

I. Quelques éléments basiques sur GIMP

I.1. Où trouver le logiciel?

GIMP est un acronyme issu de **GNU Image Manipulation Program**. Il s'agit d'un logiciel non seulement gratuit, mais aussi libre (open source), dont les codes sources sont accessibles. Il est maintenu et amélioré en continu par toute une communauté internationale, dont une partie est francophone. Les principaux sites, qui permettent de télécharger GIMP, bien sûr, mais aussi de la documentation, des manuels utilisateurs en diverses langues et des extensions du logiciel sont:

<http://www.gimp.org/>

c'est le site officiel de la communauté, il est en anglais;

<http://www.gimpfr.org/news.php>

c'est le site de la communauté francophone, il est bien sûr en français;

<http://www.aljacom.com/~gimp/>

c'est le site de la communauté québécoise, il est très intéressant et très riche.

On peut aussi passer par Framasoft et quelques autres sites dédiés aux logiciels gratuits et/ou libres.

GIMP en est actuellement (septembre 2011) à la version 2.6.11 (dernière version **stable**, et donc celle qu'il faut télécharger sur son ordinateur¹). Comme toujours, la communauté (ou du moins les membres capables de le faire...) travaille d'arrache-pied sur les versions suivantes (la prochaine stable devrait s'appeler 2.8, un beau prénom), qui permettront d'éliminer les « bugs » signalés par les utilisateurs, d'intégrer de nouvelles fonctions, d'améliorer l'ergonomie, und so weiter...

Information **très** intéressante: il existe aussi une version **portable**ⁱ (on pourrait dire nomade) de GIMP, installable sur une clé USB, et donc utilisable sur n'importe quel PC sans laisser de traces: tout se passe sur la clé USB. La dernière version portable stable est aujourd'hui la 2.6.11.

I.2. A quoi ça sert?

Comme PhotoShop ou PaintShopPro, pour citer 2 des plus honorablement connus du monde commercial², GIMP sert à traiter des images. Comme PS et PSP, GIMP travaille sur des calques (couches superposables à transparence variable), sait agir sur la luminosité et le contraste, sur les couleurs, sur la géométrie (inclinaison, torsion, perspective, etc.) et comporte de nombreuses extensions (on les appelle « plugin » chez PS ou PSP, « scriptfu » chez GIMP) qui permettent par exemple de traiter les images « brutes de capteur » aux divers formats RAWⁱⁱ.

Du point de vue du photographe lambda, une bonne partie des possibilités du logiciel n'est pas vraiment utile (c'est pareil pour tous les « gros » logiciels, chacun n'utilise qu'une petite partie en général), on se polarisera donc sur les principaux outils, ceux qui permettent de corriger quelques défauts et de donner plus de « peps » à une image.

On ne perdra pas de vue que jamais un percheron n'a gagné le Prix d'Amérique, quel que soit le

1 Pour ceux et celles qui ne disposent pas d'un PC du dernier cri, le site québécois notamment permet de télécharger des versions anciennes pour Windows 98 par exemple. Ces versions anciennes ont une ergonomie moins agréable, mais ça marche.

2 Il y en a pas mal d'autres, généralement très convenables.

Premiers pas avec GIMP

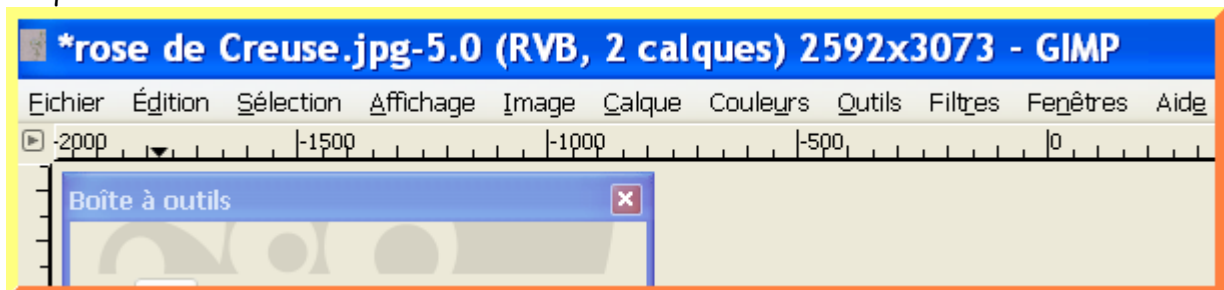
dopage utilisé, et que **ce qui détermine la qualité finale de la photo, c'est le soin apporté à la prise de vue**. GIMP (ou PS, ou PSP, ou Pixia, etc.) est là pour corriger de **petits** défauts, pour faire ressortir (couleur, contraste) ce qui est **déjà** dans la photo. En fait, l'usage raisonné du logiciel de traitement d'image rejoint ce que faisait un bon tireur dans son labo au temps de l'argentique, dans de bien meilleures conditions de travail (on y voit clair et on n'a pas les mains dans des produits corrosifs), et **surtout** avec le droit à l'erreur (pas de CTL+Z en chimie, c'est ballot!).

I.3. Premier contact

En lançant GIMP, on obtient cet écran (avec quelquefois 1 ou 2 sous-fenêtres en plus):

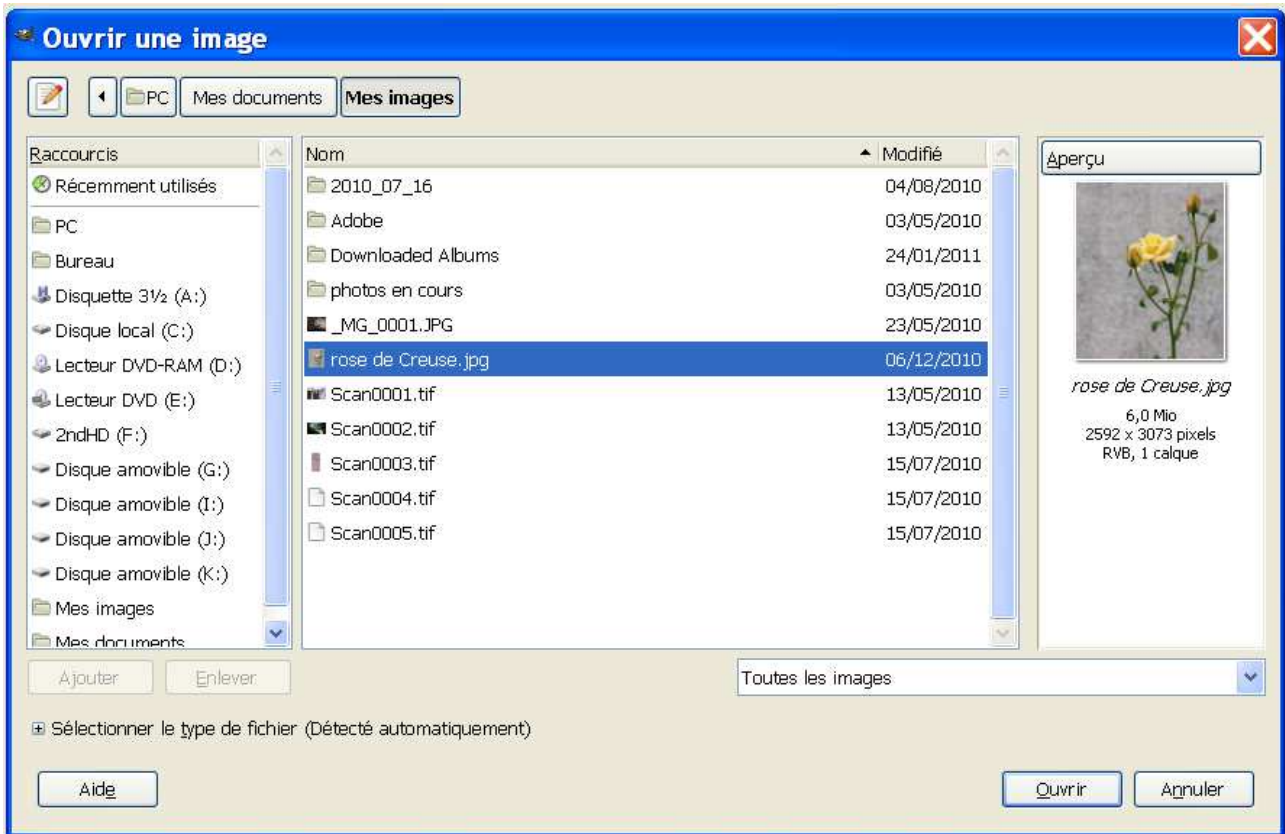


Comme avec tous les logiciels de traitement d'images (cf. XnView), on trouve les menus déroulants classiques:

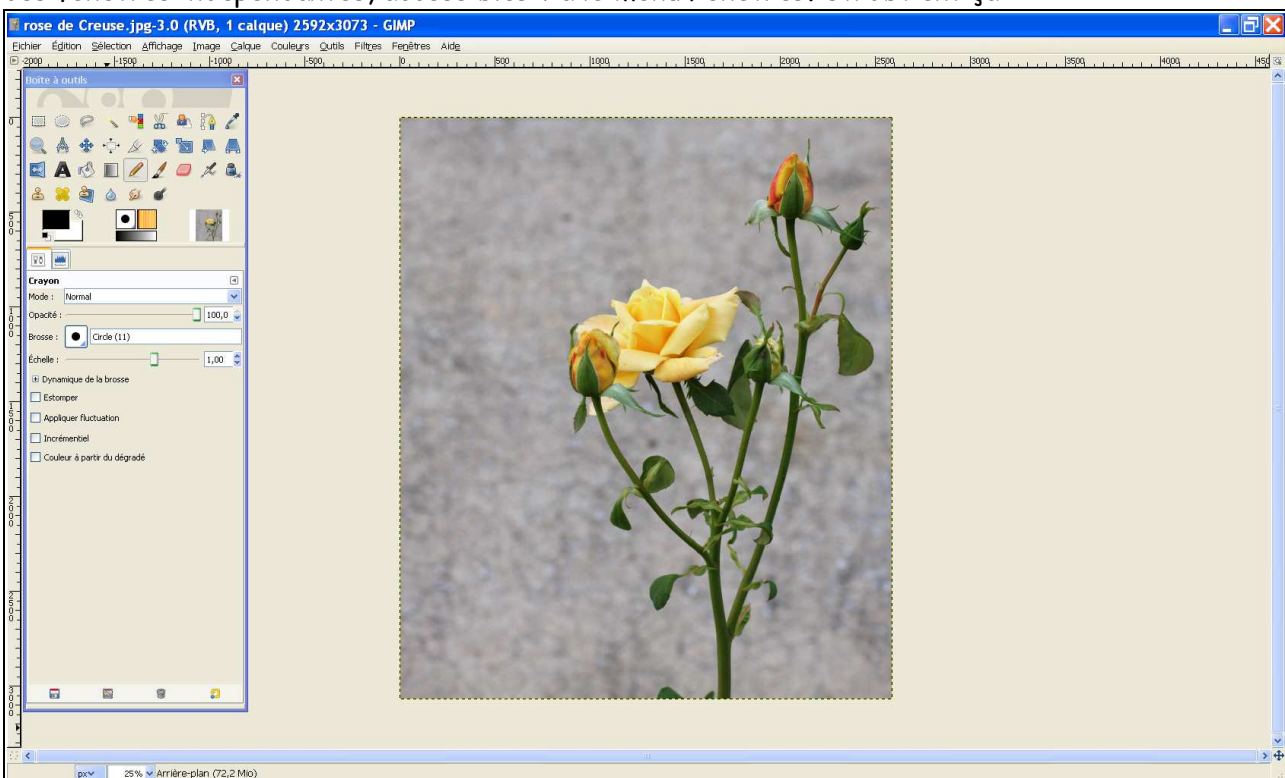


Pour commencer, on va aller chercher une image présente sur l'ordinateur pour la « mettre sur l'établi ». Comme pour tous les autres logiciels, ça commence par « Fichier > Ouvrir », et on se retrouve avec une boîte de dialogue comme ceci:

Premiers pas avec GIMP



Comme partout dans le monde Windows, la touche CTL permet de sélectionner plusieurs fichiers, et la touche Shift toute une plage de fichiers. Dans ce cas, les diverses images s'ouvriront dans des fenêtres indépendantes, accessibles via le menu Fenêtres. On obtient ça:



Maintenant, **YAPLUKA!!!** On va traiter une première image, et ensuite décortiquer.

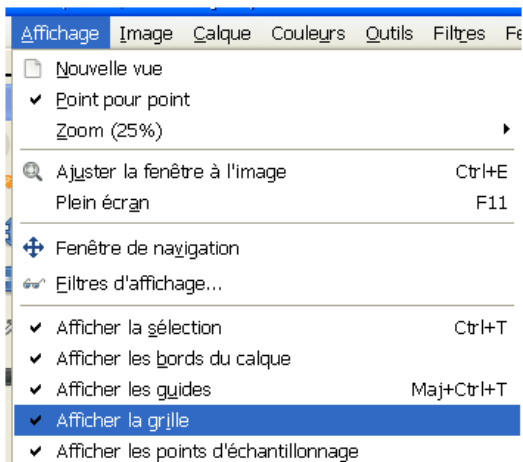
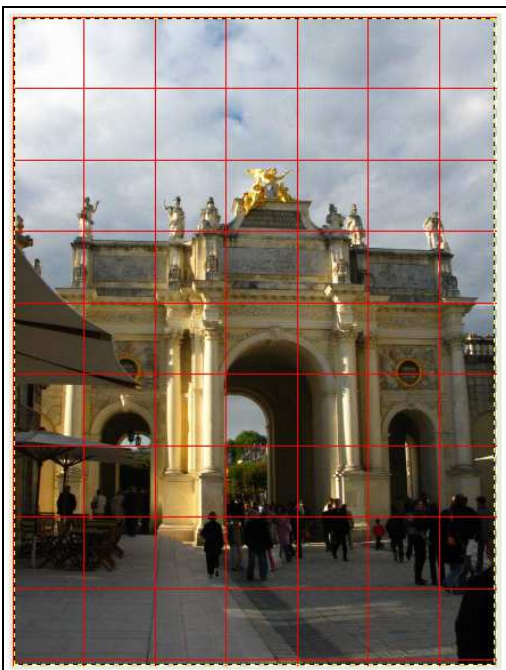
II. Premier essai de traitement

Avant de me lancer, je rappelle que la qualité intrinsèque d'une photo se crée à la prise de vue, et que la qualité technique (cadrage, exposition, netteté ou pas, grain ou pas) n'est qu'un des éléments permettant d'apprécier le cliché, quelquefois beaucoup moins important que l'émotion qu'il véhicule, ou l'information qu'il nous procure. Autrement dit :

- Ce n'est pas parce qu'il y a des défauts techniques qu'il faut forcément poubelliser ;
- Les défauts techniques doivent être modérés pour que le logiciel de traitement donne des résultats satisfaisants.

On va donc charger une photo qu'on aime encore bien, mais que... c'est pas tip-top.

II.1. Chargement de la photo et examen critique.



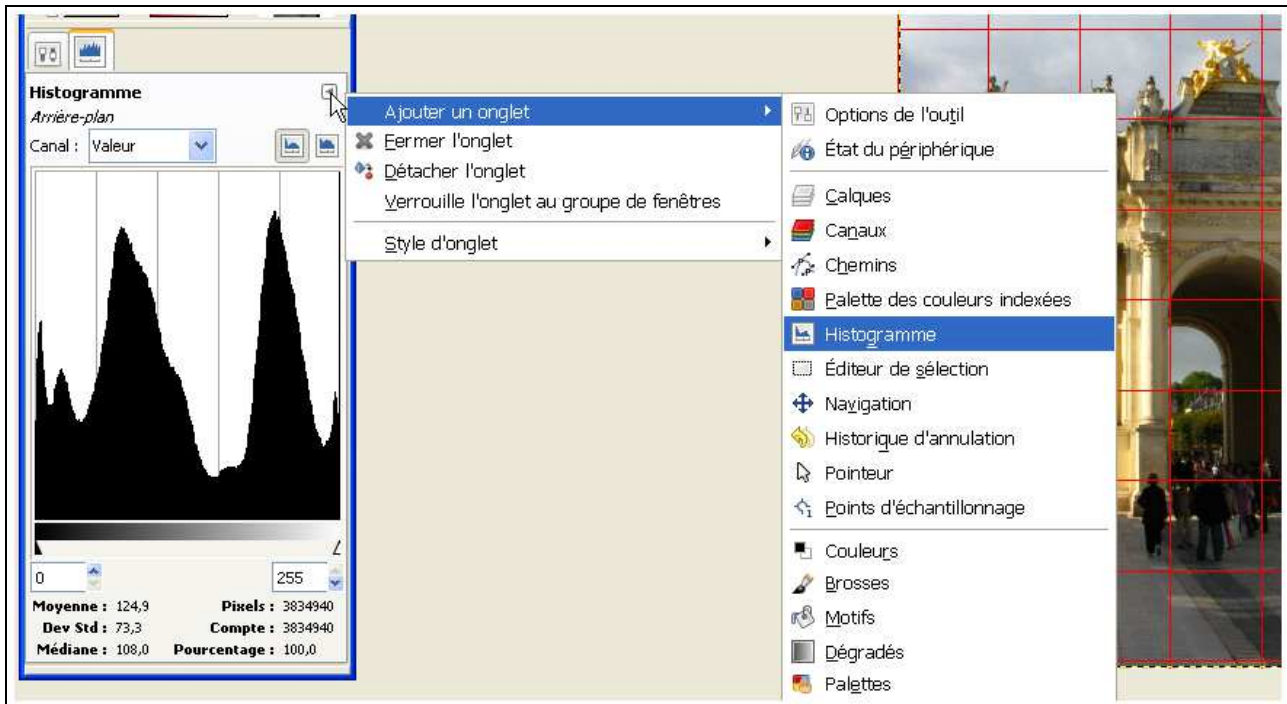
Pour mieux voir ce qu'il y a à critiquer, on a fait apparaître la grille³ :

Si la grille nous paraît envahissante, on peut toujours aller chercher une horizontale ou une verticale sur les règles qui encadrent l'espace de travail, et la tirer, bouton gauche enfoncé, jusqu'à l'endroit de l'image qui va bien.

Tant qu'à faire, et pour y voir plus clair, on aura fait apparaître l'histogramme en bas de la fenêtre « boîte à outils ».

³ Si la grille ne convient pas, on règle le problème via la rubrique ad-hoc du menu **image** (en bas)

Premiers pas avec GIMP



Comme on voit sur l'illustration ci-dessus, si l'onglet histogramme n'est pas présent en partie basse de la boîte à outils, un clic sur le petit triangle permet de le faire apparaître simplement, et je vous recommande de l'utiliser systématiquement (ainsi que l'onglet « options de l'outil »). L'examen de l'image avec la grille nous montre que l'image penche très légèrement à gauche, que la perspective peut paraître trop forte, et aussi que les parties très claires (nuages en haut à gauche) semblent grillées, alors que les parties très sombres (personnages) semblent bouchées, ce que confirme l'histogramme qui bute sur ses limites à droite (hautes lumières) comme à gauche (basses lumières). L'examen de détails à la loupe (à trouver dans la boîte à outils, faut bien que vous bossiez un peu) ne montre pas de gros manque de netteté.

II.2. Traitement de la photo.

II.2.1. Traitement de la perspective et de la « penchitude⁴ »

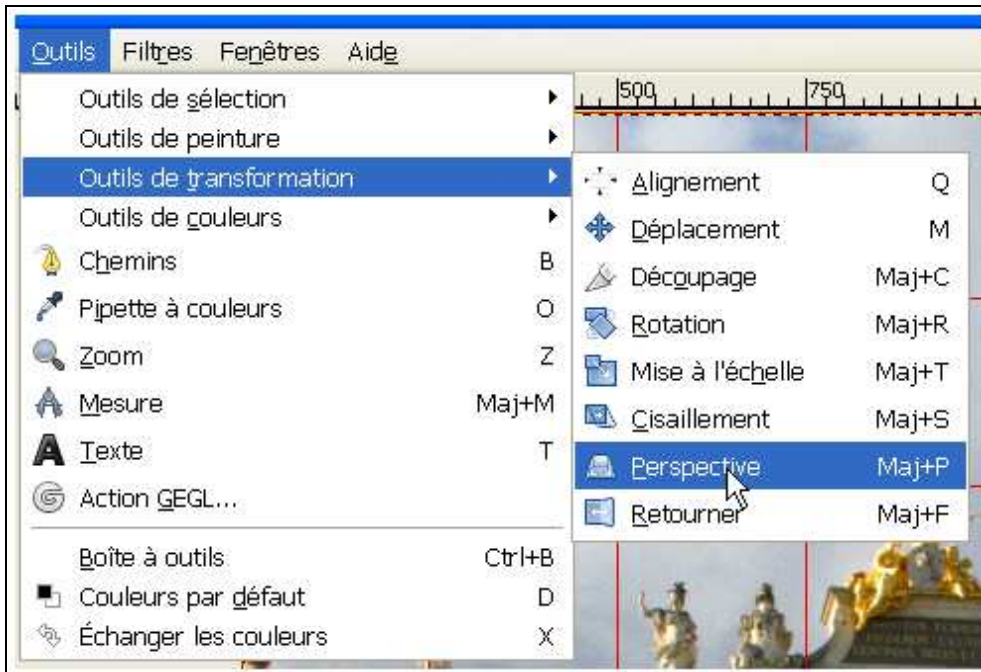
L'outil peut être trouvé dans la boîte à outils :



ou encore par l'utilisation du menu « outils » :

⁴ Je cause le Ségolène couramment

Premiers pas avec GIMP



On voit qu'on y accède aussi par le raccourci clavier **Maj+P**. Tout ça pour dire que les créateurs de GIMP sont **très sympas**.

Quand on actionne l'outil, on voit que les coins de l'image ont changé, et si on en approche le curseur, il prend une forme « bizarre » triangulaire.

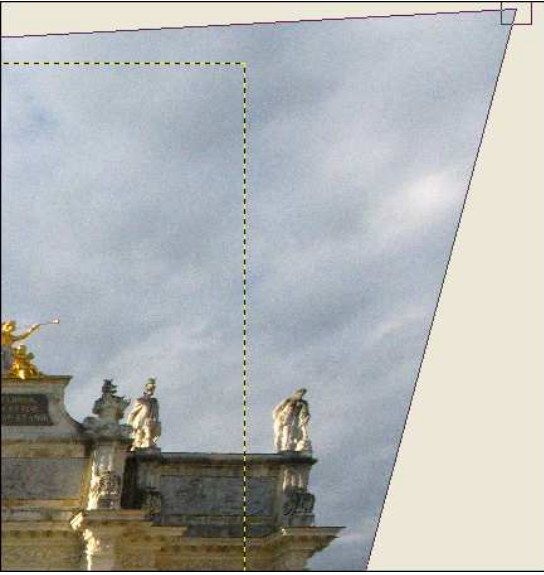


En fait, le curseur, si l'on clique dessus sans relâcher, devient une poignée qui permet de « tirer » le coin de l'image comme on le souhaite, et donc de la déformer.

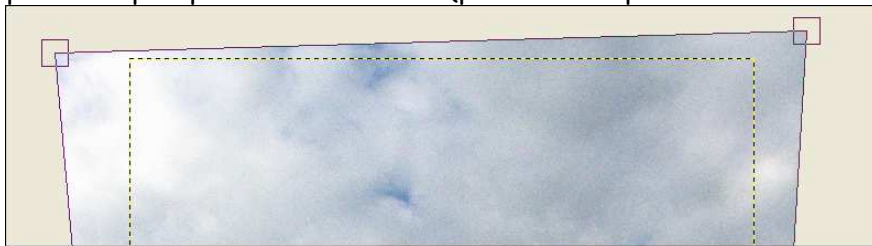
Un exemple étant souvent plus « parlant » qu'un discours, on voit ci-dessous ce que ça donne, le cadre de l'image apparaissant en pointillé. Quand on clique sur « transformer », ce qui est

Premiers pas avec GIMP

extérieur est éliminé. A noter : il est souhaitable, après toute opération de transformation, de cliquer sur « image » → « aplatir l'image » pour éviter des bugs.



Évidemment, on va essayer de faire mieux, en tirant les coins supérieurs vers l'extérieur, un peu plus à gauche qu'à droite pour compenser la penchitude (j'aime bien), et un peu vers le haut à droite pour compenser la perspective horizontale (point de vue pas tout à fait en face).



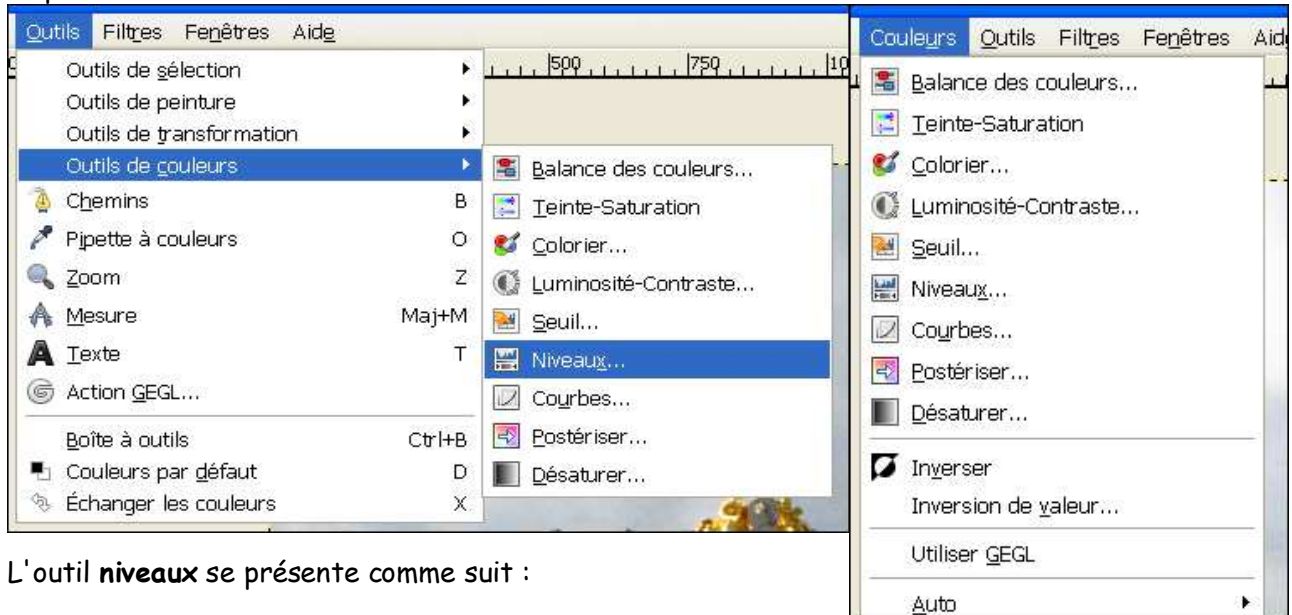
A l'arrivée



Premiers pas avec GIMP

II.2.2. Traitement des lumières

Maintenant, on va s'occuper un peu de l'exposition, en essayant d'éclaircir les tons les plus foncés pour qu'on distingue mieux les personnages, et d'assombrir les tons les plus clairs pour redonner plus de relief aux nuages (mais on ne pourra pas recréer d'info dans ce qui est réellement grillé). Pour cela, on a 2 outils : « niveaux » et « courbe », accessibles au choix par le menu « couleurs » ou par le menu « outils ».



L'outil **niveaux** se présente comme suit :



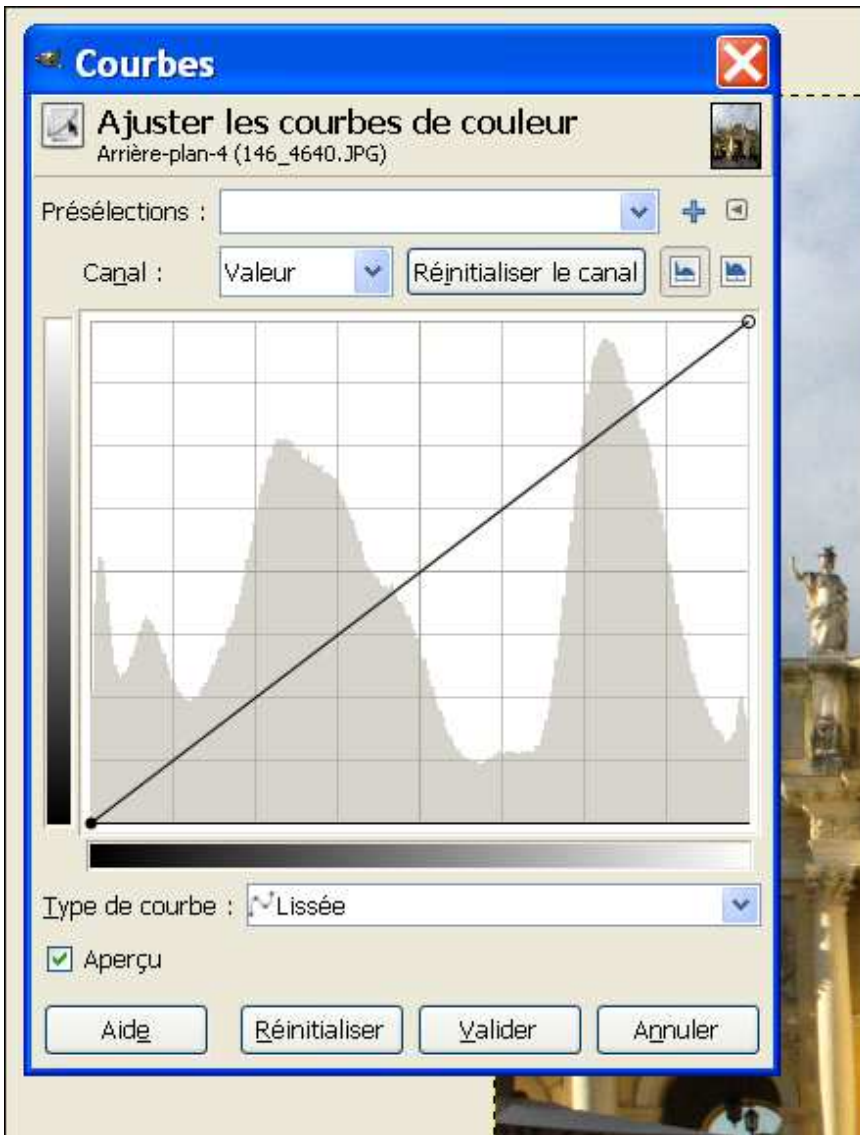
On a l'histogramme de la photo. Comme on le savait déjà, il remplit tout l'intervalle entre le blanc pur et le noir pur.

En conséquence, les 2 curseurs des 2 extrémités (blanc à droite et noir à gauche) ne peuvent être utilisés, seul le curseur central des gris peut l'être, mais il ne peut guère faire plus qu'assombrir ou éclaircir les tons moyens. Ce n'est donc pas l'outil adapté à notre problème.

On va donc s'intéresser à l'outil « **courbe** ».

Premiers pas avec GIMP

IL se présente comme ceci:

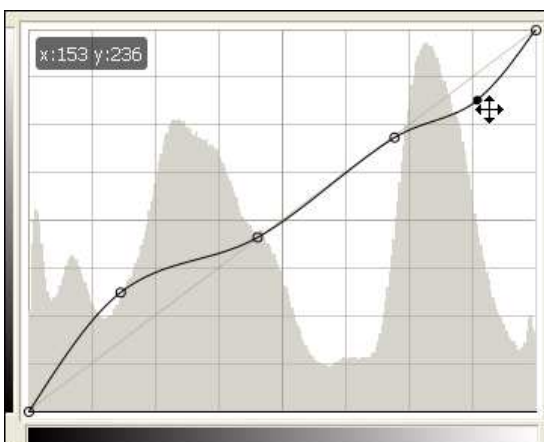


Une diagonale parcourt le graphique, avec l'éclaircissement en abscisse et la luminosité en ordonnée (comme de juste 0% pour le noir pur à gauche et 100% pour le blanc pur à droite). L'histogramme figure en grisé sur le fond du graphique.

En cliquant sur la courbe (pour l'instant une droite, on voit apparaître un point bien visible, qui peut servir de « poignée » pour déformer la courbe.

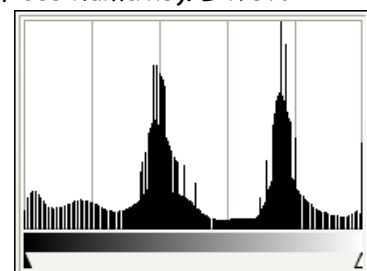
Dans notre cas, il s'agit d'une part d'éclaircir un peu les ombres pour avoir un peu de détail, de matière, sur les personnages plutôt bouchés, et d'autre part d'assombrir un peu les plus hautes lumières (hélas, on ne pourra rien pour le blanc pur) pour donner du relief, de la matière, aux nuages.

On aura le graphique qui suit :



On voit bien que chaque point cliqué sur la courbe peut servir soit de point fixe, soit de poignée pour déformer la courbe (au-dessus de la diagonale pour éclaircir, en dessous pour assombrir).

Après avoir cliqué sur « valider », on obtient en principe ce qu'on avait souhaité (sinon, il faut peut-être procéder à des sacrifices humains). L'histo résultant ressemble à ceci :



Premiers pas avec GIMP

La photo, elle, ressemble désormais à ce qu'on voulait, débarrassée de ses principaux défauts.

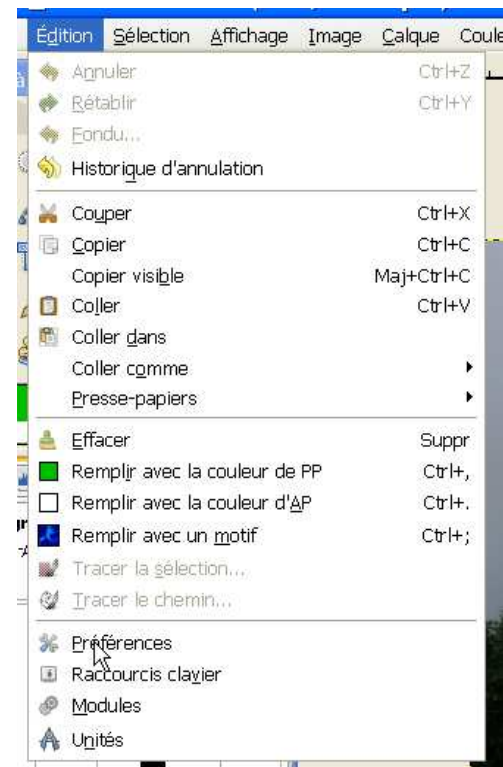
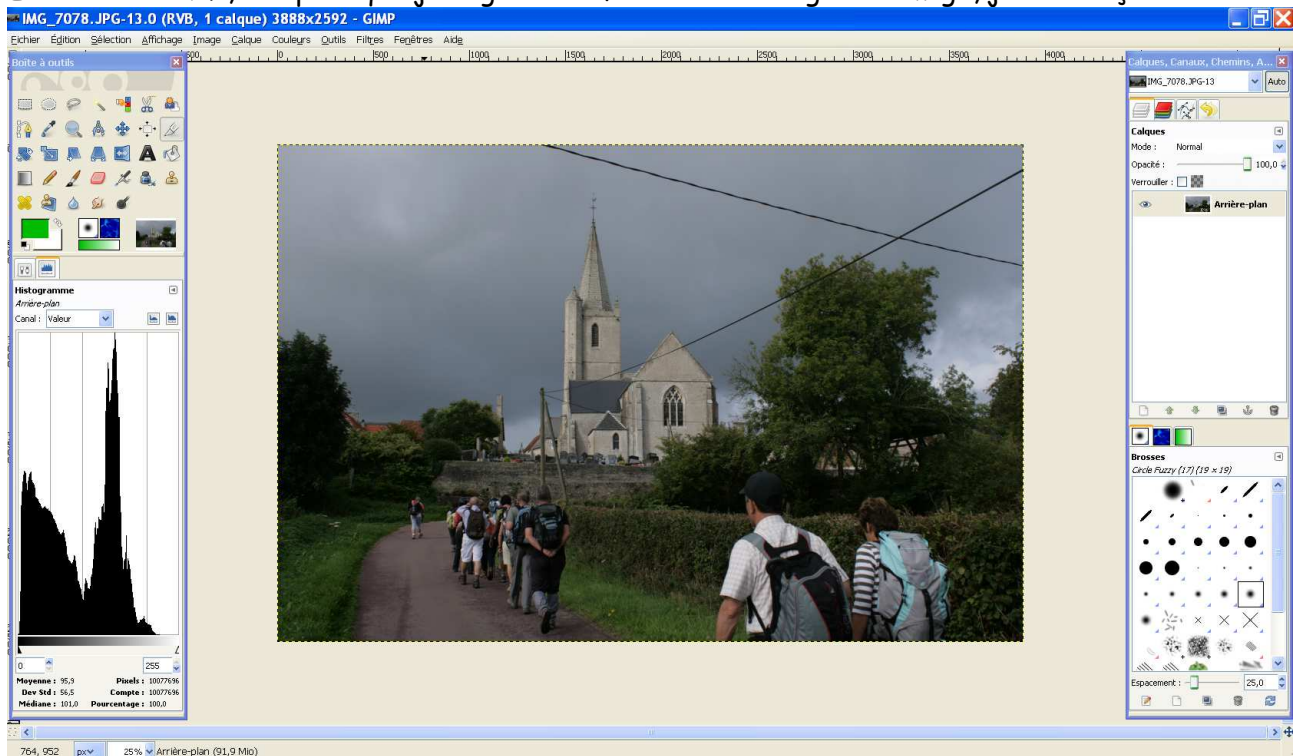


Et maintenant, on va passer à un examen plus systématique des fonctionnalités de GIMP, en se limitant, et j'insiste là-dessus, aux outils utiles à des photos déjà convenablement cadrées, nettes et exposées. Comme d'habitude, c'est au moment de la prise de vue que l'on détermine fondamentalement la qualité **technique** d'une image, **ce qui ne nous renseigne en rien sur sa valeur émotionnelle, artistique ou documentaire**, et là aussi j'insiste et je radote !!!

III. Exploration raisonnée de GIMP

III.1. La présentation générale

En ouvrant GIMP, et après que j'ai agrandi la fenêtre et chargé une image, j'obtiens ça :



Première chose : il se peut que je n'aie qu'une fenêtre d'outil, et aussi que je n'aie pas les onglets nécessaires. Normalement, à partir de la version 2, GIMP est au départ configuré pour nous donner cet aspect, au détail près qu'il faut agrandir la fenêtre principale. En cas d'ennui, aller dans le menu « Édition » → « préférences » :

Dans le menu préférences, on va dans « gestion des fenêtres », et là on revient aux réglages par défaut.

Petit rappel : dans la fenêtre « boîte à outils », je conseille d'avoir les onglets « propriétés de l'outil » et « histogramme », et dans celle de droite, je préconise d'avoir au moins l'onglet « calques » et l'onglet « historique ».

Si on n'a pas de fenêtre à droite, il est judicieux de se diriger vers le menu « fenêtres » qui va nous permettre de nous remettre à niveau.

III.2. La boîte à outils












Elle contient les principaux outils utilisables pour le traitement d'images.

Tout d'abord, les **outils de sélection** :






Dans l'ordre :

-  **sélection rectangulaire** (on fixe un coin en cliquant, et sans relâcher on va jusqu'au point opposé sur la diagonale) ;
-  **sélection elliptique** (idem ou presque : on crée le rectangle dans lequel s'inscrit l'ellipse, qui peut être circulaire) ;
-  **sélection manuelle** (le curseur tient le rôle d'un crayon) ;
-  **baguette magique** (essayez, vous comprendrez tout de suite) ;
-  **sélection par couleur** (idem, sauf que le choix se fait sur la couleur uniquement) ;
-  **sélection « magique »** (on crée un polygone qui s'étend pour rejoindre les limites d'une zone, encore une fois plus facile à comprendre en le faisant!) ;
-  **sélection du premier plan** (il est bien d'avoir lu le manuel dispo sur Internet) ;
-  **sélection suivant chemin** (en fait, une courbe définie par l'utilisateur) ;
-  **sélection d'une couleur** (par le compte-goutte).



Ce sont les outils les plus utiles, tant il est fréquent d'avoir à opérer une correction sur une partie seulement de l'image.

Ensuite viennent quelques **outils également indispensables** :



-  La **loupe** : elle permet d'agrandir ou rapetisser l'image (voir onglet « propriétés de l'outil ») ou une sélection, et donc d'aller y voir de près ;
-  Le **compas** : c'est l'**instrument de mesure** pour les distances et les angles (indispensable ou presque pour redresser correctement une image penchée) ; à utiliser sans la moindre retenue ;
-  L'outil de **déplacement**, qui permet de déplacer l'image ou une sélection ;

Premiers pas avec GIMP

-  L'outil d'**alignement** qui permet d'aligner de multiples calques ;
-  Le **cutter** qui permet de retailler, recadrer l'image.

Les transformations géométriques :



rotation,



échelle,



cisaillement,



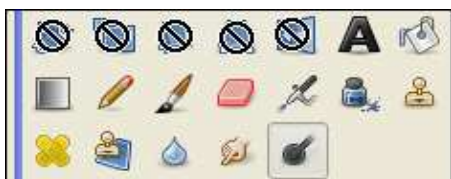
perspective et





miroir, à essayer et pratiquer jusqu'à bien les connaître.

Toujours cocher la case aperçu le cas échéant, ça ralentit, mais on voit bien ce qu'on fait.


Ensuite viennent les **outils élaborés d'action sur l'image** :



 Outil « **texte** » : il permet de superposer un texte à l'image, en choisissant sa police, sa taille, sa couleur, etc. L'utilisation de cet outil se traduit automatiquement par la création d'un nouveau calque.

 Outil « **remplissage** » : il permet de remplir soit une sélection préalable, soit une zone de couleur proche de

celle du point d'application avec la couleur de premier plan, celle d'arrière-plan ou un motif prédéfini ;

 Outil « **dégradé** » : il permet de superposer un dégradé (premier plan et arrière-plan) à l'image ou une sélection en suivant une ligne (clic + déplacer + relâcher).

Puis viennent les **outils de dessin**⁵ :

crayon, pinceau (ou brosse), **gomme, aérographe** et **calligraphie**.

Ils sont tous utilisables à la souris ou via le stylet d'une tablette graphique. Si vous avez ouvert l'onglet des options de l'outil, vous verrez qu'elles sont en général très nombreuses, tant en ce qui concerne la taille et la forme de l'outil que les effets produits par son usage. N'étant pas un artiste, je m'en sers peu. Pour ceux et celles que ça intéresse, les didacticiels ne manquent pas, y compris en français.

Enfin, viennent les **outils de correction locale** :



clonage (tampon), selon moi le plus utile pour éliminer des détails gênants ; il consiste à copier une zone (forme, taille, opacité, etc. à définir par l'usage, toujours dans les options de l'outil) puis à la recopier un peu plus loin ;



correcteur, que je n'utilise pas, ne voyant pas bien les différences avec le précédent ;




clonage en perspective, sur l'utilité duquel je m'interroge encore (j'offre une poignée de

⁵ GIMP n'est pas (seulement) un logiciel de traitement d'image à l'usage des photographes, il est aussi un outil de création graphique.

Premiers pas avec GIMP

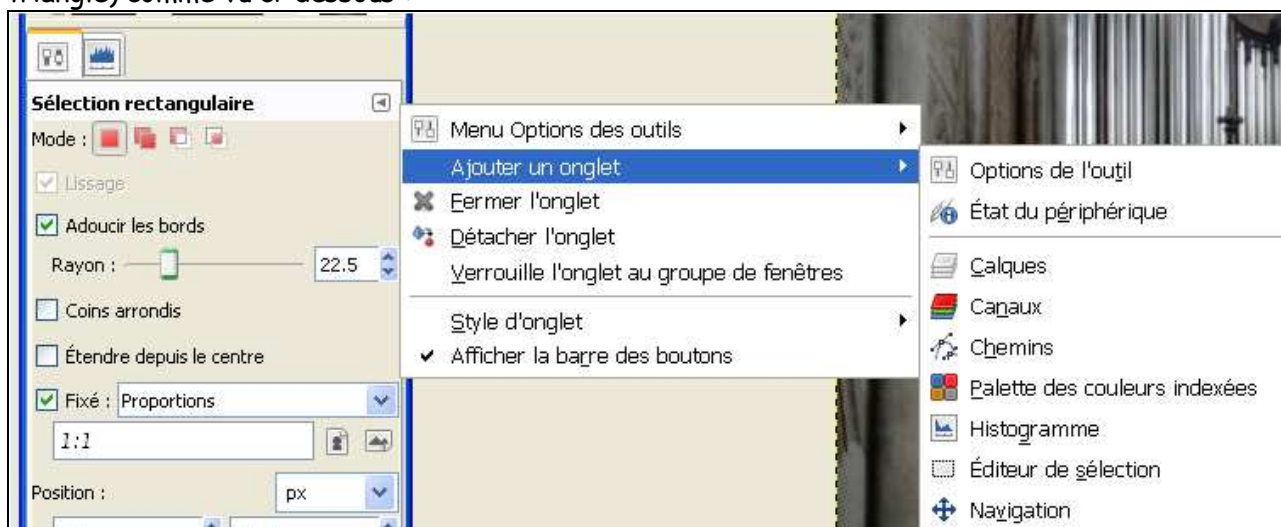
main, ou une bise, suivant le sexe, à qui éclairera ma lanterne) :

 **flou ou netteté**, à la réflexion aussi utile que l'outil de clonage ; il permet par exemple de flouter un visage pour éviter des ennuis avec le droit à l'image, ou d'améliorer localement la netteté (des yeux par exemple, mais achtung ! doser l'effet avec douceur !) ;

 **barbouillage** (pourquoi pas ? Mais bon...) et

 **éclaircir/assombrir**. Aussi utile que **flou ou netteté**, pour les mêmes raisons.

Pour bien utiliser les outils, il est utile de savoir que la plupart d'entre eux sont plus ou moins réglables. On atteint la boîte de dialogues « **options de l'outil** » par l'un des onglets de la partie basse de la boîte à outils. Si l'onglet n'est pas là on va le chercher (grâce à un clic sur le petit triangle) comme vu ci-dessous :



Maintenant, ça y est : on a fait un tour **rapide** du contenu de la boîte à outils. Il n'est pas question ici d'essayer d'être exhaustif, je n'en serais d'ailleurs pas capable.

Vous découvrirez très vite que **GIMP**, comme tout outil puissant, **nécessite un apprentissage patient et quelquefois barbant**, et une pratique régulière. Il faut quand même en passer par là⁶... Dans la suite de ce polycop, j'entrerai dans le détail pour ceux des outils qui me paraissent indispensables au photographe, du moins dans la conception que j'ai de cette activité : à partir d'une connaissance convenable des possibilités et réglages divers de l'appareil photo (**RTFM**⁷!) et de quelques connaissances techniques basiques sur l'optique et la photographie, on soigne le cadrage et les paramètres techniques de la prise de vue⁸ de façon que l'image obtenue ne demande en général que quelques réglages basiques.

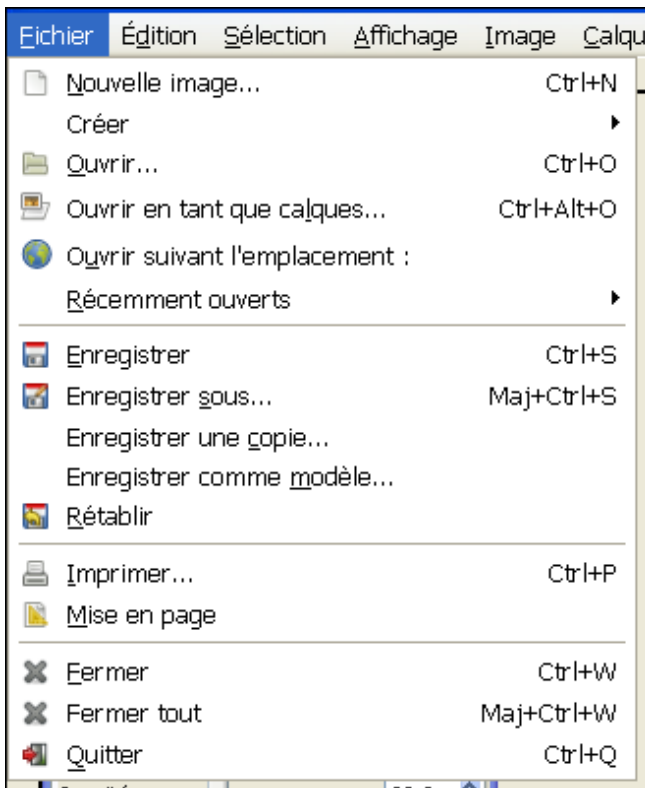
⁶ On dirait presque **RTFM**... Notons quand même que ceux et celles que ça fatigue peuvent se contenter de XnView, mais là, **faut vraiment soigner la prise de vue** !

⁷ Qui a dit que je radote ?

⁸ Pour les distrait(e)s, reportez vous à « La photo pour les Burlus », ouvrage admirable s'il en est (d'un coup, j'ai mal aux chevilles, va savoir pourquoi).

III.3. Les menus déroulants.

III.3.1. Menu « Fichier »

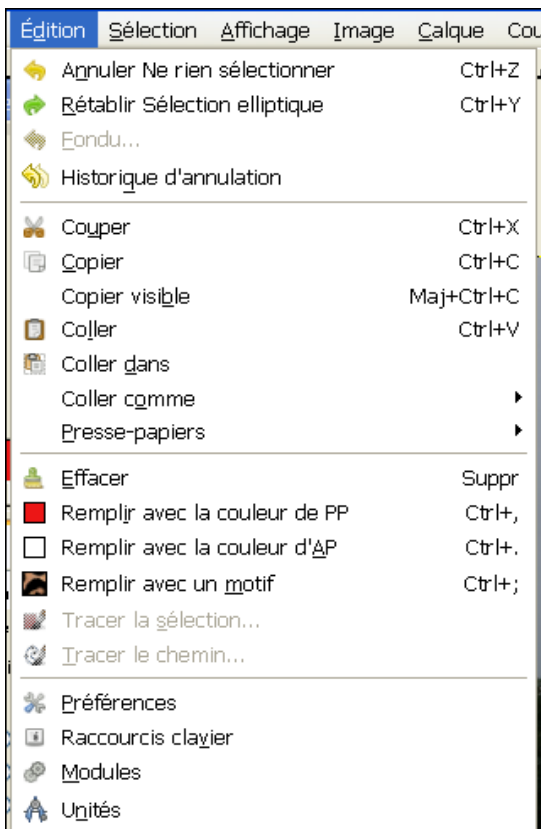


C'est le menu « fichier » classique de tous les logiciels Windows, sauf que là il s'agit de fichiers d'images.

Dans le sous-menu « créer », on peut aller chercher un scanner ou un APN relié à l'ordinateur, c'est intéressant en pratique. Autre point : dans « enregistrer sous », vous disposez de très nombreux types de fichiers images. Attention : certains formats sont codés sur 8 bits, d'autres sur 16, il vous faudra peut-être opérer des transformations pour vos sauvegardes.

Si vous pensez avoir besoin éventuellement de revenir sur l'image que vous traitez, sauvegardez la en « image GIMP XCF » (dans la boîte de dialogue, allez voir dans « sélectionner le type de fichier ») vous ne perdrez rien de vos précédents réglages.

III.3.2. Menu « Édition »

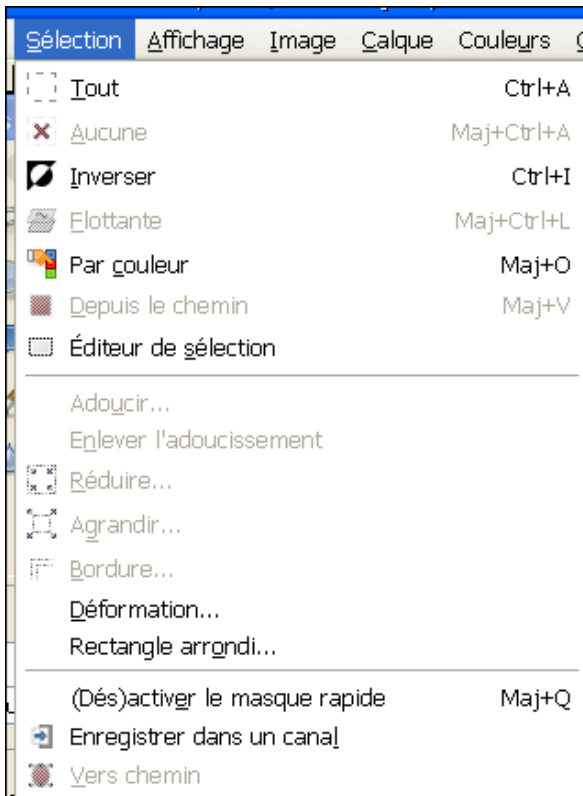


Ce menu contient 4 parties, qui permettent d'agir sur la partie de l'image qui a fait l'objet d'une sélection :

1. annulation/répétition des précédentes manœuvres ;
2. opérations classiques de type copier/coller ;
3. opérations spécialement dédiées à des parties d'images ;
4. opérations de réglage des options par défaut du logiciel, à utiliser suivant vos besoins et habitudes de travail.

Tout cela est assez classique dans le monde Windows.

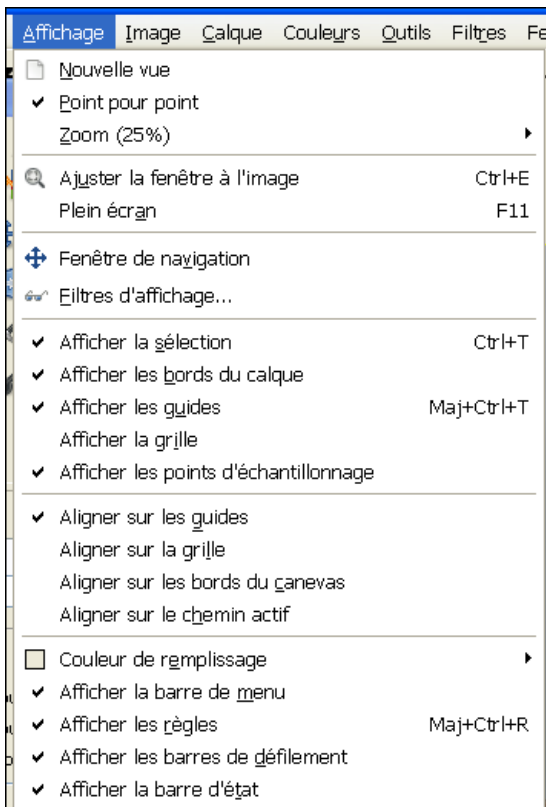
III.3.3. Menu « Sélection »



Il contient des outils qui n'agissent pas sur la sélection, mais sur le **mode** de sélection.

Les plus utiles sont les 3 premiers qui permettent de tout sélectionner, de ne rien sélectionner (si l'on n'est pas content de la sélection qu'on a faite), ou d'inverser la sélection, c'est-à-dire de sélectionner la partie de l'image extérieure au périmètre de sélection.

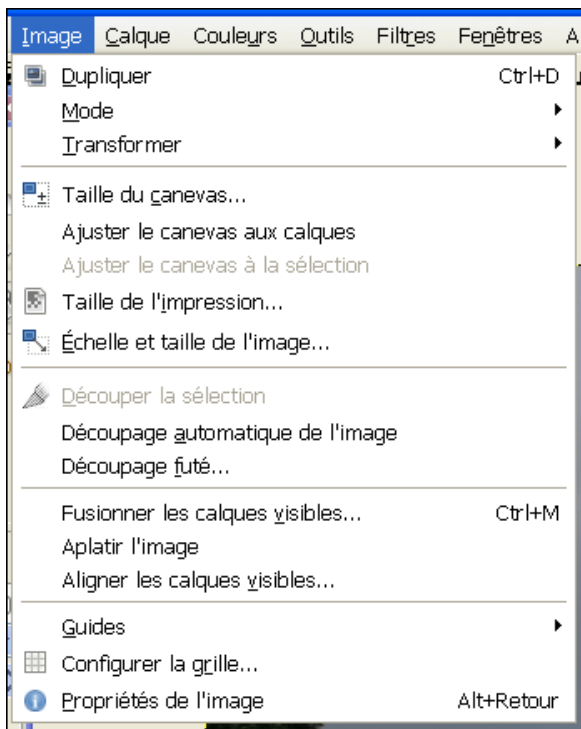
III.3.4. Menu « Affichage »



Encore une fois, rien d'exotique, sinon quelques termes comme « canevas ».

C'est ici qu'on peut ou non activer la grille qui permet d'utiliser plus facilement les outils de transformation géométrique.

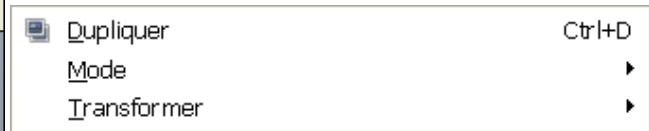
III.3.5. Menu « Image »



Maintenant, on entre vraiment dans le vif du sujet, avec des outils spécifiques à un logiciel de traitement d'images.

Ce menu comporte 5 sous-menus :

1. opérations basiques :



Dupliquer permet de créer, dans une nouvelle fenêtre, une copie exacte de l'image dans l'état où elle est ; **Mode** permet de changer de mode d'image (monochrome, millions de couleurs, 256 couleurs) et **Transformer** permet d'opérer quelques transformations géométriques, mais d'une manière bien moins complète que par le menu « **Outils** », comme on le verra bientôt.

2. Taille de l'image et du canevas :



Le **canevas** est la surface de travail. Il comprend bien entendu l'image, mais il peut être plus grand, par exemple si l'on veut inscrire une photo en 18x24 dans une page A4 en vue d'une impression. En appelant l'outil « **Taille du canevas** », on obtient :

Premiers pas avec GIMP



Cette boîte de dialogue nous indique que le canevas, comme l'image (au départ c'est la même chose) a une largeur de 3888 pixels pour une hauteur de 2592 pixels, avec une définition de 96 pixels par pouce (ppp = DPI dots per inch pour les américains) qui est celle des écrans de maintenant (naguère, c'était 72 DPI). Sachant qu'un pouce (inch en anglais) vaut 25.4 mm, nous voici bien avancés... d'autant que le menu ne permet pas de changer les ppp/DPI. Pour mieux s'y retrouver, on va changer les DPI par un autre menu qu'on verra plus tard (240 DPI permet une impression de bonne qualité sur une imprimante), et on va changer d'unité de mesure en substituant le mm au pixel (d'autres unités sont disponibles). En général, on définit la taille du canevas pour l'agrandir, et il est donc utile de savoir où va se placer l'image sur cette surface de travail plus grande. On peut choisir de centrer l'image sur le canevas, ou encore de décaler en X et Y, l'origine étant en haut et à gauche sur le canevas.

Dans notre cas, la dimension d'origine est un peu inférieure à celle d'une feuille A3 (297x420), et l'on va agrandir le canevas jusqu'à A3 et centrer l'image :

Premiers pas avec GIMP



Largeur : 3888
Hauteur : 2592
3888 x 2592 pixels
96 ppp
pixels

L'outil « **Ajuster le canevas aux calques** » est d'un usage évident si besoin est.

L'outil « **Taille de l'impression** » permet de jouer sur la définition spatiale de l'image (en DPI) pour modifier la grandeur physique de l'impression, mais sans modifier si

peu que ce soit la résolution de l'image (en pixels), comme le montrent les photos d'écran ci-dessous (toujours le même nombre de pixels, mais surface imprimée différente) :

Définir la résolution d'impression de l'im...
Définir la résolution d'impression de l'image
IMG_7078.JPG-1

Taille de l'impression

Largeur : 1028.70
Hauteur : 685.80 millimètres
Résolution X : 96.000
Résolution Y : 96.000 pixels/in

Aide Réinitialiser Valider Annuler

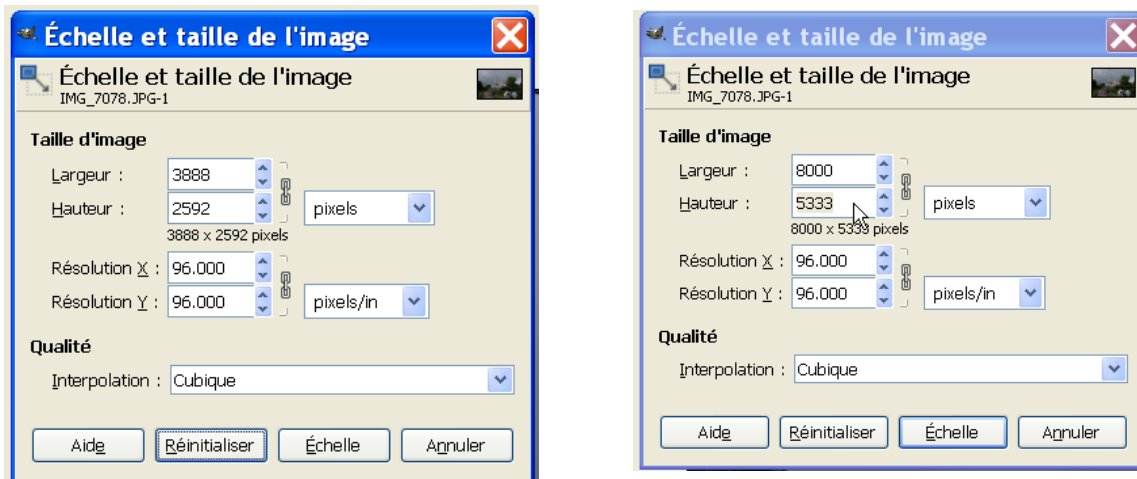
Définir la résolution d'impression de l'im...
Définir la résolution d'impression de l'image
IMG_7078.JPG-1

Taille de l'impression

Largeur : 411.48
Hauteur : 274.32 millimètres
Résolution X : 240.000
Résolution Y : 240.000 pixels/in

Aide Réinitialiser Valider Annuler

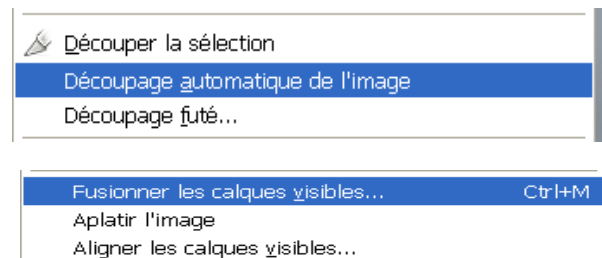
Premiers pas avec GIMP



Le plus intéressant est l'outil « **Échelle et taille de l'image** ». Il permet comme le précédent de modifier la définition spatiale de l'impression (variables du bas), mais aussi, en agissant sur la taille de l'image (variables du haut), **de jouer sur la résolution, c'est à dire d'interpoler ou extrapoler l'image pour en modifier le poids en pixels** (par exemple pour le Web, inutile d'avoir une image de 12 Mpix alors que l'affichage en 800x600 ne demande que 0.5 Mpix). Pour bien comprendre, le mieux est d'essayer... Sur les photos d'écran, on voit qu'on passe en 2 clics de 8 à 40 Mpix, ce qui n'est pas très raisonnable. En revanche, et si la photo de départ est très bonne, on peut passer sans trop de souci de 8 à 16 Mpix (pour impression de grande dimension par exemple), ce qui revient à augmenter la définition linéaire de 40% environ.⁹ Avec un compact ou bridge, d'aussi bonne qualité soit-il, cela ne s'applique qu'à des photos prises dans de bonnes conditions de lumière et 400 ISO (jusqu'à 800 pour les derniers sortis) maxi.

3. Outils de découpage.

Rien de bien particulier à signaler, sauf que « découpage automatique » ramène le canevas aux dimensions de l'image.



4. Opérations sur les calques.

C'est beaucoup plus intéressant, et extrêmement important si l'on veut agir sur les images d'une manière discrète et si possible indécélable.

En effet, pour appliquer des effets, il est très fortement recommandé de commencer par dupliquer le calque (couche graphique) d'origine = calque d'arrière-plan, et de n'agir que sur cette copie. De cette façon, d'une part on pourra doser finement l'effet sur l'image finale en jouant sur l'opacité du calque « copie d'arrière-plan », et d'autre part si à l'arrivée on est mécontent du résultat, il suffit de supprimer ce calque pour revenir à l'image de départ. Il est même quelquefois souhaitable de créer un calque « copie d'arrière-plan » pour chaque famille d'effets.

L'outil « **Fusionner les calques visibles** » permet de réunir en 1 seul calque ceux qui ont été rendus visibles (on verra ça avec les calques), et seulement ceux-là, une fois qu'on est satisfait du

⁹ Si on multiplie la définition linéaire (largeur et hauteur) par 1,41 ($\sqrt{2}$), la résolution de l'image (son poids en pixels) est multipliée par 2

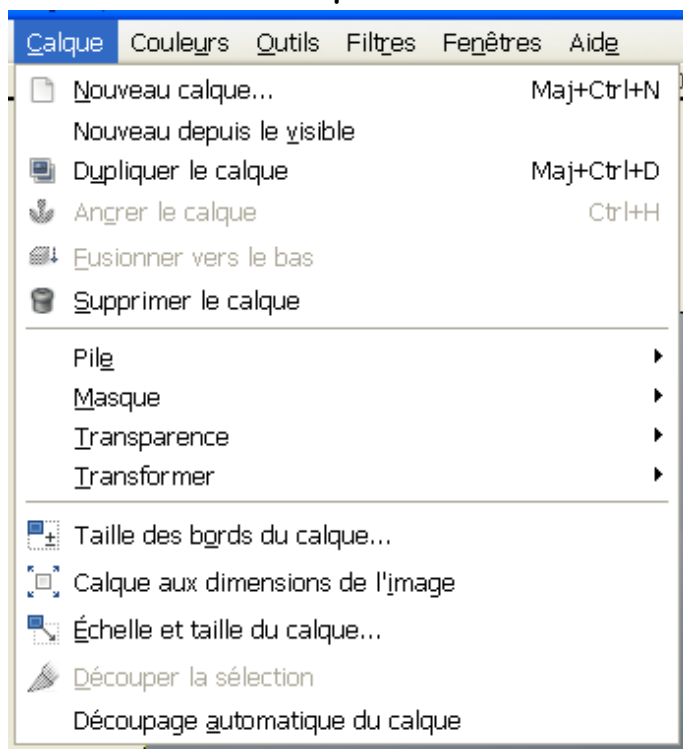
Premiers pas avec GIMP

résultat obtenu. Les autres calques restent séparés, et peuvent être supprimés sans dommage pour l'image.

L'outil « **Aplatir l'image** » réunit en 1 seul et unique calque la totalité des calques existants, visibles ou non. C'est souvent celui qu'on utilise quand on n'utilise que des effets simples, et donc souvent 2 calques seulement.

L'outil « **Aligner les calques visibles** » permet semble-t-il de réaligner exactement les calques, au cas où par inadvertance on les aurait décalés. Je ne m'en sers pas.

III.3.6. Menu « Calque »

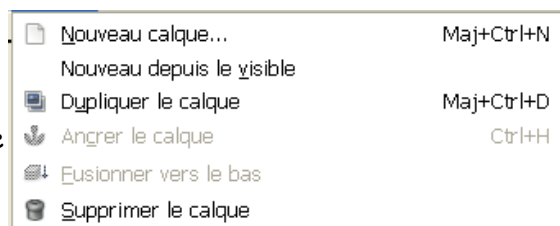


Comme dans d'autres logiciels, un menu spécial est consacré aux calques, dont l'importance est grande pour les raisons évoquées ci-avant.

Comme d'autres menus, celui-ci est divisé en 3 sections : la première permet de créer ou supprimer diverses sortes de calques, la seconde permet de jouer sur leurs propriétés ou leur organisation une fois qu'ils ont été créés, et la dernière regroupe des outils déjà vus, notamment dans le menu Image.

1. Création/suppression de calques :

On peut choisir un calque vierge (**nouveau calque**) ou une copie de l'image originale. Quand on n'a que l'image de départ, « **Nouveau depuis le visible** » et « **Dupliquer le calque** » produisent exactement le même effet, à savoir un nouveau calque identique à l'image de départ (calque « arrière-plan »). Quand des effets ont été appliqués, divers calques et transparences installés, « **Nouveau depuis le visible** » produit un nouveau calque qui est la copie exacte de ce qui est visible, compte tenu des paramètres évoqués ci-avant. Quand il existe au moins 2 calques, « **Dupliquer le calque** » crée une copie du **calque actif**.



L'outil « **Supprimer le calque** » supprime le calque actif. La notion de calque actif mérite quelques explications : c'est le calque sur lequel s'appliquent les effets et outils divers. En effet, la notion de calques n'a d'intérêt que si ceux-ci peuvent être traités indépendamment les uns des autres.

2. Propriétés et organisation des calques.

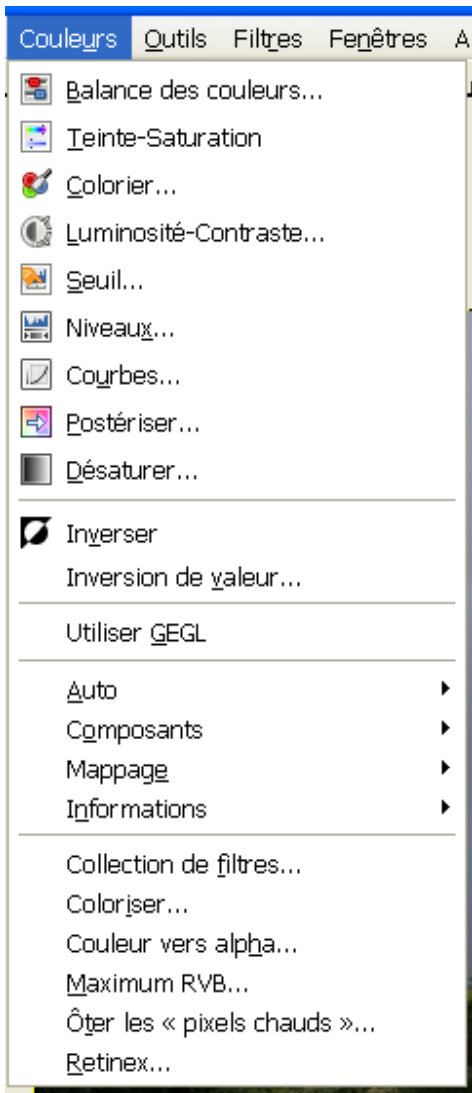
Je ne m'en sers guère (les outils de la fenêtre des calques me paraissent beaucoup plus

Premiers pas avec GIMP

commodes), sauf de l'outil « **Transparence** », qui permet au nouveau calque d'être sur un support transparent au lieu d'avoir la couleur d'arrière plan. Pour cela, il faut « **ajouter un canal alpha** ».

3. Outils de découpe et autres : RAS

III.3.7. Menu « Couleur »



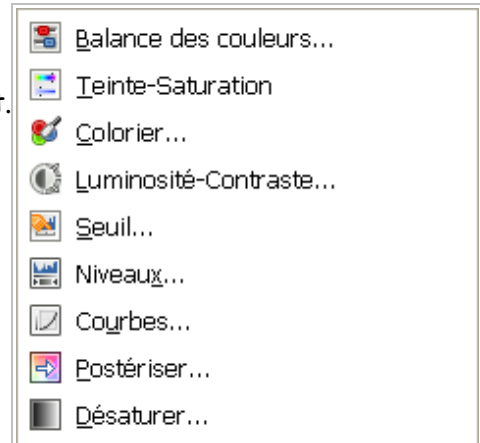
C'est un des menus très importants pour la retouche de photos, puisqu'il permet d'agir sur la balance (mot plus ou moins français, on pourrait utiliser « équilibre » à la place) des couleurs, les teintes et leur saturation, la luminosité et le contraste, les niveaux des basses, moyennes et hautes lumières, etc., y compris quelques gadgets comme la postérisation (réduction à un faible nombre de couleurs, très à la mode de la fin des années 60 au milieu des années 70), mais aussi un outil utile (bien que...) qui est la désaturation (on met à 0, pour chaque teinte, la variable couleur, en gardant les autres comme la luminosité ou le contraste).

Le menu est organisé en 5 catégories, la première étant celle décrite ci-dessus, la seconde concernant l'inversion, et les 3 suivantes pas mal d'outils dont je ne me sers pas => si ça vous titille, allez chercher de l'aide sur les sites traitant de GIMP (cf. I.1)!

1. Les vrais outils de couleur :

Ils permettent de faire des tas de choses qui quelquefois se recoupent.

On va les examiner un par un ou presque.

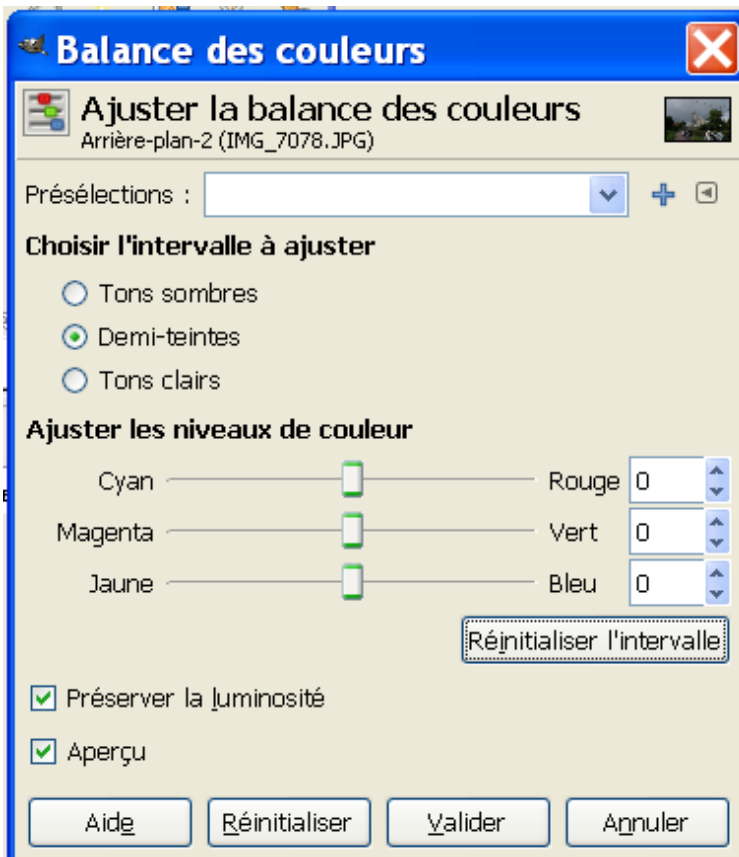


L'outil « **Balance des couleurs** » :

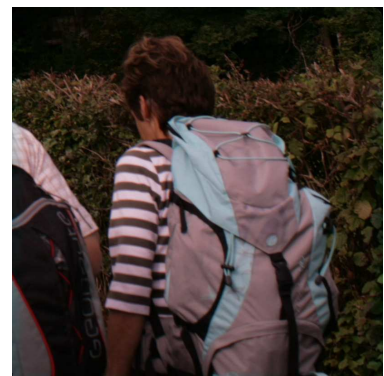
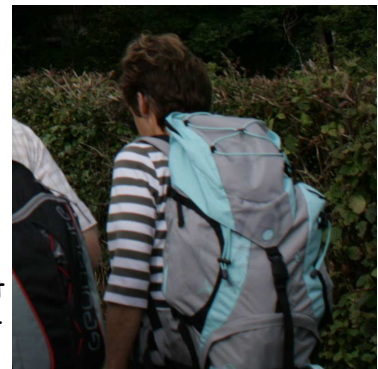
Il permet de régler l'équilibre des couleurs 2 à 2, pour les tons sombres, les demi-teintes ou les tons clairs. Si l'on accentue le rouge, alors on diminue le cyan (sorte de bleu violacé)

Le mieux est de faire un exemple sur une sélection, en accentuant le rouge :

Premiers pas avec GIMP



On voit ce que ça donne. A mon avis, c'est un outil d'un emploi très difficile, et il me paraît préférable d'utiliser d'autres outils d'un abord plus aisé.



L'outil « Teinte-saturation » :

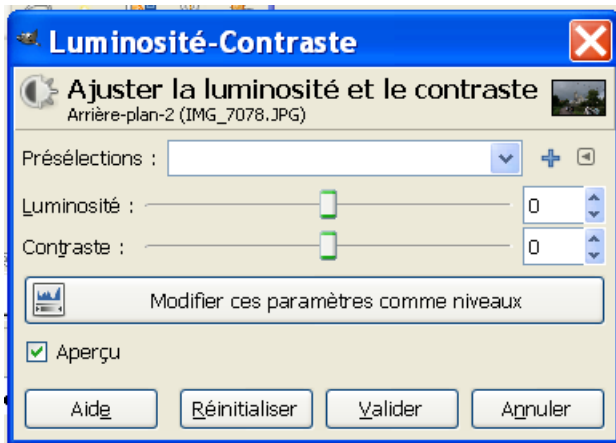


Avec un exemple de saturation :



Premiers pas avec GIMP

L'outil « **Colorier** » me semble manquer singulièrement d'intérêt, sauf pour faire des séries à la Andy Warhol.



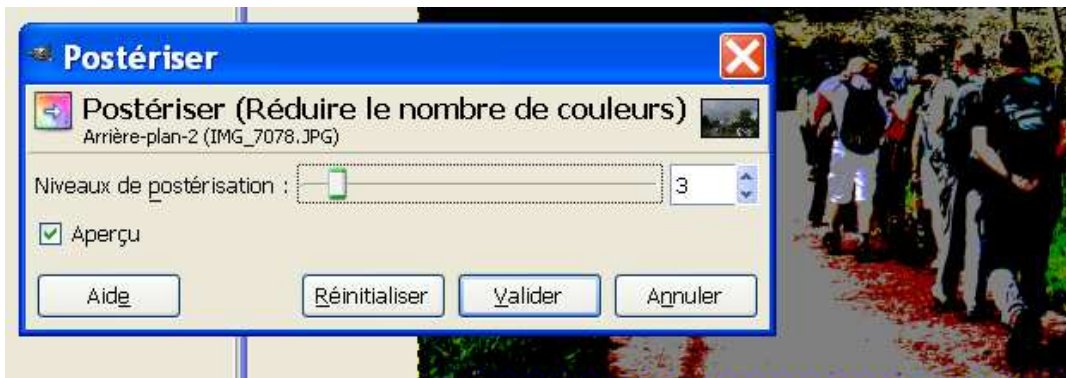
En revanche, l'outil « **Luminosité-contraste** » est très utile et très puissant. Il permet de faire varier luminosité et/ou contraste **globalement** sur l'ensemble de l'image ou sur la sélection le cas échéant.

Il permet par exemple de « sauver » des images pas mal (mais pas trop) sur-ex ou sous-ex. **Ne croyez pas au miracle** : quand c'est vraiment blanc (à voir sur l'histogramme), il n'y a aucune information, et donc aucun moyen de retrouver ce qui a été grillé !

L'outil « **Seuil** » ne m'intéresse guère : on obtient du noir et blanc (pas de gris) réglable par des curseurs. Mais après tout, à chacun ses goûts.

Les outils « **Niveaux** » et « **Courbe** » ont été décrits au II.2.2 du présent document, je n'y reviens donc pas. A mon avis, ce sont les outils les plus utiles de ce menu « couleurs ». En effet, ils permettent de régler de manière précise l'échelle des valeurs (luminosité). Ils sont bien sûr complémentaires de « **Teinte-saturation** ».

On a ensuite « **Postériser** », à expliquer par un exemple :



Pour finir la première série, on a l'outil « **Désaturer** » :



L'image devient N&B, le défaut de la chose étant que toutes les couleurs sont désaturées sans qu'on joue sur leurs valeurs relatives, ce qui donne un N&B souvent « pas terrible » puisque manquant de « pêche ».

Premiers pas avec GIMP

Il est souvent plus efficace de passer par l'outil « Teinte-saturation » (pour simuler un filtre jaune...).

2. Les outils d'inversion.

 **Inverser**
Inversion de valeur...

L'outil « **Inverser** » nous fabrique un négatif de l'image : le clair devient foncé, le rouge devient vert, etc.

L'outil « **Inversion de valeur** » n'inverse que la luminosité, mais les informations originales de couleur sont conservées. Le

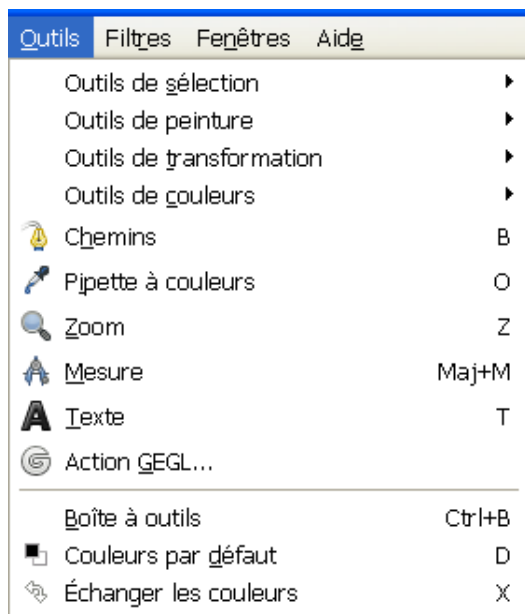
mieux est de comparer sur 2 exemples :



La première image a subi une inversion complète, la seconde seulement une inversion de valeur.

Les autres outils du menu me semblent hors sujet dans ce polycop.

III.3.8. Le menu « Outils »



On y rencontre la plupart des outils précédemment évoqués, l'avantage étant qu'on trouve à peu près tout dans un seul menuⁱⁱⁱ.

Je ne m'attarderai pas davantage. Celles et ceux qui veulent aller au fond des choses iront fouiner sur les sites dédiés à GIMP, sur les forums¹⁰ de discussion et autres endroits glauques, etc.

III.3.9. Le menu « Filtres »

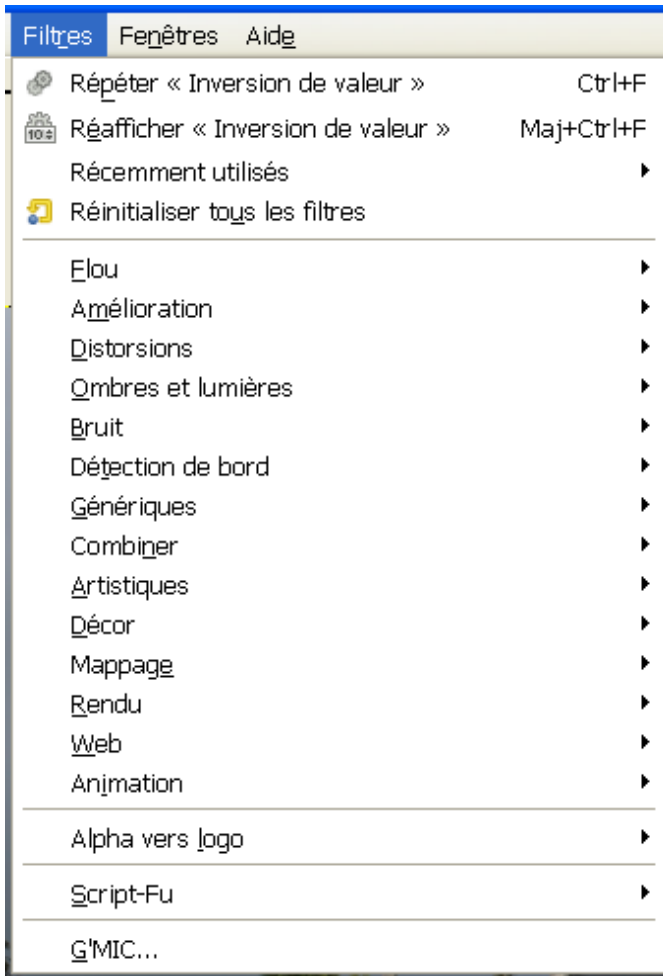
C'est comme le souk de Marrakech, on y trouve tout et n'importe quoi, utile comme carrément déjanté. Il y en a même dont la finalité vous échappera...

¹⁰ Quelle horreur ! Forum étant un neutre en latin, le pluriel serait fora, mais personne ne l'utilise.

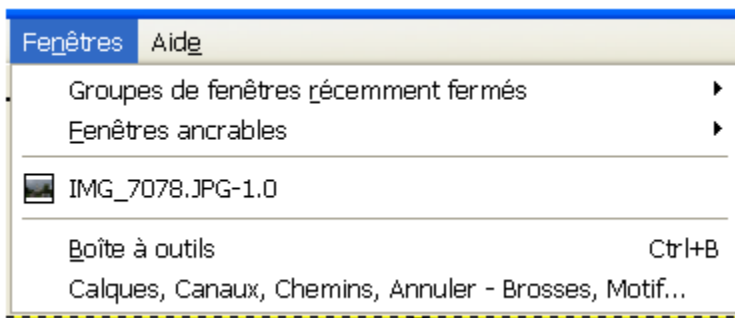
Premiers pas avec GIMP

Mon conseil : essayez-les tous ! Et n'utilisez que ceux qui vous plaisent vraiment¹¹ !

Vous pourrez trouver, sur les sites consacrés à GIMP, francophones ou non, des tas de filtres et macro-commandes : à vous de trier. Un cas particulier : **G'MIC**, qui est une collection impressionnante de filtres dans toutes les catégories. Je l'ai chargé, essayé, mais quasiment jamais utilisé. A vous de voir !



III.3.10. Le menu « Fenêtres »



Il se compose de 3 parties :

- La première permet d'afficher de nouvelles fenêtres ou de rappeler celles qu'on aurait

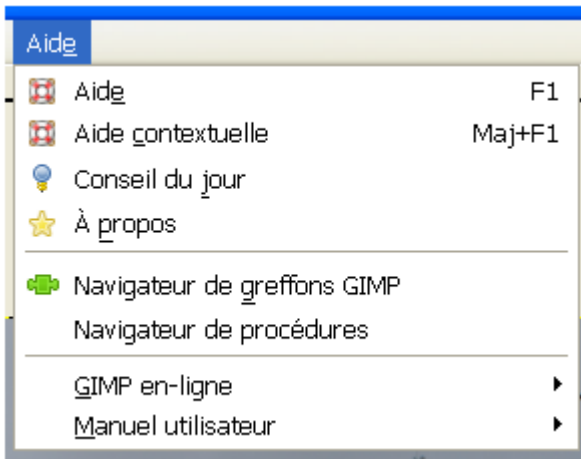
¹¹ Attention tout de même aux filtres qui donnent des images « hyper-cool » ou encore « au goût du jour » : l'effet est souvent « bling-bling », et il n'y a que ce qui est à la mode qui se démode...

Premiers pas avec GIMP

malencontreusement effacées ;

- La seconde nous indique quelle est la fenêtre active ;
- La troisième permet de rappeler les fenêtres par défaut si elles ont disparu.

III.3.11. Le menu « Aide »

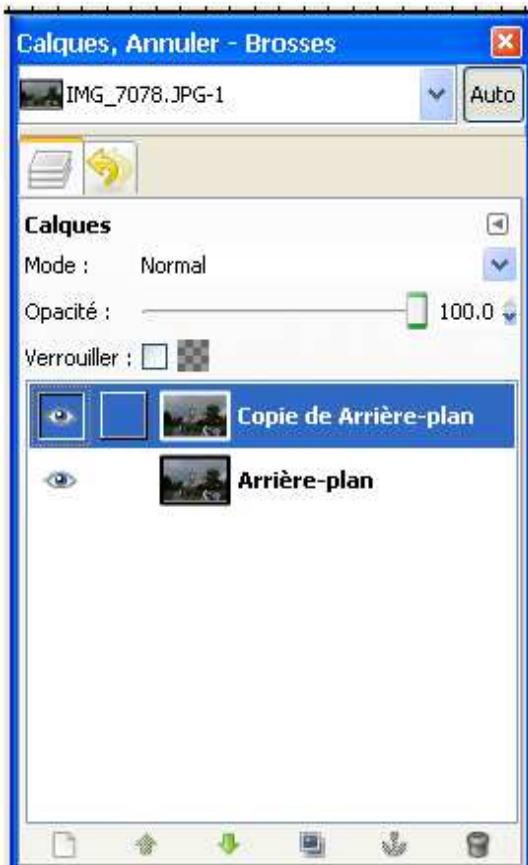


L'accès à l'aide par F1 ou à l'aide contextuelle est conditionné par la présence de l'aide (qu'il faut charger aussi). Mais « GIMP en ligne » ou « Manuel utilisateur » sont très commodes.

Et puis vous n'en aurez rapidement plus guère besoin !

III.4. La fenêtre des calques

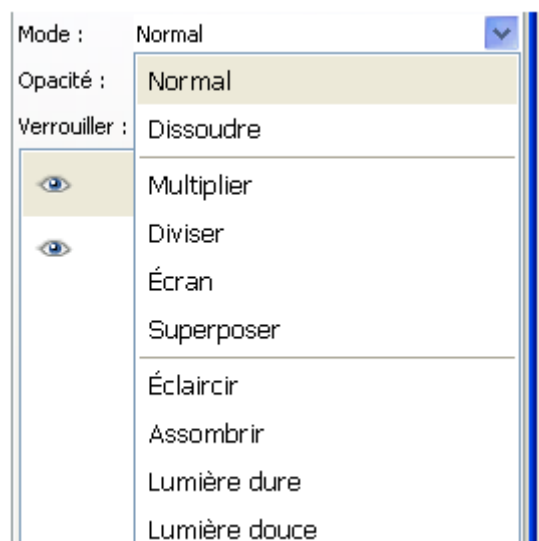
Elle figure normalement (par défaut) sur la partie droite de l'espace de travail. En cas d'absence (de la fenêtre, natürlich...), on la rappelle par le menu « Fenêtres ».



Elle peut quelquefois être un des onglets d'une fenêtre multiple.

Le plan actif (celui sur lequel on va travailler) apparaît surligné en bleu (il suffit de cliquer dessus pour cela).

La première ligne s'intitule « Mode », elle donne accès à un menu déroulant :



Pour ma part, j'utilise principalement le mode

Premiers pas avec GIMP

« normal », et aussi le mode « lumière douce » qui permet de renforcer l'impression de netteté. Pour en savoir plus sur les autres modes, ainsi que sur « verrouillage », « ancrage » et autres, se reporter aux divers tutoriels disponibles sur le Net.

En dessous de « Mode », on a un curseur « **Opacité** », extrêmement utile : une fois réalisé un effet par le truchement d'un outil, on peut doser finement¹² l'intensité de l'effet en jouant sur l'opacité du calque, de façon que « ça ne se voie pas », que l'image apparaisse naturelle. Ci dessous 2 exemples d'opacité à 100% et à 25%, l'outil utilisé étant « Couleurs → Postériser » :



Sur la ligne de chacun des calques, on voit une icône représentant un œil. Elle nous dit que le calque est visible. Si on clique dessus, l'œil disparaît et le calque devient invisible.

Entre l'œil et la miniature représentant le calque, un espace blanc. Si on clique dessus, on voit apparaître un morceau de chaîne. **Les calques portant cette icône sont liés entre eux** : par exemple les transformations géométriques s'appliqueront à l'ensemble des calques liés, et pas seulement au calque actif.

Pour finir, on a, en bas de la boîte de dialogue, 2 icônes très utiles : celles qui représente un écran avec ombre permet de **dupliquer** le calque actif, celle qui figure une poubelle de **supprimer** le calque actif. Encore une fois, rien de définitif si fausse manip, **CTL+Z** fonctionne bien...

IV. Mémo par types principaux d'outils

IV.1. Outils de sélection

Ils sont accessibles de plusieurs façons :

- la boîte à outils :



- le menu «Outils»

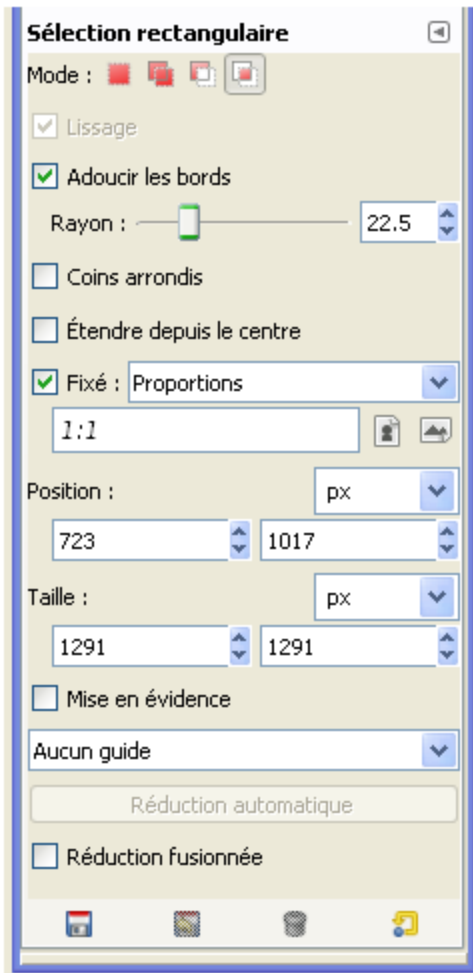
¹² Bien sûr, le dosage se fait aussi par le réglage des paramètres de l'outil, à essayer sans modération, et à consulter via les didacticiels ou les forums de discussion des utilisateurs.

Premiers pas avec GIMP

- les raccourcis clavier (cf. mémo des raccourcis en fin de document)

Ils ont pour effet de délimiter une zone, la **sélection**, sur laquelle agiront les divers outils graphiques. Sur l'écran, la sélection apparaît comme une zone, de forme plus ou moins complexe suivant le mode de sélection choisi, entourée de pointillés.

La sélection par défaut est l'image entière.



Si vous avez pris la précaution d'activer l'onglet des options de l'outil (cf. sous-chapitre « **III.2. La boîte à outils** »), vous verrez apparaître un menu comme ci-contre (il est variable suivant le mode de sélection choisi).

« **Adoucir les bords** » permet d'avoir une sélection aux bords flous, ce qui peut être utile quand la sélection est destinée à servir de masque, pour que les effets ne se voient pas.

« **Coin**s arrondis » : sans commentaire.

« **Étendre depuis le centre** » : quand on a besoin d'une symétrie autour d'un point particulier.

« **Fixé** » : quand on veut imposer à la sélection des dimensions et/ou des proportions définies.

« **Mise en évidence** » : on peut faire apparaître des lignes de composition (règle des tiers, nombre d'or, etc.).

IV.2. Outils d'investigation, mesure, découpe et transformation géométrique

Ils ont eux aussi plusieurs accès :

- la boîte à outils :

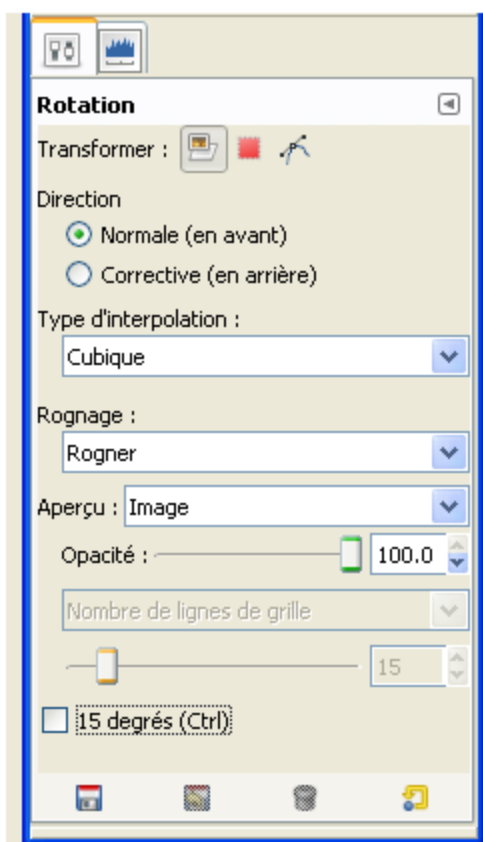


- le menu «Outils»
- les raccourcis clavier

Ils permettent de « zoomer », de mesurer distances et angles, de déplacer, de couper et de procéder à des transformations géométriques telles que rotation, perspective, etc.

Premiers pas avec GIMP

Là aussi, il est intéressant de regarder les options des outils :



« **Direction** » permet, pour peu qu'on ait noté l'angle, de revenir en arrière sur une précédente rotation. On pourrait se dire que CTL+Z suffit, mais si on a fait bien d'autres choses depuis la rotation ?

« **Type d'interpolation** » permet de choisir le mode de calcul de l'image après rotation. Meilleure est la qualité, et plus longue est la manip. En général, « cubique » convient assez bien.

« **Rognage** » permet d'éliminer les parties vides qui apparaissent après une transformation géométrique. Essayez les divers modes, ça peut être utile.

Les autres options présentent pour moi peu d'intérêt, mais voyez vous-même !

IV.3. Outils de dessin et de correction locale

Ils ont eux aussi plusieurs accès :

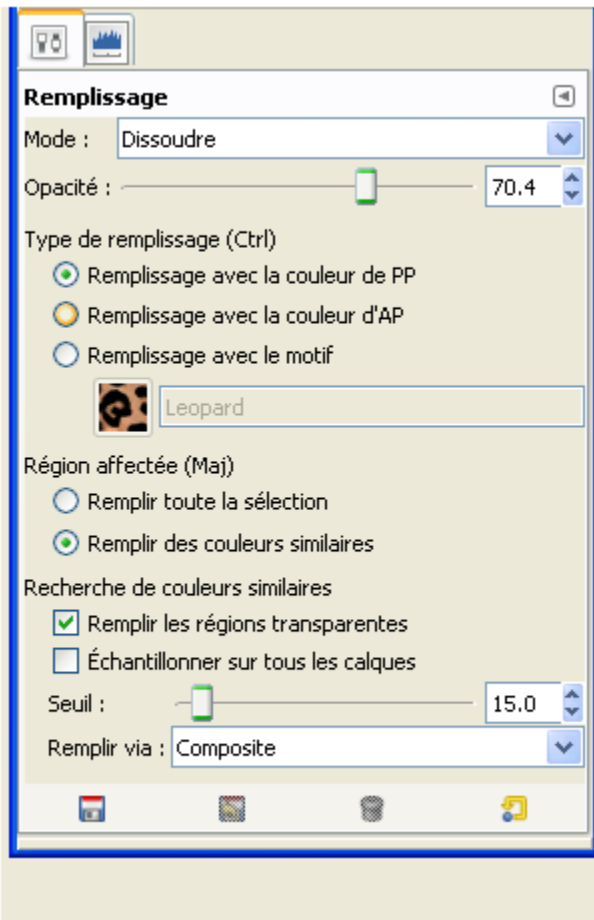
- la boîte à outils :



- le menu «Outils»
- les raccourcis clavier

Là aussi, les options de l'outil se révèlent souvent intéressantes, par exemple pour l'outil « remplissage » :

Premiers pas avec GIMP



On voit qu'on a le choix entre plusieurs mode (le mode classique est « normal », les autres peuvent donner des résultats inattendus, mais pourquoi pas?) ;

On peut aussi choisir la couleur de premier plan (PP), d'arrière-plan (AP) ou un motif librement choisi.

Et puis tout le reste....

Je ne saurais trop vous conseiller de les essayer tous, pour ensuite ne retenir que ceux qui correspondent réellement à vos besoins, qui peuvent être **très** différents des miens ou de ceux de votre grand-mère ; ça vaut pour **tous** les outils, et pas seulement en traitement d'image...

IV.4. Le cas des filtres































Comme on peut le voir ci-contre, il en existe une « mégachiée » (soit 11×10^6 , étant donné que *onze fait chiée*), d'autant que chaque petit triangle en bout de ligne nous renvoie à un sous-menu... qui peut lui aussi être abondant.

Certains sont de mon point de vue utiles, tel que « **Flou** », qui permet de flouter ce qu'on ne peut montrer trop clairement (visage, n° d'immatriculation, au nom du droit à l'image), ou « **Amélioration** » qui permet d'améliorer notamment la netteté, ou encore « **Distorsions** » qui permet de corriger les défauts de l'optique, pour peu qu'on connaisse les paramètres de distorsion de l'optique à telle ou telle focale.

Pour le reste, comme exposé au III.3.9, chacun voit midi à sa porte... et l'exploration des forums des dingues de GIMP permet sûrement de trouver des filtres extraordinaires. Par exemple, G'MIC mérite une visite.

V. Les principaux raccourcis clavier.

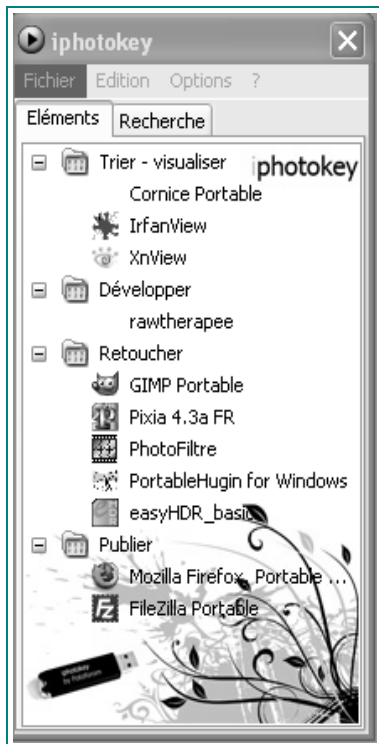
Comme disait Philippe Meyer (sur France-Inter, bien sûr), « *nous vivons une époque moderne* », et tout se fait à la souris, sauf que, des fois... un raccourci clavier peut rendre service

Outil	Icône	Raccourci clavier	Outil	Icône	Raccourci clavier
Sélections			Peinture		
Sélection rectangulaire		R	Remplissage		Maj + B
Sélection elliptique		E	Dégradé		L
Sélection à main levée		F	Crayon		N
Sélection contiguë (sur base couleur)		U	Pinceau		P
Sélection par couleur		Maj + O	Gomme		Maj + E
Ciseaux intelligents		I	Aérographe		A
Transformations			Clonage		C
Alignement		Q	Flou/Netteté		Maj + U
Déplacement		M	Éclaircir/Assombrir		Maj + D
Découpage		Maj + C	Autres outils		
Rotation		Maj + R	Chemins		B
Mise à l'échelle		Maj + T	Pipette à couleurs		O
Cisaillement		Maj + S	Zoom		Z
Perspective		Maj + P	Mesure		Maj + M
Retourner		Maj + F	Texte		T

Sommaire

I. Quelques éléments basiques sur GIMP.....	1
I.1. Où trouver le logiciel?.....	1
I.2. A quoi ça sert?.....	1
I.3. Premier contact.....	2
II. Premier essai de traitement.....	4
II.1. Chargement de la photo et examen critique.....	4
II.2. Traitement de la photo.....	5
II.2.1. Traitement de la perspective et de la « penchitude ».....	5
II.2.2. Traitement des lumières.....	8
III. Exploration raisonnée de GIMP.....	11
III.1. La présentation générale.....	11
III.2. La boîte à outils.....	12
III.3. Les menus déroulants.....	15
III.3.1. Menu « Fichier ».....	15
III.3.2. Menu « Édition ».....	15
III.3.3. Menu « Sélection ».....	16
III.3.4. Menu « Affichage ».....	16
III.3.5. Menu « Image ».....	17
III.3.6. Menu « Calque ».....	21
III.3.7. Menu « Couleur ».....	22
III.3.8. Le menu « Outils ».....	25
III.3.9. Le menu « Filtres ».....	25
III.3.10. Le menu « Fenêtres ».....	26
III.3.11. Le menu « Aide ».....	27
III.4. La fenêtre des calques.....	27
IV. Mémo par types principaux d'outils.....	28
IV.1. Outils de sélection.....	28
IV.2. Outils d'investigation, mesure, découpe et transformation géométrique.....	29
IV.3. Outils de dessin et de correction locale.....	30
IV.4. Le cas des filtres.....	31
V. Les principaux raccourcis clavier.....	32

i On pourrait se demander quel est l'intérêt de travailler sur une clé USB plutôt que directement avec toutes les ressources de l'ordinateur. Pour être juste, aucun intérêt si c'est pour faire du traitement de photos chez soi; dans ce cas, le plus simple et le plus efficace est d'installer les logiciels dont on a besoin sur le disque dur, et au boulot! Mais, dès qu'on utilise plusieurs sites, et surtout dès qu'on tirlipote sur des PC dont on n'est pas propriétaire, c'est bien différent. Exemples: séance de section photo ASCE à la DDT (pas question de transformer subrepticement les PC de prêt en annexes de l'activité), séjour en village de vacances (quelques PC mis à dispo des vacanciers), etc.



Et maintenant **IPHOTOKEY**, **kézako** comme on dit chez moi? Il s'agit en fait d'une suite de logiciels, installés sur une clé USB, et qu'on peut utiliser depuis la clé USB, sans interférer avec le contenu du PC que l'on squatte à l'occasion (en séjour de ski, en village de vacance, etc.). Il s'agit ici de la suite baptisée **iphotokey**, que l'on trouve sur le net. (on télécharge un fichier compressé que l'on décompresse sur la clé USB, et le tour est joué). Quand on met en route, on obtient un menu comme ci-contre:

On y trouve plusieurs sortes de logiciels, mais tous **utiles au photographe**, et qui permettent de:

1. **Trier-visualiser**, avec notamment **XnView** que vous connaissez bien;
2. **Développer** avec **Rawtherapee**, qui s'adresse à ceux qui enregistrent leurs images en format « Raw », c'est à dire « brut de capteur », et qui utilisent donc soit un reflex, soit un appareil perfectionné (série G de Canon par exemple); on peut préférer **UFRaw**, également libre et gratuit.
3. **Retoucher** avec **GIMP** et **Photofiltre**, et on peut rajouter Pixia (sans grand intérêt), **Hugin** (fabrication de panoramiques à partir de plusieurs clichés) et **easyHDR** (élargissement de la dynamique), etc...

4. **Publier** avec Firefox (équivalent à Explorer) et FileZilla; on pourrait y rajouter **OpenOffice** et **Scribus** (bon soft de PAO) pour être complet.

Tous ces logiciels sont gratuits et de bonne qualité. Pour être complet, il est souhaitable, en cliquant sur le menu « Edition », de faire « Ajouter un dossier » et de le baptiser « Mes documents photos ». Pour pouvoir stocker les photos, en plus des logiciels, il est souhaitable d'avoir une clé USB de 4Go ou plus (à titre indicatif, j'ai vu récemment au supermarché une Sandisk 4 Go aux alentours de 9€).

a) Sur le GIMP...

GIMP est un acronyme issu de **GNU Image Manipulation Program**. Il s'agit d'un logiciel non seulement gratuit, mais aussi libre (open source), dont les codes sources sont accessibles. Il est maintenu et amélioré en continu par toute une communauté internationale, dont une partie est francophone. Les principaux sites, qui permettent de télécharger GIMP, bien sûr, mais aussi de la documentation, des manuels utilisateurs en diverses langues et des extensions du logiciel sont:

<http://www.gimp.org/>

c'est le site officiel de la communauté, il est en anglais;

<http://www.gimpfr.org/news.php>

c'est le site de la communauté francophone, il est bien sûr en français;

<http://www.al.jacom.com/~gimp/>

c'est le site de la communauté québécoise, il est très intéressant et très riche.

On peut aussi passer par Framasoft.

GIMP en est actuellement (février 2011) à la version 2.6.11 (dernière version **stable**, et donc celle qu'il faut télécharger sur son ordinateur). Comme toujours, la communauté (ou du moins les membres capables de le faire...) travaille d'arrache-pied sur les versions suivantes, qui permettront d'éliminer les « bugs » signalés par les utilisateurs, d'intégrer de nouvelles fonctions, d'améliorer l'ergonomie,

und so weiter...

Pas de problème pour le télécharger. A tout hasard, l'adresse du site francophone pour le téléchargement est:

<http://www.gimpfr.org/news.php>

On y trouve tout ce qui concerne le GIMP en français bien sûr, mais aussi un peu en anglais (l'anglais est tout aussi facile que le moldo-valaque ou le patois creusois, à condition de savoir bien sûr, surtout pour le patois creusois).

Le vrai site officiel est <http://www.gimp.org/>, mais il est en anglais...

Par ailleurs, on trouve d'excellents tutoriels (logiciels d'apprentissage) et bien d'autres choses en français sur:

<http://abcdugimp.free.fr/index.php> et quelques autres sites.

b) Sur OpenOffice et Scribus

OpenOffice (que vous connaissez déjà) existe aussi sous forme portable (sur clé USB). Vous le trouverez notamment à l'adresse:

<http://www.framakey.org/Portables/PortableOpenOffice>,

Scribus est un excellent logiciel de PAO (publication assistée par ordinateur) qui vaut bien Publisher et quelques autres, tout en étant un logiciel libre. Vous pouvez le trouver à l'adresse:

<http://www.framakey.org/Portables/PortableScribus>

Ces deux logiciels sont puissants et contiennent des possibilités très étendues. Il est donc indispensable, pour en tirer quelques satisfactions, de se plier à un apprentissage si possible méthodique via l'aide ou grâce aux divers tutoriels disponibles (**RTFM**....).

c) dernière chose:

Pour tous ces logiciels, vous trouverez facilement sur le net des compléments, des extensions, des tutoriels, des forums de discussion, etc. Je vous recommande particulièrement la fréquentation du site de **Framasoft** <http://www.framasoft.net/> .

Pour faire bref, « *Issu du monde éducatif, Framasoft est un réseau de sites web collaboratifs à géométrie variable dont le dénominateur commun est le logiciel libre et son état d'esprit. Il vise à diffuser le logiciel libre et à le faire connaître auprès du plus large public.* » (extrait du chapeau du site).

- ii Le format Raw est un fichier image « brut de capteur », il comprend toutes les données enregistrées par l'ensemble carte mémoire / capteur, indépendamment des choix opérés dans les réglages de l'APN, par exemple pour la balance des blancs. On le trouve disponible (souvent couplé au JPEG, sur les réflex et les compacts haut-de-gamme. C'est un peu l'équivalent du négatif en argentique, c'est à dire la référence que l'on reprend si le tirage ou le JPEG est loupé. L'usage du RAW ne permet cependant pas d'agir *a posteriori* sur le diaphragme, le temps de pose, la mise au point ni le cadrage...
- iii Par rapport aux logiciels commerciaux, GIMP apparaît comme extraordinairement redondant : chaque manip peut être faite de nombreuses façons, et les mêmes outils sont disponibles un peu partout : ça fait fouillis. En fait, c'est la « rançon » de la conception des logiciels libres, réalisés par un collectif sans véritable projet d'ensemble ni souci économique. En réalité, la nature fonctionne de la même façon, et ces derniers temps ça paraît pas si mal...