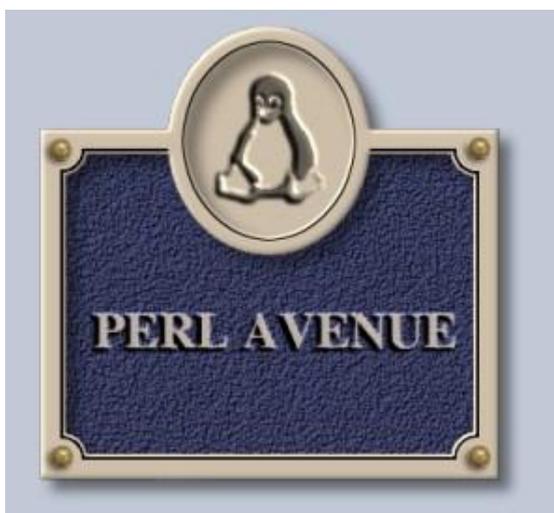




Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 →

I n t r o d u c t i o n

L'outil bézier est un outil extrêmement pratique avec lequel nous pouvons créer des formes et détourer des zones dans des images. A travers un exemple de détournage vous allez pouvoir vous familiariser avec cet outil. Ce didacticiel est écrit pour le gimp à partir de la version 1.1.4, les versions antérieures ne proposent pas toutes les possibilités décrites ici mais le principe même reste identique. Vous pouvez démarrer le didacticiel en appuyant sur le bouton 1.



[Sommaire](#)

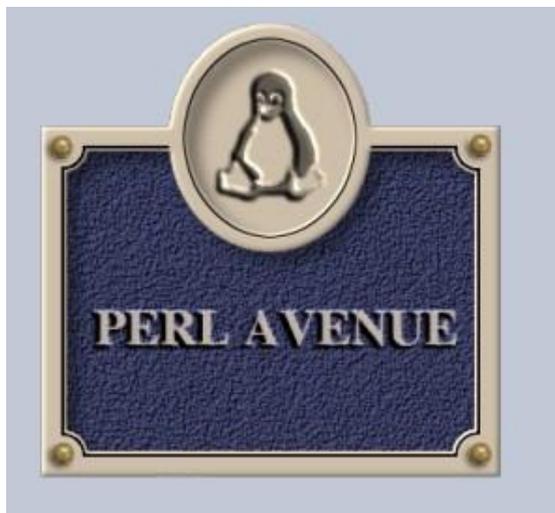
[Page suivante](#) ↻



Introduction—**1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8**→

E t a p e 1 :

Pour démarrer ce didacticiel il vous faut **ouvrir** l'image **perl1.jpg** ci dessous avec le gimp, pour cela vous pouvez cliquer avec le bouton droit de votre souris sur l'image dans la fenêtre de votre navigateur et choisir →*save image as...* (*enregister l'image sous...*) et lui donner le nom **perl1.jpg**. Maintenant vous pouvez l'ouvrir avec le Gimp par le menu *fichier*→*Ouvrir*. Nous sommes désormais prêt à démarrer.



⏪ Page précédente

Sommaire

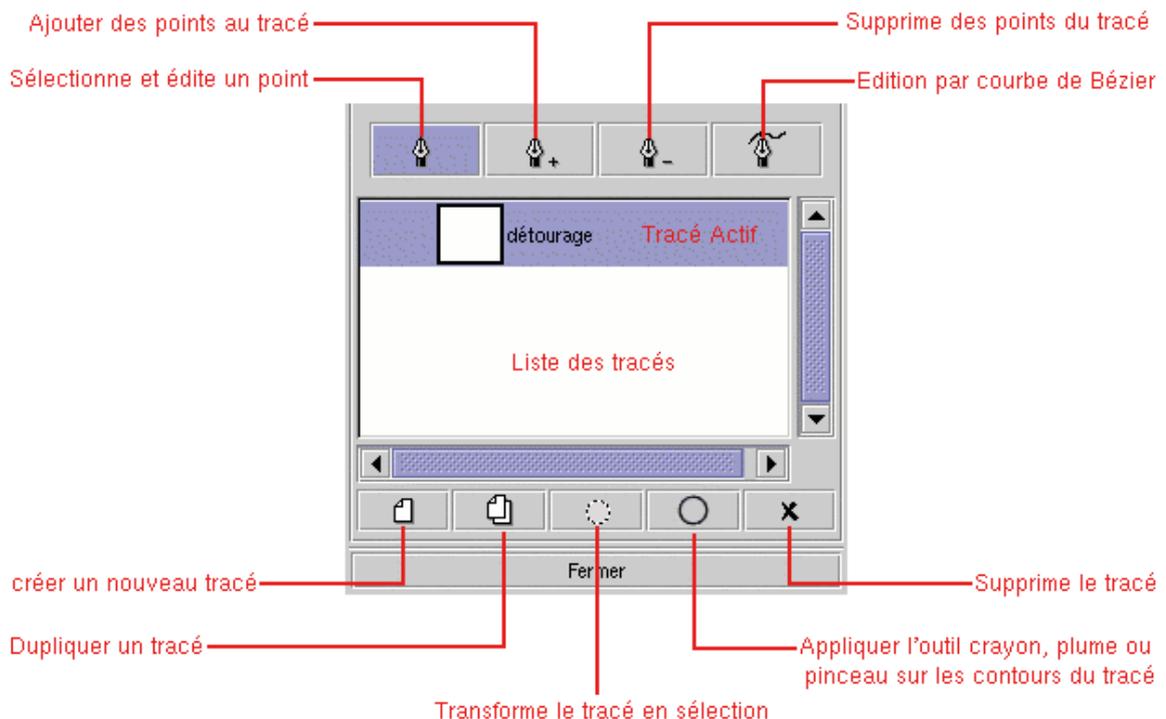
Page suivante ⏩



Etape 2 :

L'objectif ici va être de **détourer** le panneau Perl Avenue afin de l'isoler du fond blanc, ainsi pourrons-nous lui ajouter une ombre portée par la suite. Ouvrez la boîte dialogue des **calques** par le menu *Calques->Calques et canaux...* (ce menu s'obtient par un clic du bouton droit de la souris sur l'image). Nous allons commencer par travailler sur une copie du fond de l'image, pour cela dans la boîte des **calques**,

sélectionnez le **fond** et cliquez sur le bouton  afin de le **dupliquer**. Pour **sélectionner** un calque il suffit de cliquer sur son nom dans la fenêtre des calques. Vérifiez que le calque qui vient d'être créé est sélectionné et choisissez maintenant l'onglet des **chemins** dans la boîte de dialogue des calques. Vous pouvez maintenant appuyer sur le bouton  pour créer un nouveau tracé que vous nommerez **détourage** (par un double-clic sur son nom), l'image ci-dessous vous résume les fonctions des boutons de cet onglet .

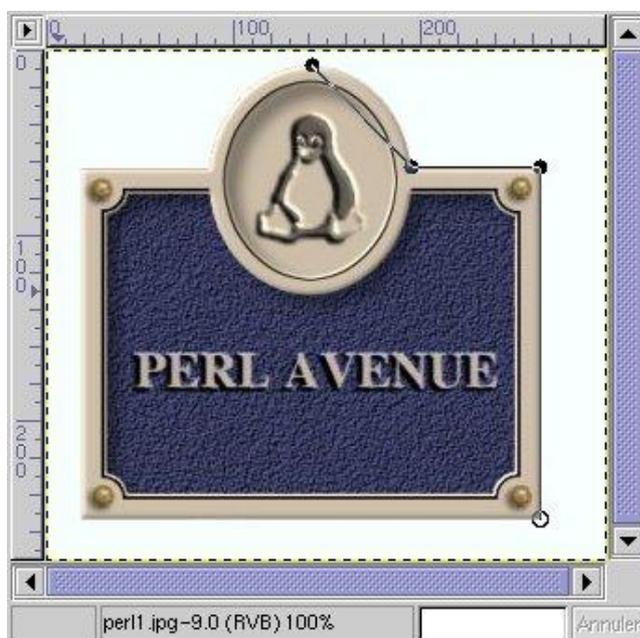




Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 →

Étape 3 :

Notre tracé étant sélectionné nous allons pouvoir commencer à le créer. Choisissez l'outil **bézier** , commencez par mettre un **point** au **sommet** de l'image et continuez à mettre des points sur **chaque angle** de notre panneau. Ne vous souciez pas pour l'instant de voir que le tracé ne suit pas la forme du panneau, nous pourrons déplacer et modifier les points par la suite.



Pour **finir** votre tracé vous **devez le fermer** en posant le dernier point sur le premier point. Automatiquement le tracé sera **fermé** et nous pourrons passer aux modifications des points. Vous constaterez également que le tracé se dessine au fur et à mesure dans la petite vignette de la boîte de dialogue des calques.

⊙ Page précédente

Sommaire

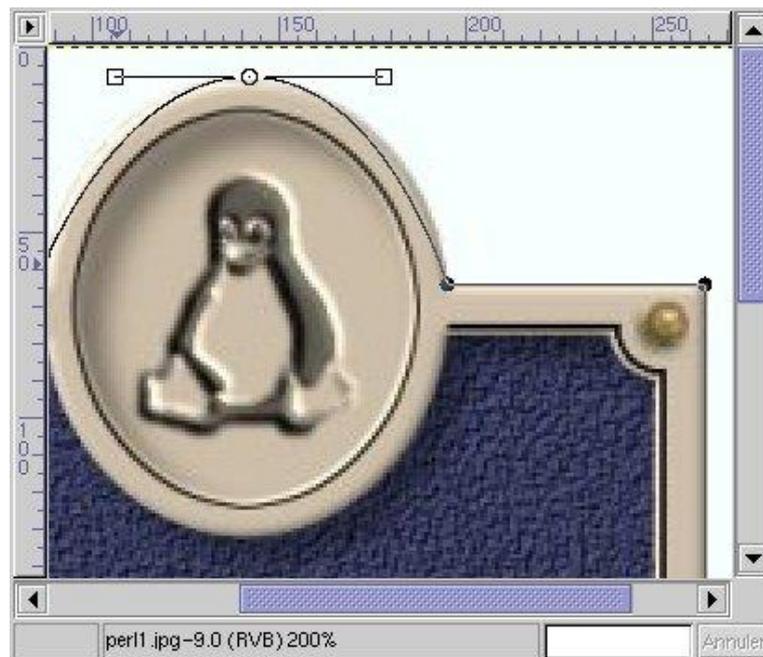
Page suivante ⊙



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 →

É t a p e 4 :

Maintenant nous allons devoir **ajuster** les points du tracé au plus près de la forme du panneau. Afin d'avoir la plus grande **précision** possible il est conseillé de faire un **zoom** sur l'image par la **touche + (=)** du clavier (pas du clavier numérique), pour revenir en arrière c'est la **touche - (6)**. Sans changer d'outil, cliquez sur le point du **sommet** pour le sélectionner et **maintenez** le bouton gauche de la souris **enfoncé**, vous constaterez maintenant que si vous **glissez** la souris vers la droite l'**angle** qui était formé par le point se transforme en **courbe**. Vous constaterez également qu'une **droite** ainsi que deux nouveaux points (carrés) apparaissent, cette droite sert à **orienter** la courbure en sélectionnant un des points (carrés) qui est à son extrémité. Pour **déplacer** un point il vous suffit de **cliquer** sur un point en maintenant la **touche Ctrl** enfoncée et de le déplacer (bouton gauche de la souris enfoncé).

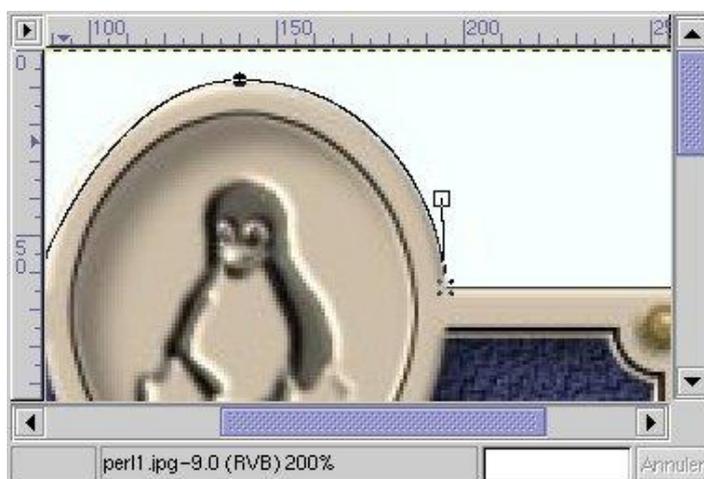




Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 →

É t a p e 5 :

Pour une plus grande **précision** dans l'ajustement du **détourage**, une fonction supplémentaire vous permet d'ajuster une **courbe** que sur un des **cotés** d'un point, pour cela sélectionnez le deuxième point que nous avons créé et maintenez la **touche shift** enfoncée, faites **glisser** et vous constaterez que vous créez une **courbure** que sur un **coté** du point.



Maintenant que vous savez comment déplacer et ajuster les points, vous pouvez continuer sur le reste des points que vous avez fait. Si par **mégarde** vous cliquez au milieu du tracé vous verrez vos points disparaître et le tracé devenir une **sélection**, ce n'est pas grave. Pour reprendre vos points vous n'avez qu'à cliquer sur la **vignette** de votre tracé dans la boîte des calques.

⏪ Page précédente

Sommaire

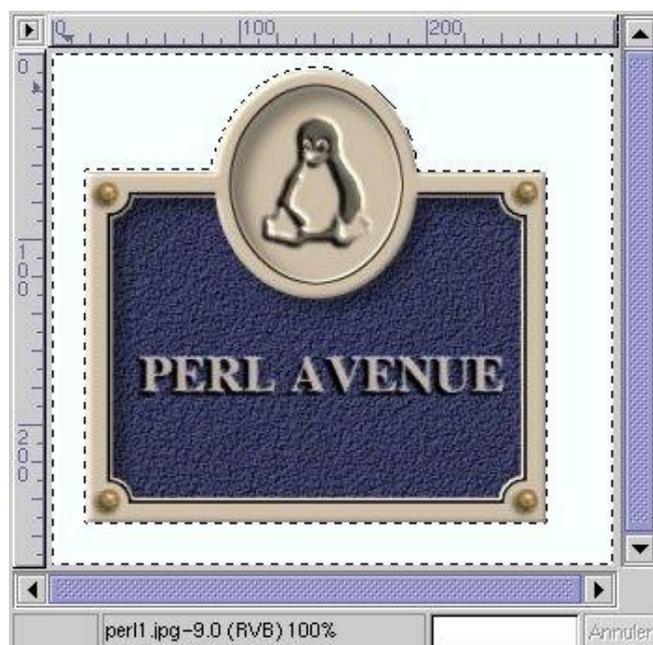
Page suivante ⏩



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 →

É t a p e 6 :

Le tracé étant **terminé** nous allons le transformer en **sélection**. Il y a **deux** possibilités pour le faire, une en cliquant au milieu du tracé, l'autre en cliquant sur le bouton . Automatiquement vous verrez les points **disparaître** et le tracé devenir une sélection. La sélection active, prenez dans le menu **Sélection** → **Inverser** et prenez ensuite **Édition** → **Couper**. Le fond blanc a disparu et il ne reste que le panneaux de visible.



◀ Page précédente

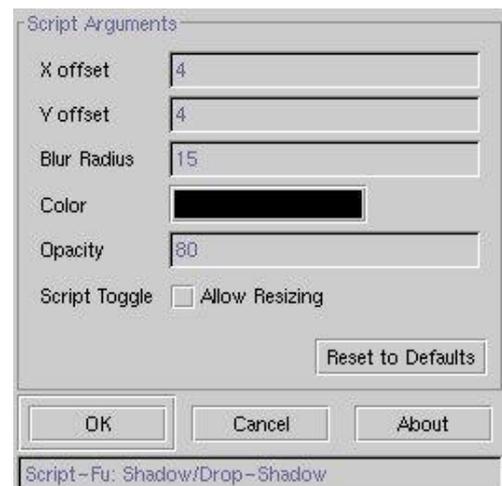
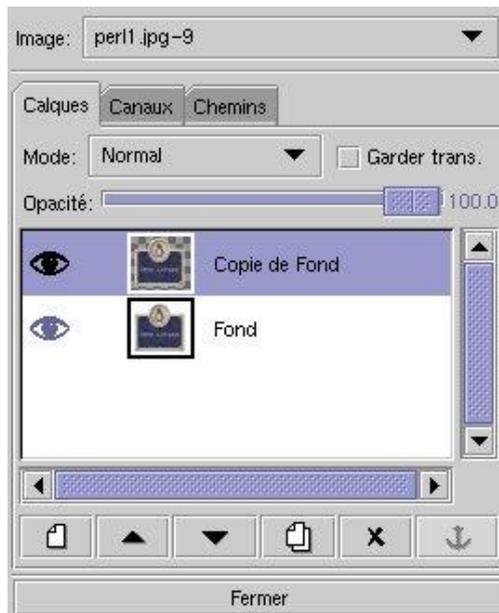
Sommaire

Page suivante ▶



Etape 7 :

Il ne nous reste plus qu'à créer une **ombre portée**. Tout d'abord il faut retourner dans l'onglet des **calques** de la boîte de dialogue des calques et canaux, là il faut vérifier qu'aucune **sélection** n'est **active** sur l'image et que le calque *Copie de Fond* est sélectionné, Si une sélection est active prenez dans le menu *Sélection* → *Aucune* pour supprimer la sélection en cours. Maintenant vous pouvez prendre dans le menu *Script-fu* → *drop-shadow* (*ombre portée*) et le paramétrer comme indiqué ci-dessous



Quand tout est bien paramétré vous pouvez faire **OK** et vous verrez apparaître un **nouveau** calque contenant l'ombre portée.

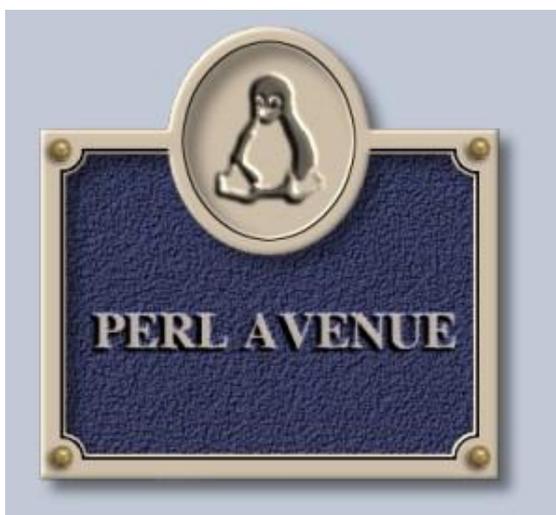


Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

E t a p e 8 :

Votre travail est terminé et vous pouvez **enregistrer** votre document mais n'oubliez pas les **règles** suivantes :

- Seul le format **.xcf** peut conserver l'ensemble de vos **calques** et de vos **tracés**.
- Si vous sauvegardez dans un autre **format** pensez que seul le calque **actif** sera conservé, donc pensez à **aplatir** l'image par le menu *calques* → *aplatir* l'image avant d'enregistrer.



Maintenant que vous en savez d'avantage sur l'outil Bézier vous pouvez consulter le didacticiel sur la [création de formes](#). Vous pouvez également essayer de détourer une forme plus complexe comme un personnage par exemple.

Merci de votre intérêt et n'hésitez pas à me contacter pour me faire part de vos remarques.

[Toussaint Frédéric](#) ;