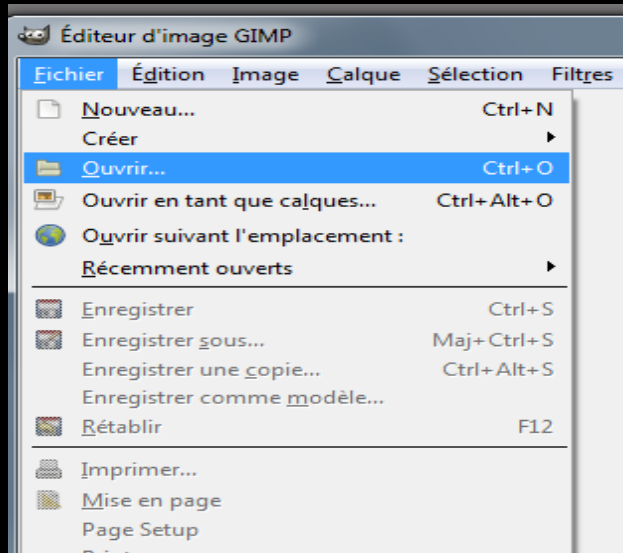


INITIATION
AU LOGICIEL DE
PHOTOMONTAGE
GIMP

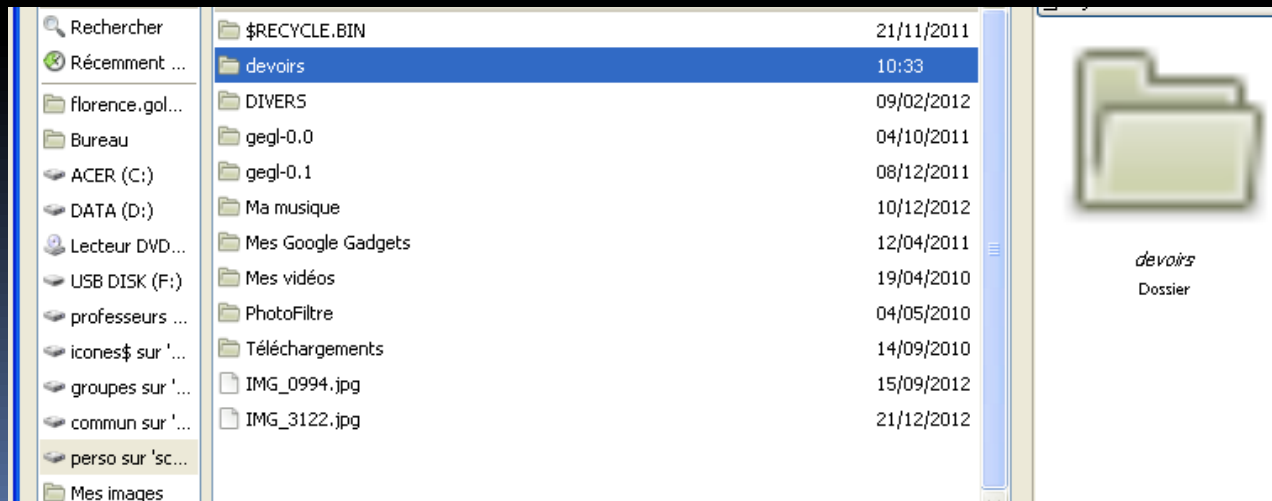
OUVRIR UNE IMAGE ENREGISTREE DANS TON REPERTOIRE



1- Commence par ouvrir Gimp : (recherche l'icône suivante dans « *programmes* » ou sur le « *Bureau* » : ).

2- Clique ensuite sur « *fichier* », puis « *ouvrir* »: une fenêtre apparaît .

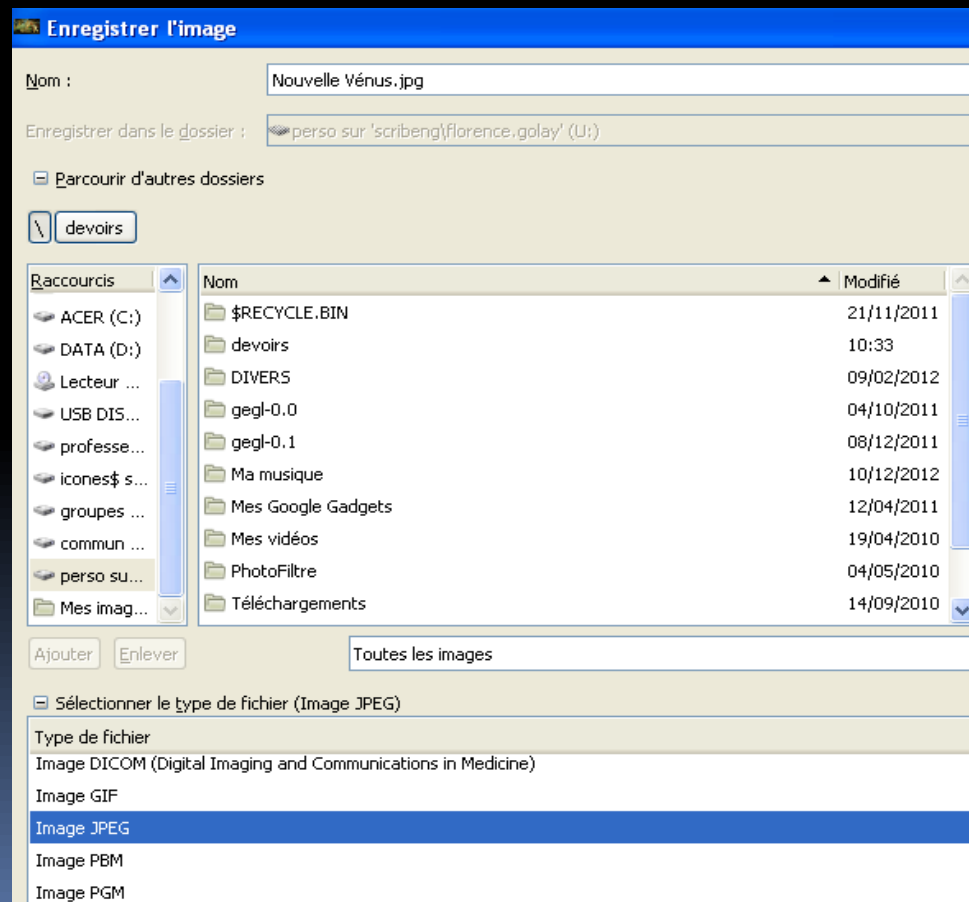
3- Choisis une image déjà enregistrée dans ton répertoire personnel ; **attention il n'est pas possible d'ouvrir une image directement depuis Internet.**



ENREGISTRER UNE IMAGE

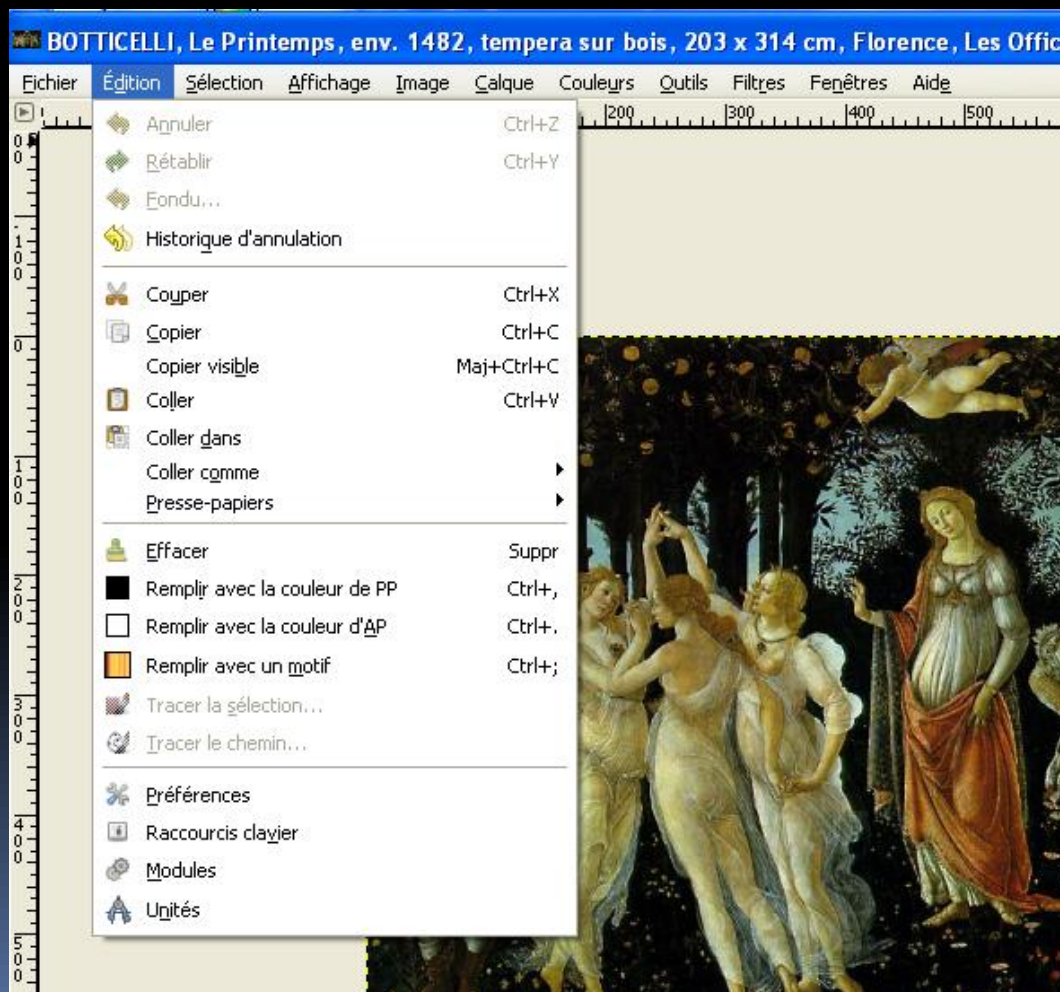
Aussitôt qu'elle est ouverte, **enregistre ton image sous un nouveau nom**, au **format JPG** et **classe-la dans un dossier** où tu la retrouveras facilement. Pense ensuite à sauvegarder régulièrement les différentes étapes de ton travail.

Quand l'image a été enregistrée une fois, on peut, plus simplement, enregistrer les modifications en appuyant **simultanément** sur les touches « ctrl » et « S ».



DECOUVRIR LA BARRE DES TÂCHES

Comme dans d'autres logiciels que tu connais déjà, tu trouveras dans la « *barre des tâches* » différentes rubriques. Il te suffira de cliquer sur un nom pour ouvrir une fenêtre qui te proposera plusieurs opérations.



DECOUVRIR LA FENÊTRE DES OUTILS

1- On trouve dans cette zone les icônes des différents outils qui te seront utiles pour travailler tes images.

1 

2- On peut d'ici contrôler les couleurs:

- la couleur en haut à gauche est celle du *premier plan* (PP), celle avec laquelle on dessine (ici, le noir)
- la couleur en bas à droite est celle d'*arrière-plan* (AP), celle qui apparaît quand on gomme (ici, le blanc)
- la double flèche blanche te permet d'inverser les couleurs des premier et arrière-plans.



LES OUTILS DE SELECTION

La sélection consiste à séparer l'image en deux parties; l'une est active, et peut être travaillée; l'autre est neutre et toute opération sera impossible à l'intérieur de celle-ci.

La limite entre les deux est marquée par un pointillé clignotant. La sélection peut être copiée (copier-coller) ou déplacée.



Il y a sept outils de sélection, chacun a ses avantages suivant l'image à sélectionner.

Voici les différents outils de sélections et leurs fonctions :

- s'il s'agit de formes géométriques : l'outil 1 permet de sélectionner des formes rectangulaires, et l'outil 2 des formes elliptiques.

- si tu veux sélectionner une forme dessinée à main levée, selon le parcours de la souris, utilise l'outil 3, le lasso.



- pour sélectionner des formes selon leur couleur : l'outil 4, la baguette magique permet de sélectionner une zone en fonction des ses couleurs et le 5 sélectionne des régions de couleurs similaires.

- pour sélectionner une figure complexe dans une image, utilise l'outil 6, les ciseaux intelligents. C'est celui que tu utiliseras le plus souvent car il te permettra de sélectionner une forme en utilisant la reconnaissance automatique des bords, par plusieurs clics de la souris autour de la forme choisie ; l'outil 7 permet lui aussi de sélectionner une forme en créant des points d'ancrage tout autour de celle-ci, par plusieurs clics avec la souris.

Un conseil : Pour mieux distinguer les contours de ta forme, si elle est trop petite, pense à utiliser la loupe (outil 8) qui te permettra de la grossir.

LA SÉLECTION AVEC LES CISEAUX INTELLIGENTS



Clique tout autour de ta forme et, à la fin de ta sélection, referme ta forme en cliquant à nouveau sur le 1^{er} point par lequel tu avais commencé (choisis au départ un point que tu retrouveras facilement).



1^{er} et dernier point de la sélection



Clique à l'intérieur de la forme lorsque tu as terminé ta sélection

Enfin, valide ta forme en cliquant dans le centre de la zone définie.

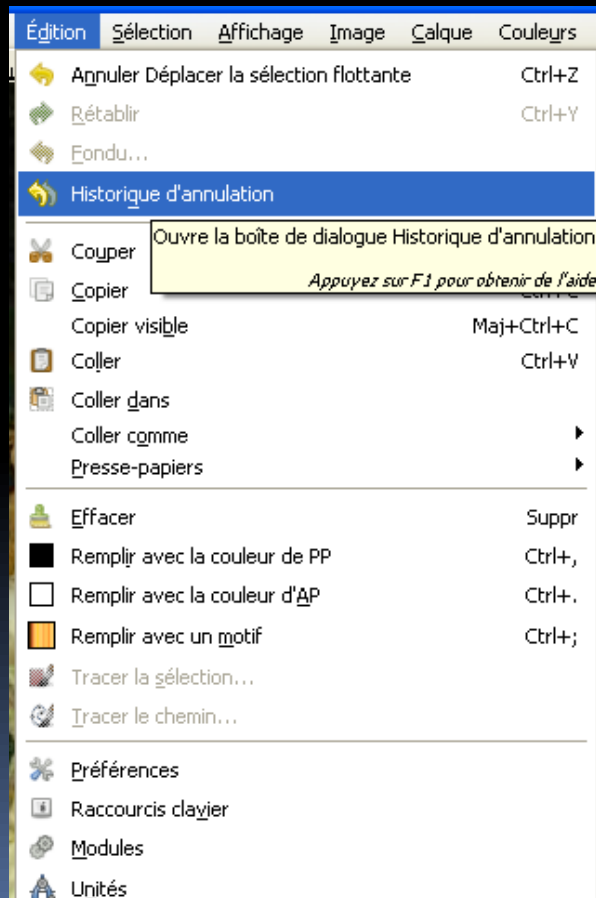
A ce moment la forme apparaît en pointillés.

QUE FAIRE EN CAS D'ERREUR ?

Lorsque tu fais une erreur et que vous veux annuler ta dernière opération, tape sur « *Echap* » ou, dans « *Edition* », clique sur « *Annuler* ».

Si tu veux revenir encore plus en arrière dans tes opérations, ouvre « *l'Historique d'annulation* » (1) dans « *Fichier* » et reviens à une opération précédente en cliquant avec la souris (2) sur celle-ci.

1 

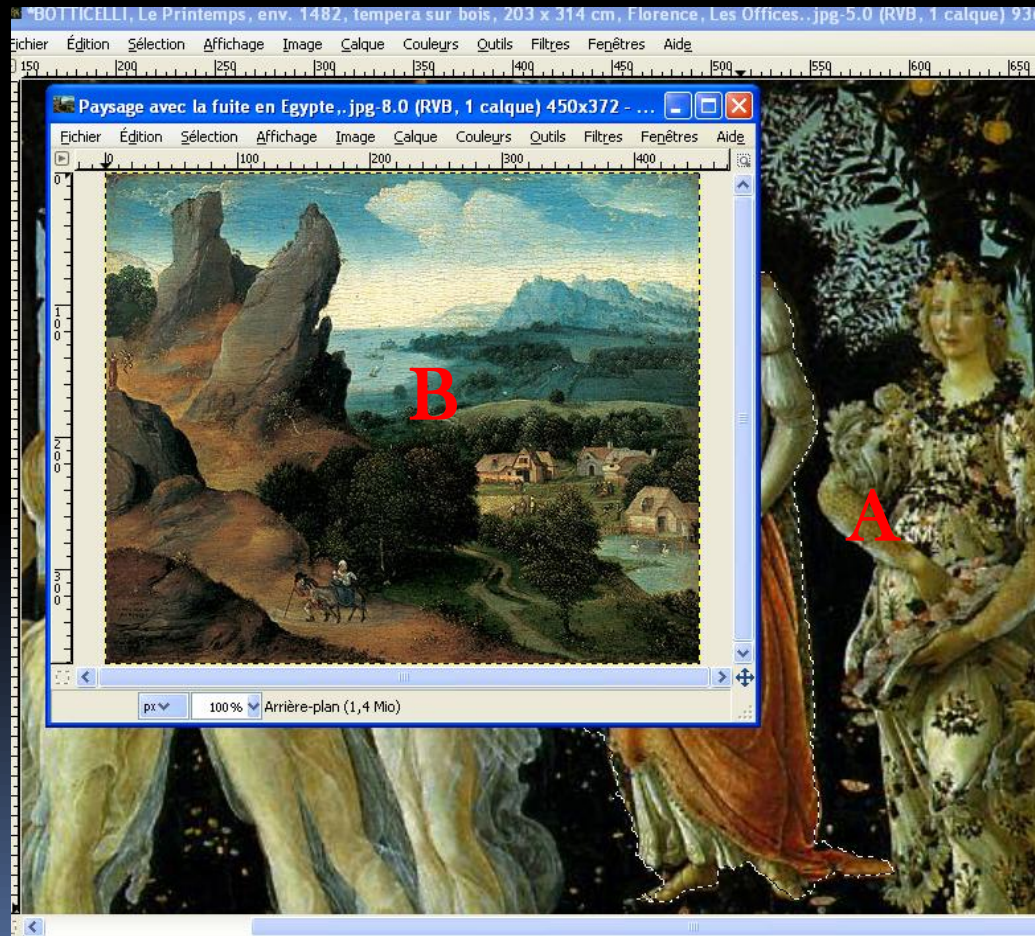


2 

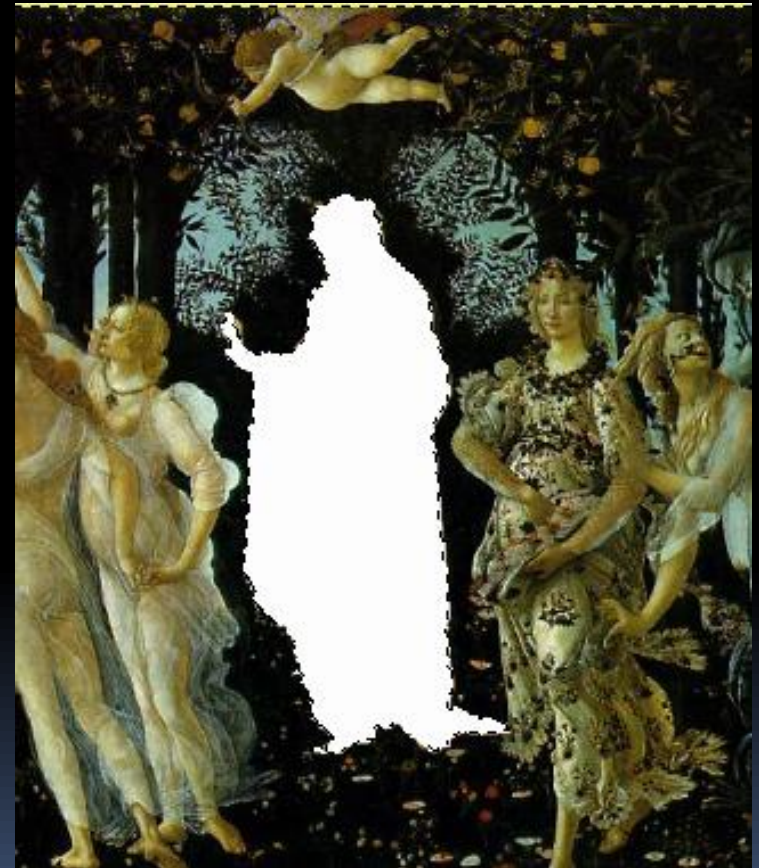
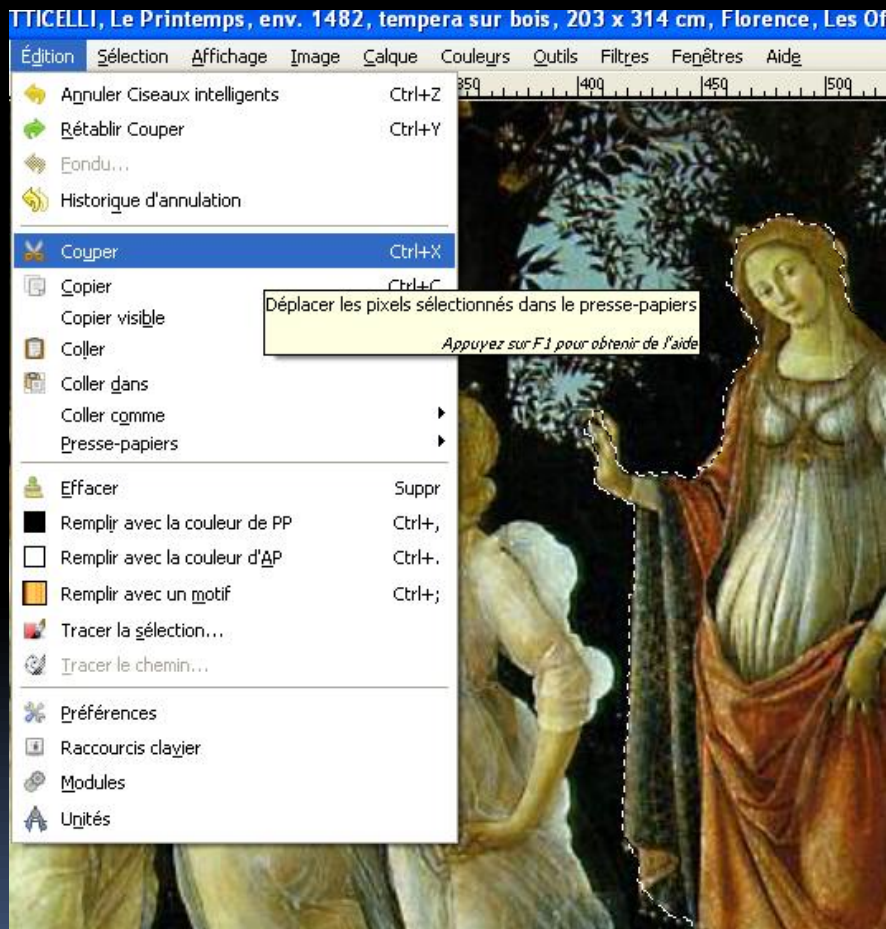


COPIER/COLLER LA FORME SELECTIONNEE DANS UNE AUTRE IMAGE

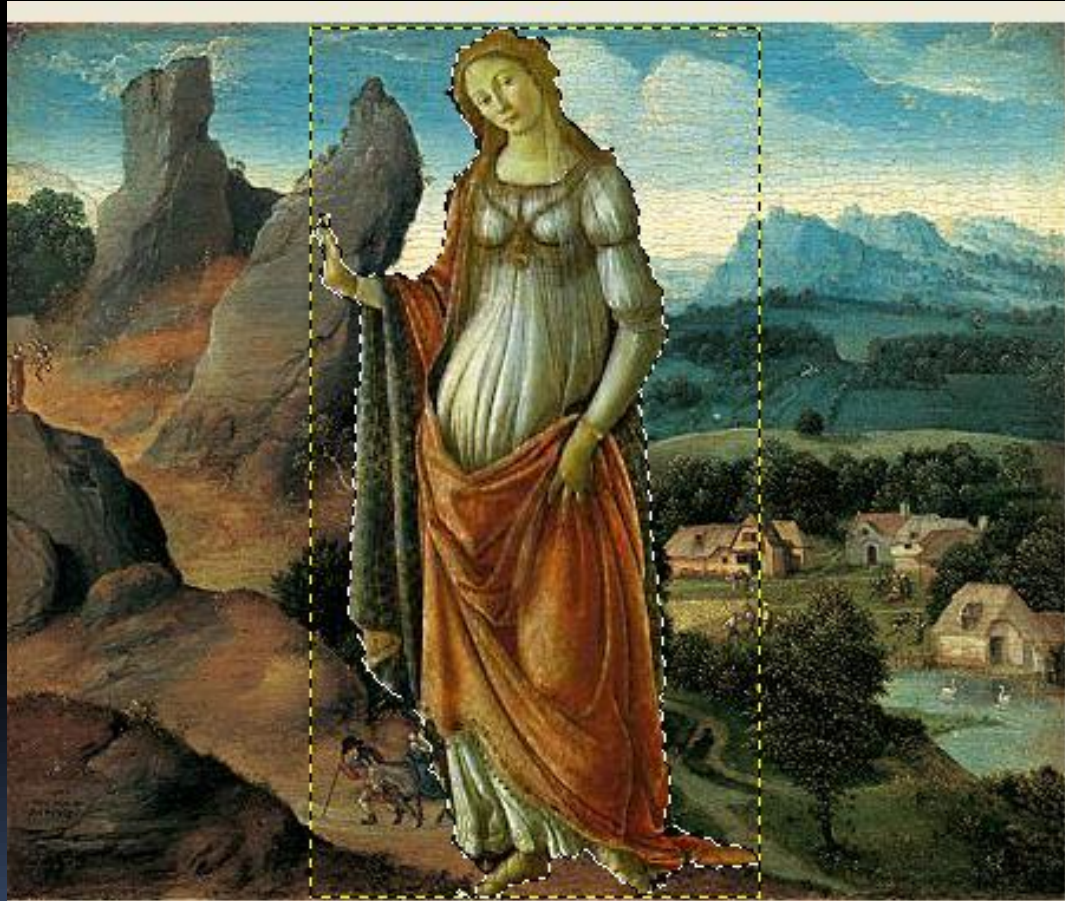
- 1- Commence par ouvrir une nouvelle image **B** sans fermer l'image **A**.
Enregistre-la dans ton dossier, sous un nouveau nom.



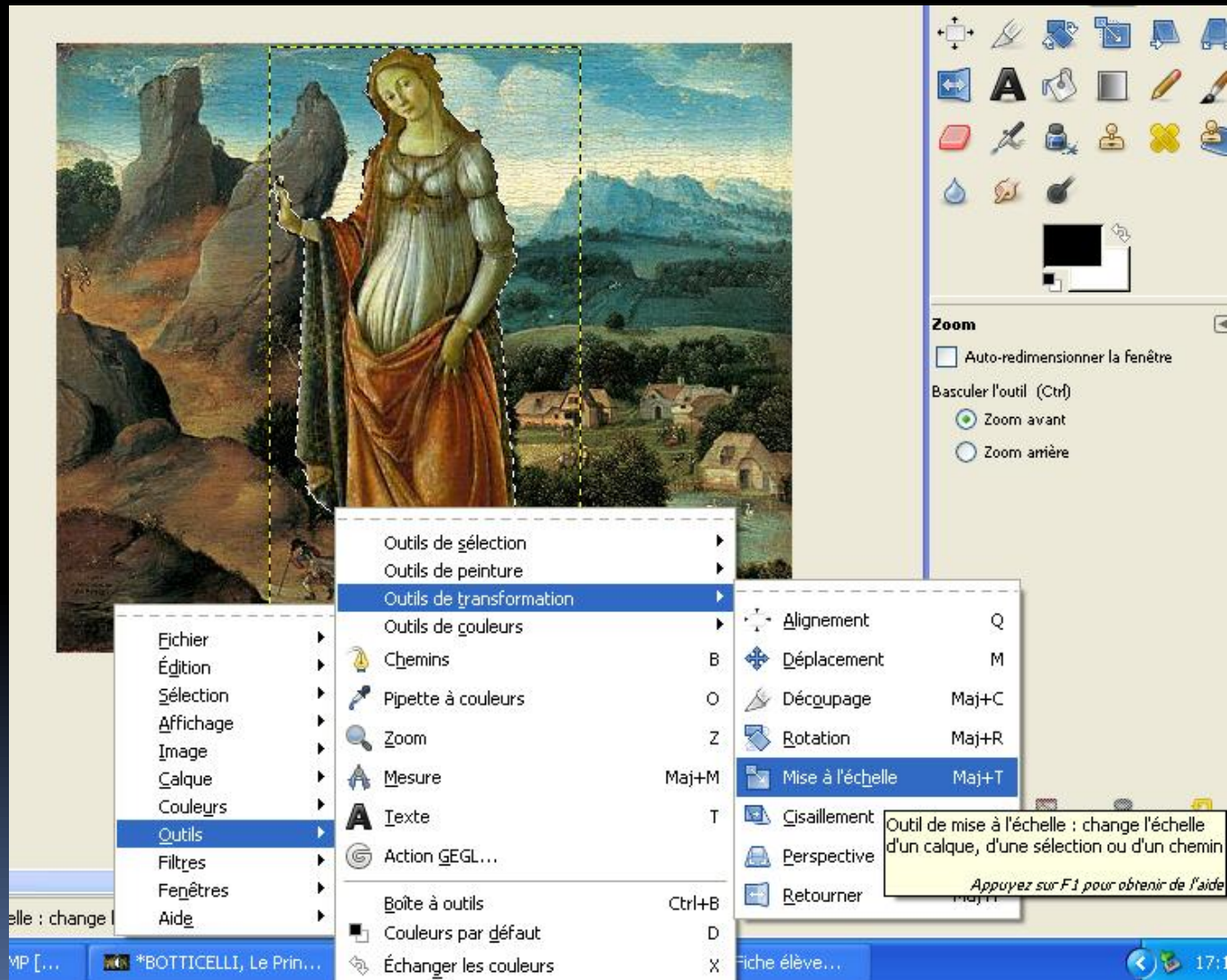
2- Reviens ensuite à l'image A, clique avec le bouton de droite de la souris sur l'image, puis sur « *Edition* » et sur « *Couper* » : la forme sélectionnée apparaît en blanc dans le tableau.



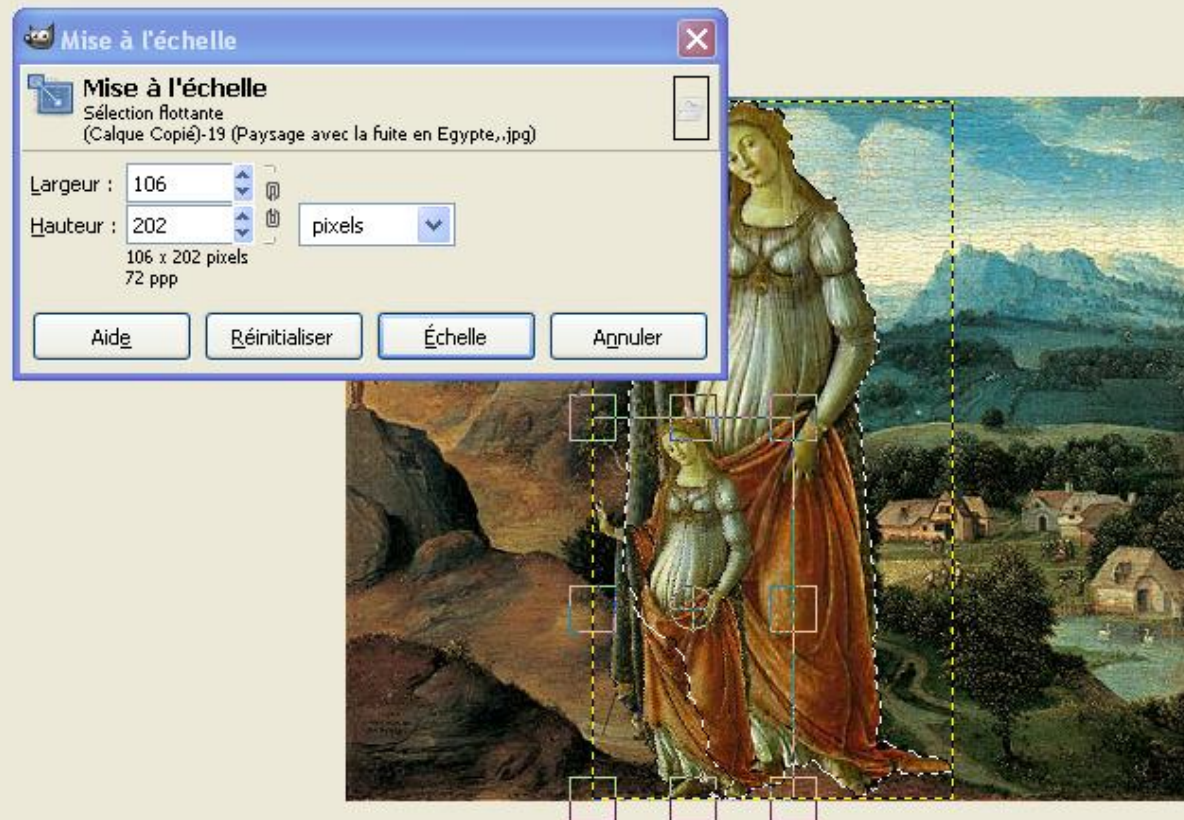
3- Tu peux alors reprendre la 2nde image enregistrée précédemment (image **B**) et coller la forme que tu viens de couper dans celle-ci : «*Edition*», puis «*coller*».



4- Pour redimensionner le personnage à la taille voulue et le déplacer où tu le souhaites dans l'image, clique avec le bouton de droite sur l'image, puis sur « *Outil* », « *Outil de transformation* » et « *mise à l'échelle* ».



5- Tu peux alors **agrandir ou rétrécir** l'image en **tirant sur les angles** de celle-ci, là où apparaissent des **petits carrés**. Lorsque tu as trouvé la taille voulue, clique sur « *Echelle* » afin de bien conserver les proportions de ton image de départ et de ne pas déformer le personnage.



6- Il ne te reste plus qu'à déplacer le personnage pour l'insérer au bon endroit dans l'image **B**. Pour cela, choisis l'outil de « *Déplacement* » **9** dans la barre d'outil et clique sur le personnage en bougeant la souris. Lorsqu'il est à la bonne place, double-clique sur l'image pour que les pointillés disparaissent. N'oublie pas, pour finir, d'enregistrer tes transformations.



Le personnage de la 1^{re} image a été intégré dans le paysage du 2nd tableau.