



Introduction—1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13→

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

The Gimp est un logiciel de manipulation d'image très puissant, et parmi les outils qu'il possède il y a ceux qui permettent de faire des sélections.

Une sélection est un moyen d'isoler une zone précise d'une image pour lui appliquer un traitement qui peut complètement changer l'aspect final de l'image, on pourra enlever une partie de l'image la remplacer, la dupliquer, changer ses couleurs, son contraste, sa luminosité, y appliquer un effet, un filtre ... les possibilités sont tellement nombreuses qu'il parfois difficile de savoir s'arreter. Et lorsqu'il s'agit de corrections couleur, et que l'on veut garder un rendu réaliste et naturel (bien sûr ces notions varient avec chacun), il est important de doser en douceur, une retouche réussie doit rester invisible.

Cet article décrit les outils de sélection, différentes façons de pratiquer la sélection, et en parallèle une présentation (non exhaustive) des outils de retouche couleur.

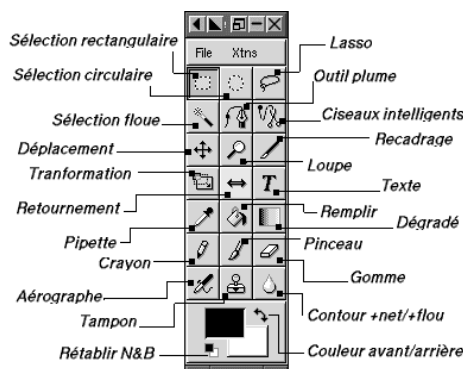
Sommaire

Page suivante ◉



## Etape 1 :

### Les outils



Cette palette d'outil est celle de la version 1.0.4, version stable, mais il est quand même très intéressant d'installer des versions plus récentes, par exemple la version 1.1.9 (utilisée pour cet article) ne pose aucun problème d'installation (sur une redHat 6.0). **A l'heure où cet article est légèrement remanié pour linuxgraphic.org, la version 1.1.23 est téléchargeable et la version stable 1.2 ne devrait pas tarder ...**

**L'outils de sélection de zone rectangulaire et l'outils de sélection de zone elliptique et circulaire.** Ces deux outils sont simples d'utilisation, on peut modifier certaines options en double cliquant sur l'outil dans la barre d'outils (arrondir les angle par exemple). Pour créer une sélection parfaitement circulaire, il faut maintenir la touche "shift" enfoncée pendant le tracé avec l'outil elliptique.

**Le lasso**, pour sélectionner une zone à main levée. Option antialiasing et adoucir.

**L'outil de sélection floue**, pour sélectionner une région continue. Cet outil n'est précis que lorsque les zones sont uniformes, mais il peut être très pratique pour dégrossir une sélection à l'aide de la touche "shift" ou "ctrl".

**L'outils plume**, utilise les courbes de béziers pour définir une sélection. Cet outil nécessite un apprentissage, il permet de détourner de façon très précise un objet par un tracé et de convertir ce tracé en sélection. On peut mémoriser un tracé et convertir aussi une sélection en tracé.

**Ciseaux intelligents**, à partir d'une sélection à main levée, cet outils "devine" la zone que vous désirez sélectionner, outil difficile à maîtriser, mais qui semble avoir été modifié sur la version 1.1.9 : L'outil est comme magnétique, il colle aux formes de l'objet que l'on détourne...

**La sélection "par couleur"**, cet outil permet de créer des sélections par couleur donc, et de pouvoir retrancher, ajouter, ou remplacer des couleurs de la sélection.

**Et enfin un outil fabuleux : Le mode masque**, qui est apparu sur la version 1.1.8 (qui en plus est internationalisée), cet outil permet, à partir d'une sélection grossière, lorsque l'on passe en mode masque de visualiser la région sélectionnée du reste, et avec le pinceau, le crayon (ou l'aérographe) en fonction de la couleur qu'on applique, noir ou blanc, on retranche ou on ajoute à la sélection, ce qui permet de figoler le travail très efficacement et facilement. Cerise sur le gâteau, on peut utiliser sur le contour d'une même sélection le crayon (net) et le pinceau (avec un réglage doux), ce qui permet de sélectionner un objet avec son ombre par exemple ...



## E t a p e 2 :

### Quelques règles communes aux différents outils et aux sélections

- On peut inverser une sélection par la commande `ctrl + i`, ou par le menu `selection -> invert`.
- On peut rendre une sélection invisible en restant active, c'est très pratique car on n'est alors pas distrait par les pointillés pour se concentrer sur la retouche, avec la commande `"ctrl+T"`
- On peut retrancher à une sélection en maintenant la touche `ctrl` enfoncée et en traçant la sélection à retrancher avec l'outil de son choix.
- On peut ajouter à une sélection en maintenant la touche `"shift"` enfoncée et en traçant la sélection à ajouter avec l'outil de son choix. (ces deux possibilités fonctionnent avec l'outil de sélection floue)
- On peut tous désélectionner par la commande `"ctrl + shift + A"`.
- On peut déplacer une sélection en maintenant la touche `"alt"` enfoncée, sinon on découpe la photo.
- On peut modifier une sélection, l'agrandir, la réduire, l'adoucir, l'affiner ...
- On peut sauvegarder une sélection dans la palette `"channels"`, c'est indispensable pour revenir à tout moment sur une correction sans avoir à refaire tout le travail de sélection... et cela permet de créer des zones de sélection très facilement par ajout ou soustraction.

Gimp permet de modifier les raccourcis clavier, ceux cités ci-dessus sont installés par défaut ...




## Étape 3 :

### Petits exercices

Avant de travailler sur des images avec ces outils de sélection, créez une image, la taille importe peu, pour faire quelques exercices de base :

Remplissez l'image (outil remplir après avoir double-cliqué sur "couleur avant" pour choisir) d'une couleur quelconque et tracez y, avec l'outil de sélection rectangulaire (le premier en haut à gauche de la palette d'outils, une sélection en haut à gauche de l'image.

Avec l'outil déplacement  déplacez la sélection, on voit alors le fond, on a donc "découpé" l'image.

Faites "ctrl+z" pour annuler ce découpage, et déplacez la sélection mais cette fois en maintenant la touche "alt" enfoncée, pas de découpage cette fois, on a seulement déplacé la sélection.

Toujours avec un rectangle sélectionné, si on trace un autre rectangle à côté, le premier disparaît.


Si on trace un deuxième rectangle en appuyant sur la touche "shift" (sur les versions récentes un + apparaît à côté du curseur) soit on a deux rectangles, soit on a une forme résultant de l'addition des deux (si les sélections se touchent).

On peut ajouter de la même façon, un cercle, une ellipse, ou une autre forme avec l'outil lasso ...



Pour la soustraction de sélection à une autre, les mêmes outils s'utilisent avec la touche "ctrl".

Remplissez maintenant avec une autre couleur une sélection un peu complexe que vous aurez obtenue avec ces manipulations.

Avec l'outil de sélection floue , (vous avez maintenant 2 couleurs), cliquez sur l'une des couleurs, et automatiquement toute la zone de cette couleur est alors sélectionnée. Si vous faites "ctrl+i", la sélection est inversée, vous pouvez faire "ctrl+k" (supprimer) pour vérifier après une inversion qu'il y a bien une différence ...

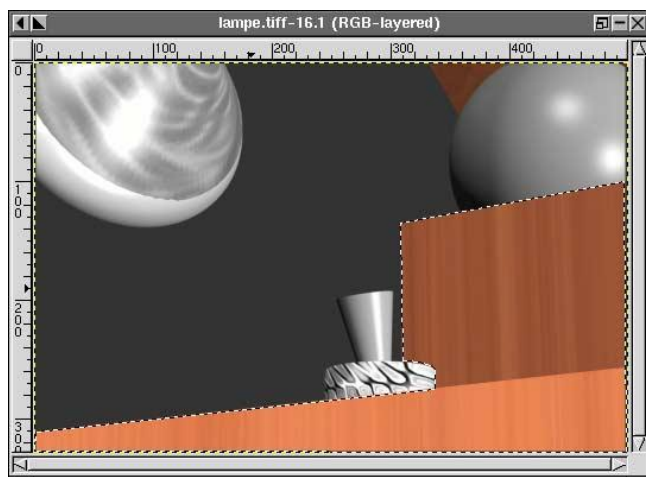


C'est le moment de faire aussi des essais de sélection par couleur : dans le menu clic droit select → by color, il suffit de cliquer sur l'image, sur la couleur que l'on veut sélectionner.



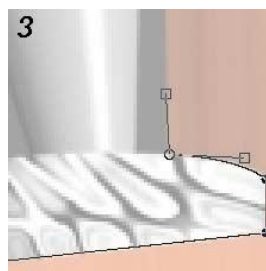
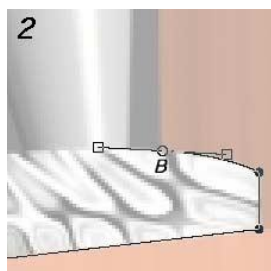
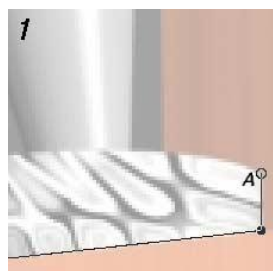
## Etape 4:

### Tracé à la plume



L'outil plume est l'outil de base de logiciels de dessin tel que Illustrator, Sketch ... (Illustrator, Freehand) mais il est ici un support à la sélection, pas un outil de dessin, et il peut être très déroutant pour qui l'utilise pour la première fois, surtout lorsqu'il s'agit de tracer des courbes précises, et il est parfois préférable de faire, dans un premier temps l'impasse sur cet outil, et y revenir plus tard surtout avec la version 1.0.4, la version 1.1.9 elle, possède des moyens de travailler avec les tracés de façon beaucoup plus souple.

La petite difficulté de ce tracé est la partie légèrement courbe au milieu de l'image, ces trois étapes expliquent le principe d'une courbe avec l'outil plume qui utilise les courbes de Bézier, pas de problème pour les mathématiciens qui jonglent avec les tangentes ... pour les autres (dont je suis) il faut connaître le principe, et avec un peu de pratique plus de problèmes ...

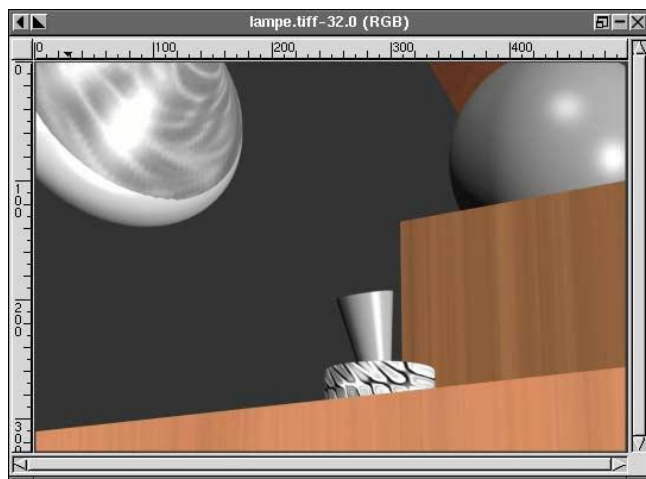


Pour arriver à la vue 1 (au point A), il n'y a qu'à cliquer de point en point et lorsqu'on arrive à la vue 2, il faut, après avoir placé le point B, sans relâcher la souris tirer sur la gauche et ainsi créer une courbe et ses tangentes, lorsque la courbe épouse la forme de l'objet, il faut relâcher la souris. Ramener ensuite la tangente de gauche dans la direction à suivre pour continuer le tracé, en cliquant sur le petit carré, la touche "shift" enfoncée, seule la tangente gauche bouge, il faut la placer à la verticale, direction du prochain point ... Lorsque la boucle est bouclée, en cliquant à l'intérieur du tracé il se transforme en sélection.



## Etape 5:

### Tracé à la plume (suite)



Une fois la sélection faite, vous pouvez modifier la couleur, dans ce cas j'ai simplement, dans le menu "**color balance**" glissé le curseur cyan/rouge légèrement vers le cyan pour enlever la dominante chaude du bois. Il est possible dans ce menu de choisir la gamme de ton à modifier : clair, moyen, foncé ...

Un petit principe pour le travail sur les couleurs, on a :

1--- rouge---cyan

2--- vert---magenta

3--- bleu---jaune

A gauche (rouge/vert/bleu) les couleurs utilisées pour la synthèse additive, et à droite(cyan/magenta/jaune), leurs couleurs complémentaires.

+ de vert équivaut à - de magenta

- de bleu = + de jaune ...

On peut obtenir du rouge en glissant le curseur 1 vers le rouge (- de cyan donc)

Mais on peut obtenir du rouge aussi en faisant glisser les curseurs 2 et 3 vers le jaune et le magenta de la même valeur. Si on veut obtenir un rouge orangé, on mettra plus de jaune que de magenta, et pour un rouge un peu froid plus de magenta que de jaune ...

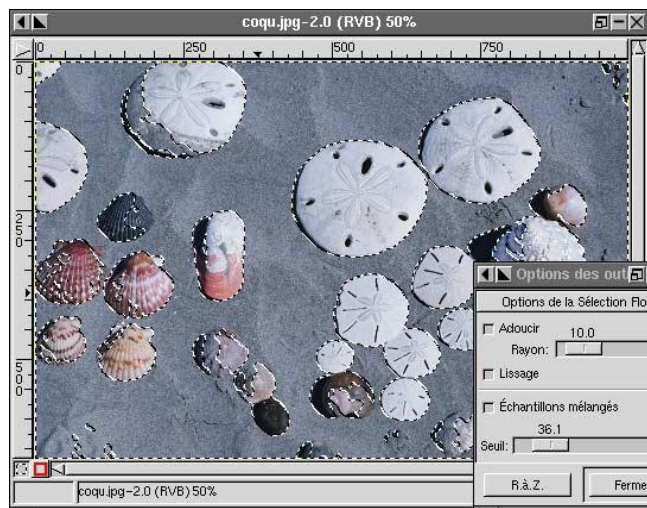
De la même façon du jaune peut être obtenu avec le rouge et le vert.

Pour faire des tests utilisez un fond uniforme gris...



## Etape 6 :

### Sélection floue et lasso / Sable chaud



Voici ce qu'on obtient avec l'outil sélection floue, en un seul clic sur le sable, ceci en vue de changer sa couleur sans toucher à celle des coquillages (pour l'instant). Il faut bien sûr tâtonner et modifier les paramètres de l'outil pour chaque cas (c'est par un double-clic sur un outil qu'on accède aux paramètres).

Ce coup de "baguette magique" a bien dégrossit le travail, on peut terminer la sélection avec le lasso en utilisant la touche "ctrl" pour enlever les zones qu'on ne veut pas dans la sélection :



Après un travail de sélection comme celui là, il est prudent de sauvegarder cette sélection dans un canal, en faisant (sélection active), clic droit → sélection → enregistrer dans canal.

On a maintenant 1 canal en plus dans l'onglet canaux (layer → calques & canaux), et pour activer cette sélection, il faut se placer sur ce canal, puis : clic droit → canal vers sélection.

Attention pour faire des modifications sur l'image après cette manipulation, il faut repasser dans l'onglet calque et cliquer sur le calque à modifier.

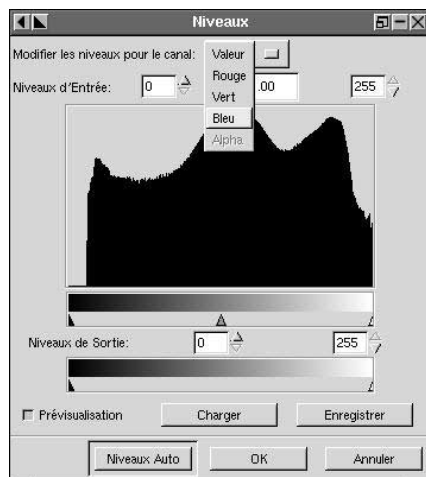
Pour sauvegarder une image avec un canal en plus (ou plusieurs calques) il faut utiliser le format natif de Gimp (xcf) sous peine de tout perdre

Une fois le sable sélectionné, on peut utiliser un autre instrument que les balances couleur pour modifier la dominante qui fait que le sable manque de chaleur ...



## É t a p e 7 :

### Les niveaux (image → couleurs → niveaux)



Le menu déroulant de la fenêtre niveaux permet de choisir soit "valeur" qui corrige la densité et le contraste global, soit une couleur pour agir uniquement sur celle-ci.

Cette boîte de dialogue niveaux permet des réglages plus fins que "color balance".

Les 2 curseurs extrêmes des niveaux d'entrée modifient le contraste de l'image, le curseur central, les niveaux moyens, et les curseurs des niveaux de sortie modifient aussi le contraste, mais de façon différente, ...

Il existe aussi la boîte de dialogue "**courbe**" qui possède les mêmes possibilités que les niveaux, et autorise en plus des corrections sur une zone de tonalité particulière ...

Pour corriger la dominante froide du sable, il faut faire des modifications dans le bleu et le rouge. Cochez la case prévisualisation pour voir le résultat de la correction.

Pour sélectionner un coquillage dont on voudrait changer la couleur on dispose maintenant de la sélection du sable (qui est enregistrée dans un canal). On peut donc activer cette sélection puis l'inverser, on aura donc une sélection de tous les coquillages. Pour en avoir qu'un de sélectionné, il faut utiliser le lasso avec la touche "ctrl" pour supprimer de la sélection ce qui ne nous intéresse pas.





## Etape 8:

Il existe aussi l'outil "teinte saturation" (image → couleur → teinte saturation) pour modifier les couleurs. On peut choisir entre master ou une des couleurs.

Le curseur du haut sert à "remplacer" la couleur sélectionnée (c'est le cercle chromatique qu'on utilise ici, on va de -180 à +180).

Le deuxième curseur concerne la luminosité.

Le troisième la saturation, en glissant le curseur saturation complètement à gauche on désature complètement, on passe en noir & blanc (équivalent de la commande image → couleur → désaturation)

Une fois un coquillage sélectionné on fait "ctrl+T", la sélection devient invisible, il est plus facile de travailler :



Exemple  
d'utilisation  
du curseur  
"teinte"



Ici la première image est l'originale, sur la deuxième, j'ai utilisé la commande saturation (+) avec le rouge, le jaune et le magenta et la dernière, saturation (-) avec les même couleur.

Voilà l'image de départ corrigée, le sable plus chaud, et quelques modifications dans les couleurs des coquillages :





## Etape 9:

### Outil masque et lasso / Plongée

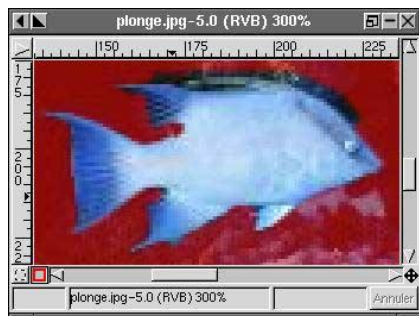


Cette image a une dominante bleue/cyan générale, il est possible de l'améliorer en modifiant 2 zones : Le premier plan globalement, et ensuite le poisson seul, qui fait partie aussi du premier plan.

Pour utiliser l'outil masque, j'utilise ici la version 1.1.9 (version de développement [j'ai remarqué un problème pour sauvegarder dans le format jpeg]) de Gimp, qui je le rappelle est très facile à installer (sur une Red hat 6.0). L'outil masque existe aussi sur la version 1.1.8 ...

Avec le lasso, il faut faire un détournage du poisson, même grossier, ensuite cliquer sur le petit carré rouge en bas à gauche de la fenêtre.

L'image est maintenant recouverte d'un voile rouge sauf la zone qui englobe le poisson qui a été sélectionné.





## Etape 10:

### Outil masque et lasso / Plongée (suite)

Pour figner la sélection, et donc que le masque rouge détoure parfaitement le poisson, il faut utiliser le pinceau (parce qu'il permet un trait dur ou flou).



Lorsque le sélecteur de couleur est comme cela (noir au premier plan, blanc au second), on ajoute du rouge. Pour enlever du rouge il suffit de presser une fois la touche "x" et c'est le blanc qui passe au premier plan, facile donc si on a mordu sur le poisson avec du rouge ou si on a trop enlevé de masque ...

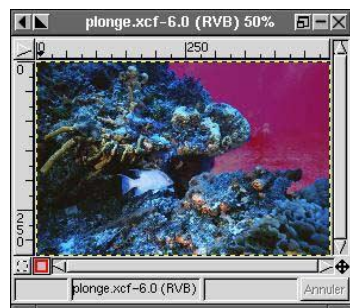
Bien sûr il faut choisir la taille du pinceau pour pouvoir contrôler son tracé et après quelques essais choisir la dureté de l'outil en fonction du degré de netteté de l'objet à détourer.

En double-cliquant sur le petit carré rouge on peut modifier la couleur et l'opacité du masque, pour faciliter le détourage en fonction de l'objet, du fond ...

Une fois le masque terminé on repasse en mode normal en cliquant sur le petit carré symbolisant la sélection, à côté du rouge.

On enregistre cette sélection dans un canal.

On passe ensuite à la sélection du premier plan en utilisant la même méthode.



On enregistre aussi cette sélection.

Pour travailler sur le premier plan sans toucher au poisson :  
Dans l'onglet canaux de la palette "calques et canaux" placez vous sur le masque de la sélection du premier plan (on reconnaît facilement sa forme), puis cliquez sur l'icône en bas de la palette qui représente un cercle en pointillé, sur l'image apparaît la sélection du premier plan. Placez vous ensuite sur le masque du poisson et en cliquant sur l'icône du cercle en pointillé, maintenez la touche "ctrl" pour soustraire le poisson du premier plan.

Restent maintenant les corrections de couleurs :

Reprenez sur l'onglet calque et sélectionnez le calque, puis utilisez les niveaux pour ajouter du rouge et du jaune à l'ensemble de ce premier plan, puis avec "teinte saturation" augmentez la saturation du rouge et du jaune

Même opérations uniquement sur le poisson seul mais à plus fortes doses et en jouant aussi sur le contraste et la luminosité :



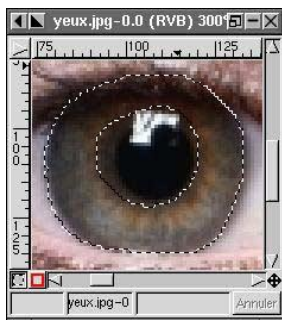


## Etape 11:

### Masque à bords flous / yeux



Pour changer la couleur des yeux sur cette image il faut necessairement utiliser une sélection à bords flous puisque qu'il n'y a pas de limite clairement définie aux différents éléments d'un oeil.  
Pour avoir une sélection floue, il y a la solution de l'adoucissement (select → feather) ou d'utiliser directement un outil avec l'option adoucir les bords d'une sélection, mais il est difficile de contrôler ce que l'on fait, surtout avant la version 1.1.8.  
Et il y a la solution de l'outil masque :



Faire une première sélection, avec le lasso englobant l'ensemble circulaire, et toujours avec le lasso en gardant la touche "ctrl" enfoncée, on enlève la partie centrale noire de la sélection.



## E t a p e 12 :

### Masque à bords flous / yeux (suite)



En passant en mode masque, on peut juger exactement de l'étendue de la sélection et pour terminer le travail, on peut utiliser le pinceau avec une forme douce (ou l'aérographe), toujours avec le sélecteur de couleur sur noir & blanc et avec la touche x pour basculer de l'un à l'autre. Il est important de supprimer de la sélection toutes les zones noires et très foncées et de bien placer la limite floue pour que la retouche soit crédible. Avec ce système de masque, il est très facile de faire des essais, un petit "ctrl + z" pour revenir en arrière après un test de couleur et on peut modifier à nouveau le masque.



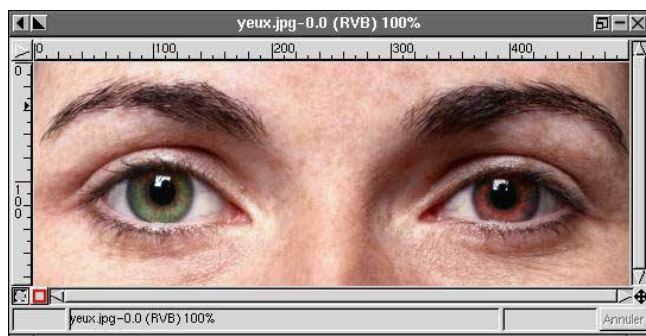
J'ai utilisé ici les niveaux (entrée) : curseur du milieu (vert) sur la gauche, et celui de gauche légèrement sur la droite. Ensuite la commande saturation (+), le vert et le jaune.



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 →

## Étape 13:

### Bidouille ...



Voilà, j'espère que cet article vous aidera à apprécier les qualités de ce superbe outil qu'est Gimp et vous aura donné envie de "bidouiller" les couleurs de vos photos...

◀ Page précédente

Sommaire