



Introduction — ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ →

Introduction

Certains produits commerciaux très onéreux, comme Painter5, permettent de "peindre" avec du feu; d'autres, tels que Photoshop ou Paint Shop Pro permettent, par l'utilisation des outils dont ils disposent, de créer l'illusion qu'un objet s'enflamme. The GIMP sous Linux, considéré comme l'égal gratuit de Photoshop, se devait d'autoriser le même résultat. Procédure en cinq étapes et onze images, à adapter assez facilement à Photoshop et Paint Shop Pro.

Sommaire

Page suivante ➤



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

Etape 1 :

Créer un objet-texte

Un logo se réalise très facilement dans The Gimp puisqu'il s'agit d'une fonction de base du logiciel.

Choisir Xtns → Script-Fu → Logo → Glowing Hot

Conserver les paramètres par défaut, les couleurs et la fonte "Slogan" étant suffisamment évocatrices de feu (mais il va de soi que n'importe quel autre type de logo aurait fait l'affaire: essayez donc!)

Entrer le texte "Flammes", valider par OK.(voir Figure 1)



Eliminer les éléments inutiles

Nous voulons un fond transparent pour intégrer le texte dans une autre image. Il faut donc supprimer le fond noir:

Clic droit sur l'image → Layers → Layers & channels

Sélectionner le calque Background

Le supprimer en cliquant sur le X de la boîte de dialogue.



Introduction — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 —>

Etape 2:

Fusionner les calques restants

Clic droit sur l'image -> Layers -> Merge Visible Layers
Puis clic droit sur l'image -> Edit -> Copy
L'objet-texte est dans le presse-papier, prêt à être coller:



◀ Page précédente

Sommaire

Page suivante ▶



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

Étape 3 :

Préparer un fond dégradé

L'objet–texte ayant une dimension approximative de 560x200, il faut donc créer une image capable de l'accueillir :

File → New >Width 600 >Height 300 >RGB >Background →OK

La nouvelle image arrive avec un fond blanc que l'on va peindre en dégradé Noir/Jaune

Le noir étant déjà disponible, il faut remplacer le blanc par un jaune :

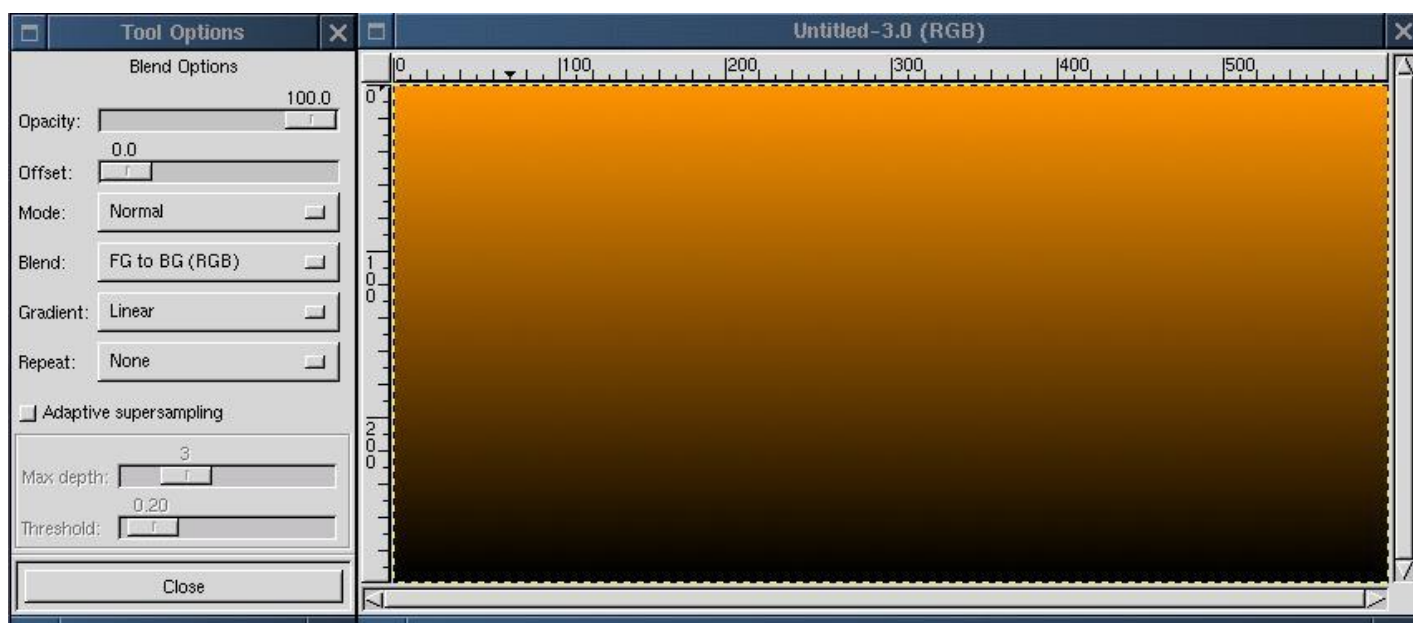
Clic sur le blanc, puis entrer dans la palette les valeurs R255/G148/B0 →OK

Double clic sur "Fill with a color gradient".

L'option par défaut doit être Gradient Linear; si ce n'est pas le cas, la sélectionner.

Tracer sur le fond blanc une verticale de bas en haut.

Le fond blanc est remplacé par le dégradé (voir étape 2)





Introduction — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 —>

Étape 4 :

Mettre l'objet–texte dans l'image "dégradé"

Clic droit sur l'image-> Layers-> Layers & channels-> New Layer->

Layer Name: Texte-> OK

Par défaut ce nouveau calque est le calque actif

Minimiser la boîte de dialogue (ou la fermer)

Activer l'image "dégradé" puis Clic droit sur l'image -> Edit -> Paste

Positionner l'objet–texte au bas de l'image (dans la zone sombre)

Le désélectionner (voir étape 3)





Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

É t a p e 5 :

Préparer l'effet de feu

Il faudra deux calques pour cela: l'un pour obtenir la forme des flammes, l'autre pour réaliser la couleur par combinaison avec le précédent.

Produire la forme des flammes /1

Créer un calque "Feu1"

Coller l'objet-texte en le positionnant sur le 1° texte.

Le calque "Feu1" étant toujours actif,

activer Keep Trans (afin de préserver la transparence)

puis sélectionner un jaune très pâle R251/G247/B128 et une brosse ronde de 19x19 par
Files → Dialogs → Brushes

Badigeonner le calque "Feu1". Du fait de l'option Keep Trans, seul le texte est peint

Désactiver Keep Trans quand le badigeonnage est terminé.

Déformer le texte de "Feu1" par:

Filters → Distords → Shift → Shift vertically → Shift Amount :50 → OK

Filters → Distords → Waves → Amplitude 12 → Phase 0 → Waveheight 50 → OK

A ce moment de la déformation, les contours son trop nets pour des flammes. (Voir Figure 4_1)





Introduction — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 —>

Etape 6:

Produire la forme des flammes /2

Il faut donc les flouter par:

Filters -> Blur -> Gaussian Blur (RLE) -> Blur radius 5 -> OK

Filters -> Blur -> Motion Blur -> Linear -> Length 5 -> Angle 45 -> OK

(voir Figure 4_2)



[◀ Page précédente](#)

[Sommaire](#)

[Page suivante ▶](#)



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

Étape 7:

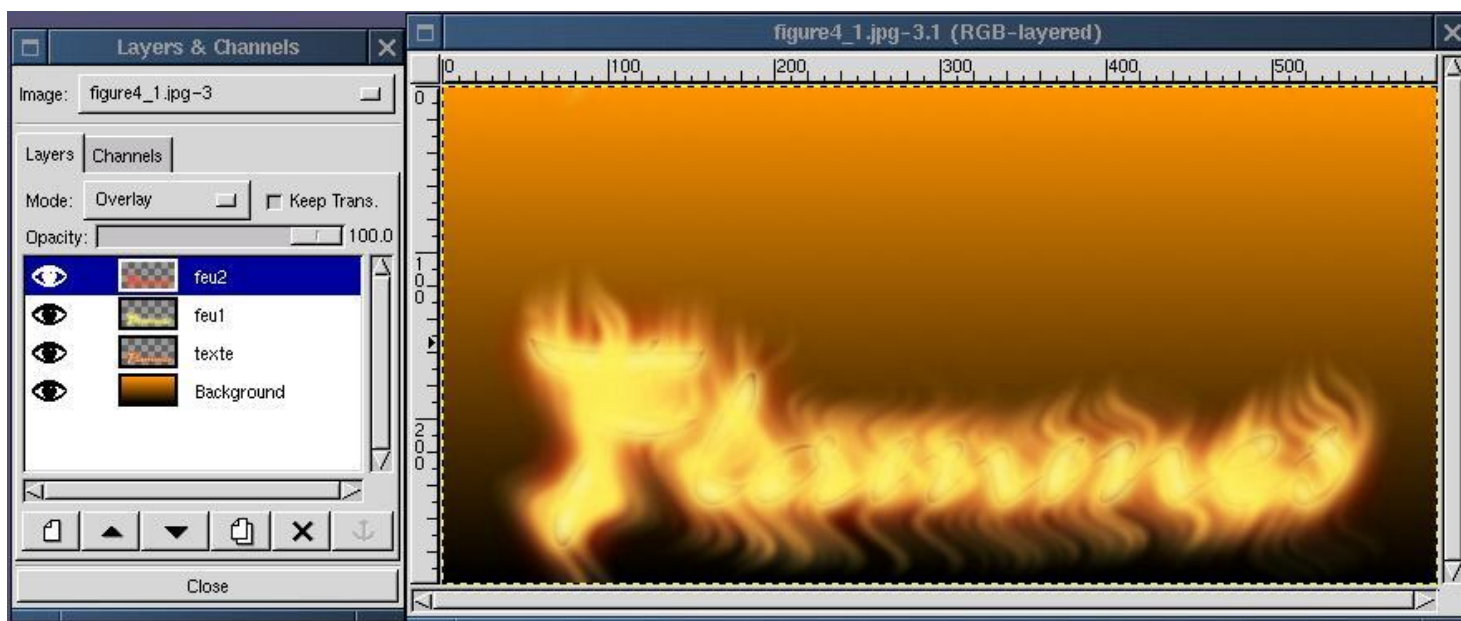
Produire la couleur des flammes

Copier le calque "Feu1" (le calque doit être actif)

Créer un calque "Feu2" Coller les flammes de "Feu1" sur ce calque

Activer Keep Trans, le peindre en rouge R247/G79/B56

Changer le mode de mélange des calques: selon la couleur désirée des flammes, on pourra choisir le mode : screen, overlay, lighten only ou color. (voir Figure 5). Dans l'exemple présent, on a choisi le mode "overlay"



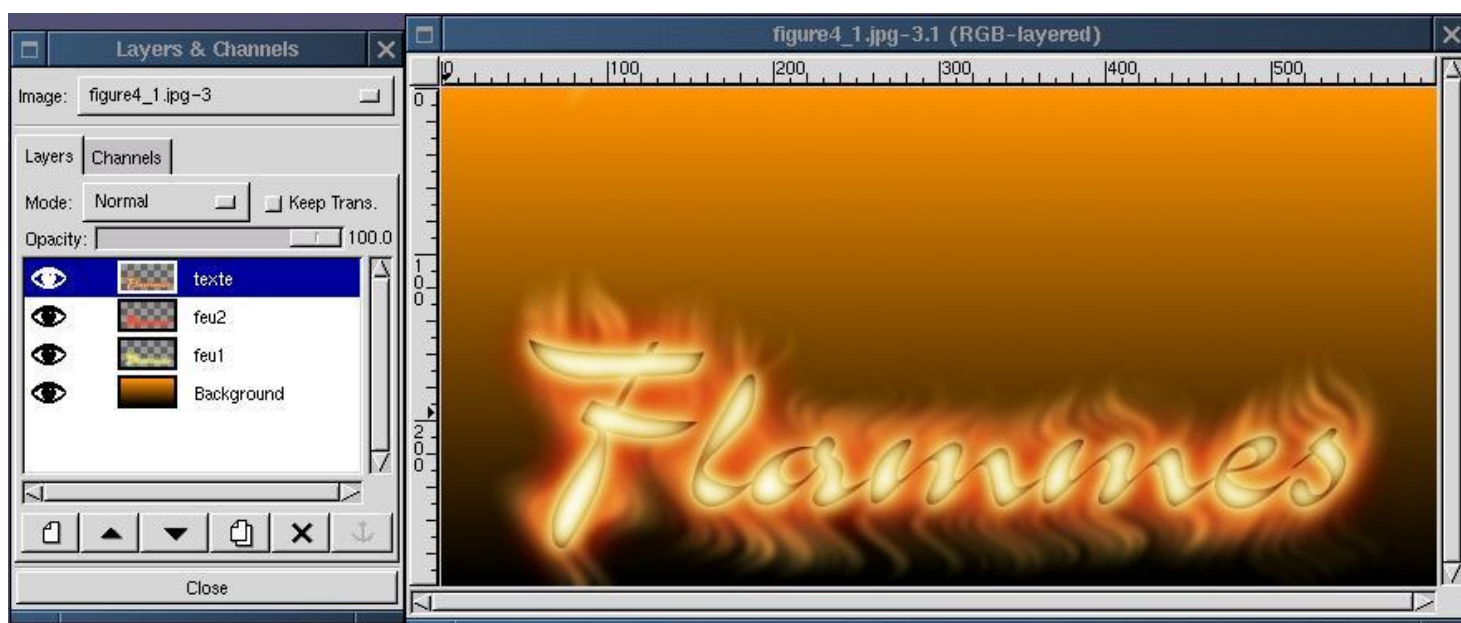


Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

Étape 8 :

Peaufiner: Positionner l'objet-texte

Faire remonter le calque "Texte" au premier plan dans la boîte de dialogue Layers & channels (voir Figure 6)



◀ Page précédente

Sommaire

Page suivante ▶



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

Étape 9:

Créer les cendres

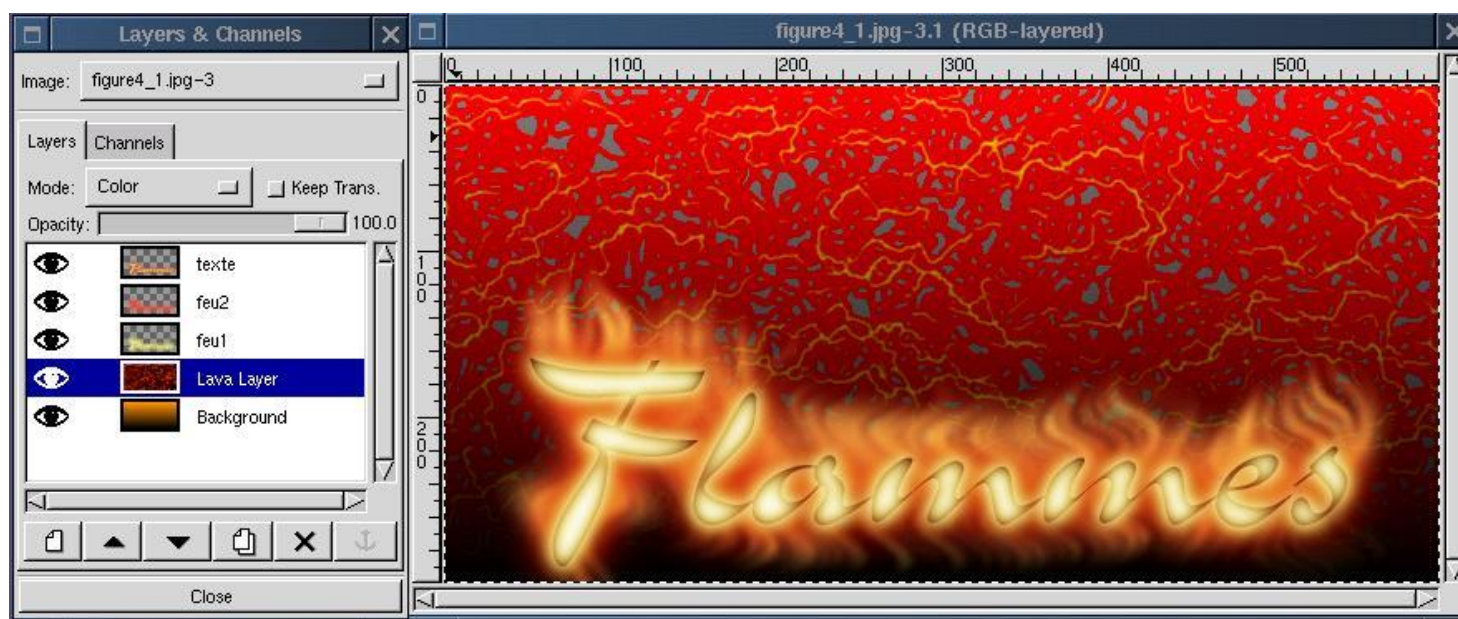
Activer le calque "Background"

Script-Fu → Decor → Lava (conserver les valeurs par défaut) → OK

Un calque "Lava Layer" est créé automatiquement juste au-dessus du calque "Background"

Le mélanger en mode Color

Aplatir l'image par Layers → Flatten Image (voir Figure 7)



◀ Page précédente

Sommaire

Page suivante ▶



Introduction — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 →

Étape 10 :

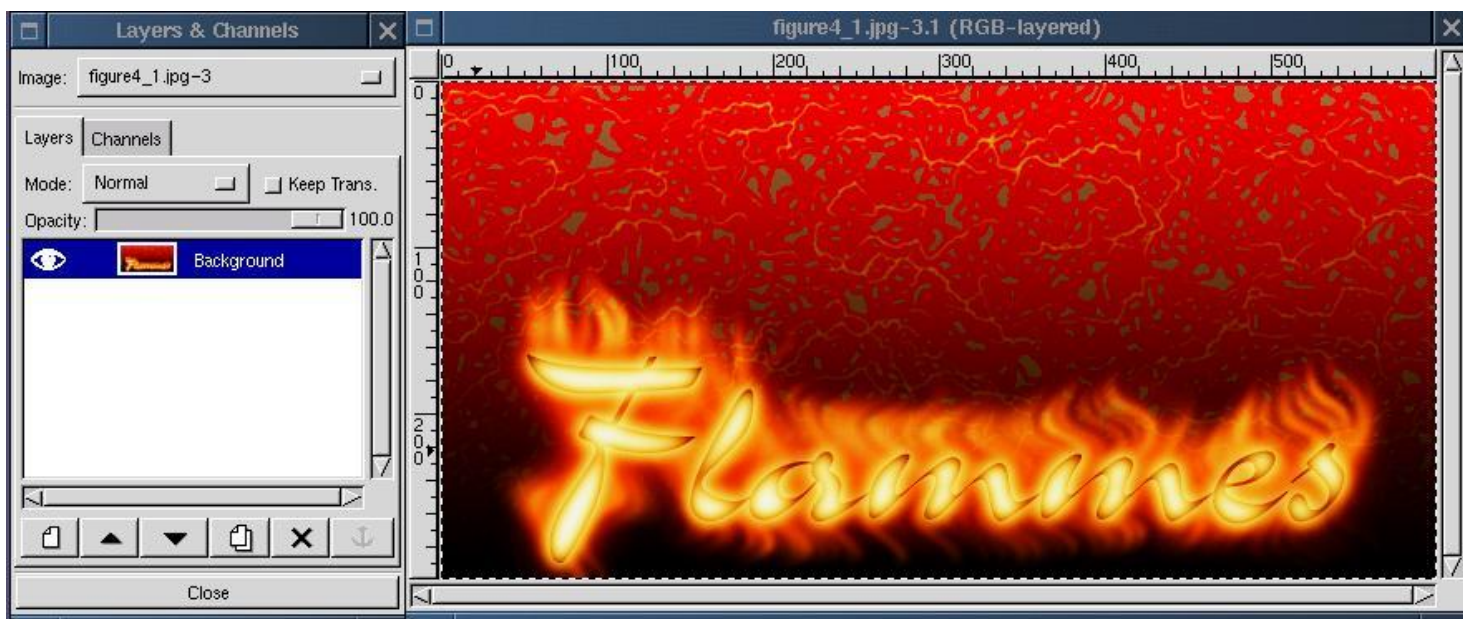
Changer les couleurs

Les flammes peuvent paraître trop pâles (affaire de goût).

On peut les modifier en jouant sur le contraste et la couleur elle-même par :

Images → Colors → Color Balance → Preserve luminisity → Red 80 Yellow -40 Magenta 10

Images → Colors → Brightness-Contrast → Contrast 40 → Brightness -20 (voir Figure 8)



Conclusion

Au delà de l'effet spectaculaire et anecdotique, on peut se demander quelle est l'utilité de cette manipulation. L'image [Exemple.jpg](#) constitue une réponse. Il s'agit d'un projet d'illustration de dépliant pour un cours de danse. La silhouette de la danseuse est l'incrustation, passée à la moulinette chromatique, d'une photographie d'affiche de [Sylvain Landry](#). Avec permission.

Copyright : André Pascual

Contactez l'auteur : [André Pascual](#)

