

Dimitri Robert ↓

accès  
libre

# Gimp 2.8

Débuter en retouche photo  
et graphisme libre

Nouvelle  
édition en  
couleur !

Préface de Cédric Gémy



EYROLLES

# Table des matières

<b>AVANT-PROPOS</b> .....	<b>1</b>
<b>Pourquoi utiliser Gimp plutôt que Photoshop ?</b> • 1	
<b>Que trouverez-vous dans ce livre ?</b> • 2	
<b>Liste des tutoriels</b> • 4	
<b>Remerciements</b> • 5	
<b>1. LES BASES DE L'INFOGRAPHIE</b> .....	<b>9</b>
<b>Que voulez-vous faire avec vos images ?</b> • 10	
<b>Matricielles ou vectorielles ?</b> • 11	
Les images matricielles • 11	
Les images vectorielles • 12	
Gimp ou Inkscape ? • 15	
<b>Quelles dimensions ?</b> • 16	
<b>La résolution : un lien entre le numérique et la réalité</b> • 17	
<b>Comment gérer les couleurs ?</b> • 19	
La couleur, ses variations et sa perception • 19	
RVB ou la lumière • 23	
CMJN ou l'encre • 25	
Les tons directs • 27	
Conversion du RVB vers le CMJN • 28	
<b>Quels formats pour mes images ?</b> • 31	
JPEG : attention à la qualité ! • 31	
PNG, pour les images simples • 33	
GIF, un format désuet • 34	
XCF, le format de travail de Gimp • 34	
PSD, le format de travail de Photoshop • 35	
Tiff, pour une impression de qualité • 35	
EPS, pour les images vectorielles • 36	
PDF, pour des documents de plusieurs pages • 36	
OpenRaster, futur standard d'images matricielles ? • 37	

WebP, le futur JPEG selon Google ? • 37

SVG, le standard vectoriel • 38

SLA, le format de Scribus • 38

**Quels logiciels utiliser pour atteindre mon but ? • 39**

**En résumé • 41**

**2. PRÉSENTATION ET INSTALLATION ..... 43**

**Gimp, un logiciel libre • 44**

**Les possibilités et les limites du logiciel • 46**

**Installer Gimp • 48**

Sous Windows • 48

    Téléchargement • 48

    Installation • 49

Sous Linux • 52

Sous Mac OS X • 54

    Téléchargement • 54

    Installation • 54

**Installer des ressources supplémentaires • 55**

**Premier démarrage • 56**

**Le futur de Gimp • 58**

**En résumé • 59**

**3. DÉCOUVERTE ET ADAPTATION DE L'INTERFACE ..... 61**

**Une interface plus souple • 62**

La zone d'images • 63

La boîte à outils • 65

Choisir une couleur • 72

Les fenêtres ancrables • 75

Découvrez d'autres fenêtres ancrables • 78

Organisation et position des fenêtres ancrables • 80

**Les menus fonctionnels • 81**

Le menu Fichier • 81

Le menu Édition • 84

Le menu Sélection • 86

Le menu Affichage • 86

Le menu Image • 88

Le menu Calque • 90

Le menu Couleurs • 91

Le menu Outils • 91

Le menu Filtres • 91

Le menu Fenêtres • 92

Le menu Aide • 93

<b>Définir ses préférences</b>	<b>93</b>
<b>En résumé</b>	<b>97</b>
<b>4. PREMIERS PAS AVEC GIMP</b>	<b>99</b>
<b>Ouvrir une image</b>	<b>100</b>
Choisir une image dans la liste des fichiers	100
Aperçu de l'image	101
Accéder directement aux répertoires courants	101
Filtrer par format	102
Ouvrir depuis le Web	103
Ouvrir en tant que calque	103
Ouvrir une image vectorielle	104
SVG	104
PostScript, PDF	106
<b>Enregistrer une image</b>	<b>107</b>
Enregistrer différemment	109
<b>Exporter une image</b>	<b>109</b>
Choisir le format	110
Exporter une image au format JPEG	110
<b>Redimensionner une image</b>	<b>112</b>
Dimensions et unités	113
Interpolation	113
<b>Recadrer une image</b>	<b>115</b>
Agrandir la zone de travail	115
Réduire l'image	117
<b>Manier le zoom</b>	<b>121</b>
Régler les niveaux de zoom	121
Utiliser la loupe	122
Passer par la boîte de dialogue Navigation	123
<b>Déplacer les calques et les sélections</b>	<b>124</b>
Pointer un calque	125
Déplacer pixel par pixel	126
<b>Poser des guides</b>	<b>126</b>
<b>Imprimer</b>	<b>128</b>
<b>Scanner</b>	<b>128</b>
<b>En résumé</b>	<b>131</b>
<b>5. SÉLECTIONS ET DÉTOURAGE</b>	<b>133</b>
<b>La sélection par forme simple</b>	<b>134</b>
Supprimer une sélection	136
Redimensionner la sélection	136
Tracer des carrés et des cercles	137

Tracer depuis le centre • 137

Options des sélections rectangulaire et elliptique • 138

**Agir sur les sélections • 140**

Le menu Sélection • 140

L'éditeur de sélection • 143

**Combiner des formes • 145**

**Transformer et déformer le tracé de sélection • 152**

**Peindre le long de la sélection • 153**

**La sélection à main levée • 159**

**La sélection par couleur • 161**

Le seuil de tolérance • 161

La sélection contigüe • 162

Sélectionner sur tout le calque • 164

**Réussir un détourage • 166**

L'extraction de premier plan • 167

Les ciseaux intelligents • 171

**Peaufiner avec le masque rapide • 174**

**Utiliser un sujet détourné • 179**

**Enregistrer des sélections • 180**

**Comprendre les sélections • 182**

**En résumé • 185**

**6. CALQUES ..... 187**

**Qu'est-ce qu'un calque ? • 188**

Décomposer l'image en plans • 188

Le principe de la superposition • 189

**Manipuler les calques • 192**

La fenêtre des calques • 192

Les menus des calques • 194

Les groupes de calques • 198

Identifier le calque actif • 199

**Transparence et canal alpha • 201**

**La sélection flottante • 203**

**Créer des calques • 204**

Un nouveau calque vierge • 205

Depuis une sélection flottante et le presse-papiers • 205

Depuis une nouvelle image • 206

Déplacer un calque d'une image à l'autre • 206

**Les dimensions des calques • 206**

Augmenter les dimensions du calque • 208

Réduire les dimensions du calque • 209

<b>Aligner et déplacer les calques</b>	<b>210</b>
Maîtriser le déplacement des calques	210
Aligner les calques	212
<b>Utiliser habilement les masques de calque</b>	<b>224</b>
Le principe du masque	224
Les propriétés du masque	225
Initialiser le masque	226
Le menu des masques	229
<b>En résumé</b>	<b>239</b>
<b>7. INSÉRER DU TEXTE</b>	<b>241</b>
<b>Insérer du texte</b>	<b>242</b>
Un calque pour le texte	242
<b>Modifier le texte</b>	<b>245</b>
Définir la zone de texte	246
Les options de texte	247
La boîte d'outils Texte	249
Choisir une fonte (ou police)	251
<b>Transformer le texte en sélection</b>	<b>253</b>
<b>Créer avec du texte</b>	<b>254</b>
<b>En résumé</b>	<b>263</b>
<b>8. LES OUTILS DE TRACÉ ET DE PEINTURE</b>	<b>265</b>
<b>Les outils de dessin classiques</b>	<b>266</b>
Le crayon, le pinceau et l'aérographe	266
La gomme	268
Propriétés communes	268
Le stylo-plume	271
<b>Les brosses</b>	<b>272</b>
Choisir une brosse	272
La brosse « presse-papiers »	276
Filtres et mots-clés	279
<b>Les dynamiques de brosses</b>	<b>280</b>
Comprendre le principe	282
Définir une nouvelle dynamique	284
<b>Gérer des profils d'outils ou préréglages</b>	<b>285</b>
Créer un préréglage d'outil	286
Utiliser un préréglage d'outil	287
<b>Remplissage de surface</b>	<b>288</b>
Remplir avec une couleur unie	288
Remplir avec un motif	290
Remplir avec un dégradé de couleurs	291

Les différentes formes de dégradés • 293

**En conclusion • 295**

**A. RACCOURCIS CLAVIER ..... 297**

**Personnaliser les raccourcis • 297**

**Les raccourcis avec la souris et les touches de direction • 299**

**Les raccourcis clavier par défaut • 301**

Activation des outils • 301

Menu Fichier • 303

Menu Édition • 304

Menu Sélection • 304

Menu Affichage • 305

Menu Image • 305

Menu Calque • 305

Fenêtres ancrables • 306

Menu Filtres • 307

Aide • 307

À la molette de la souris • 307

Aux flèches de direction • 308

**B. SITES WEB À CONSULTER ..... 311**

**Sites en français • 311**

LinuxGraphic • 311

Libres à vous Scop • 312

Étude-Gimp.fr • 313

GimpFR • 313

Guide utilisateur de Gimp • 314

GIMPons • 314

Creationlibre • 315

**Sites en anglais • 315**

Gimp : le site officiel • 315

GIMP Plugin Registry : le dépôt de greffons • 315

GimpUsers.com : le site de la communauté Gimp • 316

Meet the GIMP !: des tutoriels en vidéo • 316

GIMPStuff.org : matériels et matériaux pour Gimp • 316

Ramón Miranda et Gimp Paint Studio • 318

Gimp Magazine • 318

**Trouver des images libres ? • 320**

**Des logiciels de graphisme complémentaires à Gimp • 320**

Dessin matriciel et retouche d'images • 320

Dessin vectoriel • 321

Composition 3D • 321

Publication assistée par ordinateur	• 321
Gestion de banque d'images	• 321
Boîte à outils	• 322
<b>C. MODES DE FUSION DES CALQUES</b>	<b>325</b>
<b>D. FORMATS DE FICHIERS RECONNUS PAR GIMP</b>	<b>333</b>
<b>Les formats propres à Gimp</b>	<b>333</b>
XCF	• 333
Archives bzip et gzip	• 333
XJT	• 334
Brosse Gimp	• 334
Motif Gimp	• 334
<b>Les formats vectoriels</b>	<b>334</b>
SVG (L)	• 335
PDF	• 335
PostScript et PostScript encapsulé	• 335
Microsoft Windows Meta File (L)	• 336
<b>Les formats points</b>	<b>336</b>
Photoshop	• 336
Paint Shop Pro (L)	• 336
JPEG	• 336
PNG	• 336
GIF	• 337
Art ASCII (E)	• 337
Tableau HTML (E)	• 337
Icônes Microsoft Windows	• 337
Pixmap X et Bitmap X	• 337
Tiff	• 338
Windows BMP	• 338
<b>E. DOSSIERS ET FICHIERS DE GIMP</b>	<b>341</b>
<b>F. RÉFLEXIONS SUR LES LICENCES ET LA PROTECTION DES ŒUVRES</b>	<b>345</b>
<b>Les licences et le droit</b>	<b>345</b>
<b>Réflexions sur la protection d'une œuvre</b>	<b>347</b>
<b>G. FAQ</b>	<b>351</b>
<b>INDEX</b>	<b>353</b>



# Avant-propos

## Pourquoi utiliser Gimp plutôt que Photoshop ?

Premièrement, Gimp est un logiciel libre, ce qui signifie que vous avez le droit de l'utiliser sans condition. Personne ne vous demandera de payer une licence pour l'utiliser ou pour avoir une mise à jour. De plus, il n'existe pas de version édulcorée baptisée par exemple « Gimp Elements » : en utilisant Gimp, vous avez accès à toutes ses fonctionnalités.

Deuxièmement, Gimp est performant. Il répondra probablement à tous vos besoins.

Oui mais, certains objecteront-ils...

- *Il ne gère toujours pas correctement la décomposition en CMJN !* Certes, mais est-ce vraiment son rôle ? Une lecture attentive du premier chapitre mettra à mal quelques préjugés. Ensuite, pour les cas où vous avez vraiment besoin de produire des images en CMJN depuis Gimp, l'extension Separate+ vous sera d'un grand secours. Je ne vous ferai pas l'injure de vous promettre que le CMJN sera correctement géré dans la version 3.0, nul ne sait quand elle sortira.
- *Il n'est pas adapté aux contraintes qualitatives des photographes professionnels !* En effet, ne gérant qu'une profondeur de couleur de 8 bits, il perd une bonne partie des nuances des photos prises en 16 bits. La version 2.10 corrigera ce manque en gérant jusqu'à 32 bits et sortira dans un délai beaucoup plus raisonnable que la version 3.0. Gimp ne gère pas non plus les multiples formats bruts (*Raw*) des appa-

reils photo. Ces formats garantissent une absence de traitement par l'appareil photo et vous permettent de développer vos photos comme dans un vrai laboratoire photo. Pour cet aspect-là, je ne saurais trop vous conseiller d'utiliser un logiciel dédié tel que digiKam ou DarkTable, tous deux libres, qui vous permettent également de gérer et de classer vos collections de photos.

- *Il ne gère pas les calques de fonction !* Il ne gère pas non plus les groupes de calques jusqu'à la présente version. Gimp est développé par des bénévoles et évolue au fil des versions. De plus, les calques de fonction offrent une certaine souplesse, mais ne sont pas indispensables.
- *Il n'est pas comme Photoshop !* Non, c'est irréfutable. Pendant longtemps, Gimp a été développé pour répondre aux besoins de ses développeurs, pas pour copier Photoshop. Depuis quelques années, les développeurs sont plus à l'écoute des utilisateurs, ce qui a pour effet d'améliorer le logiciel. Les deux sont similaires dans leurs objectifs, sans pour autant être des clones. D'ailleurs, Gimp Magazine dans son numéro 3, a publié un comparatif intéressant et objectif sur les deux logiciels. Il est traduit en français sur le site de LinuxGraphic : <http://www.linuxgraphic.org/wp/comparatif-gimp-photoshop/>.

Ceux qui ne seront pas convaincus par cet argumentaire auront peut-être tout intérêt à continuer leur chemin avec Photoshop. C'est leur droit et chacun est libre de choisir, de continuer à payer des licences et mises à jour, ou de ne pas être en règle et de craindre que la moindre mise à jour ne le trahisse.

Choisir d'utiliser des logiciels libres, c'est aussi choisir la tranquillité.

## Que trouverez-vous dans ce livre ?

Si vous avez lu l'une des précédentes éditions, le passage à la couleur devrait vous enchanter autant que moi lorsque j'ai appris la nouvelle. Quel plaisir de pouvoir vous montrer des photos en couleurs, et quel soulagement de ne plus avoir à travailler les contrastes pour faire apparaître ce que les niveaux de gris avaient gommés !

Mais ce changement n'est pas le seul. Sept ans se sont écoulés depuis la première version de ce livre. En le relisant, je me faisais régulièrement la réflexion que ce que j'avais écrit à l'époque (même si certains passages ont été rafraîchis, enrichis au fil des trois rééditions) était aujourd'hui dépassé. Loin de moi l'idée de renier les éditions précédentes ! En sept années, j'ai eu le temps d'animer nombre d'ateliers et de formations sur Gimp, qui m'ont apportés nombre de retours de la part de débutants. Cette expérience acquise m'a amené à revoir entièrement la façon de présenter Gimp et son utilisation.

Le livre que vous tenez entre les mains n'est pas une simple mise à jour de l'édition précédente, mais une réécriture quasi complète. Bien sûr, il reste quelques passages issus du passé, mais la majorité du contenu est nouvelle. Ceci au prix d'un recentrage sur les bases de Gimp.

Les deux bases, selon moi indispensables pour être à l'aise avec Gimp, sont les sélections et les calques. Elles sont détaillées dans les **chapitres 5 et 6**, avec le but avoué de vous permettre de les maîtriser. À la lecture de ces deux chapitres, sélections, calques et masques ne devraient plus avoir de secret pour vous, vous ouvrant la voie de la retouche d'images et du photomontage.

Mais avant cela, le **chapitre 4** vous permettra de réellement débiter avec Gimp : vous apprendrez à redimensionner, pivoter, recadrer, déplacer puis enregistrer et exporter vos œuvres.

Le **chapitre 7**, consacré à l'insertion de textes dans vos images, vous initiera à des pistes créatives qui peuvent être appliqués autrement qu'avec du texte.

Dans le **chapitre 8**, vous apprendrez comment utiliser les outils de peinture et de remplissage. Gimp 2.8 améliore les possibilités d'exprimer son art pictural, notamment grâce aux dynamiques de brosses. Mais ces outils peuvent avoir d'autres usages que la peinture artistique. Une bonne connaissance technique vous aidera pour les calques et les sélections.

Les outils de transformation ne bénéficient pas d'un chapitre dédié, mais sont abordés rapidement dans d'autres chapitres. Les outils de couleur sont les grands perdants de cette restructuration. Mais, comme toute notion non détaillée, vous en trouverez une présentation rapide dans le **chapitre 3**, consacré à l'interface de Gimp.

Le **chapitre 2** vous guidera dans l'installation de Gimp et d'éventuelles extensions, porteuses de fonctionnalités supplémentaires.

Quant au **premier chapitre**, il est totalement nouveau. Il aborde des notions essentielles lorsque l'on travaille avec des images numériques : dimensions, résolution, couleurs (RVB, CMJN), formats d'image, etc. Il replace également Gimp dans une chaîne graphique entièrement libre et montre la nécessité d'utiliser conjointement d'autres logiciels tels qu'Inkscape (dessin vectoriel) et Scribus (publication assistée par ordinateur), selon l'objectif que vous vous fixez.

Vous retrouverez, au sein de ces chapitres, de nombreux tutoriels (dont la liste est donnée ci-après).

Enfin, les annexes du livre donnent d'autres informations utiles, telles la liste des raccourcis clavier utilisables dans Gimp (annexe A), les différents modes de fusion des calques (annexe C), les formats de fichier reconnus par Gimp (annexe D), les noms des dossiers et fichiers utilisés par Gimp (annexe E), mais aussi des ressources en ligne (annexe B) et quelques réflexions sur les licences et la protection des œuvres (annexe F).

**AIDE Trouver rapidement les réponses aux questions que vous vous posez !**

En fin d'ouvrage, avant l'index alphabétique, vous trouverez une FAQ (*Frequently Asked Questions*) qui vous permettra de retrouver facilement dans le livre les réponses aux questions que vous ne manquerez pas de vous poser en pratiquant Gimp.

## Liste des tutoriels

Réaliser des sélections à partir de plusieurs formes géométriques, 146

Peindre des formes géométriques, 154

Isoler un ciel relativement uniforme, 162

Isoler les coquelicots, 164

Extraire le premier plan, 167

Détourer une jarre avec les ciseaux intelligents, 171

- Réaliser un détourage parfait, 177
- Réaliser un fondu entre deux photos avec le masque rapide, 183
- Insérer une nouvelle image en tant que calque, 196
- Créer une composition à partir de plusieurs photos, 214
- Réaliser une ombre portée soi-même, sans utiliser le filtre, 220
- Réaliser un fondu entre deux photos avec un masque de calque, 227
- Réaliser un détourage parfait avec un masque de calque, 230
- Convertir une image en noir et blanc en conservant un élément en couleur, 232
- Coloriser une image en noir et blanc, 234
- Insérer une image dans le texte, 254
- Mettre un texte le long d'un chemin, 257
- Utiliser la brosse « presse-papiers », 276
- Créer des raccourcis clavier pour faire varier la brosse, 278

## Remerciements

Merci à Karine Joly pour ses qualités relationnelles, sa patience, ses relances amicales. Merci à Muriel Shan Sei Fan pour les mêmes qualités et pour m'avoir lancé dans le grand bain en 2005. Ma gratitude va également à Matthieu, Anne-Lise, Aurélie, Gaël, Sophie, Éliza et Anne, qui ont contribué aux éditions précédentes (dont il ne reste certes plus grand-chose, mais le résultat actuel en découle) et enfin à Hind, et encore Gaël et Sophie pour cette nouvelle édition.

Merci à Natalie, Murielle, Malaïa et tout mon entourage qui m'ont supporté, encouragé, mis une gentille pression et donné des idées, parfois involontairement.

Un remerciement particulier à Cédric, Elisa, Alessandro, Louis, Vincent (pour la licence Colibre), Alexis, Pierre-Yves, Bouthaina, Christophe (et les autres *Framasoftiens*) et tous ceux qui œuvrent pour démocratiser les logiciels libres de graphisme et pour les faire progresser.

Surtout, merci aux développeurs et à tous les utilisateurs qui ont permis à Gimp de devenir aujourd'hui un outil de référence au même titre que Scribus, Firefox, Thunderbird et OpenOffice. Ce logiciel me procure toujours autant de plaisir.

Pour poursuivre l'aventure sur les chemins sinueux de Gimp, vous pouvez me retrouver sur le site de Libres à vous Scop (<http://libresavous.com>), l'entreprise que j'ai cofondée et qui propose des formations à l'usage des logiciels libres, mais aussi sur LinuxGraphic (<http://linuxgraphic.org>), site francophone dédié aux logiciels de graphisme libres. J'ai renoncé à tenir un blog qui ferait finalement doublon avec ces deux sites.

Toutefois, vous trouverez les photos utilisées dans cet ouvrage à l'adresse : <http://photos.gabian-libre.org>

Vous pouvez également me suivre sur Twitter : @DimitriLav (compte personnel) et @Libresavous (compte professionnel).

Dimitri Robert

chapitre

# 2



# Présentation et installation

Gimp, dédié à la création graphique, est un logiciel libre. Vous pourrez donc l'installer en toute liberté, que vous soyez sur Linux, Windows ou Mac OS X. Voyons de plus près ce qu'il en est de ses possibilités et de ses limites.

## SOMMAIRE

- ▶ Gimp, un logiciel libre
- ▶ Que faire ou ne pas faire avec Gimp
- ▶ Installer Gimp et des ressources supplémentaires
- ▶ Votre premier démarrage avec Gimp
- ▶ Vers Gimp 2.10



Après une introduction théorique sur l'infographie, abordons à présent le vif du sujet. Nous commençons par une présentation de Gimp et de l'usage que vous pourrez en faire. Ensuite, nous vous guidons dans son installation sur les trois principaux systèmes où Gimp peut élire domicile : Linux, Windows et Mac OS X.

## Gimp, un logiciel libre

Gimp est un acronyme signifiant *GNU (Image Manipulation Program)*, soit en français « programme de retouche d'images de GNU ». GNU est lui-même un projet de système d'exploitation libre pourvu de tous les outils nécessaires au travail sur ordinateur, communément nommé « Linux ». Initialement réservé à la plate-forme GNU/Linux, Gimp est, depuis longtemps, disponible pour Microsoft Windows (toutes versions à partir de Windows XP SP3) et Apple Mac OS X à partir de la version Snow Leopard (10.6).

Gimp est un logiciel libre, publié sous licence GPL (*General Public License*). Cela signifie que vous avez le droit de l'utiliser et de l'installer sur autant d'ordinateurs souhaités (aucune limite au nombre de postes). Avec un logiciel libre, c'est le droit d'utiliser qui est gratuit, contrairement à un logiciel propriétaire. À noter : on n'achète pas un logiciel, on paye juste pour avoir le droit de l'utiliser, sous certaines conditions.

Les auteurs ne vous imposent aucune contrainte : vous êtes libre d'utiliser Gimp ou non, de le télécharger librement et légalement depuis Internet, de le diffuser autour de vous, gratuitement ou non.

Le code source (les instructions et procédures de fabrication du programme) sont disponibles. Vous pouvez donc modifier (ou faire modifier si vous n'avez pas les compétences requises) Gimp pour améliorer un point, corriger un défaut, contribuer à la documentation et à la traduction, mais aussi à d'autres usages spécifiques tels que le portage sur une autre plate-forme. Par exemple, si le code source de Gimp n'avait pas été libre, il n'y aurait peut-être pas eu de versions pour Windows et Mac OS X. Vous pouvez ensuite diffuser vos propres modifications afin d'en faire profiter d'autres utilisateurs. Cependant, vous n'avez pas le droit d'interdire à autrui ce qui vous est permis. Par conséquent, tous les utilisateurs sont à égalité et disposent des mêmes droits.

**À NOTER Licence GPL**

GPL signifie *General Public License* (licence publique générale). Vous pouvez la consulter à l'adresse suivante (pas de version française officielle) :

▶ <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Notez qu'il existe une traduction officielle de la GPL, qui donne une bonne idée de sa teneur :

▶ <http://fsffrance.org/gpl/gpl-fr.fr.html>

**PRÉSENTATION Wilber, la mascotte**

Wilber (figure 2-1) fut créé par Tuomas Kuosmanen. Selon Wikipédia, il s'agirait d'un coyote ; d'autres sources parlent d'une souris... Depuis, des artistes comme Simon Budig et Raphaël Quinet lui ont offert des accessoires : entre autres, un chapeau de magicien, un casque de chantier, un béret, un pinceau dans la bouche et quantité d'autres que vous pouvez retrouver sur le Net, dans le « kit de construction de Wilber ».

▶ [http://www.gimp.org/about/Wilber\\_Construction\\_Kit\\_XP.xcf.gz](http://www.gimp.org/about/Wilber_Construction_Kit_XP.xcf.gz)



**FIGURE 2-1** Wilber, la mascotte de Gimp

## Les possibilités et les limites du logiciel

À l'origine, Gimp fut développé par Spencer Kimball et Peter Mattis, à l'occasion d'un projet universitaire en 1995 : « Gimp est notre réponse au manque actuel de logiciel libre de manipulation d'image (ou au moins à prix raisonnable) pour Linux et Unix en général. »

Depuis, nombre de développeurs ont pris le relais et permis à Gimp d'asseoir une solide réputation. Pourtant, aucune société ou fondation ne finance ce projet, contrairement à d'autres exemples célèbres tels que Firefox (fondation Mozilla), OpenOffice (fondation Apache) ou encore Ubuntu (société Canonical).

### PRONONCIATION **My name is GIMP!**

Comment prononcer « Gimp » ? Quand je discute avec vous, chers lecteurs, j'entends au moins trois façons de prononcer Gimp : « gui-mp », « ji-mp » ou « dji-mp ». Le Wiktionnaire (dictionnaire conçu sur le modèle de l'encyclopédia Wikipédia) affirme que la prononciation est « gui-mp », soit en phonétique : [gimp].

▶ <http://en.wiktionary.org/wiki/Gimp>

### ÉCRITURE **Comment écrire GIMP ?**

Longtemps, ce logiciel fut nommé « The GIMP ». Depuis 2007, ses développeurs ont décidé que la graphie correcte serait « GIMP » : tout en majuscules, sans point et surtout sans l'article « The ». On le trouve cependant très souvent écrit « Gimp », selon la convention de typographie française (mais pas seulement) qui veut qu'un acronyme (c'est-à-dire avec une prononciation syllabique, comme Unicef, par exemple) s'écrive avec une majuscule au début, puis des minuscules, notamment lorsqu'il comporte au-delà de trois lettres. C'est le choix éditorial qui a été fait dans cet ouvrage, au motif de contribuer à la lexicalisation du mot tout en allégeant la lecture du livre.

Même si Gimp entre dans la même catégorie que des logiciels propriétaires comme Photoshop, Paint Shop Pro, peut-on considérer qu'ils sont équivalents ? *Stricto sensu*, non. Mais l'on retrouve beaucoup de fonctions communes dans Gimp et dans Photoshop. Et chacun des deux propose des fonctions que l'autre n'a pas (encore).

Pour un usage non professionnel, vous pouvez, sans hésiter, faire l'économie de la licence Photoshop et adopter Gimp. Pour un usage professionnel, Gimp répondra à vos besoins, dans la plupart des cas, pour peu que vous preniez quelques nouvelles habitudes.

En pratique, pour passer de Photoshop à Gimp, la plus grande difficulté ne réside ni dans les différences de fonctionnalités, ni dans le changement d'habitudes, mais plutôt dans *la volonté* d'en changer. D'autant que Gimp n'est pas incompatible avec un travail de qualité professionnelle, y compris le passage chez l'imprimeur.

Gimp ne gère pas le CMJN. Dans le premier chapitre vous avez lu en quoi consiste le procédé, quand il intervient et pourquoi il n'est pas du ressort de Gimp de le gérer.

Du fait que vous travaillez sur un écran qui affiche des couleurs en RVB, la conversion de RVB vers le CMJN devra, en cours de production, être réalisée le plus tard possible. En fait, ce sera au logiciel de mise en page, en l'occurrence Scribus, de prendre en charge ce profil de couleur. Rappel pour mémoire : Gimp n'est pas un logiciel de mise en page, mais essentiellement dédié à la retouche d'image et à la création graphique.

Toutefois, si vous envisagez de travailler seulement avec Gimp, sans passer ensuite par un logiciel de mise en page, notez que la conversion de RVB vers CMJN est de mieux en mieux gérée par les professionnels de l'impression. Et ce, sans forcément un supplément de coût. Discutez-en avec votre imprimeur.

Et si vraiment vous souhaitez exporter en CMJN, essayez le plug-in Separate+. Certes, il n'est pas simple d'utilisation, mais permet l'export d'images au format Tiff décomposées en CMJN.

À signaler : la gestion du CMJN serait prévue pour la version 3.0 de Gimp, qui n'est pas encore programmée.

**EXEMPLE Un magazine réalisé avec des logiciels libres**

Le magazine *Le Tigre* est conçu avec Gimp, Inkscape, Scribus, Apache OpenOffice et FontForge. Sans oublier tous les autres logiciels nécessaires au bon fonctionnement d'un ordinateur.

Entièrement réalisé avec des logiciels libres (y compris le système d'exploitation Linux), ce magazine généraliste et indépendant est le plus bel exemple, en termes de qualité professionnelle, du résultat pouvant être obtenu avec des logiciels ne nécessitant pas de droits d'utilisation payants.

► <http://le-tigre.net>

## Installer Gimp

Gimp est conçu grâce à la bibliothèque GTK, un ensemble d'outils de programmation d'interfaces graphiques. De nombreuses applications utilisent GTK (par exemple, Inkscape et l'environnement Gnome) ; d'autres logiciels sont conçus à partir de QT, la bibliothèque à l'origine de l'environnement KDE (Scribus, digiKam). Pour la petite histoire : GTK fut créée afin de concevoir Gimp. D'ailleurs, l'acronyme GTK signifie *Gimp ToolKit*.

## Sous Windows

Pour utiliser Gimp 2.8, vous devez disposer d'une version Windows XP SP3 ou plus.

## Téléchargement

Téléchargez la dernière version de Gimp pour Microsoft Windows sur le site <http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html>.

À noter : nous vous conseillons vivement de compléter votre installation avec l'aide en ligne, en l'occurrence le manuel d'utilisation intégré dans Gimp. Dans ce but, vous devrez également télécharger le fichier GIMP Help 2, qui contient notamment la version française. Vous pouvez récupérer le manuel au format PDF ou HTML sur le site dédié à la documentation : <http://docs.gimp.org>.

## Installation

Pour installer Gimp, vous devrez exécuter le programme `gimp-2.8.4-setup.exe`. Le nom peut changer en fonction du numéro de version. Ici, la version est 2.8.4.

Lors de l'installation d'un logiciel sous Windows, il faut généralement valider un certain nombre d'écrans (figure 2–2).

- 1 Dans un premier temps, Windows vous demande d'autoriser le lancement du programme d'installation ①.
- 2 Après l'acceptation de la licence GPL ②, il vous sera proposé pour l'installation de Gimp, un répertoire par défaut ③. Vous pouvez, soit l'utiliser, soit en choisir un autre.

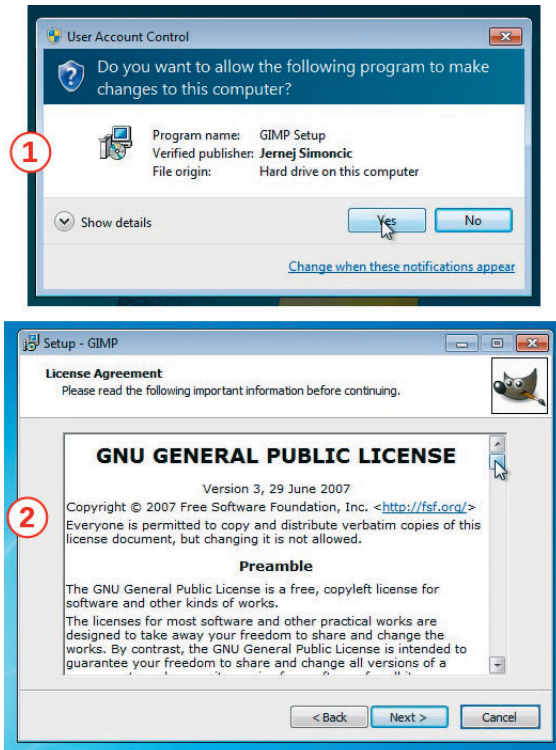


FIGURE 2–2 Installation de Gimp pour Windows : préliminaires

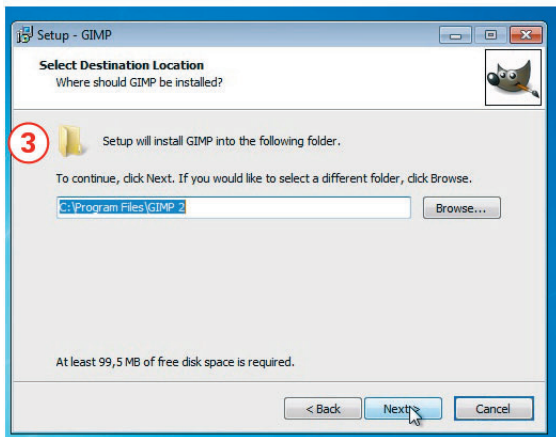


FIGURE 2-2 Installation de Gimp pour Windows : préliminaires (suite)

- 3 Gimp propose plusieurs composants (figure 2-3). Vous souhaitez une version française 4 ? Le module *Translations* vous est donc indispensable. Si, au préalable vous avez installé GTK, ce dernier apparaîtra en grisé dans cette liste.
- 4 Pour bénéficier des modules écrits en langage Python, vous devrez installer Python et PyGTK (version de GTK pour Python), puis cocher la case *GIMP Python Extension*. Ce n'est pas obligatoire, mais vous pourrez ainsi définir des associations entre des formats de fichier et Gimp. Par exemple, si vous cochez *GIMP image*, il vous suffira, dans l'explorateur de Windows, de double-cliquer sur un fichier XCF pour ouvrir automatiquement Gimp.
- 5 Un dernier écran vous montre un récapitulatif de vos choix. Validez afin que s'effectue l'installation 5.
- 6 Enfin, l'aide en ligne contenue dans le fichier `gimp-help-2-2.8.0-fr-setup.exe`, disponible en plusieurs langues, vous sera d'un précieux secours.

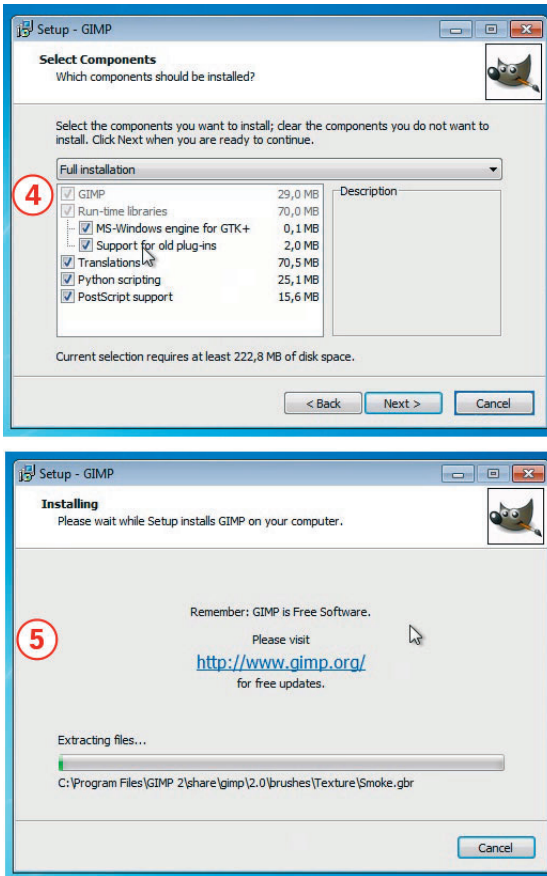


FIGURE 2-3 Installation de Gimp pour Windows : validation

#### SUR LE WEB Obtenir Python

Pour télécharger l'interpréteur Python (logiciel capable d'exécuter des scripts Python) et PyGTK :

- ▶ <http://www.python.org/download/>
- ▶ <http://www.pygtk.org/downloads.html>



**ERGONOMIE N’associez pas tous les types de fichiers avec Gimp**

Nous vous déconseillons d’associer tous les formats d’image avec Gimp. En effet, le plus souvent, on ouvre une image seulement pour la regarder... et non la modifier. Aussi, laissez votre visionneur d’images ouvrir vos photos.

## Sous Linux

La réputation de Gimp n’est plus à faire : ce logiciel figure dans toutes les distributions Linux. Par conséquent, il est vivement conseillé d’installer Gimp via le gestionnaire de paquets de votre distribution. L’installation, la mise à jour vers les nouvelles versions, ainsi qu’une éventuelle suppression sont gérées et ne demandent que votre validation. Donc, nul besoin d’ouvrir votre navigateur et d’aller chercher les archives à installer sur le site de Gimp !

En outre, lorsque vous demandez l’installation de Gimp, le gestionnaire s’assure que GTK et d’autres bibliothèques nécessaires sont bien présentes. À défaut, il installe tous les éléments manquants ou périmés. C’est ce qu’on appelle la gestion des dépendances.

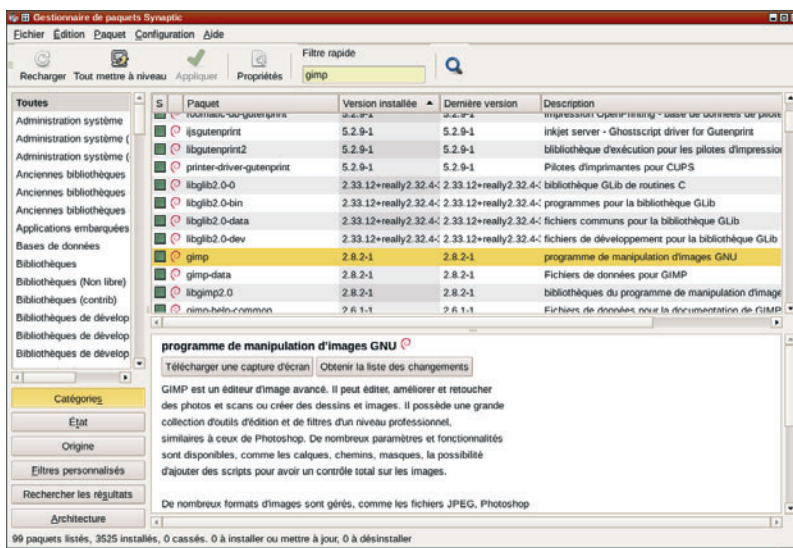


FIGURE 2-4 Choisissez les logiciels et composants à installer avec Synaptic.

Sur la figure 2–4, vous trouverez un exemple avec Synaptic, une interface pour le gestionnaire APT des distributions basées sur Debian, telles qu'Ubuntu. De même, sur la figure 2–5, la « logithèque », autre interface chapeautant APT et montrant les logiciels à installer de manière plus conviviale (mais pas forcément plus pratique).



FIGURE 2–5 Choisissez les logiciels et composants à installer dans la logithèque.

Autre avantage : si vous demandez à votre gestionnaire d'installer Gimp, il vous proposera l'installation de tous les composants nécessaires (par exemple, `gimp-data`), ainsi que diverses options comme l'aide en ligne.

## Sous Mac OS X

Pour fonctionner sous Mac OS X, Gimp, pendant longtemps, a requis la présence de X11, l'interface graphique légendaire d'Unix. Pour plus de simplicité et d'efficacité, la version 2.8.2 inaugure une interface native Mac OS X. À noter : Gimp 2.8.2 (et les versions suivantes) requiert Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) minimum.

## Téléchargement

Sur le très sobre site <http://gimp.lisanet.de>, vous pourrez télécharger la dernière version de Gimp pour Mac OS X (ainsi que l'aide en ligne), en choisissant la version appropriée à votre système.

## Installation

Lorsque vous ouvrez le fichier `.dmg`, celui-ci se comporte comme un périphérique virtuel. Le Finder vous affiche son contenu. Pour installer Gimp, il suffit de cliquer sur l'icône **GIMP**, puis de glisser sur le menu **Applications** en bas à gauche.

Pour démarrer Gimp, cliquez simplement sur son icône dans le menu **Applications**.

### ATTENTION Raccourcis avec Ctrl sous Mac OS X

La coutume veut que les raccourcis usuels sur PC comportant la touche **Ctrl** soient les mêmes dans le monde Apple, mais avec la touche **Pomme**. Gimp déroge à la règle. Dans un souci d'homogénéiser les versions des différentes plates-formes, les raccourcis sont identiques. Aussi, en parcourant cet ouvrage, vous n'aurez pas à remplacer **Ctrl** par **Pomme**, lorsqu'il sera fait mention de raccourcis.

## Installer des ressources supplémentaires

Gimp étant un logiciel extensible, il existe de nombreuses contributions externes (non incluses dans le projet principal), de qualité variable, comme toutes contributions externes. Mais, comme il s'en trouve du bon et de l'utile, il serait dommage de s'en priver, si besoin est.

### UN PREMIER CHOIX Installer des extensions packagées

Depuis longtemps, sous Debian et distributions dérivées, il existe des extensions sous forme de paquets, tels `gimp-data-extras` et `gimp-plugin-registry`. Le premier ajoute des ressources : brosses et motifs. Le second, des plug-ins et scripts tels que `Separate+`, pour décomposer un calque en CMJN, ou `Liquid Rescale`, pour étirer une image en préservant certaines zones.

Depuis peu, outre des plug-ins et extensions, il est proposé pour Windows un paquet contenant les ressources de Gimp Paint Studio, un programme de Gimp axé sur la peinture numérique : pinceaux, gomme, formes... Malheureusement, il ne se met pas à jour tout seul.

▶ <http://sourceforge.net/projects/gimpextensions/>

Vous trouverez quasi tous les plug-ins existants pour Gimp sur le site <http://registry.gimp.org>. Vous pourrez y utiliser la fonction de recherche (en anglais) ou mieux, le nuage de tags (*Content by tags*).

Par exemple, pour installer le script « *Auto rotate with a vector* », qui vous aide à pivoter un calque à partir d'un segment :

- 1 Inscrivez « *auto rotate* » dans le champ de recherche. La première réponse est la bonne.
- 2 Sur la page d'*Auto rotate with a vector*, vous trouverez plusieurs liens. Il s'agit, ici, d'un script écrit en Scheme (extension `.scm`), le premier langage utilisé pour étendre les fonctions de Gimp (les *Script-Fus*). Depuis, on a également utilisé Perl (`.pl`) et Python (`.py`).
- 3 Téléchargez uniquement le fichier `.scm` le plus récent. Jetez un œil sur la documentation pour savoir où le trouver dans le menu de Gimp et comment l'utiliser.

- 4 Enregistrez-le dans le dossier `plug-ins` de votre profil Gimp : `.gimp-2.8/plug-ins` de votre dossier personnel, dont l'emplacement varie selon votre système d'exploitation.
- 5 Relancez Gimp. Ainsi, vous pourrez utiliser le script `Auto-rotate` comme expliqué dans la documentation.

**À SAVOIR Script ou plug-in ?**

Quelle différence entre un script et un plug-in ? Côté utilisateur, aucune. Techniquement, le plus souvent, vous trouverez les plug-ins sous la forme de sources à compiler soi-même (sauf les cas cités plus haut). Les scripts sont également fournis en tant que sources, mais sont directement utilisables (Gimp se chargeant de les interpréter). Dans votre profil Gimp, vous trouverez deux dossiers distincts : `scripts` et `plug-ins`.

## Premier démarrage

Le premier démarrage est plus long que les suivants, en raison de la création de votre profil utilisateur. Celui-ci permettra d'enregistrer tous les paramètres que vous modifierez dans Gimp : la position et l'ouverture des différentes fenêtres, la liste des images ouvertes précédemment, vos brosses créées, etc. Sur la figure 2-6, vous pouvez admirer celui de la version 2.8.



FIGURE 2-6 Écran d'accueil de Gimp 2.8

Après le démarrage, trois fenêtres s'affichent :

- sur la gauche, la **Boîte à outils**, avec en-dessous la fenêtre d'options de l'outil sélectionné ;
- à droite, un échantillon de fenêtres de dialogue proposant plein de fonctionnalités utiles (brosses, fenêtre des calques, etc.) ;
- au centre, la fenêtre principale de Gimp, à savoir l'espace de travail pour ouvrir ou déposer les images ; vous aurez donc toujours au moins une fenêtre d'image. Et lorsque vous fermez la dernière, vous fermez également l'application.

Si vous êtes habitué à Photoshop, vous remarquerez, que Gimp ne propose pas de fenêtre globale regroupant l'ensemble de l'application et les diverses fenêtres ancrables. Et pour cause, Gimp n'a pas de « fond » : les fenêtres ancrables, les images et la boîte à outils sont toutes des fenêtres séparées que vous agencerez à votre gré. Sur la figure 2-7, observez à quoi ressemble Gimp avec une image ouverte.

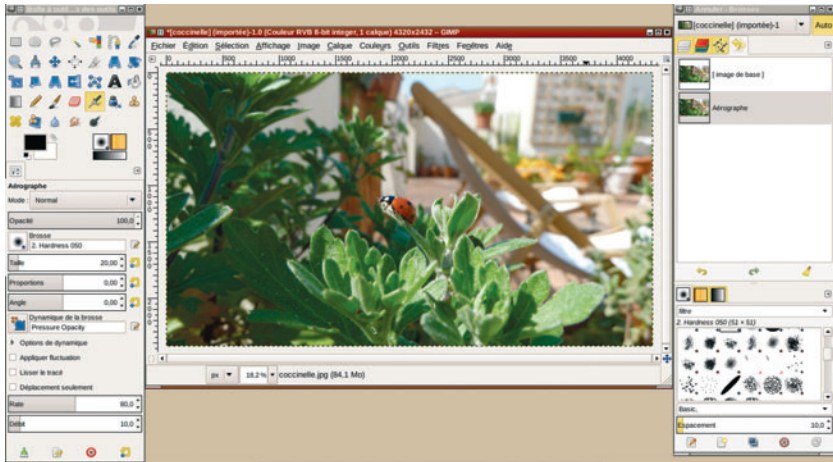


FIGURE 2-7 Gimp en mode multifenêtre avec une image

Sans doute avez-vous entendu dire que désormais Gimp avait une interface monofenêtre ? Ce n'est pas tout à fait exact. En fait, vous avez le choix. Si vous préférez une seule fenêtre, sélectionnez le menu **Fenêtres>Mode**

*fenêtre unique.* Il vous faudra sans doute ajuster la largeur de la boîte à outils, équilibrer les différentes parties, mais vous devriez obtenir un résultat similaire à la figure 2–8.

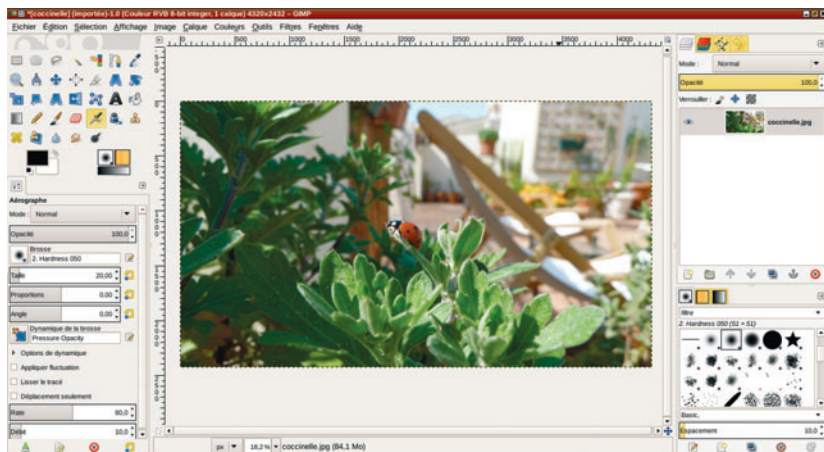


FIGURE 2–8 Gimp en mode fenêtre unique

## Le futur de Gimp

La version 2.10, déjà en chantier avant la publication de la 2.8, ne devrait toujours pas gérer le CMJN. Donc, pas de faux espoirs. Cette fonctionnalité est listée dans les projets, mais reste non prioritaire.

La version de développement intègre déjà un nouvel outil, dit de transformation unifié, qui regroupe les fonctions de mise à l'échelle, de cisaillement, de rotation, de perspective et de déplacement. En une étape, mais via plusieurs manipulations, vous pourrez, sur un calque, une sélection ou un chemin, effectuer plusieurs types de transformations.

Les photographes se réjouiront de savoir que la prochaine version gèrera une plus grande profondeur de couleur. En effet, jusqu'à présent, Gimp ne gère que 8 bits par composante : soit 256 valeurs différentes de rouge, de vert et de bleu. Or, le matériel photographique professionnel produit des

photos dont la profondeur atteint 16 bits. Aussi, ceux qui souhaitent rester dans « le libre » devront actuellement se rabattre sur des logiciels comme digiKam et DarkTable. La version 2.10 de Gimp sera en mesure de gérer 16 et 32 bits de profondeur.

Les groupes de calques intègrent désormais la version 2.8 (voir chapitre 6). Cependant, la possibilité d'appliquer un masque sur le groupe, et non sur un calque unique, ne sera effective que dans la prochaine version.

Pour de plus amples informations sur l'évolution de Gimp, rendez-vous sur le wiki : <http://wiki.gimp.org/index.php/Roadmap>.

## En résumé

Windows, Mac OS X, Linux ! Quel que soit votre système, l'installation de Gimp est aisée. En outre, ce logiciel libre étant extensible, vous avez la possibilité d'intégrer divers plug-ins ou ressources supplémentaires.



annexe

A



# Raccourcis clavier

Comme toute application graphique qui se respecte, Gimp propose une multitude de raccourcis clavier pour accéder plus rapidement aux fonctionnalités courantes, sans retourner sur la barre d'outils. Outre les classiques *Ctrl+C*, *Ctrl+V*, *Ctrl+X*, tous les outils peuvent être activés par des raccourcis. Enfin, presque tous... Pour la simple raison qu'un simple clavier ne suffirait pas à contenir toutes les fonctions de Gimp, ou alors il vous faudrait un brevet de pilote de ligne pour toutes les retenir. La solution ? Les personnaliser.

## Personnaliser les raccourcis

La première méthode consiste à passer par le menu *Édition>Raccourcis clavier*.

Les raccourcis sont classés par thèmes :

- *Fichier, Édition, Sélection, Affichage, Image, Calque, Outils, Fenêtres, Aide* : fonctions du menu éponyme ;
- *Contexte* : pour les fonctions, très nombreuses, destinées à des usages très pointus et accessibles en fonction du contexte (c'est-à-dire de l'outil actif). Par exemple : pour augmenter ou diminuer la taille de brosse (d'un ou de dix pixels), pour modifier l'une des trois composantes RVB de la couleur de premier plan, etc. Les noms de ces fonctions ne sont pas traduits en français et elles sont dépourvues de raccourcis clavier. À vous de les définir, si besoin ;
- *Boîtes de dialogues* : liste de toutes les fenêtres ancrables (y compris celles qui n'apparaissent pas dans le menu *Fenêtres>Fenêtres ancrables*).

- *Objet graphique* : abstraction des calques et masques ;
- *Canaux, Chemins* : fonctions relatives à ces deux entités ;
- *Masque rapide* : fonctions habituellement accessibles via le bouton situé dans le coin inférieur gauche de la zone d'images ;
- *Greffons* : permet d'ajouter un raccourci clavier sur les greffons (plug-ins, extensions, etc.) de votre choix.

Sélectionnez le raccourci que vous souhaitez modifier, puis inscrivez le nouveau (figure A-1).

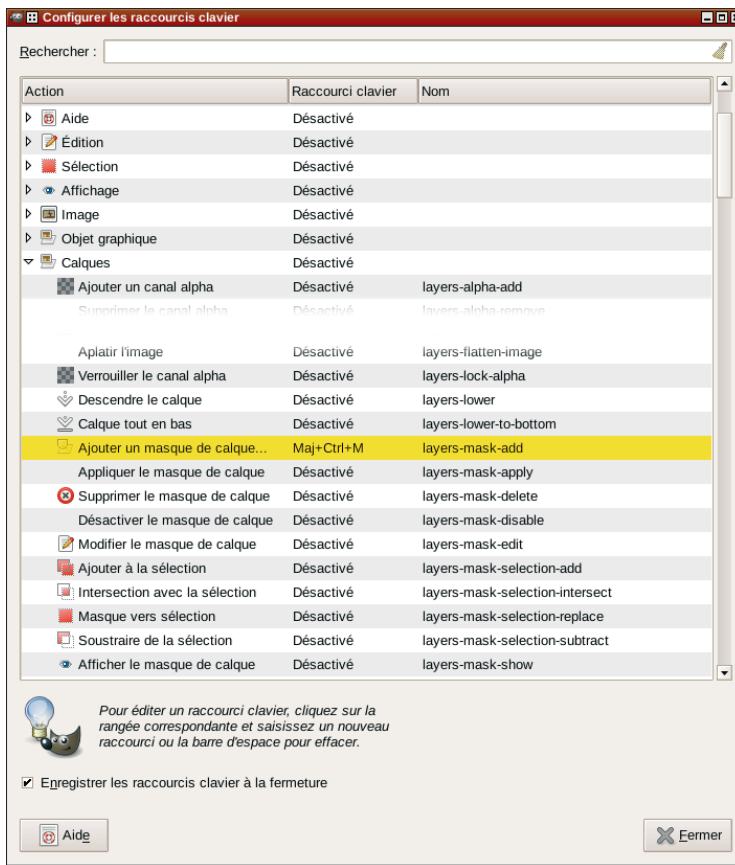


FIGURE A-1 Modifier les raccourcis clavier

Il existe une seconde méthode plus souple et, pour l'instant, propre aux applications développées avec GTK+, consistant à définir un raccourci dynamiquement. Ouvrez, par exemple, le menu *Couleurs*, puis positionnez (sans cliquer) la souris sur *Inverser*. Pressez ensuite la combinaison *Ctrl+Maj+I*. Dès lors, le raccourci apparaît en face du nom (figure A-2), et vous pourrez désormais l'utiliser.

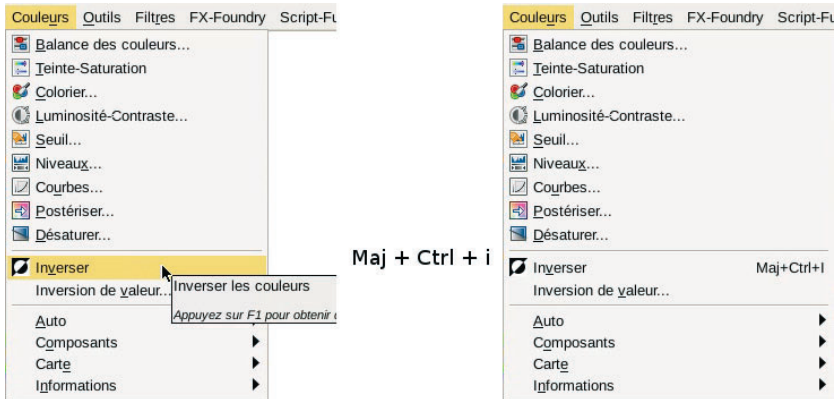


FIGURE A-2 Définir un raccourci dynamiquement

Pour que cela fonctionne, vous devrez, dans les *Préférences* de l'interface, cocher les cases *Afficher les accélérateurs clavier* (autre nom des raccourcis clavier), *Utiliser les raccourcis clavier dynamiques* et *Enregistrer à la sortie les raccourcis clavier*.

Si vous redéfinissez, via *Édition>Raccourcis clavier*, un raccourci déjà utilisé, Gimp vous préviendra. En revanche, avec la méthode dynamique, il n'en fera rien. Soyez donc prudent !

## Les raccourcis avec la souris et les touches de direction

Gimp permet d'attacher une multitude de fonctions aux événements liés à la molette de la souris et aux flèches de direction, en les combinant avec les

touches spéciales *Ctrl*, *Alt* et *Maj*. La configuration de ces raccourcis est possible par *Édition>Préférences>Périphériques d'entrée>Contrôleurs d'entrée* (figure A-3). Ils sont classés par touche ou action de la souris. Attention, les noms des fonctions sont ceux utilisés par Gimp en interne. Ils sont donc moins évocateurs que leur équivalent en français. À manipuler avec précaution !

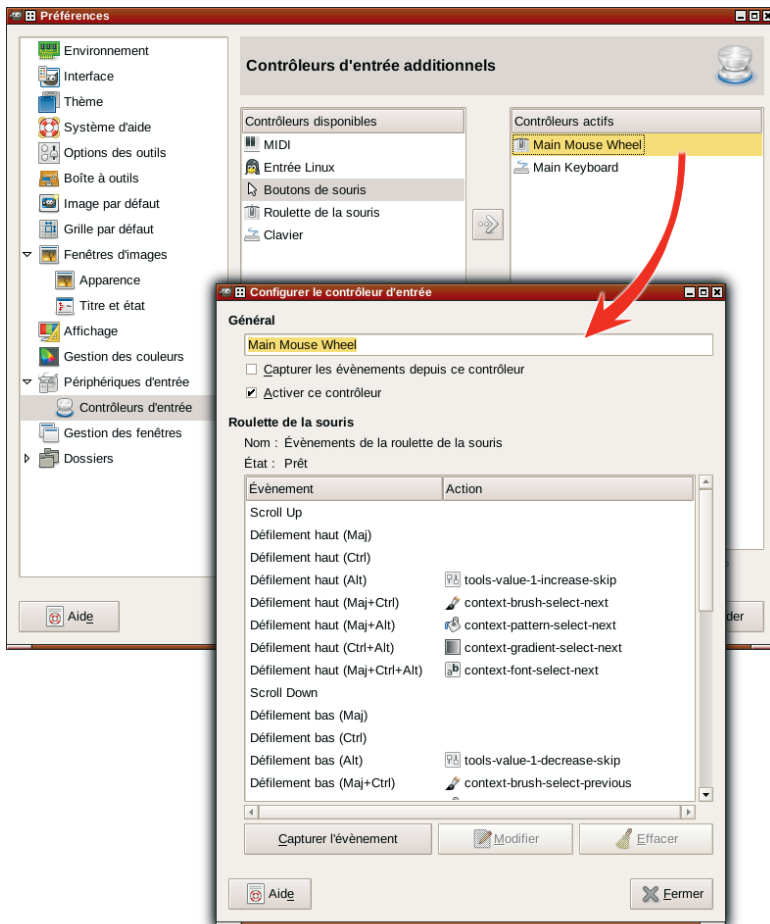


FIGURE A-3 Raccourcis souris et touches de direction

Attention, ces raccourcis ne sont utilisables que dans leur contexte. Ce dernier sera précisé dans les tableaux en fin d'annexe.

## Les raccourcis clavier par défaut

### Activation des outils

Activer l'outil	Raccourci
Sélection rectangulaire	<i>R</i>
Sélection elliptique	<i>E</i>
Sélection à main levée	<i>F</i>
Sélection de zones contiguës (baguette magique)	<i>U</i>
Sélection par couleur	<i>Maj+O</i>
Ciseaux intelligents	<i>I</i>
Tracer un chemin (courbe de Bézier)	<i>B</i>
Récupère des couleurs (pipette)	<i>O</i>
Zoom avant et arrière	<i>Z</i>
Mesure angles et distances	<i>Maj+</i>
Déplacer	<i>M</i>
Déplacer la vue (activer temporairement)	<i>Espace</i> ou <i>Ctrl + Clic du milieu</i>
Découper et redimensionner	<i>Maj+C</i>
Pivoter (rotation)	<i>Maj+R</i>
Étirer et réduire	<i>Maj+T</i>
Cisailler	<i>Maj+S</i>
Perspective	<i>Maj+P</i>
Retourner	<i>Maj+F</i>
Déformation interactive	<i>Maj+G</i>
Texte	<i>T</i>

Activer l'outil	Raccourci
Remplissage	<i>Maj+B</i>
Dégradé	<i>L</i>
Crayon	<i>N</i>
Pinceau	<i>P</i>
Gomme	<i>Maj+E</i>
Aérographe	<i>A</i>
Calligraphie (stylo-plume)	<i>K</i>
Clonage	<i>C</i>
Flou et netteté	<i>Maj+U</i>
Barbouiller	<i>S</i>
Éclaircissement et assombrissement	<i>Maj+D</i>
Désaturer	Aucun
Balance des couleurs	Aucun
Ajuste teinte et saturation	Aucun
Colorier	Aucun
Luminosité et contraste	Aucun
Seuil	Aucun
Niveaux de couleurs	Aucun
Ajuster les courbes de couleurs	Aucun
Postériser (réduire le nombre de couleurs)	Aucun
Siox – extraire le premier plan	Aucun
Aligner les calques, les objets	<i>Q</i>
Correcteur	<i>H</i>
Clonage en perspective	Aucun
Couleurs par défaut	<i>D</i>
Échanger les couleurs	<i>X</i>
Action GEGL	Aucun
Diminuer la première* valeur	<i>&lt;</i>

Activer l'outil	Raccourci
Diminuer la première valeur dix fois plus	<i>Ctrl</i> +<
Augmenter la première valeur	>
Augmenter la première valeur dix fois plus	<i>Ctrl</i> +>
Diminuer la deuxième valeur	[
Diminuer la deuxième valeur dix fois plus	<i>Ctrl</i> + [
Augmenter la deuxième valeur	]
Augmenter la deuxième valeur dix fois plus	<i>Ctrl</i> +]

\* Les « première valeur » et « deuxième valeur » mentionnées dans le tableau correspondent aux valeurs ajustables via une règlette dans la fenêtre *Options des outils*. Pour le pinceau, par exemple, la première valeur désigne l'opacité ; la deuxième, le facteur grossissant de la brosse. On peut, bien sûr, affecter des raccourcis pour les troisième et quatrième valeurs.

## Menu Fichier

Fonction	Raccourci
Nouveau	<i>Ctrl</i> +N
Créer>Depuis le presse-papiers	<i>Ctrl</i> +Maj+V
Ouvrir	<i>Ctrl</i> +O
Ouvrir en tant que calques	<i>Ctrl</i> +Alt+O
Enregistrer	<i>Ctrl</i> +S
Enregistrer sous	<i>Ctrl</i> +Maj+S
Exporter vers/Écraser	<i>Ctrl</i> +E
Exporter	<i>Ctrl</i> +Maj+E
Récemment ouverts	<i>Ctrl</i> +1, <i>Ctrl</i> +2 ... <i>Ctrl</i> +0
Fermer une image	<i>Ctrl</i> +W
Imprimer	<i>Ctrl</i> +P
Quitter	<i>Ctrl</i> +Q



## Menu Édition

Fonction	Raccourci
Annuler	<i>Ctrl+Z</i>
Refaire	<i>Ctrl+Y</i>
Annuler de force	<i>Maj+Ctrl+Z</i>
Refaire de force	<i>Maj+Ctrl+Y</i>
Couper	<i>Ctrl+X</i>
Copier	<i>Ctrl+C</i>
Copier visible	<i>Ctrl+Maj+C</i>
Coller	<i>Ctrl+V</i>
Coller comme une nouvelle image	<i>Ctrl+Maj+V</i>
Couper (nommé)	Aucun
Copier (nommé)	Aucun
Coller en nommant	Aucun
Effacer	<i>Suppr</i>
Remplir avec la couleur de premier plan (PP)	<i>Ctrl+ ,</i>
Remplir avec la couleur d'arrière-plan (AP)	<i>Ctrl+ .</i>
Remplir avec le motif	<i>Ctrl+ ;</i>

## Menu Sélection

Fonction	Raccourci
Tout sélectionner	<i>Ctrl+A</i>
Aucune	<i>Ctrl+Maj+A</i>
Inverser	<i>Ctrl+I</i>
Flottante	<i>Ctrl+Maj+L</i>
Par couleur (outil)	<i>Maj+O</i>

Fonction	Raccourci
Depuis le chemin	<i>Maj+V</i>
(Dés)Activer le masque rapide	<i>Maj+Q</i>

## Menu Affichage

Fonction	Raccourci
Zoom avant	<i>+</i>
Zoom arrière	<i>-</i>
Zoom un pour un (100 %)	<i>1</i>
Revenir au zoom	<i>`</i>
Ajuster l'image dans la fenêtre	<i>Ctrl+Maj+J</i>
Ajuster la fenêtre à l'image	<i>Ctrl+J</i>
Plein écran	<i>F11</i>
Afficher/Masquer la sélection	<i>Ctrl+T</i>
Afficher/Masquer les guides	<i>Ctrl+Maj+T</i>
Afficher/Masquer les règles	<i>Ctrl+Maj+R</i>

## Menu Image

Fonction	Raccourci
Dupliquer	<i>Ctrl+D</i>
Fusionner les calques visibles	<i>Ctrl+M</i>
Propriétés de l'image	<i>Alt+Entrée</i>

## Menu Calque

Les fonctions suivantes sont disponibles dans la fenêtre des calques.

Fonction	Raccourci
Ancrer le calque (la sélection sur le calque)	<i>Ctrl+H</i>
Dupliquer le calque	<i>Ctrl+Maj+D</i>
Nouveau calque	<i>Ctrl+Maj+N</i>
Pile : Sélectionner le calque précédent (juste au-dessus)	<i>Page Haut</i>
Pile : Sélectionner le calque suivant (juste au-dessous)	<i>Page Bas</i>
Pile : Sélectionner le calque du haut	<i>Début</i>
Pile : Sélectionner le calque du bas	<i>Fin</i>
Décalage	<i>Ctrl+Maj+O</i>
Alpha vers sélection	<i>Maj+Alt+Clic gauche</i> sur la vignette du calque

Gestion des masques	Raccourci
Afficher/Appliquer le masque	<i>Maj+Alt+Clic gauche</i> sur la vignette du masque
(Dés)activer le masque	<i>Ctrl+Clic gauche</i> sur la vignette du masque

## Fenêtres ancrables

Ouvrir et activer la fenêtre	Raccourci
Boîte à outils	<i>Ctrl+B</i>
Dégradés	<i>Ctrl+G</i>
Calques	<i>Ctrl+L</i>
Brosses	<i>Ctrl+Maj+B</i>
Motifs	<i>Ctrl+Maj+P</i>
Masquer les groupes de fenêtres	<i>Tabulation</i>

## Menu Filtres

Fonction	Raccourci
Répéter le dernier filtre (appliqué avec les mêmes paramètres)	<i>Ctrl+F</i>
Réafficher le dernier filtre (ouvre la fenêtre des paramètres)	<i>Ctrl+Maj+F</i>

## Aide

Fonction	Raccourci
Aide (ouvre le manuel dans le navigateur par défaut)	<i>F1</i>
Aide contextuelle (ouvre l'aide du prochain objet pointé à la souris)	<i>Maj+F1</i>

## À la molette de la souris

Si vous avez la chance de posséder une souris à deux molettes, n'hésitez pas à utiliser l'axe horizontal.

Fonction	Raccourci
Sélectionner la police suivante/précédente (outil de texte)	<i>Ctrl+Alt+Maj+Haut/Bas</i>
Sélectionner le dégradé suivant/précédent (quel que soit l'outil)	<i>Ctrl+Alt+Haut/Bas</i>
Sélectionner le motif suivant/précédent (quel que soit l'outil)	<i>Alt+Maj+Haut/Bas</i>
Sélectionner la brosse suivante/précédente (quel que soit l'outil)	<i>Ctrl+Maj+Haut/Bas</i>

Fonction	Raccourci
Déplacement de la vue d'un quart de fenêtre vers le haut/le bas de l'image (lorsque l'image est plus grande que la fenêtre)	<i>Haut/Bas</i>
Déplacement de la vue d'un quart de fenêtre vers la gauche/la droite de l'image	<i>Maj+Haut/Bas</i>
Zoom avant/arrière	<i>Ctrl+Haut/Bas</i>

## Aux flèches de direction

Fonction	Raccourci
Augmenter/Diminuer la première valeur de l'outil de 10 unités	<i>Alt+Haut/Bas</i>
Augmenter/Diminuer la première valeur de l'outil d'une unité	<i>Alt+Gauche/Droite</i>

Déplacement de la vue	Raccourci
Au bord haut/bas de l'image (lorsque l'image est plus grande que la fenêtre)	<i>Ctrl+Haut/Bas</i>
Au bord gauche/droit de l'image	<i>Ctrl+Gauche/Droite</i>
D'un quart de fenêtre vers le haut/le bas de l'image	<i>Maj+Haut/Bas</i>
D'un quart de fenêtre vers la gauche/la droite de l'image	<i>Maj+Gauche/Droite</i>
Vers le haut/le bas de l'image (déplacement fin)	<i>Haut/Bas</i>
Vers la gauche/la droite de l'image (déplacement fin)	<i>Gauche/Droite</i>

Les fonctions suivantes ne sont disponibles qu'après avoir activé l'un des outils de sélection ou l'outil *Déplacement* (pas de manière temporaire).

<b>Déplacement du calque, du chemin ou de la sélection</b>	<b>Raccourci</b>
De 10 pixels d'écran vers le haut/le bas de l'image	<i>Maj+Haut/Bas</i>
De 10 pixels d'écran vers la gauche/la droite de l'image	<i>Maj+Gauche/Droite</i>
D'un pixel d'image vers le haut/le bas de l'image (déplacement fin)	<i>Haut/Bas</i>
D'un pixel d'image vers la gauche/la droite de l'image (déplacement fin)	<i>Gauche/Droite</i>

annexe

# D



# Formats de fichiers reconnus par Gimp

Gimp permet de gérer un grand nombre de formats d'images, aussi bien en lecture (ouvrir un fichier) qu'en écriture (enregistrer). Dans la liste suivante, les formats marqués d'un (L) ne sont gérés qu'en lecture par Gimp, tandis que ceux indiqués par un (E) ne concernent que l'écriture.

## Les formats propres à Gimp

### XCF

C'est le format natif de Gimp pour les images. Il permet de conserver toutes les informations nécessaires au travail de l'image (hormis l'historique des modifications). Vous trouverez plus de précisions en fin de chapitre 2.

### Archives bzip et gzip

Elles correspondent au format XCF compressé par Gimp. Lorsqu'une image est ainsi compressée (et non par une autre application), les gestionnaires de fichiers peuvent quand même en afficher une vignette.



## XJT

Ce format compressé d'image est le pendant du XCF. Toutes les informations sont conservées. Cependant, chaque calque est compressé au format JPEG, ce qui entraîne une dégradation. Si vous souhaitez des images occupant moins de place, essayez plutôt le XCF compressé.

## Brosse Gimp

C'est le format pour les images dont la forme peut être utilisée par les outils de peinture (voir chapitre 8). Signalons qu'il existe trois types de brosses :

- les brosses classiques, créées à partir d'une seule image (extension `.gbr` ou `.gpb`) ;
- les brosses animées, formées à partir de plusieurs calques (chaque calque contenant l'une des positions de l'animation, extension `.gih`) ;
- les brosses créées depuis l'éditeur de brosses de Gimp, portant l'extension `*.vbr`. Attention, ce format est géré uniquement par l'éditeur de brosses.

## Motif Gimp

Ce format s'applique aux images apparaissant dans la fenêtre *Motifs*, qui sont utilisées par l'outil *Remplissage* (voir chapitre 8). Les fichiers portent l'extension `.pat`.

## Les formats vectoriels

N'étant pas un logiciel de dessin vectoriel, Gimp ne peut pas enregistrer d'images vectorielles. Cependant, il est capable d'en comprendre certains formats. Les images vectorielles sont converties en mode « points ». À l'ouverture, Gimp vous demande les dimensions souhaitées pour votre image. En effet, celle-ci n'est composée que de lignes et de courbes (donc,

d'équations mathématiques) ; elle n'a donc pas de dimensions et peut être grossie à l'infini, au contraire d'une image faite de points.

## SVG (L)

Ouvert et structuré (c'est un dérivé de XML), ce format est à privilégier lorsque vous importez des images vectorielles. Gimp est même capable de récupérer toutes les courbes dans des chemins. Une manière de manipuler une image vectorielle avec Gimp !

### À SAVOIR Export en SVG

Gimp sait malgré tout exporter des chemins au format SVG. Depuis la fenêtre des *Chemins*, faites un clic droit sur l'un des chemins, puis sélectionnez *Exporter le chemin*. Vous pouvez alors exporter uniquement le chemin sélectionné ou tous les chemins. Le choix vous est proposé en bas de la fenêtre d'export. Pensez à préciser vous-même l'extension `.svg`.

## PDF

Format standard, universellement admis pour la diffusion de la documentation.

### OUTIL Manipuler le format PDF

PdfTk est un ensemble d'outils permettant toutes sortes de manipulations sur vos fichiers PDF, dont la concaténation, la découpe en fichiers d'une page, etc.

▶ <http://www.accesspdf.com/pdftk/>

PDFJam est un autre ensemble d'outils proposant des fonctionnalités parfois différentes. Ces deux kits sont complémentaires.

▶ <http://www.warwick.ac.uk/go/pdfjam>

## PostScript et PostScript encapsulé

Ces deux formats, antérieurs au PDF, décrivent respectivement un document et une image en langage d'imprimante. Tout comme pour le PDF,

Gimp est capable d'ouvrir des documents PostScript (extension `.ps`) de plusieurs pages. À l'ouverture du fichier, vous choisissez lesquelles traiter dans Gimp. Le PostScript encapsulé (`.eps`) implique que son contenu soit une image. Lorsque Gimp enregistre une image dans l'un de ces deux formats, elle est inscrite en mode points et non vectoriel.

## Microsoft Windows Meta File (L)

Format vectoriel de Microsoft, très répandu dans la suite Office. Très à la mode, les « clip-arts » annihilent tout espoir de personnalité et d'originalité des documents qu'ils agrémentent.

## Les formats points

### Photoshop

Gimp lit et écrit le format de Photoshop (extension `.psd`).

### Paint Shop Pro (L)

Gimp lit les fichiers produits par le logiciel de Jasc (extension `.psp`).

### JPEG

Ce format compressé d'images en altère le contenu.

### PNG

Format à compression non destructive.

## GIF

Format d'image compressée, limitée à 256 couleurs ou aux niveaux de gris. Il ne peut contenir qu'un seul niveau de transparence. Par ailleurs, il s'applique aussi aux animations constituées de plusieurs images. Gimp permet de les enregistrer : chacune des images est alors un calque, dont le nom comporte la durée de chaque image (exprimée en millièmes de secondes).

## Art ASCII (E)

Gimp convertit les points de votre image en caractères, suivant leur intensité.

## Tableau HTML (E)

Chaque point de l'image est converti en cellule d'un tableau HTML. Le fichier engendré peut ensuite être visionné par votre navigateur. Attention, les images volumineuses sont à proscrire.

## Icônes Microsoft Windows

Ce format est utilisé principalement par les icônes sous Windows avec la fameuse extension `*.ico`.

## Pixmap X et Bitmap X

Ces deux formats sont très utilisés en environnement Unix, notamment pour les icônes et les curseurs de souris. Directement intégrable dans un programme en C, les pixmaps (extension `.xpm`) peuvent contenir jusqu'à 16 millions de couleurs, alors que les bitmaps (extension `.xbm`) n'en ont que deux (littéralement, *bitmap* signifie « carte de bits », donc de valeurs binaires).

## Tiff

Le Tiff est un conteneur plus qu'un format. À noter qu'il peut contenir des chemins réalisés dans Gimp et utilisables dans Scribus, telle la forme de contour pour l'habillage.

## Windows BMP

Ce format d'image assez basique produit des fichiers lourds, même en utilisant la compression RLE (*Run-Length Encoding*). Mais le contenu n'est pas dégradé. On le rencontre très rarement sur le Web, même si les navigateurs sont capables de l'afficher.

