

Débuter avec The Guimp

Programme

Les bases théoriques indispensables :

L'image bitmap, l'image vectorielle.
La taille et la résolution des images.
Les modes colorimétriques (CMJN, RVB ...)

Maîtriser son espace de travail
Les menus, la palette, les outils, les règles, les repères,
la grille, le magnétisme. La navigation, les préférences,
les annulations.

Préparer une image pour une sa sortie

Recadrage, redimensionnement,
rééchantillonnage et résolution.
La taille de l'image, la zone de travail.
Modes couleurs. Impression.
Formats d'enregistrement.

Améliorer le rendu d'une image.

Niveaux automatiques, remplacement de couleur,
balance des couleurs, Teinte/saturation,
luminosité-contaste, réglages auxiliaires.

La retouche

Le clonage et le correcteur.

Les sélections

Les outils de sélection, les options, le menu sélection

Le photomontage

La gestion des calques. La transparence,
l'opacité, le mode de fusion.
Le masque de fusion. La Transformation manuelle d'un objet.
Le texte, le calque de remplissage, le calque dégradé,
le calque motif.
Créer un motif, créer un dégradé.

Peindre un visuel

Les brosses, les options, le selecteur de couleur, la pipette.
les outils de dessin associés.

Durée : 3 jours (21h00)

Objectif : Acquérir les bases de The Gimp, pour produire des visuels pour le Web ou pour l'imprimerie. Effectuer des retouches photos et des photomontage numériques professionnels. Préparer vos images pour les imprimeurs ou les webdesigners.

Pré-requis : Pour public débutant, bonne connaissance de l'outil informatique (environnement Windows ou Macintosh). Une disposition pour le graphisme et la connaissance d'un logiciel de PAO comme Photoshop est un plus.