

- [Accueil](#)
- [A propos](#)
- [Nuage de Tags](#)
- [Contribuer](#)
- [Who's who](#)

Récoltez l'actu UNIX et cultivez vos connaissances de l'Open Source

05 mar 2008

Texture de pierre et runes (Gimp 2.0)

Catégorie : [Graphisme](#) Tags : [gimp](#), [GLMFHS](#)



On compte la pierre parmi les textures les plus simples à réaliser. Cependant, le choix des éléments de base est relativement important, même si le principe est aisé à mettre en œuvre.

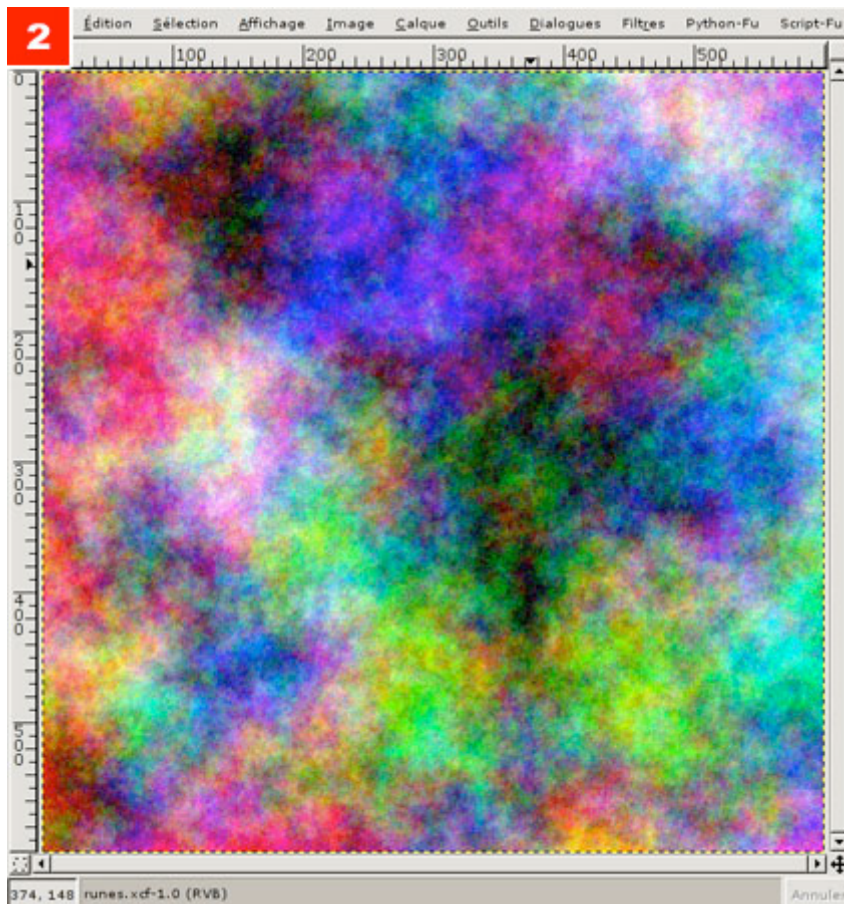


La pierre qui nous intéresse ici est du type granitique. Un grain très fin et des variations de couleurs subtiles. Typiquement le genre de roche qui constituerait l'élément de base de fortifications d'elfes

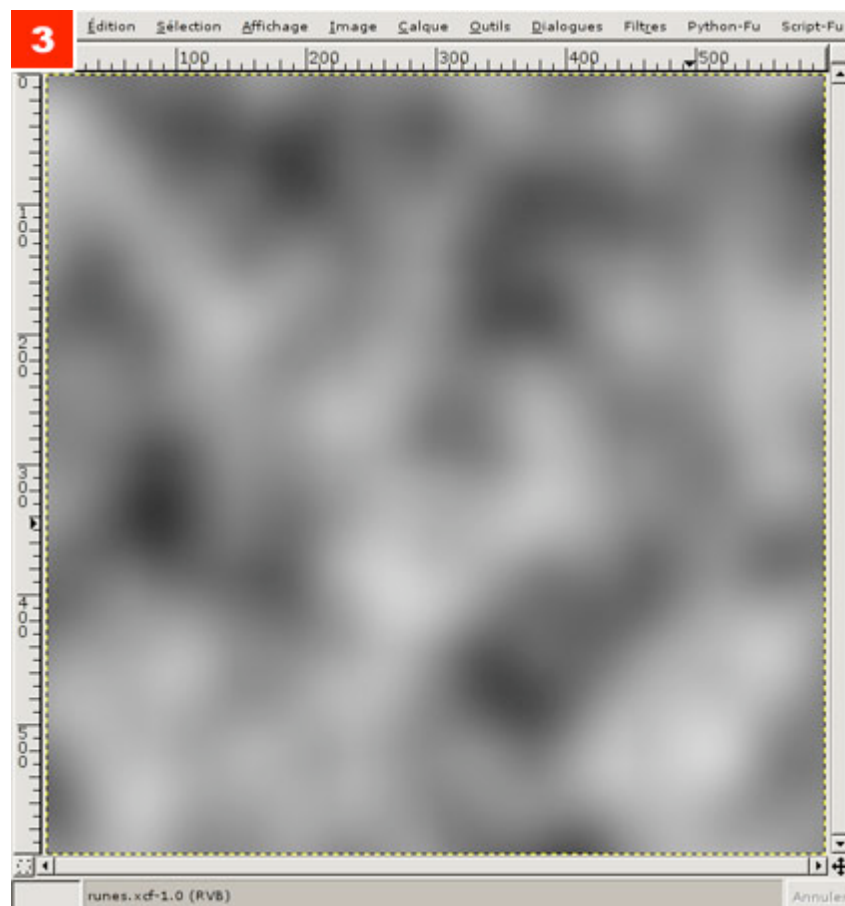
noirs au fin fond d'un territoire aussi ténébreux que malfaisant.... Brrr...



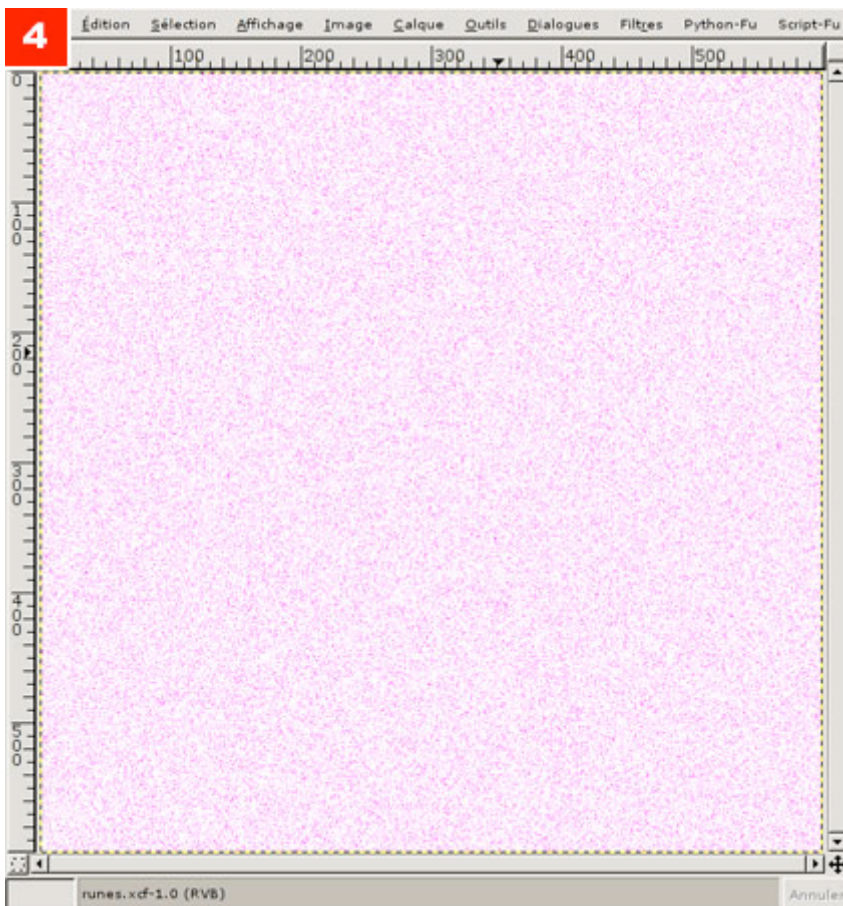
1- Après avoir créé votre nouvelle image transparente, utilisez directement le filtre Filtres, Rendu, Nuages, Plasma. Affinez les réglages de manière à obtenir une répartition " chaotique " des couleurs. Ici, l'image de base étant de 600 pixels de côté, les valeurs par défaut du filtre ne sont largement pas suffisantes.



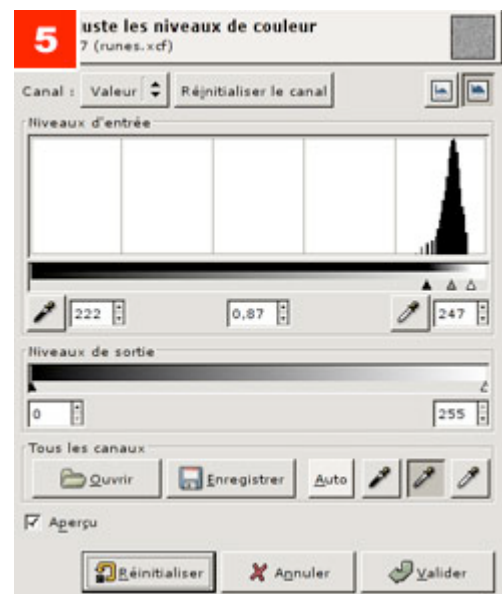
2- Le filtre Plasma permet de générer l'une des bases du rendu final. Je disais précédemment que la pierre était relativement facile à simuler avec un logiciel de retouche. L'utilisation de cette seule base pourrait presque être suffisante mais nous, nous pousserons plus loin en cherchant à combiner plusieurs sources graphiques pour le rendu final. Avant de passer à la suite, désaturez le calque.



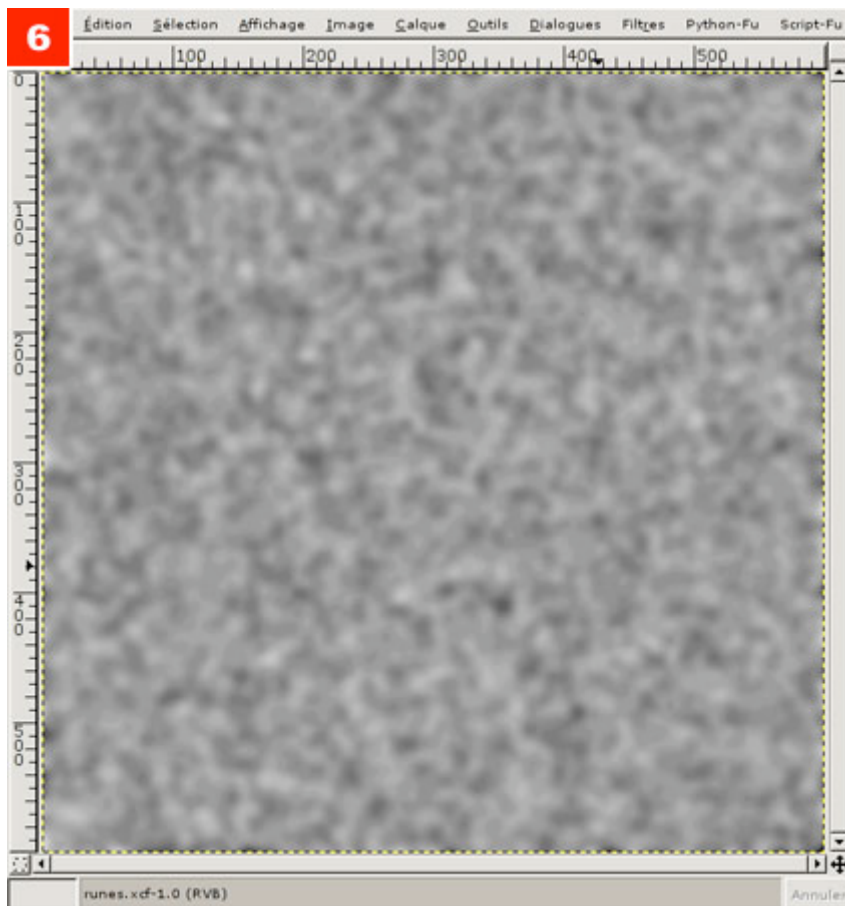
3. Nous allons immédiatement créer une autre source pour le rendu de la pierre. Créez un nouveau calque et utilisez Filtres, Rendu, Nuages, Brouillage Uni pour obtenir l'image ci-contre. Le rendu est ici directement monochrome et vous noterez la grande différence avec le Plasma. C'est beaucoup plus... " brumeux ".



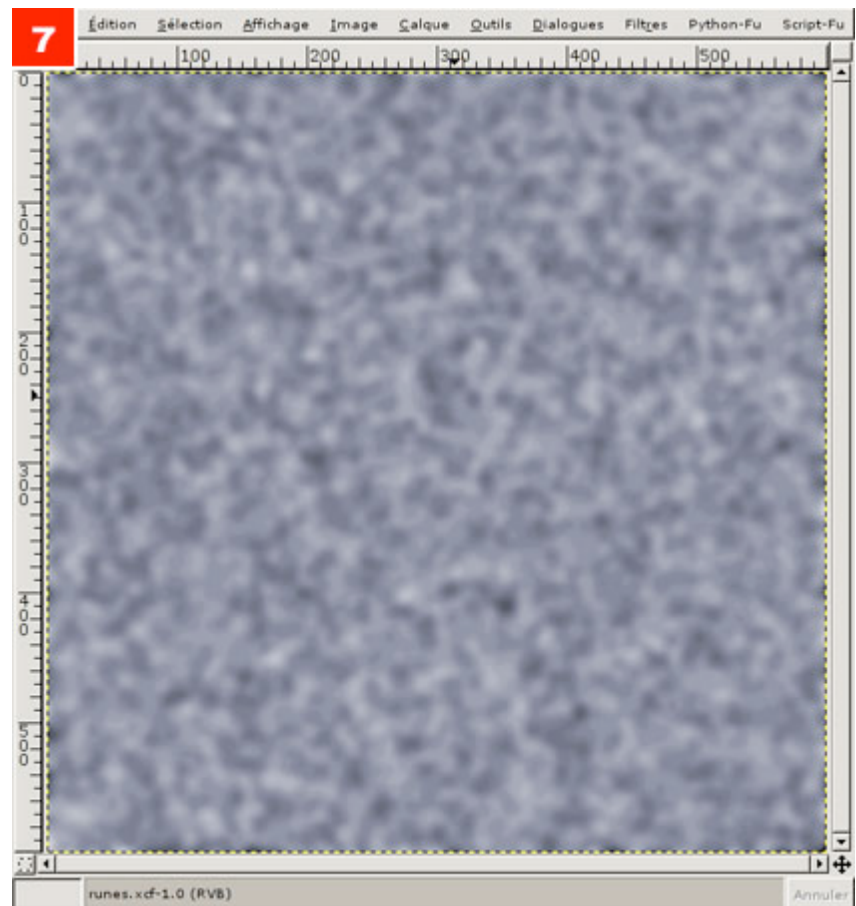
4. Nous en avons fini avec les sources. Passons maintenant à la création de la base de travail. Ajoutez un nouveau calque blanc et utilisez le filtre Filtres, Bruit, Brouiller. Réglez les paramètres de manière à n'avoir du " bruit " que dans une seule teinte, peu importe laquelle.



5. Une fois le filtre appliqué, désaturez le calque et appliquez un flou gaussien. Le but est d'obtenir une image presque uniforme avec de petites variations de gris formant une multitude de petites taches. Pour accentuer le rendu, nous allons utiliser les réglages des niveaux. Ajustez les poignées de manière à réduire grandement la gamme de tons.



6- Nous obtenons une base de travail correcte. Au besoin, utilisez les courbes dans le menu Calque, Couleurs, courbes pour accentuer davantage l'effet "tacheté".



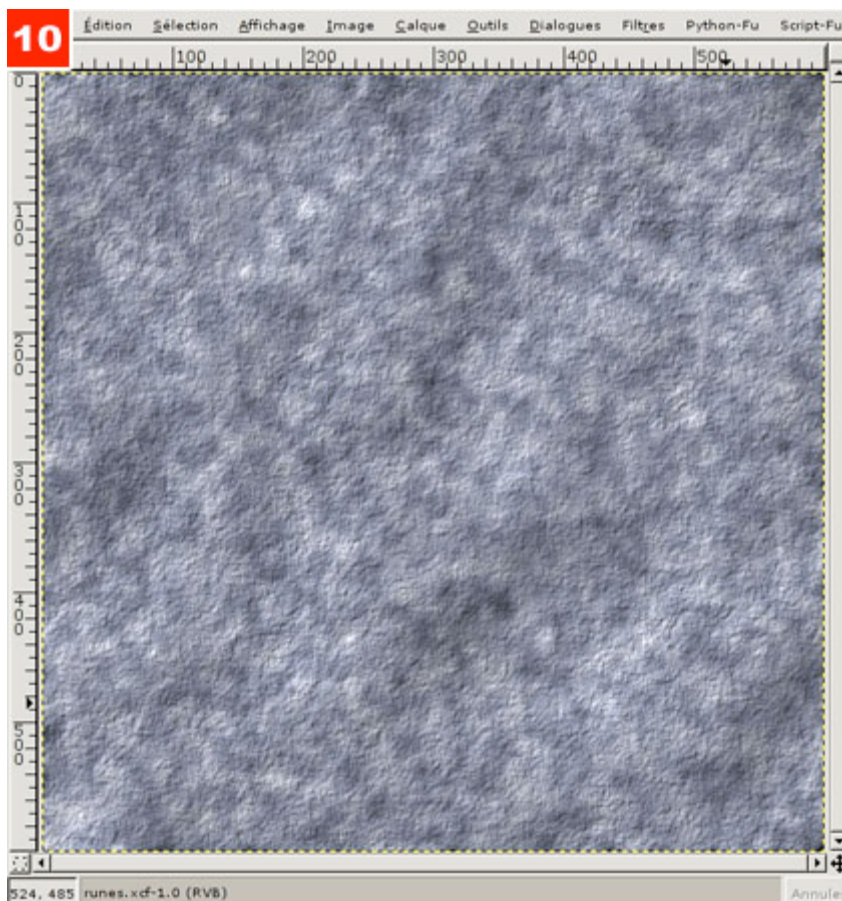
7. Réglez la couleur d'avant-plan sur un gris bleuté (ou autre chose de grisâtre) et créez un nouveau calque rempli de cette couleur. Ne laissez visible que ce calque et celui contenant le fond tacheté. Placez le nouveau calque en premier plan et passez-le en mode " Couleur ". L'ensemble prendra alors la teinte du nouveau calque. Fusionnez alors les calques visibles.



8. Tout est fin prêt pour le rendu combiné. Assurez-vous que le calque bleu est actif et utilisez le filtre de Repoussage d'après une carte. Dans la fenêtre de réglage qui apparaît, choisissez le calque comprenant le Plasma comme carte de repoussage et appliquez le filtre.



9. Constatez la granulosité nouvelle de l'image. Mais ce n'est pas fini. Utilisez encore une fois le même filtre, mais cette fois, en utilisant le calque " nuageux " en guise de carte de repoussage. Augmentez sensiblement la " Profondeur " pour pouvoir distinguer l'effet.



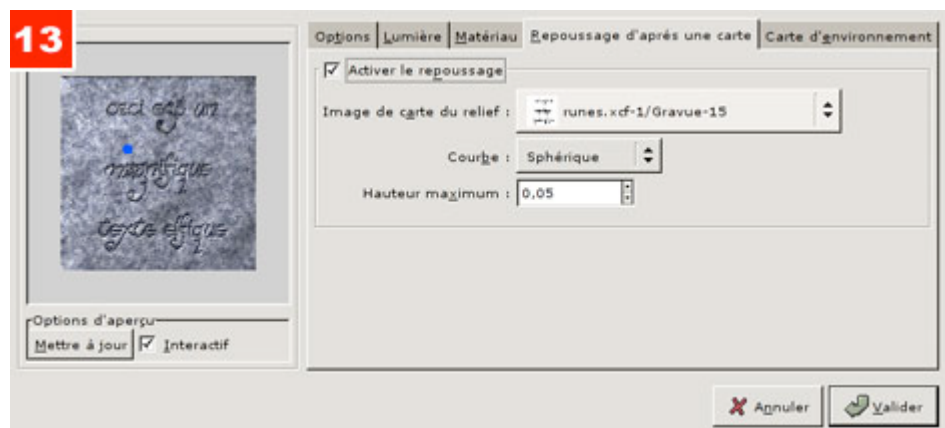
10. Enfin, une dernière fois, utilisez le même filtre. Faites à nouveau usage du calque de Plasma en prenant garde de réduire la profondeur. Dans le cas contraire, l'effet serait bien trop poussé. Voyez-vous combien la répétition du même filtre permet d'obtenir un effet agréable à l'œil ?



⚡ Notre base terminée, nous pouvons nous attacher à ce qui se trouvera gravé sur la pierre. Utilisez l'outil " Texte " et réglez police et taille de caractères. Choisissez une police en rapport avec la gravure sur pierre et non quelque chose de trop fin ou trop moderne.



12. Conservez une copie du calque contenant le texte et ajoutez un calque blanc. Fusionnez ce dernier avec l'un des calques de texte. Celui-ci perd alors ses propriétés d'édition et devient un simple calque graphique comme les autres. Appliquez immédiatement un flou léger.



13. Activez le calque de pierre et utilisez le filtre Filtres, Effet de lumière, Effet d'éclairage. Utilisez une source de lumière ponctuelle et procédez à quelques réglages. Assurez-vous d'activer le "Repoussage d'après une carte" et que la carte en question soit bien le calque contenant le texte flou. Une fois satisfait de l'aperçu, appliquez le filtre.



14. Le rendu donnera sans doute un résultat satisfaisant avec les réglages par défaut. Cependant, si vous êtes pointilleux, il vous faudra plusieurs essais avant d'être pleinement satisfait du résultat. Ceci concerne tout particulièrement les propriétés de la surface. Heureusement pour nous, la carte de repoussage est simple. Il en aurait été tout autrement si nous avions utilisé directement les sources (Plasma et nuages) avec ce filtre. Les réglages auraient été véritablement pénibles.



15. Récupérez une sélection à partir de l'Alpha sur le calque du texte puis ajoutez un nouveau calque transparent. Coulez un rouge vif dans la sélection. Annulez la sélection et appliquez un très léger flou afin de fusionner le texte dans le relief en douceur. Vous pouvez également utiliser un dégradé d'un rouge vif vers un rouge plus profond en lieu et place du remplissage classique uniforme.



16- En utilisant plusieurs autres calques transparents et en jouant avec les sélections du texte et des filtres de flou, vous pourrez agrémenter la composition. Ainsi, on peut ajouter des " coulures " ou un halo autour du texte. Libre à vous maintenant de pousser plus loin sur ces bases. La répétition des filtres est la clef de ce tutoriel et cela peut également s'appliquer à la multiplication des calques.

Posté par Denis Bodor ([Lefinnois](#)) | Signature : Denis Bodor | Article paru dans



Laissez une réponse

Vous devez avoir ouvert une [session](#) pour écrire un commentaire.

« [Précédent](#) [Aller au contenu](#) »

[Identifiez-vous](#)

[Inscription](#)

[S'abonner à UNIX Garden](#)

• Articles de 1ère page

- [Un fond océanique \(Gimp 2.0\)](#)
- [Texture de pierre et runes \(Gimp 2.0\)](#)
- [Créez une texture extraterrestre \(Gimp 2.0\)](#)
- [Carrelage et mosaïque \(Gimp v2.2\)](#)

- [Vite fait : Découpez le Web \(Gimp v2.2\)](#)
- [VITE FAIT : Flower power \(Gimp v2.2\)](#)
- [Sortie de SystemRescueCd 1.0.0](#)
- [Un titre simple reflété \(Gimp v2.2\)](#)
- [Un titre très technologique \(Gimp v2.2\)](#)
- [Un texte d'architecte \(Gimp v2.2\)](#)



• Il y a actuellement

- **283** articles/billets en ligne.

• Catégories

- - [Administration réseau](#)
 - [Administration système](#)
 - [Agenda-Interview](#)
 - [Audio-vidéo](#)
 - [Bureautique](#)
 - [Comprendre](#)
 - [Distribution](#)
 - [Embarqué](#)
 - [Environnement de bureau](#)
 - [Graphisme](#)
 - [Jeux](#)
 - [Matériel](#)
 - [News](#)
 - [Programmation](#)
 - [Réfléchir](#)
 - [Sécurité](#)

- [Utilitaires](#)
- [Web](#)

• Archives

- - [mars 2008](#)
 - [février 2008](#)
 - [janvier 2008](#)
 - [décembre 2007](#)
 - [novembre 2007](#)
 - [février 2007](#)

• [GNU/Linux Magazine](#)

- - [GNU/Linux Magazine 103 - Mars 2008 - Chez votre marchand de journaux !](#)
 - [Edito : GNU/Linux Magazine 103](#)
 - [GNU/Linux Magazine Hors-série 35 - Mars/Avril 2008 - Chez votre marchand de journaux !](#)
 - [Edito : GNU/Linux Magazine Hors-série 35](#)
 - [GNU / Linux Magazine 102 - Février 2008 - chez votre marchand de journaux](#)

• [GNU/Linux Pratique](#)

- - [Linux Pratique 46 - Mars / Avril 2008 - chez votre marchand de journaux.](#)
 - [Edito : Linux Pratique 46](#)
 - [Le dernier né des Éditions Diamond...](#)
 - [Linux Pratique Hors-série 13 - Février/Mars 2008 - chez votre marchand de journaux à partir du 18 janvier 2008](#)
 - [Edito : Linux Pratique Hors-série 13](#)

• [MISC Magazine](#)

- - [MISC N°35 : Autopsie & Forensic comment réagir après un incident ?](#)
 - [Soldes divers\(e\)s](#)
 - [Misc partenaire d'Infosecurity 2007, les 21 et 22 novembre 2007 au CNIT Paris La Défense](#)
 - [MISC N°34 : noyau et rootkit](#)
 - [Invitation au voyage](#)

© 2007 - 2008 [UNIX Garden](#). Tous droits réservés .