

## POURQUOI THE GIMP ?

- parce qu'il est gratuit et libre ;
- parce qu'il existe pour plusieurs systèmes d'exploitation (Linux, Mac, Windows) ;
- parce qu'il est puissant.

## QUE VEUT-ON FAIRE AVEC UNE IMAGE ?

- l'imprimer,
- la retoucher pour la transformer, l'améliorer,
- l'envoyer par internet pour la partager,
- l'intégrer dans un document.

## QUELQUES PRINCIPES DE BASE SUR L'IMAGE

Une image numérisée est un bitmap, c'est-à-dire qu'elle est décrite en pixels. Chaque pixel est un point sur l'écran. Une image est caractérisée par son type (noir et blanc, grisée, couleurs) et par sa résolution (nombre de points par pouce). Chaque pixel représente un espace mémoire plus ou moins important. Plus l'image est grande ou plus la résolution est élevée, plus il y a de pixels, donc plus la taille de l'image est grosse.

A titre d'exemple, une image dont la couleur est codée sur 3 octets ( $2^{24} = 16$  millions de couleurs), de 300 ppp de définition, d'une résolution de 800 par 600 pixels, à une taille de 2,7 x 2 pouces ( $800/300 = 2,7$  et  $600/300 = 2$ ) et « pèse » 1,37 Mo, soit une disquette !

Calculs :  $800 \times 600 = 480\,000 = 48 \cdot 10^4$  pixels

$48 \cdot 10^4 \times 3 = 144 \cdot 10^4$  Octets = 1406 ko = 1,37 Mo.

- il existe 3 types d'images bitmap : les images non compressées (bmp), les images compressées sans destruction (gif, png) et les images compressées avec destruction (jpg).

Le format gif est un format propriétaire et par conséquent payant ...

Plus le taux de compression est élevé et destructif, moins l'image pèse, mais la qualité est moindre.

- il s'agit donc de déterminer le « format » (type de l'image : bmp, gif, png, jpg,...) en fonction de la destination finale de l'image.

## JE VEUX IMPRIMER UNE PHOTO

Dans ce cas, le plus important est la qualité de l'image. Vous adopterez donc un format non compressé, par exemple le format bmp.

- Si vous numérisez votre photo, choisissez une résolution qui soit en accord avec la résolution finale, dans ce cas votre imprimante. Il est inutile de numériser en 1200 dpi si l'imprimante n'imprime que du 300 dpi ...
- Il n'y a pas beaucoup de manipulations à faire si votre image est de très bonne qualité. Ce que vous pouvez améliorer porte sur trois points :
  - la luminosité : si votre image est trop claire ou trop sombre, choisissez **Image>Couleur>Luminosité-Contraste...** Vous pouvez ensuite régler l'un et l'autre avec les curseurs. N'oubliez pas de cocher « Aperçu » si ce n'est déjà fait.
  - la netteté : il arrive qu'après la numérisation, une photo soit un peu floue. Dans ce cas,

## UTILISATION DE GIMP POUR LA RETOUCHE D'IMAGES

choisissez **Filtres>Amélioration>Augmenter les contrastes...** Faites ensuite des essais avec le curseur.

- la saturation : certaines photos (surexposées par exemple) sont trop rouges, ou trop jaunes, ou trop bleues... Vous pouvez arranger ceci en choisissant **Image>Couleur>Balance des couleurs...** La encore, faites des essais en agissant sur les couleurs.

### JE VEUX INTÉGRER MON IMAGE DANS UN DOCUMENT

- Ici, ce qui va être important, en plus des manipulations précédentes, c'est la taille et par conséquent le « poids » de l'image. En effet, il ne faut pas confondre taille de l'image à l'écran et taille réelle. Si vous vous contentez de « retailler » l'image dans votre logiciel de création (PAO ou fabrication de pages html ou texte ...), vous ne faites que diminuer l'espace dans lequel elle apparaît, mais vous ne changez pas sa taille réelle.
- pour cela, il faut utiliser The Gimp. Allez dans **Image>Echelle de l'image...** Dans la fenêtre qui s'est ouverte, retaillez l'image en indiquant une nouvelle largeur et hauteur. Si vous passez d'un champ à l'autre avec la touche de tabulation, Gimp calcule automatiquement la nouvelle hauteur, pour conserver les proportions.

### JE VEUX ENVOYER UNE PHOTO PAR INTERNET

En plus de la taille, c'est ici le poids de l'image qui est primordial. Internet est lent, et il faut envoyer des fichiers les plus petits possibles.

- pour procéder à un « dégraissage », nous allons utiliser la compression.
  - si votre image est un clipart (dessins avec de larges à-plats de couleurs), enregistrez votre image en format png (si vous voulez de la transparence).  
Rendez-vous dans **Fichier>Enregistrer sous...** puis choisissez le type png dans la liste déroulante « Par extension ».  
Vous pouvez ensuite choisir le niveau de compression (de 1 -peu compressé à 9 -très compressé).
  - si votre image est une photographie (avec un grand nombre de couleurs), enregistrez votre image en format jpg. Attention, ce format est destructeur, c'est-à-dire qu'il altère la qualité des images.  
Rendez-vous dans **Fichier>Enregistrer sous...** puis choisissez le type jpg dans la liste déroulante « Par extension ».  
Vous pouvez ensuite choisir la qualité de 0 (forte destruction, fichier plus petit) à 1 (aucune destruction, fichier plus volumineux). 0.25 est un minimum, 0.75 un maximum, tout dépend de la qualité initiale de la photo.

### JE VEUX RETOUCHER MON IMAGE

- d'autres opérations peuvent être nécessaires :
  - votre cadre est trop grand ? Dans ce cas, il faut « rogner » votre image. Utilisez **Outils>Transformer>Rogner & redimensionner...** Lorsque le curseur prend la forme d'une étoile à 4 branches, cliquez en haut à gauche de la zone que vous voulez garder ; une boîte de dialogue s'ouvre ; déplacez votre curseur diagonalement jusqu'à la position désirée, puis cliquez sur « Rogner ».

Icône : 

– votre image est à l'envers ? Allez dans **Outils>Transformer>Retourner** ; le curseur est devenu une double flèche ; cliquez, l'image se retourne.

Icône : 

- N'oubliez pas que pour avoir accès à toutes ces fonctions, vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'image que vous êtes en train de travailler. Certaines fonctions sont directement accessibles dans la petite fenêtre principale sous forme d'icônes. En laissant la souris dessus quelques secondes, vous verrez une bulle expliquant la fonction de l'icône s'afficher.