

TP GIMP TSTC

Le but de ce travail est de prendre connaissance des principales utilisations de ce logiciel pour vos futurs traitements d'images.

Rentrez dans le logiciel **GIMP** par son icône ou sinon par une commande classique (**démarrer/tous les programmes/Gimp**). Apparaît une fenêtre avec la palette d'outils. Laissez cette fenêtre **à gauche** de votre écran (réglez sa largeur à votre convenance). Lorsque vous ouvrirez une image, cette dernière tiendra dans une autre fenêtre que vous placerez **à droite** de la palette d'outils et que vous agrandirez au maximum pour une meilleure visibilité.

ETAPE 1 : Capture d'écran :

Cette procédure permet de saisir une image directement à partir de l'écran. Les images de ce document par exemple, proviennent d'une « capture d'écran ». Ceci peut être intéressant lorsque vous n'avez pas d'autre solution pour récupérer une image.

Procédure : a) Faites la commande : **Fichier, Acquisition, Screen Shot** (ou **Capture d'écran**), vous obtenez le tableau suivant : →

b) Deux possibilités s'offrent à vous : Capturez une fenêtre seule ou l'écran complet. On ne peut avec **GIMP** capturer une fenêtre quelconque comme la capture de l'icône en haut de cette page (c'est un inconvénient de ce logiciel). Dans ce cas, il faudra alors ensuite recadrer la capture à sa convenance, c'est-à-dire découper (voir **étape 2**).

En guise d'exercice faites la capture d'un icône du bureau.



ETAPE 2 : Recadrer l'image :

Utilisez l'icône **Découpe ou redimensionne une image** (ou **MAJ + C**). Formez le cadre désiré et découpez. →



Pour enregistrer votre image : Faites la commande : **Fichier, Enregistrer sous**. Puis choisissez le **dossier** où vous allez stocker l'image, et le **nom** de votre fichier. Cliquez sur **Sélectionner le type de fichier** et choisissez une extension **jpg** –image JPEG- (elle prendra moins de mémoire). Enfin on vous propose la **qualité**, à vous de voir, meilleure sera la qualité, plus lourd en mémoire sera le fichier...



Mais avec le format Jpeg vous devez « fondre » les calques (au cas où vous avez au moins 2 calques). Après enregistrement les calques se fusionnent en 1 seul. Ainsi si vous voulez garder la possibilité de revenir sur les calques, enregistrez votre travail sous un format qui reconnaît les calques (ex : xcf).

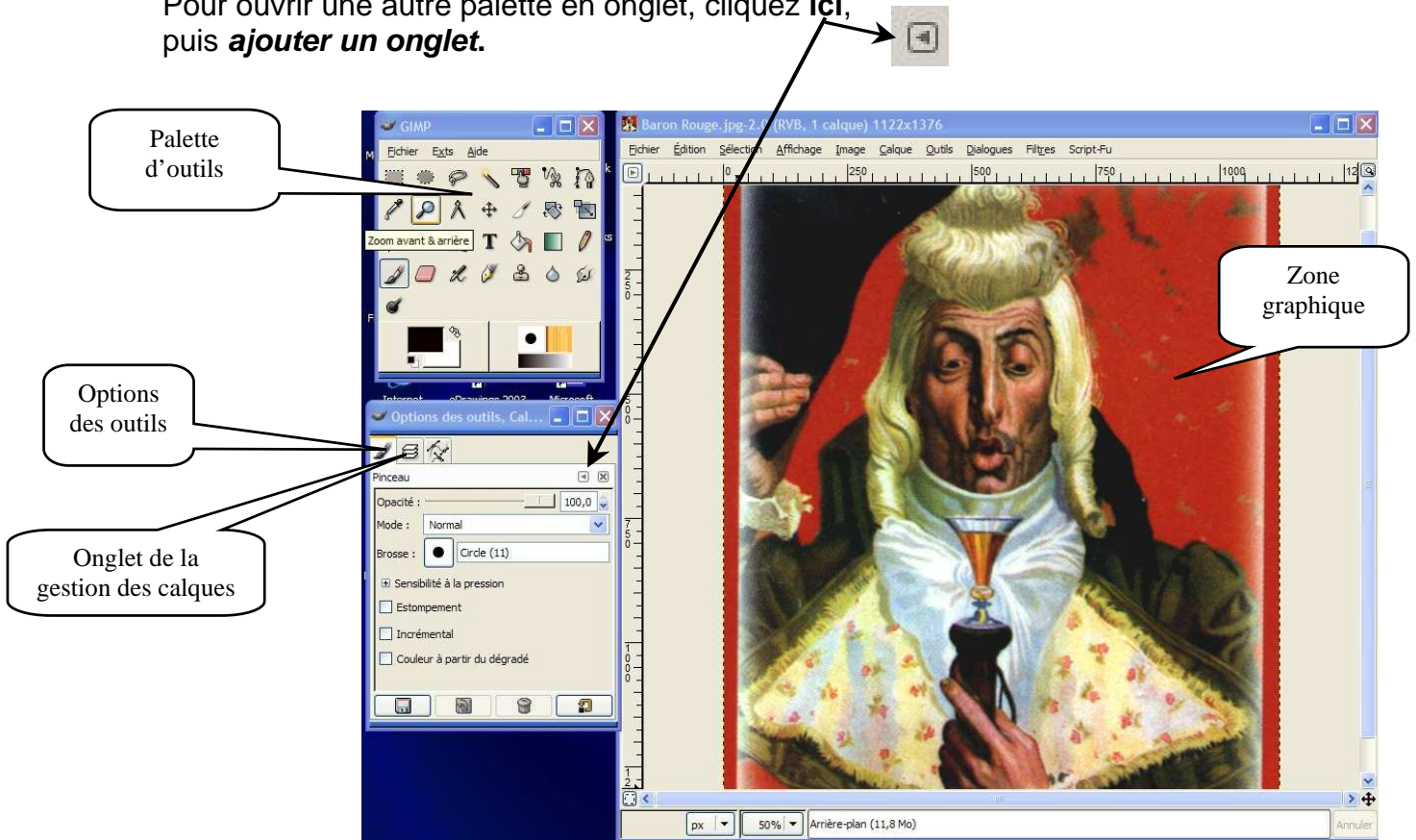
ETAPE 3 : Mise en route du TP :

Sur l'espace en consultation, allez chercher l'image « **Baron rouge** » et placez la dans votre session. Ouvrir cette image dans **GIMP**.



ETAPE 4 : Préparation du poste de travail (l'écran) :

- Pour l'instant, nous avons simplement la palette d'outils en haut à gauche de l'écran.
- Il vous faut impérativement rajouter d'autres palettes pour travailler : celle des Options d'outils ou des calques par exemple. Pour ceci, faites : **Fichier/Dialogues/Options des outils**. Placez cette nouvelle fenêtre en dessous de celle de la palette des outils. Pour ouvrir une autre palette en onglet, cliquez **ici**, puis **ajouter un onglet**.



ETAPE 5 : Utilisation du zoom et du déplacement sur l'image :

- Le zoom (plusieurs possibilités) :

- Utilisez l'icône **Zoom** de la palette outil et créez une fenêtre.
- Utilisez les touches **+** et **-**
- Par les commandes **Affichage>Zoom avant ...Affichage>Zoom arrière ...**
- Et encore plus simple : Faire **Shift + Molette** de la souris

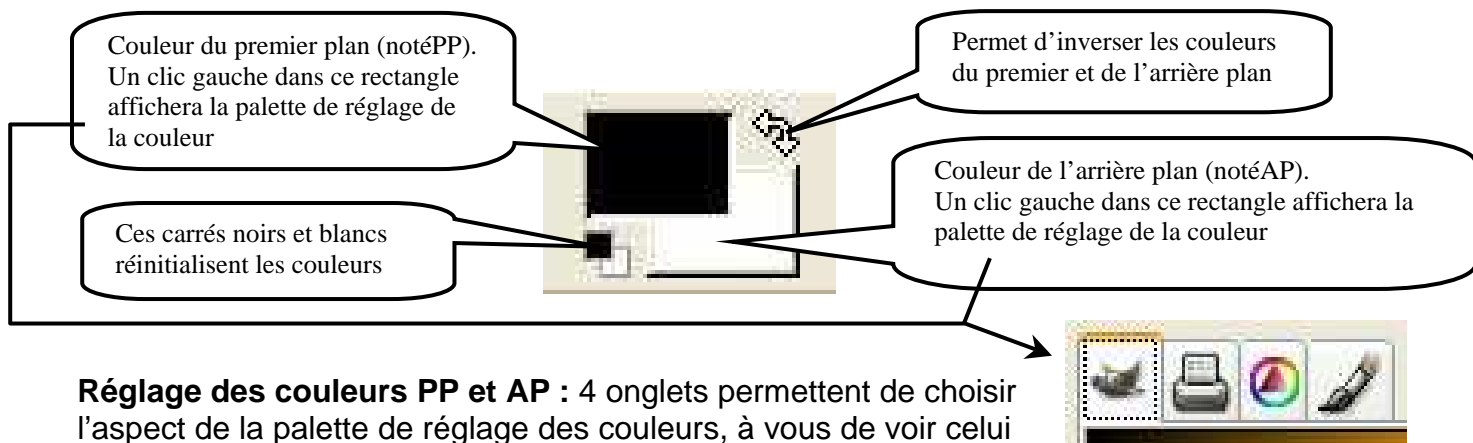


- Déplacement sur l'image : Pour utiliser ces commandes il faut avoir fait un zoom au préalable, et là encore il y a plusieurs possibilités :

- Avec les curseurs à droite et en dessous de l'image : faites les glisser avec la souris
- Utilisation de la **molette** de la souris (déplacement vertical) ou **Ctrl + molette** (déplacement horizontal)
- Utilisez les touches de direction directement sur le clavier : **<↓>**, **<↑>** ou **<←>**, **<→>**

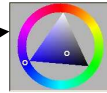
N'oubliez jamais qu'à tout stade de l'élaboration d'une image, vous pouvez corriger une erreur en cliquant **Ctrl+Z (Annuler)**.

ETAPE 6 : Réglage des couleurs du premier et de l'arrière plan :



Réglage des couleurs PP et AP : 4 onglets permettent de choisir l'aspect de la palette de réglage des couleurs, à vous de voir celui qui vous plaît le mieux.

Celui-ci nous paraît le plus souple :



ETAPE 7 : Déplacement du visage du personnage et duplication du verre sur l'épaule :



Cliquez sur l'icône **Lasso** qui va vous permettre de sélectionner une zone (celle du visage).

- Avec votre curseur dessinez le contour du visage (cliqué-glissé). Lorsqu'il est terminé, la sélection est théoriquement (mais pas toujours) repérée en pointillés.
- Déplacez ensuite le visage à l'aide d'un cliqué-glissé.
- Vous remarquerez que la couleur qui remplace le visage correspond à la couleur d'arrière-plan (voir palette couleur).
- Le visage déplacé se situe dans un calque « flottant ». Ainsi dans la palette des calques, au niveau de la sélection flottante, **cliquer droit + Nouveau calque**. Vous venez de créer un nouveau calque. Vous pouvez lui donner un nom.



Sélection flottante
(Calque Copié)

Dans le cas où vous voudriez « fondre » le visage dans le calque de base (calque d'arrière plan), autrement dit n'avoir qu'un seul calque, **cliquez droit + ancrer le calque**

Très utile : Pour désélectionner une zone en pointillées (une sélection) taper :
SHIFT + CTRL + A

- Il est à noter que si vous désirez **dupliquer** au lieu de déplacer un élément de l'image, il faut faire les mêmes étapes **a)** et **b)**, mais avant le cliqué-glissé, faire **Ctrl+C** (copier) **et puis Ctrl+V** (coller). Dupliquer alors le verre sur l'épaule du personnage.

Donc à ce stade du TP vous avez 3 calques en tout : **l'arrière plan**, la **tête** et le **verre**.

ETAPE 8 : Travail sur les calques :

- Déplacer un calque :** Utilisez l'icône **déplace les calques et les sélections**

Déplacement le calque désiré par un cliqué-glissé.



- Obtenir une transparence :** Réglez (de 0 à 100 %) le curseur **Opacité** dans la palette gestion des calques

- Transformer les calques :** Vous avez des icônes (voir ci-dessous) qui vous permettent de pivoter, d'étirer, de cisailer, de retourner les calques (ou les sélections). Testez les (confirmer la transformation par **Echelle**).



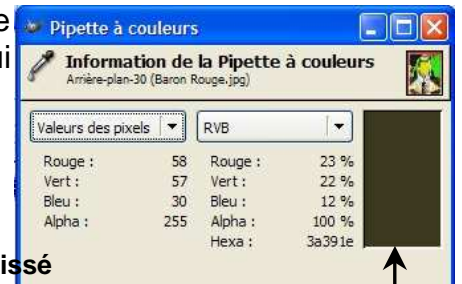
ETAPE 9 : Changer la couleur de fond :



- Cliquez sur l'icône **Baguette magique** ou **Sélection par couleur**
- Cliquez un endroit du fond de l'image. Le logiciel a sélectionné une zone (par un trait en pointillés). Pour éviter que la zone ne déborde sur une autre couleur, il faut régler le seuil (de tolérance) dans palette **des options des outils**.
- Après avoir choisi la couleur du premier plan PP, cliquez sur l'icône **Pot de peinture** et cliquez sur la zone sélectionnée.
- Refaites la même démarche pour toutes les zones du fond.



Remarque : Pour récupérer une couleur existante : Cliquez sur l'icône **Pipette**, puis amenez le curseur à l'endroit de l'image qui correspond à la couleur désirée. Une fenêtre s'ouvre. Faites un **cliqué-glissé** du rectangle avec la couleur jusqu'à la couleur PP ou AP.



Cliqué-glissé

ETAPE 10 : Dessiner le visage :

A l'aide du pinceau ou du crayon dessinez un nouveau visage au personnage.

Dans la palette **des options des outils** voir les différentes possibilités à votre disposition...



ETAPE 11 : Gommer le verre:



- Cliquez sur l'icône **Gomme**
- Dans la palette **des options des outils** sélectionnez les options relatives à la pointe de votre gomme.
- Gomez le verre en passant dessus cliquant gauche. Sous le passage de la gomme vous aurez la couleur d'arrière plan (AP).

ETAPE 12 : Mettre son nom et signer en bas de dessin :

Pour ceci, utilisez les outils **Texte** et **Dessin**



Ecrire un texte vous permet de créer un nouveau calque, et de modifier son contenu à tout moment

ETAPE 13 : Passage en noir et blanc :

Utilisez la commande : **Image/mode/Niveau de gris**.

Nota : Pour certains dossiers en noir et blanc, il faudra passer les images couleur en N&B pour avoir une meilleure netteté.

ETAPE 14 : Travail d'exploration :

Reprenez l'image initiale du « **Baron rouge** », enregistrez la avec un autre nom dans votre dossier. Sur cette nouvelle image, allez explorer les capacités de ce logiciel et en particulier par les commandes : **Filtres** et **Script-Fu** ...

