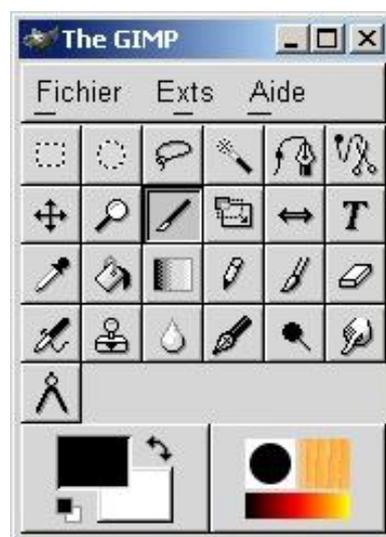


Créer une image avec The GIMP

▶ vers p. 1

A - Ouverture du GIMP : petits conseils pratiques



Un peu déroutant au départ : **Gimp** apparaît sous la forme d'un petit rectangle, perdu au milieu de votre écran.

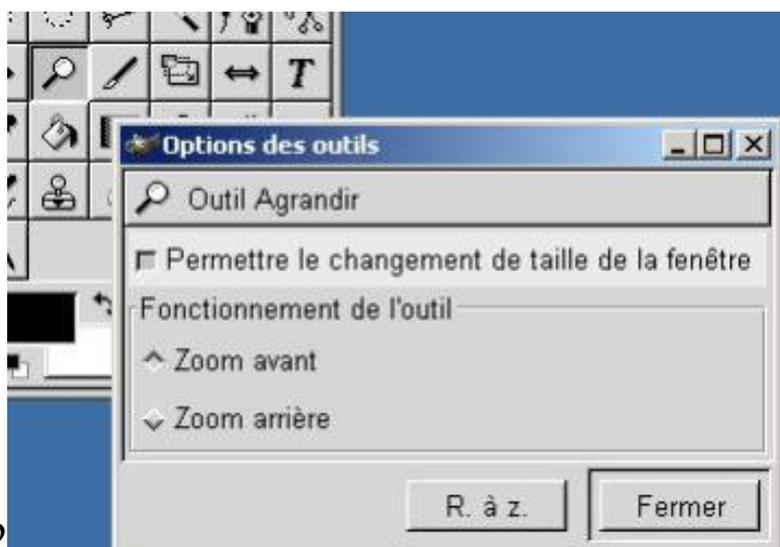
Sa particularité est qu'il n'ouvre que les fenêtres dont on a besoin et ce, avec beaucoup d'économie .

Inutile donc d'agrandir, vous prendriez beaucoup de place sur l'écran sans y voir plus clair pour cela..!

Préférez l'utilisation du **ZOOM** ----- >



1



2

Le zoom ----- >

1 Pour accéder aux options du zoom, double-cliquer sur son icône.

2 Pour permettre le zoom *avant* ou *arrière*, cocher (enfoncer) la case à gauche de l'option choisie.

Important ! Cocher la case "*Permettre le changement de taille de la fenêtre*" vous permet d'agrandir celle-ci selon vos besoins. Elle "suit" l'opération + et -

- Le **clavier** est très utile ici : pour éviter de passer par le tableau des options *avant* / *arrière*, lorsque vous êtes en fonction **zoom**, il suffit d'utiliser le **signe - pour réduire** et le **signe + pour agrandir**

La fenêtre principale se réduit donc à la barre d'outils, qu'il est souhaitable de ranger dans un coin (haut gauche par exemple).

[suite : La question du format](#)

Créer une image avec The GIMP

◀ vers intro vers p. 3 ▶

B - Le projet : créer une image : Décontextualiser

Intégrer un élément d'une image dans une seconde image, soit : **Dé-placer Vénus et l'appuyer sur le panneau du terre-plein central situé dans la rue.**

1 -----> **Ouvrir l' image.**

Isoler/ sélectionner un élément extrait d'une image pour le placer dans une autre image

Ouvrir les documents qui vont servir de matériaux à la construction de notre image.
Nous choisissons "la Vénus" de Botticelli et une vue d'un quartier de banlieue parisienne.



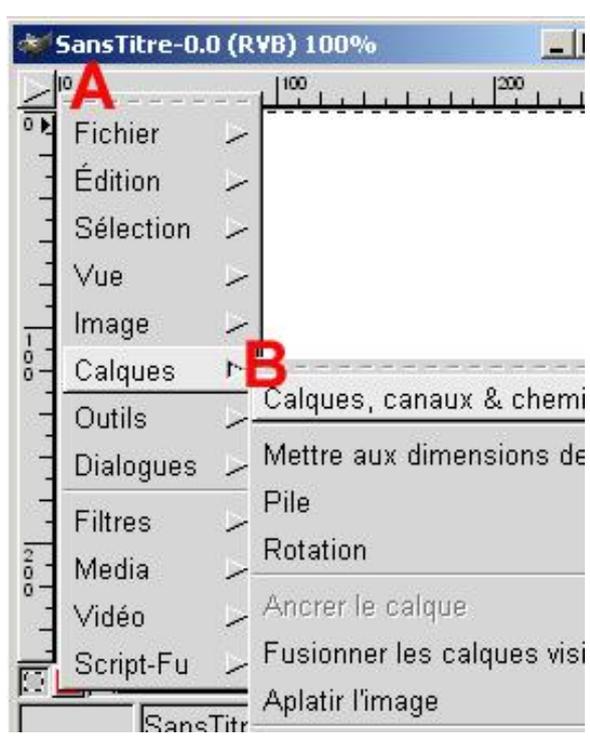
- A Vous permet de créer un nouveau dossier afin de ranger votre image
- B Permet de choisir un dossier : il faut chercher le bon chemin ..
- C Est un repère spatial : vous savez exactement où vous vous trouvez !
- D Affiche le fichier de votre choix...qui se trouve dans le dossier (B)
- E Est précisément un aperçu du fichier que vous voulez ouvrir
- F Affiche le nom et l'extension du fichier choisi.
Faites **OK** pour ouvrir l'image

- 1 On accède à l'ouverture d'une image en cliquant sur **fichier** (comme avec les autres logiciels)
- 2 Il faut remonter les divers parcours pour trouver l'image souhaitée

[suite : Sélectionner et extraire un élément](#)

Maintenant il s'agit de déplacer et d'intégrer Vénus dans un contexte nouveau : la rue.
 Le deuxième document va maintenant nous servir de fond/support . Nous pouvons donc fermer l'image de Botticelli.
 Afin de préserver ce fond et isoler les différentes opérations à venir, nous allons utiliser les calques.

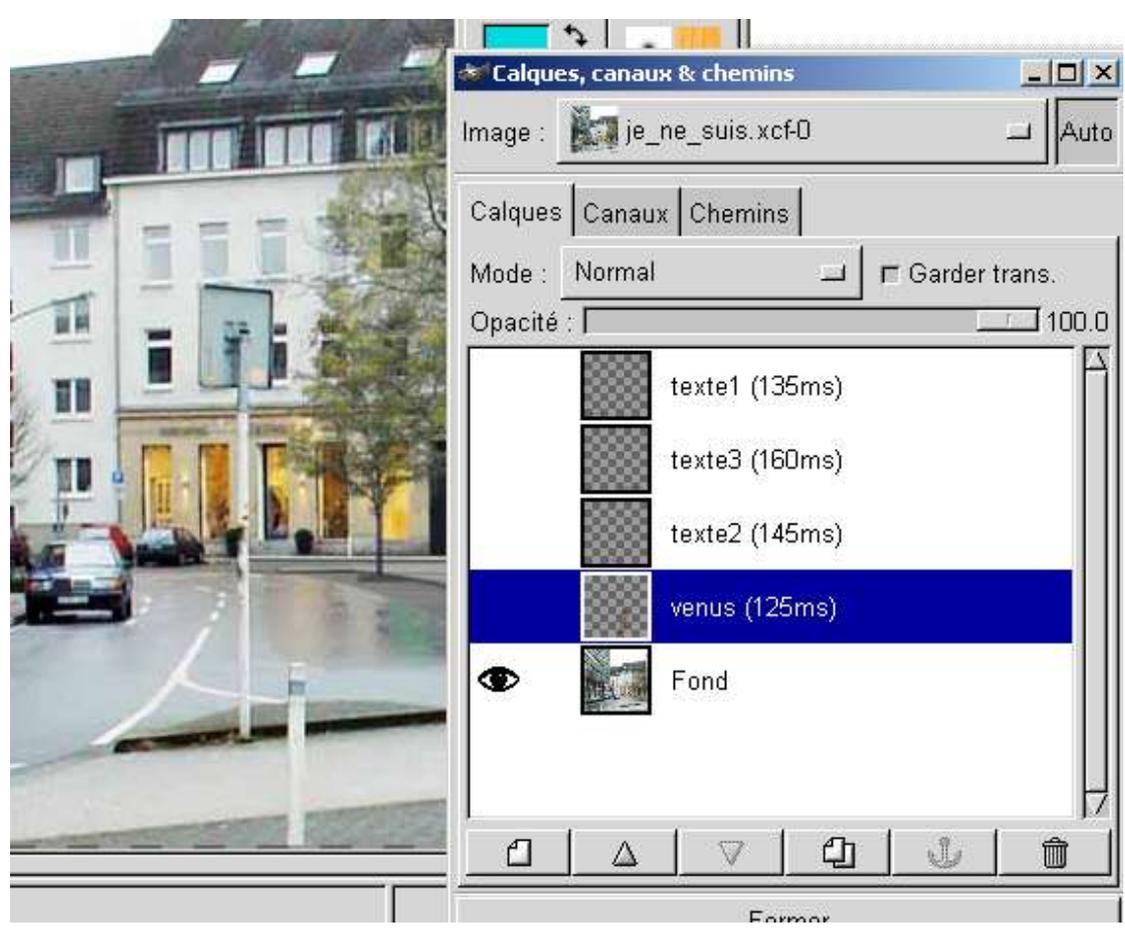
-----> *Ouvrir la fenêtre des calques.*



A indique la flèche qui fait apparaître le menu

B En cliquant sur "calque" vous ouvrez de manière permanente la fenêtre des calques.

Le tableau ci - dessous permet de repérer plusieurs données:



-----> l'image sur laquelle nous travaillons (je_ne_suis_pas.xcf)

-----> le nombre de calques créés (ici, 4)

-----> ceux qui sont ou non rendus visibles (l'oeil apparent)

----->le niveau de strate sur lequel nous agissons. Il est sélectionné lorsqu'il est bleu.

----->Ici, celui nommé Vénus est actif, même s'il est caché (absence d'oeil)

[suite: coller Vénus](#)

-----> **Coller Vénus que nous avons copiée précédemment.**

Au préalable, créer un nouveau calque sur le document "rue" , puis coller .



Un problème se pose : La taille du personnage est trop grande!

Notre intention étant de placer le personnage sur le terre-plein de manière à donner l'impression qu'il s'appuie contre le panneau, il faut donc réduire la forme insérée.

-----> Nous allons pour cela utiliser un outil assez complexe dans les fonctions qu'il propose: rotation, mise à l'échelle, cisaillement, ...

-----> Dans la palette des outils, nous allons sélectionner l'outil rotation.



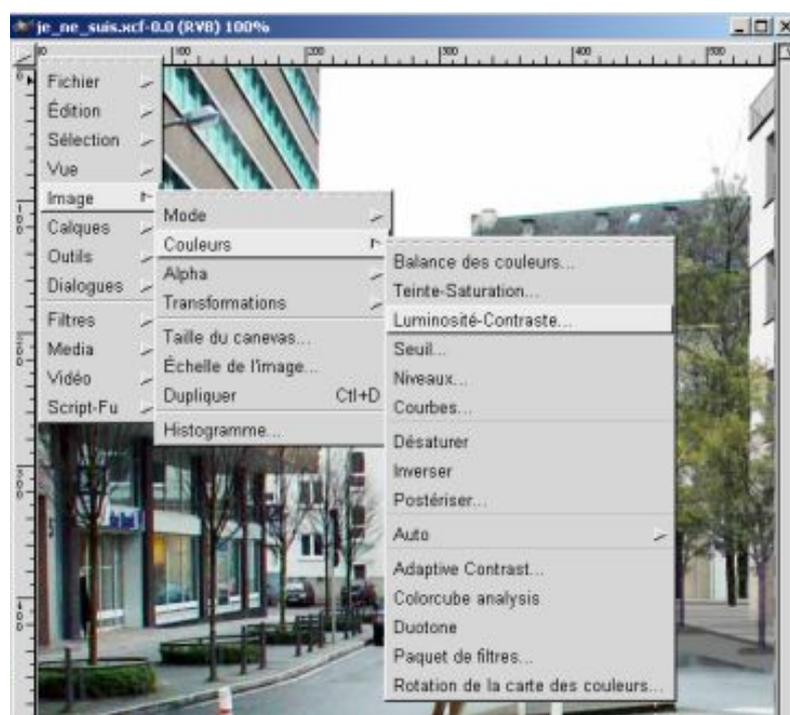
Lorsque l'on clique dessus, un menu s'ouvre.

A nous de choisir ce qui est nécessaire pour réaliser l'opération en cochant la case. Ici, nous sélectionnons donc mise à l'échelle

[suite: Lumière, contraste et couleur](#)

-----> intégrer Vénus : les teintes, saturation et luminosité.

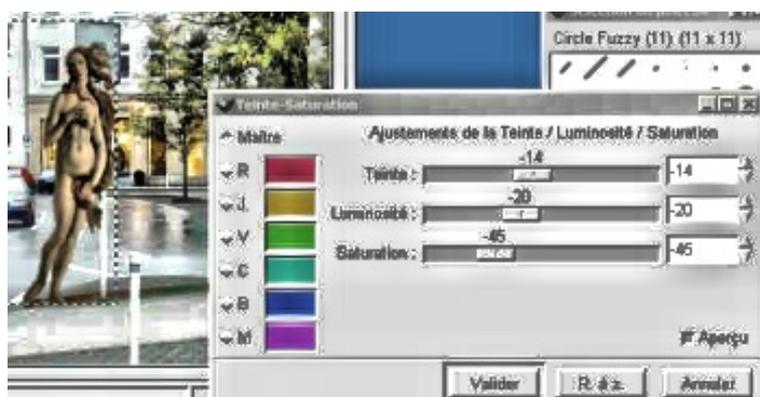
Nous allons maintenant donner l'illusion que cette dame appartient au contexte urbain dans lequel elle se retrouve .



En suivant les chemins indiqués, nous allons intervenir avec les diverses fonctions: saturation, luminosité, couleurs...de notre calque *Vénus*

La précaution reste la même que lorsque nous avons collé Vénus: repérer dans la boîte calques que nous nous trouvons bien sur le calque "Vénus".

Les dosages successifs que nous allons opérer agiront alors uniquement sur ce calque. Cela va permettre d'**ajuster** au mieux la couleur couleur de la peau, les effets de reliefs, du corps en retrouvant l'ambiance du document réceptacle.



-----> Cocher la case aperçu, jouer alors sur les curseurs pour obtenir l'harmonisation souhaitée

Reste maintenant à faire dire quelque chose à Vénus...en intégrant un texte à l'image

[suite: La fonction "texte"](#)

Insérer un texte : le titre, la légende



Le texte sera intéressant pour affirmer le sens de l'image: il peut s'inscrire en tant que titre /légende, ou bien être intégré comme élément plastique.

1. je mets un texte type légende. Une mise en page "classique" sous la forme d'une vignette insérée au bas de l'image par exemple, ou simplement en surimpression.
2. le texte est déformé

1. Le titre ou légende . Opérations:

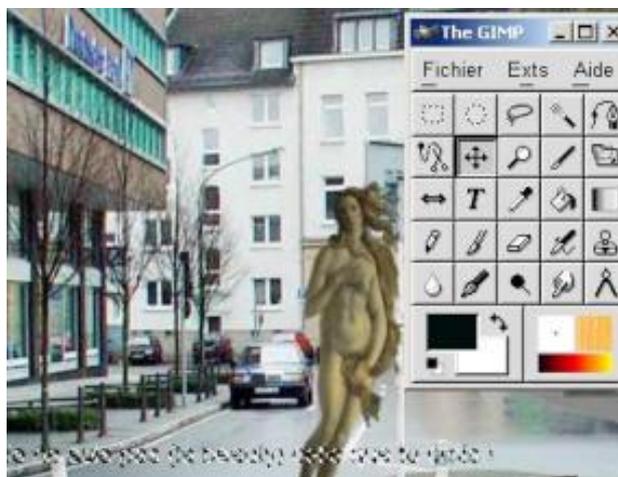
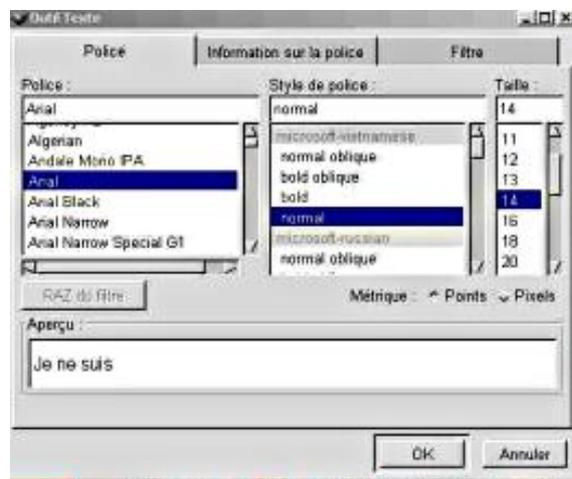


-----> J'ajoute un calque transparent : Opération omniprésente dans Gimp, qui va nous servir à tester X possibilités quant au positionnement du texte, sa couleur, le choix des polices, ect...

-----> Je choisis la couleur du texte maintenant . C'est la couleur de Premier Plan.

-----> Je sélectionne l'outil "texte" dans la barre des outils (T) et place mon curseur sur l'image.

En cliquant, la fenêtre ci dessous s'ouvre et propose les différentes options communes à tout traitement de texte.



Le texte s'inscrit en surbrillance



Nous pouvons le changer de place en sélectionnant l'outil  . En passant le curseur sur le texte (toujours en surbrillance), cette même croix apparaît .

Pour déplacer le texte, il faut maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris, et faire glisser ce texte à l'endroit souhaité.

Cliquer pour ancrer !

[suite: Créer une vignette](#)

Créer une vignette...comment?

-----> Créer un calque, choisir la couleur du fond de notre vignette (PP)

-----> Nous allons maintenant créer un rectangle et remplir celui ci avec la couleur de PP (ici, je prends le turquoise).

Je sélectionne l'outil "*sélectionner des régions rectangulaires*" dans la barre des outils, dessine un rectangle sur mon nouveau calque.

Pour remplir cette sélection, je choisis  et positionne ma souris dans le rectangle...



Reste à opérer comme précédemment, pour insérer le texte. Ne pas oublier de créer un nouveau calque et de changer la couleur du Premier Plan !

2. le texte est déformé



L'outil  permet de modifier la taille, de mettre en perspective...(cf. la page 3). Le texte se travaillera de la même manière ...

2 -----> Sélectionner et extraire un élément.

Il y a plusieurs outils de sélections dans GIMP. (cf.les divers tutoriels de notre [page TICC](#))

Nous choisirons celui qui nous paraît être le plus facile (et le ludique..!)

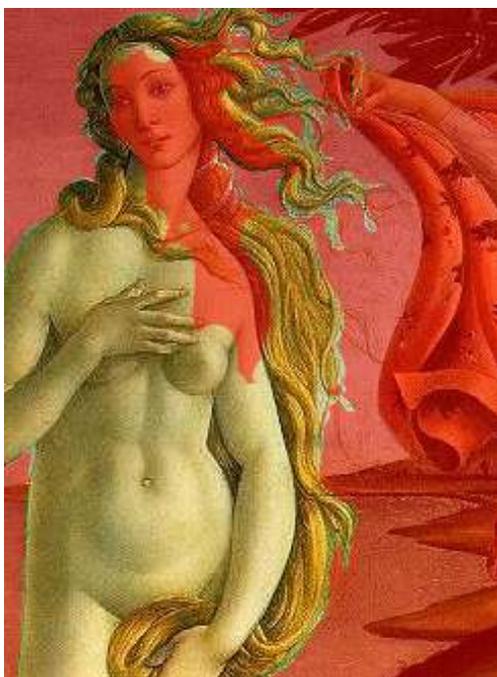
En bas et à gauche de votre image, vous remarquerez ce petit carré rouge. Cliquez dessus



-----> l'image se voile et devient rouge : c'est normal.

Le principe qui suit est particulier puisqu'il procède de la soustraction (et non du détournage de la forme type *lasso*, *baguette magique*...)

- choisir un format de brosse
- sélectionner l'outil gomme
- "peindre" Vénus qui retrouve ses couleurs d'origine .



Une fois Vénus totalement dévoilée, cliquez sur le carré en pointillé. Celle-ci devient active ----->



Reste maintenant à copier cette sélection -----> Cliquer dessus avec le bouton droit et faites **copier**

[suite: Intégrer](#)

La question du format lors de l'enregistrement ----- >

1 Bien que sa stabilité soit régulièrement améliorée, ce logiciel "plante" encore parfois. Il est donc préférable d'enregistrer régulièrement son travail...

2 Quel format (ou extension)?

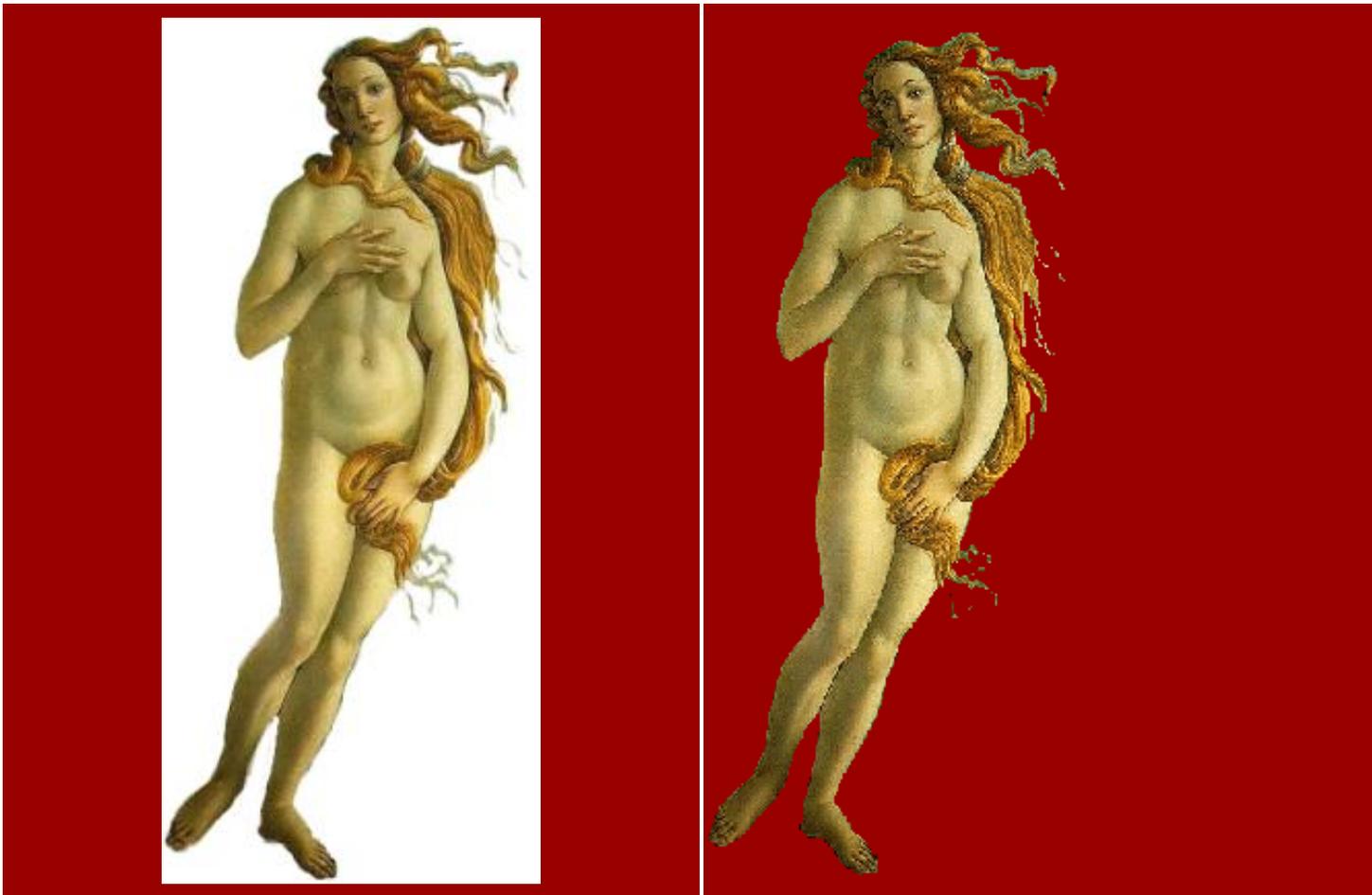
Nous retiendrons trois types: XCF (Gimp); GIF et JPEG

Sans entrer dans les détails (pour cela se rendre sur la page du [CATICE de Bordeaux](#) "Comment optimiser une image pour le web") , nous dirons simplement que :

-----> XCF conserve toutes ses propriétés au document (calques, nombre de couleurs, transparences, définition...).

Lorsque le travail en cours de réalisation doit être mis en attente (la fin du cours par exemple), l'image sera enregistrée en xcf

-----> GIF réduit le nombre de couleurs, donc... perte qualitative visuelle mais gain en poids (image plus légère). En outre sa particularité est de conserver les transparences



Même sélection . L'une est enregistrée en JPEG (gauche) , l'autre en GIF et couleur de fond transparente.

[suite : Le projet](#)