

Préparer une photo pour l'envoyer par e-mail

Dimitri ROBERT*
Association des pays d'Aix
des utilisateurs de Linux et des logiciels libres (Axul)

7 février 2008



1 Pourquoi

Vous prenez des photos avec votre appareil numérique et vous souhaitez les envoyer à vos proches. Le moyen le plus simple est de les joindre à un e-mail (courrier électronique).

*Auteur de « Gimp 2.4, débiter en retouche photo et graphisme libre » aux éditions Eyrolles. <http://www.point-libre.org/~dimitri/blog/>

Cependant, avec un appareil numérique vous pouvez prendre des photos de grande résolution, c'est-à-dire avec des dimensions très importantes qui apportent ainsi beaucoup de précision à vos photos. La contre-partie est une occupation de place importante sur votre carte mémoire, puis sur votre disque dur, puis dans l'e-mail.

Il n'est pas rare d'obtenir des photos pesant 3 à 5 Mo (méga-octets). Or, certains services de messagerie électronique limite encore aujourd'hui la taille d'un e-mail à 1 ou 2 Mo¹. De plus, il est fort probable que vos destinataires n'aient pas tous une connexion très haut débit, mais seulement un ADSL petit débit, voire une connexion RTC 56 kbits/s².

Ce préambule un peu long n'avait pour but que de montrer à quel point il est nécessaire de se soucier des problèmes de taille de vos photos.

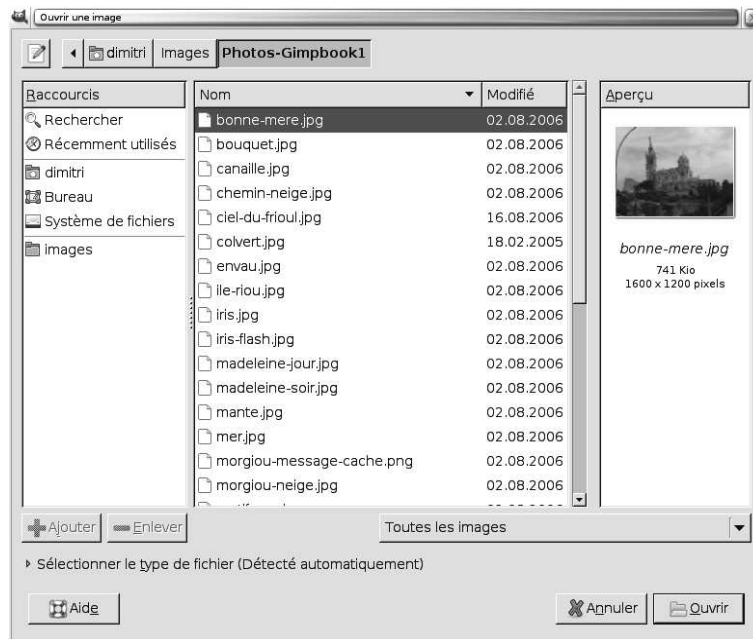
2 Comment

2.1 Ouvrir une photo

Depuis la boîte à outils ouvrez le menu *Fichier* puis *Ouvrir*. Choisissez une photo de votre collection. La partie centrale de la fenêtre vous permet de naviguer dans vos répertoires. À droite vous pouvez afficher une prévisualisation de l'image sélectionnée. À gauche vous pouvez définir des raccourcis vers les répertoires que vous utilisez souvent.

¹À raison car d'une part, le mail a été prévu à la base pour ne transporter que du texte. D'autre part les e-mails que vous envoyez sont stockés sur les différents serveurs de messagerie le temps d'être transféré au serveur suivant puis au destinataire final. Des e-mails trop gros peuvent donc bloquer un serveur de messagerie s'il y en a une quantité trop importante à un instant donné. Il existe en effet d'autres solutions plus adaptées pour communiquer vos photos, mais on s'éloigne du sujet.

²À 56 k le temps pour télécharger une photo de 3 Mo est de 7 minutes et 20 secondes, à débit constant. Et comme les abonnés à ce type de connexion payent généralement au temps de connexion, la facture peut-être salée...



2.2 Recadrer la photo

Cette étape n'est pas obligatoire mais peut être utile parfois. Pour plusieurs raisons vous pouvez avoir envie de supprimer certains côtés de la photo : une rembarde, des fils électriques entrent dans le champ de vision, le sujet n'est positionné comme vous le souhaitez par rapport au cadre, il y a trop de vide autour du sujet, etc.

Dans la boîte à outils choisissez l'outil *Découpage*, celui dont l'icône représente un scalpel. Tracez un rectangle définissant les nouvelles limites que vous voulez donner à votre photo. Pour tracer un tel rectangle pressez le bouton gauche de la souris sur un des coins, puis, sans lâcher le bouton, déplacez la souris jusqu'au coin opposé. Pas besoin d'être précis, vous pouvez modifier ce rectangle par la suite.

Désormais, la zone hors du rectangle de découpe est grisée. Si vous déplacez la souris à l'intérieur du rectangle, et notamment vers les bords, vous constatez que le pointeur change et que des poignées apparaissent là où vous vous déplacez. Avec la souris (et son bouton gauche) vous pouvez modifier la forme de votre rectangle, le déplacer. Lorsqu'il vous convient cliquez simplement dans le rectangle et la photo sera découpée.

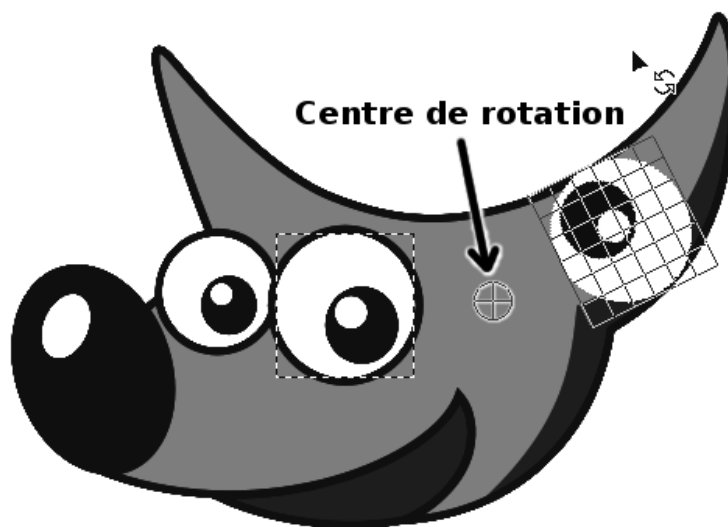


2.3 Redresser la photo

Il se peut également que votre photo aie un côté penché déplaisant. Nous pouvons évidemment la faire pivoter afin d'en redresser l'horizon.

Choisissez l'outil *Rotation* dans la boîte à outils. Attention, notez bien que cet outil, comme la majorité des autres outils, agit sur un calque et non l'image toute entière. Dans le cas présent votre image ne comporte qu'un seul calque, cela revient donc au même.

Cliquez sur la photo afin d'activer le mode rotation. Un cercle avec une croix apparaît au centre du calque. Il s'agit du pivot. Avec la souris pressez le bouton gauche n'importe où sur le calque puis déplacez la souris, comme si vous « prenez » le calque à la main et que vous le fassiez tourner.



Une fois que l'angle vous convient cliquez sur *Rotation* dans la fenêtre qui s'est ouverte au moment où vous avez activé le mode rotation.

Vous remarquerez alors que du « vide » s'est créé aux quatre coins, là où le calque a été pivoté. Le vide est représenté par un damier de deux tons de gris. Pour achever la rotation proprement vous devez effectuer un découpage comme précédemment (voir 2.2).

2.4 Réduire les dimensions

Un point sur les unités Le but de cette étape est de réduire les dimensions afin de réduire le *poids* du fichier. Le but étant également de montrer vos photos dans un premier temps, et, si vos destinataires souhaitent en imprimer certaines, vous serez toujours à temps de leur fournir des photos de meilleure résolution.

Avant de parler de dimensions soyons clairs sur les unités utilisées. Les unités de la « vie réelle » (mètre, centimètre, pouce, etc.) n'ont de sens qu'au moment où vous allez imprimer votre photo³. Lorsque vous manipulez une photo dans GIMP, ses dimensions pertinentes sont exprimées en pixels.

³D'ailleurs, en vue de l'impression, conservez toujours une copie de votre photo en résolution originale.

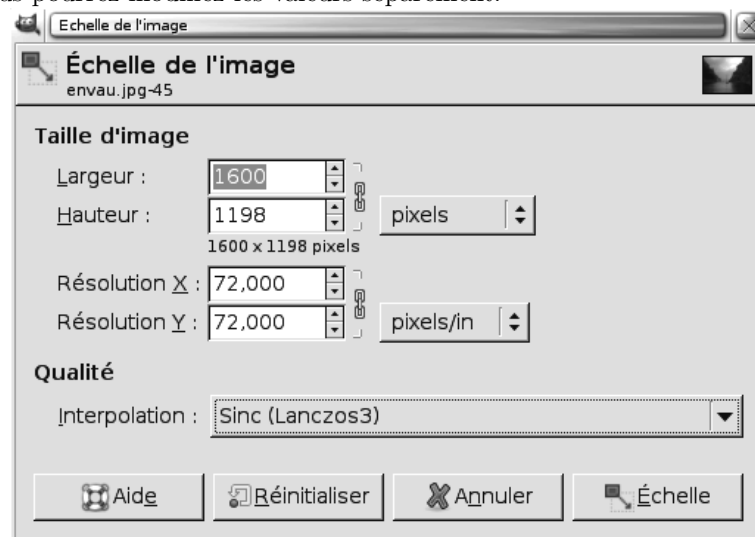
Le pixel (contraction de l'anglais *picture element*) est l'unité de base. Chaque image est composée de points, chaque point étant coloré d'une couleur unique. Ce point est aussi nommé pixel.

L'affichage sur un écran se mesure également en pixels. Des dimensions courantes pour un écran plat de format 4/3 et de diagonale 17" ou 19" est 1280 pixels de large par 1024 de haut. Le ratio largeur sur hauteur est également appelé *résolution*.

Plus les dimensions seront importantes, plus l'image sera d'une grande finesse (d'où une bonne qualité d'impression), mais plus le fichier contenant cette image occupera de l'espace sur le disque dur (et dans un e-mail).

Depuis la fenêtre de l'image allez dans le menu *Image* → *Échelle et taille de l'image*. Dans la partie haute vous pouvez spécifier de nouvelles dimensions en pixels.

À côté des valeurs de *Largeur* et *Hauteur* se trouve un petit bouton orné d'une chaîne. Lorsque la chaîne est intacte les deux valeurs sont liées, c'est-à-dire que si vous changez la largeur, la hauteur change aussi afin de maintenir le ratio, les proportions de l'image. Cliquez sur le bouton pour briser la chaîne et vous pourrez modifier les valeurs séparément.



Une fois les nouvelles dimensions entrées validez en pressant le bouton *Échelle*.

2.5 Enregistrez votre photo

N'oubliez pas d'enregistrer régulièrement votre travail, même si vous ne l'avez pas achevé! En cas de « plantage » de GIMP, vous perdez tout ce qui n'est pas sauvegardé.

Pour cela allez dans le menu *Fichier* de la fenêtre d'image. Vous pouvez soit choisir *Enregistrer*, dans ce cas l'image garde le même nom et vous écrasez la version originale. Si vous avez dégradé cette dernière, par exemple en diminuant sa taille, vous devriez plutôt choisir *Enregistrer sous* afin de créer un autre fichier avec un nouveau nom.

La fenêtre d'enregistrement (uniquement si vous créez un nouveau fichier) ressemble fortement à celle d'ouverture d'image. Vous pouvez choisir un nom pour votre fichier, l'endroit où vous voulez le déposer sur votre disque, ainsi que le format. S'il s'agit d'une photo en vue de l'envoi par mail, le format Jpeg est vivement conseillé. En revanche, pour sauvegarder les étapes intermédiaires de votre travail, utilisez plutôt le XCF, format propre à GIMP.

Les formats de fichier

Considérons qu'une image est un ensemble de points colorés. Ces points sont conservés dans un fichier afin de pouvoir y accéder à nouveau pour voir ou modifier l'image. Il y a différentes façons de « ranger » ces points dans le fichier. Ces méthodes sont désignées sous le terme de format. GIMP reconnaît de nombreux formats d'image, incluant pour la plupart un algorithme de compression afin de diminuer la taille finale du fichier (exemple : JPEG, GIF, PNG).

Lorsque vous travaillez sur une image avec GIMP, vous utilisez des éléments supplémentaires : calques (avec leur nom), chemins, masques, sélections, guides, etc. Toutes ces informations ne sont pas conservées dans les formats d'image courants. Pour enregistrer un projet d'image et tous ses éléments (hormis l'historique des modifications), vous devrez utiliser le format XCF, propre à GIMP.

À l'intérieur d'un fichier XCF, les données sont enregistrées à l'état brut, c'est-à-dire sans aucune compression. La compression d'image est souvent synonyme d'altération des données.