

The Gimp : Les calques

1. Notion de calques

Un calque est une surface que l'on va pouvoir modifier, rendre transparente ou pas. A l'origine votre image se tient dans les 2 dimensions : largeur, hauteur. Les calques vont ajouter la 3ème dimension : un calque en dessous ou au dessus.

Les calques sont empilables et permettent des effets de transparence entre chaque calque.

Mais attention ce que vous voyez c'est le résultat aplati par au-dessus, pas l'empilement des calques lui-même.

Sur le calque d'arrière-plan j'ai le fond blanc. Sur le calque 1 j'ai tracé un 1, sur le 2, un 2. Le résultat fera un 12 sur fond blanc.

2. La palette des calques

Les calques s'affichent dans la **pile** de calques, chacun peut s'allumer ou s'éteindre avec l'oeil.

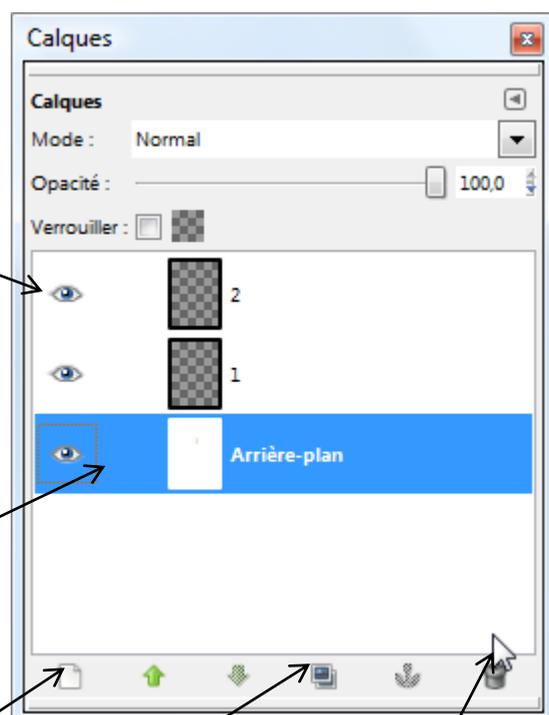
Le plus confortable lorsqu'on a beaucoup de calques c'est aussi de les nommer. Double clic sur le nom et remplacez le nom par défaut par le votre. Touche entrée pour valider. Par défaut, l'arrière plan n'est pas modifiable tant que vous n'avez pas de calque supplémentaire, ensuite il peut être changé de place, grâce aux flèches ou au D&D, prenez le calque et placez-le au-dessus des autres.

Celui qui est en bleu est sélectionné, vous faites les modifications dessus : échelle, rotation, dessin avec une brosse dedans....Tant que celui-ci est sélectionné, je travaille dessus et pas sur un autre.

Pour faire un nouveau calque vierge

Pour dupliquer un calque existant

Mettre un calque à la poubelle



Pour voir le calque en dessous, vous pouvez régler l'**opacité** du calque sur lequel vous travaillez avec la molette : 100% le calque est complètement opaque, on ne voit rien de ceux qui sont au dessous, à 0% le calque est invisible, rien de son contenu ne s'affichera parce que devenu transparent.

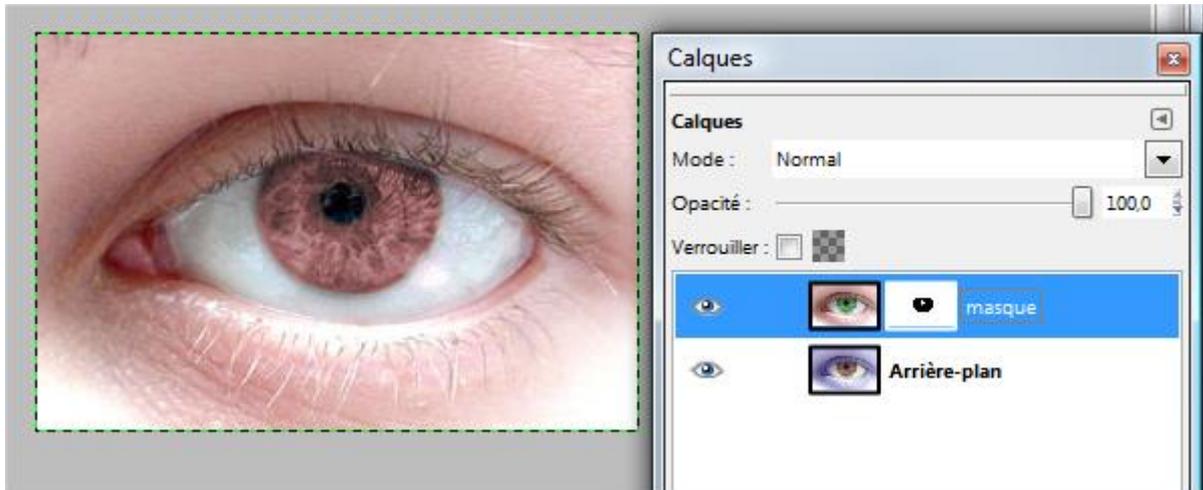
Les **modes de fusion** des calques sont des modes de transformation pré-enregistrées : à essayer pour mieux comprendre. La modification ne se fera que s'il y a un calque en dessous. Ce sont des procédés de « fusion » entre 2 calques : le *mode multiplier* va foncer une image par exemple. Ces modes sont

Vos remarques, questions...



très pratiques pour foncer ou éclaircir une image surexposée ou sous-exposée. [Voir l'atelier sur la couleur et les retouches de base.]

Exemple d'utilisation des calques : changer la couleur d'un œil.



Sur le calque d'**arrière-plan** la couleur de l'œil vous le constatez, est rouge.

Le calque **masque** est « troué », mais il a conservé les couleurs d'origine pour que la peau reste couleur chair. Le trou s'effectue grâce à une option très intéressante : *les masques de calque* qui permettent d'agir que la couche alpha du calque.

Chaque calque contient dans son ADN une composante de transparence : la couche alpha. Par défaut elle est à 100% (complètement opaque). Mais on peut la modifier sur la totalité du calque par l'option « *opacité* », sur une portion du calque grâce aux « *masques de calque* » : cela rajoute une couche sur le calque (matérialisée par le carré blanc à côté du carré originel) qui est modifiable en ajoutant du noir dessus ou un dégradé de noir vers le blanc.

La procédure pour arriver à ce résultat :

- dupliquer le calques d'arrière-plan, renommer la copie en *masque*.
- sur le calque masque** cliquer avec le bouton droit de la souris et choisir « *ajouter un masque de calque* ».
- cliquer sur le masque de calque et choisir un pinceau type aérographe, vérifier que la palette des couleur est en noir au premier plan ; peindre l'iris de l'œil sur le masque en noir, attention ne pas peindre la pupille.
- cliquer **sur le calque arrière plan** et modifier la teinte par le *menu couleur/teinte saturation*.

Vos remarques, questions...

