

INITIATION À GIMP : FONCTIONS DE BASE

TABLE DE MATIÈRES

1	INTRODUCTION A GIMP.....	3
2.1.	Présentation des fonctions du logiciel	3
2.2.	Le plan de travail	3
2.3.	. Barre de menus	3
2.4.	. Boîte à outils.....	4
	Les autres palettes	5
2.5.	Retouche simplifiée des images.....	5
2.6.	Outil sélection – Améliorer le contour	6
	Les outils de dessin :	6
	Les filtres	6
2.7.	L'outil Texte.....	7
2.8.	Taille et résolution d'image	7
2.9.	Les formats GIF, JPEG et PNG.....	8
	Différence entre une image et un projet	9
	Format JPEG	9
	Format GIF.....	9
	Format PNG	9
2.10.	Les calques	10
2	INITIATION AU TRAITEMENT DE L'IMAGE	11
3.1.	Introduction	11
3.2.	Exercices sur la réduction du poids d'une image.....	11
	Réduction de la taille d'une image (<i>fichier : «nuages»</i>).....	11
	Réduction de la résolution d'une image (<i>fichier : «cheval»</i>).....	12
3.3.	Exercices sur l'utilisation des "Calques"	12
	Création d'une image à partir de plusieurs fichiers (<i>fichiers 'plantes'+ 'ciel'</i>).....	12
	Remarque : Effets spéciaux instantanés.....	16
3.4.	Détournage d'images.....	16
3.5.	Photomontage.....	17
	Démarche à suivre et exemple de résultat à obtenir	18
	Comment réaliser votre photomontage ?.....	20
3	CONCLUSION	21

2.1. PRÉSENTATION DES FONCTIONS DU LOGICIEL

Gimp est un logiciel de traitement de l'image et de création graphique. Contrairement à son concurrent Photoshop, Gimp est gratuit et libre. C'est pour cela que nous avons choisi ce logiciel pour vous initier au traitement d'images.

La liste des fonctions et des possibilités qu'offre Gimp est longue. L'apprentissage de Gimp est une question de pratique et donc demande que l'on y consacre beaucoup de temps. Dans le cadre de cette initiation à Gimp, nous en aborderons uniquement les fonctions de base.

Voici quelques exemples de ce que permet Gimp pour les créateurs de pages Web :

- ✓ importation d'images en provenance d'un scanner ou d'un appareil photo
- ✓ correction et retouche d'images
- ✓ détourage et photomontage
- ✓ création d'images, de boutons et autres graphismes
- ✓ création de textures
- ✓ optimisation des images pour le Web

2.2. LE PLAN DE TRAVAIL


- **Démarrez Gimp** (choisir : Editeur image puis le mode Expert) et **ouvrez le fichier-image nommé "ciel" pour tester les différents outils, mais n'enregistrez encore rien pour l'instant.**

L'interface est composée des éléments suivants :

1. La Barre des menus
2. La Boîte à outils
3. Les Calques - Brosses
4. L'éditeur d'image
5. L'espace de travail

2.3. . BARRE DE MENUS

Cette barre regroupe par rubriques les *menus* utilisés pour l'exécution des opérations :



GIMP Fichier Édition Sélection Affichage Image Calque Couleurs Outils Filtres Fenêtres Aide

- Le menu FICHER :

Le menu FICHER offre notamment des options d'ouverture, de fermeture, de création et d'enregistrement des fichiers.

- Le menu IMAGE :

Le menu **Image** comprend différentes commandes permettant de modifier les paramètres essentiels d'une image ; elles vous seront très utiles lors de la création d'images pour le Web. Parmi les commandes que vous utiliserez le plus fréquemment, citons les commandes :

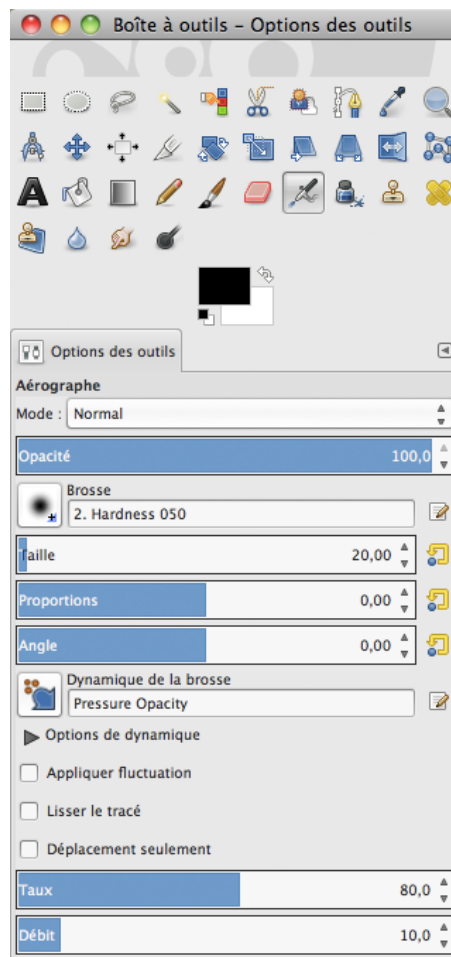
- ***Echelle et taille de l'image :***

Permet de modifier les dimensions et la résolution d'une image.







D'une manière générale, évitez d'agrandir les images, et si vous ne pouvez faire autrement, ne dépassez pas 130 %. Le résultat sera toujours de moins bonne qualité que l'original. L'image perdra en netteté et en brillance.

2.4. . BOITE À OUTILS

A gauche de l'éditeur d'images se trouve la boîte à outils. Comme son nom l'indique, c'est dans celle-ci que vous trouverez les outils qui vous permettront de traiter les images. Chaque fois que vous sélectionnez un outil vous pouvez en modifier les propriétés dans la zone inférieure.



Les outils présents dans cette boîte ont chacun leur fonction. En voici quelques-uns qui vous seront les plus utiles.

	Outil de sélection rectangulaire : sélectionne des régions rectangulaires
	Outil de sélection à main levée : sélectionne une région dessinée à main levée
	Outil ciseaux intelligents : sélectionne des formes en utilisant une reconnaissance automatique des bords
	Outil pipette à couleurs : fixe les couleurs d'après les pixels de l'image
	Outil texte : crée ou modifie des calques de texte
	Outil de remplissage : remplit la région sélectionnée avec une couleur ou un motif

Les autres palettes

Il existe d'autres palettes. De base, elles ne s'affichent pas afin de ne pas surcharger votre écran. Au plus il y a de palettes, au mois, il y a de place pour pouvoir éditer votre image. Si vous avez besoin d'autres palettes, il faut vous rendre dans la barre des menus et ouvrir **Fenêtres**.

- Le volet "**CALQUES**"

Chaque calque peut contenir différents éléments visuels : une copie du fond, une partie d'un autre calque, du texte, etc. Les calques peuvent aussi être regroupés.

Le volet "Calques" offre un certain nombre d'indicateurs visuels et d'outils pour gérer efficacement les calques : indicateurs de visibilité (on peut masquer ou afficher un calque), liaisons entre calques (pour déplacer par exemple composition graphique sans modifier la position relative des éléments des calques liés), affichage des styles de calques, affichage des groupes. Il est également possible de choisir différents modes de fusion pour les masques, de leur appliquer des effets (ombre portée, relief, etc.). Notez d'ailleurs qu'une partie des commandes du menu du volet "Calques" sont également accessibles à partir du **menu** "Calques".

2.5. RETOUCHE SIMPLIFIÉE DES IMAGES

La sélection est un point clé du travail dans Gimp. Lorsqu'une partie d'une image est sélectionnée, elle peut être modifiée ou déplacée sans que cela affecte les autres zones de

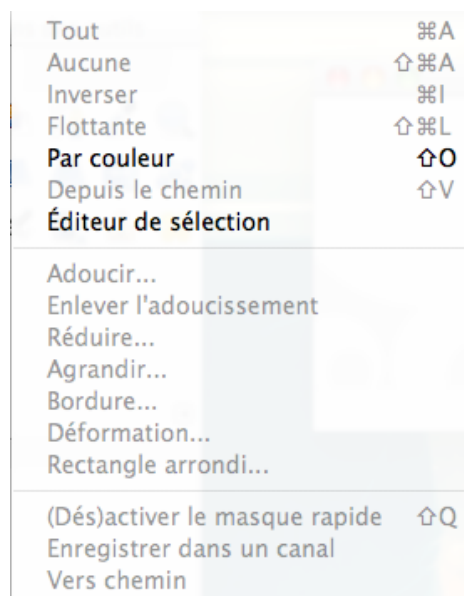
l'image.

Les outils de sélection se trouvent dans la palette d'**outils**.

Ils comprennent entre autres :

- le rectangle de sélection,
- l'ellipse de sélection
- le lasso
- l'outil de sélection contiguë
- l'outil de sélection par couleur
- et les ciseaux intelligents.

Gimp dispose d'autres outils et commandes permettant de créer et de modifier des sélections. La plupart d'entre eux se trouvent dans le menu **Sélection**. Ces commandes sont utiles pour manipuler les sélections.



2.6. OUTIL SÉLECTION – AMÉLIORER LE CONTOUR

Les outils de dessin :

Les outils de dessin de Gimp sont regroupés dans la palette d'**outils** : **crayon, pinceau, pot de peinture, gomme, aérographe, etc.**

Les filtres

Les filtres permettent de modifier instantanément l'apparence d'une image ou le contenu d'une sélection.

Ces filtres sont regroupés dans le menu **Filtre** et organisés en **sous-menus** correspondant aux différentes catégories. Le meilleur moyen de les découvrir est de les essayer. Ouvrez une image et amusez-vous, mais... pas trop longtemps !

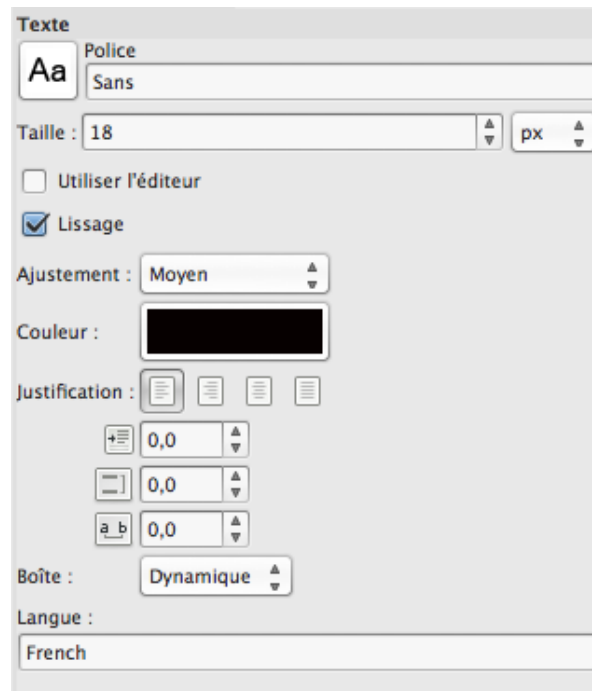
2.7. L'OUTIL TEXTE

Il est courant d'utiliser dans une page Web des images comportant du texte :

L'**outil Texte** est l'outil approprié pour rajouter du texte à une image ou pour créer une image ne comportant que du texte.

Les boutons de navigation, par exemple, en sont un exemple classique.

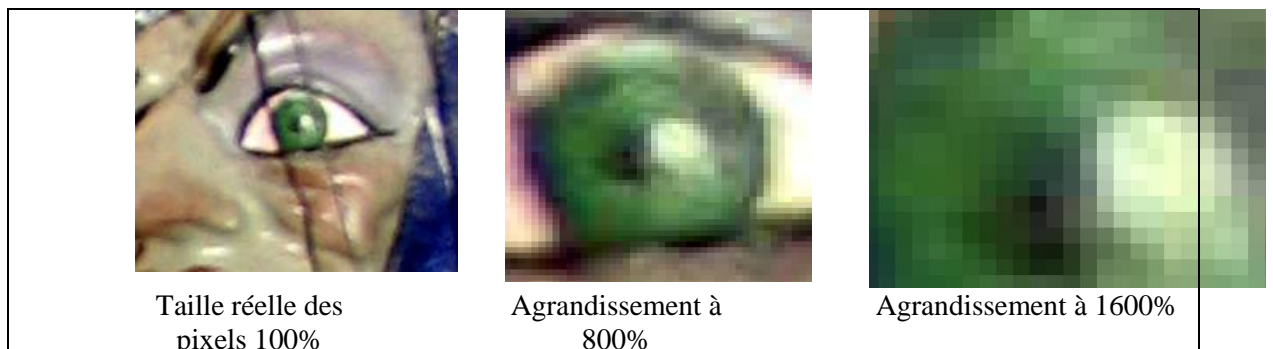
Le volet bas **Texte** permet de définir la police, la taille, la couleur du texte et d'autres paramètres.



Le texte que vous créez est inséré dans un calque spécifique, accessible depuis la palette **Calques**. Dès lors, vous pouvez modifier à volonté le texte et ses paramètres à tout moment, ou encore lui appliquer des effets spéciaux (relief, ombre portée) en quelques clics de souris.

2.8. TAILLE ET RÉOLUTION D'IMAGE

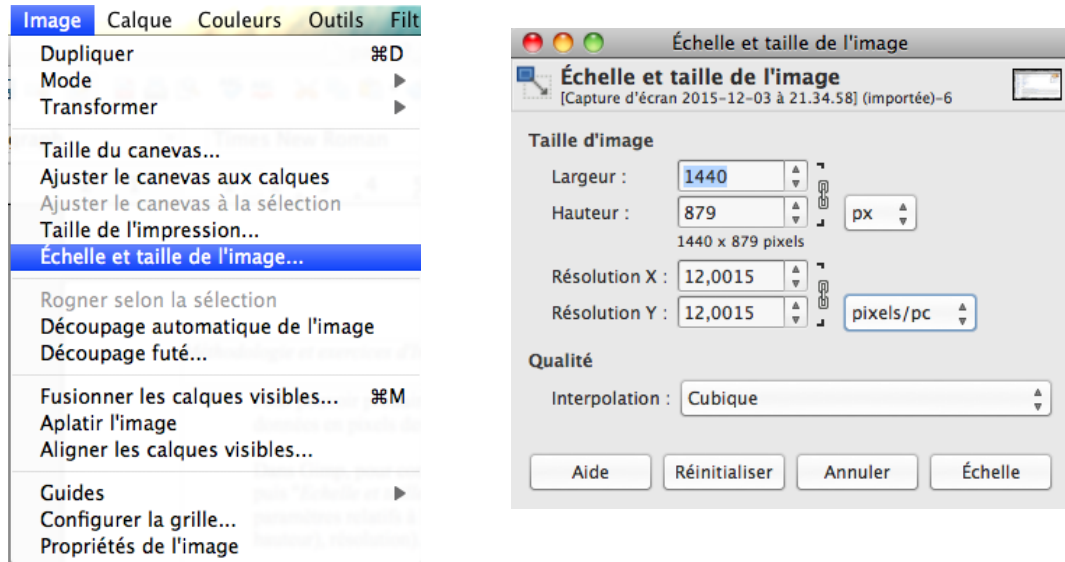
Gimp génère des images "pixellisées", composées de petits carrés connus sous le nom de "pixels". Chaque pixel se caractérise par sa position et sa valeur calorimétrique. Pour voir à quoi ressemblent les pixels d'une image, ouvrez une image et grossissez l'affichage à 1600% par ex. dans le champ de résolution d'affichage.



Pour pouvoir produire des images de haute qualité, il faut bien comprendre comment les données

en pixels des images sont mesurées et affichées.

Dans Gimp, pour connaître ou modifier la **taille de l'image**, choisissez le menu "*Image*" puis "*Echelle et taille de l'image*". Une boîte de dialogue apparaît et fait apparaître les paramètres relatifs à la taille de l'image (ex. dimensions en pixels, taille en cm (largeur, hauteur), résolution).



Dimensions en pixels

Il s'agit du nombre de pixels sur la hauteur et la largeur d'une image. Les dimensions en pixels, la taille et le réglage du moniteur déterminent la taille d'**affichage d'une image à l'écran**.

Résolution d'image

C'est le nombre de pixels affichés par unité de longueur imprimée dans une image, généralement exprimé en point par pouce (ppp).

Dans Gimp, la résolution d'image et les dimensions en pixels sont interdépendantes. Les dimensions en pixels déterminent le niveau de détail d'une image tandis que sa résolution détermine la taille de la zone d'impression des pixels.

Il est possible de modifier la résolution d'une image sans modifier ses dimensions. Dans ce cas, seule la taille de l'image à l'impression pourra être modifiée.

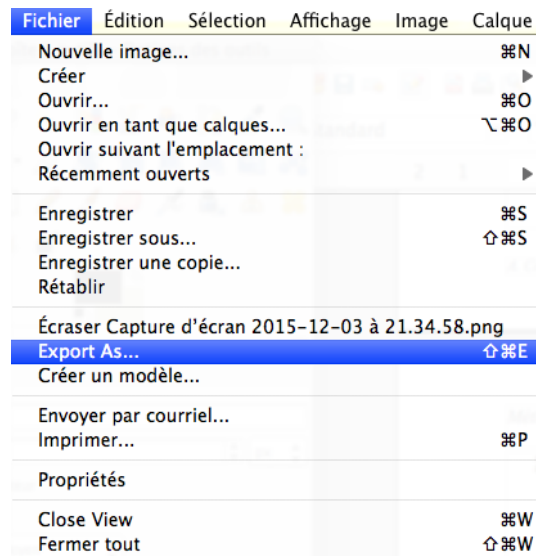
Taille de fichier

Il s'agit de la taille numérique d'une image mesurée en kilo-octets (**Ko**), en méga-octets (**Mo**) ou en giga-octets (**Go**). La taille de fichier est proportionnelle aux dimensions en pixels de l'image.

2.9. LES FORMATS GIF, JPEG ET PNG

Les formats GIF et JPEG sont des formats possibles pour le Web. Gimp permet d'enregistrer directement des images dans ces formats, et propose pour chacun différentes options. Attention, ici, contrairement à Photoshop, pour enregistrer une image dans un de ces formats, il faut passer par le menu *Fichier* puis *Export as*. Le menu *Enregistrer sous* ne permet que d'enregistrer les

projets Gimp au format « .xcf ».



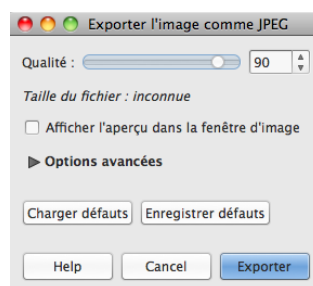
Différence entre une image et un projet

Un projet Gimp aura toujours le même format « .xcf ». Contrairement à une image, un projet ne peut être affiché par un autre programme que Gimp. Le projet, comme son nom l'indique, c'est un projet avec toutes les modifications que vous avez apporté à l'image avec vos calques, etc. Si vous ouvrez votre projet ultérieurement, toutes les modifications que vous avez apportées seront toujours présentes et vous pourrez reprendre votre travail où vous vous êtes arrêtés.

Lorsque vous exportez une image, Gimp va fusionner tous les calques et créez une image qui sera lisible par d'autres programmes comme un aperçu d'images, etc. Les images peuvent être exportées au format GIF, JPEG, PNG, mais il en existe également d'autres.

Format JPEG

Avec ce format, vous pouvez choisir le taux de compression. La boîte de dialogue *Options JPEG* propose différentes options pour l'enregistrement d'images JPEG.



Format GIF

Les images GIF ont la particularité de pouvoir définir une couleur transparente. Ce qui laisse donc apparaître la couleur ou le motif d'arrière-plan.

Format PNG

Il offre plus de possibilités de transparence que le GIF (on peut définir une ou plusieurs couleurs de transparence). Le PNG présente de nombreux avantages en comparaison du GIF : il est **plus léger, plus puissant, plus fiable et sous licence libre**.

Plus d'infos sur la différence entre le GIF et le PNG : http://openweb.eu.org/articles/png_vs_gif

Pour connaître tous les formats de sauvegarde dans Gimp, il suffit de choisir l'option Fichier > Export as.

2.10. LES CALQUES

Les calques sont un élément essentiel de Gimp car ils permettent de composer une image à partir de plusieurs éléments! **Ils permettent de créer des images comportant plusieurs "couches"** (ou calques).

Vous pouvez contrôler la disposition, l'opacité ou la "profondeur" dans la hiérarchie. Le **calque d'arrière-plan étant toujours le plus "bas"** dans la hiérarchie (donc toujours derrière les autres visuellement). On peut en modifier la hiérarchie en les faisant glisser à la souris.

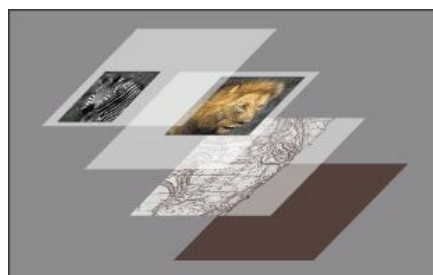


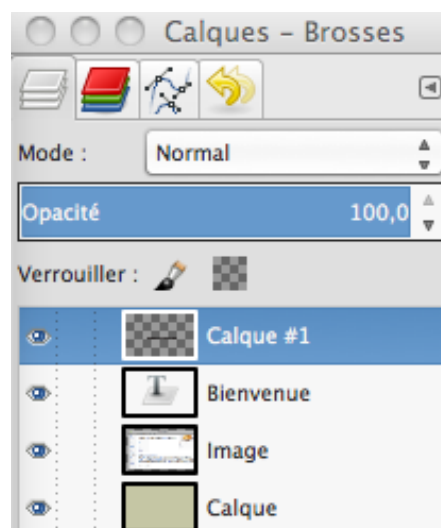
Illustration des zones transparentes d'un calque laissant transparaître les calques du dessous.

Pour une bonne gestion des calques, il faut leur donner un nom significatif

Si aucune image ne figure sur un calque, vous voyez les autres calques au travers. Vous pouvez modifier la composition d'une image en changeant l'ordre et les attributs des calques.

Vous pouvez par exemple créer un calque sur lequel vous placerez un fond de couleur ou une image et un autre calque sur lequel vous saisirez un texte qui viendra se placer au-dessus du fond coloré.

La gestion des calques s'effectue soit via le volet « **Calques - Broses** » soit via le **menu « Calque »**.



3.1. INTRODUCTION

Rappel : Pour sauvegarder les exercices qui suivent, utilisez le sous-répertoire "**initiation**" que vous avez déjà créé dans le dossier "**partie2**".

Les images nécessaires pour la réalisation de ces exercices sont disponibles dans le dossier partie 2, seront mis à votre disposition.

- Pour **agrandir l’affichage** d’une image, utilisez **la loupe** en cliquant d’abord dessus, puis en cliquant sur + ou – dans la barre des options (en haut à gauche).
- Pour déplacer une image à l’intérieur de son cadre, utilisez l’outil de déplacement dans la barre d’outils (à gauche).
- Pour déplacer une palette, un objet ou une fenêtre, cliquez sur la barre de titre et déplacez.
- **Le volet Calque** permet de choisir le calque sur lequel vous souhaitez travailler.

Pour retourner en arrière et annuler les dernières opérations :

En cas d’erreurs, vous pouvez annuler la plupart des opérations effectuées. De même, vous pouvez rétablir totalement ou en partie la dernière version enregistrée d’une image ;

- Pour annuler la dernière opération, choisissez **Edition > Annuler** l’opération.
- Pour la rétablir, procédez de même, à savoir **Edition > Rétablir** l’opération.
- La boîte de dialogue **Historique** permet de revenir à une opération antérieure ou récente de l’image. Chaque fois que vous apportez une modification à une image, le nouvel état est ajouté dans la palette Historique.
- Si, après avoir fait plusieurs essais avec des erreurs, il vous semble trop compliqué de revenir en arrière, cliquez sur l’onglet **Calque** et supprimez le(s) calque(s) incorrect(s) en cliquant dessus et en le(s) déposant dans **la corbeille** (de Gimp).

3.2. EXERCICES SUR LA RÉDUCTION DU POIDS D’UNE IMAGE

Réduction de la taille d'une image (*fichier : «nuages»*)

Pour réduire le poids d'une image, on peut jouer sur sa taille. Expérimentez cela avec le fichier nuages.

Ouvrez le fichier "**nuages**" disponible dans l’UV.

- Pour modifier la **taille** de l’image, choisissez *Image > Echelle et taille de l’image*.
- Veillez à ce que la petite chaîne à droite ne soit pas brisée. Elle permet de conserver les proportions.
- **Réduisez la taille** de moitié.
- Enregistrez cette image au format JPEG, en lui donnant le nom "**nuages_reduction**" dans le sous-répertoire "initiation".

Réduction de la résolution d'une image (*fichier : «cheval»*)

Pour réduire le poids d'une image, on peut aussi jouer sur sa résolution. Expérimentez cela avec le fichier cheval.

Ouvrez le fichier "*cheval*" disponible dans l'UV.

- Pour modifier la **résolution** de l'image, choisissez *Image > Echelle et taille de l'image*.
- Veillez à bien conserver les proportions.
- **Réduisez la résolution** de votre image à **72 pixels/pouce**. Patientez pendant la transformation de la taille de l'image (visible dans le bas du plan de travail).
- Enregistrez l'image sous le nom "*cheval_reduction*" au format JPEG dans le sous-répertoire "initiation".

3.3. EXERCICES SUR L'UTILISATION DES "CALQUES"

Avant d'entamer les exercices de cette partie, il est important de bien comprendre la notion de « calque » et de « masque ».

Rappel :

L'utilisation des calques présente de nombreux avantages. En effet, les calques permettent de rapidement sélectionner, masquer, dupliquer, verrouiller des images ou en modifier l'aspect. Les calques permettent de créer des images comportant plusieurs couches (ou calques).

Si une image comporte plusieurs calques, vous devez sélectionner celui sur lequel vous souhaitez travailler.

Pour sélectionner un calque, cliquez dessus dans la palette Calques. Ce calque devient le **calque actif**.

Les modifications que vous apportez à l'image ne s'appliqueront donc qu'à ce calque actif. Dans Gimp, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul calque à la fois. Le nom du calque actif est indiqué dans la barre de titre de la fenêtre de document.

NB. Si vous n'obtenez pas les résultats escomptés lorsque vous utilisez un outil ou appliquez une commande, il se peut que le calque sélectionné ne soit pas le bon. Consultez le volet Calques pour vous assurer que vous travaillez sur le calque approprié.

On peut "**masquer**" ou "**afficher**" un calque (l'icône en forme d'**œil** à gauche de chaque calque est un **indicateur de visibilité**). Les masques permettent ainsi de "masquer un calque", ce qui revient à cacher une partie de l'image ou de protéger et de conserver une zone pendant que vous appliquez des modifications (texte, couleurs, filtres ou effets) aux autres zones d'une image. Si vous masquez un calque (en désactivant l'œil), vous en cachez le contenu mais il ne disparaît pas pour autant ; il sera donc réutilisable si nécessaire.

Création d'une image à partir de plusieurs fichiers (*fichiers 'plantes'+ 'ciel'*)

Ce premier exercice consiste à créer, à l'aide de calques, une seule image à partir de plusieurs images. Ces images seront intégrées dans un même fichier XCF sous forme de calques superposés. Nous allons procéder comme suit :

- créer une image multi-calques,
- appliquer un masque de calque,
- ajouter un calque de texte,

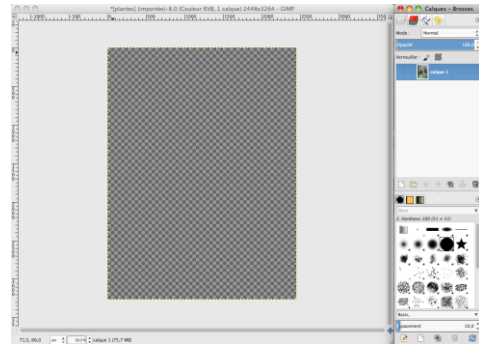
- aplatir la nouvelle image ainsi obtenue.

1. Ouvrez l'image "plantes.jpg"

Par défaut, la palette "calques" doit s'afficher. Cette palette affiche tous les calques de votre document avec leur nom et une vignette de l'image qu'ils contiennent.

2. Convertissez le calque d'arrière-plan

Dans la palette "calques", cliquez deux fois sur le calque d'arrière-plan. Dans la boîte de dialogue "Nouveau calque", renommez celui-ci par "**calque 1**". Vous pouvez désormais afficher ou masquer le calque en cliquant sur l'**icône en forme d'œil**. Si vous cliquez sur l'icône de l'œil dans un calque, vous constaterez que l'icône disparaît et que le calque est masqué.



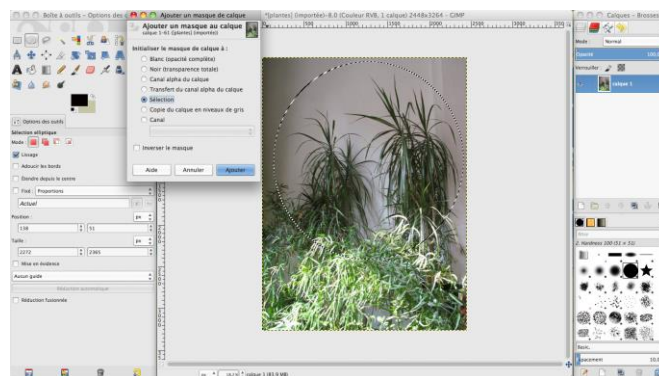
Si vous cliquez à nouveau sur l'emplacement de l'œil, le contenu du calque réapparaît.

3. Utilisez l'outil "Ellipse de sélection"

Choisissez l'outil "**Ellipse de sélection**". Positionnez l'outil sur l'image et sélectionnez une zone circulaire autour des 2 plantes plus foncées se trouvant sur l'arrière-plan de l'image.

Nous allons ajouter un masque qui va nous permettre de ne sélectionner et de n'afficher que la partie de l'image que l'on veut utiliser sans pour autant modifier l'image.

Pour cela, dans la barre de menu, cliquez sur « calque » puis « masque » puis « ajouter un masque de calque ». Le type de masque, c'est « sélection ».



Sélectionnez l'outil "**déplacement**", puis cliquez dans le masque et faites-le

glisser pour le repositionner.

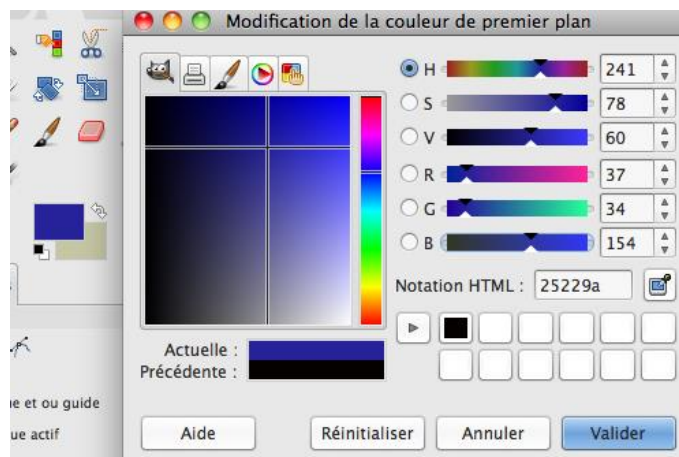


Lorsque la position vous convient, cliquez sur l'**icône de lien** pour **lier le masque et le calque**. Vous pouvez maintenant déplacer le calque et le masque simultanément.

Notez que l'**icône lien** est très importante car vous pouvez être intéressés par déplacer le masque et le calque ou simplement le masque.

4. Créez un nouveau calque.

Pour ajouter un nouveau calque à l'image, cliquez sur le bouton "**créer un calque**" en dessous des calques. De ce fait, le nouveau calque est ajouté au-dessus des calques existants et est sélectionné automatiquement. Cliquez sur l'échantillon de **couleur de premier plan** et sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleurs.

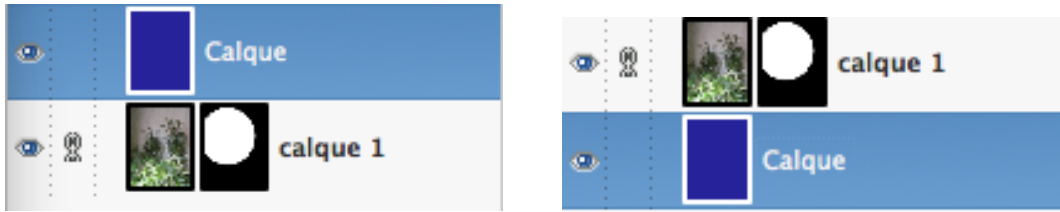


Sélectionnez l'outil "**Pot de peinture**" (il se trouve dans la palette d'outils avec l'outil "dégradé"). Cliquez sur l'image pour remplir avec la couleur choisie. L'image disparaît alors au profit du fond coloré. Ce qui est normal car ce calque est au dessus des autres.

5. Réorganisez les calques

Il faut donc s'arranger pour mettre ce nouveau calque en dessous des autres.

Pour cela, cliquez sur ce nouveau calque et faites-le glisser sous le calque inférieur ou alors faites l'inverse.



Du coup, vous pouvez constater que votre image réapparaît.

6. Ajoutez un calque de texte

Dans la palette "calques" cliquez sur le calque supérieur. Sélectionnez l'outil "**Texte**" dans la barre d'outils à gauche.

Dès que vous cliquez sur l'image, Gimp crée automatiquement un nouveau calque pour saisir votre texte. Ce calque porte un nom par défaut, ce nom sera changé par Gimp une fois que vous avez fini de taper votre texte. Il attribue comme nom le texte que vous tapez.

Mais avant de taper votre texte, commencez par choisir les paramètres de votre texte. Dans la partie « options », changez le corps (ex. 200 pt), la police (ex. *Zapfino*), le style et/ou la couleur du texte (ex. gris, jaune ou vert pomme). Ecrivez un texte de votre choix (nous avons choisi le texte. "*Evasion...*"). Votre texte est ainsi placé sur un calque séparé que vous pouvez modifier indépendamment du reste de l'image.



Dès que vous choisissez un autre outil que Texte, Gimp change le nom du calque.

Si vous souhaitez modifier votre texte, placez-vous de nouveau sur le calque comportant votre texte (au cas où vous vous serez évadé entre temps). Sélectionnez l'outil Texte, puis sélectionnez le texte à modifier. Pour déplacer le texte, sélectionnez l'outil "**Déplacement**", puis faites glisser le texte à l'endroit que vous souhaitez.

Remarque : Effets spéciaux instantanés

Il est bien sûr possible de se contenter d'utiliser des textes et des boutons plats et de couleur unie, mais dans la mesure où Gimp permet d'obtenir très facilement des effets de relief et de volume, pourquoi s'en priver ?

Attention : Pour obtenir ces effets, il faut que l'image correspondante soit placée sur un calque transparent, comme c'est le cas par exemple pour les textes créés avec l'outil **Texte**.

Vous pouvez alors créer des textes et des images en creux ou en relief, comportant ou non une ombre portée, ou un halo coloré. Tous ces effets peuvent bien entendu être paramétrés selon vos préférences.

A tout moment vous pouvez choisir de modifier ou de supprimer ces effets spéciaux, de passer d'un effet de volume à une ombre portée... Le reste de l'image n'en sera pas affecté.

7. Ajoutez un effet au texte

Dans la barre des menus, cliquez sur « Filtres », « Ombres et lumières » et « Ombre portée ».

Vous pouvez ensuite modifier les réglages de l'ombre en fonction de l'intensité que vous voulez lui donner.



N.B. L'effet appliqué à un calque est affiché par défaut. Vous pouvez aussi le cacher selon le même principe que celui utilisé pour afficher ou masquer un calque, c'est-à-dire en cliquant sur l'icône en forme d'œil en regard de l'effet obtenu.

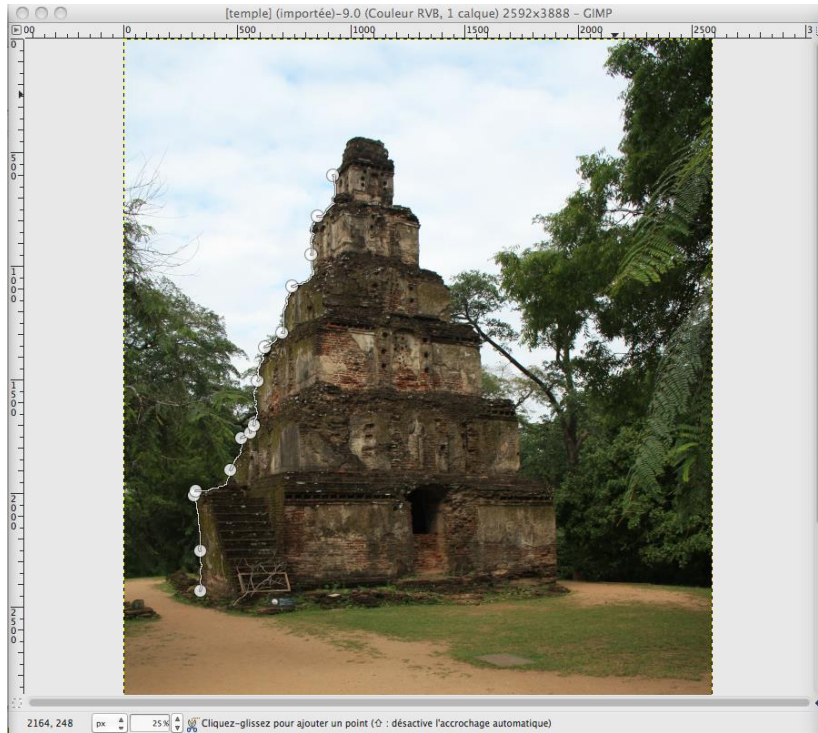
Avant d'aller plus loin, **sauvez votre travail au format xcf**, sous le nom "**plantes_modif**" dans le sous-répertoire "initiation".

3.4. DÉTOURAGE D'IMAGES

Il existe plusieurs manières de détourer une image. L'outil « ellipse de sélection » permet, par exemple, de le faire grossièrement en gardant une partie du fond de l'image. Mais il existe d'autres outils plus précis : « outil de sélection contiguë », « outil de sélection par couleur », ou encore « outil de ciseaux intelligent ». C'est ce dernier qui va retenir notre attention. Il permet en effet de détourer facilement et avec suffisamment de précision des images.

Ouvrons par exemple le fichier « temple.jpg ». Pour détourer le temple, il vaut mieux zoomer un peu dans l'image afin d'être plus précis. Pour commencer le détourage, il suffit de sélectionner

l'outil « ciseaux intelligents ». Pour ceux qui connaissent Photoshop, c'est un outil similaire au lasso magnétique. Pour procéder, vous devez cliquer à un endroit le long du contour du temple afin d'apposer le premier point. Poser ensuite un point un peu plus loin en cliquant. N'éloignez pas trop les points sinon Gimp ne pourra pas coller correctement au contour. Si jamais entre deux de vos points, la sélection ne vous plait pas, vous pouvez la modifier.



Il est aussi conseillé de créer des points de relais aux angles afin de faciliter le détournage. Une fois tout le contour effectué jusqu'au premier point, cliquez au centre de la sélection. Vous pouvez maintenant copier cette image et la coller sur une autre image.

Il est également possible d'effectuer un détournage d'un seul coup grâce à l'outil « sélection contiguë ». Il faudra cependant que l'image de base soit bien dissociée du fond pour que l'outil effectue son travail correctement. (*Astuce : Copiez votre calque, modifiez le contraste et les niveaux de blancs pour faire ressortir la partie à détourner. Fusionnez ensuite le calque avec les calques d'effet pour ensuite sélectionner la zone choisie. Une fois la zone sélectionnée, changez de calque et copier la zone dans l'image d'origine.*)

3.5. PHOTOMONTAGE

Le photomontage est une composition réalisée à partir de plusieurs fragments d'images, qui peuvent éventuellement être complétés par d'autres éléments textuels ou picturaux (dessins, croquis, ...). C'est une technique qui peut être ludique mais qui peut également être très efficace dans la mesure où elle permet de transmettre un message. Nous avons d'ailleurs réalisé un premier montage lors de notre premier exemple en intégrant dans une même image : l'image d'une plante et du texte.

IMPORTANT : Avant de commencer cet exercice, assurez-vous **que vous disposez bien d'une photo numérique de vous**. Si ce n'est pas le cas, travaillez provisoirement avec une autre photo en attendant de la remplacer par votre propre photo.

Vous devriez disposer d'une **image** qui vous servira **de fond**.

Avant de vous livrer à l'exercice, nous vous demandons de lire attentivement les étapes pour la réalisation de ce montage. A ce stade, nous supposons donc que vous avez bien :

- Dans le dossier "**originaux**" : **une photo d'identité, une image pour le fond, et une ou plusieurs autres images de votre choix**.
- Dans le dossier "**travaux**" : lorsque vous aurez terminé, vous devrez sauvegarder le résultat final sous le nom "**photomontage.jpg**".

Démarche à suivre et exemple de résultat à obtenir.

- Pour réaliser le photomontage de la page qui suit, nous avons travaillé au départ de **2 images** : à savoir **une image de fond**, nommée '**paysage**' et une **autre image**, nommées ici '**temple**'.
- Dans l'image de fond, à l'intérieur de l'écran, nous avons collé les 2 images transformées avec l'outil « **ciseaux intelligents** ». Ensuite, avec l'outil '**Texte**' nous avons ajouté une phrase « **Voyager en Asie** » (pour **le texte à rajouter**, faites preuve d'imagination et de créativité).
- Pour réaliser votre propre photomontage, vous devez faire preuve de créativité tant pour le choix du texte que pour celui des images. L'idée est en effet d'intégrer une photo de vous sur une photo existante, soit en remplaçant la tête d'un personnage par la vôtre, soit en copiant toute votre silhouette aux côtés d'autres personnes ou sur un paysage.

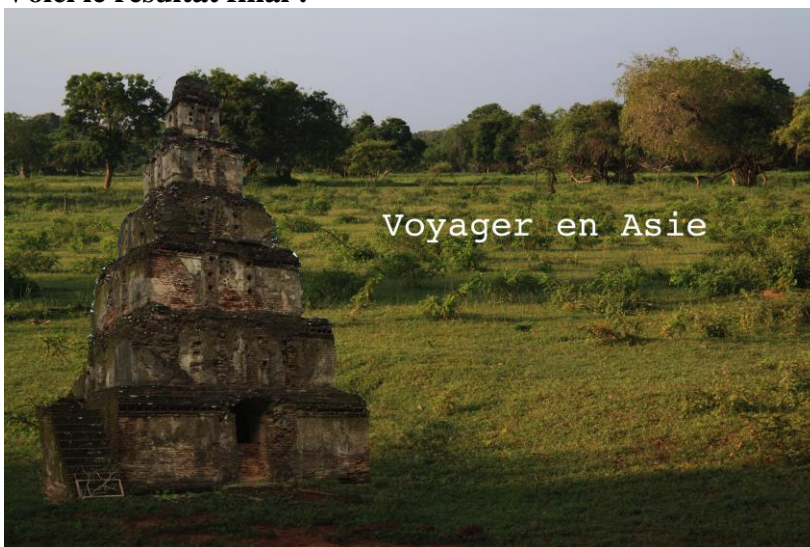
Voici l'image de fond :



Voici l'image à détourer :



Voici le résultat final :



Comment réaliser votre photomontage ?

- Choisissez **Fichier > Ouvrir**.
- **Ouvrez le fichier image** qui vous servira d'**image de fond**.
 - Agrandissez la fenêtre si nécessaire. A l'aide de l'outil *Loupe*, agrandissez 3 ou 4 fois pour grossir la vue de l'image, en cliquant dans l'image : en plein milieu de l'écran de l'ordinateur (N.B. l'endroit où vous cliquez avec la loupe devient le centre de l'image).
 - Pour déplacer l'image à l'intérieur de la fenêtre, utilisez la *petite main* :
- **Ouvrez ensuite une deuxième image (ex. image_1)**.
 1. Pour travailler sur l'image **image_1**, utilisez l'outil "*ciseaux intelligents*" et suivez le visage ou la silhouette que vous voulez conserver.

Suggestion :

- Pour copier la sélection : **Edition > Copier** (ou Ctrl+C).
- Pour transposer la sélection, cliquez sur l'image de fond : **Edition > Coller** (ou Ctrl+V).
- Avec l'outil "*déplacement*", vous pouvez glisser le motif ou le visage pour le déposer à l'endroit souhaité.



2. Pour terminer, sauvegardez le fichier sous le nom "**photomontage**" au format **natif de Gimp** avant d'aplatir les calques **et** au format JPG, dans le dossier "**travaux**" du répertoire "**partie2**".

Cette partie vous a permis de comprendre les particularités de l'objet image et de mettre en pratique des fonctions de base du traitement de l'image. Nous avons tenu à vous présenter une synthèse des fonctions de base de Gimp qui ne se veut en aucun cas exhaustive. Il est en effet impossible, dans le cadre de ce TP, de vous donner un aperçu complet de toutes les fonctionnalités de ce logiciel. Une année entière serait tout juste suffisante tellement les possibilités offertes par le programme sont nombreuses.

Dès lors, si vous souhaitez approfondir votre connaissance pratique de ce puissant logiciel, nous vous recommandons de compléter votre approche à l'aide d'autres documents.

A ce titre, voici **quelques références utiles** :

- <http://fr.tuto.com/gimp/tuto-gimp-gratuit.htm>
- L'**aide en ligne** proposée dans la barre des menus du logiciel. Une simple recherche Google avec les termes Gimp + Tutoriaux vous mènera également à des centaines d'exercices pour devenir un vrai pro du webdesign.