

Création d'un premier dessin

Nom :	Note :	/ 20
	Classe :	

Sommaire



1	Une première image avec Gimp	2
	Création d'un calque vierge	2
	Sélection de l'outil pinceau	3
	Sélection d'une couleur d'avant-plan	3
	Changement de la forme et de la taille du pinceau	3
	Dessin	3
2	La mise en couleurs	3
	Création des calques	3
	Mise en couleurs	4
3	Pose des ombres	4
	Mise en place	4
	Choix de la couleur de l'ombre	4
4	Redimensionnement et enregistrement	5
	Rogner l'image	5
	Redimensionner l'image	5
	Enregistrement au format GIMP	5
	Enregistrer au format JPG	6

Validation

Le premier dessin	La mise en couleurs	Pose de l'ombre	Redimensionnement
Le format JPG			

1 Une première image avec Gimp

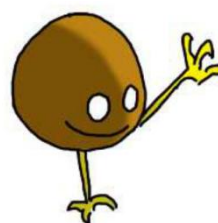
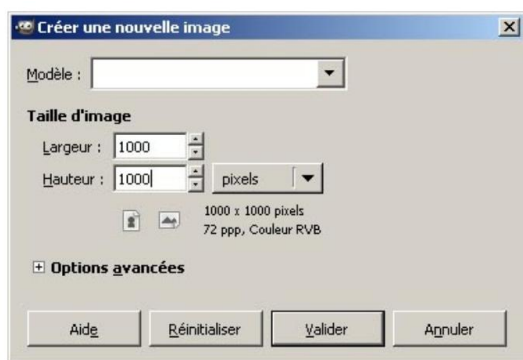
Nous réalisons une première image avec le logiciel Gimp ceci à partir d'un tutoriel du site 'Forum dessiné'¹ dont les étapes sont rappelées ci dessous. Les ajouts au texte d'origine sont encadrés dans des pointillés.

L'image est imposée et sa réalisation devra être vérifiée par votre professeur au fur et à mesure de son avancement. Les étapes correspondantes à validées sont indiquées par le logo ci contre.

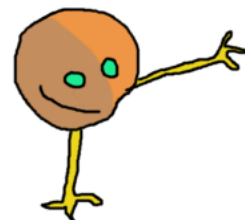


Création de l'espace de travail

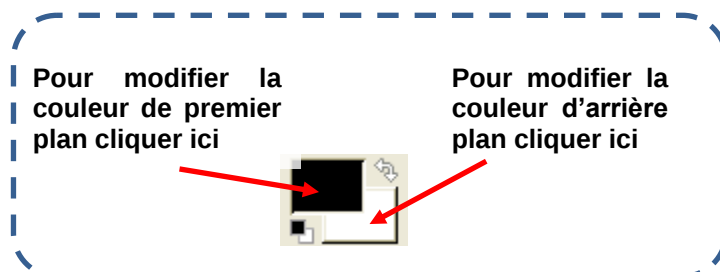
Nous allons commencer par nous créer un espace de travail, une image vierge où nous allons pouvoir travailler. Cliquez sur le menu *Fichier > Nouveau* pour voir s'ouvrir la fenêtre ci-dessous.



Le modèle



Premier essai



Pour travailler facilement nous allons donc demander une dimension 1000x1000 px. La résolution est suffisante à 72 pixels/pouce (dpi). Pour l'arrière-plan, nous allons demander du blanc.

Avant d'aller plus loin, nous allons zoomer à 100% sur notre image, afin de voir l'image telle qu'elle sera affichée au final. Pour cela, trouvez l'outil *Loupe* dans la boîte à outils (sur le côté gauche de l'écran) et faites un zoom avant. Un clic sur l'image suffit à arriver à 100%.

Le dessin

Nous allons faire un personnage tout simple, avec des traits noirs. Nous allons placer les traits sur un calque isolé pour pouvoir mettre la couleur sous un calque inférieur par la suite.

Création d'un calque vierge

Cliquez sur le bouton *Nouveau calque* en bas de la fenêtre de calques (encadré sur l'image ci-contre à gauche). Dans la fenêtre qui s'ouvre, donnez à votre calque un nom qui vous aidera à vous souvenir de ce qu'il représente, par exemple *traits*.

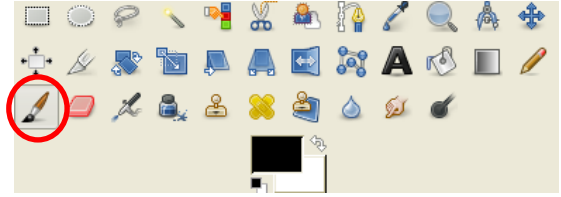
Laissez le remplissage sur *Transparence* et validez. Note : votre calque est sélectionné lorsque son nom est sur fond gris.



¹ <https://www.forum-dessine.fr/tutoriels/dessin-a-z-avec-gimp>

Sélection de l'outil pinceau

Maintenant que nous avons le calque, nous allons dessiner le personnage. Dans la boîte à outils, sélectionnez l'outil pinceau (entouré en rouge sur l'image ci-contre à droite).

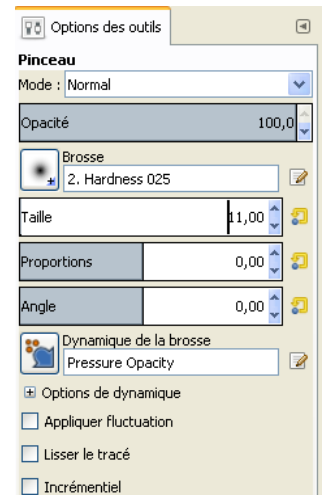


Sélection d'une couleur d'avant-plan

Avant de dessiner, pensez à choisir du noir comme couleur d'avant-plan ! Sur l'image ci-contre à droite, vous pouvez voir que la couleur d'avant-plan est déjà le rouge, et celle d'arrière-plan est le blanc. (Il s'agit des deux carrés en bas de la boîte à outils). Pour changer la couleur d'avant-plan, faites un double-clic sur le carré avant-plan. Une boîte à couleurs s'ouvre alors. Choisissez la couleur qu'il vous faut en naviguant dans les fenêtres.

Changement de la forme et de la taille du pinceau

Tout en haut de l'écran, vous trouvez une barre d'outils où vous pouvez régler la taille et la forme du pinceau. Bougez le curseur *Etirer* ou *rétrécir* pour modifier la taille de votre pinceau. Changez sa forme en cliquant sur *Brosse* et en choisissant parmi les nombreuses formes proposées.



Dessin

Que dire de plus ? Amusez-vous ! N'hésitez pas à dessiner large, ample, confortable. Ne vous inquiétez pas pour les marges, nous les supprimerons ensuite.

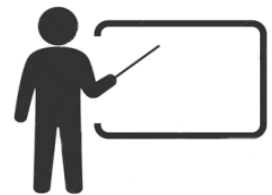


Le modèle



Pour pouvoir facilement effacer un coup de crayon malheureux, faites plutôt des petits segments ou des petites zones.

Vous pourrez alors revenir en arrière avec [CTRL] [Z]



2 La mise en couleurs

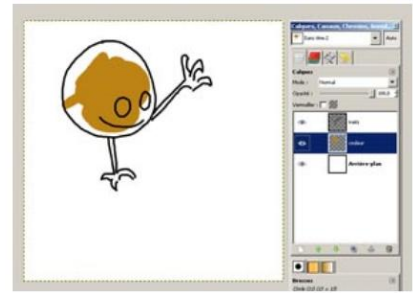
Création des calques

Pour la mise en couleur, nous allons procéder comme pour les traits, en créant des calques. Nous allons créer un calque pour chaque couleur, et les placer en-dessous du calques de traits. Cliquez sur *Nouveau calque* pour ajouter un calque et renommez-le de manière à vous souvenir plus tard de ce dont il s'agit. Je vais rajouter à mon dessin un calque *couleur*, et l'utiliser pour peindre ma créature. Pour placer le calque *couleur* sous le calque *traits*, cliquez-glissez-le à l'emplacement voulu ou utilisez les petites flèches vertes.

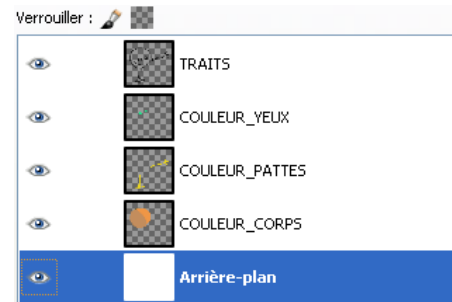
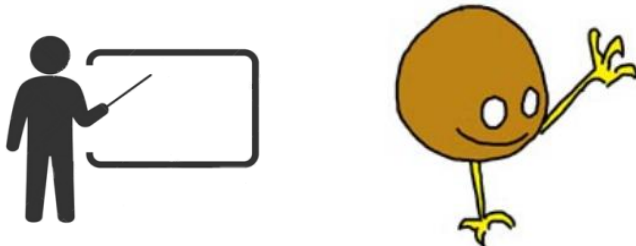


Mise en couleurs

Attention, nous n'allons pas utiliser l'outil *Pot de peinture* ou *Remplissage* ! La technique consiste à "colorier" de manière uniforme. Pensez à augmenter ou réduire la taille du pinceau selon ce que vous voulez obtenir : plus large pour colorier vite de grandes zones, plus fin pour les détails. Comme vous avez placé vos traits sur un calque supérieur, vous pouvez sans risque déborder "sous" les traits !



Faites bien attention à toujours mettre une couleur par calque ! J'ai besoin de colorier les pattes en jaune et les yeux en blanc. Je vais créer un calque indépendant pour chacun de ces éléments, et les traiter de la même façon.

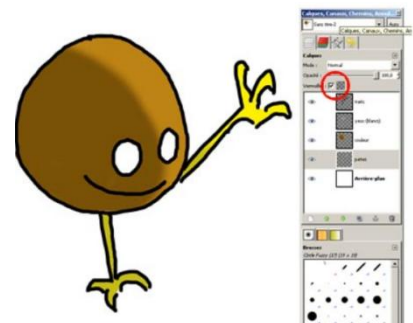


3 Pose des ombres

Mise en place

Nous allons en premier lieu sélectionner le calque *couleurs*, qui correspond au corps de la créature, en faisant un clic dessus : il apparaît sur fond gris. Maintenant qu'il est sélectionné, nous allons cliquer sur l'icône *verrou de transparence* qui se situe en haut de la fenêtre (entouré en rouge ci-dessous).

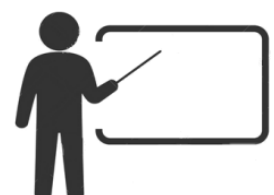
Cette option fait que vous ne pouvez plus peindre que sur les zones déjà peintes : ce qui est transparent reste transparent ! Ce qui va nous permettre d'ajouter des ombres.



Choix de la couleur de l'ombre

Choisissez ensuite l'outil *pipette à couleurs* qui est à un rang de la droite et du haut dans la boîte à outils. Faites un clic simple sur la couleur où vous voulez poser des ombres (ici, le orange). La pipette "récupère" alors cette couleur et la place dans le cadre de couleur d'avant-plan. Faites ensuite un double-clic sur le carré de couleur d'avant-plan pour afficher la fenêtre à couleurs, et choisissez une couleur un peu plus sombre que celle dont vous disposez actuellement. Tant que vous y êtes, vous pouvez aussi changer la forme de votre pinceau. Un plus flou, par exemple, ou un plus large, selon l'effet que vous voulez obtenir.

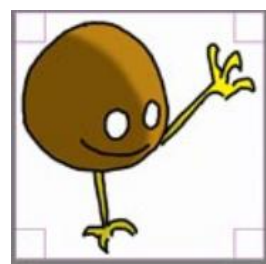
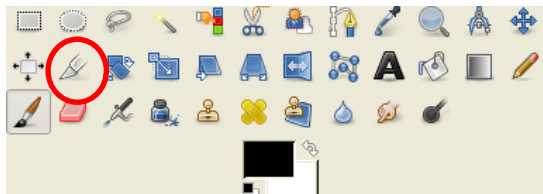
Tout est prêt ! Il ne vous reste plus qu'à peindre. N'hésitez pas à faire des gestes amples, car vos parties vides sont protégées par le verrou de transparence. Ombrez toujours d'un seul côté du dessin pour avoir un rendu réaliste. Réfléchissez de quel côté arrive la lumière (ici, en haut à droite) : les ombres se placent sur les côtés opposés.



4 Redimensionnement et enregistrement

Rogner l'image

Nous allons commencer par rogner l'image, c'est-à-dire couper les marges blanches superflues. Pour cela, sélectionnez l'outil *Outil de découpage* qui se trouve dans la boîte à outils (sous la pipette, entouré en rouge sur l'image ci-contre).

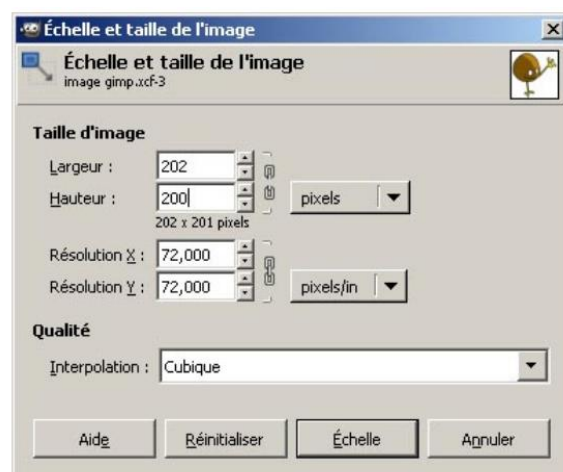


Faites ensuite un cliquer-glisser en sélectionnant l'espace dont vous avez besoin (cliquez sur le coin en haut à gauche, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser jusqu'au coin en bas à droite). Vous pouvez arranger le recadrage en tirant sur les côtés. L'espace sombre sera coupé. Quand vous êtes satisfait, faites un double-clic dans la zone recadrée.

Redimensionner l'image

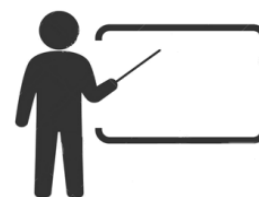
Il n'y a plus de marges superflues, mais l'image reste très grande ! Il va falloir la redimensionner. Cliquez sur le menu *Image > Echelle et taille de l'image* dans la barre de menus.

La fenêtre ci-contre s'ouvre. Réglez la nouvelle taille de votre image de sorte à ce que la largeur soit inférieure à 600, et la hauteur inférieure à 400 px.



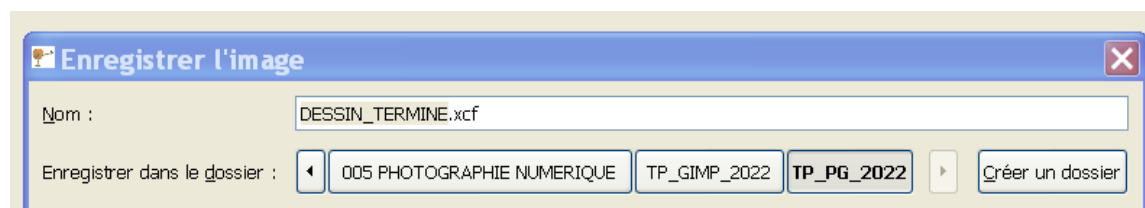
Pour le choix exact des dimensions, cela dépend de votre image ; pour un personnage simple seul, une hauteur de 250 px suffit dans la plupart des cas. Ici, je vais choisir une hauteur de 200 px.

Pensez à cocher la mise à l'échelle proportionnelle, sur le côté droit des cases où s'inscrit la redimension, sans quoi votre image sera déformée. Validez en cliquant sur *Echelle*.

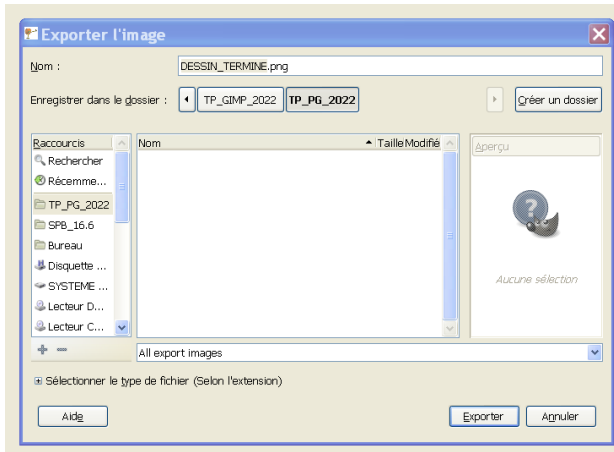


Enregistrement au format GIMP

Pour enregistrer, allez dans le menu *Fichier > Enregistrer sous*. La fenêtre ci-contre s'ouvre (sous Windows). Cliquez sur le petit + à côté de *Parcourir d'autres dossiers* pour choisir l'emplacement que vous voulez sur votre ordinateur.



Enregistrer au format JPG

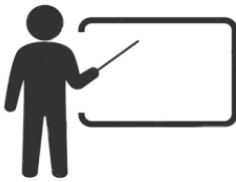


Pour enregistrer dans un autre format que le format GIMP il faut faire le choix *Fichier > Export* as puis choisir le format JPG.

Choisir le format JPG et mettre l'extension .jpg à la place de .png



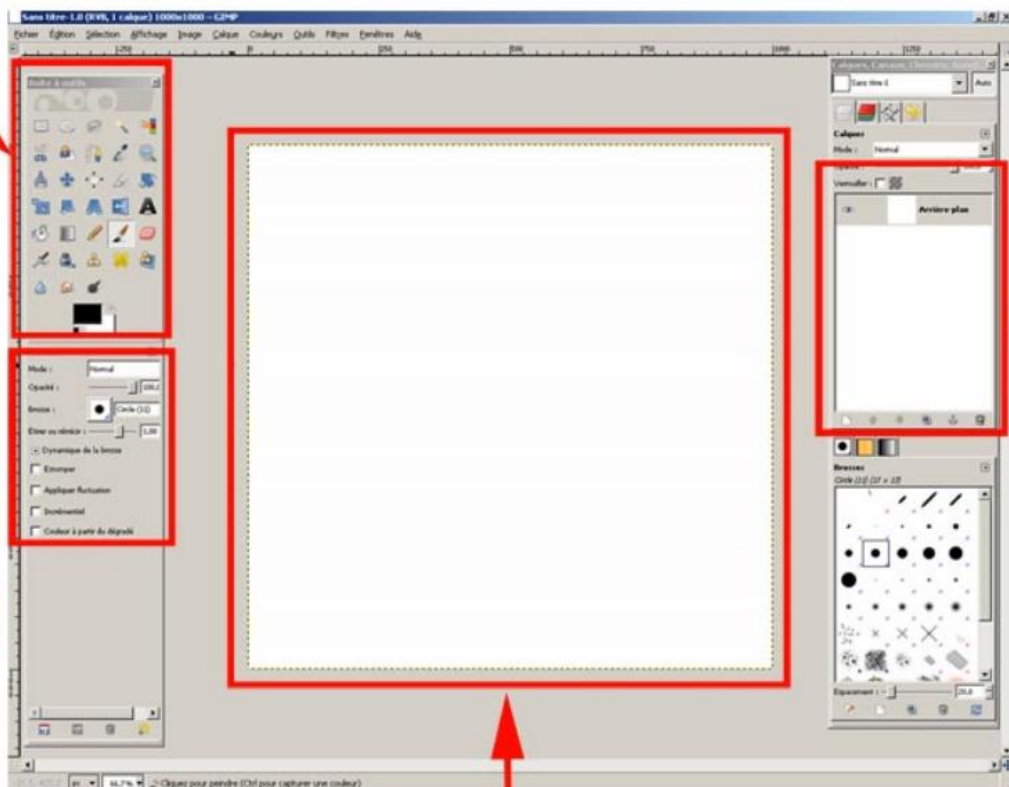
Nous obtenons l'image au format JPG :



Une vue synthétique du logiciel Gimp

Boîte à outils.
c'est ici que vous
pouvez passer d'un
outil à l'autre.

Réglage de l'outil.
Grosueur du pinceau,
type de sélection, etc...



Calques.
Toute la
gestion des
calques se fait
ici.

Zone de travail.

