

Formation GIMP

Introduction au montage photo avec GIMP

Adrien COUPLET Sébastien DE LONGUEVILLE
Laurent ZIEGLER

Louvain-li-Nux

5 avril 2018



Suivez cette présentation sur votre ordinateur :-)

<https://louvainlinux.org/activites/atelier-gimp>



Qu'est-ce que GIMP ?

- GIMP = GNU Image Manipulation Program
- Logiciel de traitement d'images bitmap.
- Alternative gratuite et libre à Adobe Photoshop



Wilber, la mascotte officielle de GIMP



Qu'est-ce que GIMP ?

Liste non exhaustive des fonctionnalités de GIMP

- Gestion des calques ;
- Plusieurs outils de dessin ;
- Plusieurs outils de sélection ;
- Outils de transformation ;
- Une sélection de filtres ;
- Gestion de nombreux formats (JPEG, GIF, PNG, PSD, TIFF) ;
- ...



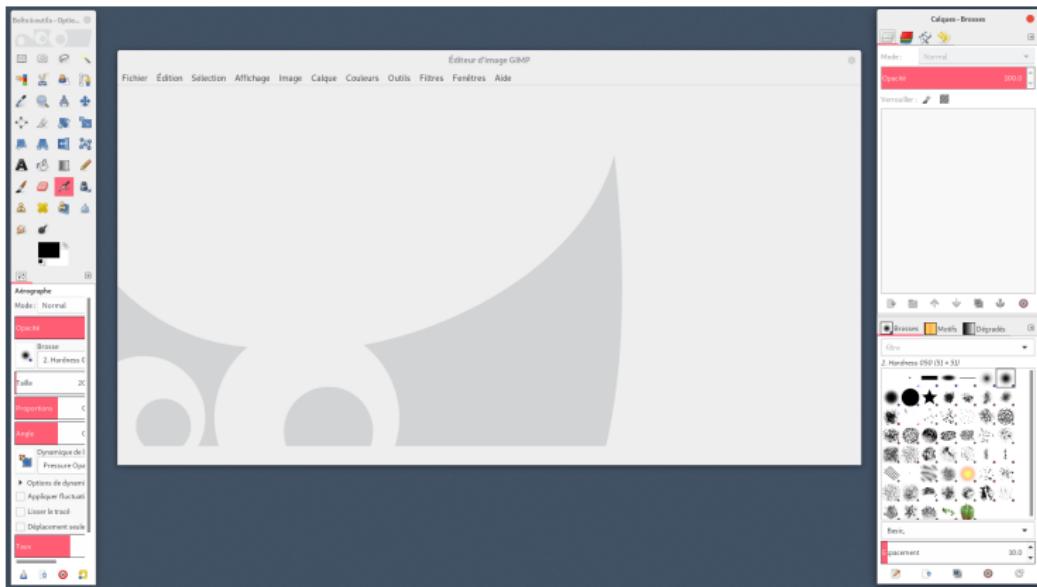
Installation

GIMP est disponible pour Windows, Linux et macOS

<https://www.gimp.org/downloads/>



L'interface

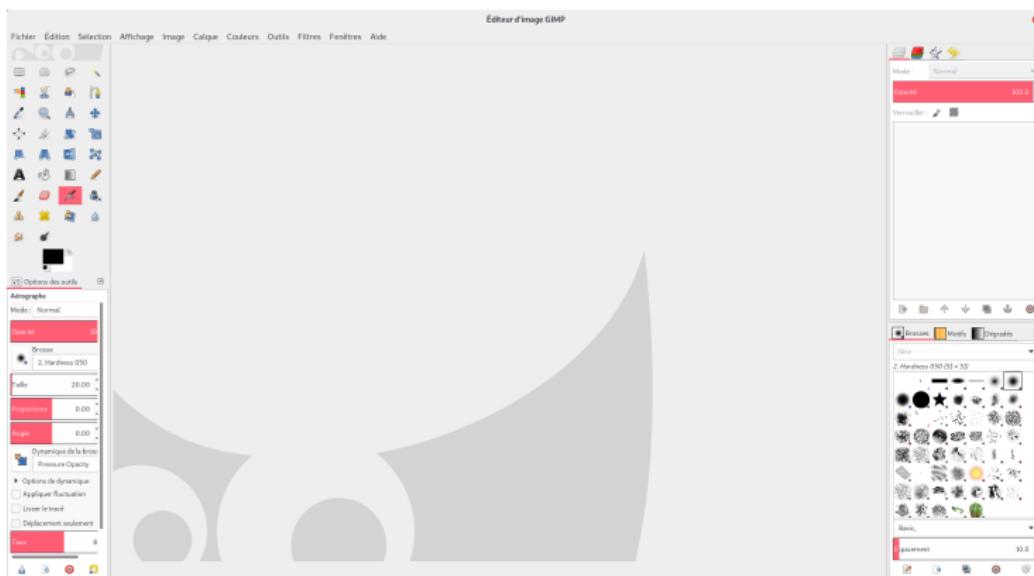


L'interface multi-fenêtres



L'interface

Fenêtres > Mode fenêtre unique

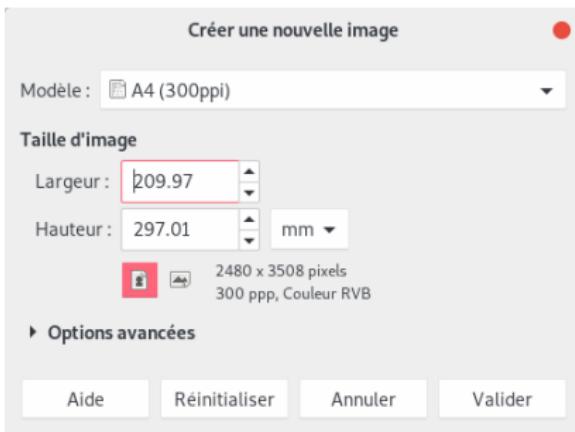


L'interface fenêtre unique



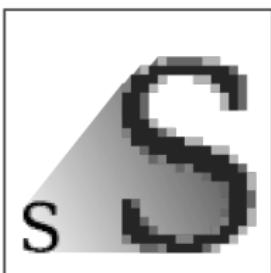
Créer/importer une image

- Pour **créer** une image : Fichier > Nouvelle image ou **ctrl + N**
 - ▶ Sélectionnez un modèle (A3, A4, A5...) ou spécifier manuellement les dimensions (en pixels, mm, cm...).
- Pour **importer** une image : Fichier > Ouvrir ou **ctrl + O**.
 - ▶ GIMP supporte de nombreux formats : PNG, JPEG, GIF...
- Pour **créer** depuis le presse-papiers (copier/coller) : Créer > Depuis le presse-papiers ou **⇧ + ctrl + V**



Une image c'est quoi ?

Image matricielle ↔ Image vectorielle



Matriciel
.jpeg .gif .png



Vectoriel
.svg

Pourquoi on utilise pas toujours des images vectorielles ?

- les images vectorielles ne peuvent afficher que des images construites à l'aide de formes. Les images matricielles ont l'avantage d'être définies au pixel près.



Les formats

Stocker chaque pixel demande beaucoup de mémoire. Solution ?

Compresser les images :

- compression sans pertes (PNG, GIF) ;
- compression avec pertes (JPEG).

Les trois principaux formats d'images sont

- **JPEG** : léger (mais avec pertes), idéal pour les photos ;
- **PNG** : plus lourd que JPEG (mais sans pertes), très bon support de la transparence ;
- **GIF** : support des animations, limité à 256 couleurs.

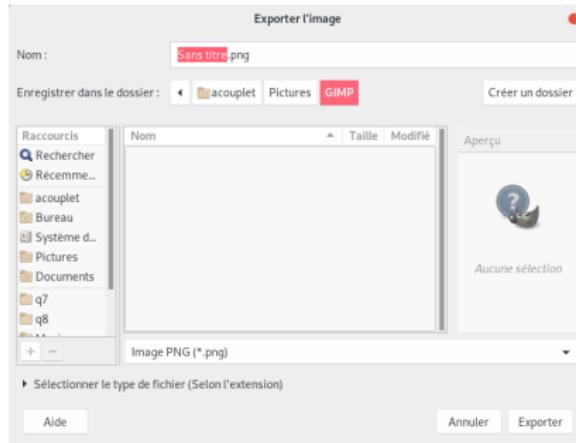
Un projet GIMP sera sauvegardé au format **XCF**, un format d'image libre qui contiendra les différents calques et paramètres de votre création.

L'équivalent d'Adobe Photoshop est le format **PSD**.



Enregistrement et exportation

- Pour **enregistrer** au format **XCF** : Fichier > Enregistrer ou **ctrl + S**.
- Pour **exporter** votre image dans un autre format : Fichier > Exporter ou **⇧ + ctrl + E**.

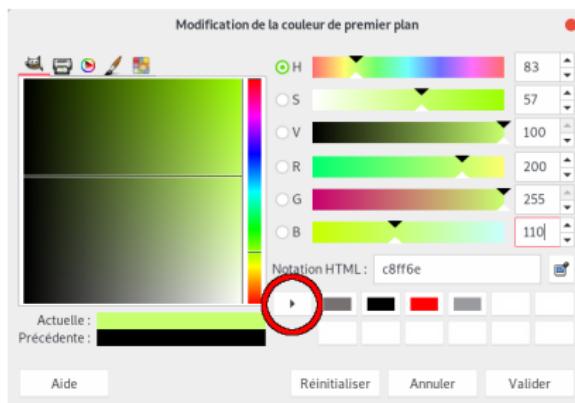


Les couleurs

Il est possible de gérer 2 couleurs : les couleurs de premier et d'arrière-plan :



Il suffit de cliquer sur une de ces couleurs pour la modifier :

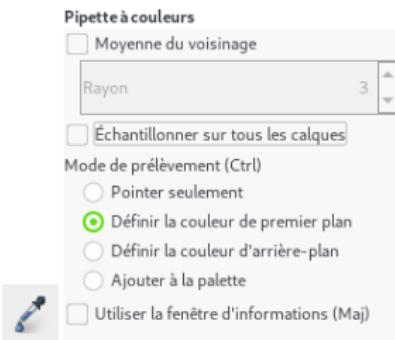


Il est possible de sélectionner une couleur ou de rentrer ses valeurs RGB. Une fois votre couleur choisie, vous pouvez l'ajouter à votre palette.



Les outils de coloration

La **pipette** permet de récupérer la couleur d'un pixel d'une image en cliquant sur le pixel en question.

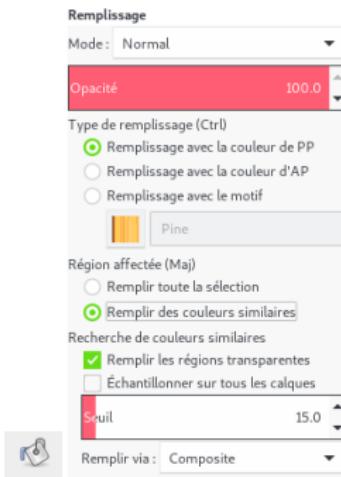


L'outil permet de définir la couleur de premier plan, la couleur d'arrière-plan ou simplement d'ajouter la couleur à la palette.



Les outils de coloration

Le **pot de peinture** permet de remplir une zone.



Le seuil permet d'ajuster la zone à remplir :

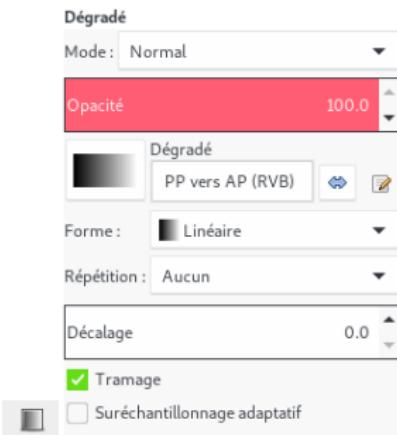


Exemple : image originale, remplissage noir avec seuil à 30, remplissage noir avec seuil à 60.



Les outils de coloration

L'outil de gradient permet de créer des dégradés entre la couleur de premier plan et celle d'arrière-plan.



Il existe de nombreux modes et de nombreuses formes, n'hésitez pas à les essayer pour les découvrir.



Les outils



La boite à outils de GIMP

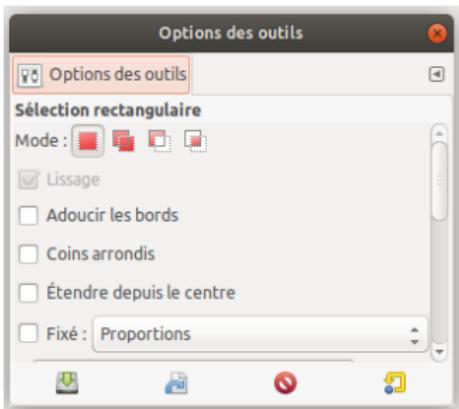
Accès

- Fenêtres > Boite à outils
 - Outils > Boite à outils

Raccourci `ctrl + B`

Les outils

Paramètres double cliquer sur l'icone l'outil concerné



Exemple : paramètres de l'outil de sélection



Les outils de sélection

icônes outils & Image résultat & Interfaces

1. Rectangulaire R

Options :

- ▶ Position
- ▶ Proportions fixées
- ▶ Hauteur fixée
- ▶ Largeur fixée



Les outils de sélection

2. Elliptique E

Options :

- ▶ Position
- ▶ Proportions fixées
- ▶ Hauteur fixée
- ▶ Largeur fixée



Les outils de sélection

3. Ciseaux intelligents I

Attention Une fois le contour terminer, cliquer au **centre** de celui-ci pour le valider

4. A main levée F

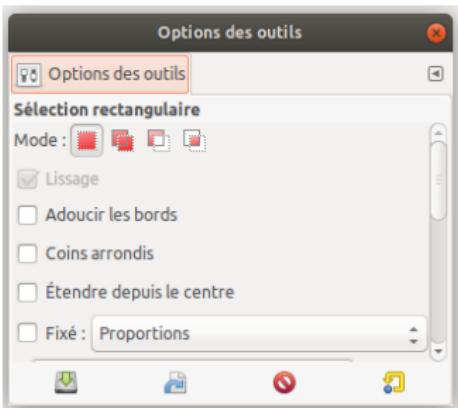
- ▶ **Trait continu** Maintenir le clic gauche
- ▶ **Point par point** Clic sur chaque point successif

5. Par couleur Maj + O



Les outils de sélection

Paramètres de sélection

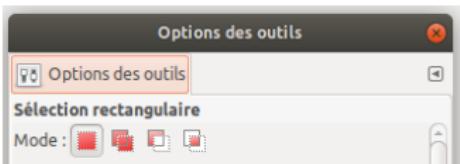


1. **Remplacer** la sélection actuelle
2. **Ajouter** à la sélection actuelle
3. **Soustraire** à la sélection actuelle
4. **Intersection** avec la sélection actuelle

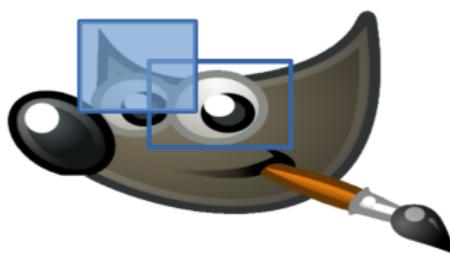


Les outils de sélection

Paramètres de sélection

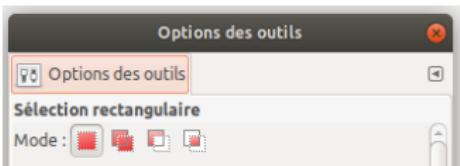


1. Exemple

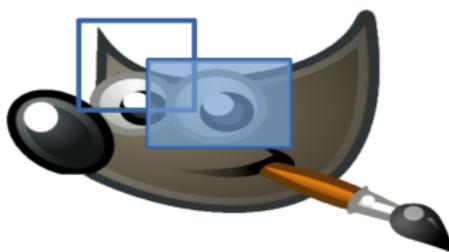


Les outils de sélection

Paramètres de sélection

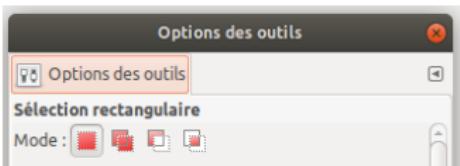


1 Remplacer la sélection actuelle

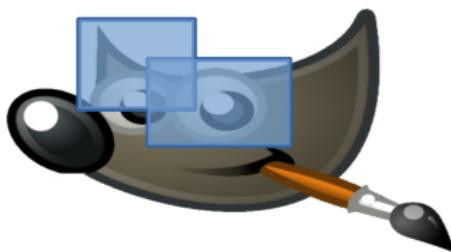


Les outils de sélection

Paramètres de sélection

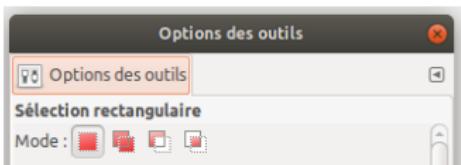


2 Ajouter à la sélection actuelle

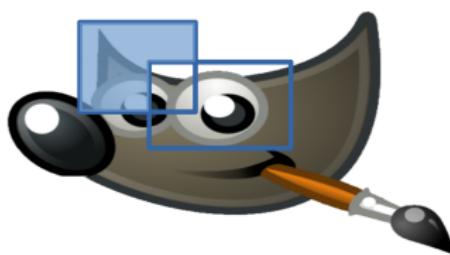


Les outils de sélection

Paramètres de sélection

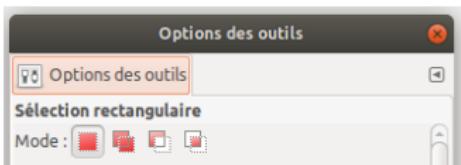


3 Soustraire à la sélection actuelle

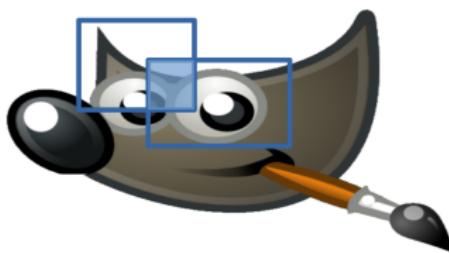


Les outils de sélection

Paramètres de sélection



4 Intersection avec la sélection actuelle



Les outils de transformation

1. Rotation **Maj** + **R**



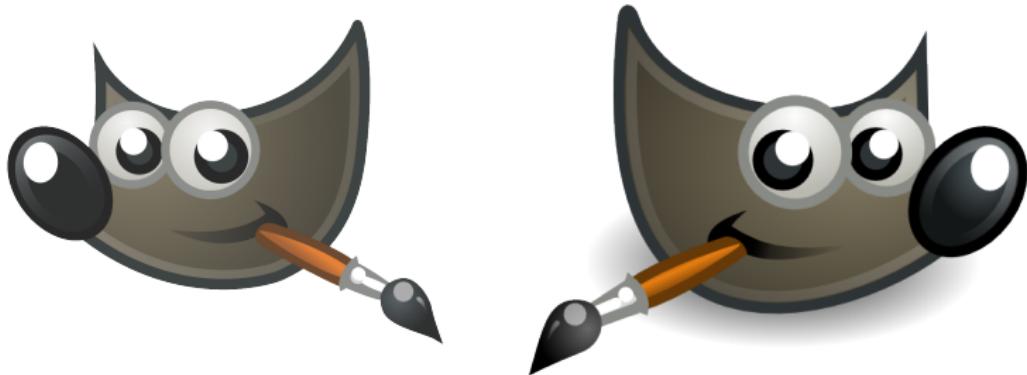
Les outils de transformation

2. Agrandissement/Réduction Maj + T



Les outils de transformation

3. Inversion **Maj** + **F**



Les outils de transformation



Les outils de transformation

4. Cisaillement Maj + S



Les outils de transformation

5. Mise en perspective Maj + R



Les outils de transformation

6. Découpe



Les outils de colloration

Couleurs actives

Avant-plan (Clic gauche)



Arrière-plan (Clic droit)

Palette des couleurs Double clique sur l'une des couleurs actives



Les outils de colloration

Couleurs actives

Avant-plan (Clic gauche)



Arrière-plan (Clic droit)

Palette des couleurs Double clique sur l'une des couleurs actives



Les outils de colloration

Couleurs actives

Avant-plan (Clic gauche)



Arrière-plan (Clic droit)

Palette des couleurs Double clique sur l'une des couleurs actives



Les outils de colloration

Code HTML

Couleurs pré-définies

[https://www.
toutes-les-couleurs.com/
code-couleur-html.php](https://www.toutes-les-couleurs.com/code-couleur-html.php)

Code RGB

- H Teinte
- S Valeure
- V Saturation
- R Rouge
- G Vert
- B Bleu



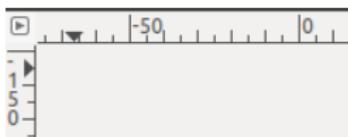
Autres outils

1. Zoom
2. Déplacement
3. Alignement



Les mesures

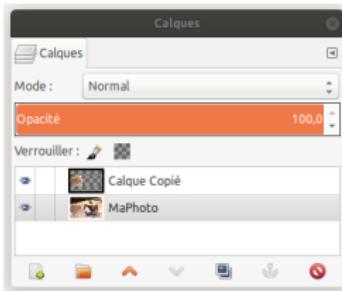
- Echelle graduée aux extrémités de l'image



- Outil de mesure [Maj] + [M]



Les calques



Accès Fenêtres > Calques

Raccourci **ctrl** + **L**



Les calques



Papier calque transparent en feuilles ou rouleau

- **Superposition d'images**
 - ▶ *Avant-plan* : le plus haut
 - ▶ *Arrière-plan* : le plus bas
- Visible ou non
- Ancrable
- Indépendant



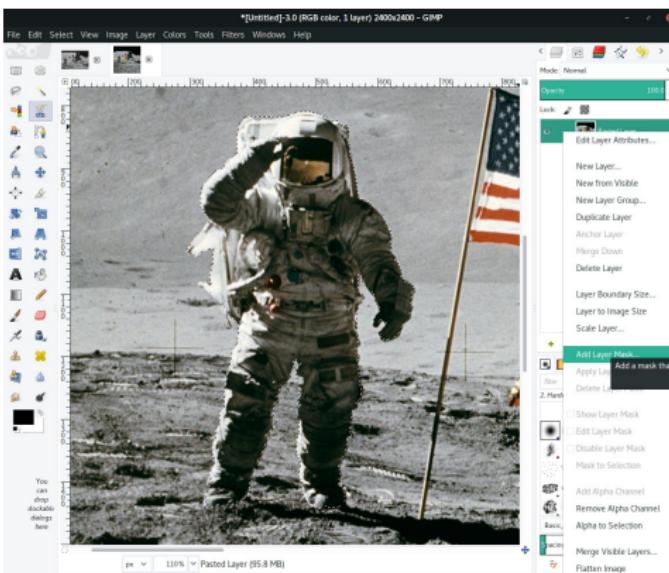
Exercices : .text, contourner automatiquement, texte "3D"



Masques de Fusion

Les masques de fusion permettent de cacher une certaine partie d'un calque. ⇒ Clic droit sur le calque → Add Layer Mask ...

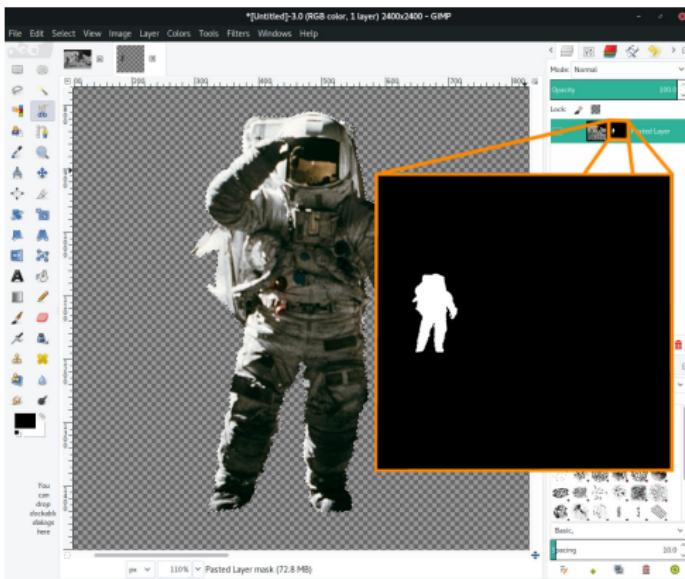
Conseil : Sélectionnez d'abord la zone à masquer.



Masques de Fusion

Il suffit maintenant de dessiner en noir ou blanc sur le masque de fusion pour faire apparaître (ou disparaître) certaines zones du calque !

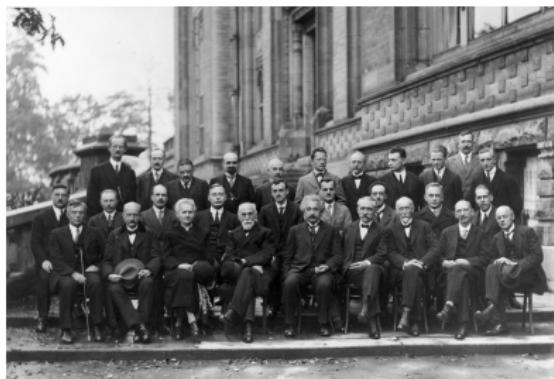
- Blanc ⇒ opaque
- Noir ⇒ transparent



Masques de Fusion

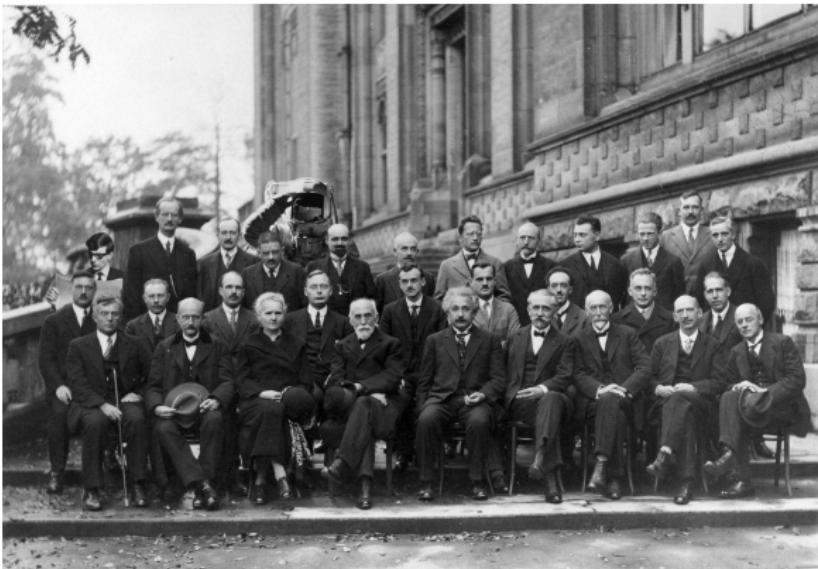
"Mais ça a l'air super compliqué ! Pourquoi j'utiliserais ça et pas ma gomme ?"

Et bien, pour transformer ceci...



Masques de Fusion

... En ceci, sans trop se casser la tête car la gomme est "destructive".



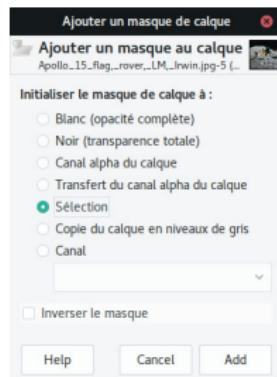
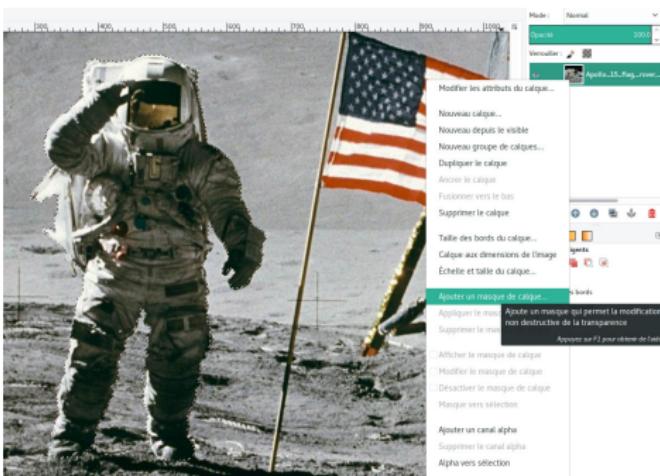
1927 Solvay Conference on Quantum Mechanics.



Masques de Fusion

Intégrer un élément dans un image

1. Sélectionner la partie à intégrer et la masquer



Masques de Fusion

Intégrer un élément dans un image

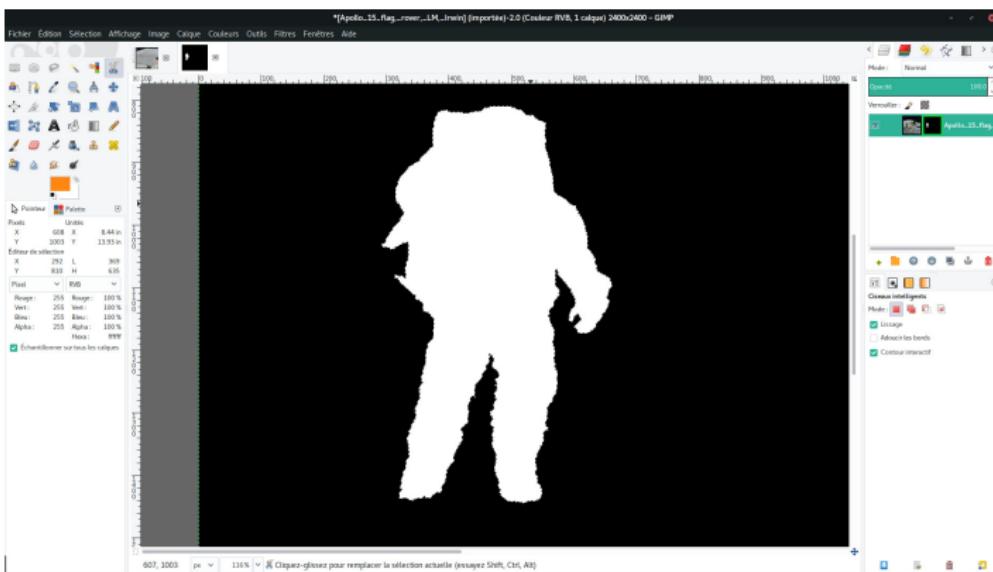
1. Sélectionner la partie à intégrer et la masquer



Masques de Fusion

Intégrer un élément dans un image

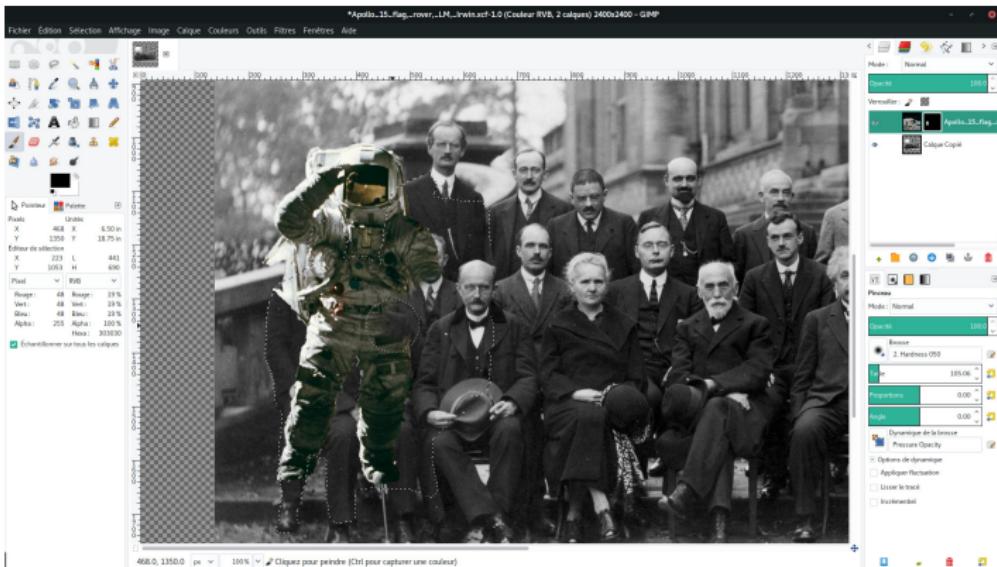
1. Sélectionner la partie à intégrer et la masquer



Masques de Fusion

Intégrer un élément dans un image

2. Déplacer et transformer l'élément sur l'arrière plan
3. Sélectionner les zones qui cacheront notre élément et les noircir sur le masque



Masques de Fusion

4. Améliorer le contour et régler les couleurs → Filtres & Gestion des Couleurs



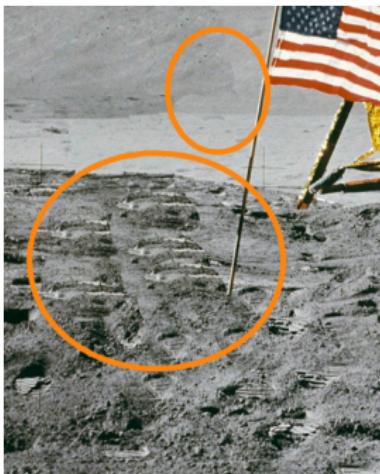
Enlever un élément de l'image

1. **Duplicer** le calque pour éviter d'endommager l'original et recouvrir la zone à éliminer avec le tampon de clonage.
 - ▶ Touche **C**
 - ▶ Touche **Ctrl** pour sélectionner la zone qui sera clonée



Enlever un élément de l'image

2. **Masquer** le cas échéant et adoucir les transitions avec l'outil correcteur (**B**). Changer de type de masque de fusion peut aussi s'avérer utile.



Enlever un élément de l'image



Apollo 15 Lunar Module Pilot James Irwin salutes the U.S. flag.



Apollo 15 Lunar Module without James Irwin



Filtres

- S'appliquent sur un calque ou un masque
- Gestion
 - ▶ du flou
 - ▶ des couleurs
 - ▶ "d'amélioration"
 - ▶ "artistiques"
 - ▶ etc
- "Destructifs" et non modifiables par la suite → devrait changer avec GIMP 3.2



Filtres

Mais, à quoi ça sert Jamy ?

- Automatiser une tâche fastidieuse (filtre film, fractales, par ex.)
- Appliquer des effets à un calque (distorsions, transformations en peintures, par ex.)
- Appliquer des corrections à un calque (pixellisation ou flou gaussien, par ex.)



Filtres

Et donc, Jamy, comment on applique un filtre ?

Et bien c'est facile ! Il suffit de :

1. Dupliquer le calque sur lequel on va travailler
2. Masquer le nouveau calque afin que seule la zone qu'on souhaite modifier soit touchée par le filtre
3. Accéder aux filtres par le menu ou un clic droit
4. Jouer avec les réglages du filtre et l'appliquer sur le calque

Conseil : si on se rend compte qu'on n'a pas appliqué les bonnes options au filtre ; il n'est pas nécessaire de tout recommencer au début. Il suffit d'annuler ce qu'on vient de faire (Ctrl+Z ou "Edition → Annuler") et de réafficher le dernier (Maj+Ctrl+F ou "Filtres → Réafficher le dernier").



Filtres

On peut par exemple appliquer un filtre de flou Gaussien à un masque, pour rendre son intégration à un montage plus discrète :



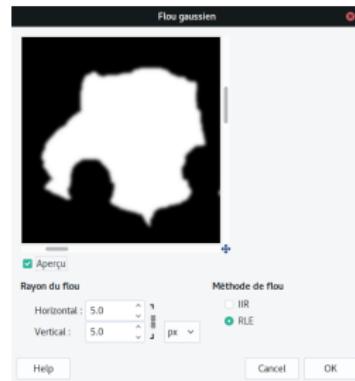
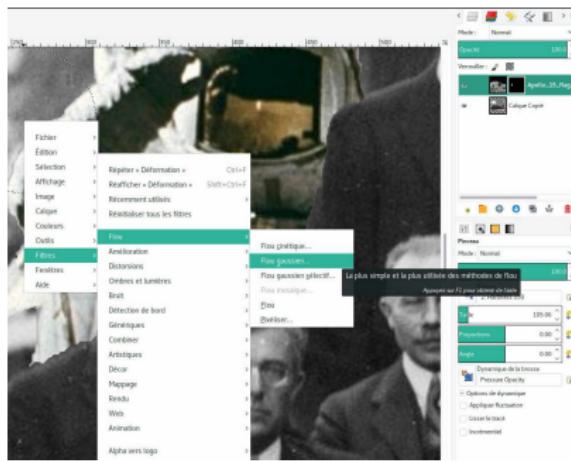
Sans filtre appliqué



Après application du filtre



Filtres



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :



#NoFilter



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :



Flou cinétique



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :



Pixéliser



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :



Vagues



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :

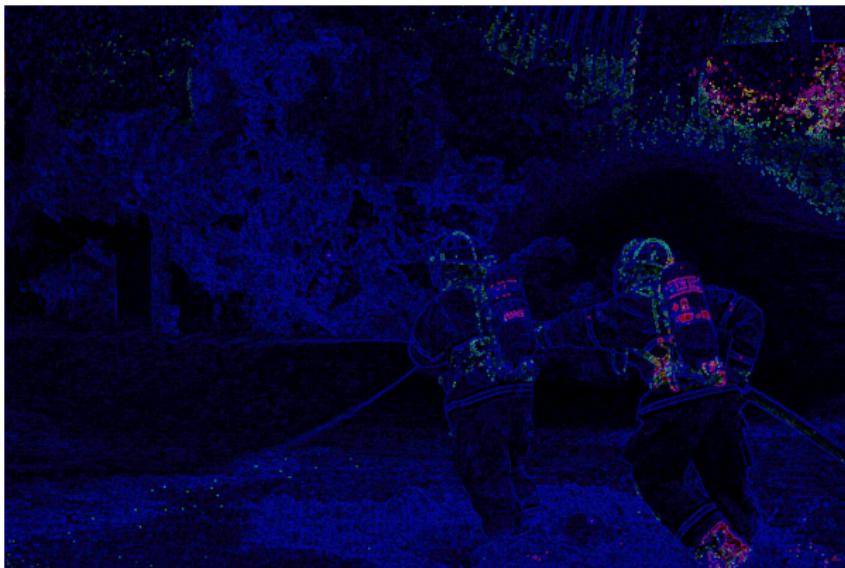


Vieille photo



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :



Prédateurs



Filtres

Il existe une foule d'autres filtres, certains aux effets relativement discrets ou plus "spectaculaires" :



Photocopie



Filtres

Une liste des filtres de base (ainsi que des exemples) est disponible sur le lien suivant :

<https://alvinalexander.com/design/gimp-catalog-filters-effects-examples-cheat-sheet>



Gestion des Couleurs

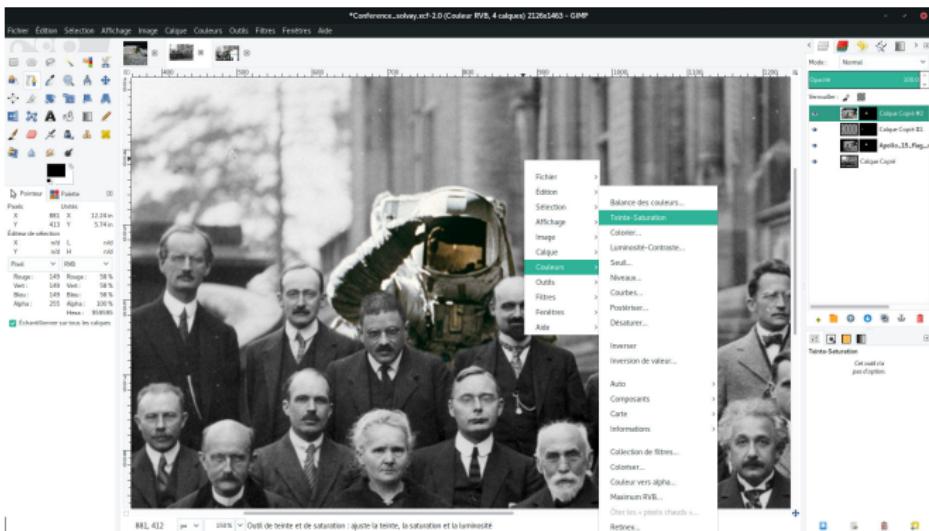
Reprendons encore une fois notre astronaute à la conférence Solvay :



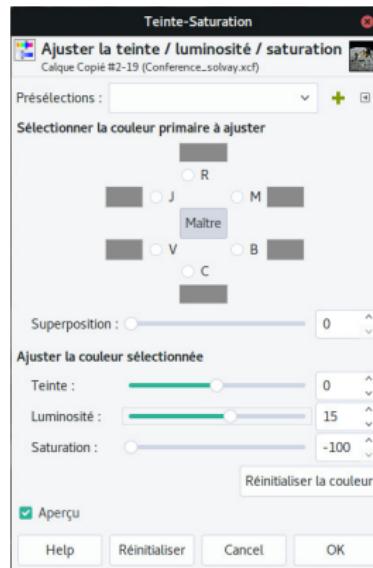
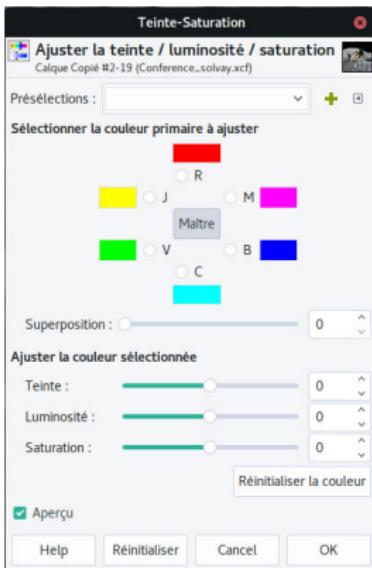
Gestion des Couleurs

Noir & blanc (simple) → Désaturer et gérer la luminosité et le contraste (basique).

Modifications des couleurs → *Destructif* → Duplication des calques de travail



Gestion des Couleurs



Gestion des Couleurs

Et comment je peux faire pour changer la couleur d'un élément ?

Deux techniques :

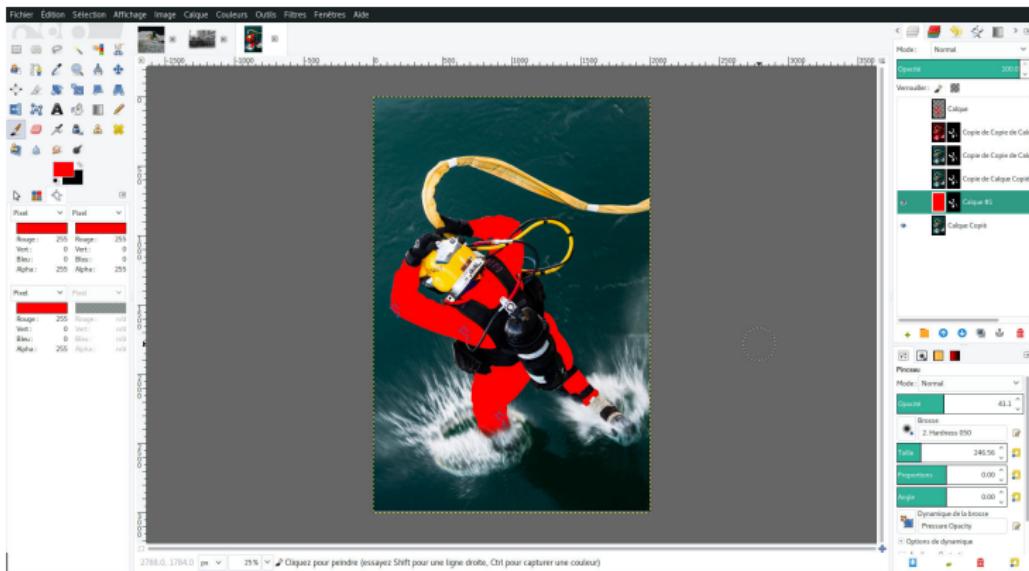
1. Technique du calque coloré (facile et rapide à mettre en place)
2. Technique des variations du la balance des blancs (plus précise mais aussi plus fastidieuse)



Gestion des Couleurs

Technique du calque coloré

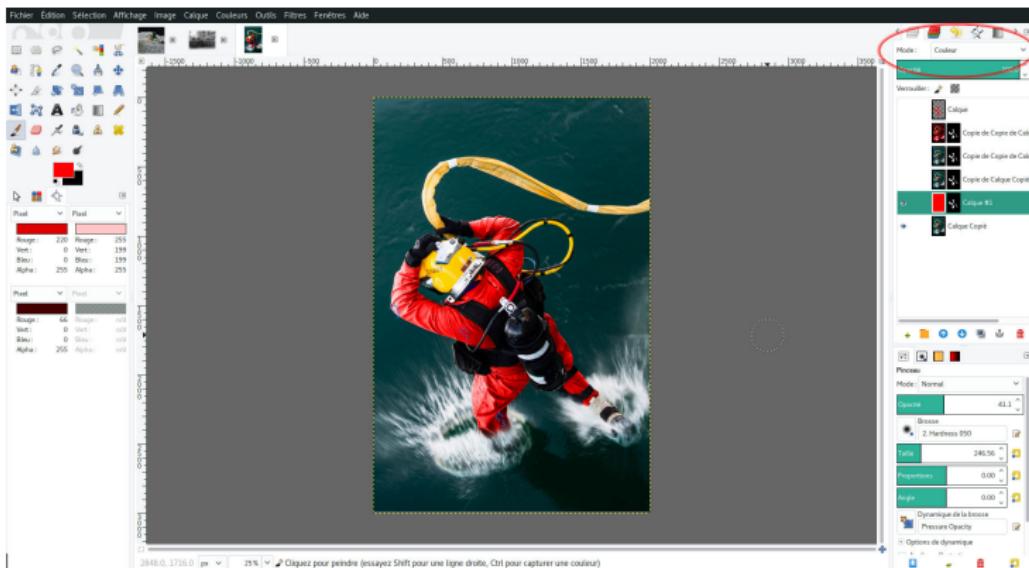
1. Remplir un calque avec la couleur que l'on souhaite et le masquer pour rendre visible les zones où l'on souhaite changer la couleur



Gestion des Couleurs

Technique du calque coloré

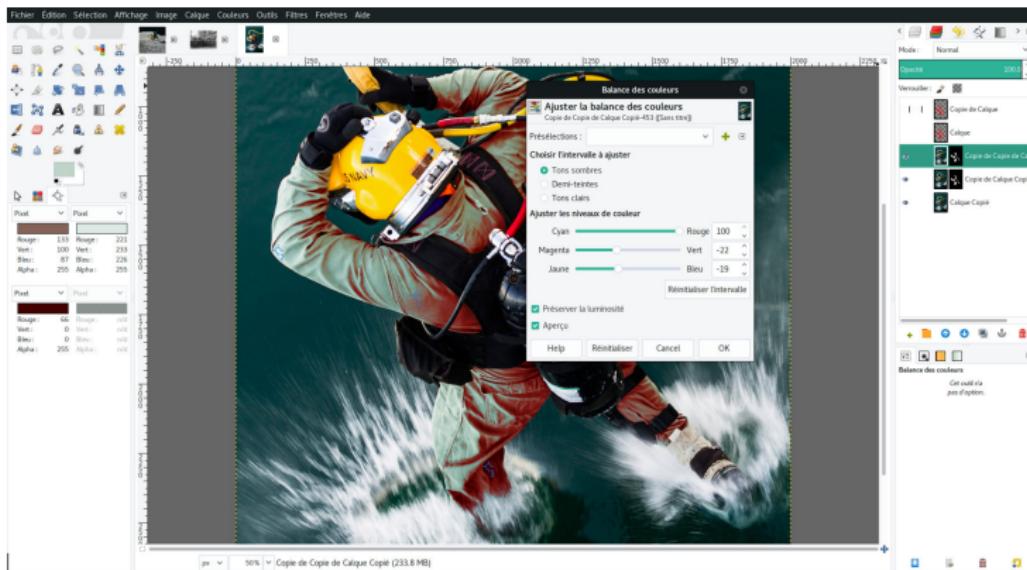
2. Changer le mode de fusion du masque à "Couleur".



Gestion des Couleurs

Par la variation de la balance des blancs

Il "suffit" d'adapter les sliders pour les tons sombres, clairs et demi-teintes de l'image jusqu'à avoir la couleur voulue pour chacun.



Texte Avancé

Que peut-on faire avec l'outil texte ?

Une multitude de choses ! Il y a une infinité de possibilités mais n'allons en aborder que quelques-unes.

- Projeter une ombre sous le texte
- Faire un texte ondulé
- Faire un texte en 3D
- Remplir du texte avec une texture ou un fond

On peut appliquer des filtres et des variations de couleurs à tous les textes et même les transformer en calques s'il le faut !



Texte Avancé

Ombre

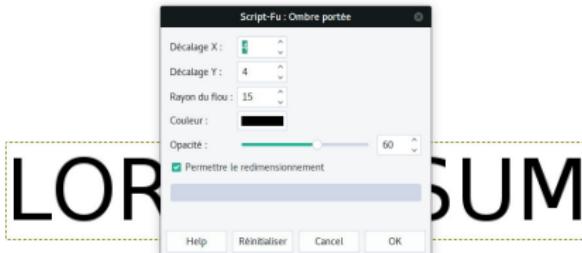
LOREM IPSUM



Texte Avancé

Ombre

1. Appliquer un filtre d'ombre portée et modifier les paramètres comme on le souhaite.



Texte Avancé

Ombre

1. **Appliquer** un filtre d'ombre portée et modifier les paramètres comme on le souhaite.

LOREM IPSUM



Texte Avancé

Texte Ondulé

LOREM IPSUM



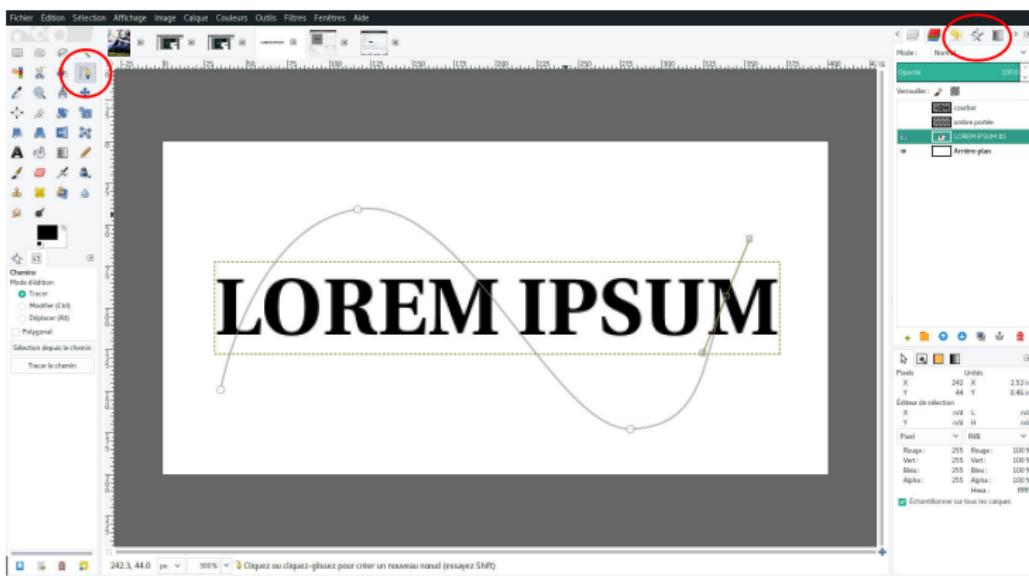
LOREM IPSUM



Texte Avancé

Texte Ondulé

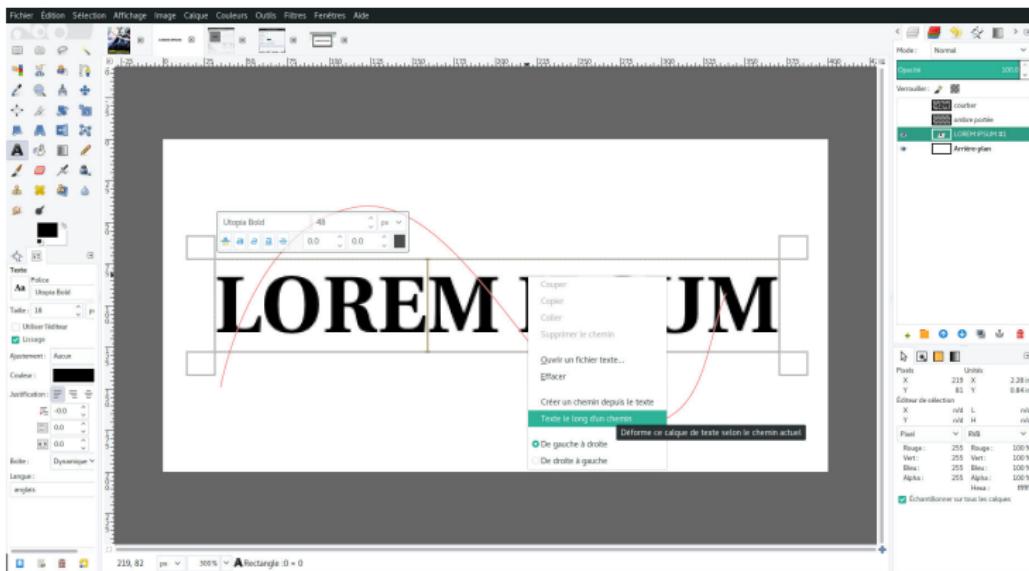
1. Créer un chemin suivant le parcours désiré (touche **B**). Comme les calques, les chemins disposent de leur propre onglet et son affichables ou –par défaut– cachés.



Texte Avancé

Texte Ondulé

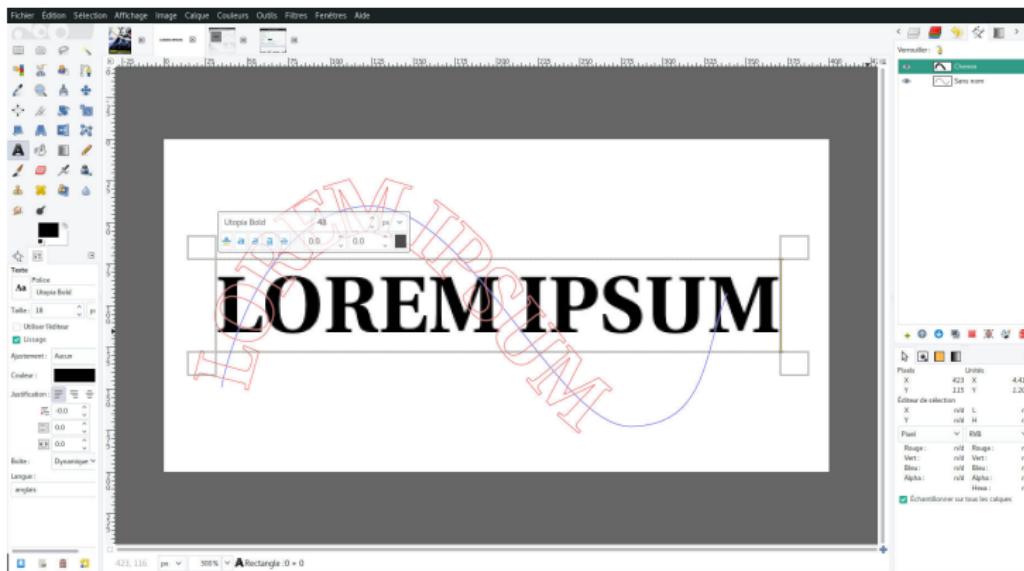
- Appliquer le texte sur le chemin (clic droit → Texte le long du chemin).



Texte Avancé

Texte Ondulé

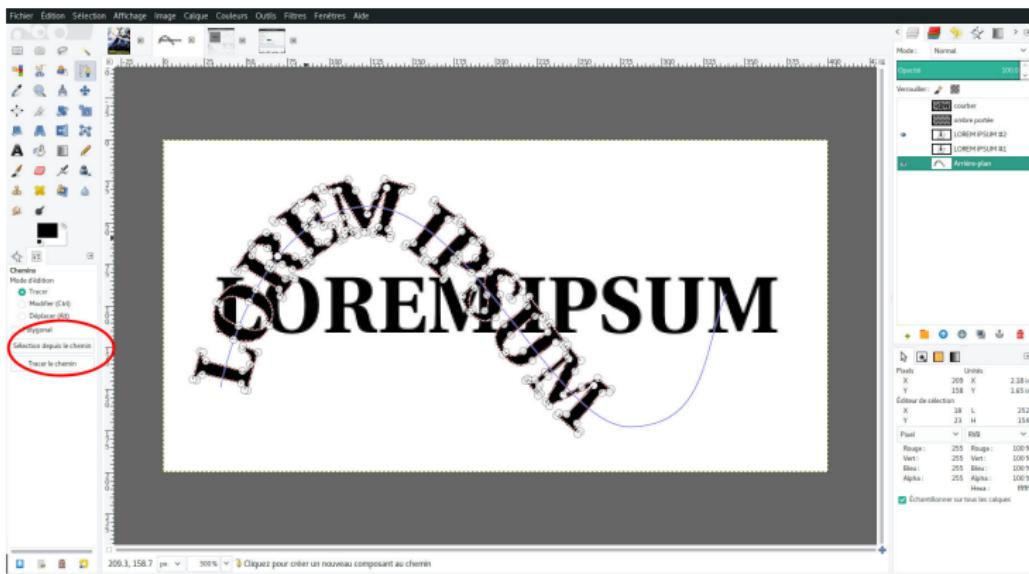
- Appliquer le texte sur le chemin (clic droit → Texte le long du chemin).



Texte Avancé

Texte Ondulé

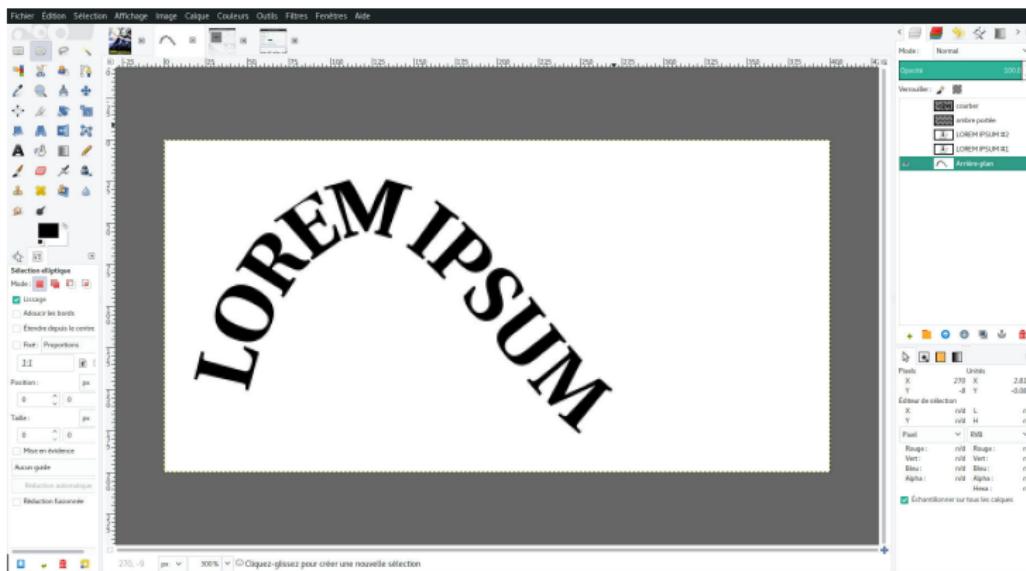
3. Sélectionner le nouveau chemin et le remplir dans un nouveau calque avec la couleur voulue. Dans ce cas-ci "Tracer le chemin" n'en fera que le contour.



Texte Avancé

Texte Ondulé

Et voilà le travail !



Texte Avancé

Texte 3D

LOREM IPSUM

LOREM IPSUM



Texte Avancé

Texte 3D

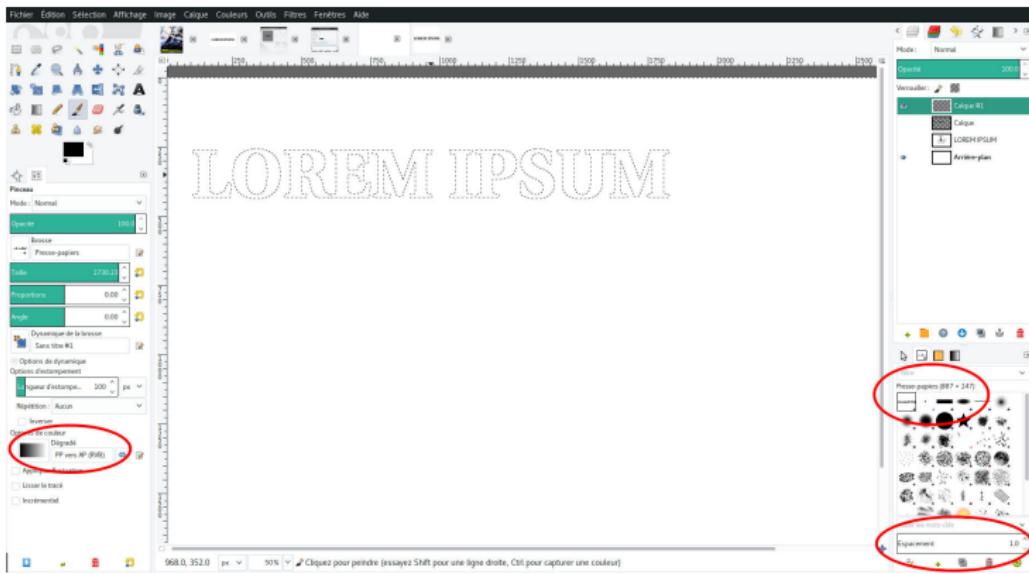
1. **Créer** une nouvelle images de 500 x 500 px. On y édite alors le texte que l'on souhaite transformer en 3D. Le texte ne peut dépasser ces dimensions ! Il faut ensuite sélectionner le calque de texte avec l'outil déplacement (touche **M**) et le copier. Il devrait être disponible comme une brosse sous le terme de "Presse-papier".



Texte Avancé

Texte 3D

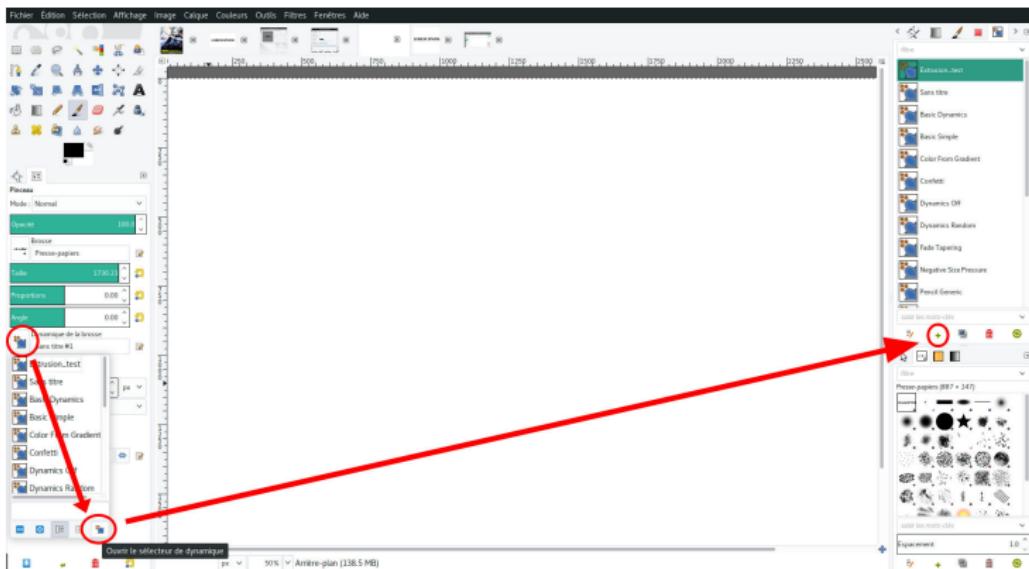
2. **Revenir** à l'image sur laquelle on souhaite avoir notre texte en 3D et sélectionner l'outil Brosse. On va devoir légèrement le modifier :
- ▶ Choisir le dégradé dans les "Options de couleur"
 - ▶ Mettre "l'Espace" au minimum



Texte Avancé

Texte 3D

3. Modifier la dynamique de la brosse.

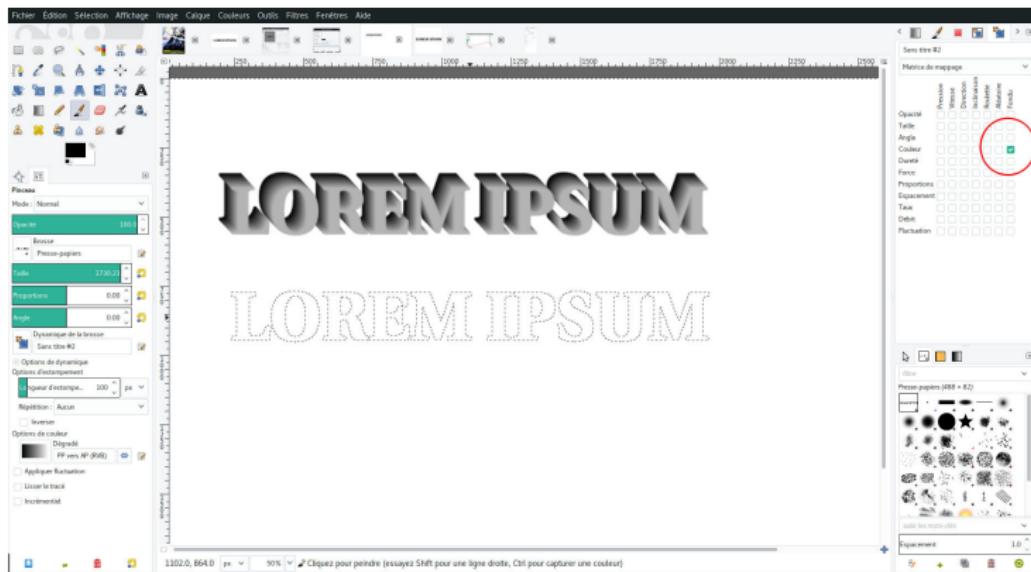


Texte Avancé

Texte 3D

3. Modifier la dynamique de la brosse.

Cocher "Couleur/Fondu" dans le tableau qui est apparu. Il suffit maintenant de tracer un trait avec la brosse (Maj + clic) pour avoir notre texte en 3D !



Texte Avancé

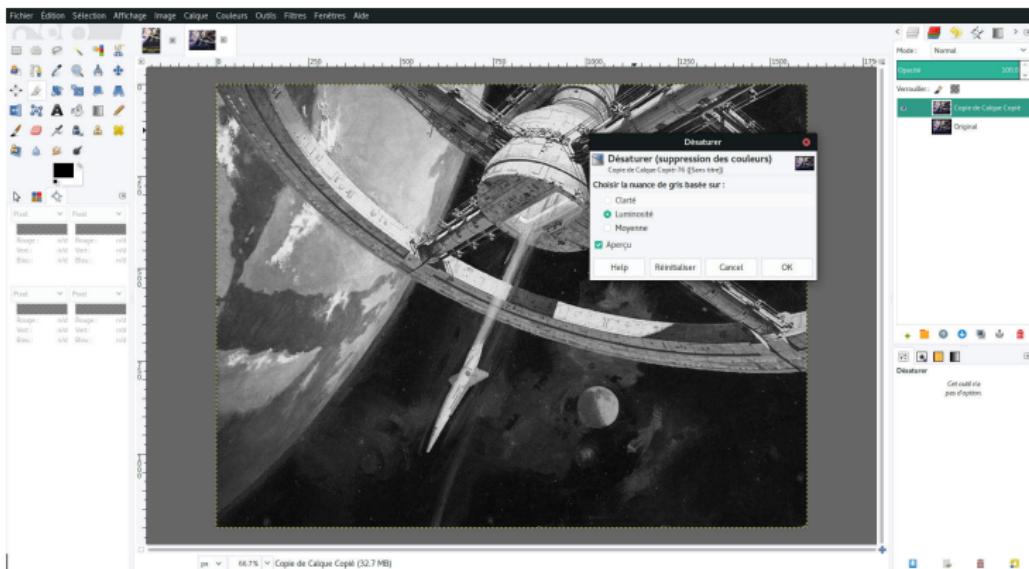
Remplir un texte avec une texture



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

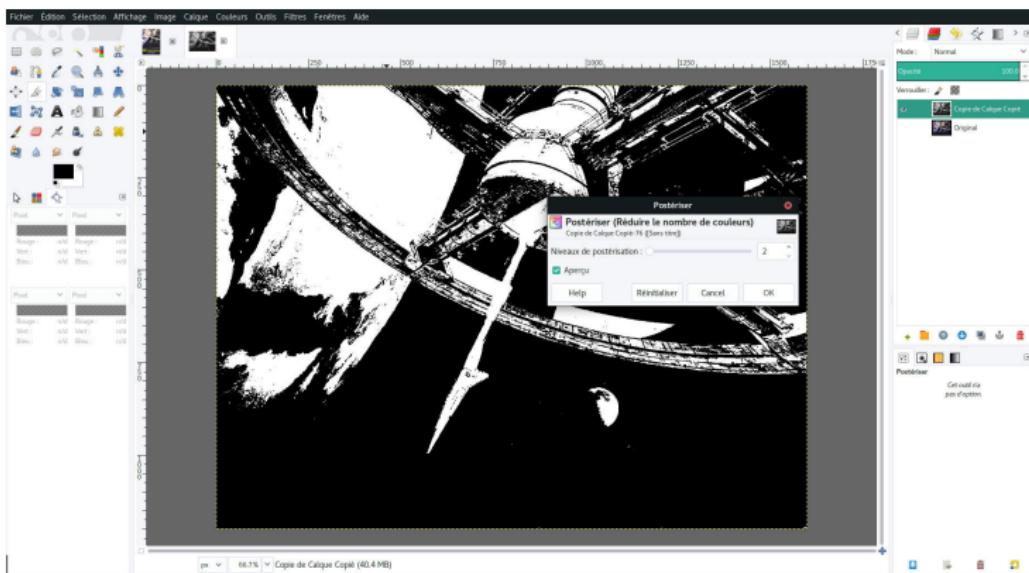
1. Désaturer notre image originale (Couleurs → Désaturer).



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

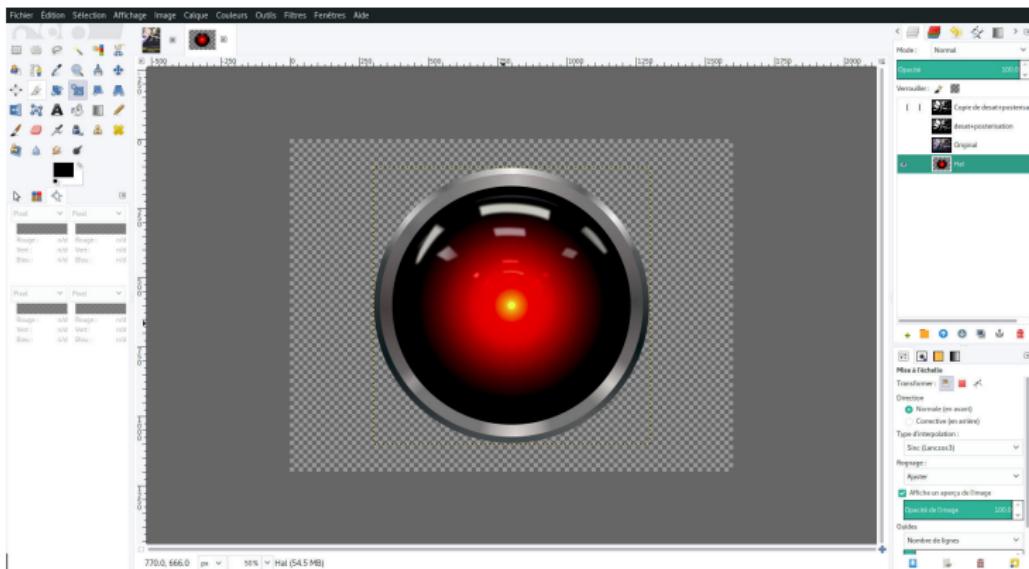
- Postériser le calque (Couleurs → Postériser). Ne garder que deux couleurs.



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

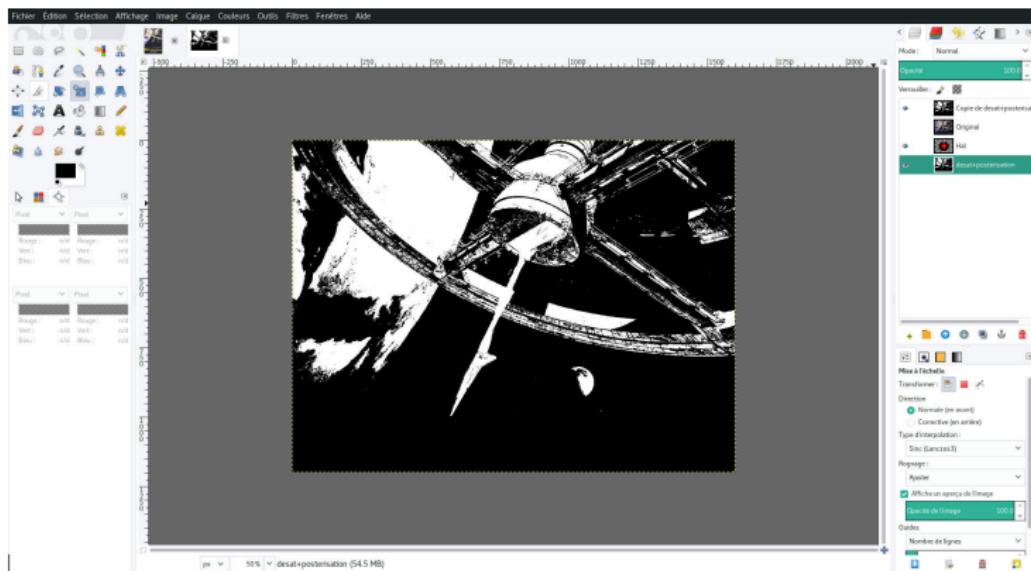
3. Rajouter l'arrière-plan.



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

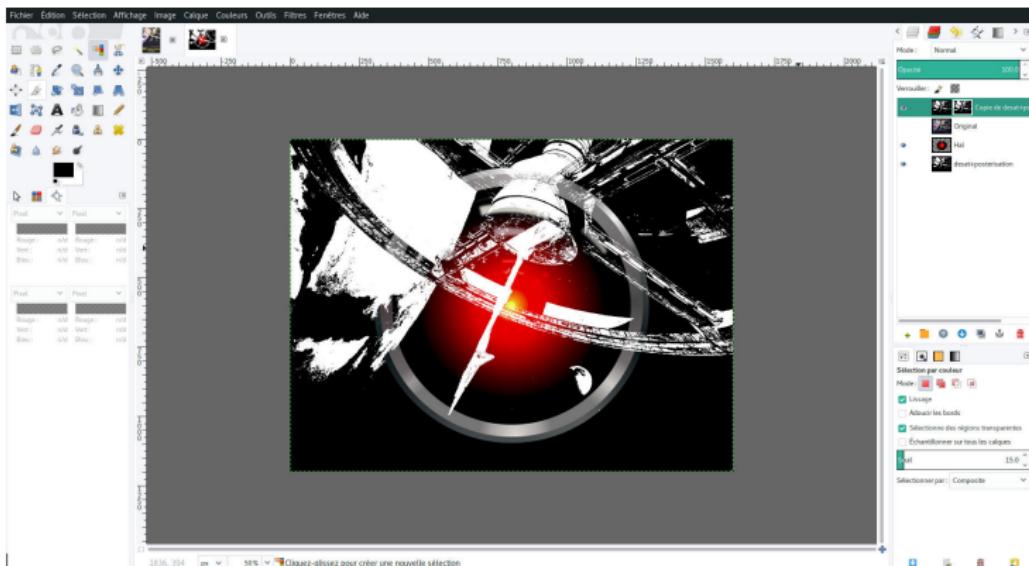
4. **Dupliquer** le calque postérisé et le placer en dessous de l'arrière-plan.



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

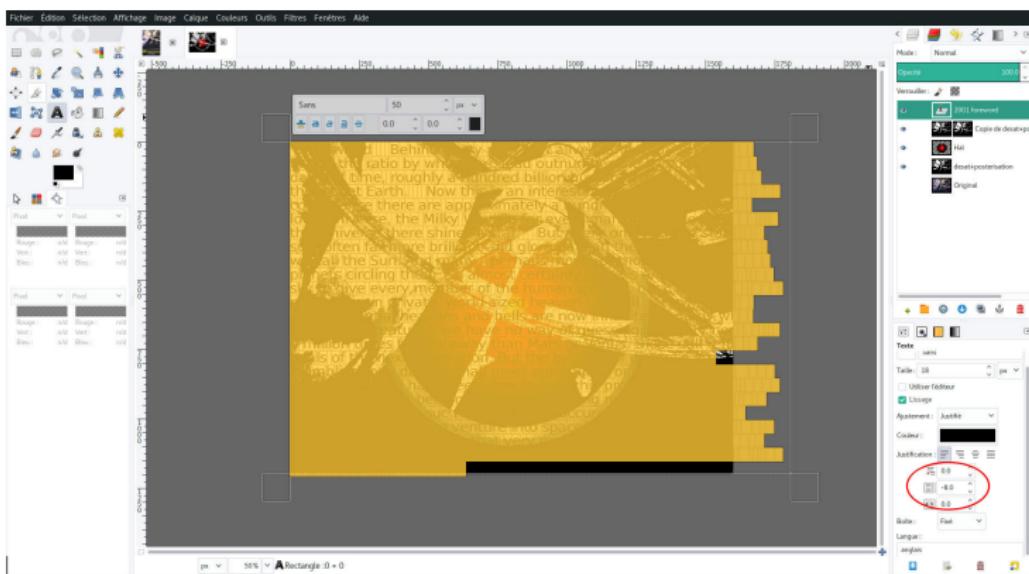
5. Masquer la couleur noire sur le calque postérisé le plus haut.



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

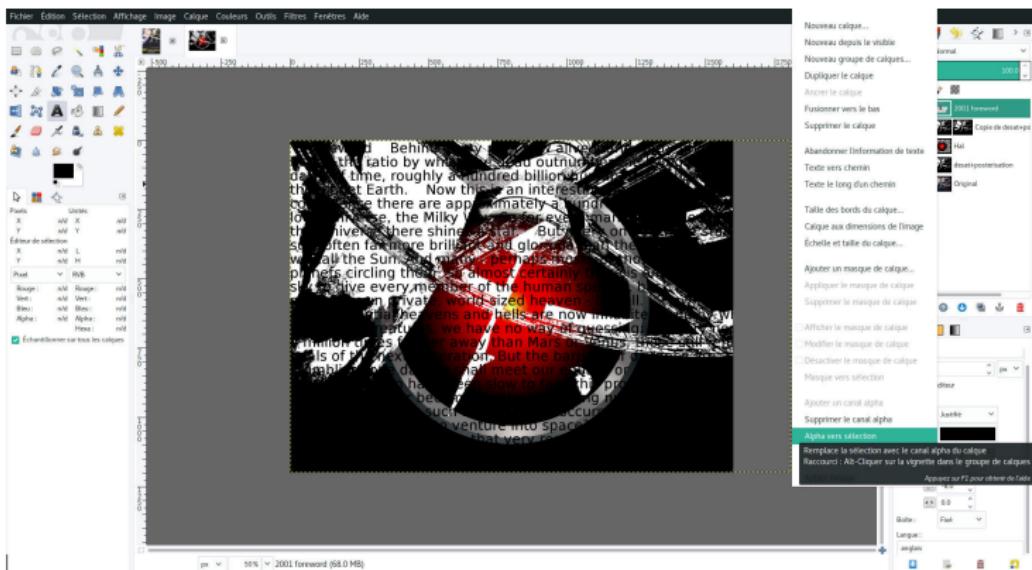
6. Insérer le texte. Réduire l'espacement des lignes pour que l'arrière plan soit le plus visible possible et faire en sorte que le texte prenne toute la place de l'image.



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

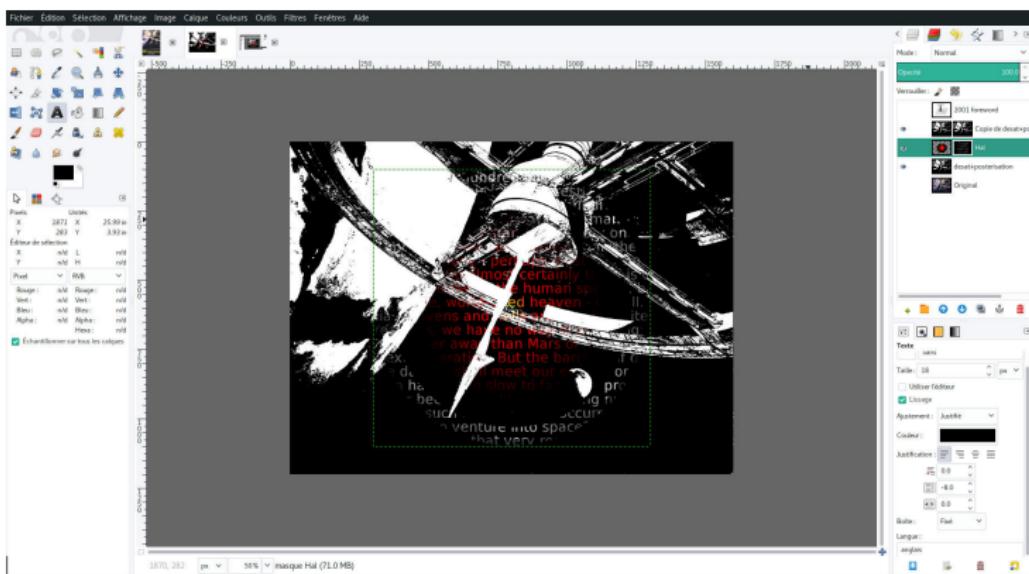
7. Sélectionner le canal alpha du texte.



Texte Avancé

Remplir un texte avec une texture

8. Masquer l'arrière plan avec la nouvelle sélection et cacher le calque de texte.



Exercices : .text, contourner automatiquement, texte "3D"



Récapitulatif des raccourcis

- **Ctrl + B** : Boite à outils
- **Ctrl + L** : Fenêtre de Calques
- Raccourcis classiques
 - ▶ **Ctrl + A** : Tout sélectionner
 - ▶ **MAJ + Ctrl + A** : Tout désélectionner
 - ▶ **Ctrl + C** : Copier
 - ▶ **Ctrl + V** : Coller
 - ▶ **Ctrl + I** : Inverser la sélection
- **+** : Zoom (+)
- **-** : Zoom (-)
- **1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **MAJ + 2**, **MAJ + 3**, **MAJ + 4**, **MAJ + 5**
- **R** : Sélection rectangulaire
- **E** : Sélection élliptique
- **F** : Sélection libre
- **Ctrl** (appuyé) = Sélection de couleur

<http://www.gimpusers.com/gimp/hotkeys>



Tutoriels gimp <https://docs.gimp.org/fr/>

