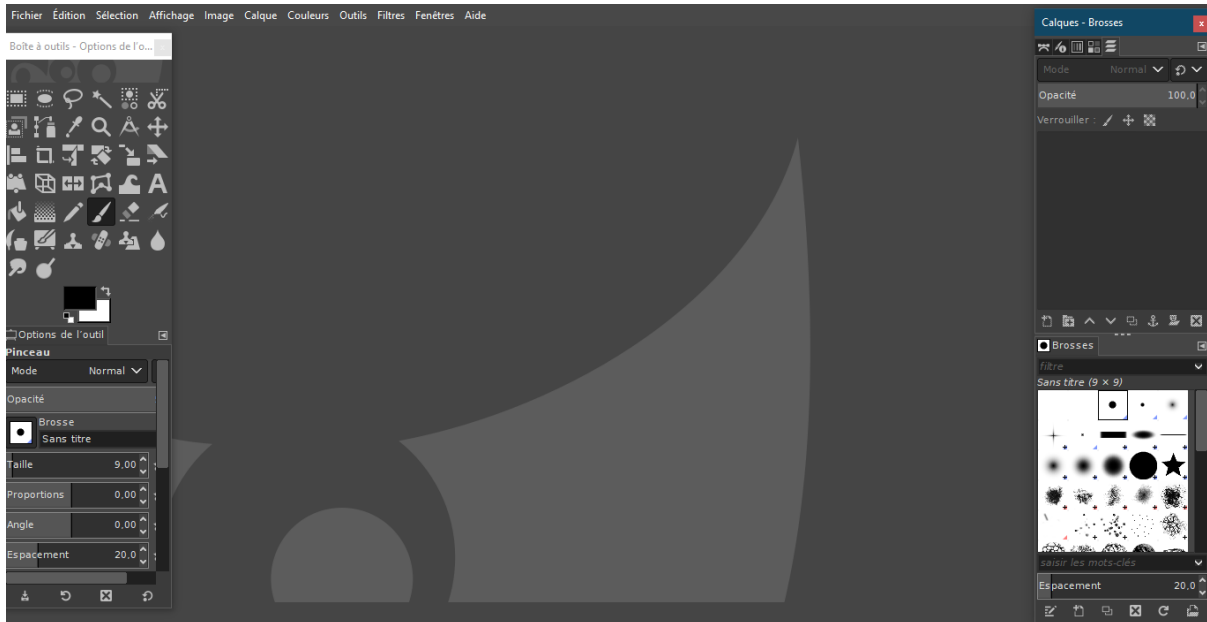


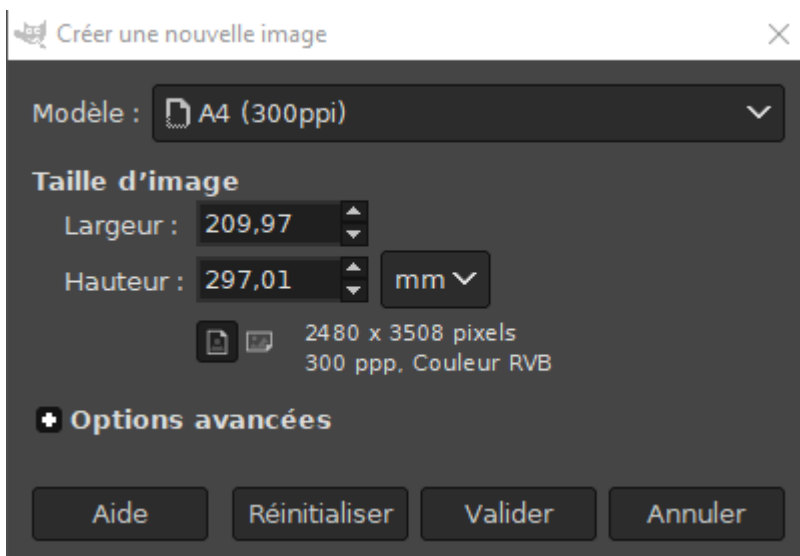
Découvrons GIMP

Ceci est un tutoriel, dédié à la découverte du logiciel GIMP. GIMP 2 est un logiciel de retouche photo, mais aussi de dessin. C'est cette partie qui nous intéresse. Découvrons ensemble les outils les plus simples, qui vous permettront de réaliser des dessins numériques.

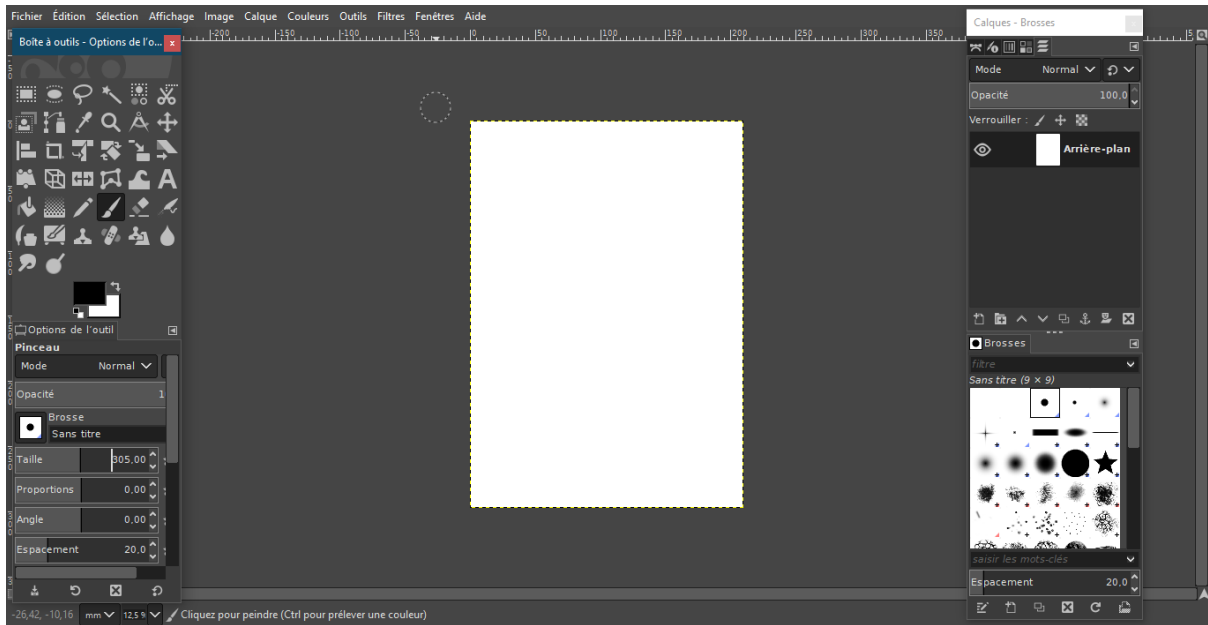


Voici l'interface de GIMP. Comme vous pouvez le voir, de nombreuses fonctionnalités s'offrent à vous. Nous allons faire un petit tour des bases.

Commençons par créer une nouvelle image, de format A4. Rendez-vous dans Fichier -> Nouvelle Image. Cette petite boîte s'ouvrira alors :



Sélectionnez un modèle A4 pour commencer, le logiciel vous donnera automatiquement une image au format A4. Ensuite, sous les encadrés « Largeur et Hauteur », vous pouvez choisir de la placer en format portrait (debout), ou paysage (couché). Ici, ce sera un portrait. Inutile de vous aventurer dans les options avancées...

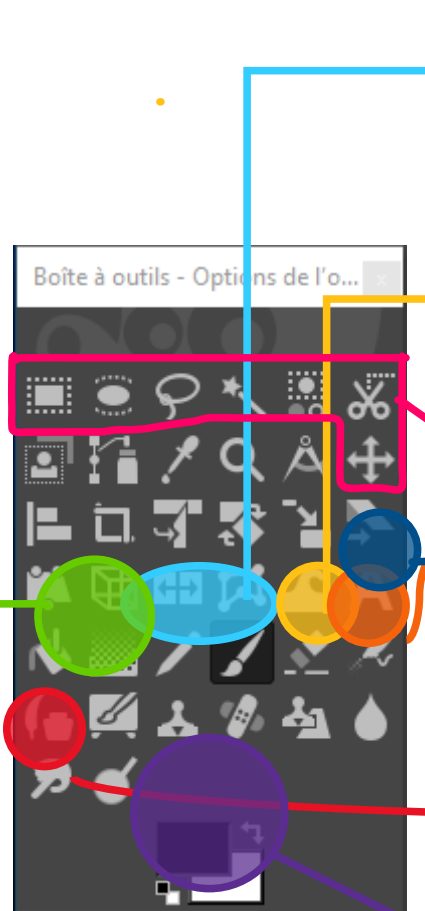


Votre nouveau dessin est maintenant prêt. Apprenons donc à remplir cette feuille blanche !

I. Boîte à outils.

1. Outils utiles pour dessiner.

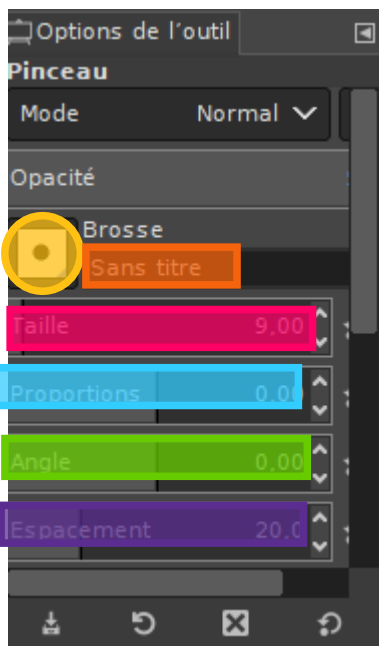
La boîte à outils s'ouvre de base, lors du premier lancement du logiciel, et lors des suivants. Il s'agit en fait d'un raccourci dans lequel vous trouverez tout ce qui vous est nécessaire pour réaliser un dessin numérique :



The image shows a screenshot of the GIMP toolbox window, titled "Boîte à outils - Options de l'o...". The toolbox contains various icons for drawing and editing. A pink rectangle highlights a group of tools including the brush, eraser, and airbrush. Colored circles are placed around the toolbox, with lines connecting them to numbered text blocks on the right. The circles are: a blue circle at the top left, a yellow circle, an orange circle, a pink circle, a green circle, a red circle, a purple circle, and a dark blue circle at the bottom.

- 1. **Le Pinceau et le crayon** : Ce sont les outils les plus importants de votre panel. C'est eux qui vont vous permettre de créer le trait ou la couleur, qui seront la base de votre dessin. Le pinceau est bien plus utile, puisqu'il a un tracé plus lisse.
- 2. **La gomme** : Elle permet simplement d'effacer un élément indésirable de votre dessin.
- 3. **L'aérographe** : L'aérographe permet de mettre de la couleur, mais de manière plus souple qu'avec le pinceau. En effet, l'opacité de l'aérographe est amoindrie.
- 4. **Les outils de découpage et de sélection** : Divers outils, qui permettent de sélectionner, et découper un élément de votre dessin, de diverses manières.
- 5. **Les outils de remplissage** : Outils qui permettent de colorier rapidement, avec une couleur pleine, ou avec un dégradé. Ces outils ont besoin d'une sélection pour fonctionner.
- 6. **Les outils de flou et de barbouillage** : Outils qui permettent de lisser votre dessin. Le flou brouille une zone, alors que l'outil de barbouillage fonctionne comme le pinceau, en mélangeant les couleurs ou les traits.
- 7. **Les couleurs** : Palette de couleur de GIMP. Vous pouvez sélectionner deux couleurs grâce aux réglages de la palette, et utiliser ces deux couleurs avec les outils du logiciel. En général, vous n'avez besoin que de la première, mais la seconde est parfois utile lorsque l'on crée un nouveau calque, ou lorsque l'on utilise l'outil de dégradé, par exemple.
- 8. **Outil texte** : Cette fonctionnalité vous permet de créer un texte, dans un encadré créé au préalable. GIMP propose toutes les fonctionnalités basiques d'un logiciel de traitement de texte, et encore plus quand on sait bidouiller les calques.

2. Options de l'outil



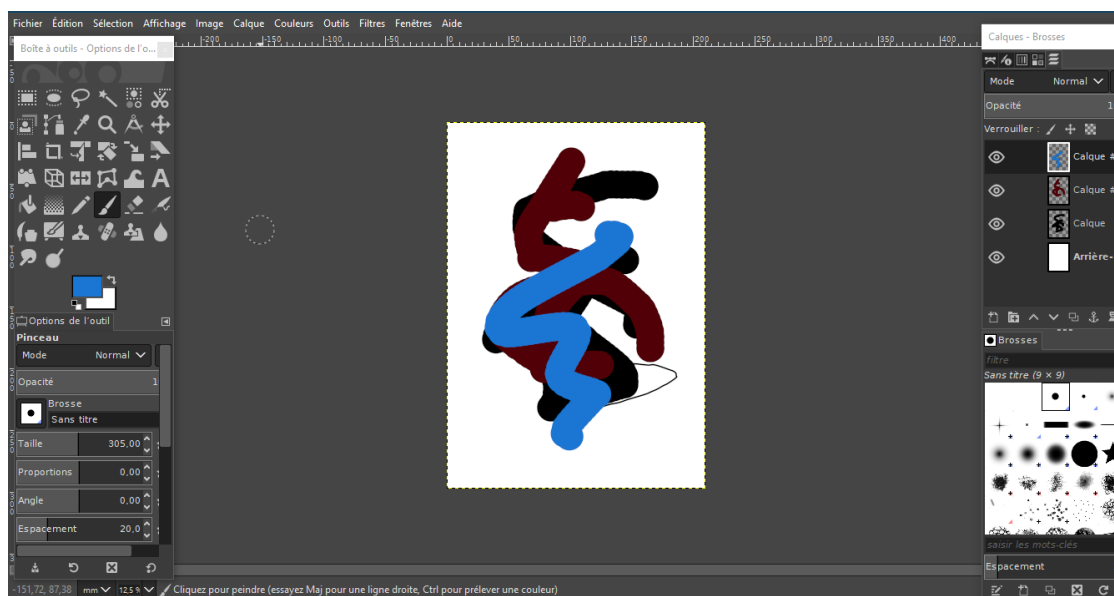
C'est là que les choses se corsent légèrement. En effet, lorsque vous utilisez un outil, vous l'utilisez dans sa version basique. C'est là que les options d'outils entrent en scène.

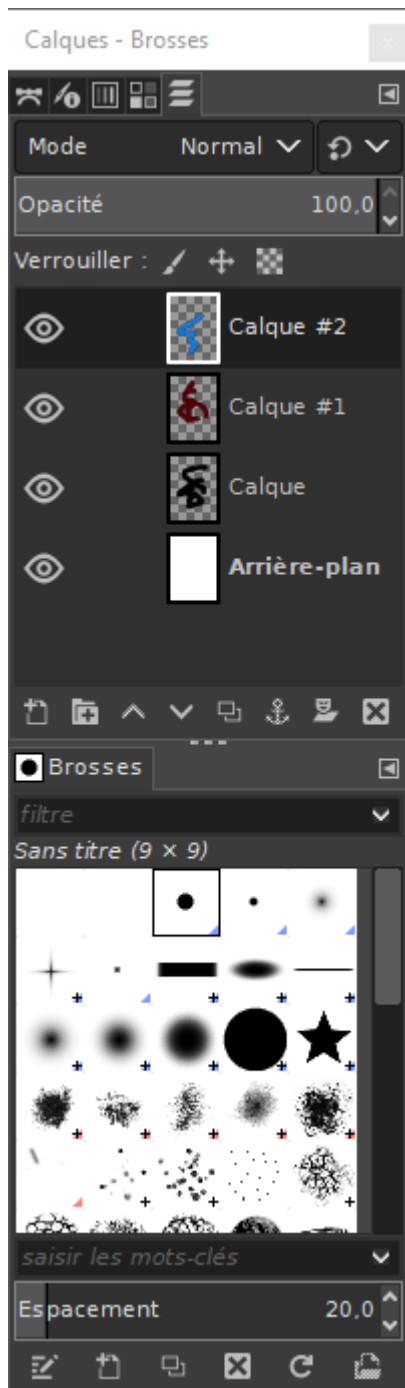
Ici, vous pouvez modifier toutes les options d'un outil. Ici, par exemple, le pinceau. Le pinceau, comme beaucoup d'autres outils, s'utilise avec une brosse. Ainsi, vous pouvez en modifier la forme, le nom, la taille, les proportions, l'angle ou encore l'espacement. Chaque outil à ses propres options, dans lesquelles il ne tient qu'à vous de farfouiller !

II : Calques, et autres fenêtres.

Les fenêtres qui s'ouvrent de base avec GIMP sont de loin les plus utiles, et celles dont vous ne devez pas vous séparer pour réaliser un dessin sans difficultés. En effet, ces fenêtres ne sont pas fixes, et, comme dit plus haut, sont des raccourcis utiles. Il y a, donc, la boîte à outils, et leurs options, mais également deux autres fenêtres utiles épinglées :

Celle du bas est un encadré des différentes brosses utilisables. On la retrouve aussi dans les options d'outils. En revanche, celle juste au-dessus est bien plus intéressante...

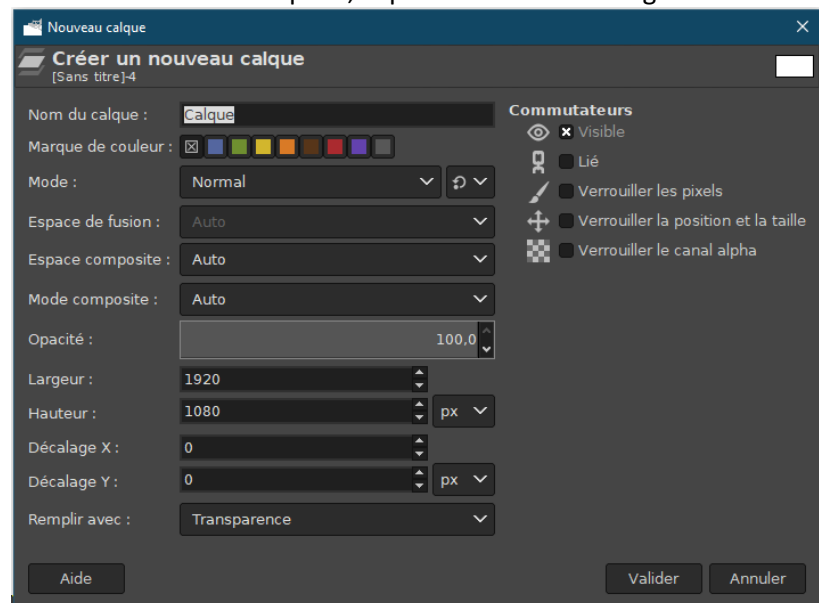




C'est là qu'intervient, donc, la fenêtre des calques. Comme vous pouvez le voir, on peut réaliser un dessin avec plusieurs couches. Ce qui est très pratique lorsque l'on veut rajouter des détails sur son dessin.

On crée alors un nouveau calque, sur lesquels on incorpore ces fameux détails. Ainsi, lorsque l'on dessine, par exemple, un personnage, on peut séparer sa base, de ses traits, de sa couleur et de ses finitions.

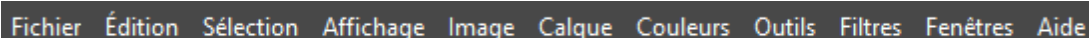
Créer un nouveau calque est facile. Il existe trois façons de procéder : l'onglet « Calques » dans la barre d'onglets, où il suffit de faire « Nouveau Calque », la petite icône en bas à gauche de la



fenêtre des calques, ou encore le raccourci clavier Maj+Ctrl+N .

Lorsque vous voulez créer un nouveau calque, cette interface apparaît, vous proposant alors toutes les options de création de nouveau calque, dont les plus utiles : son nom, sa largeur, sa hauteur, et, surtout, son remplissage, qui détermine si votre calque a un fond, et, si oui, sa couleur, ou s'il est au contraire transparent. Le reste n'est pas utile, ou modifiable par la suite.

III Barre d'onglets.



Fichier Édition Sélection Affichage Image Calque Couleurs Outils Filtres Fenêtres Aide

C'est dans cette barre que vous trouverez les options de bases, aussi bien pour modifier votre dessin, que pour modifier l'interface du logiciel.

- **Fichier** : Vous permet de créer, sauvegarder, ou charger un projet, mais aussi de l'exporter, ou de l'imprimer.
- **Édition** : Il s'agit de l'onglet où vous retrouverez toutes les options de coupage/collage, mais aussi les retours arrière ou les retours avant.
- **Sélection** : Propose de modifier la manière de sélectionner un élément de votre dessin, ou de modifier une sélection.
- **Affichage** : Permet de modifier la façon dont l'image est affichée.
- **Image** : Cet onglet permet de modifier la structure de l'image, comme sa taille ou son angle par exemple.
- **Calque** : c'est là que l'on retrouve les options de modification, ou création d'un calque, ainsi que d'autres, comme la duplication, par exemple, que l'on retrouve dans sa fenêtre.
- **Couleurs** : De nombreuses options qui vont vous permettre de jouer avec les couleurs de votre dessin, comme le niveau, l'inversion des couleurs, la luminosité et les contrastes, par exemple.
- **Outils** : Il s'agit ni plus ni moins que de la boîte à outils...
- **Filtres** : Vous permet de jouer avec l'apparence de votre dessin, comme le rendre flou, ou encore le distordre, si la perspective ne vous convient pas.
- **Fenêtres** : c'est là que vous retrouverez toutes les fenêtres dont nous parlions précédemment, mais d'autres encore, ce qui crée des raccourcis directement sur l'interface principale du logiciel
- **Aide** : à consulter en cas de blocage

Nous avons fait le tour de ce qu'il y avait de plus basique et de plus simple dans le logiciel GIMP 2, pour vous permettre de débiter dans le dessin numérique ! Il ne tient plus qu'à vous de vous exercer, et de découvrir plus en profondeur ce logiciel.