



le Scriptorium

présente :

un tutoriel pour
tout jeu de rôle



TUTORIEL DE CARTOGRAPHIE

AIDE DE JEU RÉALISÉE PAR ELVITH GENT

Le logiciel GIMP vous sera indispensable pour les réalisations de ce document.

Ce tutoriel va vous apprendre à réaliser des cartes telles que celle ci-dessus. Tout sera réalisé informatiquement, vous n'avez pas à savoir dessiner ! Qui plus est, le principe utilisé permet de réaliser des cartes bien plus rapidement qu'à la main, surtout si vous n'êtes pas trop perfectionniste ...

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM

Le logiciel qui va nous servir s'appelle GIMP. C'est un logiciel de graphisme libre, gratuit et qu'on n'hésite pas à comparer à Photoshop. Il permet de réaliser bien d'autres choses que des cartes ! Ici, ce sont plus particulièrement les brosses et les brosses dynamiques de GIMP qui vont nous être utiles. Elles nous permettront de créer une chaîne de montage en une poignée de secondes.

L'astuce est en effet la suivante : si vous observez attentivement la carte de la première page, vous verrez que les motifs des montagnes, des arbres, des ponts, des collines, des dunes ... se répètent. Il n'y a qu'une dizaine de montagnes différentes ! Vous n'allez donc pas dessiner des centaines de montagnes comme si vous aviez fait la carte à la main, mais seulement la dizaine en question.

Vous pouvez télécharger GIMP [ici](#).

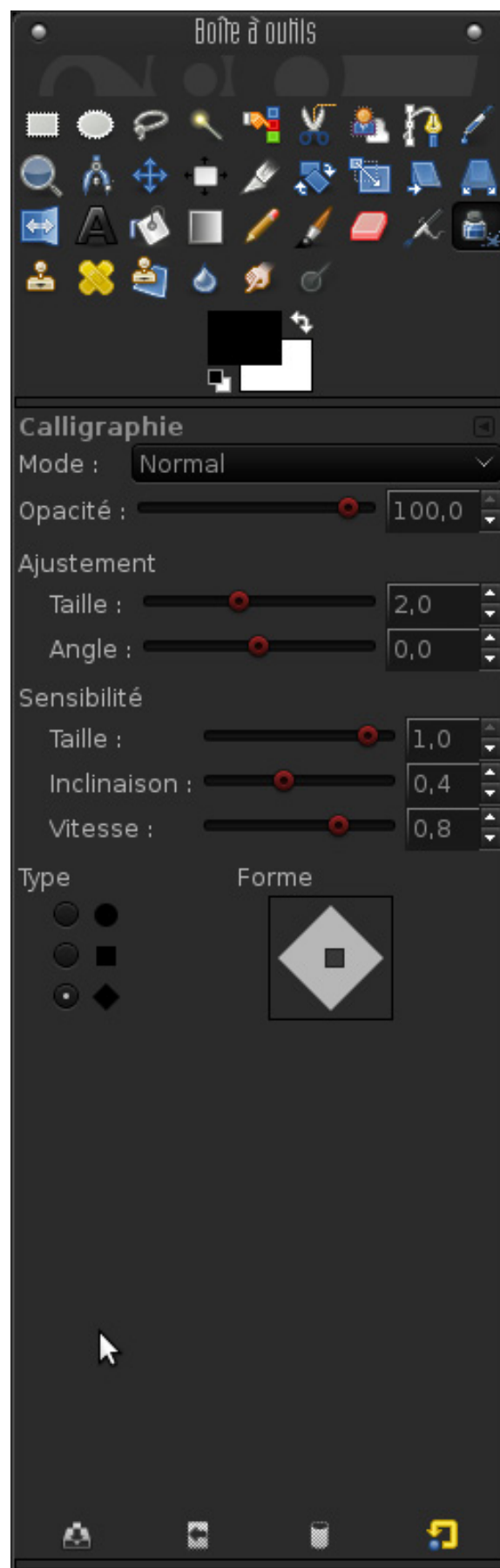
Les brosses

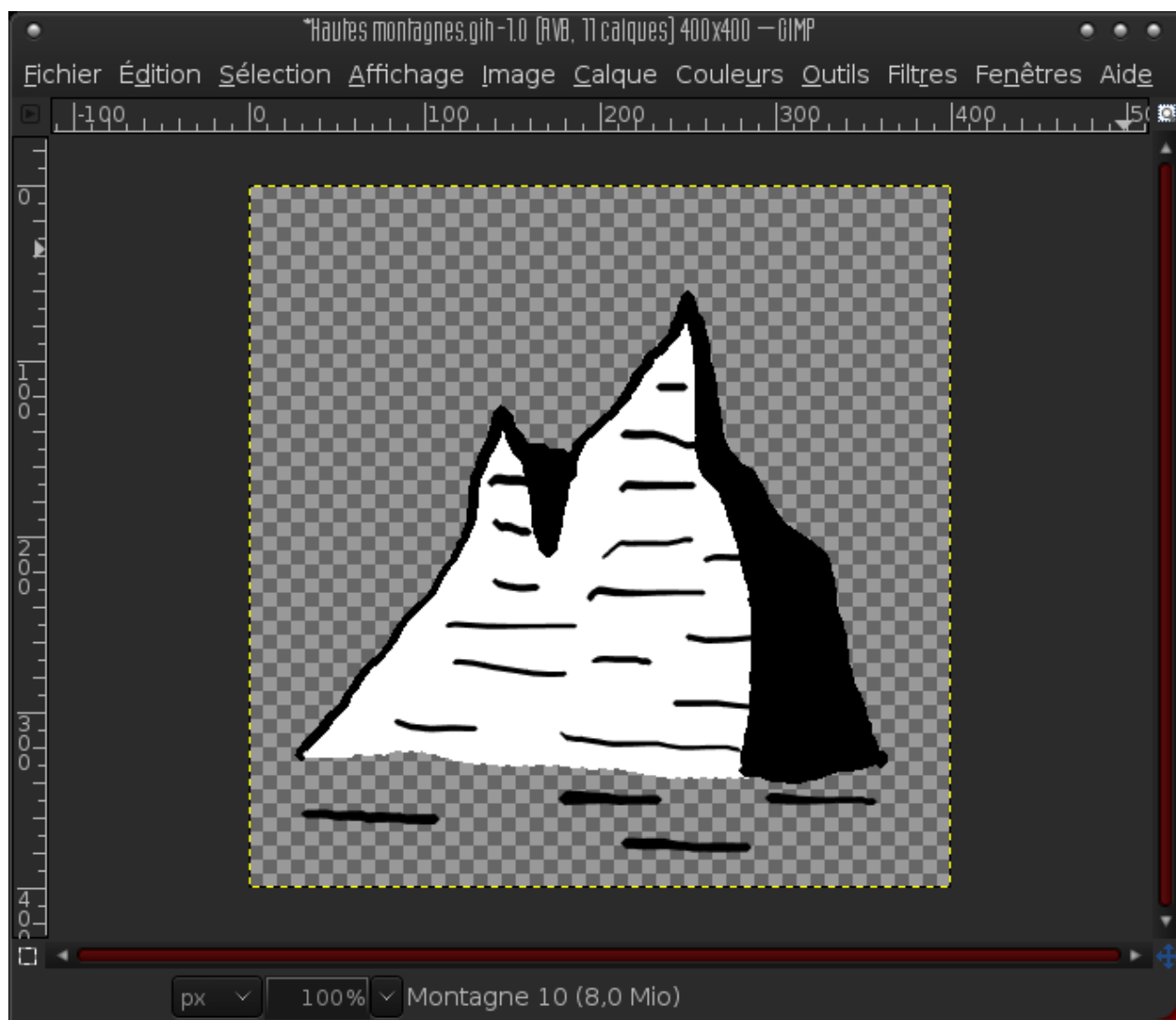
MONTAGNES

Créez une nouvelle image (Fichier/Nouvelle image) transparente de format 400×400 pixels. Sélectionnez l'outil Calligraphie, réduisez Ajustement/Taille à 2 et sélectionnez le troisième Type (voir ci-contre).

Une fois que vous aurez de l'expérience avec le logiciel, vous pourrez affiner ces réglages afin d'obtenir exactement le rendu que vous désirez. Tout ce que l'on fera avec l'outil Calligraphie pourrait être fait avec le Crayon ou le Pinceau, mais le rendu sera plus naturel, plus « fait à la main », avec la Calligraphie (comme le nom de l'outil l'indique très bien, en fait).

Tracez une forme grossière de montagne (un triangle) sans le fermer à la base (un V inversé, quoi).





Sélectionnez maintenant l'outil Crayon, inversez les couleurs (petite double flèche en haut à droite de la paire de couleurs) et tracez un trait blanc à la base de votre montagne qui ferme le triangle. Sélectionnez ensuite l'outil Remplissage et cliquez à l'intérieur de votre triangle ; toute votre montagne doit devenir blanche, sauf bien sûr la partie noire du contour.

Utilisez le Crayon pour fermer la montagne est primordial, sans quoi vous aurez sur votre carte finale un trait gris fin à la base de chacune de vos montagnes très peu élégant (je sais de quoi je parle, regardez ma carte en première page ...).

À l'aide la Calligraphie de nouveau, préparez un triangle à droite ou à gauche du flanc blanc (selon le côté où vous voulez placer le flanc sombre de la montagne). Remplissez-le de noir.

Pour améliorer le rendu final de vos montagnes,

vous pouvez ajouter des traits noirs horizontaux (avec l'outil Calligraphie) autour de la base de votre montagne, ce qui fera que vos montagnes finales auront l'air plus ancrées dans le sol. Vous pouvez également ajouter des traits horizontaux, verticaux ou même des points sur le flanc de votre montagne. Faites des essais (GIMP permet d'annuler les dernières opérations) et arrêtez-vous lorsque votre montagne vous plaît. Attention, celle-ci doit rester simple, passe-partout, pour que l'on ne voit pas finalement qu'elle apparaît régulièrement sur la carte.

Ci-dessus, voici à quoi ressemble ma première montagne.

À partir de la fenêtre Calques, créez un nouveau calque transparent appelé par exemple Montagne 2. Cachez le calque du dessous (en cliquant sur l'œil situé à gauche) et tracez sur le nouveau calque une



deuxième montagne. Celle-ci doit être de la même taille que la première et dans le même style. Surtout, ne faites pas de montagnes que l'on remarquera immédiatement (avec une petite maison ou un dragon ...). Répétez le procédé une dizaine de fois. En fait, plus vous aurez de montagnes, moins on s'apercevra de l'astuce ; donc si vous avez le courage d'en faire une vingtaine, faites-le, le rendu final n'en sera que meilleur. Personnellement, je me suis arrêté à 11 montagnes.

Vos montagnes sont prêtes. À présent, cliquez sur Fichier/Enregistrer sous, rendez-vous dans le répertoire suivant :

Sous Windows : C:\Documents and Settings\utilisateur\.gimp2.x\brushes

Sous Mac : /Macintosh HD/Utilisateurs/utilisateur/Bibliothèque/Applications support/Gimp/brushes

Sous GNU/Linux : /home/utilisateur/.gimp2.x/brushes (n'oubliez pas d'afficher les fichiers cachés (Affichage ou Ctrl+H))

et enregistrez votre image sous le nom « Montagnes.gih ». L'extension est importante (vous pouvez aussi la sélectionner manuellement). Dans la fe-

nêtre qui s'ouvre alors, mettez l'espacement à 50, la description à « Montagnes », les rangs au nombre exact de montagnes que vous avez dessinées. Cliquez sur Enregistrer.

Maintenant, essayez votre nouvelle brosse. Pour cela, créez une nouvelle image blanche de 2000×2000 pixels. Cherchez la fenêtre Brosses de l'interface GIMP et cliquez sur Actualisez les brosses. Votre brosse Montagnes doit désormais apparaître. Sélectionnez-la et tracez quelques montagnes sur le fond blanc, comme si vous traciez des traits. Vous allez vous apercevoir que le rendu est meilleur si vous tracez vos montagnes de haut en bas, sans quoi les montagnes se chevauchent bizarrement. S'il vous semble que vos montagnes sont trop serrées, ré-ouvrez votre brosse et diminuez l'espacement en utilisant Enregistrer sous. Faites plusieurs tests jusqu'à être satisfait de votre brosse.

AUTRES BROSSES

Les forêts, les collines ... sont faites sur le même modèle. Pour les forêts, suivez ces quelques conseils : tout d'abord, alternez les types d'arbres.



Des feuillus, un ou deux sapins, un arbuste. Remplissez le feuillage en gris et pas en noir ; alternez le niveau de gris sur vos arbres tout en restant dans des tons foncés. Si vous voulez une carte en couleur, il sera toujours temps de changer le gris en vert plus tard. Lors de l'enregistrement, veillez également à augmenter l'espacement. Pour que votre carte semble aérée, vos arbres ne doivent pas se chevaucher ; l'espacement doit donc être d'environ 100 (il peut être supérieur). Encore une fois, faites plusieurs tests.

Sur la page en face, voici par exemple à quoi ressemble un de mes arbres.

Vous pouvez créer des brosses pour tout et n'importe quoi. J'ai par exemple une brosse pour les ponts, une brosse pour les dunes (différentes des collines), une brosse pour les traits horizontaux dans les déserts. Vous pouvez aussi faire une brosse pour des touffes d'herbe dans les prairies ou pour des maisons si l'échelle de votre carte est suffisamment réduite pour que les villes soient détaillées.

Vous pouvez également créer une brosse de moyennes montagnes apparaissant entre les collines et les hautes montagnes ; cela vous permettra d'avoir un dégradé plus fin que sur ma carte de première page.

Quand toutes vos brosses sont prêtes, passez à la suite.

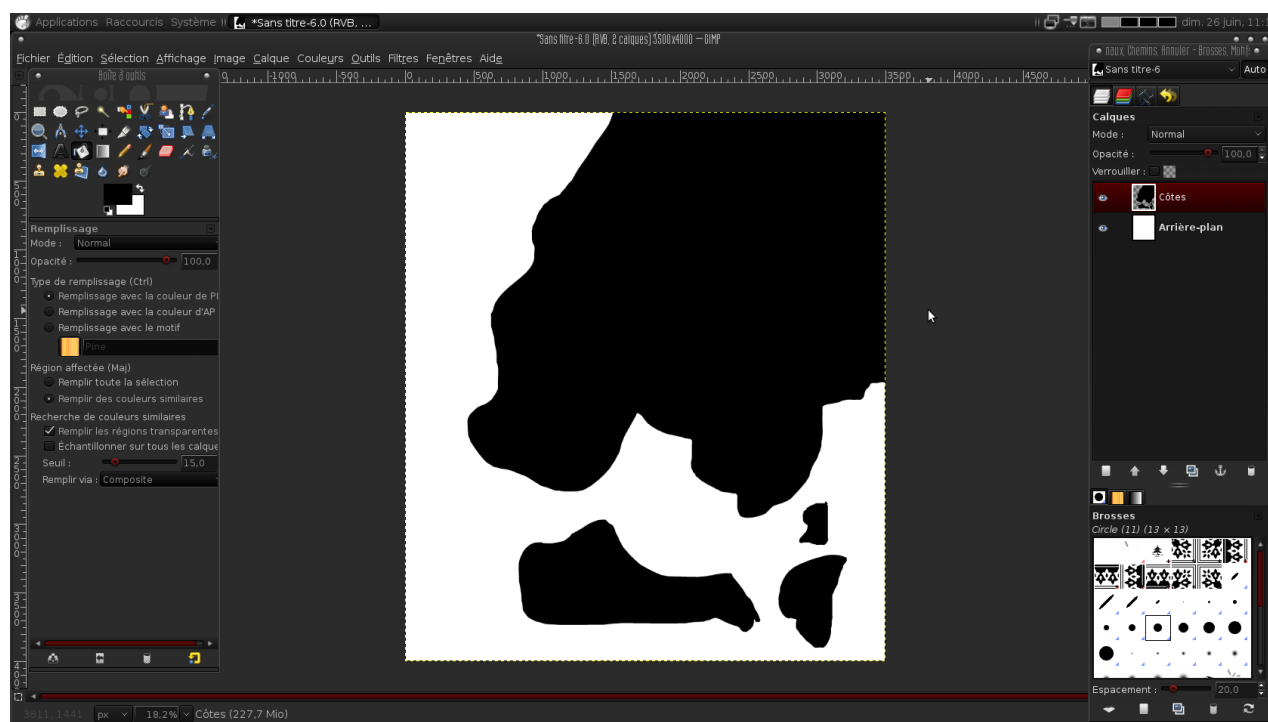
Les côtes

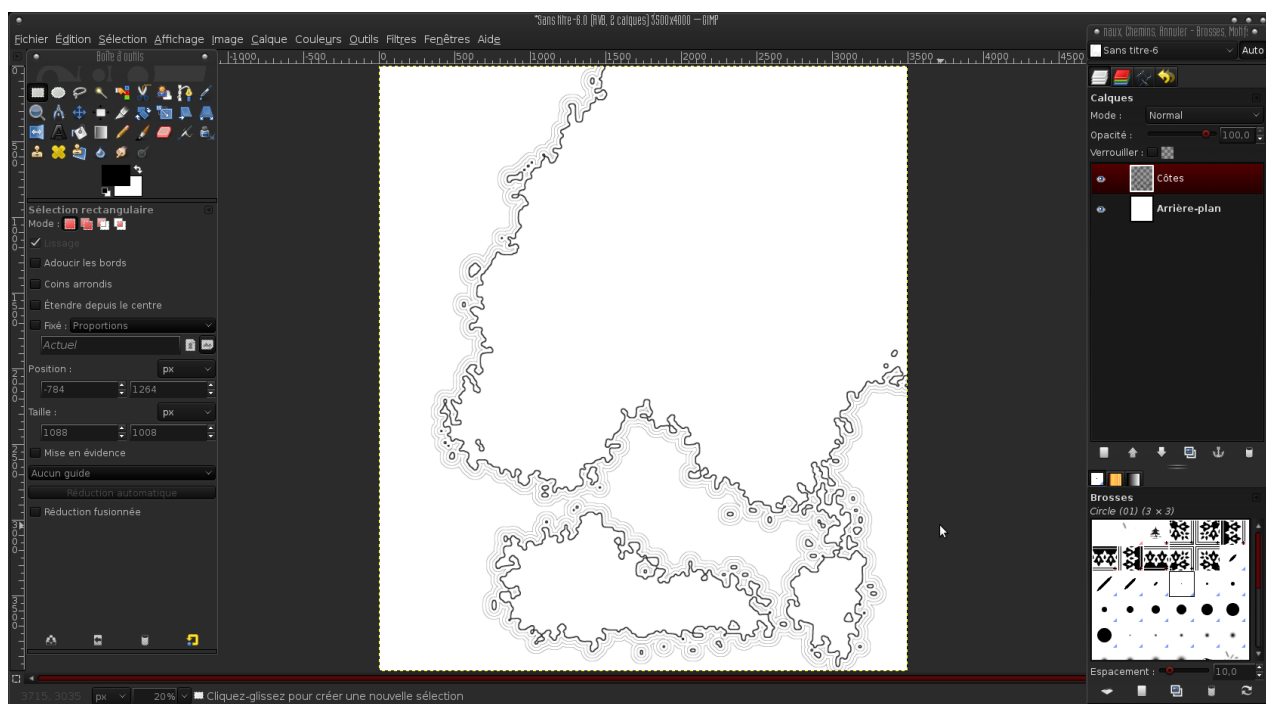
Créez une nouvelle image blanche de grande résolution (ma carte est en 2560×3560). Créez un nouveau calque « Côtes ». Sélectionnez l'outil Crayon et tracez grossièrement le contour de vos côtes. Remplissez de noir le continent.

Faites un clic droit sur le calque Côtes et cliquez sur Alpha vers sélection. Cliquez ensuite sur Sélection/Déformation. Faites des tests jusqu'à trouver la configuration de Déformation qui vous convienne. Ici, je choisis :



Pour enlever tous les petits lacs qui sont maintenant dispersés le long de la côte (des « inverses » malvenus d'îles), on va utiliser une petite ruse : cliquez sur Sélection/Agrandir, 10 pixels. Puis faites





Sélection/Réduire, 10 pixels, en décochant Réduire depuis le bord de l'image. On se retrouve avec le même contour qu'avant, les lacs en moins ! Vous pouvez figurer la sélection avec l'outil Sélection à main levée et les modes Ajouter à la sélection courante et Soustraire de la sélection courante. Enlevez notamment les lacs indésirables qui auraient résisté à la ruse.

Supprimez le calque Côtes, re-créez en un avec le même nom. Cliquez sur l'outil Pinceau et sélectionnez la brosse « Circle (03) ». Faites Édition/Tracer la sélection, Tracer en utilisant un outil de peinture : Pinceau. Puis Sélection/Agrandir, 4 pixels, et de nouveau Tracer la sélection. Changez la brosse du Pinceau en Circle (01) et réitérez le procédé 3 ou 4 fois en agrandissant à chaque fois la sélection de 20 pixels.

Voyez le résultat ci-dessus.

Maintenant, créez un nouveau calque Zones. Très grossièrement, à l'aide d'un pinceau vert puis marron, représentez vos forêts et chaînes de montagnes (se renseigner un peu sur la géologie au passage n'est pas un mal).

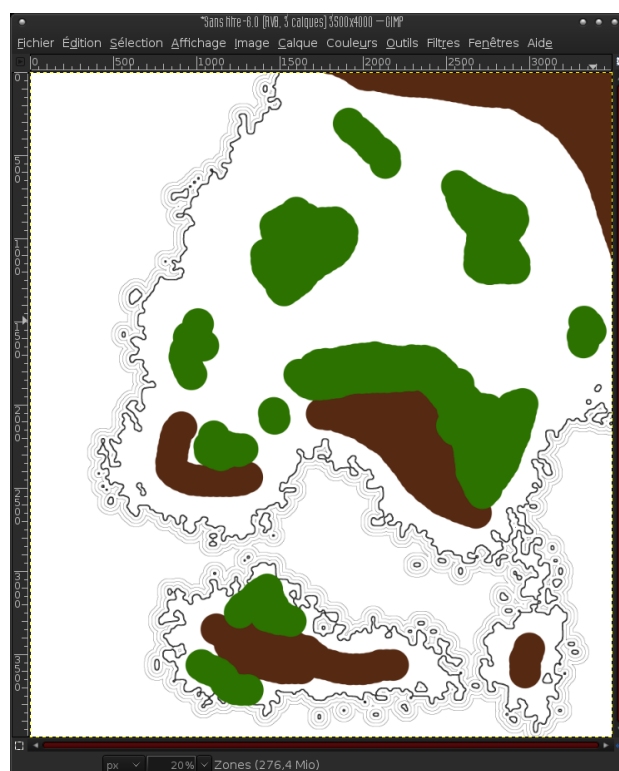
Ci-contre, voici à quoi ça peut ressembler.

On va ensuite placer les noms qui seront au final par-dessus une forêt ou une chaîne de montagne avec l'outil Texte. Il est important de le faire avant de tracer effectivement les forêts et les montagnes, car si vous observez ma carte de première page, vous verrez que les noms doivent être sur fond blanc

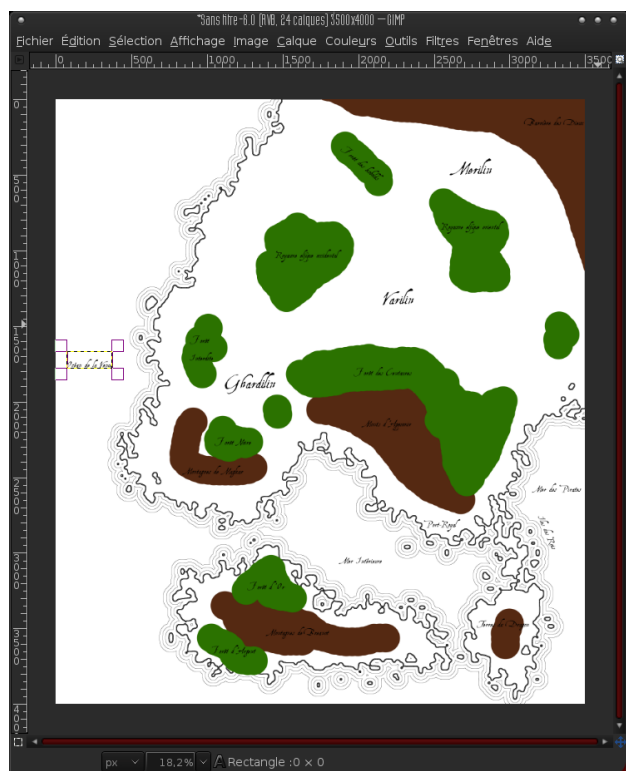
pour être lisibles. Il faut donc prévoir la place qu'ils vont occuper.

Utilisez pour cela la police de votre choix. De préférence, celle-ci doit être médiévale mais surtout lisible. J'aime beaucoup AquilineTwo.

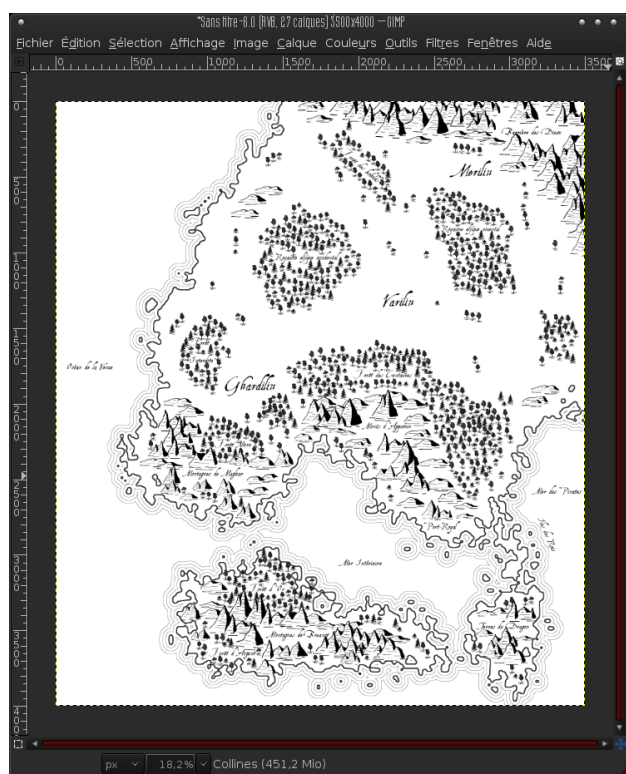
N'utilisez l'outil de Rotation pour ré-orienter un nom que si c'est vraiment nécessaire, sans quoi votre carte perd beaucoup en lisibilité.



Ci-dessous, voici la mienne après ajout des noms.



À présent, utilisez vos brosses avec l'outil Crayon ou Pinceau pour tracer réellement les forêts, les collines et les montagnes sur des calques Forêts, Collines et Montagnes situés au-dessus du calque Zones. Jouez avec l'échelle pour ajuster la taille de la

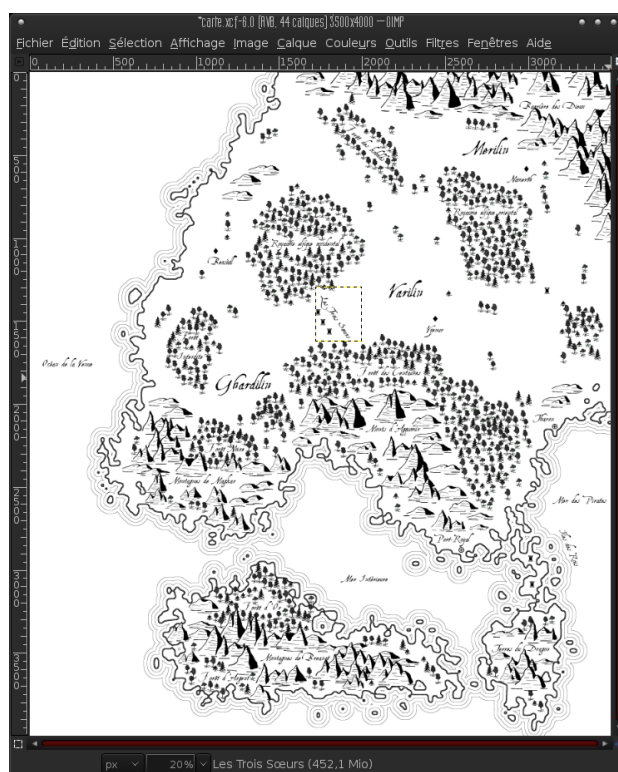


brosse. Ajoutez des arbres par-ci par-là et quelques collines dans les espaces vides. N'oubliez pas que la superficie couverte par des forêts au Moyen Âge était bien supérieure à celle d'aujourd'hui. Une fois que cela est fait, supprimez le calque Zones.

Voyez le résultat à gauche...

On touche au bout !

Pour les villes, ports, ... utilisez une police de type « symbole » pour trouver des symboles qui vous plaisent (utilisez une police de type Symboles ou piochez dans une table de caractères Unicode). Ajoutez les noms que vous n'aviez pas encore mis ; si vous avez bien prévu votre coup, ceux-ci sont placés dans des zones vides de la carte (voir ci-dessous).



Pour les rivières et les fleuves, on va utiliser une nouvelle possibilité de GIMP : les chemins. Créez un calque vide nommé Rivières et sélectionnez l'outil Chemin. Pour chaque cours d'eau, placez un point à la source et un point là où le cours d'eau s'achève (il peut se jeter dans la mer ou fusionner avec un autre cours d'eau). Avec le mode d'édition Édition (raccourci clavier Ctrl), faites de votre chemin un joli cours d'eau bien courbe.

Là où deux cours d'eau doivent se rencontrer, placer simplement le point final d'un chemin sur l'autre chemin et orientez la fin du chemin correctement (voir page suivante).

Une fois que tous les chemins sont faits, cliquez sur Édition/Tracer le chemin avec un pinceau Circle (03) (échelle 1). Vos rivières apparaissent comme par magie !

Les routes se font exactement de la même manière. Vous pouvez chercher la méthode que j'ai utilisé sur la carte de la première page pour avoir l'intérieur des routes en blanc !

Que reste-t-il à faire ? La légende, l'échelle, la boussole et pour les perfectionnistes une bordure artistique et le fond parchemin. Pour la boussole et la bordure, je vous recommande de chercher sur Internet des polices toutes faites. J'utilise PR Compass Rose pour la boussole et AGA Arabesque Desktop pour le contour. Pour ce dernier, il peut être utile de faire de nouvelles brosses dynamiques avec un seul motif mais qui se répète avec un espacement de 100 ; ainsi, les motifs seront correctement accolés.

Pour le fond parchemin, trouvez simplement une image de parchemin ou de vélin sur le net puis faites Fichier/Ouvrir en tant que calques... Placez votre image tout en bas de la pile de calques et mettez les autres sur le mode Superposer. La magie de GIMP s'opère alors !

Je vous laisse étudier tout ça de votre côté. Le principal secret de GIMP, c'est de pratiquer, d'essayer chaque possibilité. Ce tutoriel sera vraiment utile si vous parvenez à vous l'approprier et l'améliorer. Tel quel, il est loin d'être parfait !

Remerciements

Je tiens à remercier la Cartographers' Guild, qui a inspiré par ses merveilleux tutos l'essentiel des techniques présentées ici.

