Apprendre à utiliser The Gimp 2

1. <u>Première image faite</u> :

Nous allons faire un premier dessin, très simple, pour apprendre à utiliser certaines fonctions de The Gimp.

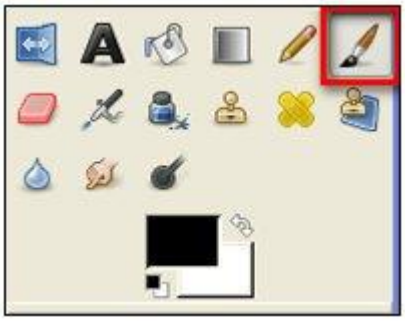
Créer une image ainsi définie :

Largeur : 600 px **Hauteur** : 800 px

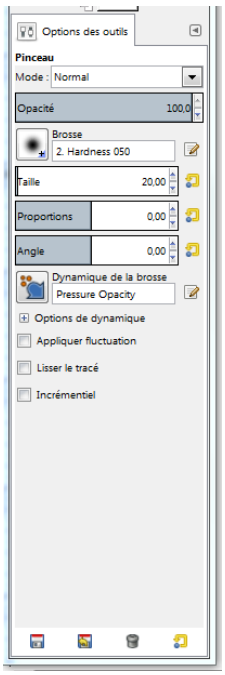
Format portrait.

Espace de couleurs : Couleur RVB **Remplir avec** : Blanc.

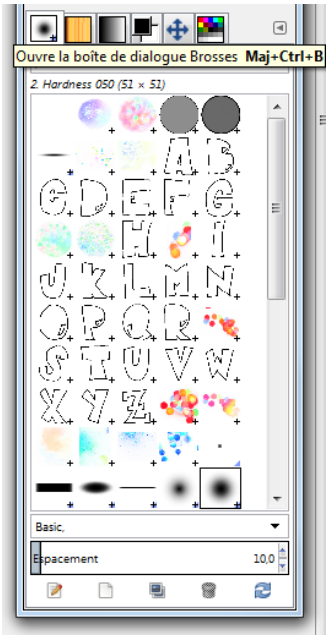
Commentaire : créé le (noter la date) par (noter son prénom)



Dans la boîte à outils, choisir l'outil **Pinceau**.



L'outil Pinceau, comme son nom l'indique, peint en utilisant une brosse… brosse qu'on peut choisir dans la zone **Options des outils** de la boîte à outils (image de gauche)… ou dans la **boîte de dialogue Brosses**, située partie inférieure de la fenêtre des calques (image de droite).



En version de base, il existe un nombre prédéfini de brosses, utilisées pour l'outil Pinceau, mais aussi pour l'outil Crayon, l'outil Gomme, l'outil Aérographe… etc., soit pour les divers outils de dessin.

A titre indicatif, on peut ajouter des brosses soit en les créant, soit en les téléchargeant sur des sites appropriés.

Nous allons donc choisir une brosse pour notre pinceau.

Pour sélectionner une brosse, ouvrir la **fenêtre des brosses** :

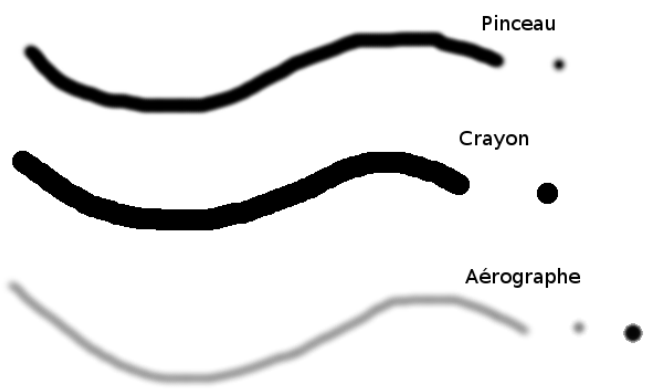
- Soit en cliquant sur l'onglet "**Ouvrir la boîte de dialogue Brosses**", dans la fenêtre des calques.

- Soit .en cliquant sur l'icône Brosse de la fenêtre **Options des outils**.
- Soit en cliquant simultanément sur les touches Maj+Ctrl+B du clavier *(dans ce cas, la fenêtre des brosses s'ouvre dans la fenêtre des calques, si cette dernière est présente)*

Pour l'image que nous allons créer, sélectionner la brosse Hardness 050 *(le nom de la brosse apparaît aussi bien sur la fenêtre Options des outils que sur la fenêtre boîte de dialogue Brosses)*.

Tracer, sur l'image, une ligne à main levée, en appuyant sur le bouton droit de la souris. Tu remarqueras que les bords de ta ligne sont doux… et que ta ligne est de couleur noire, couleur de premier plan. Tracer de même des points.

A titre d'expérience, tracer une ligne et des points avec l'outil **Crayon**, puis avec l'outil **Aérographe**, pour comparer les tracés.



Tu t'aperçois qu'avec une même brosse, selon l'outil, l'aspect du tracé varie.

Avec le pinceau, la ligne a des bords doux.

Avec le crayon, la ligne a des bords durs.

Avec l'aérographe, la ligne est plus claire… mais en observant les points créés avec l'aérographe, on remarque qu'on peut varier la couleur selon le temps durant lequel on appuie sur le bouton de la souris.

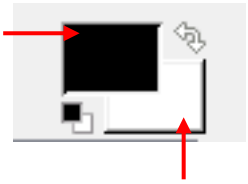
Vérifier que l'**outil Pinceau** est sélectionné. Définir la couleur de premier plan.

2. Comment définir la couleur de premier plan ?

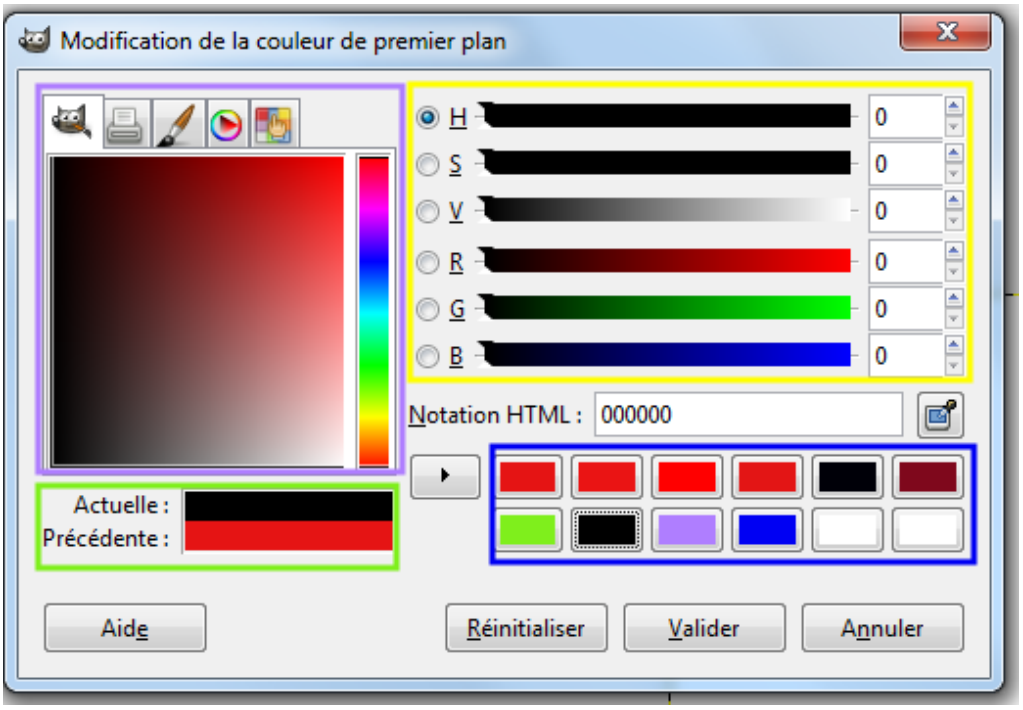
Cliquer sur le rectangle noir situé dans la boîte à outils.

Apparaît alors une nouvelle fenêtre :

Couleur premier plan



Couleur arrière-plan

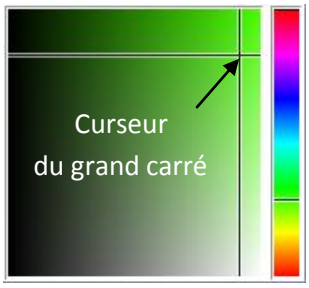


Cette fenêtre permet, comme son nom l'indique, de modifier la couleur de premier plan.

Dans la zone cernée de vert, tu peux voir la couleur de premier plan actuelle, ainsi que la couleur de premier plan précédente.

Dans la zone cernée de violet, appelée **sélecteur**, tu peux voir une bande aux couleurs de l'arc-en-ciel, ainsi qu'un carré avec des nuances basées sur la couleur rouge.

Tu ne le vois pas, mais dans la bande arc-en-ciel est placé un curseur sur le rouge, qui est dans le cas présent la couleur dominante. D'où la dominante du grand carré.



curseur

*Dans cet exemple, tu peux voir le curseur sur le vert. En déplaçant ensuite le curseur dans le grand carré, on affine la nuance de la dominante choisie. On observe les variations de vert dans le rectangle "**Actuelle**" lorsqu'on déplace le curseur du grand carré.*

Dans la zone cernée de bleu, tu peux voir des rectangles de diverses couleurs. Ce sont les douze dernières couleurs utilisées (ou, en début de création, les couleurs de base). En cliquant sur l'un des rectangles, tu peux ainsi sélectionner une couleur.

Dans la zone cernée de jaune, tu as six lignes, chacune avec un curseur.

- Ligne H, pour la teinte (*soit une couleur pure*).
- Ligne S, pour la saturation (*en gros l'écart entre le gris et la couleur pure. Plus une couleur contient du gris, moins elle est saturée*).
- Ligne V, pour la valeur (*soit du foncé au clair*).
- Ligne R, pour le rouge.
- Ligne G, pour le vert.
- Ligne B, pour le bleu.

En jouant sur les curseurs, tu fais varier la couleur du cadre "**Actuelle**". Tu peux ainsi définir une couleur de premier plan.

Pour mieux comprendre ce que sont la teinte, la saturation et la valeur, jouer avec les curseurs des lignes H, S et V, et observer ce qui se passe dans la zone cernée de violet.

Tu peux donc sélectionner la couleur de premier plan soit à partir d'une couleur prédéfinie, soit en modifiant les aspects de la couleur par le **sélecteur** ou par des modifications des lignes H S V R G B.

Remarques :

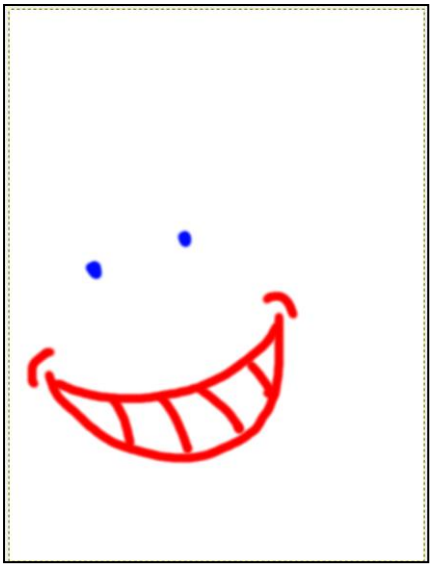
- *Selon la version de The Gimp, les lignes H S V R G B sont parfois nommées T S V R V B.*
- *La couleur d'arrière-plan se définit de la même manière. La différence est seulement qu'au début, on clique dans le rectangle "**Couleur arrière-plan**".*
- *Les onglets de la zone du sélecteur proposent d'autres sélecteurs de couleur.*

Autre méthode :

Tu peux définir la couleur de premier plan grâce à la **boîte de dialogue Couleur PP/AP** de la fenêtre des Calques.

Cette boîte de dialogue se présente un peu comme le sélecteur de couleur. Sur le côté, en cliquant sur les touches H, S, V, R, G et B, tu modifies des aspects de la zone de sélection.

A titre d'expérience, essaie de définir une couleur par cette boîte de dialogue.



Revenons à notre dessin.

Choisir rouge comme couleur de premier plan.

Dessine une bouche.

Choisir bleu comme couleur de premier plan.

Dessine deux yeux.

Si lors d'une étape tu n'es pas satisfait de ce que tu as fait, tu peux annuler ce que tu viens de tracer.

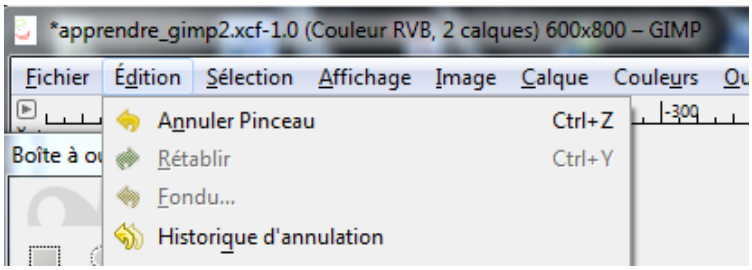
3. Comment annuler ce qu'on vient de faire ?

Tu t'es trompé dans une manipulation, ta manipulation te déplait… tu n'as qu'à annuler cette action.

Méthode 1 :

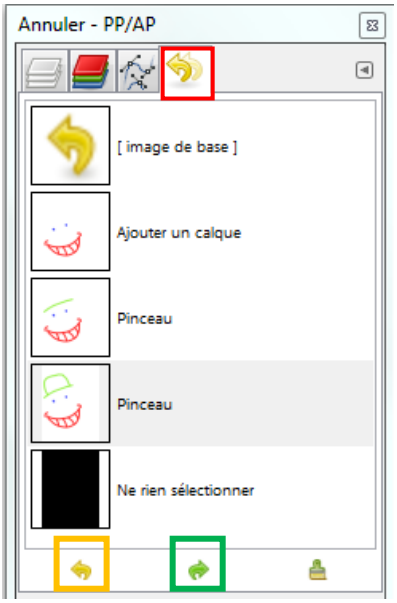
Pour cela, appuyer simultanément sur les touches **Ctrl+Z** du clavier. Et ce que tu viens de faire est annulé.

Méthode 2 :



Tu peux aussi annuler par la barre de menu, en cliquant sur **Edition > Annuler**. Tu remarqueras que l'action à annuler est spécifiée (ici Annuler Pinceau).

Méthode 3 :



Tu peux également annuler une action par la fenêtre des calques.

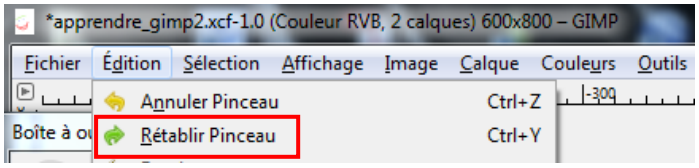
Cliquer sur l'onglet **boîte de dialogue Historique d'annulation** (entouré en *rouge*).

Là apparaissent les dernières actions faites. Pour les annuler, cliquer sur la petite flèche jaune (entourée en *orange*) en bas de fenêtre.

Tu vois que tu peux annuler toute une série d'action, que ce soit par cette méthode ou l'une des deux autres.

Et là, tu te rends compte que tu as annulé trop d'opérations faites. En gros, tu voudrais annuler l'annulation, faire réapparaître ce que tu as supprimé.

Pour cela, tu as l'option Rétablir, soit par la boîte de dialogue Historique d'annulation, en cliquant sur la petite flèche verte (entourée en *vert*), soit par la barre de menu, en cliquant sur **Edition > Rétablir**, soit en appuyant simultanément sur les touches **Ctrl+Y** du clavier.



Ajoute des éléments à ton dessin puis annule-les, à titre d'expérience.

Revenons, une nouvelle fois, à notre dessin. Nous allons créer un calque…

4. mais qu'est-ce qu'un calque ?

Un **calque**, c'est en quelque sorte une feuille transparente que l'on pose sur notre image, feuille transparente sur laquelle nous pourrons agir sans que cela ne touche notre image initiale.

Prenons par exemple cette image :

Elle est en fait composée de 3 calques.

Calque 1
Image d'arrière-plan

Calque 2

Calque 3

Le calque 1 correspond à l'image initiale, et constitue l'arrière-plan. Sur le calque 2, on a joué sur la couleur du ciel. Sur le calque 3, on a joué avec un effet.

Pourquoi des calques ?

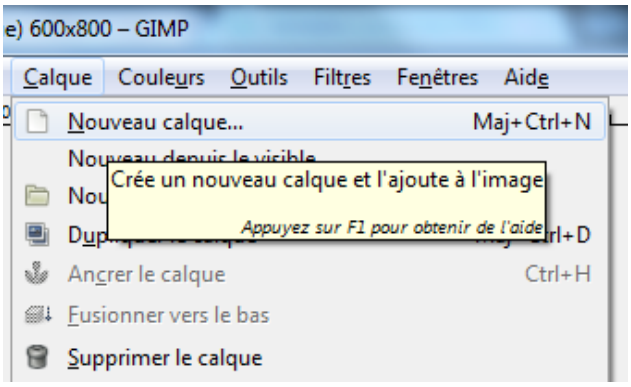
Travailler avec des calques permet sans être obligé de retravailler toute l'image. Par exemple, imaginons que je veuille changer l'effet du calque 3. Je n'ai qu'à travailler sur un élément, plutôt que de retoucher toute mon image.

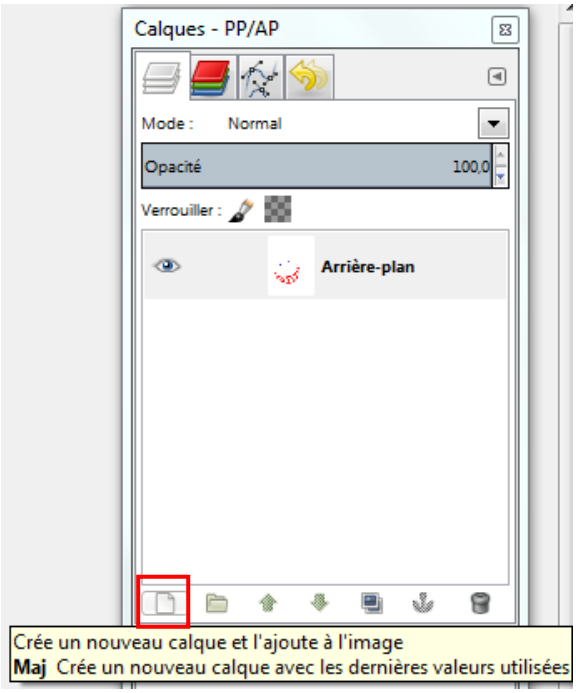
Ainsi grâce aux calques, je peux produire des effets sur l'image initiale sans abîmer cette image.

Créons donc notre calque.

Pour créer un calque, dans la fenêtre des calques, cliquer sur l'icône "**Créer un nouveau calque**" (celle entourée de ***rouge***).

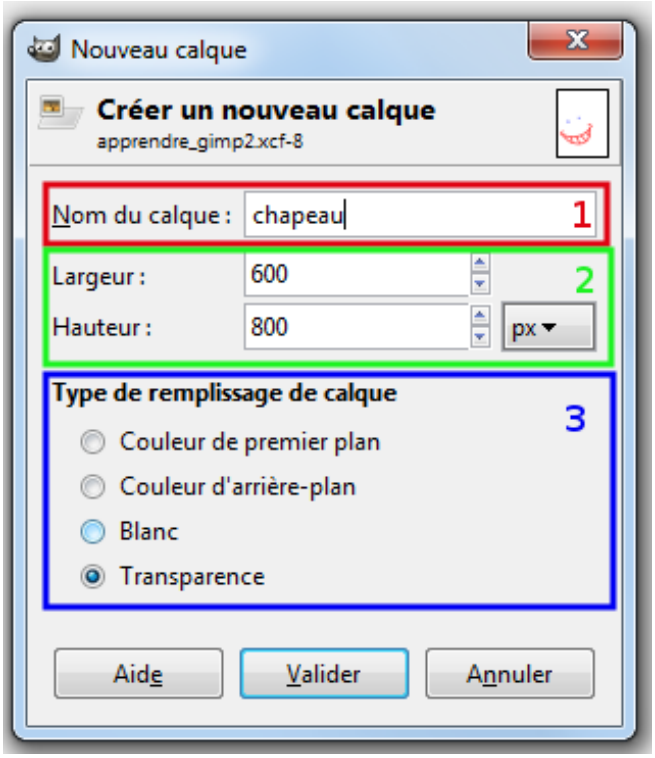
On peut aussi créer un calque par le menu Calques de la barre de menu, avec l'option **Nouveau calque**





Ou en appuyant simultanément sur les touches **Maj+Ctrl+N** du clavier.

Aussitôt apparaît une nouvelle fenêtre :



Cette fenêtre se compose de 3 parties :

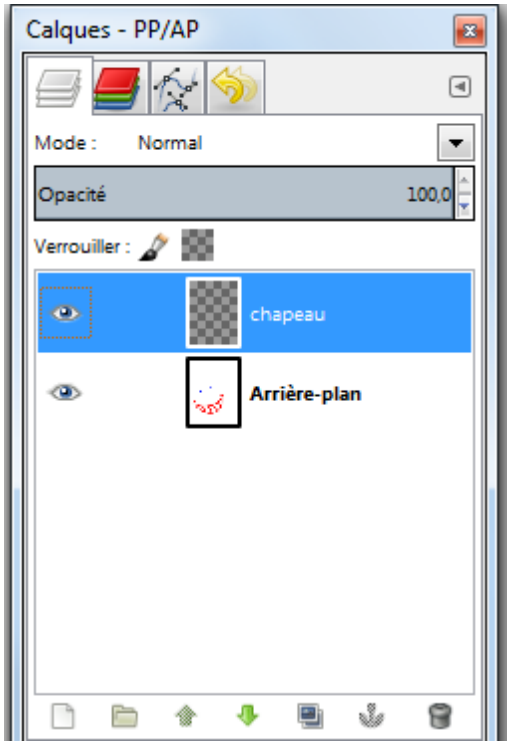
1 : le **nom du calque**. Nous l'appellerons chapeau.

2 : la **taille du calque**. Par défaut, le calque a les dimensions de l'image de base, ce qui est le cas ici… mais mieux vaut vérifier.

3 : le **type de remplissage de calque**, soit la couleur qu'aura le calque. Dans le cas présent, opter pout **Transparence**. (*Tu peux tester les autres types de remplissage… et voir ce que cela produit*).

Puis **valider**.

Dans ta fenêtre calques vient d'apparaître, au dessus de ton image initiale, un calque appelé chapeau. Ce calque est dans une bande légèrement grisée.



Devant chacun des calques, tu vois un œil :

Cet œil signifie que chacun des deux calques est visible. Clique sur l'œil du calque Arrière-plan pour observer ce qui se passe.

Maintenant, cliquer sur l'icône du **calque chapeau** pour sélectionner ce calque. Il est maintenant dans une bande bleue (*voir l'image*).

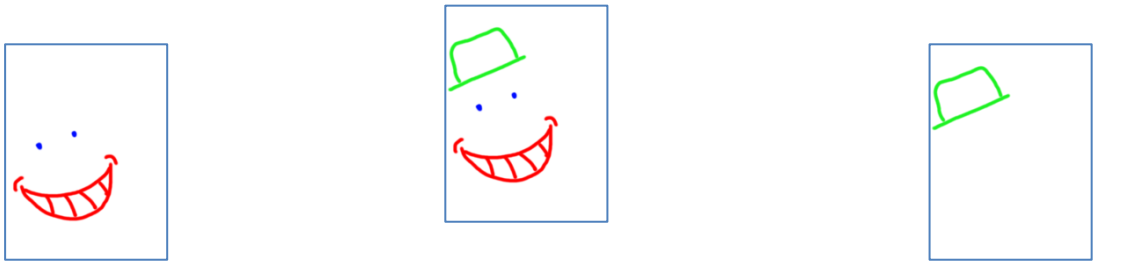
Attention :

Le calque compris dans la bande grisée (ou bleue) est le calque actif, celui sur lequel on agit. Toujours vérifier qu'on a sélectionné le calque désiré.

Choisir, comme couleur de premier plan, la couleur verte.

Avec l'**outil pinceau**, dessiner un chapeau sur le calque chapeau.

Tu as donc l'image suivante, composée de deux calques :



Calque 1

Calque 2

Enregistrer l'image, en format XCF, sous le nom : premiere_image_"prénom".