

Dessiner avec GIMP - Introduction des calques

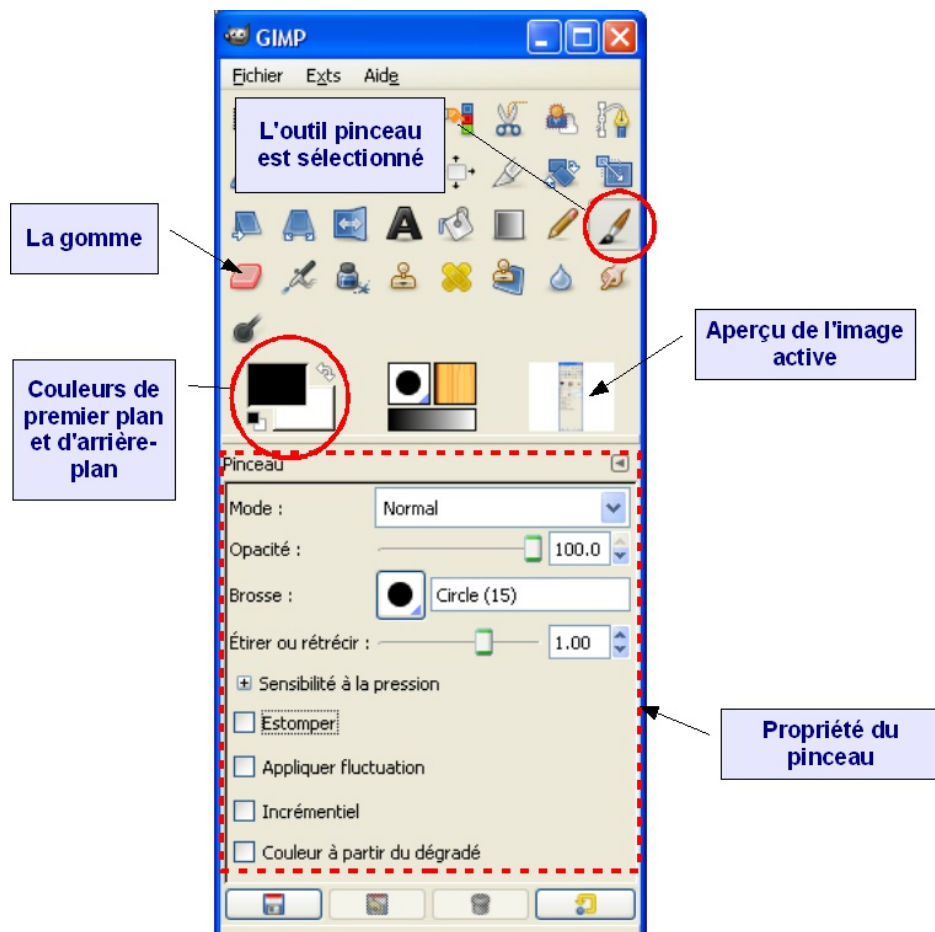
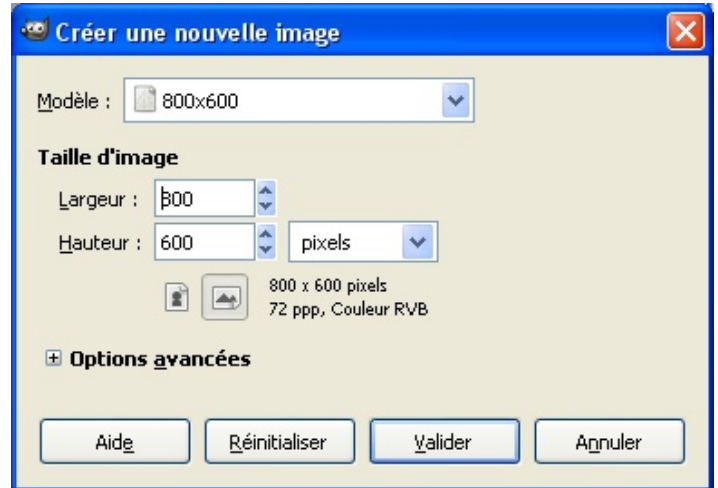
Comme nous l'avons signalé précédemment, GIMP comme PS sont des logiciels d'infographie, nous allons donc créer notre première image.

Ouvrir une feuille et dessiner

Ouvrir le menu **Fichier/Nouveau** Dans la fenêtre qui s'ouvre (voir figure ci-contre) choisir Modèle 800x600 (menu déroulant), on peut aussi taper le nombre de pixels de notre image dans largeur et dans hauteur. Valider.

Une feuille blanche s'affiche, nous allons dessiner dessus à l'aide des outils de dessin. Ceux-ci sont nombreux, mais nous n'utiliserons que le pinceau et la gomme. Le pinceau trace avec la couleur de premier plan et la gomme avec la couleur d'arrière-plan.

Sélectionner, si ce n'est déjà fait, l'outil pinceau dans la boîte à outils, en cliquant sur l'icône elle s'encadre d'un fond gris et les propriétés du pinceau s'affichent en dessous des outils (voir image ci-dessous). Le mode est laissé pour l'instant à Normal et l'opacité à 100. On peut choisir la brosse, en cliquant sur l'icône carrée à droite du mot Brosse, le dialogue des brosses s'ouvre et on peut choisir dans la liste, celle qui nous convient, en cliquant dessus. Certaines sont à bord net et d'autre à bord flou (Fuzzy).

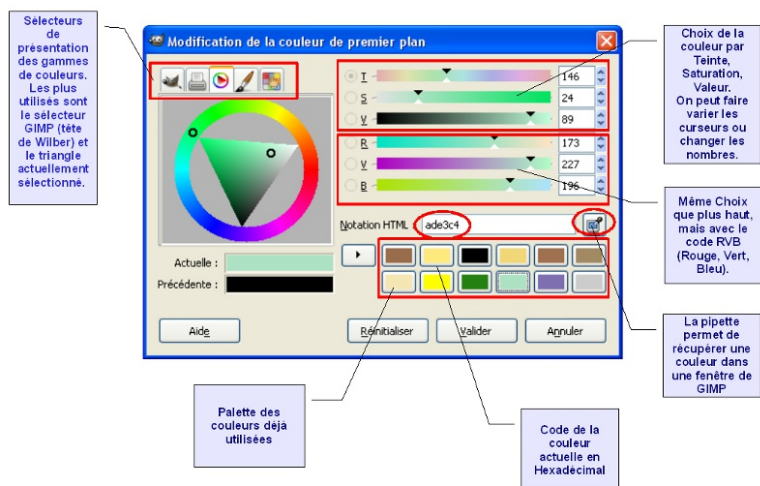


Choisir une couleur de Premier Plan ou d'arrière-plan

Utiliser l'icône **PP/AP** (Premier Plan/Arrière Plan) à gauche en dessous des outils sur la fenêtre de GIMP (voir figure précédente). Elle comporte 4 parties. Les deux grands rectangles indiquent les couleurs du premier et de l'arrière-plan, ils sont blanc et noir par défaut. On revient aux couleurs par défaut en cliquant sur la petite icône noire et blanche en bas de l'icône, à gauche. La petite flèche en haut et à droite permet d'inverser les couleurs de premier plan et d'arrière plan.



Pour choisir une couleur de premier ou d'arrière-plan, on clique sur son rectangle, la fenêtre de dialogue suivante s'ouvre.



Tous les sélecteurs en haut à gauche de la fenêtre, permettent de choisir une couleur de premier plan ou d'arrière-plan. Pour valider la couleur choisie cliquer sur Valider ou appuyer sur la touche « Entrée ».

La couleur de premier plan choisie, elle s'affiche dans l'icône **PP/AP**. Ici la couleur rouge a été choisie comme couleur de premier plan.



Exercice 1: Dessin libre. Pour dessiner avec le pinceau, il suffit de cliquer sur la feuille et de maintenir la touche gauche enfoncée. Pour tracer des lignes droites, il suffit de cliquer pour marquer le point de départ de la ligne

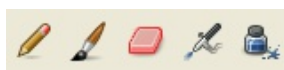
voulue, puis d'appuyer sur une des touches Maj ou Shift du clavier, de déplacer la souris, une fine ligne droite matérialise la ligne à tracer, cliquer à l'endroit désiré pour finaliser la droite. La ligne est tracée. Essayer.

Faites des essais avec d'autres pincesaux, avec d'autres couleurs, vous pouvez effacer n'importe quel tracé avec l'outil-gomme. L'utilisation de la gomme est très semblable à celle du pinceau. Il suffit de cliquer sur son icône, de choisir une brosse comme pour le pinceau et de tracer des traits sur le dessin (la gomme dessine avec la couleur d'arrière-plan, ce qui par conséquent efface le dessin).

Le raccourci-miracle : si vous avez tracé une ligne qui ne vous convient pas ou fait une fausse manœuvre, il est toujours possible de revenir en arrière avec la combinaison de touches **Ctrl+z**.

Nous pouvons créer d'autres images, en ouvrant une autre feuille Fichier/Nouveau, pour nous exercer au maniement des principaux outils de dessins disponibles :

Le crayon, le pinceau, la gomme, l'aérographe et l'outil de calligraphie.



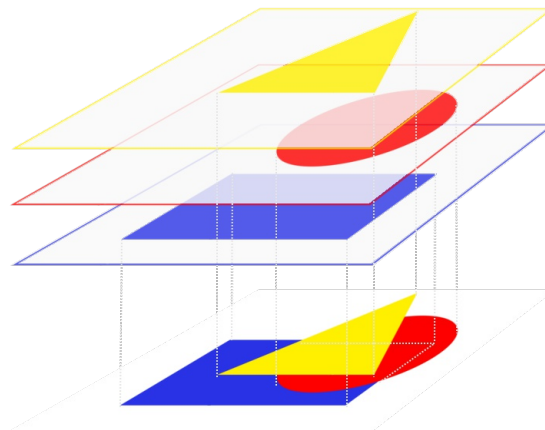
Exercice 2: Charger le dessin intitulé le ChatBD.jpg dans le dossier Image. Faire menu **Image/Dupliquer** et fermer l'original. Avec les outils de dessin essayer de le coloriser en évitant de déborder sur les traits du dessin. N'oubliez pas d'utiliser **Ctrl+Z** en cas de fausse manœuvre.

Remarque : il est toujours important de dupliquer l'image et de travailler sur une copie.



Les calques

Les calques sont des pages transparentes superposées. L'image résultante est le résultat de cette superposition. Dans l'image ci-contre l'image du dessous est le produit des trois calques au-dessus.

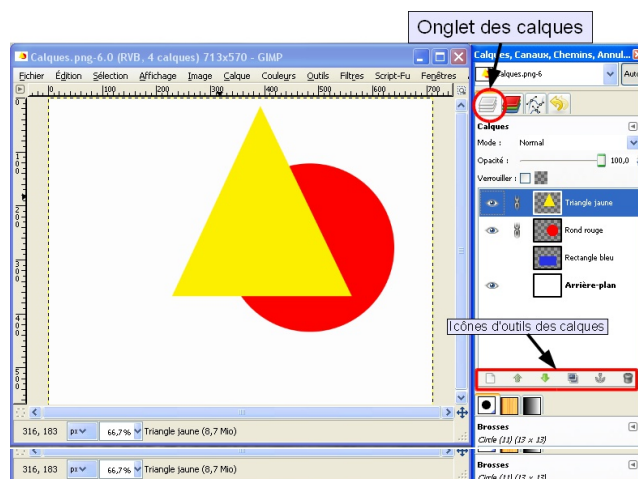


Une image comporte toujours au moins un calque appelé «Arrière-plan». C'est un outil très puissant qui permet toutes sortes de manipulations sur les images. Le nombre de calques n'est pas limité et ils peuvent même être groupés pour être plus faciles à utiliser.

La fenêtre des calques

La fenêtre des calques se trouve à droite de la fenêtre d'image, on peut la faire apparaître par le raccourci **Ctrl+L**.

Exercice 3: Charger le fichier **Calques0.xcf**, c'est un document de travail. L'image suivante s'ouvre. Nous allons commenter les différents éléments de ce document.



Tout d'abord, dans la fenêtre de droite, en haut, il y a 4 onglets, celui de gauche, l'onglet Calques est sélectionné et dessous une série de vignettes représentant 4 calques dont l'Arrière-plan.

A côté de chaque vignette, à droite le nom du calque, à gauche un petit œil, il indique que le calque est visible.


Le calque bleu n'apparaît pas dans l'image, cliquer sur sa case-œil pour le rendre visible. Un autre clic sur la case et il redevient invisible.

Le petit damier blanc-gris sur les vignettes représente la transparence.

L'ordre de superposition des calques est important. Ici, on voit que le calque jaune qui est au-dessus recouvre le rond rouge et le rectangle bleu. Cet ordre explique le résultat visible dans l'image. Cet ordre peut être modifier en utilisant les flèches vertes en bas de la fenêtre. Cliquer sur ces flèches pour faire monter ou descendre un calque, après l'avoir sélectionné, en cliquant dessus.

La couleur Bleue ou grise qui colore le calque «Triangle jaune» indique qu'il est sélectionné, on dit qu'il est actif, c'est à dire que c'est sur lui que s'exercera toutes les actions des outils de GIMP. Il n'y a qu'un seul calque actif à la fois.

Essayer les flèches verte et les case-yeux pour voir les effets sur l'image.

Vous pouvez aussi en sélectionnant l'outil de déplacement  changer la place des calques les uns par rapport aux autres. Dans l'exemple, la petite chaîne à côté des calques «Triangle jaune» et «Rond rouge» montre que ces deux calques sont liés et la sélection est sur le calque «Triangle jaune» avec l'outil déplacement les deux calques seront déplacés simultanément. Essayer.


Exercice avec les calques :


Comme exercice, nous allons recréer l'image de l'exemple précédent. Cela va nous permettre d'utiliser quelques nouveaux outils de GIMP : les premiers outils de sélection et le pot de peinture (voir ci-contre). Les sélections permettent de limiter une zone sur le calque actif qui sera utilisé par le pinceau ou d'autres outils de dessin. Le pot de peinture, lui, permet de remplir la sélection avec la couleur de premier-plan.


Ouvrir une nouvelle image menu **Fichier/Nouvelle image ...** comme vu précédemment, cette image sera par exemple de 600x800 px avec un fond blanc. Un premier calque apparaît dans la fenêtre des calques qui se nomme «**Arrière-plan**». Nous allons créer un nouveau calque soit avec le menu **Calque/Nouveau calque...** soit dans la fenêtre des calque en cliquant sur la première icône en bas à gauche. Une nouvelle fenêtre s'ouvre : Changeons le Nom du calque en «**Rectangle bleu**». Remarquons qu'automatiquement la largeur et la hauteur du calque sont les mêmes que l'image d'arrière-plan. Ces dimensions peuvent être changées si on le souhaite.



Plusieurs choix de type de remplissage sont proposés, choisissons : **Transparence. Valider.**

L'image centrale n'a pas changé mais dans la fenêtre des calques, un nouveau calque est apparu appelé «**Rectangle bleu**». Comme il est transparent, sa vignette est un damier Blanc et Gris.

Il est sur fond gris pour indiquer qu'il est le calque actif, nous pouvons donc dessiner dessus. Dans la fenêtre des outils cliquer sur le premier : la sélection rectangulaire  pour le sélectionner. Le curseur change et devient une croix avec un petit rectangle, cliquer sur l'image et draguer sur l'écran pour agrandir le rectangle, relâcher le bouton de la souris. Pour modifier la taille du rectangle, Il faut utiliser les coins ou les bandes sur les côtés.

Pour remplir ce rectangle de bleu, il faut choisir la couleur de premier plan, comme vu précédemment, en cliquant sur le carré noir sous les outils. Une fois le bleu choisi comme couleur de premier-plan, pour remplir le rectangle, il faut cliquer sur le pot de peinture  puis cliquer dans le rectangle pointillé de l'image.

Pour le rond rouge la manœuvre est identique, il faut créer un nouveau calque transparent, le nommer «**Cercle rouge**». Avec l'outil sélection elliptique , tracer un rond* sur l'image. Le remplir de rouge avec le pot de peinture.

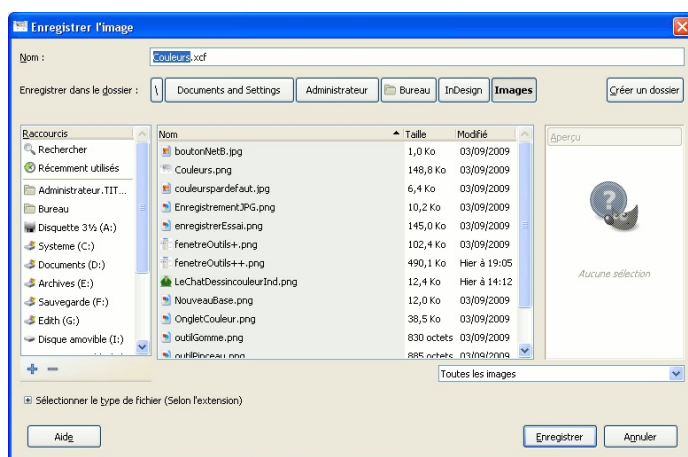
Même méthode pour le triangle jaune, après avoir créé un nouveau calque «**Triangle jaune**», choisir l'outil lasso . Pour tracer un polygone comme le triangle avec l'outil lasso , il suffit de cliquer trois fois sur l'image pour positionner les sommets du triangle. Pour fermer la sélection, cliquer sur le point de départ ou appuyer sur la touche **Entrée**. Contrairement aux sélections précédente, le triangle n'est pas modifiable, si vous n'êtes pas satisfait, recommencer le tracé. Le remplir de jaune. Voilà, nos quatre calques sont prêts, vous pouvez changer leur ordre, les déplacer un par un ou groupés.

Sauvegarder un document

Depuis la version 2.8 de GIMP, il y a deux manières de sauvegarder une image. La manière classique par le menu **Fichier/Enregistrer** ou **Enregistrer sous** et l'exportation par le menu **Fichier/Exporter**.

1) Fichier/Enregistrer

La fenêtre « Enregistrer l'image » s'ouvre (voir ci-contre), en haut se trouve une zone de texte où vous pouvez taper le nom de votre fichier, ce nom est suivi de l'extension **.xcf**, c'est le format de base de GIMP. Ce format conserve tous les éléments de votre image pour un travail ultérieur.



* Pour tracer un rond et non une ellipse, il faut appuyer sur la touche **MAJ** pendant le tracé



Sous le nom du fichier est écrit le chemin du dossier dans lequel vous êtes et qui contient tous les sous-dossiers et documents-images listés dans la fenêtre du milieu. Dans l'exemple, c'est le dossier Images qui est ouvert, c'est un sous-dossier de Indesign, lui même étant un sous-dossier du dossier Bureau Pour remonter dans cette hiérarchie, il suffit de cliquer sur son bouton dans le chemin. Le contenu du dernier dossier s'affiche dans la fenêtre du milieu. Le bouton marqué \ représente la racine des dossiers, autrement dit votre disque dur. Pour ouvrir un dossier se trouvant dans la fenêtre du milieu, il suffit de double-cliquer sur son icône. Pour créer un nouveau dossier dans le dossier affiché au centre, il faut cliquer sur le bouton à droite du chemin et lui donner un nom. Sur le côté gauche de la fenêtre, se trouve une liste de raccourcis vers les éléments importants de votre disque dur, ils permettent d'ouvrir rapidement un dossier.

En bas à gauche, au dessus du bouton Aide se trouve un petit + qui permet de sélectionner l'extension, enregistrement elles sont peu nombreuses. Il y a tout d'abord .xcf l'extension par défaut, puis d'autres formats compressés de l'extension xcf, ceux-ci permettent de transmettre votre travail en cours sous une forme plus légère.

Tous vos choix faits, cliquer sur Enregistrer.

2) Fichier/Exporter

La fenêtre est semblable à celle pour enregistrer, à ceci près qu'il faut toujours préciser l'extension après le nom pour signifier à GIMP dans quel format on souhaite enregistrer le fichier. Pour connaître et choisir le format, on peut soit l'écrire, par exemple .jpg ou sans l'écrire le sélectionner dans la liste qui s'ouvre en cliquant sur le petit + en bas de la page au dessus du bouton Aide. Les formats disponibles dans GIMP sont très nombreux, les plus courants sont le jpg, le png, le gif, le pdf, on peut même enregistrer en psd et récupérer le fichier dans PS. Quand vous cliquez sur **Enregistrer**, une nouvelle fenêtre s'ouvre permettant de préciser les paramètres du format.

Si nous enregistrons en jpg la fenêtre permet de préciser la qualité d'enregistrement. Ici plaçons le curseur sur 85 comme le montre l'image ci-contre. Cliquer sur **Enregistrer**.

Informations : La compression JPEG peut varier de 100 à 1. Théoriquement la qualité 100 ne compresse que très légèrement et donc occasionne peu de perte de qualité, mais dans la pratique jusqu'à 85 les différences de qualité sont peu perceptibles alors que le poids du fichier est sensiblement moins lourd. Toutefois, l'enregistrement en JPG ne doit intervenir que sur une image finale sur laquelle on n'aura pas à revenir car des enregistrements successifs d'un même document en JPEG altèrent très rapidement sa qualité y compris en qualité 100.

