

# Gimp 2.10

## Outils essentiels



David Waiengnier – 2018



Creative Commons - 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)  
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale  
Partage dans les Mêmes Conditions

## Table des matières

1. Gimp.....	4
2. Des fonctions essentielles.....	4
3. Gimp : aspect de base.....	4
4. Ouvrir un fichier.....	5
5. Enregistrer un fichier.....	5
6. Zoomer – dézoomer l'image.....	6
7. Se déplacer dans l'image.....	6
8. Sélectionner une zone.....	6
9. Recadrer une image.....	9
10. Eclaircir une image.....	10
11. Renforcer la netteté.....	13
12. Corriger les yeux rouges.....	14
13. Supprimer un élément en recréant un fond (clonage).....	15
14. Supprimer un élément ou une tache (barbouillage).....	16
15. Supprimer un élément ou une tache (pinceau et aérographe).....	17
16. Faire pivoter une image.....	18
17. Mettre une image à un rapport hauteur / largeur bien précis & créer une vignette.....	19
18. Ajouter un texte.....	21
19. Travailler avec les calques.....	22
20. Tutoriels & documentations.....	23

# 1. Gimp

GIMP (GNU Image Manipulation Program) est un outil d'édition et de retouche d'image, diffusé sous la licence GPLv3 comme un logiciel **gratuit et libre**. Il en existe des versions pour la plupart des systèmes d'exploitation dont GNU/Linux, OS X, et Microsoft Windows.

GIMP a des outils pour la retouche et l'édition d'image, le dessin à main levée, les photomontages, la conversion entre différents formats d'image et bien plus encore de tâches spécialisées. Au besoin, de nombreux plugins peuvent enrichir le logiciel, comme par exemple celui destiné aux images animées comme les fichiers GIF et MPEG.

Les développeurs et mainteneurs de GIMP souhaitent créer un logiciel d'infographie gratuit haut de gamme pour l'édition et la création d'images originales, de photos, d'icônes, d'éléments graphiques de pages web, et d'art pour les éléments de l'interface de l'utilisateur.

Depuis la version 2.8, il rivalise avec Photoshop dont il reprend 95 % des fonctionnalités.

Il est disponible gratuitement sur [www.gimp.org](http://www.gimp.org). Son logo est la mascotte « Wilber ».

## 2. Des fonctions essentielles

Gimp permet de faire de multiples choses, c'est quasiment à l'infini mais pour le travail de base de retouche d'image et de photo, quelques 10 outils sont largement suffisants.

Ces outils sont essentiels pour le web, les animations, les mises en page d'affichettes, etc.

Un fois ces outils maîtrisés, l'apprentissage des autres fonctionnalités sera aisé, via l'aide du logiciel ou de multiples tutoriels sur Internet.

## 3. Gimp : aspect de base

Par défaut, Gimp s'ouvre avec des palettes déplaçables. Cela peut être utile quand on a un écran très large et / ou pour travailler sur plusieurs images à la fois. Sinon, il y a possibilité de travailler avec une fenêtre unique, en activant « Mode fenêtre unique » dans le menu « Fenêtres ».



*Mode fenêtres séparées*

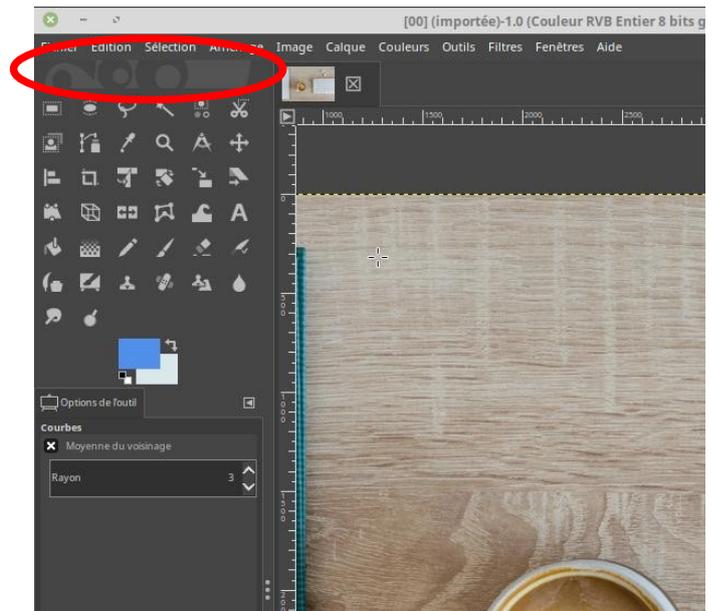


*Mode fenêtre unique*

## 4. Ouvrir un fichier

Pour ouvrir un fichier, il y a 3 techniques :

1. Associer les fichiers avec les extensions désirées (.jpg, .jpeg, .png, .gif...) au logiciel Gimp.
2. Dans Gimp, passer par le menu « Fichier / Ouvrir »
3. Ouvrir Gimp. Prendre le fichier à ouvrir avec la souris et le déposer sur le bandeau supérieur de la barre d'outils en haut à gauche. Dans ce bandeau, on distingue les yeux de Wilber en arrière plan.



## 5. Enregistrer un fichier

- Par défaut Gimp sauve ses fichiers en .xcf. Il suffit d'aller dans le menu « **Fichier / Enregistrer** » ou « **Fichier / Enregistrer sous...** » ou de presser **<Ctrl> <s>**.
- Si vous enregistrer le fichier dans un autre format, il faut utiliser le menu « **Fichier / Exporter comme** » et donner un nom de fichier avec l'extension souhaitée (.jpg, etc.)

Rappel :

- .xcf : format de base de Gimp : permet de conserver tous les calques de travail. Il est souvent intéressant de sauver un fichier en .xcf pour un travail ultérieur et un .jpg pour la diffusion et l'impression.
  - .jpg : photo
  - .tif : photo avec tous les détails pour une impression très haute résolution
  - .png : photo de petite taille, logo, transparence, dessins avec plus de 256 couleurs...
  - .gif : photo de petite taille, logo, transparence, dessins avec moins de 256 couleurs...
- Si vous voulez remplacer le fichier d'origine, menu « Fichier / Ecraser xxx »

## 6. Zoomer – dézoomer l'image

Pour zoomer ou dézoomer l'image ouverte, utilisez la **roulette** de la souris tout en pressant la touche **<Ctrl>**

## 7. Se déplacer dans l'image

Pour se déplacer de haut en bas dans l'image ouverte, utilisez la **roulette** de la souris. Pour se déplacer latéralement, utilisez la **roulette** de la souris tout en pressant la touche **<Shift>**

## 8. Sélectionner une zone

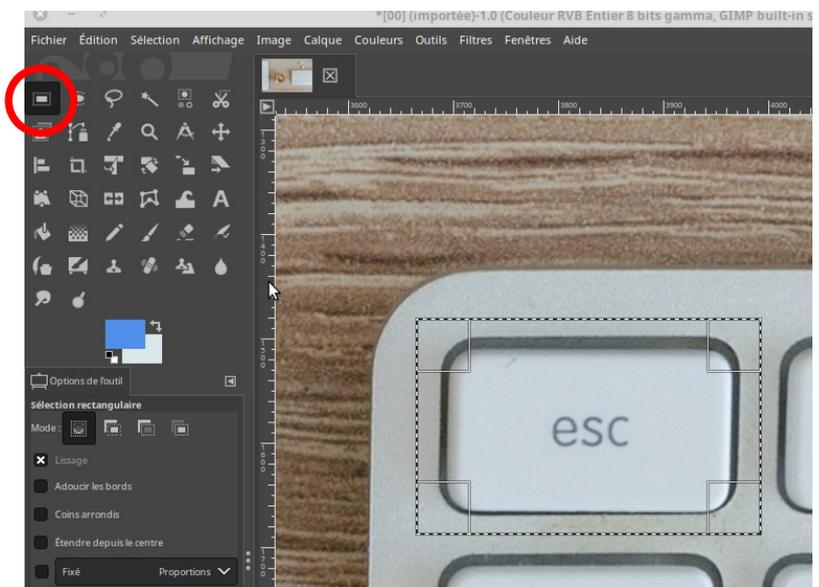
Pour toute une série d'opérations, il est souvent intéressant de **sélectionner** une partie d'une image.

- Une partie sélectionnée est marquée par un pointillé animé. Quand une partie est sélectionnée, les actions ne se portent plus que sur cette zone. Par exemple pour éclaircir une partie de photo mais pas la totalité.
- Pour ajouter d'autres parties à la sélection courante, il faut presser la touche **<Shift>** et cliquer sur l'élément à ajouter.
- Une utile est de parfois rester avec une sélection active, mais sans voir le pointillé animé : menu « **affichage / afficher la sélection** » ou presser **<Ctrl><t>**.
- Il y a aussi moyen d'inverser la sélection par le menu « **Sélection / inverser** ».
- Pour annuler une sélection, menu « **sélection / aucune** » ou presser **<Shift><Ctrl><a>**

Il y a 5 outils de sélection :

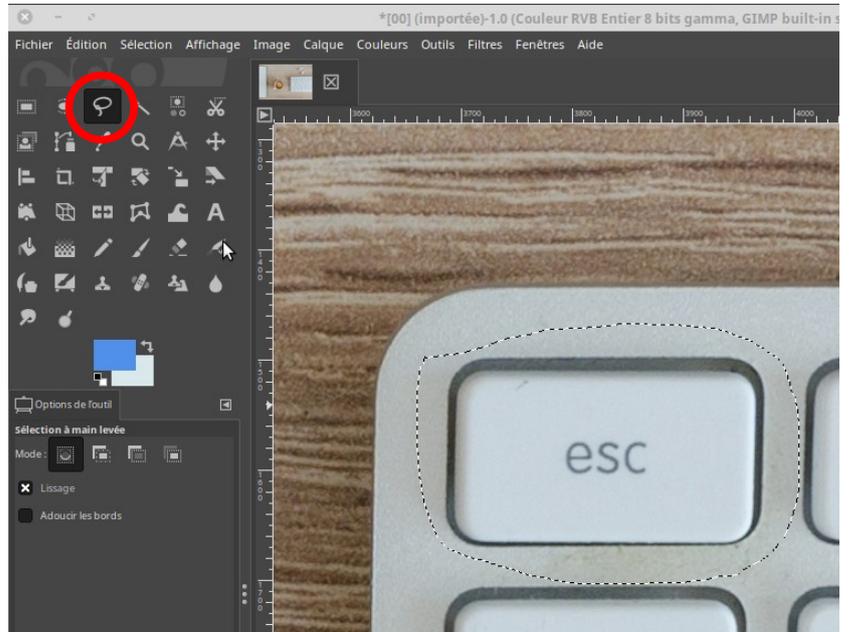
### 1. Le rectangle ou l'ovale

Il suffit de marquer la zone avec la souris.



## 2. La main levée

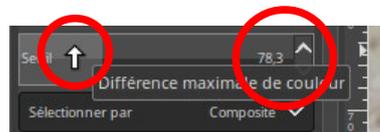
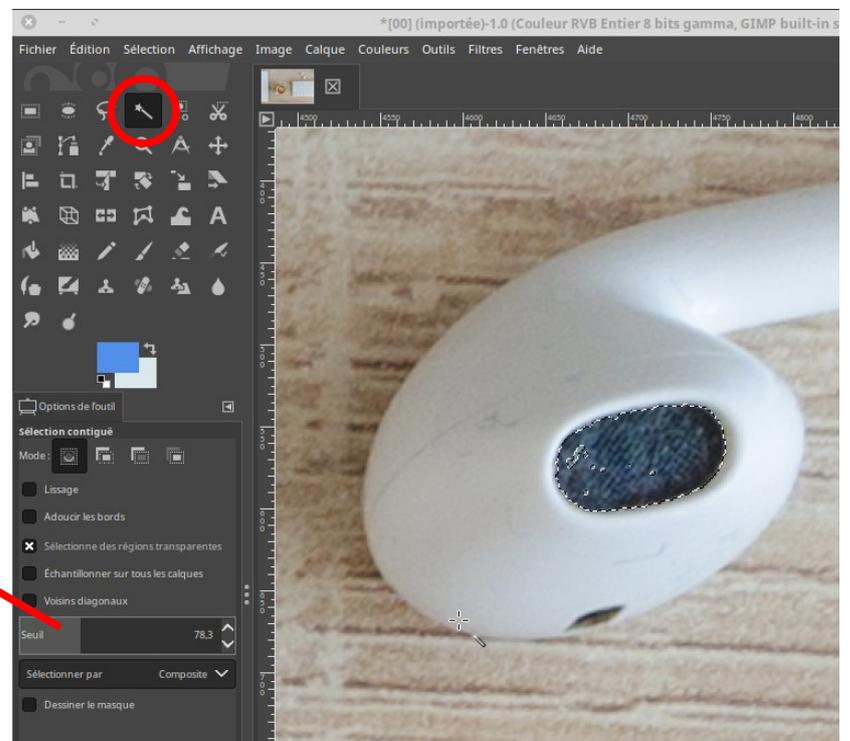
L'icône en forme de lasso permet d'entourer une zone



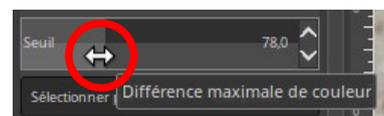
## 3. La baguette magique

Outil très pratique, il permet de sélectionner tous les points adjacents au clic de la souris et qui ont une couleur proche.

L'écart de sensibilité de sélection peut-être réglé via l'option « seuil ».



*partie supérieure  
réglage par grands pas*



*partie inférieure  
réglage par petits pas*

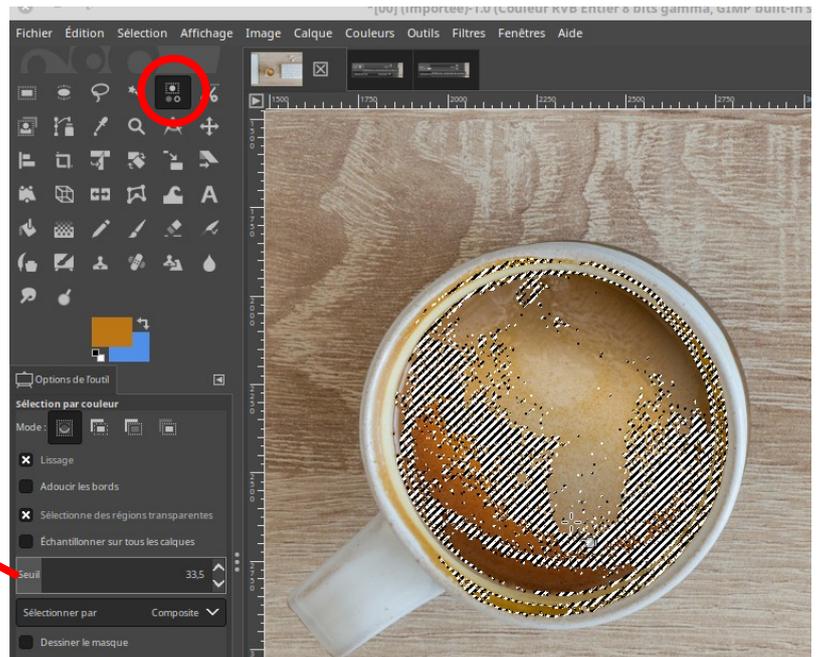
Le réglage du seuil, comme bien d'autres outils, peut se faire

- en entrant la valeur au clavier.
- en réglant la valeur au moyen des flèches haut/bas à droite de la valeur.
- avec la roulette de la souris : en se plaçant dans la partie supérieure du rectangle, on fait évoluer les valeur par grands pas; par petit pas dans la partie inférieure.

#### 4. Les couleurs

Cet outil, similaire à la baguette magique, sélectionne toutes les couleurs de l'image (et pas seulement les points adjacents) qui sont similaires à l'endroit cliqué.

Le seuil peut également être réglé.

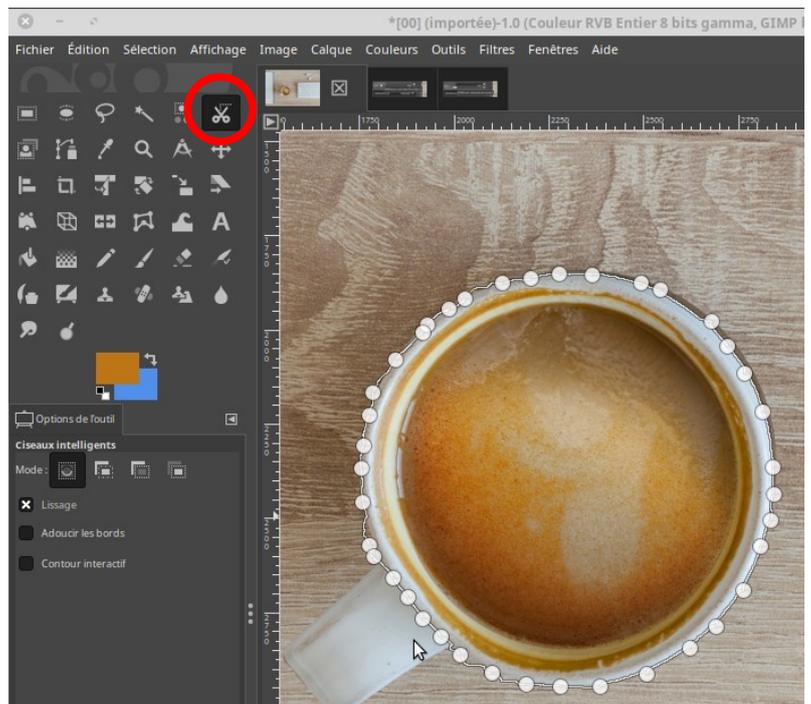


#### 5. Les ciseaux magiques

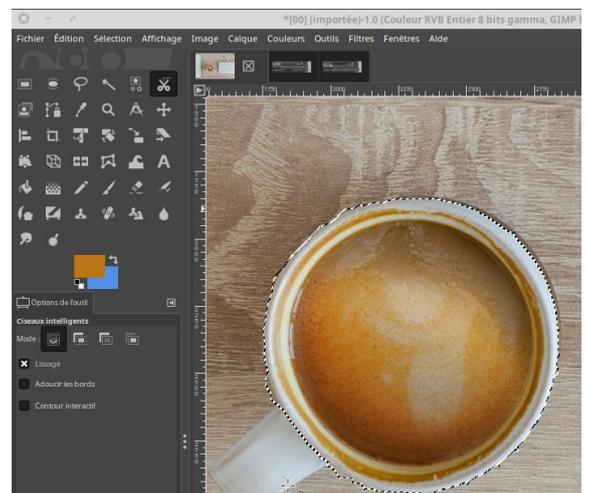
L'outil permet d'entourer une zone à main levée, un peu comme le lasso, mais de manière intelligente, en se basant sur les différences de couleur.

A chaque clic une bulle blanche s'ajoute.

Pour clôturer la zone, il est impératif de cliquer sur la première bulle blanche de la sélection.



La touche <Enter> sélectionnera la zone qui prendra l'aspect sélectionné, comme illustré ci-contre.



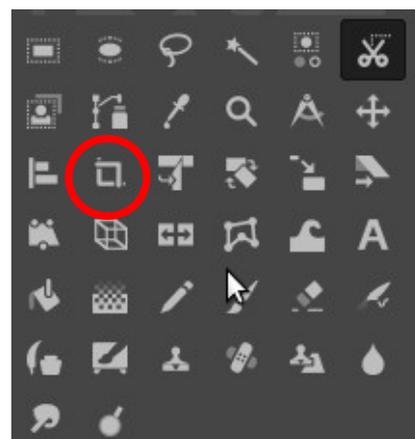
## 9. Recadrer une image

Cette opération est utile pour ne garder d'une image que la zone qui nous intéresse.

Par exemple, pour l'image ci-dessous, on souhaite ne garder qu'un ciel avec 2 montgolfières.



Pour ce faire, sélectionnez d'abord l'outil de découpe (icône avec deux équerres)



Avec la souris, tracez un rectangle recouvrant la zone qui vous intéresse. Ci-dessous, il est visible en « éclairé ».



Ensuite il suffit de double-cliquer dans la zone éclairée : le nouveau fichier est prêt à être sauvé.



## 10. Eclaircir une image

Une image trop sombre peut être aisément éclaircie. Il y a 2 techniques pour cela.

1. Aller dans le menu « **Couleurs / Niveaux** ».

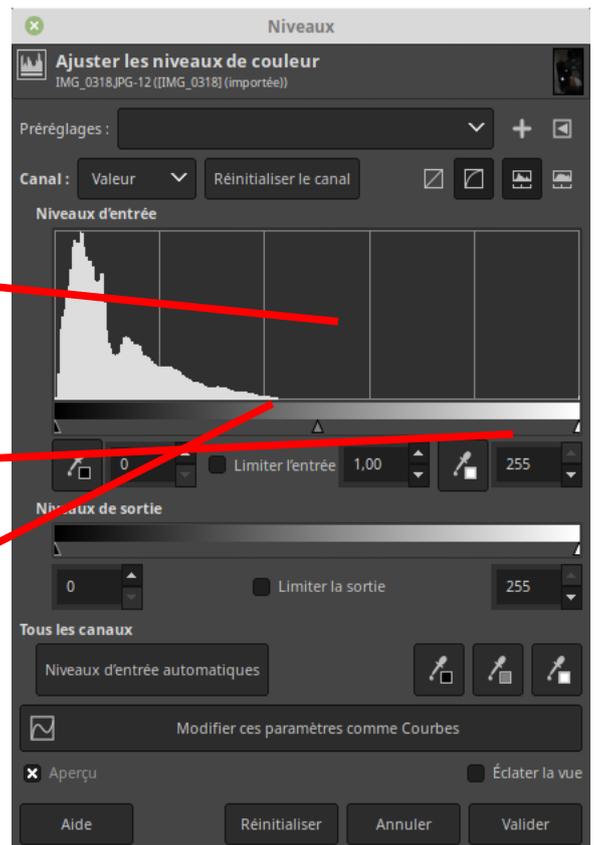


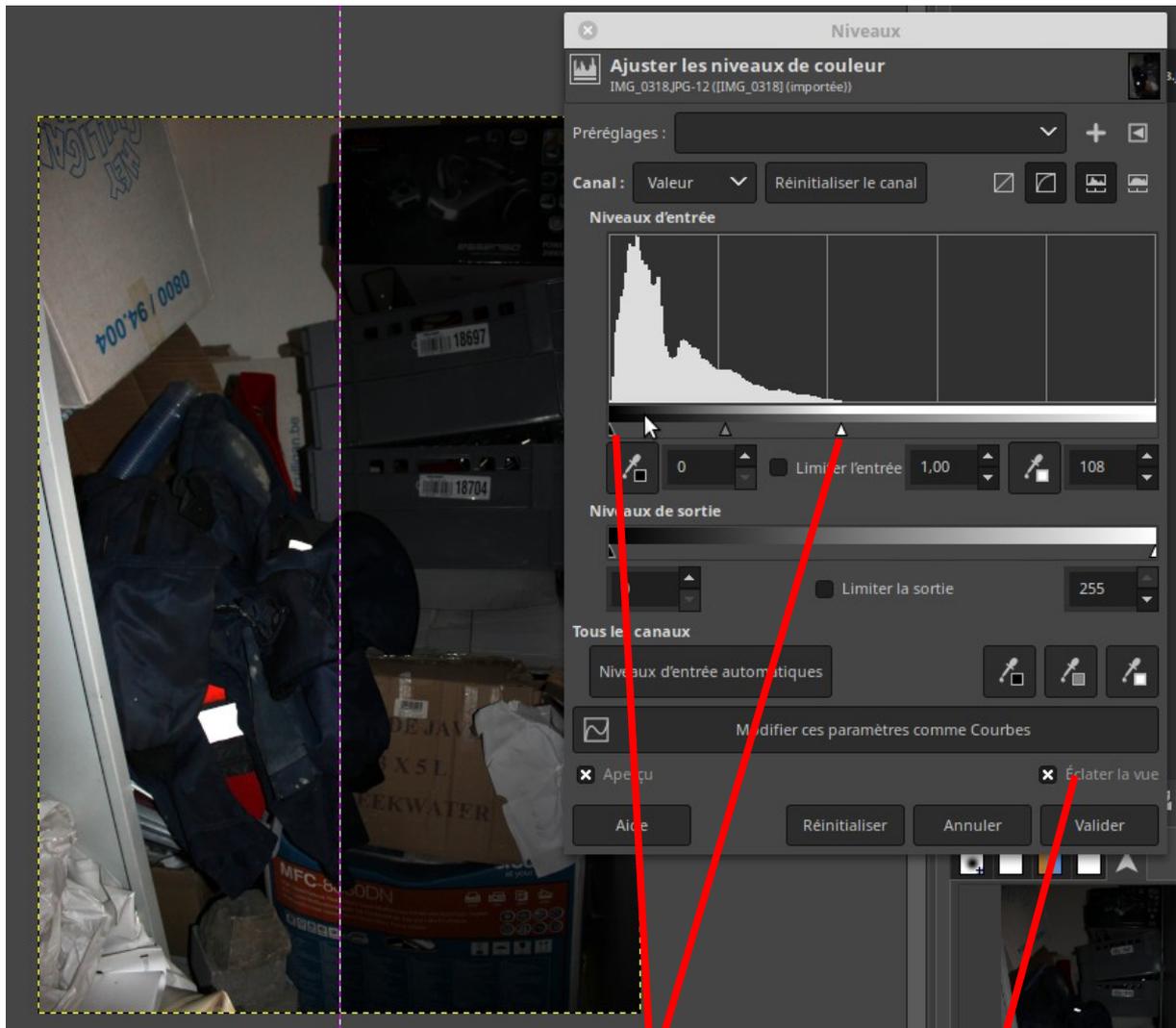
Une boîte de dialogue s'ouvre.

Le graphique des couleurs affiché montre une zone vide sur la droite.

L'idée est de déplacer le curseur blanc à droite, soit en le prenant avec la souris, soit en diminuant la valeur 255 qui lui correspond juste en dessous.

On va déplacer ce curseur vers la gauche, jusqu'au début de la partie droite du graphique.





Maintenant, les curseurs couvrent l'entièreté du graphique.

Nouveau dans Gimp 2.10 : cochez « Eclater la vue » pour avoir un aperçu immédiat du résultat

On peut valider la boîte de dialogue.

La photo est nettement plus claire !

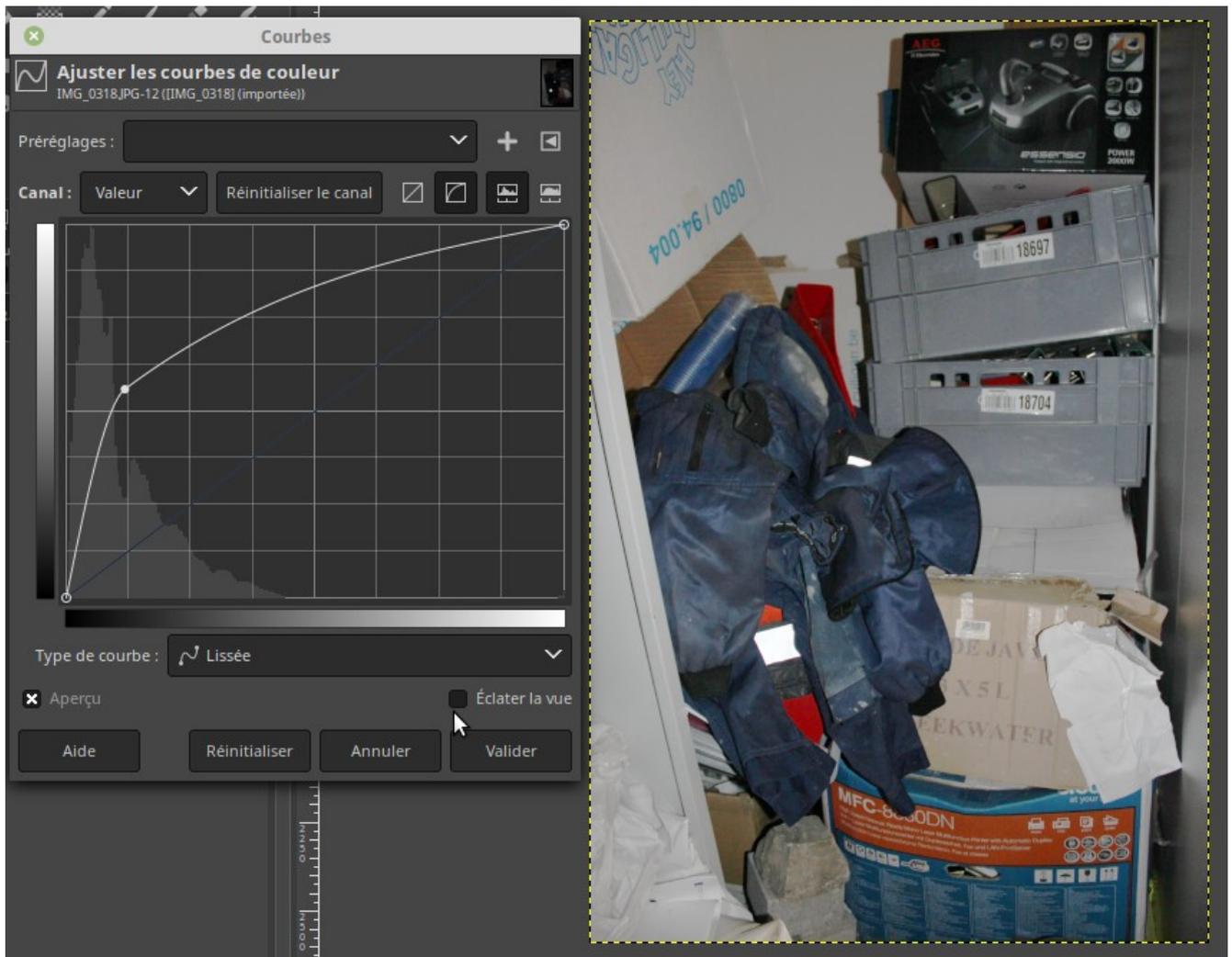


2. Une seconde technique pour éclaircir une image consiste à appeler le menu « **Couleurs / courbes** ».

Une boîte de dialogue s'ouvre.

En déplaçant la courbe, on modifie immédiatement tous les paramètres et on peut voir le résultat immédiatement. On peut modifier la courbe à plusieurs endroits.

Valider pour confirmer le choix.



## 11. Renforcer la netteté

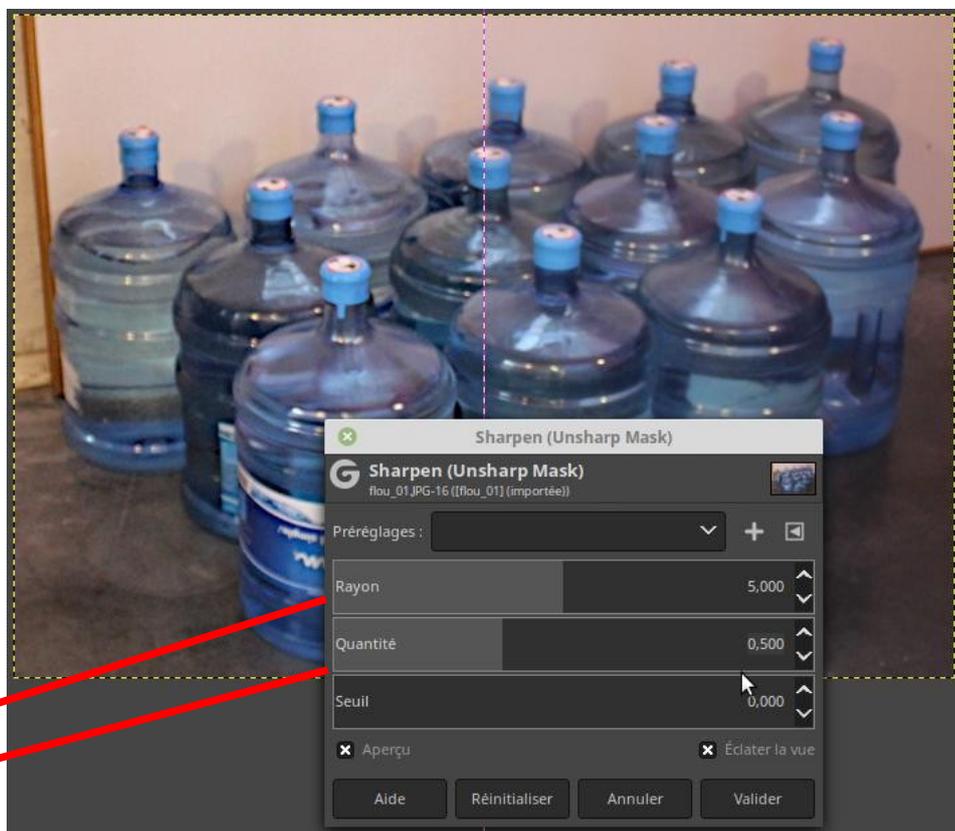
Une image floue peut être rendue plus nette. La technique a ses limites bien sûr mais permet quand même de récupérer certaines photos.



Allez dans le menu  
« **Filtres /  
Amélioration /  
Sharpen (Unsharp  
mask) »**

Si l'effet est trop fort,  
annulez l'opération  
(menu « Edition /  
annuler l'opération »  
ou pressez **<Ctrl>  
<Z>**)

Vous pouvez jouer sur  
le paramètre  
« **Rayon** » et  
« **Quantité** » pour  
diminuer l'effet.



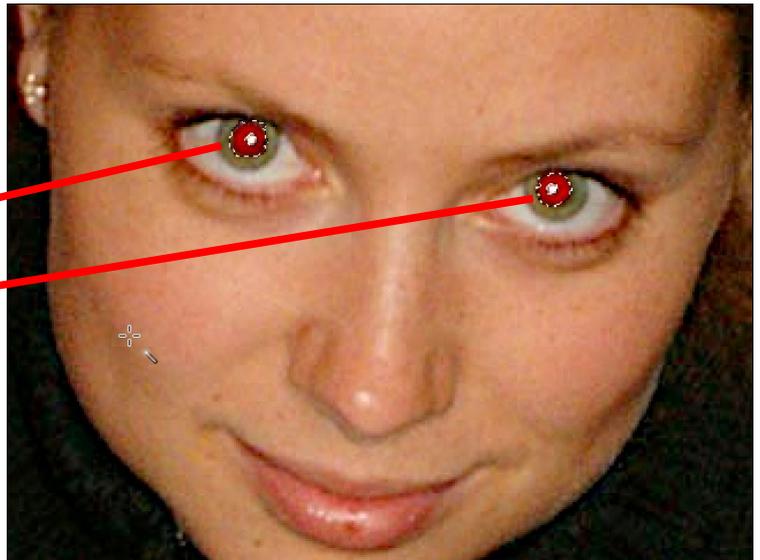
## 12. Corriger les yeux rouges

Pour corriger les yeux rouges :

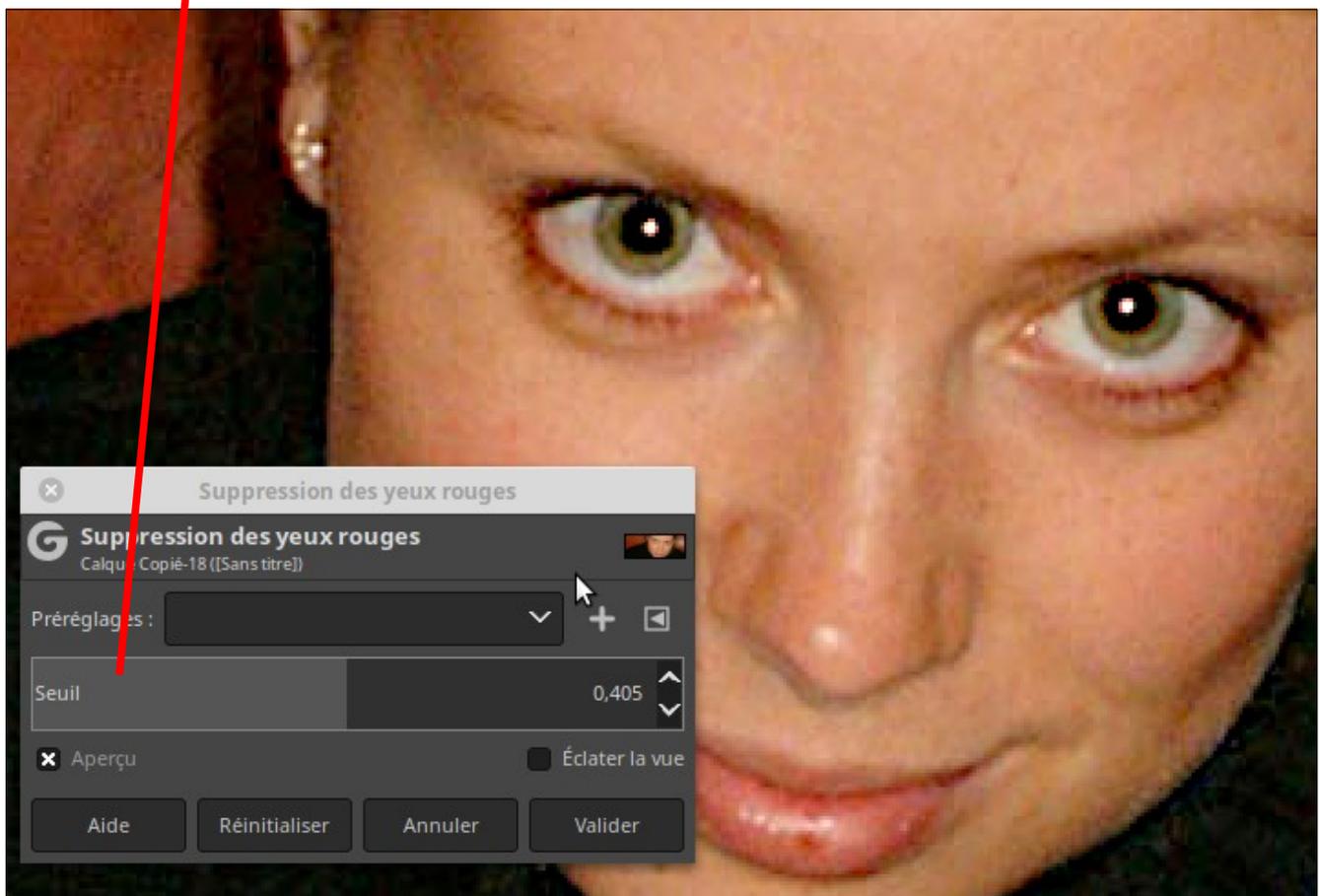
- Sélectionnez l'outil « baguette magique »
- Cliquez un œil rouge
- Appuyez sur <Shift> et cliquez le deuxième œil

La sélection est visible : les deux yeux sont entourés d'un liseré qui scintille.

Pour faciliter le travail, vous pouvez rendre ce liseré invisible : <Ctrl><t>



Allez dans le menu « Filtres / Amélioration / Suppression des yeux rouges » et réglez le seuil de correction.



# 13. Supprimer un élément en recréant un fond (clonage)



Pour l'exemple, on va supprimer la montgolfière qui est au fond du décor et « remettre du ciel » à sa place.

On sélectionne l' « **outil de clonage** »

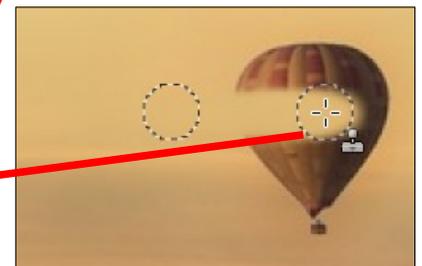
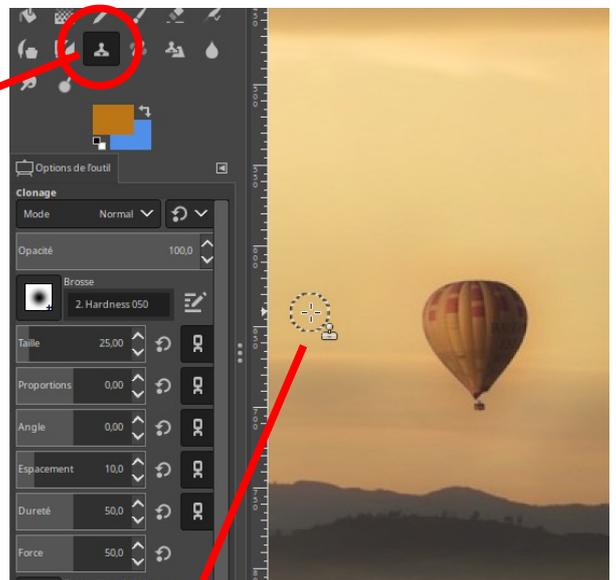
Sélectionnez ensuite les paramètres :

- taille (25)
- brosse (1ère ou 2ème)
- proportions et angle (0)
- espacement (10)
- dureté (50)
- force (50)

*(N.B. : Jouez sur les paramètres pour d'autres effets.)*

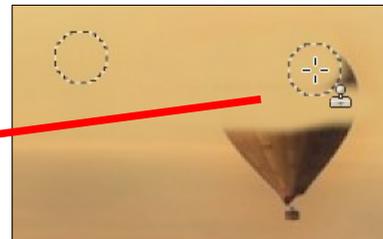
Placez la souris à une certaine distance à gauche du ballon, pressez et maintenez la touche < Ctrl » et cliquez : une zone circulaire s'inscrit : on va l'appeler « zone source »

Avec la souris, mettez la souris immédiatement à gauche du ballon, cliquez, maintenez enfoncé et passez sur le ballon : Gimp copie la zone source à l'emplacement de votre souris !



La couleur du ciel n'est pas uniforme : resélectionnez une autre zone source dont la couleur est proche de ce qu'il faut « recréer » et recommencez l'opération.

Attention à la ligne claire entre les couches de nuages !



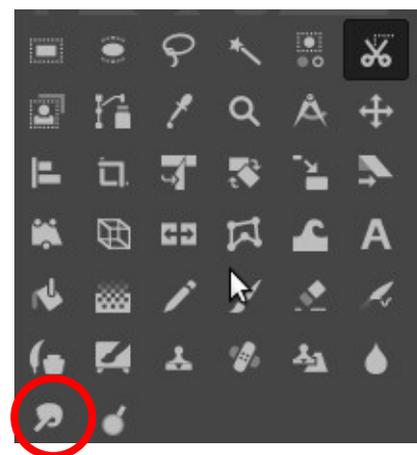
La zone est complètement nettoyée.



## 14. Supprimer un élément ou une tache (barbouillage)

Un autre outil peut être utilisé pour le même genre de travail : l'« **outil de barbouillage** ».

Il se comporte exactement comme si vous placiez votre doigt sur de la peinture fraîche et l'étaliez.

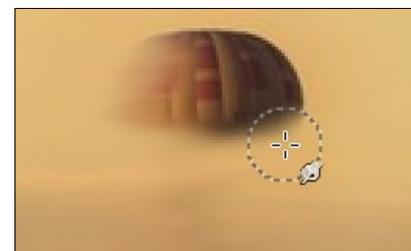


Pour un résultat optimal, placez-vous une fois à gauche, une fois à droite et ainsi de suite.

L'outil est bien adapté à de petites zones car il estompe avec un certain flou également.

Il peut être **complémentaire** à l'outil de clonage, en finition.

N'hésitez pas à zoomer pour travailler, à faire varier les paramètres de taille et de dureté.

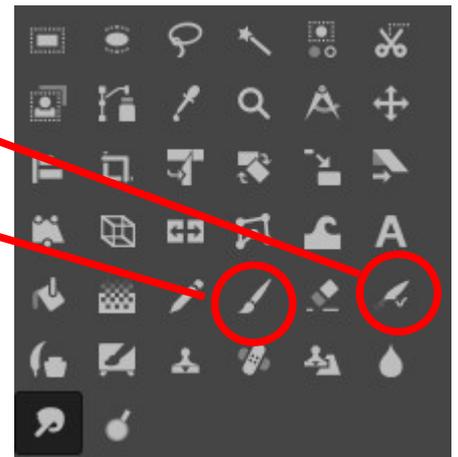


# 15. Supprimer un élément ou une tache (pinceau et aérographe)

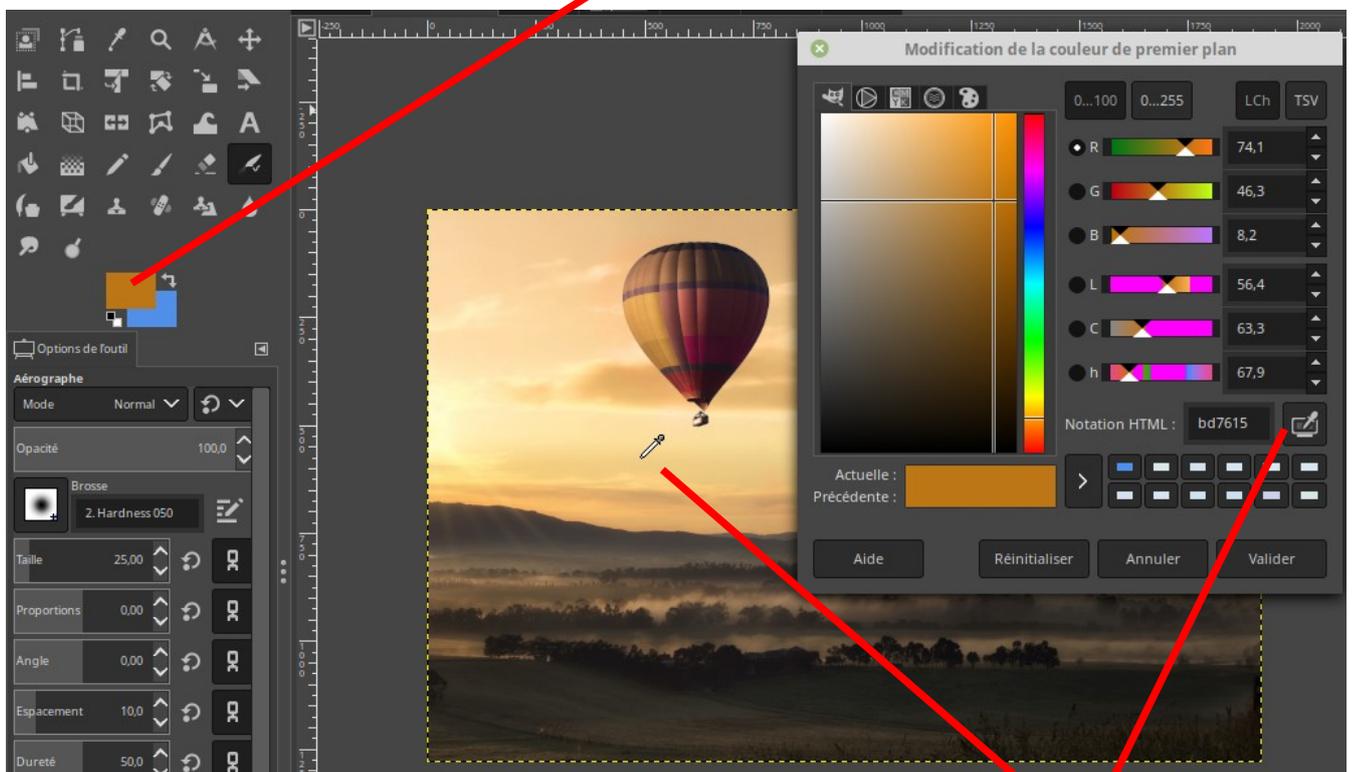
Deux outils sont très utiles : le **pinceau** et l'**aérographe**

Les effets sont similaires : le trait du **pinceau** est très marqué...

Mais l'**aérographe** est plus léger et nécessite de passer plusieurs fois, ce qui permet un travail tout en finesse.



Pour le choix de la couleur, cliquez la couleur d'avant-plan.

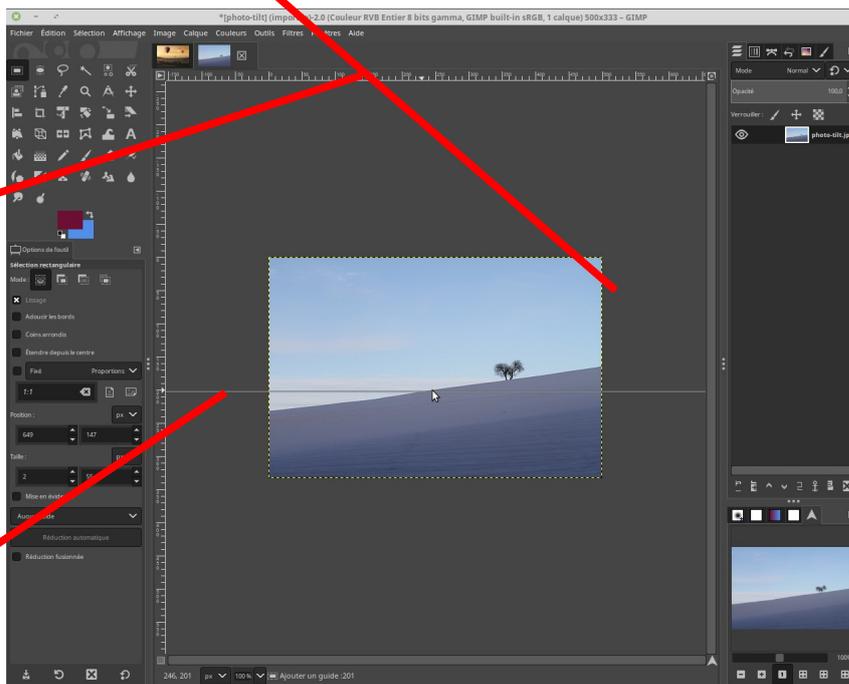


Une boîte de dialogue s'ouvre : sélectionnez la couleur souhaitée, ou prenez la **pipette** pour capturer une couleur dans votre image.

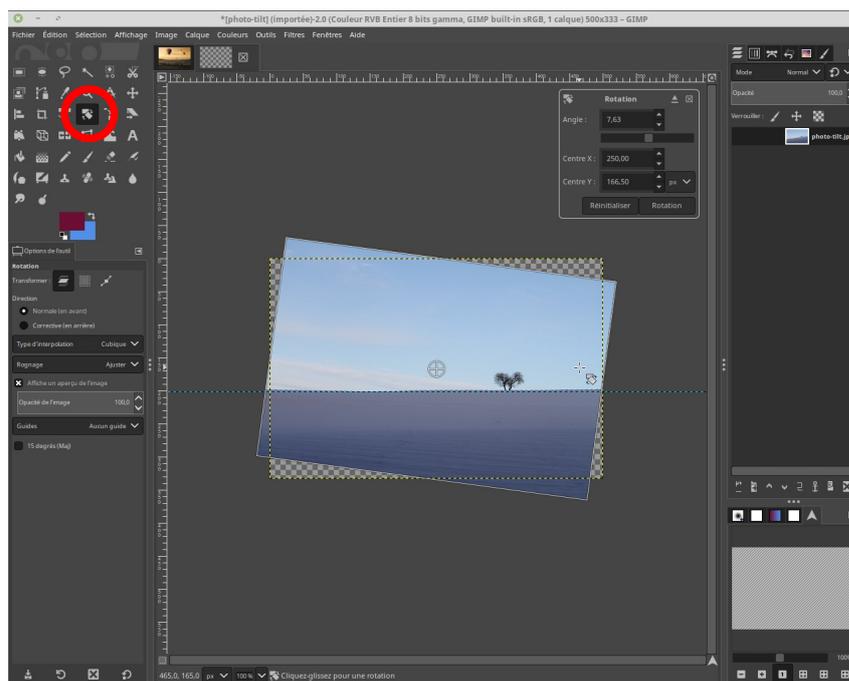
## 16. Faire pivoter une image

Pour redresser une image, placer d'abord un **guide** :

- cliquez avec le bouton de gauche dans la règle graduée au-dessus de l'image et maintenez le bouton enfoncé
- descendez avec la souris au milieu de la ligne à redresser
- relâchez la souris : un guide est en place



- sélectionnez l'outil « rotation »
- cliquez dans la photo avec le bouton de gauche, gardez le bouton enfoncé et faites pivoter la photo en vous alignant sur le guide
- cliquez le bouton « rotation »



- recadrez la photo (outil « découpage ») ou..  
recréez le fond manquant



# 17. Mettre une image à un rapport hauteur / largeur bien précis & créer une vignette

Pour le Web, on est souvent amené à créer des petites images, souvent cliquables d'ailleurs pour en obtenir un zoom.

Prenons par exemple le besoin de créer une vignette au format 300 / 225, cliquable pour afficher la même image en plus grand.

L'idée est que l'image plus grande, une fois zoomée, reste dans ce rapport 300/225

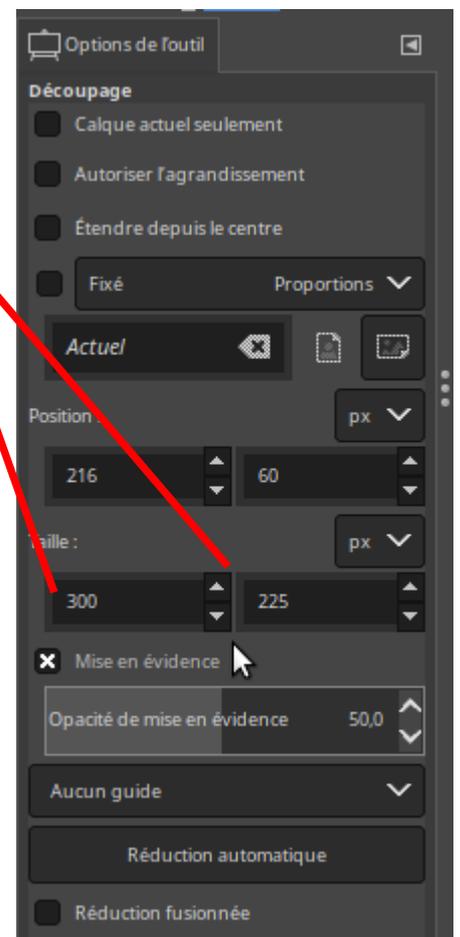
1. Première étape : mettre toute l'image dans un rapport 300 / 225 (cela veut dire que la dimension de l'image sera toujours un multiple de 300 / 225 : par exemple une image 600 / 450, 1200 / 900, 1800 / 1350, etc.)
2. Sélectionnez d'abord l'outil de découpage (icône avec deux équerres – voir chap 9)
3. Tracer un petit rectangle de sélection en haut à gauche de l'image



4. Directement sous la barre d'outils se trouve la palette des options de l'outil sélectionné (ici l'outil de découpe).

On va commencer par remplir les options de taille : 300 et 225.

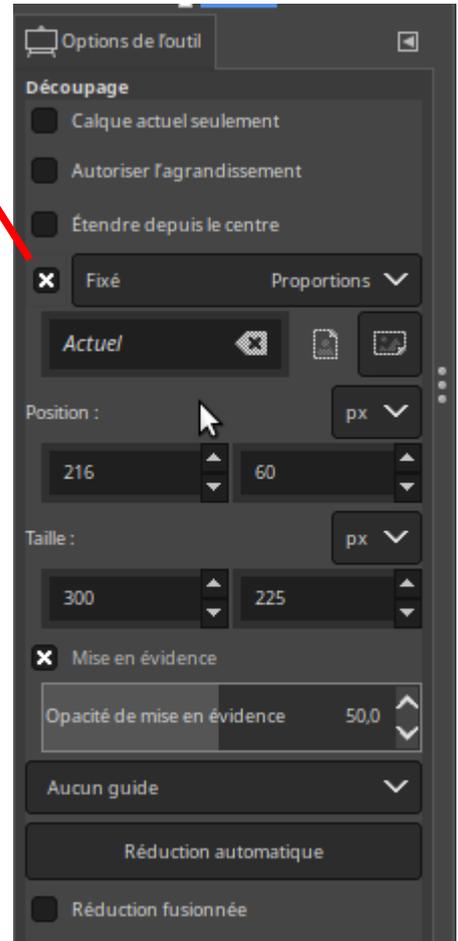
La zone sélectionnée prend la taille 300 / 225



5. Ensuite, il faut cocher la case « Fixé : proportions »

Cela fait, positionner le cadre de sélection dans le coin supérieur gauche et l'agrandir au maximum.

Il s'agrandit, mais en restant strictement dans le rapport 300 / 225.

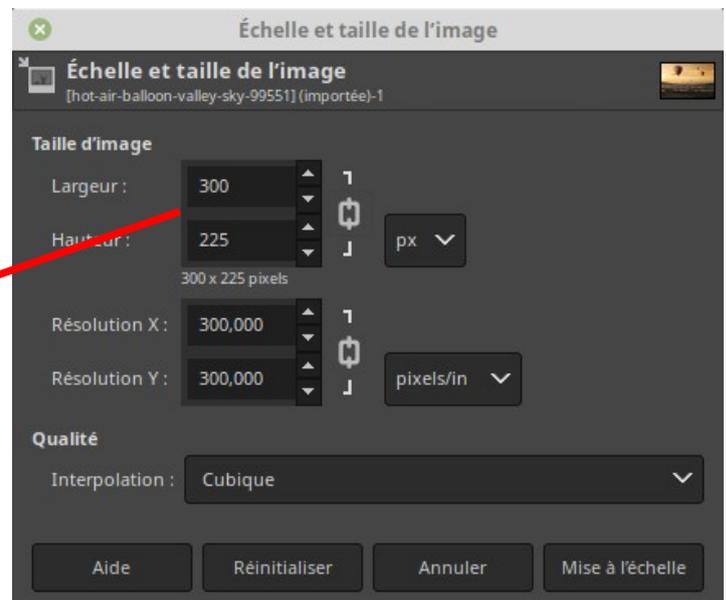


Une fois au maximum, positionner le cadre pour avoir le meilleur cadrage et double-cliquer.

6. La photo est maintenant au rapport 300 / 225. On l'enregistre. C'est la version en grande taille, qui pourra être zoomée.

7. Pour la création de la vignette, il suffit d'aller dans le menu « **Image / Echelle et taille de l'image** » et de mettre 300 / 225 comme taille.

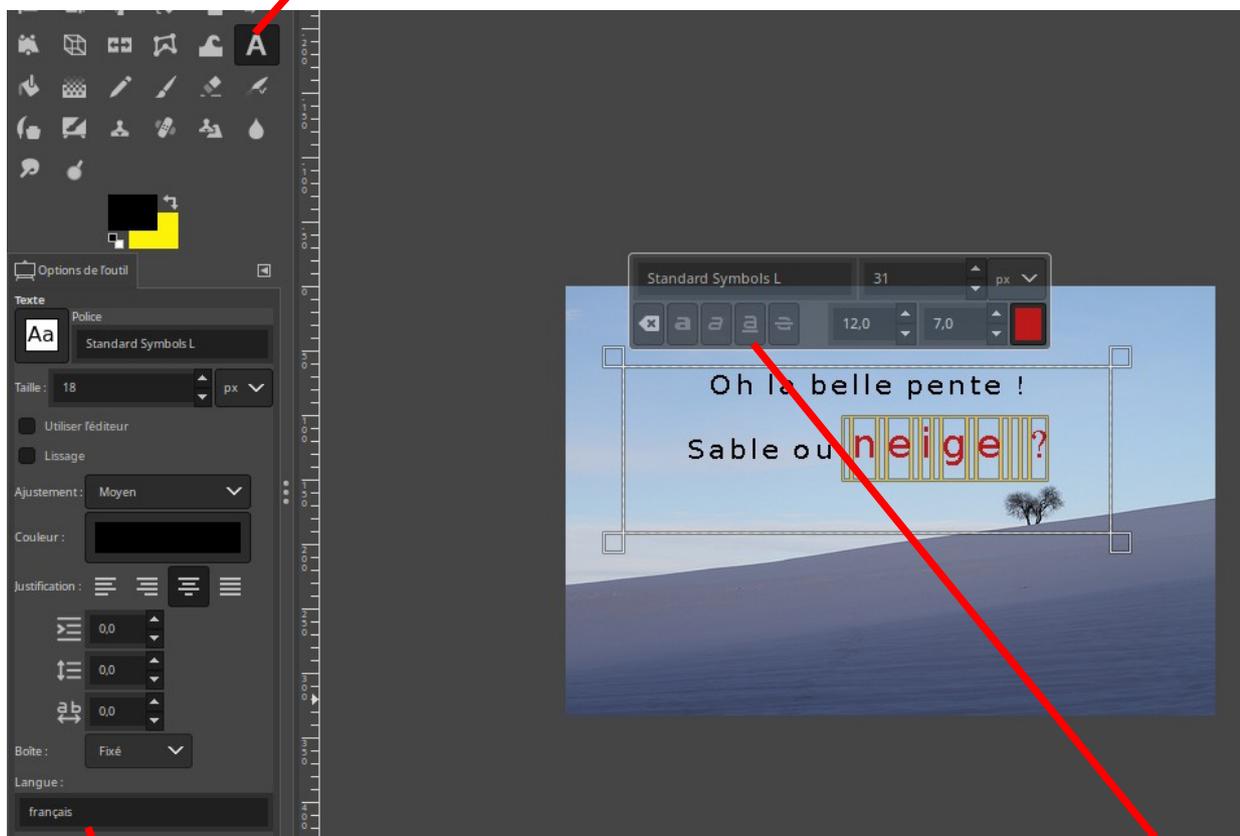
La vignette est prête et il suffit de l'enregistrer.



## 18. Ajouter un texte

Pour ajouter un texte sur une image, utilisez l'outil « **texte** ».

Sélectionnez l'outil « **texte** » et avec la souris, cliquez à gauche et entourez la zone qui doit accueillir le texte.



Tapez le texte.. et sélectionnez-le.

Une série d'options sont disponibles, au niveau de la boîte de texte (dimension, couleur, gras, italique, écartement ligne...)

D'autres options sont disponibles dans la barre d'options à gauche. La sélection de la police y est plus facile.

# 19. Travailler avec les calques

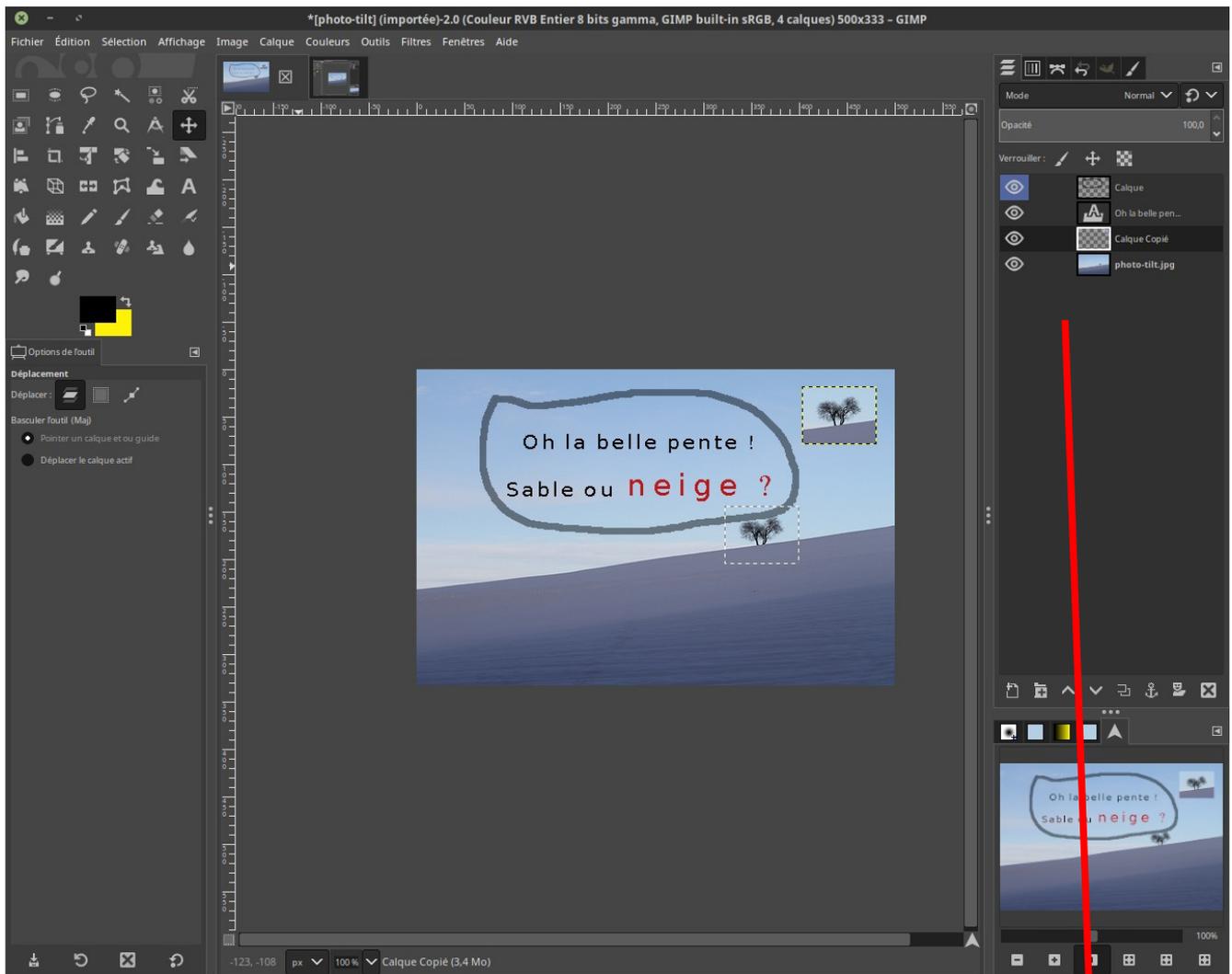
Les calques sont des un outils les plus puissants de GIMP et nécessiteraient plusieurs jours de cours.

De façon élémentaire, les calques sont visibles dans une boîte spécifique accessible par le menu « Fenêtres / fenêtres ancrables / calques ».

Les calques sont comme des feuilles transparentes, empilées les unes sur les autres. Sur chaque calque, vous pouvez dessinez ce que vous voulez.. et pour chaque calque séparément, y appliquer toutes les possibilités de gimp.

Les calques peuvent être déplacés dans la pile des calques, protégés, cachés, assombris, etc.

Le texte ajouté sur un dessin (vu au chapitre précédent) est un calque séparé.



Calques

## 20. Tutoriels & documentations

Guide utilisateur officiel : <https://docs.gimp.org/2.10/fr/>

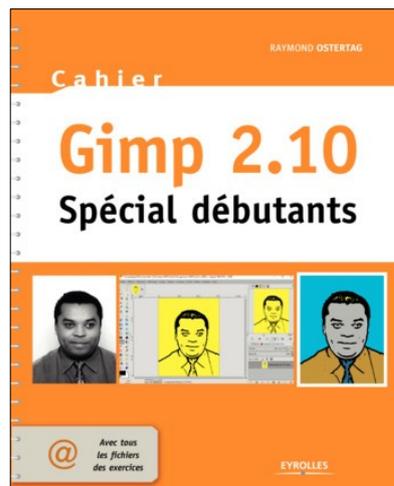
Manuel Floss : <https://fr.flossmanuals.net/initiation-gimp/choisir-gimp/>

60 tutoriels vidéos !

<https://www.youtube.com/channel/UCujU-v-i0qLns0xKpfm2OYg/videos>

Excellent livre, basé sur des copies d'écrans à chaque étape :

<https://www.eyrolles.com/Audiovisuel/Livre/cahier-gimp-2-10-9782212674330/>



En anglais

<http://gmic.eu/gimp.shtml>

<https://www.gimp.org/tutorials/>