

# SUPPORT DE COURS

## Modifier une image à l'aide du logiciel GIMP

*Cours destiné initialement à la formation des enseignants neuchâtelois au milieu des années 2000...*

*Il est proposé tel quel, les copies d'écran ne correspondent plus exactement à la version actuelle du logiciel, mais les démarches restent d'actualité.*

### SOMMAIRE

#### 1. [Introduction](#)

#### 2. [Préparation](#)

[ETAPE 1 Lancer le programme](#)

[ETAPE 2 Ouvrir les boîtes de dialogues](#)

[ETAPE 3 Ouvrir les images](#)

#### 3. [Modification des couleurs](#)

#### 4. [Insertion d'une image dans une autre image](#)

[ETAPE 1 Découper l'image](#)

[ETAPE 2 Adoucir le contour de la sélection](#)

[ETAPE 3 Copier et coller l'image](#)

[ETAPE 4 Enregistrer l'image](#)

[ETAPE 5 Etirer l'image](#)

[ETAPE 6 Déplacer l'image](#)

#### 5. [Insertion d'un texte](#)

[ETAPE 1 Insérer le texte](#)

[ETAPE 2 Ajouter une perspective](#)

# 1. Introduction

The Gimp (acronyme de « GNU Image Manipulation Program ») est un logiciel de traitement d'images permettant de modifier une image, de la retoucher ou encore d'y ajouter du texte. Son principe de fonctionnement par calques superposés permet, par exemple, de modifier uniquement le texte de l'image sans devoir reprendre la modification de l'image dans son intégralité (raisonnement valable pour tout type de modification stockée dans un calque!).

Ce document propose une démarche pas à pas pour apprendre à modifier l'exposition d'une photo, à y insérer une sélection tirée d'une autre image et à y ajouter un texte:

**AVANT:**



**APRES:**



# 2. Préparation

## ETAPE 1 : Lancer le programme

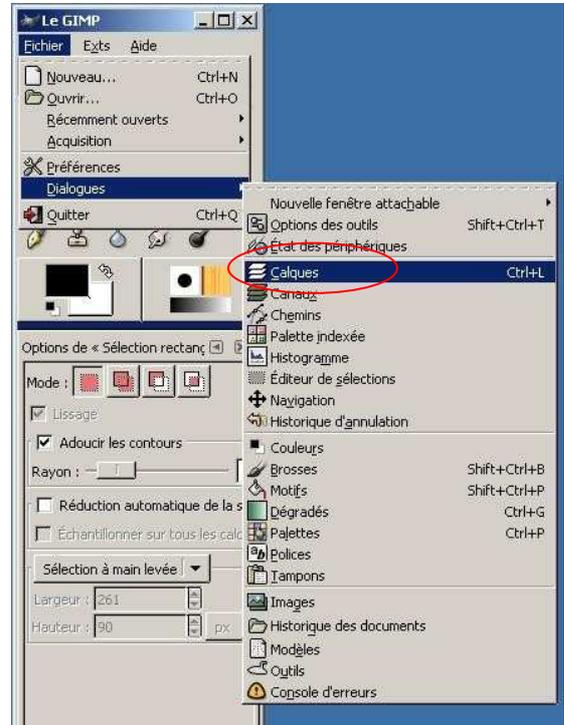


- Démarrez l'ordinateur.
- **Démarrer > Programmes > GIMP > GIMP2.**
- Fermez la fenêtre "Conseil du jour" après lecture.

## ETAPE 2 : Ouvrir les boîtes de dialogues

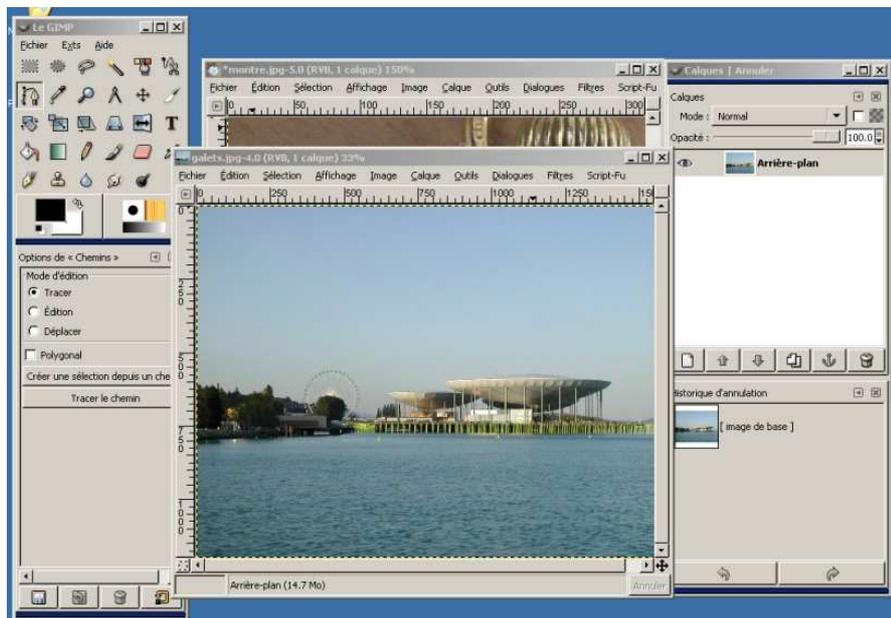
Cette étape nous permet d'ouvrir les boîtes de dialogues dont nous aurons besoin ultérieurement (il est possible qu'elles soient déjà ouvertes au lancement du programme):

- Ouvrez la boîte de dialogues "Calques":  
**Fichier > Dialogues > Calques.**
- Déplacez la fenêtre sur la droite de votre écran
- Procédez de même pour la boîte de dialogues "Historique d'annulation".
- Faites glisser la boîte de dialogue "Historique d'annulation" sous la boîte de dialogues "Calques": placer le curseur sur le titre (le curseur devient une main pointant l'index), cliquer, maintenir enfoncé et faire glisser jusque dans la ligne inférieure bleue foncée de la boîte de dialogues "Calques".
- Etirez la nouvelle boîte de dialogues ainsi obtenue vers le bas: pointer le bas de la boîte de dialogues (le curseur devient une double flèche verticale), cliquer, maintenir enfoncé et faire glisser vers le bas.



## ETAPE 3 : Ouvrir les images

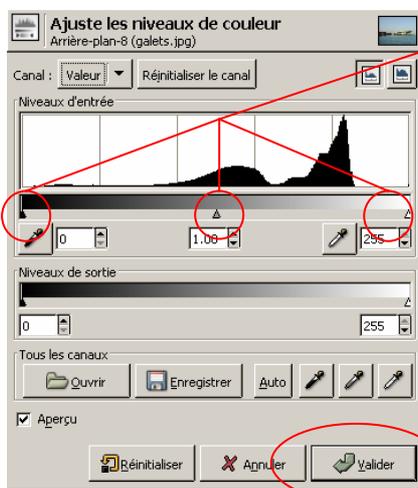
- Ouvrez les deux images (*galets.jpg* et *montre.jpg*): **Fichier > Ouvrir ...** (vous pouvez aussi ouvrir dans l'explorateur le dossier qui contient vos images et les faire glisser successivement sur la barre supérieure bleue de la fenêtres "Outils" de Gimp).
- Déplacez les différentes fenêtres de manière à organiser un environnement de travail pratique et disposez la fenêtre de l'image **galets.jpg** au premier plan :



### 3. Modification des couleurs



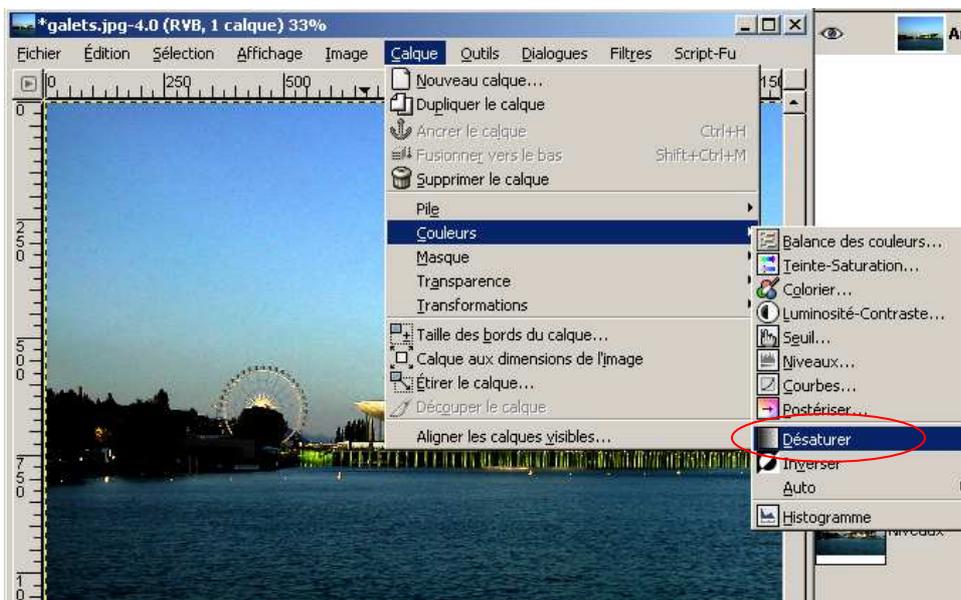
➤ Outils > Outils de couleurs > Niveaux...



➤ Déplacez latéralement les curseurs jusqu'à obtenir les couleurs désirées.

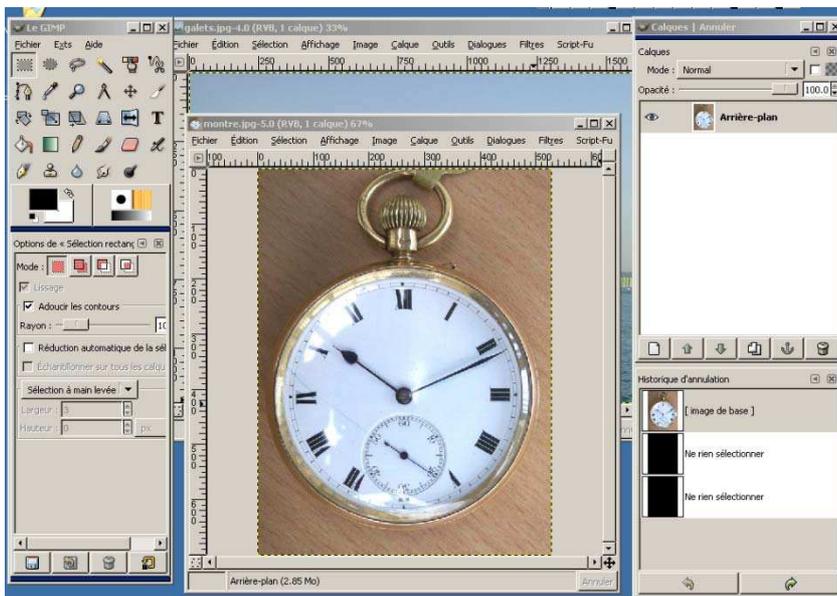
➤ Confirmez votre choix à l'aide du bouton **Valider**.

**Remarque:** voici une méthode pour obtenir une image en noir et blanc (niveaux de gris): **Calque > Couleurs > Désaturer**



## 4. Insertion d'une image dans une autre image

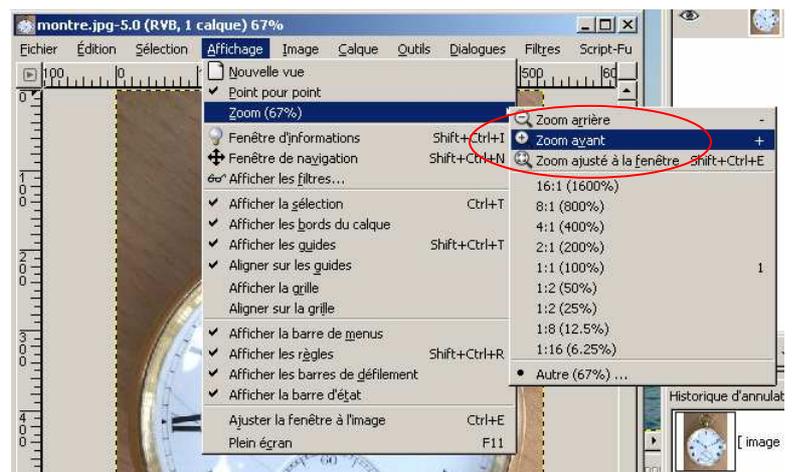
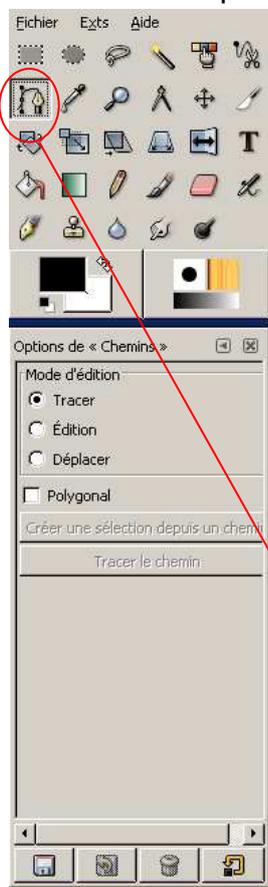
### ETAPE 1 : Découper l'image



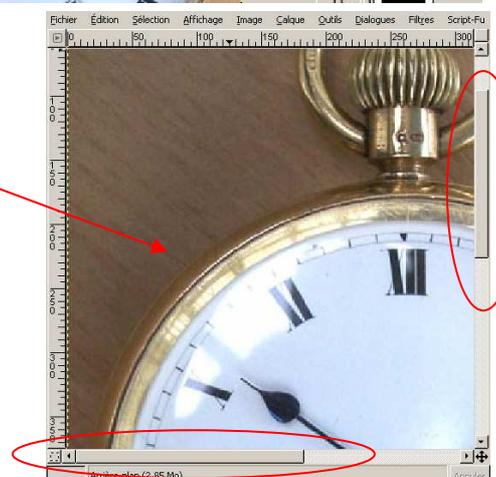
- Déplacez les différentes fenêtres de manière à obtenir un environnement de travail favorable ; activez la fenêtre contenant la montre.

- Cliquez sur la fenêtre de l'image **montre.jpg**

- **Affichage Zoom > Zoom avant:** effectuer l'opération deux fois.



- Déplacez les curseurs situés sur les bordures inférieure et droite de la fenêtre de manière à visualiser un bord de la montre.



- Cliquez sur le bouton de l'outil "Créer et modifier des chemins".

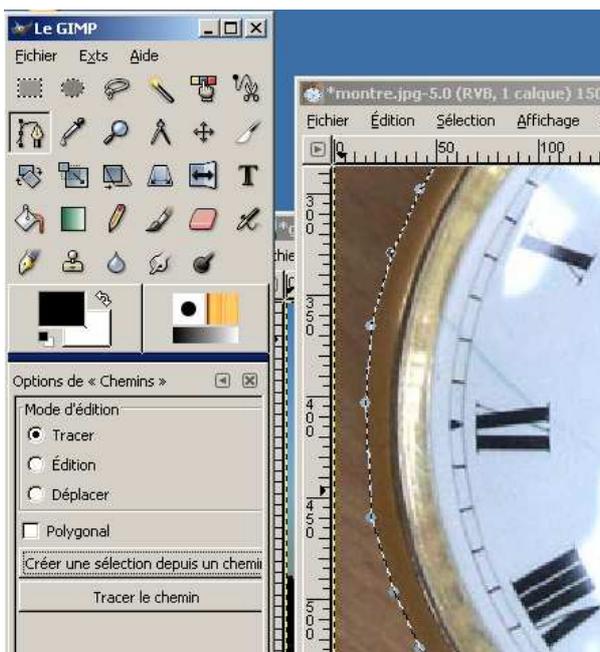


- Ajoutez des points le long de la bordure de la montre de manière à en définir le pourtour (déplacez les curseurs selon les besoins).

**Remarque:** vous pouvez appliquer autant de points que vous le désirez. Pour revenir en arrière, utilisez l'historique d'annulation. Eliminer un point : **Shift+clac** sur le point, en mode édition.

**Pour aller plus loin :** en mode édition (options de l'outil) chaque point est pourvu de deux poignées qui actionnent des tangentes. Cette technique permet de réduire le nombre de points et de suivre une courbe de manière très précise.

- Pour boucler le pourtour du découpage de l'objet, maintenez la touche Ctrl enfoncée, pointez sur le point initial (le curseur prend la forme d'un petit fer à cheval) et cliquez.

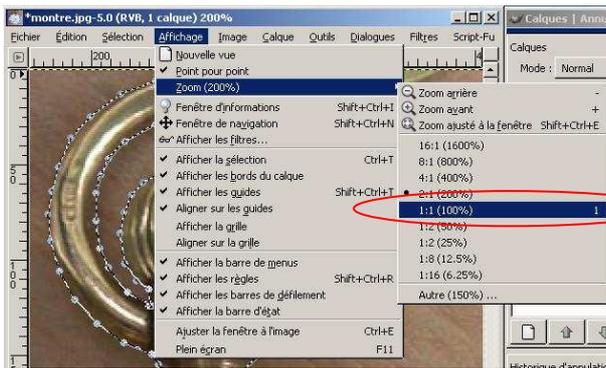


- Dans les options de l'outil, cliquez sur **Créer une sélection depuis un chemin** (le pourtour de l'objet s'anime).

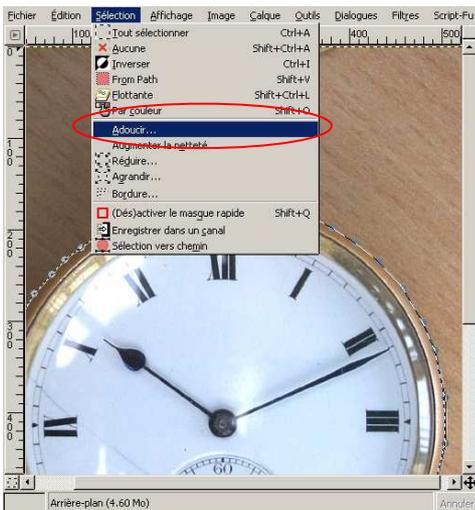
- Effectuez un **Zoom avant** sur la boucle de la montre et répétez la procédure de sélection pour la zone intérieure de la boucle.
- Cliquez à nouveau sur **Créer une sélection depuis un chemin** pour obtenir une nouvelle sélection.



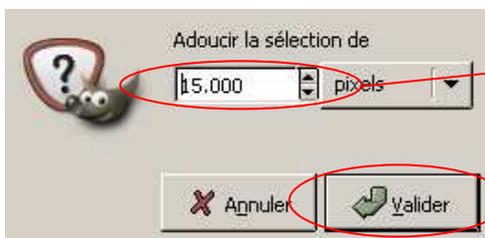
## ETAPE 2 : Adoucir le contour de la sélection



- Rétablissez l'affichage à un Zoom de 100%: **Affichage > Zoom > 1:1(100%)**.



- **Sélection > Adoucir...** pour créer une sélection progressive (meilleure intégration visuelle dans l'image de destination. Une coupure trop franche nuit à l'illusion du montage).

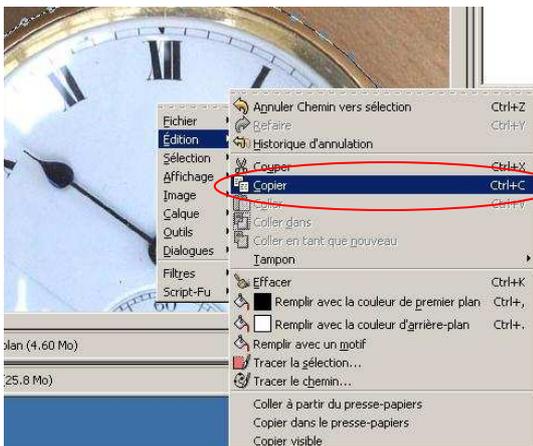


- Définissez une unité de 15 pixels (cette valeur varie en fonction de la taille de l'image).

- Cliquez sur **Valider**.

**Remarque:** pour obtenir la bonne valeur dans un autre cas de figure, effectuez des essais et utilisez l'historique d'annulation pour d'éventuels retours en arrière.

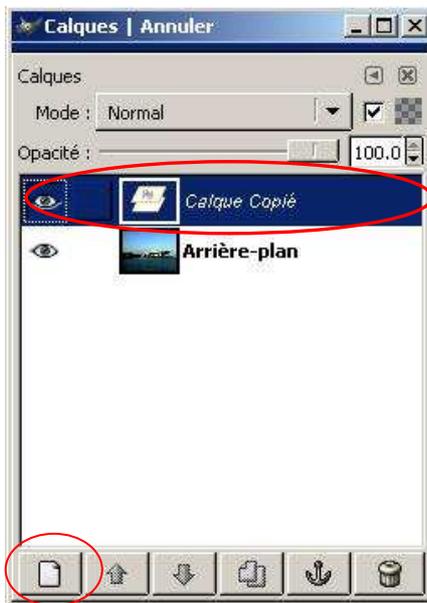
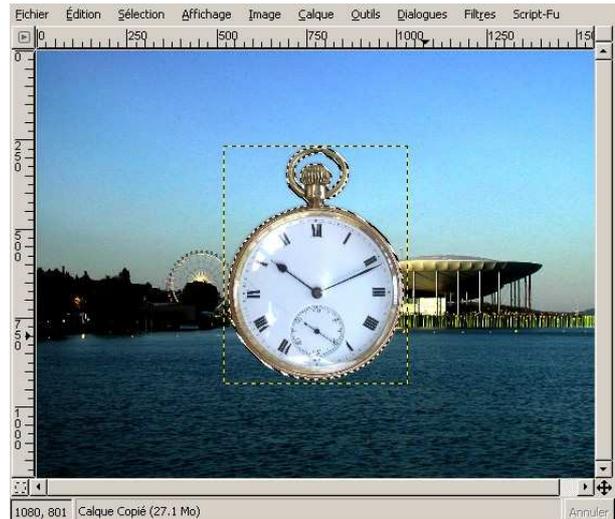
## ETAPE 3 : Copier et coller l'image



- Clic droit sur la montre.
- **Edition > Copier** (ou : **Ctrl+C**).

**Remarque :** il est aussi possible de passer par le menu **Edition > Copier**. Tous les chemins mènent au Gimp...

- Activez la fenêtre de l'image **galets.jpg** ;
- Clic droit sur l'image...
- ... **Edition > Coller** (ou : **Ctrl+V**).



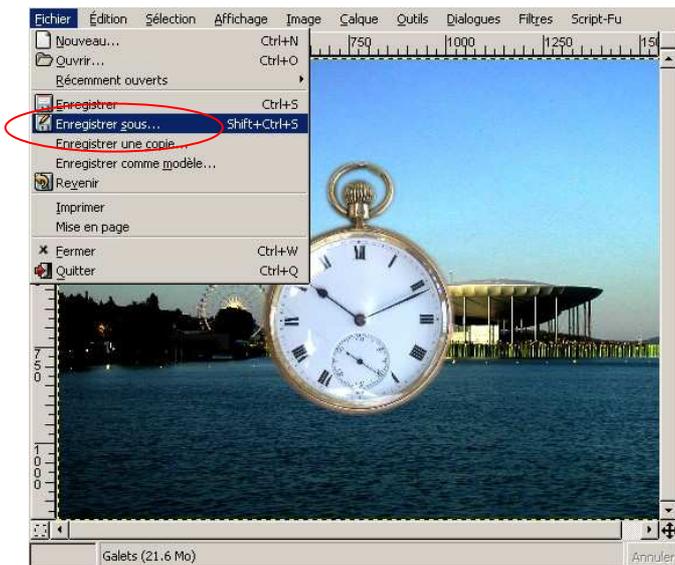
- D'abord, en cliquant sur son nom, sélectionnez sur le nouveau *calque copié* dans la fenêtre de dialogue "**Calques**"...

- ... puis cliquez sur "**Nouveau calque**" pour transformer la copie en nouveau calque.



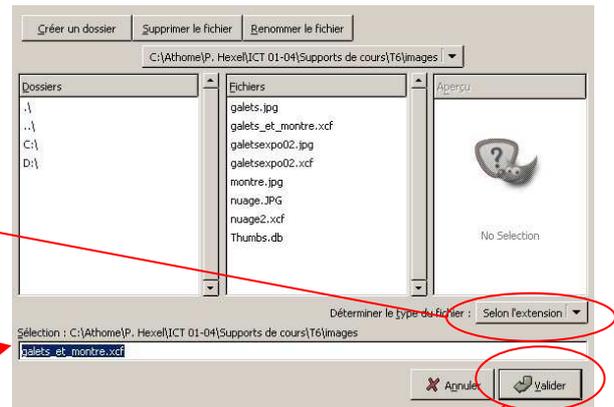
- Renommez les calques "**Montre**" et "**Galets**" (double-clic sur le nom).

## ETAPE 4 : Enregistrer l'image



➤ Fichier > Enregistrer sous...

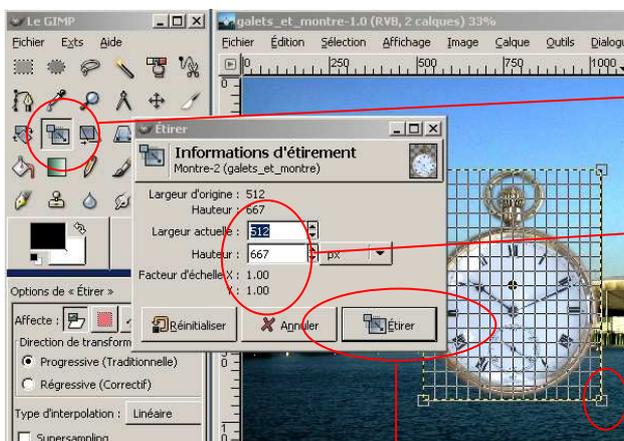
- Cliquez sur le bouton "**Selon l'extension**".
- Sélectionnez l'extension **.xcf** (format "Gimp") qui vous permettra de retrouver les différents calques à la prochaine ouverture.
- Nommez votre image **galets\_et\_monre**
- Cliquez sur **Valider**.



**Conseil:** enregistrez toujours votre travail en format XCF (format de Gimp) si vous désirez pouvoir conserver toutes les informations de l'image (calques, transparence, etc.) pour y apporter des modifications ultérieurement. Le format JPEG ne vous permettra plus de travailler avec les calques parce que le format ne conserve pas ces informations. L'enregistrement au format JPEG ne se fera qu'au moment où il n'y a plus de modifications à apporter à l'image (rien ne vous empêche, d'ailleurs, d'enregistrer l'image dans les deux formats).

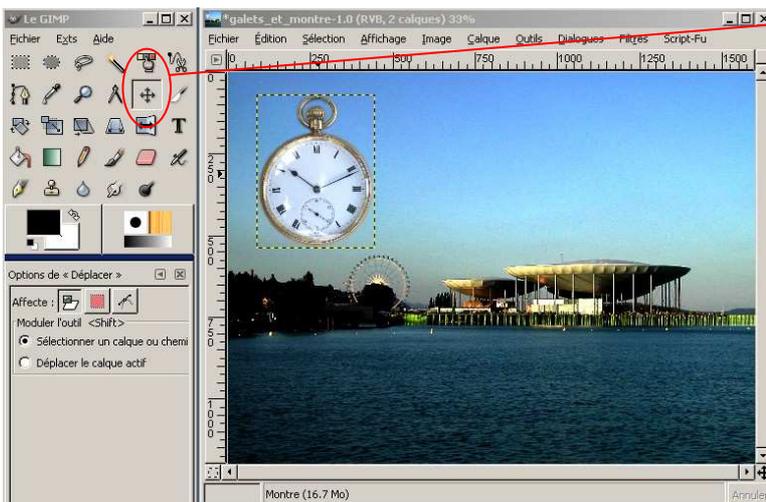
**Remarque :** tant que vous ne fermez pas l'image ou le programme, tout l'environnement reste à votre disposition (calques, etc.), quel que soit le format dans lequel vous avez enregistré l'image.

## ETAPE 5 : Etirer l'image



- Cliquez sur le bouton "**Etirer le calque ou la sélection**".
- Cliquez sur la montre (vérifiez que le bon calque est sélectionné!), la boîte de dialogue "**Etirer**" apparaît.
- Réduisez proportionnellement la largeur et la hauteur de la sélection ou faites glisser l'une des "poignées" situées aux coins de la grille pour obtenir la grandeur désirée.
- Cliquez sur **Etirer**.

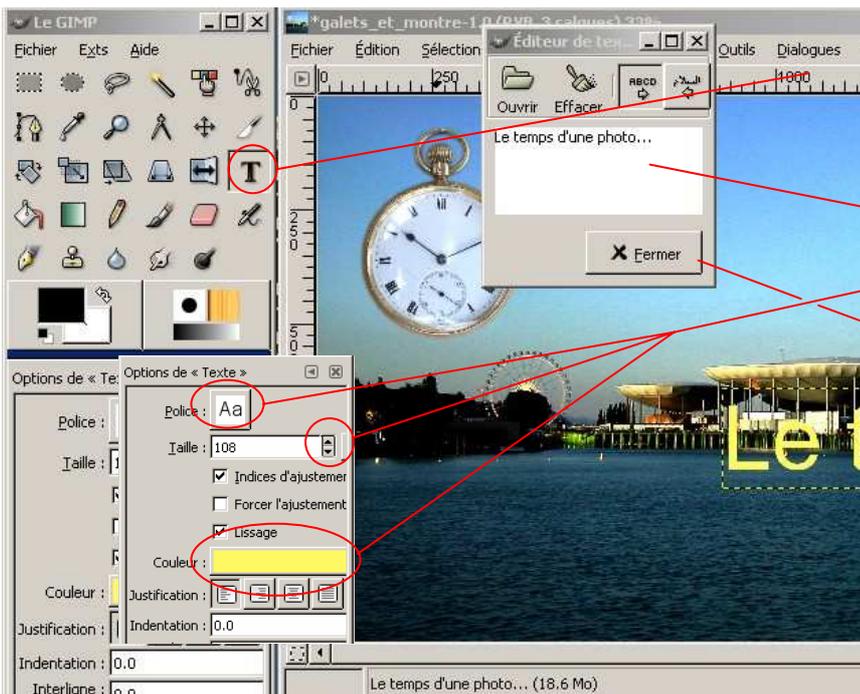
## ETAPE 6 : Déplacer l'image



- Cliquez sur l'outil **Déplacer**.
- Cliquez sur la montre et faites-la glisser à l'endroit désiré.
- **Fichier > Enregistrer** pour sauvegarder.

## 5. Insertion d'un texte

### ETAPE 1 : Insérer le texte



- Cliquez sur le bouton **Texte**.
- Cliquez à un endroit de l'image, la boîte de dialogue "Texte" apparaît.
- Saisissez votre texte.
- Sélectionnez la police, sa taille et sa couleur.
- Cliquez sur **Fermer**.
- Déplacez votre texte à l'endroit désiré (voir déplacer une image).

### ETAPE 2 : Ajouter une perspective

- Cliquez sur le bouton  "**Changer la perspective**" de la palette d'outils.
- Cliquez sur le texte.
- Faites glisser les "poignées" situées aux coins de la grille pour obtenir la perspective désirée.
- **Fichier > Enregistrer**.