



par Katja Socher
<katja/at/linuxfocus.org>

L'auteur:

Katja est l'éditrice allemande de LinuxFocus. Elle aime Tux, le film et la photo, et la mer. On peut aller voir ici sa page personnelle .

Traduit en Français par:
Jean Peyratout
<jean.peyratout/at/abul.org>

Jouer avec Dingbats et Gimp



Résumé:

Dans cet article je donne quelques exemples sur la façon de créer facilement de jolies images en utilisant les polices dingbats et Gimp. La version de Gimp utilisée pour cet article est Gimp-1.2.2.

Que sont les dingbats?

Vous avez probablement déjà croisé des polices dingbats en utilisant l'outil texte de Gimp. En essayant plusieurs polices vous en avez vu plusieurs nommées par exemple dingbats, davysdingbats ou davysotherdingbats qui n'étaient pas des lettres normales mais de petits dessins de fleurs, un piano, des animaux, etc. Peut-être vous êtes-vous demandé alors ce qu'on pouvait bien en faire ? D'habitude quand on utilise l'outil texte, c'est pour inclure du texte, et quand plus tard on cherche des motifs sympa on ne se souvient pas des dingbats. Alors pensez-y ils peuvent réellement vous aider à créer de très jolies images en peu de temps, et cela sans nécessiter d'avoir des talents de dessinateur.

Où les trouver ?

Dans cet article j'utilise principalement les dingbats incluses dans le paquetage de polices partagées sharefonts (davysdingbats, davysotherdingbats..) car je suppose que la plupart d'entre vous les trouvera

déjà installées sur leur ordinateur (ou zapf dingbats Ndt.), mais je vous montrerai aussi quelques icônes d'autres dingbats que je trouve intéressantes. Il y a vraiment des tonnes de dingbats sympa et intéressants que vous pourrez installer.

Vous pouvez télécharger les polices depuis <http://ibiblio.org/pub/Linux/X11/fonts/> et vous trouverez une collection d'autres dingbats à <http://www.fontguy.com>.

Lisez l'article d'André Pascual sur Freefont, TrueType et Patterns dans Gimp pour voir comment les installer.

Comment les utiliser ?

Bien sûr vous pouvez utiliser l'outil texte normal mais il y a un outil spécial pour le texte dynamique nommé GDyntext qui est meilleur. Vous trouverez GDyntext en cliquant du droit dans une image

Filtres --> Rendu --> Texte dynamique

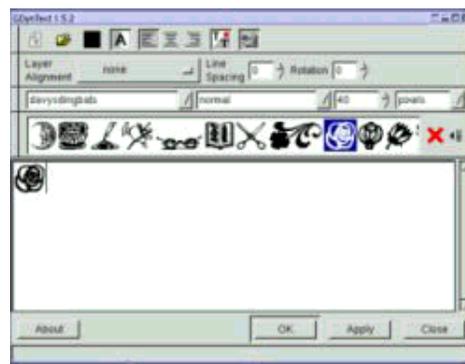
En l'utilisant vous pouvez prévisualiser les icônes et ainsi sélectionner celle(s) que vous voulez à la souris (de la même façon vous pouvez copier et coller quelque chose) ou si vous connaissez la touche vous pouvez aussi la taper directement. Le réglage par défaut vous permet de voir les lettres de l'alphabet en minuscules et en majuscules. Mais souvent il existe d'autres icônes disponibles correspondant à des caractères spéciaux.

Une autre façon d'insérer vos icônes (celle que je préfère quand je cherche de nouvelles icônes) est d'utiliser la fenêtre table de caractères que vous obtenez en cliquant le bouton (Abc) en haut à droite des menus dans la fenêtre GDyntext. Dans la table de caractères vous pouvez voir tous les caractères disponibles dans une police et les insérer dans votre image. En bas à gauche il y a un champ indiquant la touche correspondante.

Avec GDyntext vous pouvez aussi régler la taille de l'icône qui peut être ici beaucoup plus grande que les tailles disponibles dans l'outil texte. Vous pouvez donc utiliser aussi GDyntext s'il vous faut un texte en très grande taille.

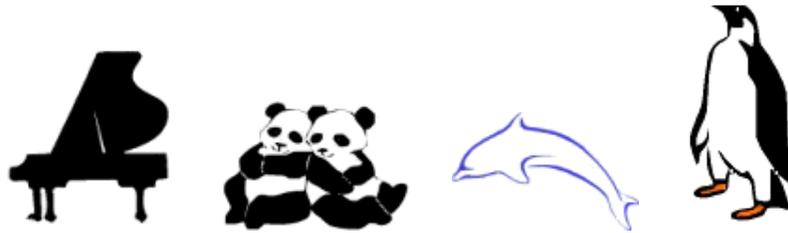
Vous pouvez aussi ajuster la couleur que vous voulez pour votre dingbat ainsi que lui appliquer une rotation ou déterminer sa position dans l'image (alignement du calque). D'abord la couleur est la même que celle du premier plan dans le menu principal de Gimp mais quand vous la changez après coup cela n'a aucun effet et vous pouvez aussi choisir une couleur dans l'outil lui-même.

Le seul inconvénient que j'ai trouvé à cet outil - du moins sur mon ordinateur (j'utilise Gimp 1.2.2 sur une Mandrake 8.0), c'est qu'il réussit parfois à planter Gimp quand je charge des tonnes de polices spéciales.



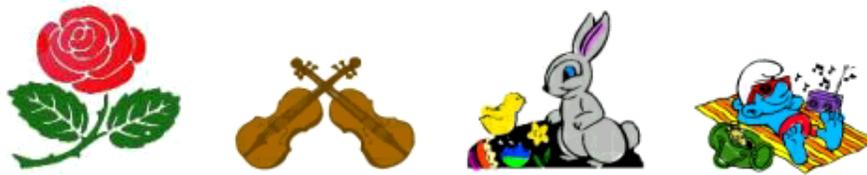
Qu'est-ce qu'on peut faire avec ?

Peut-être avez-vous déjà jeté un coup d'oeil aux dingbats. Bien sûr il existe quelques icônes comme par exemple le piano à queue que vous voudrez sans doute utiliser telles quelles, sans les modifier :



piano à queue = davysotherdingbats: D, dauphin = critters de darrian: v, pingouin = critters de darrian: u

Pour d'autres comme par exemple la rose vous voudrez juste mettre un peu de couleur :



rose = davysdingbats : k, violons = davysotherdingbats : 5, pâques = critters de darrian:Q, schtroumpf = Smurf : c

Mais peut-être n'êtes-vous toujours pas vraiment convaincu que l'on puisse aisément tirer de cela des images plaisantes à voir. Pourtant c'est vraiment facile ! Avec quelques clics de souris vous pouvez créer de très jolies petites images.

Utiliser les dégradés de couleur

Souvent une icône aura déjà l'air très bien si vous la remplissez avec un dégradé ou si vous utilisez un dégradé comme arrière-plan.

Il est très facile d'utiliser les dégradés dans Gimp. Pour obtenir un dégradé avec seulement deux couleurs choisissez les deux couleurs que vous voulez comme respectivement couleur de premier et d'arrière-plan. Puis double-cliquez sur le bouton "Dégradé" dans la fenêtre principale (voir copie d'écran à droite). L'option Mélange doit indiquer : PP vers AP (RVB) [c'est à dire Premier Plan vers Arrière-Plan (Rouge Vert Bleu) Ndt]. Maintenant dessinez à la souris une ligne de droite à gauche de votre image et celle-ci se remplit d'un dégradé. En faisant varier la direction et la longueur de la ligne vous influencez l'aspect du dégradé sur votre image. Bien sûr vous pouvez utiliser les dégradés avec plus de deux couleurs. Cliquez sur Fichier (dans le menu principal de Gimp)-->Dialogues-->Dégradé et vous pourrez voir une grande sélection de dégradés divers. Si vous voulez en utiliser un, cliquez pour le sélectionner. Puis retournez au bouton "dégradé" et double-cliquez de nouveau. L'option Mélange doit maintenant être "Personnaliser le dégradé". Procédez alors comme précédemment et dessinez une ligne à la souris sur l'image pour la remplir avec le dégradé.



Créer vos propres dégradés

Vous pouvez naturellement définir vos dégradés personnels. Cliquez encore sur Fichier-->Dialogues-->Dégradé et choisissez un dégradé proche de celui que vous voulez créer. Cliquez ensuite sur "Édition". Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Cliquez sur "Copier le dégradé" et renommez-le comme vous voulez. Il est maintenant visible dans la liste des dégradés, avec pour l'instant le même aspect que son modèle de départ. Éditez-le. Reprenez la fenêtre "Éditeur de dégradé". Vous voyez en bas une bande avec les couleurs du dégradé. En-dessous se trouve une ligne sur laquelle on peut voir des triangles. Deux triangles noirs délimitent une section et vous allez pouvoir transformer chaque section une à une. Pour agrandir une section, amenez le triangle au point désiré. Les couleurs de la zone qui a un gris plus sombre peuvent être modifiées. Cliquez du droit dans la bande et tenez appuyé. Il y a plusieurs options entre lesquelles vous avez maintenant le choix : vous pouvez voir "Couleur de l'extrémité gauche" et "Couleur de l'extrémité droite". Si vous y allez avec la souris, vous obtenez un disque coloré dans lequel vous pouvez choisir une nouvelle couleur. L'extrémité d'une section devra avoir la même couleur que le point de départ de la section suivante si vous voulez une image homogène. Ce n'est bien sûr pas le cas si vous souhaitez que la limite de changement de couleur soit nette. En cliquant sur "Fonction de mélange pour le segment" vous pouvez indiquer si la couleur s'étend linéairement, en cercle, etc. En cliquant sur "Couper le segment en son point médian" vous pouvez découper la section en parties plus petites.

Regardons quelques images :



La trompette vient de davysotherdingbats, caractère r. Je lui ai choisi un dégradé de ton jaune et orange (attention à bien sélectionner la trompette sinon toute l'image est remplie du dégradé).



Le lapin dans le chapeau vient de la police critters de darrian, caractère b, et je l'ai colorié en gris. Sur un nouveau calque j'ai choisi un dégradé violet et gris (gris=couleur de premier plan et violet=couleur d'arrière-plan). Au milieu de l'image j'ai dessiné une ligne diagonale de haut en bas de la longueur du ton violet le plus sombre.



Le tournesol est constitué de deux icones, toutes deux venant de davysdingbats, caractères j et e. J'ai colorié la tige en vert. Pour les fleurs j'ai utilisé un dégradé de jaune et d'orange.

Voyons maintenant une image avec un dégradé que j'ai fait moi-même :



J'ai d'abord créé le texte dans un cercle. Pour ça je suis allée dans le menu principal et j'ai cliqué Exts (à droite de Fichier)--> Script-Fu --> Logos --> Text in circle. J'ai alors tapé le texte "Come and join the fun" mais en laissant une espace comme premier signe, sinon le premier et le dernier mot sont très près l'un de l'autre. J'ai choisi un rayon de 80, Angle de départ 0 et angle total 360. Pour la taille de la police j'ai choisi 25 et comme police Jayne Print. La couleur du texte est la couleur de premier plan du menu. J'obtiens maintenant une image séparée. J'ai effacé l'arrière-plan, ouvert un nouveau calque et collé les pingouins à l'intérieur. Les pingouins viennent de la police critters de darrian, caractère I. Puis j'ai encore ouvert un nouveau calque, je l'ai déplacé en bas et je l'ai rempli avec mon dégradé personnalisé.

Comment faire un bouton ?



J'ai choisi un bleu clair comme couleur de premier plan et un bleu foncé pour l'arrière-plan. Puis j'ai ouvert une nouvelle image avec un arrière-plan blanc. Dans un nouveau calque j'ai sélectionné un grand cercle avec l'outil de sélection et je l'ai rempli du dégradé bleu en dessinant une ligne à la souris de gauche à droite. J'ai copié ce calque et réglé l'échelle du cercle dans le nouveau calque d'un bit en moins. Puis je l'ai de nouveau rempli avec le dégradé mais cette fois avec une ligne de droite à gauche. J'ai fait la même chose pour un troisième calque au-dessus des deux autres. J'ai collé le cercle à l'intérieur et j'ai réglé sa taille plus petite puis je l'ai rempli avec le dégradé, cette fois encore en dessinant une ligne de gauche à droite. Puis dans un nouveau calque (au-dessus des autres) j'ai collé l'icone avec la souris et les fleurs (de la police critters de darrian,A). Puis clic du droit dans le calque, Script-Fu-->Ombre-->Drop-Shadow.

Script-Fu

les Script-Fus sont des scripts permettant d'obtenir en un seul clic un effet qui nécessiterait normalement plusieurs étapes. Vous pouvez obtenir les Script-Fus soit en cliquant du droit sur une image soit depuis le menu Exts (à droite du menu Fichier en haut de la fenêtre principale de Gimp). On utilise le clic du droit dans l'image pour travailler avec une image existante alors qu'en cliquant sur Script-fu depuis le menu Exts on peut créer une nouvelle image et déterminer quelle police et quelle couleur utiliser pour le texte.

Regardons quelques images :

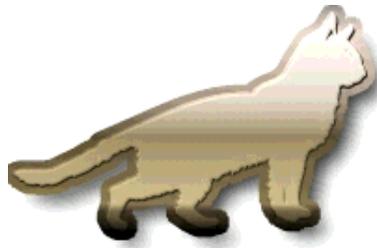


Choisissez la rose de davysdingbats, caractère k, puis clic du droit, Script-fu --> Alpha vers Logo-->

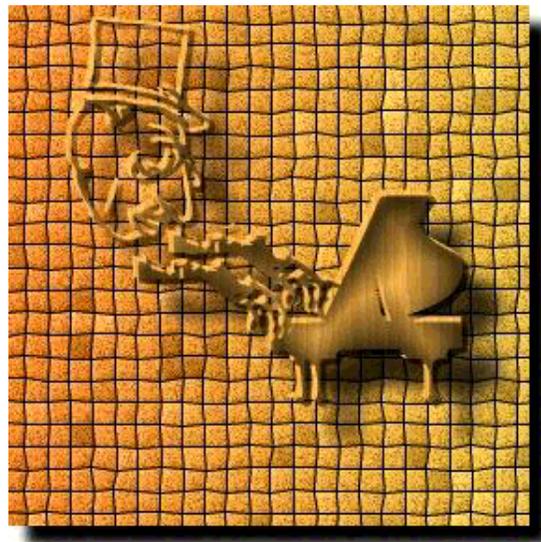
Chrome.



Choisissez le piano à queue des davysotherdingbats, caractère D. J'ai utilisé ici une taille de 140. Puis clic droit dans l'image, Script-Fu-->Alpha vers Logo--> gradient bevel.



Choisissez le chat des davysotherdingbats, caractère 0 (zéro), puis clic droit, Script-Fu-->Alpha vers Logo-->Glossy.



J'ai pris le piano à queue de davysotherdingbats, D, la main droite de davysotherdingbats, 2 - prenez les deux mains puis effacez simplement la première (main gauche) et prenez la main droite deux fois - et la

tête de davysotherdingbats, 3. Je les ai placés comme vous pouvez voir sur l'image J'ai retourné (en miroir) les mains horizontalement et effacé les doigts du haut. Puis clic droit, Script-Fu-->Alpha vers Logo--> Textured.

Là j'ai utilisé les réglages suivants :

Taille de bordure (pixels) :20

Motif : j'ai utilisé un motif Bois

Mosaic Tile Type : Carrés

Couleur d'arrière-plan : blanc (Teinte: -1, Saturation:0, Valeur, Rouge, Vert et Bleu = 1)

Starting Blend: orange : c'est la couleur choisie comme premier plan dans Gimp qui est utilisée, ici c'est : T=29, S=73, V=91, R=234, V=147, B=61, HexTriplet:#ea933d

Ending Blend: jaune : Teinte: 43.76, Saturation: 0.77, Valeur: 0.92, Rouge: 0.92, Vert: 0.73, Bleu: 0.21)

Ajouter quelques effets...



J'ai placé tout ce que vous voyez dans l'image. Les danseurs et le pianiste viennent de davysdingbats, L. J'ai effacé le drapeau et je les ai coloriés, avec les mains en blanc. Pour leurs yeux j'ai pris un gros pinceau-brosse et j'ai dessiné deux points. Les étoiles (dingbats, U) sont identiques, elles ont simplement une taille différente. J'ai collé une étoile sur un calque et je l'ai mise en couleur. Puis j'ai ouvert un nouveau calque, je l'ai copiée et collée, retournée horizontalement et je l'ai remplie avec la seconde couleur. Le piano à queue vient de davysotherdingbats, D. La police de texte est amaze. Le clavier vient de davysotherdingbats, e. Sur un calque sous le clavier j'ai rempli l'espace en blanc. Ensuite j'ai fusionné ces deux calques. On peut faire ça en rendant les yeux invisibles (en cliquant dessus) dans les boîtes calque autres que celles du piano. Maintenant seul le clavier est visible. Clic droit sur l'image, Calques-->Fusionner les calques visibles et le piano est fusionné. Puis clic droit Filtres-->Distorsions-->Déformation interactive. Là j'ai déformé le clavier avec les options Déplacer et Agrandir jusqu'à être satisfaite. Ensuite j'ai rendu les autres calques visibles de nouveau et fait clic droit Calques-->Fusionner les calques visibles. Enfin clic droit Script-Fu-->Alpha vers Logo-->Blended (avec les valeurs par défaut).



J'ai pris une image vide puis clic droit Script-Fu-->Décor-->Ajouter une bordure (valeurs par défaut). Puis de nouveau clic droit dans l'image Script-Fu-->Alpha vers Logo-->Glossy. Enfin j'ai simplement ajouté le groupe de pingouins depuis la police critters de darrian, z.



J'ai collé le clavier de piano (davysotherdingbats, e) et rempli l'espace avec du blanc dans un nouveau calque puis fusionné les deux comme décrit précédemment. Puis clic droit dans le calque avec le clavier de piano Filtres-->Distorsion-->Courber. Là on peut créer une courbe le long de laquelle l'image du clavier se placera. Puis j'ai pris un nouveau calque et collé deux chats (davysotherdingbats, 0), je les ai tournés de façon à ce qu'il soient comme sur l'image, j'ai choisi un vert et ajouté les yeux. Sur un nouveau calque j'ai déposé les tournesols déjà préparés comme décrit plus haut. Enfin j'ai choisi comme arrière-plan un dégradé de bleu et de vert.



J'ai rempli un calque avec des tournesols comme dans l'image précédente. Puis j'en ai ajouté un autre et je l'ai rempli avec des tournesols dont les pétales étaient remplis d'un dégradé rouge. Encore un calque par-dessous, rempli de tournesols en dégradé violet, et une fois de plus avec cette fois des tournesols en dégradé bleu. Pour les tournesols jaune/orange et violets j'ai rempli le milieu des fleurs avec du jaune. Compte tenu de la forme des tournesols on se contente d'ajouter un nouveau calque dessous et de remplir l'espace sous la fleur avec du jaune pour obtenir cet effet. Pour les tournesols bleu et rouge j'ai rempli tout le coeur de la fleur avec du jaune (en peignant par-dessus l'autre couleur). Comme arrière-plan j'ai choisi un remplissage dégradé vert.



Cette image est similaire à la précédente. Prenez l'image précédente et remplacez seulement le

remplissage dégradé de l'arrière-plan par un modèle avec des feuilles. Puis cliquez sur le calque avec les tournesols bleus. Clic droit sur le calque Filtres-->Carte-->Tracé de fractale (avec les réglages par défaut). Enfin j'ai effacé les tiges que je trouvais gênantes. C'est tout.

J'imagine que vous avez déjà des tas d'idées maintenant pour créer des images bien meilleures que les miennes.

Amusez-vous ! :-)

Références

- Le site de Gimp:<http://www.gimp.org>
- Un site avec plein d'idées sympa pour des dessins en 2D : <http://www.webreference.com/graphics>
- Pour les francophones, LinuxGraphic.org et sa section consacrée à Gimp (Ndt).

| | |
|---|--|
| <p>Site Web maintenu par l'équipe d'édition LinuxFocus © Katja Socher "some rights reserved" see linuxfocus.org/license/ http://www.LinuxFocus.org</p> | <p>Translation information: en --> -- : Katja Socher <katja@linuxfocus.org> en --> fr: Jean Peyratout <jean.peyratout@abul.org></p> |
|---|--|