

LES SÉLECTIONS

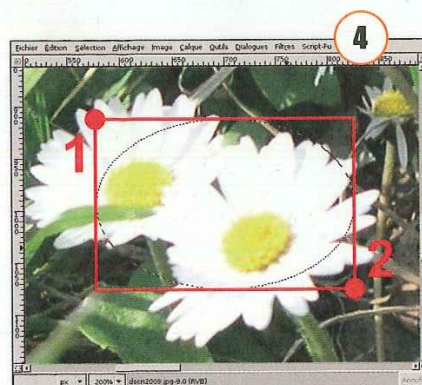
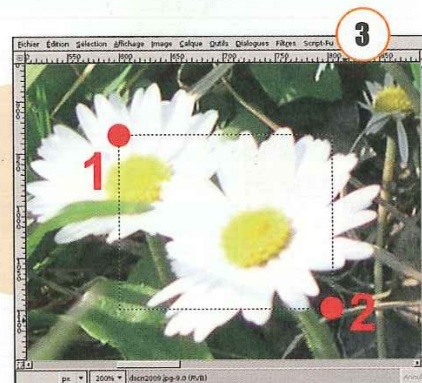
Les sélections de tout ou partie d'une image représentent un point à la fois important et délicat dans l'utilisation d'une application comme The Gimp. Quelques lecteurs du précédent hors-série sur le thème bloquaient souvent sur les sélections dans des didacticiels. Il paraît donc important de détailler un peu tout cela.

Les outils de sélection se trouvent dans la fenêtre des outils. Nous avons, de gauche à droite, la sélection rectangulaire [R], la sélection elliptique [E], le lasso [F] pour des sélections à main levée, la baguette magique [Z] pour la sélection de zone de couleurs contiguës et la sélection par couleur non contiguës [MAJ]+[O].



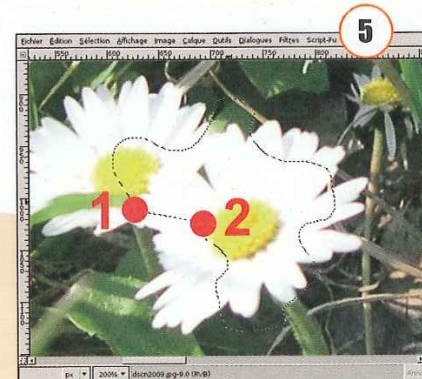
Procéder à une sélection permet d'isoler logiquement un morceau d'image pour que les manipulations qui suivent ne concernent que cette zone. Ci-contre, j'ai fait une sélection elliptique, puis utilisé le pinceau pour gribouiller de rouge. Notez que le gribouillage ne peut pas s'appliquer hors de la sélection. Il en va de même pour l'application d'un filtre ou de l'utilisation de n'importe quel outil.

La sélection rectangulaire simple est aisée. Il suffit, avec cet outil, de cliquer en un endroit de l'image, maintenir le bouton enfoncé et étendre la sélection. Le premier clic est habituellement le coin supérieur gauche de l'image et le relâchement celui inférieur droit.

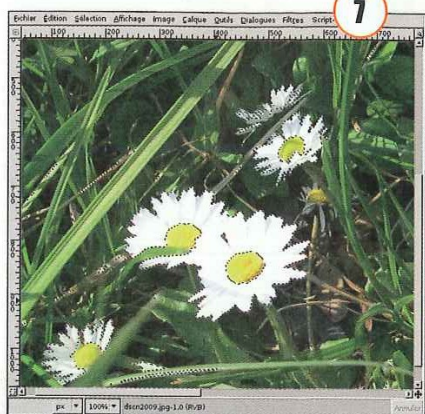
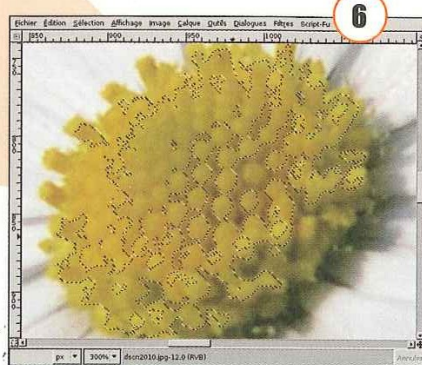


La sélection elliptique repose sur le même principe, mais elle dessine une ellipse. Le premier clic donne le point de départ et le lâcher le point d'arrivée. L'ellipse s'inscrit donc dans la zone rectangulaire décrite par le mouvement de la souris.

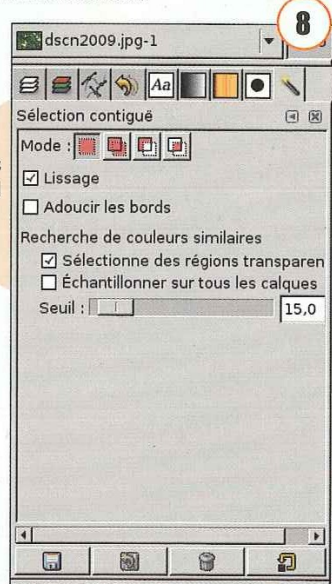
La sélection au lasso également appelée « à main levée » est souvent utilisée pour les opérations ne nécessitant pas une grande précision. Il s'agit, tout simplement de cliquer, maintenir le bouton enfoncé et tracer la sélection. Dans l'image ci-contre, le tracé est fait de 1 vers 2 par la grande boucle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le lâcher du clic est fait sur 2. Le segment de sélection de 2 à 1 est fait automatiquement en ligne droite.



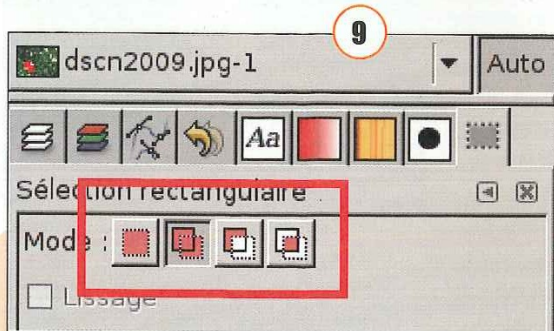
La baguette magique est l'outil le plus horrible de l'histoire du graphisme sur ordinateur. Le principe est effectivement magique. Il s'agit de cliquer en un point de l'image et de déplacer la souris verticalement pour étendre la sélection. Cette dernière se fait via un seuil de tolérance entre la couleur du pixel cliqué et des valeurs proches. Plus le seuil est élevé, plus la plage de couleur est grande.



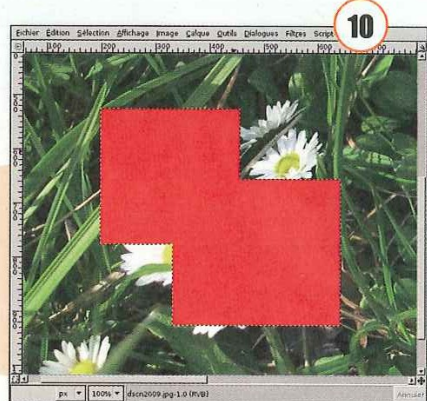
La sélection par couleur repose sur le même principe que la baguette magique à la différence que la sélection ne concerne pas une zone contiguë. L'image ci-contre présente une sélection faite sur le blanc avec un seuil moyen. On voit clairement la sélection de toutes les zones blanches.



Pour la baguette magique comme pour la sélection par couleurs, les options de l'outil (double-clic sur l'icône de l'outil) permettent de définir le seuil via une petite glissière, plutôt que par le mouvement de la souris.



Dans ces mêmes options, vous remarquerez la possibilité de choisir un mode parmi les quatre proposés sous forme d'icônes. C'est le mode de sélection qui est respectivement, de gauche à droite, remplacer la sélection existante par une nouvelle, ajouter à la sélection actuelle, soustraire à la sélection actuelle et conserver l'intersection entre la sélection courante et la nouvelle.



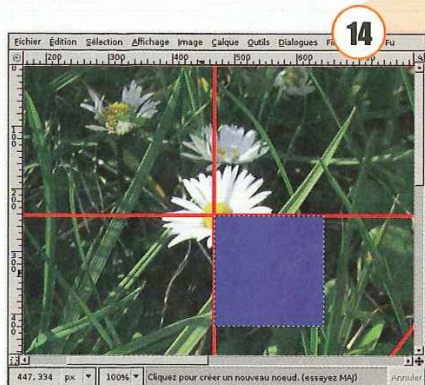
En graphiste compétent, vous n'avez pas besoin d'agir sur les modes dans les options de l'outil de sélection. Les touches de contrôles sont là pour ça. Lors de la création d'une sélection, maintenez la touche [MAJ] AVANT de cliquer pour étendre la sélection. Cette sélection sera en mode « ajout » tant que le clic restera enfoncé.

Maintenez appuyé sur la touche [CTRL] avant de cliquer puis lâchez et étendez la sélection. Cette sélection sera en mode de soustraction tant que le clic restera enfoncé.

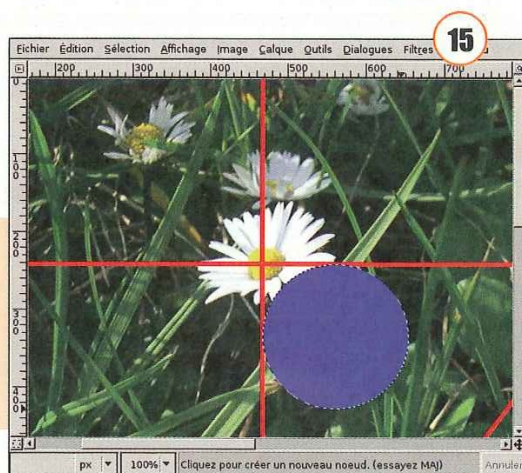


Enfin, faites de même avec les touches [CTRL]+[MAJ] selon le même principe. Enfoncez les touches, cliquez, relâchez les touches, étendez, relâchez le bouton de la souris. Vous ne conservez que la partie commune à l'ancienne et la nouvelle sélection. Vous êtes en mode intersection.

Attention, les points 10, 11 et 12 utilisent les touches [CTRL] et [MAJ] avant le clic de nouvelle sélection. Mais ces touches ont également une fonction après le clic pour les outils de sélection rectangulaire et elliptique. L'image ci-contre présente le point où nous allons cliquer pour faire une nouvelle sélection, puis remplir de bleu.

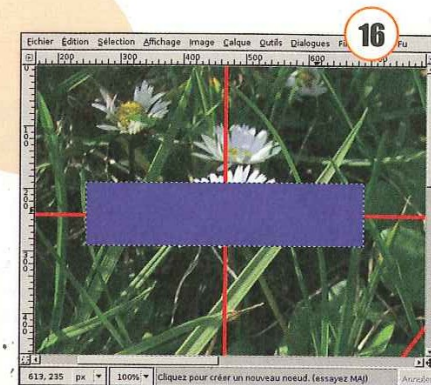
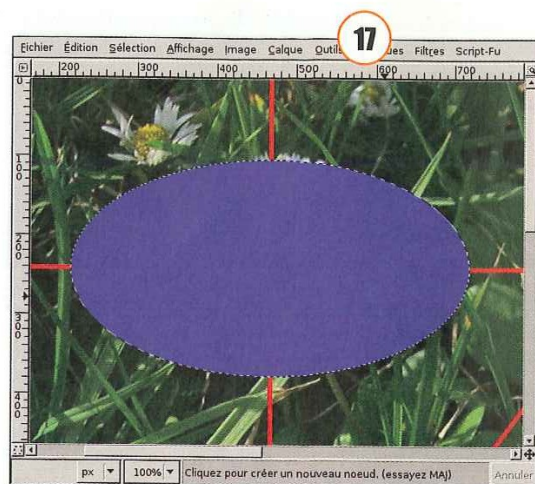


Ici, c'est la touche [MAJ] qui a été utilisée avec la sélection rectangulaire. On constate que la sélection s'est étendue de manière carrée, le point de départ étant un coin du carré en question.

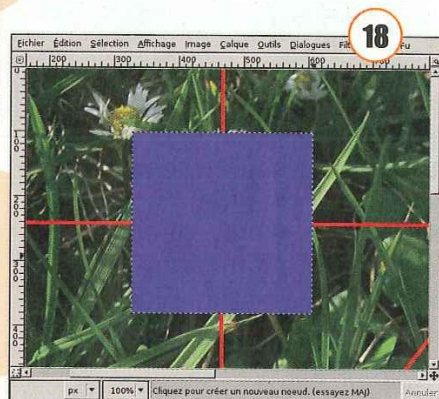


La même opération avec l'outil de sélection elliptique donne un cercle parfait. Notez qu'en utilisant [MAJ] avant le clic et en le maintenant pendant qu'on étend la sélection, on a un effet combiné d'ajout à la sélection existante et de symétrie verticale/horizontale. Ceci s'applique à toutes les combinaisons.

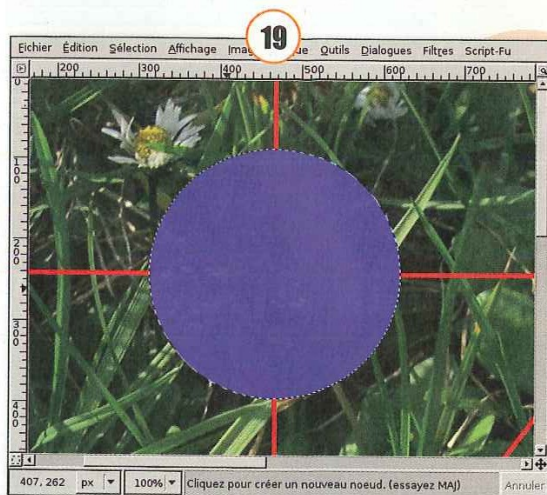
En utilisant la touche [CTRL] pendant la sélection rectangulaire, le clic n'est plus un coin du rectangle, mais son centre. Ainsi, la sélection s'étend symétriquement dans la direction et dans la direction opposée du mouvement de la souris.



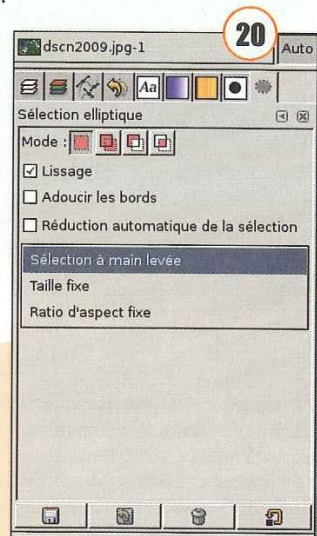
Idem avec la sélection elliptique. L'utilisation de la touche [CTRL] après le premier clic permet de s'étendre autour du centre. Force est de constater que ce type de fonctionnement est idéal pour une sélection elliptique.



On peut également combiner [MAJ]+[CTRL] après le clic pour procéder à une sélection s'étendant par rapport à un centre, mais qui est parfaitement carrée avec l'outil de sélection rectangulaire.



Bien entendu, il en va de même pour la sélection elliptique et la sélection en cercle parfait partant d'un centre.



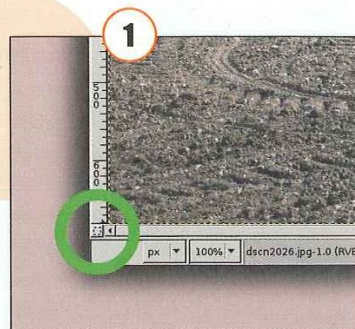
Si vous avez besoin de plus de précisions, vous trouverez également dans les options de certains outils de sélection un menu permettant de faire la sélection normalement, de lui donner une taille fixe ou un ratio hauteur/largeur fixe.

D.B

LE MASQUE RAPIDE

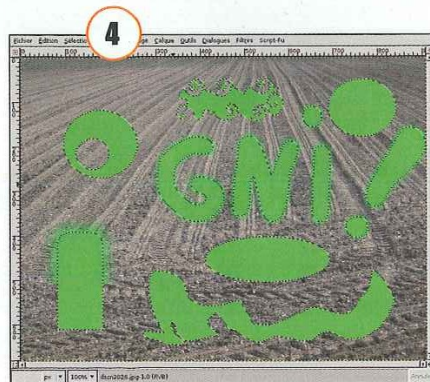
Non, ce n'est pas le nom d'un super-héros, mais bel et bien celui d'une fonctionnalité de l'application. Le masque rapide est un outil de sélection rapide et performant. Mais encore faut-il savoir qu'il existe.

L'activation et la désactivation du masque rapide se fait via une petite icône carrée située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre d'image. Il s'agit d'une sorte de bascule, clic ça marche, clic ça marche plus.

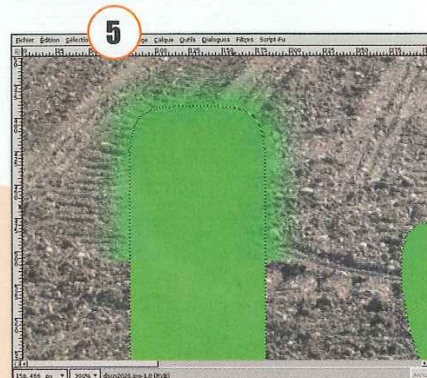


Lorsqu'on active le masque rapide, l'image se teinte de rouge. Dès lors, on ne travaille plus sur un calque, mais sur un masque virtuel. Le masque rapide est une sorte de croisement entre les sélections, un masque et un canal.

Sur le masque rapide, on peut utiliser les outils de sélection, les copier/coller, les outils de dessins et même une grande partie des filtres.



Tout ce qui est rouge lorsque le masque rapide est activé ne sera PAS une sélection. Tout ce qui est « découpé » dans le masque rapide sera une sélection. Pour revenir à un mode de fonctionnement normal après tripatoouillage du masque, il suffit de cliquer sur l'icône. Ici la sélection a été remplie pour mieux voir le résultat.

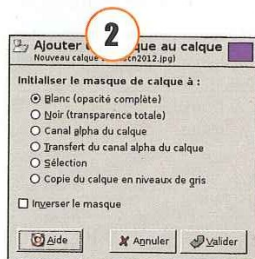


Notez ce qui arrive lorsque les bordures des formes découpées dans le masque rapide ne sont pas nettes et franches. La sélection s'adoucit. On obtient ainsi un comportement ressemblant à celui des masques de calque, mais de manière beaucoup plus rapide. D'où le nom de la fonctionnalité :) D.B

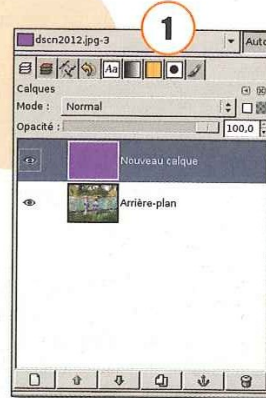
LES MASQUES DE CALQUES

Tout aussi important que le principe des calques, les masques vous permettent de supprimer ou, plutôt, de masquer des parties de calque avec une très grande souplesse. Voyons en quoi cela se révèle être si important.

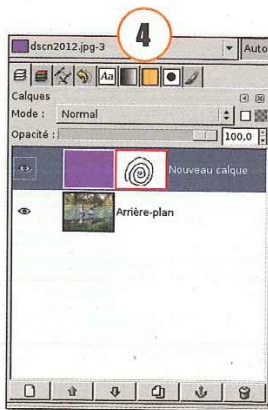
La notion de masque est comparable à celle d'un super-pochoir. Il s'agit d'un élément qui se greffe sur un calque et qui a pour but de définir ce qui est visible ou non du calque en question. En guise de démonstration, nous avons une image composée de deux calques, celui du dessous est une photo (de mes chers enfants) et celui du dessus un simple calque mauve (avec lequel je n'ai pas de lien de parenté).



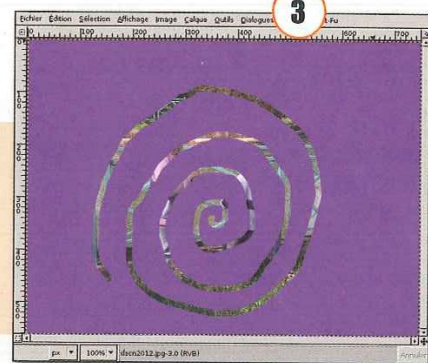
Dans la liste des calques, cliquez droit sur le calque mauve pour obtenir le menu contextuel et choisissez **<Calques>/Ajouter un masque de calque**. Plusieurs choix s'offrent à vous. Je ne les détaillerai pas tous. Les deux premiers sont simples lorsqu'on sait que ce qui est noir sur un masque est transparent sur le calque et que ce qui est blanc est visible. Un masque tout blanc, c'est un masque qui montre tout le calque auquel il est associé.



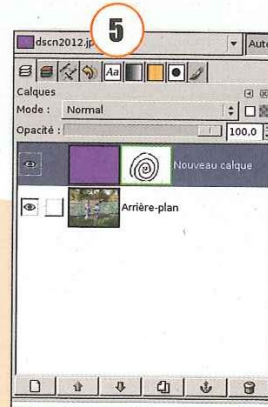
En choisissant un masque blanc, l'ensemble du calque mauve est visible. Utilisez maintenant l'outil pinceau pour dessiner en noir sur le masque. J'insiste... sur le masque ! Cela veut dire que dans la liste des calques, c'est bien la vignette du masque qui est entourée de blanc et non le calque mauve. Ce que nous dessinons devient transparent et on voit la photo sur le calque en dessous.



Pour faciliter les manipulations, les touches [ALT] et [CTRL] peuvent être mises à contribution. Enfoncez donc [CTRL] et cliquez sur le masque dans la liste des calques. Vous observerez dans la fenêtre d'image que l'effet du masque disparaît. La vignette du masque est encadrée de rouge, signifiant que celui-ci est désactivé.



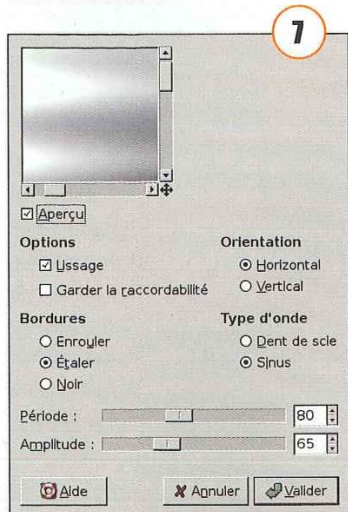
La touche [ALT] enfoncée avant de cliquer sur un masque est plus intéressante. Elle permet de faire apparaître dans la fenêtre d'image non plus le calque, mais le masque. La vignette est entourée de vert indiquant ce mode d'opération très particulier. Ceci permet de travailler avec plus d'aisance sur le masque. Notez que la plupart des interfaces graphiques (gestionnaires de fenêtres pour être exacte) utilisent et interceptent la touche [ALT] pour le déplacement des fenêtres. Il vous faut, dans ce cas, faire [MAJ]+[ALT] avant de cliquer.





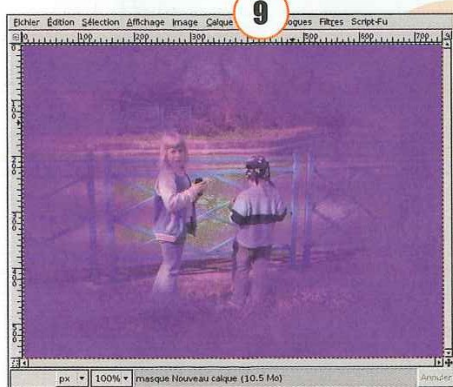
LES BASES

Les masques sont bien plus que des pochoirs qu'on découpe en les peignant de noir. Le principal avantage de cette fonctionnalité est de pouvoir travailler sur le masque avec des outils normalement utilisés pour le dessin. Un dégradé du noir vers le blanc, par exemple, donnera comme résultat un dégradé de la transparence vers l'opacité. Tout cela sans toucher à l'intégrité du calque concerné (ici le mauve), ni à celui du dessous.



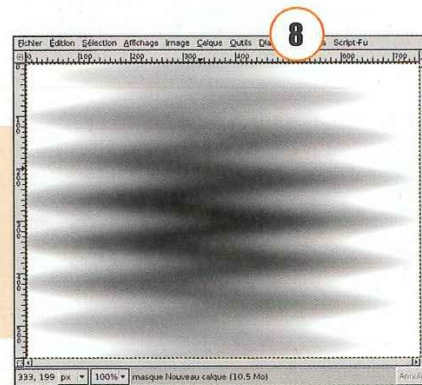
En activant le masque de calque, il est également possible d'utiliser les fonctionnalités qui font la force de The Gimp : les filtres. Ici, j'applique **<image>/Filtres/Distorsions/Onduler** sur le masque. Notez que tous les filtres ne fonctionnent pas, dont, bien sûr, ceux agissant sur les couleurs. Seuls les filtres pouvant manipuler un élément graphique (un *drawable* dans le patois des développeurs) en niveau de gris sans alpha s'appliquent.

On voit clairement, en activant l'affichage du masque ([ALT] + clic sur le masque) le résultat de l'application du filtre, tout comme sur un calque, par exemple.



En revenant au fonctionnement normal (re [ALT] + clic), le masque fait son travail et nous montre tout l'intérêt pour le graphiste de la compréhension et de la maîtrise d'une telle fonctionnalité. Il s'agit d'un élément clef. En faisant l'impasse sur les masques, vous risquez d'aller au devant de gros problèmes et de perdre énormément de temps.

Mais The Gimp n'a pas fini de vous étonner. En effet, comme un masque est un *drawable* comme un calque, il est également possible de le manipuler comme tel, et ce, avec les fonctionnalités les plus simples. Vous pensez que l'image ci-contre est le résultat d'un filtre ou d'une manipulation complexe ?



Pas du tout. Voici ce que j'ai fait sans jamais quitter la liste des calques. J'ai sélectionné le calque à la photo et utilisé [CTRL]+[C] pour le copier. J'ai ensuite activé le masque du calque mauve juste au-dessus et fait [CTRL]+[V] pour coller. Automatiquement, la photo est passée en niveau de gris et a rempli le masque. Enfin, j'ai ajouté un calque blanc avec <Calques>/Nouveau Calque et ai choisi un remplissage de blanc. J'ai ensuite intercalé ce nouveau calque au-dessus de la photo d'origine. Et voilà.

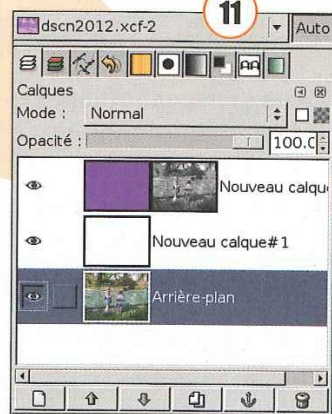


Poussons plus loin, voulez-vous ? Remplissons de noir le calque jusqu'alors mauve en l'activant et en utilisant [CTRL]+[,] (remplissage par la couleur de premier plan). Nous obtenons une photo en noir et blanc, puisque le calque du dessous est blanc et le calque noir est masqué avec la photo inversée. Activons le calque blanc et ajoutons un masque de calque blanc. Rien ne change. Utilisez enfin l'outil de remplissage par dégradé [L] du noir vers le blanc sur le masque.

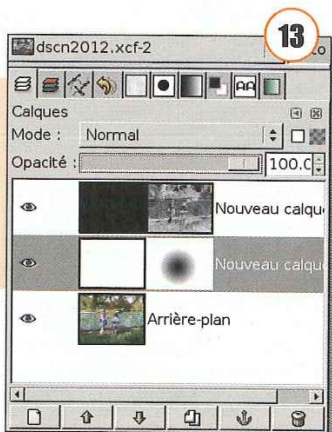


Avec cette dernière image de l'article, c'est à vous de trouver l'agencement des calques et où sont les masques. Pour vous aider, je dirais simplement que nous masquons une partie de la photo et que le reste est vu au travers...

D.B



Toujours pas convaincu que les masques sont presque comme des calques ? Activez le masque et utilisez <Image>/Calques/Couleurs/Inverser... Oui, oui, nous utilisons le menu Calques...



Voyez-vous ce qui se passe ? Il n'est pas ici question de mode de calques ou de retouche de la photo, mais d'une simple superposition de calques en partie masqués. Le calque le plus en haut apporte le noir, celui du milieu masque une partie du blanc et, tout en bas, nous avons la photo originale.

