

Montage photo avec Gimp 2 : utiliser des calques



GIMP 2 fig. 1

Lancer **Gimp** en double-cliquant sur son icône (fig. 1).

A l'ouverture, **Gimp** se présente sous la forme d'une fenêtre (voir fig. 2) comprenant une barre des menus déroulants, la palette des outils et au-dessous, la fenêtre des options de l'outil sélectionné.

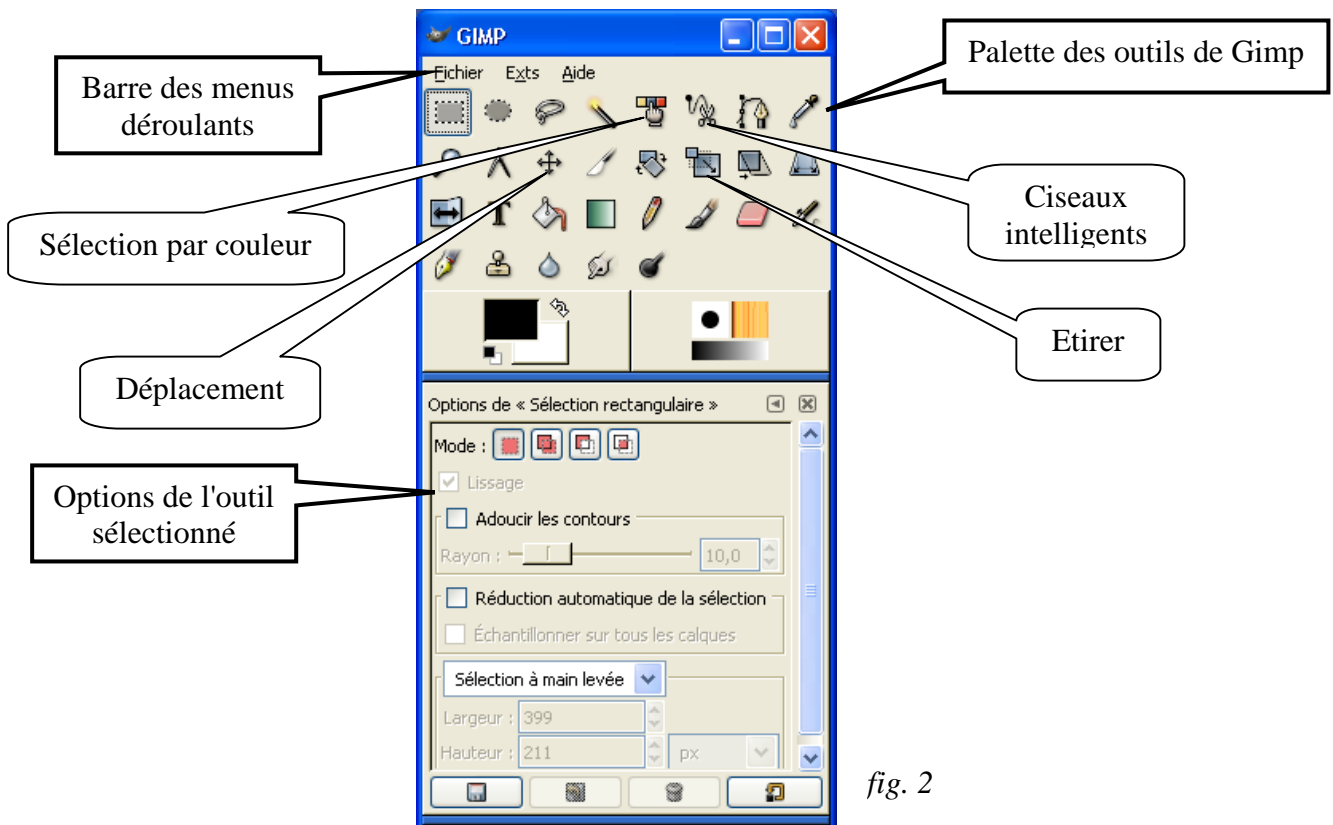


fig. 2

1) Afficher la fenêtre des calques :

Pour pouvoir travailler à l'aide des calques de **Gimp**, il faut afficher (et conserver) la fenêtre des calques (fig. 3). Pour cela, dans le menu *Fichier* de **Gimp** (voir fig. 4), pointer la ligne *Dialogues* et, dans la nouvelle liste déroulante, cliquer sur *Calques*.

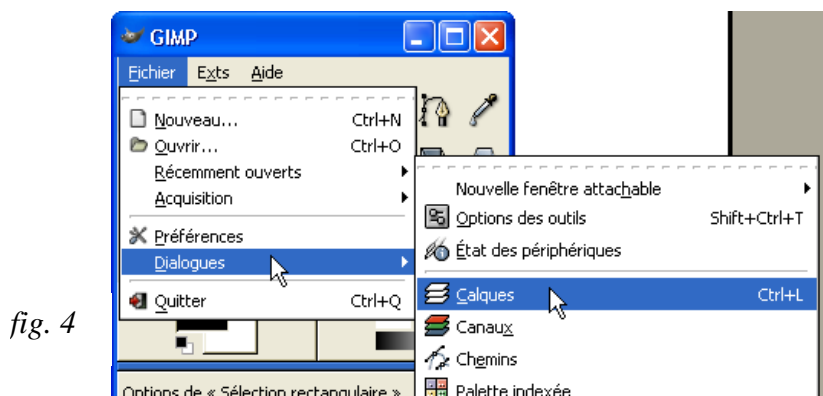


fig. 4

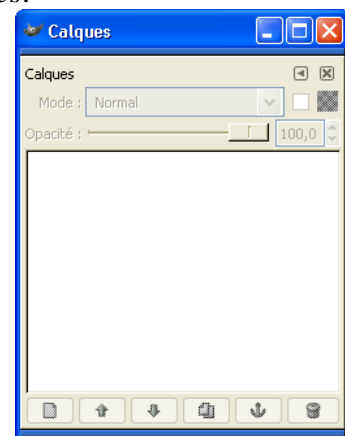


fig. 3

2) Ouvrir une image :

Dans le menu *Fichier*, cliquer sur *Ouvrir* (fig. 5).

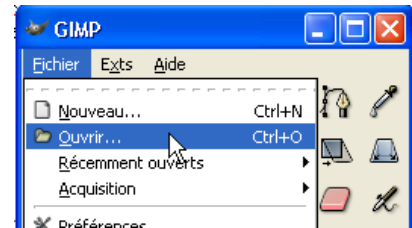


fig. 5

Dans la partie *Dossiers* (fig. 6), double-cliquer d'abord sur le lecteur puis sur le dossier et éventuellement sur le sous-dossier contenant l'image à ouvrir.

Dans la partie *Fichiers*, cliquer sur l'image à ouvrir.

Si l'aperçu de l'image n'apparaît pas dans la case *Aperçu*, cliquer sur l'icône au centre de cette case.

Ouvrir l'image en cliquant sur *Valider*.

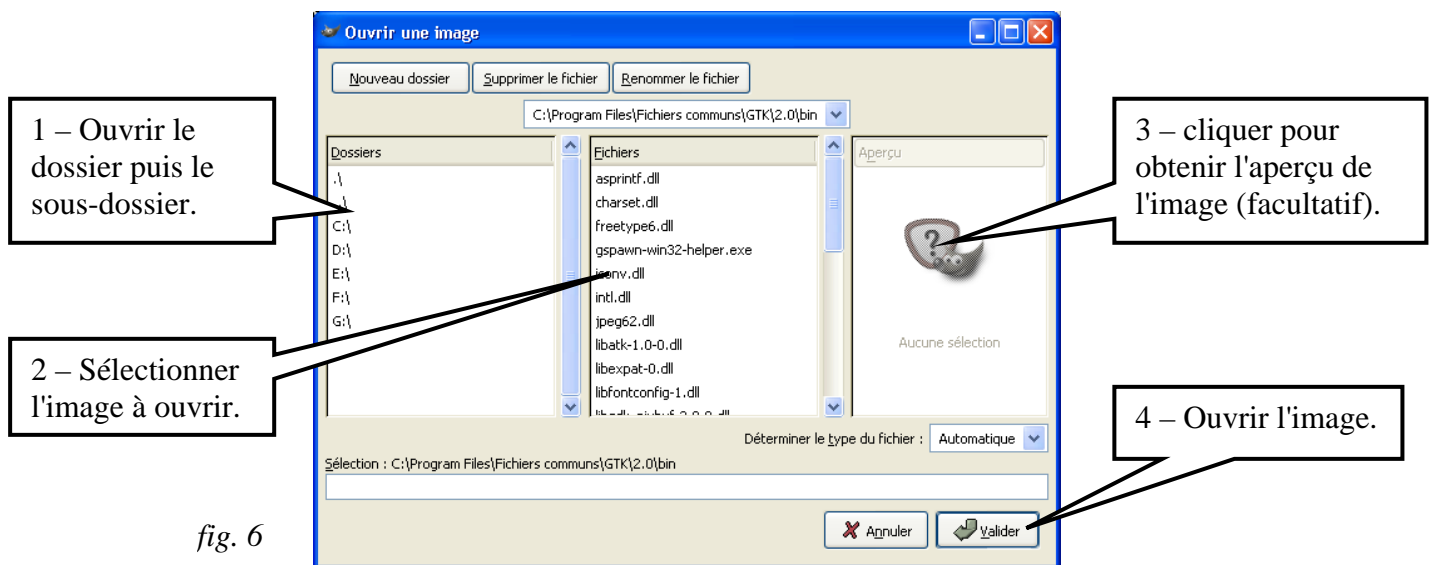


fig. 6

Exercice : Ouvrir les images nommées *ciel.jpg*, *mer.jpg* et *lune.jpg* situées dans le sous-dossier *Mes images* du dossier *Mes documents*.

3) Créer des calques :

Afficher l'image qui servira de support au montage (ici, *ciel*). Pour cela, cliquer sur le bouton *Gimp-2.0* dans la barre des tâches de *Windows* (voir fig. 7) puis cliquer sur la ligne *ciel.jpg*.

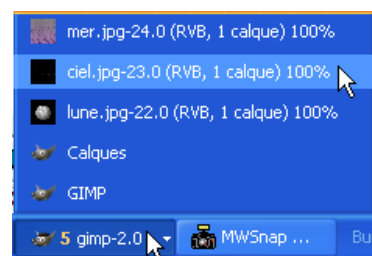


fig. 7

De la même manière, afficher la fenêtre *Calques* et la placer à côté de l'image.

Cliquer sur le premier bouton au bas de la fenêtre *Calques*. Un calque vide est ajouté à la liste des calques de l'image *ciel* (fig. 8).

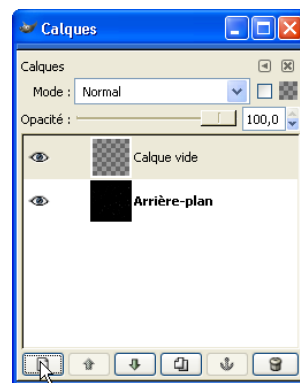
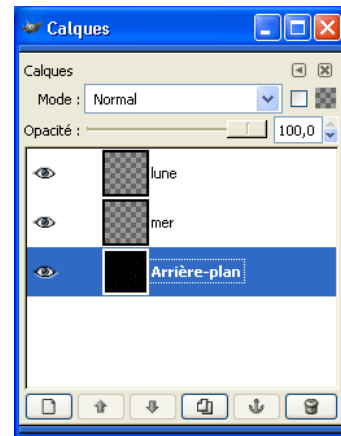


fig. 8

Double-cliquer sur le nom "*Calque vide*" et taper *mer* puis valider par *Entrée* : le calque ajouté se nomme alors "*mer*".

Ajouter un nouveau calque et le nommer "*lune*" (voir *fig. 9*).

fig. 9



4) Insérer et positionner une image dans un calque :

Afficher l'image nommée "*mer*" depuis le bouton *Gimp* de la barre des tâches (voir *fig. 7*). Dans le menu *Édition* de l'image, cliquer sur *Copier*. On obtient le même résultat en effectuant un clic droit sur l'image, puis en pointant *Édition* dans la liste déroulante et en cliquant sur *Copier* de la 2^{ème} liste.

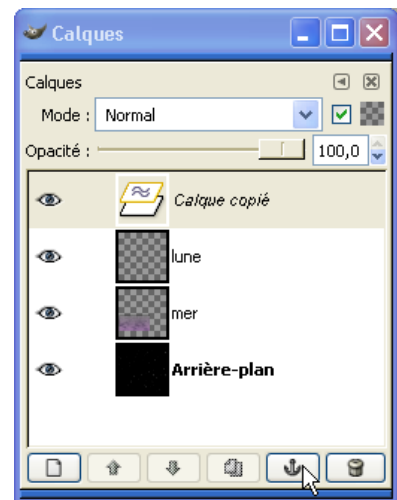
Afficher l'image *ciel* et la fenêtre *Calques*.

Dans cette dernière, cliquer sur le calque *mer* pour l'activer.

Dans le menu *Édition*, cliquer sur *Coller*. L'image *mer* est alors collée au centre de l'image *ciel*.

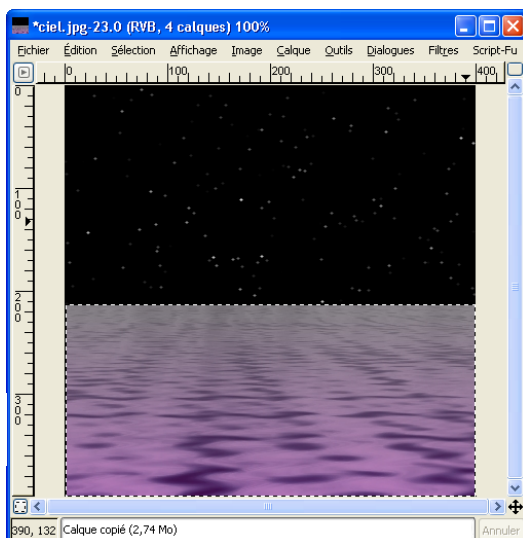
Dans la fenêtre *Calques*, une nouvelle ligne nommée *Calque copié* apparaît (*fig. 10*).

fig. 10



Dans la fenêtre de **Gimp**, choisir l'outil de déplacement.

fig. 11



Dans l'image *ciel*, déplacer l'image *mer* jusqu'au bord du bas pour obtenir le même résultat que dans l'exemple (voir *fig. 11*).

Lorsque l'image est bien positionnée, cliquer sur l'avant-dernier bouton au bas de la fenêtre *Calques* afin d'ancrer l'image au calque.



La ligne *Calque copié* disparaît alors de la fenêtre *Calques*.

5) Enregistrer la nouvelle image :

Afin de pouvoir retravailler sur les calques de la nouvelle image, il est impératif de l'enregistrer au format de **Gimp** (.XCF)

Dans le menu *Fichier* de la nouvelle image *ciel*, cliquer sur *Enregistrer sous*.

Dans la fenêtre d'enregistrement, dérouler la liste *Déterminer le type du fichier* et cliquer sur *XCF (GIMP)* (fig. 12).

Choisir le dossier et le sous-dossier si besoin puis enregistrer en cliquant sur *Valider*.



fig. 12

6) Sélectionner une partie d'image :

Afficher l'image *lune* (voir fig. 7).

Dans l'exercice précédent (*paragraphe 4*), nous avons transféré la totalité de l'image dans le calque. Là, il faudra ne transférer que l'image de la lune.

Dans cette image, la lune est entourée d'une zone de couleur unie facile à sélectionner. Pour cela, après avoir affiché la fenêtre de **Gimp** (voir fig. 7), cliquer sur l'outil *Sélection par couleur*.



Cliquer alors dans cette partie sombre en dehors de la lune : toute l'image est sélectionnée sauf la lune.

Dans le menu *Sélection* (fig. 13), cliquer sur *Inverser* : seule la lune est maintenant sélectionnée.

Dans le menu *Edition*, cliquer sur *Copier*.

Afficher l'image *ciel*.
Activer le calque *lune*.

Dans le menu *Edition*, cliquer sur *Coller* : la lune est alors collée sur son calque au centre de l'image (voir fig. 14).

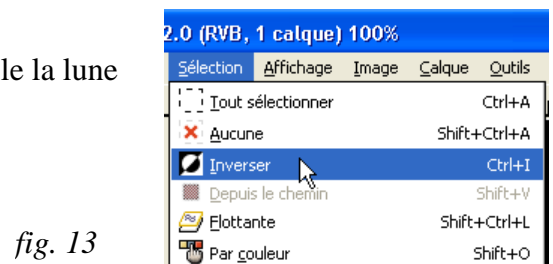


fig. 13

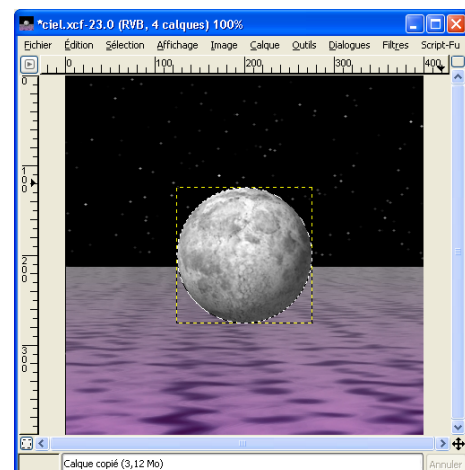
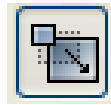


fig. 14

7) Modifier la taille du calque :

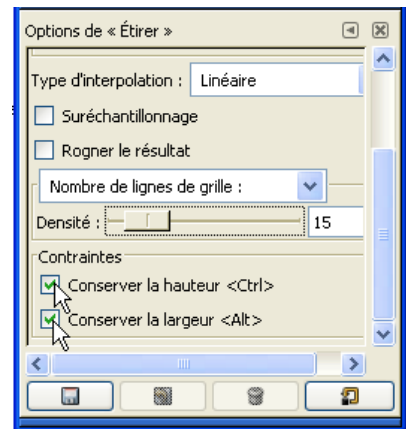
La lune que nous venons de coller est trop grande pour cette image : il faut donc réduire sa taille.

Dans la fenêtre de **Gimp**, choisir l'outil *Étirer*



Afin de modifier la taille du calque sans déformer l'image, dans les *Options* de l'outil, cocher les 2 cases *Conserver la hauteur* et *Conserver la largeur* (voir fig. 15) Au besoin, si ces 2 lignes n'apparaissent pas, faire défiler la fenêtre des options..

fig. 15



Cliquer alors sur la lune : une grille la recouvre et la fenêtre d'étirement s'ouvre (voir fig. 16).

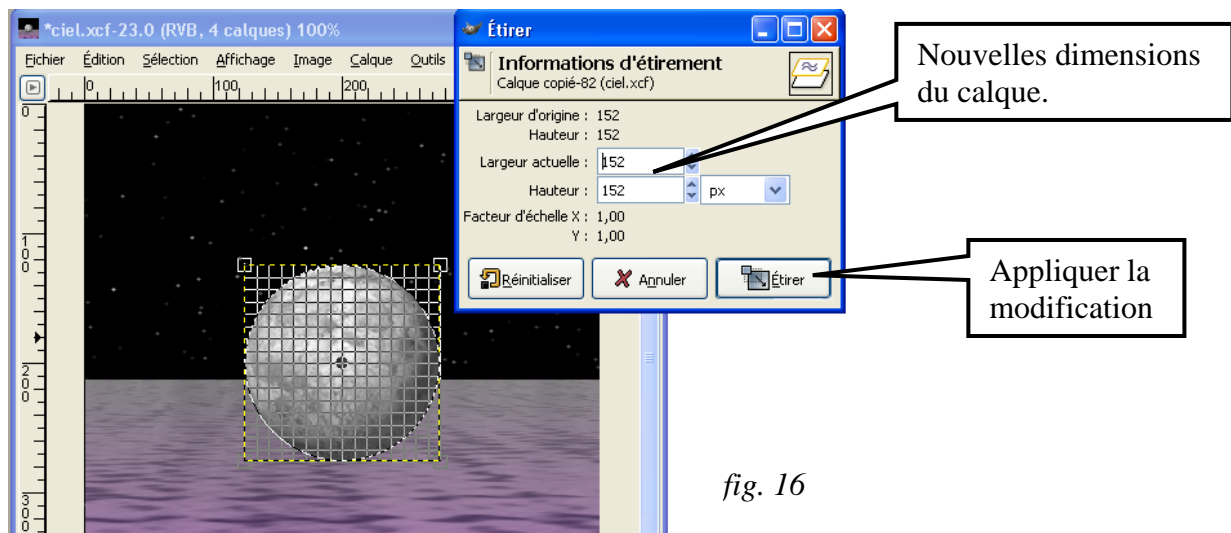


fig. 16

Cliquer dans un angle de la grille et par cliquer-glisser, réduire la taille de la lune. On constate que dans la fenêtre *Étirer*, les dimensions dans les cases *Largeur* et *Hauteur* sont modifiées en même temps.

Lorsque les dimensions sont à environ 90, cliquer sur le bouton *Étirer* de la fenêtre.

La lune est alors réduite. Activer l'outil *Déplacement* (voir paragraphe 4) et positionner la lune en haut à gauche de l'image.

On peut, si besoin, modifier à nouveau la taille de la partie collée de la même manière que précédemment.

Enfin, ancrer l'image au calque.

Enregistrer les modifications en cliquant sur *Enregistrer* du menu *Fichier*.

8) Enregistrer l'image dans un format standard :

Si l'image est destinée à un site web ou à être intégrée dans un document, il faut la convertir dans un autre format plus courant.

Cliquer sur *Enregistrer sous...* dans le menu *Fichier*.

Donner un nom à cette image.

Dans la liste des types de fichiers, choisir *JPEG*.

Lancer l'enregistrement par *Valider*.

Une fenêtre s'ouvre (*fig. 17*) dans laquelle on clique sur *Exporter*.



fig. 17

Dans la nouvelle fenêtre, cliquer sur *Valider*.

9) Zoomer sur l'image :

Parfois, pour effectuer un travail plus précis, on a besoin d'afficher l'image plus grande.

On a accès au zoom en pointant *zoom* dans le menu *Affichage* de l'image et en cliquant sur le facteur d'agrandissement souhaité (voir *fig. 18*).

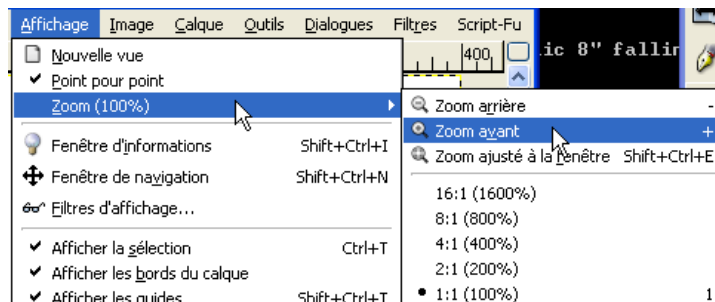


fig. 18

Plus rapidement, on peut agrandir l'image active en appuyant sur les touches *Maj* et + du clavier.

On diminue l'affichage avec la touche – (6) du clavier.

10) Sélectionner des formes plus complexes :

Pour cela, nous utiliserons l'outil *Ciseaux intelligents* que l'on active dans les outils de **Gimp**.



Ouvrir l'image nommée *chat.jpg*

Pour sélectionner le chat, déposer des points en cliquant le long de la forme de l'animal (voir *fig. 19*).

Aussitôt, un contour de sélection relie les points créés selon la ligne de changement de couleur.

Pour terminer la sélection d'une forme, le dernier point doit être posé sur le premier et ainsi fermer la sélection.

Il est préférable de déposer des points à chaque changement de forme ou lorsque la différence de couleur n'est pas très nette.

On peut aussi déplacer un point par glissement.

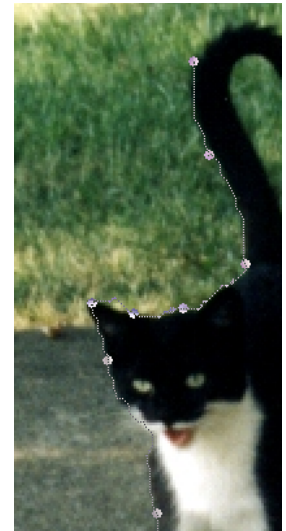


fig. 19

Si la ligne de sélection entre 2 points n'est pas placée sur la limite de la forme, on la fait glisser avec la souris jusqu'à sa place : cela a pour effet d'ajouter un point à cet endroit (voir *fig. 20*).

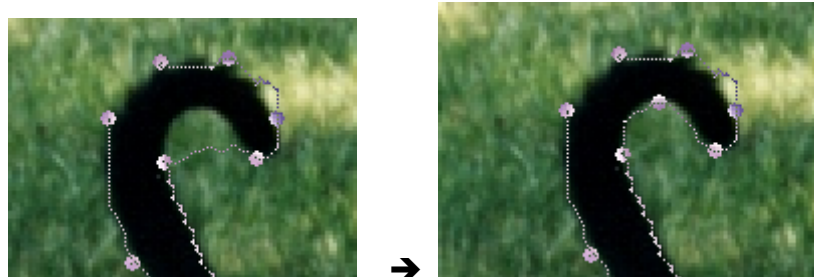


fig. 20

Enfin, en cliquant à l'intérieur de la forme, le chemin tracé se transforme en sélection (voir *fig. 21*).



fig. 21