

# Petit guide, pas à pas, pour CreationBoites

Centré sur \GenereBoite

C. Pierquet

Juin 2026

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du package</b>	<b>2</b>
1.1	Philosophie générale . . . . .	2
1.2	Chargement . . . . .	2
<b>2</b>	<b>La macro \GenereBoite</b>	<b>2</b>
2.1	Syntaxe complète . . . . .	2
2.2	Syntaxe d'utilisation . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Les styles visuels</b>	<b>3</b>
3.1	Aperçu des cinq styles . . . . .	3
3.2	Style cp — classique avec titre en coin . . . . .	4
3.3	Style ab — titre attaché, bord arrondi . . . . .	4
3.4	Styles ha, tx et default — variantes épurées . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Couleurs automatiques</b>	<b>6</b>
4.1	Mécanisme . . . . .	6
4.2	Utilisation dans le contenu d'une boîte . . . . .	6
4.3	Utilisation depuis l'extérieur d'une boîte . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Cas d'usage : boîtes pour un cours</b>	<b>8</b>
5.1	Définition d'un jeu de boîtes . . . . .	8
5.2	Même jeu de boîtes, style ab . . . . .	9
5.3	Compteur réinitialisé par section . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Compteur partagé entre plusieurs boîtes</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Pour aller plus loin</b>	<b>11</b>
7.1	Ce que peut faire CreationBoites . . . . .	11
7.2	Compléments . . . . .	11

# 1 Présentation du package

CreationBoites est un package  $\LaTeX$  permettant de générer des boîtes `tcolorbox` de manière *semi-automatisée*, avec un minimum de configuration.

L'idée n'est pas de remplacer `tcolorbox` (qui est déjà extrêmement complet), mais d'en proposer un usage simplifié pour produire rapidement des boîtes pour des supports de cours.

## 1.1 Philosophie générale

Chaque boîte est définie une seule fois en précisant :

- un **style visuel** parmi les modèles prédéfinis ;
- une **couleur** de bordure ;
- un **nom** pour l'environnement et son **compteur** ;
- une **icône** ou un symbole ;
- un **libellé** au singulier et au pluriel.

La boîte est ensuite utilisable immédiatement comme environnement  $\LaTeX$ , avec des clés optionnelles pour personnaliser titre, sous-titre, décoration, etc.

## 1.2 Chargement

### Code

```
\usepackage{CreationBoites}           % version classique (fontawesome5)
\usepackage[fa6]{CreationBoites}      % avec fontawesome6
\usepackage[fa7]{CreationBoites}      % avec fontawesome7
\usepackage[nonfa]{CreationBoites}    % sans fontawesome
\usepackage[breakable]{CreationBoites} % boîtes cassables sur plusieurs pages
\usepackage[ulem]{CreationBoites}     % avec ulem (pour SouligneLabel)
```

# 2 La macro `\GenereBoite`

## 2.1 Syntaxe complète

### Code

```
\GenereBoite<clés>%
 [Couleur]%           optionnel, noir par défaut
 {Nom}%               nom de l'environnement LaTeX
 {Compteur}%          nom du compteur (créé automatiquement)
 {Label singulier}%
 {Label pluriel}%
 [options tcbbox]%    optionnel, options tcolorbox supplémentaires
```

Les <clés> disponibles :

Clé	Valeurs	Défaut
style	cp, ab, ha, tx, default	cp
reset section	booléen	false

La clé `reset section=true` relie le compteur à la section courante (numérotation X.Y).

### À retenir

`\GenereBoite` se place de préférence dans le **préambule**, avant `\begin{document}`. Elle crée à la fois l'environnement et son compteur.

## 2.2 Syntaxe d'utilisation

Une fois la boîte créée, on l'utilise comme un environnement :

### Code

```
\begin{NomEnv}[Clés]<options tcolorbox supplémentaires>
contenu de la boîte
\end{NomEnv}
```

Les clés disponibles à l'utilisation (cumulables) :

Clé	Effet
Compteur=false	désactive le numéro dans le titre
Pluriel	force le libellé au pluriel
ModifLabel={...}	texte entre le libellé et le numéro
ComplementTitre={...}	texte ajouté après le numéro
SousTitre={...}	sous-titre (haut à droite ou bas selon style)
SouligneLabel	souligne le libellé (nécessite [ulem])

## 3 Les styles visuels

### 3.1 Aperçu des cinq styles

Voici les cinq styles sur une même boîte bleue, pour comparaison directe :

### Code

```
% Préambule :
\GenreBoite<style=cp>%
[blue]{BDcp}{BDcp}{Boîte Démo}{Boîtes Démon}{\blacktriangleright$,}
\GenreBoite<style=ab>%
[blue]{BDab}{BDab}{Boîte Démo}{Boîtes Démon}{\blacktriangleright$,}
\GenreBoite<style=ha>%
[blue]{BDha}{BDha}{Boîte Démo}{Boîtes Démon}{\blacktriangleright$,}
\GenreBoite<style=tx>%
[blue]{BDtx}{BDtx}{Boîte Démo}{Boîtes Démon}{\blacktriangleright$,}
\GenreBoite<style=default>%
[blue]{BDdef}{BDdef}{Boîte Démo}{Boîtes Démon}{\blacktriangleright$}
```

### Code

```
% Document :
\begin{BDcp} Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\end{BDcp}
\begin{BDab} Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\end{BDab}
\begin{BDha} Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\end{BDha}
\begin{BDtx} Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\end{BDtx}
\begin{BDdef} Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.\end{BDdef}
```

### Sortie

#### ► Boîte Démo 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

#### ► Boîte Démo 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

► Boîte Démo 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

► Boîte Démo 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

► Boîte Démo 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

### 3.2 Style cp — classique avec titre en coin

Style par défaut. Boîte à coins relevés (*sharp corners uphill*), titre dans un cadre positionné en haut à gauche.

#### Code

```
\GenreBoite<style=cp>%  
[teal]{EnvDefi}{CptDefi}{Définition}{Définitions}{\blacktriangleright$,}
```

#### Sortie

► Définition 1

Un entier naturel est dit **premier** s'il admet exactement deux diviseurs distincts.

► Définition 2 - *Importante* -

Tout entier naturel supérieur ou égal à 2 admet au moins un diviseur premier.

### 3.3 Style ab — titre attaché, bord arrondi

Style inspiré d'un travail d'Arnaud Blas. Titre attaché en haut à gauche avec bord arrondi qui englobe la boîte. Propose en plus les clés [Fond] (fond blanc) et [Ombre] (uniquement avec [Fond]).

#### Code

```
\GenreBoite<style=ab>%  
[violet]{AbProp}{AbProp}{Propriété}{Propriétés}{\blacktriangleright$,}
```

#### Sortie

► Propriété 1

Tout entier naturel supérieur à 2 admet au moins un diviseur premier.

► Propriété 2

Avec les clés [Fond,Ombre] : fond blanc avec ombre portée.

### 3.4 Styles ha, tx et default — variantes épurées

Ces trois styles partagent la même approche : fond légèrement coloré, bordure gauche colorée, titre simple. Ils diffèrent par les détails typographiques du titre et de la bordure.

#### Code

```
\GenereBoite<style=ha>
  [red]{EnvThm}{CptThm}{Théorème}{Théorèmes}{$\blacktriangleright$,}
\GenereBoite<style=tx>
  [red]{TxThm}{TxThm}{Théorème}{Théorèmes}{$\blacktriangleright$,}
\GenereBoite<style=default>%
  [red]{DefThm}{DefThm}{Théorème}{Théorèmes}{$\blacktriangleright$,}
```

#### Sortie

##### ► Théorème 1

ha — Il existe une infinité de nombres premiers.

##### ► Théorème 1

tx — Il existe une infinité de nombres premiers.

##### ► Théorème 1

default — Il existe une infinité de nombres premiers.

## 4 Couleurs automatiques

### 4.1 Mécanisme

Chaque appel à `\GenereBoite` (ou `\CreationBoite`) crée automatiquement deux couleurs nommées, dérivées de la couleur passée en argument :

Nom de la couleur	Contenu	Exemple pour <code>EnvDefi</code>
<code>cbcoulbord{Nom}</code>	couleur de la bordure	<code>cbcoulbordEnvDefi</code>
<code>cbcoulfond{Nom}</code>	couleur du fond du titre	<code>cbcoulfondEnvDefi</code>

En plus de ces couleurs permanentes, deux couleurs *courantes* sont disponibles à l'intérieur d'une boîte :

Nom	Contenu
<code>cbcoulbord</code>	couleur de bordure de la boîte en cours
<code>cbcoulfond</code>	couleur de fond du titre de la boîte en cours

Ces couleurs courantes changent automatiquement à chaque boîte : pas besoin de connaître le nom de la boîte courante pour s'en servir.

#### À retenir

`cbcoulbord` et `cbcoulfond` ne sont significatives **qu'à l'intérieur** d'une boîte. En dehors, elles reflètent la dernière boîte utilisée — ce qui peut donner des résultats inattendus. Pour cibler une boîte précise depuis n'importe quel endroit du document, on utilise les noms permanents `cbcoulbord{Nom}` et `cbcoulfond{Nom}`.

### 4.2 Utilisation dans le contenu d'une boîte

#### Code

```
\begin{EnvDefi}
On peut colorier du texte avec \textcolor{cbcoulbord}{la couleur de bordure},
ou créer un encadré coloré avec
\colorbox{cbcoulbord}{cbcoulfond}{\,fond du titre\,}.
\end{EnvDefi}

\begin{EnvThm}
Ici la couleur courante est rouge - même code, résultat différent :
\textcolor{cbcoulbord}{texte rouge} et \colorbox{cbcoulbord}{cbcoulfond}{\,fond
↪ rouge\,}.
\end{EnvThm}
```

#### Sortie

##### ► Définition 1

On peut colorier du texte avec la couleur de bordure, ou créer un encadré coloré avec fond du titre.

##### ► Théorème 1

Ici la couleur courante est rouge — même code, résultat différent : texte rouge et fond rouge.

### 4.3 Utilisation depuis l'extérieur d'une boîte

Les couleurs permanentes permettent de faire référence à une boîte depuis n'importe où dans le document — dans du texte courant, dans une autre boîte, dans un tableau, etc.

#### Code

```
% Dans du texte courant :  
Voir la \textcolor{cbcoulbordEnvDefi}{définition} et le  
\textcolor{cbcoulbordEnvThm}{théorème} correspondant.  
  
% Dans le contenu d'une boîte, pour désigner une autre boîte :  
\begin{EnvRmq}  
Cette remarque prolonge le \textcolor{cbcoulbordEnvThm}{théorème précédent}.  
\end{EnvRmq}
```

#### Sortie

Voir la **définition** et le **théorème** correspondant.

► **Remarque 1**

Cette remarque prolonge le **théorème précédent**.

## 5 Cas d'usage : boîtes pour un cours

### 5.1 Définition d'un jeu de boîtes

#### Code

```
% Préambule - style cp :
\GenereBoite<style=cp>[teal]
  {EnvDefi}{CptDefi}{Définition}{Définitions}{\blacktriangleright$,}
\GenereBoite<style=cp>[violet]%
  {EnvProp}{CptProp}{Propriété}{Propriétés}{\blacktriangleright$,}
\GenereBoite<style=cp>%
  [red]{EnvThm}{CptThm}{Théorème}{Théorèmes}{\blacktriangleright$,}
\GenereBoite<style=cp>%
  [blue]{EnvRmq}{CptRmq}{Remarque}{Remarques}{\blacktriangleright$,}
```

#### Code

```
% Document :
\begin{EnvDefi}
Un entier naturel est \textbf{premier} s'il admet exactement deux diviseurs distincts.
\end{EnvDefi}

\begin{EnvProp}
Tout entier naturel supérieur à 2 admet au moins un diviseur premier.
\end{EnvProp}

\begin{EnvThm}
Il existe une infinité de nombres premiers.
\end{EnvThm}

\begin{EnvRmq}[SousTitre={ (Euclide, 300 av. J.-C.)}]
Ce résultat est l'un des plus anciens de l'histoire des mathématiques.
\end{EnvRmq}
```

#### Sortie

##### ► Définition 1

Un entier naturel est dit **premier** s'il admet exactement deux diviseurs distincts.

##### ► Propriété 1

Tout entier naturel supérieur à 2 admet au moins un diviseur premier.

##### ► Théorème 1

Il existe une infinité de nombres premiers.

##### ► Remarque 1 (*Euclide, 300 av. J.-C.*)

Ce résultat est l'un des plus anciens de l'histoire des mathématiques.

## 5.2 Même jeu de boîtes, style ab

### Code

```
% Préambule - style ab :  
\GenereBoite<style=ab>  
  [teal]{AbDefi}{AbDefi}{Définition}{Définitions}{$\blacktriangleright$,}  
\GenereBoite<style=ab>  
  [violet]{AbProp}{AbProp}{Propriété}{Propriétés}{$\blacktriangleright$,}  
\GenereBoite<style=ab>[red]  
  {AbThm}{AbThm}{Théorème}{Théorèmes}{$\blacktriangleright$,}
```

### Sortie

#### ► Définition 1

Un entier naturel est **premier** s'il admet exactement deux diviseurs distincts.

#### ► Propriété 1

Tout entier naturel supérieur à 2 admet au moins un diviseur premier.

#### ► Théorème 1

Il existe une infinité de nombres premiers.

## 5.3 Compteur réinitialisé par section

La clé `reset section=true` produit une numérotation `section.numéro` :

### Code

```
\GenereBoite<style=ab, reset section=true>%  
[teal]{EnvDefiS}{CptDefiS}{Définition}{Définitions}{$\blacktriangleright$,}
```

### Remarque

Avec `reset section=true`, le compteur est réinitialisé à chaque nouvelle section et la numérotation devient `numéro_section.numéro_local` — utile pour des polycopiés longs.

## 6 Compteur partagé entre plusieurs boîtes

Il est possible (fonctionnalité beta) de partager un compteur unique entre plusieurs types de boîtes via la clé `CompteurPerso` :

### Code

```
% Préambule :
\newcounter{moncompteur}
\GenereBoite<style=defaut>%
  [orange]{PartA}{PartA}{Propriété}{Propriétés}{\blacktriangleright$}
\GenereBoite<style=defaut>%
  [gray]{PartB}{PartB}{Définition}{Définitions}{\blacktriangleright$}
\GenereBoite<style=defaut>%
  [teal]{PartC}{PartC}{Remarque}{Remarques}{\blacktriangleright$}

% Activation du compteur partagé globalement, sinon utiliser [CompteurPerso=moncompteur]
% trousseau [Boites] pour le style defaut
% trousseau [cpaltboites] pour cp/ab/ha/tx
\setKVdefault [Boites]{CompteurPerso=moncompteur}
```

### Code

```
% Document :
\begin{PartA} Une propriété. \end{PartA} % + 1
\begin{PartB} Une définition. \end{PartB} % + 2
\begin{PartC} Une remarque. \end{PartC} % + 3
\begin{PartB} Une définition. \end{PartB} % + 4
```

### Sortie

#### ► Propriété 1

Une propriété.

#### ► Définition 2

Une définition.

#### ► Remarque 3

Une remarque.

#### ► Définition 4

Une autre définition.

## 7 Pour aller plus loin

### 7.1 Ce que peut faire CreationBoites

- Choisir parmi cinq styles visuels prédéfinis via `\GenereBoite<style=...>`.
- Créer autant de types de boîtes que nécessaire, chacune avec sa couleur et son compteur.
- Personnaliser titre, sous-titre, décorations (logo, icône, emoji) via `\CreationBoite`.
- Modifier globalement les polices et marges via `\ParamBoites`.
- Redéfinir en profondeur le rendu via `\TitreBoite`, `\SousTitreBoite`, etc.
- Partager un compteur entre plusieurs types de boîtes.
- Passer des options `tcolorbox` supplémentaires.

### 7.2 Compléments

- Documentation complète : <https://ctan.org/pkg/creationboites>
- Code source : <https://github.com/cpierquet/latex-packages/tree/main/creationboites>
- `tcolorbox` : <https://ctan.org/pkg/tcolorbox>
- `fontawesome5` : <https://ctan.org/pkg/fontawesome5>
- `twemojis` : <https://ctan.org/pkg/twemojis>