

Gimp pour les grands débutants

Souvent j'ai vu des tutoriels et des présentations de GIMP compliqués où l'on présentait l'usage de filtres, de calques, l'usage du détourage pour imiter la propagande soviétique, etc.

Toutes ces choses me semblent compliquées et inadaptées pour un débutant en photo qui voudrait juste exploiter ses photos de vacances et ses photos de famille. Je me suis demandé ce qu'on devait savoir faire pour rendre présentable 98% des photos que nous produisons sans tomber dans le catalogue de fonctions de GIMP que presque personne n'utilise: Remettre le sujet dans la photo, rendre plus sombre ou plus clair, faire plus net, enlever le rouge des joues de tata après ses 4 verres de Médoc.

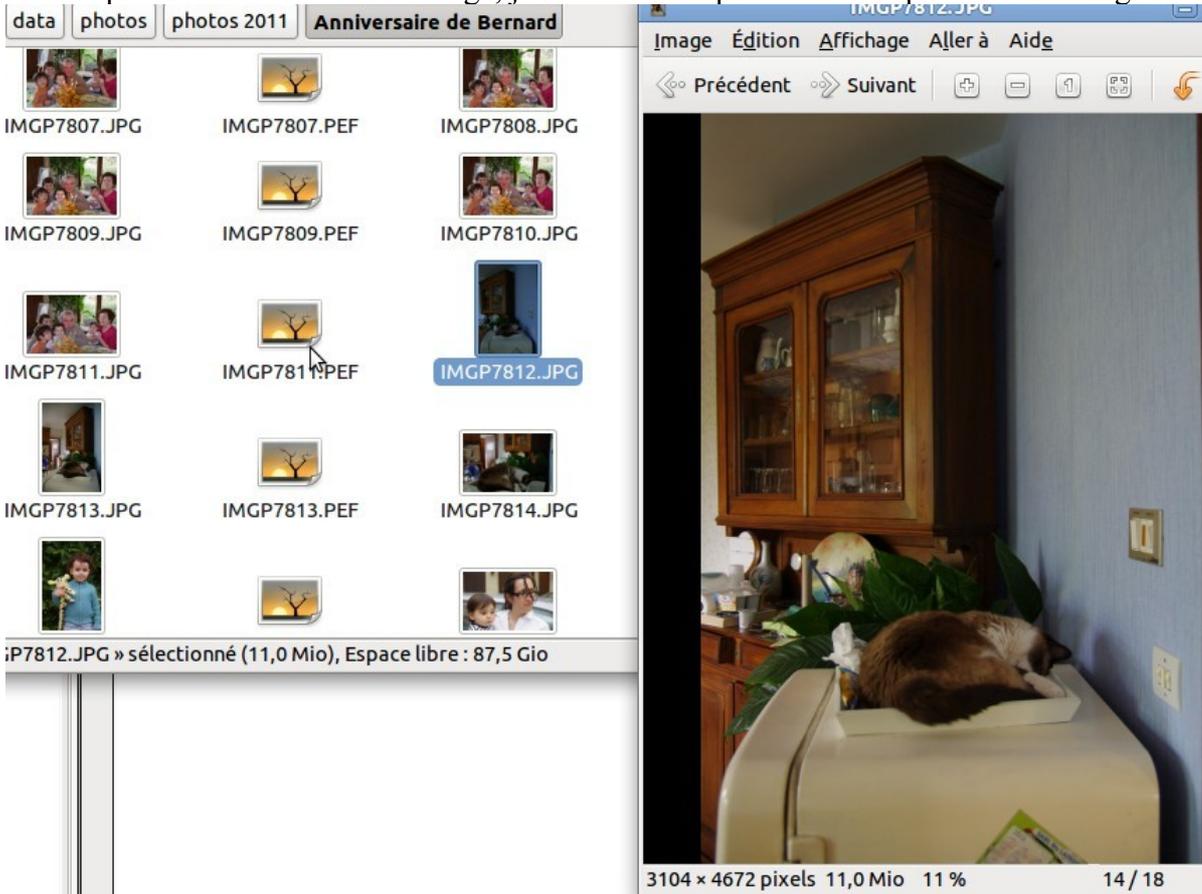
Index

Gimp pour les grands débutants.....	1
1) Ouvrir, tourner, mettre zoomer à la taille de la fenêtre.	2
2) Remettre le sujet dans la photo, ou recadrer:.....	4
3) Assombrir, éclaircir, doper la dynamique de l'image.	5
A/ Le menu "niveaux".....	6
B/ Le menu courbes.....	10
4) Rendre plus net.	11
5) La Saturation.....	12
6) Le noir et blanc.....	15
7) La retouche sélective ou l'art de sélectionner sans avoir l'air d'y retoucher.....	16
8) Enlever les yeux rouges sur une photo.....	21
Conclusion.....	23

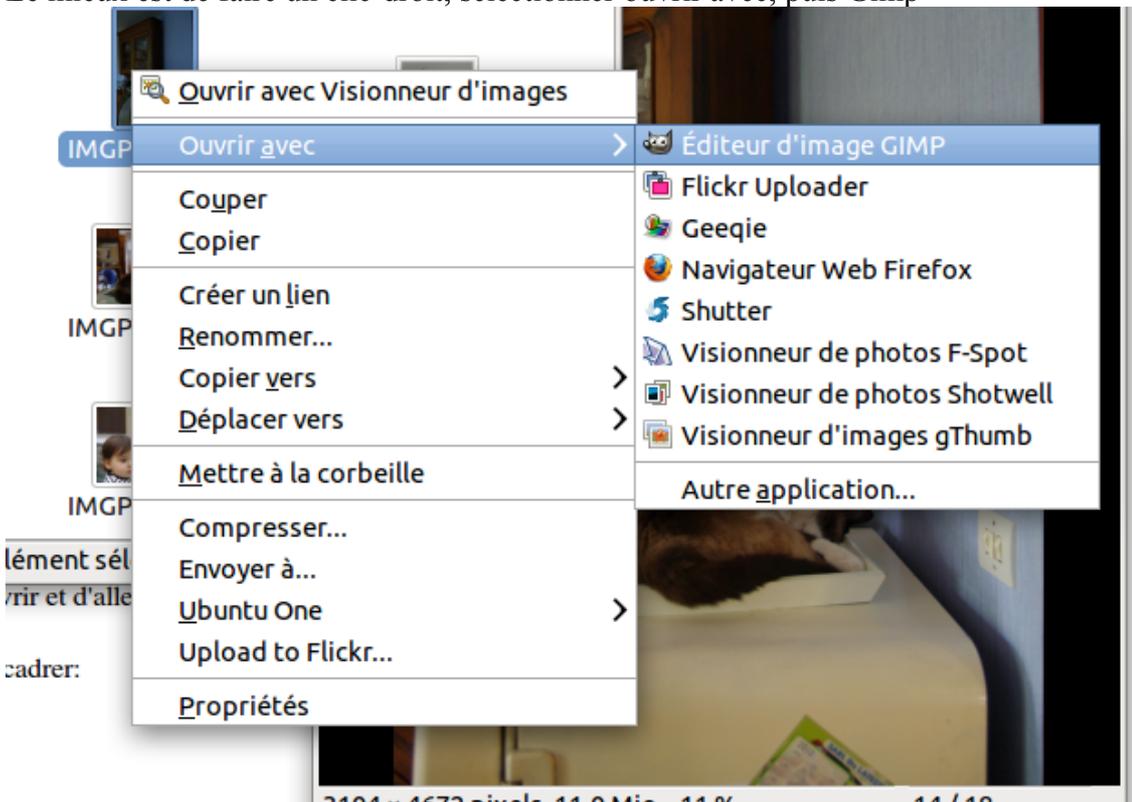
1) Ouvrir, tourner, mettre zoomer à la taille de la fenêtre.

Mais avant tout, on va commencer par le commencement: sélectionner les photos à modifier et les ouvrir dans gimp, puis au besoin les tourner pour les avoir dans le bon sens.

Pour le premier exercice: le recadrage, j'ai trouvé cette photo de chat qui dort sur le frigo:



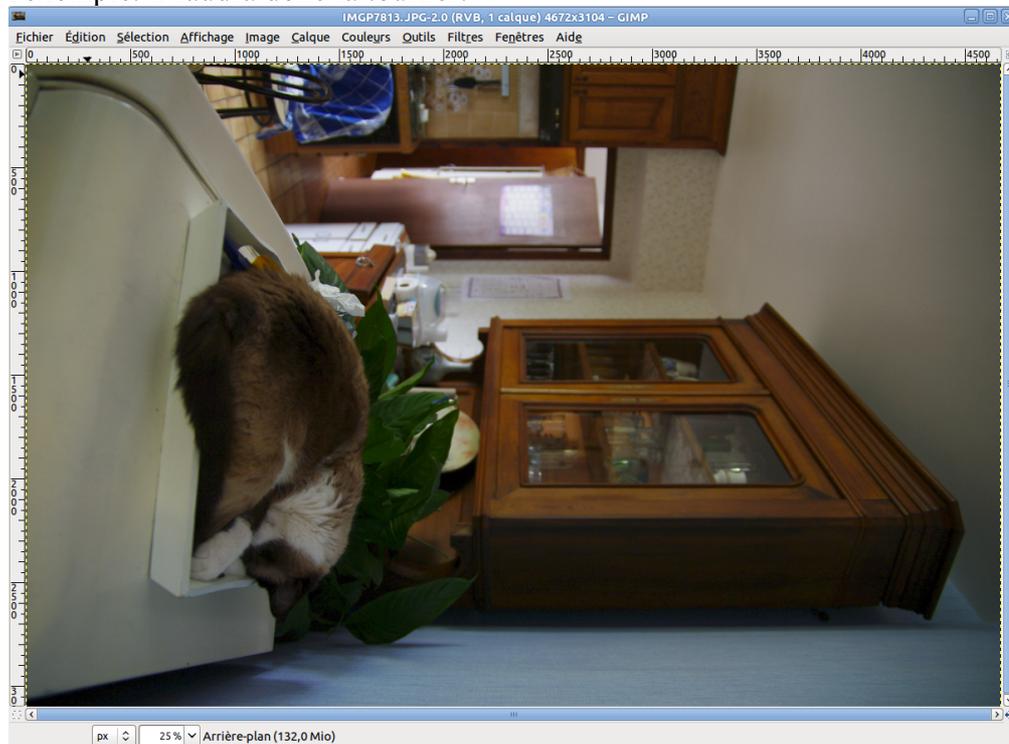
Le mieux est de faire un clic-droit, sélectionner ouvrir avec, puis Gimp



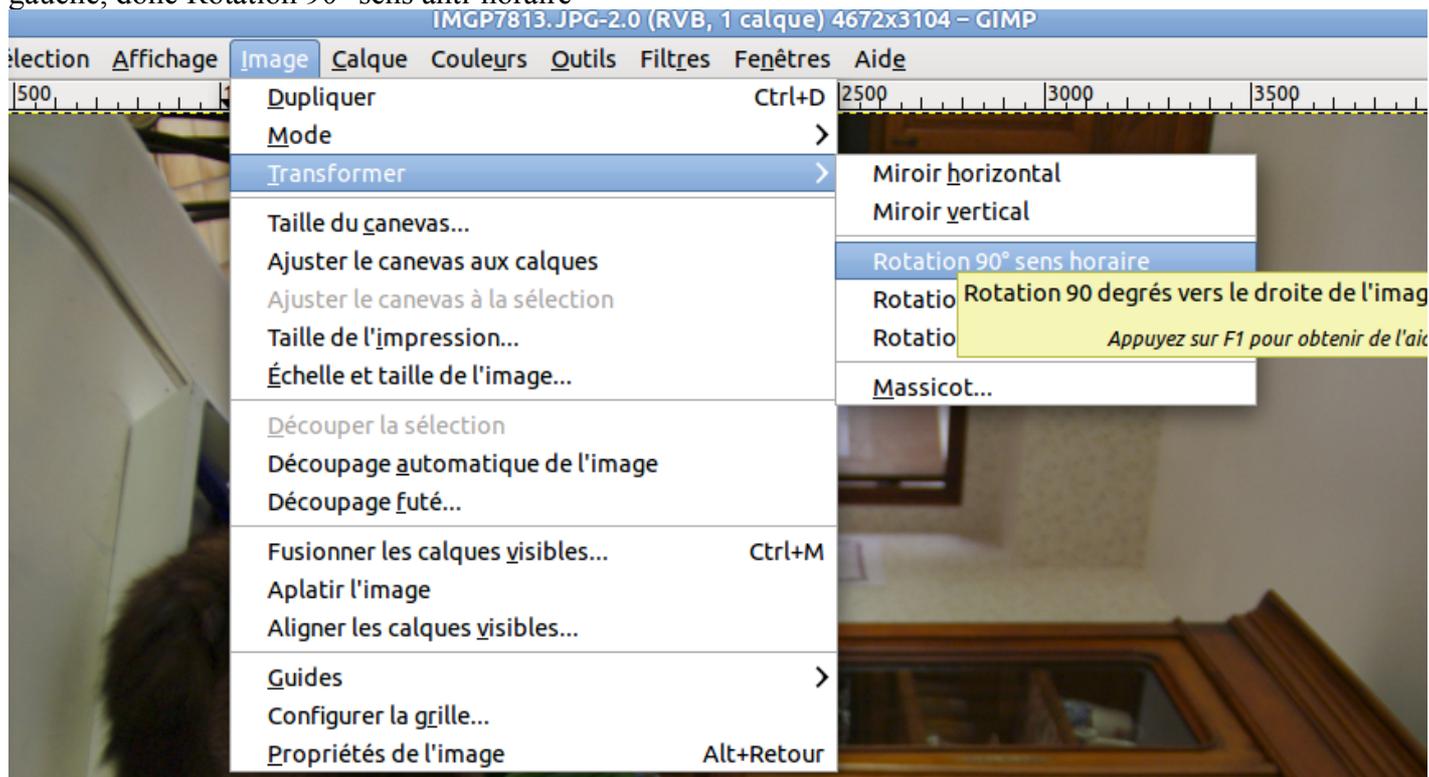
ou bien depuis Gimp de faire fichier-ouvrir et d'aller chercher le fichier.

La photo peut être affichée correctement par l'explorateur de fichier, mais pas par Gimp, comme dans

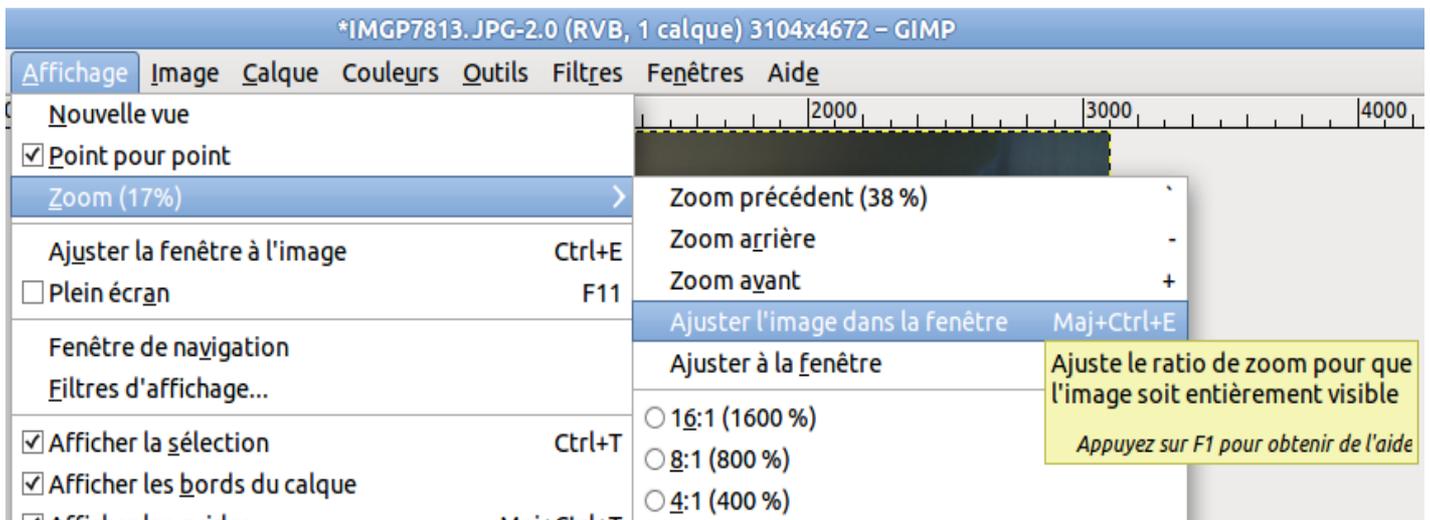
l'exemple. il faudra donc la tourner:



Aller dans image, transformer et choisir le sens de rotation à donner à la photo. Pour le chat, ce sera vers la gauche, donc Rotation 90° sens anti-horaire



La photo n'est alors pas tout à fait adaptée à la fenêtre, on ne la voit pas entièrement. Le menu zoom qu'on trouve dans Affichage, zoom, ajuster l'image à la fenêtre (Maj+Ctrl+E)



Permet d'avoir la photo directement à la taille de la fenêtre sans tâtonner avec les différentes valeurs de zoom. On peut commencer à travailler;

2) Remettre le sujet dans la photo, ou recadrer:

Une des actions les plus basiques qu'on puisse faire sur une photo, c'est de la recadrer, c'est à dire resserrer l'image sur l'élément essentiel de l'image; ici le chat.

Historiquement, on rencontre deux types de formats d'images: Le 10x15 qui vient des pellicules de cinéma 135mm aussi appelé 24x36, et le format carré. Plus tard sont venus des formats issus de la télévision comme le 4/3, le 16/9, le 16/10.

Le plus souvent, les machines à tirer les photos du commerce font du 24X36, mais si on travaille la photo exclusivement pour afficher à l'écran, on peut la recadrer en 16/10ième, par exemple. Il s'agit là d'un choix personnel.



Ici, tout part du menu "outil de découpage"

On arrive alors au menu de définition de la sélection où on va définir le format du recadrage: 10x15, carré, 16/10ième:

On coche la case "fixé", et on rentre les proportions:

15:10 ou 3:2 pour du 24x36

2:2 pour du carré

16:9 pour du 16/9

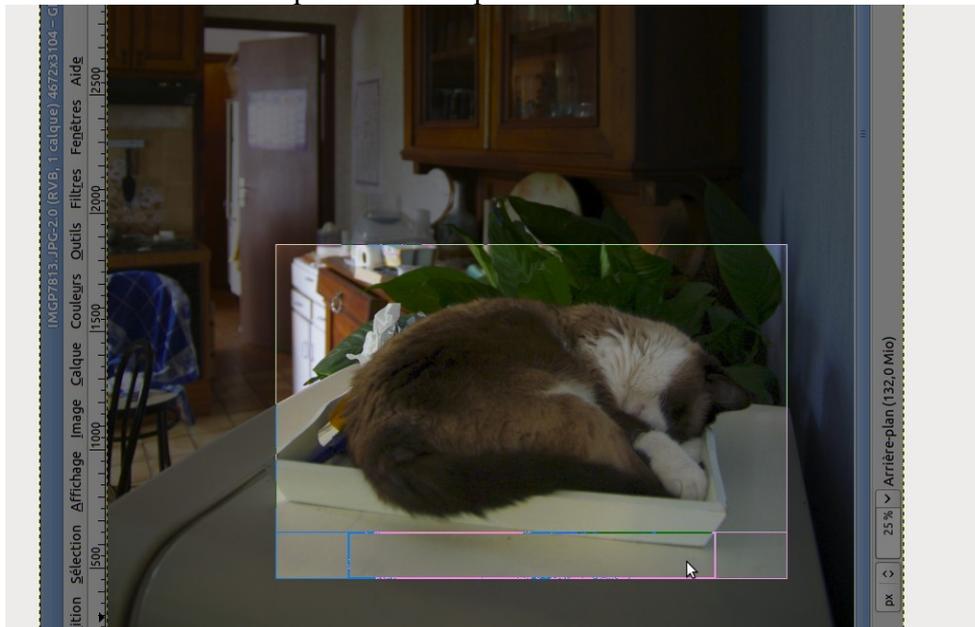
4:2 ou 5:2 pour du panoramique.

Ne pas cocher "fixé" permet une sélection libre des proportions de la sélection.

Pour le chat, je vais choisir 15:10

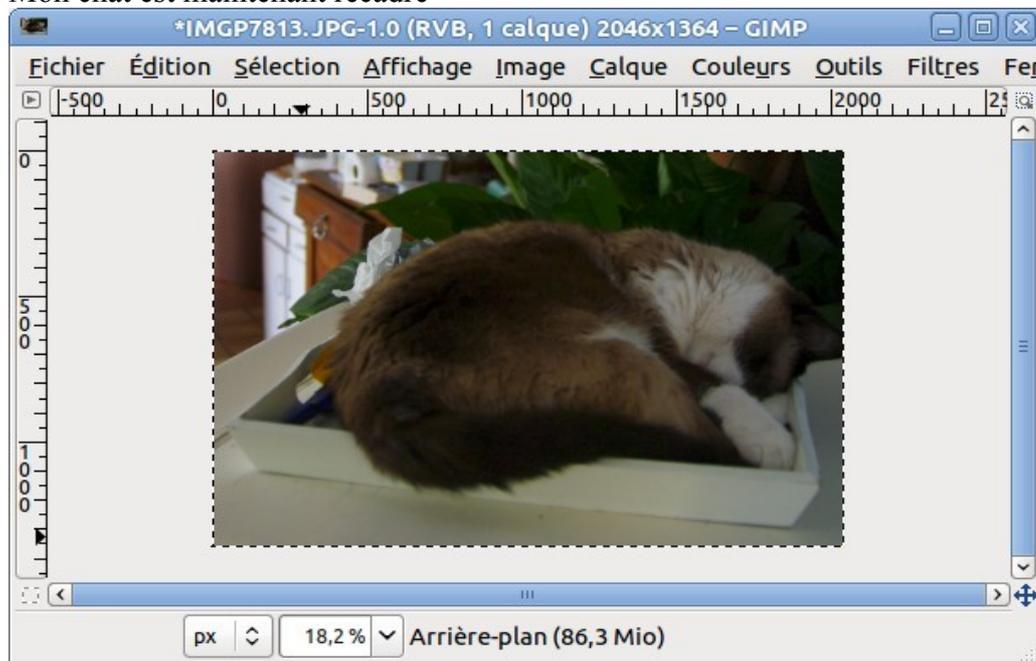


Puis on sélectionne la partie à découper



et on valide (on appuie sur Entrée)

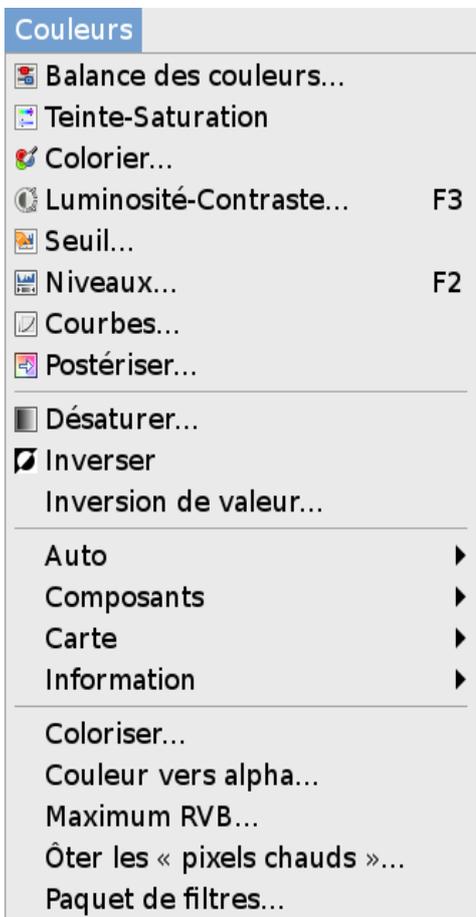
Mon chat est maintenant recadré



3) Assombrir, éclaircir, doper la dynamique de l'image.

Sans entrer dans des considérations artistiques complexes, la deuxième opération basique qu'on l'on peut souhaiter pour une photo de famille, c'est retoucher un peu la lumière: rendre un peu plus sombre (parfois), rendre un peu plus clair (souvent), avoir une photo plus éclatante.

Tout va se jouer dans le menu "couleurs"



Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le menu couleur n'est pas un menu technique qui exige de grandes connaissances. C'est un menu où l'on expérimente, on teste, on fait les choses à son goût. Il s'agit là sans doute du menu de Gimp où l'on passe le plus de temps et où l'on est le plus créatif.

Le temps passé à tester dans le menu couleur n'est pas du temps perdu.

On travaillera le plus souvent avec 3 menus:
 "Teinte-Saturation"
 "Niveaux"
 "Courbes"

Je déconseille autant que faire se peut le menu "luminosité-contraste" qui fait un travail trop grossier et dont on est rarement satisfait.

Le menu "balance des couleurs" est difficile à manier pour un débutant, et même pour un utilisateur confirmé. Les menus "seuil, postériser, colorier, inverser" ne sont pas des menus pour débutants, ni à proprement parler des menus de retouche photo. Ce sont des outils de graphistes, plutôt.

A/ Le menu "niveaux"

Avant de travailler sur le pelage du chat expliquons la base du fonctionnement de cet outil:

Laissons de côté le réglage "auto". Il permet de faire un réglage à la grosse louche, et c'est le programme qui décide, cela ne vous apprend rien et le résultat est rarement bon. Nous allons jouer les 3 curseurs A B et C.

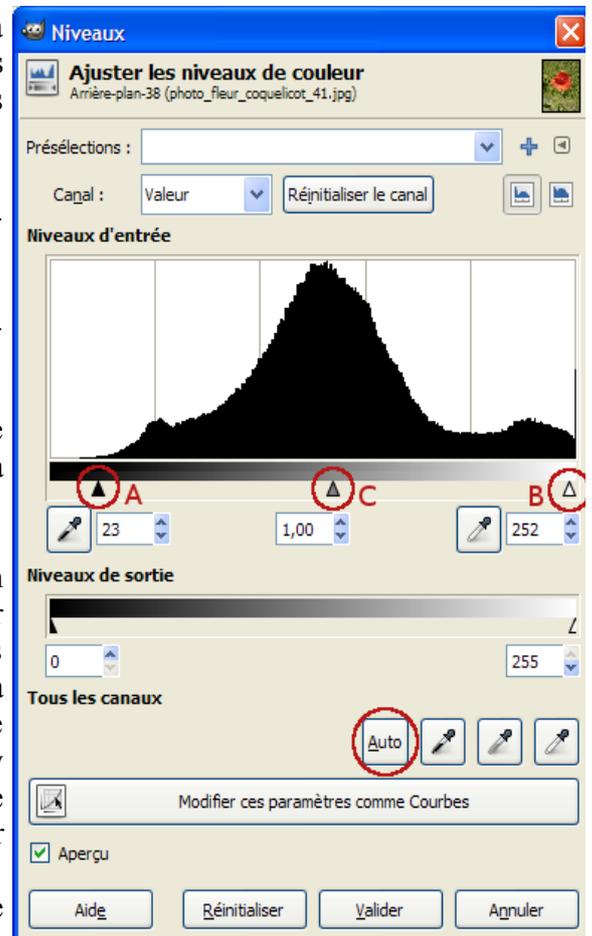
La curseur A permet de travailler les parties sombres de l'image. Plus on va le décaler vers la gauche, plus on assombriera l'image.

Le curseur B permet de travailler les parties claires de l'image. Plus on va le décaler vers la droite, plus on éclaircira l'image.

Le curseur C permet de travailler les valeurs médianes. Le décaler vers la droite assombriera l'image, vers la gauche, elle sera éclaircie.

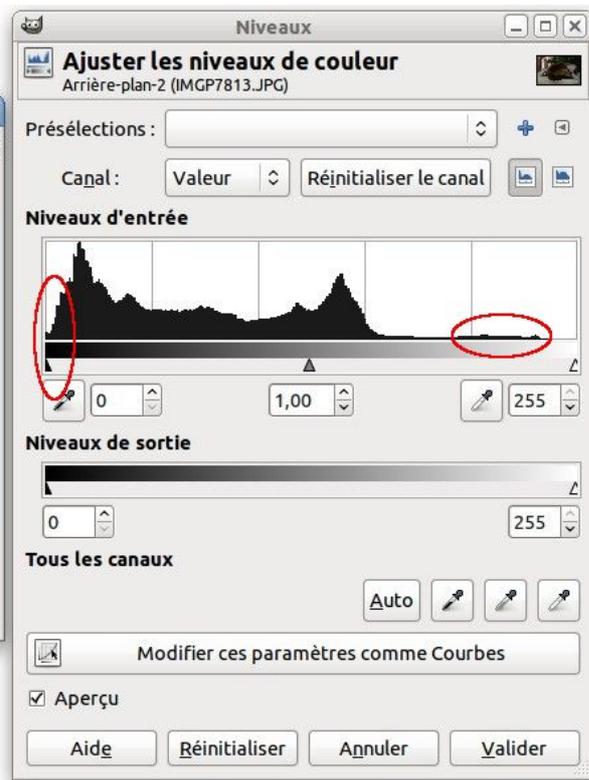
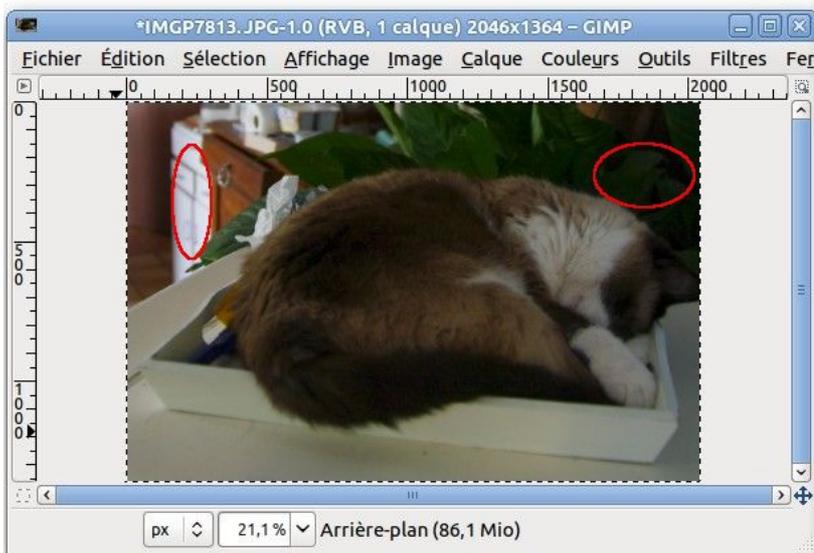
Ca, c'est l'explication simpliste. Car il ne suffit pas de faire un simple "plus sombre" ou un simple "plus clair" pour améliorer une image. Le curseur A va en fait permettre de déclarer sur les parties sombres à partir de quel degré de noirceur, on décrètera qu'on est sur le point le plus noir de l'image. Ceci fait toute une partie des pixels sera tellement sombre qu'on ne pourra plus y voir aucune nuance. Leur noir sera absolument profond. Le curseur A s'appelle le réglage du point noir

Le curseur B est l'exact opposé. Il s'agit du point blanc. Il ne s'agit bien sûr pas d'acné...



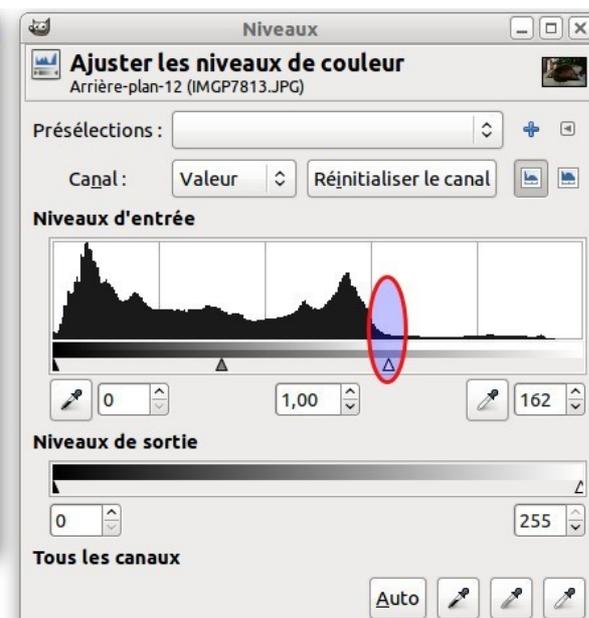
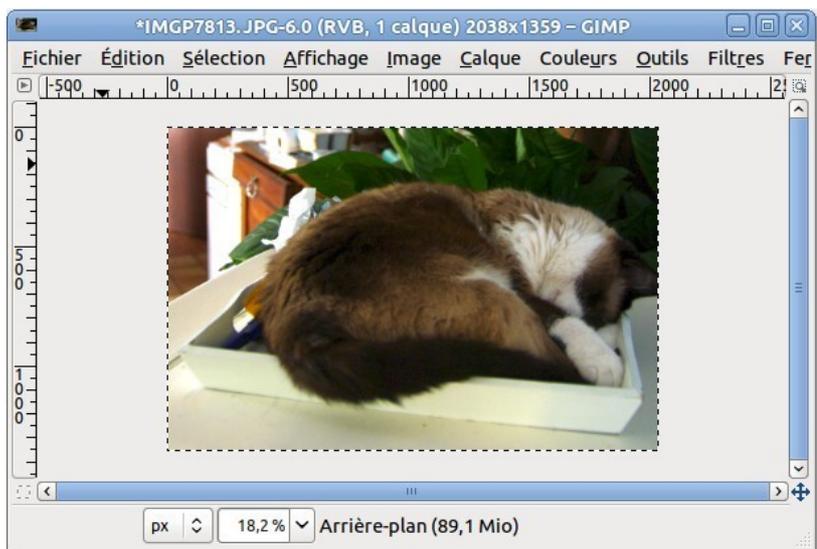
Passons au chat.

voici la courbe de niveau du chat:



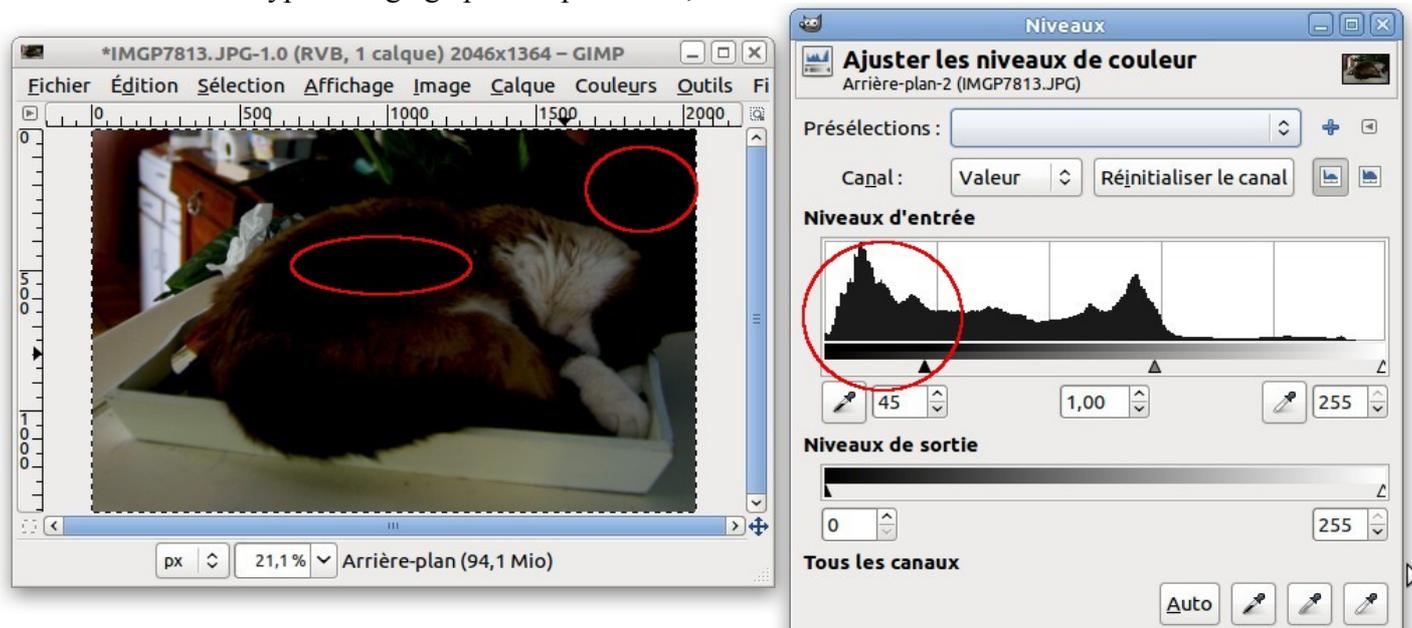
Sur l'image, on remarque au dessus du cou du chat une partie très sombre. C'est cette partie qui est représentée sur le graphe avec le pic à gauche. Cette partie est sombre, mais on peut encore y apercevoir des détails. Si on décale le curseur de droite vers la gauche, on peut deviner qu'elle deviendra complètement noire. Sur l'image, on remarque également que les portes de placard à gauche sont certainement parmi les plus claires. Le graphe les représente sur la partie à plat à droite au dessus du 255. Si on déplaçait le curseur de droite vers la gauche, les portes du placard deviendraient certainement très claires et on y perdrait certainement des détails.

Essayons. Commençons par éclaircir l'image. Si on déplace le curseur B, qui correspond au réglage du point blanc vers la gauche, voici le résultat:



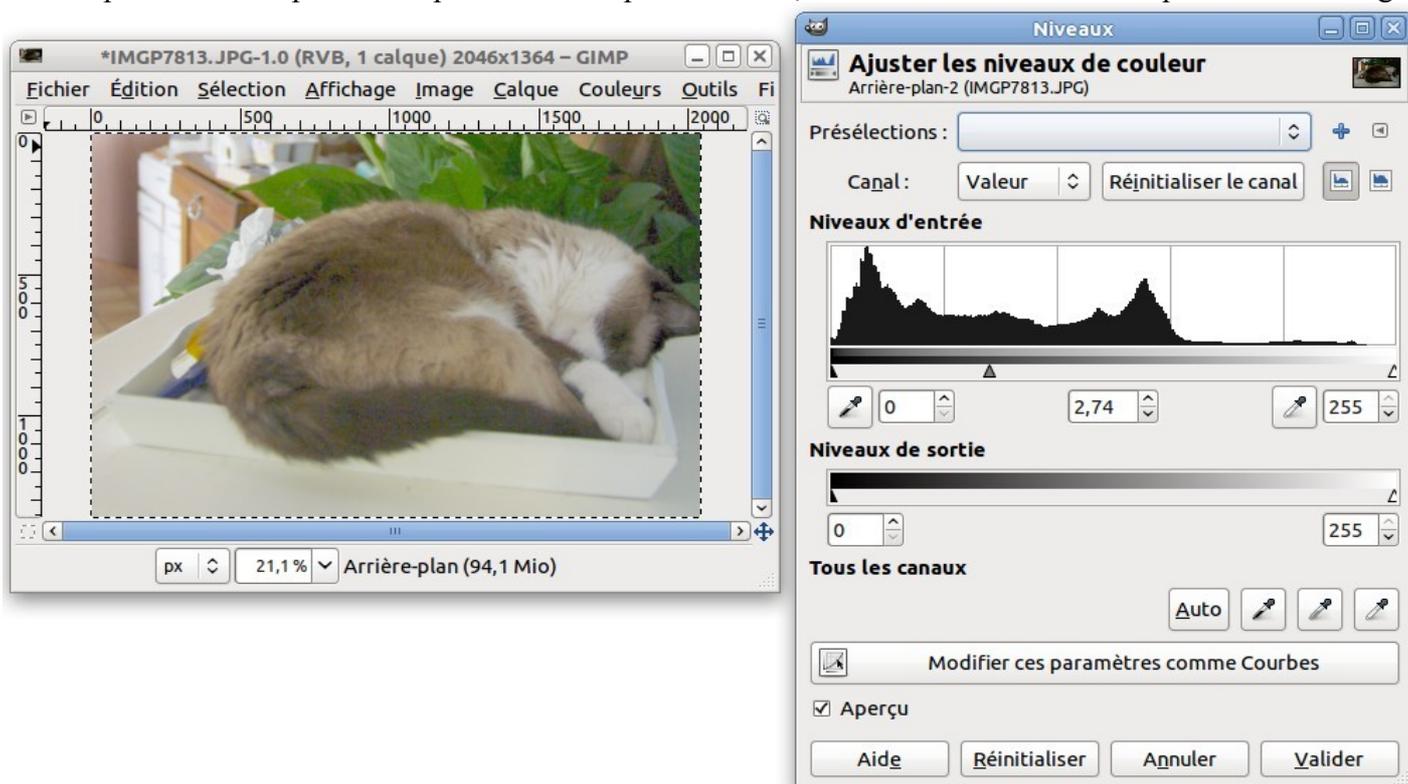
On remarque une image bien plus agréable à l'œil, mais comme prévu, on a perdu du détail dans les portes de placard. En fait, les parties de l'image cerclées de rouge se retrouvent à droite du curseur B dans le graphe. Elles sont entièrement blanches.

Si on teste le même type de réglage pour le point noir, cela donne l'inverse:



La partie "chat" qui était déjà bien sombre est devenue trop sombre et toutes les parties entourées de rouge dans l'image sont visibles à gauche du curseur A sur le graphe. Elles sont entièrement noires. Si on enregistrait l'image à ce stade, on ne pourrait plus rien récupérer de ces parties noires.

Et le curseur C alors? Eh bien son usage est plus complexe parce qu'il a tendance à assombrir ou à éclaircir sans trop toucher aux parties les plus claires et plus sombres, mais en donnant un rendu plus fade à l'image:



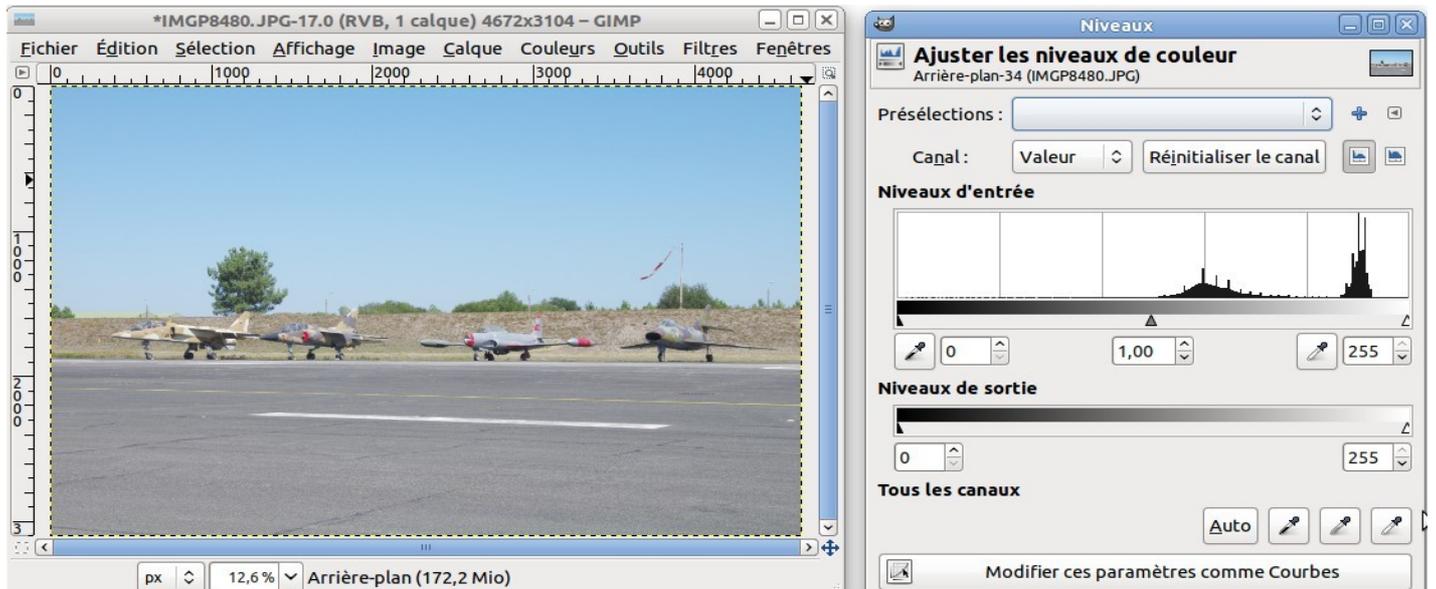
Le curseur C s'utilisera sur un image déjà très contrastée et pour laquelle on veut travailler dans la nuance.

Les curseurs A et B (point noir et point blanc) permettent de travailler tout en augmentant le contraste de l'image, donc sa dynamique. Une photo travaillée avec ces curseurs aura plus de pep's. Il faut bien sûr prendre le temps de tester les paramètres sur SA photo. Certaines personnes aiment des photos très contrastées avec des noirs profonds et des blancs éclatants, d'autres aiment des rendus plus anciens, et plus doux.

Le réglage des niveaux est notamment indispensable dans le cas d'une image noir et blanc.

Pour vous donner un guide, voici comment, moi, je fais en général mon réglage de niveaux. Cette photo prise à Mérégnac est trop claire et fade (en plus de présenter un intérêt mineur pour le péquin

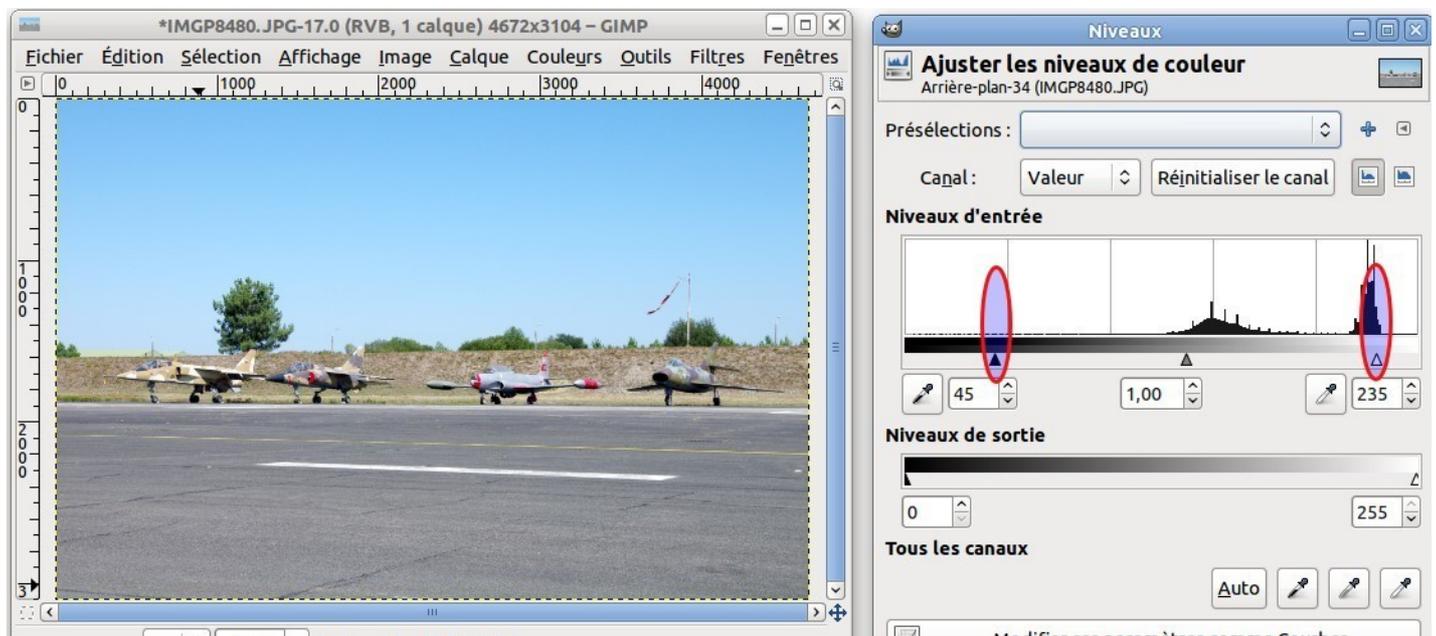
moyen)



Les ombres et les lumières sont représentées par la courbe des niveaux à droite. Les parties sombres sont à gauche, et on voit qu'il n'y en a quasiment pas. Les parties claires sont à droite. On voit un pic dans la courbe qui correspond à la ligne blanche sur le tarmac. Pour une photo plus éclatante, on va retoucher le point noir et le point blanc.

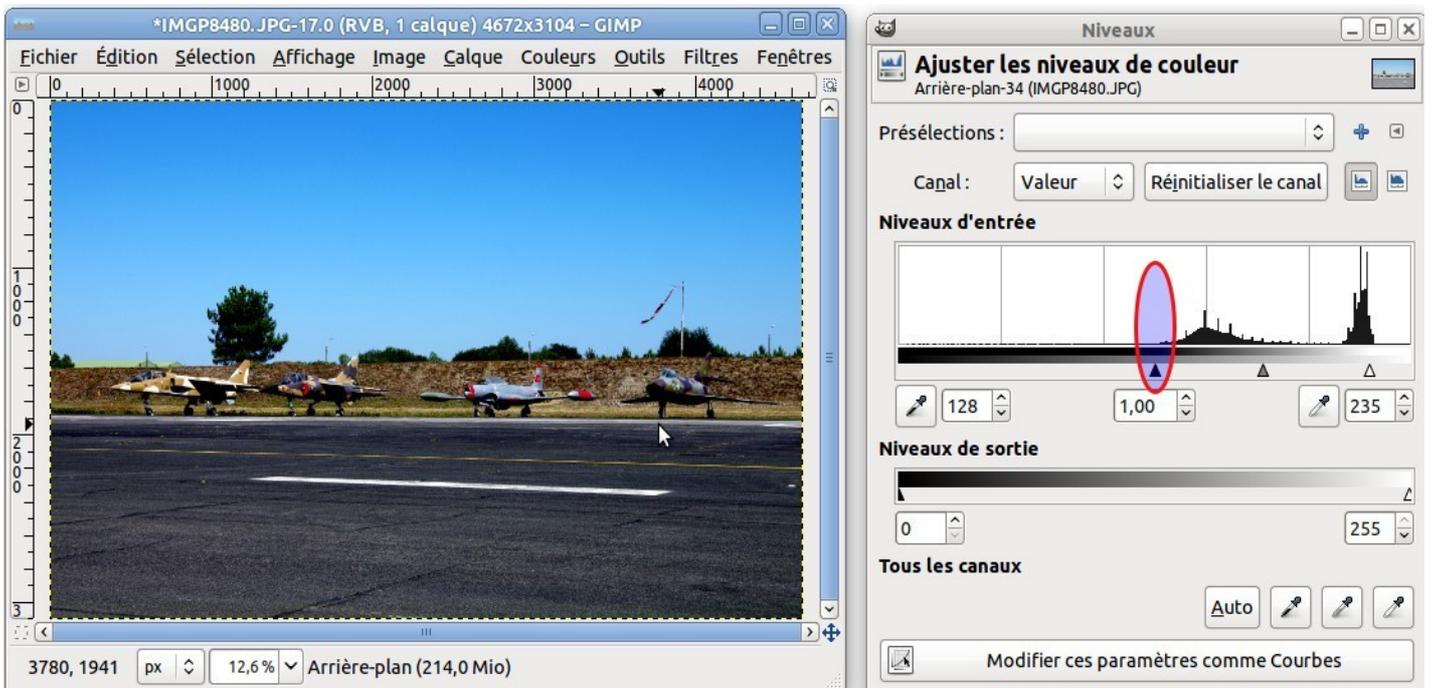
Pour le point blanc, on va faire en sorte que la ligne blanche soit la partie la plus blanche de la photo et ramener le curseur juste en dessous du pic à droite.

Seulement notre image serait toujours trop claire et fade, on va donc retoucher le point noir et ramener le curseur vers la droite à peu près dans la même proportion que le curseur de point blanc. A ce stade, seul l'œil doit guider dans quelle proportion on souhaite jouer sur le réglage. Un daltonien fera par exemple des réglages plus violents qu'une personne à la vue normale.



On remarque des ombres plus marquées et des parties claires très claires. Il faudrait certainement jouer avec le curseur du milieu.

Pour voir un peu ce que ça aurait donné si on avait eu un réglage de point noir très agressif:



On voit que la ligne blanche est toujours bien éclatante, mais les parties les plus sombres sont devenues trop sombres.

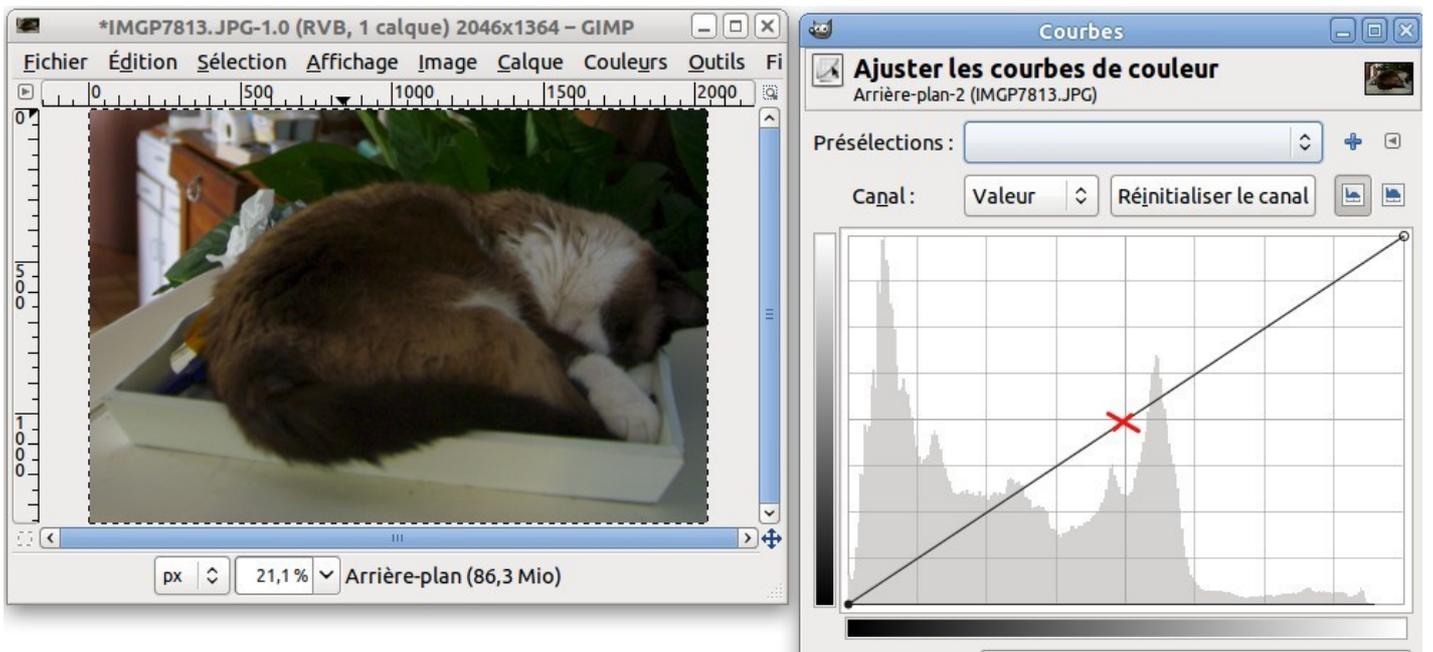
Il faut donc expérimenter.

B/ Le menu courbes

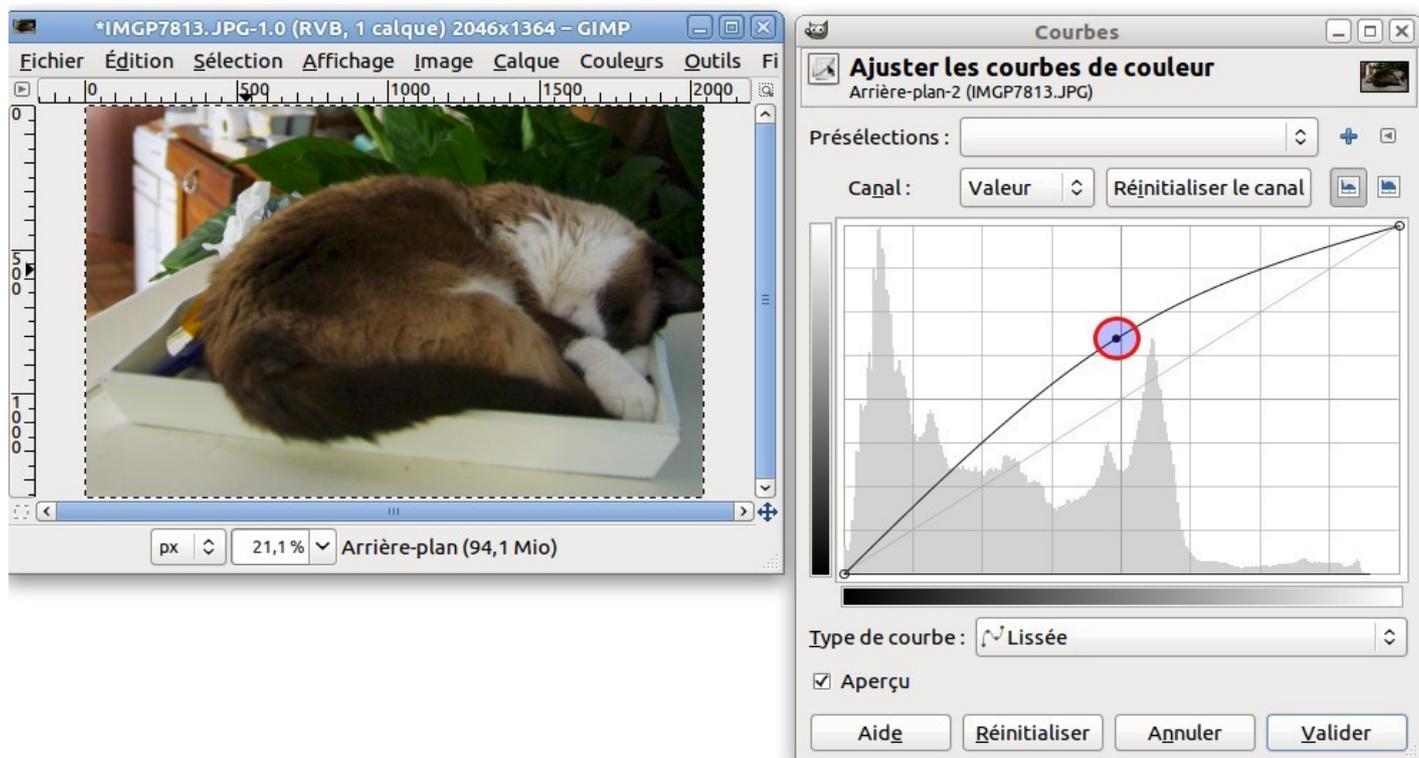
Le dernier outil de réglage de la lumière fait presque toujours peur aux débutants tellement il semble complexe, alors qu'il peut tout à fait être manié de manière simple pour un résultat presque excellent en 20 secondes. Il s'agit du réglage de la courbe.

Ce menu se trouve juste en dessous du menu "niveaux"

Reprenons le chat et voyons comment il est représenté dans le menu courbe:



On sélectionne pile le milieu de la ligne où se trouve la croix. On fait remonter très légèrement, pour donner à la ligne une allure de chapeau, on valide

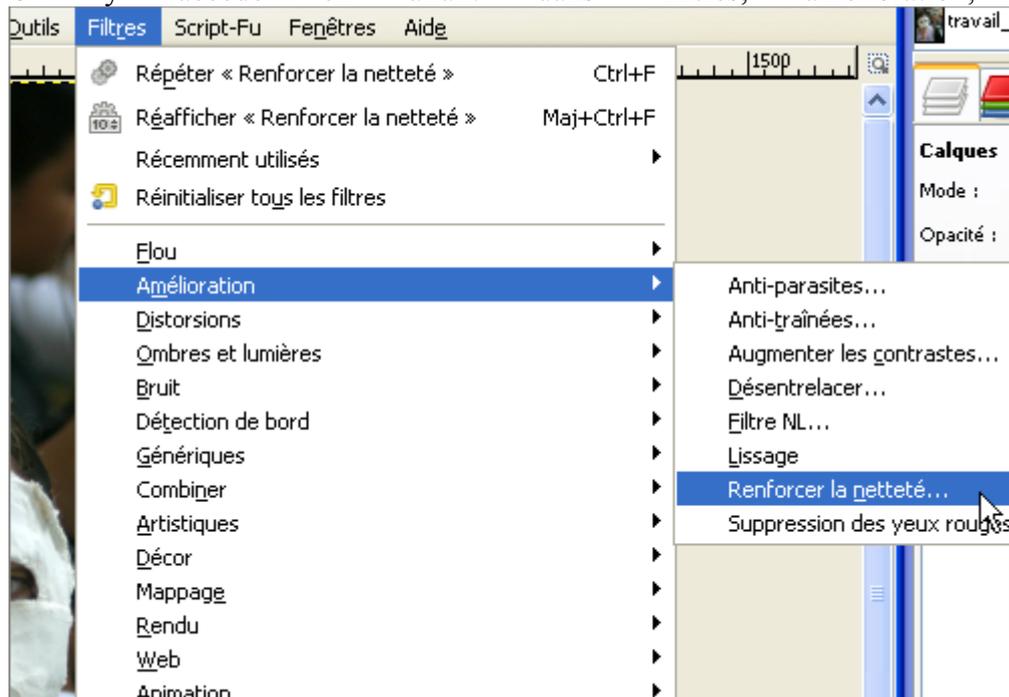


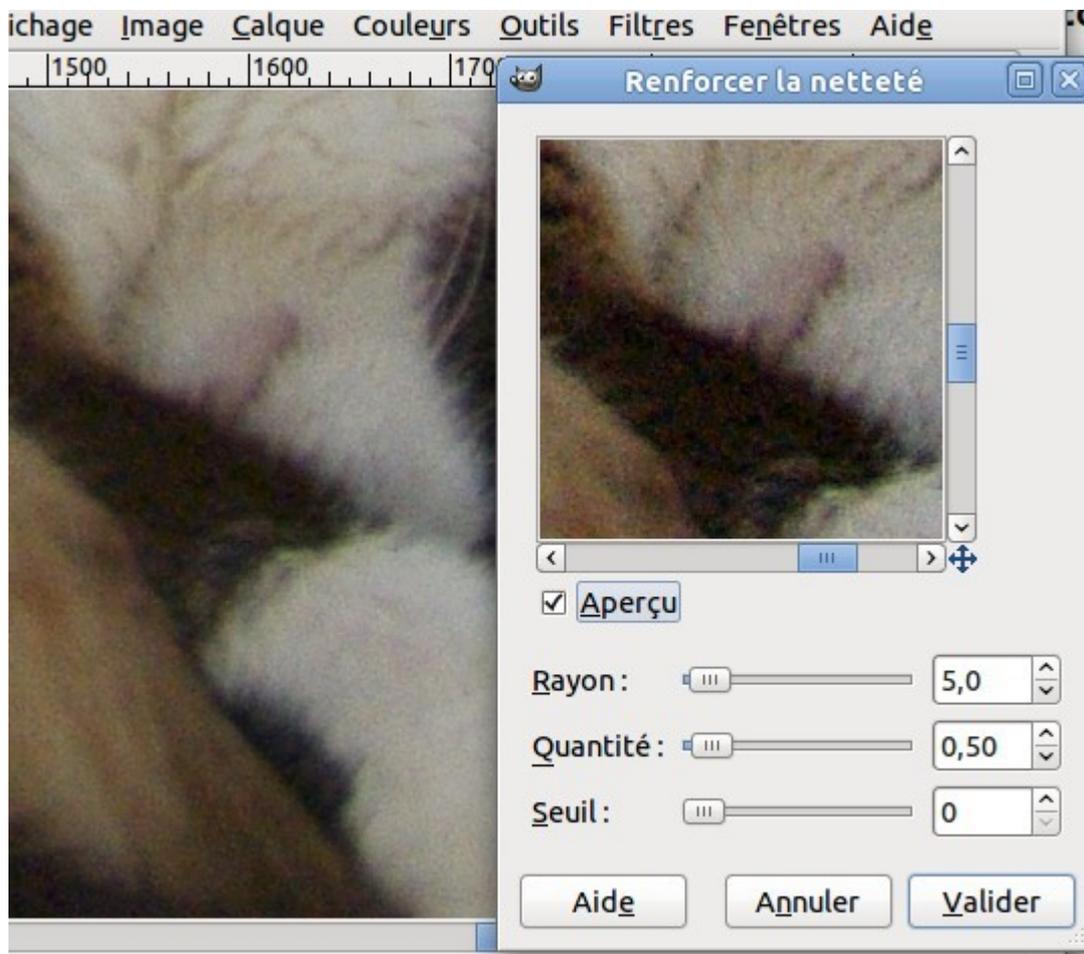
Et c'est tout. On a de suite une photo dont la dynamique est bien plus importante. Il est possible de faire beaucoup de choses très créatives avec l'outil, mais ce simple réglage rapide apporte un vrai plus à un grand nombre de photos. C'est un réglage qui est incorporé d'usine dans un grand nombre d'appareils reflex.

4) Rendre plus net.

D'un point de vue photographique, la quasi-totalité des filtres de Gimp est absolument inutile. Il s'agit d'excellents outils pour des graphistes qui vont faire de la mise en page, de la publicité, des créations originales à partir de photos, mais on sort du rayon de la photo, et tout particulièrement de la photo familiale. Un filtre, cependant trouve fréquemment son utilité, c'est celui qui permet de rendre "un peu" plus nette une photo un peu floue.

On y accède en allant dans "filtres, amélioration, renforcer la netteté.





Le réglage standard est systématiquement trop violent. Je trouve, qu'on ne devrait jamais dépasser les valeurs de 3,0 pour le rayon et 0.30 pour la quantité. Je ne touche jamais au seuil.

Le résultat des réglages se voit dans la fenêtre d'aperçu.

Autant le dire franchement, Gimp n'excelle pas dans l'art de rendre les photos plus nettes, mais, il s'agit quand même d'un des meilleurs produits grand-public.

Attention à utiliser des valeurs de réglages inférieures ou égales à celles que je conseille, sous peine d'avoir des photos TRES pixelisées.

Fin de la parenthèse sur les filtres.

5) La Saturation

Ce qu'on appelle saturation est la vivacité des couleurs. Un rouge éclatant, un beau vert herbe. En retouche photo, très souvent, on retouchera la saturation, non pas pour l'augmenter, mais pour la diminuer. Les appareils récents donnent presque tous des images très saturées, et on utilisera donc Gimp plutôt pour rendre les joues moins rouges à l'issue d'un repas de famille ou pour un nouveau né bien vermillon, que pour l'augmenter. Une fois que l'on connaît l'outil, on peut de toutes manières l'utiliser pour augmenter ou baisser la vivacité des couleurs.

Pour rappel, on le retrouve dans le menu couleur à Teinte-Saturation:



Partons sur une photo de nouveau-né bien rouge dans sa maternité et le menu de réglage de la saturation:



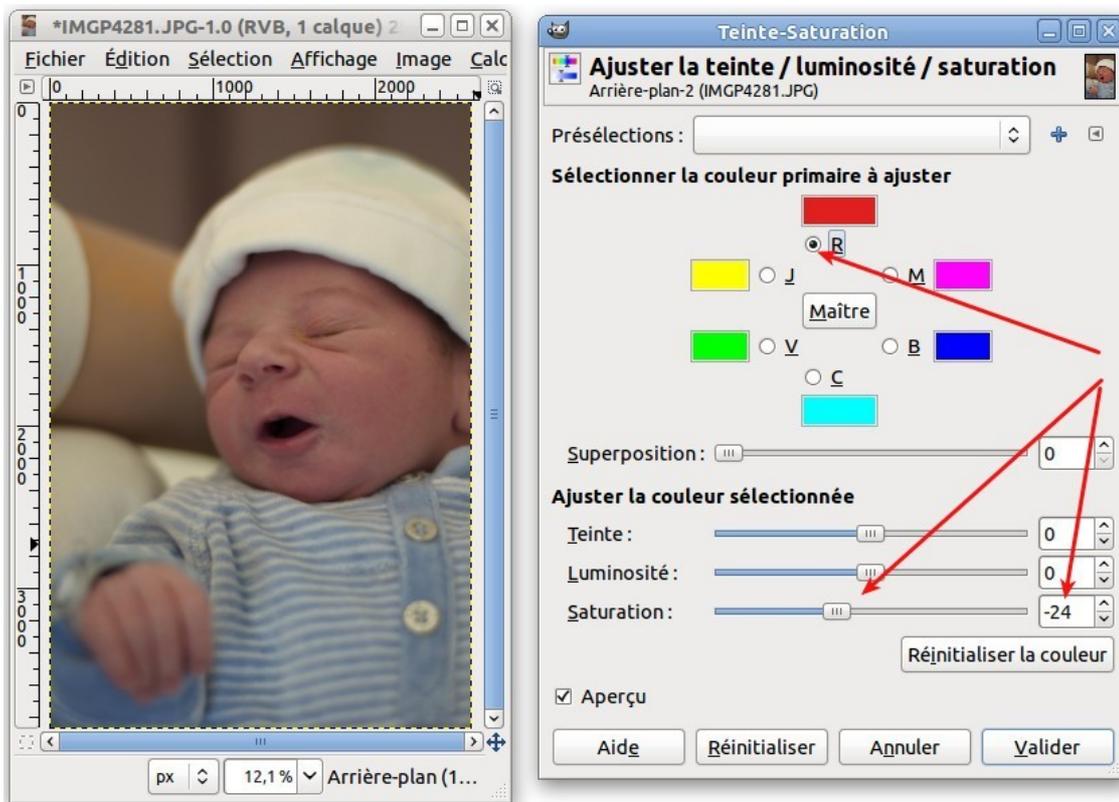
On voit à l'oeil qu'il aurait été bien de retoucher soit les niveaux avec le point blanc pour redonner un peu de clarté à l'image, soit la courbe en l'arrondissant vers le haut pour une lumière plus éclatante. Mais ce n'est pas l'objet. Ce bébé est très rouge (c'est un bébé...). Le réglage de la vivacité des couleurs se fait en déplaçant le curseur cerclé de rouge. Vers la droite on augmente, vers la gauche, on baisse. On peut soit retoucher la saturation sur toutes les couleurs à la fois (bouton Maître), soit sur une seule, que l'on sélectionne. Si on mettait la saturation 0 pour toutes les couleurs à la fois en cliquant sur Maître, on aurait une photo noir et blanc.

Commençons par rendre ce bébé moins rouge en baissant la saturation sur toutes les couleurs:



Il est effectivement moins rouge. C'est juste dommage parce que le pyjama est devenu un peu gris. Je vais devoir changer de lessive. Pourtant j'avais pris un réglage pas trop fort et la peau n'est pas pour autant devenue pâle.

Pour éviter ce petit défaut, c'est simple, on ne va pas toucher la saturation en cliquant sur Maître, mais juste sur les rouges:



C'est mieux. Mais on pourrait encore améliorer, tant qu'on se trouve dans le menu:

On pourrait baisser le rouge et augmenter la vivacité du bleu:



J'y suis allé franchement sur le bleu, le petit est moins rouge. Je pense que j'ai trouvé la bonne lessive. En quelques secondes avec un minimum de tâtonnement, on peut raviver une photo prise sous la pluie, ou une photo un peu sombre ou un peu claire.

Une petite astuce: on augmente le vert de l'herbe en accentuant la saturation de la couleur jaune.

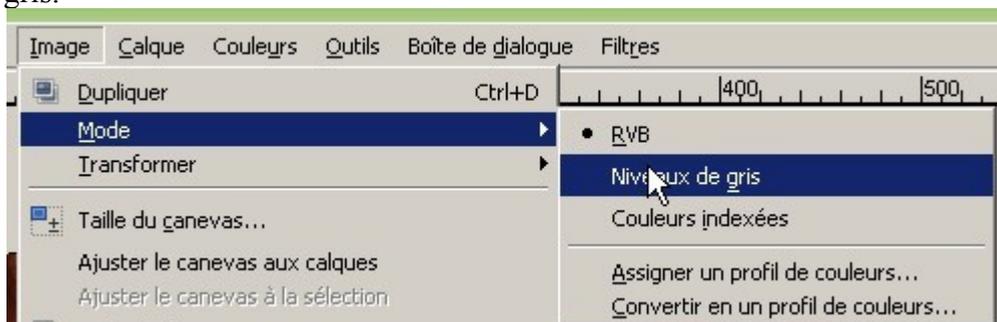
6) Le noir et blanc

S'il n'est pas aisé de faire un excellent noir et blanc à partir d'une photo couleur, on peut en revanche, avec un minimum de temps faire un bon noir et blanc.

Les dames adorent le noir et blanc, ça génère une certaine atmosphère, ça masque les imperfections de la peau, on se concentre sur les traits et les yeux de la personne.

Les hommes aussi. En 3 fois rien de temps sous Gimp, on refait un portrait comme en 1950 chez le photographe, voire on se met dans la peau d'un photographe de mode

Plusieurs méthodes permettent de passer une photo couleur en noir et blanc. Toutes reviennent au même principe: on dé-sature l'image, on enlève toutes les couleurs. Certaines personnes préfèrent le menu couleurs, puis dé-saturer. On tombe sur un menu à choix que je trouve un peu complexe pour un débutant. Personnellement, la méthode que je trouve la plus simple, c'est d'aller dans le menu image, mode, niveau de gris.



Et voilà. Un bébé en noir et blanc. Il faudra cependant presque systématiquement retoucher les niveaux après le passage en noir et blanc d'une photo.

En effet, la couleur fonctionne par différence de chromatisme, le noir et blanc par différence de luminosité. Les photos couleurs ont besoin de peu de contrastes, les photos noir et blanc ont besoin d'un assez fort contraste.

Donc, après un passage en noir et blanc, on passe 30 secondes à retoucher les niveaux de la photo, comme expliqué plus haut.

Le fonctionnement est identique en couleur et en noir et blanc.





A ce stade de la présentation, je sais que certaines personnes se disent "Il en dit des choses, mais quand même, on ne sait toujours pas comment enlever les yeux rouges! Mon Nikon, je l'ai payé 400€ et il me fait toujours les yeux rouges, j'aimerais bien avoir des photos du petit à son anniversaire sans les yeux rouges!" Ami lecteur, si je n'ai toujours pas montré comment réduire les yeux rouges sur les photos d'anniversaire, c'est parce que c'est l'une des manipulations les plus complexes pour un débutant en retouche photo, et il reste encore quelque chose d'un peu complexe à expliquer avant:

7) La retouche sélective ou l'art de sélectionner sans avoir l'air d'y retoucher

Pour ceux qui ont expérimenté et testé ce qui a été expliqué avant, on peut commencer à détailler la manière de sélectionner une zone pour ne modifier que celle-là.

Reprenons notre bébé. On va essayer d'éclaircir le visage sans pour autant trop toucher au reste.

Pour ce faire, on va utiliser l'un des 3 outils de sélection les plus courant: le lasso.



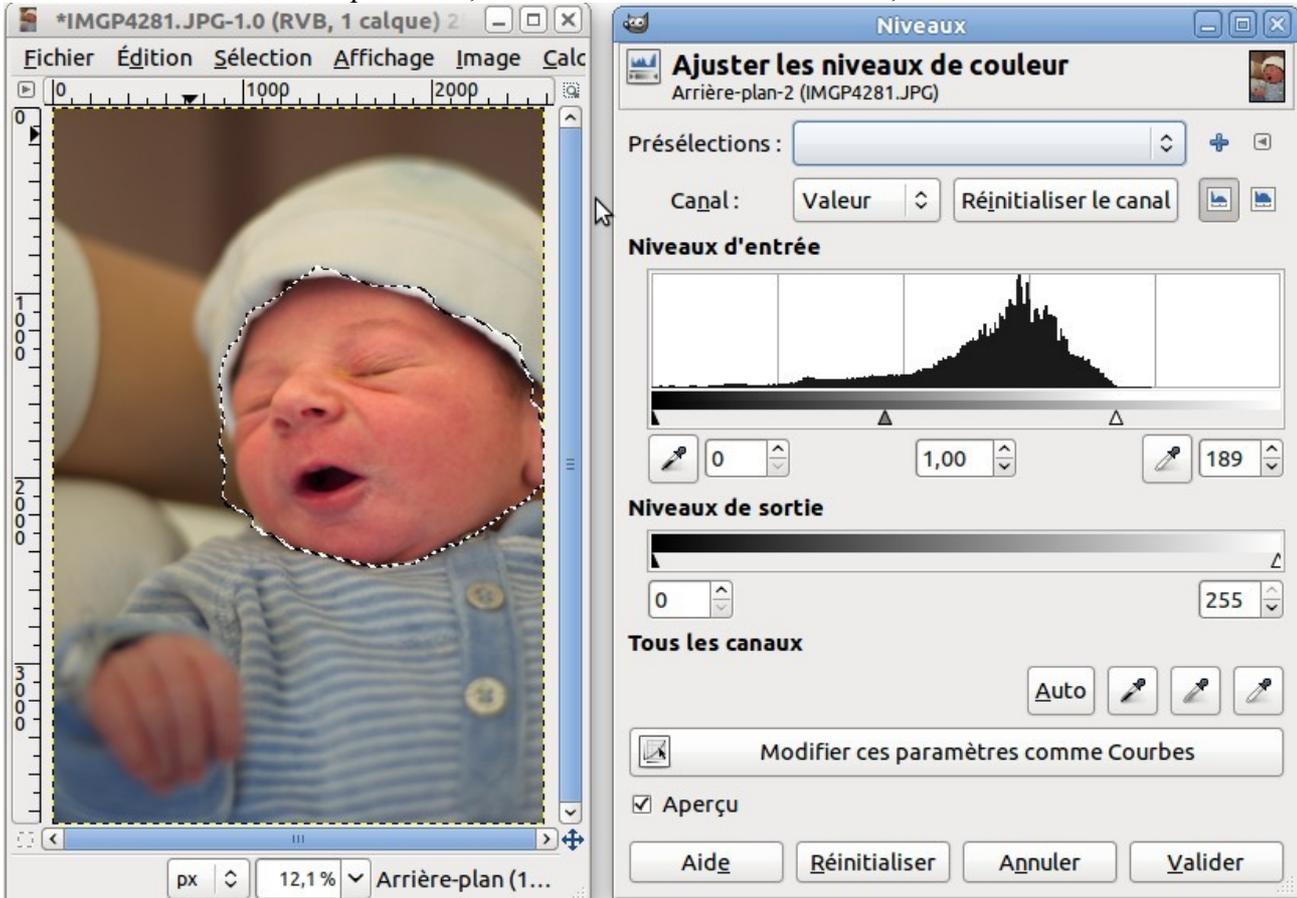


Avec l'outil Lasso, j'ai "dessiné" autour du visage de l'enfant, restant bouton gauche enfoncé, et j'ai relâché le bouton quand je suis revenu pile à mon point de départ.

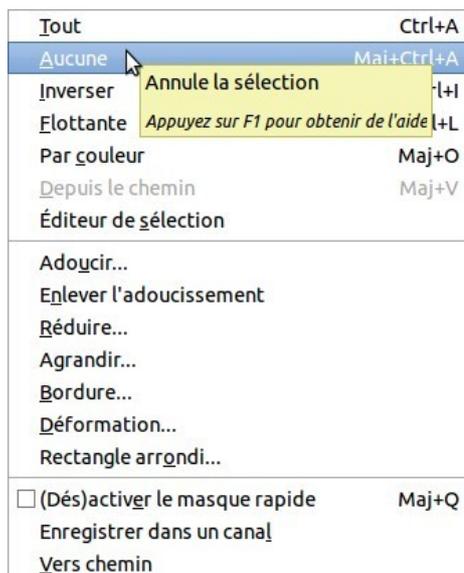
Si j'avais voulu sélectionner une forme géométrique, j'aurais pris l'Outil de Sélection Elliptique, ou l'Outil de Sélection Rectangulaire. Pour la retouche photo, le lasso, ou Outil de Sélection à Main Levée, est en fait bien plus adapté, tant il est rare que la partie à sélectionner soit parfaitement géométrique.

Quant à la Baguette Magique ou "Outil de Sélection Contiguë", son maniement est délicat pour un grand débutant, il ne sera pas vu dans ce tutoriel.

Le bébé sélectionné, éclaircissons sa peau avec l'outil Niveaux, comme montré tout à l'heure. Laissons la sélection telle qu'elle est, allons dans le menu "Couleurs", Niveaux



On voit déjà qu'il y a un problème et que la retouche va être visible et vilaine.
C'est d'autant plus flagrant dès lors qu'on enlève la sélection:

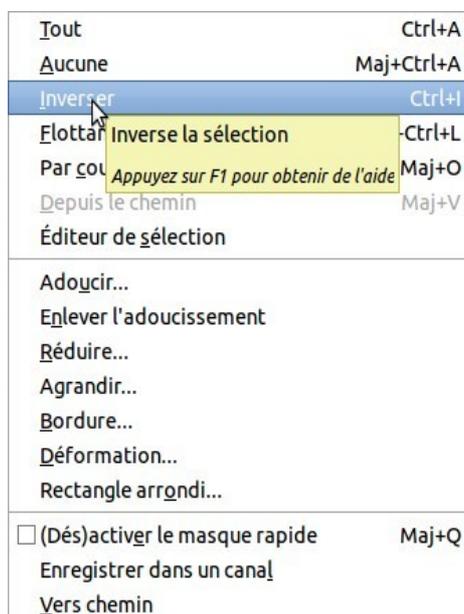


C'est la catastrophe.

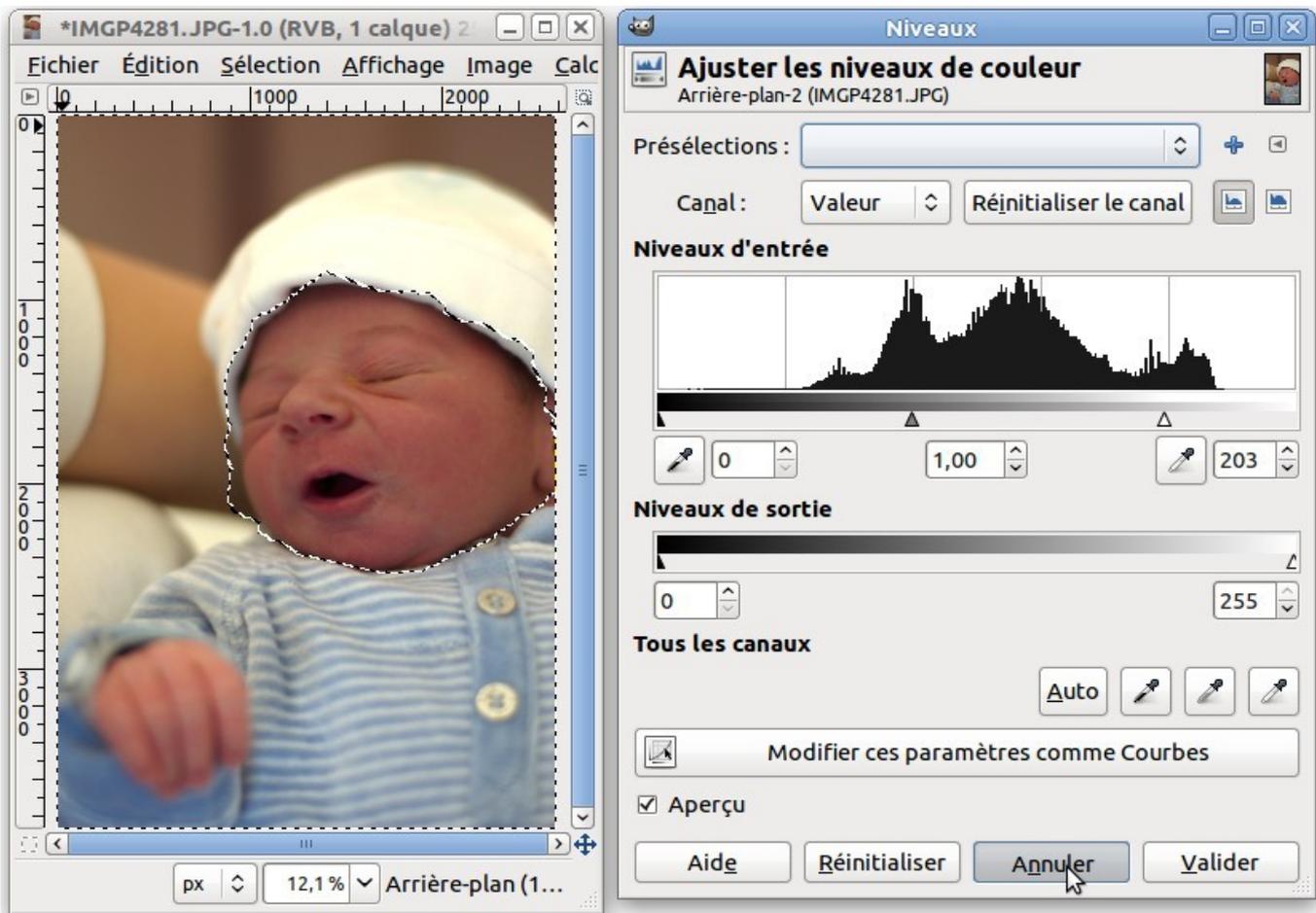
Vraiment, cette méthode de sélection ne convient que pour faire une sélection ultra-précise, détourner un objet au plus près pour le détacher du fond, par exemple.

Mentionnons, comme une parenthèse, que parfois on peut non-pas souhaiter travailler sur la partie entourée, mais sur ce qu'il y a autour. Ce sera le cas si le sujet principal est parfaitement éclairé, mais si on n'est pas satisfait du paysage. Dans ce cas, c'est le paysage sur lequel on voudra travailler. Dans le cas du bébé je pourrais vouloir assombrir le reste de l'image, par exemple.

Donc, reprenons notre sélection, et inversons la:

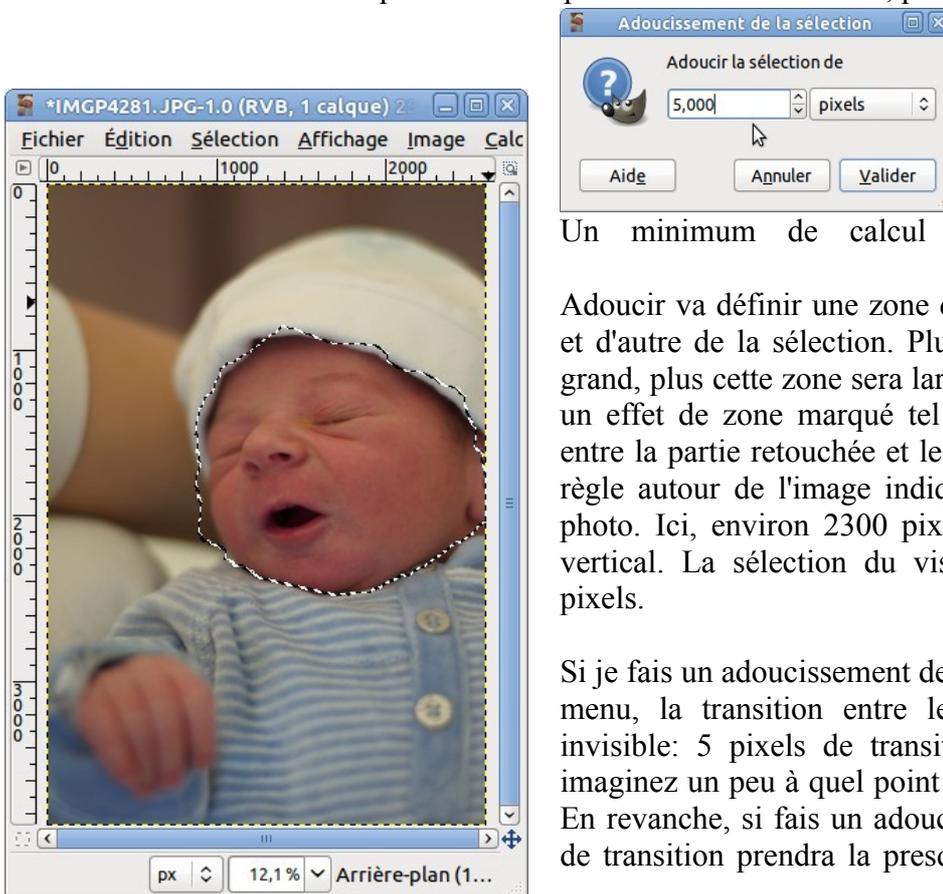


Après retouche du point blanc, ce sera l'extérieur qui sera éclairci et la tête de l'enfant restera un peu sombre comme à l'origine:



Fin de la parenthèse.

Pour que notre modification soit moins brutale, on va utiliser un outil qui demande un peu de patience: l'adoucisseur de sélection. Reprenons notre premier bébé sélectionné, puis allons sur Sélection, Adoucir:



Un minimum de calcul et d'explication est nécessaire:

Adoucir va définir une zone de progressivité des réglages de part et d'autre de la sélection. Plus le chiffre de l'adoucissement sera grand, plus cette zone sera large. Plus il sera petit, et plus on verra un effet de zone marqué tel que vu plus haut, car la transition entre la partie retouchée et le reste de l'image sera très courte. La règle autour de l'image indique le nombre de pixels que fait la photo. Ici, environ 2300 pixels en horizontal et 3400 pixels en vertical. La sélection du visage fait un cercle d'environ 1500 pixels.

Si je fais un adoucissement de 5 pixels comme le met par défaut le menu, la transition entre le sombre et le clair sera presque invisible: 5 pixels de transition sur une zone de 1500 pixels, imaginez un peu à quel point la zone de transition va être mince. En revanche, si fais un adoucissement de 1500 pixels, cette zone de transition prendra la presque totalité de la photo. C'est trop.

Sur une photo de cette taille, une transition de 300 à 500 pixels donne un résultat pas mauvais.

Faisons un adoucissement de 500 pixels, puis un réglage des niveaux:



On voit déjà nettement que la sélection est plus douce, le trait est plus fluide.

Les niveaux, maintenant:



On a là un résultat tout à fait acceptable.

Il est évident qu'il faudrait travailler les niveaux avec bien plus de finesse, pour que la différence de luminosité soit moins marquée; pour la démonstration, il est plus lisible que l'effet soit flagrant.

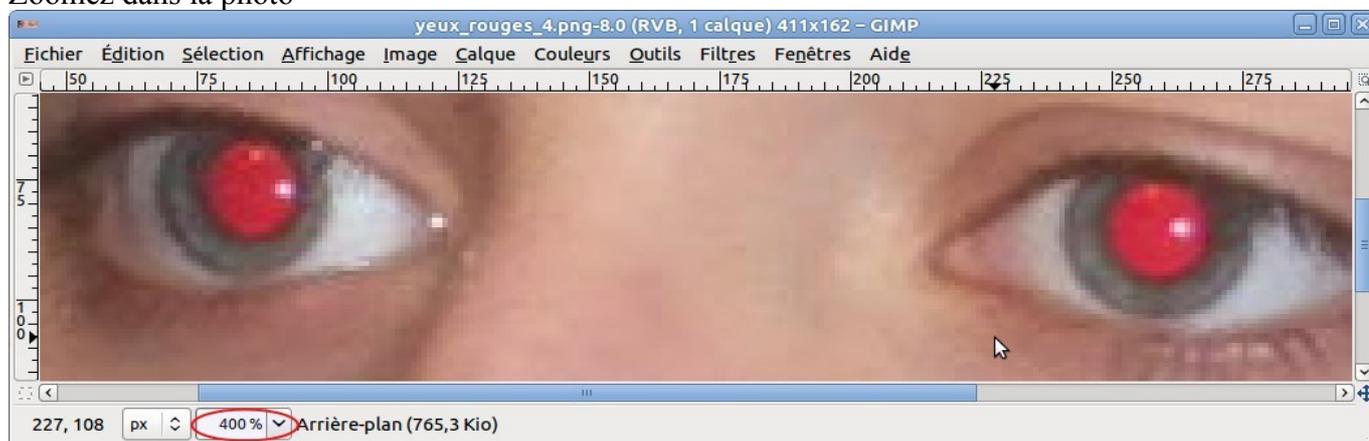
Revenons à nos yeux rouges. Maintenant que l'on sait sélectionner une zone, adoucir un peu la sélection, on est armé pour enlever les yeux rouges.

8) Enlever les yeux rouges sur une photo

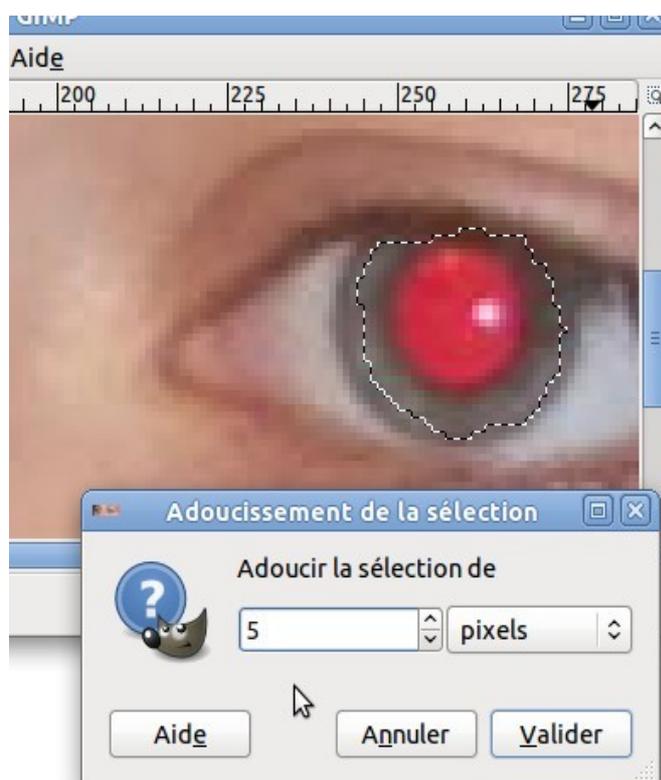
En effet, enlever les yeux rouges sur une photo, consiste simplement à sélectionner la pupille, adoucir à peine, puis utiliser l'outil de suppression des yeux rouges.



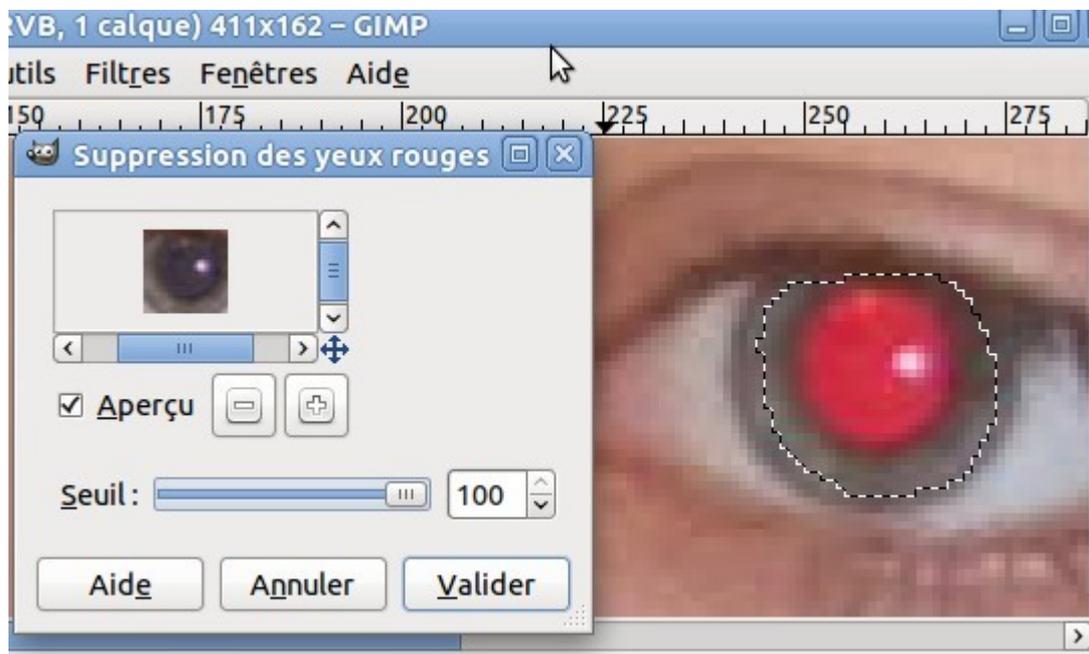
Zoomez dans la photo



Vu la taille de la sélection (environ 25 pixels - 250 à 275), un adoucissement de 5 pixels sera amplement suffisant, voire peut-être un peu excessif.



On ira ensuite dans Filtres, Amélioration, Suppression des yeux rouges:



On peut voir quel sera le résultat dans la petite fenêtre au dessus du curseur.

En jouant avec la règle de Seuil, on peut voir les différents effets de correction possible.

Je me suis pas trop posé de questions, j'ai mis 100%, mais certaines fois, ça n'ira peut-être pas, il faudra tester moins.

Le résultat est là.



Conclusion

Une grosse majorité de manipulations avec Gimp est simple. J'ai utilisé au maximum un vocabulaire qui me semblait simple.

Le tutoriel a été créé dans un premier temps comme support pour une présentation des fonctions les plus simples de Gimp, mais cela faisait un moment que je souhaitais faire quelque chose de réutilisable et amusant à l'attention des grands débutants. J'espère que ceux-ci y trouveront leur compte.

N'ayant pas le temps de refaire la totalité des screenshots (notamment des menus), j'ai réutilisé certains de ceux publiés sur les sites suivants:

<http://dev.petitchevalroux.net/linux/mettre-une-image-noir-blanc-avec-gimp-linux.139.html>

<http://www.photo-evasion.com/articles/rubrique-infographie--1.html>

<http://docs.gimp.org/2.6/fr/>

Télécharger Gimp: <http://www.gimp.org/downloads/> ou <http://tinyurl.com/29eqtnz>

On peut m'écrire à l'adresse suivante: f.clerc@abul.org

J'ai produit une version pdf à la mise en page "très" perfectible, qu'il est possible de télécharger ici: [version pdf](#)