

# ZARGOS SKIN FACTORY - Tutorial Section

## Créer une texture

### Chapitre 2 - Les rivets et les lignes de structure

---

Lorsque l'on n'utilise pas de template, il faut refaire l'ensemble des lignes de structure et de rivets. Cette opération est très fastidieuse mais quasi indispensable.

#### 1. Les lignes de structure

Il suffit de repasser une à une toutes les lignes en noir sur un calque spécifique. Ce n'est pas compliqué, mais c'est long. Je te suggère d'activer les options d'anti aliasing afin d'obtenir les lignes et des courbes adoucies qui donne une meilleure fin à la texture.

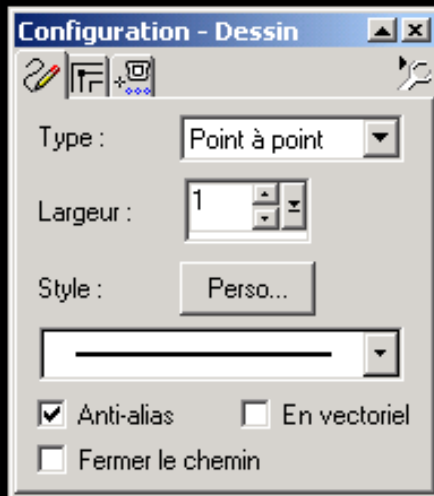
#### 2. Les rivets

Cette opération est très pénible, surtout avec Photoshop. En effet je ne connais pas d'autre moyen que de **refaire les rivets un par un**. Personnellement j'utilise PaintShopPro pour réaliser cette opération car il offre la possibilité de personnaliser les modèles de ligne.

Voici comment faire avec **PaintShopPro**

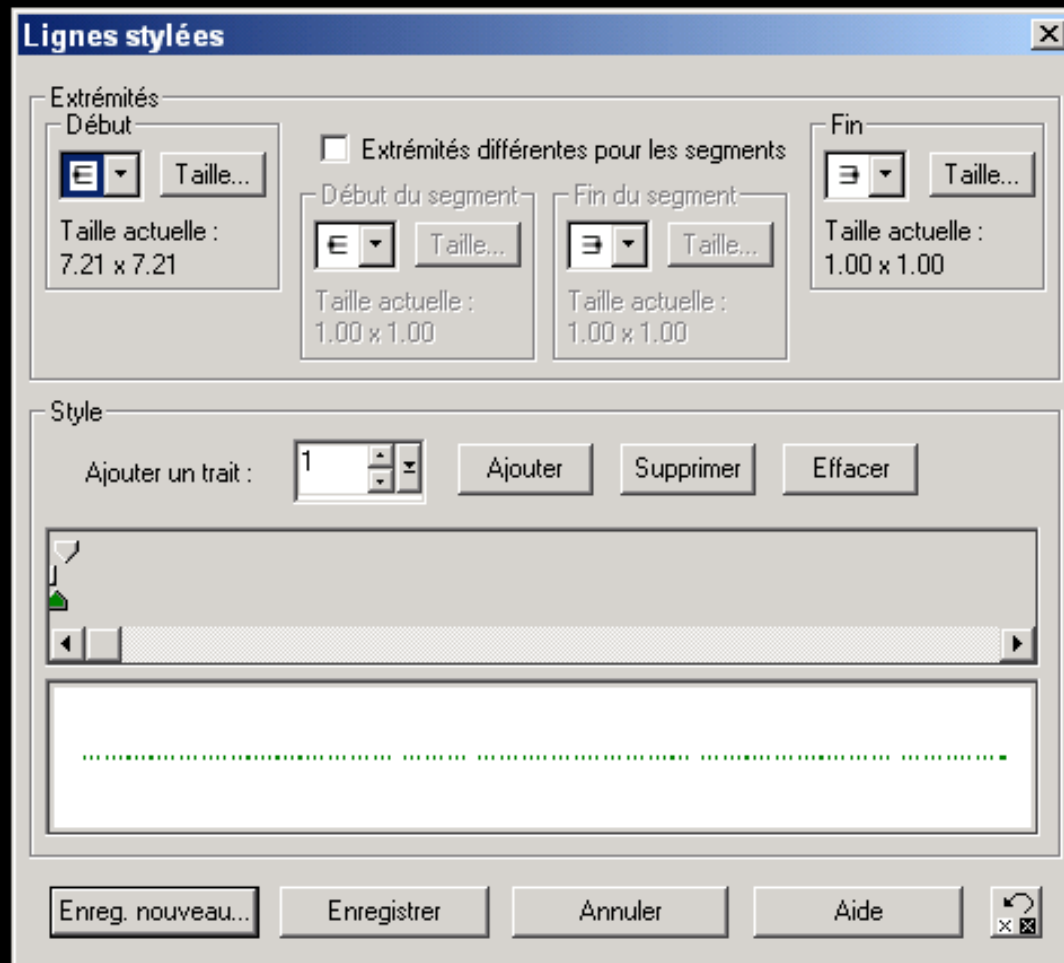
Ouvrir l'outil ligne, paramétrer comme suit et ensuite cliquer sur **Perso** en face de style



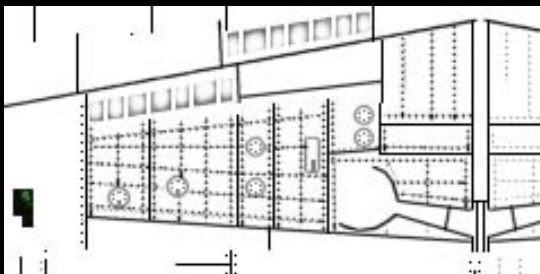


Ensuite il suffit de personnalier les espaces de façon à créer un ligne pointillé constitué de points de 1px et de vides de 1px.





Après il suffit de tracer les lignes de rivets. Ca va 1000 fois plus vite qu'avec Photoshop. Et on arrive à quelque chose qui ressemble à ça :

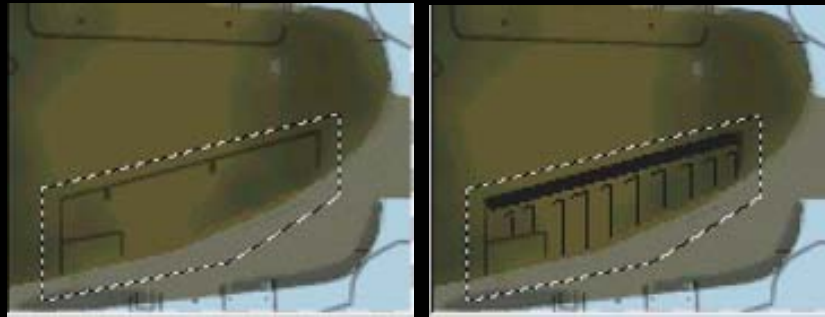


### 3. Les gouvernes

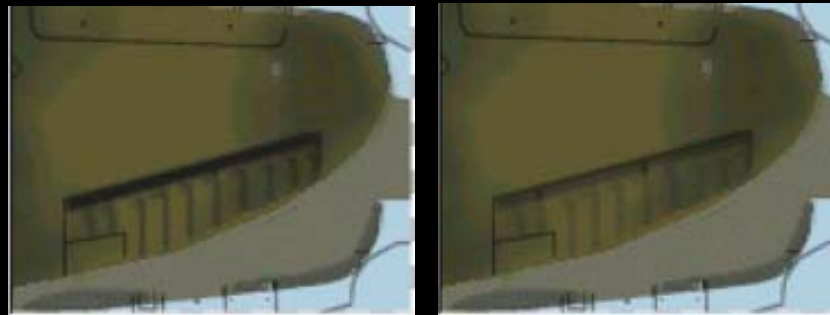


Les gouvernes à l'époque étaient entoillées ce qui donnait l'impression d'ombrages sur ces dernières. Pour reconstituer cet effet, j'utilise les filtres de photoshop (Atténuation - Flou gaussien). Tout d'abord je trace sommairement le motif voulu (sur un nouveau calque de préférence) et ensuite j'applique un léger flou. A toi de trouver les réglages qui te paraissent le plus adaptés.

Voici la procédure en images (pour une fois ce ne sont pas celles de notre 109

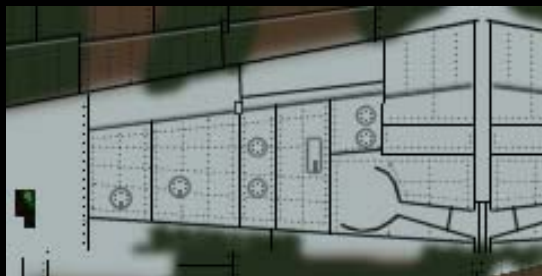


Délimitation de la zone de travail et tracé du motif (remarquer la ligne épaisse destinée à marquer la séparation entre l'aile et la gouverne



Application du flou gaussien et réglage de l'effet à l'aide de la transparence du calque.

A l'issue de tout ce travail, notre texture a ses lignes de rivets matérialisées, il ne reste plus qu'à réactiver le camouflage pour avoir une idée de ce que ça donne.





Comme on voit les lignes sont bien marquées, trop marquées même, il va falloir jouer sur la transparence de façon à atténuer leur importance. Si les contrastes sont trop marqués entre les couleurs de dessus et celles de dessous, il est parfois intéressant de séparer les lignes de structure sur 2 calques différents. Pour cela il faut :

- Dupliquer 2 fois le calque de base (ca fait 3 calques au total) et masquer l'original qui peut resservir.
- Effacer les lignes se trouvant sur les zones claires dans le calque destiné aux zones foncées
- Effacer les lignes se trouvant sur les zones foncées dans le calque destiné aux zones claires
- Régler séparément les transparences pour chaque zone.

Cette manipulation peut également s'appliquer aux rivets.

Je te suggère par ailleurs une petite manipulation qui produit souvent un effet assez réaliste. Sélectionne le calque qui contient les lignes de structure et sélectionne l'option **Calque-Style de calque-Ombre portée** et règle les options comme suit :

Mode de fusion = normal

Couleur = Blanc

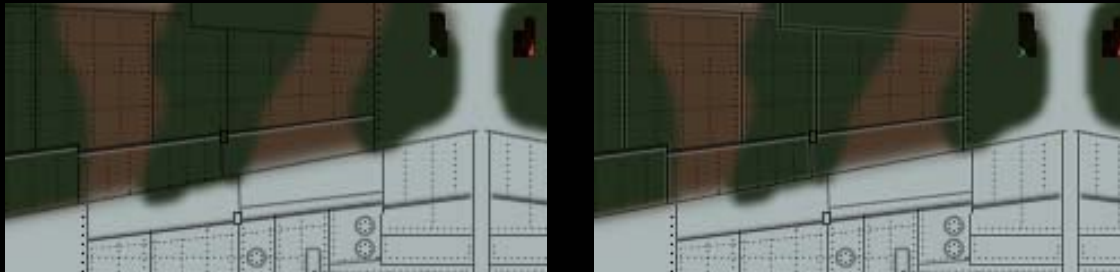
Opacité = 75%

Angle = 90°

Distance = 0px

Longueur = 2px

Cette petite manip donne une impression de relief à la texture finale qui accentue le réalisme du modèle. C'est surtout sensible sur les surfaces foncées. La différence à l'écran n'est pas flagrante, mais elle se voit sur l'avion en vol.



Voilà on en a terminé avec les rivets et les structures. On peut faire une pause et admirer notre **travail**. Après il sera temps de lui donner un look un peu plus "fatigué" de façon à ce qu'il ressemble à une vraie de guerre opérationnelle.



