



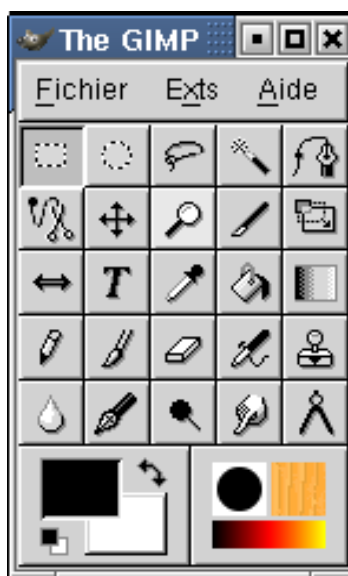
Séance 2

Les outils de sélection pour dessiner et comprendre l'intérêt des calques

La partie qui suit est tirée du tutoriel 'La retouche d'image avec GIMP' de Julien Noël trouvé dans les tutoriels libres de Framasoft
http://www.framasoft.net/IMG/pdf/la_retouche_gimp.pdf

Prise en main

La fenêtre la plus importante (celle à partir de laquelle toutes les commandes s'obtiennent) est la **Boîte à outils** :



Dans un premier temps, vous pouvez fermer les autres fenêtres (sauf la Boîte à outils). La barre des menus de la boîte à outils est composée des menus FICHIER, EXTS (pour extensions) et AIDE.

Les icônes présentes dans cette boîte à outils peuvent être réparties en plusieurs catégories, nous nous intéressons ici aux outils de sélection.

Les outils de sélection

Ils permettent de choisir précisément une partie de l'image afin de la modifier sans toucher au reste de l'image. On en compte six :

De gauche à droite :

- > Sélection rectangulaire par un clic gauche continue (sans lâcher) Possibilité d'effectuer une sélection carrée en appuyant simultanément sur clic gauche + *SHIFT* (la sélection part du coin supérieur gauche) ou clic gauche + *SHIFT* + *CTRL* (la sélection part du centre du carré).
- > Sélection elliptique ou circulaire par un clic gauche continue (mêmes remarques que ci dessus).
- > Sélection libre au lasso par un clic gauche continue sélectionne la zone dessinée par la



souris.

Une fois que vous lâchez le bouton, la sélection se referme.

> Sélection par la baguette magique. Cet outil permet de sélectionner tous les pixels adjacents qui

sont de même couleur. Ainsi, si vous cliquez sur un pixel blanc de l'image avec la baguette magique, tous les pixels 'collés' et de couleur blanche seront sélectionnés.

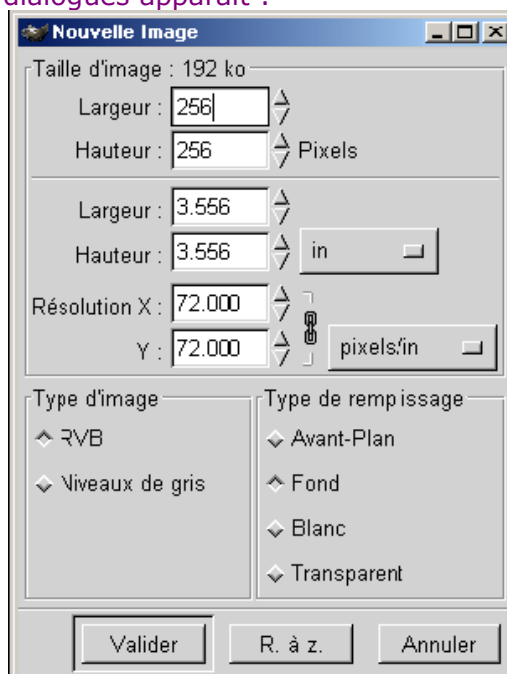
> Sélection par courbes de Bézier. Elle permet d'effectuer des sélections extrêmement précises sur

des formes complexes.

> Sélection par les ciseaux intelligents permet de récupérer des éléments dont la couleur se distingue très nettement du reste de l'image.

Première image

Nous allons créer une image afin d'effectuer des tests. Pour cela, cliquez sur FICHER => NOUVEAU. Une boîte de dialogues apparaît :



Voyons en détail à quoi cela correspond :

> largeur et hauteur de l'image : elles sont données en pixels ;

> largeur et hauteur de l'image : IN pour inch (unité anglaise, 'pouces' en français) mais vous pouvez en utiliser d'autres en cliquant sur le bouton proche de IN. Vous pouvez conserver cette unité ;

> résolution X et Y : permet de déterminer la résolution de l'image. Laisser les valeurs inchangées ;

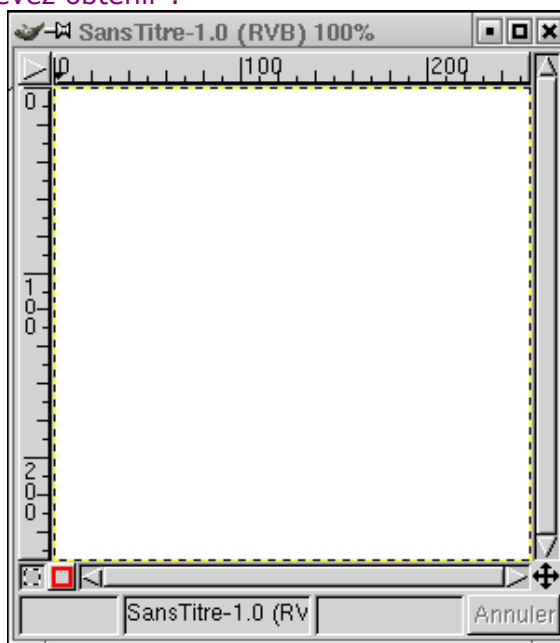
> type d'image : RVB (Rouge, Vert, Bleu) va créer une image en couleur, Niveaux de gris va créer une image en gris (noir et blanc) ;

> type de remplissage : permet de déterminer le arrière plan de votre image : Avant-plan et Arrière-plan vont remplir l'image avec la couleur d'avant plan ou d'arrière plan sélectionnée, Blanc crée un arrière plan blanc et Transparent un arrière plan... transparent ! Pour le moment, nous allons choisir un arrière plan blanc.

Validez vos choix et votre nouvelle image apparaît, rectangulaire avec un arrière plan



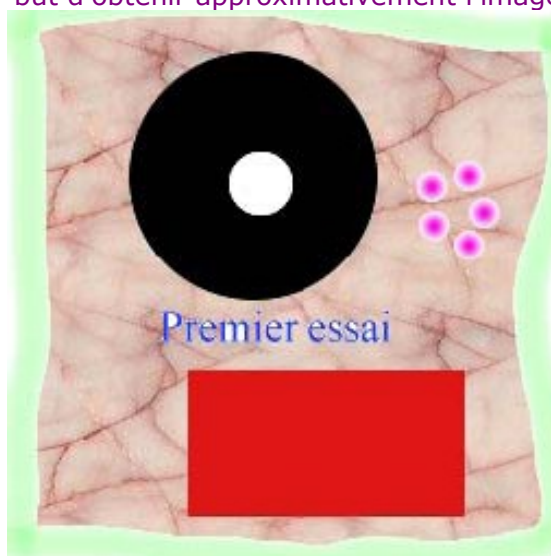
blanc. Voici ce que vous devez obtenir :



Premiers pas...

Vous allez maintenant travailler sur l'image que vous venez de créer afin de découvrir et de comprendre le mode de fonctionnement de certains outils.

Ce premier exercice a pour but d'obtenir approximativement l'image suivante :

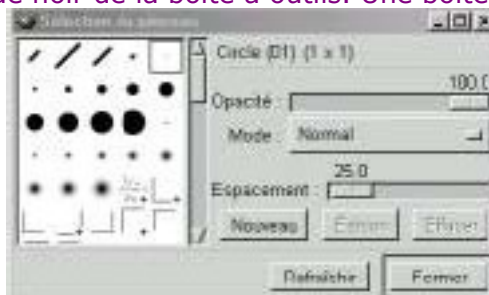


Dans tous les cas, si vous faites une erreur, vous pouvez toujours annuler les dernières opérations en utilisant le raccourci clavier : **CTRL + Z** ou l'**historique d'annulation**.

1. Créez une zone de sélection circulaire (en appuyant simultanément sur clic gauche + *Shift*).
2. Remplissez cette zone en noir avec l'outil Pot de peinture puis désélectionnez la zone en cliquant une fois n'importe où sur l'image ;
3. A l'intérieur du disque noir précédemment créé, sélectionnez un cercle.



4. De la même façon, remplissez-le de blanc (pensez à intervertir la couleur d'arrière plan avec celle d'avant plan) puis désélectionnez la zone en cliquant une fois n'importe où sur l'image ;
5. Dessous, sélectionnez une zone rectangulaire et remplissez-la de rouge (attention : auparavant, vous devrez avoir choisi une couleur rouge en cliquant sur le carré blanc de la zone du choix de la couleur d'avant plan) ;
6. Choisissez l'outil aérographe et passez un peu de vert (après l'avoir sélectionné dans la zone du choix des couleurs) sur le contour de votre image.
8. Choisissez l'outil Pinceau. On souhaite maintenant déterminer le type de pinceau à utiliser. Pour cela, cliquez sur le disque noir de la boîte à outils. Une boîte de dialogue apparaît :



9. Choisissez un pinceau au contour flou qui ressemble à  ceci : .
10. Placez cinq points comme sur l'image finale (attention :  couleur mauve!).
11. Double-cliquez sur l'outil remplissage (l'icône ressemble à un seau qui se renverse). Une boîte de dialogue apparaît. Dans la partie Type de remplissage, choisissez « Remplissage Motif » (cela signifie que l'on va remplir des parties de l'image avec un motif et non une couleur). Validez vos choix en cliquant sur Fermer. Il faut choisir maintenant le motif avec lequel vous allez travailler.
12. Cliquez sur le carré orange de  Une liste de motifs apparaît. Choisissez (Pink Marble)  puis validez.
13. Cliquez  sur une partie blanche de l'image avec l'outil remplissage : toutes les parties blanches contiguës seront remplacées par le motif. La partie blanche à l'intérieur du disque noir ne le sera pas car elle n'est pas en contact avec la partie blanche extérieure.

Fin de citation du tutoriel 'La retouche d'image avec GIMP'

Note pour l'animateur/formateur

J'avais l'habitude de commencer mes ateliers de retouche d'image avec des exercices de composition, mais au bout de quelques années d'expérience, je me suis rendue compte que pour le public c'était assez compliqué de comprendre la logique des calques. Maintenant j'aborde les calques qu'en deuxième séance et je les introduis par ce petit exercice de dessin qui a l'avantage de faire découvrir au même temps les outils de sélection simples. A la fin de l'exercice je demande :

« Que ce passerait-il si on voulait déplacer, effacer ou modifier un élément de la composition ? »



*Nous ne pouvons plus le faire.
Les **CALQUES** représentent la solution à notre problème! »*

Nous allons donc refaire tout l'exercice en positionnant chaque élément sur un **nouveau calque**.

Figure : pour créer un nouveau calque

