

Débutant

🕒 1h30'

DÉBUTER AVEC GIMP



2023



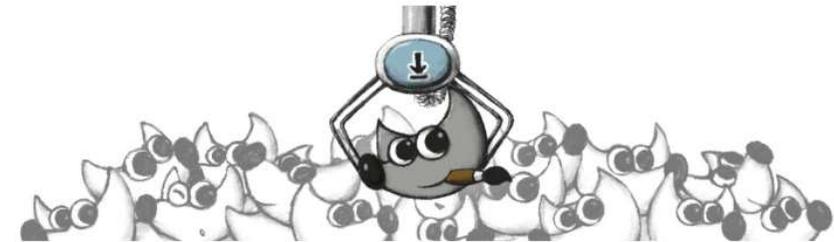
SOMMAIRE

1. Télécharger GIMP
 2. L'interface
 3. La boîte à outils
 4. Gestion des documents
 5. Pixel, résolution et taille
 6. Enregistrement une réalisation
 7. Les couleurs
 8. Les calques
 9. Les sélections
 10. L'outil texte
 11. Exercices
- Ressources

1. Télécharger GIMP

- Pour télécharger GIMP, entrez l'adresse URL qui suit dans votre navigateur : <https://www.gimp.org>
- Cliquez ensuite sur le bouton **Download**, que vous souhaitez

NB: le lien **Download GIMP directly** vous permet de récupérer la version la plus stable de GIMP.



Current Stable Version

The current stable release of GIMP is 2.10.32 (2022-06-12).

Show downloads for [GNU/Linux](#) | [macOS](#) | [Microsoft Windows](#) | [All](#)
(we think your OS is *Microsoft Windows*)

GIMP for Windows

Updated on 2022-06-20: GIMP 2.10.32 installer revision 1
Fixes Issue #8280: AVIF import

Download GIMP 2.10.32
via BitTorrent

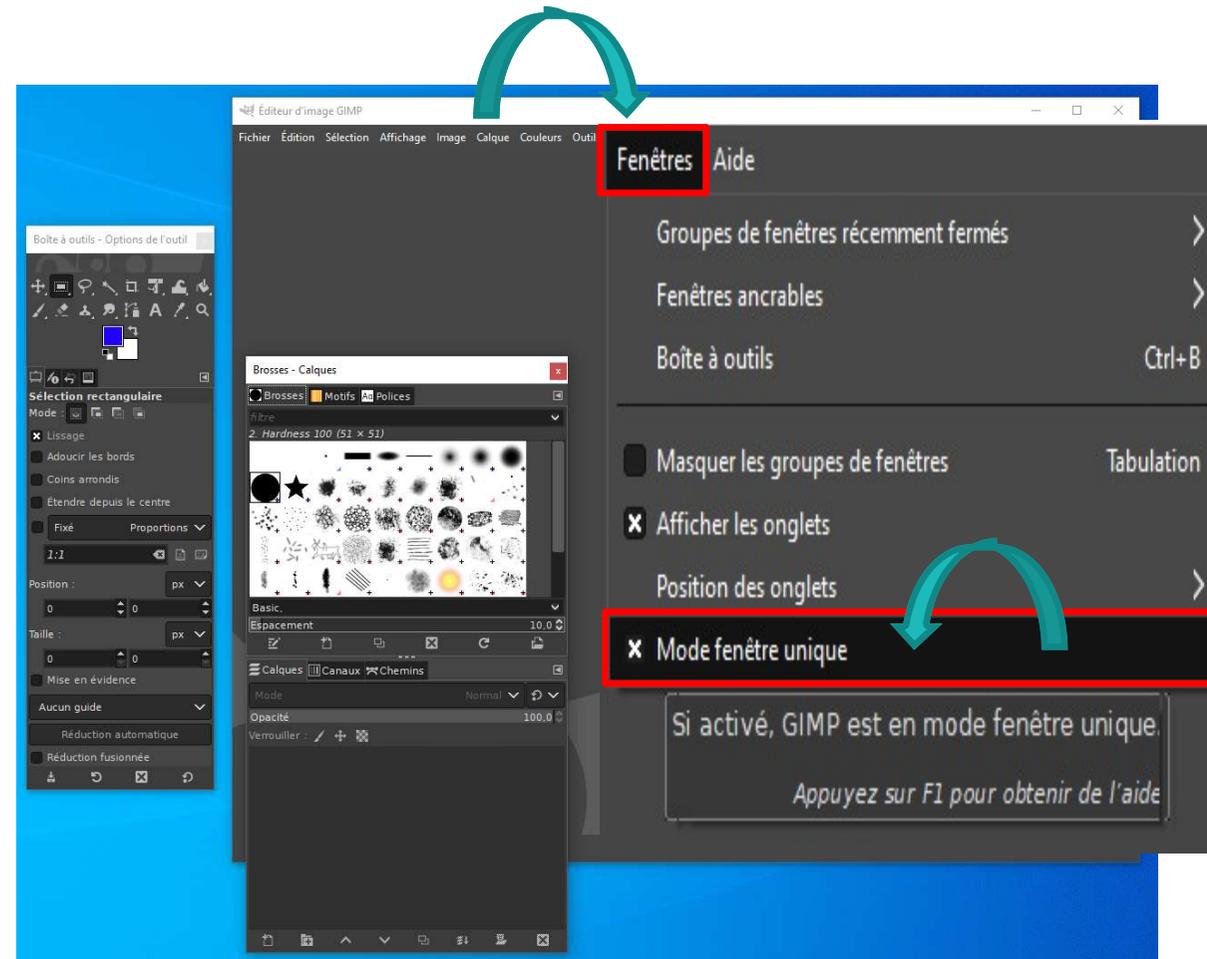
Download GIMP 2.10.32
directly

GIMP 2.10.32
on Microsoft Store

2. L'interface

Au lancement de GIMP, il est possible que l'affichage soit comme ci-contre, c'est-à-dire avec 3 fenêtres séparées. Si c'est le cas, sachez que vous pouvez choisir un mode d'affichage plus classique : « **Mode fenêtre unique** »

Pour cela, dans le menu, cliquez sur **Fenêtres** puis sur **Mode fenêtre unique**.

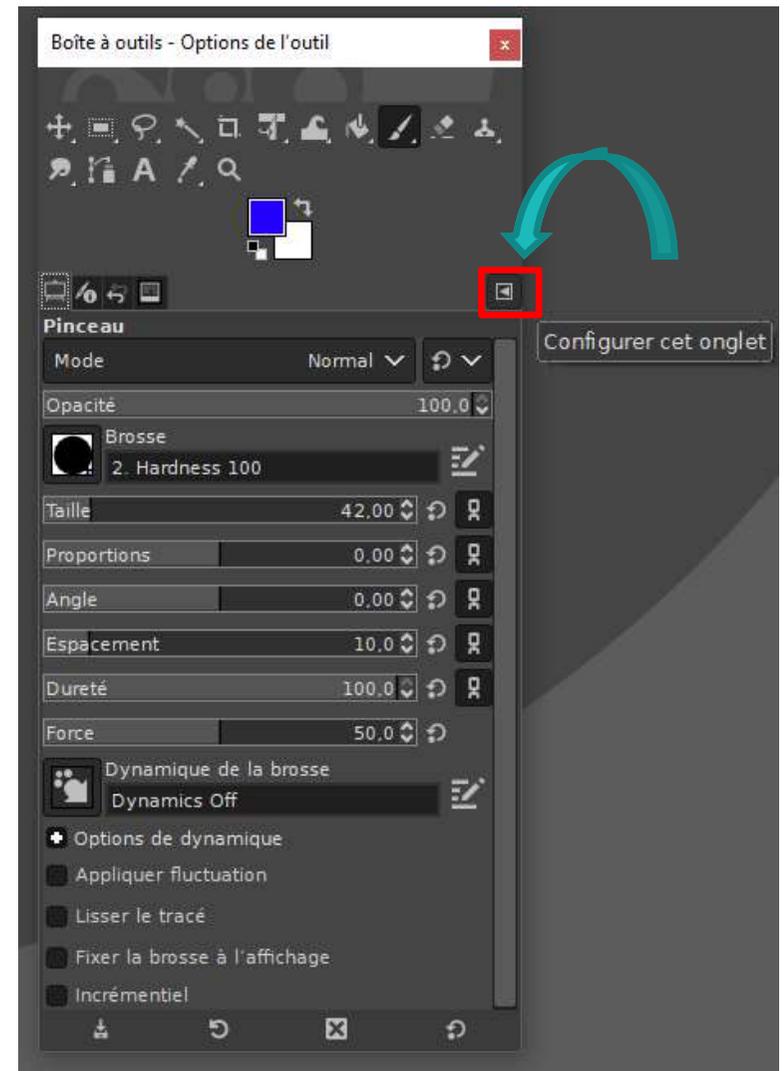
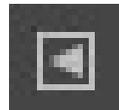


2. L'interface

Afficher les options des fenêtres : ajout ou suppression d'onglets, augmentation de la taille des aperçus,...

Les 2 fenêtres : **Calques** et **Boîte à outils** sont modulables. Vous pouvez redimensionner les tailles des fenêtres en positionnant votre curseur de souris au bord des fenêtres.

Vous pouvez déplacer les onglets comme vous le souhaitez et en ajouter, en enlever ou accéder à un certain nombre d'autres options en cliquant sur la petite icône en haut et à droite des fenêtres, celle qui affiche les options des fenêtres.



2. L'interface

Réglage et personnalisation de l'interface de travail:

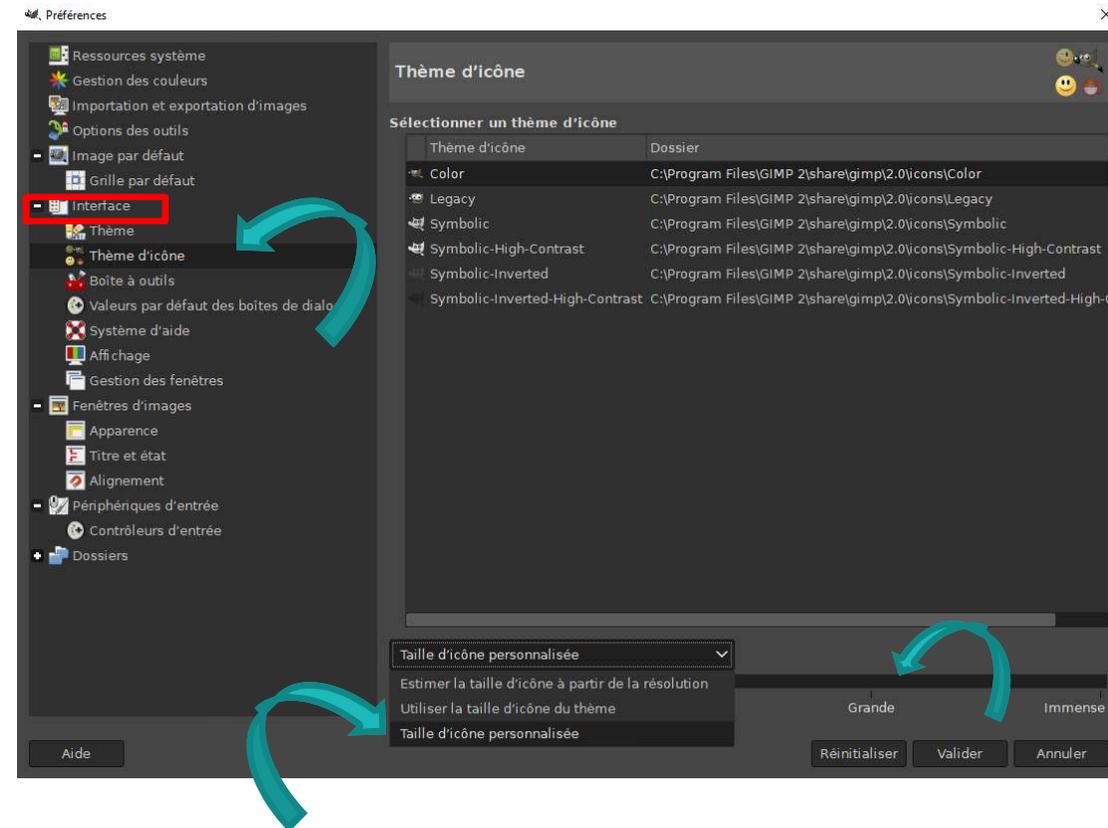
Edition, Préférences, Interface

Choisir la couleur du thème

Choisir le thème d'icône et régler la taille

Choisir la boîte à outils

Valider vos choix à la fin des changements

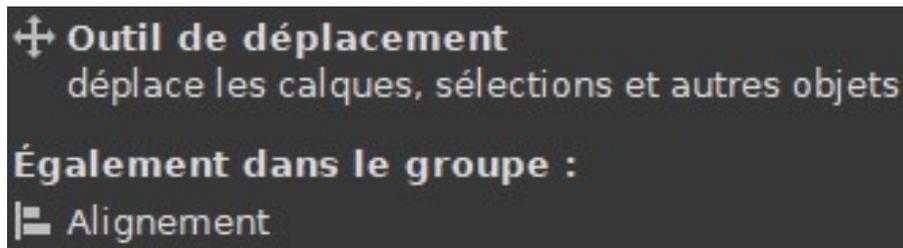


3. La boîte à outils

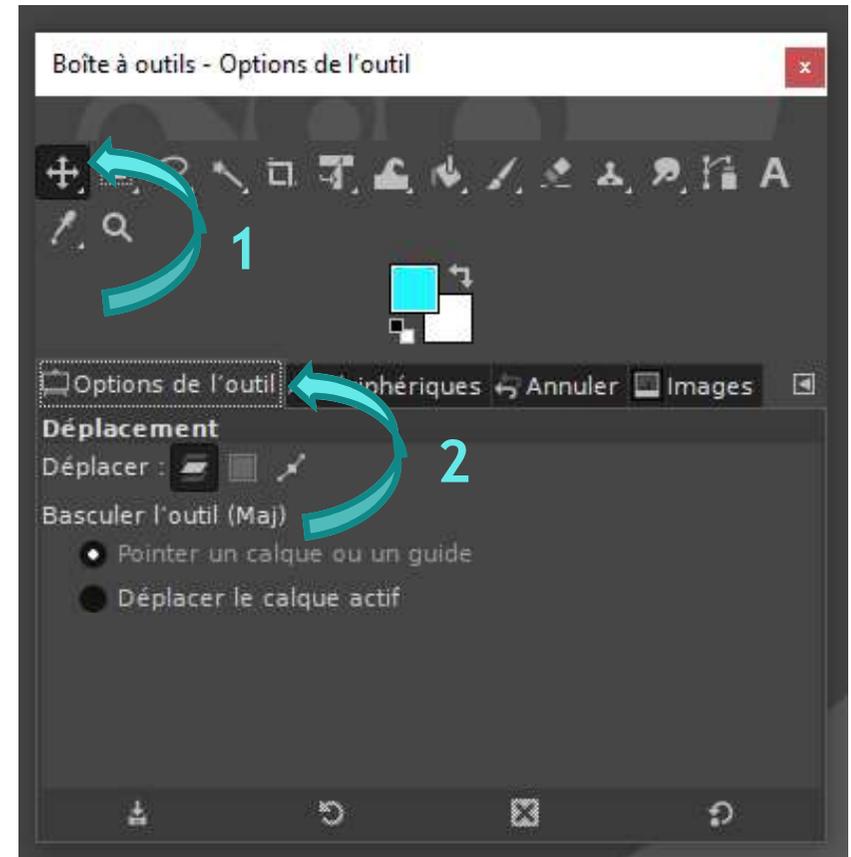
Elle regroupe tous les outils qui vous seront utiles à la retouche des images.

Elle permet d'accéder d'un simple clic aux outils principaux qui permettent de modifier une image.

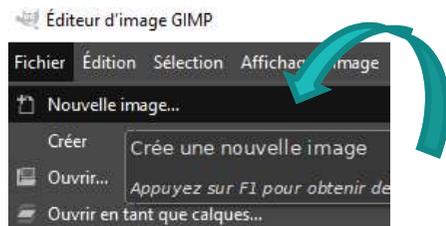
- 1 Lorsque vous passez votre souris sur un des outils, un message vous donne son nom et sa description.



- 2 Sous la boîte des outils, **Options des outils** vous permet de paramétrer chacun d'entre eux.

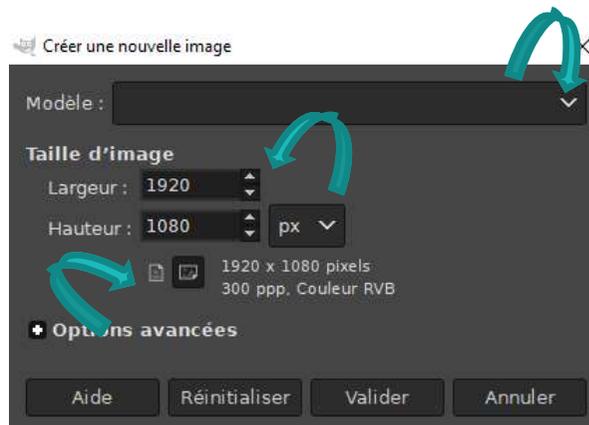


4. Gestion des documents



Créer un nouveau document

Cliquez dans le menu **Fichier** > Nouvelle image



Vous pouvez choisir de régler manuellement la taille de l'image en renseignant les dimensions en pixels. Vous pouvez également vous aider des modèles proposés (ex : A4 pour image pleine page). Choisissez l'orientation de votre page (portrait ou paysage) puis cliquez sur **valider**.

Ouvrir une image

Vous pouvez choisir d'utiliser une image déjà existante, pour cela, dans le menu **Fichier** > **Ouvrir**. Sélectionnez ensuite l'image qui vous intéresse.

5. Pixel, résolution et taille

La taille (dimension) et le poids (espace occupé sur votre disque dur) et la résolution (qualité d'affichage de l'image) sont des paramètres importants lorsque vous souhaitez créer une image.

Pixel : unité de mesure utilisée pour définir la taille (largeur et hauteur) d'une image ainsi que sa résolution (nombre de pixel la composant)

Résolution : Définit la qualité d'affichage d'une image. Elle est indiquée en Point Par Pouce (PPP) ou Dot Per Inch (DPI).

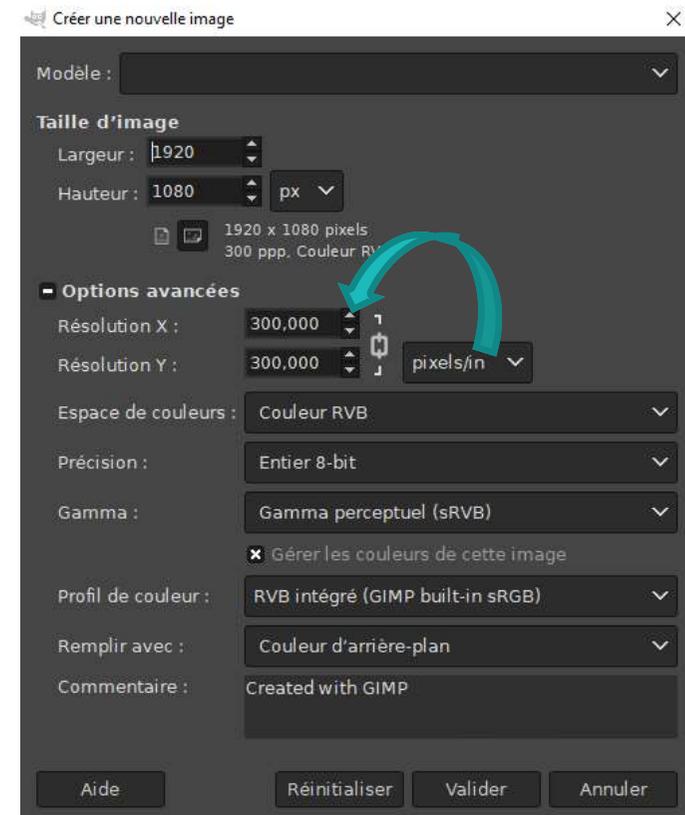
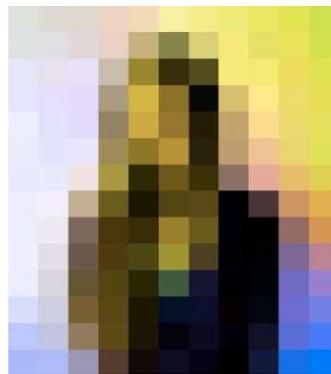
La résolution pour une image destinée à l'impression est de 300 dpi. Chaque pouce (2,54 cm) de l'image est composé de 300 points à l'horizontal et de 300 points à la verticale. Pour un simple affichage d'une image sur un écran d'ordinateur il n'est pas nécessaire d'avoir cette résolution. Il est même nécessaire d'avoir une résolution plus faible pour garantir une rapidité d'affichage acceptable. La résolution de base proposé par GIMP : 72 dpi suffit.

Poids : le poids de l'image se calcule en kilo-octet (ko) et méga-octet (mo ou mb). Le poids d'une image est directement relié à sa résolution et non à sa taille.

5. Pixel, résolution et taille

Dans le menu **Fichier > Nouvelle image**, en déroulant le menu **Options avancées**, vous pouvez déterminer la résolution d'une nouvelle image (pour une impression ultérieure, nous vous conseillons la résolution à 300 dpi).

L'impression d'une image avec une résolution trop faible donnera un résultat pixelisé. L'image n'est pas nette, des carrés (ou pixels) apparaissent.



5. Pixel, résolution et taille

Vous pouvez régler l'image par défaut pour que les paramètres soient toujours enregistrés:

Edition, Préférences, Interface

Paramètres de l' ***Image par défaut***:

Choisir la taille de l'image, paysage ou portrait

Régler :

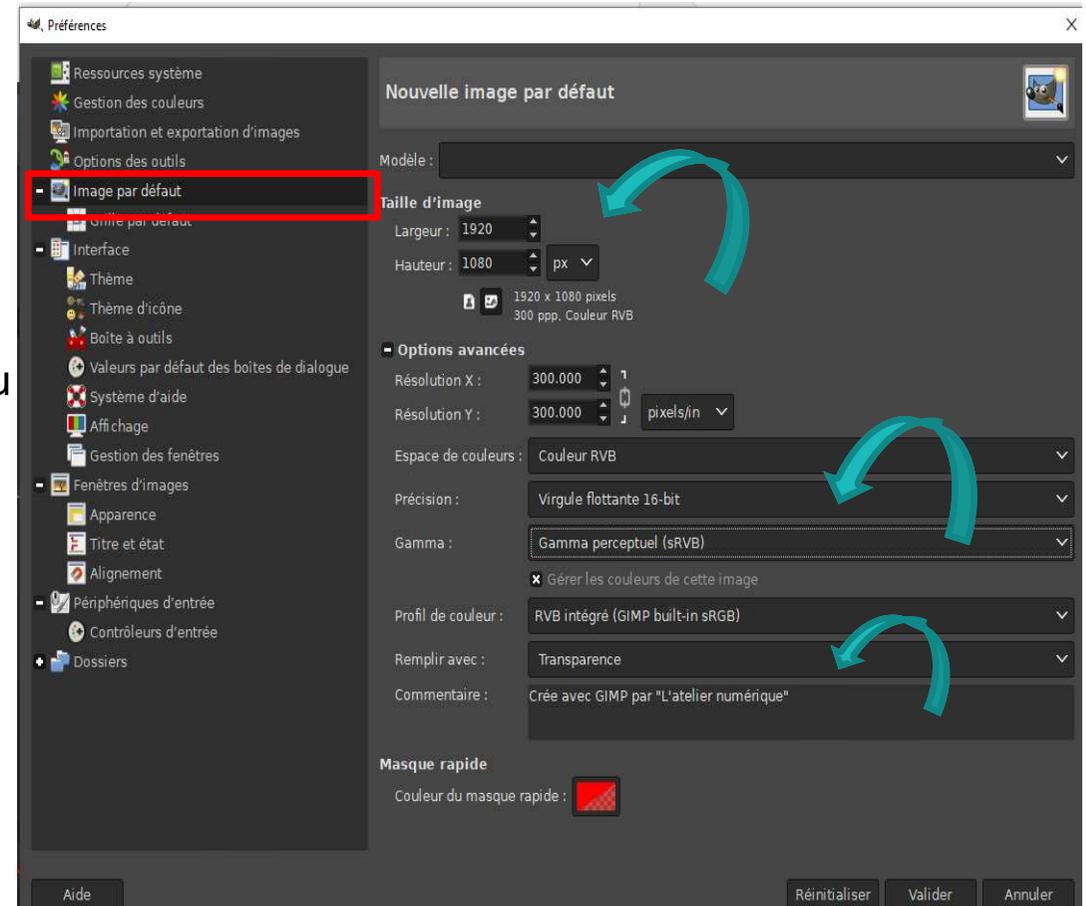
Précision: virgule flottante 16-bit

Gamma: Gamma perceptuel (sRVB)

Profil de couleur: RVB

Remplir avec: Transparence

Commentaire: A vous de voir !



6. Enregistrer une réalisation

Enregistrer

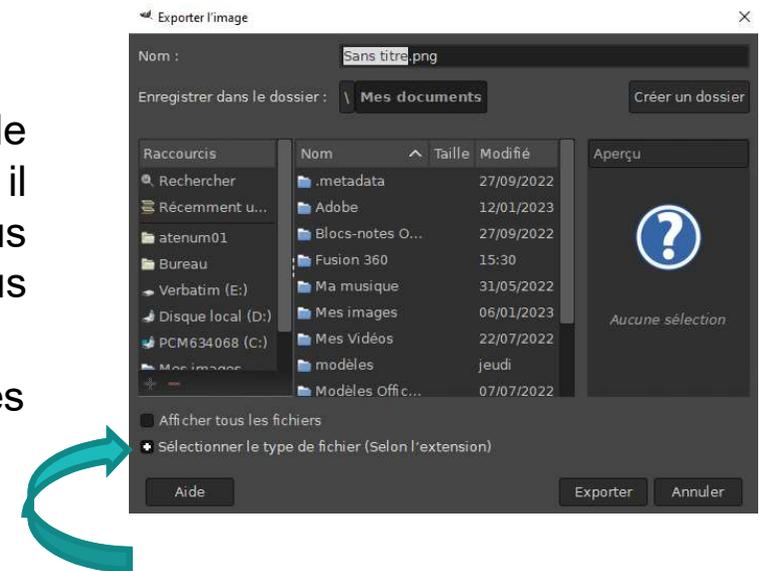
Dans le menu **Fichier > Enregistrer**. Sous GIMP, enregistrer signifie que toutes les informations et les techniques (calques, masques,...) utilisées sont conservées et sont réutilisables. L'image est enregistrée sous le format propre à GIMP : le .xcf
Vous pourrez ensuite ouvrir un document XCF pour le retravailler avec GIMP.

Exporter

L'enregistrement d'une image sous GIMP n'étant possible qu'au format XCF. Pour enregistrer dans un autre format, il faut utiliser l'exportation. (**Menu Fichier > Exporter**) Vous pourrez ensuite choisir le format de l'image sous lequel vous souhaitez enregistrer votre image.

Cliquez sur le + devant **Sélectionner** pour afficher tous les formats d'enregistrement possible.

Cliquez ensuite sur **Exporter**



6. Enregistrer une réalisation

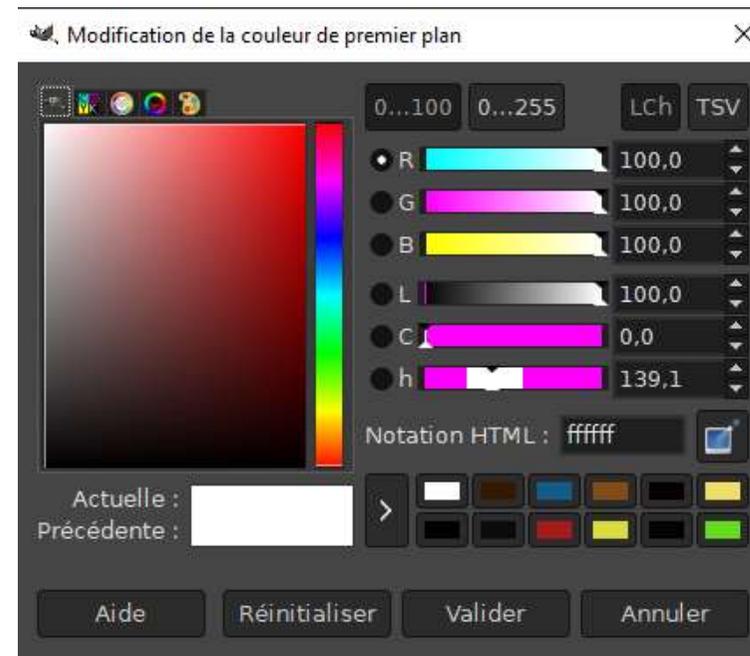
Exporter en .jpg ou .jpeg

JPEG qui est l'acronyme de Joint Photographic Experts Group, c'est un format de référence pour les images digitales. La qualité de l'image est réduite après la compression jpeg. Les photos enregistrées en jpeg sont donc infiniment moins lourdes que celles qui sont enregistrées au format raw ou même au format png. Le fond transparent de l'image sera perdu au profit d'un arrière plan ou par défaut d'un fond blanc

Exporter en .png

Le fichier PNG (Portable Network Graphic) est un format de fichier d'image pixellisé. Très apprécié des designers web, il prend en charge les illustrations avec arrière-plans transparents ou semi-transparentes. Par exemple, il sera intéressant d'utiliser ce format pour pouvoir incruster des images, tel que des icônes ou des logos. Le PNG est reconnu pour sa compression sans perte qui supporte de grande qualité d'image tout en conservant la netteté et les couleurs initiales de l'image originale.

7. Les couleurs



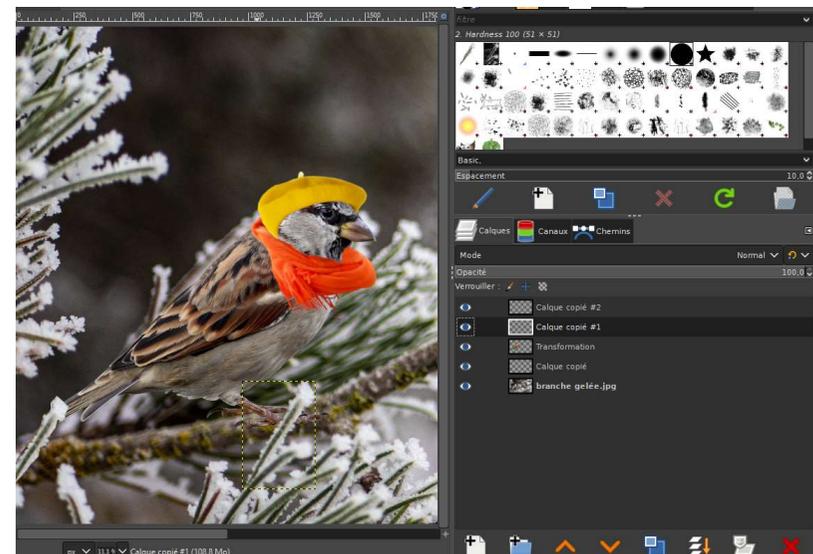
Cliquez sur l'un ou l'autre des carrés en bas pour sélectionner la couleur du premier plan ou d'arrière-plan. Vous pouvez sélectionner les couleurs dans le cadre des couleurs pour trouver celle qui vous convient et cliquez sur **Valider**.

8. Les calques

Pour ouvrir votre fenêtre de calques, dans le menu **Fenêtres > Fenêtres ancrables > Calques**

Un calque fonctionne comme une feuille transparente avec un dessin sur laquelle sont placées d'autres feuilles. Chaque calque est indépendant des autres, si vous dessinez sur l'un, vous n'affecterez pas les autres.

N'oubliez pas de sélectionner le calque sur lequel vous souhaitez travailler avant de commencer.

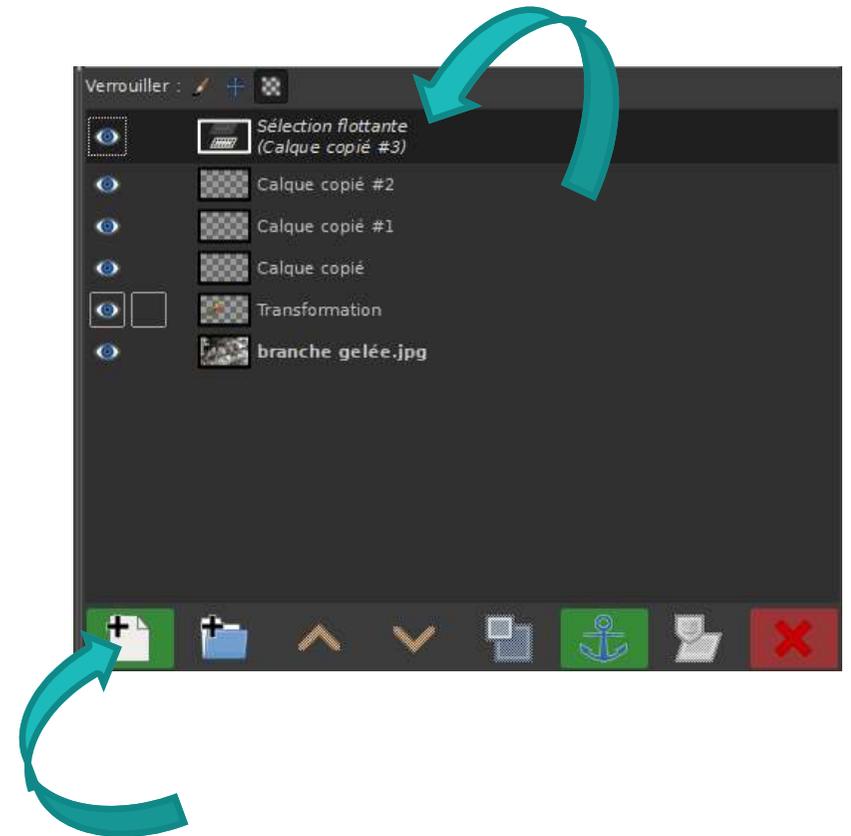


Le calque situé en haut de la pile des calques est le plus visible. Donc le fond de l'image est le calque le plus bas, puis l'oiseau... Vous pouvez déplacer l'ordre des calques comme vous voulez en un faisant un cliqué glissé.

8. Les calques

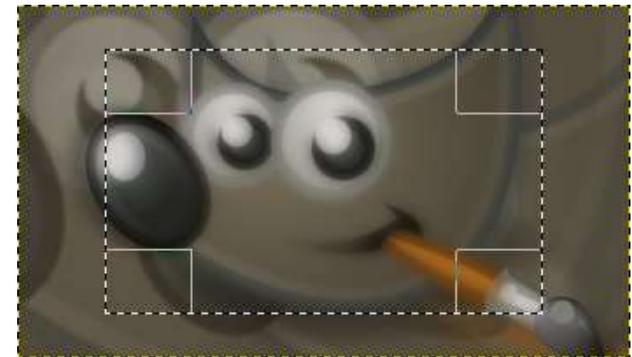
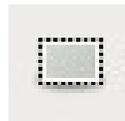
Lorsque vous copiez une image dans une autre image, un calque se crée. La fenêtre des calques est toujours ouverte à droite de l'écran. Si vous ne la voyez plus, allez dans le menu **Fenêtres** et cliquez sur **Fenêtres ancrables**, vous pouvez ensuite sélectionner la fenêtre qui vous intéresse.

Lorsque vous faites un copier-coller d'une image, un calque appelé « Sélection flottante » apparaît au dessus du premier calque. Il faut cliquer sur la petite feuille blanche en bas (nouveau) pour enregistrer le calque.

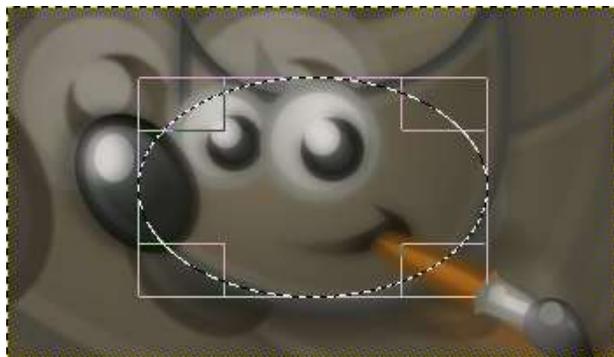


9. Les sélections

La sélection permet de restreindre la zone d'action afin de n'intervenir que sur une partie déterminée.
Plusieurs outils peuvent être utilisés pour sélectionner.



Sélection elliptique ou ronde

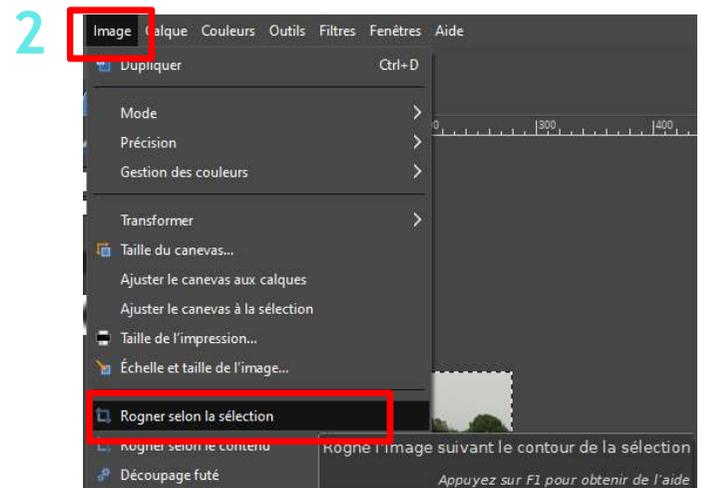
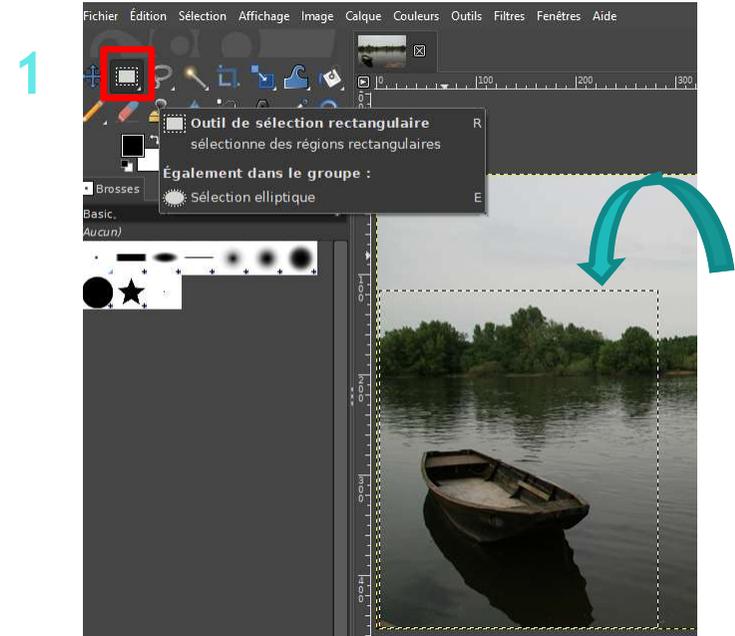


NB: les carrés aux extrémités permettent d'étirer ou de réduire la sélection

9. Recadrer une image

Recadrer

- 1 Les sélections rectangulaire et elliptique permettent de recadrer une photo.
- 2 Une fois la sélection réalisée, allez dans **Image > Rogner selon la sélection**. La photo est alors recadrée.



9. Sélection par couleur

2 outils vous permettent de faire une sélection à partir d'une couleur de l'image.

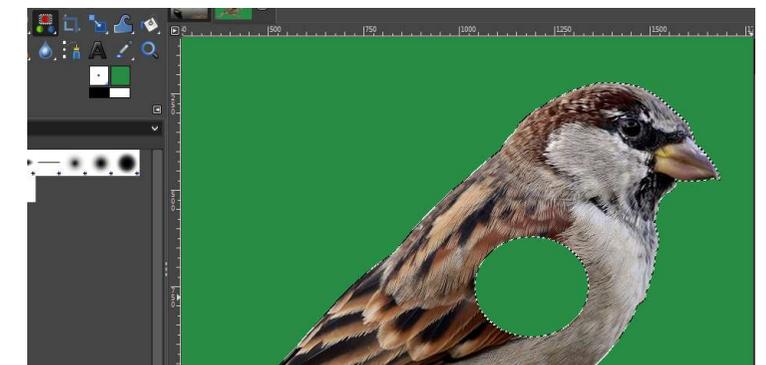
Sélection contiguë

Sélectionnez la baguette magique. Cliquez sur un point de l'image pour sélectionner tous les pixels de l'image qui y sont accolés et qui ont une couleur similaire



Sélection par couleur

Cliquez sur la baguette magique et glissez sur l'icône de sélection par couleur. Cliquez un point de l'image pour sélectionner tous les pixels de l'image qui ont une couleur similaire



10. Sélection précise

Ciseaux intelligents

Cliquez sur différents points de l'image pour pouvoir faire le tour de votre image. Le tracé suit automatiquement le trait de l'image. Appuyez sur Entrée pour valider la sélection.

Attention, la sélection n'est pas toujours très précise avec cet outil.



Sélection à main levée

Fonctionne comme les ciseaux. Il suffit de suivre les traits de l'image que vous souhaitez découper. Vous pouvez cliquer plusieurs fois sur l'image pour faire des droites ou « restez cliquer » et déplacer la souris pour faire le tour de l'image.

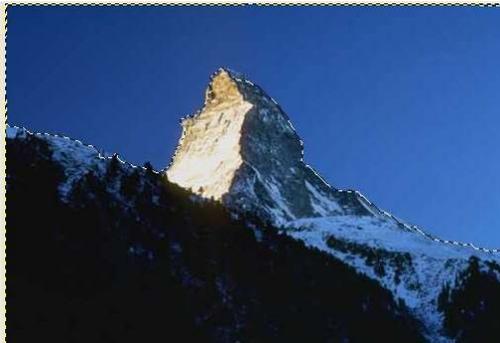


Clic point par point



Cliquer glisser

9. Les calques et la sélection



- Grâce à l'outil de sélection à main levée, sélectionnez le ciel de cette image.
- Pour garder la montagne dans un calque à part : inversez la sélection (**Sélection > Inverser**) puis faites une copie grâce à la fonction **Édition > Copier**. Vous pouvez ensuite la coller directement (**Édition > Coller**)

Une sélection flottante apparaît dans la zone calque. Validez cette sélection en cliquant sur la petite feuille blanche en bas (nouveau).



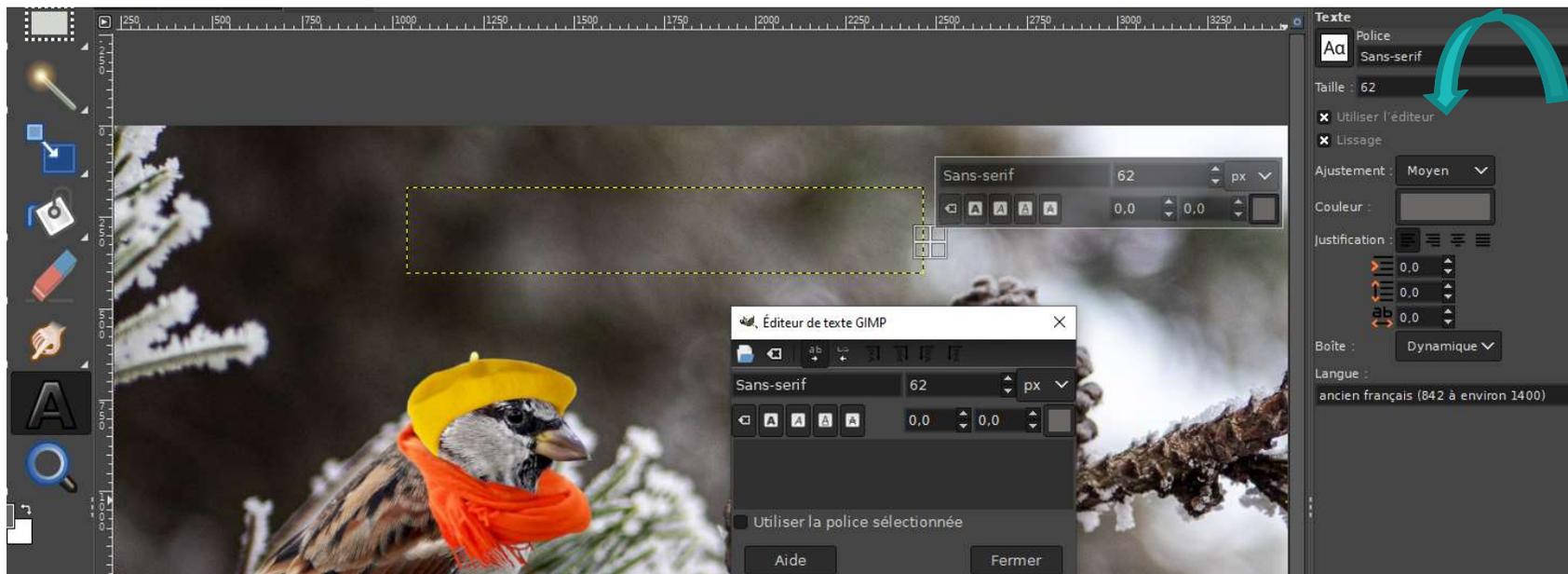
Ce calque fait apparaître une zone avec des petits carreaux (zone transparente) à la place du ciel bleu d'origine. Vous pouvez renommer ce calque : double-cliquez sur le nom du calque pour le renommer.



Il est possible d'appliquer un autre ciel derrière cette montagne. Pour cela, vous devrez charger une image d'un ciel, la copier puis la coller sur votre image. Une nouvelle sélection flottante est créée, la valider comme calque (voir procédure ci-dessus).

10. L'outil texte

Cliquer sur le A dans la boîte d'outils, choisissez ensuite la police, (en cliquant sur le Aa après Police) la taille et la couleur. Faire une sélection comme ci-dessous sur votre image puis commencez à taper le texte. Un calque texte (T) se crée automatiquement. Pour modifier le texte, sélectionnez le calque, l'outil texte puis cliquez sur votre texte.



11. Exercice

Exemple du moineau



11. Exercice

Exemple du moineau

Les fichiers sont rangés dans poste de travail > Tutoriels > Tutoriels > Gimp > Exercices

Cliquer glisser les images dans Gimp (en haut à gauche)

- Commencer par l'image du moineau
- Activer l'outil **Sélection par couleur** et sélectionner le fond vert de l'image
- Menu **Sélection > Inverser** pour que la sélection passe sur le reste de l'image (le moineau)
- Menu **Edition > Copier** (ou ctrl + c)
- Menu **Edition > Coller comme nouveau calque**
- Enregistrer ce nouveau calque et travailler dessus en . Ouvrir l'image du fond « branche gelée » et coller le moineau sans fond dessus.
- Créer un nouveau calque qui l'ajoute à l'image. Vous avez deux calques (la branche gelée et le moineau sans fond).
- Diminuer la taille du moineau sur la branche en sélectionnant l'outil de mise à l'échelle.



11. Exercice

Exemple du moineau



- Ouvrir l'image bérêt jaune. Faire la sélection du bérêt avec l'outil lasso et copier celle-ci. Collez-la, ce qui crée automatiquement un nouveau calque et enregistrez-le. Copier ce bérêt et le coller dans le calque branche-moineau.
- Transformer le bérêt afin de l'ajuster au mieux sur la tête du moineau. Vous pouvez utiliser tous les outils de transformation à votre disposition via l'icône « outil de mise à l'échelle »

Activer un des outils de sélections (sélection rectangulaire par exemple) et sélectionner les zones à supprimer pour ne garder que la coquille. Appuyer ensuite sur la touche **Suppr**

- Menu **Sélection > Aucune** (pour désactiver toutes les sélections)
- Activer **l'outil de rotation** et/ou **l'outil de déplacement** pour placer la coquille sur la tête du poussin
- Utiliser la gomme pour affiner

Ressources en ligne:

Logiciel à télécharger gratuitement :

GIMP : <https://www.gimp.org>

Images libres de droits :

Pixabay : <https://pixabay.com/fr/>

Free png : <https://www.freepng.fr/telecharger/copyright-free.html>

Pexels : <https://www.pexels.com/fr-fr/>

Unsplash : [unsplash](https://unsplash.com)

CE TUTORIEL EST SOUMIS À UNE LICENCE LIBRE

Toutes les conditions à respecter :

CC BY-SA 2.0 FR DEED

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 2.0 France



Vous êtes autorisé à :

- 1. Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats pour toute utilisation, y compris commerciale.
- 2. Adapter** — remix, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale.
3. L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :

- 1. Attribution** - Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.
- 2. Partage dans les Mêmes Conditions** - Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'Œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Œuvre originale a été diffusée.
- 3. Pas de restrictions complémentaires** - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.

TUTORIEL

réalisé par

LE RÉSEAU DES MÉDIATHÈQUES DE BREST

Tous les tutoriels sont disponibles
sur le site biblio.brest.fr > En ligne > Autoformation > [Les tutoriels des ateliers numériques](#)



Le réseau des médiathèques de Brest
25 rue de Pontaniou
29200 BREST
atelier-multimedia@mairie-brest.fr