THE GIMP 02

Tutoriel The Gimp 1.2 : *Mes Premières retouches photo 2*

durée de la séance : *2h30*

tous public.

Prérequis :

- Avoir réalisé ou participé à l'atelier Gimp 01
- Savoir détourer, gérer des calques, la transparence, modifier les couleurs.
- Connaître l'environnement windows
- Savoir gérer des fichiers/dossiers dans windows

(créer, déplacer, copier/coller, trouver...).

logiciel utilisé :

- The Gimp (cf tutoriel retouches photos 1.1 pour l'installation)

<u>Objectifs :</u>

- Réutiliser les outils et fonctions vues précédemment en approfondissant les réglages.
- Utiliser de nouvelles fonctions tels que les masques de calques et les filtres.
- Créer et intégrer des textes en 3D.
- Finaliser le premier photo-montage.

Le tutoriel « Gimp 01-retouches photos 1.1 » nous amenait à l'image suivante :

Nous allons obtenir :

Sommaire

I. Les Masques

La notion de masque

II. Les Effets (filtres)

1. Effet d'éclairage
2. Effet coup de crayon

III. Les ombres portées

1. Préparation du calque pour l'ombre
2. Détourage est intégration du calque

IV. Insérer du texte

V. Texte en trois dimensions

1. Effet relief
2. Perspective
3. Texte en 3D / colorier
4. Luminosité – contraste
5. Créer un biseau (relief rapide)
6. Ombre en perspective sur un texte

VI. Effet supernova

VII. Éclairage

VIII. Sélection à partir de la transparence

IX. Créer un fond (flammes, nuages…)

I. Les Masques

La notion de masque

Nous allons créer un masque, ce qui permet d'appliquer des effets uniquement sur certaines parties d'une image.
Un masque est en fait une autre image que l'on superpose sur la première. On peut ensuite effacer certaines parties de cette nouvelle couche qui laisseront apparaître à cet endroit précis l'image située en dessous, ou à l'inverse, n'afficher la nouvelle image qu'a certains endroit.
A la différence de la transparence, le masque ne modifie pas l'image directement !

- Ouvrez composition.jpg deux fois.

- Sur la 1ère version, sélectionnez « **couleurs/désaturer** ». Cochez **« luminosité »** puis **« valider »**.

- Allez sur la version en couleur, **ctrl+A**, **ctrl+C** puis retourner sur l'image en noir et blanc, et appuyez sur **ctrl+V**.

- Sélectionnez **calque/masque/ajouter un masque de calque**

- Dans les options qui apparaissent, cochez **« blanc (opacité totale) »** et **« valider »**.

- Le calque en noir et blanc doit être en haut de la liste des calques.

- A l'aide de la **gomme** ou de l'outil **chemin** sélectionnez la fenêtre centrale puis appuyez sur **« suppr »**.

- Réalisez la même opération avec le hauvent et le nom : « médiathèque du parc » afin que ce dernier ressorte et laisse apparaître la couleur d'origine (verte).

- Sélectionnez **image/aplatir l'image**

II. Les Effets (filtres)

Les filtres sont à même de modifier de façon rapide et spectaculaire vos photos. On a de fait, vite tendance à « barbouiller » l'image d'effets sans trop se soucier des réglages.
Tout est bien sur question d'appréciation mais il peut-être judicieux de tester de nombreux réglages.
L'aperçu ne suffit pas toujours, donc validez un effet pour l'essayer et revenez en arrière avec Ctrl+Z !

1. Effet d'éclairage

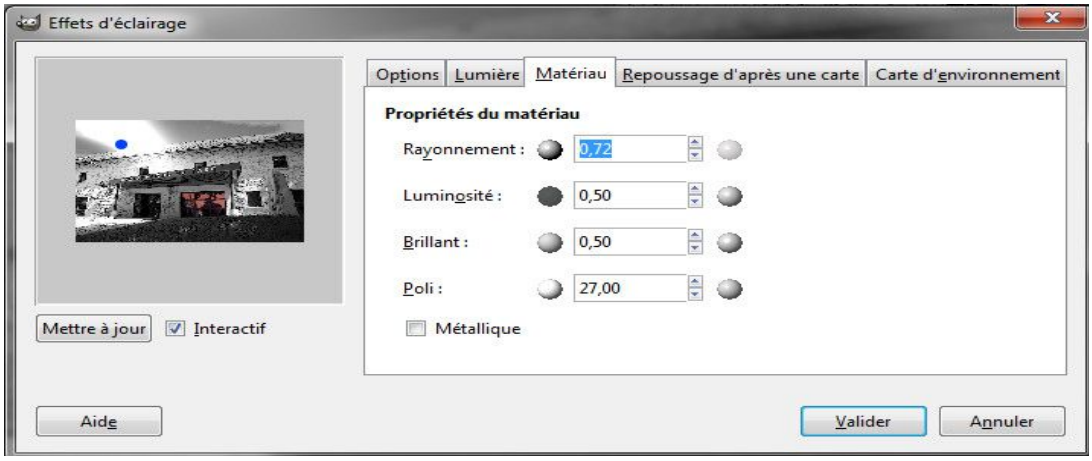
La lumière est la clé d'un photo-montage réaliste.
Nous voyons sur l'image que la lumière provient de la gauche, nous allons l'accentuer légèrement.

- Sélectionnez **filtres/ombres** et cliquez sur **lumières/effets d'éclairage**

- Dans l'onglet **« lumière »**, réglez l'**intensité** à 0,92

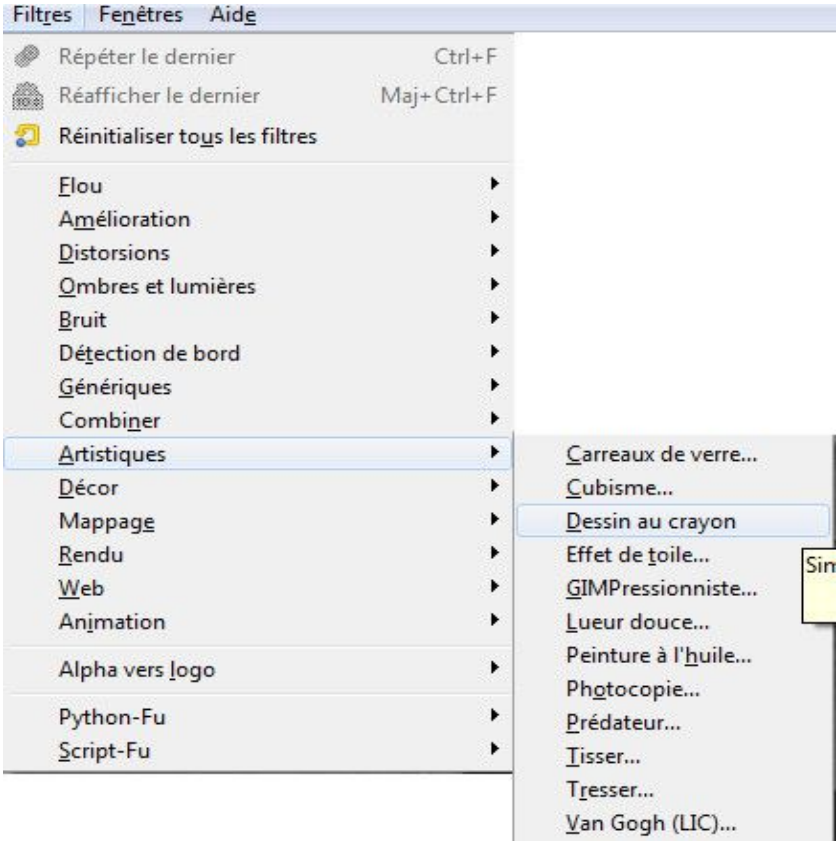
- Dans l'onglet **matériau**, réglez le **rayonnement** à 0,72

- Validez

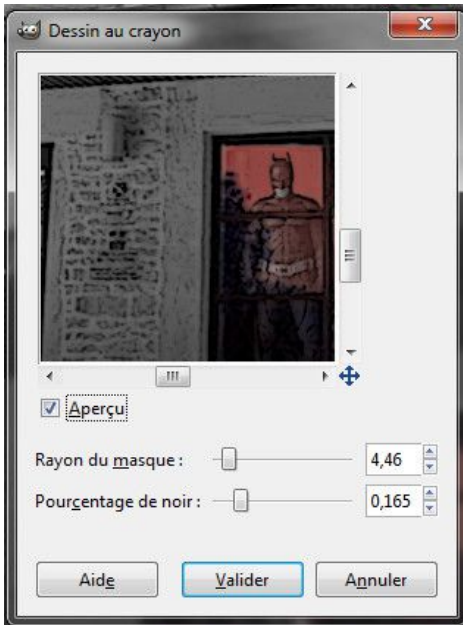


2. Effet coups de crayon

- Sélectionnez **filtres/artistiques/dessin au crayon**



- Dans la boite de dialogue, réglez **« rayon du masque= 4,46 »** et **« pourcentage de noir= 0,165 »**



- Validez.

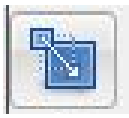
- Exportez votre image sous un autre nom (fichier/exporter).

III. Les ombres portées

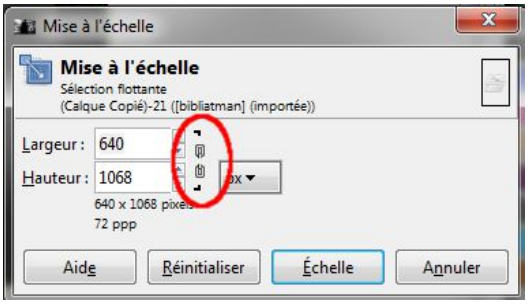
Nous allons intégrer le personnage dont nous avons fait le reflet.

1. Détourage est intégration du calque

- Ouvrez le fichier « batman_back_detour.jpg »
- Détourez-le grâce à l'outil sélection contiguë (clic droit sur l'image, **calque/transparence/ajouter un canal alpha** – clic gauche avec l'outils dans la zone blanche – touche « suppr »).
- Coller le personnage dans la composition (ctrl+a / ctrl+c sur l'image du personnage puis dans la composition : ctrl+v).
- Choisissez « l'outil de mise à l'échelle »



- clic gauche sur le calque du personnage
- dans la fenêtre d'options qui vient de s'ouvrir, cliquez sur la chaîne pour verrouiller les proportions du calque



- Faites glisser les coins du quadrillage qui entoure le personnage afin de lui donner une taille acceptable (environ 444x808).
- Avec l'outil « déplacer », positionnez-le sur le bord gauche.

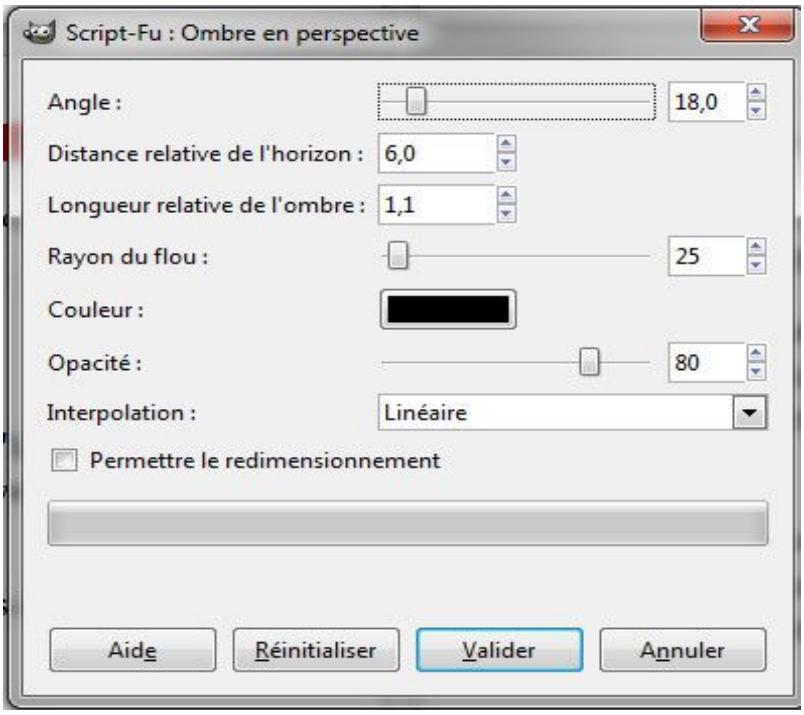
2. Préparation du calque pour l'ombre

Nous allons créer une ombre qui part du personnage jusqu'à son reflet.
Remarquez que l'éclairage viens d'en haut à gauche et que nous l'avons accentué.

Dans votre **fenêtre de sélection des calques**, faites un clique droit sur le calque « sélection flottante » (qui correspond à votre perso) et faites **« vers nouveau calque »**. Cette opération est nécessaire pour pouvoir valider l'échelle et appliquer des effets.

Faites à nouveau un clic droit sur votre perso, **« calque/calque aux dimensions de l'image »** – sinon, votre effet se limiterait à la taille de votre calque et pas à la taille de l'image entière, l'ombre ne serait donc pas projeté sur le sol.

- Dans l'onglet **filtres**, allez dans **« ombres et lumières »** puis « ombre en perspective ».
- L'effet d'ombre s'applique uniquement à la partie visible du personnage (à l'intérieur de la composition), si l'ombre est trop fine, prévoyez de laisser une plus grande partie du perso dans la composition et nous le replacerons après.
- Inscrivez les réglages suivants puis validez.



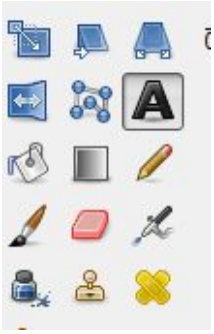
- Replacez votre personnage, ajustez la position de l'ombre et/ou sa transparence.

IV. Insérer du texte

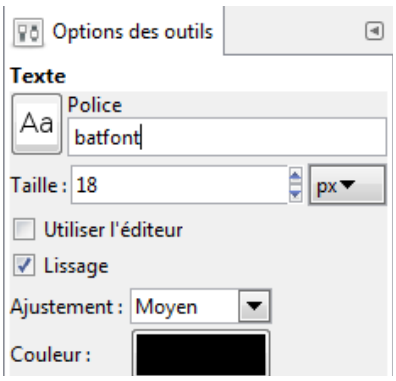
- Installez la police « batfont » fournie ou sur le site dafont :

http://www.dafont.com/fr/search.php?q=batfont

- Sélectionnez l'outils **« texte »**



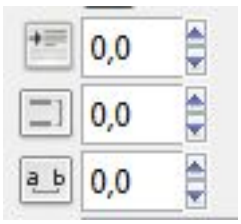
- Dans les **options d'outils** :



- police : écrivez « batfont » ou cliquez sur l'icône « Aa » et sélectionnez batfont

- taille = 100 px

- Juste en dessous vous pouvez régler d'autres options comme l'espacement des lettres (crénage), ou la hauteur des interlignes.
- Espacement des lettres = 18



- Sur votre montage, commencez par dessiner avec l'outil un rectangle qui fasse à peu près la taille du toit ; ce sera votre champ de texte.

- Écrivez votre texte.

V. Texte en trois dimensions

Plusieurs étapes vont être nécessaires, nous allons tout d'abords appliquer un effet de relief, puis déformer le texte avec l'outil perspective, doubler le texte pour ajouter de l'épaisseur et enfin, ré-ajuster le contraste et les couleurs.

1. Effet relief

- Vérifiez que vous êtes toujours bien sur votre **« calque » texte (à droite dans la liste des calques)**, puis allez dans l'onglet **« filtres/distorsions/relief »** - cochez carte de relief et ajustez vos valeur :

  ici environ : azimut = 30
  élévation = 110
  profondeur = 25

2. Perspective

- Sélectionnez l'outil perspective et déformez le texte de façon à ce qu'il s'adapte au point de fuite du toit. N'hésitez pas à appliquer la transformation et à répéter l'opération afin d'ajuster la déformation.

- Vous devrez certainement utiliser l'**outil déplacement** pour remettre votre texte en bordure du toit. Pensez aussi à l'**outil rotation**.

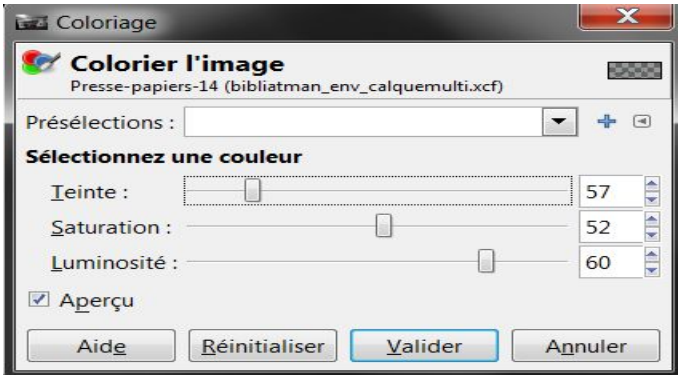
3. Texte en 3D / colorier

Nous allons effectuer un copier coller du texte et l'ajuster pour créer l'effet 3D.

- Copiez votre texte (**ctrl+v**) puis onglet **« édition/coller comme/nouveau calque »**.

- Nous devons changer la couleur pour que la 3D soit réaliste → onglet **« couleur/colorier/ »**
  ... et choisissez une valeur plus claire ou plus foncée

  du jaune pâle :



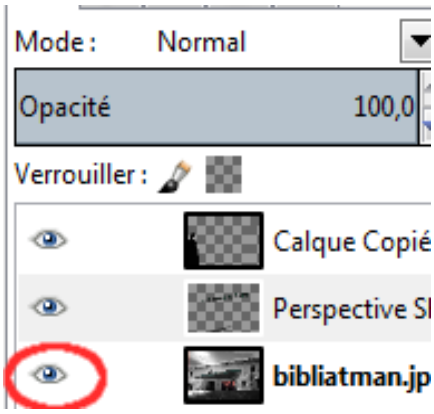
  du blanc : luminosité = 100

du noir : luminosité = -100

- Dans la liste des calques, faites glisser votre texte modifié sous votre 1er texte et ajuster sa position afin de rajouter de l'épaisseur (légèrement décalé vers le haut et à droite).

Répétez l'opération.

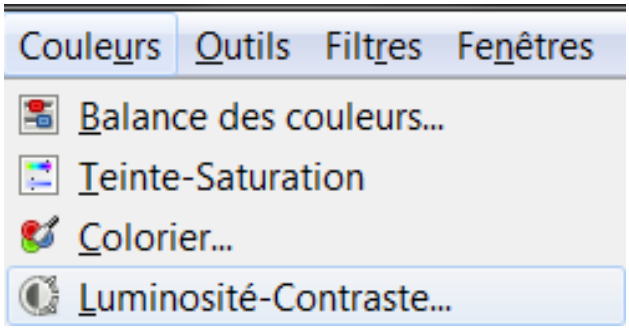
- Sélectionnez dans votre liste des calques votre 1er calque de texte, vérifiez que le calque juste dessous est bien le texte que nous venons de modifier (pour vérifier **cliquez sur l'œil à gauche** des calques **pour afficher/masquer** les calques)



- puis allez dans l'onglet « calque\fusionner vers le bas ».

4. Luminosité - contraste

- Ouvrez le paramètre de contraste/luminosité (onglet couleurs)



- Éclaircissez un peu le texte en jouant sur les réglages luminosité/contraste

Pour finir, nous allons créer une bordure biseautée sur le texte :

5. Créer un biseau (relief rapide)

- allez dans l'onglet **« filtre/décor/ajouter un biseau »** et réglez le biseau sur 6.

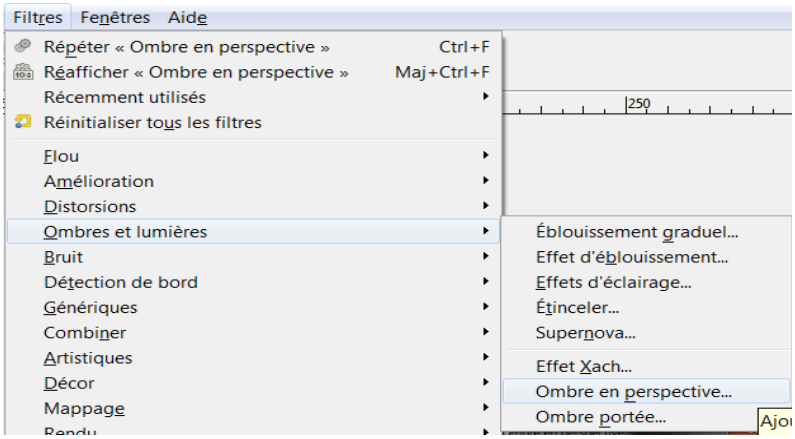
- refaite l'opération avec un biseau à 5.

Cette opération permet aussi de donner rapidement du relief à un texte plat.

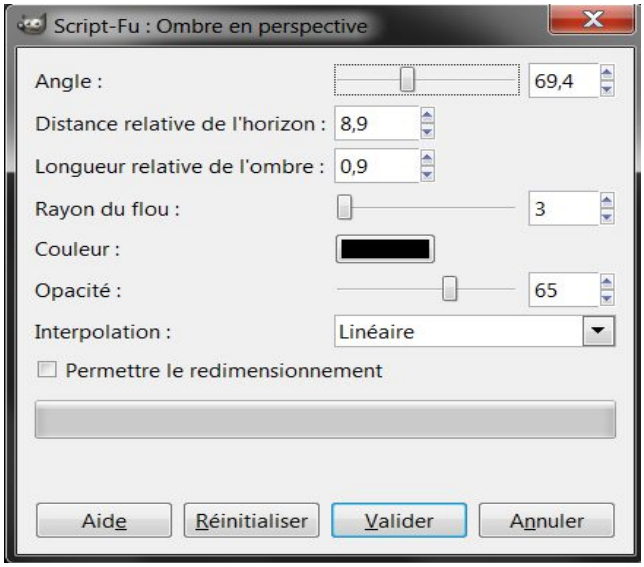
6. Ombre en perspective sur un texte

- Nous allons rajouter l'ombre du texte sur le toit

Retournez dans le menu **« ombre en perspective »** (ci-dessous)



Et rentrez les réglages suivants :

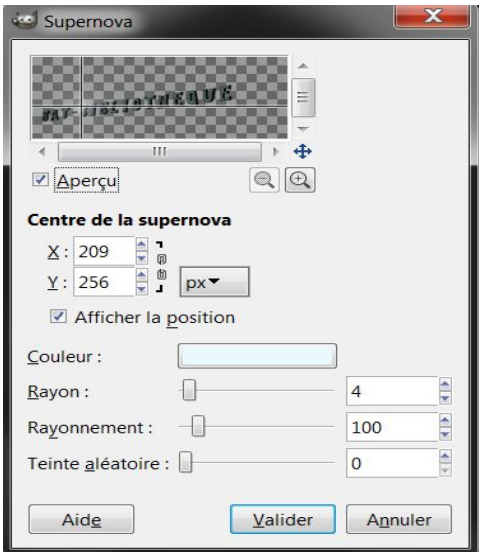


N.B. : L'ombre créée n'est ni plus ni moins qu'un calque. Vous pouvez donc la modifier de la même manière que n'importe quelle image. Vous pouvez donc tout aussi bien créer une ombre avec les réglages de base et la déformer après avec les outils : perspective, déplacement, rotation, échelle.

VI. Effet supernova

Dans l'onglet « **filtres/ombres et lumières** » cliquez sur supernova.

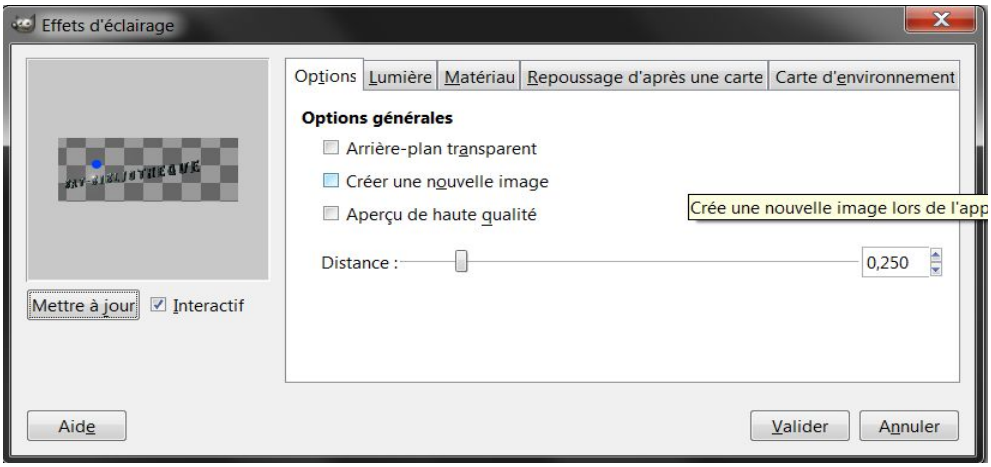
Indiquez les réglages suivants :



VII. Éclairage

Vous remarquez que nous avons accentuez l'effet de lumière qui provient de la gauche. La partie du texte à gauche devraient donc être plus clair et plus intense. Nous allons donc rajouter un éclairage sur le texte.

Dans l'onglet « **filtres/ombres et lumières/effet d'éclairage** »



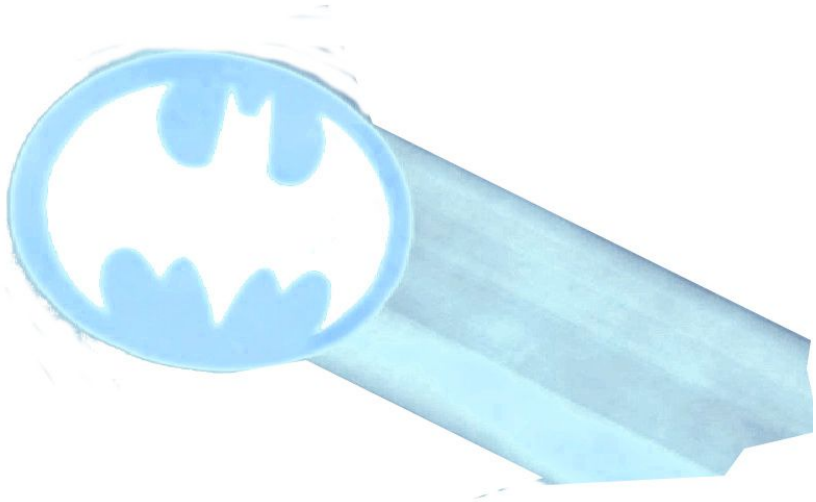
- Rapprochez lentement le point bleu (sur l'aperçu à gauche) de la lettre « B » où nous avons placé la supernova.
- Dans l'**onglet « lumière » de l'effet**, baissez l'intensité à 0,80
- Validez

Dans l'onglet « **image** », aplatir l'image.

VIII. Sélection à partir de la transparence

Intégration du bat-signal transparent.

- Ouvrez « bat_signal.jpg »
- Détourez rapidement pour ne garder que les contours du logo et le faisceau.



- ctrl+c
- dans la composition, ctrl+v
- Dans **« couleurs/désaturer »** afin d'uniformiser les couleurs.
- utilisez l'outil « perspective » pour adapter la forme du signal (« rentrez » le coin inférieur droit comme dans l'image qui suit) puis validez.

Rentrez le coin inférieur droit

- Diminuez un peu la taille du logo pour qu'il s'intègre dans le ciel grâce à l'outil **« échelle »** et placez le correctement.
- Grâce à l'outil **« chemin »**, sélectionnez rapidement les parties du signal que l'on ne devraient pas voir (celles qui se superposent au toit) et supprimez les. Pour faire simple, sélectionnez le toit et cliquez sur « suppr ».
- Dans la liste des calques, faites glissez le calque bat_signal entre le texte et la composition.

Nous allons utiliser un effet pratique qui permet de créer une **sélection directement à partir du canal alpha et donc à partir de la transparence**. Cela permet de créer proprement du vide adapté à la forme d'un calque lorsque ce calque est détouré.

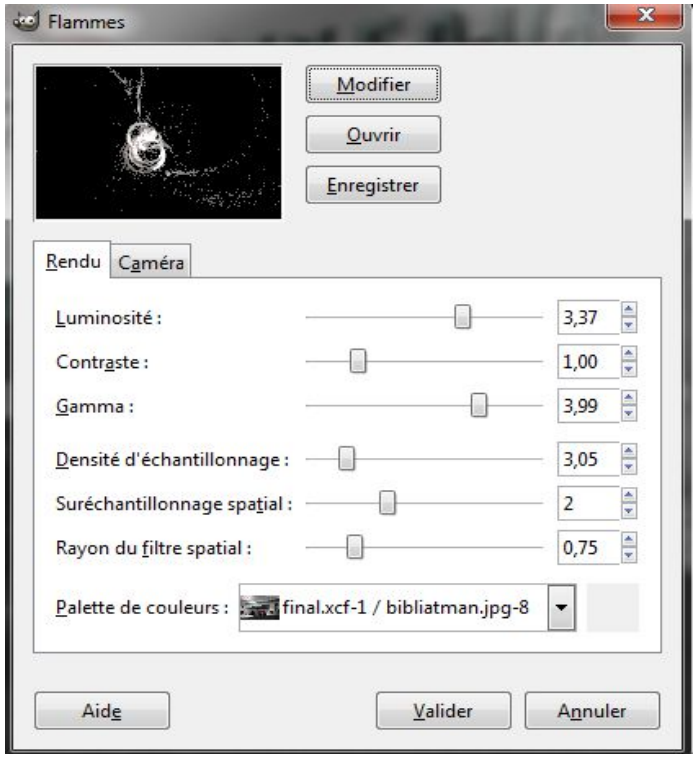
Nous allons en premier lieu créer un couche de transparence automatiquement à partir d'une couleur. **Cela permet aussi d'enlever automatiquement une couleur complètement (pour détourer par exemple).**

- Redonnez un peu de couleurs à votre logo dans « couleur/colorier ».
- Ouvrez l'onglet « calque/transparence/couleur vers alpha », et choisissez la couleur à enlever en regardant le résultat dans l'aperçu.
- Validez
- Faites un **clic droit** sur le calque du bat_signal et choisissez **« calque/transparence/alpha vers selection »**
- Choisissez le calque de fond (bibliatman dans votre liste des calques), faites un clic droit sur l'image puis **« calque/transparence/ajouter un canal alpha »**
- Appuyez sur la touche « suppr ».

Vous venez de créer de la transparence qui a la forme du bat-signal.
Vous pouvez maintenant insérer une autre image sous votre composition pour ajouter un effet de texture par exemple.

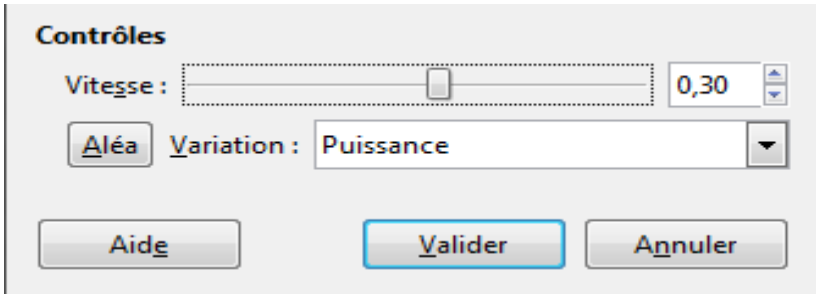
IX. Créer un fond (flammes, nuages...)

- **Clic droit** sur l'image, **calque/créer un nouveau calque**.
- ctrl+A pour le sélectionner et travailler dessus.
- allez dans **filtres/rendu/nature/flamme**



Afin de créer une image, l'effet à besoin d'un support de couleur, il va vous proposer l'ensemble des éléments récemment ouverts.

- Augmentez la valeur de la luminosité.
- Cliquez sur **« modifier »** pour changer la forme des flammes générées et changez les paramètres de **« vitesse » et de « variation ».**



- Validez les paramètres puis la fenêtre d'effet.

- Déplacez votre calque d'effet à l'endroit ou nous avons créé la transparence du bat-signal.
- Dans la liste des calques, glissez votre calque tout en bas de la liste.

Pour finir

- Ouvrez à nouveau l'image initiale, (dans votre dossier sous windows, clic droit sur final.jpg, ouvrir avec...gimp)
- ctrl+c sur l'image puis dans la composition ctrl+v
- Positionnez le nouveau calque de sorte à avoir par exemple le reflet du personnage ou le nom « médiathèque » dans la partie transparente de la composition (au niveau du bat-signal).
- Glissez le calque en dernière position de la liste des calques.
- Dans l'onglet « couleur/colorier », mettez une teinte rouge, grise ou noir.

Dans la liste des calques, vous devez avoir en 1er la composition de la médiathèque, puis le calque avec les flammes et enfin le calque que nous venons d'ajouter.

- Intégrez le logo en bas à droite avec l'outil **texte** et la police « dark knight ».