

GIMP: Fabriquez vos propres pinceaux



par Eric Lamarque
<eric_lamarque/at/yahoo.fr>



L'auteur:

Utilisateur de Linux depuis
1999!

Résumé:

Cet article présente les différents pinceaux de GIMP et comment créer chacun d'entre eux.

Dans un premier temps, on verra en détail le dialogue "Sélection du pinceau" et les différents types de pinceaux qu'il contient.

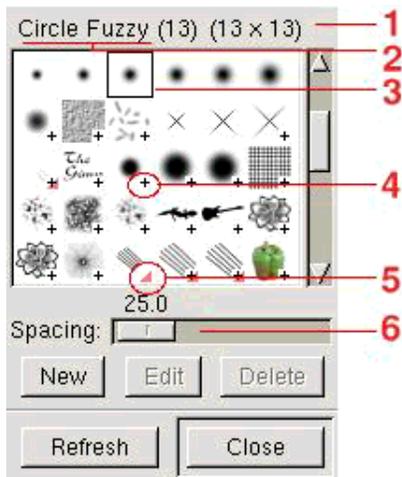
Ensuite, on verra comment créer ses propres pinceaux.

La version de GIMP utilisée lors de la rédaction est la 1.2.3.

1. Le choix du pinceau

Première étape si cela n'est pas fait, ouvrez le dialogue de sélection des pinceaux (Menu Fichier/Dialogues/Pinceaux). La fenêtre suivante devrait apparaître.

1. Taille de pinceau: ici 13x13



1. Taille de pinceau: ici 13x13
2. Nom du pinceau: Circle Fuzzy (13)
3. Pinceau actif
4. Ce petit '+' indique que le pinceau est plus grand que l'affichage; maintenez le bouton gauche de la souris sur ces pinceaux pour les voir en taille réelle.
5. Ce petit triangle rouge indique un pinceau **tube**: ce pinceau contient plusieurs images et pas seulement celle affichée; maintenez le bouton gauche de la souris sur ces pinceaux pour voir toutes les images.
6. Le curseur d'espacement. C'est le pourcentage (ici 25%) de la taille du pinceau que GIMP utilise avant la prochaine copie de l'image. (Pas de panique: on va voir comment ça fonctionne).

Voyons maintenant les différents types de pinceaux. Pour tous les essais de cette partie, ouvrez une nouvelle image RGB avec un fond blanc.

Remettez les couleurs de premier plan (PP) et d'arrière-plan (AP) à noir/blanc. Sélectionnez le pinceau "Circle Fuzzy (13)" et tracez un trait. Changez la couleur de premier plan en bleu et tracez un second trait.



Impressionnant!!

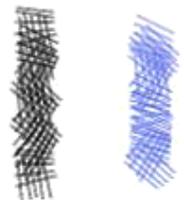
C'est un **pinceau simple**. Il consiste en une image de niveaux de gris que GIMP utilise comme un canal alpha. Le blanc correspond à la couleur transparente et les niveaux de gris sont utilisés comme valeur avec la couleur de premier plan. Le fichier associé porte l'extension ".gbr".



Remettez les couleurs de premier plan (PP) et d'arrière-plan (AP) à noir/blanc. Sélectionnez le pinceau "Vine" et tracez un trait. Changez la couleur de premier plan en bleu et tracez un second trait.

Vous avez remarqué: vous vouliez de la vigne bleue mais elle est restée verte. "Vine" est un **tube RGB** ou **pinceau animé**: il n'est pas possible de changer la couleur dans ce mode de pinceau. Par contre, le motif a évolué pendant que vous dessiniez. Le fichier associé porte l'extension ".gih".

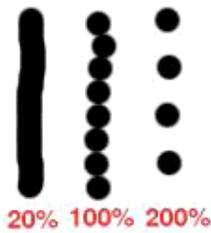
Remettez les couleurs de premier plan (PP) et d'arrière-plan (AP) à noir/blanc. Sélectionnez le pinceau "PencilSketch#2" et tracez un trait. Changez la couleur de premier plan en bleu et tracez un second trait.



Ah enfin! Ca commence à ressembler à quelque chose!

"PencilSketch" est un **tube "alpha"**. En plus de dessiner avec la couleur de premier plan, le motif change pendant le dessin. Le fichier associé porte aussi l'extension ".gih".

Reste l'espacement ("Spacing"). Remettez les couleurs de premier plan (PP) et



d'arrière-plan (AP) à noir/blanc. Sélectionnez le pinceau "Circle(13)" et tracez un trait.

Positionnez l'espacement à 100% et tracez un second trait.

Positionnez l'espacement à 200% et tracez un troisième trait.

Cette expérience montre l'influence de l'espacement sur les pinceaux. Pour des pinceaux décoratifs ("Guitar" ou "Pepper"), on choisira généralement un espacement de 100%.

2. Création d'un pinceau simple

Remettez les couleurs de premier plan (PP) et d'arrière-plan (AP) à noir/blanc. Créez une nouvelle image en **niveaux de gris** rempli de la couleur d'**arrière plan**.

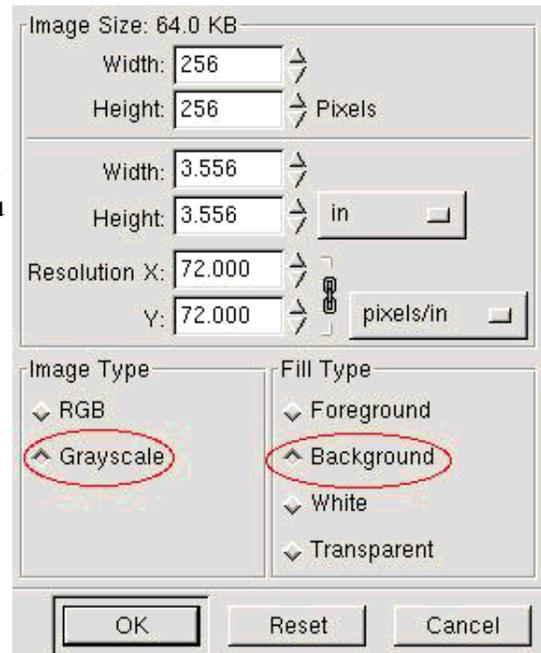
Astuce: N'hésitez pas à créer une image plus grosse que la taille du pinceau désiré: il est plus facile de travailler sur une grande surface puis de réduire ensuite que de faire le pinceau en taille réelle.

Pour l'exemple, l'image à une taille de 256x256 et sera ensuite réduite à 64x64.

Et voilà, à l'aide de votre imagination, il ne vous reste qu'à créer le pinceau de vos rêves.

Pour l'exemple, j'ai dessiné un bateau.

Astuce: Si vous voulez obtenir un pinceau aux contours doux, utilisez les filtres "Flou" du menu image.



Votre chef d'oeuvre est prêt. Ici un aperçu de mon exemple déjà réduit à 64x64

Si vous pensez vouloir modifier/réutiliser les éléments de votre image ultérieurement, c'est le moment ou jamais de **sauvegarder**: la création du pinceau est une opération à sens unique. Une fois le fichier ".gbr" généré, on perd les éléments originaux du travail en cours (chemins, canaux...).

On peut enfin créer notre pinceau:

- si votre image contient plus d'un calque, transformez-la pour qu'elle ne contienne plus qu'un seul calque (Menu Image/Calques/Aplatir l'image).
- si besoin, mettez l'image à la taille finale du pinceau. Dans l'exemple, l'image est réduite à 64x64 (Menu Image/Image/Mise à l'échelle).
- sauvegardez votre image avec l'extension ".gbr" dans le répertoire ~/.gimp-1.2/brushes/. Dans l'exemple, le fichier s'appellera "bateau.gbr".

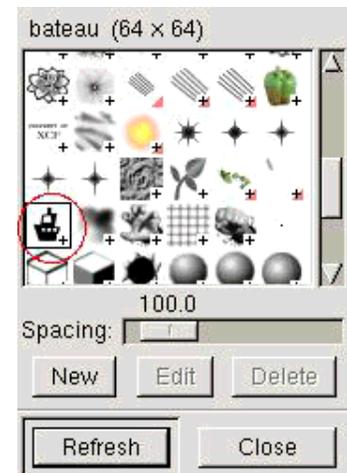


- donnez un nom à votre pinceau et choisissez l'espacement (pourcentage). Ces paramètres s'afficheront dans le dialogue "Choix du pinceau". Ici, le pinceau sera nommé "bateau"



Et voilà un magnifique pinceau décoratif. Mais il n'apparaît pas dans le dialogue "Choix du pinceau". Essayez le bouton rafraîchir et il devient disponible.

Vous pouvez maintenant utiliser votre pinceau.



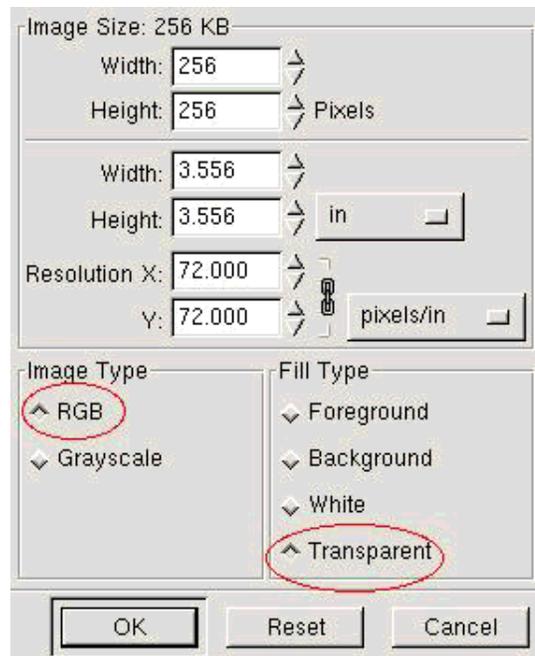
3. Création d'un tube RGB (pipe)

Un tube - ou pinceau animé - est une pinceau qui contient plusieurs images. L'image du pinceau varie en même temps que l'on dessine: c'est l'expérience réalisée avec le pinceau "Vine" dans la première partie.

Dans GIMP, la création d'un pinceau de ce type se traduit par la présence de plusieurs calques.

NOTE: Seul les pinceaux "tube" peuvent être en couleurs (RGB). Si on désire un pinceau couleur fixe (comme "Pepper"), on créera un tube avec un seul calque.

Au boulot: créez une nouvelle image **RGB** avec un fond **transparent**. **Astuce:** N'hésitez pas à créer une image plus grosse que la taille du pinceau désiré: il est plus facile de travailler sur une grande surface puis de réduire ensuite que de faire le pinceau en taille réelle.



Supprimez le calque "Fond".

Et voilà, à l'aide de votre imagination, il ne vous reste qu'à créer le pinceau de vos rêves. Pour cela, créez un calque avec un fond transparent pour chaque image du futur pinceau.

Pour l'exemple, j'ai réutilisé mon image de bateau avec 3 couleurs différentes.

IMPORTANT: Tous les calques doivent contenir un canal alpha. Le plus simple est de créer les calques avec un fond transparent.

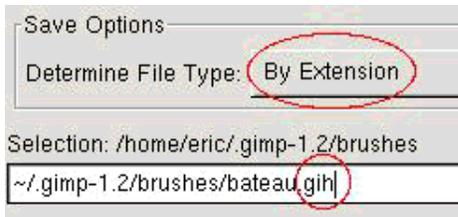


Votre chef d'oeuvre est prêt. Ici un aperçu des calques de l'exemple: un bateau avec 3 couleurs.

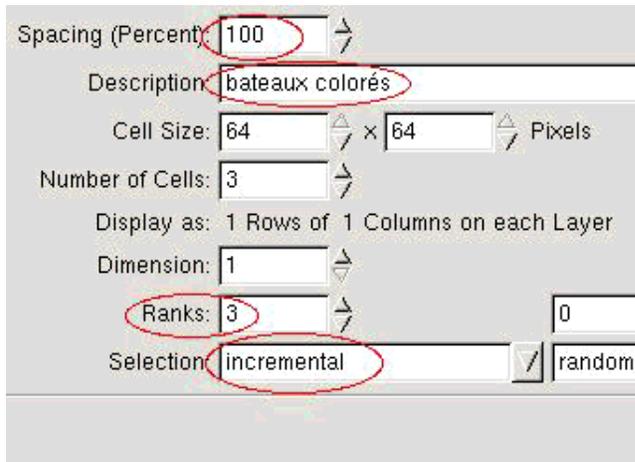
Si vous pensez vouloir modifier/réutiliser les éléments de votre image ultérieurement, c'est le moment ou jamais de **sauvegarder**: la création du pinceau est une opération à sens unique. Une fois le fichier ".gih" généré, on perd les éléments originaux du travail en cours (chemins, canaux...).

On peut enfin créer notre pinceau:

- si besoin, mettez l'image à la taille finale du pinceau. Dans l'exemple, l'image est réduite à 64x64 (Menu Image/Image/Mise à l'échelle).
- sauvegardez votre image avec l'extension ".gih" dans le répertoire ~/.gimp-1.2/brushes/. Dans l'exemple, le fichier s'appellera "bateau.gih".



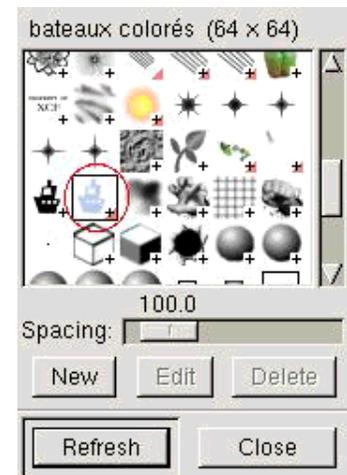
- Le dialogue pour créer un tube est plein de possibilité. Pour la clarté de l'article, je n'ai gardé que les paramètres à modifier dans le cas simple:



1. l'espacement en pourcentage
2. le nom du pinceau tel qu'il apparaît dans "Choix du pinceau"
3. Rangs: ce paramètre doit correspondre au nombre de calques présents dans le pinceau (3 calques dans l'exemple)
4. Sélection: c'est l'ordre dans lequel les calques sont utilisés. Dans l'exemple, "incremental" donnera l'image "Deep Blue" puis "Bleu" puis "Bleu pale" puis de nouveau "Deep Blue"... Les autres modes facilement utilisables sont "angular" et "random". Les derniers concernent les tablettes graphiques.

C'est fini: maintenant vous avez un nouveau pinceau animé. Mais il n'apparaît pas dans le dialogue "Choix du pinceau". Essayez le bouton rafraîchir et il devient disponible.

Vous pouvez maintenant utiliser votre pinceau.

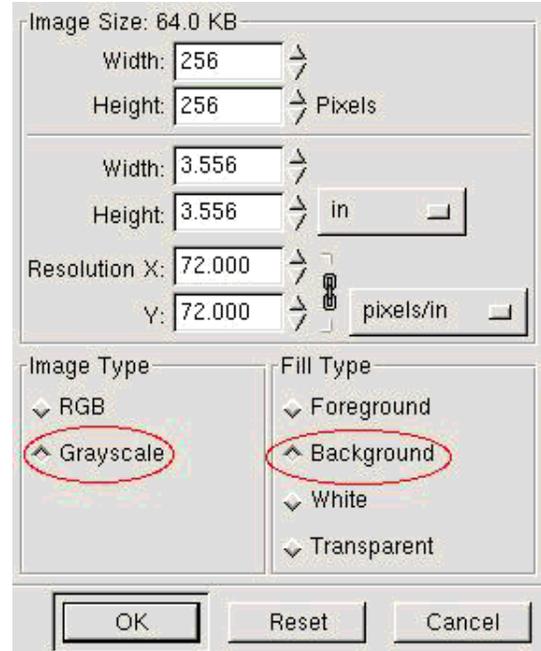


4. Création d'un tube "Alpha" (pipe)

Un tube "alpha" est un pinceau animé qui contient plusieurs images en mode "niveaux de gris". Ce type de pinceau correspond à "PencilSketch".

Dans GIMP, la création d'un pinceau de ce type se traduit par la présence de plusieurs calques tous en mode "niveaux de gris".

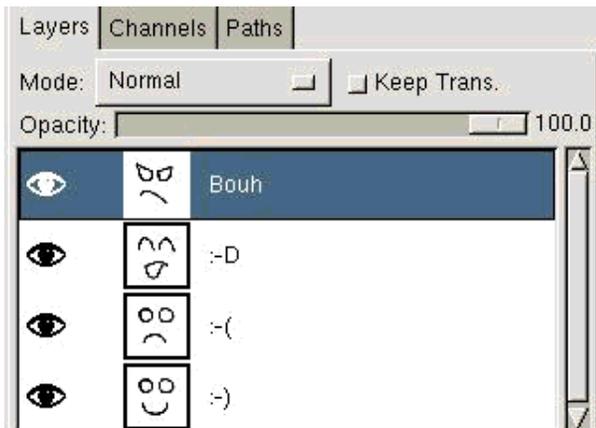
Remettez les couleurs de premier plan (PP) et d'arrière-plan (AP) à noir/blanc. Créez une nouvelle image "**Niveaux de gris**" rempli de la couleur d'**arrière-Plan**. **Astuce:** N'hésitez pas à créer une image plus grosse que la taille du pinceau désiré: il est plus facile de travailler sur une grande surface puis de réduire ensuite que de faire le pinceau en taille réelle.



Supprimez le calque "Fond".

Et voilà, à l'aide de votre imagination, il ne vous reste qu'à créer le pinceau de vos rêves. Pour cela, créez un calque avec un fond blanc pour chaque image du futur pinceau.

Pour l'exemple, j'ai dessiné quatre expressions simplifiées du visage. **IMPORTANT:** Aucun calque ne doit contenir de pixel transparent. Le plus simple est de créer les calques remplis de la couleur d'arrière-plan.

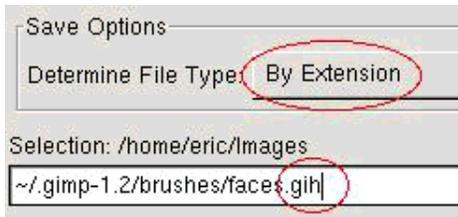


Votre chef d'oeuvre est prêt. Ici un aperçu des calques de l'exemple: quatre expressions différentes.

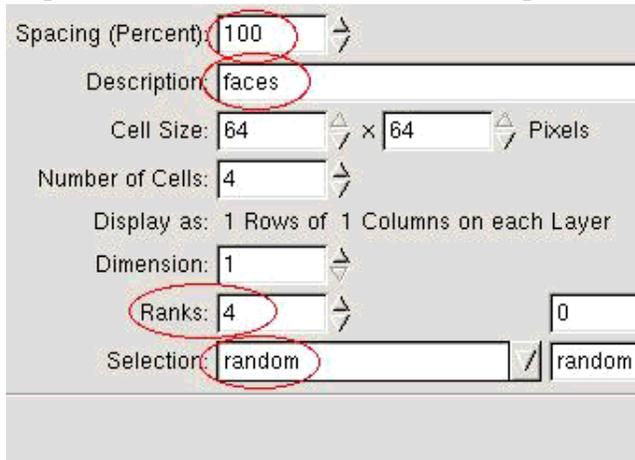
Si vous pensez vouloir modifier/réutiliser les éléments de votre image ultérieurement, c'est le moment ou jamais de **sauvegarder**: la création du pinceau est une opération à sens unique. Une fois le fichier ".gih" généré, on perd les éléments originaux du travail en cours (chemins, canaux...).

On peut enfin créer notre pinceau:

- si besoin, mettez l'image à la taille finale du pinceau. Dans l'exemple, l'image est réduite à 64x64 (Menu Image/Image/Mise à l'échelle).
- sauvegardez votre image avec l'extension ".gih" dans le répertoire ~/.gimp-1.2/brushes/. Dans l'exemple, le fichier s'appellera "faces.gih".



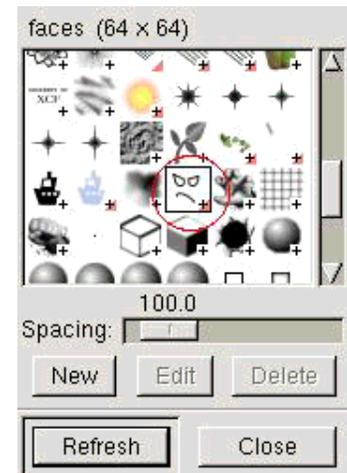
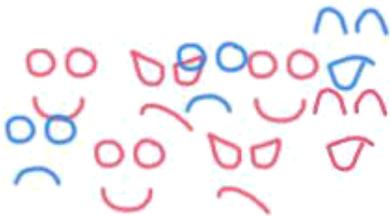
- Le dialogue pour créer un tube est plein de possibilité. Pour la clarté de l'article, je n'ai gardé que les paramètres à modifier dans le cas simple:



1. l'espacement en pourcentage
2. le nom du pinceau tel qu'il apparaît dans "Choix du pinceau"
3. Rangs: ce paramètre doit correspondre au nombre de calques présents dans le pinceau (4 calques dans l'exemple)
4. Sélection: c'est l'ordre dans lequel les calques sont utilisés.

C'est fini: maintenant vous avez un nouveau pinceau animé. Mais il n'apparaît pas dans le dialogue "Choix du pinceau". Essayez le bouton rafraîchir et il devient disponible.

Vous pouvez maintenant utiliser votre pinceau.



5. Importation de pinceaux Paint Shop Pro

Les pinceaux pour Paint Shop Pro (extension ".tub" ou ".psp") sont nombreux et il se peut que vous en trouviez qui correspondent à vos besoin.

1. Vérifiez tout d'abord que les conditions d'utilisation du pinceau sont compatibles avec votre projet.
2. Ouvrez le dans GIMP: si cette étape échoue, le format est sûrement inconnu parce que le fichier a été créé avec une version trop récente de Paint Shop Pro. Pas de chance.

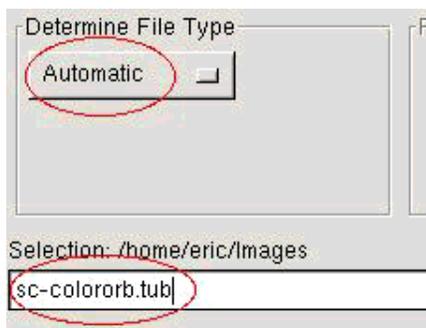
3. Le pinceau est ouvert dans GIMP; sauvegardez-le avec l'extension ".gih". La plupart des paramètres sont déjà positionnés et il ne reste qu'à nommer le pinceau et à donner l'espacement.
4. Placez le nouveau pinceau dans ~/.gimp-1.2/brushes/ et vous disposez de votre nouveau pinceau ("Rafraîchir" dans le dialogue "Choix du pinceau").

Voyons ce que ça donne sur un exemple. J'ai pris un pinceau représentant des bulles colorées sur graphicssoft.about.com, le site de Sue Chastain.

Ce site présente l'avantage de donner quelques informations intéressantes sur chaque pinceau: notez les pour les utiliser plus tard.

Pinceau "Translucent Colored Orb Tubes" (fichier sc-colororb.tub):

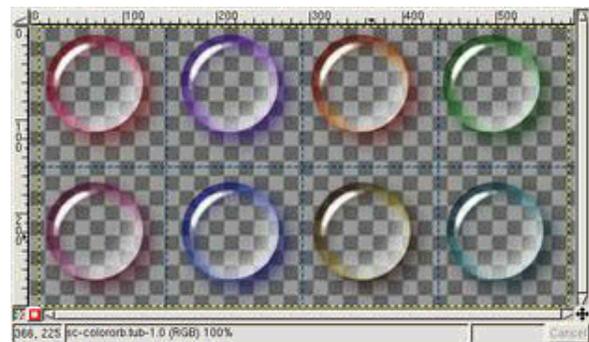
- "Total Cells 8": le tube contient 8 images
- "Cells Across 4, Cells Down 2": rangées en 4 colonnes et 2 lignes
- "Step Size 150": espacement de 150 pixels

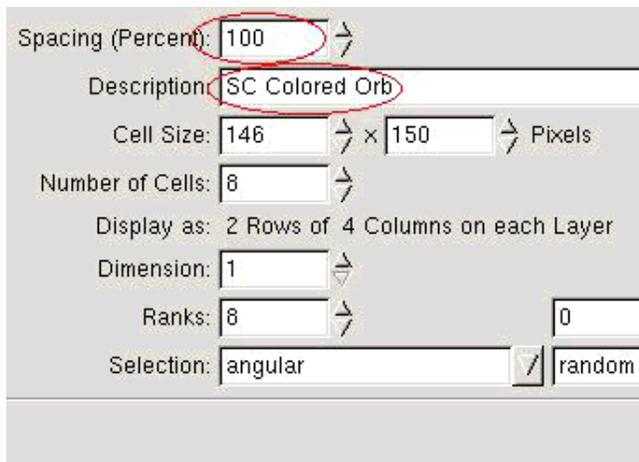


Ouvrez le fichier dans GIMP. Même si l'extension ".tub" n'est pas référencée explicitement dans les types de fichier, le format Paint Shop Pro ("PSP") est supporté.

Vous devez maintenant avoir une image contenant huit bulles colorées sur un fond transparent (capture réduite).

Sauvegardez l'image sous le nom "sc-colororb.gih": cette opération va réalisée la conversion presque automatiquement.





Entourées en rouge, les seules zones que vous aurez à modifier:

1. L'espacement: 150 pixels avec une taille de cellule de 146x150, on peut considérer qu'il sera de 100%
2. Le nom du pinceau: SC (les initiales de l'auteur - convention assez répandue) et un nom significatif

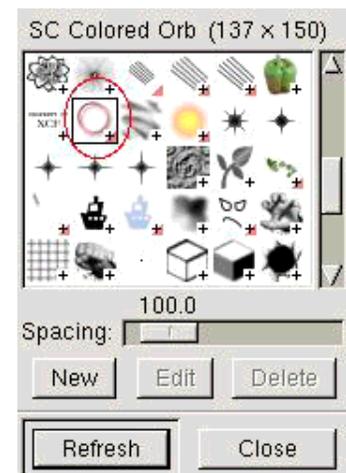
Remarquez que GIMP a rempli automatiquement le nombre de cellules (8) et la façon de les trouver dans l'image ("2 Rows of 4 Columns": 2 lignes sur 4 colonnes).

Le nombre de rangs et la sélection sont aussi convertis (8 rangs - sélection angulaire).

Validez ces options et copiez le fichier `sc-colororb.gih` dans le répertoire `~/gimp-1.2/brushes/`.

Dans le dialogue "Choix du pinceau", utilisez le bouton "rafraîchir" et votre nouveau pinceau est accessible.

Vous pouvez maintenant utiliser votre pinceau.



6. Conclusion

Voilà, vous savez presque tout des pinceaux. Mais à quoi cela peut-il servir?

Voici trois exemples:

- Convertir les caractères des fontes dingbats en pinceaux décoratifs (Jouer avec Dingbats et Gimp par Katja Socher)
- Retoucher des photos (Digital Hair Mania par Russell Brown)
- Dessiner le long d'un chemin (Stroking along path par Gautam N. Lad)

On peut aussi créer des pinceaux pour détourer les photos, tramer des portions d'image et probablement plein d'autres utilisations.

Maintenant, à vos pinceaux!

Références / Liens

Note: Les tutoriaux sur [mmmmaybe.gimp.org](http://mmmaybe.gimp.org) changeront d'URL lors du redesign du site www.gimp.org: [mmmmaybe.gimp.org](http://mmmaybe.gimp.org) deviendra www.gimp.org.

- GIMP User Manuel - Creating A New Brush (Karin Kylander - Olof S. Kylander) <http://manual.gimp.org/manual/GUM/brush2.html>
- Custom Brushes Tutorial (Gautam N. Lad) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Custom_Brushes/
- Image Pipes (Adrian Likins) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Image_Pipes/
- Image Pipes 2 (Sam Jones) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Image_Pipes2/
- Graphics Software, le site de Sue Chastain qui m'a autorisé à utiliser ses bulles colorées

<p>Site Web maintenu par l'équipe d'édition LinuxFocus © Eric Lamarque "some rights reserved" see linuxfocus.org/license/ http://www.LinuxFocus.org</p>	<p>Translation information: fr --> -- : Eric Lamarque <eric_lamarque@ yahoo.fr></p>
--	---