

<http://dutailly.net/un-sapin-qui-clignote-avec-inkscape-et-gimp>



# Un sapin qui clignote avec Inkscape et Gimp

- Images -

Date de mise en ligne : mercredi 24 décembre 2014

Date de parution : 19 décembre 2013

---

Tutoriels et logiciels libres Licence Creative Commons Attribution - Partage

dans les Mêmes Conditions 4.0 International

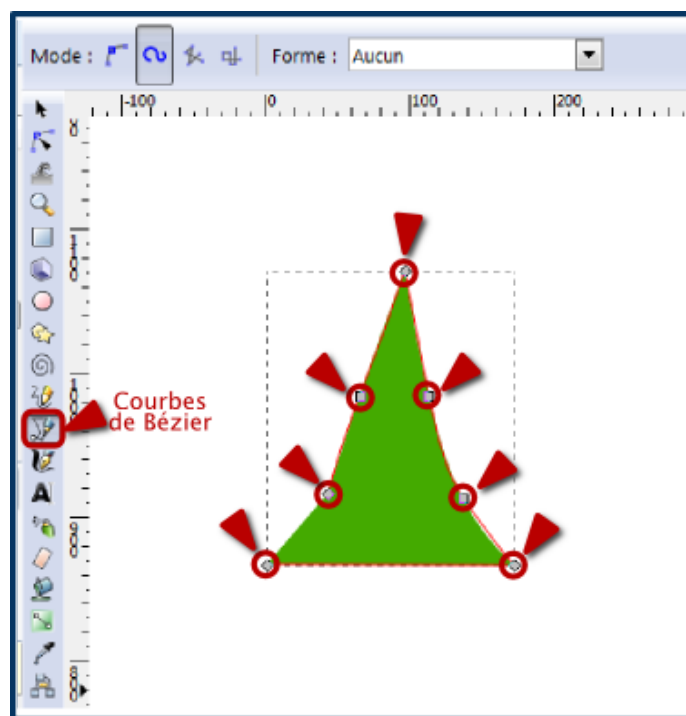
---

On va appeler ça un cadeau de Noël ou comment faire un joulite (quoique légèrement baveux) sapin de Noël avec des boules qui clignent sans être connecté à quoi que ce soit en utilisant le logiciel de dessin vectoriel Inkscape pour dessiner sapin, étoile, cadeaux et boules et Gimp pour générer le gif animé. Deux logiciels libres qui servent à plein de choses et qui existent pour tous les OS et même en version portable.

## Le dessin du sapin

On commence par la partie verte du sapin, l'élément essentiel qui donne l'échelle du dessin.

Cliquer sur l'outil **Courbes de Bézier** [[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre\\_B%C3%A9zier](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre_B%C3%A9zier)] d'Inkscape. Dessiner la forme, ici un genre de triangle : vous devez procéder par petites touches, tirer un trait, cliquer, tirer un trait, cliquer, etc. cela va créer autant de poignées de sélection qui permettront par la suite d'affiner le dessin. Cette façon de faire permet de générer des formes très souples et malléables, arrondies ou non. Pour une forme aussi basique, six à dix points suffisent largement.

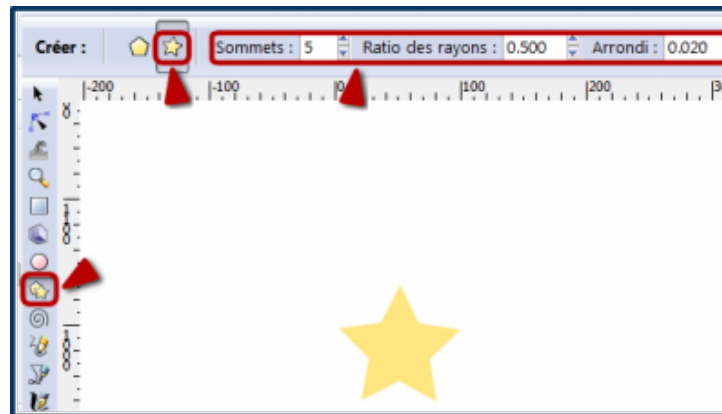


**Courbe de Bézier dans Inkscape** La forme sélectionnée et modifiable en jouant avec les poignées de sélection.

Maintenant que notre « branchage » est formé, il faut lui donner une couleur. Pour cela, par exemple, aller dans le menu **Objet/Remplissage et contours** pour ouvrir la boîte de dialogue ad hoc et sélectionner une couleur, soit à partir de la roue, le plus simple, soit, plus précis, en paramétrant les valeurs RVB.

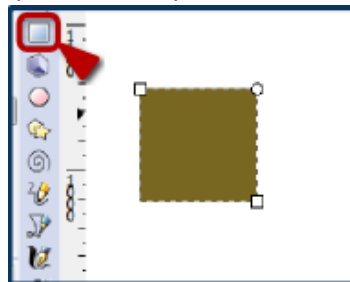
Pour l'étoile, rien de plus simple, on sélectionne l'outil **Étoiles et polygones**, on appuie sur la bonne option, on paramètre le nombre de branches, ainsi que la profondeur des rayons et la rotondité des branches et on dessine l'étoile, on la colorie et on la glisse au sommet du « sapin ».

## Un sapin qui clignote avec Inkscape et Gimp



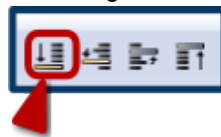
**Dessiner l'étoile** Une étoile à cinq branches.

Le tronc est un bête rectangle marron qu'on pose sous la partie « branchue » du sapin.



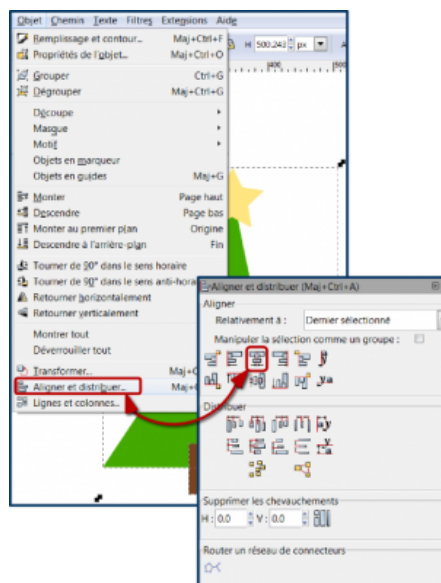
**Dessin du tronc** Un rectangle pour le tronc du sapin.

Mais, comme il a été dessiné en dernier, il est au premier plan, et comme on n'a pas trop envie de s'enquiquiner à peaufiner son placement (et de toute façon il faut bien savoir comment on place les objets les uns par rapport aux autres et « en profondeur »), on va le garder sélectionné et cliquer sur l'icône qui indique l'arrière-plan pour le mettre en dessous. Cet ensemble de quatre icônes permet de régler finement les rapports de profondeur.



**Déplacer l'objet** Les différents niveaux de profondeur.

Enfin, pour finir on sélectionne nos trois éléments, à la souris ou en cliquant sur chacun en maintenant la touche Ctrl enfoncée et on va dans le menu **Objet/Aligner et distribuer** pour bien centrer nos trois dessins les uns par rapport aux autres.



**Inkscape, aligner et distribuer.** Pour centrer les éléments les uns par rapport aux autres.

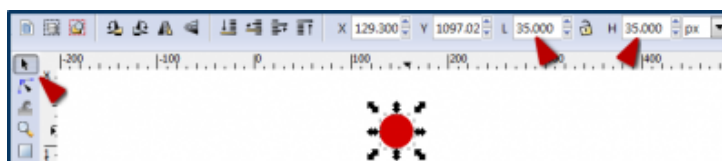
On peut rajouter, si on veut, un trait sous le sapin pour figurer le sol.

Les cadeaux sont des rectangles, des traits et des ellipses. J'ai commencé par le rectangle, en ai copié-collé plusieurs, changé les couleurs. Ajouté le « bolduc » sur l'un d'entre eux, puis copié-collé le tout sur chaque « cadeau ». Sommaire, mais simple et rapide.

## Les guirlandes et les boules

Les guirlandes sont dessinées (gribouillées plutôt d'ailleurs dans le cas présent) avec l'outil [Tracé calligraphique](#). On garde le bouton de la souris enfoncé et on dessine la forme comme on le ferait au crayon. Les options de réglage sont en haut de la fenêtre, le mieux est d'essayer pour voir le rendu. Ici j'ai utilisé le « pinceau fou ».

Les boules demandent plus de temps. On commence par dessiner un rond avec l'outil adéquat. Et, pour bien vérifier que c'est bien rond et pas seulement à peu près rond, le cercle étant sélectionné, on clique sur la flèche en haut à gauche de la barre d'outil pour faire apparaître les coordonnées et les dimensions : la largeur doit être la même que la hauteur.

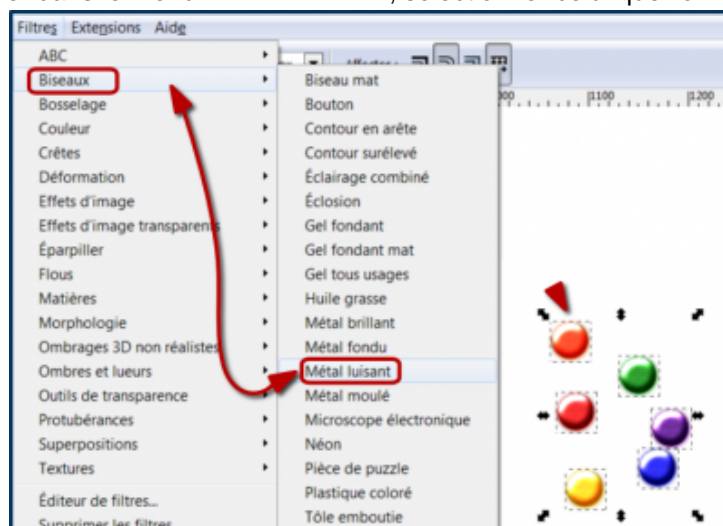


**Outil rond dans Inkscape** Des boules parfaitement circulaires.

On peut copier-coller autant de boules que l'on veut et leur donner des couleurs différentes.

Pour les faire « clignoter », j'ai opté pour faire trois sets de boules avec des filtres **Biseaux** [1] différents : métal brillant, métal fondu et métal luisant.

Sélectionner les boules , aller dans le menu [Filtre/Biseaux](#), sélectionner celui que l'on veut utiliser, et c'est tout.



**Filtres biseaux dans Inkscape** Un effet de « métal luisant » pour donner du relief.

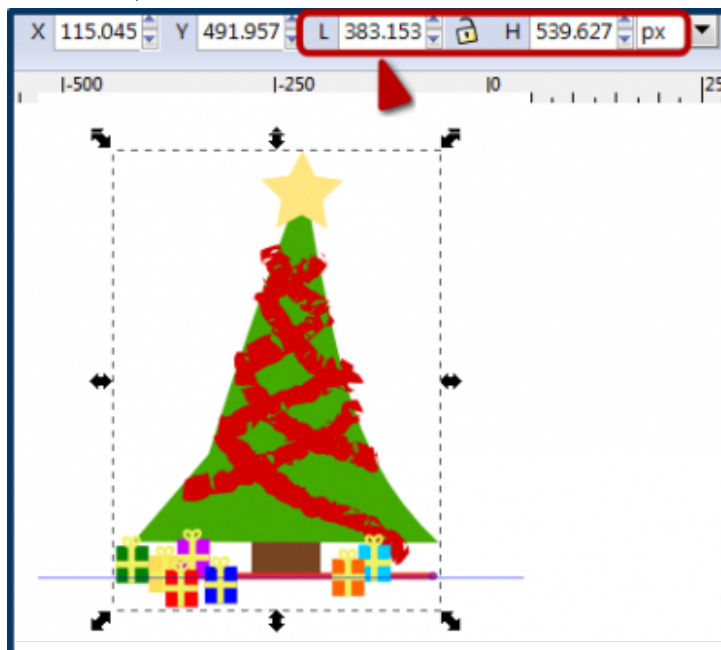
On a fait le plus simple...

Reste à placer le tout sur le sapin et à préparer « nos couches » de façons à pouvoir ensuite faire les calques qui serviront à générer le gif animé.

En fait ce n'est pas très compliqué si on suit cette façon de faire :

## Un sapin qui clignote avec Inkscape et Gimp

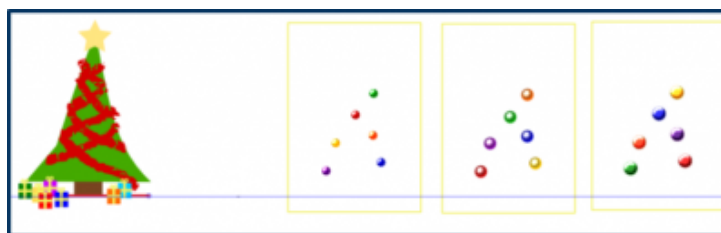
- grouper (Ctrl+G par exemple) le sapin et ses éléments dont ne font pas partie les boules,
- relever les dimensions de ce bloc,



**Sapin et boules** Voir les dimensions du dessin.

- dessiner un rectangle à l'exacte dimension du bloc sapin-décorations et lui ajouter une bordure mais pas de fond,
- positionner exactement ce rectangle vide sur le sapin et placer les boules,
- sélectionner le rectangle et les boules en cliquant sur chaque élément et en appuyant sur la touche majuscule (la flèche),
- déplacer le tout hors du sapin et le copier coller en autant de fois qu'on a de jeux de boules.

On a donc, ici, trois fois le même rectangle avec les mêmes boules. On en garde un. Pour faire un set de boules avec chacun des deux jeux : on glisse les boules les unes après les autres sur (en fait elles seront dessous) celles d'un des deux sets copié-collé, et on supprime la boule du dessus. Ainsi nos décorations seront toutes à la même place quand on va enregistrer chaque cadre séparément pour faire des images au format png que Gimp va utiliser pour le gif animé.



**Le sapin et les jeux de boules** Les quatre éléments qui seront exportés en image bitmap séparément.

Sélectionner les cadres, retirer la bordure.

Enfin, [Exporter](#) (menu Fichier) séparément le sapin et chaque set de boules en autant d'**Images bitmap**, donc de fichiers png. Dans cet exemple on a donc quatre fichiers dans le même dossier de l'ordinateur.

## Création du gif animé dans Gimp

Ouvrir Gimp, dans le menu [Fichier](#), aller sur [Ouvrir en tant que calques](#), sélectionner les fichiers en gardant la touche Ctrl enfoncée et en cliquant sur chacun pour pouvoir les sélectionner tous d'une seule traite.

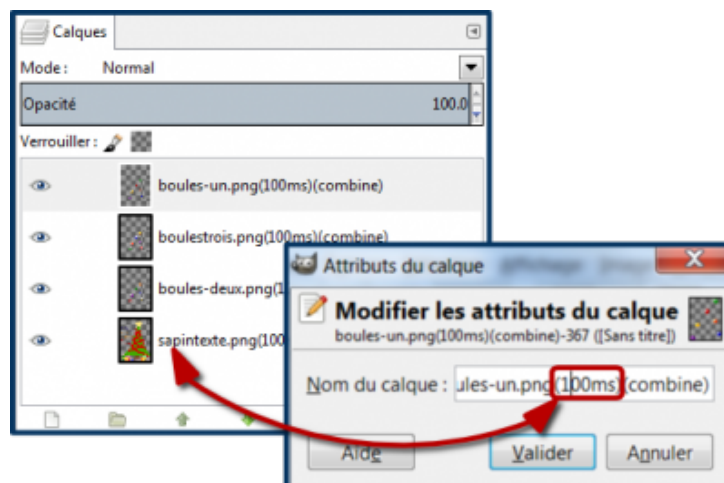
## Un sapin qui clignote avec Inkscape et Gimp

boules-deux.png	17.9 ko	14:52
boulestrois.png	24.7 ko	14:53
boules-un.png	12.7 ko	15:17

**Gimp : ouvrir plusieurs fichiers** Sélection de plusieurs fichiers à ouvrir dans Gimp.

On arrive à l'antépénultième étape !

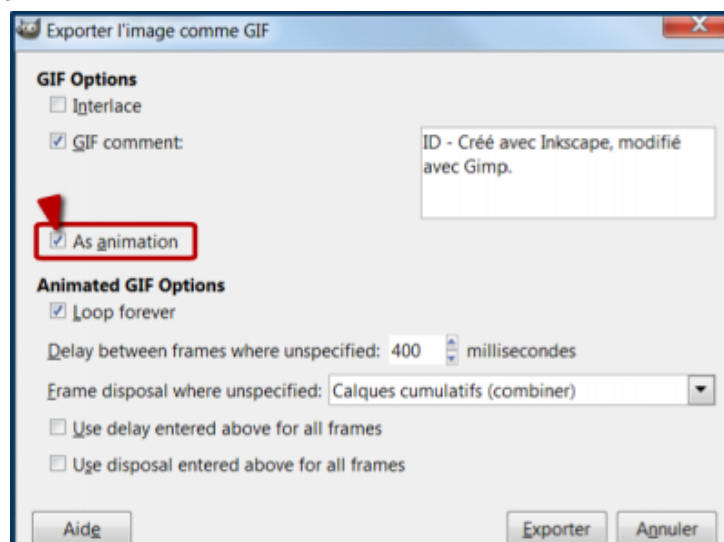
Aller dans [Filtre/Animation/Optimiser](#) pour gif (on peut choisir d'autres effets, à vous de tester). Gimp crée un nouveau fichier sur lequel il faut aller pour voir l'animation, puis : [Filtre/Animation/Rejouer l'animation](#). Si c'est trop rapide, et ça l'est sûrement, ouvrir la fenêtre ancrable Calques si elle n'apparaît pas à l'écran ([Fenêtres/Fenêtres ancrables](#)). Puis clic droit sur chaque élément du calque et Modifier les éléments du calque, changer la vitesse qui est en millisecondes.



**Gimp : modification des attributs du calque** Clic droit et Modifier les attributs du calque pour changer la vitesse

Dans la même boîte à outils, on peut également changer l'ordre des calques en cliquant sur les flèches vertes en bas de la boîte.

Pour finir, **Exporter le fichier** (menu Fichier) ainsi obtenu. Pour que l'image soit bien animée il faut impérativement cocher l'option **As Animation**.



**Export d'un gif animé dans Gimp** Bien cocher l'option As animation pour avoir un gif animé.

L'option **Loop forever** indique que l'animation se répète sans fin comme c'est le cas dans notre exemple.

Bravo vous avez fait votre propre gif animé (un peu baveux et je me demande bien pourquoi) **mais surtout vous avez découvert ce merveilleux logiciel qu'est Inkscape !** Et ça c'est formidable.



**Sapin de Noël** Joyeux Noël trilingue.

Joyeuse fin d'année !

---

[1] Terme que je trouve particulièrement peu parlant pour les effets en question.