



- 15 - Les principaux outils

Niveau 02

Premiers pas en
Photo-montage

Gimp propose de nombreux outils et il est souvent souhaitable (pour plus d'efficacité et de lisibilité) de n'en afficher qu'une partie.

A l'installation de Gimp, la fenêtre affiche une sélection d'outils, les plus couramment utilisés.

Par la suite, vous pourrez à tout moment en ajouter ou en supprimer.

Pour certains d'entre eux : nous allons voir leur fonctionnement et en profiter pour apporter quelques précisions.

Maintenant, pour connaître précisément leurs fonctionnements et toutes leurs options, il faudra se référer au fichier d'aide de Gimp.



L'outil Pipette

- La pipette à couleurs sert à prélever une couleur sur n'importe quelle image ouverte sur votre écran.
- En cliquant sur un pixel, vous remplacez la couleur active par celle du pixel pointé dans l'image.
- Par défaut, l'outil travaille sur le calque actif.
- En appuyant sur la touche **Ctrl**, la pipette bascule entre l'option Fixer la couleur de premier-plan et l'option Fixer la couleur d'arrière-plan.



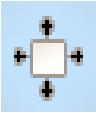
L'outil de déplacement

L'outil Déplacement sert à déplacer un calque, une sélection, un chemin ou un guide. Il agira aussi sur un calque Texte.

L'outil Déplacement est appelé **automatiquement** quand vous vous positionnez sur une ligne de guidage. (cela peut être pratique pour se libérer de l'outil que l'on a en main)

Par défaut c'est l'option < Pointer un calque et ou guide > qui est validée (c'est à mon avis la plus pratique) :

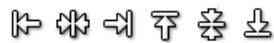
- ➔ Déplace le calque visible sous le pointeur (attention de bien pointer sur une partie non transparente).
- ➔ Et puis si on maintien la touche Maj du clavier enfoncée : on ne déplace alors que le calque actif (même si le pointeur est situé sur une zone transparente)



L'outil d'alignement

L'outil Alignement sert à aligner les calques d'une image sur divers objets de l'image. Quand cet outil est sélectionné, le pointeur de la souris prend la forme d'une main.

En cliquant sur un élément d'un calque dans l'image, vous choisissez le calque qui sera déplacé. Le calque focalisé est repérable par des petits carrés dans les coins.



Ces icônes deviennent actives quand un calque est sélectionné. En cliquant sur une de ces icônes, vous alignez le calque sélectionné sur le bord gauche, le milieu horizontal, le bord droit, le bord haut, le milieu vertical ou le bas de la cible.



L'outil de découpage

Cet outil sert à découper une image.

Par défaut, il agit sur **tous** les calques de l'image, **visibles et invisibles**.

Il est surtout utilisé pour éliminer les bordures et pour supprimer des surfaces non désirées.

C'est l'outil de *Recadrage* par excellence.

Vous pouvez utiliser des guides pour positionner l'aire de découpage. Pour cela, assurez-vous que l'option Affichage → Aligner sur les Guides est cochée.

Dans les options, en cochant < Calque actuel seulement >, le découpage ne concernera plus que le calque actif.



L'outil de retournement

L'outil Retourner retourne un calque ou une sélection horizontalement ou verticalement.

Quand il s'agit d'une sélection, un nouveau calque est créé contenant une Sélection flottante **et** l'ancienne sélection est découpée.

Cet outil peut servir entre autre à créer des reflets.

La touche **Ctrl** vous permet de basculer entre les modes horizontal et vertical de retournement.



L'outil de remplissage

L'outil Remplissage (Pot de peinture) est utilisé pour remplir des plages du calque actif ou d'une sélection avec une couleur ou un motif. La couleur utilisée est la couleur de premier-plan ou la couleur d'arrière-plan.

(ASTUCE : Une façon plus directe de réaliser la même chose est de cliquer-glisser la couleur de premier ou d'arrière-plan, ou le motif, jusque sur le calque ou la sélection).

Selon le réglage, cet outil peut remplir toute une sélection, ou seulement les aires de couleurs similaires à la couleur du pixel cliqué. On peut aussi régler la façon de gérer la transparence.



L'outil pinceau

L'outil Pinceau permet de peindre des traits de pinceau dont l'aspect dépend de la brosse (Forme de pinceau) sélectionnée.

Si l'utilisation de base paraît simple, les options de cet outil sont vraiment très nombreuses, aussi reportez vous au guide et expérimentez les par vous même. Certaines de ces options nécessitant l'usage d'une tablette graphique.



L'outil gomme

La Gomme sert à effacer des plages de couleurs sur le calque actif ou dans une sélection.

Si la Gomme est utilisée sur quelque chose qui ne possède pas la transparence (donc sans canal Alpha), elle peindra les zones effacées avec la couleur d'arrière-plan.

Sinon, avec un canal alpha, le fait d'effacer produira une transparence plus ou moins marquée selon les réglages des options de l'outil.

Si vous avez besoin d'effacer complètement des groupes de pixels, sans laisser aucune trace de leur contenu, cochez la case "Contour dur" dans les options de l'outil. Sinon, un effacement partiel se produira sur les bords de l'effacement, même si vous utilisez une brosse à bords durs.

Astuce très pratique : si l'on gomme sur un calque qui possède un canal alpha, il est facile de revenir en arrière toujours en gommant mais en gardant la touche Alt enfoncée.



L'outil aérographe

L'outil Aérographe fonctionne comme un pistolet à peinture. Il convient bien pour peindre de légères touches de couleur.

Comme pour le pinceau, il y a de très nombreuses options. Expérimenter les options Taux et Débit.



L'outil de clonage

Utilisé pour copier une partie d'image ou un motif dans une autre partie d'image ou une autre image.

Très utilisé pour la réparation de petits défauts sur les photos.

Pour choisir la source gardez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur l'image source.

Important à connaître ces deux choix < alignement > dans les options :

Aucun

Le point où vous avez cliqué en premier restera la source de vos différents coups de pinceau.

À chaque nouveau trait de brosse, la source retourne à son emplacement initial. C'est toujours le même motif qui est cloné.

Aligné

À chaque nouveau trait de brosse, la source garde le décalage qu'elle avait avec le trait précédent. Il n'y a donc pas de décalage de clonage pour le premier trait.

Je sais c'est incompréhensible → faites des essais ce sera plus clair.



L'outil correcteur

Cet outil permet de corriger les petits défauts d'une image, par exemple les petits boutons sur un visage. Il évoque l'outil de clonage, mais travaille différemment. Les pixels ne sont pas seulement copiés de la source vers la destination, mais la zone autour de la destination est prise en compte dans le calcul.

Pour l'utiliser, choisissez une brosse d'une taille adaptée au défaut à corriger puis **Ctrl**-cliquez sur la zone que vous voulez reproduire. Relâchez la touche **Ctrl** et faites glisser le prélèvement sur le défaut à corriger. Cliquez. Si ce défaut est léger, peu différent de son environnement, il sera corrigé d'emblée. Sinon, vous pourrez le corriger par des clics successifs, mais avec un risque d'effet de barbouillage.



L'outil de barbouillage

Cet outil utilise le pinceau courant pour donner un effet de barbouillage sur le calque courant ou une sélection.

Le plus simple c'est encore de l'essayer pour se rendre compte de la modification apportée à l'image.

Peut être utilisé pour brouiller des inscriptions ou des visages sur une photo. (dans un but de confidentialité)



L'outil d'éclaircissement et d'assombrissement

Cet outil utilise le pinceau courant pour éclaircir ou assombrir les couleurs de votre image. Pratique par exemple pour gérer l'effet de vignetage sur une photo ou dégager un regard.

Il y a trois modes qui déterminent quels types de pixels seront les plus affectés :

- Tons sombres, qui restreint l'effet aux pixels sombres.
- Tons moyens, qui restreint l'effet aux pixels en demi-teinte.
- Tons clairs qui restreint l'effet du filtre aux pixels clairs.

Exposition

La durée d'Exposition définit la force de l'effet.

Le curseur est fixé sur 50, mais peut varier de 0 à 100.