



## - 12 - Les calques - Présentation

### Niveau 02

Premiers pas en  
Photo-montage

### Introduction :

A l'ouverture du logiciel Gimp, il n'y a aucune image ou calque de présent.

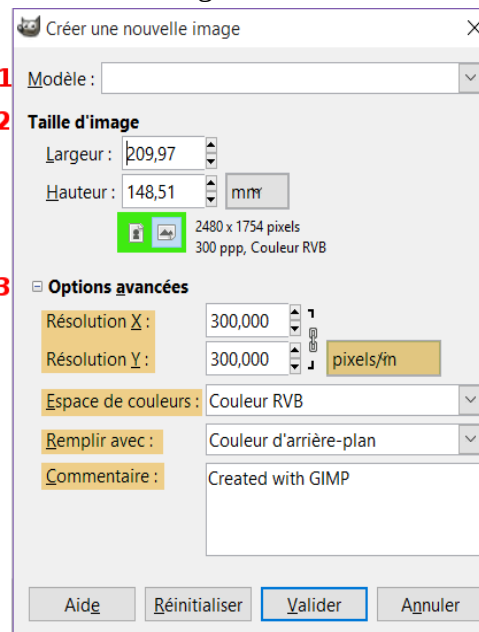
Il y a 2 choix possibles :

1. Soit créer une nouvelle image qui sera vide avec des dimensions et une couleur déterminées.
2. Soit ouvrir un document déjà existant.

### Premier choix : créer une nouvelle image

L'intérêt de cette méthode c'est de surtout maîtriser la taille exacte de l'image finale, en effet si l'on décide que notre image doit tenir sur une feuille A4, notre image aura cette taille et tout ce qui sera en dehors de ces limites ne sera pas pris en compte.

Dans le menu principal → Fichier → Nouvelle image



**1** Modèle → ici vous pouvez choisir un format standardisé comme par exemple du A4

**2** Taille d'image → pour créer un format personnel d'une taille précise ( notez que vous pouvez choisir l'unité de mesure )

Remarquez les 2 petits icônes ( en vert ci dessus ) qui déterminent l'orientation (portrait ou paysage)

Si on validait sans rien changer → on obtiendrait une image de 20,99 x14,85 cm en format paysage, de résolution 300x300 pixels, acceptant la couleur et ayant comme fond la couleur de l'arrière plan.

**3** Options avancées :

→ **Résolution de l'image** ( une résolution de 300 convient généralement tant à l'affichage qu'à l'impression)

→ **Espace de couleur** (laissez sur RVB pour avoir la couleur sinon on restera en niveau de gris)

→ **Remplir avec** : ici on décide de la couleur du fond qui sera à définir avant d'ouvrir un document (notez que l'on peut choisir <transparent> )

→ **Commentaire** : il est possible de changer ce texte, qui sera visible dans les propriétés de l'image

## Deuxième choix : ouvrir un document déjà existant

Dans le menu principal → Fichier → Ouvrir

Dans la fenêtre qui apparaît → Retrouver sa photo en navigant → Cliquez sur Ouvrir

Dans le bandeau du haut, vous pouvez retrouver quelques informations comme entre autre :

- Le nom du fichier image
- Le nombre de calque qui compose cette image
- La taille en pixel du canevas (nous verrons plus bas cette notion)


Dans le bandeau du bas, vous retrouvez :

- Le nom de l'image
- Le poids en Mo de la mémoire utilisée par l'image et son historique.
- Il y a aussi l'unité de mesure des règles et l'outil Zoom pour agrandir ou diminuer la visualisation.

## Maintenant il est important de bien comprendre comment sont organisées les images.

Toute photo repose sur un calque qui repose à son tour sur ce que l'on appelle « Le canevas », c'est en quelque sorte comparable à un plan de travail. Ce canevas est visualisé par un damier.

### Pour bien utiliser les calques il faut absolument savoir que :

- Il n'y a qu'un seul et unique canevas par image.
- C'est la taille de ce canevas qui déterminera la taille de notre image finale.
- Par défaut la taille du canevas prend la taille de la première photo qui à été ouverte.  
Pour visualiser le canevas avec l'outil de déplacement  déplacez votre calque /photo sur le coté.
- Lors de l'exportation (en jpeg par exemple) l'image résultante prendra les dimensions du canevas et tout ce qui est en dehors de ce canevas ne sera pas enregistré.

### Plus tard nous verrons :

- Que le canevas peut contenir plusieurs calques placés les uns à côté des autres ou bien superposés
- Comment modifier le placement et le comportement des calques.
- Comment redimensionner le canevas ou les calques pour avoir plus de souplesse dans nos créations.
- Les différents types de calque