

ZARGOS SKIN FACTORY - Tutorial Section

Créer une texture

Chapitre 1 - Le camouflage de base

Cette fois on attaque les choses sérieuses. Dans ce tutoriel et ceux qui suivent, il s'agira de créer une texture de toutes pièces. Pour que tu puisses bien te rendre compte de tous les changements, j'ai choisi de garder la même skin de A à Z, celle d'un Me109G10 piloté par Hartmann.



L'avantage des schémas de camouflage allemands c'est qu'on y retrouve quasiment tous les éléments qu'on peut trouver sur les autres avions (mouchetage, etc.) Tu est prêt ? Alors on y va !

1. Préparation du fichier

Pour attaquer une nouvelle skin (pour IL2) je recommande d'utiliser un template (un fichier PSD dans le quel les principaux éléments (peinture, rivets, marquages, etc.) ont été placés sur des claques séparés. Cela facilite le travail. Pour obtenir des templates, vas sur la page des liens tu trouveras tout ce qu'il faut. Mais comme dans tout bon tutoriel qui se respecte, nous allons prendre le cas le plus pénible et voir comment procéder avec un fichier basique de chez basique : le fichier void.bmp généreusement fourni par IL2 !. Ce fichier ressemble à ca (clique pour agrandir)



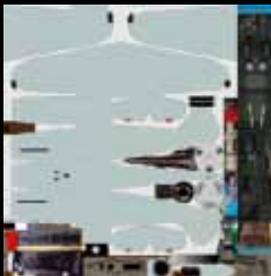
La première étape va être de créer quelques calques pour démarrer. Tout d'abord verouiller le calque "void" au cas où.

Ensuite créer au moins les calques suivants :

- Couleur de fond (utilisée pour la couleur de dessous)
- Camo 1
- Camo 2
- Rivets
- Structure

2. La couleur de fond

Cette opération est très simple. Active le calque Couleur de fond et avec l'aide du lasso polygonal ou éventuellement de la baguette magique délimiter la zone à remplir. Choisis la couleur voulue et rempli la selection avec le pot de peinture. Attention de ne pas recouvrir les zones "machineries" (intérieur cockpit, etc ...). Ce qui nous donne quelque chose comme ca :



On constate au passage que tout ce qui est rivets, structures, etc. a disparu. Il faudra tout refaire ensuite.

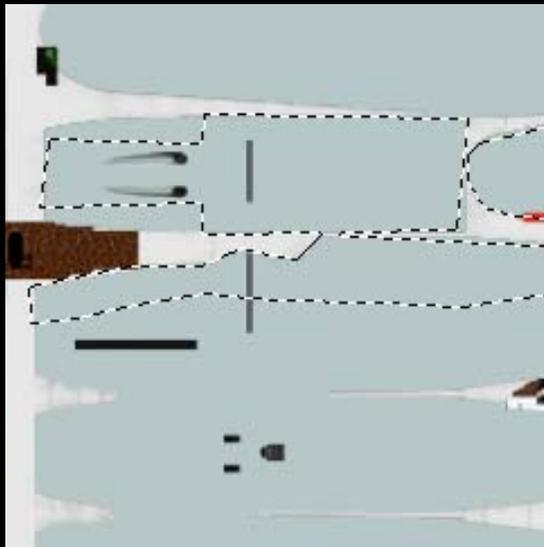
3. Le camouflage supérieur

La couleur de base

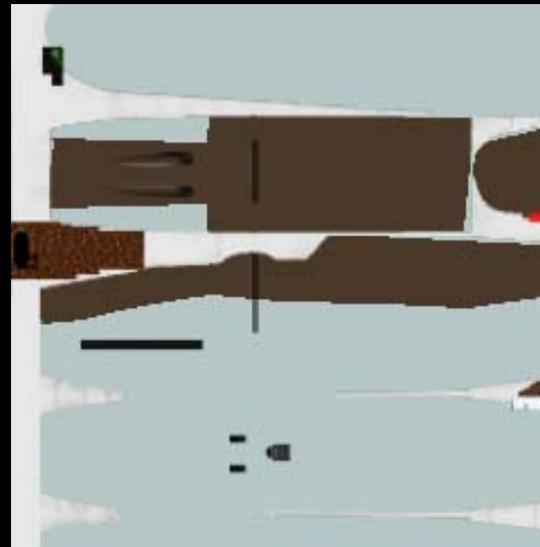
On commence les choses un peu sérieuses. En principe les camouflages les plus classiques sont en deux nuances. Cela dit s'il n'y a qu'une nuance ce sera encore plus facile. Procédons pour un schéma à deux couleurs.



Première étape la couleur de base. Sélectionne le calque Camo1 et délimite les zones concernées avec les outils de ton choix (lasso, baguette magique). Puis utilise le pot de peinture pour remplir avec couleur voulue. Illustration en images :



Sélection

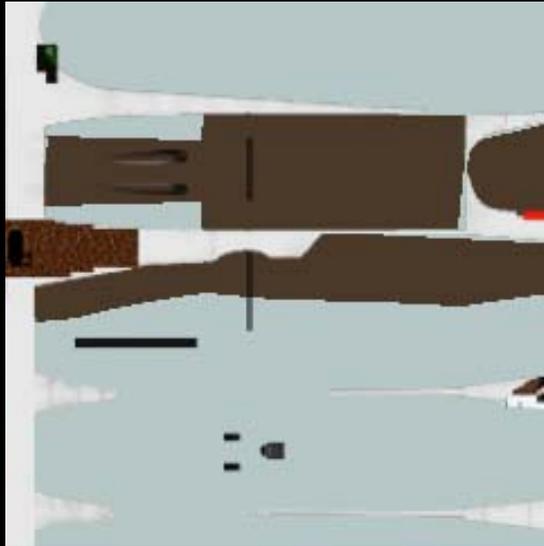


Remplissage

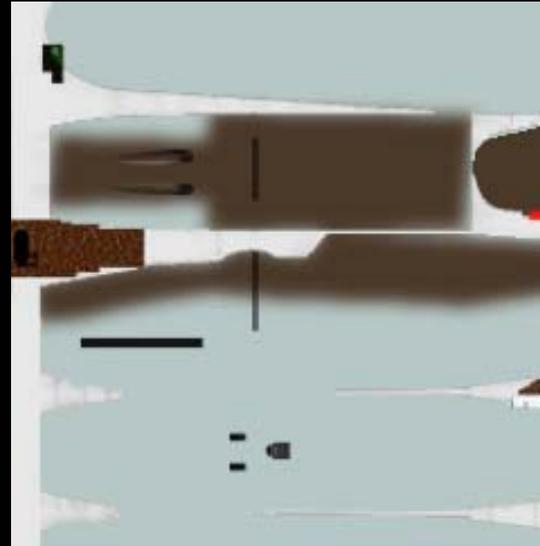
Astuce technique

Comme tu peux le constater, la délimitation n'est pas très jolie et elle ne rend pas compte de l'effet pistolet à peinture que l'on voit sur les avions. Pour corriger cela, il faut utiliser un truc bien utile, l'outil "Contour Progressif". C'est une option des outils de sélection que l'on peut définir dans la barre d'option **avant** de délimiter la zone ou dans le menu Sélection **après** avoir délimité la zone. Cela permet d'obtenir un effet de transition progressif sur une zone de N pixels. En général j'utilise 1 à 3 pixels. Petite précaution à prendre : la zone progressive se situe à l'intérieur de la sélection, donc attention à bien tenir compte de cela. Voici l'effet obtenu (à comparer avec celui obtenu précédemment)





Sans contour progressif

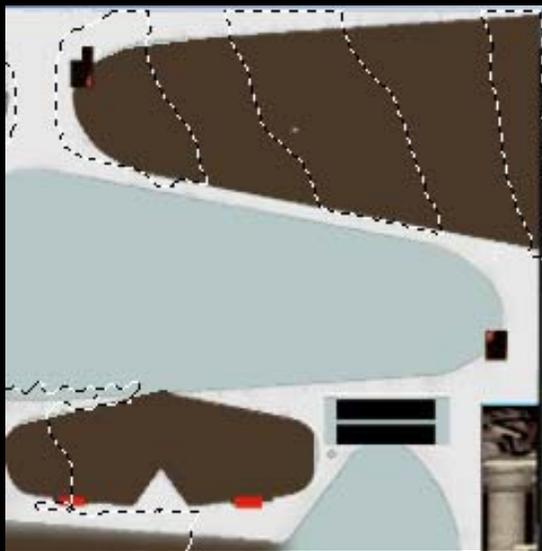


Avec contour progressif (3 px)

Le cas échéant une petite retouche avec l'outil goutte d'eau permet d'adoucir encore la transition. En passant un remarque sur l'utilité du calque. Dans ce cas où il y a un fondu de couleur, celui n'affecte pas la couleur de base, c'est donc très facile de modifier l'un des calques.

La deuxième couleur

On continue suivant le même principe, cette fois en travaillant sur le calque Camo2 qui doit se situer **au-dessus** du calques Camo1. Tu sélectionnes les zones à remplir ; éventuellement tu mets un petit coup de contour progressifs pour figner les délimitations (en général sur les transitions de couleur supérieures je ne mets qu'un pixel car c'est moins voyant que sur une transition dessus-dessous).

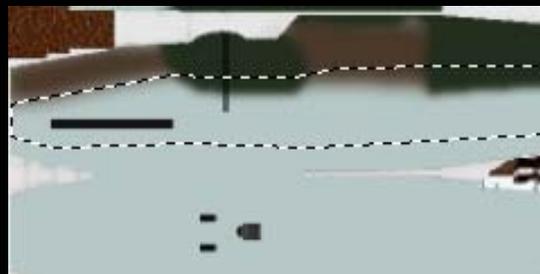


Sélection



Remplissage

A ce stade, il se peut qu'on ai un peu déborder au niveau des flancs du fuselage et que la délimitation des deux tons ne soit pas bien alignée, comme l'illustre la petite photo suivante :



Rectifier ce petit défaut ne prend pas bien longtemps. Il suffit de sélectionner une zone qui fixe une nouvelle délimitation, de lui attribuer un contour progressif et de supprimer ce qu'il y a dedans. Comme on travaille sur deux calques, il ne faut pas oublier de supprimer dans les deux calques ce qu'il y a en trop.

Remarque

Pour faire la "deuxième couche", on aurait pu utiliser l'aérographe qui produit grosso modo les même effets. Personnellement je préfère ma méthode parce que je trouve qu'elle permet de rectifier plus facilement les erreurs. Mais chacun fait comme il veut.

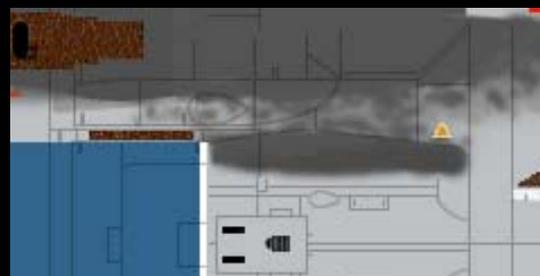
Le mouchetage

Pour cette étape on va utiliser l'aérographe. Pour réussir le mouchetage il faut régler un peu son outil et entre autres la pression. Ce paramètre correspond en quelque sorte au débit de ton outil. Une pression légère permet d'obtenir un effet de voile léger alors qu'une pression forte donne un effet grosses tâches. Pour le mouchetage je règle la pression entre 40% et 60%. Après c'est à chacun de trouver le réglage qui lui convient.

Si tu dois utiliser des tâches de différentes couleurs, je te recommande de créer un claque par couleur de tâche. Dans notre texture, il y en a deux :



Ici, il est composé de petites tâches assez nettes, mais on peut avoir différents styles, en voici un autre exemple :



Les marquages

Il ne reste plus qu'à appliquer les marquages spécifiques à l'avion (bandes de couleur, logo du pilote, numéros particuliers, etc.). Pour ce faire, ce n'est pas très dur, il suffit d'utiliser les différents outils de Photoshop et surtout de dessiner tout cela dans un ou plusieurs calques spécifiques. Si la texture doit être utilisée avec les marquages automatiques d'IL2, ne pas oublier d'éteindre le calque qui contiendrait les marques de nationalités.

Bon, je crois que tu as bien bossé. Il est temps d'aller voir l'allure que peut avoir notre engin. Comme tu vois c'est pas mal mais on n'est pas au bout de nos peines.

