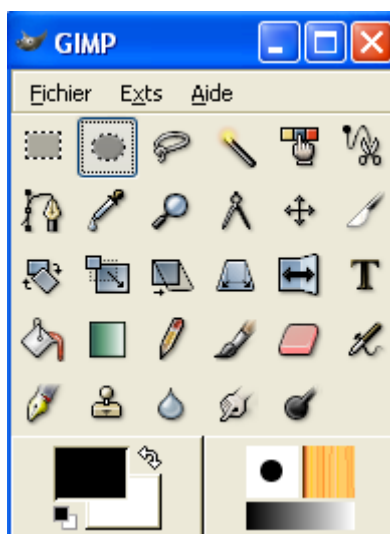


Bref aperçu de Gimp :

Lors du premier lancement de Gimp, plusieurs fenêtres apparaissent. Vous pouvez déjà noter qu'aucune n'occupe la totalité de l'écran, contrairement à la plupart des applications sous Windows. La fenêtre la plus importante (celle à partir de laquelle toutes les commandes s'obtiennent) est la **Boîte à outils** :



N'essayez pas de l'agrandir, cela n'apporterait pas grand chose. Il est conseillé de s'habituer à travailler avec ces boîtes de dialogue que l'on peut déplacer à loisir (en cliquant sur la partie bleue en haut de la fenêtre). Vous verrez, une fois l'habitude prise, c'est très pratique.

Il est important de savoir que The Gimp fonctionne principalement avec la souris. Toutes les fonctions peuvent être obtenues par un clic droit sur l'image avec laquelle vous travaillez ou en passant par le menu de la boîte de dialogues. Dans un premier temps, vous pouvez fermer les autres fenêtres (sauf la Boîte à outils).

La barre des menus de la boîte à outils est composée des menus FICHER, EXTS (pour extensions) et AIDE.

Les outils de sélection

Ils permettent de choisir précisément une partie de l'image afin de la modifier sans toucher au reste de l'image.

On en compte six :



De gauche à droite :

- Sélection rectangulaire par un clic gauche continu (sans lâcher) Possibilité d'effectuer une sélection carrée en appuyant simultanément sur clic gauche + *SHIFT* (la sélection part du coin supérieur gauche) ou clic gauche + *SHIFT* + *CTRL* (la sélection part du centre du carré).
- Sélection elliptique ou circulaire par un clic gauche continu (mêmes remarques que ci-dessus).
- Sélection libre au lasso par un clic gauche continu sélectionne la zone dessinée par la souris. Une fois que vous lâchez le bouton, la sélection se referme.
- Sélection par la baguette magique. Cet outil permet de sélectionner tous les pixels adjacents qui sont de même couleur. Ainsi, si vous cliquez sur un pixel blanc de l'image avec la baguette magique, toutes les pixels 'collés' et de couleur blanche seront sélectionnés.
- Sélection par couleur dans toute l'image, même pour les zones non collées.
- Sélection par les ciseaux intelligents par clics successifs : ils permettent de récupérer des éléments dont la couleur se distingue très nettement du reste de l'image à l'intérieur d'une zone fermée délimitée par les clics successifs.

Les outils de transformation

Ils permettent d'effectuer un traitement sur l'image qui va en modifier l'aspect (rotation, zoom, retournement...)
On en compte douze :




De gauche à droite :

- Permet de tracer des chemins par le système de courbe de bézier. Le tracé obtenu est vectoriel.
- Pipette de prélèvement : prélève exactement la couleur d'une zone dans une image existante
- Loupe pour zoomer, ou au contraire, avoir une vue d'ensemble de l'image
- Compas pour mesurer des distances en pixels ou des angles en degré
- Outil permettant de déplacer les calques ou la sélection en cours
- Rogner ou redimensionner l'image fonctionne comme un cutter afin de retailler l'image
- L'outil de rotation et de transformation permet d'effectuer des rotations très précises mais aussi d'obtenir de jolis effets
- L'outil de mise à l'échelle permet d'agrandir ou de rapetisser une image entière ou une sélection
- L'outil pour cisailier le calque permet d'incliner et de déformer un calque ou une sélection
- L'outil perspective permet de déformer une image ou une sélection en perspective conique à un point de vue (avec des fuyantes)
- Symétrie horizontale ou verticale.
- L'outil texte : le texte est automatiquement créé sur un nouveau calque

Les outils 'artistiques'

Ils permettent d'intervenir sur l'image (dessiner, gommer etc...). On peut en dénombrer onze :



Note : la taille des outils 'artistiques' se règle en double cliquant sur l'icône  placée en bas des outils.

La couleur sera celle de l'avant plan. On peut la modifier en double cliquant sur les rectangles de couleur

d'avant et d'arrière plan



De gauche à droite :

- Le pot de peinture pour remplir une sélection fermée et unie ou toute l'image
- L'outil dégradé pour remplir avec un dégradé paramétrable une sélection fermée ou toute l'image
- Le crayon et le pinceau permettent de dessiner en simulant... le crayon et le pinceau. Ils dessinent avec la couleur d'avant plan. Pour tracer un trait droit, maintenir la touche *SHIFT* enfoncée.
- La gomme permet d'effacer avec la couleur d'arrière plan (éventuellement transparent)
- L'aérographe fonctionne exactement comme... un aérographe (plus vous cliquez sans lâcher, plus il y a de 'peinture'! mais le taux de pression est paramétrable)

- L'outil 'dessin à l'encre' de forme ronde, carrée ou losange, très paramétrable
- L'outil clone permet d'utiliser une partie de l'image comme couleur de remplissage
- La 'goutte' qui permet d'estomper ou d'accentuer le contraste
- L'outil 'Barbouiller' qui simule un doigt 'mouillé'
- Un outil qui permet d'assombrir ou d'éclaircir une zone de l'image

Remarques importantes (valables pour tous les programmes) :

- lorsque vous nommez un fichier (nous parlons ici du nom qui précède l'extension), veillez toujours à n'utiliser que les 26 lettres de l'alphabet (donc pas celles qui ont un accent), les 10 chiffres et le caractère '_' (le trait bas ou 'underscore' en anglais situé généralement sous le 8 d'un clavier AZERTY). Evitez IMPERATIVEMENT d'utiliser des espaces ainsi que des caractères 'particuliers' et cabalistiques tels à, \$, ê, é, è, ç etc... Ainsi, ne nommez pas un fichier **lettre pour l'école.bmp** mais plutôt **lettre_ecole.bmp** (le trait bas remplace les espaces)
- pour nommer une image, évitez **image numéro 1.png** car ce n'est pas suffisamment explicite et cela vous obligera à la visionner pour connaître son contenu. Choisissez plutôt **logo_gimp.png** qui est plus parlant
- dans la mesure du possible, trouvez un nom clair, concis et pas trop long (pas plus de 7 lettres)
- Windows ne sait pas faire la différence entre les majuscules et les minuscules. Dans le répertoire Mes Documents, **logo.png** et **LOGO.PNG** désignent le même fichier. Même si cela peut vous sembler inutile, nommez vos fichiers avec des minuscules uniquement. Ceci vous évitera bien des surprises pour la suite, car Gimp et d'autres logiciels n'apprécient pas les majuscules et ceci est très important si vous vous lancez dans la création de sites web
- pensez à organiser correctement vos répertoires dans lesquels vous rangerez vos fichiers. En effet, la pratique montre que si l'on n'a pas adopté dès le début une organisation logique pour sauver ses oeuvres, au bout d'une centaine de fichiers, on ne sait plus où se trouve l'image sur laquelle on a travaillé il y a six mois ! N'hésitez pas à créer des répertoires. Il en vaut mieux plus que pas assez.

Quelques formats

Voici une liste (qui ne peut être exhaustive car il en existe des milliers) d'extensions utilisées couramment. De plus, pour chacune, des précisions sont fournies quant à la compatibilité de ce format entre différents programmes ainsi que la possibilité de contenir ou non un virus :

- TXT : correspond à un fichier texte (et uniquement du texte, c'est-à-dire qu'il n'y a aucune mise en forme, aucun tableau, aucun dessin etc.). De tels fichiers ne peuvent pas contenir de virus.
- DOC : correspond à un fichier créé avec le traitement de texte Word. De tels fichiers peuvent contenir des virus (ce sont même actuellement les principaux vecteurs de transmission des virus!).
- PDF (Portable Document Format) : format de plus en plus présent sur Internet. C'est un format propriétaire mais entièrement documenté et les programmes permettant de lire ce type de fichier sont en général gratuits (le plus connu étant Acrobat Reader mais The Gimp sait aussi lire les PDF). De tels fichiers ne peuvent pas contenir de virus.
- HTM ou HTML (Hyper Text Markup Language) : correspond à un fichier créé pour être visible sur Internet. C'est un format totalement compatible avec n'importe quel Navigateur (programme permettant de surfer sur Internet- il en existe de très nombreux et gratuits) et sur tous systèmes d'exploitation. De tels fichiers ne peuvent pas contenir de virus.
- GIF : correspond à un fichier créé avec un logiciel d'image. Un fichier avec l'extension GIF est une image. C'est un format propriétaire mais documenté qui ne pose pas de problème de compatibilité et un fichier de ce format peut être visualisé avec n'importe quel programme adéquat. Ce peut être une image fixe ou une image animée. De tels fichiers ne peuvent pas contenir de virus.

- JPG ou JPEG, PNG : formats d'image avec les mêmes remarques que précédemment. Mais le JPG est automatiquement réservé aux images fixes.
- ZIP : fichier créé avec un logiciel de compression (comme Winzip ou d'autres). C'est un format ouvert donc compatible avec tous les logiciels capables de lire ce format. On trouve des programmes gratuits permettant de créer des archives au format ZIP. Un fichier ZIP peut contenir des virus si le fichier compressé en contient, évidemment. XP intègre déjà un dézipper.
- EXE (Exécute): c'est un fichier-programme. Par exemple, le programme Word est dans un fichier appelé Winword.EXE. En double cliquant dessus, vous lancez Word. De tels fichiers peuvent contenir des virus.

Pour la petite histoire, le fameux virus 'I love you' s'est répandu grâce à son extension. Le fichier qui était envoyé via le courrier électronique s'intitulait **I_love_you.txt.vbs**. Or, sous Windows 95 et 98, il existe une option permettant de cacher les extensions reconnues par le système d'exploitation. Ainsi, un fichier intitulé **julien.txt** apparaîtra, dans l'Explorateur Windows, sous le nom **julien** car Windows sait que les fichiers ayant l'extension txt sont des fichiers texte. De même, **college.jpeg** apparaîtra sous le nom **college** car Windows sait que l'extension jpeg désigne un fichier image.

Revenons à notre virus I_love_you.txt.vbs : dans ce dernier, l'extension est **vbs** et le nom du fichier est I_love_you.txt . Or, **vbs** est une extension qui désigne un fichier pouvant contenir des virus et reconnue par Windows. Dans l'Explorateur Windows, si l'option permettant de cacher les extensions reconnues est activée, alors il apparaîtra **I_love_you.txt** à l'écran. L'utilisateur, même averti fera le raisonnement suivant : **I_love_you.txt** est un fichier texte qui ne peut pas contenir de virus donc je peux regarder son contenu sans crainte. Il est déjà trop tard lorsque la personne se rend compte de son erreur. Donc prudence !

En conclusion :

- détruisez les fichiers envoyés par courrier électronique (ou disquette) dont vous n'êtes pas certain(e) du contenu – même lorsque vous connaissez l'expéditeur, soyez très vigilant car ce dernier ne sait peut-être pas que son ordinateur est infecté ;
- désactivez l'option permettant de dissimuler les extensions reconnues par Windows (lancez l'Explorateur Windows (drapeau + E) puis, dans la barre des menus, *Affichage > Choisir les détails...*)

Formats supportés par Gimp

La courte liste (non exhaustive) qui suit décrit les formats de fichier que peut lire et/ou écrire Gimp.

- BMP : format bitmap non-compressé qui est utilisé dans Microsoft Windows pour afficher les images
- GIF : (Graphics Interchange Format) est un format breveté. Les images GIF ont 256 couleurs, peuvent être transparentes ou animées
- JPEG (ou JPG) : Joint Photographics Experts Group. Format qui supporte la compression avec pertes (c'est-à-dire que l'image obtenue n'est pas tout à fait identique à l'image originale). La compression de l'image est ajustable, mais attention : une compression trop importante cause des dommages quant à la qualité de l'image (pixellisation)
- PNG : Portable Network Graphics. Format de fichier libre d'utilisation et créé pour remplacer le format GIF afin de résoudre les problèmes de droits d'auteur. Le format PNG utilise une compression, mais à l'inverse du format JPEG, il n'y a pas de pertes d'information dans l'image. Les images PNG peuvent être transparentes avec plus de 256 couleurs (dégradés) mais pas animées car elles ne gèrent pas les calques
- PSD : format utilisé uniquement par Adobe Photoshop ;
- TIFF ou TIF : Tagged-Image File Format. C'est un standard de l'industrie de l'image ;

- XCF : format d'origine (on dit aussi 'natif') de Gimp. Il permet d'enregistrer calques et autres informations spécifiques à Gimp. Si vous sauvegardez vos images dans un format différent, des informations risquent d'être perdues.

Donc, tant que vous travaillez sur l'image vous enregistrez en .xcf, lorsque votre travail est terminé vous choisissez le format en fonction de l'utilisation de l'image (compressée pour le web, qualité pour un travail en local, animée ou non ...)

Notez que lorsque vous enregistrez une image, vous gagnerez du temps en écrivant le nom suivi de l'extension. Ainsi, si vous sauvez un fichier sous le nom **logo01.png**, Gimp comprend qu'il doit l'enregistrer au format PNG

