

## Modification d'une texture existante

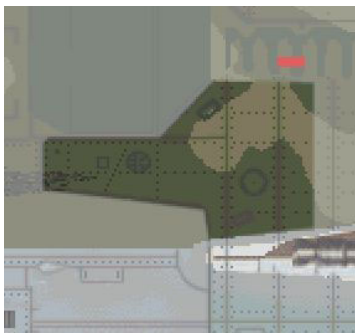
Il faut bien commencer un jour. Le plus simple en général est d'adapter une texture existante pour la personnaliser en y ajoutant un insigne, de la couleur sur les saumons d'ailes, ou je ne sais quoi d'autre. Suivez le guide

### 1. Le principe

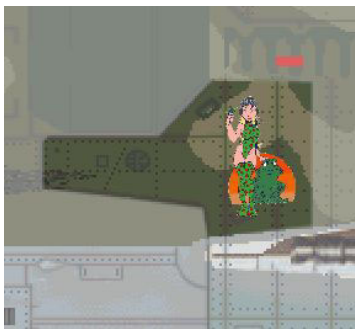
Si tu ne modifies que des zones limitées, comme ajouter un logo ou colorier la gouverne de direction par exemple, il faut simplement créer un nouveau calque et y mettre le motif souhaité. Les puristes pourront éventuellement reconstituer les lignes de rivets et de structures.

### 2. Application

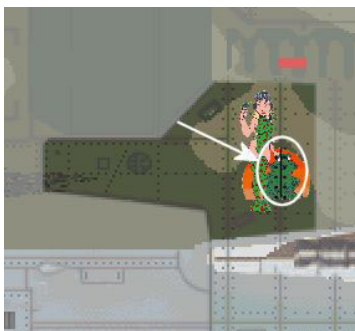
Pour faciliter mon explication j'ai isolé la zone de travail de façon à ce qu'elle apparaisse clairement. Dans un cas concret le "voile blanc" ne doit pas apparaître. Voici donc le fichier de départ :



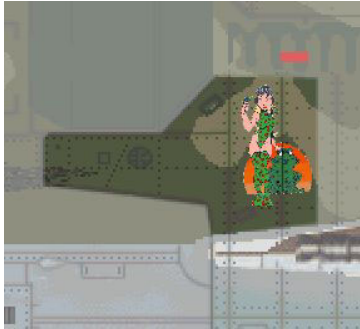
Ensuite, il faut créer un nouveau calque (Maj+Ctrl+N) pour y insérer les modifications. Ce qui donne quelques chose dans ce style :



En y regardant bien, on voit qu'il faut reconstituer les rivets et la ligne de structure sur le logo. Pour ce faire, on crée un nouveau calque et on les trace en noir opaque. On voit la modification dans le cercle blanc indiqué par la flèche.



Et pour finir le travail, on ajuste la transparence du calque de façon à avoir la continuité avec l'original. C'est aussi simple que ça :



Si les modifications sont plus importantes que ce genre de choses, tu auras tout intérêt à refaire complètement la textures à partir d'un template.