


Premier document-Dessiner avec GIMP

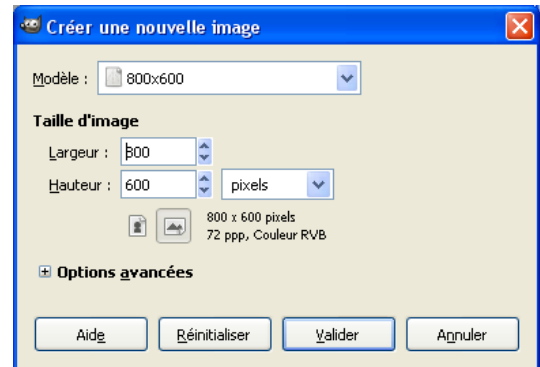
Comme nous l'avons signalé précédemment, GIMP comme PS sont des logiciels d'infographie, nous allons donc créer notre première image.

Ouvrir une feuille et dessiner

Ouvrir le menu **Fichier/Nouveau** Dans la fenêtre qui s'ouvre (voir figure ci-contre) choisir Modèle 800x600 (menu déroulant), on peut aussi taper le nombre de pixels de notre image dans largeur et dans hauteur. Valider.

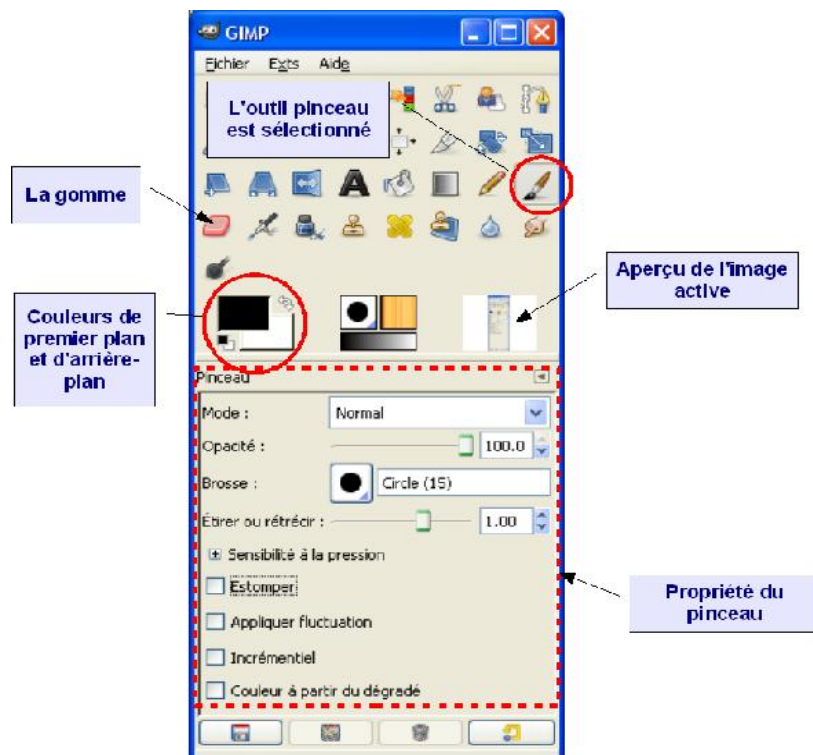
Une feuille blanche s'affiche, nous allons dessiner dessus à l'aide des outils de dessins. Ceux-ci sont nombreux, mais nous n'utiliserons que le pinceau et la gomme. Le pinceau trace avec la couleur de premier plan et la gomme avec la couleur d'arrière-plan.

Sélectionner, si ce n'est déjà fait, l'outil pinceau dans la boîte à outils, en cliquant sur l'icône  elle s'entoure d'un cadre gris et les propriétés du pinceau s'affichent en dessous des outils (voir image ci-contre). Le mode est laissé pour l'instant à Normal et l'opacité à 100. On peut choisir la brosse, en cliquant sur l'icône carrée à droite du mot Brosse, le dialogue des brosses s'ouvre et on peut choisir dans la liste, celle qui nous convient, en cliquant dessus. Certaines sont à bord net et d'autre à bords flous (Fuzzy).




Choisir une couleur de Premier Plan ou d'arrière-plan

Utiliser l'icône PP/AP (Premier Plan/Arrière Plan) à gauche en dessous des outils sur la fenêtre de GIMP

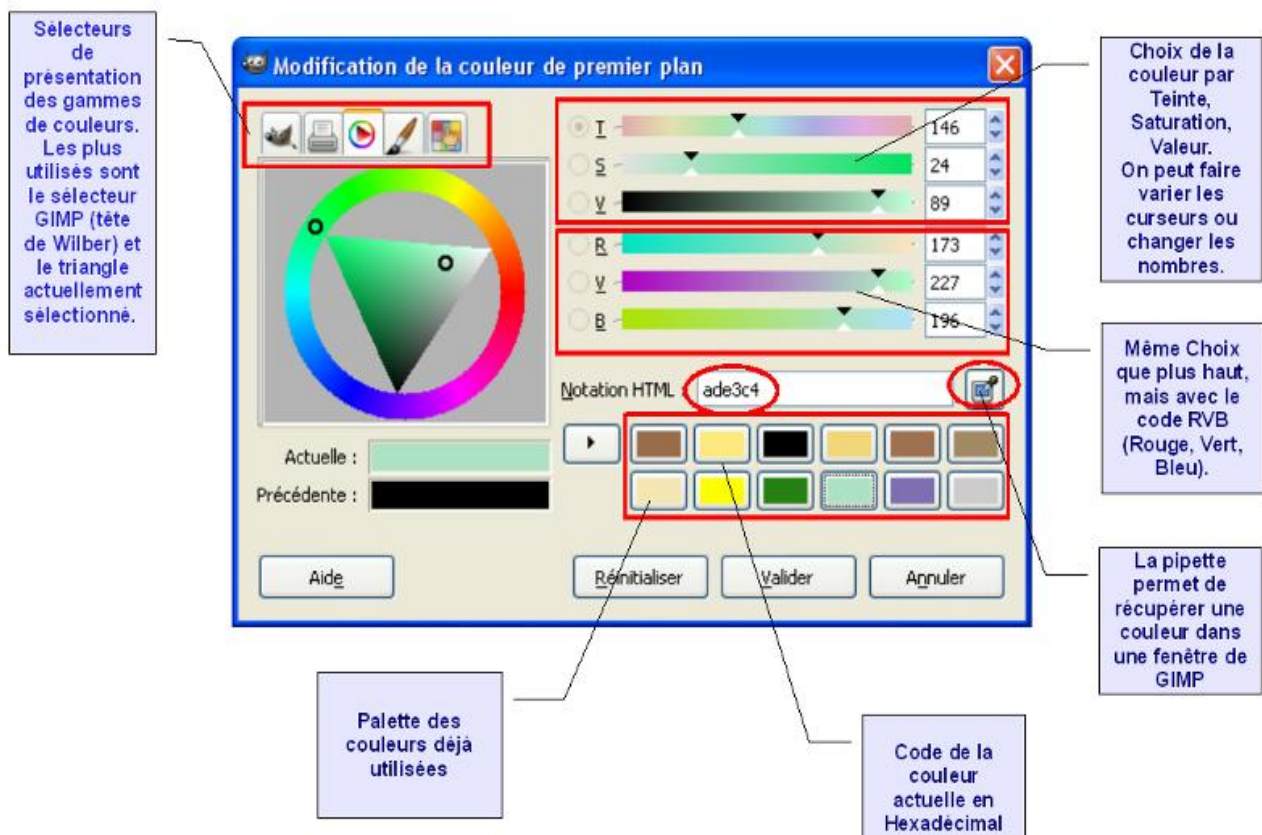


(voir figure précédente). Elle comporte 4 parties. Les deux grands rectangles indiquent les couleurs du premier et de l'arrière-plan, ils sont blanc et noir par défaut. On revient aux couleurs par défaut en cliquant sur la petite icône noire et blanche en bas de l'icône, à gauche. La petite flèche en haut et à droite permet d'inverser les couleurs de premier plan et d'arrière plan.



Clic ici → 
pour avoir les couleurs par défaut

Pour choisir une couleur de premier ou d'arrière-plan, on clique sur son icône, la fenêtre de dialogue suivante s'ouvre.




Tous les sélecteurs en haut à gauche de la fenêtre, permettent de choisir une couleur de premier plan ou d'arrière-plan. Pour valider la couleur choisie cliquer sur Valider ou appuyer sur la touche "**Entrée**".

La couleur de premier plan choisie, elle s'affiche dans l'icône PP/AP. Ici la couleur rouge a été choisie comme couleur de premier plan.



Autre Solution :

Pour choisir une couleur, on peut utiliser l'onglet Couleurs qui se trouve en première position en bas de la fenêtre Calques, Canaux, ... (voir ci-contre). Pour placer une couleur en premier plan, on peut, soit comme précédemment choisir une couleur dans la fenêtre principale, soit taper son code puis Entrée dans la case code HTML, ou encore utiliser la pipette pour récupérer une couleur dans une image.

Exercice 1: Dessin libre. Pour dessiner avec le pinceau, il suffit de cliquer sur la feuille et de maintenir la touche gauche enfoncée. Pour tracer des lignes droites, il suffit de cliquer pour marquer le point de départ de la ligne voulue, puis d'appuyer sur une des touches **Maj** ou **Shift** du clavier, de déplacer la souris, une fine ligne droite matérialise la ligne à tracer, cliquer à l'endroit désiré pour finaliser la droite. La ligne est tracée. Essayer. Faites des essais avec d'autres pinceaux, avec d'autres couleurs, vous pouvez effacer n'importe quel tracé avec l'outil-gomme . L'utilisation de la gomme est très semblable à celle du pinceau. Il suffit de cliquer sur son icône, de choisir une brosse comme pour le pinceau et de tracer des traits sur le dessin (la gomme dessine avec la couleur d'arrière-plan, ce qui par conséquent efface le dessin).

Le raccourci-miracle: si vous avez tracé une ligne qui ne vous convient pas ou fait une fausse manœuvre, il est toujours possible de revenir en arrière avec la combinaison de touches **Ctrl+z**.

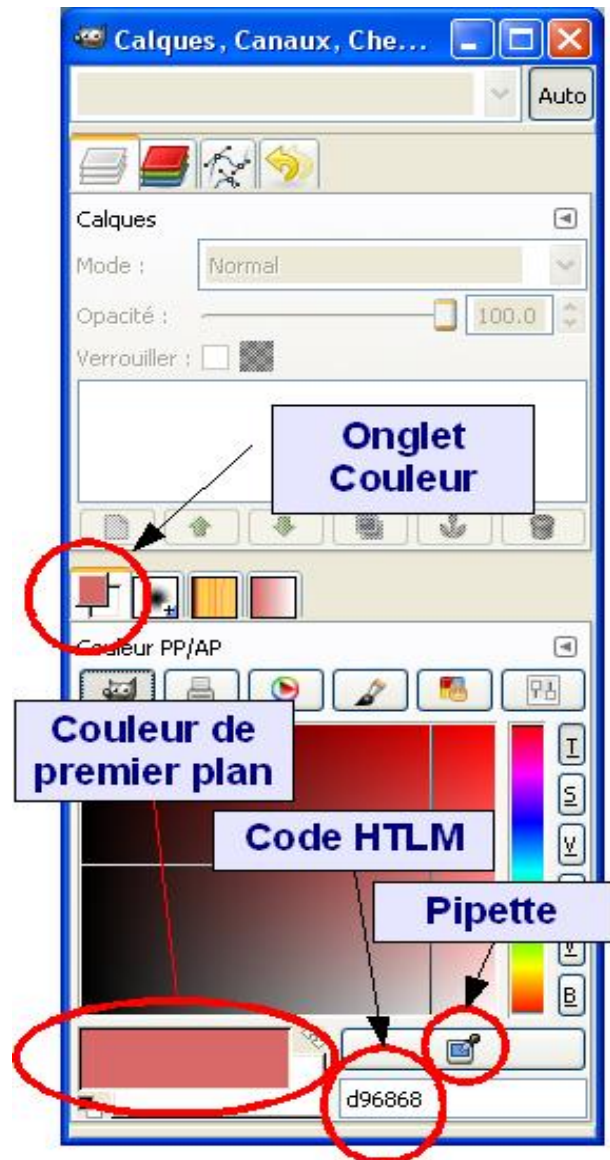
Nous pouvons créer d'autres images, en ouvrant une autre feuille **Fichier/Nouveau**, pour nous exercer au maniement des principaux outils de dessins disponibles :



Le crayon, le pinceau, la gomme, l'aérographe et l'outil de calligraphie.

Exercice 2: Charger le dessin intitulé le ChatBD.jpg dans le dossier Image. Faire **Image/Dupliquer** et fermer l'original. Avec les outils de dessin essayer de le coloriser en évitant de déborder sur les traits du dessin. N'oubliez pas d'utiliser **Ctrl+Z** en cas de fausse manœuvre.

Remarque : il est toujours important de dupliquer la photo et de travailler sur la copie.



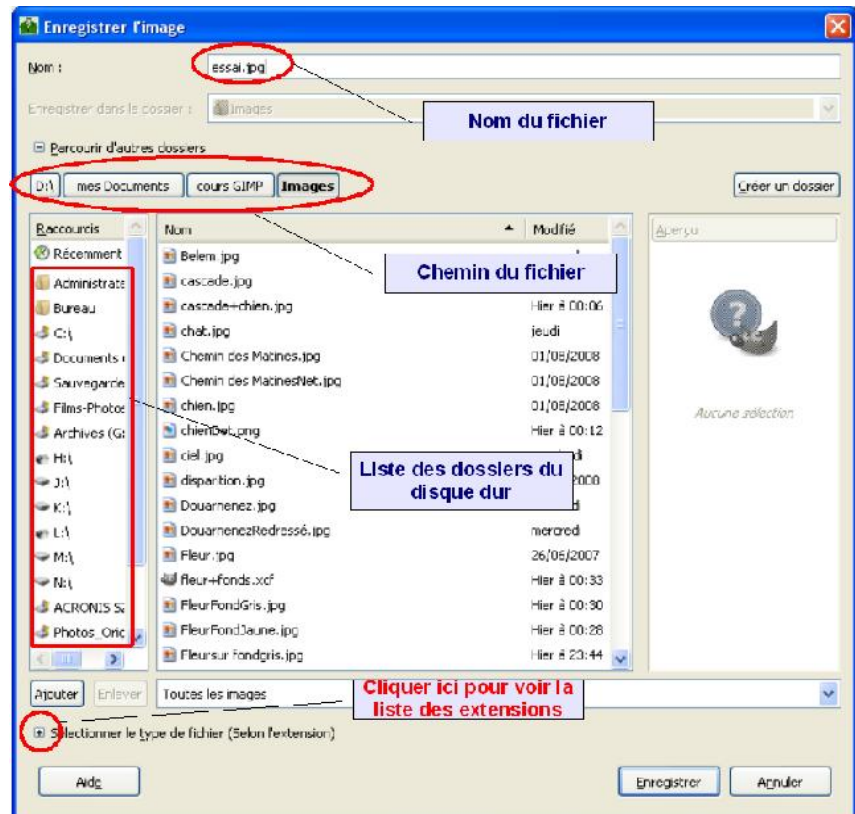
Sauvegarder un document

Pour sauvegarder un nouveau document : Menu **Fichier/Enregistrer**

La fenêtre " Enregistrer l'image " s'ouvre, si le dossier affiché dans le cadre central ne correspond pas au dossier souhaité, utilisez la colonne de gauche pour naviguer dans le disque dur comme lors de l'ouverture d'un fichier. Une fois celui-ci ouvert dans la fenêtre du milieu, taper le nom du document dans la première ligne : essai.jpg. Cliquer sur Enregistrer.

Remarque : Il faut toujours préciser l'extension, ici .jpg pour signifier à GIMP dans quel format on souhaite enregistrer le fichier. En l'absence d'extension GIMP enregistre dans le format .xcf qui est le format sans perte de GIMP. Pour connaître et choisir le format, on peut sans l'écrire le sélectionner dans la liste qui s'ouvre en cliquant sur le petit + en bas de la page au dessus du bouton Aide.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre permettant de préciser la qualité d'enregistrement. Ici plaçons le curseur sur 85 comme le montre l'image ci-contre. Cliquer sur Enregistrer.



Informations : La compression

JPEG peut varier de 100 à 1. Théoriquement la qualité 100 ne compresse que très légèrement et donc occasionne peu de perte de qualité, mais dans la pratique jusqu'à 85 les différences de qualité sont peu perceptibles alors que le poids du fichier est sensiblement moins lourd. Toutefois, l'enregistrement en JPG ne doit intervenir que sur une image finale sur laquelle on n'aura pas à revenir car des enregistrements successifs d'un même document en JPEG altèrent très rapidement sa qualité y compris en qualité 100..

