

## Quel logiciel de retouche photo choisir ? Pourquoi GIMP ?

<https://www.myposter.fr/magazin/quel-logiciel-de-retouche-photo-choisir/>

Logiciels	Cibles	Utilisations	Avantages	Inconvénients
Gimp	Professionnels amateurs	Développement avancé Retouche avancée	Riche palette d'outils Nombreux effets et filtres Gestion des claques et autres fonctions Photoshop Léger, rapide	Interface nécessite petit temps de prise en main Retouche plus limitée que Photoshop
PhotoFiltre	Amateurs (débutants ou avertis)	Développement de base Retouche de base Retouche avancée avec fonctions automatisées	Interface simple Palette d'outils variés et simples Galerie de filtres variés Léger, rapide	Retouche limitée Retouche automatisé laisse moins de place à la personnalisation et à la créativité
RawTherapee	Professionnels amateurs	Développement avancé Retouche avancée	Espace de travail épuré Centré sur le développement et la retouche Outils de base et effets Léger, rapide	Certaines fonctionnalités peu claires, mieux vaut rester dans développement et retouche de base
Photoshop	Professionnels amateurs ou avertis	Développement expert Retouche expert	Possibilité de retouche infinie Riche palette d'outils Nombreux effets et filtres Graphisme et création	Payant Complexe Lourd

### GIMP : le meilleur logiciel de retouche photo gratuit

GIMP est considéré comme le logiciel libre référent en termes de retouche d'images. Pour beaucoup, il est très complet et concurrence directement Photoshop. Il s'adresse aux photographes professionnels ou aux amateurs avertis.

**Il permet un traitement avancé des photographies : développement et retouches localisées.**

Sa palette d'outils est riche et il propose de nombreux effets et filtres facilement applicables. Ses fonctionnalités se rapprochent de celles de Photoshop, il gère aussi bien les calques et certains outils sont semblables (pinceau, détourage par exemple).

Sa prise en main demande un peu d'exercice et de patience mais est largement abordable. Connu et beaucoup utilisé, il existe des tutoriels en ligne pour guider vos premiers pas. Il est gratuit et léger ce qui permet une rapidité d'action, s'il paraît répondre à vos besoins lancez-vous !

## GIMP - Installation

### 1. Télécharger GIMP

1.1 Ouvrez votre navigateur internet.

1.2. Allez sur le site officiel :

<https://www.gimp.org>



1.3. Cliquez sur **TELECHARGER 3.0.8**

#### Version stable actuelle

La version stable actuelle de GIMP est de **3.0.8** (2026-01-24).

Afficher les téléchargements pour GNU/Linux | macOS | Microsoft Windows |

Tous

(nous pensons que votre système d'exploitation est Microsoft Windows)

#### GIMP pour Windows

Mise à jour le 2026-02-07: GIMP 3.0.8 installateur révision 2  
Python mis à jour (scrocks)

Télécharger GIMP 3.0.8  
pour x86, x86\_64 et ARM64  
directement

Télécharger GIMP 3.0.8  
pour x86, x86\_64 et ARM64  
via BitTorrent

GIMP  
pour x86\_64 ou ARM64  
sur Microsoft Store

1.4. Cliquez sur **Télécharger GIMP ... directement** (téléchargement direct pour Windows).

📁 Le fichier téléchargé s'appelle généralement : **gimp-3.0.8-setup-2.exe**

### 2. Lancer l'installation

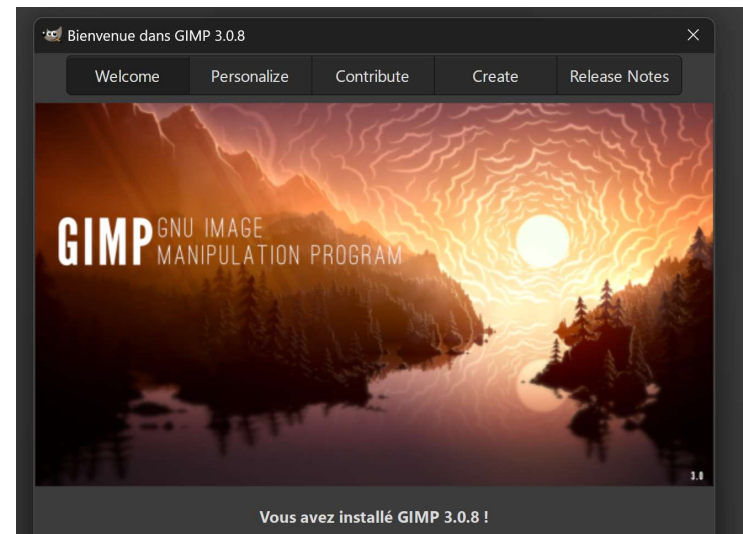
2.1. Ouvrez votre dossier **Téléchargements**.

2.2. Double-cliquez sur **gimp-...-setup.exe**.

2.3. **Suivre les instructions.** (Windows peut afficher un message de sécurité → cliquez sur **Oui**.)

**La version actuelle est la 3.0.8 !**

### 3. Ouvrir GIMP



## GIMP

### Aide en ligne

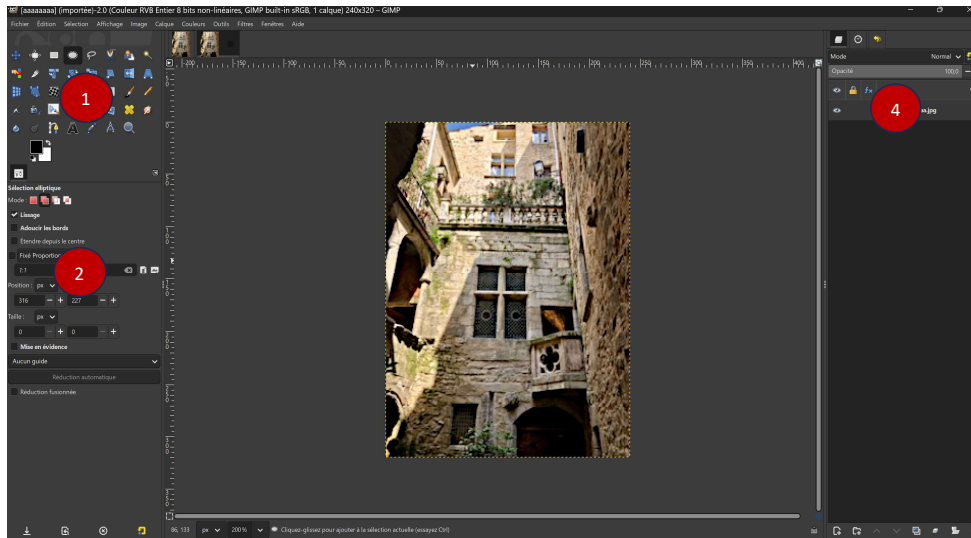
Version 2.8

<https://docs.gimp.org/2.8/fr/index.html>

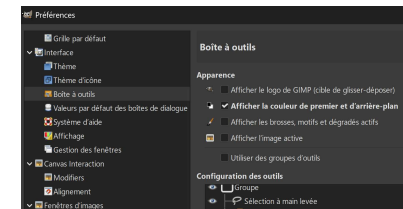
Version 3.0

<https://docs.gimp.org/3.0/fr/index.html>

### Interface utilisateur



- 1 **La Boîte à outils** : Elle contient un ensemble de boutons icônes servant à sélectionner un outil. Elle peut aussi contenir les couleurs de premier-plan et d'arrière-plan, les brosses, dégradés et motifs, ainsi qu'une miniature de l'image en cours. Tout cela dépend des préférences **Édition** → **Préférences** → **Boîte à outils**.



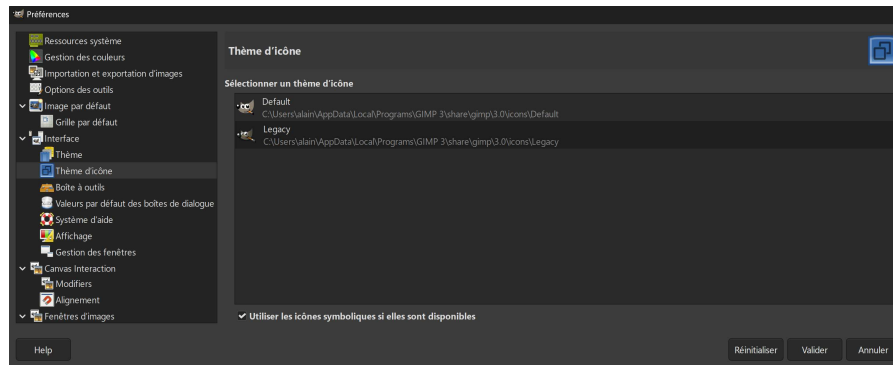
- 2 **Les options des outils** : Ancrée sous la Boîte à outils se trouve la fenêtre des options des outils, elle affiche les options de l'outil sélectionné.
- 3 **L'éditeur d'image GIMP** : Il affiche au départ une image vide et attend que vous en chargiez une pour travailler. Plusieurs images peuvent être ouvertes en même temps dans des fenêtres d'édition séparées : la limite n'est imposée que par vos ressources systèmes. L'important est que cet éditeur possède en en-tête le Menu des commandes principales : Fichier, Sélection, Édition, Affichage,... que vous pouvez également obtenir par un clic droit sur la fenêtre. Une image peut être plus grande que la fenêtre d'image. Dans ce cas, GIMP affiche l'image avec un facteur de zoom réduit qui permet de voir toute l'image dans la fenêtre d'image. Si vous passez alors au facteur de zoom 100%, des barres de défilement apparaissent permettant de faire défiler l'image dans la fenêtre.
- 4 **Le groupe de fenêtres Calques, Canaux, Chemins, Historique d'annulation** : **notez que les dialogues sont dans des onglets**. L'onglet Calques est activé. Il montre la structure des calques de l'image active et permet de les manipuler de diverses manières. Il est possible de travailler sans lui, mais même les utilisateurs peu avancés trouvent indispensable de l'avoir en permanence à portée de main.

## Réglage préférences

L'interface utilisateur est entièrement paramétrable!

Nous nous attacherons ici uniquement aux quelques réglages qui me paraissent nécessaires en fonction de la taille de votre écran et de votre vue!

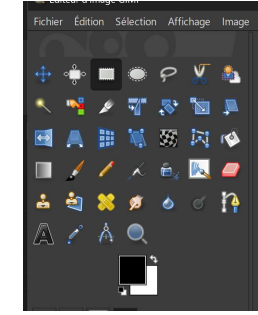
**Changement d'aspect des icônes :** Édition → Préférences → Thème d'icônes



Défaut



Legacy

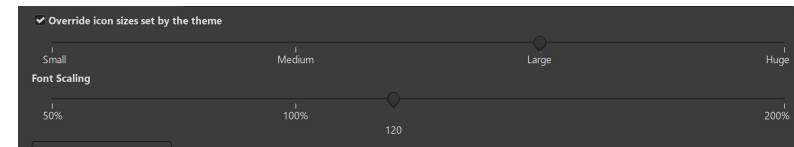


**Taille des icônes**

Édition → Préférences → Thème > Override icon sizes set by the thème

**Réglage taille police**

Édition → Préférences → Thème > Font scalling



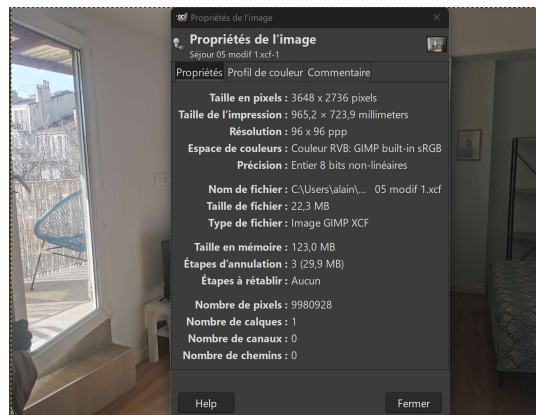
## Ouvrir une image

- 1 Fichier > Ouvrir et sélectionner un fichier
- 2 Fichier > Récemment ouverts

## Propriétés de l'image

**Image > Propriétés de l'image**

Notons au passage que le **menu Image** contient les commandes qui utilisent ou affectent l'image entière (et non pas seulement le calque actif ou une quelconque partie de l'image).



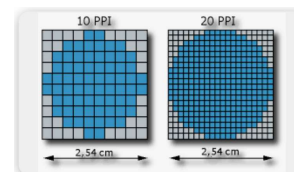
**A retenir pour l'instant :**

**Taille en pixels :** Dimensions (largeur x hauteur) de l'image en pixels

Plus une image contient de pixels plus l'espace qu'elle occupe en mémoire (RAM et disque) est important

**Résolution (Définition) :** ppp ou ppi

Pixels Par Pouce/Inch



Une image avec 3 résolutions différentes :



Une résolution plus élevée signifie une qualité d'image supérieure !

**Nom du fichier :** indique le chemin et le nom du fichier

**Taille du fichier =** Taille du fichier compressé ( voir formats paragraphe **Exporter sous** ci après)

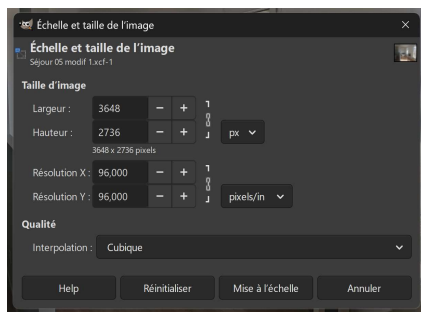
**Type de fichier :** GIMP utilise le format XCF pour stocker les images

**Taille en mémoire :** **En mémoire vive**, le fichier est décompressé et occupe donc plus de place que compressé



## Taille et dimension de l'image

Image > Échelle et taille de l'image



Exemple : L en pixels = 3648  
 H en pixels = 2736  
 1 pouce = 25,4 mm  
 Résolution = 96 ppp  
 1 pixel = 0,26458333 mm  
 Larg impression = 965,2 mm  
 Haut impression = 723,9 mm

### Taille de l'image en pixels

La fonction Taille de l'image augmente ou diminue le nombre de pixels qu'elle contient et donc affecte le "poids" de l'image (quantité de mémoire nécessaire à son stockage dans la RAM ou dans un

Lien vers article du Docteur Gatinel sur l'acuité visuelle : <https://www.gatinel.com/recherche-formation/acuite-visuelle-definition/acuite-visuelle-exemples-concrets/>

### Résolution (définition)

Une règle de base simple à retenir :

Résolution pour impression : 300 pixels par inch (1 pouce = 2,54cm)

Résolution pour affichage sur écran : 72 pixels par inch

### Qualité d'interpolation

**Lors du changement de taille de l'image, des pixels doivent être ajoutés ou supprimés. Le processus utilisé conditionne la qualité du résultat.**

**Aucune** : aucune interpolation n'est utilisée. Les pixels sont simplement agrandis comme ils le sont avec le zoom. Cette méthode est de pauvre qualité, mais est très rapide.

**Linéaire** : cette méthode d'interpolation linéaire est relativement rapide tout en produisant de bons résultats.

**Cubique** : la meilleure méthode jusqu'à l'apparition des méthodes ci après NoHalo et LoHalo. Nécessite beaucoup de calcul.

**NoHalo** (à partir de GIMP 2.10) : produit une image de meilleure qualité que Cubique mais la différence est très peu visible à l'écran

**LoHalo** (à partir de GIMP 2.10) : produit l'image finale de la plus haute qualité, mais en prenant le plus de temps

Dans GIMP, l'option d'interpolation **LoHalo** (abréviation de *Low Halo*) est un **algorithme avancé d'interpolation** utilisé pour redimensionner les images, en particulier lors des **réductions de taille**. Elle fait partie des méthodes plus récentes introduites pour améliorer la qualité visuelle des transformations d'image.

**LoHalo** est conçue pour **minimiser les artefacts** comme les halos ou les effets d'escalier (aliasing) autour des objets ou des contours nets lors du **redimensionnement** d'une image, surtout en la réduisant.

**Quand utiliser LoHalo ?** : Réduction de taille d'image (downscaling); Images **avec du texte ou des contours nets**; Situations où tu veux **préserver les détails** sans trop de lissage

#### Différence avec les autres méthodes :

Méthode	Usage recommandé	Qualité	Vitesse
Aucune	Pas d'interpolation, image très pixelisée	Très faible	Très rapide
Linéaire	Rapide, pour les prévisualisations	Moyenne	Rapide
Cubique	Bon compromis détails/lissage	Bonne	Moyenne
<b>LoHalo</b>	Idéale pour réduire une image	Très bonne	Moyenne
<b>NoHalo</b>	Comme LoHalo, mais pour agrandir	Très bonne	Moyenne

A l'affichage sur écran, la différence entre les 3 dernières méthodes est très peu visible !

Les images numériques sont composées d'une grille de petits éléments carrés de couleurs diverses **appelés pixels**. Chaque image a une taille exprimée en pixels, par exemple ici 3648 pixels de largeur sur 2736 pixels de hauteur.

**Mais ces pixels n'ont pas de dimension "physique".**

Par contre **c'est lors de l'impression sur papier ou de l'affichage sur écran que les pixels "prennent" une dimension physique. C'est le rapport entre la dimension de l'image (imprimée ou affichée) et le nombre de pixels.**

Ainsi, une même image pourra être imprimée ou affichée comme une toute petite image avec des pixels à peine visibles, ou comme un grand poster avec de très gros pixels!

- Pour l'**impression sur papier** (photos, brochures, livres, etc.), on recommande **300 ppp** car c'est une **résolution optimale** pour obtenir des **images nettes et détaillées** à l'œil nu (voir lien vers article du Docteur Gatinel sur l'acuité visuelle ci dessous). Voici pourquoi :

#### 1. Limite de perception de l'œil humain

À une distance de lecture normale (environ 25 à 30 cm), l'œil humain ne distingue plus les points individuels si l'image est imprimée à 300 ppp. Cela donne une **qualité "photographique"** : les transitions sont douces, sans effet de pixellisation.

#### 2. Équilibre entre qualité et poids du fichier

300 ppp offre une très bonne qualité sans générer des fichiers trop "lourds". C'est un **compromis idéal** pour la majorité des impressions professionnelles.

#### 3. Norme de l'industrie graphique

Les imprimeurs, éditeurs, et designers utilisent généralement **300 ppp** comme **standard** pour les impressions de haute qualité (revues, affiches, cartes de visite...).

Cela assure une compatibilité entre logiciels, imprimeurs et résultats finaux.

- Lors de l'**affichage sur écran**, l'écran affiche directement des pixels (**un pixel d'écran correspond à un pixel d'image**). C'est donc la **résolution de votre écran** qui définit la dimension "physique" des pixels.

**72 ppp** est considéré comme **suffisant** principalement pour des **raisons historiques et techniques** :

Dans les **années 1980**, Apple a conçu ses premiers écrans (notamment celui du Macintosh) pour avoir une résolution physique d'environ **72 pixels par pouce** car

- d'une part, l'image étant **perçue par rétro-éclairage**, la taille des pixels est suffisamment petite pour que l'image paraisse nette

- d'autre part **Steve Jobs** tenait à ce que l'affichage à l'écran soit **proche de l'apparence imprimée** ("What you see is what you get", ou **WYSIWYG**) : **72 pixels = 72 points typographiques = 1 pouce** sur l'écran du Macintosh.

Cette approche simple et logique a été **copiée ou adoptée** dans toute l'industrie informatique au fil du temps même si la technologie des écrans a beaucoup évolué depuis (les écrans modernes affichent souvent **100, 200, voire 400 ppp**. Voir la résolution de votre écran.

**Enregistrer / Enregistrement sous**

Fichier > Enregistrer; Fichier > Enregistrer sous ....

Enregistre les images au format XCF.

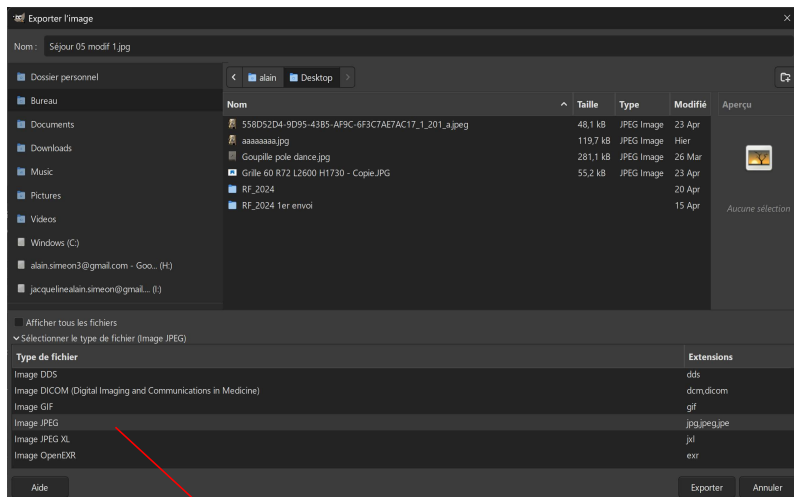
XCF est le format natif de GIMP.

Le format XCF est le seul format capable d'enregistrer toutes les informations sur une image y compris les calques, la transparence, etc...,

**Par contre, le format XCF n'étant pas exploité par la plupart des autres programmes qui affichent des images, il vous faudra EXPORTER vos images dans un format plus répandu, comme JPEG, PNG ..... lorsque vous aurez fini "le traitement" de vos images avec GIMP.**

**Exporter sous**

Fichier > Exporter sous ....



Choisir le type de fichier

Exporter Au format JPG, choisir qualité 90%

4 thèmes principaux : Sélection - Calques - Canaux (Couleur; Transparence) - Filtres

**PRINCIPAUX OUTILS (Voir barre d'outils à gauche)**

**Sélection**

Souvent, quand vous travaillez sur une image, vous avez besoin de sélectionner une partie de l'image. Beaucoup d'opérations dans GIMP ne portent que sur des sélections.

Il y a sept outils de sélection :

- Sélection rectangulaire.
- Sélection elliptique.
- Sélection à main levée (le Lasso)
- Sélection de régions contiguës (La Baguette magique)
- Sélection par couleur.
- Ciseaux intelligents.
- Extraction de Premier plan.

<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-free-select.html>

<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-by-color-select.html>

<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-iscissors.html>

Saisir le nom du fichier et le type de format souhaité (par exemple jpg ou png)  
Saisir le nom du dossier de destination

**Format jpg ou jpeg (Joint Photographic Experts Group)**

Avantages :

Des fichiers beaucoup plus légers : le choix de ce format rend vos fichiers beaucoup plus légers et optimise davantage votre espace de stockage.

A privilégier si vous avez beaucoup d'images

Un chargement plus rapide (mettez vous à la place des utilisateurs).

Inconvénients :

Format de compression avec perte : Il utilise une méthode de compression avec perte qui supprime des données de l'image.

Moins bonne qualité : l'utilisation de la méthode compression avec perte peut rendre vos fichiers de moins bonne qualité au fil des réenregistrements et des retouches.

**Format png (Portable Network Graphics)**

Avantages :

Compression sans perte

Arrière-plan transparent

Idéal pour la création : le format PNG est parfait pour créer des logos, des graphiques, insérer des textes ....

Inconvénients :

Le volume de vos fichiers sera beaucoup plus imposant que le format JPEG.

Chargement ralenti

Difficulté pour les visuels animés

## Sélections rectangulaire et elliptique

Ces 2 outils fonctionnent de façon identique, seule la forme de la sélection les différencie

Sélectionner l'outil **Sélection rectangulaire**

Sélectionner une zone rectangulaire de l'image avec la souris, en maintenant l'appui sur le bouton gauche

Dès que vous relâchez le bouton, la sélection est activée et sa bordure est marquée de pointillés mobiles

**Supprimer la sélection** : Edition > Effacer OU touche suppr

> Vous remarquez que la sélection prend la couleur de l'arrière plan

Annuler la suppression : Edition > Annuler Effacer OU touche ctrl + Z

Colorer avec la couleur de PP (Premier Plan) : Edition > Remplir avec la couleur de PP

Colorer avec la couleur d'AP (Arrière Plan) : Edition > Remplir avec la couleur d'AP

Colorer la sélection avec l'outil Remplissage (pot de peinture).

Faire une sélection

Sélectionner l'outil Outil de remplissage (pot de peinture)

Choisir le type de remplissage : PP / AP / Motif en réglant si nécessaire l'opacité (transparence)

Cliquer sur la sélection

Déplacer une sélection (pour plus de détail voir paragraphe "Déplacer une sélection rectangulaire" ci après)

Faire une sélection

Cliquer au centre de la sélection

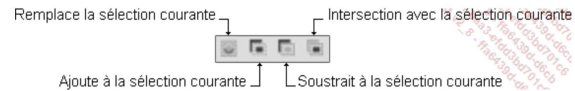
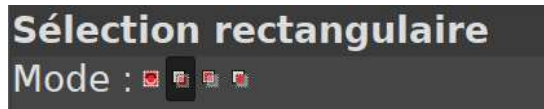
Glisser la sélection en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé

Changer la couleur de PP

Changer la couleur d'AP

### Options de l'outil sélection rectangulaire

#### Mode de sélection



#### 1. Remplace la sélection actuelle



Sélectionner le mode **Remplace la sélection actuelle**

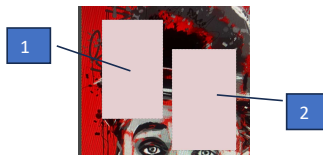
Faire une sélection

Colorer la sélection avec la couleur d'AP (Arrière Plan) : Edition > Remplir avec la couleur d'AP

Faire une nouvelle sélection

Supprimer la sélection en cliquant sur la touche Suppr > La sélection est remplie avec la couleur d'Arrière plan

#### 2. Ajouter à la sélection actuelle : la nouvelle sélection s'ajoute à la sélection déjà existante



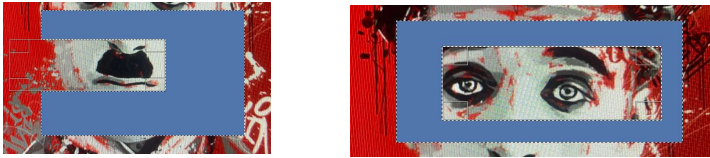
Faire une première sélection en mode **Remplace la sélection actuelle**

Sélectionner le mode **Ajouter à la sélection actuelle**

Faire une 2ème sélection

Colorer les 2 sélections avec la couleur d'AP (Arrière Plan) : Edition > Remplir avec la couleur d'AP

3. Soustraire de la sélection actuelle : dans ce mode **la partie commune aux deux sélections est soustraite de la première sélection.**



Faire une sélection en mode **Remplace la sélection actuelle** (première sélection)

**Appuyer sur la touche Ctrl** et tracer une nouvelle sélection (2ème sélection) ayant des pixels en commun avec la première sélection

Lorsque vous relâchez la souris vous constatez que les pixels communs aux 2 sélections sont soustraits de la première sélection

Colorer la sélection résultante de la soustraction avec la couleur d'AP (Arrière Plan) : Edition > Remplir avec la couleur d'AP

4. Intersection avec la sélection actuelle : dans ce mode **la sélection résultante sera la partie commune aux deux sélections**



Faire une sélection en mode **Remplace la sélection actuelle** (première sélection)

Sélectionner le mode **Intersection avec la sélection actuelle**

Faire une 2ème sélection ayant des pixels en commun avec la première sélection

Lorsque vous relâchez la souris vous constatez que seuls les pixels communs aux 2 sélections sont sélectionnés

Colorer la sélection résultante avec la couleur d'AP (Arrière Plan) : Edition > Remplir avec la couleur d'AP

#### Déplacer une sélection rectangulaire

##### Préalable :

Les sélections **Rectangulaire** et **Elliptique** se présentent selon **deux modes** (Les autres sélections se comportent autrement).

1. Le mode par défaut qui comporte **des poignées** qui permettent de modifier la taille de la sélection.
2. **Si vous cliquez dans la sélection OU appuyez sur la touche Entrée, vous n'avez plus que les pointillés mobiles**

Se familiariser avec les 2 modes en passant de l'un à l'autre

Faire une sélection : le mode d'affichage par défaut avec poignées apparait

Passer en mode "Sans poignées" en cliquant sur la sélection OU en appuyant sur la touche Entrée

Revenir au mode par défaut en cliquant sur la sélection

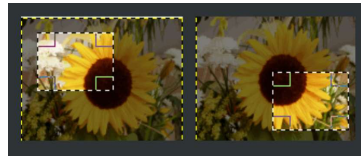
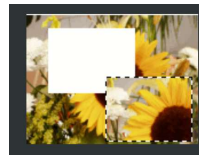
Faire la manip plusieurs fois

Profiter de l'affichage en mode "avec poignées" pour modifier la taille de la sélection

> Voir poignées d'angles et poignées de Largeur/Hauteur

**Déplacer la sélection :**

2 possibilités :

1. Déplacement **du contour de la sélection**Si vous **cliquez-glissez** une sélection rectangulaire ou elliptique, en mode par défaut, avec poignées, **vous déplacez le contour de la sélection, sans son contenu.**2. Déplacement **du contour ET du contenu de la sélection en vidant l'emplacement d'origine**Appuyer sur les touches **Ctrl+Alt** et **cliquer-glisser** la sélection**Autres options de l'outil sélection rectangulaire****AUTRES OUTILS DE SELECTION****Outil de Sélection contiguë (ou baguette magique)**<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-fuzzy-select.html>

sert à sélectionner des régions du calque actif ou d'une image sur la base de la similarité des couleurs : les pixels voisins du pixel cliqué,

de même Teinte ou de Teinte proche selon un seuil, sont inclus dans la sélection.

convient bien aux aires de couleur uniforme

**Bon outil pour sélectionner les objets qui ont un bord net.****Outil de Sélection par couleur**<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-by-color-select.html>

sélectionne toutes les aires de même couleur que le pixel cliqué, ou de couleur approchée selon un seuil

Il ressemble à l'outil Sélection contiguë (la Baguette magique), mais à la différence de celle-ci, il agit sur tous

les points de l'image, même s'ils ne sont pas contigus.

**1 Qu'est-ce que le seuil ?**Quand tu utilises un outil de sélection par couleur, GIMP sélectionne tous les pixels **similaires** à celui sur lequel tu cliques.Le **seuil** détermine à **quel point la couleur des pixels peut différer** de la couleur initiale pour être incluse dans la sélection :**Seuil faible (ex. 10-20)** → seuls les pixels très proches de la couleur choisie seront sélectionnés.**Seuil élevé (ex. 100-200)** → même les pixels un peu différents de la couleur seront sélectionnés.**Exemple :**

Si tu cliques sur un bleu clair dans une image avec des dégradés de bleu :

Avec un **seuil bas**, seul le bleu exact sera sélectionné.Avec un **seuil haut**, tous les bleus similaires du dégradé seront inclus.**Outils de sélection à main levée (lasso)**<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-free-select.html>

sélection polygonale : clic créer nouveau sommet; double clic ferme le polygone; déplacement dernier sommet créé

sélection à main levée : cliquer - glisser; double clic ferme la forme créée

**Peu pratique avec la souris, très efficace avec un écran tactile et un stylet pour écran tactile****Outils de sélection ciseaux intelligents**<https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-tool-iscissors.html>

En cliquant, on dépose des points espacés, (appelés ancrs, points ou nœuds de contrôle), sur le pourtour de la zone à sélectionner et l'outil cherche automatiquement à relier ces points entre eux en suivant la ligne de plus fort contraste.

Vous pouvez ajuster la sélection en créant de nouveaux points de contrôle ou en faisant glisser un des points existants.

Après avoir fermé le contour en plaçant le point d'arrivée sur le point de départ, cliquez sur ENTER pour valider la sélection

**Très pratique pour sélectionner des formes complexes et qui ont un bord net?**

### CALQUES

Vous pouvez imaginer les calques comme une pile de transparents. Ils permettent de construire une image en plusieurs éléments, chacun pouvant être traité indépendamment sans affecter les autres éléments de l'image. Les calques sont placés les uns au dessus des autres. Celui du bas est l'arrière-plan de l'image et les composants du premier plan sont au-dessus.



Chaque calque possède plusieurs attributs :

Onglet Calques

Nom

Visibilité

Permet d'enlever temporairement le calque d'une image sans le détruire

Mode (Assez complexe, nous le l'étudierons pas dans le cadre de ce cours)

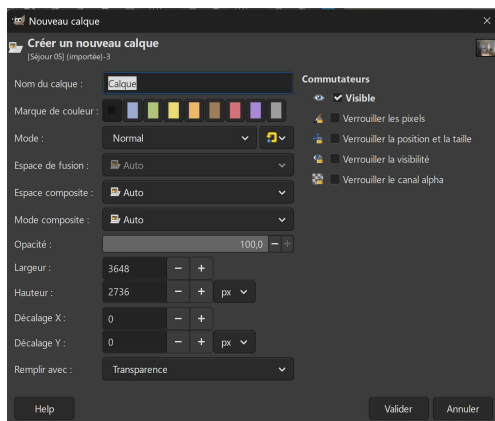
Il y a 21 modes de calques disponibles! On les appelle aussi « Modes de fusion des calques ». Le choix d'un mode calque change la manière dont les calques sont représentés, en fonction du ou des calques sous-jacents. Il doit y avoir au minimum deux calques pour pouvoir utiliser les modes de calques. Voir <https://docs.gimp.org/2.8/fr/gimp-concepts-layer-modes.html>

Opacité

L'opacité d'un calque détermine le degré avec lequel il laisse voir les couleurs des calques sous-jacents. Elle varie de 0 à 100, 0 étant la transparence complète et 100 l'opacité complète. C'est un réglage global, elle agit sur tout le calque d'un coup. Ne modifie pas l'image elle-même, juste son affichage

Créer un nouveau calque

Calque > Nouveau calque  
Découverte panneau Calque



Nom : affiche le nom du calque

Marque de couleur : facilite le repérage des différents calques dans le Le groupe de fenêtres Calques

Mode : voir paragraphe précédent

Espace de fusion \* = espace colorimétrique utilisé pour mélanger les couleurs sur ce calque.

Espace composite \* = espace colorimétrique utilisé pour mélanger les couleurs entre les calques.

Mode composite \* = Comment la transparence et l'opacité du calque interagissent avec les autres calques. \* Ces 3 options ne sont utiles que pour gérer des profils de couleur complexes . Nous ne les étudierons pas dans ce cours.

Opacité : voir ci dessus

Largeur/Hauteur : taille du calque

Décalage X / Y : Permet de placer de façon précise le calque horizontalement ou verticalement par rapport au coin supérieur gauche de l'image

Remplir avec : Définit comment remplir le nouveau calque

Commuteurs : Permettent de verrouiller certaines propriétés du calque pour éviter par exemple de les modifier par erreur



Valider

### Ajouter un calque de texte à l'image

Sélectionner l'outil Texte

Dans la fenêtre d'image, cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter votre texte.

Saisissez le texte ; utilisez la touche Entrée pour ajouter une ligne.

GIMP crée automatiquement un nouveau calque de texte et l'affiche dans la fenêtre des calques. Le renommer si nécessaire

**Modifier les paramètres du texte** : Police; taille; couleur; justification...

### Déplacer un calque de texte

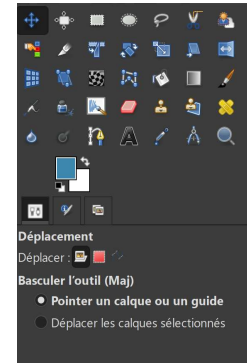
Sélectionner le calque à déplacer dans le panneau Calques.

Cliquez sur l'outil **Déplacement**

Pointez le texte dans la fenêtre d'image

**ATTENTION de bien pointer le calque texte. Pour cela sélectionner l'option Déplacer les calques sélectionnés dans la fenêtre de réglage des options d'outils**

Cliquez puis faites glisser glisser le calque de texte vers l'emplacement souhaité



Pour modifier le texte d'un calque texte existant

- sélectionner le calque
- sélectionner l'outil Texte.
- modifier le texte et les propriétés.

### Incruster une image sur une autre image

Méthode 1

Fichier ouvrir en tant que calque

Méthode 2 :

Ouvrir la photo sur laquelle une photo doit être incrustée

Ouvrir la photo à incruster

### Transparence des calques : canal Alpha

**Chaque calque** dans GIMP est une **image indépendante**, qui peut être rendue opaque, partiellement ou totalement transparente.

#### Canal Alpha

**Le canal alpha** est ce qui **permet de stocker le degré de transparence pour chaque pixel du calque.**

Chaque calque **peut avoir ou ne pas avoir** de canal alpha :

**S'il a un canal alpha**, il est possible de rendre des zones partiellement ou complètement transparentes.

**S'il n'a pas de canal alpha**, le calque est totalement opaque, même en effaçant une zone. **Celle-ci sera rempli par la couleur d'arrière-plan du calque.**

#### Comment savoir si un calque possède un canal alpha ?

Clic droit sur le calque (dans la fenêtre des calques).

Si l'option "**Ajouter un canal alpha**" est en clair (et Supprimer le canal alpha en grisé) dans le menu contextuel → cela signifie que **le calque n'a pas de canal alpha.**

Si l'option "**Supprimer le canal alpha**" est en clair (et Ajouter un canal alpha en grisé) dans le menu contextuel → cela signifie que **le calque possède un canal alpha.**

**Permet de créer des zones totalement transparentes, semi transparentes ou totalement opaques,** permettant par exemple d'effacer un fond, de faire des dégradés de transparence .....

Un canal Alpha représente la transparence d'une image.

Ouvrir une image jpg

Faire une sélection rectangulaire par exemple

Supprimer la sélection. Celle-ci est remplacée par la couleur d'arrière plan !

Ceci est du au fait qu'une image jpg ne comprend pas de canal Alpha

Ajouter l'index Canaux dans le panneau de droite

Constater en sélectionnant l'index Canaux que votre image (comprenant ici un seul calque) ne comprend pas de canal Alpha

Ajouter un canal Alpha à votre calque

Constater en sélectionnant l'index Canaux que votre image (comprenant ici un seul calque) comprend un canal Alpha

Faire une nouvelle sélection rectangulaire par exemple

Supprimer la sélection. Celle-ci est remplacée par un damier gris qui représente la transparence

Un canal Alpha est automatiquement ajouté aux nouveaux calques dès que vous ajoutez un nouveau calque à une image. Vous pouvez le voir dans le Dialogue des Canaux.

♦ **Ce que le canal alpha permet de faire :**

- Effacer en rendant transparent** (au lieu de remplir avec une couleur).
- Utiliser des masques de calque** pour créer des effets de transparence localisés.
- Fusionner plusieurs calques** en conservant les transparences.
- Exporter** dans des formats prenant en compte la transparence (comme PNG).

 **Remarque importante :**

Quand tu **crées un nouveau calque**, GIMP te demande si tu veux un "**remplissage**" (couleur blanche, couleur d'arrière-plan, transparent).

Si tu choisis "**transparent**", GIMP crée directement le calque **avec un canal alpha**.

Sinon, tu peux l'ajouter manuellement.

En résumé :

- ✓ **Chaque calque a son propre canal alpha en option.**
- ✓ **La gestion du canal alpha est indépendante pour chaque calque.**
- ✓ **C'est ce qui rend GIMP si flexible pour les montages avec transparence.**

## FILTRES

<https://maripiou.jimdofree.com/graphisme/tutoriels-gimp/les-filtres-1/>

<https://maripiou.jimdofree.com/graphisme/tutoriels-gimp/les-filtres-2/>

<https://docs.gimp.org/2.8/fr/filters.html>

<https://docs.gimp.org/3.0/fr/filters.html>

### Amélioration

Filtre NL <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-nlfilter.html>

Ce filtre associe les fonctions d'amélioration adoucissement, déparasitage et renforcement de la netteté (d'où son surnom de couteau suisse).

Renforcer la netteté <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-unsharp-mask.html>

Comme son nom l'indique, ce filtre améliore la netteté d'une image. C'est le filtre le plus utilisé pour cela.

Suppression des yeux rouges <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-red-eye-removal.html>

### Distorsion

Mosaïque <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-mosaic.html>

Il découpe le calque actif ou la sélection en de multiples carrés ou polygones légèrement en relief et séparés par des joints, donnant ainsi un aspect de mosaïque.

Onduler <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-ripple.html>

Ce filtre déforme les pixels pour créer une ondulation, donnant ainsi l'effet d'un reflet sur une eau agitée.

Coin de page <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-pagecurl.html>

Il soulève un coin du calque courant, ou de la sélection, qu'il enroule en une sorte de cornet, laissant apparaître le calque sous-jacent dans la partie dégagée.

Vagues <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-waves.html>

Il produit le même effet qu'une pierre lancée dans une mare tranquille, avec des vagues concentriques.

### Filtres de détection de bord

Différence gaussienne <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-dog.html>

Cet algorithme est particulièrement utilisé en vision artificielle

Contours <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-edge.html>

Laplace <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-laplace.html>

Ce filtre détecte les bords dans l'image à l'aide de la méthode de Laplace, et fournit une image avec les bords marqués d'une fine ligne.

Néon <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-neon.html>

Ce filtre détecte les contours des objets dans le calque actif ou la sélection et leur donne un aspect lumineux de type néon.

### Filtres Combiner

Superposition selon profondeur <https://docs.gimp.org/2.8/fr/plugin-depth-merge.html>

Superposition selon profondeur est un filtre de combinaison qui fusionne deux images différentes, ou deux calques. Vous pouvez décider quelle partie de chaque image ou calque restera visible.

## PLUGIN Resynthesizer

### Démonstration

<https://www.youtube.com/watch?v=16kHug9q2KU>

A partir de 4min 26

Le plugin Resynthesizer pour GIMP est un outil très puissant pour supprimer ou remplir automatiquement des zones d'une image en recréant une texture cohérente à partir des pixels voisins. En pratique, **il sert surtout à faire disparaître des éléments d'une photo.**

Exemples :

- enlever une personne dans une photo
- supprimer un panneau, un câble électrique
- retirer un défaut sur un mur
- enlever un logo ou une inscription

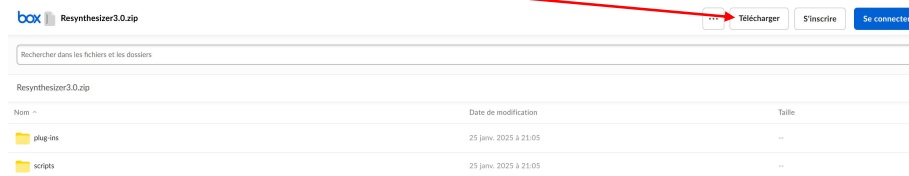
Principe

- vous sélectionnez l'objet à supprimer
- vous lancez le filtre **Heal Selection**
- le plugin reconstruit automatiquement l'arrière-plan
- Résultat : l'objet disparaît et l'arrière-plan est recréé intelligemment.

### Installation

Télécharger le plugin à l'adresse suivante

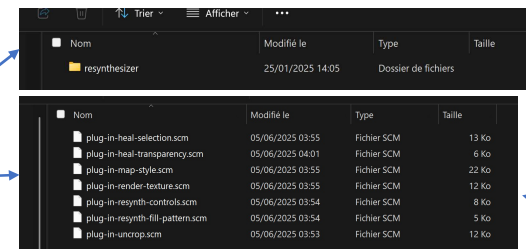
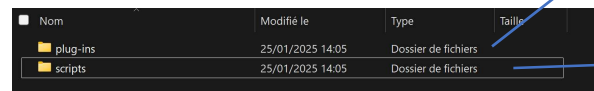
<https://app.box.com/s/3rb7n86kujq43j1b0cpge9du6og4gwyu>



Le dossier Resynthesizer3.0.zip est téléchargé

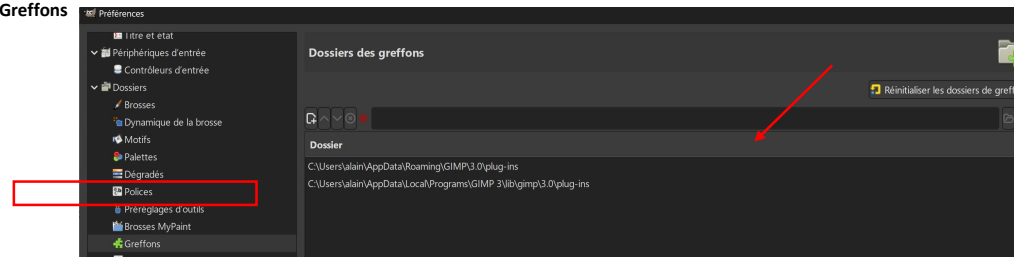
### Décompresser le fichier

Vous optez les dossiers suivants :

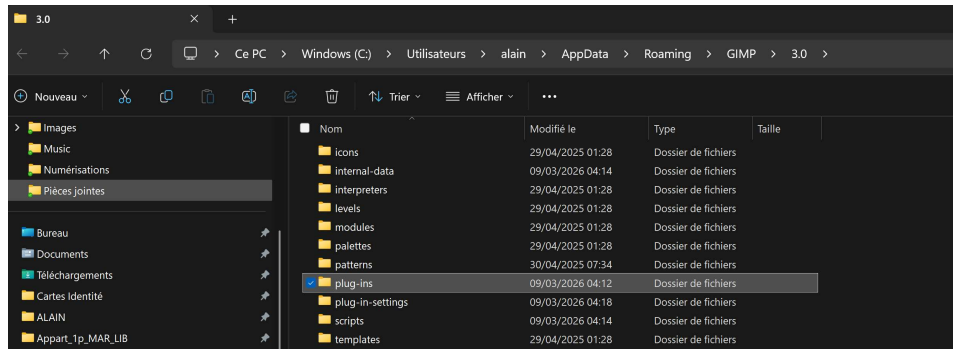


Rechercher le dossier GIMP 3.0 dans lequel le plugin doit être installé

Édition > Préférences > Dossiers > Greffons



Sélectionner et ouvrir le premier dossier dans l'explorateur de fichiers en cliquant sur l'icône **Afficher l'emplacement du fichier dans le gestionnaire de fichiers**



Ouvrir le dossier **Plug-ins**

Ce dossier est probablement vide à moins que vous n'avez déjà installer 1 ou plusieurs plug-ins !

Recopier dans ce dossier le dossier **Resynthesizer** qui se trouve dans le dossier Resynthesizer3.0.zip/**plug-ins** que vous avez téléchargé et décompressé

Ouvrir le dossier **scripts**

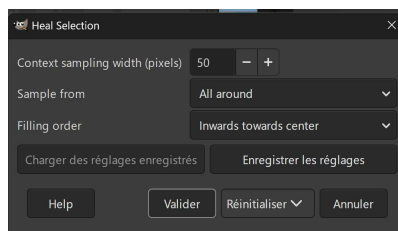
Recopier dans ce dossier les fichiers qui se trouvent dans le dossier Resynthesizer3.0.zip/**scripts** que vous avez téléchargé et décompressé

Fermer et ré-ouvrir Gimp

Si le plugin est correctement installé, le filtre Resynthesizer est visible dans l'option filtre du menu

### Utilisation

1. Dans le menu GIMP, cliquez sur "Fichier" et sélectionnez «Ouvrir» pour choisir l'image que vous souhaitez manipuler.
2. Cliquez sur l'outil " **Outil de sélection à main levée**".
3. Sélectionnez la **zone de resynthèse** en faisant glisser le pointeur autour de la zone souhaitée.
4. Sélectionnez Filtre > **Resynthesizer** > **Heal Selection**



5. Valider

6. Cliquer sur la sélection

### Exemple de détourage rapide d'une personne

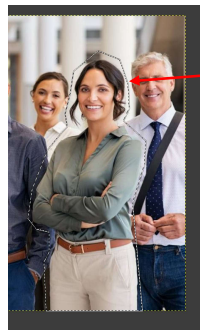
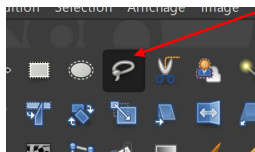
Imaginons que nous ayons cette photo





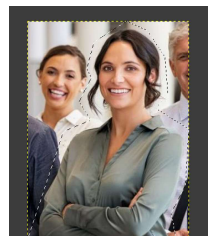
et que nous voulions isoler la femme avec le chemisier vert (2ème en partant de la droite)

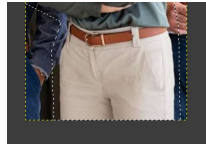
Dans GIMP sélectionner la femme avec l'**Outil de sélection à main levée**



Trait pointillé de sélection

Rogner l'image autour de la femme  
**Image > Rogner suivant la sélection**





Inverser puis supprimer la sélection

**Sélection > Inverser**

Touche **Suppr**

La femme reste, le reste de l'image prends la couleur de l'arrière plan



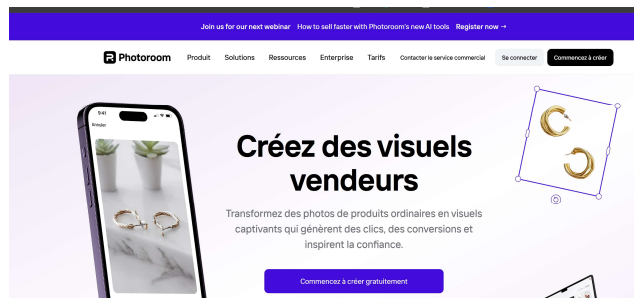
Enregistrer l'image au format jpg

**Fichier > Exporter sous .....**

**A partir de ce moment pour détourer la femme plusieurs possibilités :**

**Nous utiliserons la fonction détourage automatique de Photoroom (IA, gratuit)**

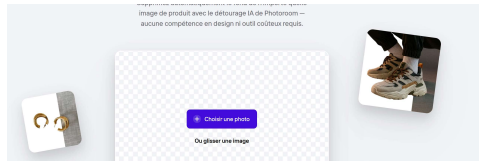
Aller sur le site de photoroom <https://www.photoroom.com/fr>



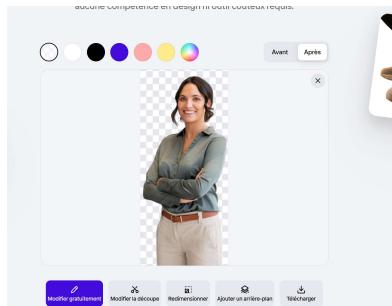
Produit > Détourage de fond







Charger votre photo.



C'est fini.

Choisissez éventuellement une couleur de fond ou conserver le fond transparent.

Télécharger l'image

## Outil Gomme

On peut régler l'opacité d'un calque, mais pas directement celle d'une **sélection**. Il est pourtant souvent nécessaire de rendre transparente l'image d'un objet.

Pour y parvenir on peut utiliser l'outil **Gomme** avec le degré d'opacité voulu.

Faire démonstration. **Efficace mais demande beaucoup de patience pour faire un travail très précis !**

Ouvrir une image

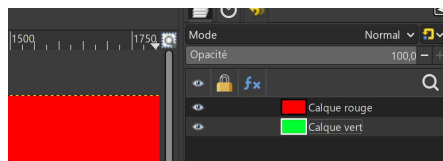
Faire une sélection

Effacer la sélection avec l'outil Gomme

## Masques de calque

Un masque de calque permet de rendre transparentes **certaines parties** du calque. C'est comme si vous peigniez le calque avec de la transparence.

Imaginons une image comprenant 2 calques, 1 calque rouge et un calque vert



Créons un masque de calque sur le calque rouge situé au dessus du calque vert :

**Sélectionner le calque rouge**

**Calque > Masque > Ajouter des masques de calque.**

Créer cette image :

**Fichier > Nouvelle image.** Remarquons qu'un premier calque Arrière plan vient d'être créé

**Régler couleur de premier plan = rouge et couleur arrière plan = vert dans la zone outils**

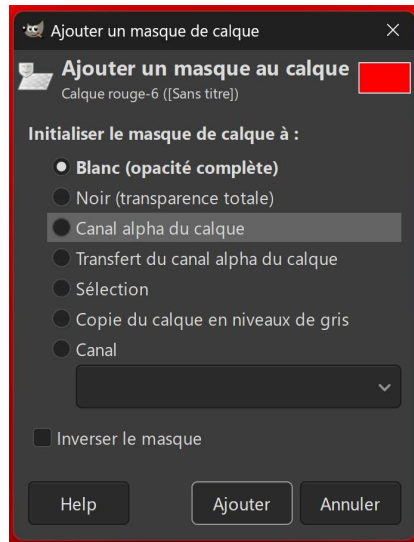
Créer un nouveau calque Vert : **Calque > Nouveau calque > Remplir avec couleur d'arrière plan**

Créer un nouveau calque Rouge : **Calque > Nouveau calque > Remplir avec couleur de premier plan**

**Supprimer le calque Arrière plan créé automatiquement par la fonction Nouvelle image :**

Sélectionner le calque, **clic droit** puis **Supprimer les calques**

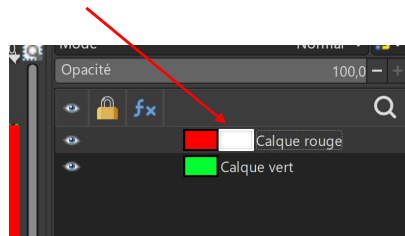
**Redéfinir couleur premier plan = noir et couleur arrière plan = blanc**



Sélectionner **Blanc (opacité complète)**

**Ajouter**

Le masque est créé et apparaît à coté du calque rouge dans l'onglet masque



Remarquons que nous pouvons sélectionner soit le calque lui-même, soit le masque que nous venons de créer

**Supposons maintenant que nous voulions rendre transparente une partie du masque rouge,**

**1ère solution** qui correspond à ce que nous avons appris au 1er cours, **sans utilisation des masques**

Sélectionner **le calque lui-même** : apparaît entouré d'un cadre blanc

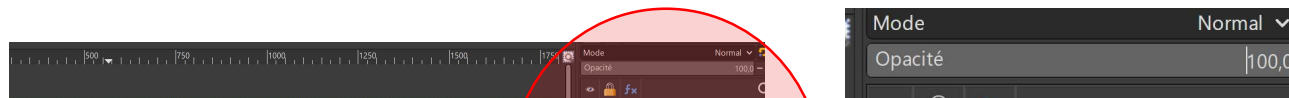
Créer une sélection, par exemple une sélection rectangulaire

Supprimer la sélection > touche Suppr

Nous voyons bien apparaître le calque vert

La **transparence est totale**. Il est impossible de régler l'opacité lors de la suppression de la sélection : le critère Opacité n'agit que sur la totalité du calque !

Nous voyons que **notre calque est modifié**, c'est comme si nous avons créé un trou dans le calque ce qui était dans la sélection est définitivement perdu.





**Ce n'est donc pas la bonne méthode, reprenons au début**

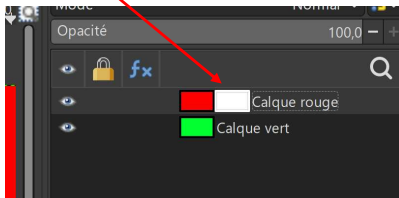
Voir historique d'annulation!

**2ème solution : dans cette méthode nous utiliserons les masques de calque !**

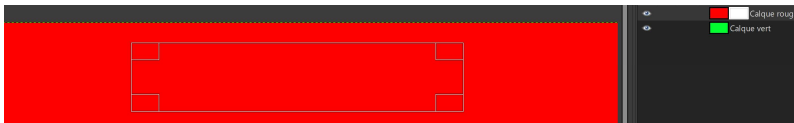
Assurer vous que couleur premier plan = noir et couleur arrière plan = blanc dans la zone outils



Assurer vous que le masque de calque est bien sélectionné : apparaît entouré d'un cadre blanc



Créer une sélection, par exemple une sélection rectangulaire

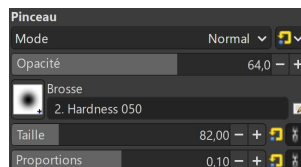


Colorier la sélection en noir :

Plusieurs solutions :

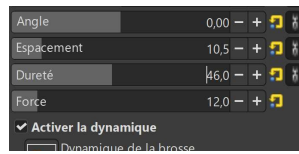
1ère solution : **Clic droit sur sélection** puis **Edition > Remplir avec la couleur de premier plan**

2ème solution : **Outil pinceau** (Voir options réglage outil pinceau)



**Opacité** : Transparence du pinceau. 100% → couleur pleine

**Taille** : Détermine la taille du pinceau



Nous voyons bien apparaître le calque vert

**Nous pouvons régler l'opacité de la zone**

**Le calque original n'est pas modifié**

### **Enfin pour finir des filtres incroyables !!**

Installer le plugin G'MIC : <https://gmic.eu/>

**Dureté** : Détermine si le bord est net ou flou. Dur (100%) → bord net (dessin précis); Doux (0%) → bord flou (fondu, ombrage)