

Avant-propos

Depuis longtemps, Photoshop est la référence en matière de création graphique en deux dimensions. Aujourd'hui encore, il a la faveur des professionnels, ainsi que du grand public, qui l'associe immanquablement à la retouche photographique. Cependant, le tarif de sa licence le place théoriquement hors de portée de la bourse d'un particulier. Théoriquement, parce qu'il est si facile de se le procurer gratuitement et illégalement...

Il est fort dommage de se mettre hors-la-loi pour exercer une activité artistique pourtant fort louable. C'est d'autant plus regrettable qu'il existe aujourd'hui un logiciel libre de qualité comparable à celle de Photoshop. En effet, l'avènement de la version 2 de Gimp a enfin rendu cette comparaison possible. La nécessité d'utiliser Photoshop ne se justifie plus qu'en de rares exceptions sur le plan technique. Sur le plan sentimental, c'est une autre histoire...

Gimp vous permet désormais d'utiliser un logiciel performant en toute légalité. En effet, étant libre (plus précisément, il est couvert par la licence GPL), il est disponible sur Internet sans coût supplémentaire, peut s'utiliser à l'envi et être copié pour votre entourage...

En plus d'être performant, il est entièrement personnalisable. Si le premier contact ne vous convainc pas pour des raisons d'esthétisme ou d'habitudes difficiles à changer, n'abandonnez pas tout de suite ! Comme d'autres logiciels libres (le navigateur web Firefox, par exemple), Gimp est si souplement conçu qu'il peut s'adapter totalement à l'utilisateur. Pour preuve, je l'utilise sur mon PC portable dont la résolution maximale de l'écran est 800 × 480. Bien sûr, l'environnement n'est pas agencé de la même manière que sur un écran 20 pouces. Ainsi, votre Gimp ne ressem-

blera pas à celui de votre voisin ; il sera aménagé selon vos goûts, vos besoins. Une telle souplesse n'est sans doute pas étrangère à son succès.

Si vous aviez essayé ce logiciel au temps de sa version 1 et aviez été déçu, n'hésitez pas à tester la version 2, incomparable, en particulier au niveau de la souplesse de son interface graphique.

Gimp est un logiciel libre entièrement basé sur la contribution de ses utilisateurs. Il évolue donc très vite, sans doute plus vite que Photoshop. La future version 3.0 s'annonce comme une révolution puisque qu'elle devrait intégrer entièrement le nouveau moteur GEGL (*Generic Graphics Library* ou bibliothèque générique d'outils graphiques) et avec lui, *enfin*, la gestion de la quadrichromie ! D'ici là, les probables versions 2.8 et 2.10 devraient apporter l'édition non destructive, un nouveau mode de projection (grâce auquel on aura en temps réel un rendu de l'image résultant de son aplatissement), ainsi que les calques de fonctions. Ces derniers, déjà présents dans Photoshop, permettent d'empiler des applications d'outils que l'on pourra ensuite déplacer dans la pile, cacher ou finalement supprimer. Par exemple, sur une photo en arrière-plan, j'ajoute un calque portant la fonction *Colorier*, ainsi qu'un calque appliquant un filtre de flou gaussien. Non seulement je pourrai inverser l'ordre d'application de ces outils, mais ils pourront aussi être annulés un par un, temporairement ou définitivement. Je pourrai alors aussi modifier leurs paramètres, sans avoir à défaire et refaire la succession d'opérations effectuées depuis.

Le libre marque un point sur Photoshop et le logiciel propriétaire en général : vous pouvez essayer la version en cours de développement avant sa sortie et proposer vous-même des idées, des améliorations à apporter. Il n'est nul besoin d'être développeur : tout utilisateur peut apporter sa pierre à l'édifice.

Au menu des principales nouveautés de Gimp 2.6, tout d'abord l'interface : la boîte à outils perd son caractère central de l'application. Désormais, une fenêtre d'image est ouverte en permanence et porte une unique barre de menus, regroupant ceux déjà présents dans la fenêtre d'image de la version précédente et ceux de la boîte à outils.

Par ailleurs, une première intégration partielle de GEGL permet déjà d'utiliser certaines opérations sur les couleurs proposées par ce moteur, mais la gestion reste pour l'instant en 8 bits. La sélection à main levée évolue et

propose désormais une variante polygonale suivant que vous pressez ou non le bouton de la souris. Quant au texte, saisi avec l'outil adéquat, il est inscrit dans un cadre redimensionnable au moyen de poignées, comme pour la sélection.

Structure de l'ouvrage

Le **premier chapitre** fait les présentations avec Gimp et plus généralement les logiciels libres. Suit l'installation sur les trois plates-formes les plus courantes que sont Linux, Windows et Mac OS X et le détail du premier démarrage.

Le **deuxième chapitre** présente l'interface : le menu principal, le menu de l'image, les boîtes de dialogue que vous pouvez arranger à votre convenance en les groupant. Les formats de fichiers usuels, et plus particulièrement le XCF propre à Gimp, sont également abordés.

Le **troisième chapitre** pose les bases de l'utilisation de Gimp : ouvrir, enregistrer un fichier, redimensionner une image ainsi que les outils de zoom et de déplacement. Si vous n'avez jamais utilisé de logiciel de création graphique, ce chapitre est un passage obligatoire. Si vous êtes habitué à Photoshop, il vous permettra de vous familiariser plus rapidement avec votre nouvel outil.

Le **quatrième chapitre** aborde les calques, fonctionnalité désormais omniprésente dans le monde de l'imagerie. Se passer des calques ne pourra que vous faire perdre du temps et de l'énergie.

Le **cinquième chapitre** vous apprendra à maîtriser les outils de sélection de base : sélection de forme géométrique ou libre, par zone. La sélection peut ensuite subir divers traitements : augmentation, réduction, atténuation, retouche ponctuelle, rotation, cisaillement, perspective, étirement, etc.

Le **sixième chapitre** débute par une explication sur les modèles colorimétriques utilisés dans Gimp. Nous apprendrons ensuite comment manipuler les couleurs : modifier la balance, le contraste, ajuster les niveaux, utiliser des filtres, etc.

Le **septième chapitre** présente les outils de peinture. Si le pinceau ou les outils similaires nécessitent des talents d'artiste pour servir à créer une œuvre à partir de rien, d'autres usages les rendent accessibles à tous, pour de petites retouches, par exemple. N'oublions pas l'outil de clonage, qui permet de dupliquer certaines parties d'une image pour les peindre ailleurs.

Le **huitième chapitre** revient sur les calques et présente des usages avancés comme les masques qui permettent de cacher une partie d'un calque. Sont abordés également les outils de transformation pour déformer calques et sélections. Enfin, nous expliquons ici comment insérer du texte dans vos compositions au moyen de calques spéciaux permettant la modification ultérieure de votre prose.

Le **neuvième chapitre** propose dix cas pratiques mettant en œuvre et combinant certaines techniques apprises dans les précédents chapitres.

Liste des tutoriels

Dès le chapitre 4, nous vous proposons de pratiquer par vous-même, soit pour comprendre une fonctionnalité, soit pour réaliser une œuvre partielle ou complète. Voici la liste des tutoriels disséminés tout au long de cet ouvrage.

- Figures 4-12 à 4-17 : utiliser les calques pour mettre en évidence un élément d'une photo.
- Figures 5-4 et 5-5 : sélectionner et remplir une zone rectangulaire.
- Figures 5-12 à 5-15 et 5-27 : créer un effet de vision à travers des jumelles (1^{re} partie).
- Figures 5-16 et 5-17 : sélection contiguë sur un dégradé linéaire.
- Figures 5-20 et 5-21 : détourner une silhouette avec les ciseaux intelligents.
- Figures 5-22 à 5-26 : extraction d'un élément de premier plan
- Figures 5-32 à 5-36 : créer un cadre flou avec une sélection de type rectangle arrondi.

- Figure 6-32 : améliorer le rendu d'une photo grâce à la balance des blancs et les modes de fusion des calques.
- Figures 7-12 et 7-13 : création et utilisation d'une brosse temporaire via le Presse-papiers.
- Figures 7-14 et 7-15 : créer une brosse permanente à partir d'une sélection.
- Figures 7-20 à 7-22 : dessin d'une sélection grâce au masque rapide.
- Figure 7-23 : tracer des lignes avec les outils de peinture.
- Figures 7-24 à 7-26 : tracer un trait le long d'une sélection.
- Figure 7-32 : tracer un premier dégradé.
- Figure 7-41 et 7-42 : tracer un dégradé de forme quelconque.
- Figures 7-44 à 7-46 : premiers pas avec l'outil *Cloner*.
- Figures 7-48 et 7-49 : faire disparaître des traces de roues dans la neige.
- Figures 8-3 à 8-5 : créer un masque de calque avec un dégradé.
- Figures 8-6 à 8-8 : créer un effet de vision à travers des jumelles (2^e partie), la vue devient mobile.
- Figures 8-11 à 8-13 : rotation du contenu d'une sélection.
- Figures 8-14 et 8-15 : étirer et rétrécir un calque.
- Figures 8-16 et 8-17 : cisailer un calque.
- Figures 8-18 à 8-20 : incruster un logo dans une paroi rocheuse grâce à l'outil *Perspective* et le filtre de repoussage.
- Figures 8-22 et 8-23 : découper une image en plusieurs sous-images grâce au massicot.
- Figures 8-24 à 8-29 : mettre en valeur un sujet grâce au flou cinétique de zoom et les masques de calques.
- Figures 8-30 à 8-34 : créer un panneau en bois grâce aux calques de texte.
- Figures 8-36 à 8-38 : créer une sélection à partir des contours d'un texte.
- Figures 9-1 à 9-5 : préparer une photo pour le Web ou pour envoi par e-mail.
- Figures 9-6 à 9-18 : retraiter une photo pour lui donner un rendu dessiné.
- Figures 9-19 à 9-28 : tracer une bordure « déchirée ».

- Figures 9-29 à 9-34 : cacher du texte dans une photo et le retrouver ensuite (analogie avec l'encre sympathique).
- Figures 9-35 et 9-36 : raviver les couleurs d'une photo sombre en une minute.
- Figures 9-37 à 9-49: réaliser un montage photo complet.
- Figures 9-50 à 9-55 : corriger une photo partiellement sous-exposée.
- Figures 9-56 à 9-58 : flouter une partie d'une photo.
- Figures 9-59 à 9-66 : jouer avec le texte.
- Figures 9-67 à 9-71 : créer un effet de maquette.

AU-DELÀ DE CET OUVRAGE **Notions mises de côté**

Certaines notions ont été volontairement occultées car cet ouvrage s'adresse surtout aux débutants et il aurait été présomptueux de vouloir essayer de parler de tout en si peu de pages.

Les chemins (ou courbes de Bézier) sont effleurés plusieurs fois mais sans approfondissement. Retrouvez un aperçu des commandes liées à cet outil dans le tutoriel *Tracer un dégradé de forme quelconque* au chapitre 7.

Les filtres et Scripts-Fu permettent d'appliquer toutes sortes d'effets sur vos compositions. Généralement, ils ne s'appliquent qu'à un calque. Certains filtres et Scripts-Fu sont utilisés dans des tutoriels ou simplement cités, mais aucune liste exhaustive n'est donnée, ne serait-ce qu'en raison de la possibilité d'étendre vous-même cette liste dans des proportions considérables. Cependant, deux exemples sont proposés à l'annexe F.

L'usage professionnel de Gimp (notamment, l'impression et le Web) n'a pas été abordé car il me semble hors sujet ici.

Vous trouverez dans l'annexe B un ensemble de liens vers des documentations sur le Web qui vous permettront d'aller plus loin. Je vous conseille également le livre *Gimp 2 efficace* de Cédric Gémy.

 C. Gémy, *Gimp 2 efficace*, Eyrolles 2008.

Ressources

Vous pouvez télécharger toutes les photos et images utilisées dans cet ouvrage soit sur le site des éditions Eyrolles, soit depuis mon site web. J'y attends également vos commentaires !

- <http://www.editions-eyrolles.com/>
- <http://gabian-libre.org/gimp/>

Vous trouverez également sur mon blog les dates des conférences et démonstrations que je propose dans le cadre de mes activités associatives pour l'Axul et l'Aful.

Remerciements

Comme de nombreux auteurs d'ouvrages chez Eyrolles, je dois beaucoup à Muriel Shan Sei Fan et Karine Joly pour leurs qualités relationnelles, leur confiance, leur patience. Merci également à Matthieu, Anne-Lise, Aurélie et Gaël pour la minutieuse assurance qualité de cette quatrième édition, ainsi qu'à Sophie, Éлиза et Anne, qui ont contribué aux éditions précédentes. Merci à mon entourage qui m'a supporté, encouragé, mis une gentille pression et donné des idées, parfois involontairement. Merci à l'Équitable café, lieu incontournable de la vie associative marseillaise, où je montre régulièrement les bienfaits de Gimp. Merci à tous ceux qui animent cet endroit.

Surtout, merci aux développeurs et à tous les utilisateurs qui ont permis que Gimp devienne aujourd'hui un outil de référence au même titre que Firefox, Thunderbird et OpenOffice.org. Merci pour ce logiciel avec lequel je prends toujours autant de plaisir.

Dimitri Robert

<http://gabian-libre.org/>