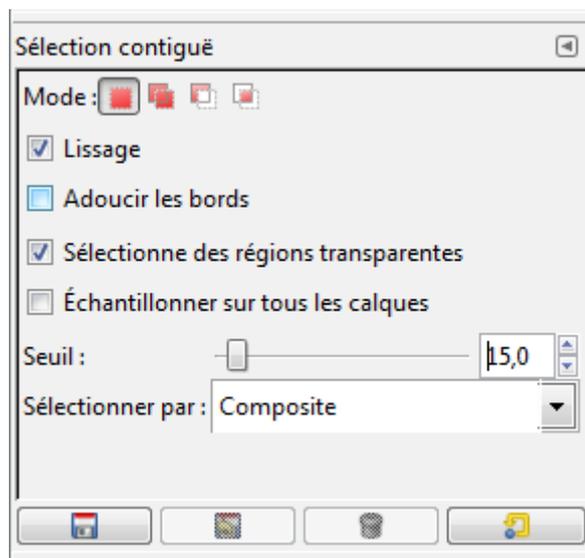
b) Les options de l'outil « sélection rectangulaire »



Lissage	Cette option n'affecte que certains outils de sélection. Elle élimine le crénelage ("marches d'escalier") du tracé des bords de la sélection
Adoucir les bords	Le curseur Rayon qui apparaît lorsque cette case est cochée, règle la largeur en pixels de l'estompage des bords de la nouvelle sélection.
Coins arrondis	Lorsque cette option est cochée apparaît une possibilité de réglage du rayon de l'arrondi des coins de la sélection.
Étendre depuis le centre	Lorsque cette option est cochée, le point de départ de la sélection lui sert de centre.
Fixé (tailles contraintes)	La liste déroulante attenante vous permet d'imposer une forme générale à vos sélections de quatre manières différentes.

	<p>Ratio d'aspect (Sélection à main levée) Avec cette option Rapport L/H fixe, votre sélection aura une taille variable mais gardera un rapport constant entre la Largeur et la Hauteur, y compris pendant le redimensionnement. Par défaut il est 1:1 (soit générateur d'un carré), mais peut prendre une autre valeur qu'il suffit de fixer dans la boîte de dessous. Les petites icônes « portrait et paysage », à droite de la boîte vous permettent de corriger le sens du rapport fixé si celui-ci ne correspond pas à votre souhait.</p>
	<p>Largeur Avec l'option Largeur, toutes vos sélections auront une largeur fixe, dans l'unité de votre choix. Seule la hauteur sera variable.</p>
	<p>Hauteur Avec l'option Hauteur, toutes vos sélections auront une hauteur fixe, dans l'unité de votre choix. Seule la largeur sera variable.</p>
	<p>Taille Avec l'option Taille fixe, toutes vos sélections auront la taille fixe définie par Largeur et Hauteur, dans l'unité de votre choix (pas de variation possible).</p>
<p>Position (X ; Y) Taille (Largeur ; Hauteur)</p>	<p>Ces quatre champs contiennent les coordonnées et les dimensions de la sélection. Vous pouvez les utiliser pour positionner ou dimensionner une sélection.</p>
<p>Mise en évidence</p>	<p>Avec cette option cochée, la zone sélectionnée est mise en évidence par un masque plus foncé qui entoure la région sélectionnée.</p>
<p>Guides</p>	<p>Dans cette zone vous pouvez choisir le type de guides qui vous convient pour créer et positionner plus aisément votre sélection. Aucun guide : La sélection ne comporte aucun guide Ligne de centre : Tracé des axes médians de la sélection. Règle du tiers : Deux lignes partagent la sélection en trois parties égales, dans le sens de la hauteur et de la largeur. Sections d'or : Deux lignes partagent la sélection selon la proportion particulière du nombre d'or, dans le sens de la hauteur et de la largeur.</p>
<p>Réduction automatique de la Sélection</p>	<p>En validant cette option, la nouvelle sélection sera automatiquement rétrécie à la forme rectangulaire la plus proche présente dans le calque sélectionné. Mais, attention, les résultats peuvent vous révéler des surprises si la zone que vous voulez isoler, apparaît sur un fond uni. La sélection résultante n'aura pas forcément la même forme que celle que vous avez tracée au départ.</p>
<p>Réduction fusionnée</p>	<p>Si l'option Réduction fusionnée est validée, la Réduction automatique utilisera l'information des pixels de tous les calques superposés, à condition qu'ils soient suffisamment transparents.</p>

c) **Les options de l'outil « baguette magique »**



Les quatre dernières options affectent la façon dont la Baguette Magique étend la sélection à partir du point initial.

- **Sélectionne des régions transparentes**
Cette option permet à l'outil Sélection Contiguë de sélectionner les aires possédant une transparence. Sans cette option, les aires possédant une transparence ne seront pas sélectionnées.
- **Échantillonner sur tous les calques**
Avec cette option, la couleur choisie pour chaque pixel est la couleur vue effectivement dans l'image. C'est la combinaison des couleurs de ce pixel dans les différents calques composant l'image, à condition bien sûr qu'ils soient suffisamment transparents. **Le seuil s'applique alors aux différents calques.**
- **Seuil**
Ce curseur fixe l'écart de Teinte à prendre en compte pour le choix des pixels de la sélection. Les pixels dont la différence de Teinte avec le pixel d'origine excède le seuil seront refusés. Plus cet écart augmente, et plus de pixels sont sélectionnés.
- **Sélectionner par**
Avec cette option vous pouvez choisir de quelle façon vous voulez évaluer la similarité : soit sur la couleur globalement, soit sur chacune des composantes RVB ou TSV, prises individuellement.

d) **Les options de l'outil « ciseau »**



Contour interactif

Si cette option est activée, la ligne entre le **point cliqué et le point précédent vous indiquera le contour de sélection** avant de relâcher le bouton de la souris.

Si cette option n'est pas activée, cette ligne sera droite et le contour de sélection ne s'inscrira qu'après avoir relâché le bouton de la souris, ce qui n'est intéressant qu'en cas d'ordinateur lent.

e) Options de l'outil « Extraction de Premier plan »



Mode Contiguë

Cette option modifie le comportement de l'outil si les aires de même couleur à l'intérieur de la sélection sont séparées. Si cette option est validée, seules les régions contiguës au point de départ seront sélectionnées. Sinon, toutes les zones de mêmes couleurs seront sélectionnées.

Affinage interactif

Vous disposez là de quelques options pour agir plus précisément sur votre sélection:

Marquer le Premier plan

C'est l'option par défaut. La couleur utilisée pour tracer la ligne est la couleur de premier plan de la Boîte à Outils. Les couleurs recouvertes par le trait de pinceau seront utilisées pour l'extraction.

Marquer l'Arrière-plan

Lorsque vous cliquez sur le bouton pour sélectionner cette option, le pointeur de la souris s'accompagne alors d'une petite icône en forme de gomme. La couleur utilisée est la couleur d'arrière-plan de la Boîte à Outils et les pixels de la sélection ayant la même couleur que les pixels « gommés » ne seront pas extraits.



Petite brosse / Grande brosse

Ce curseur vous permet d'adapter la taille de la brosse servant à tracer la ligne. Une petite brosse vous permet de sélectionner de fins détails.

Lissage (Reprisage)

Ce curseur vous permet de faire disparaître de petits trous à l'intérieur de votre sélection.

Couleur d'aperçu

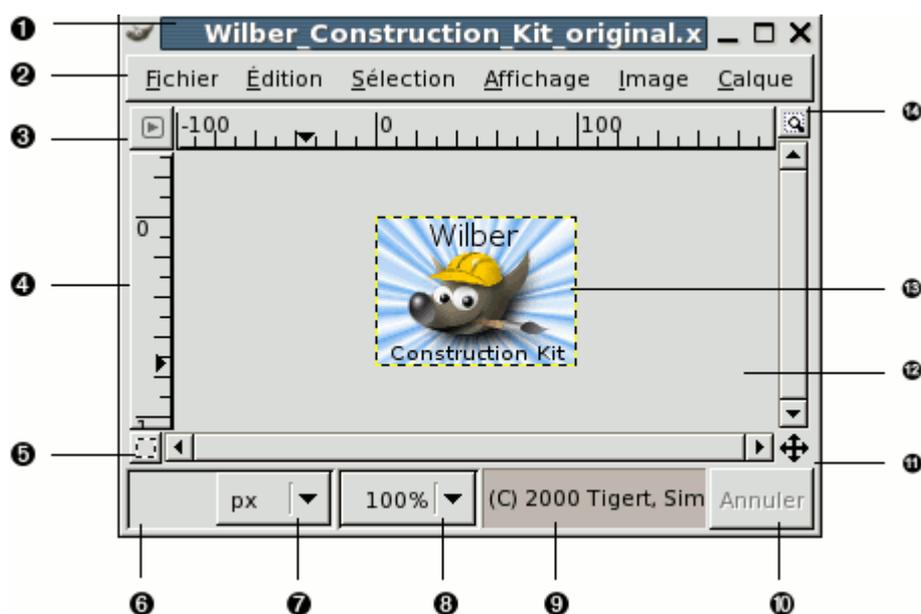
Vous pouvez choisir entre trois couleurs, Rouge, Vert et Bleu pour masquer l'arrière-plan de l'image.

Sensibilité à la couleur

Cette option utilise le modèle de couleur L*a*b (Le mode de couleurs est un Modèle de couleurs qui comprend toutes les couleurs que l'œil humain peut percevoir, entre autres les espaces RVB et CMJN. Dans ce système, les couleurs sont représentées par trois valeurs: L, a et b. Le L représente la composante Luminance (correspondant aux valeurs de gris). Le a et le b représentent respectivement le « rouge vert » et le « bleu jaune » de la couleur.). Si votre image contient beaucoup de pixels de la même couleur en différents tons qui risquent de ne pas être tous recouverts par la ligne tracée, vous pouvez accroître la sensibilité de la sélection à cette couleur.

2.) La boîte de dialogue « Fenêtre d'image »

Dans GIMP, chaque image ouverte est affichée dans sa propre fenêtre. Voici une description des composants présents dans une fenêtre image ordinaire.



1	<u>Barre de titre</u>	En haut de la fenêtre image se trouve la barre de titre dans laquelle s'affiche le nom de l'image et quelques informations de base. La barre de titre est en fait générée par le gestionnaire de fenêtre du système et non par GIMP, aussi son apparence peut changer selon le système d'exploitation.
2	<u>Barre des Menus</u>	En dessous de la barre de titre se trouve le « Menu d'image ». Ce menu vous permet d'accéder à pratiquement toutes les opérations réalisables sur une image.
3	<u>Bouton Menu</u>	Cliquer sur ce petit bouton déroule le Menu d'image sur une colonne.
4	<u>Les règles</u>	Dans la configuration par défaut, les règles sont affichées en haut et à gauche de l'image, elles indiquent les coordonnées dans l'image. Vous pouvez choisir le type de coordonnées affichées. Par défaut, l'unité de mesure est le pixel, mais vous pouvez choisir une autre unité en utilisant <u>les paramètres d'unité</u> . Un des usages majeur des règles est de créer des guides. Si vous cliquez sur une règle et que vous la glissez dans l'image affichée, un guide va être créé que vous pouvez dès lors utiliser pour vous positionner précisément dans l'image. Les guides sont déplaçables en cliquant dessus ; ramenez-les vers leur règle d'origine pour les ôter de l'image.
5	<u>(Dés) activer le masque rapide</u>	En bas à gauche de la fenêtre image se trouve un petit bouton qui permet d'activer ou de désactiver le masque rapide qui est une manière alternative, et souvent très utile, de voir la partie sélectionnée d'une image. Pour plus d'information voyez la section <u>Masque rapide</u> .
6	<u>Coordonnées du pointeur</u>	Dans le coin inférieur gauche de la fenêtre image s'affiche les coordonnées du pointeur (c.-à-d. la position de la souris, si vous utilisez une souris), tant que le pointeur se trouve sur l'image. L'unité est la même que pour les règles.
7	<u>Menu des unités</u>	Par défaut, l'unité utilisée pour les règles et d'autres fonctions est le pixel. Vous pouvez la changer pour le centimètre, le pouce ou bien d'autres possibilités en utilisant ce menu (si vous le faites, sachez que le paramètre « Point pour point » du menu Affichage modifiera les dimensions d'affichage de l'écran.
8	<u>Bouton Zoom</u>	<i>(fonctionnalité apparue uniquement à partir de GIMP 2.2)</i> Il y a plusieurs manières de zoomer dans l'image, mais ce menu est rapide d'accès et affiche la valeur courante du zoom.

9	<u>Barre de statut</u>	La barre de statut se trouve en bas de la fenêtre image. La plupart du temps, par défaut, elle affiche la partie de l'image actuellement active, et l'espace mémoire que l'image occupe. Vous pouvez personnaliser ces informations en changeant vos Préférences.
10	<u>Bouton Annuler</u>	Dans le coin en bas à droite de la fenêtre image se trouve le bouton Annuler. Si vous commencez une opération complexe et consommatrice de temps et décidez, alors qu'elle est en cours, que vous ne voulez plus vraiment l'effectuer, ce bouton l'arrêtera immédiatement.
11	<u>Bouton Navigation</u>	C'est un petit bouton avec une croix dont les bras sont des flèches situé en bas à droite de la fenêtre image. Cliquer dessus et maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé fera apparaître une fenêtre montrant une vue miniature de l'image (<i>Aperçu de Navigation</i>) et la partie actuellement affichée encadrée. Vous pouvez vous déplacer dans l'image en bougeant la souris tout en maintenant le bouton pressé. Pour les images de grande taille, dont une petite partie seulement est affichée, la fenêtre de navigation est souvent la manière la plus simple d'afficher la partie qui vous intéresse. (<i>Si votre souris possède une molette, le fait de cliquer avec dans l'image vous permet de vous déplacer dans l'image</i>).
12	<u>Partie inactive de la fenêtre image</u>	Ce remplissage sépare, dans la fenêtre image, la partie active de l'image de la partie inactive, ainsi vous pouvez faire la distinction entre elles. Vous ne pouvez pas appliquer de filtres ni, plus généralement, faire d'opération sur la partie inactive.
13	<u>Affichage de l'image</u>	La partie la plus importante de la fenêtre image est, bien entendu, l'image elle-même. Elle occupe la partie centrale de la fenêtre, entourée d'un tiret jaune et noir montrant les limites de l'image, sur un fond gris neutre. Vous pouvez changer le niveau de zoom de la fenêtre image de diverses manières, y compris avec le paramètre du comportement du zoom.
14	<u>(Dés) activer le redimensionnement de la fenêtre image</u>	Si ce bouton est pressé, l'image est redimensionnée proportionnellement à la taille de la fenêtre image.

Quelques fonctionnalités utiles de la barre de menu de la fenêtre « Image »



Fonction	Chemin d'accès	Commentaire
<u>Fonction « Revenir »</u>	Fichier → Revenir	« Revenir » fait que l'image est rechargée depuis le disque pour qu'elle soit réaffichée de façon identique à ce qu'elle était lors de la précédente sauvegarde.
<u>Fonction « Imprimer »</u>	Fichier → Imprimer	Cette fonction n'appartient pas à GIMP. Elle se base sur le module d'impression de votre système de paramètre de l'imprimante.



Il est bon d'avoir à l'esprit quelques notions élémentaires pour vous éviter des surprises désagréables. Il faut toujours se souvenir que **l'image à l'écran** qui ne sera pas forcément exacte à l'impression des couleurs.

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 constaterez que plus la résolution augmente, plus la taille d'image imprimée diminue et réciproquement, les valeurs étant indissociablement liées.

<u>Fonction « Annuler »</u>	Edition → Annuler	Presque tout ce que vous pouvez faire sur une image dans GIMP peut être annulé. Vous pouvez annuler la dernière opération en choisissant Édition → Annuler dans le menu image, mais vous pouvez le faire avec le raccourci clavier Ctrl+Z .
<u>Fonction « Rétablir »</u>	Edition → Rétablir	Annuler peut lui-même être annulé. Après avoir annulé une action, vous pouvez en effet refaire cette même action en choisissant Édition→ Rétablir dans le menu image, ou en utilisant le raccourci Ctrl+Y .

3.) La boîte de dialogue « calques », « chemins » et « canaux »

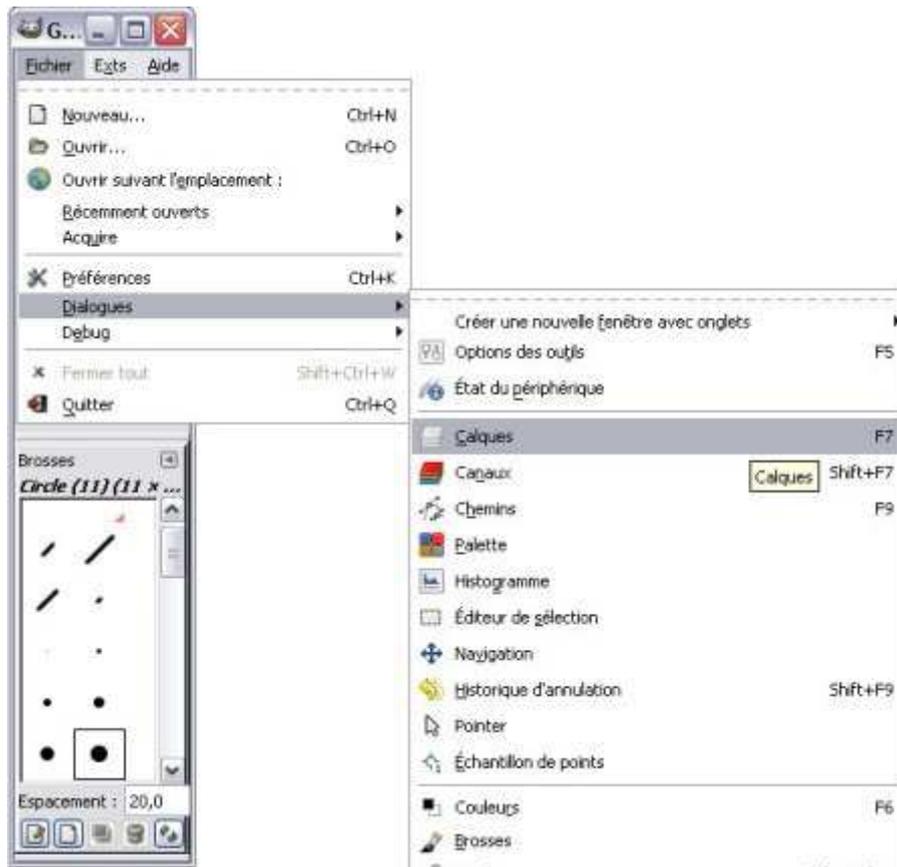
a) Le principe des calques

Les calques (Layer en anglais) sont une notion des plus importantes. La plupart des logiciels graphiques les utilisent tout comme Gimp.

Le calque est à prendre au sens imagé du papier calque (transparent). Imaginons que vous superposiez plusieurs papiers calques les uns sur les autres afin d'obtenir une image complète. Ainsi cela vous permet d'isoler et de travailler sur un élément précis de l'image sans toucher aux autres.

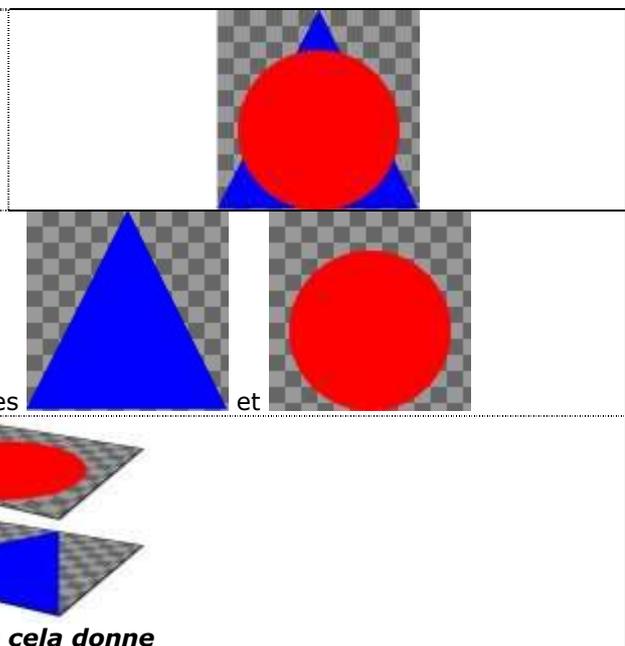
Pour ouvrir la boîte de dialogue des calques en cliquant sur :

Fichiers → dialogues → calques ou en appuyant sur la **touche F7**



Dans l'image ci-contre, vous avez une image et sa **composition hiérarchique** avec l'accumulation des calques.

Les ■ représentent la **transparence** (qui par nature est invisible).



Cette image est constitué de 2 calques et

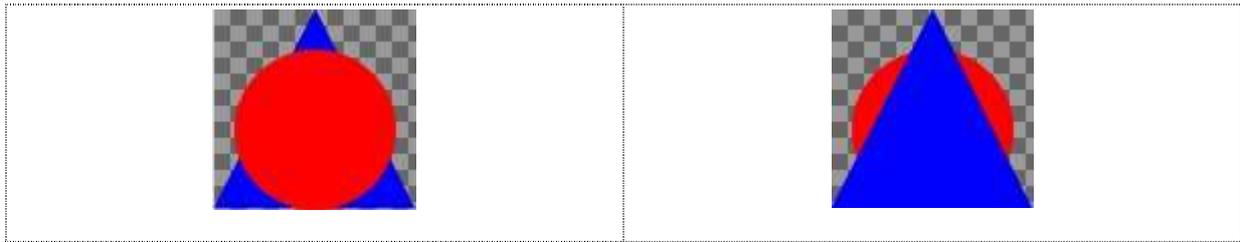
Vue en 3D cela donne

Ces calques ont **un ordre de superposition** bien précis, **une sorte de hiérarchie**.

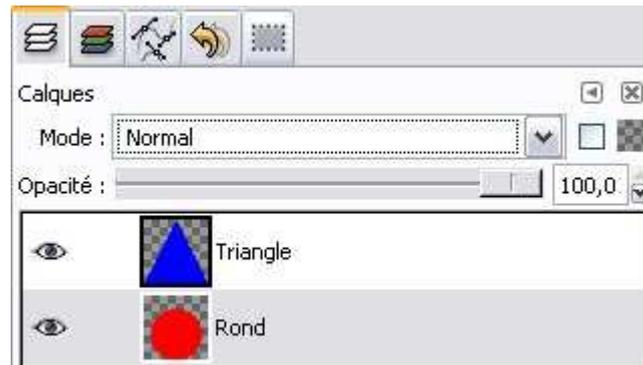
Dans notre exemple est constitué de 2 calques, nous n'avons donc que 2 possibilités de superposition:

Première possibilité :

Seconde possibilité :



L'ordre de superposition de ces calques peut-être changé très simplement. Il est accessible dans la boîte de dialogue « **Calques** ».

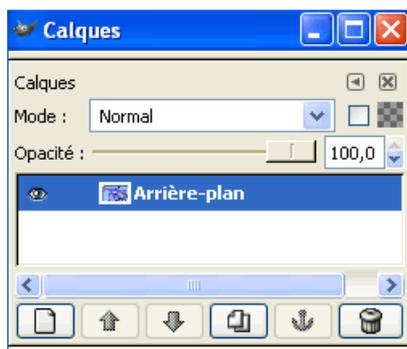


Sur l'image ci-dessus le triangle est au dessus du rond comme dans notre dernier exemple. **Pour permuter les 2 calques il suffit de cliquer sur l'un et de la faire glisser.**

 Si nous avons dessiner cette image sur un seul calque il n'y aurait aucun moyen de modifier aussi simplement notre image. La meilleure voie est sans aucun doute d'attribuer un calque pour chaque élément constituant de l'image. Cela vous permet d'effectuer toutes les modifications que vous voulez sans affecter les autres calques.

Autres avantages dans l'utilisation des calques, la possibilité d'attribuer des modes de calques, de pouvoir modifier l'opacité, de changer la couleur en quelques clics.

Vous devez donc créer de nouveaux calques pour apporter des modifications à votre image ce qui permet de laisser intacte l'image originale située sur **le calque de fond**.



Opacité : Chaque calque peut être plus ou moins transparent (de 0%=transparence totale à 100%=opacité totale).

Pour créer un nouveau calque dans votre image, vous pouvez:

→ soit vous cliquez sur l'icône "**Nouveau calque**" en bas à gauche de la fenêtre de l'onglet "Calques" 

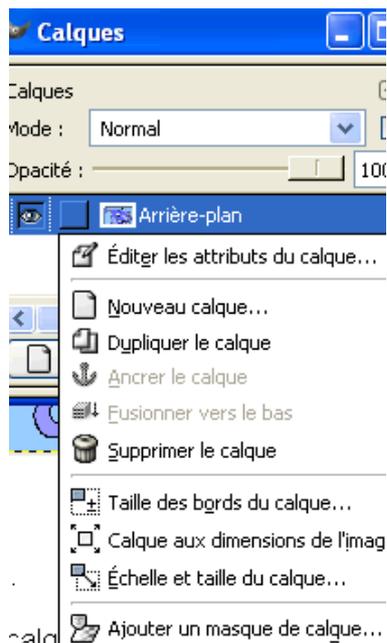
→ Soit, dans la boîte de dialogue « **image** », cliquer sur **Calque > Nouveau calque**



b) Le masque de calque

Ceci est une **zone ou forme que vous ajoutez à un calque pour en cacher une partie** afin de faire apparaître davantage la partie visible. Un masque n'agit que sur son propre calque. **Il est inutile donc de créer un masque destiné à masquer l'image entière.**

Concrètement, un masque est une image en niveaux de gris de la même taille que le calque. Chaque pixel du masque laisse plus ou moins transparaître l'image du calque.



Pour créer un masque, commencez par un « clic droit » sur un calque pour faire apparaître le menu contextuel.

Choisissez « Ajouter un masque de calque » dans le menu.

Si l'entrée du menu est grisée il faut commencer par choisir « **Ajouter un canal Alpha** » dans ce même menu.

Un dialogue apparaît, il permet d'initialiser le contenu du masque :

- **Blanc :** Le masque est blanc dans le Dialogue des calques. Il n'est donc pas visible dans la fenêtre d'image puisque peindre un masque de calque en blanc correspond à démasquer les pixels de l'image. Vous utiliserez la peinture noire pour rendre des pixels transparents.
- **Noir :** Le masque est noir dans le Dialogue des Calques. Le calque est donc totalement transparent dans la fenêtre d'image puisque peindre un masque de calque en noir correspond à rendre les pixels du calque transparents. En peignant avec du blanc, vous effacez le masque et les pixels du calque redeviennent visibles.
- **Canal Alpha :** Le masque est initialisé en fonction du contenu du canal Alpha du calque. Si le calque contient déjà de la transparence, elle est recopiée dans le masque.
- **Sélection :** Le masque est initialisé en fonction de la valeur des pixels contenus dans la

sélection.

- **Copie du calque en niveau de gris** : le masque est initialisé en fonction de la valeur des pixels contenus dans le calque.
- **Canal** : Le masque de calque est initialisé avec un masque de sélection que vous avez créé au préalable et stocké dans le Dialogue des canaux.
- **Inverser le masque** : Cette case à cocher vous permet d'inverser le masque : le noir devient blanc et le blanc devient noir.

Une fois que le masque est créé, il est représenté par une vignette à droite de la vignette du calque.

En cliquant alternativement sur la vignette du calque puis du masque vous rendez actif soit l'un, soit l'autre. L'élément actif est indiqué par un contour blanc (*qui ne se voit pas énormément autour d'un calque ou d'un masque rempli de blanc*).

Gardez toujours la fenêtre de dialogue des calques en vue quand vous travaillez avec un masque, car vous ne pouvez pas savoir, en regardant le canevas, lequel est actif, le calque ou le masque : **celui qui est actif est celui qui a une bordure blanche.**

Si vous appuyez sur la touche **Ctrl** quand vous cliquez sur le masque pour l'activer, le masque s'entoure d'un liseré rouge. C'est l'équivalent de la commande **Désactiver le masque de calque**. Si vous appuyez sur la touche **Alt** (ou **Ctrl+Alt**) puis sur la vignette du masque, le masque s'entoure d'un liseré vert. C'est l'équivalent de la commande **Afficher le masque de calque**. Pour revenir à la vision normale, recommencez l'opération précédente. Ces options sont une commodité dans votre travail.

A savoir:
 **Pour conserver les calques et masques** lors de la sauvegarde de son image, veiller à l'enregistrer sous le format natif de GIMP : .xcf.
Si **vous ne souhaitez conserver que le résultat** (tous les calques fondus en un), enregistrez-la sous un format de votre choix (.jpg, .gif, etc.).

c.) **Les Canaux**

La fenêtre de dialogue des Canaux

Le dialogue des Canaux est l'interface principale pour éditer, modifier et gérer vos canaux.

Les canaux ont un double usage, c'est pourquoi le dialogue **est divisé en 2 parties**, la **première partie** contient les canaux chromatiques et la **deuxième partie** les masques de sélection.



Les canaux chromatiques :

Les canaux chromatiques s'appliquent à **l'ensemble de l'image** et pas à un calque particulier. Fondamentalement il y a besoin de trois couleurs primaires pour rendre l'ensemble complet des couleurs naturelles.

Comme les autres logiciels numériques, GIMP utilise **le Rouge, le Vert et le Bleu** comme couleurs primaires. Les premiers canaux primaires affichent les valeurs Rouge, Vert et Bleu de chaque pixel contenu dans votre image.

Devant chaque canal se trouve une vignette qui montre **une représentation en noir et blanc** de celui-ci où le blanc est 100% et le noir 0% de la couleur primaire.

Alternativement si votre image n'est pas composée de couleurs mais **une image en Niveaux de gris** il n'y a plus qu'un canal **appelé Gris**. Pour **les images Indexées** avec un nombre fixe de couleurs connues il n'y a plus qu'un canal primaire **appelé Couleurs indexées**.

Le canal secondaire optionnel appelé canal Alpha.

Ce canal affiche les valeurs de Transparence pour chaque pixel contenu dans l'image. Devant ce canal il y a une vignette qui montre une représentation en noir et blanc de celui-ci où le blanc est opaque et visible et le noir transparent et invisible. Si vous créez votre image sans transparence alors le canal Alpha ne sera pas présent ; vous pouvez l'ajouter depuis le menu du **dialogue des calques**. Également si vous avez plus d'un calque dans votre image, GIMP crée automatiquement un canal Alpha

Représentation d'une image avec les canaux

	Canal Rouge	Canaux chromatiques rouge, vert et bleu
	Canal Vert	
	Canal Bleu	
	Canal alpha	Transparence
	Tous Canaux	Fusion de tous les canaux, la transparence est artificiellement représentée par un damier gris.

Lancement du dialogue

Le dialogue des canaux peut être affiché de plusieurs façons :

- **depuis le menu de la boîte à outils** : Fichier→ Dialogues→ Canaux
- **depuis le menu de la fenêtre d'image** : Dialogues→Canaux
- **depuis le menu d'un autre dialogue** : Ajouter un onglet→Canaux

Attributs d'un canal

Chaque canal apparaît dans la liste, accompagné de ses attributs. **Le principal attribut** est bien entendu le nom dudit canal. **Pour les masques de sélection on peut facilement l'éditer en double-cliquant sur son nom. Un double-clic sur la vignette** ouvre un dialogue plus complet qui permet aussi de régler l'apparence visuelle du canal dans la fenêtre d'image.

Devant la vignette il y a une **icône en forme d'œil**  , en cliquant dessus on définit si le canal est visible ou non. L'affichage de l'image change en conséquence dans la fenêtre d'image et une image blanche deviendra jaune si vous enlevez l'affichage du bleu. Si vous enlevez l'affichage du canal Alpha tout devient transparent (*damier gris*).

Une autre icône en forme de chaîne  permet de grouper ou dégroupier des canaux des masques de sélection pour effectuer une opération simultanément ou indépendamment sur un ou plusieurs masques.

Gestion des canaux

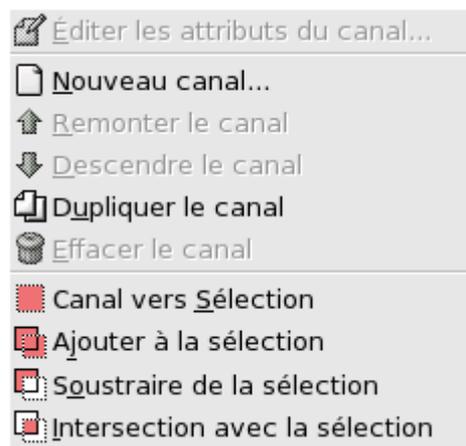
Au bas de la liste des canaux, une série de boutons permet d'effectuer quelques opérations.

	Éditer les attributs du canal	Ce dialogue n'est disponible que pour les Masques de sélection . Vous pouvez changer le Nom du canal. Les deux autres paramètres concernent la façon dont le canal est visible dans la fenêtre d'image, ils permettent de contrôler l'opacité et la couleur du masque affiché dans l'image. Un clic dans la couleur représentée dans le dialogue ouvre le sélecteur de couleur de GIMP et vous pouvez alors changer la couleur du masque.
	Nouveau canal	En cliquant sur cette option, vous ouvrez la fenêtre « Options de Nouveau Canal » qui vous permet de donner un Nom au canal et de régler l'opacité et la couleur du masque qui sera affichée dans l'image pour représenter la sélection. <i>(Si vous utilisez le bouton Nouveau Canal, vous pouvez créer ce nouveau canal avec les options déjà utilisées pour cela en appuyant sur la touche Maj lors du clic).</i> Ce nouveau canal est un masque de canal (un masque de sélection) appliqué sur l'image.
	Remonter le canal	Uniquement disponible pour les Masques de sélection , il permet de remonter le canal d'un rang dans la liste. Appuyez sur Maj pour monter le canal tout en haut de la liste.
	Descendre le canal	Uniquement disponible pour les Masques de sélection , permet de descendre le canal d'un rang dans la liste. Appuyez sur Maj pour descendre le canal tout en bas de la liste.
	Dupliquer le canal	Cette option permet de créer une copie du canal actif . Le nom du nouveau canal est suffixé par un chiffre.
	Canal vers sélection	Cette option permet de transformer le canal en sélection . Par défaut la sélection issue du canal remplace toute sélection précédemment active. Il est possible de changer ceci en appuyant sur des touches de contrôle. Maj : la sélection issue du canal s'ajoute à la sélection précédemment active. La sélection finalement obtenue est donc la fusion des deux. Ctrl : la sélection finalement obtenue est la soustraction de la sélection issue du canal à celle précédemment active. Maj+Ctrl : la sélection finalement obtenue est l'intersection de la sélection issue du canal avec la sélection précédemment active. Seules les parties communes sont conservées.
	Effacer le canal	Cette option, uniquement disponible pour les Masques de sélection, permet de supprimer le canal .

Menu des canaux

Le menu contextuel des canaux est accessible via un « clic-droit » sur la vignette d'un canal.

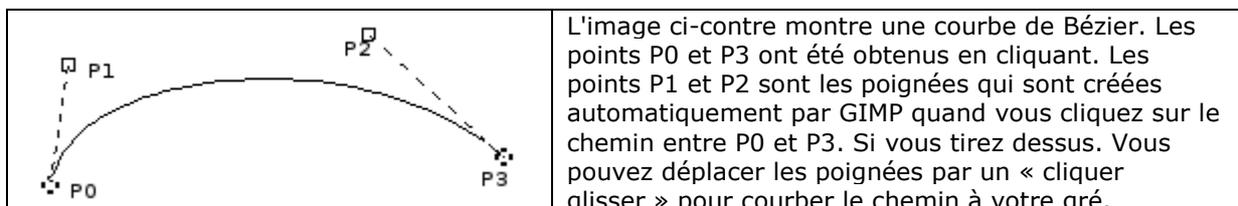
- **Canal vers sélection** : permet de transformer le canal en sélection. La sélection issue du canal remplace toute sélection précédemment active.
- **Ajouter à la sélection** : permet de transformer le canal en sélection. La sélection issue du canal s'ajoute à la sélection précédemment active. La sélection finalement obtenue est donc la fusion des deux.
- **Soustraire de la sélection**: permet de transformer le canal en sélection. La sélection finalement obtenue est la soustraction de la sélection issue du canal à celle précédemment active.
- **Intersection avec la sélection** : permet de transformer le canal en sélection. La sélection finalement obtenue est l'intersection de la sélection issue du canal avec la sélection précédemment active. Seules les parties communes sont conservées.



d.) Les Chemins

Les chemins sont des courbes dites de **Bézier** qui une courbe définie par des points de contrôle. **Une courbe de Bézier** a quatre points de contrôle, dont le premier et le dernier points sont fixes (ancres) et les deux autres les points de contrôle proprement dits, déterminent le trajet de la courbe.

Un chemin n'appartient qu'à une seule image. Les chemins sont des composants de l'image, tout comme les calques.



L'image ci-contre montre une courbe de Bézier. Les points P0 et P3 ont été obtenus en cliquant. Les points P1 et P2 sont les poignées qui sont créées automatiquement par GIMP quand vous cliquez sur le chemin entre P0 et P3. Si vous tirez dessus. Vous pouvez déplacer les poignées par un « cliquer glisser » pour courber le chemin à votre gré.

Son utilisation dans GIMP se fait en deux temps :

D'abord la **création du chemin** puis le **tracé du chemin**

Selon la terminologie utilisée dans GIMP, « Tracé du chemin » signifie ici un style à appliquer au chemin (couleur, épaisseur, motif...).

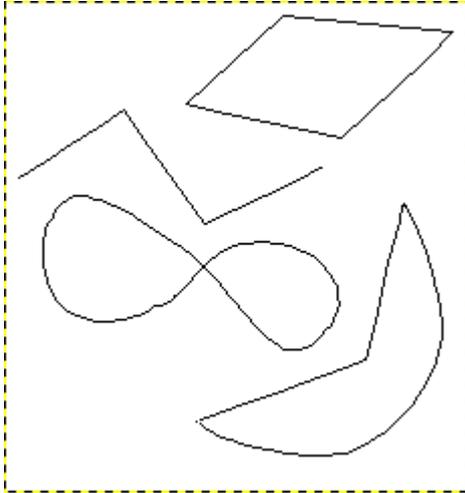


Illustration de création de quatre exemples de chemins différents :

- un fermé et polygonal
- un ouvert et polygonal
- un fermé et courbe
- un avec des segments droits et courbes.

Création d'un chemin

Il s'agit, tout d'abord, **d'établir un squelette de la forme souhaitée** ; ce squelette sera ensuite modifié de différentes façons.

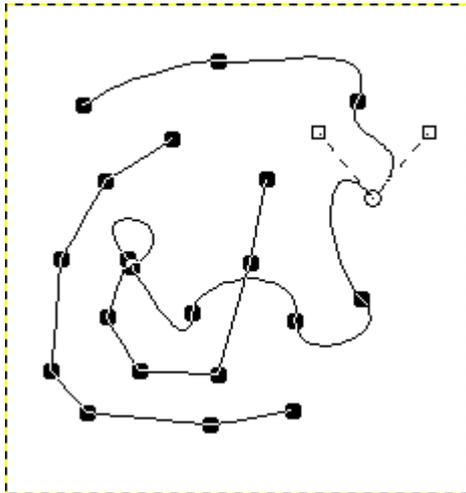
- **Dans le menu**, cliquez sur : **Outils → Chemin de la fenêtre d'image**
- ou **sur l'icône appropriée**  de la Boîte à Outils
- ou encore utilisez le **raccourci clavier « B »**.

Votre pointeur prend la forme d'une **plume de stylo sur un début de courbe** ; si vous faites un « clic gauche » dans l'image vous créez un point (*cercle noir vide*) ; en déplaçant la souris et en « cliquant gauche » à nouveau, vous créez un second point qui est automatiquement relié au précédent.

Vous pouvez continuer l'opération autant de fois que vous le souhaitez pour créer une ligne brisée, mais pour l'apprentissage, deux points suffisent. Si maintenant vous approchez le pointeur du segment joignant les deux points, le petit « + » accompagnant le pointeur se change en croix (de déplacement) ; faites alors un « cliquer/glisser » pour vous déplacer d'un côté (ou de l'autre).

Deux choses se passent alors :

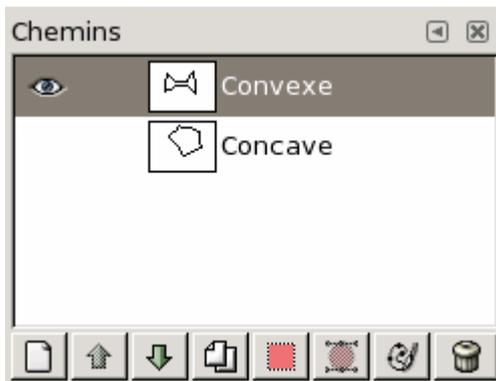
D'une part le segment va s'incurver dans la direction du déplacement et proportionnellement à celui-ci et, d'autre part, vont apparaître aux deux extrémités des portions de droites des carrés (*on les appelle des poignées*). Si vous amenez le curseur sur l'un de ces carrés, il se transforme en croix de déplacement. En faisant alors un « cliquer/glisser » vous pouvez déplacer la poignée et constater l'effet sur la courbe. Vous pouvez ainsi modifier l'orientation de départ de la courbe ainsi que son « allongement » du côté modifié.



Les pastilles pleines sont les **points d'ancrage**, le cercle vide est l'**ancre sélectionnée**, et les deux carrés vides situés au bout des **lignes directrices** sont **ses poignées** (ou points directeurs).

La boîte de dialogue des chemins :

La **boîte de dialogue des chemins** sert à gérer les chemins : création, suppression, enregistrement, conversion en sélection...etc.



Lancement du dialogue

- À partir du menu de la Boîte à outils: Fichier → Boîte de dialogue → Chemins.
- À partir du menu de la Boîte à outils : Fichier → Dialogues → Nouvelle fenêtre attachable → Calques, Canaux et Chemins.
Ce qui vous donne un groupe de trois fenêtres en onglets, le dialogue des chemins étant l'une d'entre elles.
- À partir du menu d'une image : Dialogues → Chemins.
- À partir du menu d'onglets de tout dialogue attachable : Ajouter un onglet → Chemins.

Utilisation de la boîte de dialogue des chemins

Le **dialogue des chemins** affiche la liste des chemins appartenant à l'image active. Si le dialogue des chemins est inclus au sein d'un groupe de fenêtres attachées « Calques, Canaux et Chemins », vous pourrez voir le nom de l'image active dans le menu d'image en haut du groupe (*vous pouvez ajouter un menu d'image au groupe de fenêtres en choisissant l'option « Afficher le menu d'image » dans le menu d'onglets.*)

La **gestion des chemins** est assez semblable à celle des calques. Le dialogue donne une liste de tous les chemins existant dans l'image avec quatre caractéristiques pour chacun :

	Visibilité du chemin	Une icône « œil ouvert » si le chemin est visible, ou un espace blanc s'il ne l'est pas. « Visible » signifie que la marque du chemin figure sur l'image, mais cela ne signifie pas que cette marque figure effectivement dans les pixels de l'image elle-même, à moins qu'elle n'ait été « tracée » (Tracer le chemin) ou traitée d'une autre façon. On fait apparaître l'œil en cliquant sur l'espace symbole de l'œil.
	Enchaîner les chemins	Un symbole « chaîne » peut figurer à droite de l'espace symbole de l'œil si le chemin est verrouillé pour les transformations. « Verrouillé pour les transformations »

		signifie que le chemin fait partie d'un groupe d'éléments (<i>calques, canaux...etc</i>) qui seront solidairement affectés de la même façon par une transformation (<i>un changement d'échelle, une rotation...etc</i>) appliquée à l'un d'entre eux. L'espace symbole de chaîne est une bascule : le clic y fait apparaître/disparaître le symbole de chaîne.
	Aperçu du chemin	C'est une petite icône affichant un croquis du chemin. Vous pouvez « cliquer-glisser » cette icône sur une image, ce qui créera une copie du chemin dans cette image.
	Nom du chemin	 <p>Un nom de chemin doit être unique dans l'image. Un double clic sur un nom de chemin permettra d'éditer ce nom. Si le nom que vous donnez existe déjà, il sera distingué par une extension de type « #1 ».</p> <p>Si liste n'est pas vide, il y aura toujours un bandeau de chemin surligné, indiquant le <i>chemin actif</i>, celui sur lequel s'appliqueront les transformations que vous effectuerez à l'aide du menu du dialogue ou des boutons du bas. Cliquer sur un nom de chemin active ce chemin.</p> <p>Un clic droit sur une entrée de la liste ouvre le Menu des chemins. Vous pouvez aussi y accéder par le menu onglet du dialogue.</p>

Le menu local du dialogue des chemins



Le menu des chemins peut être appelé par un clic droit sur un bandeau de chemin dans la liste du Dialogue des chemins, ou en le choisissant dans le menu onglets. Il donne accès à la plupart des opérations concernant les chemins.

Outil Chemins :

Cette option est une autre façon d'activer **l'outil Chemins**, utilisé pour créer et manipuler les chemins. Il peut aussi être activé à partir de la Boîte à outils.

Éditer les Attributs du chemin :

Cette fonction ouvre un petit dialogue qui vous permet de changer le nom d'un chemin. Vous pouvez aussi le faire par un double clic sur la liste du dialogue des chemins.

Nouveau chemin :

Ceci crée un nouveau chemin et l'ajoute à la liste des chemins pour le rendre actif pour l'image. Il ouvre un dialogue pour le nommer. Le nouveau chemin est créé sans point d'ancrage ; vous devrez **utiliser l'outil Chemins** pour lui en donner et l'utiliser.

Monter le chemin

Cette fonction **monte le chemin d'un rang** dans la liste du dialogue des chemins. Sa position dans la liste n'a aucune

importance, ce n'est qu'une facilité.

Descendre le chemin

Cette fonction **descend le chemin d'un rang** dans la liste du dialogue des chemins. Sa position dans la liste n'a aucune importance, ce n'est qu'une facilité.

Dupliquer le chemin

Ceci crée une copie du chemin actif, l'ajoute à la liste, et le rend actif pour l'image. La copie ne sera visible que si le chemin d'origine était visible.

Supprimer le chemin

Cette fonction supprime le chemin actif.

Fusionner les chemins visibles

Cette fonction **regroupent en un seul chemin tous les chemins possédant l'« œil »** dans le dialogue des chemins. C'est pratique si vous voulez les Tracer de la même façon.
Chemin vers sélection.

Ajouter à la sélection

Soustraire de la sélection ; intersecter avec la sélection

Toutes **ces commandes convertissent le chemin actif en sélection**, et la combinent avec la sélection existante de la manière spécifiée. (*« Chemin vers sélection », lui, rejette la sélection existante et la remplace par celle formée à partir du chemin*). Si nécessaire, les composants ouverts du chemin seront fermés en reliant le point d'ancrage terminal au premier par une ligne droite. Les pointillés mobiles marquant la sélection résultante suivront de près le chemin, mais ne vous attendez pas à ce que la correspondance soit parfaite.

Sélection vers chemin

On peut accéder à cette fonction de différentes façons :

- À partir de la barre de menus de l'image, par Sélection → Vers chemin.
- À partir du menu du dialogue des chemins, par Sélection vers chemin.
- À partir du bouton Sélection vers Chemin situé en bas du Dialogue des Chemins.
- À partir du bouton Sélection vers chemin dans les Options de l'outil de l'outil Chemins.

Sélection vers chemin crée un nouveau chemin à partir d'une sélection de l'image. Dans la plupart des cas, le chemin suivra les pointillés mobiles délimitant la sélection mais la correspondance n'est pas parfaite.

Tracer le chemin

On peut accéder à cette fonction de différentes façons :

- À partir de la barre de menu de l'image, par Édition → Tracer le chemin.
- À partir du menu du dialogue Chemin par Tracer le chemin.
- À partir du bouton Tracer le chemin en bas du dialogue des chemins.
- À partir du bouton Tracer le chemin dans les Options de l'Outil Chemins.

Tracer le chemin dessine le tracé du chemin actif, dans le calque actif de l'image, avec une grande variété de styles de lignes et de dessins.

Copier le chemin copie le chemin actif dans le presse-papier des chemins et permet ainsi de le coller dans une autre image.

Coller le chemin crée un nouveau chemin à partir du contenu du presse-papier des chemins, l'ajoute à la liste des chemins dans le dialogue des chemins, et le rend actif pour l'image. Si le presse-papier est vide, l'option est désactivée.

Importer un chemin crée un nouveau chemin à partir d'un fichier SVG. Il fait apparaître un sélecteur de fichiers qui vous permet de naviguer jusqu'au fichier voulu.

Exporter le chemin vous permet d'enregistrer un chemin dans un fichier au format SVG. Vous pourrez l'ajouter à une image GIMP quelconque, ou bien l'importer dans un programme de graphisme vectoriel (*comme Sodipodi ou Inkscape.*)

Créer et paramétrer une image par défaut

1.) Pour créer une nouvelle image

Utilisez la commande **Fichier** → **Nouveau** dans le menu de la « **boîte à outils** ».

Une fenêtre vous demande de paramétrer les caractéristiques de cette image.



Il est possible de définir des paramètres par défaut via **Fichier** → **Préférences** → **Image par défaut**.

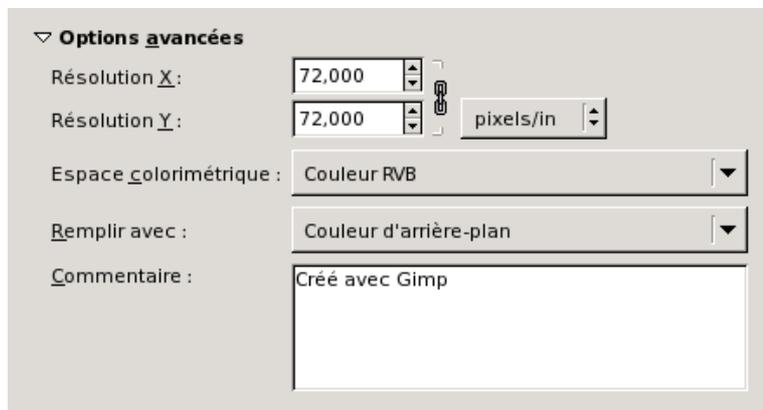
Un écran (*capture d'écran ci-contre*) vous permet d'indiquer à Gimp, les paramètres qui s'afficheront par défaut à chaque création de nouvelle image.

2.) Les options avancées « créer une nouvelle image »

Ces options sont intéressantes pour un utilisateur confirmé.

(Cette fonction n'existe que les versions de GIMP 2.2 et supérieur.)

Les valeurs applicables pour cette boîte de dialogue ne sont prises en compte que pour l'impression. Elles n'affectent pas la taille de l'image en pixels mais elles déterminent sa taille sur le papier une fois imprimée.



<p>➤ Espace colorimétrique</p> <p>Couleur RVB Niveaux de gris</p>	<p>RVB : l'image sera dans le système de couleurs Rouge, Vert, Bleu, qui est celui de votre moniteur ou de votre écran télé. Niveaux de gris : l'image sera en noir et blanc, avec diverses nuances de gris.</p>
<p>➤ Remplir avec</p> <p>Couleur de premier plan Couleur d'arrière-plan Blanc Transparence</p>	<p><u>Vous choisissez la couleur de fond de votre image.</u> La couleur de Premier plan affichera celle que vous trouverez dans le Sélecteur de couleurs de la Boîte à outils, en bas à gauche. La couleur d'Arrière-plan affichera celle que vous trouverez dans le Sélecteur de couleurs de la Boîte à outils, en bas à gauche. Blanc est la couleur le plus souvent utilisée. Transparent donne un fond transparent à votre image. Il apparaît comme un damier noir et blanc. Un canal Alpha sera créé.</p>
<p>➤ Commentaire</p>	<p>Vous pouvez ajouter un commentaire sur l'image. Le texte sera attaché à l'image en tant que « parasite », et sera enregistré avec certains formats d'images (PNG, JPEG, GIF).</p>

Ouvrir une image

1.) À partir de Gimp (le moyen le plus classique)

Par le menu **Fichier > Ouvrir**.

Puis sélectionnez le répertoire et le fichier que vous désirez et **validez**.

Description de la fenêtre de sélection de fichiers :



❶	<p>Le panneau de gauche est divisé en deux parties. Dans la partie supérieure se trouvent vos répertoires et la liste de vos périphériques de stockage ; <u>vous ne pouvez pas modifier cela</u>. Dans la partie inférieure, par contre, se trouveront vos répertoires favoris pour l'enregistrement de vos images. Vous pouvez ajouter ou retirez vos <i>Signets</i> dans cette liste. Pour ajouter un signet, vous sélectionnez un dossier, un répertoire ou un fichier dans le panneau central et vous cliquez sur Ajouter. Pour supprimer un favori, vous le sélectionnez et vous cliquez sur le bouton Enlever.</p>
❷	<p>Le panneau central développe le contenu du dossier sélectionné. Vous sélectionnez le fichier voulu par un simple clic gauche (le double clic gauche ouvre directement l'image, s'il s'agit d'un fichier d'image). Le clic droit sur le volet central donne accès à la commande Montrer les fichiers cachés.</p>
❸	<p>Le panneau de droite contient un aperçu Quand vous avez sélectionné un fichier d'image, une miniature de l'image est affichée dans ce volet. La taille, la résolution et la composition du fichier image sont affichées sous l'Aperçu.</p>
❹	<p>Au-dessus du panneau médian, le chemin du répertoire courant est affiché. Vous pouvez naviguer au long de ce chemin en cliquant sur un de ses éléments.</p>
❺	<p>Tous les dossiers par défaut. Ce qui signifie que tous les types de fichiers seront affichés dans le panneau médian, y compris ceux qui ne sont pas des images. Vous pouvez <i>filtrer</i> cette liste pour n'afficher qu'un type particulier de fichier d'image.</p>
❻	<p>Avec l'option Automatique, le type de fichier sera déterminé automatiquement. Dans le cas, exceptionnel, où GIMP ne reconnaîtrait pas le type du fichier, vous pourriez le préciser en le sélectionnant dans la liste déroulante. Seuls les fichiers de ce type pourront alors être ouverts.</p>

Gimp propose une liste des fichiers récemment ouverts:

Par le menu **Fichier > Récemment ouvert**. Cliquez ensuite sur le fichier que vous désirez.

Gimp propose aussi 3 autres possibilités :

Par le moyen suivant **Fichier > Acquisition**.

- . Coller en tant que nouveau : Si le presse papiers contient une image, Gimp l'affichera. Par exemple, si vous faites un clic droit sur une image du web, vous choisissez **copier**, et dans Gimp choisissez **Coller en tant que nouveau**.
- . Capture d'écran : Une nouvelle fenêtre s'affichera, vous demandant ce que vous voulez capturer. Ensuite cliquez sur **Capturer**, Gimp affichera la capture.
- . Scanneur/Appareil photo : C'est par ce moyen là que vous allez pouvoir scanner ou récupérer des photos sur un appareil numérique.

2.) À partir de l'Explorateur Windows sans que Gimp soit ouvert

Si le fichier que vous voulez ouvrir est un format **XCF** (*format gimp*) ou si c'est des formats de fichiers compatibles (*comme Jpeg, jpg, gif, png...*) avec Gimp, il vous suffit de **double-cliquer** sur ce fichier (*si gimp a été paramétré par défaut sur votre ordinateur comme l'éditeur d'image*). Gimp se lancera et l'image sera automatiquement ouverte.

Sinon, faites un clic droit sur le fichier désiré et sélectionnez « **Edit with the GIMP** ».

Voir les propriétés de vos images

Les propriétés d'une image sont utiles si vous avez besoin de savoir le poids, la taille ou la résolution de votre création graphique.

La fenêtre suivante indique les dimensions en pixels.

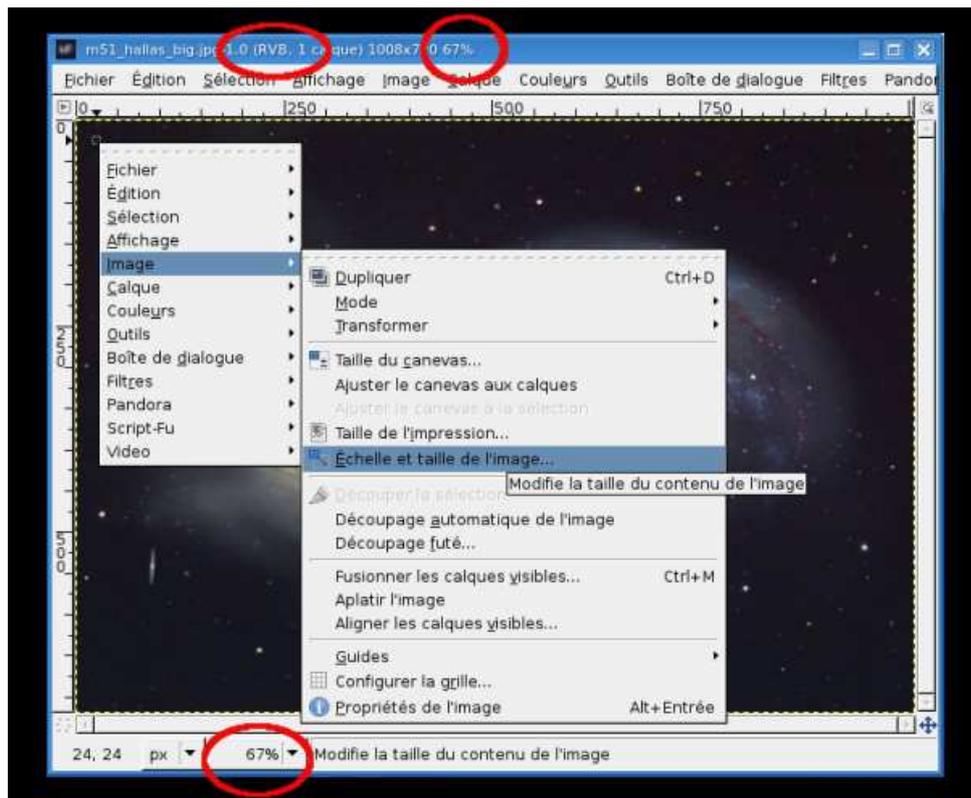
Pour cela, faites un « clic droit » sur l'image et sélectionnez **Image** → **Propriétés de l'image** ou par le chemin d'accès du menu **Image** → **Propriétés de l'image**.



Changer la taille d'une image

Exemple:

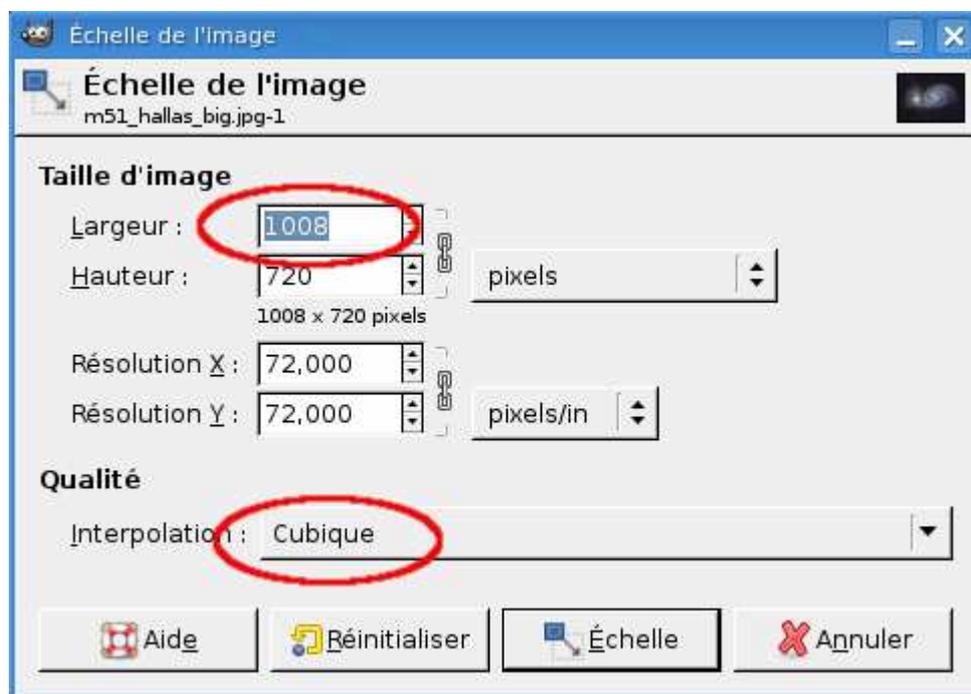
Vous avez une image trop grande et vous désirez la réduire pour qu'elle soit visible sur une page web.



La première chose à savoir c'est que **GIMP ouvre l'image avec une taille qui permet de l'afficher entièrement**. Si elle est vraiment très importante (comme celle de l'exemple à 67 %), il la zoomera pour l'afficher correctement. Vous pouvez déterminer quel a été le **pourcentage de zoom** utilisé par GIMP en consultant **la barre d'affichage en bas de l'image**. Ce qui paraît un affichage correct dans cette « Vue » peut être trompeur.

L'autre renseignement important est **le mode donné dans la barre de titre**.

- Pour réduire votre image, cliquez sur l'entrée « **Image** » et le sous-menu apparaîtra.
- Cliquez sur « **Échelle et taille de l'image** ».
- La boîte de dialogue « **Echelle de l'image** » apparaît.

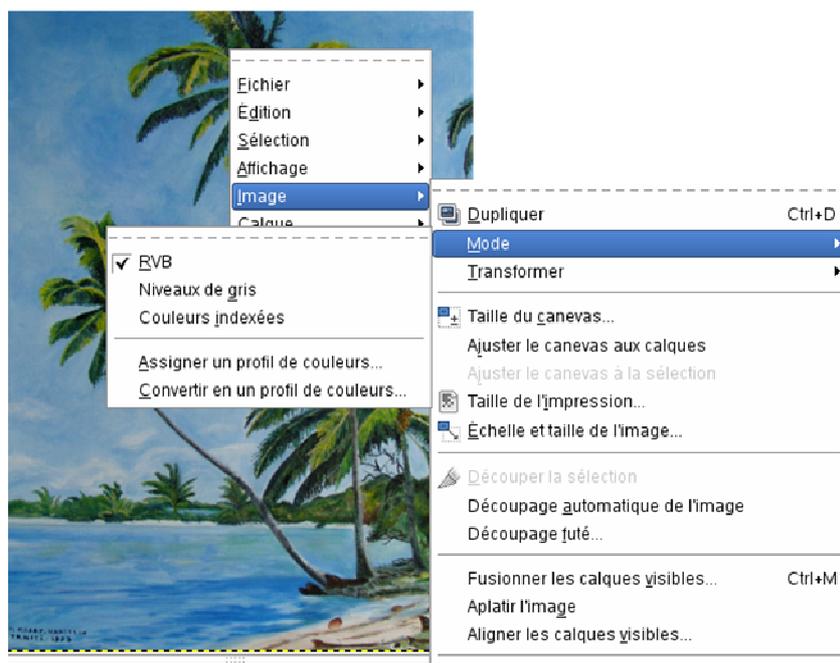


Inscrivez **la largeur choisie** dans la case **Largeur**.

Changer le mode d'une image (RVB, Niveaux de gris, couleurs indexées...)

Pour convertir votre image dans l'un de ces modes :

Utilisez **Image** → **Mode RVB** ou **Niveaux de gris** ou **Couleurs indexées**.

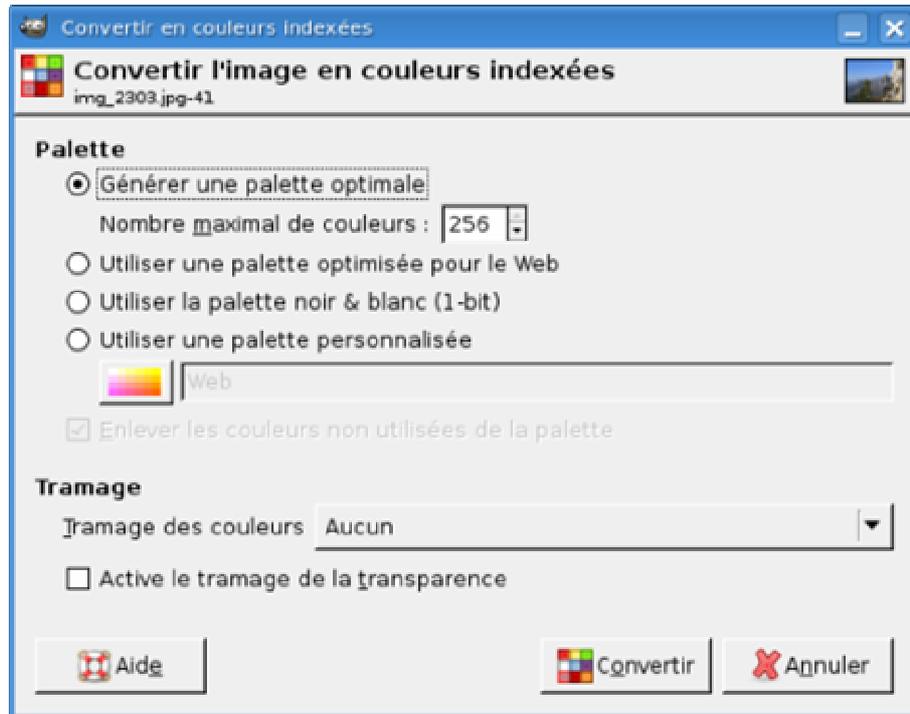


Convertir l'image en couleurs indexées :

Ce mode est utile si la taille de l'image est un critère important ou quand vous travaillez sur des images qui n'ont qu'un nombre restreint de couleurs.

Il impose un nombre limité de couleurs, 255 ou moins, pour représenter la couleur de chaque point.

Par défaut, GIMP vous propose de générer une palette optimale pour représenter le mieux possible votre image. Essayez-la, vous pourrez l'annuler si elle ne vous convient pas et utiliser une palette personnalisée avec plus de couleurs.



Lorsque une image est enregistrée en mode « couleur indexée », certaines options d'un menu peuvent apparaître en grisé. Cela signifie que le filtre ou l'option **ne peut être appliqué dans ce mode-là**. Le plus simple est de **passer en mode RVB** afin de résoudre le problème.

Les guides et la grille

1.) Les guides

Les guides servent à positionner avec précision une sélection ou un calque.

Dès qu'un guide est créé, l'outil « **déplacement** » est activé et le pointeur de la souris prend l'aspect de l'icône de déplacement.

➤ Afficher les guides

Affichage → Afficher les Guides.

Ou la combinaison de touches **Maj+Ctrl+T** qui activera la commande Afficher les guides.

Ces commandes permettent d'afficher ou non, les guides.

L'option des guides est réglée par défaut et modifiable dans le sous-menu :

Fenêtre d'image --> Apparence.

➤ **Mettre en place un guide**

Cliquez sur une des règles situées sur la gauche ou en haut de votre boîte de dialogue « **Image** » et sans relâcher le bouton de la souris, faites glisser le pointeur sur l'image. Un guide va suivre le pointeur et vous pourrez ainsi placer deux guides, un horizontal et un vertical. Ils sont représentés par une ligne de tirets bleus. (*Ils ne sont pas imprimables.*)

Le comportement des guides dépend du mode choisi pour l'outil Déplacement. Quand **le mode Transformation du calque est sélectionné**, le pointeur se transforme **en une petite main**, quand il passe sur un guide qui devient rouge et s'active. Vous pouvez alors le déplacer par un « cliquer glisser ». Quand **le mode Transformation de la sélection est sélectionné**, vous pouvez placer un guide, mais vous ne pouvez plus le déplacer ensuite.

➤ **Aligner sur les guides**

Cette option, en quelque sorte, « magnétise » les guides que vous aurez posés. Quand vous déplacerez un calque ou une sélection, ils viendront se placer automatiquement sur les guides quand ils en seront proches. Cela permet de les placer avec précision.

3.) La grille

La grille a la même configuration que les guides. Cette option « magnétise » aussi sur la grille, un calque ou une sélection, ils viendront se placer automatiquement sur la grille quand ils en seront proches. Cela permet de les placer avec précision.

Cette option est réglée par défaut et modifiable dans le sous-menu
Fenêtre d'image --> Apparence.

➤ **Activer le dialogue**

Cette commande se trouve dans **Affichage → Afficher la grille**

➤ **Configurer la grille**

Seules des grilles cartésiennes rectangulaires sont fournies. Vous pouvez choisir la couleur des lignes, leur espacement et leur décalage par rapport à l'origine de l'image, indépendamment pour les axes horizontal et vertical. Vous avez le choix entre cinq styles de grille.

Activer la boîte de dialogue :

On accède à cette commande par le menu d'image en suivant **Image → Configurer la grille.**

Configurer l'image de la grille

soleil.png-1

Apparence

Style de ligne : Intersections (croix) ▼

Premier plan :

Arrière-plan :

Espacement

Largeur	Hauteur	
<input type="text" value="32"/>	<input type="text" value="32"/>	Pixels
<input type="text" value="0.444"/>	<input type="text" value="0.444"/>	in ▼

Décalage

Largeur	Hauteur	
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	Pixels
<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>	in ▼

Réinitialiser
 Valider
 Annuler

Apparence de la boîte de dialogue

Style de ligne :

- . Intersections (points) : Ce style, le moins voyant, donne un simple point à l'intersection des lignes.
- . Intersections (croix) : C'est le style par défaut: il donne un «+» à l'intersection des lignes.
- . Tirets : Ce style donne des lignes en tirets de la couleur du premier plan. Il ne convient pas si les lignes sont très rapprochées.
- . Double tirets : Ce style donne des lignes en tirets alternant les couleurs de premier et d'arrière-plan.
- . Plein : Ce style donne des lignes continues dans la couleur de premier plan.

Couleurs

- . De Premier et d'Arrière-plan : Cliquer sur la source de couleur pour choisir une nouvelle couleur pour votre grille.

Espacement

- . Largeur et Hauteur : Vous pouvez définir la taille des cellules de la grille, ainsi que l'unité de mesure.

Décalage

- . Largeur et Hauteur : Vous pouvez définir le décalage de la première cellule de la grille. L'origine des coordonnées se situe dans le coin en haut à gauche de l'image. Les coordonnées démarrent à (0,0).

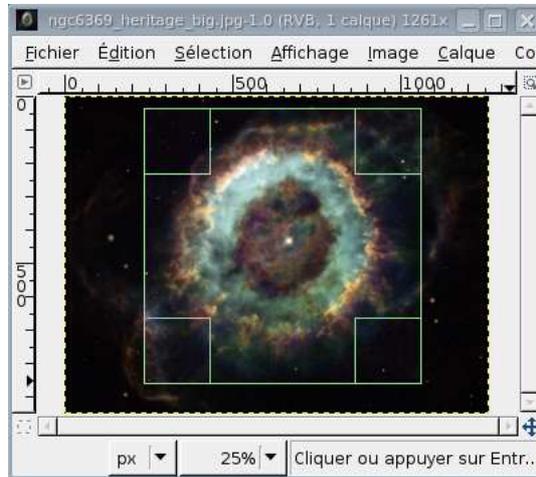
Découper une image

Nombreuses sont les raisons de découper une image. Transformer les rectangles en carrés ou les carrés en rectangles. Éliminer une partie inutile de l'arrière-plan pour mettre le sujet en valeur, etc.

Pour **valider l'outil de découpage** :

- . Vous pouvez soit **cliquer sur le bouton**  de la boîte à outils
- . Soit en cliquant sur **Outils → Outils de transformation → Découpage**.

Le pointeur se changera en lame de cutter et un **cliquer/glisser déterminera une zone** rectangulaire.

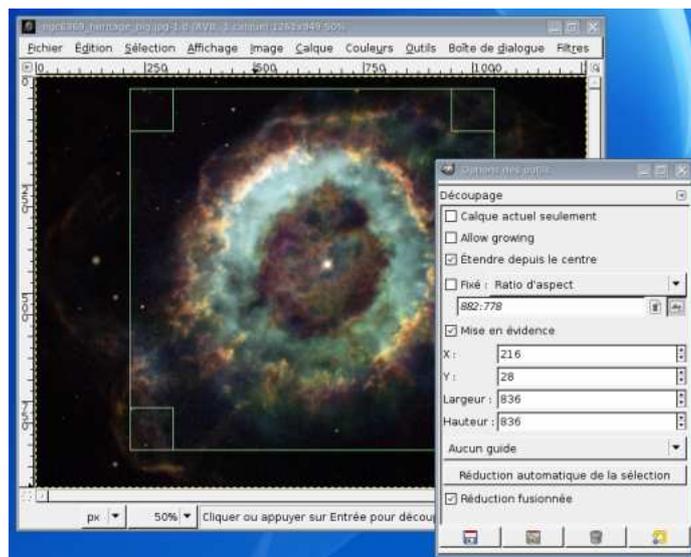


Commencez par faire un « **clic gauche** » sur le point qui sera approximativement le coin de début de la zone de découpage. Maintenez **le bouton appuyé et glissez jusqu'au point opposé** puis relâchez le bouton.

Vous n'êtes pas obligé de déterminer cette zone avec une grande précision car vous constaterez que des poignées vous permettront un ajustement précis ou même déplacer la sélection.

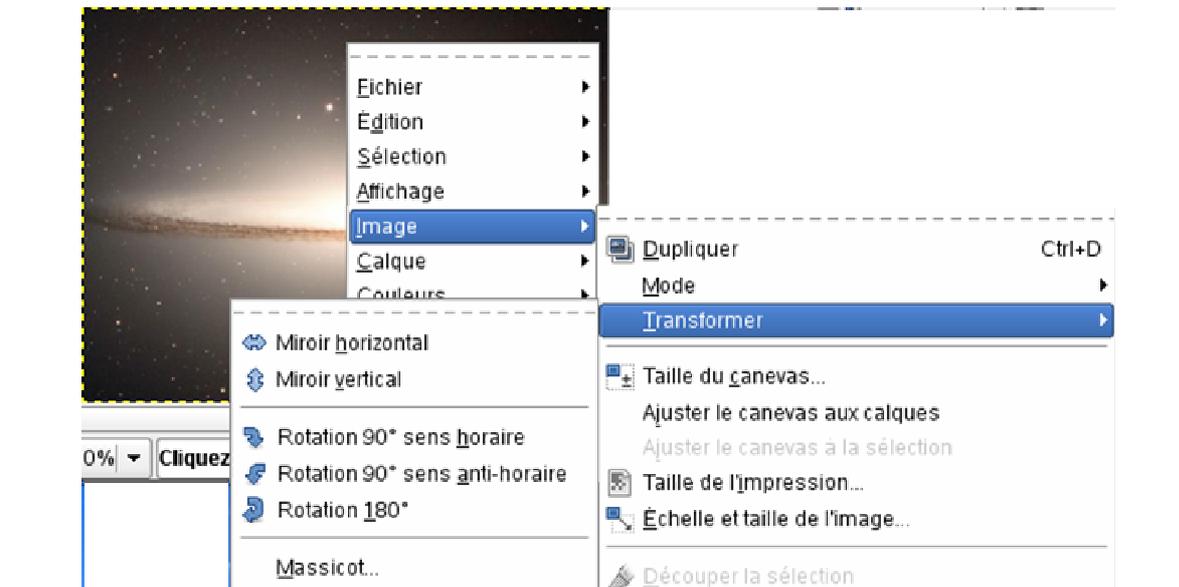
Si vous n'utilisez pas les poignées pour ajuster ou déplacer la zone de découpage, « **double-cliquez** » sur l'icône de **l'outil de découpage** cela fera apparaître **la fenêtre « Options des outils - Découpage »** donnant des renseignements sur la zone de découpage.

Vous pourrez entrer de nouvelles valeurs pour les coordonnées, la largeur, la hauteur. Si vous voulez un carré, gardez la plus petite dimension comme côté. Ensuite, **validez la fenêtre de l'image** et appuyez sur **Entrée**.



Fenêtre de dialogue de découpage

Transformer une image



Cliquez sur « **image** » → « **Transformer** »

Cette fonction vous permet de faire des transformations sur votre image en faisant une rotation, un inversement ou d'utiliser le massicot qui découpe l'image le long des guides que vous aurez placés et crée autant d'images différentes qu'il y a de morceaux.

Enregistrer votre création graphique (par le menu « fichier » de la fenêtre image)

Quel format utiliser pour enregistrer votre photographie ?

La réponse dépend de ce à quoi vous destinez votre image.

- **Si vous avez l'intention de reprendre votre image pour d'autres modifications**, vous devez l'enregistrer au format XCF (c'est à dire avec l'extension de Gimp), car c'est le seul qui conserve toutes les données brutes de l'image.
- **Si vous avez l'intention d'imprimer votre photographie sur papier**, vous devez éviter de la rétrécir, sauf en la rognant. Les imprimantes ont une résolution plus élevée que celle des moniteurs (600 à 1400 points par pouce (dpi) sont courants, comparés aux 72 à 100 pixels par pouce des moniteurs).
Une Image de 3000x5000 pixels paraît grande sur l'écran, mais ressortira en 12,7 x 20,3 cm à 600 dpi. Il n'y a pas non plus de raison valable d'agrandir une image, car vous ne gagnez rien en résolution et vous pouvez toujours en changer l'échelle quand vous l'imprimez. Le format utilisé est le JPEG avec un niveau de qualité de 75 à 85. Dans de rares cas, quand il y a de grandes plages de couleur uniforme, vous devrez utiliser un niveau de qualité plus élevé ou un format sans perte comme TIFF.
- **Si votre image est destinée à être affichée sur un moniteur ou projetée sur un écran**, retenez que la plus haute résolution d'écran de la plupart des systèmes est 1600 x 1200 et qu'il n'y a aucun bénéfice à garder une image plus grande que ça. Là aussi le format JPEG est le bon choix.
- **Si vous avez l'intention de placer votre image sur une page Web ou de l'envoyer par courriel**, vous devez veiller à ce que sa taille de fichier soit la plus basse possible. Essayez de réduire ses dimensions pour ne garder que les éléments essentiels (ayez toujours à l'esprit que les autres peuvent utiliser des tailles ou des résolutions d'écran différentes). Sauvegardez l'image au format JPEG. Dans la boîte de dialogue

d'enregistrement JPEG, cochez l'option « Aperçu dans la fenêtre d'image » et ajustez le curseur « Qualité » sur le plus petit niveau vous donnant une qualité d'image acceptable (vous verrez l'effet des réglages sur l'image). Assurez-vous que le zoom est à 1:1 pendant ce réglage de façon à ne pas être induit en erreur par les effets du zoom.

Enregistrer votre création graphique

De manière simple, pour enregistrer votre création graphique, vous **entrez un nom** pour votre fichier et une liste déroulante vous permettra de **choisir un répertoire de destination**. Normalement, **le format du fichier** est déterminé par l'extension que vous avez donnée au nom de fichier. Vous pouvez changer de type de fichier en utilisant l'option « **Sélectionner le type de fichier** ».

Si le répertoire de destination souhaité n'est pas dans la liste des favoris, cliquez sur « **Parcourir pour d'autres dossiers** » pour donner à la fenêtre de dialogue toute son étendue.

Si l'image a déjà été sauvegardée et si vous ne tenez pas à changer son nom ou sa destination, vous utiliserez simplement la commande **Enregistrer**.

Exemple de sauvegarde d'images en Jpeg pour votre blog ou votre site web :



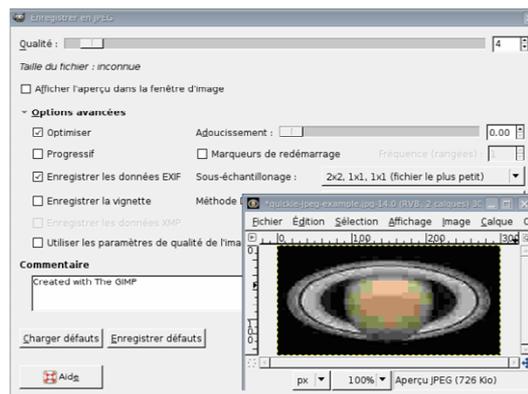
Si votre image originale est trop importante au niveau du poids et que vous souhaitez l'intégrer sur un site Internet ou un blog, il est souhaitable de faire une copie de l'original avec la fonction « **Enregistrer sous** » afin de **diminuer sa largeur**. Pour cela il est nécessaire de réduire l'image en lui attribuant une largeur et une longueur plus convenables pour le web comme décrit dans la **section « changer la taille d'une image »**.

Ensuite, choisissez dans le menu **Fichier → Enregistrer sous**.

Puis **tapez le nom du fichier** dans la boîte de texte **Nom** et choisissez le **nom de l'extension** dans la liste qui apparaît si vous cliquez sur « **Sélectionner le type de fichier** ».



Si GIMP affiche un message d'erreur ou si « **JPEG** » apparaît en grisé dans le menu, c'est que votre mode n'est pas convenable (**veuillez consulter la section « changer de mode »**).



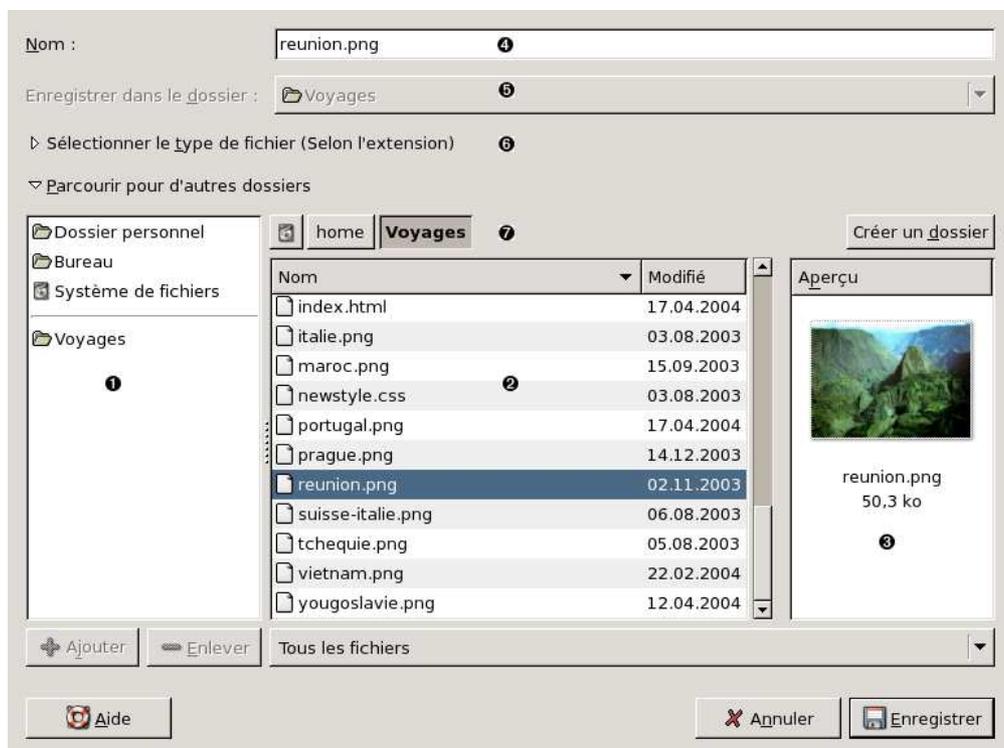
Fenêtre d'enregistrement au format JPEG

Si vous voulez augmenter la diminution du poids de l'image, assurez-vous que « **Afficher l'aperçu dans la fenêtre d'image** » a été coché afin de voir les modifications lors du changement de compression (utilisation du curseur).



Attention, vous constaterez que certaines images, plus la valeur est faible et plus la qualité de l'image est mauvaise alors que parfois vous verrez des captures où les valeurs donnent une qualité d'image acceptable.

Puis cliquez sur le bouton « **Enregistrer** »



❶ Le panneau de gauche est divisé en deux parties comme la fenêtre « Ouvrir un fichier ».

❷ Le panneau médian développe le contenu du dossier sélectionné.

❸ Le panneau de droite contient un aperçu : quand vous avez sélectionné un fichier d'image, une miniature de l'image est affichée dans ce volet. La taille, la résolution et la composition du fichier image sont affichées sous l'Aperçu.

❹ Dans cet emplacement, vous **entrez le nom** que vous voulez donner au fichier.

❺ Cette liste déroulante n'est disponible que dans la forme réduite du dialogue ; elle vous donne une liste de favoris pour choisir le répertoire de destination.

❻ Ici, vous pouvez sélectionner **dans quel type votre fichier sera enregistré**. Si vous avez choisi *Par extension* le type de fichier sera déterminé par l'extension (p.ex. .jpg pour le format JPEG) que vous aurez ajoutée à votre nom de fichier.

❼ Au-dessus du panneau médian, **le chemin du répertoire** courant est affiché. Vous pouvez naviguer au long de ce chemin en cliquant sur un de ses éléments.

❽ Si vous voulez **enregistrer l'image dans un répertoire qui n'existe pas encore**, vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton Créer un dossier.

❾ « **Tous les fichiers** » par défaut. Ce qui signifie que tous les types de fichiers seront affichés dans le panneau médian, y compris ceux qui ne sont pas des images. Vous pouvez *filtrer* cette liste pour n'afficher qu'un type particulier de fichier d'image.

Enregistrer une copie

Cette option fait la même chose qu'Enregistrer sous avec une différence : il demande toujours le nom de l'image mais il ne change pas le nom de l'image active et ne marque pas l'image comme non modifiée. Le résultat est que si vous essayez de fermer l'image vous serez informé que l'image a été modifiée et vous pourrez encore la sauvegarder. Cette fonction est utile quand vous voulez sauvegarder une copie de votre image dans son état actuel, mais que vous voulez continuer à travailler sur l'image d'origine sans interruption.

Enregistrer comme modèle

Ceci crée un modèle avec les mêmes dimensions et le même espace colorimétrique que l'image. Un dialogue est ouvert vous demandant de nommer le nouveau modèle après quoi il sera disponible dans le menu « Modèle » de toute **nouvelle image** → **Menu déroulant « modèle »**. Si vous donnez un nom déjà existant alors un numéro sera ajouté en suffixe. Vous pouvez utiliser le Dialogue des **Modèles** pour modifier ou supprimer le modèle.

- **Fichier de la « boîte à outils » → Boîte de dialogue → Modèles**

Imprimer vos photographies

Avec GIMP, comme sur la plupart des logiciels, pour imprimer il suffit d'aller dans le menu principal **Fichier → Imprimer**

Pendant il est bon d'avoir à l'esprit quelques notions élémentaires pour vous éviter des surprises désagréables.

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 identique.
- **qu'une définition d'écran est grossièrement comprise entre 75 et 100 dpi**, 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, 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

Réglez 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 mais 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 :

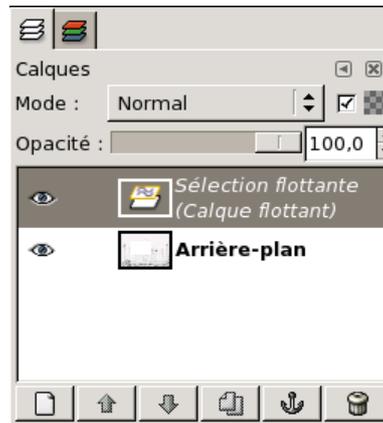
Pensez à vérifier vos marges d'impression ainsi que le centrage, au besoin modifiez-les. Il serait dommage qu'une marge trop importante vous rogne une partie de l'image ou qu'un centrage inapproprié vous gâche votre impression, surtout si vous utilisez du papier « spécial photo ».

Problèmes possibles sous The GIMP

Cela peut arriver que vous vous retrouviez bloqué sous Gimp. Vous essayez d'utiliser un outil sur une image mais rien ne se passe quoi que vous fassiez. Généralement la cause n'est pas compliquée à déterminer si vous suivez la liste des mesures ci-dessous.

1.) Causes communes de non-réponse de GIMP

Dans votre boîte de dialogue des calques, vous avez une sélection flottante



Le problème :

S'il y a une sélection flottante, beaucoup d'actions restent impossibles jusqu'à ce qu'elle soit ancrée. Pour vérifier, regardez le dialogue des calques (assurez-vous qu'il correspond bien à l'image sur laquelle vous travaillez), et voyez si le calque du haut est bien appelé « sélection flottante ».

Solution :

Soit vous ancrez la sélection, soit vous la convertissez en un calque ordinaire, non flottant.

2.) Votre sélection est cachée

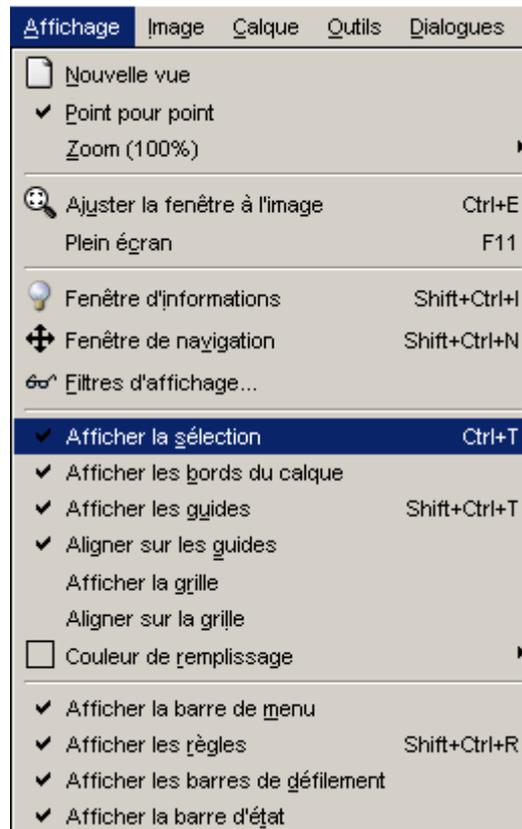
Le problème :

La ligne pointillée qui entoure les sélections peut, dans certains cas, être gênante. GIMP vous offre donc la possibilité de la supprimer en décochant l'option **Montrer la sélection** dans le menu **Affichage**. Il est facile de l'oublier.

Solution :

Cochez simplement l'option **Montrer la sélection**.

Débloquer l'affichage de votre sélection.



Dans le **menu Affichage** assurez-vous que l'option **Afficher la sélection** est bien cochée.