

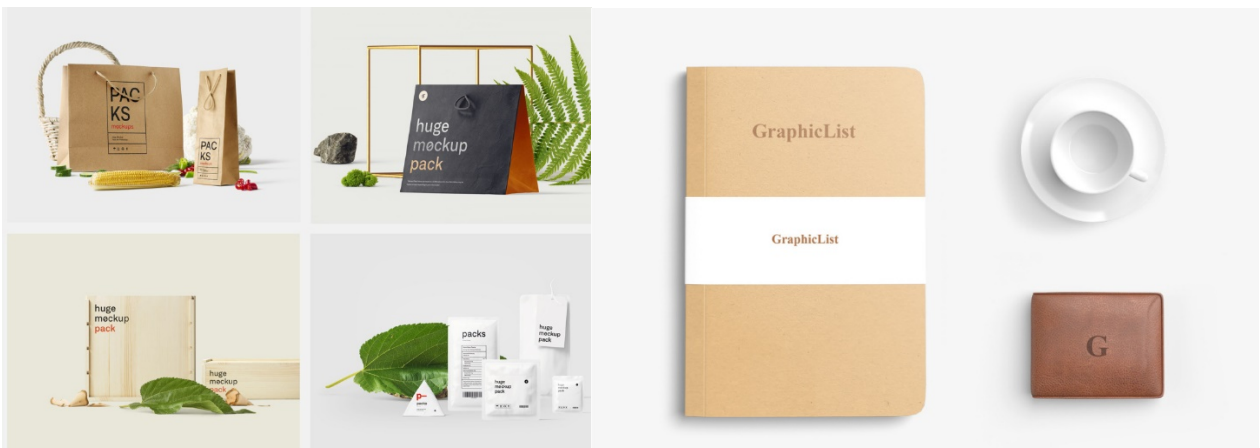
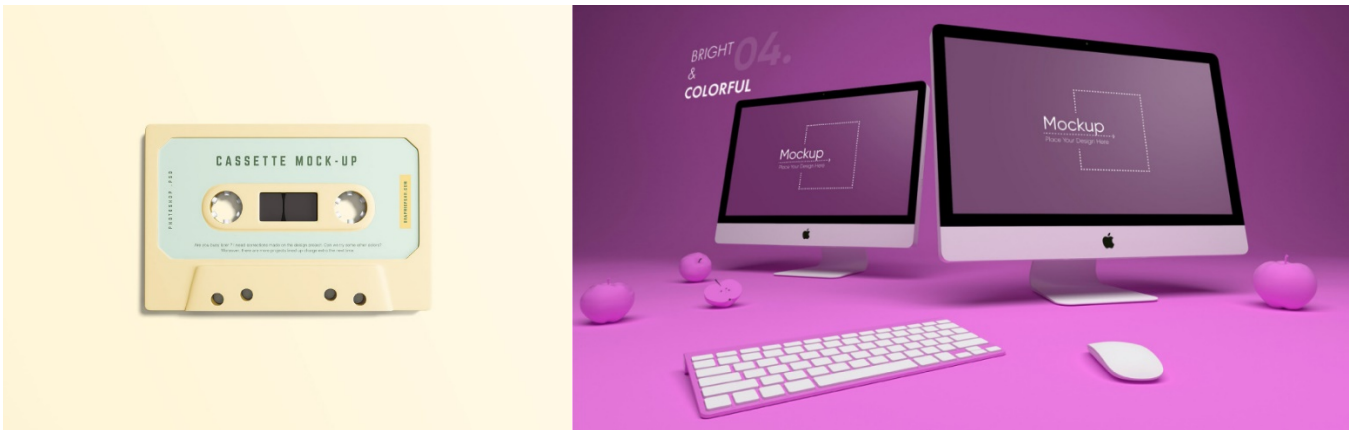
I. Les mockups

I. 1. Un outil de présentation et de publicité

En design d'objet, de mode ou encore en design graphique, il est souvent utile de présenter ses productions (vêtements, bijoux, affiches, mobilier...) dans un contexte d'utilisation. Mais bien souvent, pour présenter ses projets, il faudrait les prendre en photo dans ce contexte et ce n'est pas toujours possible. Il existe pour cela un outil numérique très pratique qui permet de « tricher » pour présenter ses projets : le *mockup*.

Un *mockup* est une image qui représente un produit ou un visuel dans un contexte d'utilisation ou de présentation : par exemple, un panneau publicitaire contenant l'affiche d'un graphiste dans la rue, ou un sac d'un couturier sur une personne qui marche, ou encore une table de designer placée dans une cuisine. **Mais les mockups sont des images artificielles** : on a placé grâce à un logiciel de retouche photo l'objet, le vêtement ou l'image que l'on veut présenter par dessus un fond qui constitue un contexte. Ce fond peut être une photo réelle (une rue, un village, un mannequin, un panneau publicitaire...) ou bien complètement artificielle (un faux bureau, une fausse rue...). C'est donc un outil **extrêmement utilisé en design** pour présenter ses projets à un client, afin que ce dernier se rende compte de ce que le produit « donnerait » une fois utilisé dans un contexte !

Voici quelques exemples de *mockups* prêts à être utilisés :



Ces 5 exemples de *mockups* correspondent à 5 usages différents : une cassette personnalisable, des écrans d'ordinateur pour présenter un site internet, des exemples de sacs et de packagings, un carnet, et un *mockup* de sac en plastique. A la place des écritures « Free Mockup » ou « Mockup » sur les images ci-dessus, on pourra insérer nos propres visuels (logos, étiquettes, motifs...) dans un logiciel de retouche (Gimp ou Photoshop) pour faire comme si les visuels étaient des vrais.

I. 2. Préparer ses calques pour les insérer dans un mockup

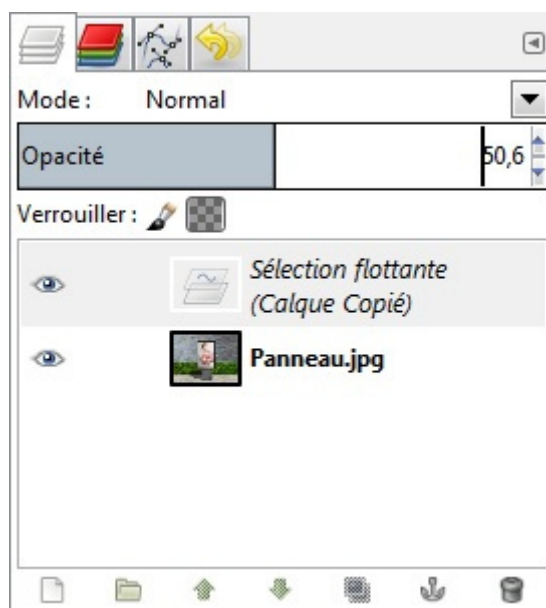
Pour préparer un visuel réaliste, on a toujours besoin de 2 éléments : le *mockup*, c'est-à-dire un fond (qu'on peut télécharger librement en tapant « Free mockup » dans Behance par exemple ou bien qu'on peut fabriquer soi-même) et notre design à insérer (affiche, logo, motifs, accessoire, vêtement, objet...) positionné sur un fond transparent si besoin.

Il sera parfois nécessaire de redimensionner ou d'étirer notre design pour qu'il « colle » parfaitement au mockup.

II. Exercices

II. 1. Insérer une affiche dans un panneau

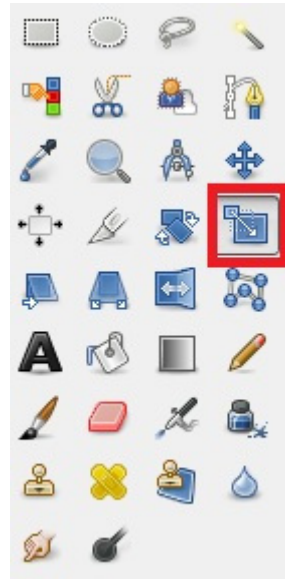
- Ouvrir le mockup Panneau.jpeg dans Gimp. Ouvrir l'image Affiche.jpeg dans Gimp. Vous devriez avoir 2 fenêtres Gimp séparées, chacune avec l'une des 2 images (Panneau et Affiche).
- Allez dans la fenêtre de l'affiche et sélectionnez toute l'affiche en faisant Sélection > Tout. Des petits pointillés qui bougent doivent apparaître autour de l'affiche avec les fleurs. Si ce n'est pas le cas, recommencez.
- Faites Edition > Copier.
- Allez dans la fenêtre du panneau et faites Edition > Coller. L'affiche vient de se coller par dessus notre mockup avec le panneau, mais elle est trop grande.
- Dans le panneau Calques, à droite de Gimp, un nouveau calque est apparu avec notre affiche. Il s'appelle « Sélection flottante ». Cliquez sur ce calque pour qu'il apparaisse en bleu et soit sélectionné et mettez son opacité à 50 %. L'affiche devrait devenir un peu transparente : cela va nous aider à la replacer pile par dessus le panneau.



Cliquez sur le calque « Sélection flottante » qui contient notre affiche et mettez son opacité à 50 % environ.

Redimensionnez l'affiche pour qu'elle se cale pile sur le panneau à la place du poster qui y est déjà : prenez l'outil de **Mise à l'échelle** qui se trouve dans le panneau à gauche de Gimp. Cliquez une fois sur l'affiche et **tirez sur les coins qui apparaissent** pour la rendre plus petite. Vous allez aussi voir

deux petites chaînes à côté de la largeur et de la hauteur indiquées dans la fenêtre qui s'ouvre : cliquez dessus pour briser les chaînes ou les remettre ensemble : cela permettra de modifier l'image homothétiquement ou non.



L'outil de mise à l'échelle de Gimp

- Pour **déplacer** l'affiche, **cliquez sur le petit rond jaune au centre de l'affiche** : cela permet de bouger votre affiche et de la repositionner au dessus du panneau.
- Une fois que votre affiche est bien calée par dessus l'ancienne, cliquez sur « **Échelle** » pour valider, **remettez l'opacité de votre calque à 100 %** et faites **Calque > Ancrer le calque**. Vous devriez obtenir l'image suivante :



L'image finale.

→ Si vous vous êtes trompé dans une étape, revenez en arrière en faisant Édition>Annuler (Ctrl + Z). Sinon, si vous êtes satisfait, appelez le professeur pour contrôler votre travail.

II. 2. Déformer un visuel pour l'adapter au mockup

- Ouvrir les images PC et Statue.
- Insérer la statue sur l'écran d'ordinateur comme sur l'image ci-dessous. Comme l'écran est de biais, il faudra « tordre » la statue : utilisez pour cela l'outil **Perspective** de Gimp qui permet de « tirer » les coins d'une image pour la déformer. Essayez de cliquer sur **Perspective**, puis de tirer sur les coins de la statue pour la faire rentrer pile sur l'écran d'ordinateur. Faites « Transformer » pour valider votre placement. Vous pouvez placer la statue coin par coin, en faisant plusieurs étapes de transformation si c'est plus facile pour vous.



L'outil Perspective de Gimp.



L'image finale à obtenir : la statue est parfaitement incrustée dans l'écran d'ordinateur !

→ Appelez le professeur pour contrôler votre travail quand c'est terminé.

II. 3. Insérer un logo sur un objet

- Ouvrir Logo et Sac dans Gimp.
- Insérer le logo sur le sac comme sur l'image ci-dessous. Si le logo n'est pas à la bonne taille ou doit être déformé en perspective, servez-vous des outils que vous connaissez désormais.



Le visuel final à obtenir.

→ Appelez le professeur pour contrôler votre travail quand vous avez terminé.