

ZARGOS SKIN FACTORY - Tutorial Section

Créer une texture

Chapitre 4- Les effets métalliques.

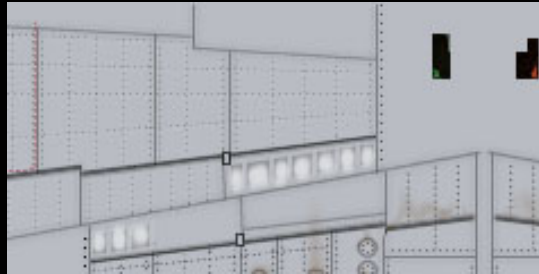
Bien que peu d'avions ayant volé sur le front russe aient eu des livrées "full métal" comme les P51 et P47 américains, il peut être amusant de se faire une texture métal pour un avions d'IL2. Ce petit tutoriel va t'y aider. Bien évidemment, toute la partie sur les effets de vieillissement reste valable.

Comme base de travail on va reprendre notre cher Me109G et lui tailler un habit de métal naturel à la sauce Unbound Frogs.



1. La couleur de fond

Il faut trouver une couleur qui s'approche le plus possible de la couleur du métal. Un gris clair très légèrement bleuté convient assez à mon avis. Ce qui nous donne quelque chose comme ça :



Au passage, on remarquera que quelques effets de vieillissement n'ont pas été appliqués. Si je peux me permettre un conseil, travaille tous tes effets à ce stade, je ne les ai pas montrés ici pour faciliter les explications. Tu peux te passer de l'écaillage sur ce genre de texture (sauf pour les zones peintes).

2. L'effet "métal"

L'effet métal n'est ni plus ni moins que la reproduction des reflets de la lumière sur les surfaces de l'avion. Le vrai problème c'est qu'en fonction de la position de la source lumineuse, le reflet change de position. Un vrai casse tête chinois. Seul un traitement par le moteur graphique de la simulation permettrait de rendre parfaitement compte de cet effet. Or actuellement IL2 gère les reflets sur des surfaces peintes. Peut-être que Forgotten Battles fera mieux.

En attendant on va se débrouiller pour accentuer un peu l'effet de reflet procuré par IL2 en ajoutant à des endroits judicieusement choisis sur la texture des zones plus claires. Pour ce faire j'utilise un calque sur le quel je définis des dégradés de blanc de façon à reproduire quelque chose comme ça :



Ici j'ai choisi de rehausser le bord d'attaque de l'aile et la jonction aile-ailerons, que ce soit sur l'intrados ou l'extrados. Pour ce qui est de la largeur des dégradés, leur transparence, je te laisse faire à ton goût, et suivant ton

aspiration. Pour avoir une meilleure idée de ce qu'il faut obtenir, tu peux aller jeter un coup d'oeil sur le [fichier](#) en taille réelle (ce dernier ne comprend pas les effets de vieillissement).

Il ne te reste plus maintenant qu'à appliquer les autres effets de vieillissement pour terminer cette texture. Pour cloturer ce tutoriel, voici une illustration de ce qu'on peut obtenir en [finale](#).

