

GIMP 2.2 et GIMP 2.2.10

Copyright © 2006, Jean-marc Bieysse, académie de Bordeaux.

Ce tutoriel est un document libre ; vous pouvez le redistribuer et/ou le modifier conformément aux dispositions de la [Licence Publique Générale GNU](#), telle que publiée par la Free Software

Foundation ; version 2 de la licence, ou encore toute version ultérieure.

Didacticiel conçu par Jean-Marc.Bieysse@ac-bordeaux.fr

Ce didacticiel comprend trois entrées auxquelles on peut accéder à tout moment grâce aux icônes ci-dessous.

La nouvelle ergonomie.



Les outils.



Travailler sur une image pas à pas.



(En préparation)

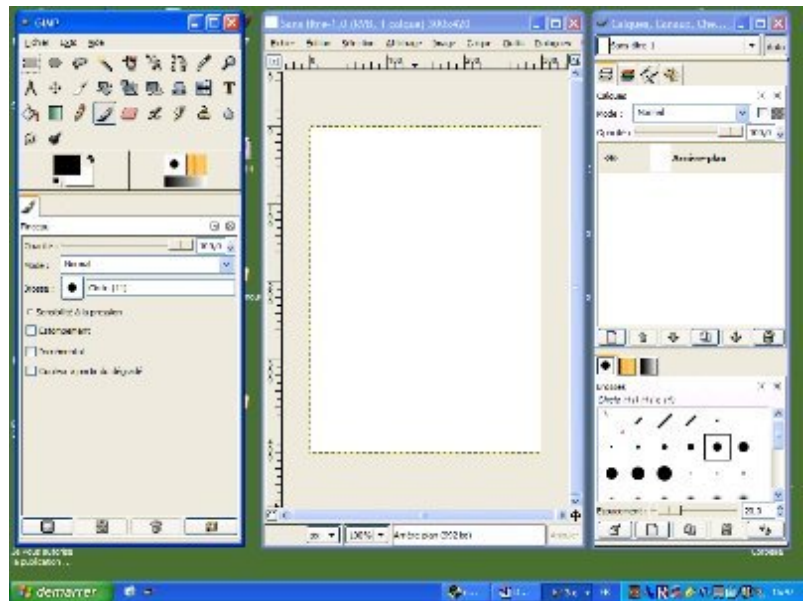
GIMP 2 : une nouvelle ergonomie

Dans cette nouvelle version de GIMP on apprécie la nouvelle ergonomie. Tout d'abord la présentation en trois fenêtres avec des onglets.

A gauche la fenêtre *The Gimp* avec en dessous les options de chaque outil.

Au centre l'image. La fenêtre de droite va changer suivant les versions de Gimp 2. Avec cette nouvelle configuration l'accès aux différentes options est grandement facilitée.

Comment [faire apparaître une fenêtre à onglets](#)

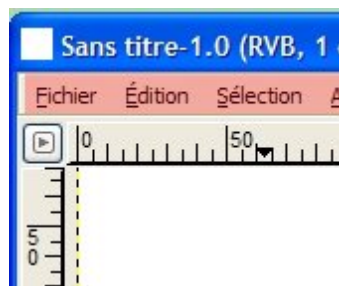


Très agréable aussi l'apparition d'une barre de tâches au dessus de l'image.

Elle offre de nombreuses d'entrées multiples: *Fichier - Edition - Sélection - Affichage - Image - Calque - Outils - Dialogues - Filtres - Script-fu - Vidéo*.

Toutes ces options étaient disponibles dans Gimp 1 grâce à un clic droit sur l'image. C'est toujours le cas.

Comment [enregistrer ?](#)



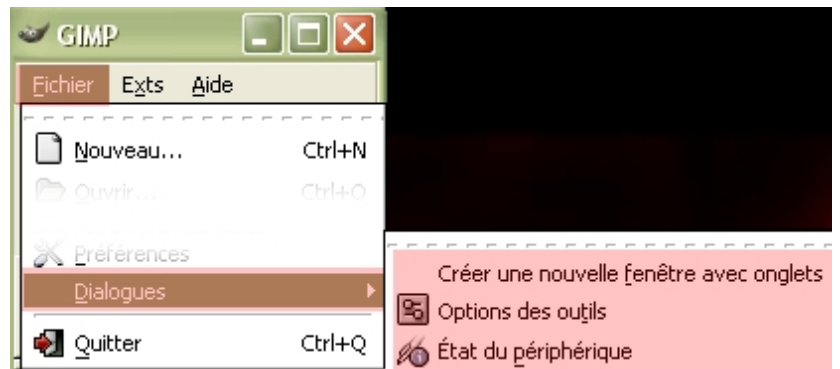
Comment [utiliser les onglets ?](#)

GIMP 2 : une nouvelle ergonomie - fenêtres à onglets

La gestion des fenêtres avec onglets dans Gimp 2 va permettre à chacun de configurer l'interface à sa convenance.

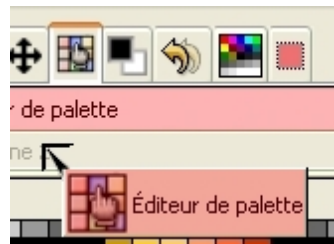
Pour faire apparaître une nouvelle fenêtre on clique sur *fichier-dialogue*. A ce niveau on aura le choix entre deux options. Soit l'on fera apparaître une fenêtre avec onglets (première ligne) soit une fenêtre simple (toutes les autres options sont au choix).

Dans les deux cas on pourra tout réadapter à sa main.

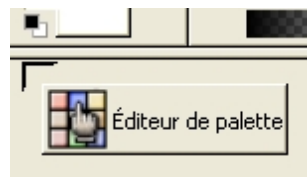


Pour modifier la place de chaque onglet, on clique sur la bande claire (où est écrit son nom) pour le faire glisser. Dès que l'on commence l'opération, une mini fenêtre apparaît accompagnée d'un chevron. On pourra déplacer cet onglet dans la même fenêtre pour en changer l'ordre, pour le placer dans une autre série d'onglet, ou, sur le bureau pour avoir cette option dans une fenêtre indépendante.

Une flèche accompagne le chevron aux endroits où l'on peut poser l'onglet dans les fenêtres.



Une option particulièrement intéressante permet de superposer plusieurs séries d'onglets dans la même fenêtre. Il suffit de déplacer un onglet sur une des barres que l'on trouve dans les fenêtres. Celle-ci devient plus foncée, on lâche le clic pour valider l'opération

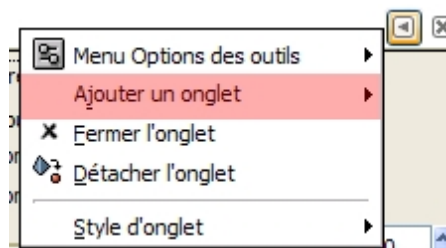



Ne pas oublier que si on quitte Gimp en fermant uniquement la fenêtre principale il s'ouvrira avec toutes les fenêtres présentes quand on l'a fermé.

GIMP 2 : une nouvelle ergonomie - les onglets.

GIMP1, c'était un nombre incalculable de fenêtres ouvertes en même temps qui embarrassaient l'écran.

Dans la nouvelle version de Gimp on apprécie tout particulièrement la présence d'onglets qui vont permettre d'appeler les fenêtres beaucoup plus rapidement et sans gêner le travail. **Gimp II** propose à la base un certain nombre d'onglets que l'on peut ajouter suivant son travail. Pour cela on clique sur la petite flèche en face des séries d'onglets. On choisit alors *Ajouter un onglet*.



L'onglet de navigation  va permettre de se déplacer dans l'image à partir d'un aperçu.

Dans l'aperçu la partie qui apparaît à l'écran est détournée par un cadre en négatif. Ce cadre peut être déplacé par un *cliquer glisser* pour voir une autre partie de l'image.




Un curseur permet de zoomer directement dans l'image de 0,39% à 25600% avec au centre la position 100%. La valeur en pourcentage s'affiche au dessus du curseur.



Des boutons permettent de zoomer ou de revenir à 100%.


Toutes ces options peuvent permettre de se déplacer de façon très précise dans l'image sans appeler la loupe toute les trente secondes.



L'onglet outil  **permet** de choisir les outils qui vont apparaître dans la fenêtre **Gimp**.

Pour faire disparaître un outil de cette fenêtre on clique sur l'œil qui est affiché à gauche de l'outil en question. Inversement, on clique à gauche d'un outil absent pour faire apparaître l'œil et l'outil dans la fenêtre Gimp. Au fond de cette fenêtre sont disponibles des outils qui ne se trouvent pas habituellement dans la fenêtre Gimp mais qui peuvent être fort utiles notamment dans le travail de la couleur.




L'onglet sélection  **permet** de visualiser de façon très rapide les éléments qui sont sélectionnés dans l'image. Il présente l'image avec les parties sélectionnées en blanc les autres en noir.

Il propose aussi une série de boutons très pratiques et plus accessibles que par la voie traditionnelle (bouton droit - sélection ...). On a : tout sélectionner, annuler la sélection et inverser la sélection.



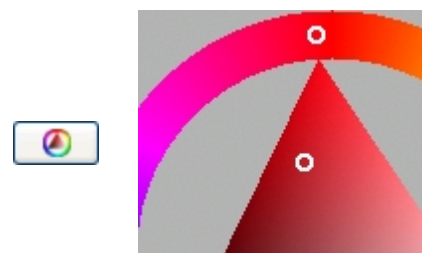
D'autres boutons sont aussi intéressants comme créer un chemin à partir de la sélection ou tracer un trait à partir de la sélection.



L'onglet couleur  **permet** de choisir la couleur dans une gamme plus étendue qu'une simple palette. Parmi tous les modèles proposés le *triangle* donnera l'accès rapide à la couleur voulue.



Il se présente sous la forme d'un triangle inclus dans un cercle chromatique. On choisit la couleur en cliquant sur le cercle, puis sa nuance dans le triangle (plus clair à droite, plus foncé à gauche). Les positions de la couleur et de sa nuance sont matérialisées par un rond blanc.



Plusieurs [configurations](#) sont possibles.

GIMP 2 : une nouvelle ergonomie - enregistrer.

Les **enregistrements** sont beaucoup plus simples:

Au dessus de l'image on clique sur *Fichier - Enregistrer Sous* . Dans la fenêtre qui apparaît, on choisit *mon dossier* dans lequel on veut enregistrer son image, cela en cliquant sur le + en face de Parcourir pour d'autres dossiers.

La fenêtre se développe.



Là, on choisit son lecteur dans la partie gauche puis, les différents dossiers dans la partie centrale. L'arborescence s'affiche au dessus des dossiers. Quand on est parvenu au dossier de destination, on écrit le nom du document **avec son extension**. On change d'extension suivant le type d'image que l'on veut obtenir.

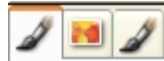


- **.xcf** pour enregistrer l'image comme projet (conserve tous les calques). Cette image ne pourra être insérée dans Dreamweaver.
- **.bmp** pour enregistrer comme image (sans compression, mais aplatit les calques)
- **.jpg** pour enregistrer comme image (avec la possibilité de contrôler le taux de compression: son poids)
- **.gif** pour enregistrer comme image en conservant le fond transparent (basse qualité)
- **.ico** pour enregistrer comme icone (taille maximun 255 X 255)

GIMP 2 : une nouvelle ergonomie - les onglets.

Suivant les versions de Gimp 2 la disposition des outils va changer, mais on peut avoir une disposition standard des fenêtres.

A gauche la fenêtre principale avec l'accès aux différents outils, avec en dessous les options des outils. Ce premier onglet doit être accessible. On ne va donc ajouter que peu d'entées. On choisira deux onglets auxquels on ne fera appel que de façon très occasionnelle comme l' *historique des documents et outil* ".

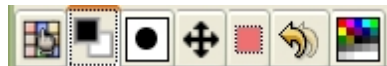


A droite choisira deux séries d'onglets :

En haut on retrouve les *calques, canaux et les chemins* qui étaient déjà présents en l'état dans Gimp 1.



En dessous une série d'onglets dans laquelle on va trouver : *éditeur de palette **, *couleur PP/PA*, *brosses*, *navigation*, *éditeur de sélection*, *historique d'annulation* et *palette*.



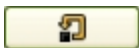
*L' *éditeur de palette* s'ouvre à partir de l'onglet " Palette " en validant un des modèle proposé.

GIMP 2 : option des outils


La fenêtre *option des outils* est en dessous de la fenêtre principale à l'ouverture placée. Elle est indispensable à toute manipulation un peu évoluée du programme. Si on l'a fait disparaître il convient de [la faire réapparaître](#). De la même façon il est recommandé de la placer avec des [onglets](#) très peu utilisés.


On trouvera dans cette page les options de chacun des outils de Gimp traitées par rapport à celles qui seront utilisées dans ce site. Ainsi, chaque fois que dans ce site on proposera d'utiliser un outil, la page où sont traitées les options de cet outil sera accessible grâce aux boutons de la fenêtre Gimp ci-contre. Ces pages sont aussi accessibles directement de cette page.


On peut faire apparaître des images supplémentaires en passant sur certains numéros de la partie gauche de la page.





A force de changer les options dans tous les sens, on ne sait parfois pas pourquoi on n'arrive pas à utiliser son outil convenablement. Le bouton ci-dessus permet de remettre les options telles qu'elles sont à la base. Il est disponible pour tous les outils.


 Sélection rectangulaire

 Sélection elliptique


 Sélection à main levée


 Sélection contiguë

 Sélection par couleur

 Ciseaux intelligents


 Chemins

 Pipette à couleurs


 Loupe

 Mesure

 Déplacer

 Découper & redimensionner

 Rotation

 Etirer ou rétrécir

 Cisaillement


 Perspective du calque

 Retourner

 Texte

 Remplissage

 Dégradé

 Crayon

 Pinceaux

 Gomme

 Aérographe

 Stylo-plume

 Cloner

 Goutte d'eau

 Barbouiller

 Eclaircir/assombrir

 Balance des couleurs

 Teinte-saturation

 colorier

 Luminosité-contraste

 Courbes

 Postériser

GIMP 2 : option des outils - stylo-plume

Le **stylo-plume** est l'un des outils de tracé qui présente les options les plus originales. Ainsi peut-il fonctionner avec des brosses que l'on peut façonner dans la fenêtre des options.

1

La **première option** intéressante est le réglage de l'opacité.

Plus on descend le seuil d'opacité en faisant glisser le curseur, plus le trait est transparent.

2

Le **curseur taille** permet de changer la grosseur de la brosse. La taille va de 0 à 200 mais la croissance de la brosse est exponentielle.

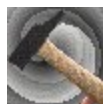
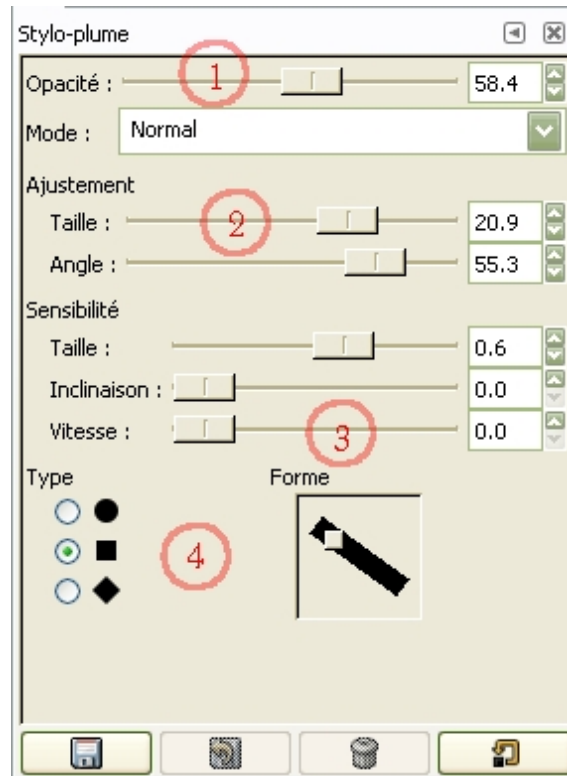
3

Plus le **curseur vitesse** est au maximum plus le trait va être sensible à la rapidité d'exécution du trait. Plus elle sera rapide, et plus il va s'affiner.

4

Le **choix de la forme** de la brosse est le plus important.

Il y a trois types de base (à cocher). C'est dans le carré forme que va s'affiner la brosse en faisant bouger le petit carré central. On va pouvoir changer son inclinaison et son épaisseur.



GIMP 2 : option des outils - sélection rectangulaire

La **sélection** rectangulaire permet de sélectionner des zones rectangulaires. On clique sur l'image, on glisse et on lâche quand le rectangle est correct.



Le mode permet de rajouter ou d'enlever des zones rectangulaires à une première sélection.

Le premier bouton fait une sélection simple, le second ajoute, le troisième enlève et le quatrième procède à l'intersection des deux zones.



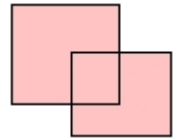
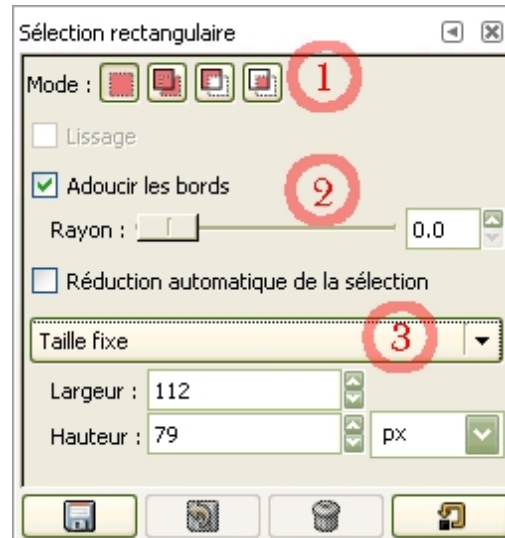
L'option adoucir les bords (à cocher) crée une zone de plus en plus transparente vers l'extérieur sur le bord de la sélection. Cette option est paramétrable avec un rayon de transparence



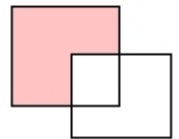
La taille de la sélection (option au choix) est paramétrable en cliquant sur la barre.

Il y a trois possibilités: à *main levée* (la sélection est faite quand on lâche le clic), à *taille fixe* (la sélection aura systématiquement la taille indiquée au dessous) et *ratio d'aspect fixe* (le rectangle de sélection aura la même proportion que les valeurs annoncées en dessous.

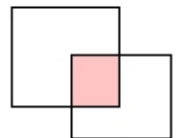
Ex : même valeur pour un carré.



A+B



A-B



Intersection
A et B



GIMP 2 : option des outils - sélection à main levée

La **sélection** à main levée permet de sélectionner des zones directement avec la souris.

On clique sur une extrémité de la forme à sélectionner puis l'on bouge le curseur sur l'image pour tracer le contour. La sélection se crée quand on lâche le clic. Le programme relie le premier et le dernier point du contour par une droite.

Cet outil est pratique pour affiner une sélection en ajoutant ou en enlevant des zones.

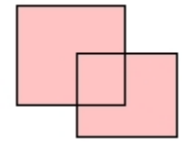
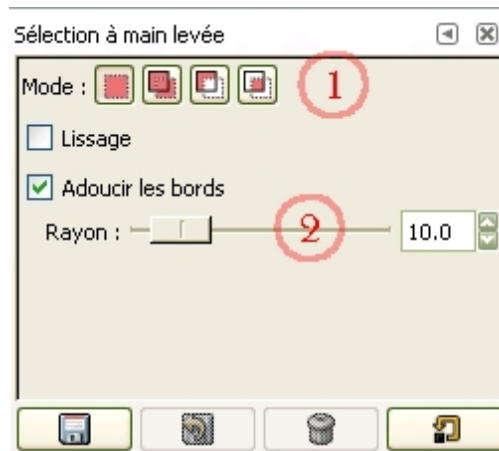
1

Le mode permet de rajouter ou d'enlever des zones colorées à une première sélection.

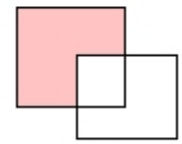
Le premier bouton fait une sélection simple, le second ajoute, le troisième enlève et le quatrième procède à l'intersection des deux zones.

2

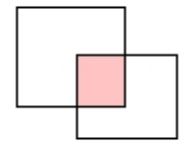
L'option adoucir les bords (à cocher) crée une zone de plus en plus transparente vers l'extérieur sur le bord de la sélection. Cette option est paramétrable avec un rayon de transparence de 0 à 100 pixel.



A+B



A-B



Intersection
A et B



GIMP 2 : option des outils-sélection elliptique

La **sélection** elliptique permet de sélectionner des ellipses ou des cercles.

On clique sur l'image, on glisse et on lâche quand l'ellipse est correcte.

1

Le mode permet de rajouter ou d'enlever des zones elliptiques à une première sélection.

Le premier bouton fait une sélection simple, le second ajoute, le troisième enlève et le quatrième procède à l'intersection des deux zones.

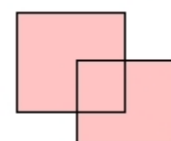
2

L'option adoucir les bords (à cocher) crée une zone de plus en plus transparente vers l'extérieur sur le bord de la sélection. Cette option est paramétrable avec un rayon de transparence de 0 à 100 pixel.

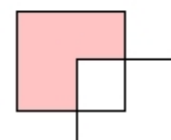
3

La taille de la sélection (option au choix) est paramétrable en cliquant sur la barre.

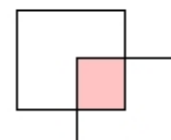
Il y a trois possibilités, à *main levée* (la sélection est faite quand on lâche le clic), à *taille fixe* (la sélection aura systématiquement la taille indiquée au dessous) et *ratio d'aspect fixe* (l'ellipse sélectionnée aura la même proportion que les valeurs annoncées en dessous. Ex : même valeur pour un cercle.



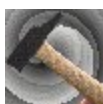
A+B



A-B



Intersection
A et B



GIMP 2: option des outils-sélection par couleur

La **sélection** des régions par couleur permet de sélectionner des zones de la même couleur même si elles ne se touchent pas. La sélection se fait sur tout le calque dans la limite autorisée par le seuil.

1 Le **mode** permet de rajouter ou d'enlever des zones colorées à une première sélection.

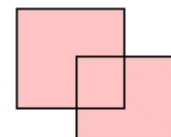
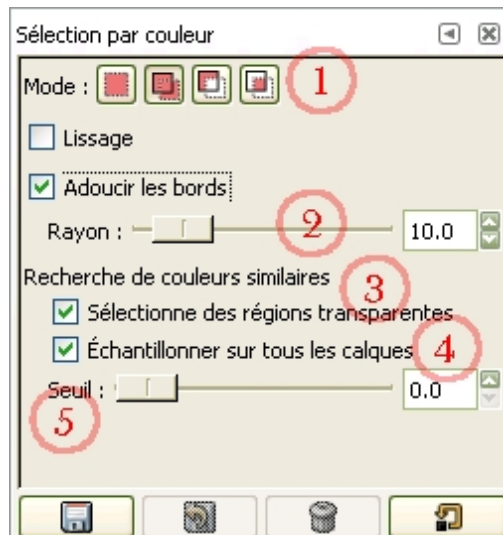
Le premier bouton fait une sélection simple, le second ajoute, le troisième enlève et le quatrième crée l'intersection des deux zones.

2 L'option **adoucir les bords** (à cocher) crée une zone de plus en plus transparente vers l'extérieur sur le bord de la sélection. Cette option est paramétrable avec un rayon de transparence de 0 à 100 pixel.

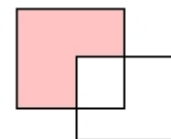
3 **Sélectionne des régions transparentes** (option à cocher) sélectionne les parties transparentes d'un calque au lieu des couleurs. Cette option fonctionne aussi avec un seuil.

4 **Echantillonner sur tous les calques** (option à cocher) veut dire que la sélection s'étend sur les zones colorées, visibles dans la fenêtre de l'image, indépendamment des calques.

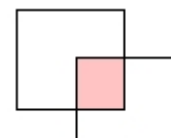
5 Le **seuil** est l'option la plus importante de cette sélection: il permet de choisir le niveau de proximité avec la couleur sur laquelle on a cliqué. Si le seuil est très bas les couleurs seront très proches, s'il est haut (max 255) toutes les couleurs seront sélectionnées.



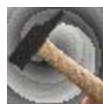
A+B



A-B



Intersection
A et B



GIMP 2: option des outils-ciseaux intelligents

Les ciseaux intelligents est un outil qui permet de sélectionner des zones point par point.

Gimp détecte le bord des formes entre chaque point. On clique à intervalle régulier de point en point autour de sa forme. Quand on a fini le tour, il suffit de re cliquer sur le premier point pour fermer la forme, puis en son centre pour valider la sélection.

①

Le mode permet de rajouter ou d'enlever des zones rectangulaires à une première sélection.

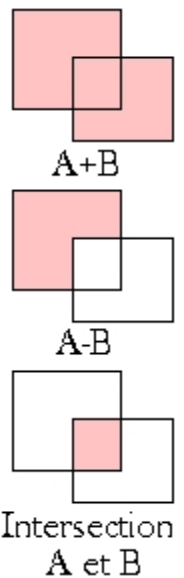
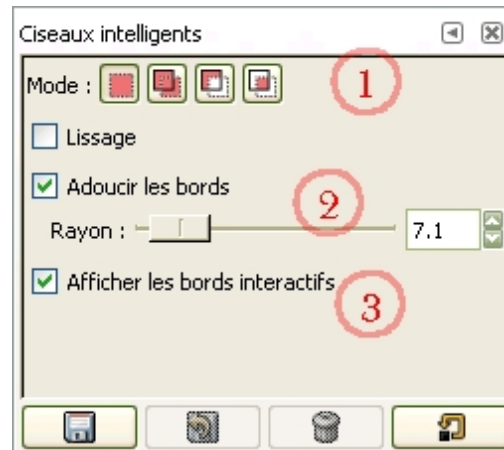
Le premier bouton fait une sélection simple, le second ajoute, le troisième enlève et le quatrième crée l'intersection des deux zones.

②

L'option adoucir les bords (à cocher) crée une zone de plus en plus transparente vers l'extérieur, sur le bord de la sélection. Cette option est paramétrable avec un rayon de transparence de 0 à 100 pixel.

③

Afficher les bords interactifs est une option qui va permettre une sélection très fine. Il s'agit de faire un cliquer-glisser à chaque point. Le chemin bouge suivant la position du pointeur on lâche quand on est satisfait. La sélection se ferme de la façon habituelle.



GIMP 2 : option des outils-sélection contiguë

La *sélection* des régions contiguës permet de sélectionner des zones colorées.

La sélection s'étend à partir de l'endroit où l'on clique jusqu'à la limite de la zone colorée. Elle peut être très utile pour sélectionner un fond assez uni.

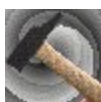
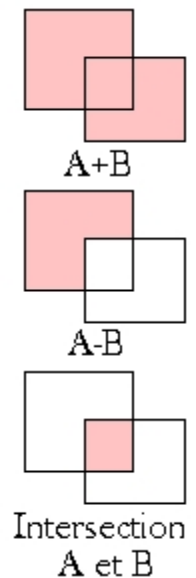
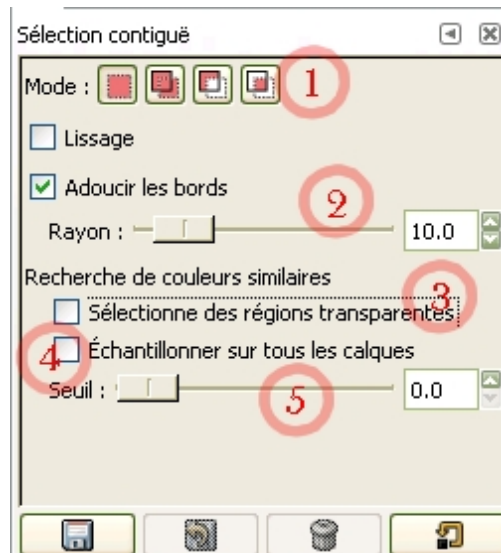
1 Le *mode* permet de rajouter ou d'enlever des zones colorées à une première sélection. Le premier bouton fait une sélection simple, le second ajoute, le troisième enlève et le quatrième fait l'intersection des deux zones.

2 L'option *adoucir les bords* (à cocher) crée une zone de plus en plus transparente vers l'extérieur sur le bord de la sélection. Cette option est paramétrable avec un rayon de transparence de 0 à 100 pixel.

3 *Sélectionne des régions transparentes* (option à cocher) sélectionne les parties transparentes d'un calque au lieu des couleurs. Cette option fonctionne aussi avec un seuil

4 *Echantillonner sur tous les calques* (option à cocher) veut dire que la sélection s'étend sur les zones colorées visibles dans *la fenêtre de l'image* indépendamment des calques.

5 Le *seuil* est l'option la plus importante de cette sélection il permet de choisir le niveau de proximité avec la couleur sur laquelle on a cliqué. Si le seuil est très bas les couleurs seront très proches s'il est haut (max 255)



GIMP 2 : option des outils - rotation

L'outil *rotation* permet de faire pivoter différents éléments dans l'image.

On clique sur l'image, une fenêtre de dialogue apparaît qui va permettre de paramétrer et de valider la rotation. Il est donc indispensable de la laisser visible à tout moment. La rotation se fera aussi bien dans cette fenêtre que directement sur l'image par des cliquer-glisser.

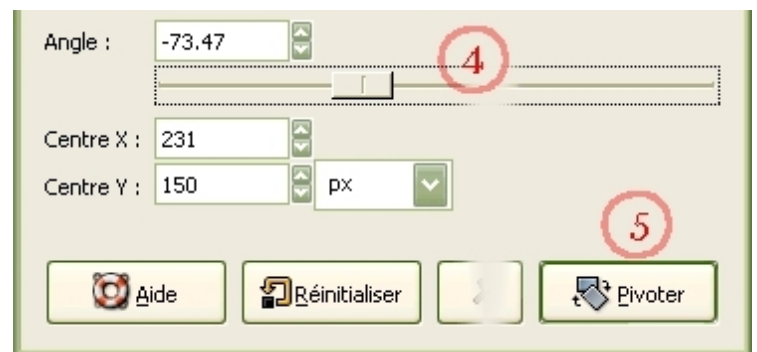
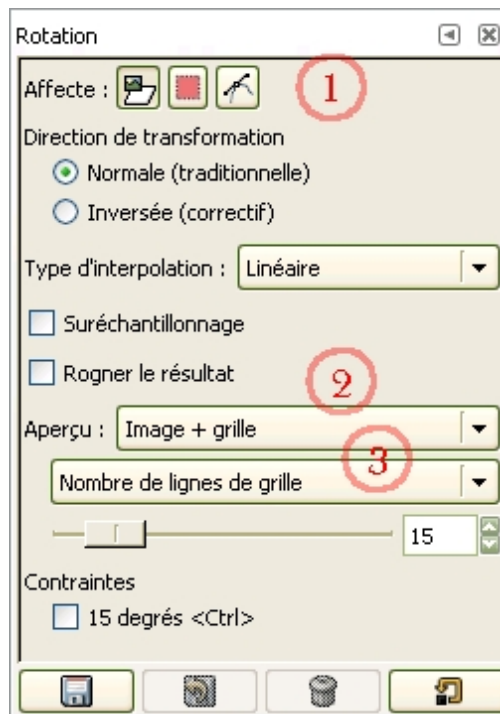
1 La première chose à cocher est l'élément que l'on veut pivoter. On aura le choix entre : le calque (ou une partie du calque actif sélectionnée), la sélection sans ce qu'elle contient (c'est-à-dire que c'est la forme de la sélection qui change) ou un chemin (celui qui est actif).

2 L'option *rogner le résultat* (à cocher), va faire pivoter ce qu'il y a à l'intérieur d'une sélection sans bouger cette dernière. C'est-à-dire que tout ce qui va dépasser suite à la rotation va être effacé.

3 Pendant la rotation l'aperçu est au choix. On aura soit un simple contour (pour une sélection ou un chemin, le rectangle le plus petit peut englober la sélection) avec des poignées, soit une grille dans le même rectangle, soit l'image de l'élément à pivoter, soit les deux derniers.

4 Dans la fenêtre de *dialogue* on peut faire pivoter l'élément choisi grâce à un curseur.

5 La rotation sera terminée quand on aura cliqué sur pivoter dans la fenêtre de dialogue.

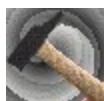


GIMP 2 : option des outils - retourner

L'outil *retourner* permet d'inverser différents éléments dans l'image. On clique simplement sur l'image pour appliquer l'effet de l'outil.

1 La première chose à cocher est l'élément que l'on veut retourner. On aura le choix entre : le calque (ou une partie du calque actif sélectionnée), la sélection sans ce qu'elle contient (c'est-à-dire que c'est la forme de la sélection qui change) ou un chemin (celui qui est actif).

2 L'option (au choix) se fera entre inverser suivant un axe vertical ou horizontal.



GIMP 2 : option des outils - remplissage

L'outil *remplissage* va permettre de remplir des zones de l'image avec des couleurs. Dans tous les cas le remplissage ne se fait que sur le calque actif



En réglant l'*opacité* on pourra remplir avec des couleurs plus ou moins transparentes (à 100% la couleur est totalement couvrante)



La seconde option consiste à choisir avec quoi on veut remplir. On aura le choix entre la couleur de premier ou d'arrière plan ou avec un motif. On coche l'un des trois.



Le bouton avec le motif actif permet de choisir avec quelle texture on veut remplir. On clique sur le carré pour faire apparaître le menu déroulant dans lequel on va pouvoir choisir.



Le choix suivant va être très important. Il va déterminer ce que l'on va remplir. Si on remplit des couleurs similaires, la couleur va s'étendre à partir de l'endroit de l'image jusqu'à ce que la couleur change. La proximité de couleur va se choisir avec le curseur *seuil*. S'il y a une sélection et que l'on choisit *couleurs similaires*, la couleur va s'étendre jusqu'à la limite de la sélection.

L'autre choix consiste à remplir une sélection. S'il n'y a pas de sélection et que l'on a choisi *remplir toute la sélection*, l'effet se fera sur l'ensemble du calque.



Cette option (à cocher) n'est disponible que quand on choisit de remplir des couleurs similaires. Elle permet de considérer les zones transparentes comme des couleurs.



Cette option (à cocher) n'est disponible que quand on choisit de remplir des couleurs similaires. Avec l'option *échantillonner sur tous les calques*, on remplira des zones comme s'il n'y avait pas de calque, c'est-à-dire que le remplissage va s'étendre sur des zones de couleurs communes qui se touchent, et ce, même si elles ne sont pas sur le même calque. Cependant le remplissage ne se fera que sur le calque actif.



Le seuil est un curseur qui détermine le degré de proximité des couleurs dans lesquelles la couleur va s'étendre. Plus le seuil est bas plus les couleurs devront être proches plus il est haut plus le remplissage va s'étendre sur des couleurs éloignées.

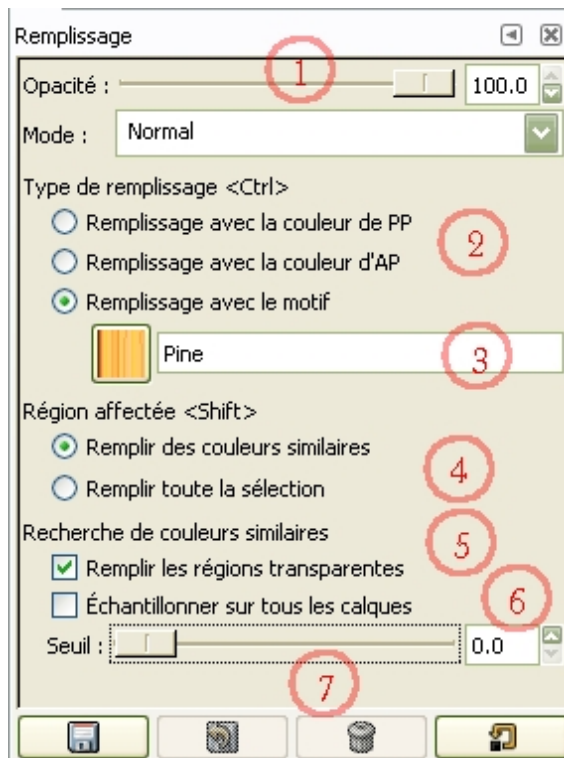


Image de base



Remplir les couleurs



Remplir la sélection

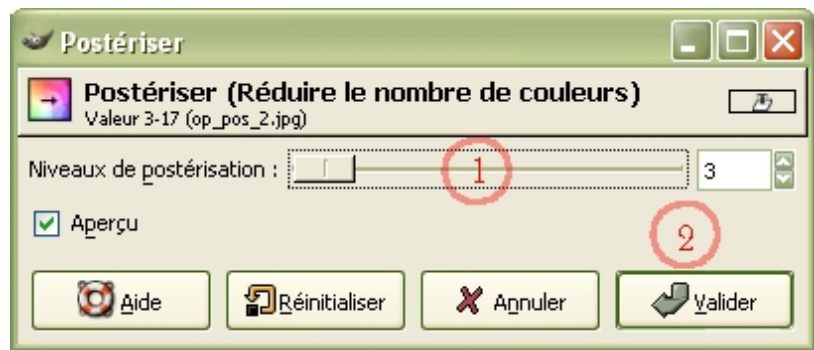


GIMP 2 : option des outils - postériser

L'outil *postériser* n'apparaît pas dans la fenêtre Gimp à l'ouverture. On y accède grâce à la barre de tâches que l'on trouve en haut de chaque image.

On choisit l'entrée *outils*, puis *outils de couleur* et *postériser*.

On peut cependant l'ajouter dans la fenêtre Gimp grâce à l'onglet outils. Il est alors plus accessible. L'outil *postériser* va réduire le nombre de couleurs dans la sélection ou l'ensemble du calque actif. Cela aura pour conséquence de simplifier l'image.

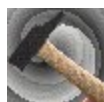


1

Plus la position du curseur *niveaux de postérisation* est bas moins il y aura de couleurs dans la zone traitée.

2

Les changements seront effectifs quand on aura cliqué sur le bouton valider.



GIMP 2: option des outils - pipette à couleurs

La **pipette à couleurs** permet de travailler avec une couleur qui se trouve déjà dans l'image en cliquant dessus. Cette couleur sera par la suite utilisable avec les outils de tracé.

1

La **moyenne de voisinage** (option à cocher) ne choisit pas comme couleur celle du point sur lequel on clique, mais celle de la zone qui l'entoure, puis elle en fait le mélange.

2

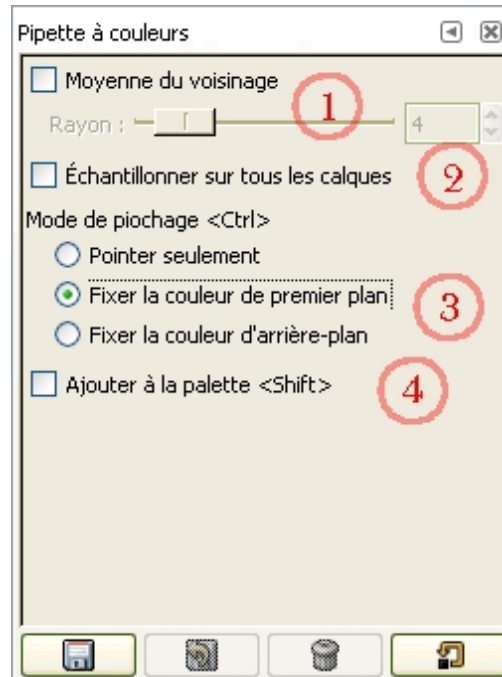
Par défaut la pipette sélectionne la couleur sur le calque actif. L'option **échantillonner sur tous les calques** (option à cocher) sélectionne la couleur sur l'image comme s'il n'y avait qu'un seul calque. Ainsi si l'on a plusieurs calques transparents de couleurs différentes, on sélectionne la couleur comme elle apparaît sur l'image.

3

La **pipette** permettra d'utiliser la couleur sélectionnée comme couleur de premier plan, d'arrière-plan ou pour pointer uniquement.

4

La **dernière option** permet d'ajouter la couleur sélectionnée à la palette.



GIMP 2 : option des outils - pinceau

Le **pinceau** est un des principaux outils de tracé.

Pour faire de trait droit, on clique une première fois sur l'image, on appuie sur la touche majuscule du clavier. Un segment apparaît et bouge avec la souris. Cliquer pour valider le trait.

①

La **première** option intéressante est le réglage de l'opacité.

Plus on descend le seuil d'opacité en faisant glisser le curseur, plus le trait est transparent.

②

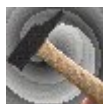
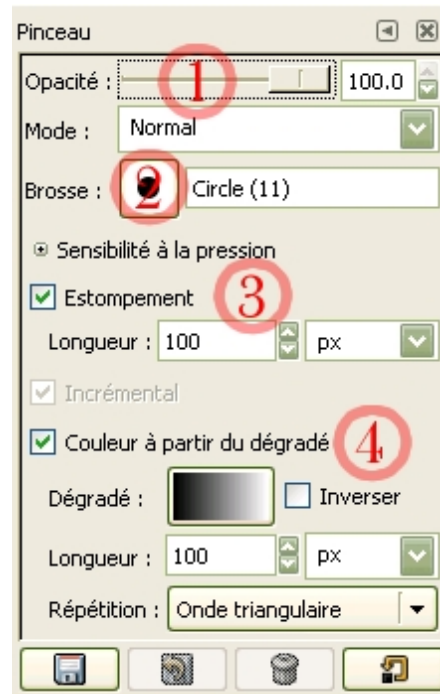
Le **choix** de base pour le pinceau est le choix de la brosse. Pour cet outil on distinguera dans les brosses rondes celles qui font un bord net et celles qui font un bord flou. D'autres brosses comme les hachures, étoiles, carrés ... sont disponibles.

③

On **peut choisir** de travailler avec un estompement (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus il devient transparent. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

④

On **peut faire** un trait avec un dégradé (option à cocher) que l'on choisira en cliquant sur l'aperçu. Sa longueur est aussi réglable ainsi que les modalités de la répétition du dégradé.



GIMP 2 : option des outils - perspective

L'outil *perspective* est de tous les outils de transformation celui qui permet de déformer de la façon la plus simple.

Il s'agit de déplacer les poignées qui apparaissent à l'image par des cliquer-glisser. On clique sur l'image, une fenêtre de dialogue apparaît qui va uniquement permettre de valider la transformation. Il est donc indispensable de la laisser visible pour finaliser le changement.

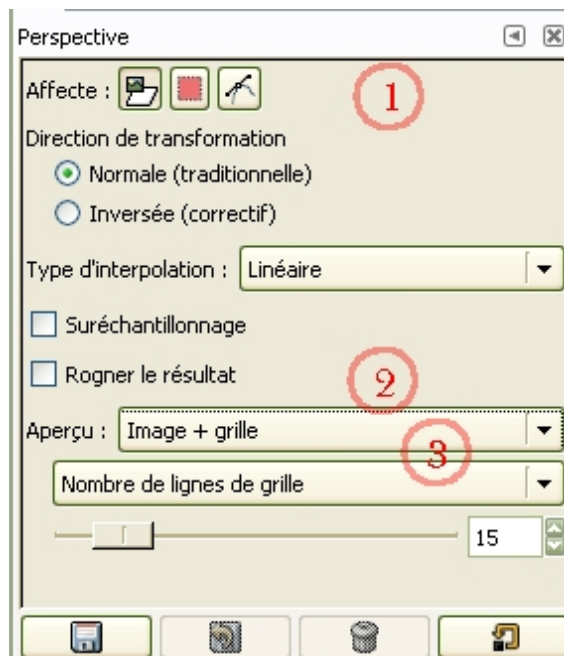
1 La première chose à cocher est l'élément que l'on veut déformer.

On aura le choix entre : le calque (ou une partie du calque actif sélectionnée), la sélection sans ce qu'elle contient (c'est-à-dire que c'est la forme de la sélection qui change) ou un chemin (celui qui est actif).

2 L'option *rogné le résultat* (à cocher) va déformer ce qu'il y a à l'intérieur d'une sélection sans changer cette dernière. C'est-à-dire que tout ce qui va dépasser suite à l'opération d'étirement va être effacé.

3 Pendant la mise en perspective, l'aperçu est au choix. On pourra avoir un simple contour avec des poignées (pour une sélection ou un chemin, le rectangle le plus petit qui englobe la sélection), soit une grille dans le même rectangle, soit l'image de l'élément à pivoter, soit les deux derniers.

4 La mise en perspective sera terminée quand on aura cliqué sur *transformer* dans la fenêtre de dialogue.

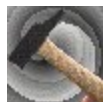
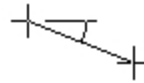


GIMP 2 : option des outils - mesure

L'**outil de mesure** permet de connaître la distance entre deux points sur une image ou de mesurer un angle. On clique une première fois sur l'image puis une seconde fois en faisant glisser pour connaître les différentes mesures.

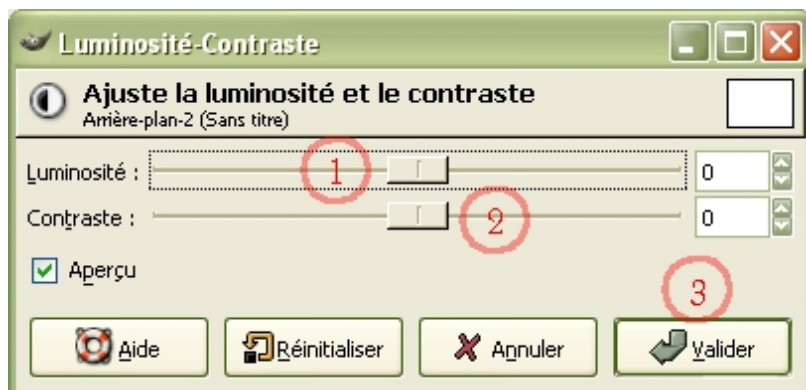


1 La seule option *Utiliser la fenêtre d'informations* (à cocher) permet l'affichage des résultats de la mesure dans une fenêtre. Si elle n'est pas cochée le résultat s'affiche au bas de l'image.



GIMP 2 : option des outils - luminosité - contraste

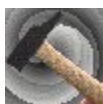
L'outil *luminosité-contraste* n'apparaît pas dans la fenêtre Gimp à l'ouverture. On y accède grâce à la barre de tâches que l'on trouve en haut de chaque image. On choisit l'entrée *outils*, puis *outils de couleur* et *luminosité-contraste*. On peut cependant l'ajouter dans la fenêtre Gimp grâce à l'onglet outils. Il est alors beaucoup plus accessible. L'outil luminosité-contraste s'applique soit sur une sélection soit sur l'ensemble du calque actif.



1 Le curseur *luminosité* va permettre d'éclaircir ou d'assombrir l'image. Plus la valeur affichée est grande plus on va éclaircir l'image et inversement.

2 Le curseur suivant va permettre d'augmenter le contraste. Plus la valeur affichée est grande, plus le contraste est fort.

3 Les changements seront effectifs quand on aura cliqué sur le bouton valider.



GIMP 2 : option des outils - la sélection rectangulaire

La *loupe* permet de zoomer dans l'image. Elle s'utilise simplement en cliquant sur l'image.

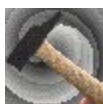
On peut aussi tracer la diagonale (cliquer-glisser) du rectangle sur lequel on veut zoomer.

On lui préférera cependant l'onglet *navigation* qui permet plus facilement de se déplacer dans l'image.

1 L'option *auto-redimensionner la fenêtre* (à cocher) permet d'ajuster automatiquement la taille de la fenêtre quand l'image est grossie ou réduite.

2 On a ensuite le choix entre grossir ou réduire l'aperçu.

3 Le *seuil* règle une avancé du zoom de plus en plus rapide.



GIMP 2 : option des outils - gomme

La *gomme* permet d'effacer certaines parties d'une image. Pour gommer en ligne droite, on clique une première fois sur l'image, on appuie sur la touche majuscule du clavier et un segment apparaît qui bouge avec la souris. On clique pour valider le trait.

1 La première option intéressante est le réglage l'opacité. Plus on descend le seuil d'opacité en faisant glisser le curseur, plus on gomme légèrement.

2 Le choix de base pour la gomme est le choix de la brosse. Pour cet outil on distinguera dans les brosses rondes celles qui font un bord net et celles qui font un bord flou.

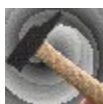
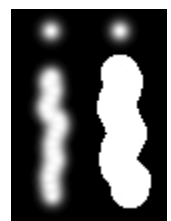
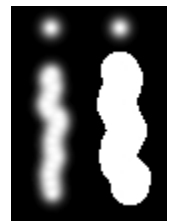
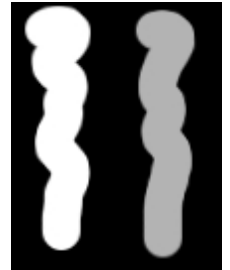
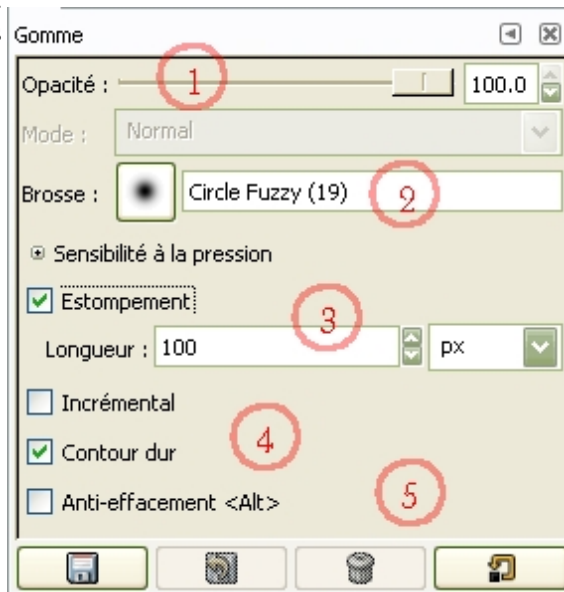
Dans beaucoup de cas on choisira une grosse brosse pour gommer de grandes zones rapidement.

3 On peut choisir de travailler avec un *estompement* (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus il gomme. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4 L'option *contour* (à cocher) rend tout le contour net.

5 L'*anti-effacement* (option à cocher) permet de revenir sur une partie préalablement effacée en faisant réapparaître les parties gommées.

Attention! cette option ne fonctionne pas sur le calque d'arrière plan tant qu'il ne possède pas de canal alpha.



GIMP 2 : option des outils - goutte d'eau

La goutte d'eau est un outil qui permet de rendre une partie de l'image plus nette ou plus floue par un simple clic.

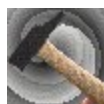
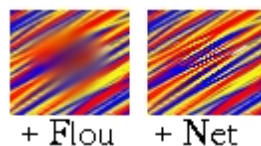
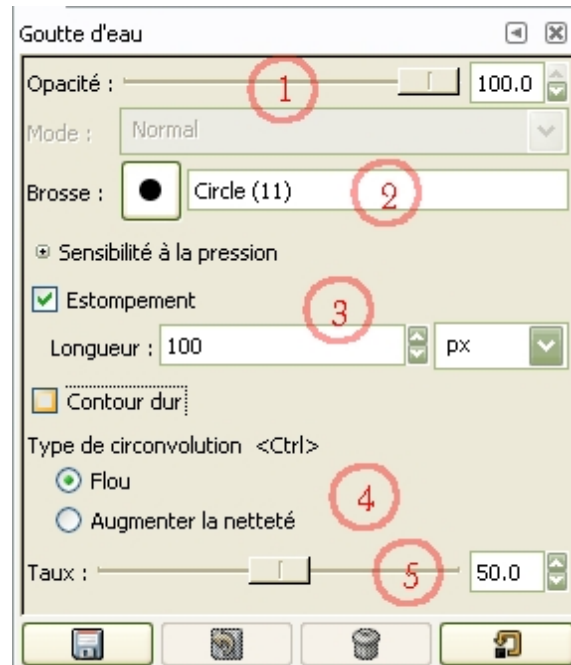
1 Le réglage *l'opacité* va être pour cet outil une manière de régler l'intensité de l'effet choisi. Plus le seuil d'opacité est haut plus l'effet est important.

2 Le choix de la brosse est important. Il est préférable pour cet outil de se limiter à des brosses simples.

3 On peut choisir de travailler avec un estompement (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus l'effet de l'outil diminue. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4 Le choix suivant est important, il déterminera si l'outil rendra l'image plus floue ou plus nette.

5 Le réglage du taux va lui aussi permettre de faire varier l'efficacité de l'outil. Plus le taux est haut plus il est opérant.



GIMP 2: option des outils - éclaircir/assombrir

L'outil *éclaircir/assombrir*, permet de changer les valeurs sur l'image. L'effet sera uniforme tant qu'on ne l'aura pas décliné. Pour augmenter l'effet il faut donc cliquer plusieurs fois.

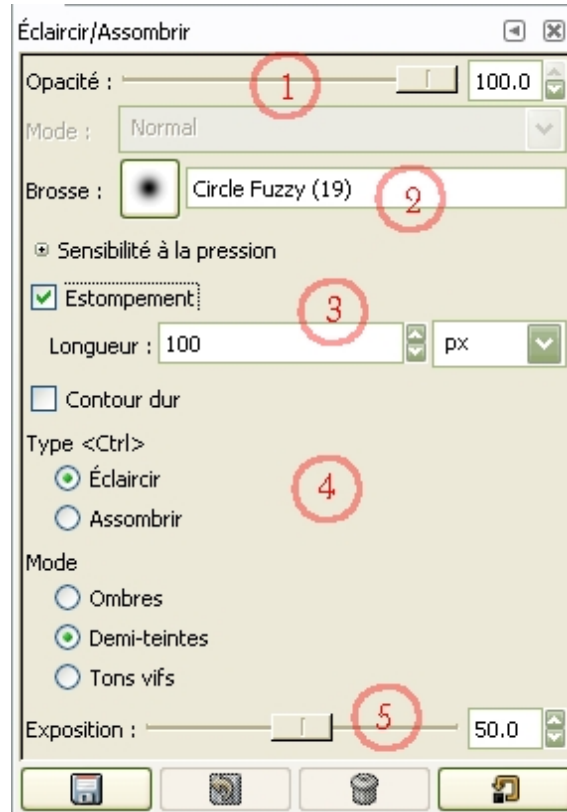
1 Le réglage *l'opacité* va régler l'intensité du changement de valeur. Plus le seuil d'opacité est haut plus l'effet est important.

2 Le choix de la brosse est important. Il est préférable pour cet outil de se limiter à des brosses simples.

3 On peut choisir de travailler avec un estompement (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus l'effet de l'outil diminue. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4 C'est le choix le plus important : c'est ici que l'on choisit si l'on éclaircit ou si l'on assombrit.

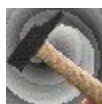
5 Le réglage de *l'exposition*



Assombrir



Éclaircir



GIMP 2 : option des outils - étirer ou rétrécir

L'outil **étirer ou rétrécir** permet de changer la taille de différents éléments dans l'image. On clique sur l'image, une fenêtre de dialogue apparaît qui va permettre de paramétrer et de valider le changement d'échelle. Il est donc indispensable de la laisser visible à tout moment. L'étirement se fera aussi bien dans cette fenêtre que directement sur l'image par des cliquer-glisser.

1 La première chose à cocher est l'élément dont on veut changer la taille. On aura le choix entre : le calque (ou une partie du calque actif sélectionnée), la sélection sans ce qu'elle contient (c'est-à-dire que c'est la forme sélectionnée qui change) ou un chemin (celui qui est actif).

2 L'option **rogner le résultat** (à cocher), va changer la taille de ce qu'il y a à l'intérieur d'une sélection sans changer cette dernière. C'est-à-dire que tout ce qui va dépasser suite à l'action d'étirement va être effacé.

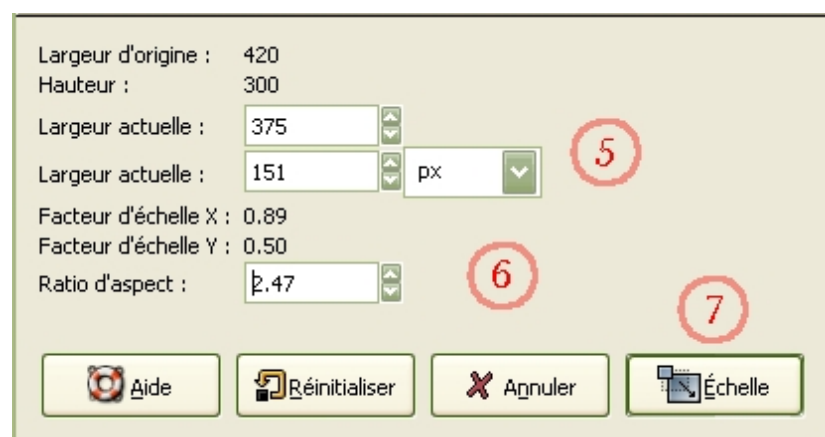
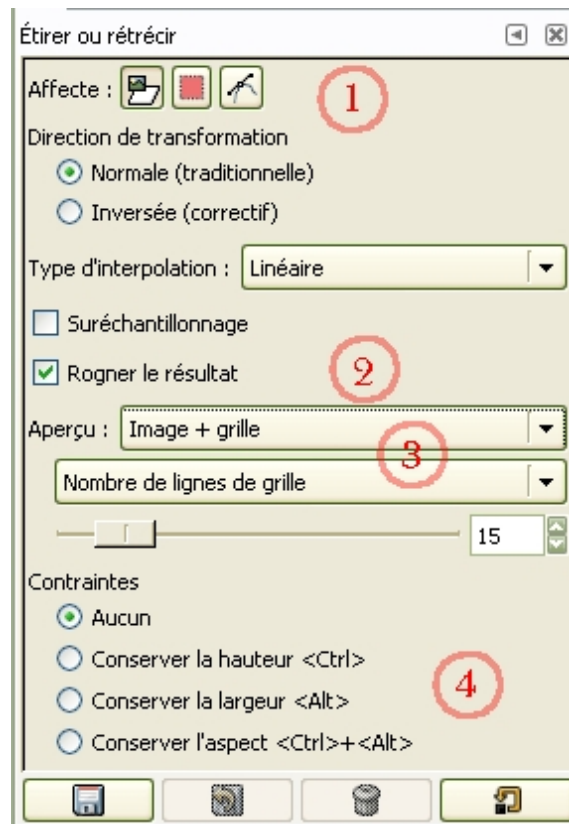
3 Pendant le changement d'échelle l'aperçu est au choix.

On aura soit un simple contour avec des poignées (pour une sélection ou un chemin, ce sera le rectangle le plus petit qui peut englober la sélection), soit une grille dans le même rectangle, soit l'image de l'élément à faire pivoter, soit les deux derniers.

4 Certaines contraintes sont optionnelles: on peut demander de conserver la hauteur, la largeur ou les deux. Par défaut aucune ne sera conservée.

5 On peut imposer un ratio fixe. Quand on change le ratio c'est la largeur qui est fixe et la hauteur qui évolue.

6 L'étirement sera terminé quand on aura cliqué sur **échelle** dans la fenêtre de dialogue.



GIMP 2 : option des outils - dégradé

Le *dégradé* s'applique à une sélection ou, à défaut, à l'ensemble d'un calque.

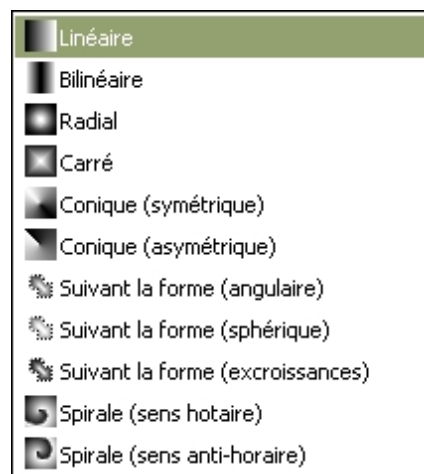
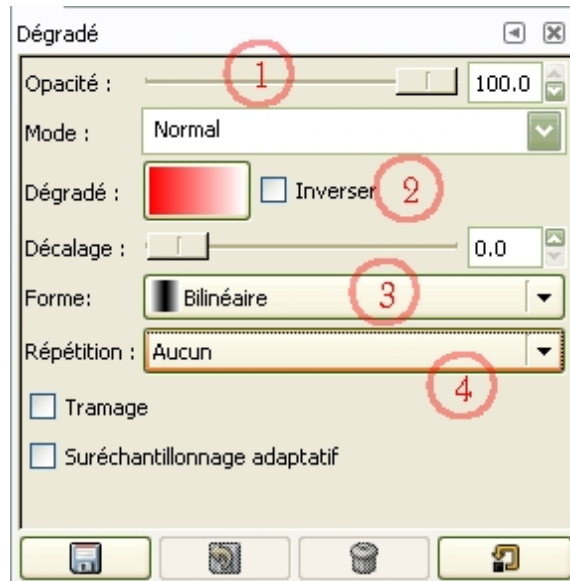
Par défaut Gimp fait un dégradé de la couleur de premier plan vers celle d'arrière plan. On clique sur l'image où l'on veut mettre la couleur de premier, on glisse et on lâche à l'endroit où se trouvera la couleur d'arrière plan. Entre les deux étapes un segment permet de visualiser la direction et la longueur du dégradé.

1 En réglant l'*opacité* on pourra faire des dégradés plus ou moins transparents (à 100% il est totalement couvrante)

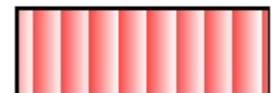
2 Le *dégradé* valide apparaît sur le bouton *dégradé*. Il permet de choisir le dégradé que l'on veut utiliser. On clique sur le rectangle pour faire apparaître le menu déroulant dans lequel on va pouvoir choisir. On y retrouve notamment le dégradé de la couleur de premier plan vers celle d'arrière plan, un dégradé de la couleur de premier plan vers 100% de transparence et tout un choix de dégradés.

3 Le menu *forme* permet de choisir le sens du dégradé ; on aura des dégradés simples, circulaires, en spirales ou enfin des dégradé suivant la forme de la sélection.

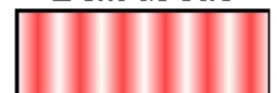
4 Le menu *répétition* propose trois options. S'il n'y a pas de répétition (aucun), le dégradé ne se fera que dans l'intervalle du segment. Au delà de chaque clic les couleurs du dégradé s'étendent jusqu'aux extrémités de la sélection ou du calque. La répétition reproduit le dégradé à partir des extrémités, toujours dans le même sens, alors que l'onde triangulaire répète en inversant le sens une fois sur deux.



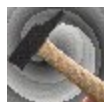
Aucun



Dent de scie



Onde triangulaire



GIMP 2 : option des outils - découper & redimensionner

L'outil *Découper & redimensionner* permet de recadrer l'image.

Quand le bouton *Découper & redimensionner* est sélectionné, on clique sur l'image et une fenêtre de dialogue apparaît. Elle va être utile pour paramétrer le recadrage.

On trace alors avec un cliquer-glisser sur l'image, la diagonale du nouveau format. Le carré qui apparaît à l'écran est muni de quatre poignées : deux pour le déplacer sur l'image, deux pour le redimensionner.

1 La première option (à cocher) permet de ne redimensionner que le calque actif.

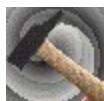
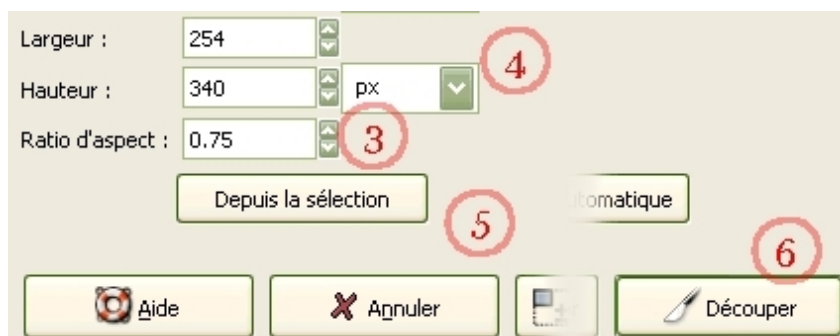
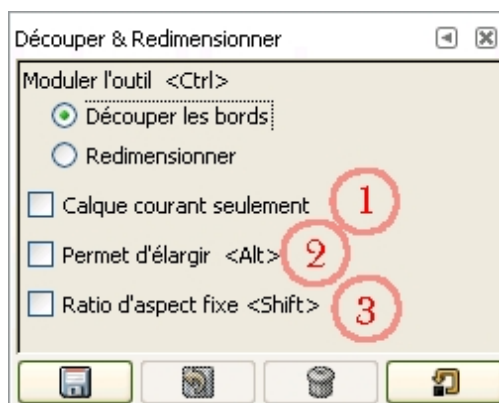
2 La seconde (option à cocher) permet d'élargir l'image. Pour cela il est préférable d'avoir (grâce à la loupe) la fenêtre plus grande que l'image.

3 La dernière permet d'imposer une proportion au nouveau cadre. Le ratio indiqué dans la fenêtre de dialogue indique le nombre de hauteurs contenu dans la largeur (exemple 2 pour un rectangle deux fois plus large que haut).

4 Dans la fenêtre de dialogue on peut aussi choisir la nouvelle taille de son image en donnant des valeurs précises.

5 Le bouton depuis la sélection, crée un calque à partir d'une sélection présente dans l'image en faisant le rectangle le plus petit possible, qui englobe l'ensemble de la sélection.

6 Le bouton *découper* valide le nouveau cadrage et redimensionne l'image.



GIMP 2 : option des outils - crayon

Le **crayon** est le premier outil de tracé.

Pour faire un trait droit, on clique une première fois sur l'image, on appuie sur la touche majuscule du clavier un segment apparaît qui bouge avec la souris. Cliquer pour valider le trait.

1

La **première option** intéressante est le réglage l'opacité. Plus on descend le seuil d'opacité en faisant glisser le curseur, plus le trait est transparent.

2

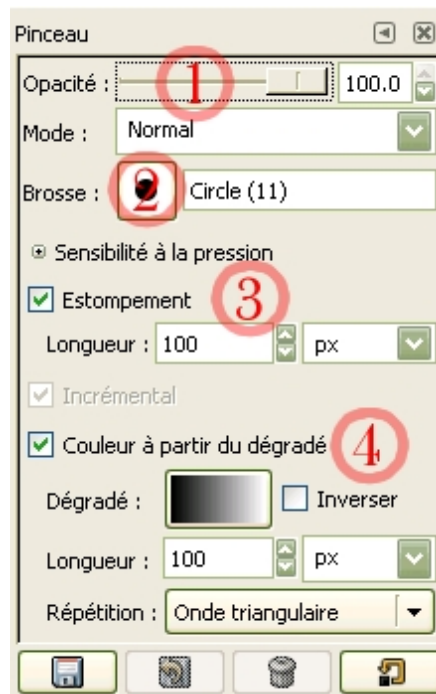
Le **choix de base** pour le crayon est le choix de la brosse. Pour cet outil on ne distinguera pas dans les brosses rondes celles qui font un bord net et celles qui font un bord flou. Dans les deux cas le bord du trait sera net.

3

On **peut choisir** de travailler avec un estompement (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus il devient transparent. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4

On **peut faire** un trait avec un dégradé (option à cocher) que l'on choisira en cliquant sur l'aperçu. Sa longueur est aussi réglable ainsi que les modalités de la répétition du dégradé.



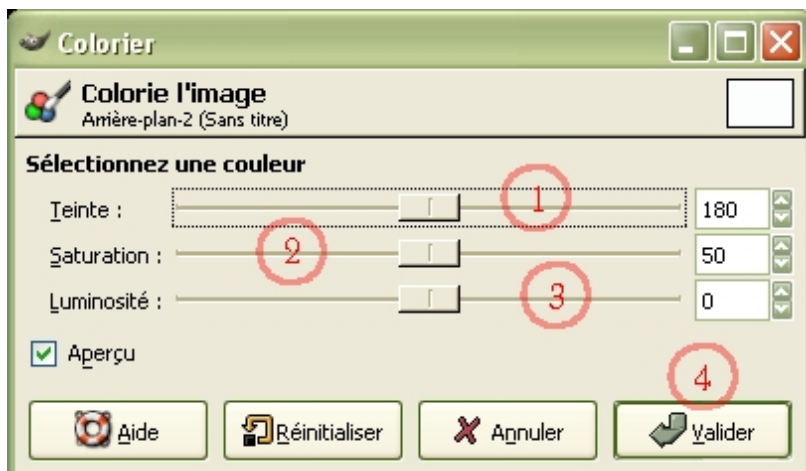
GIMP 2 : option des outils - colorier

L'outil *colorier* n'apparaît pas dans la fenêtre Gimp à l'ouverture. On y accède grâce à la barre de tâches que l'on trouve en haut de chaque image.

On choisit l'entrée *outils*, puis *outils de couleur* et *colorier*.

On peut cependant l'ajouter dans la fenêtre Gimp grâce à l'onglet *outils*. Il est alors plus facilement accessible.

L'outil *colorier* va transformer la sélection ou l'ensemble du calque actif en nuances de gris puis lui appliquer une teinte.

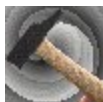


1 Suivant la position du curseur *teinte* ou la valeur affichée (de 0 à 360), l'image va changer de couleur dominante.

2 Le curseur suivant va permettre de rendre les couleurs plus vives ou plus ternes suivant la valeur affichée.

3 Le curseur *luminosité* va permettre d'éclaircir ou d'assombrir l'image. Plus la valeur affichée est grande plus on va éclaircir l'image et inversement.

4 Les changements seront effectifs quand on aura cliqué sur le bouton valider.



GIMP 2 : option des outils - cloner

L'outil *cloner* permet de reproduire une partie de l'image sans passer par le traditionnel copier-coller. On choisit d'abord la source (la partie de l'image qui va être reproduite). Pour cela, on clique sur l'image à l'endroit voulu, en maintenant la touche Ctrl du clavier. On va alors dessiner avec cette partie de l'image.

1 La première option intéressante est le réglage l'opacité. Plus on descend le seuil d'opacité en faisant glisser le curseur, plus le trait est transparent.

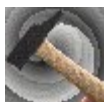
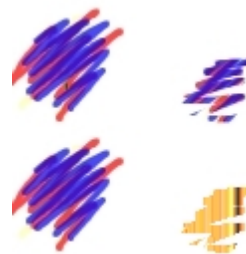
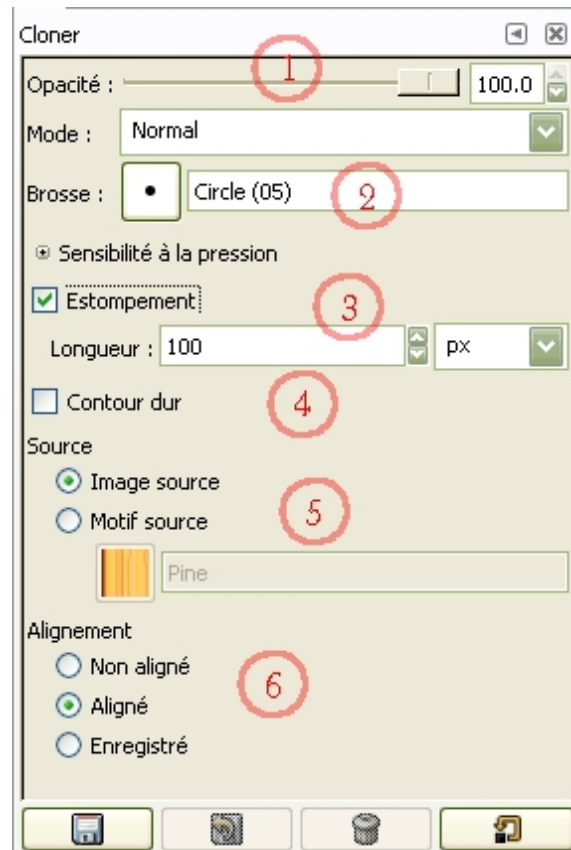
2 Le choix de la brosse est important. Il est préférable pour cet outil de se limiter à des brosses simples.

3 On peut choisir de travailler avec un estompement (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus il devient transparent. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4 Si l'option *contour dur* est cochée, le bord du trait sera net quelque soit la brosse choisie.

5 Le choix suivant est important : il va déterminer ce avec quoi l'on va dessiner. Si on choisit *image*, on va dessiner avec le morceau de l'image que l'on a pointé. Si on choisit *motif*, on dessinera avec le motif actif. Pour changer le motif on clique sur le carré d'aperçu du mo

6 Un dernier choix d'option est intéressant, il s'agit de choisir entre aligné ou non aligné. Ce choix n'est valable qu'avec l'image source. Le changement s'effectue sur ce qui est cloné dans l'image. Si on choisit *non aligné*, c'est toujours la même partie de l'image qui est clonée, celle qui s'étend à partir de l'endroit où l'on a cliqué avec la touche Ctrl à l'ouverture de l'outil. Si l'on choisit *aligné*, un écart et une direction seront déterminés entre le premier clic (avec la touche Ctrl) et le second. La partie clonée sera systématiquement dans la direction et à la distance ainsi déterminés de l'endroit où l'on trace.

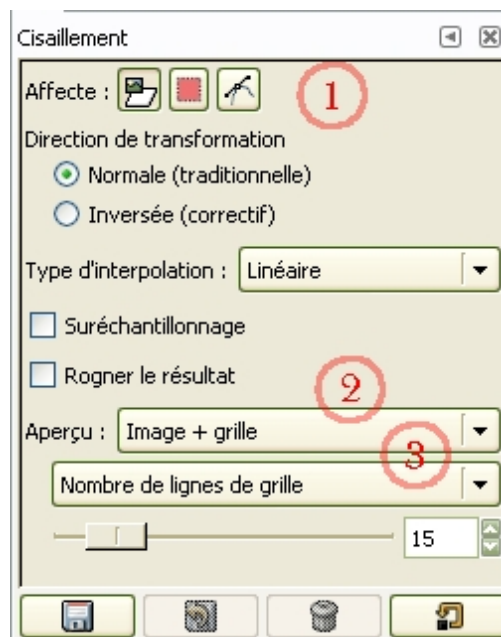


GIMP 2 : option des outils - cisaillement

L'outil *cisaillement* permet de décaler les deux bords opposés de différents éléments de l'image. Cela aura pour effet de les déformer.

On clique sur l'image, une fenêtre de dialogue apparaît qui elle va permettre de paramétrer et de valider le cisaillement. Il est donc indispensable de la laisser visible à tout moment.

Le *cisaillement* se fera aussi bien dans cette fenêtre que directement sur l'image par des cliquer-glisser. A ce niveau le premier mouvement de souris déterminera si le cisaillement sera vertical ou horizontal mais pas les deux à la fois.



1 La première chose à cocher est l'élément que l'on veut déformer.

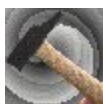
On aura le choix entre : le calque (ou une partie du calque actif sélectionnée), la sélection - hormis ce qu'elle contient (c'est-à-dire que c'est la forme de la sélection qui change)- ou un chemin (celui qui est actif).

2 L'option *rogner le résultat* (à cocher) va déformer ce qu'il y a à l'intérieur d'une sélection sans modifier cette dernière. C'est-à-dire que tout ce qui va dépasser suite à l'action *étirement* va être effacé.

3 Pendant le cisaillement l'aperçu est au choix. On aura soit un simple contour (pour une sélection ou un chemin, il s'agit du rectangle le plus petit qui peut englober la sélection) avec des poignées, soit une grille dans le même rectangle, soit l'image de l'élément à pivoter, soit les deux derniers.

4 Dans la fenêtre de dialogue on peut effectuer le cisaillement en entrant les valeurs. Cette façon de procéder est beaucoup plus fiable qu'en faisant des cliquer-glisser sur l'image. On choisit d'intervenir sur l'axe X (horizontal) ou Y (vertical)

5 Le cisaillement sera terminé quand on aura cliqué sur *cisailier* dans la fenêtre de dialogue.



GIMP 2 : option des outils - les chemins

Créer et modifier des chemins est un outil qui a deux fonctions intéressantes : tracer des lignes précises et créer des sélections complexes.

On trace le chemin point par point tout pouvant en modifier le tracé à tout moment. Cela permet une grande précision.

Pour tracer le chemin, trois options sont au choix l'une excluant les deux autres : *Tracer*, *Édition* et *Déplacer*.

1 *Tracer* permet de rajouter des points au chemin. Cette option permet aussi de déplacer un point déjà tracé en faisant un cliquer-glisser dessus. Elle peut aussi modifier les courbes avec les poignées si celles-ci sont visibles.

2 *Édition* permet de faire apparaître et de manipuler les poignées pour modifier la courbe. Cette option permet également de fermer le chemin. Pour cela, on clique sur une extrémité du tracé puis on se place sur l'autre, un U inversé apparaît alors, on clique pour fermer.

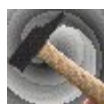
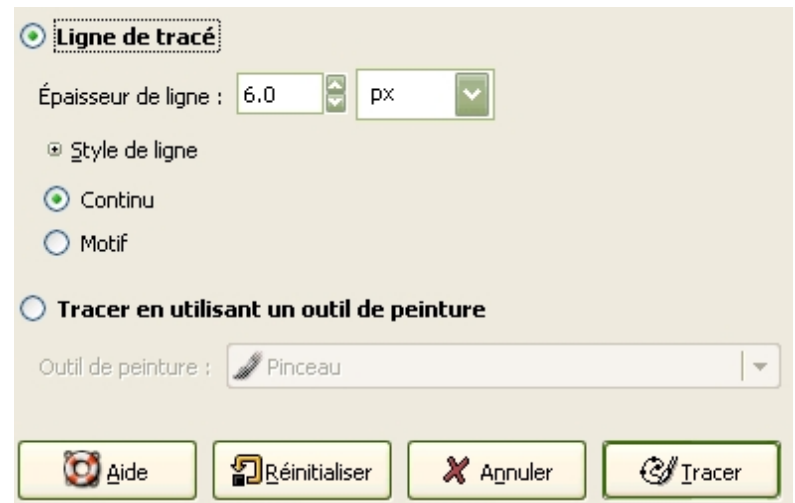
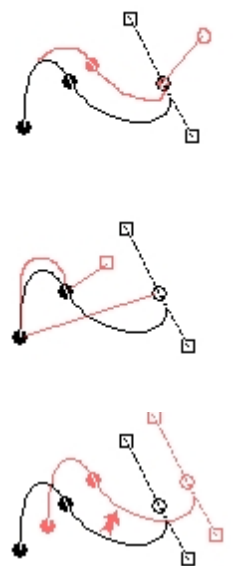
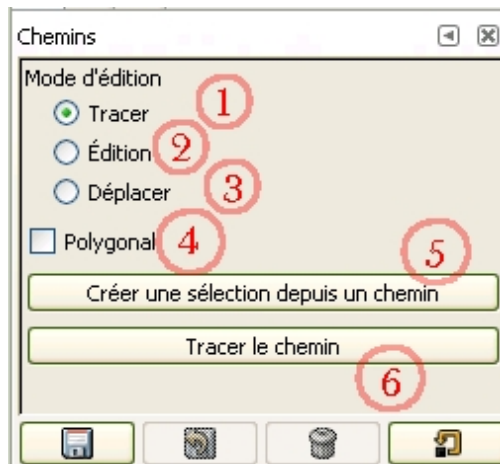
3 *Déplacer* permet de bouger l'ensemble du chemin.

4 Si l'option *Polygone* est cochée on ne pourra plus tracer que des droites. Quand elle est active l'accès n'est plus possible.

5 Ce bouton transforme le chemin en sélection.

6 Ce bouton trace une ligne à partir du chemin. Une fenêtre apparaît avec, au choix, l'option *ligne de tracé* (un tracé paramétrable) et *tracer en utilisant un outil de peinture*.

La première permet de choisir l'épaisseur du trait, un trait continu ou discontinu (style de ligne) et le remplissage (*continu* pour un trait avec la couleur active ou *motif* pour tracer avec le motif sélectionné). Si on choisit *tracer en utilisant un outil de peinture*, le tracé se fera suivant les paramètres de l'outil choisis dans la barre.



GIMP 2 : option des outils - barbouiller

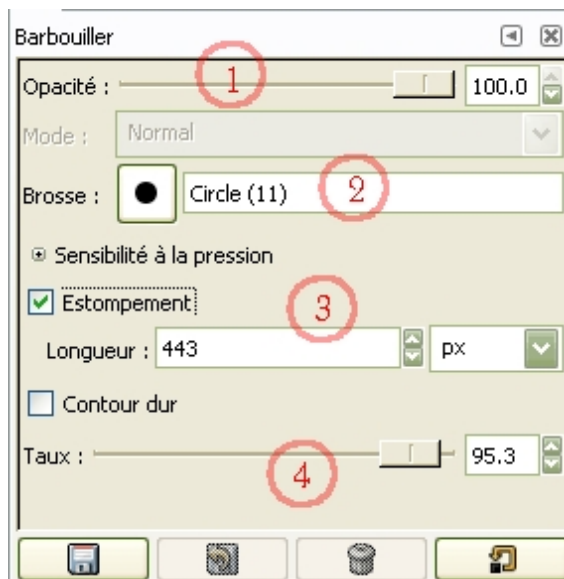
L'outil *barbouiller* permet de mélanger les couleurs sur l'image, comme on le ferait avec le doigt sur sa feuille avec deux couleurs pas encore sèches ou avec du pastel.

1 Le réglage *l'opacité* va être pour cet outil une manière de régler l'intensité de l'effet. Plus le seuil d'opacité est haut plus l'effet est important.

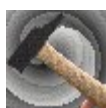
2 Le choix de la brosse est important. Il est préférable pour cet outil de se limiter à des brosses simples.

3 On peut choisir de travailler avec un *estompement* (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus l'effet de l'outil diminue. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4 Le réglage du *taux* permet de faire varier l'efficacité de l'outil. Plus le taux est bas plus les couleurs vont se mélanger, plus il est haut et plus elles se superposeront l'une sur l'autre sans se mélanger.



Taux haut Taux bas



GIMP 2 : option des outils - aérographe

L'*aérographe* est un outil de tracé qui a pour particularité une certaine transparence (à condition que le curseur pression ne dépasse pas 30). Originalité aussi, plus on clique sur la même zone plus celle-ci est recouverte par la couleur.

Pour faire un trait droit, on clique une première fois sur l'image, on appuie sur la touche majuscule du clavier et un segment apparaît qui bouge avec la souris. On clique pour valider le trait.

1

Le réglage de l'*opacité* est moins intéressante pour l'aérographe que pour les autres outils car il est déjà transparent. Plus on descend le seuil d'opacité en faisant glisser le curseur, plus le trait est transparent.

2

Le choix de *base* pour l'aérographe est le choix de la brosse. Pour cet outil on distinguera dans les brosses rondes celles qui font un bord net et celles qui font un bord flou.

3

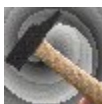
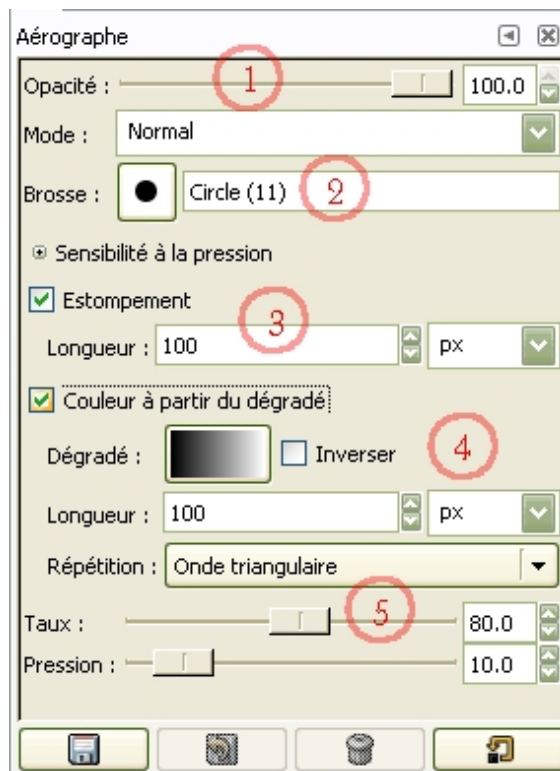
On peut choisir de travailler avec un *estompement* (option à cocher). Plus le trait s'allonge, plus il devient transparent. Cet allongement est réglable en différentes unités (pixels, millimètres...).

4

On peut faire un trait avec un dégradé (option à cocher) que l'on choisira en cliquant sur l'aperçu. Sa longueur est réglable ainsi que les modalités de la répétition du dégradé.

5

Quand le *taux* est haut, plus on va lentement, moins le trait est transparent, jusqu'à devenir totalement opaque quand on s'attarde longtemps



GIMP 2 : option des outils - texte **T**

L'**outil texte** va permettre d'écrire dans l'image. La nouvelle interface de Gimp améliore grandement les possibilités de cet outil. Le texte s'écrit automatiquement sur des calques spécifiques. Quand on clique sur l'image la fenêtre *éditeur de texte* apparaît ; c'est ici que l'on va écrire le texte.

1 Les premières options à choisir sont en rapport avec la forme, la taille.... des lettres.

2 L'option *lissage* (à cocher) va rendre le bord des lettre moins dur, moins pixellisé.

3 Suit une série d'options quant à la couleur et à la disposition des lettres.

4 Un bouton permet de transformer le texte en chemin.

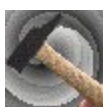
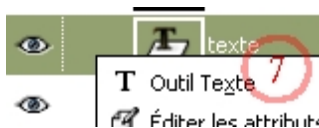
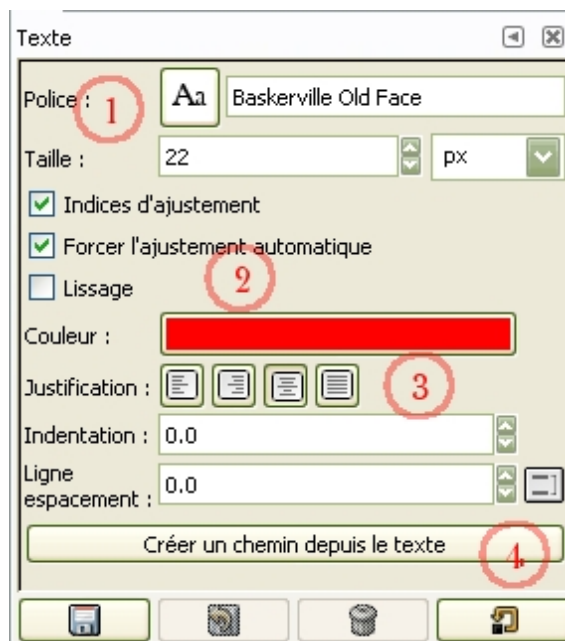
5 Dans l'éditeur de texte se trouve une barre de tâches avec quelques options. La première est très intéressante puisqu'elle permet d'importer des textes écrits dans des fichiers- textes comme le bloc note.

6 C'est dans cet espace que l'on va écrire le texte.

7 La gestion des calques de texte est tout à fait particulière.

Dans la fenêtre des calques ils apparaissent sous la forme d'un **T** noir sur une page blanche. Il prend pour nom ce qu'il y a écrit sur le calque. Quand on fait un nouveau texte Gimp crée un nouveau calque qui s'étend au fur et à mesure que le texte s'allonge.

On peut revenir sur le texte pour le modifier. Pour cela on fait un clic droit dans la fenêtre des calques sur le calque du texte que l'on veut modifier. On clique sur outil *texte*. L'éditeur de texte du calque réapparaît. On peut alors modifier le texte.



GIMP 2 option des outils - déplacer

Déplacer va permettre de bouger plusieurs éléments dans une image.



On choisira d'abord le genre d'élément que l'on veut déplacer.

Trois boutons proposent de déplacer, soit les calques, soit une sélection, soit un chemin.

N.B. c'est sur le bouton transformer un chemin qu'on peut déplacer les guides.



Pour le déplacement des calques, on peut déplacer soit un calque suivant le point sur lequel on clique dans l'image, soit déplacer le calque actif.

Pour les sélections, on déplace la sélection sans son contenu.

Pour les chemins, l'on pourra là aussi déplacer le chemin actif ou n'importe lequel en cliquant dessus.

Dans la fenêtre des calques on peut lier des calques ensemble en cliquant entre l'œil et l'aperçu du calque.

Une chaîne apparaît et tous les calques étant ainsi liés se déplacent en même temps. C'est la même chose pour les chemins.

N.B. les calques et les chemins peuvent aussi être déplacés ensemble.

