

THE SITH LORD

Bonjour à tous !

Voici un petit tutoriel qui, en quelques étapes, vous amusera (ou amusera vos enfants) à faire de vous un Jedi (ou un Sith) virtuel. L'exemple qui va suivre est celui d'un Sith, afin de taper d'une pierre deux coups : pas seulement le sabre lumineux mais les yeux aussi.

Possédant un sens de l'humour relativement développé et ne craignant pas, en outre, le ridicule, j'ai décidé de servir moi même de cobaye à la réalisation de ce tutoriel.

Je ne vais pas faire un cours sur GIMP, je suppose que vous connaissez déjà les fonctions de base et savez manipuler les calques. Inutile d'être un expert pour réaliser ce qui va suivre, loin de là. La preuve : j'y suis bien parvenu.

Un détail important à ne pas oublier. Il existe pour GIMP, un nombre appréciable de greffons ou plug-ins, scripts, applets, etc, que l'on trouve sur le site [GIMP Plug-in Registry](#). Il faut télécharger le script « Layer Effects » ([dont voici le lien direct](#)) et l'installer dans le répertoire Sripits de GIMP. Ce script permet, en outre, de produire des effets plus utiles que futiles. Voici quelques exemples en cliquant sur ce lien : [Exemples](#).

Dès que cela est fait, nous pouvons commencer.

Lancez GIMP. Ouvrez la photographie que vous voulez modifier. Voici la mienne avec l'environnement de GIMP sous Ubuntu 7.10 Gutsy Gibbon (figure 1) :

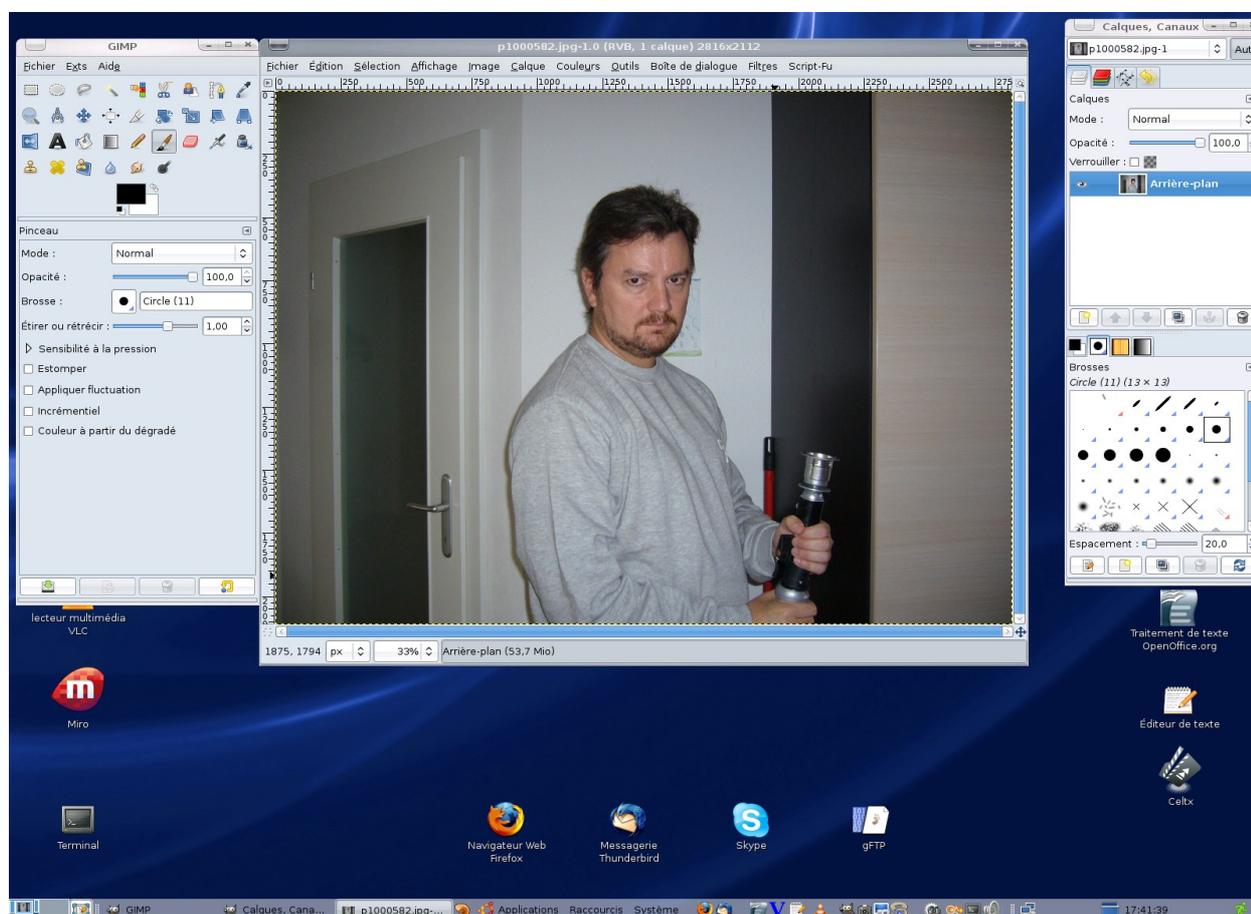


Fig. 1

Il n'est pas nécessaire que votre jouet soit pourvu d'un tube en plastique pour imiter la lame ; on peut la dessiner. De toute façon, on doit la dessiner afin de créer l'effet de brillance. Avant de commencer à dessiner, cliquez sur **Calques** et choisissez **Nouveau calque**. Acceptez la taille proposée par défaut ; elle recouvre entièrement votre photographie et c'est sur ce nouveau calque que vous allez peinturlurer et non pas sur l'image originale, ce qui est généralement déconseillé.

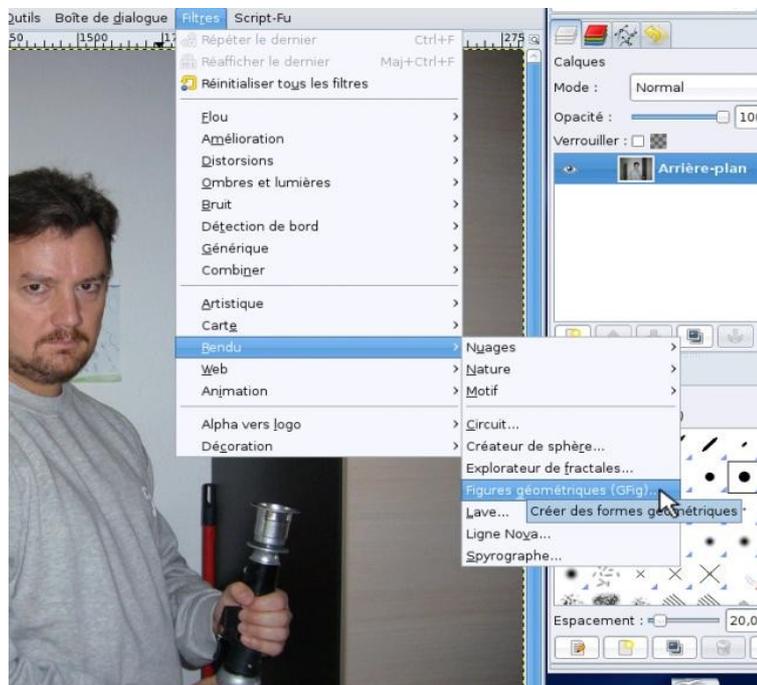


Fig. 2

Comme la figure 2 l'indique, on choisit dans la barre de menu la fonction **Figures géométriques** via le menu **Filtres – Rendu – Figures géométriques**. Cela fera apparaître une nouvelle fenêtre sur laquelle on dessinera le trait qui servira de lame. D'abord, il faut modifier la couleur du trait qui, par défaut, est noire et choisir le blanc, en cliquant sur le bouton de la palette de couleur, comme l'indique la flèche de la souris sur la figure 3. On choisira, en outre, une taille de brosse suffisamment grosse (en cliquant sur le bouton **Parcourir** à côté du bouton noir lequel représente la brosse active) sachant toutefois que GIMP permet aussi à tout un chacun de créer ses propres brosses en lui attribuant la taille que l'on souhaite.

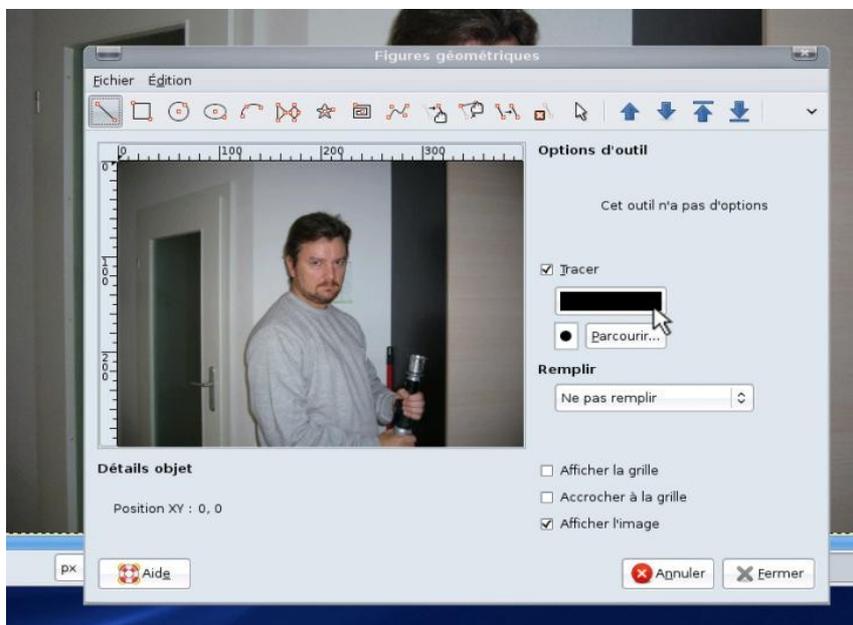


Fig. 3

Le trait blanc se dessine en choisissant la forme géométrique appropriée ; en l'occurrence, comme la flèche de la souris l'indique, la fonction **Créer une ligne**. Si un seul trait s'avère trop fin, on en retrace conjointement un ou deux, tout dépend de la taille de la photographie originale (figure 4).



Fig. 4

Nous allons maintenant affecter à la « lame » son célèbre rayonnement. Cette fois, on clique sur **Script-Fu** dans la barre de menus, qui ouvrira un nouveau panneau de commande et on choisit d'abord **Layer Effects**, puis dans la liste suivante : **Outer Glow** (rayonnement extérieur.)



Fig. 5

La fenêtre **Outer Glow** s'ouvre, laquelle offre d'ailleurs plusieurs fonctionnalités, comme l'indique la figure 6.



Fig. 6

La flèche de la souris indique la couleur du rayonnement (**Glow Color**). Pour notre sabre, peu importe le personnage de la célèbre saga avec lequel on désire s'identifier, il faut appliquer une couleur vive, sinon, le rayonnement ne sera que très peu visible. Pour le rouge, rouge maximum, pour le vert, vert maximum et ainsi de suite. Ensuite il faudra augmenter sensiblement le rayon de la brillance (**Glow Radius**) ainsi que du flou (**Blur Radius**). On peut augmenter le **Glow Radius** jusqu'à 60/70 et le **Blur Radius** jusqu'à 85/95, afin d'obtenir un effet tout à fait réaliste. Et voilà ce que ça donne (figure 7), attention, ce n'est pas terminé !



Fig. 7

L'émetteur de la « lame » produit une sorte d'éblouissement graduel juste à son extrémité. Les filtres déjà fournis avec GIMP en proposent plusieurs. Vous choisissez celui qui vous plaît le plus. Pour ce faire, observez la figure 8 :

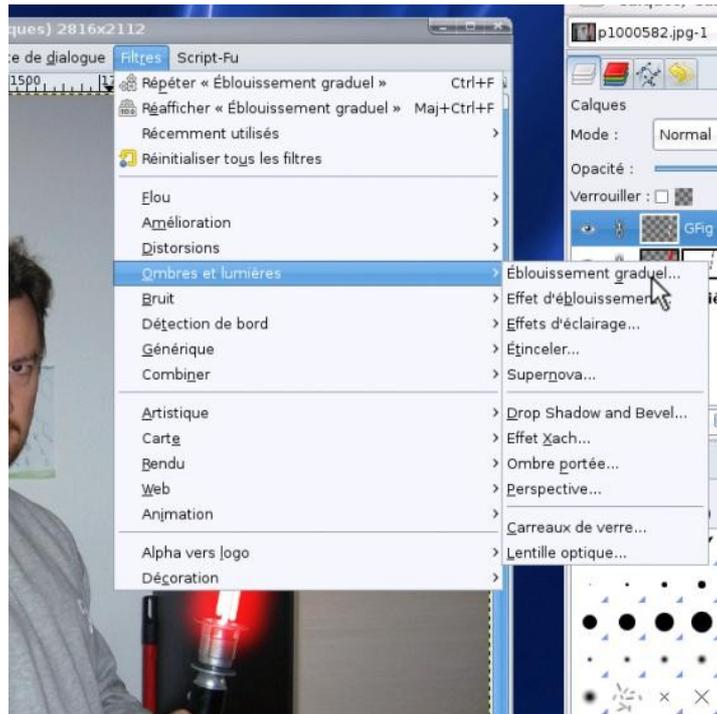


Fig. 8

Et la figure 9 :

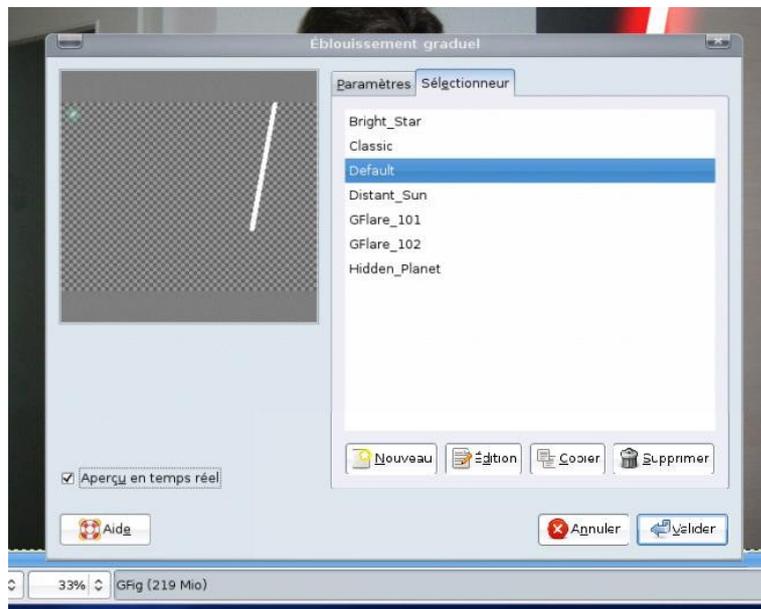


Fig. 9

Le modèle d'éblouissement graduel apparaît dans le coin supérieur gauche de l'espace de travail de la fenêtre. Lorsque vous placez la flèche de votre souris sur cet écran gris, elle se change en une petite croix. Placez-la exactement à la base du trait blanc et cliquez pour y déplacer l'éblouissement. Vous pouvez ensuite modifier le type d'éblouissement avec le sélecteur. Celui que j'ai choisis pour ce tutoriel et le **Gflare_101**, qui donne un bon résultat. (Figure 10)

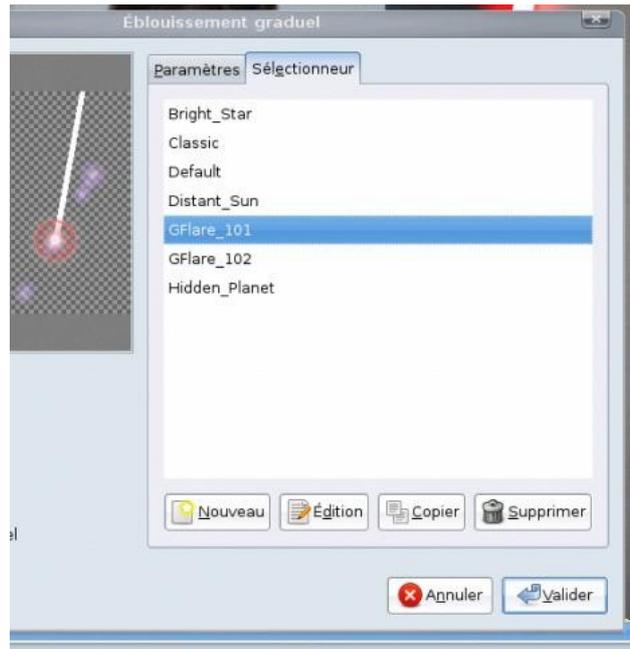
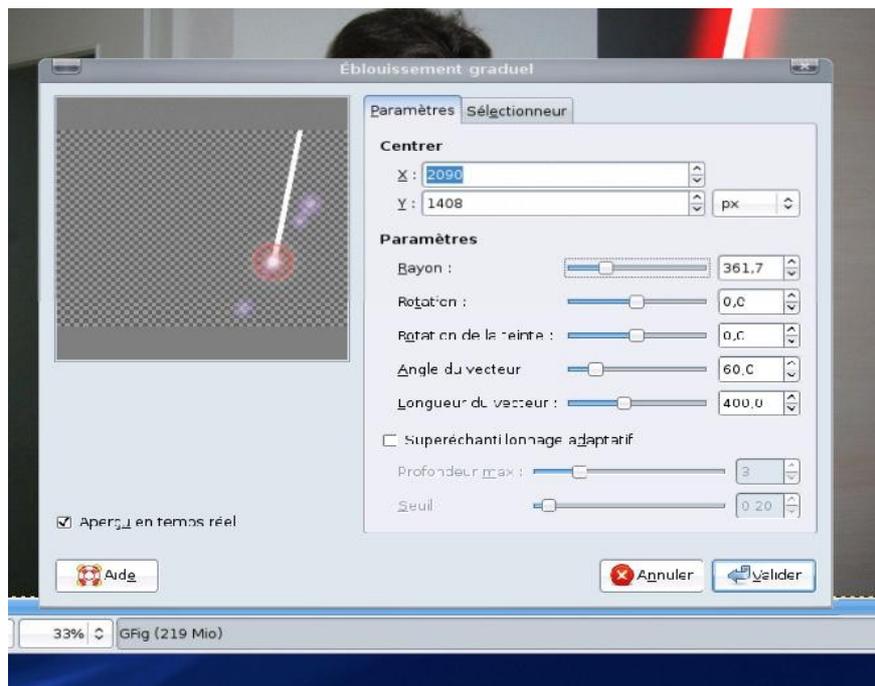


Fig. 10

Puis, on modifie son rayon, sa rotation, son angle, sa teinte et/ou sa longueur de vecteur en cliquant sur l'onglet **Paramètres**. (Figure 11)



Et la figure 12 nous présente le sabre terminé :



Fig. 12

Nous allons maintenant créer des « Evil Eyes » (yeux maléfiques) au personnage, comme dans la saga. A raison d'un œil à la fois, on le rapproche sensiblement avec l'outil **Loupe**, comme le montre la figure 13 :

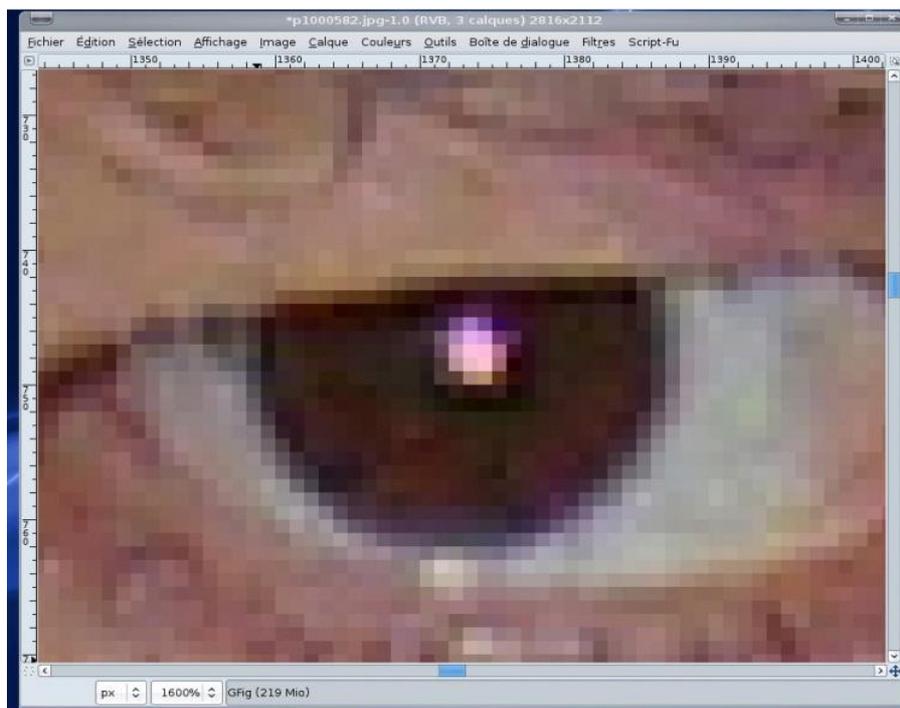
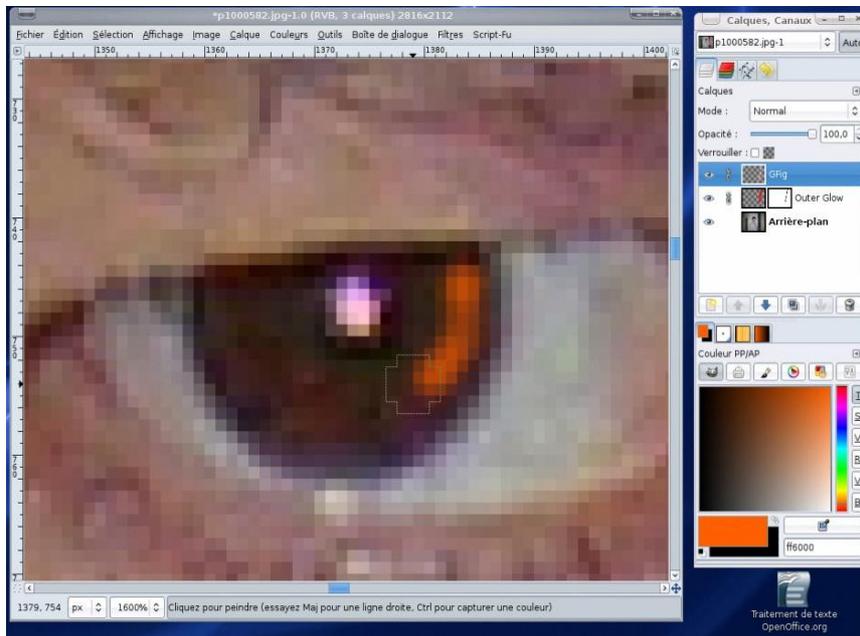


Fig. 13

On choisit ensuite dans la palette de couleurs un orange tirant légèrement vers le jaune et une brosse diffuse assez petite, cela à cause de l'agrandissement de l'image et on commence, à l'aide de l'outil aérographe, à colorier l'œil en faisant attention de respecter les limites de l'iris et de ne pas toucher la pupille. (Figure 14)



Ensuite, on change de couleur et on repasse au rouge vif avec la plus petite des brosse diffuses les contours de l'œil, comme suit (figure 15) :

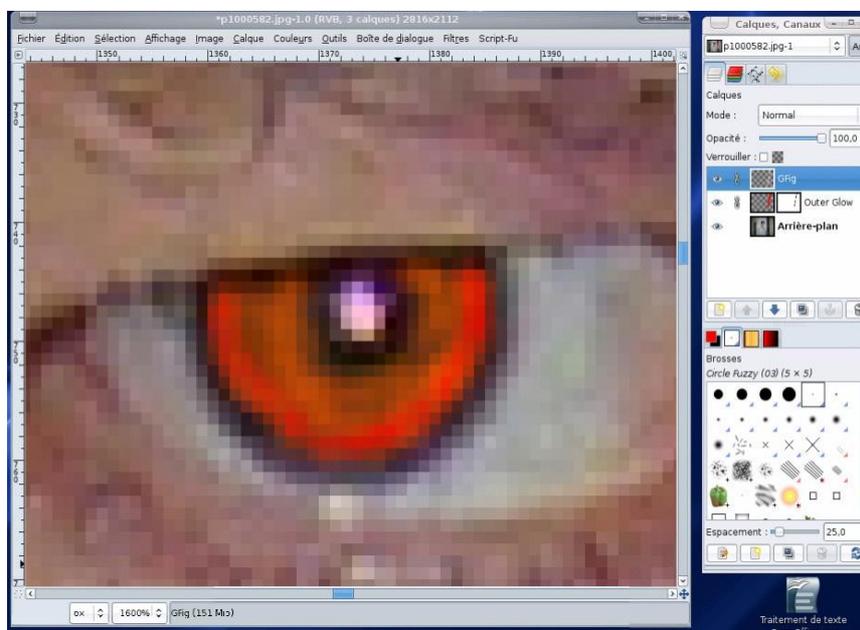


Fig. 15

On passe ensuite à l'œil suivant et on refait la même opération. Si vous ne parvenez plus à obtenir la même teinte que pour le premier œil, vous pouvez, soit peindre d'abord les deux en orange et passer au rouge après, soit activer l'outil **Pipette** et cliquer sur la couleur que vous voulez reproduire pour l'obtenir à nouveau.

Voici le résultat final (figure 16) :



Fig. 16

Comme tout bon demi-belge, je peux dire que j'ai quand même l'air « biesse », mais c'est juste pour rire.

Amusez-vous bien !

Paco

Post Scriptum

Je tiens à préciser qu'il existe un script appelé « Light Sabre Effect », lequel, en théorie, devrait produire l'effet désiré en un ou deux clics de souris. Je l'ai essayé mais le résultat obtenu était plutôt décevant. Non seulement le rayonnement est très faible, mais le trait blanc disparaît complètement, même sur un deuxième calque. Un bug ? Une erreur d'écriture dans le script ? Aucune idée. De là mon initiative à créer ce petit tutoriel.

Auteur du tutoriel et de la photographie, ainsi que la personne figurant sur ladite photographie : Francisco Ucedo (alias Paco) 18-12-2007. Copyleft : cette œuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://www.artlibre.org>