

Második szakasz

Először is, még mielőtt bármibe belekezdnenénk, állítsuk a képet vissza RGB módba (bár ha nem állítjuk vissza, akkor ugysem tudunk vele dolgozni). Most megint egy kis filter-bűvészkedés következik, csak előbb másoljuk le a Background réteget. Ha jól fejszámoltam, most két réteget kell tartalmaznia a képünknek, és mind a kettő ugyanazzal a tartalommal bír. Az egyszerűség kedvéért a felső rétegen dolgozunk tovább, legelőször is ismételjük meg az előzőekben már leírt 90 fokkal elforgatás, Wind filter, most csak egyszer, majd 90 fokkal visszaforgatás műveletét. Aztán *Gaussian Blur*, 2-3 *Pixel Radius*-al.



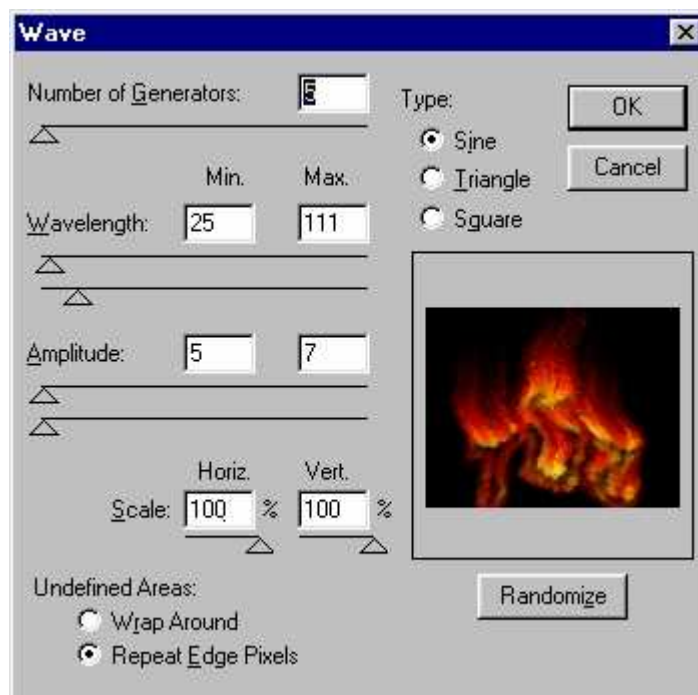
Majd ugyanúgy, ahogy az előbb *Diffuse* és *Ocean Ripple*, hogy kavargósabb legyen, ahogy az egy tűzhez illik. A *Ripple Size* és *Ripple Magnitude* értékekkel szabadabban bánhatunk, mint az előbb, ez a réteg ugyanis majd átlényegül effektvé.



Még hozzá úgy, hogy a felső réteghez tartozó Blending Mode-t Normal-ról Screen-re állítjuk át, ahogy a mellékelt ábra is mutatja.

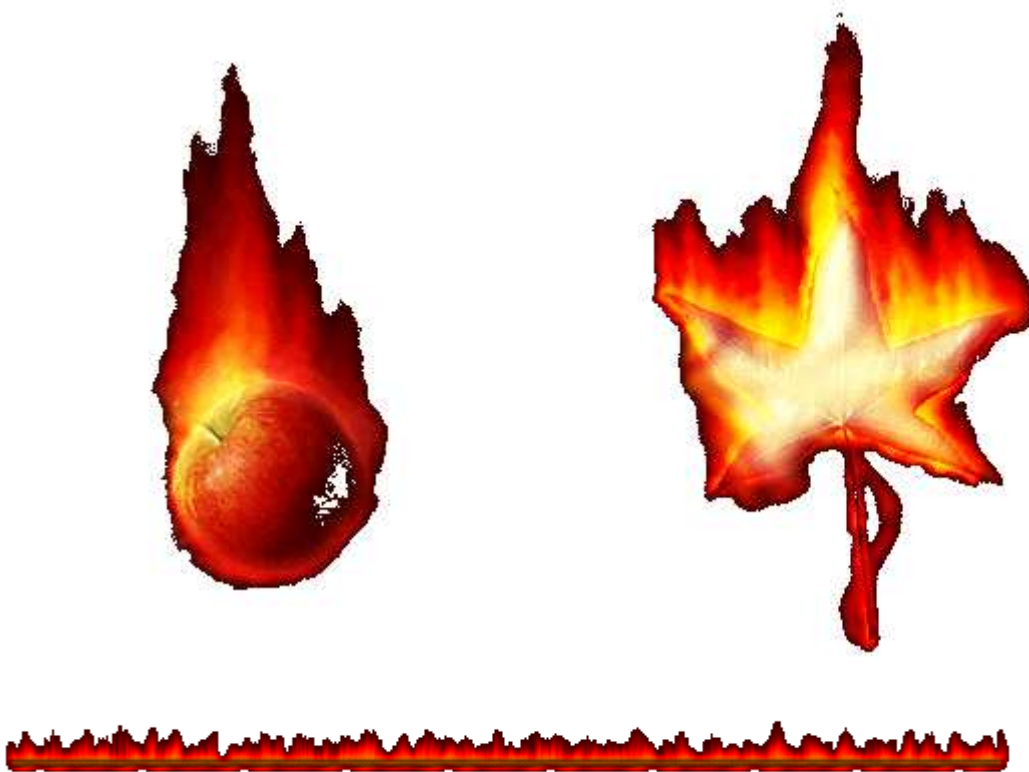


Végül tekerésszük csak meg azokat a lángokat! Ehhez a *Filter/Distort/Wave* effektre lesz szükségünk, az állítgatásokkal szépen ellehet bíbelődni, kiindulásnak ajánlom a mellékelt ábra beállításait. Ezzel elérkeztünk az eljárás végéhez. Természetesen érdemes variálni, kísérletezni, hiszen ez csak az egyik lehetséges metódus volt, és a Photoshopra nagyon jellemző, hogy ugyanazt a dolgot tizenkilencfélekeppen meg lehet csinálni.





Természetesen nem csak betűket gyújthatunk fel, hanem az eljárás kisebb módosításával bármi mást, pl akár egy almát is. A következő sorokat pedig azoknak ajánlom, akiknek nincs kedvük ezt az egész kínlódást végigcsinálni, hanem egyszerűbben szeretnének tüzet generálni. Két, pontosabban három plugin-ról fogok írni, az EyeCandy/Fire, valamint az Ulead Particle ill. az Ulead Type pluginek Fire szekciójáról.



FEL
VISSZA TOVÁBB
GIMLAP