



SIRET 411 447 626 000051 – APE 9003A

toute votre communication imprimée & électronique

laurent brunet

kergoat 29640 scrignac

02 98 29 90 49

ORGANISME DE FORMATION AGRÉÉ – n° 53 29 08862 29

découvrir et utiliser gimp I

Fondamentaux

Outils de Gimp

Les outils sont disponibles par le menu Outils. En sous-menu sont disponibles trois rubriques principales :

- Sélection
- Peinture
- Transformation

En graphisme, on utilisera principalement les outils de sélection et de transformation.

On peut afficher une **Boîte à outils** présentée sous forme d'icônes.

Pour activer les options de chaque outil, celles-ci s'affichent lorsque l'on active l'outil par le menu (supérieur).

L'activation des options s'effectue aussi à partir de la Boîtes à outils en cliquant sur un outil.

→ On peut choisir les outils qui s'affichent dans la boîte, pour ne conserver que ceux utilisés fréquemment, par le menu **Préférences** de Gimp → **Interface** → **Apparence**.

→ Au survol des icônes d'outils, une info bulle précise leur fonction.



Fondamentaux

Optimisation d'image

Conseil → Effectuer les corrections d'image avant de réduire l'image.

L'optimisation d'une image photographique comporte plusieurs actions.

La **rotation**, par exemple pour redresser une ligne d'horizon incorrecte à la prise de vue.

Modifier l'**éclairage**, au moyen de plusieurs outils

- Niveaux
- Courbes
- Exposition
- Luminosité / contraste
- etc.

Correction des couleurs

La correction colorimétrique dispose également de plusieurs outils accessibles à partir du menu → **Couleurs**.

Note → On corrigera si besoin une photographie, jamais un logotype.

D'autres actions peuvent être effectuées telle que le redressement de lignes, pour corriger les déformations provoquées par un objectif grand angle ou un point de vue inadéquat à la prise de vue, etc.

Astuce → La plupart des corrections effectuées sont des défauts de la prise de vue, on gagnera du temps en prenant plus de soin à la prise de vue, car la retouche logicielle est longue et délicate.

Recadrage et Taille de l'image

Menu → **Image** → **Échelle et Taille de l'image**

Une fois les corrections effectuées, il est judicieux d'enregistrer les changements afin qu'ils ne soient pas perdus.

La prochaine étape va consister à mettre l'image au format souhaité.



Taille de l'image

1. Recadrage d'un visuel

Il existe plusieurs méthodes de recadrage (Découpage dans Gimp).

Recadrage manuel → outil de **Découpage**, accessible à partir de la boîte à outils. On positionne l'outil sur l'image à l'endroit souhaité et on glisse vers le bas et la droite, jusqu'à l'endroit souhaité. Pour un meilleur repérage, on peut placer des repères, à partir des règles. De là, on choisit **Menu** → **Image** → **découper en utilisant les guides**. Gimp crée plusieurs fragments, on choisit celui souhaité et supprime le reste.



Recadrage paramétré → On entre des valeurs largeur / hauteur ou une taille de type 1000x 667. L'outil respectera ensuite ces proportions.

Astuce → Pour un formatage fréquent ou répétitif, quand on souhaite créer plusieurs images de même format (pour les images d'un diaporama, d'un bandeau, d'un livre, etc.), on enregistrera le cadrage souhaité sous un nom évocateur. Penser à le désactiver ensuite, et le réutiliser plus tard selon les besoins.



Recadrage géométrique → Cas particulier où l'on souhaite

cadrer de façon symétrique en largeur ou hauteur.

On utilise **Menu** → **Image** → **Taille du canevas**.

On entre alors les valeurs souhaitées, proportionnelles ou non.

→ Plusieurs unités sont proposées, pour le web on travaille en pixel.

Le résultat est une diminution **ou augmentation** de la surface de travail.

Il est important de comprendre ce qui distingue ces deux fonctions :

taille du canevas ≠ taille de l'image

Canevas = surface de travail, Taille de l'image = dimensions de l'image.



2. Taille de l'image

Une fois l'image optimisée et éventuellement recadrée, on doit la mettre au format souhaité.

Menu → **Image** → **Échelle et taille de l'image**

La taille dépend de son usage. Pour une impression, la résolution (ce que Gimp traduit par Échelle) doit être de 350 DPI, pour Internet, 72 DPI.

Pour simplifier, on parlera uniquement en pixel puisque sur un écran, la taille d'une image s'affiche en 72 DPI.

Conseils de dimensions pour Internet

- 1000 px en largeur pour une image horizontale
- 700 à 800 px en hauteur pour une image verticale
- 500 à 700 px pour une image carrée

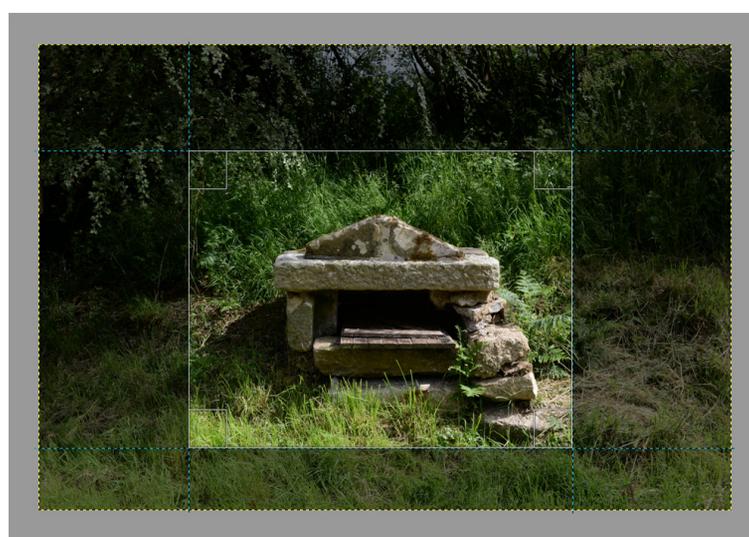
Cas particulier : pour un fond d'écran ou un bandeau, 1000 px ne suffit pas, on optera, au cas par cas, entre 1200 px à 2000 px de largeur.

→ L'INTERPOLATION

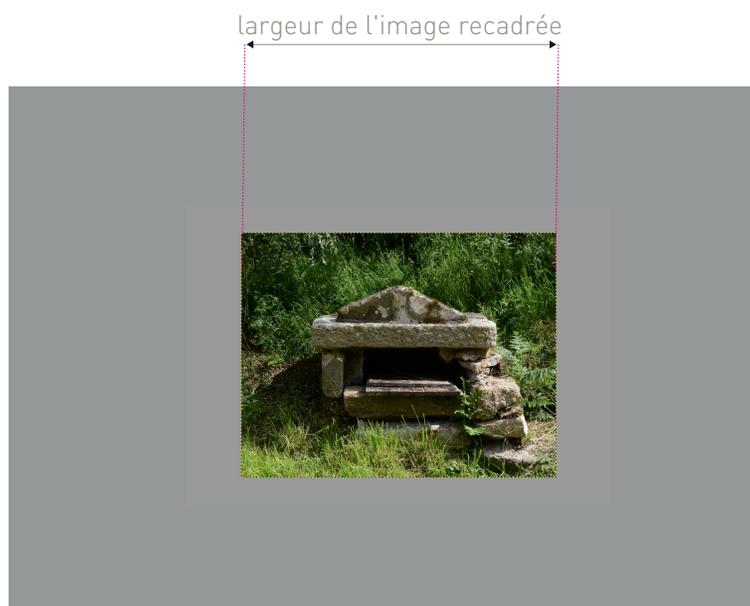
Interpoler consiste à augmenter la taille d'une image. de façon stricte, on ne doit jamais y recourir. On peut réduire la taille d'une image mais non l'augmenter. Une image native contient un certain nombre de pixels, autrement dit d'informations par centimètre carré : c'est le nombre de pixels. Augmenter la taille d'une image serait comme diluer du sel dans l'eau. La quantité de sel demeurera exactement la même qu'elle soit diluée dans un verre d'eau ou un litre. Dans une recette on peut ajouter des ingrédients, pas dans une image sans dégrader sa qualité. Si cela est nécessaire, de façon exceptionnelle on doit le faire avec modération pas plus de 120 à 130 %.



Recadrage manuel à la volée



Découpage en utilisant les guides



Résultat du recadrage