

## Créer une texture

### Chapitre 3 - Les effets de vieillissement

---

Ce tutoriel est consacré à tous les effets qui simulent le vieillissement de l'avions à savoir :

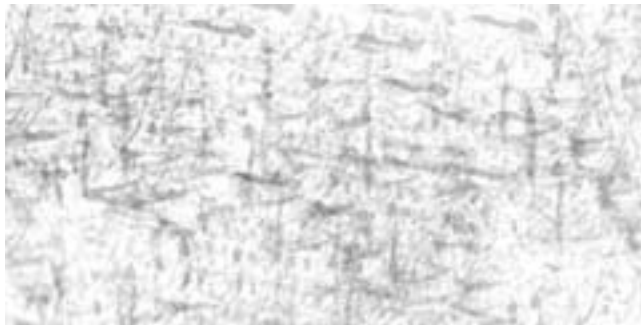
- salissures diverses
- échappements
- rouille
- écaillage de la peinture

Il est évident que tous ces "effets" ne sont pas essentiels. Personnellement je pense qu'ils contribuent à donner un peu plus de réalisme à l'avion en vol et que ça vaut la peine de d'y consacrer du temps.

#### 1. Le vieillissement de la peinture

Il s'agit de reproduire le fait que la peinture ne vieillit pas de façon homogène sur l'ensemble de l'avion. On va avoir des zones plus claires et d'autres plus foncé. En général je nomme cet effet "brouillage" et voici comment je le matérialise :

- d'abord je crée un nouveau calque
- ensuite je prend l'outil aérographe avec une pression de 25% et une des brosses spéciales de Photoshop et je commence à barbouiller en noir de façon à obtenir un motif qui ressemble à ça :



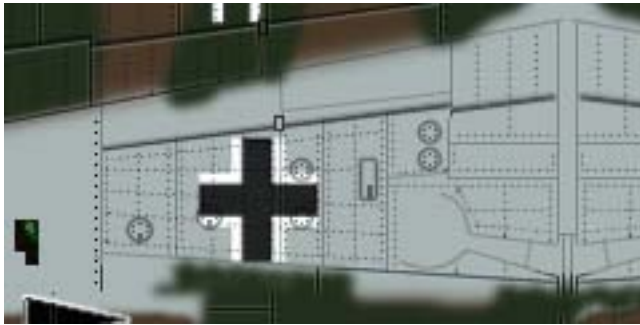
#### Attention !

Le fond blanc n'est là que pour monter l'allure du motif. Sur le calque réel, le fond est transparent. Eventuellement pour te faciliter le travail tu peux travailler sur un calque blanc que tu effaces ensuite.

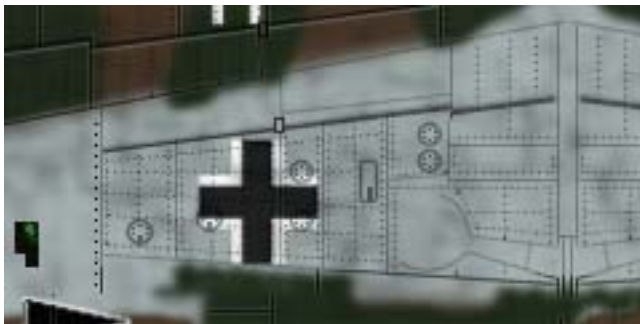
- ensuite je passe un petit coup de flou gaussien et je règle sa transparence. Et voilà le résultat :



- en final, voici ce que ça donne sur le motif du camouflage  
Avant



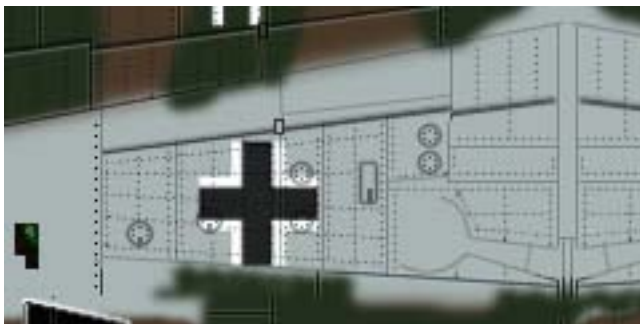
Après



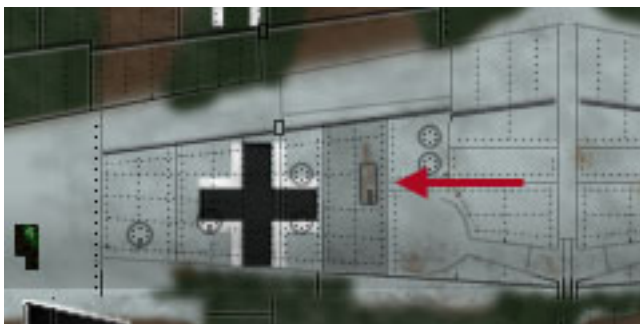
Comme toujours tu peux tempérer ou accentuer cet effet en jouant sur la transparence du calque. De même que pour les rivets et la structure tu peux aussi créer des calques spécifiques pour des zones particulières. Par exemple les zones foncées peuvent être traitées avec un "brouillage" à base de blanc ou de gris clair et non plus de noir.

Un autre effet sympathique peut être utilisé, je l'ai appelé "panneling", il consiste à éclaircir ou foncer un panneau amovible de l'appareil pour simuler le fait que ce panneau ait pu être emprunté sur un autre avion dont la peinture a vieilli différemment. Pour ce faire rien de plus simple : tu délimites la zone voulue avec le lasso, un coup de pot de peinture noire, un réglage de transparence et on a fini !

Avant



Après (au niveau de la flèche)



## 2. La rouille, les salissures diverses et les échappements

La technique employée est la même que celle décrite ci-dessus. Bien entendu je te recommande de créer un claque pour chaque effet. Il faut utiliser l'aérographe avec une pression de 20à 40% pour créer ces effets.

### La rouille

A faire avec un brun rouge. Les points de rouille se situent en général le long des lignes de structures, sur les bords des panneaux amovibles et ... où tu jugeras bon qu'ils se trouvent.

### Les échappements

On les trouve bien sur au niveau des échappements du moteur, mais aussi sur les orifices d'éjection des douilles au aux emplantures des canons. En général je les réalise en noir ou brun très foncé sur la plupart des camouflages. Dans le cas des peintures très foncées, j'utilise plutot du beige clair assez atténué (transparence).

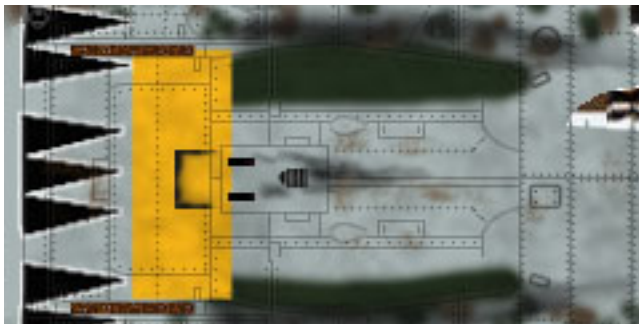
### Les traces d'huiles (et de liquides divers)

A saupoudrer près des orifices de remplissage, des trappes de train, des radiateurs. Je les réalise en noir tout bêtement avec l'aérographe et une brosse ronde de 1 ou 2 px maxi en essayant de dessiner des traînées.

Pour en terminer, certains de ces effets doivent recevoir encore un traitement qui reproduira l'effet de "soufflerie" (comme un goutte d'eau sur un pare brise à grande vitesse). Pour ce faire, il faut délimiter la zone d'effet avec le lasso et utiliser le filtre Flou directionnel. Les réglages principaux sont le nombre de pixel qui détermine l'étalement du motif initial et l'ange selon le quel il est étiré.

Pour conclure, une petite galerie des effets obtenus sur différentes zones de l'avion :

### Dessous du fuselage



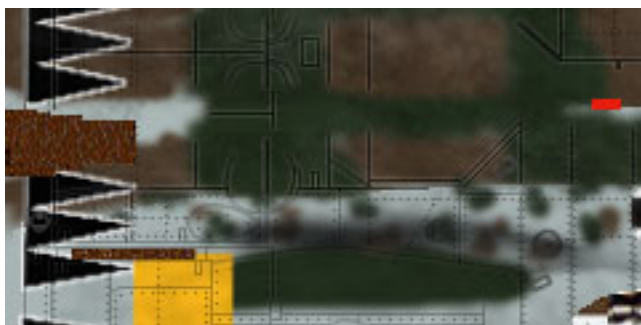
### Dessus des ailes



### Dessous des ailes



### Flanc du fuselage



### 3. L'écaillage

Le tout dernier effet qui va donner la touche finale au réalisme de notre avions. On reproduit les usures que subit la peinture en raison des démontages de panneaux, le passage du pilote pour accéder au cockpit, de la vitesse de l'air sur les bords d'attaque. Pour reproduire cet effet il faut s'armer de patience et essayer de 'doser'. En général je procède avec le crayon (forme ronde, taille 1px, opacité 50%) et j'utilise un gris clair qui reproduit assez bien la couleur de la tôle. Pour figoler, je passe par endroit un petit coup de goutte d'eau histoire d'adoucir certains contours. Et voici ce que ça donne :

### Avant



### Après



### Spécial textures 1024

Avec l'apparition des textures en 1024 pour Forgotten Battles, il est possible de travailler encore un peu plus les écaillages. En effet comme le fichier est plus grand, les éclats de peinture sont un peu plus grands et donc il est possible d'y mettre plus de détails.

Pour dessiner les éclats, j'utilise l'outil lasso polygonal en mode lissage. Je remplis ensuite mes sélections avec un dégradé de gris/bleu et gris clair de façon à représenter le reflet du métal apparaissant sous la peinture. Je retravaille ensuite, si nécessaire, les contours de mes sélections avec la gomme.

Pour accentuer l'effet d'écaillage, j'utilise aussi les ombres portées et les ombres internes (Calques-Styles de calques). Attention cependant à ne pas trop forcer sur ces effets et aussi à l'orientation des ombres : on est parfois obligé de répartir l'écaillage sur plusieurs calques.

Voici quelques échantillons de ce que j'obtiens :

Ici sur un La7 (zoom 200%)



Et ici sur un P47 (zoom 200%)





Cette technique donne des résultats très réalistes, mais demande beaucoup de temps à mettre en œuvre. Encore une fois, il n'y a pas de recette miracle. Très souvent il faut doser et panacher les effets pour obtenir quelque chose de satisfaisant. En fonction de la couleur dominante de la texture une technique ne produit pas le même résultat.

Un dernier conseil : pense aussi à utiliser les calques de réglage (voir le tutoriel Utilisation de Photoshop) de luminosité et contraste. Leur emploi donne des résultats superbes en un clic de souris.

Voilà notre texture est terminée. On peut aller se servir un petit remontant, s'allumer un clope (pour ceux qui aiment) et admirer notre travail. Après il sera temps d'aller le faire voler.

