



DESSINER DES FORMES AVEC L'OUTIL BEZIER

Par *Toussaint Frédéric*

Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

Ce didacticiel va vous apprendre à créer des formes géométriques avec l'outil bézier, il ne vous expliquera pas comment fonctionne l'outil Bézier (pour cela il vaut mieux consulter le [didacticiel sur l'outil bézier](#)). Cet outil peut être utilisé de différentes façon.: le plus souvent pour détourer des formes dans une image ou bien pour des créer des formes possédant des courbes douces et agréables. Dans ce didacticiel vous allez découvrir qu'il est possible de l'utiliser afin de créer des formes géométriques simples. Ce didacticiel est traduit et adapté à partir du didacticiel de [tigert](#)



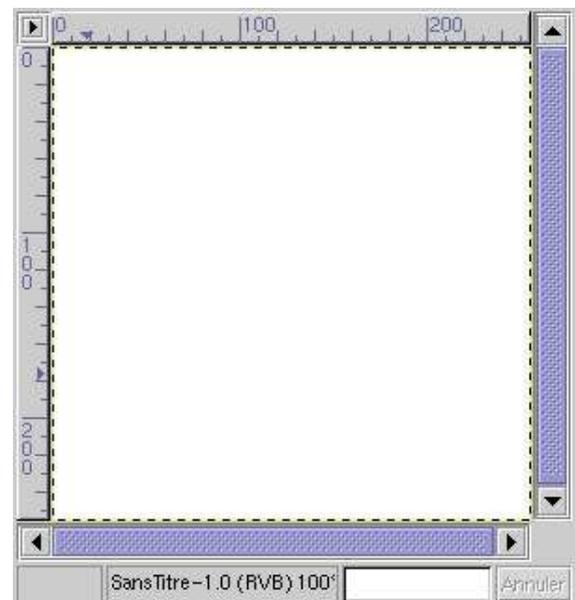
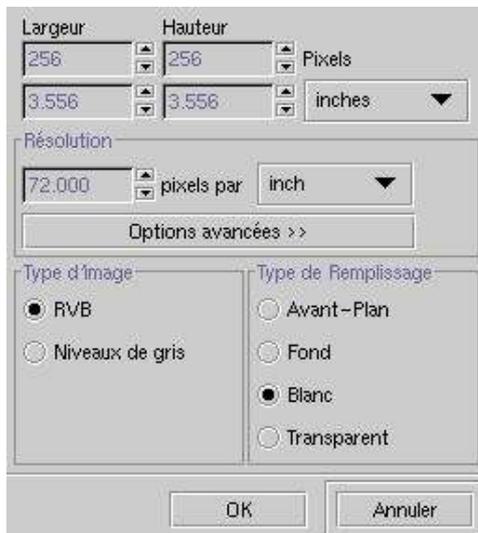
Sommaire

Page suivante ↻



Étape 1 :

Tout d'abord il vous faut créer une nouvelle image, une taille de **256 X256 pixels** en mode **RGB** sera parfait pour notre exemple. Le fond de l'image devra être blanc. Vous pouvez déjà ouvrir la boîte de dialogue des *layers and channels* (calques) par le menu (clic bouton droit sur l'image) *dialogues* ->Calques et canaux





Etape 2 :

Il vous faut maintenant créer un nouveau calque (layer) **transparent** que vous allez nommer **gauche**. Ainsi pourrez-vous facilement retrouver vos calques par la suite. Avant de commencer vous devez être certain d'avoir **sélectionné** le calque nommé gauche. Pour le vérifier vous devez le voir actif dans la boîte de dialogue des calques. Si ce n'est pas le cas vous n'avez qu'à cliquer sur son nom dans la boîte de dialogue pour le rendre actif.

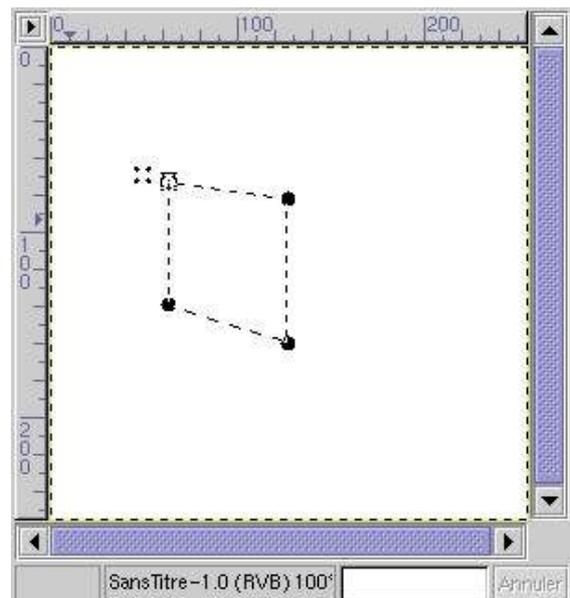




Etape 3 :

Sélectionnez l'outil de sélection **bézier**  et prenez l'onglet des **chemins** (Paths) dans la boîte des calques. Là vous pouvez créer un nouveau tracé en cliquant sur l'icône, double cliquez sur le nom du tracé pour le renommer par **Gauche**.

Vous pouvez commencer à faire vos points sur votre image. Pensez à la perspective, cela n'est pas évident au début mais on apprend avec la pratique. Vous pouvez facilement ajuster vos points afin de bien régler votre perspective.



Quand vous êtes satisfait de votre travail, vous pouvez transformer votre tracé en sélection soit en cliquant au milieu du tracé, soit cliquant sur l'icône .



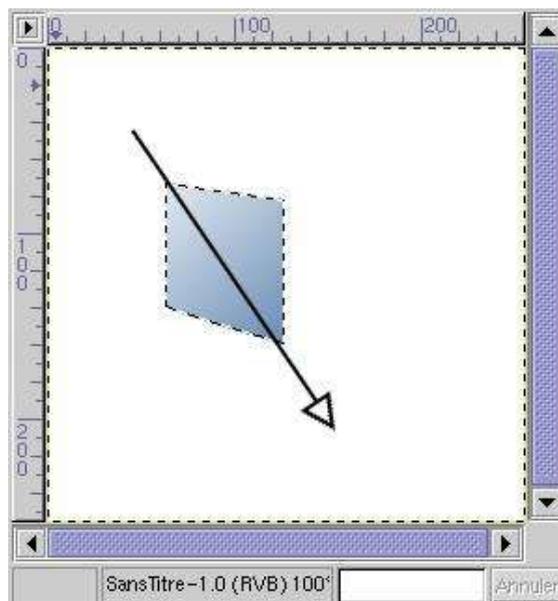
Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

Etape 4 :

Maintenant que notre tracé est fait nous devons remplir la zone sélectionnée par un dégradé de couleur. Pour cela il faut choisir le **blanc** comme couleur d'avant plan (foreground) et un **bleu** pour la couleur d'arrière plan (background).



Sélectionnez l'outil **dégradé**  et en partant du coin supérieur gauche faites glisser la souris vers le coin inférieur droit en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous devriez avoir maintenant une face colorée par un dégradé bleu. Il faut aussi que le côté le plus clair soit proche de la source fictive de lumière (Dans cet exemple la lumière provient du coin supérieur gauche).



◀ Page précédente

Sommaire

Page suivante ▶



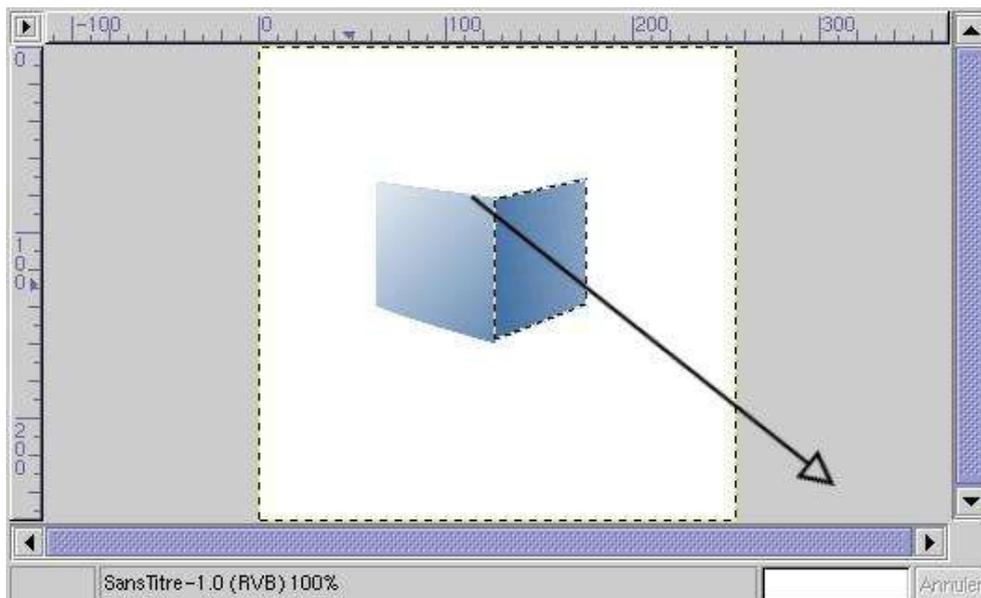
Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

Etape 5 :

Continuons à faire la face **Droite** de notre cube, pour cela vous devez recréer un nouveau calque en resélectionnant l'onglet des calques et le nommer **Droite**, n'oubliez pas de le **sélectionner**. Retournez dans l'onglet des **chemins** et créez un nouveau **tracé** que vous nommerez Droite. Le fait d'utiliser un tracé par face peut paraître assez long mais cela vous permettra par la suite de revenir sur un de vos tracés si celui-ci

n'est pas correct (problème d'ajustement des faces du cube par exemple). Reprenez l'outil **Bézier**  et créez votre face Droite, prenez garde à réussir l'ajustement des faces car cela vous évitera d'y revenir

ultérieurement. Le tracé terminé, transformez-le en sélection puis reprenez votre outil **dégradé** , vous remarquerez que vous pouvez agrandir le cadre de l'image afin de commencer ou de terminer votre dégradé en dehors de l'image.



◀ Page précédente

Sommaire

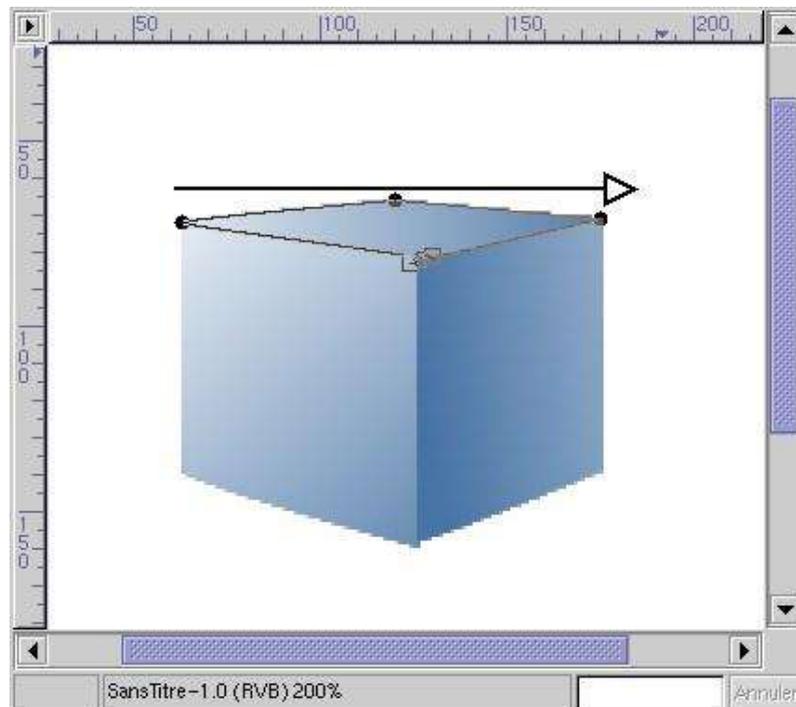
Page suivante ▶



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

É t a p e 6 :

Finissons notre cube par la face supérieure, comme pour l'étape précédente il vous faudra créer un nouveau **calque** et un nouveau **tracé** qui auront pour nom **Haut**. Pour réussir votre tracé vous pouvez effectuer un **zoom** sur l'image par la touche + (=) du clavier (pas du clavier numérique), pour revenir en arrière c'est la touche - (6). La partie supérieure doit être légèrement plus claire, pour cela vous pouvez éventuellement modifier la couleur du bleu ou bien finir votre tracé au-delà de l'image.



⊕ Page précédente

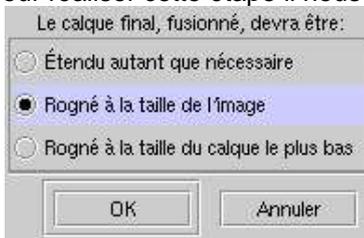
Sommaire

Page suivante ⊖



Étape 7 :

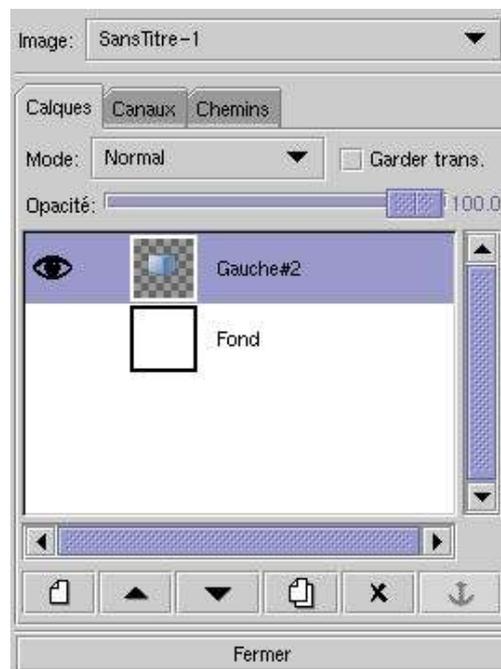
Votre travail est presque terminé et déjà vous pouvez enregistrer votre oeuvre, le format du Gimp c'est le **xcf** car ce format permet de conserver les différents calques, les différentes couches d'une image ainsi que vos différents tracés. Nous allons maintenant réaliser l'ombre portée pour donner un effet de suspension au cube. Pour réaliser cette étape il nous faut d'abord assembler les 3 faces du cube sur une seule et unique



couche.

Dans la boîte des *calques*, cliquez sur l'**oeil** afin de masquer le fond de l'image.

Sélectionnez dans le *menu de l'image* (par clic du bouton droit sur l'image) le menu **calques** (layers) → **Fusionner les calques visibles** (Notez les options de la fusion comme le montre l'image ci-dessus). Si tout c'est bien passé vous devriez avoir quelque chose comme ceci :



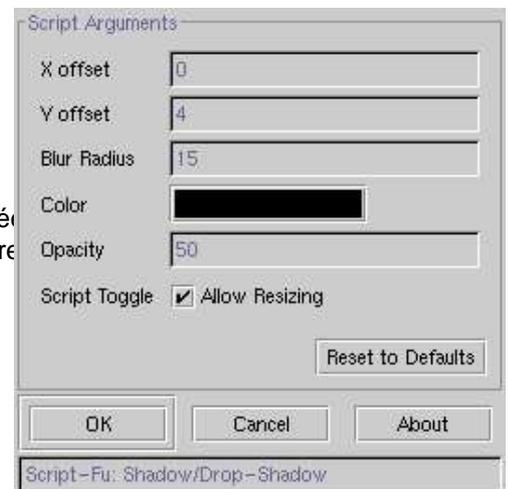


Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

É t a p e 8 :

Pour créer l'ombre portée il vous d'abord sélectionner le calque contenant le cube. Nous allons utiliser un script-fu pour réaliser l'ombre afin de nous dispenser un certain nombre d'étapes supplémentaires.

Dans le menu de l'image, sélectionnez le menu script-fu->ombre portée (drop-shadow) et sélectionnez les paramètres comme indiqué ci-contre



◀ Page précédente

Sommaire

Page suivante ▶

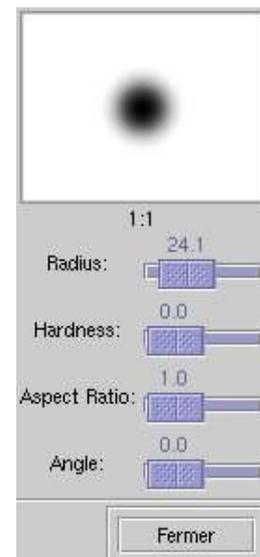
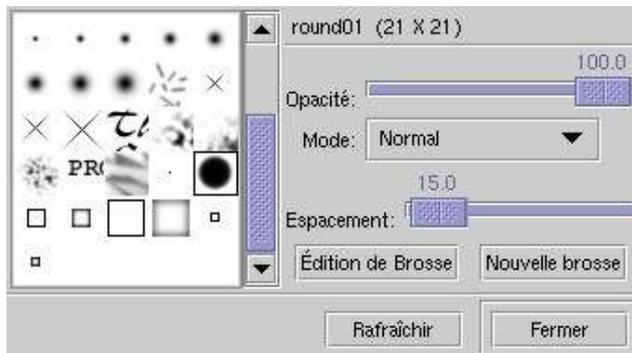


Étape 9 :

Vous remarquerez que l'ombre apparaît sur les bords de cube et cela fausse donc l'effet recherché, il nous faut gommer les bords.

Il faut d'abord ouvrir la boîte de dialogue des brosses par le menu *fichier* → *dialogues* → *Brosses...* et sélectionner la **brosse éditable**

Entrez les valeurs indiquées ici afin d'avoir une brosse très diffuse





Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 →

E t a p e 9 :

Notre didacticiel touche à sa fin, il ne vous reste plus qu'à sélectionner l'outil gomme et le calque de l'ombre portée dans la boîte de dialogue des calques. Gomez les parties qui sont près des bords gauches et droits afin de ne laisser apparaître que l'ombre portée sous le cube.



L'outil Bézier peut vous permettre de créer des formes plus complexes et des objets complets comme cet icône d'agenda, à vous de vous d'imaginer.....



Merci de votre intérêt. N'hésitez pas à me contacter pour me faire part de vos remarques.

Ce didacticiel est traduit et adapté du didacticiel de [Tigert](http://tigert.gimp.org) disponible à l'adresse suivante <http://tigert.gimp.org>

⏪ Page précédente

Sommaire