




Philippe Morlot

# Manuel pour l'utilisation de Gimp

notamment dans le cadre  
de l'enseignement des arts plastiques



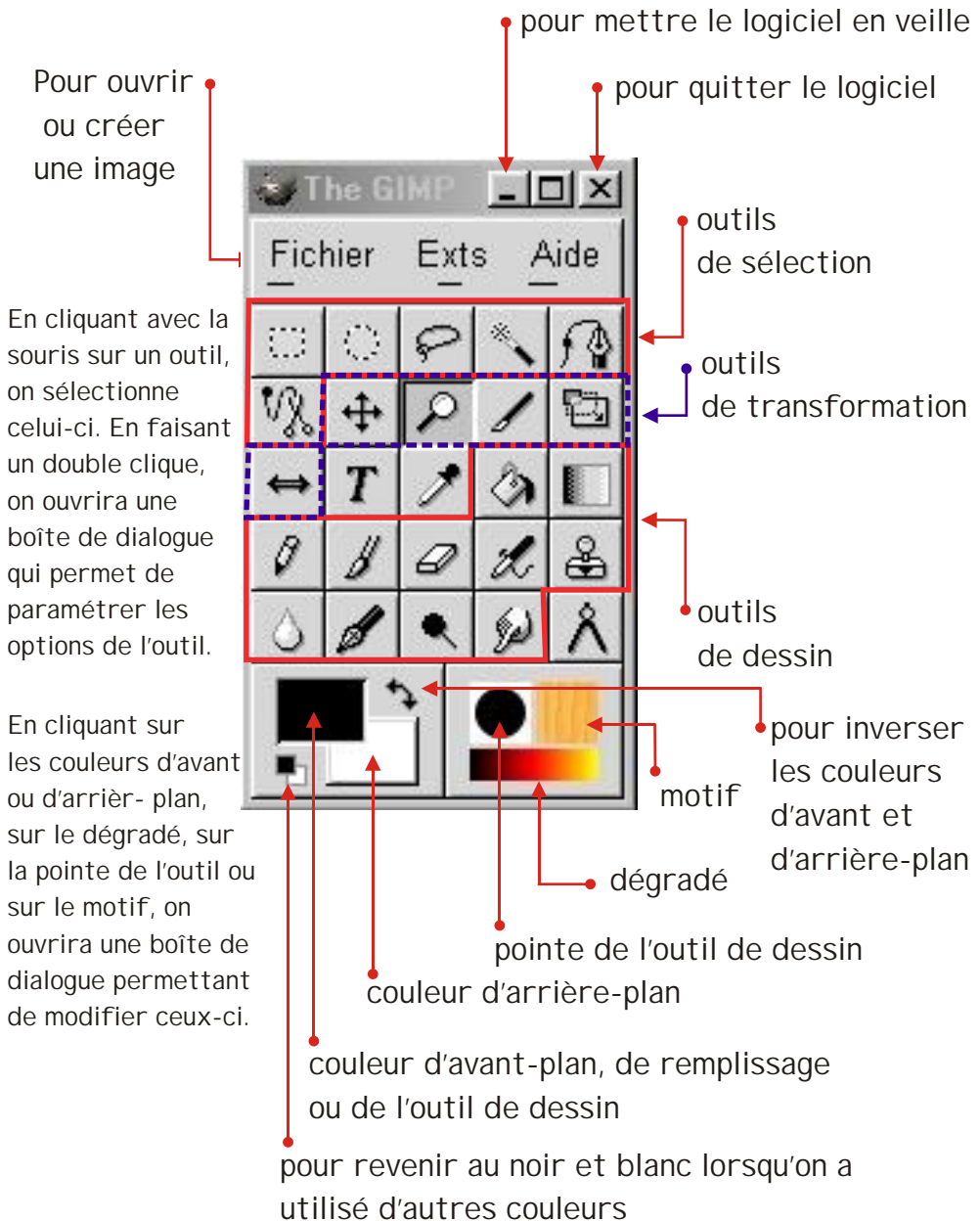
## Petite introduction

Gimp est un puissant logiciel qui permet de retoucher, de manipuler ou de créer des images. Venant du monde Linux, il fonctionne aussi sous windows. Il est libre d'utilisation et gratuit de diffusion, ce qui en fait un outil très attractif pour favoriser son utilisation en milieu scolaire.

Vous trouverez dans ce manuel, en cours de construction, des aides pour apprendre à utiliser Gimp.

La première partie est consacrée aux 25 outils disponibles dont j'explique les principales fonctions. C'est par la pratique que vous comprendrez mieux ces fonctions. N'oubliez pas, on peut toujours annuler ce que l'on vient de faire : **appuyez en même temps sur les deux touches Ctrl + Z du clavier**. Deuxième conseil, il faut toujours désactiver une sélection lorsque vous ne travaillez plus avec (touches **Ctrl + Maj + A**). Ultime conseil, sauvegardez régulièrement votre travail !

## La boîte à outils

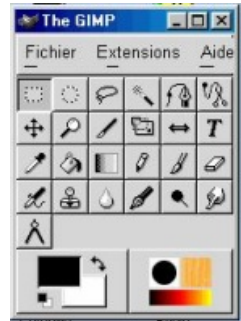


## Sommaire

## Les outils :



- Les outils de sélection
- La baguette magique
- La courbe de Bézier
- Les ciseaux intelligents
- L'outil déplacer
- La loupe
- Rogner et redimensionner
- Transformation
- Symétrie
- Le texte
- La pipette
- Le pot de peinture
- Le dégradé
- Le crayon
- Le pinceau
- La gomme
- L'aérographe
- L'outil de duplication
- L'outil de convolution
- La plume
- Éclaircir ou assombrir
- L'estompe
- L'outil de mesure



## Les outils : sélection

Trois outils de sélection sont à votre disposition : la sélection **rectangulaire**, la sélection **elliptique** et celle **à main levée**. On les utilise de la même manière.

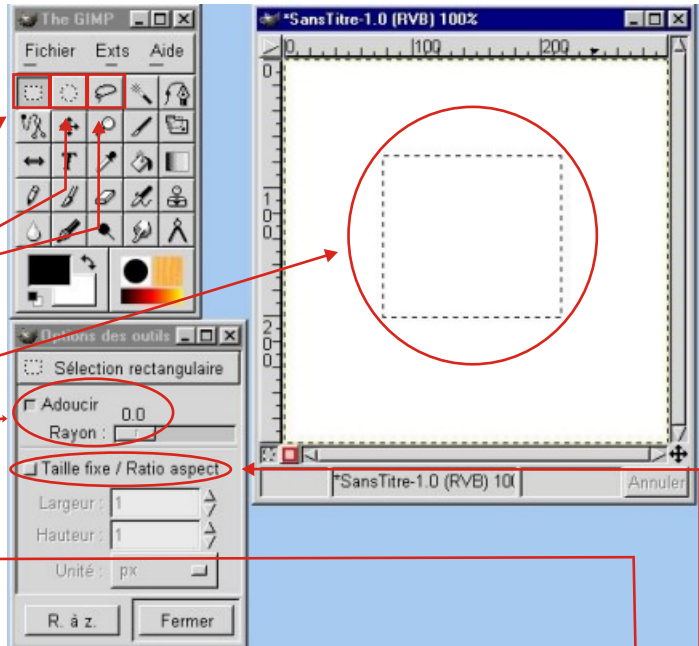
1 La sélection apparaît en pointillés sur l'image. On dit qu'elle est flottante. Seule la zone sélectionnée devient alors sensible aux actions. Pour supprimer la sélection, il faut utiliser les 3 touches : **Ctrl + Shift + A**.

2 En faisant varier le rayon de l'option adoucir dans la boîte **options des outils**, on obtiendra, par exemple, une sélection rectangulaire dont les angles seront plus ou moins arrondis.

3 L'option **taille fixe** permet de pré-définir les dimensions de la sélection.

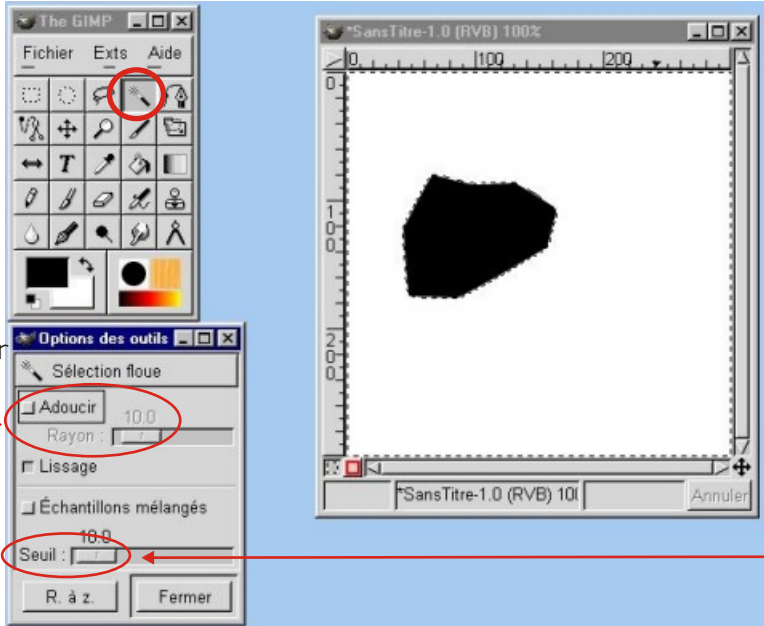
4 En utilisant la touche **Ctrl + la souris** on obtiendra une sélection ou carrée ou circulaire parfaite. En utilisant les touches **Ctrl + Shift + la souris** on obtiendra une sélection ou carrée ou circulaire dont le centre sera le point de départ de la souris.

5 L'outil sélection à main levée permet de sélectionner une surface à l'aide de la souris. Lorsqu'on relâche le bouton gauche de la souris, la sélection se ferme entre le point de départ et d'arrivée de la souris par une ligne droite.



## Les outils : baguette magique

La baguette magique est un outil de sélection. Elle permet de sélectionner des pixels de même couleur ou de couleurs rapprochées. Comme pour les autres outils de sélection, la sélection sera flottante et

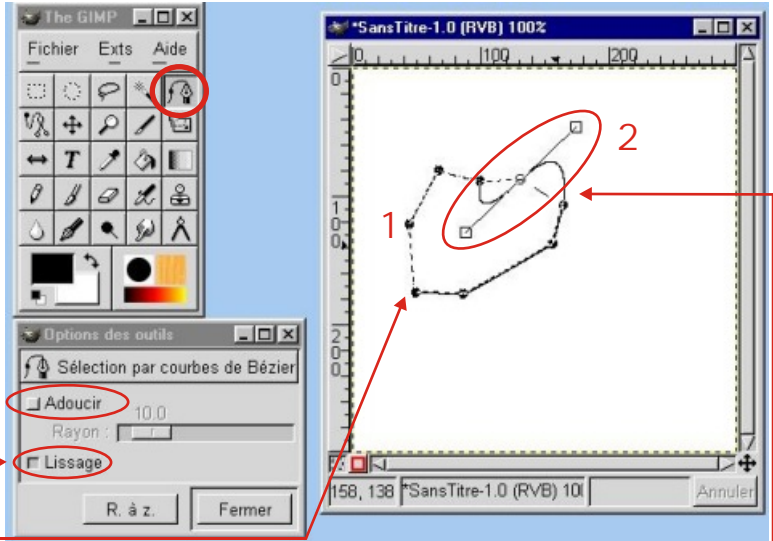


sera la seule zone sensible aux actions (ne pas oublier de supprimer la sélection pour poursuivre le travail : **Ctrl + Shift + A**).

- 1 L'option adoucir donne une surface sélectionnée moins complexe.
- 2 L'option seuil permet de définir les valeurs approchées des couleurs qui seront prises en compte par l'outil. Une grande valeur va donc sélectionner une surface plus importante.

## Les outils : courbe de Bézier

Cet outil de sélection est un outil très intéressant. Il permet de sélectionner une zone et d'affiner cette sélection.



1 On définit les points de la sélection en cliquant avec

la souris aux endroits déterminés. On ferme la sélection en cliquant sur le point de départ puis on clique alors à l'intérieur de la sélection qui devient active (ligne pointillée qui scintille).

2 On peut alors éditer chaque point en cliquant dessus. En déplaçant les poignées de ce point, on modifiera la courbure de la ligne.

3 En utilisant la touche **Ctrl**, on pourra déplacer à l'aide de la souris un point de la sélection.

4 Les deux options : **Adoucir** et **Lissage**, que l'on retrouve avec les autres outils de sélections permettent :

**Adoucir** : atténue les bords de la sélection (paramétrable),

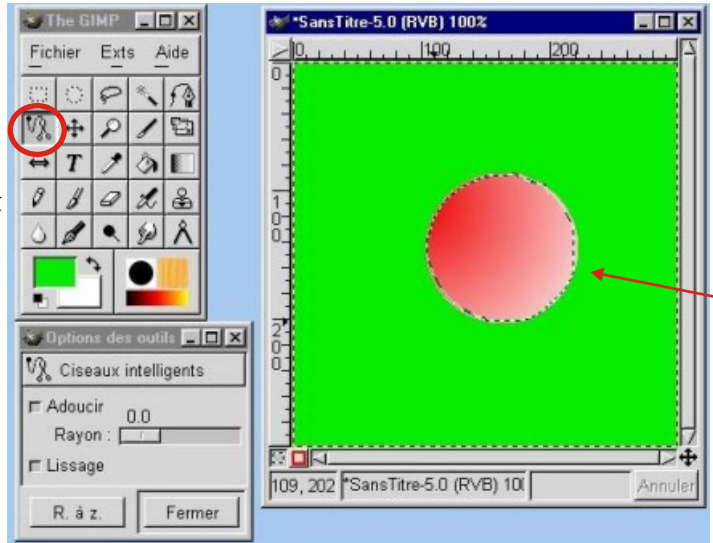
**Lissage** : supprime les effets d'escalier.

## Les outils : les ciseaux intelligents

Les ciseaux intelligents permettent de sélectionner une zone en positionnant des points à la limite de la surface choisie.

Ils définissent alors une ligne en fonction du contraste (on aura intérêt de ne l'utiliser que si ce

contraste est très marqué, sinon on choisira l'outil **courbe de Bézier**).



1 La sélection se fait en cliquant sur l'image aux limites de la surface choisie. On ferme la sélection en revenant au point de départ. Un clique à l'intérieur de la zone rend la sélection active.

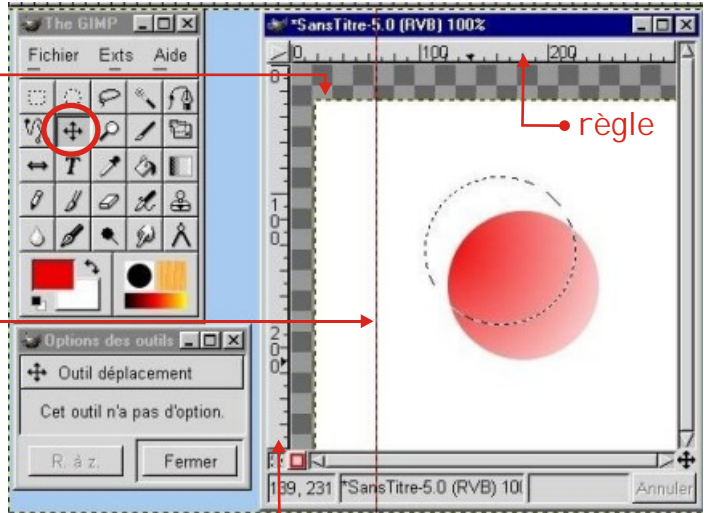


## Les outils : déplacer

Cet outil permet de déplacer un calque, une

sélection flottante, ou une ligne guide.

1 La sélection flottante sera déplacée avec la souris. Un double clique est la sélection sera définitivement fixée.



règle

2 Le calque se déplace de la même façon. On utilisera la boîte calque pour déplacer le calque voulu.

3 La ligne guide se crée lorsqu'on part des règles (verticale ou horizontale) avec l'outil déplacer. On positionne cette ligne à l'endroit voulu dans l'image. Ces lignes guides permettent de positionner correctement les autres éléments dans l'image. On supprime ces lignes en les ramenant sur les règles.

## Les outils : la loupe

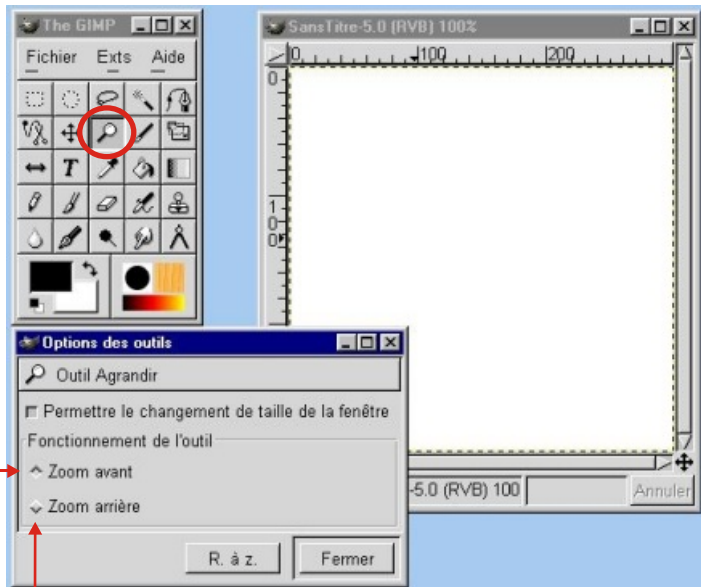
La loupe permet d'agrandir ou de réduire l'affichage d'une zone de travail.

1 Agrandir ou réduire se choisissent dans la boîte d'options des outils.

2 On peut utiliser

les touches + ou - du clavier avec la loupe.

3 L'utilisation de la touche **Ctrl** fera que la loupe réduira, il faudra alors appuyer sur la touche **Ctrl** pour agrandir.



## Les outils : rogner et redimensionner

Cet outil sert à découper ou redimensionner une sélection. On pourra travailler sur l'image ou sur un claque.

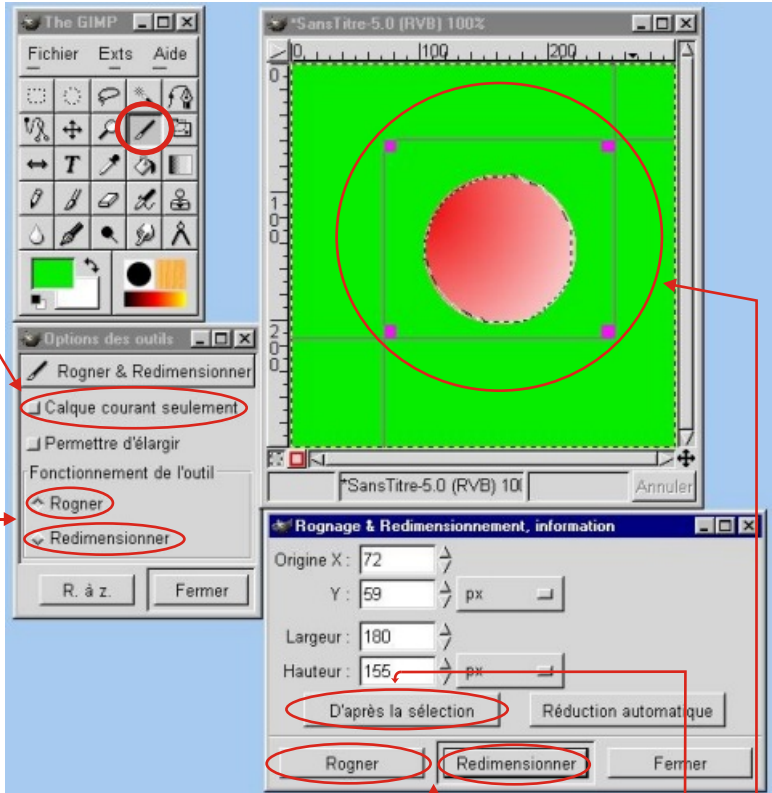
1 On choisit une des deux fonctions dans la boîte options des outils.

2 On sélectionne la zone à l'aide d'un cliquer de la souris qu'on déplace jusqu'à l'endroit désiré.

La sélection apparaît sur l'image dans un rectangle aux angles marqués.

3 Dans la boîte rognage & redimensionnement, on clique sur le bouton rogner ou redimensionner pour exécuter l'action.

4 Le bouton d'après sélection permet de rogner ou redimensionner une sélection existante sans avoir à la sélectionner de nouveau avec l'outil.



## Les outils : transformation

Cet outil permet d'effectuer quatre transformations. Celles-ci peuvent ne s'appliquer qu'à un calque ou même qu'à une sélection dans l'image.

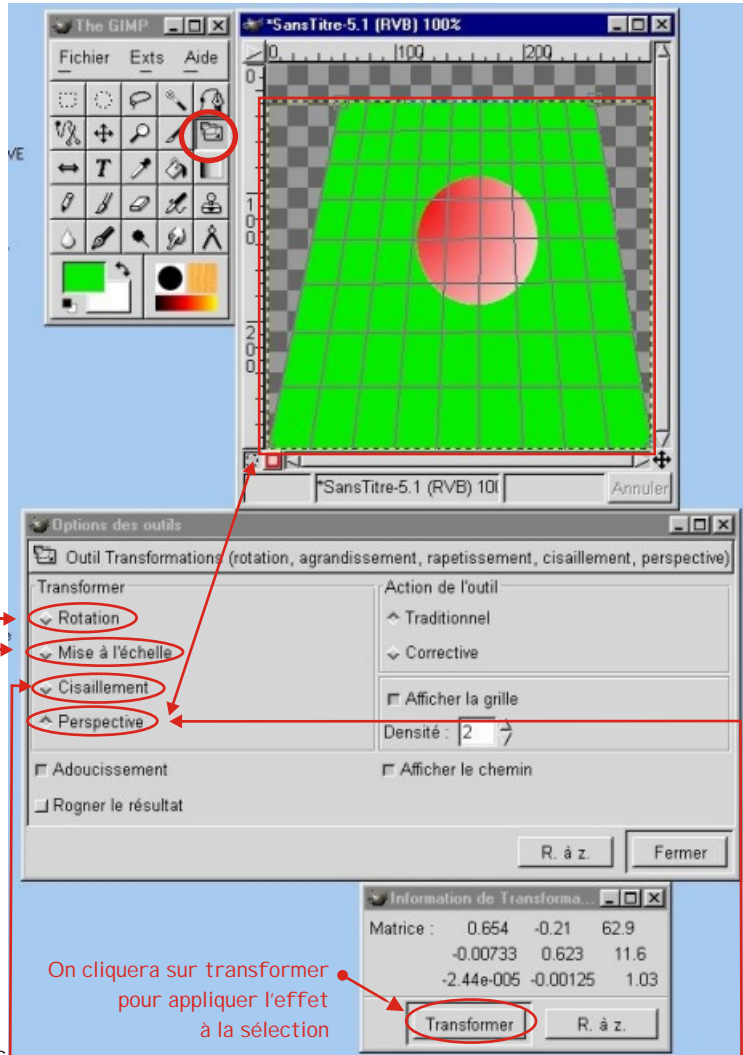
1 **Rotation** permet de faire tourner la sélection en fonction d'un point central qu'on peut positionner avant d'effectuer la rotation avec la souris ou en précisant l'angle dans la boîte d'informations.

2 **Mise à l'échelle** permet d'agrandir ou de réduire une sélection. En utilisant la touche **Ctrl**, on effectue celle-ci dans le sens

horizontal ; dans le sens vertical avec la touche **Alt**. L'utilisation de ces 2 touches en même temps permet de garder les proportions de la sélection.

3 **Cisaillement** transforme la sélection en un parallélogramme déformable.

4 **Perspective** permet de modifier les effets de perspectives (redresser ou accentuer la vue fuyante d'un immeuble dans une photo).

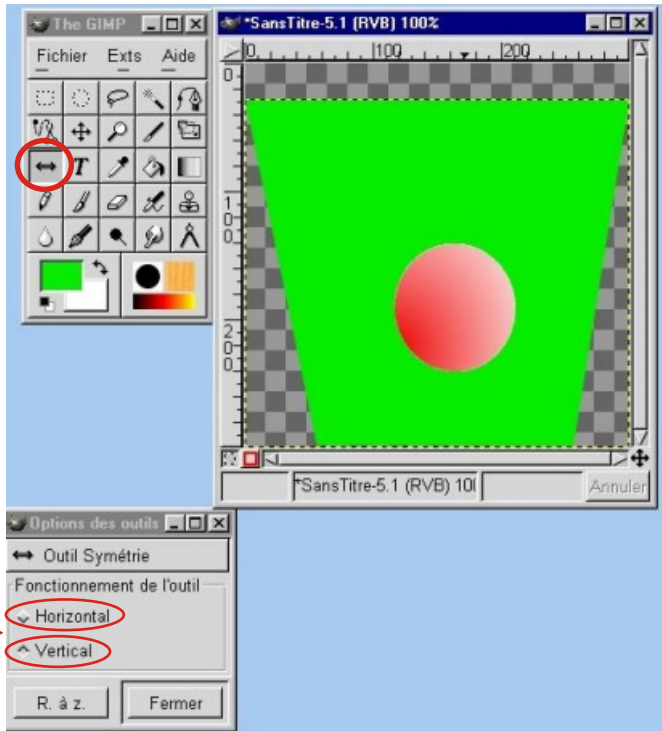


## Les outils : symétrie

Cet outil permet de retourner ou une sélection ou un calque ou l'image. On peut basculer ceux-ci dans le sens horizontal comme dans le sens vertical.

1 Un simple clique avec la souris dans l'image effectue l'action.

2 Le sens de basculement peut se choisir dans la boîte options des outils. En utilisant la touche **Ctrl**, on obtient le même effet.



## Les outils : texte

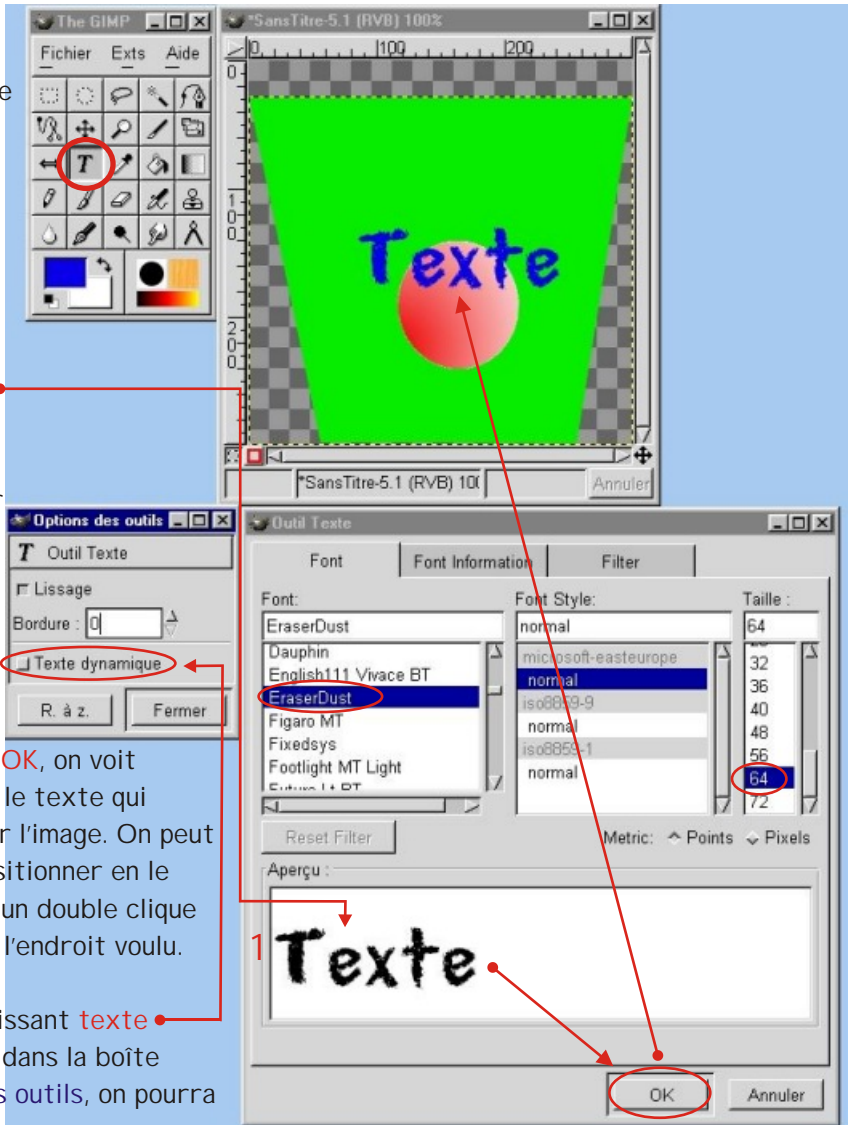
Cet outil permet d'introduire du texte dans une image.

1 On écrit le texte dans la fenêtre de la boîte de l'outil après avoir choisi la police et la taille de celle-ci.

Après avoir cliqué sur **OK**, on voit apparaître le texte qui scintille sur l'image. On peut alors le positionner en le déplaçant, un double clic le fixera à l'endroit voulu.

2 En choisissant **texte dynamique** dans la boîte options des outils, on pourra écrire un

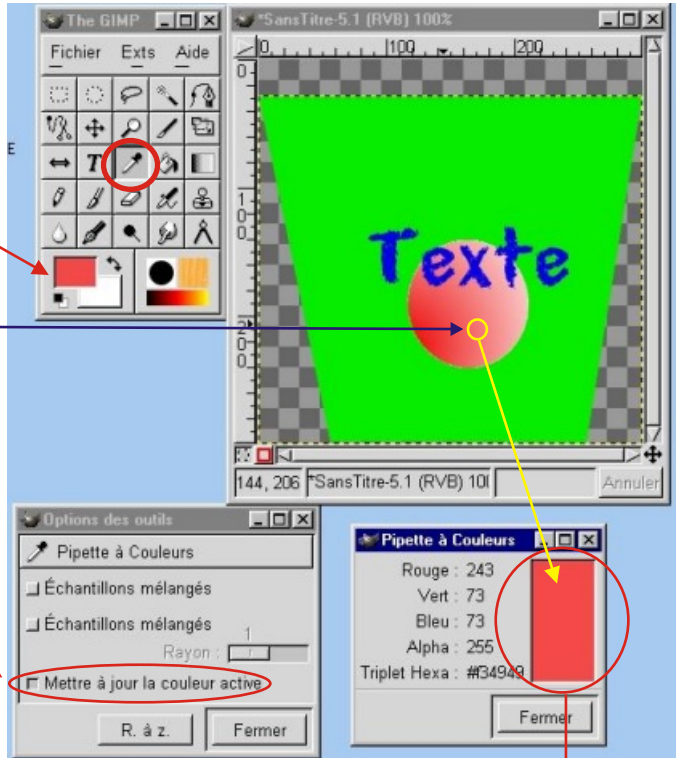
texte sur plusieurs lignes en le formatant. Diverses options permettant alors d'importer un texte, d'en créer un sur un nouveau calque, de pré-positionner le texte, etc seront à votre disposition.



## Les outils : la pipette

Cet outil permet de prélever une couleur dans l'image pour pouvoir l'utiliser avec les outils de dessin.

1 La couleur prélevée s'affiche dans la fenêtre couleur d'avant-plan de la boîte à outils (il faut avoir coché la mise à jour de la couleur active).

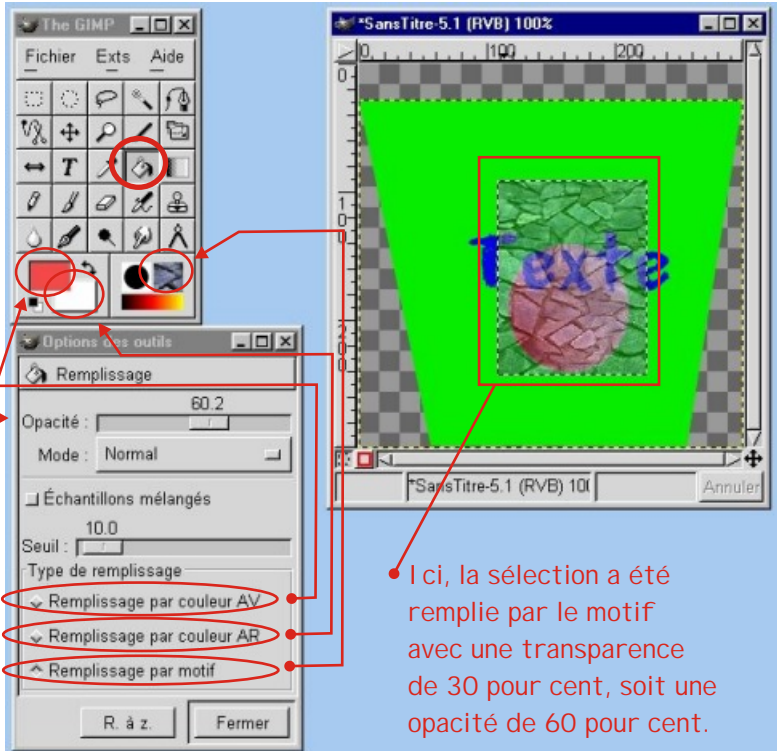


## Les outils : le pot de peinture

Cet outil permet de remplir une surface sélectionnée.

1 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

2 Le type de remplissage sera choisi dans la boîte options des outils.



Ici, la sélection a été remplie par le motif avec une transparence de 30 pour cent, soit une opacité de 60 pour cent.



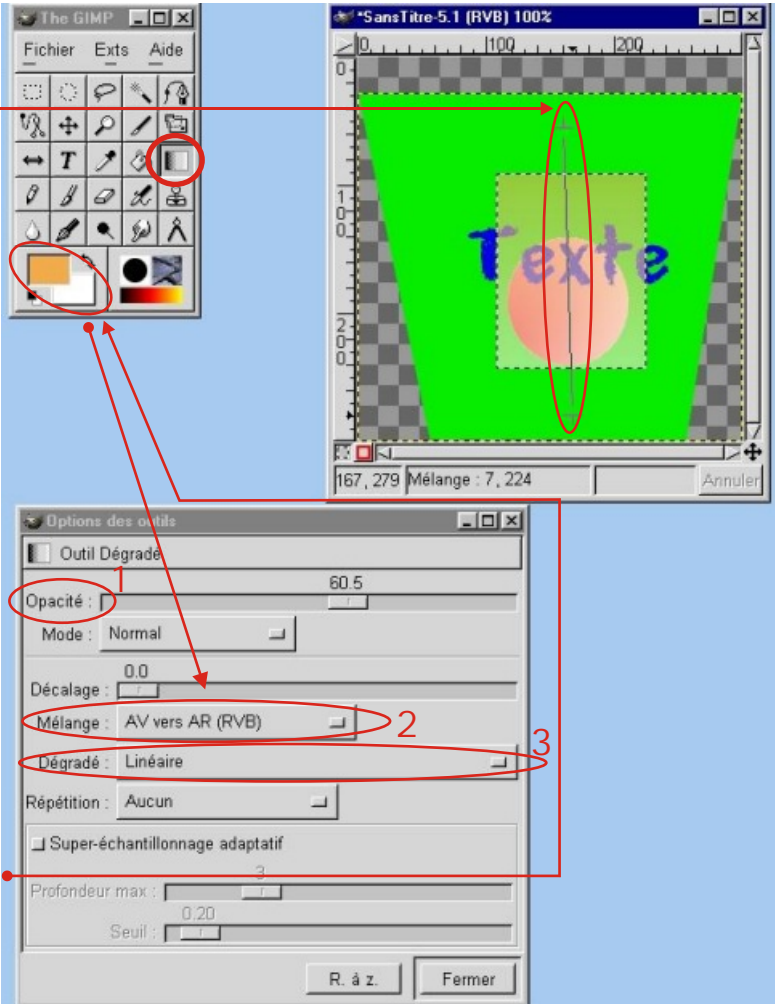
## Les outils : le dégradé

Cet outil permet de remplir une sélection d'un dégradé. Le bouton enfoncé de la souris définit le point de départ. En déplaçant la souris, on indiquera le sens du dégradé. Lorsqu'on relâche le bouton, on marque la fin du dégradé.

1 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

2 Les deux couleurs du dégradé se choisissent dans la fenêtre couleur de la boîte à outils. On choisira le type de mélange dans la boîte options des outils.

3 Plusieurs types de dégradés sont disponibles, il faut en sélectionner un dans la boîte options des outils.



## Les outils : duplication

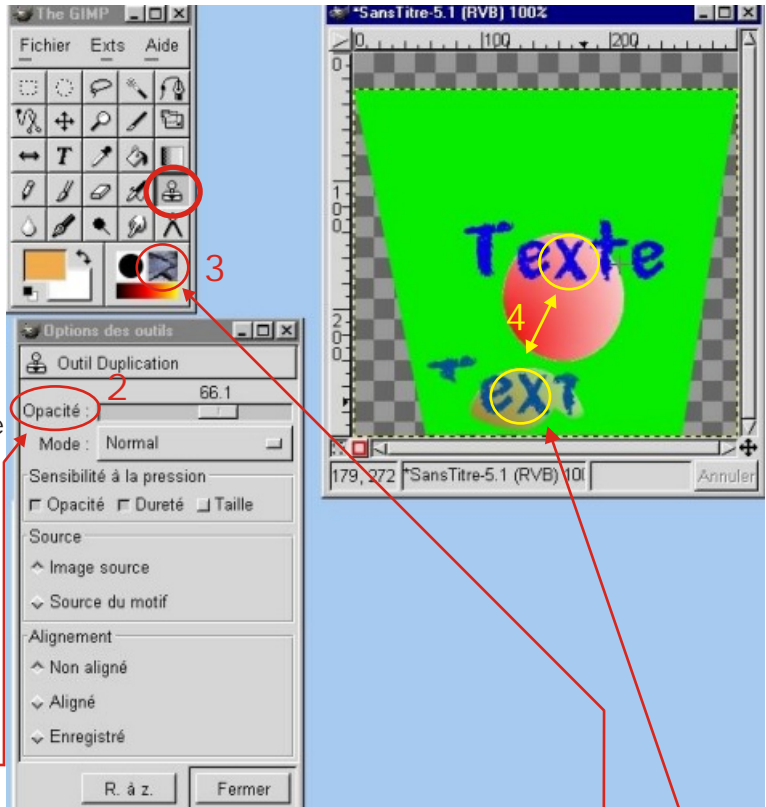
Cet outil va permettre deux actions différentes. La première permet de peindre avec le motif choisi dans la boîte à outils. La seconde consiste à cloner une partie choisie d'une image.

1 La taille de l'outil peut être changée dans la boîte sélection du pinceau.

2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 Pour peindre avec un motif, on aura choisi le motif à l'aide d'un double clic sur le motif existant. Une boîte de dialogue propose alors différents motifs. On se sert alors de cet outil comme du pinceau.

4 Pour cloner un morceau d'une image (on peut travailler dans l'image même ou cloner un morceau d'une autre image), on positionne la souris à l'endroit source du clonage et en appuyant sur la touche **Ctrl**, on l'indique à l'outil. On relâche la touche du clavier puis on déplace la souris à l'endroit où on souhaite implanter le clone. On clique et on déplace la souris jusqu'à obtenir la surface clonée désirée.



## Les outils : éclaircir ou foncer

Cet outil permet d'éclaircir ou de foncer l'endroit où on travaille.

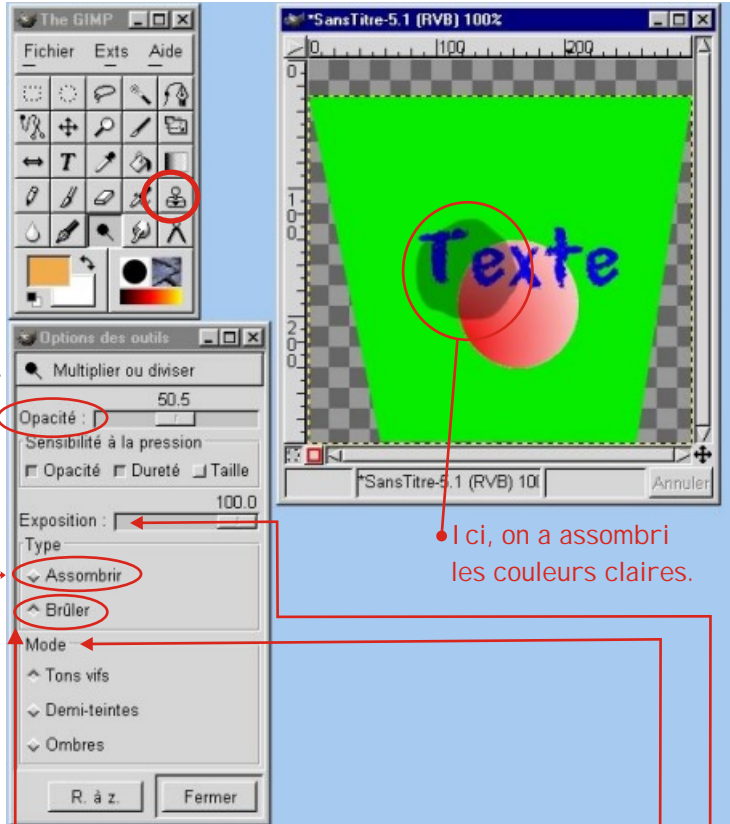
1 La taille de celui-ci peut être changée dans la boîte sélection du pinceau.

2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 Contrairement à ce qui est indiqué, en choisissant **assombrir** dans la boîte options des outils, on éclaircira la zone de travail (mauvaise traduction de l'option de l'outil sans doute).

4 Pour "assombrir" ou foncer, on choisira **brûler** dans la boîte options des outils.

5 **Mode** permet de définir sur quel degré de clarté on souhaite travailler. **Exposition** permettra de définir l'intensité de l'effet.

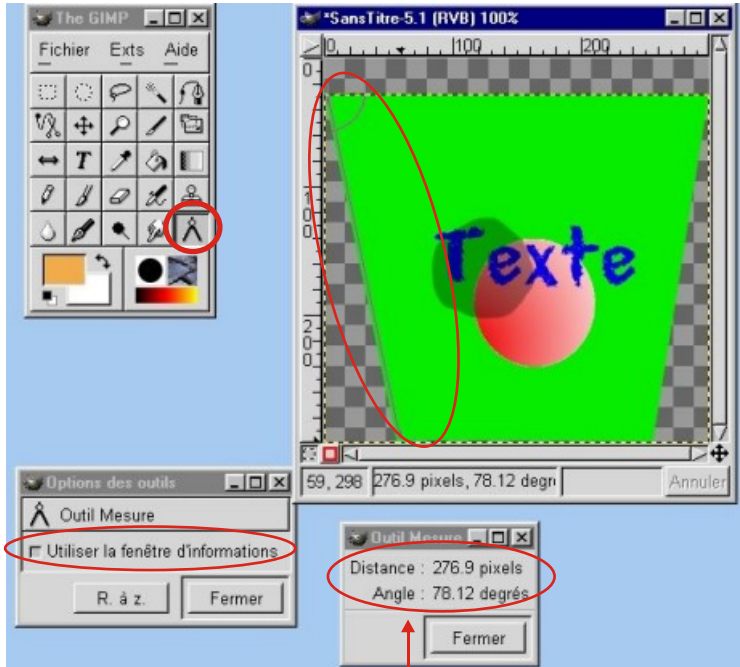


Ici, on a assombri les couleurs claires.

## Les outils : mesure

Cet outil permet de mesurer des distances et des angles. Il est très utile lorsque pour un autre outil, comme pour celui de transformations, on peut régler ces paramètres.

1 Il faut cocher la case utiliser la fenêtre d'informations pour lire les mesures.



## Les outils : le pinceau

Le pinceau peut se modifier de plusieurs façons :

1 La taille et l'aspect de la pointe de l'outil peut être changée dans la boîte sélection du pinceau.

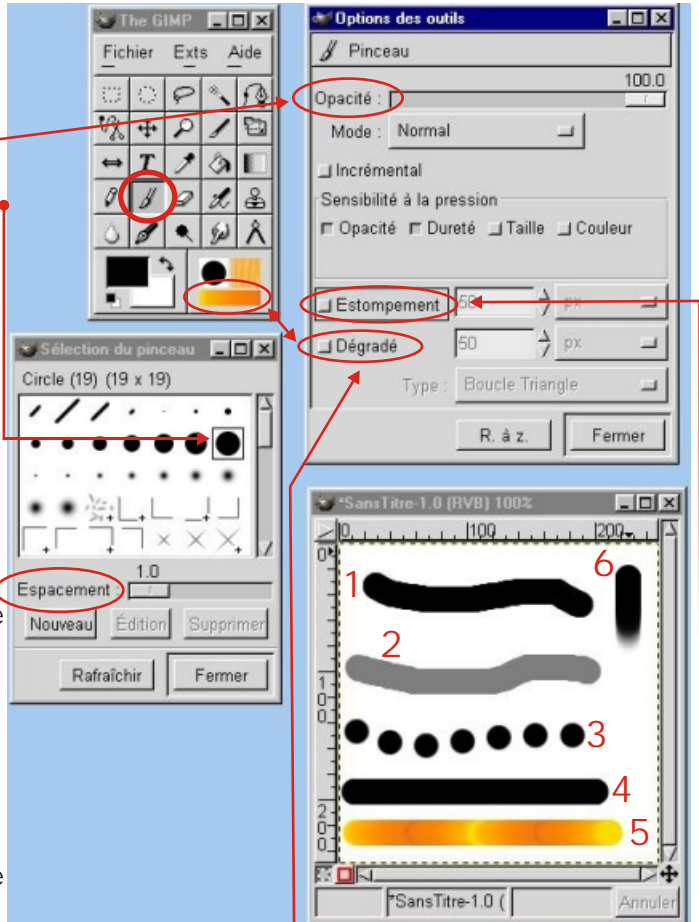
2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 L'espacement se règle dans la boîte sélection du pinceau.

4 On peut obtenir une ligne droite en appuyant sur la touche majuscule du clavier. On indique le point de départ et le point d'arrivée.

5 On peut appliquer le dégradé de la boîte à outils.

6 On peut obtenir un trait qui s'estompe.



Bien sûr, on pourra changer de couleur depuis la boîte à outils.

## Les outils : le crayon

Le crayon peut se modifier de plusieurs façons :

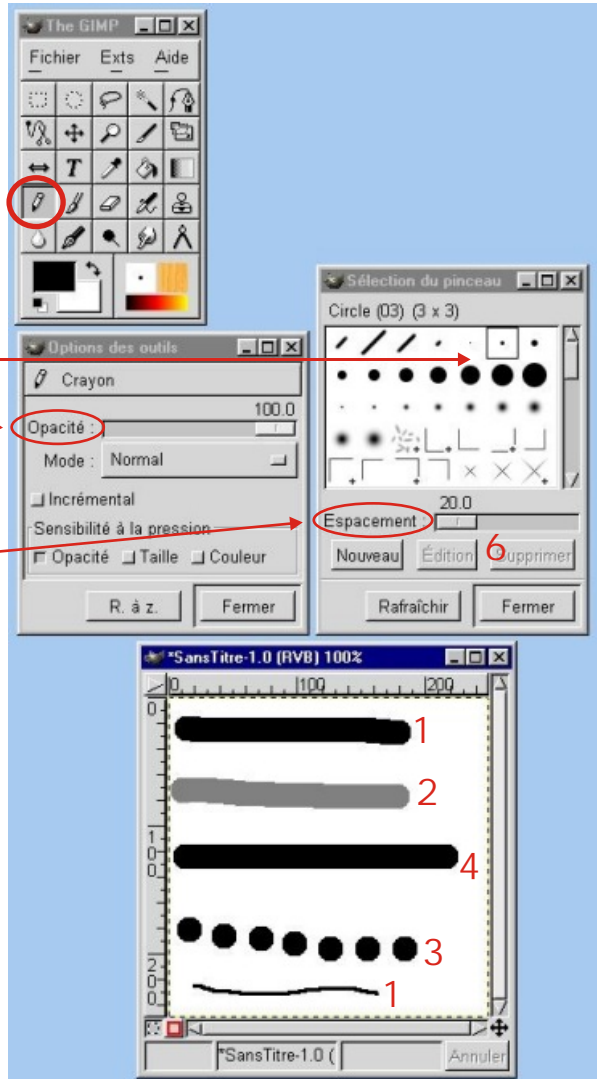
1 La taille et l'aspect de la pointe de l'outil peut être changée dans la boîte sélection du pinceau.

2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 L'espacement se règle dans la boîte sélection du pinceau.

4 On peut obtenir une ligne droite en appuyant sur la touche majuscule du clavier. On indique le point de départ et le point d'arrivée.

Bien sûr, on pourra changer de couleur depuis la boîte à outils.



Remarque : le crayon permet des tracés fins et le dessin de pixels isolés.

## Les outils : la plume

La plume  
peut se modifier  
de plusieurs  
façons :

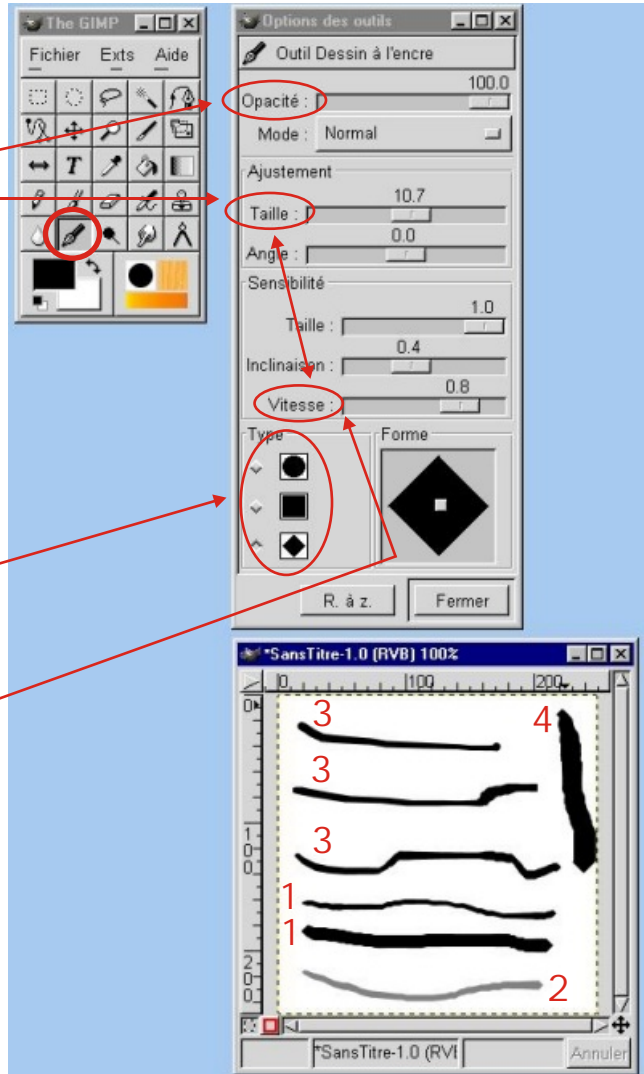
1 La taille de celle-ci  
peut être changée  
dans la boîte  
options des outils.

2 L'opacité se règle  
dans la boîte  
options des outils.

3 Le type de plume  
se choisit dans la boîte  
options des outils.

4 On fera varier  
l'épaisseur de la  
ligne en jouant sur  
la taille (ajustement)  
et sur la vitesse  
(sensibilité).

Bien sûr, on pourra  
changer de couleur  
depuis la boîte à outils.



## Les outils : la gomme

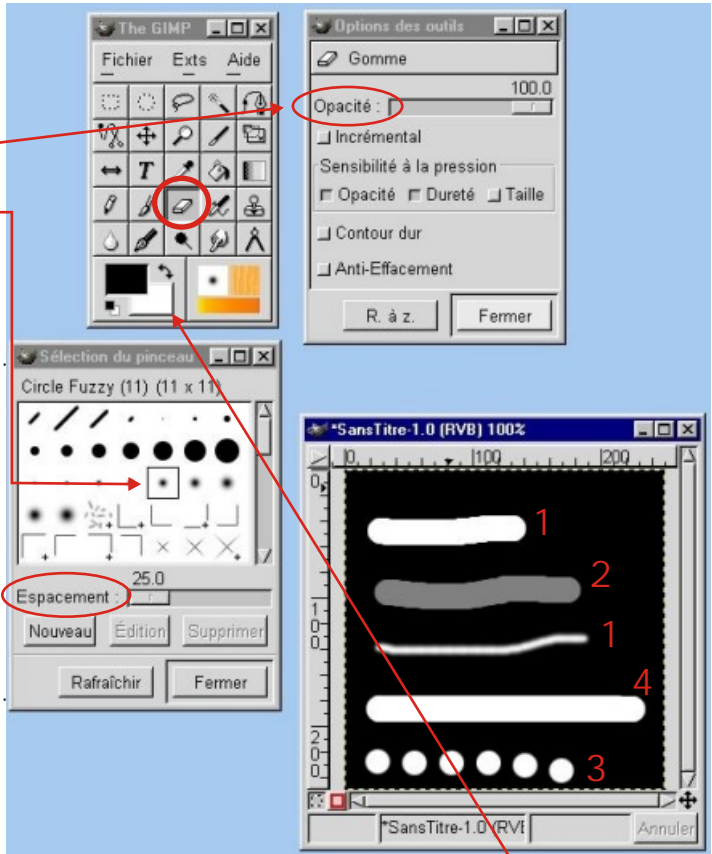
Le gomme peut se modifier de plusieurs façons :

1 La taille de celle-ci peut être changée dans la boîte sélection du pinceau.

2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 L'espacement se règle dans la boîte sélection du pinceau.

4 On peut obtenir une ligne droite en appuyant sur la touche majuscule du clavier. On indique le point de départ et le point d'arrivée.



Remarque : la gomme fait apparaître la couleur de l'arrière-plan visible dans la boîte à outils.



## Les outils : l'estompe

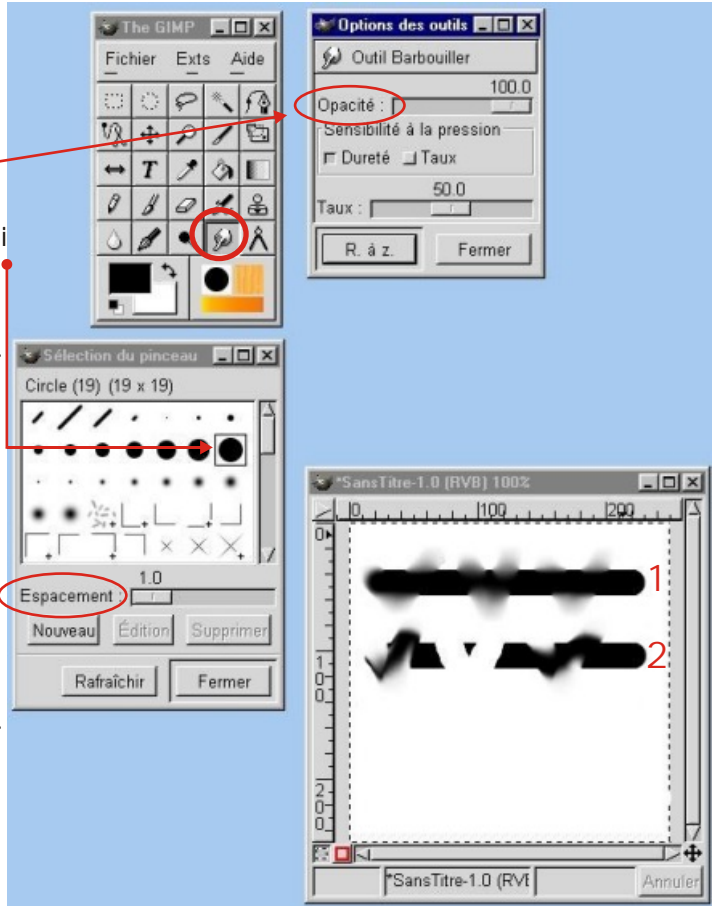
L'estompe peut se modifier de plusieurs façons :

1 La taille de celle-ci peut être changée dans la boîte sélection du pinceau.

2 L'intensité se règle dans la boîte options des outils.

3 L'espacement peut se régler dans la boîte sélection du pinceau.

4 On peut obtenir une ligne droite en appuyant sur la touche majuscule du clavier. On indique le point de départ et le point d'arrivée.



## Les outils : l'outil convolution

Cet outil permet d'adoucir les bords trop nets ou de faire ressortir des bords trop flous. Il peut se modifier de plusieurs façons :

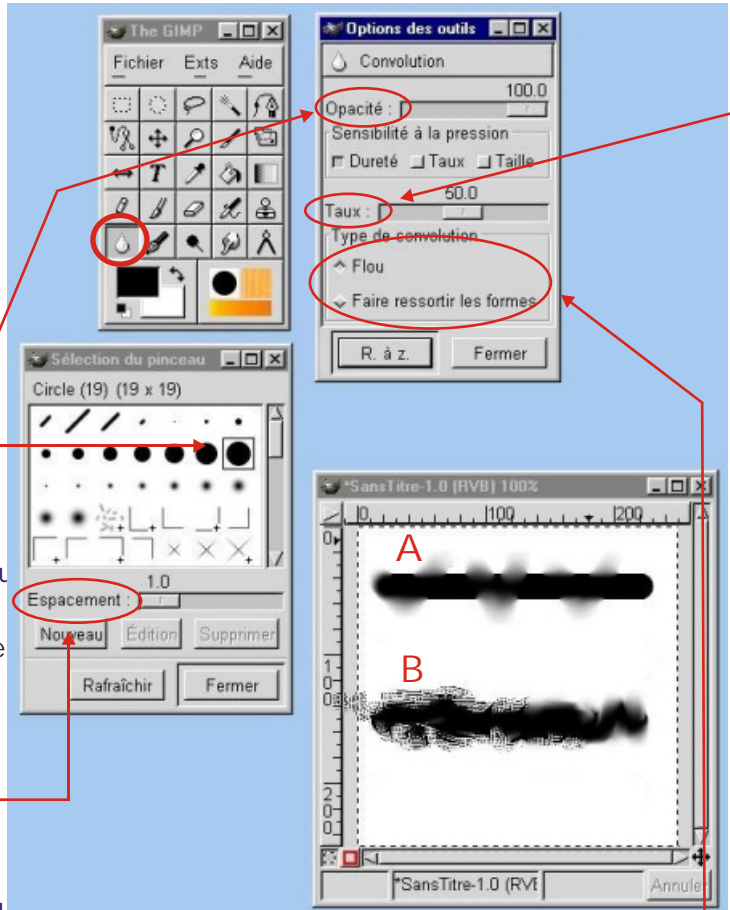
1 La taille de celui-ci peut être changée dans la boîte sélection du pinceau

2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 L'espacement se règle dans la boîte sélection du pinceau.

4 On peut obtenir une ligne droite en appuyant sur la touche majuscule du clavier. On indique le point de départ et le point d'arrivée.

5 On choisira le type de convolution dans la boîte options des outils (flou pour atténuer les bords (A), accentuer faire ressortir la forme (B)). Le taux permet de varier la puissance de l'effet.



## Les outils : l'aérographe

L'aérographe fonctionne comme un véritable aérographe : il applique progressivement la couleur à l'endroit où il se trouve.

1 Le diamètre et la forme de sa buse peuvent être changés dans la boîte sélection du pinceau.

2 L'opacité se règle dans la boîte options des outils.

3 L'espacement se règle dans la boîte sélection du pinceau.

4 On peut obtenir une ligne droite en appuyant sur la touche majuscule du clavier. On indique le point de départ et le point d'arrivée.

5 La pression règle la quantité de couleur que l'aérographe projette.

6 Le taux fait varier la qualité de l'application de la couleur : les valeurs faibles donnent des traces unies tandis que les valeurs élevées vont laisser apparaître l'irrégularité de l'application de la couleur.

Bien sur, on pourra changer de couleur depuis la boîte à outils.

