

le Galet runique

Créer le galet

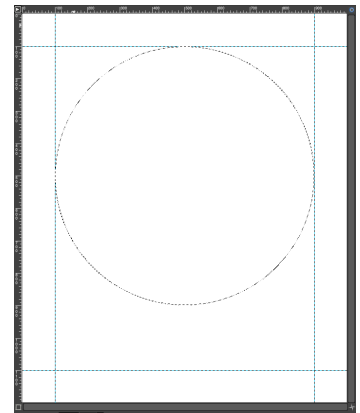
Commencez par créer une nouvelle image **blanche** de 1000 pixels de large sur 1200 de haut.

Placez quatre guides à 100 pixels des bords, à savoir : deux guides horizontaux à 100 et 1100 px, deux guides verticaux à 100 et 900 px.



Créez un nouveau calque **transparent**, que vous nommerez **Galet**.

Tracez une sélection circulaire, en maintenant enfoncée la touche **Maj.** pour qu'elle demeure parfaitement circulaire, délimitée par les deux guides verticaux et celui du haut.

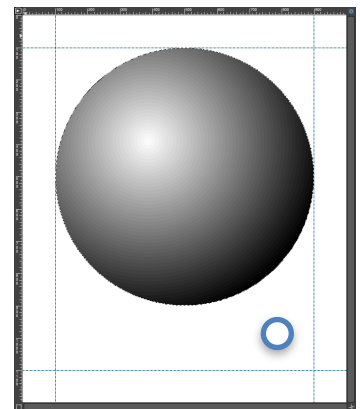


Choisissez un dégradé du **blanc vers le noir**, et paramétrer la forme de l'outil de dégradé en **radial**.

Remplissez la sélection en choisissant comme centre du dégradé un point décalé vers la gauche et le haut du cercle.

Comme extrémité du dégradé choisissez un point vers le bas droit du calque.

Vous obtenez une sphère qui donne une impression de relief.



Reste à lui donner la forme plus allongée d'un galet.

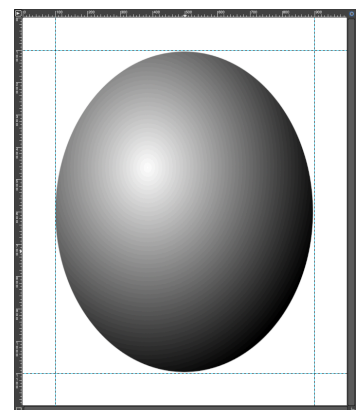
Annuler la sélection : **Menu > Sélection > Aucune**

Sélectionner l'outil **Mise à l'échelle**.

Vous voyez apparaître autour de votre calque une boîte avec des poignées.

Utilisez ces poignées pour tirer le bord inférieur vers le bas.

En cliquant sur le milieu du cadre de sélection déplacer le galet pour le centrer.



Créer la texture de pierre

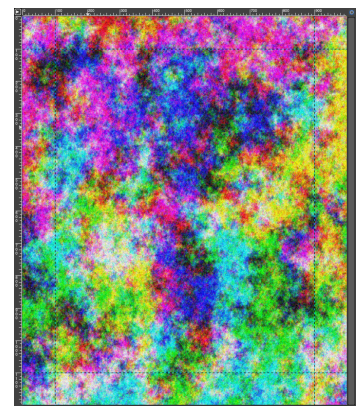
Voici un moyen extrêmement rapide de créer une texture de pierre qui saura habiller joliment votre galet.



Créer un nouveau calque transparent que vous nommerez **Pierre**.

Lancer ensuite **Filtre > Rendu > Bruits > Plasma** en poussant la turbulence au maximum.

N'hésitez pas à cliquer sur **Nouveau germe** jusqu'à ce que le motif vous convienne. Vous devez obtenir une couche marbrée et multicolore.

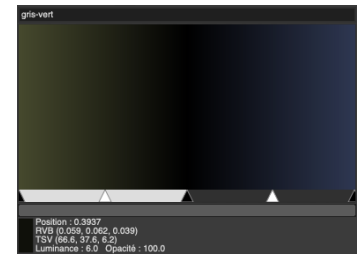


Elle ne ressemble pas encore vraiment à de la pierre.

Pour cela, vous allez utiliser un artifice de coloration grâce à une fonction très pratique.

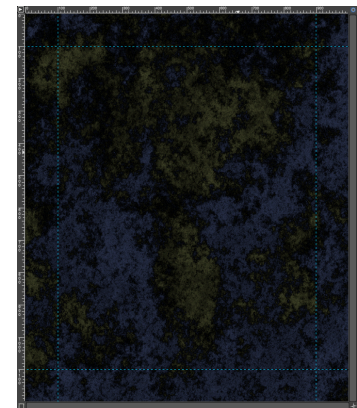
Commencez par choisir ou composer un dégradé dans les [brun/vert/bleu](#), avec une partie centrale plus sombre et des extrémités plus claires.

La pierre devra être plutôt foncée pour mettre en valeur l'effet lumineux.



Sélectionnez le dégradé, puis lancez son application depuis le menu : [Couleurs > Carte > Application de dégradé](#).

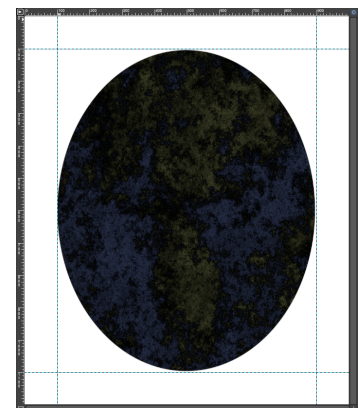
Selon leur intensité, les zones colorées vont prendre les couleurs du dégradé, simulant parfaitement les couleurs de la pierre.



Afin de retailler la texture pour qu'elle ne couvre que le galet, revenez sur le calque **Galet** et sélectionnez la forme elliptique grâce à [Calque > Alpha vers sélection](#).

Effectuez [Sélection > Inverser](#), revenez sur le calque **Pierre** et retranchez le surplus par [Edition > Couper](#).

Passez le mode [Multiplier](#), jouez sur la transparence pour un rendu plus ou moins sombre.



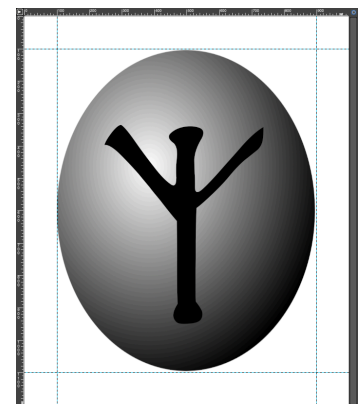
[Graver le galet](#)

Le galet est prêt, il faut y inciser la rune. Commencez par rendre invisible le calque **Pierre** pour travailler plus facilement.

Avec l'outil de texte, saisissez une rune «[Moon Rune](#)» de votre choix «[X](#)» en la paramétrant à la taille la plus adaptée : [900 px](#).

La police de caractère doit préalablement avoir été installée sur votre système.

Votre rune fait l'objet d'un calque de texte que vous appellerez simplement [Rune](#).



La partie qui suit nécessite un peu d'attention.



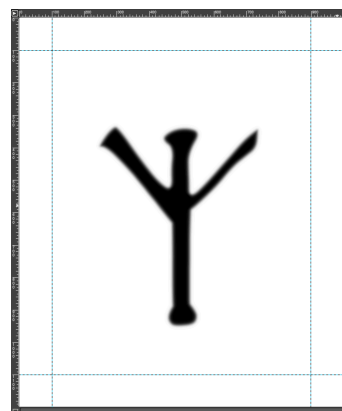
Dupliquez le calque **Rune** et nommez le calque ainsi obtenu **Rune 2**, puis passez **Rune** en invisible.



Créez un nouveau calque blanc en dessous, puis fusionnez **Rune 2** avec ce calque blanc.

Nommez le nouveau calque obtenu **Gravure**. Passez un flou gaussien de 3.50.

Passez le calque **Gravure** en invisible.

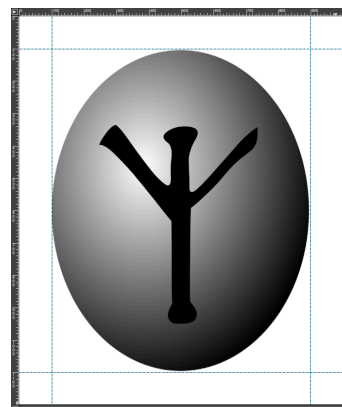


Sélectionnez à nouveau le calque **Galet**. Pour «graver» la rune, lancer **Filtre > Carte > Repoussage d'après une carte**.

Dans la boîte de dialogue, choisissez comme carte le calque **Gravure**, puis cochez la case **Compenser l'assombrissement**.

Choisissez comme type de carte le type **sinusoïdal**, pour un résultat plus net.

En vous servant de la fonction de prévisualisation, jouez sur l'élévation = 50, et la profondeur = 24, jusqu'à ce que le résultat vous semble satisfaisant.



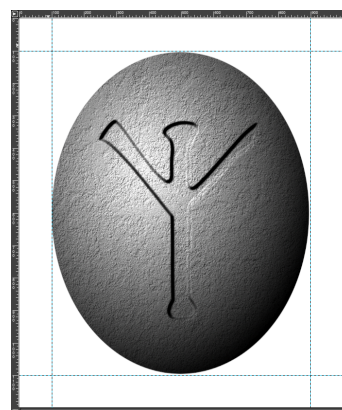
Texturer le galet

Le galet semble toujours un peu trop «lisse» : nous allons arranger cela en relançant le filtre de repoussage d'après une carte, mais en choisissant cette fois comme carte le calque **Pierre**.

Faites en sorte de faire apparaître un grain pas trop appuyé : **Inverser le relief**

Élévation = 50 - Profondeur = 12

Contrôler la position de la texture avec l'**Offset Y - 20**



Vous pouvez à présent faire réapparaître votre texture **Pierre** : comme le montre la figure, c'est presque fini, il ne reste qu'à illuminer cette rune.



Illuminer la rune

A présent, revenez sur le calque original de texte nommé **Rune**.

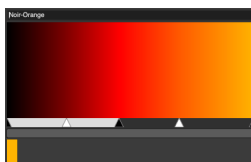
Eventuellement, repositionner la Rune avec l'outil déplacement.

Sélectionnez le contour de la rune [Calque > Alpha vers sélection](#).



Créez un nouveau calque que vous nommerez **Lumière**.

Choisissez un dégradé qui part de l'orangé vif vers du noir en passant par le rouge.



Paramétrer la *forme* de l'outil de dégradé sur [Suivant la forme \(sphérique\)](#), et remplissez la sélection active.

Annuler la sélection : [Sélection - Aucune](#)

Passer ensuite un léger flou gaussien de **3.50** afin de mieux fondre l'effet de lumière dans le galet.

Mettre l'opacité du calque à **80%**.



Comme précédemment, sélectionnez la rune [Calque > Alpha vers sélection](#).



Créez un nouveau calque que vous nommerez **Halo**.

Faites ensuite [Sélection > Agrandir](#) et élargissez-la de **15** points.

Allez sur le nouveau calque et remplissez la sélection de rouge vif.

Sélectionnez encore une fois la rune originale, puis revenez sur le calque **Halo** et coupez cette nouvelle sélection.

Remarque : le calque **Lumière** a été passé en invisible pour permettre de mieux distinguer le calque **Halo**.



Annuler la sélection : [Sélection - Aucune](#)

Passez sur le calque **Halo** un flou gaussien assez élevé - par exemple de **12.50**.

Ajouter le Halo en mettant une opacité du calque à **50%**.

Remarque : vous pouvez créer un fond pour faire ressortir le galet runique - Filtres > Rendu > Lave...

