



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

Introduction

Gimp peut rivaliser facilement avec les grands noms de la retouche photo, il possède un outil, le masque de calque (équivalent au masque de fusion de photoshop) qui permet de travailler sur un calque avec une grande souplesse. Il est possible avec cette méthode de revenir en arrière et d'ajuster très facilement un détourage par exemple et cela sans toucher au calque lui-même puisqu'on travaille sur un masque que l'on peut supprimer si les modifications ne plaisent pas ou appliquer au calque lorsque que l'on est satisfait. Les masques de calque permettent aussi de faire des effets de fusion entre des images, de rendre un effet de volume ..., il est sans doute plus facile de comprendre son fonctionnement que d'épuiser toutes les possibilités qu'il offre.

La version utilisée pour cet article est la 1.1.9, les masques de calque existent aussi sur la version stable 1.0.4, mais je vous conseille une version plus récente (lorsque vous lirez ces lignes la version 1.2 sera peut-être sortie ...) les nouveaux outils et possibilités sont nombreux, cela facilitera certains exercices de cet article et enfin l'installation, même si elle est un peu longue (le temps de compilation est long) elle est très simple, et Gimp parlera votre langue, puisque les nouvelles versions sont internationalisées.

[Sommaire](#)

[Page suivante](#) ↻



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

E t a p e 1 :

Tranformer un fond en calque

Ouvrez Gimp et créez une image RVB avec un fond blanc.
Remplissez là avec n'importe quel motif.



Appuyez 1 fois sur la touche "D" pour mettre les valeurs des couleurs 1er plan en noir et fond en blanc.
Avec l'outil gomme passez quelques fois sur le motif, en effaçant le motif on voit apparaître le fond blanc.

Faites "ctrl z" pour revenir au motif

Ouvrez maintenant la palette "calques et canaux", et dans l'onglet calque, avec un clic droit sur le fond, faites "Ajoutez un canal alpha"

Essayez maintenant d'utiliser la gomme comme précédemment, à la place du blanc apparaît le quadrillage qui indique la transparence.

En rajoutant un canal alpha on a transformé un fond en calque.

Les avantages du calque : Transparence, changement de position par rapport au autres ... et masque de calque.

◀ Page précédente

Sommaire

Page suivante ▶



Etape 2 :

Principe



Créez une image avec un motif.

Transformez le fond de cette image en calque en ajoutant un canal alpha.

En double-cliquant sur le "fond" renommer le "calque 1".

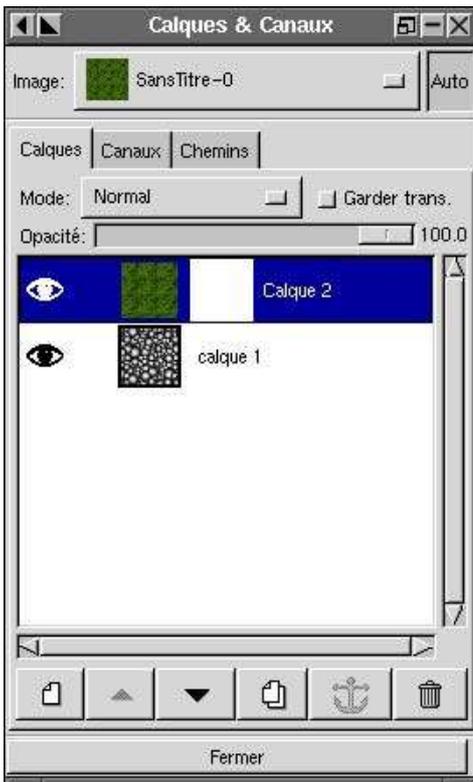
Ajouter un nouveau calque (avec l'icône en bas à gauche de la palette "Calques et canaux" ou par un clic droit toujours dans cette palette → nouveau calque), ne changez pas les dimensions (par défaut celles de l'image de départ) cochez "transparent" et nommez le "calque 2" (il devrait se placer au dessus du calque 1).

On voit donc le calque 1 à travers le 2 qui est transparent.

Sélectionnez dans la palette le calque 2 et remplissez le avec un motif différent du calque 1.

On ne voit plus alors que le motif du calque placé au dessus, le motif du calque 2 donc.

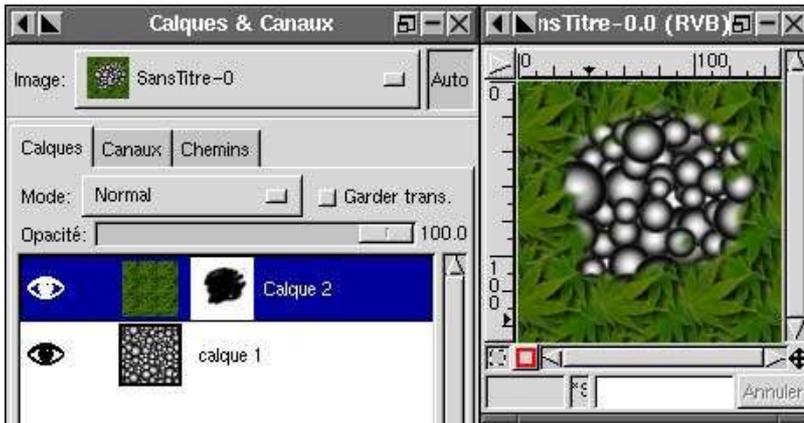
On peut bien sûr faire disparaître ou réapparaître l'un ou l'autre calque en cliquant sur l'oeil correspondant dans l'onglet calque.



Sélectionnez le calque 2 et ajoutez-lui un masque de calque avec une opacité complète (cochez blanc).
Il est donc possible maintenant de travailler soit sur le calque soit sur son masque, pour travailler sur le masque cliquez 1 fois sur la vignette du masque pour le sélectionner (lorsqu'on sélectionne le masque ou le calque, la vignette correspondante voit son cadre devenir blanc).



Etape 3:



Appuyer 1 fois sur "D" pour mettre le noir au premier plan et activez l'outil pinceau avec une brosse ronde par exemple, puis dessinez sur l'image.

On voit bien sur les captures d'écran qu'avec les coups de pinceau noir sur le masque on a masqué une partie du calque, et qu'on voit à la place le motif du calque 1 qui est en-dessous.

Appuyez sur la touche "X" pour intervertir le noir et le blanc et dessinez (cette fois ci en blanc) sur le calque : on "rebouche" alors le calque 2.

On voit bien ici avec quelle souplesse on peut travailler, revenir en arrière, changer d'outil si besoin, avec la touche "X" et sans toucher au calque puisque c'est sur son masque que l'on travaille.

Commandes :

Avec la touche "ctrl" et un clic sur la vignette du masque on désactive puis réactive le masque de calque.

Avec la touche "alt" et un clic sur la vignette du masque on désactive puis réactive la visualisation du masque de calque.

Avec un clic droit sur le masque on a accès dans le menu à "Appliquer le masque de calque", et la boîte de dialogue suivante donne le choix :

- soit d'appliquer le masque : Le calque sera modifié selon les modifications apportées au masque.
- soit de jeter le masque : Le calque reste intacte.

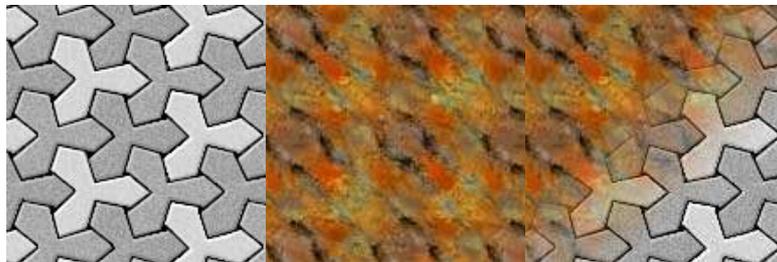
Pour travailler sur un masque de calque on peut utiliser pratiquement tous les outils: dégradés, filtres, aérogaphe, sélections ..., de nombreuses possibilités d'effets en perspectives.



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

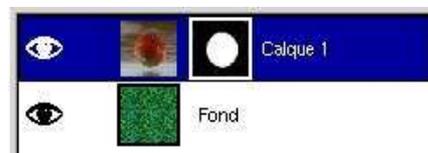
Etape 4:

Effet de transition



Effet obtenu en remplissant le masque de calque avec un dégradé noir → blanc.

Détourage



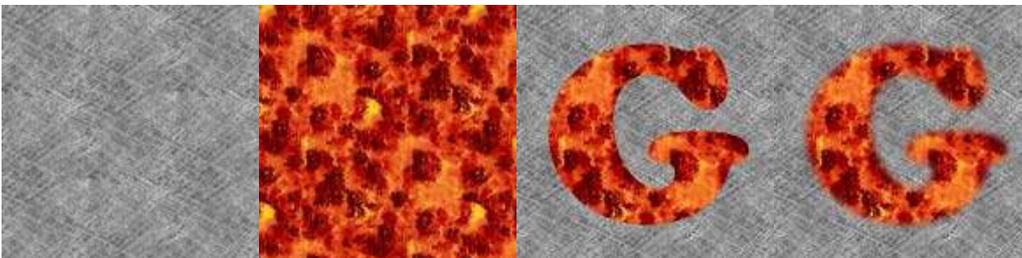
L'avantage de cette méthode de détourage est de pouvoir revenir en arrière (avec la touche "X"), de ne pas toucher directement au calque, et de pouvoir, en choisissant la dureté de l'outil avec lequel on peint, détourer un objet avec des contours plus ou moins nets.



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

Etape 5:

Masque flou



Ici, un filtre flou a été appliqué sur le masque de calque de la quatrième vue.

◀ Page précédente

Sommaire

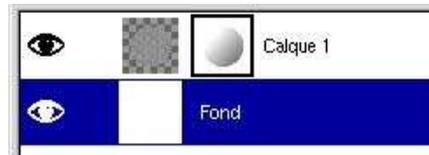
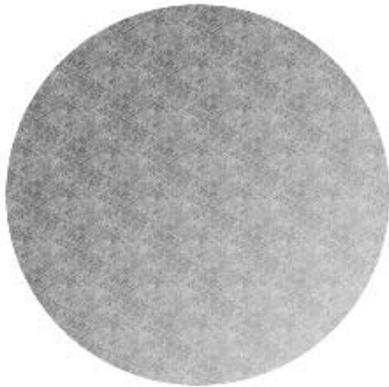
Page suivante ▶



Étape 6 :

Effet de volume

On peut, avec un peu d'astuce créer dans Gimp des effets de volume grâce aux masques de calque.



Créez une image carrée

Faites une sélection circulaire (utiliser en même temps "shift" et "ctrl" pour avoir un cercle parfait et pouvoir commencer le tracé par le centre)

Mémo­ri­sez le tra­cé dans un canal par clic droit → sé­lec­tion → en­re­g­is­tré dans canal (cela per­met­tra de "rap­pe­ler" cette sé­lec­tion à tous mo­ments, elle sera la base de tous les tra­cés qui vont suivre)

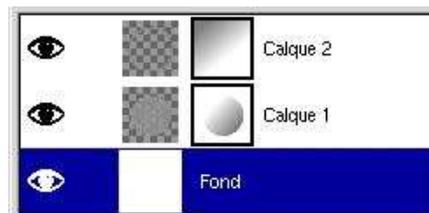
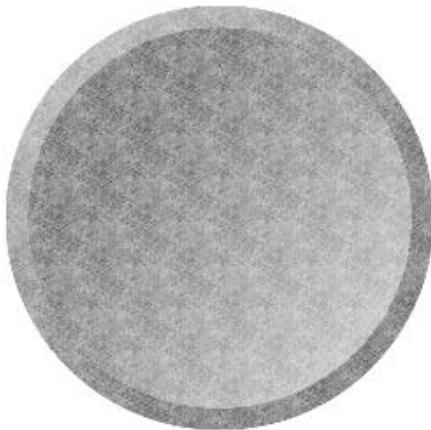
Rem­plis­sez ce cercle avec le motif (il de­vrait faire partie de ceux livrés avec Gimp, sinon un équivalent) de la cap­ture d'écran. Pour cela, la sé­lec­tion doit être ac­tive, choi­sis­sez le motif, double­cli­quez sur le pot de peinture et choi­sis­sez "rem­plis­sa­ge par motif", puis cli­quez dans la sé­lec­tion.

Cré­ez un ma­sque de calque (blanc) et après avoir choi­si dans la boîte de dia­logue dé­gradé celui par dé­faut (noir → blanc), avec l'outil dé­gradé (dans la palette d'outil prin­ci­pale), tirez un tra­it en par­tant de l'angle en bas à droite en allant vers le haut à gauche (45° donc).

Vous pou­vez recom­men­cer l'opé­ra­tion au­tant de fois qu'il est né­ces­saire pour trou­ver le bon ré­glage (fa­ites varier les po­si­tions du dé­part et d'ar­ri­vée du tra­it ...)

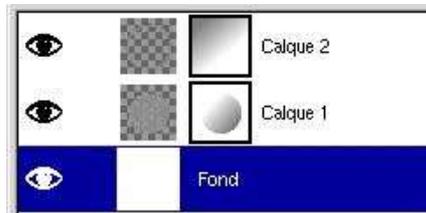
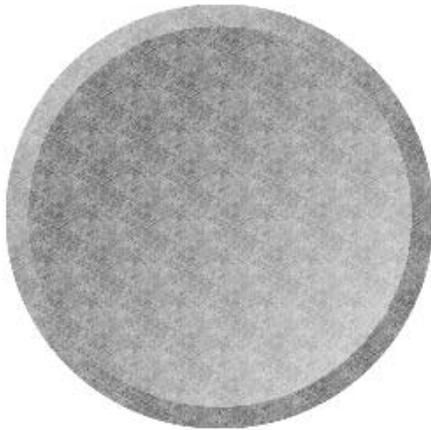
On pou­rra de toute fa­çon re­venir sur ces ré­glages à n'im­porte quel mo­ment.

Notez qu'il est pos­sible d'ap­pli­quer le dé­gradé sur le ma­sque avec ou sans la sé­lec­tion ac­tive. Sur le ma­sque du calque 1, la sé­lec­tion était ac­tive. pour le 2 non. au­cune dif­fé­rence quant au ré­sultat.





E t a p e 7 :



Rappelez la sélection mémorisée dans un canal : Placez vous dans l'onglet canaux de la palette "calques et canaux" cliquez sur "copie de masque de sélection" dont l'icône doit être un cercle blanc sur un carré noir et cliquez sur l'icône représentant un cercle en pointillé, la sélection apparaît alors (ou faites "Chanel to selection" notamment pour la version 1.04) .

La manoeuvre suivante va créer une sélection en forme de cerceau autour du 1er cercle :

(Avec la version 1.0.4 on peut utiliser la commande "selection" -> "border", moins précise pour cet exercice)

La sélection active faites clic-droit -> sélection -> agrandir et choisissez (faites des essais) une valeur qui fera une bande autour du 1er cercle comme sur la capture d'écran.

Mémorisez cette sélection dans un canal (sélection -> enregistrez dans canal).

Activez (si elle ne l'est pas) la sélection circulaire la plus grande, puis cliquez dans l'onglet canaux sur l'icône de la première sélection (la plus petite) que vous avez mémorisée à l'étape précédente (ne cliquez pas dans la colonne des yeux).

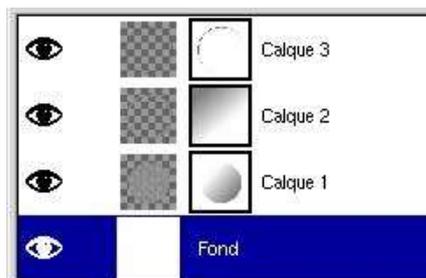
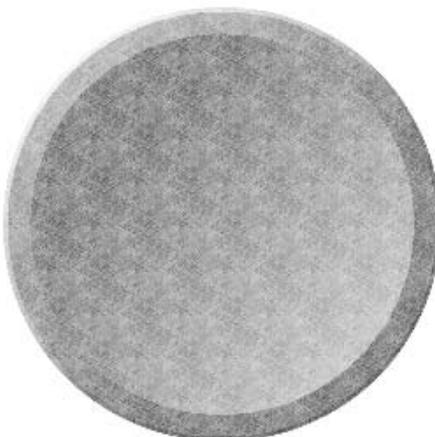
Placez vous (sans cliquer) sur l'icône du cercle pointillé, appuyez sur "ctrl" et cliquez alors. Par cette opération on a soustrait la petite sélection à la grande.

On peut éventuellement enregistrer cette nouvelle sélection dans un canal.

Créez un nouveau calque.

Remplissez cette sélection (sur ce nouveau calque) avec le même motif, créez un masque de calque et appliquez lui un dégradé dans le sens contraire du précédent (on va de haut en bas avec l'outil dégradé).

Pour sauvegarder votre travail utilisez le format natif de Gimp xcf qui conserve les calques.

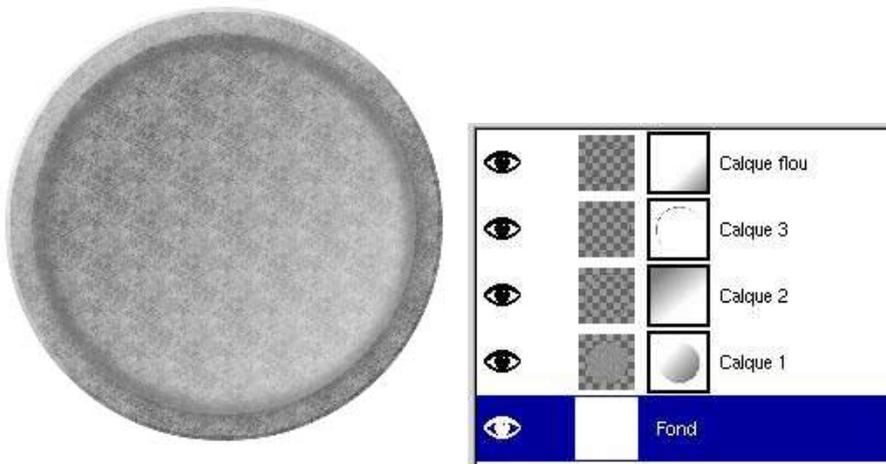




Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

Étape 8 :

Pour ajouter une nouvelle bande circulaire à l'extérieur, très étroite celle ci, on procédera de la même façon qu'à l'étape précédente
Pour obtenir une différence assez marquée avec l'élément précédent, il faudra jouer sur le placement du dégradé et aussi sur la densité et le contraste des deux éléments (Image -> couleurs -> Luminosité-Contraste...).



Le dernier élément est une bande placée à l'intérieur du premier cercle, rempli par un gris uniforme moyen auquel on appliquera un filtre flou.
Et bien sûr un masque de calque avec un léger dégradé pour éclaircir en bas à droite.

Voilà, la fabrication de cet espèce de "plat" est terminée, rien à voir avec de la 3D, mais quand même une sensation de relief ...

◀ Page précédente

Sommaire

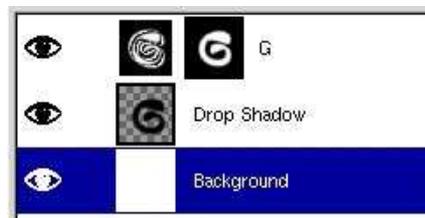
Page suivante ▶



Étape 9 :

Script-Fu

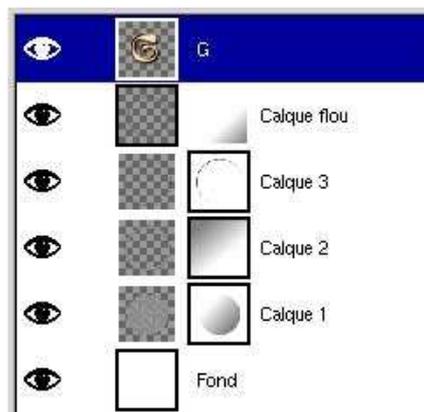
Il est intéressant d'analyser les images créées par les Script-Fu de Gimp, elle utilise souvent les masques de calques et on apprend beaucoup de choses en ouvrant la palette calque pour voir comment elles sont composées.



Ce Script-Fu se trouve dans Xtns → Script-Fu → Logos → Chrome et il est réalisé avec une police true type qui se nomme "stupid", et utilise entre autre un masque de calque ...

Pour utiliser ce G dans l'image que nous avons fabriquée, il faut d'abord modifier la couleur du calque G avec : "images → couleur → balance des couleurs", par exemple ou "niveaux", puis réduire la densité de l'ombre à 50% (avec le curseur "opacité" de l'onglet calque).

Supprimez ensuite le calque "background" et faite dans la palette calque : "clic-droit → fusionner les calques visibles". Faites ensuite "ctrl + c" pour copier le logo, ...



... puis en vous plaçant sur l'image du "plat" faites "ctrl + v" pour le coller.

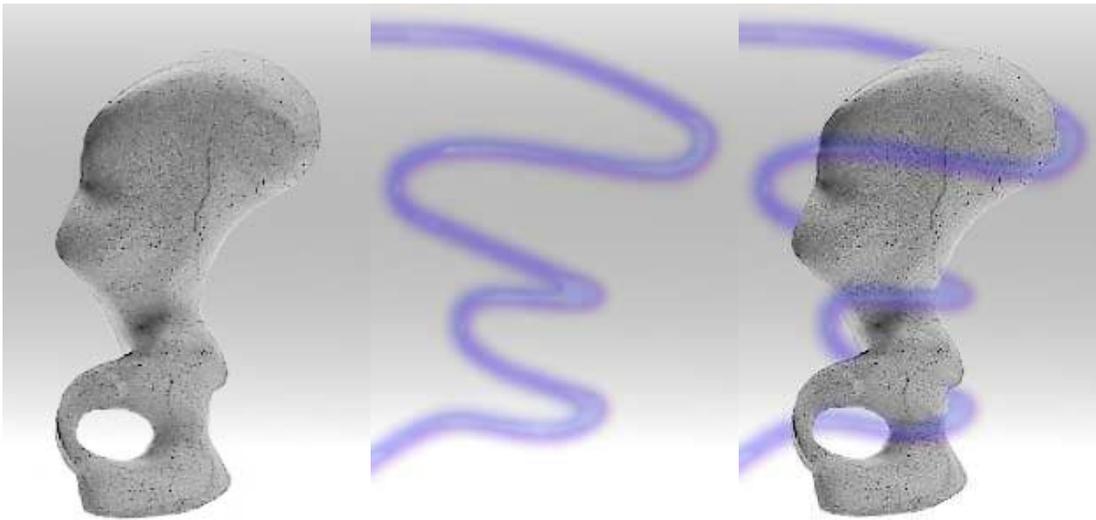
Dans la palette calque apparaît une sélection flottante, il faut créer un nouveau calque où ira se placer le logo, qu'on pourra éventuellement retravailler (couleur, taille, position ...)



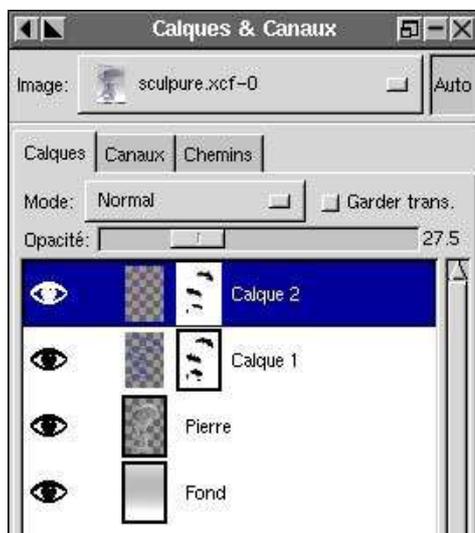
Etape 10 :

Ruban

une autre utilisation des masques : Le ruban qui s'enroule autour d'un objet.



Il faut donc un fond sur un calque, un objet détourné sur un autre, et au moins un "ruban" sur un troisième. Pour le "ruban" on peut utiliser un tracé au pinceau ou à l'aérographe, utiliser un filtre flou, et jouer sur la densité du calque, sa couleur, un autre filtre ...



Le principe est le même, il faut un masque sur chaque calque avec un ruban, puis masquer les parties qui sont censées être derrière l'objet ...

Infini

Voici décrites quelques possibilités des masques de calque, les applications sont "infinies", place donc à l'imagination ...

[Yves Ceccone](#)