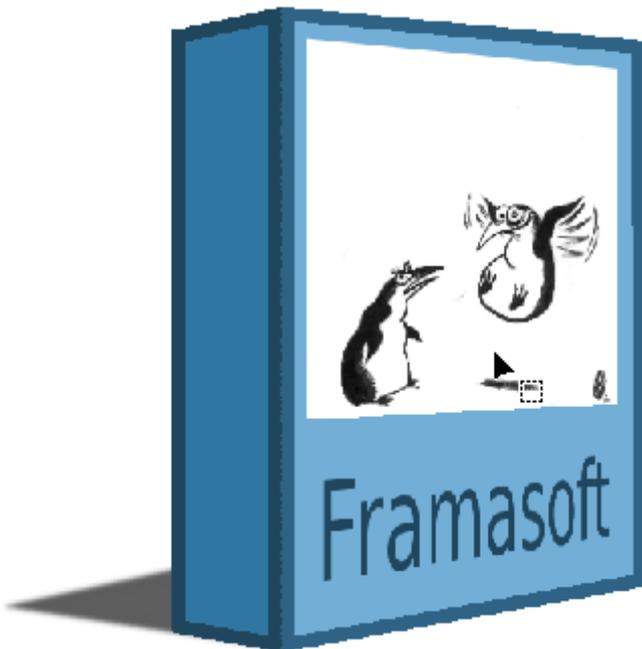


Dans la série
Les tutoriels libres
présentés par le site FRAMASOFT



Créez une fausse boîte de logiciel avec Gimp

Logiciel:	Gimp
Auteur(s):	Spencer Kimball & Peter Mattis
Plateforme(s):	Linux, Windows
Version:	2.2
Licence:	GPL
Site:	http://www.gimp.org

Par **HeadWar** 02/10/05

Ajouts et modifications 11/10/05 par Fun Sun (jean-marc juin)



Publié sous licence Creative Commons BY-SA

Paternité (BY) - Partage des Conditions Initiales à l'Identique (SA)

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.fr>

Framasoft

« Partir de Windows pour découvrir le libre... »

<http://www.framasoft.net>

1) Table des matières

1)Table des matières.....	2
2)Étape 1 : Créer la tranche de la boîte.....	3
3)Étape 2 : Créer la face de la boîte.....	6
4)Étape 3 : Créer des bordures.....	7
5)Étape 4 : Créer des bordures (suite).....	8
6)Étape 5 : Ajouter une texture.....	9
7)Étape 6 : Ajouter un texte.....	11
8)Étape 7 : Ajouter une ombre.....	13
9)Et voilà ! ;-)......	15
10)Autre proposition : créer une boîte avec Gfig.....	16
10.1)Configuration de Gfig.....	16
10.2)Création de la boîte (1) : la face.....	17
10.3)Création de la boîte (2) : le dos.....	18
10.4)Décoration de la boîte.....	20
10.4.1)Sélection des couleurs.....	20
10.4.2)Remplissage avec les couleurs choisies.....	22
10.5)Création de l'ombre.....	23
10.6)Finitions de la décoration	25
11)Et voilà ;-)......	29
12)Une dernière astuce !	30

2) Étape 1 : Créer la tranche de la boîte

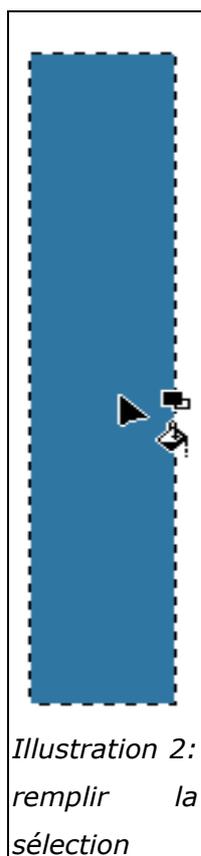
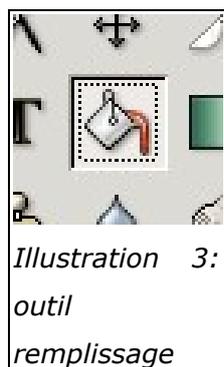
Créez un nouveau *document* (*Fichier>Nouveau*).

Créez un nouveau *calque* (*Calque>Nouveau calque transparent*).

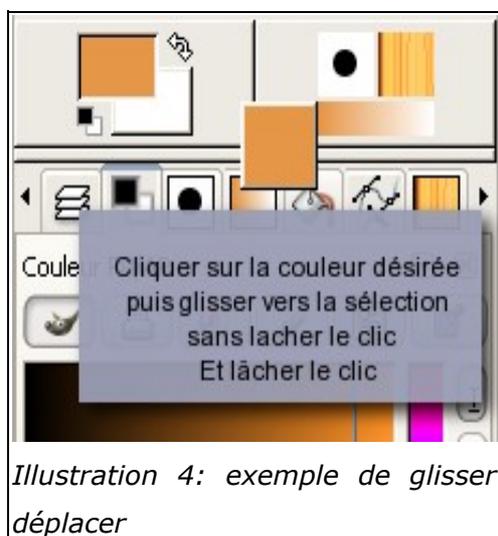
À l'aide de l'outil *sélection* créez un rectangle vertical.



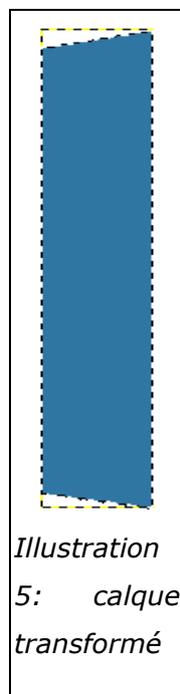
À l'aide de l'outil *remplissage*, colorez ce rectangle dans la couleur de votre choix.



Ou glissez la couleur vers la sélection à partir des couleurs premier plan et arrière plan



Choisissez l'outil *transformation du calque*, et cliquez sur votre rectangle. Aux 4 coins apparaissent des poignées, déplacez les jusqu'à obtenir l'effet de la figure ci-dessous.



Enfin, cliquez sur *ajouter un nouveau calque* pour transformer la sélection flottante en calque.

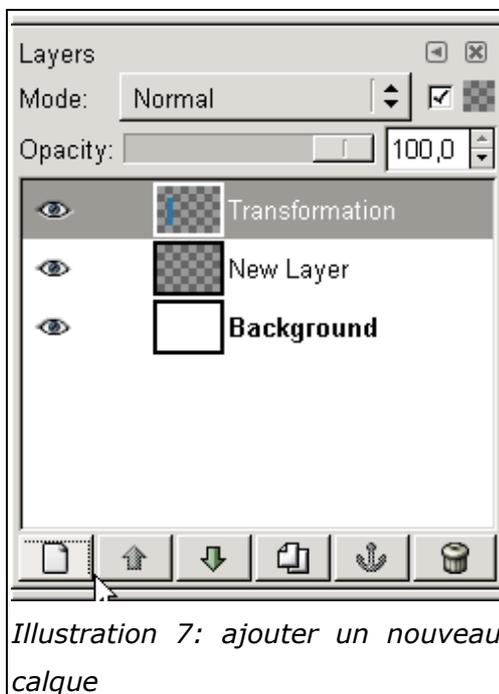


Illustration 7: ajouter un nouveau calque

3) Étape 2 : Créer la face de la boîte

De la même façon, créez sur un nouveau calque un rectangle d'une couleur plus claire (pour la face avant) que vous déformerez jusqu'à obtenir l'effet ci-dessous.

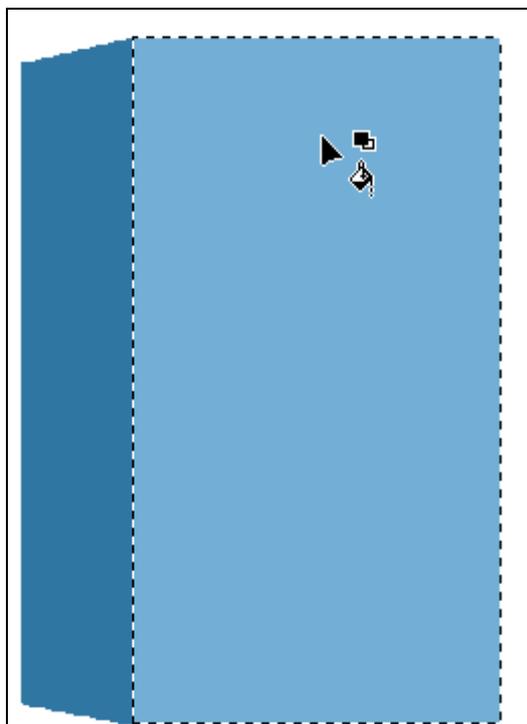


Illustration 8: création de la face avant

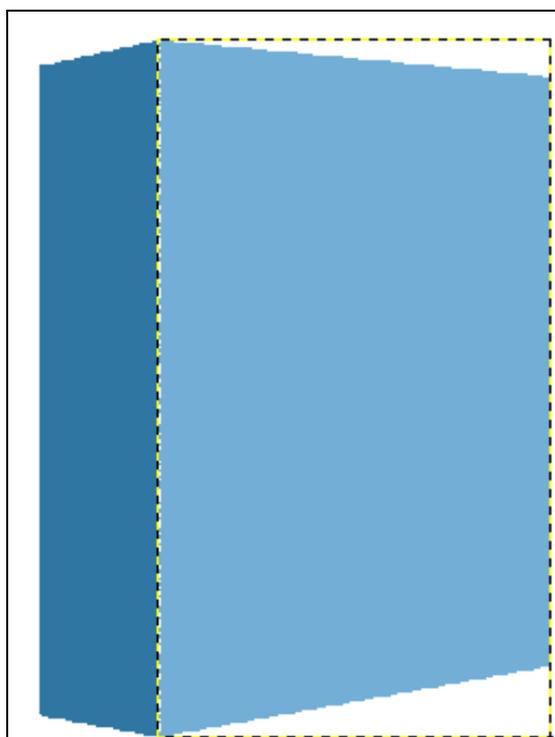


Illustration 9: transformation du calque

4) Étape 3 : Créer des bordures

Nous allons maintenant créer un cadre à notre boîte.

Restez sur le même calque, et choisissez *Calques>Transparence>Alpha vers sélection*. Cela sélectionne la partie non transparente de votre calque, i.e. le dessin.

Choisissez *Sélection>Réduire* et entrez une valeur de *10 pixels*.

Choisissez *Sélection>Inverser* pour n'avoir que la partie extérieure.

Utilisez le pot de peinture pour colorer la sélection avec une couleur plus sombre que le bord de la boîte.

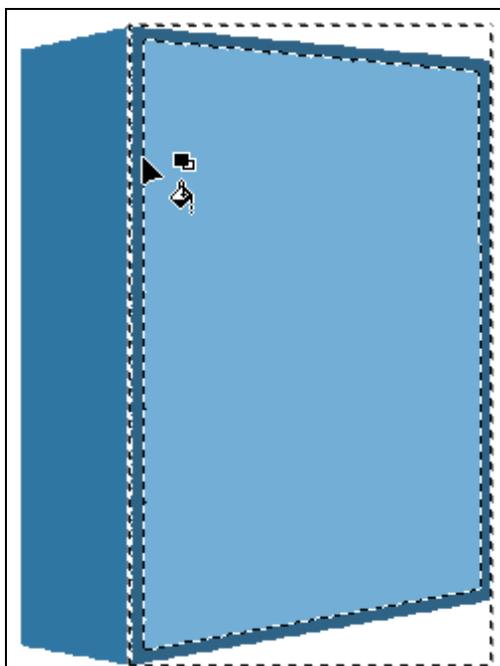


Illustration 10: remplir la sélection d'une couleur différente

5) Étape 4 : Créer des bordures (suite)

Sélectionnez le premier calque (ou se trouve la tranche de la boîte) et de la même façon, faites une bordure très sombre (toujours dans la même nuance).

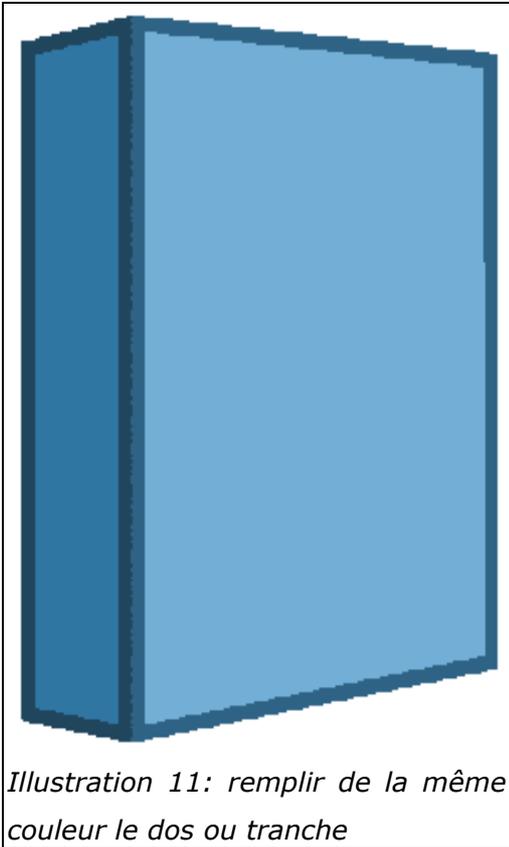
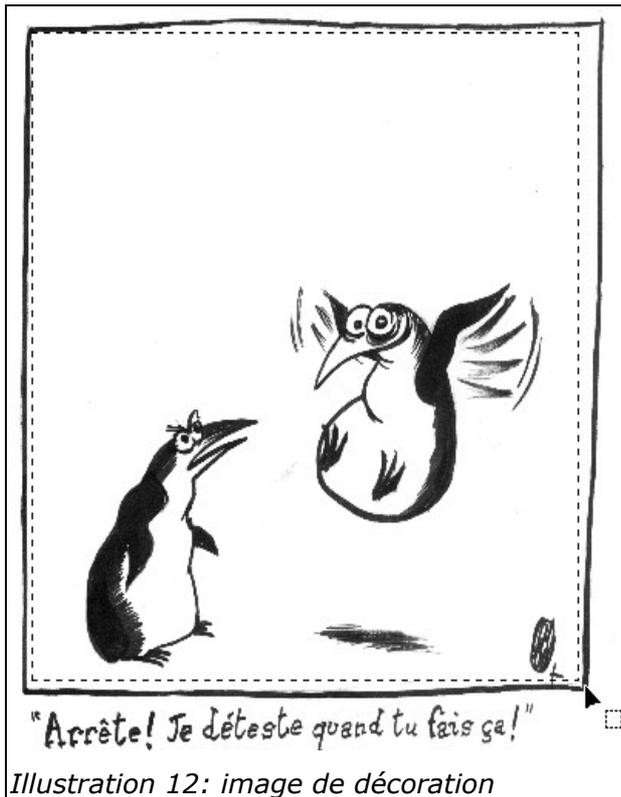


Illustration 11: remplir de la même couleur le dos ou tranche

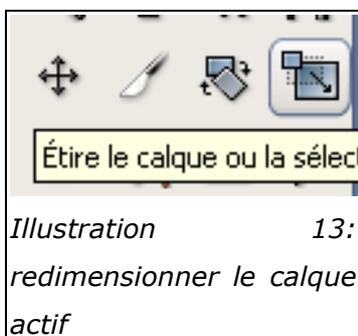
6) Étape 5 : Ajouter une texture

Nous allons plaquer une « texture » sur la face avant. On peut (et on doit) de la même façon appliquer des images sur la tranche.

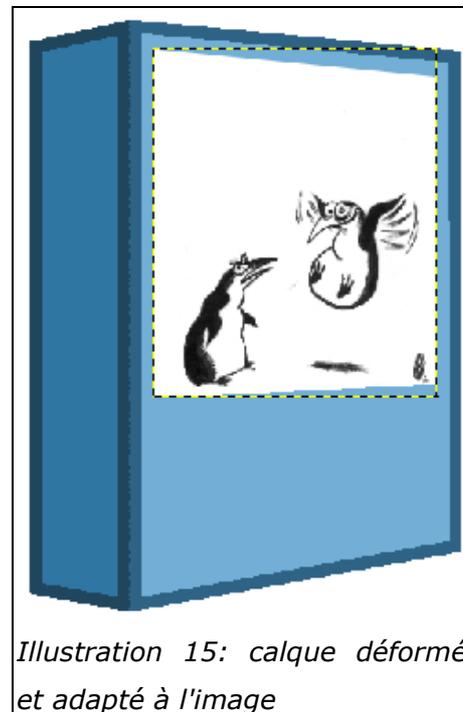
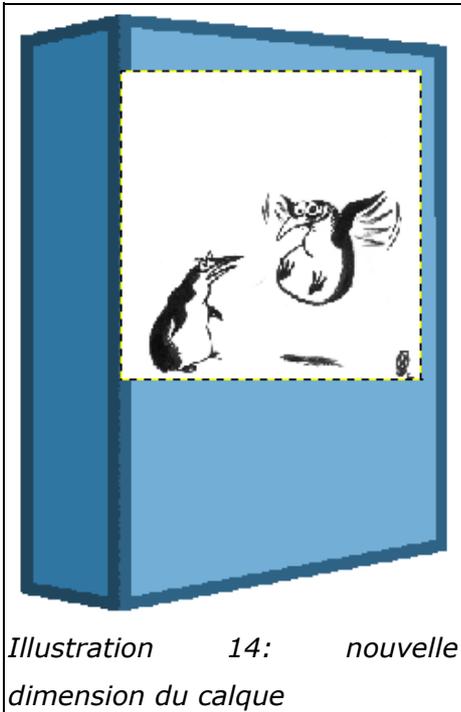
Ouvrez l'image que vous voulez plaquer (ici, une illustration de L.L. De Mars) découpez la partie à décalquer, et faites un copier/coller sur notre image. Un nouveau calque est créé.



Utilisez l'outil *Redimensionner* pour mettre votre image à peu près à l'échelle souhaitée.



En utilisant à nouveau l'outil *déformation de calque*, déformez l'image en tenant compte de la perspective, jusqu'à obtenir un résultat du type de celui ci contre.



7) Étape 6 : Ajouter un texte

Nous allons maintenant ajouter du texte. Utilisez l'outil *Texte* et entrez un mot ou une phrase, sans tenir compte de l'aspect que cela revêt à l'écran. Ce texte est créé par défaut dans un nouveau calque.



Illustration 17: Outil texte

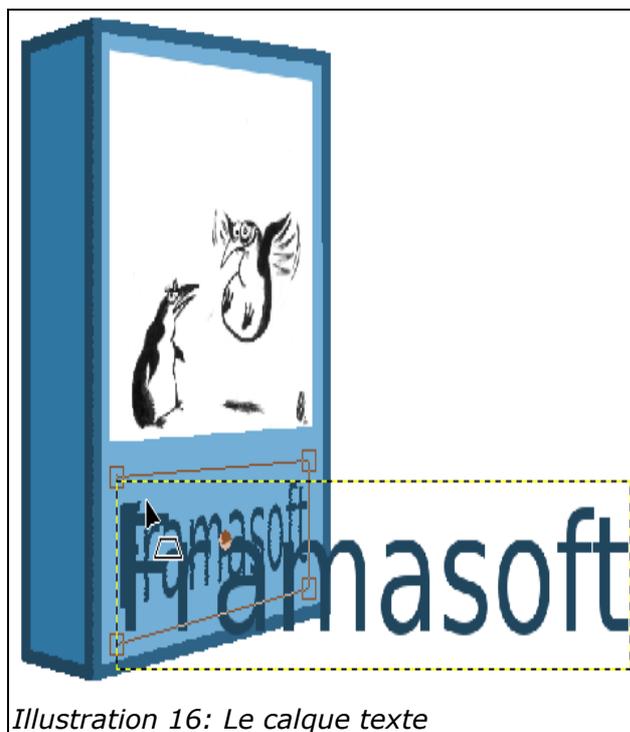


Illustration 16: Le calque texte

Utilisez l'outil *déformation de calque*, et corrigez la perspective en vous aidant des lignes de sélection qui doivent pointer vers les points de fuite.

On peut aisément obtenir un résultat tel que ci-dessous. Répétez l'opération pour tous vos texte, notamment sur la tranche de la boîte.



Illustration 18: texte adapté aux points de fuite

8) Étape 7 : Ajouter une ombre

Occupons nous maintenant de l'ombre :

Créez un nouveau calque, faites une sélection rectangulaire quelconque et remplissez-la de gris pas trop sombre (outil *remplissage*).

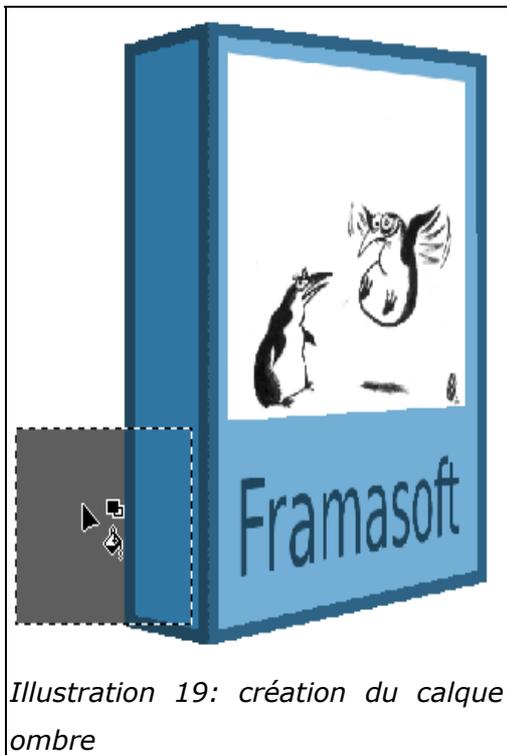


Illustration 19: création du calque ombre

Déformez ce calque à l'aide de l'outil *déformation de calque*. À nouveau, suivez les lignes de fuite.

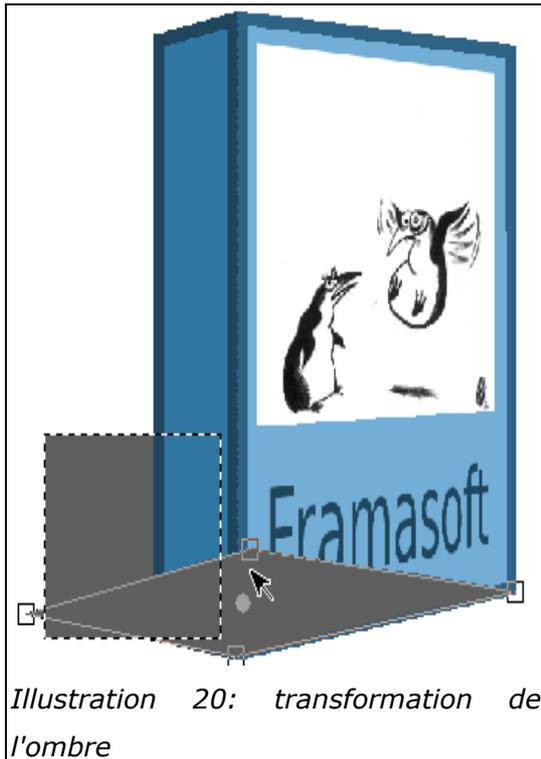


Illustration 20: transformation de l'ombre

Ceci fait, allez dans le menu *Filtres>Flou>Flou Gaussien*, et appliquez un filtre d'environ 8 pixels à ce calque gris. Ceci afin d'adoucir l'ombre portée.

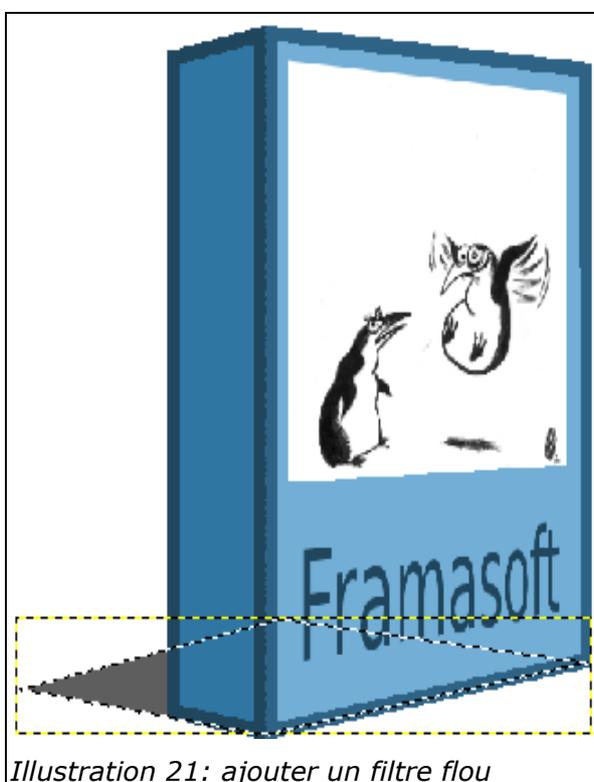


Illustration 21: ajouter un filtre flou

*

9) Et voilà ! ;-)

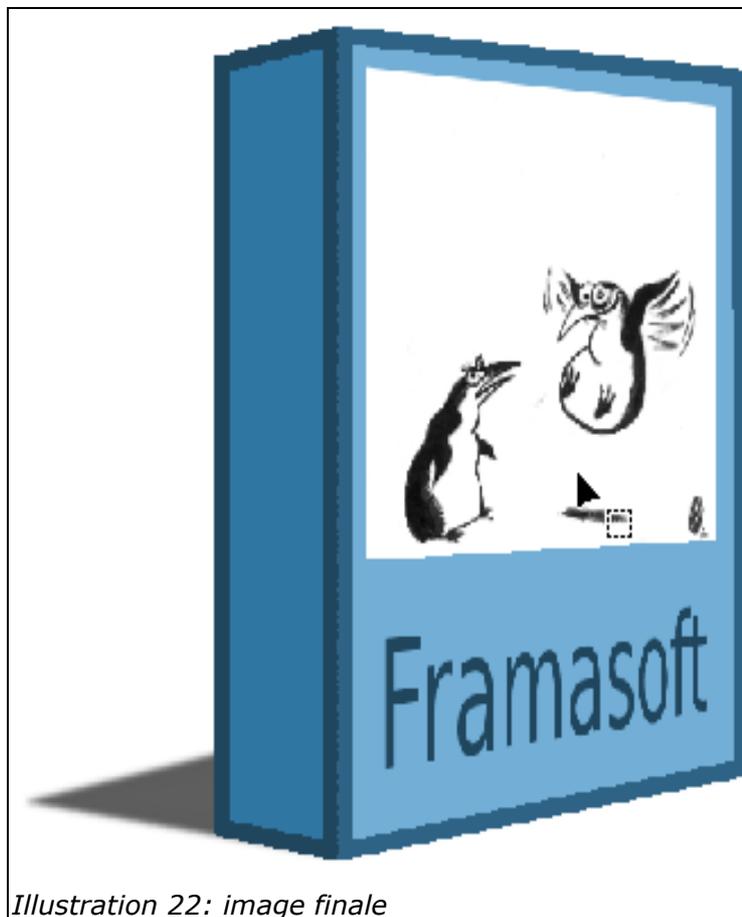


Illustration 22: image finale

10) Autre proposition : créer une boîte avec *Gfig*.

Nous allons créer la boîte en nous aidant de l'outil de création de figures géométriques *Gfig*.

Commencez par créer un nouveau fichier de 500 pixels de côté, arrière plan blanc. Puis lancez *Gfig* : *Filtres>Rendu>Figures géométriques(Gfig)*.

10.1) Configuration de *Gfig*

Lorsque la fenêtre est activée, cochez les cases *Afficher la grille* et *Accrocher à la grille*. Le grille nous servira de guide pour créer la boîte, l'option *Accrocher à la grille* nous assure une parfaite adhérence à la grille donc un trait aligné et droit par rapport à la grille, utile si vous ne savez pas tracer un trait droit avec la souris. En gros 99% des utilisateurs de souris.

Nous allons spécifier le type de la grille que nous voulons ainsi que son espacement. Allez dans le menu *Éditer* et sélectionnez *Grille*

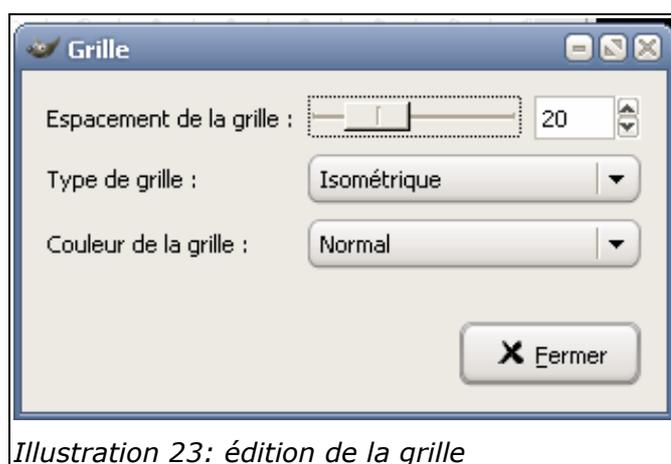


Illustration 23: édition de la grille

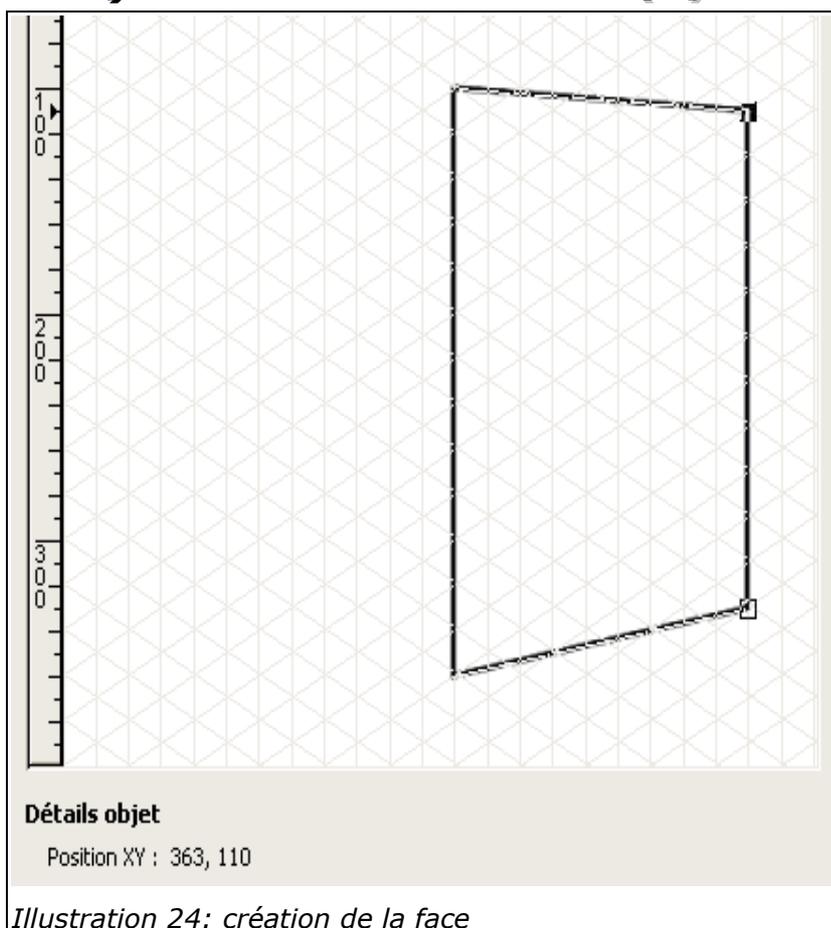
Nous choisissons un espacement de 20 ; il nous permettra de travailler plus

finement. Enfin nous choisissons comme type de grille, la grille isométrique ; idéale pour travailler des formes en pseudo 3d.

Maintenant nous allons déterminer le type du pinceau à utiliser ainsi que la couleur de remplissage du pinceau. Vous pouvez au choix soit laisser la couleur par défaut noir, soit prendre la couleur de la boîte. Cela ne change rien si ce n'est dans l'ordre des opérations secondaires, nous laissons la couleur par défaut pour ce tutoriel. Cliquez sur parcourir et choisissez un pinceau rond de 3 pixels d'épaisseur : *circle (03) (3x3)*

La configuration est terminée.

10.2) Création de la boîte (1) : la face



J'ai commencé par créer la face en partant du haut et à droite. *Gfig* nous

donne très exactement les coordonnées avec les **détails objet**, la *position xy* du premier point est à *363px* en largeur et *110px* en hauteur (observez la petite flèche dans la règle à gauche).

- Voici les coordonnées pour le premier trait, celui à droite : début *363x110*, fin *363x330*
- Le second trait, celui du bas, commence évidemment par les coordonnées du premier trait : début *363x330* fin *207x260*.
- Le troisième, celui de gauche, commence par les coordonnées du dernier point du trait : début *207x360* fin *207x100*.
- Quant au quatrième, il suffit de rejoindre les deux extrémités du haut !

Vous aurez certainement remarqué que le dessin est automatiquement actualisé sur un calque transparent *gfig*. Nous y reviendrons tout à l'heure.

Nous venons de créer la face. Si le résultat vous satisfait et que vous souhaitez le garder par la suite ; pensez à enregistrer votre création. Allez dans le menu *Fichier* de *Gfig* puis *Enregistrer* ; laissez l'emplacement par défaut *gfig* qui correspond à un des sous-dossiers de votre dossier personnel *Gimp*. Donnez un nom, par exemple : *Boîte_log_face* sans donner d'extensions au nom du fichier.

Fermez *Gfig*. Renommez votre calque *gfig* en *face* dans la fenêtre des calques (cliquez deux fois sur le mot pour le sélectionner).

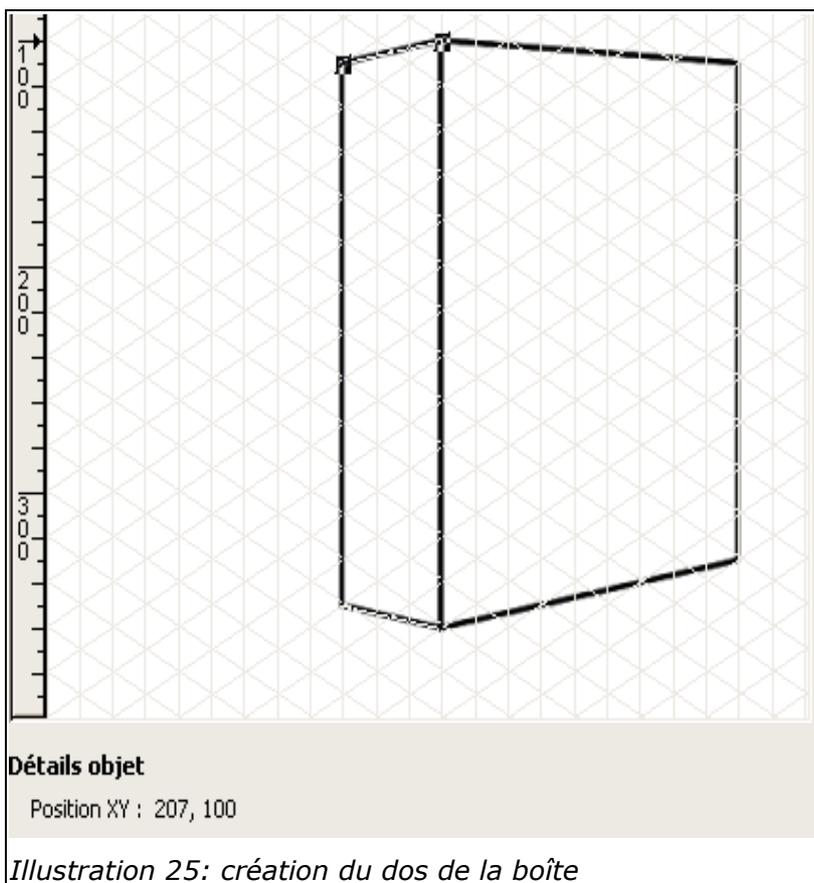
10.3) Création de la boîte (2) : le dos

Attention ! Pensez à sélectionner à nouveau le calque *Arrière plan* lorsque vous réactiverez *Gfig*, cela le forcera à créer un nouveau calque. Si vous laissez votre calque *Gfig* sélectionné, ce dernier, même renommé, sera automatiquement écrasé ! Ce que nous ne voulons pas !

Pour réactiver *Gfig*, nous passons par *Filtres>Réafficher* « *Figures Géométriques (Gfig)* ». Cette option se trouve tout en haut du menu *Filtres*. Les options *Répéter* et *Réafficher* sont bien utiles soit pour réafficher le dernier plugin en cours d'utilisation comme nous le faisons ici, soit pour répéter un effet utilisé avec les paramètres enregistrés sans que nous ayons besoin de tout recommencer !

Attention ! (2) *Gfig* ne garde pas en mémoire la configuration de la grille et du pinceau. Il faut retourner au menu *Éditer*, à espacement choisir *20* et à type de grille, choisir *isométrique*. Enfin choisir le pinceau *circle (03)* (*3x3*).

Vous noterez que vous voyez en transparence l'ancien dessin. Il va nous servir de base pour construire le dos de la boîte.



Pour créer le dos de la boîte, nous utilisons la même procédure.

- Nous partons du point en haut à droite dont les coordonnées respectives sont pour le début *207x100* et la fin *207x360*
- Puis nous créons le trait du bas : début *207x360* fin *155x350*
- puis nous remontons : début *155x350* fin *155x110*
- Et, enfin, nous joignons les deux extrémités gauche et droite.

Une fois le dessin obtenu satisfaisant, n'oubliez pas de l'enregistrer et de lui donner un nom, *Boîte_log_dos* par exemple. Ainsi nous pourrons réutiliser à l'infini ces modèles de boîte.

Fermez *Gfig*. Vous devriez avoir trois calques normalement :

- Arrière plan
- Face
- *Gfig*

Cliquez sur *gfig* pour le renommer en *dos*

10.4) Décoration de la boîte

L'étape suivante consiste à donner de la couleur à notre boîte. Nous commencerons par colorer le dos, plus sombre, puisque la face sera celle qui sera la mieux éclairée donc la plus claire.

10.4.1) Sélection des couleurs

Activez le calque *dos* dans le menu des calques. Puis sélectionnez le menu des sélections de couleurs. Nous allons faire d'une pierre deux coups, autrement dit profitons des couleurs d'arrière plan et d'avant plan pour gagner du temps !

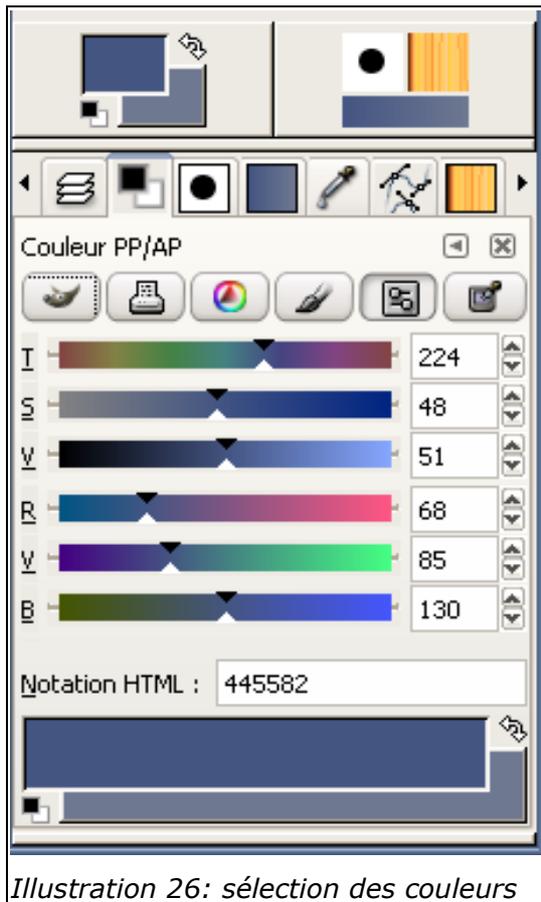


Illustration 26: sélection des couleurs

Astuce ! (si vous ne la connaissez pas déjà...) Un des atouts de *Gimp* est sa grande modularité. Nous pouvons choisir les fenêtres d'option que nous voulons dans la fenêtre de notre choix ! Pour ma part, j'ai agrandi la fenêtre d'accueil de *Gimp* et j'ai inséré les fenêtres de dialogue que j'utilise tout le temps. Pour cela il suffit de cliquer sur le nom de la fenêtre, ici *Couleur PP/AP* et de glisser la sélection là où vous le voulez et selon l'ordre que vous souhaitez. J'ai choisi : calques, couleurs, pinceaux, dégradés, option des outils, chemins, motifs, etc. Plutôt pratique ! Toutes ces fenêtres sont assemblées en une seule.

Afin de sélectionner alternativement les couleurs de premier et d'arrière plan, j'utilise la petite flèche blanche aller/retour :



Illustration 27: sélection couleur
Premier plan et Arrière plan

Pour la couleur du dos, j'ai choisi :

- un *rouge* à 68 (sur une échelle de valeur de 255 couleurs)
- un *vert* à 85 (sur une échelle de valeur de 255 couleurs)
- un *bleu* à 130 (sur une échelle de valeur de 255 couleurs)

Pour la couleur de la face

- Rouge : 110
- Vert : 120
- Bleu : 145

Il ne nous reste plus qu'à remplir de couleurs notre boîte.

10.4.2) Remplissage avec les couleurs choisies

Commençons par configurer correctement l'outil de remplissage. Allez dans le dialogue de ses options (ou cliquez deux fois de suite sur ce dernier pour activer la fenêtre d'options). Et réglez les options comme suit :

- *Type de remplissage*
 - Cochez *Remplissage avec la couleur de PP (Premier Plan)*
- *Région affectée*
 - Cochez *Remplir des couleurs similaires*
- *Recherche de couleurs similaires*
 - Cochez *Remplir les régions transparentes*

Une fois l'outil de Remplissage configuré. Il ne vous reste plus qu'à retourner au menu des calques. Activez le calque *dos* puis remplissez d'abord la région transparente du bleu foncé (couleur de Premier Plan), ensuite la région similaire restante, le cadre noir en cliquant dessus !

Pour remplir la face, n'oubliez pas de sélectionner le calque *face*, vous ferez de même avec deux options au choix :

- Soit vous retournez dans le menu des couleurs et vous invertissez la sélection avant Plan/arrière Plan des couleurs avec la flèche vue ci-dessus afin de faire passer la couleur plus claire à l'avant Plan.
- Soit vous retournez aux options de l'outil de remplissage sans toucher aux couleurs et à
 - *Type de remplissage*, vous choisissez
 - *Remplissage avec la couleur d'arrière Plan (AP)*

Faites selon votre bon plaisir !

Notre boîte commence à prendre forme :

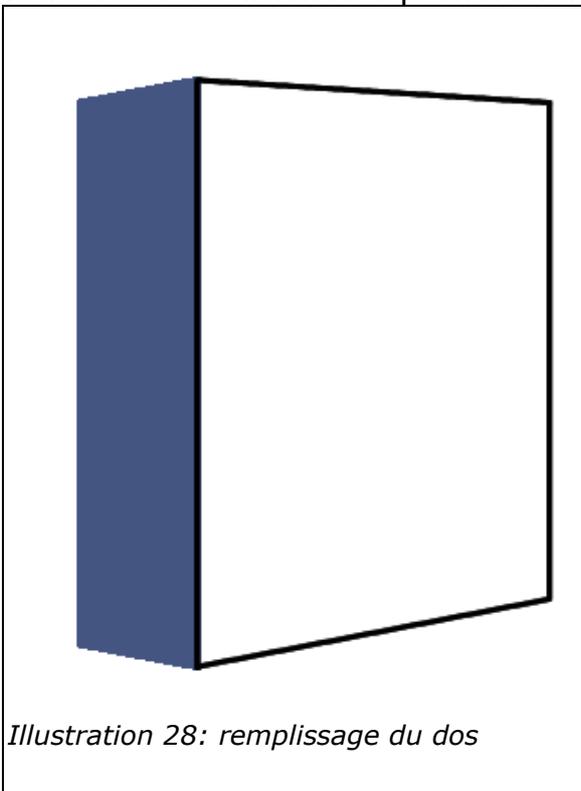


Illustration 28: remplissage du dos

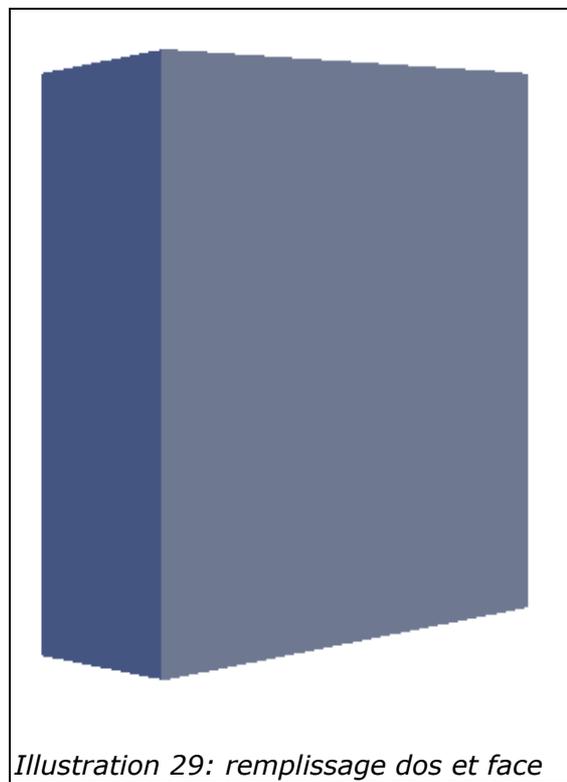


Illustration 29: remplissage dos et face

10.5) Création de l'ombre

L'avantage d'avoir créé deux calques, un pour la *face* et un pour le *dos* va être pleinement exploité dans la création de l'ombre.

Sélectionnez le calque *face* dans le menu des calques et dupliquez-le. Renommez *Copie de face* en *Ombre*. Le calque *Ombre* toujours sélectionné, clic

droit puis *Alpha vers sélection*. Toutes les transformations suivantes se focaliseront sur la sélection seule non pas sur la calque entier.

Commencez par remplir la sélection d'un gris plus ou moins foncé. Puis activez l'outil de *perspective*.



Illustration 30:
outil perspective
sélectionné

Pour créer l'ombre il suffit de rabattre les poignées du haut vers le bas et celles du bas de les aligner vers la ligne du fond de la boîte. À quelque chose près la forme devrait être plus ou moins parallèle aux traits rouges dessinés dans l'image ci-dessous.

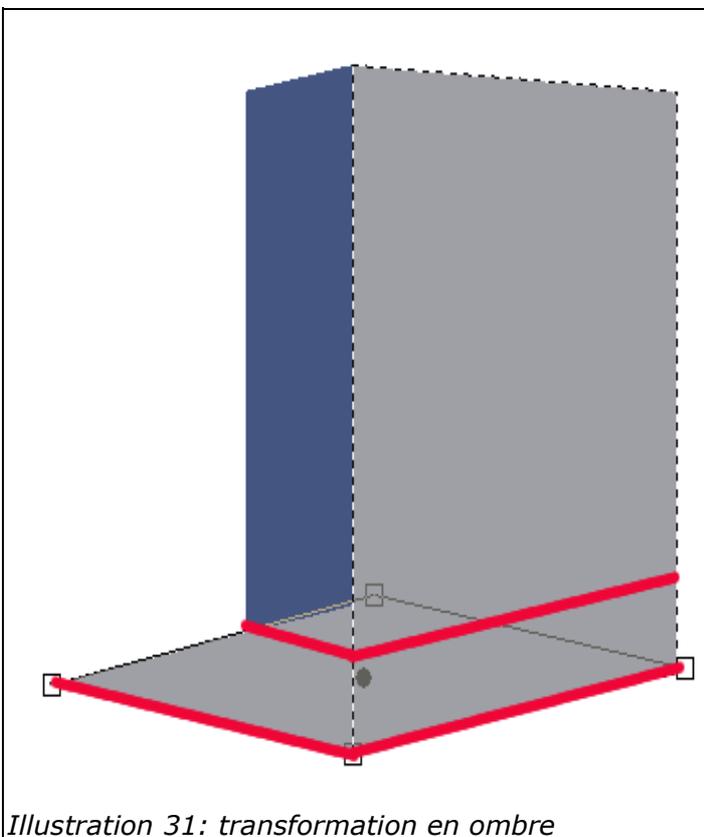
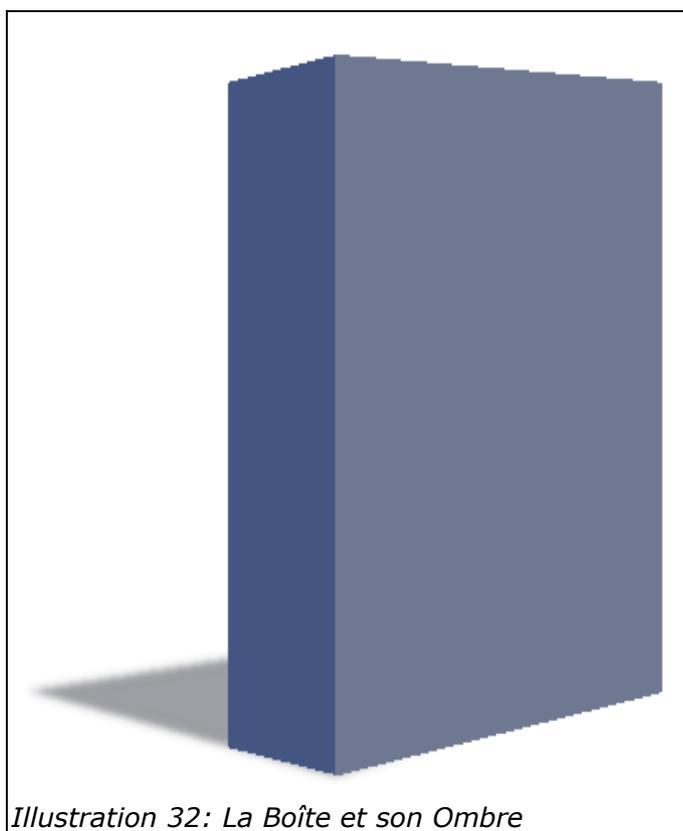
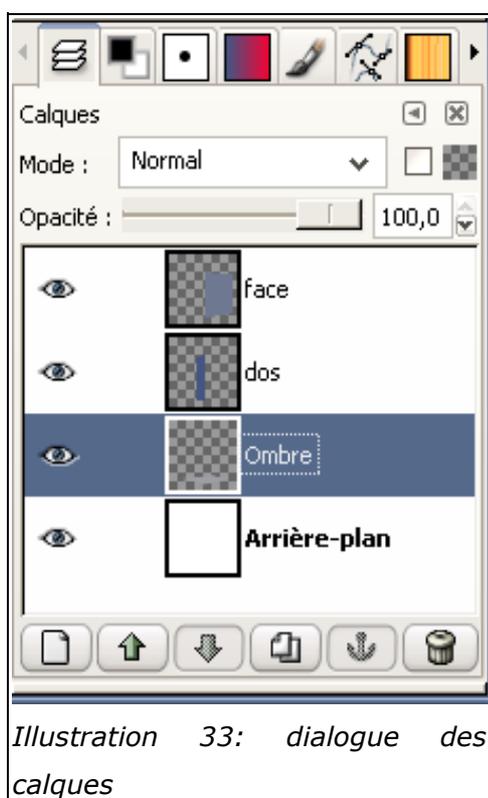


Illustration 31: transformation en ombre

Lorsque l'ajustement est terminé et à votre convenance, vous confirmez la transformation. Celle-ci devient un calque flottant. Il faut appuyer ou cliquer sur l'ancre pour ancrer la sélection flottante sur notre calque nommé *Ombre*.

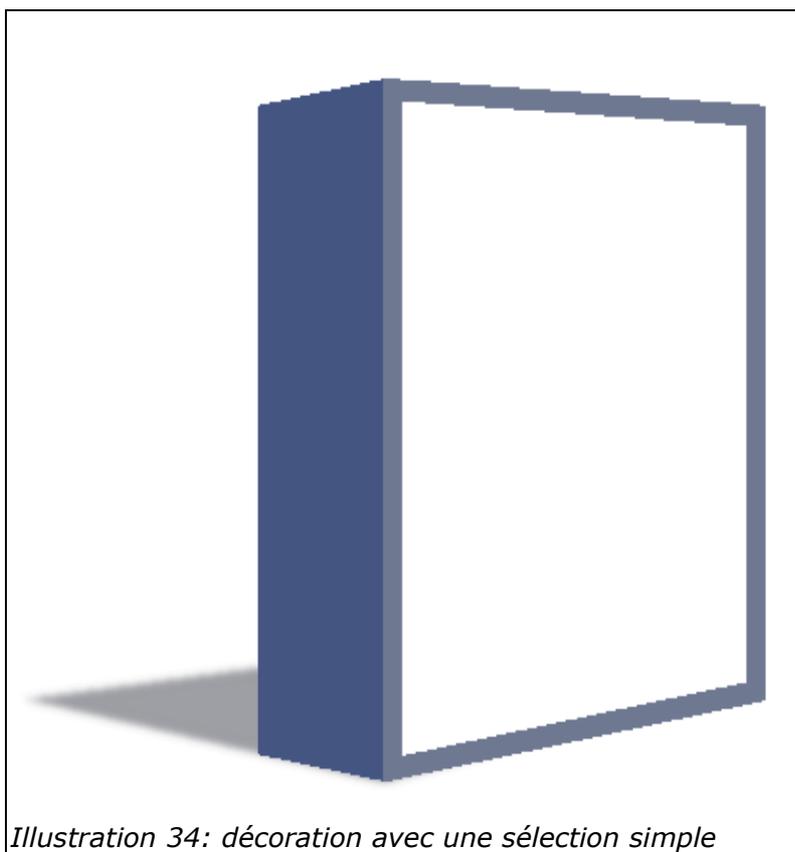
Dernier point, il faut rendre l'image légèrement floue. Pour cela, *Filtres>Flou>Flou Gaussien* (laissez les valeurs par défauts IRR et 5px). Pensez aussi à abaisser votre calque afin qu'il vienne après les calques *dos* et *face*. Notre boîte commence à avoir de l'allure !



Il ne nous reste plus qu'à figoler la décoration de notre Boîte !

10.6) Finitions de la décoration

Il existe plusieurs solutions pour décorer à notre goût la boîte. La première consiste à sélectionner successivement les calques *face* et *dos* puis clic droit *Alpha vers sélection* puis dans le menu *Sélection > Réduire* et mettre comme valeur 10 pixels. Puis remplir la sélection de blanc. Et désactiver la sélection.



Il se peut que vous souhaitiez obtenir quelque chose de plus complexe. Pour garder les bonnes proportions, nous répétons la même opération que celle vue ci-dessus : *Sélection du calque > Alpha vers sélection > Sélection > Réduire*.

L'idée consiste à utiliser l'outil *Chemins* qui nous permettra de re-dessiner entièrement la sélection si nous le voulons. Pour cela, menu *Sélection > Vers chemin*. Notre sélection est devenu un chemin. Vous pouvez désactiver la sélection. Ouvrez le dialogue des *Chemins* et activer le chemin enregistré comme on active n'importe quel calque.

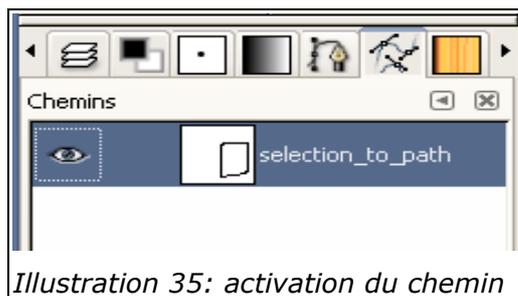


Illustration 35: activation du chemin

Maintenant activez l'outil *Chemins*, ouvrez les options de l'outil *Chemins* (2 clics devraient suffire). Puis configurez-le comme suit :

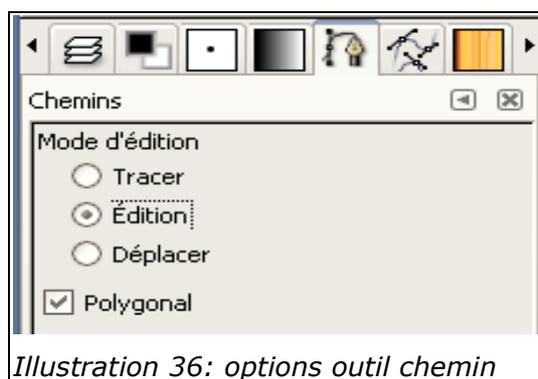


Illustration 36: options outil chemin

-Passer en mode *Édition* puis cocher la case *Polygonal* ; nous nous assurons que le tracé du chemin sera régulier et droit. Il suffit de cliquer sur le chemin de votre calque ; plusieurs points devraient apparaître. En cliquant sur eux, vous modifiez le trait. En cliquant sur la ligne du chemin vous ajoutez un nouveau point. Avec un peu de travail, vous obtiendrez des résultats plutôt convaincants et certainement mieux que le mien ;-)

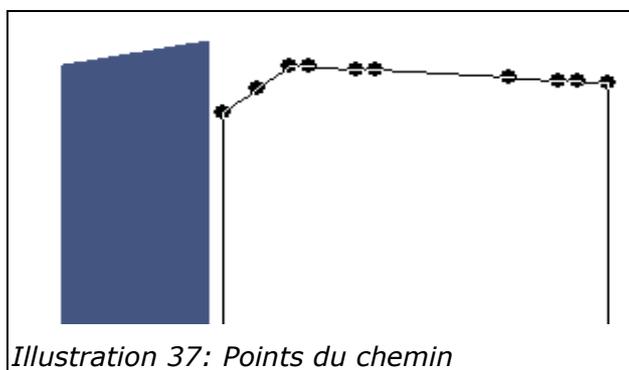


Illustration 37: Points du chemin

Une fois les transformations effectuées, transformez votre chemin en sélection

à nouveau grâce à l'option *Créer une sélection depuis un chemin* (juste en-dessous de *Polygonal*). Puis désactivez le chemin du dialogue *Chemins*. Pour la suite vous connaissez la procédure de remplissage d'une sélection.

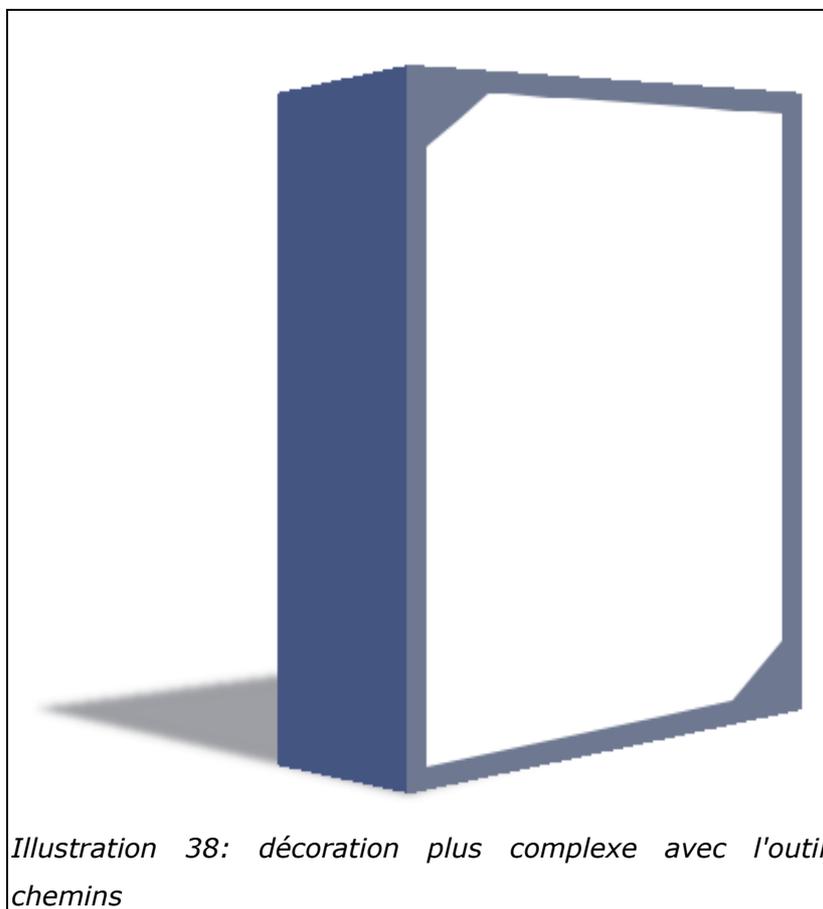


Illustration 38: décoration plus complexe avec l'outil chemins

Pour ajouter un texte et/ou un dessin, une image ; reportez-vous à la première partie expliquée par Headwar. Pour mettre en scène l'objet, il suffit de créer un dégradé à l'arrière plan ou plus complexe si vous maîtrisez l'art graphique !

11) Et voilà ;-)



12) Une dernière astuce !

Êtes-vous comme moi ? Vous n'avez pas de logiciel ou de solutions logicielles à vendre ; à quoi pourrait donc bien servir cette boîte ? Amusons-nous avec les propriétés des trapèzes et créons une illusion d'optique ! Pour cela aplatissez tous les calques sauf celui de l'ombre (que vous effacerez) et l'arrière plan (que vous garderez). Dupliquez la boîte, ajoutez une ombre portée très légère (*Script fu > Ombre portée*) sur chaque boîte. Puis disposez les boîtes l'une à côté de l'autre. La boîte de gauche est-elle plus petite que celle de droite ? Vrai ou faux ?

