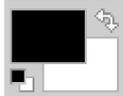


Il est utile d'avoir la liste des principales touches clavier de GIMP, qui se trouve sous :
http://www.juggling.ch/zgisis/a2015_oc3/gimp/gimp-keys-fr.pdf

Manipulation 1. Copie d'écran ou de fenêtre et l'outil Rogner (Crop)

- Allez sur la page : http://www.juggling.ch/zgisis/a2015_oc3/gimp/gimp.html
- Cliquez sur "[Débuter avec Gimp 2.6](#)" pour ouvrir le document .pdf correspondant.
- Allez en page 8 et visualisez l'image complète de l'échiquier avec le cylindre.
- Pressez "**Alt+Print Screen**", attendez un peu, puis sélectionnez "Open with GIMP"
 Vous avez fait une copie de la fenêtre en cours.
 En pressant "**Print Screen**" vous copiez tout l'écran.
- De la fenêtre d'outils, sélectionnez "l'outil de découpage"  qui s'appelle aussi "**Rogner**".
- Sur l'image, pressez le cliquer gauche, maintenez-le enfoncé, déplacez le curseur en bas à droite et relâchez le cliquer gauche. Vous pouvez encore réajuster la sélection.
- Cliquez sur l'image, vous l'avez ainsi rognée.

Manipulation 2. Effacez une partie d'image

- Si la fenêtre des brosses n'est pas présente, tapez "Shift+Ctrl+B" pour la faire apparaître.
- Sélectionnez la brosse carrée ou circulaire.
- + En faisant un cliquer droit sur une brosse et en la dupliquant, on ouvre l'éditeur de brosse, ce qui est parfois utile.
- Sélectionnez "l'outil gomme".  (peut être obtenu avec la touche Shift+E)
- Vous pouvez effacer le texte en bas à gauche de l'image.
 Si on efface, l'image ne devient pas blanche, mais transparente !
- On peut aussi dessiner en blanc.
- Dans la fenêtre d'outils, en bas  cliquez sur la petite double flèche, pour que le blanc soit au premier plan.
- Sélectionnez le pinceau  et passez sur le texte ou la région transparente, pour dessiner en blanc.
 (peut être obtenu avec la touche P)
- Exportez l'image sous "echiquier_cylindre_4021.png" où 4021 représente le nombre de couleurs.
 Le répertoire "Images" semble adéquat pour cette sauvegarde.

Manipulation 3. Sélection d'une couleur avec la pipette

- Sélectionnez "l'outil pipette"  (peut être obtenu avec la touche O)
- En pressant sur "Shift" et en cliquant sur une couleur avec la pipette, on obtient de l'information sur la couleur. Testez cela sur la case A et sur la case B, vous devriez être surpris.
- En cliquant sur une couleur, on la sélectionne simplement.
- Ctrl+clique sélectionne la couleur pour l'arrière plan.

Manipulation 4. Nombre de couleurs et modifier ce nombre

- Dans le menu **Couleurs > Informations > Analyse colorimétrique**, on obtient le nombre de couleurs de l'image. Généralement des dizaines ou centaines de milliers.
- Dans le menu "Image" > "Mode" > "Couleurs indexées" choisissez "Nombre maximale de couleurs"
- "Image" > "Mode" > "RVB".
- Comptez le nombre de couleurs de l'image, pour voir qu'il y en a nettement moins.
- Exportez l'image sous "echiquier_cylindre_0252.png" où 0252 représente le nombre de couleurs
- La qualité de l'image est restée bonne. Comparez la taille des deux fichiers.
- "Image" > "Mode" > "Couleurs indexées" choisissez "Nombre maximale de couleurs", choisissez 64.
- Exportez l'image sous "echiquier_cylindre_0064.png" où 64 représente le nombre de couleurs.
- Diminuez encore à 16 couleurs et exportez sous un nouveau nom.
- Comparez les tailles des fichiers obtenus.
- On pourrait reprendre le fichier "echiquier_cylindre_4021.png" et l'exporter au format .jpg pour comparer la taille des fichiers produits. Le .jpg est bon.

Manipulation 5. Avantage du .png pour des logos

- Allez dans la page : <https://openclipart.org/download/168878/owl-alcohol.svg>
- Sauvegardez l'image dans son format d'origine, .svg
- Ouvrez cette image avec GIMP, largeur 568, hauteur 500.
- Sauvez-la au format .jpg avec une qualité de 90.
- Sauvez-la au format .png, sans informations supplémentaires.
- "Image" > "Mode" > "Couleurs indexées" choisissez "Nombre maximale de couleurs", choisissez 64.
- Sauvez-le au format .png, en indiquant dans le nom le nombre de couleurs.
- "Image" > "Mode" > "RVB".
- "Image" > "Mode" > "Couleurs indexées" choisissez "Nombre maximale de couleurs", choisissez 16.
- Sauvez-le au format .png, en indiquant dans le nom le nombre de couleurs.
- Comparez les 5 fichiers obtenus et la qualité des images.
On remarque un avantage du format .png.
Le format .jpg a le défaut de ne pas gérer la transparence.

Manipulation 6. L'outil de clonage

- Sélectionnez l'outil de clonage 
- Ctrl+clique sur une région de la bouteille, de couleur unique.
- Cliquez sur la partie de la bouteille qui a le reflet. L'outil clone la couleur de la région sélectionnez.
- Tâchez d'enlever ainsi tous les reflets de la bouteille.

Manipulation 7. Transformez une image en un logo ayant peu de couleurs

- Allez à la page :
http://www.juggling.ch/zgisin/a2015_oc3/page04_Reduction_couleurs_et_taille.html
- Suivez les manipulations, pour voir comment réduire les couleurs.
- L'outil de remplissage  est utilisé.

Testez d'autres outils.

Il manque de l'information sur le sujet important qui sont les **calques**, le **canal alpha**, les **brosses**.
Les **masques** sont intéressants aussi.