

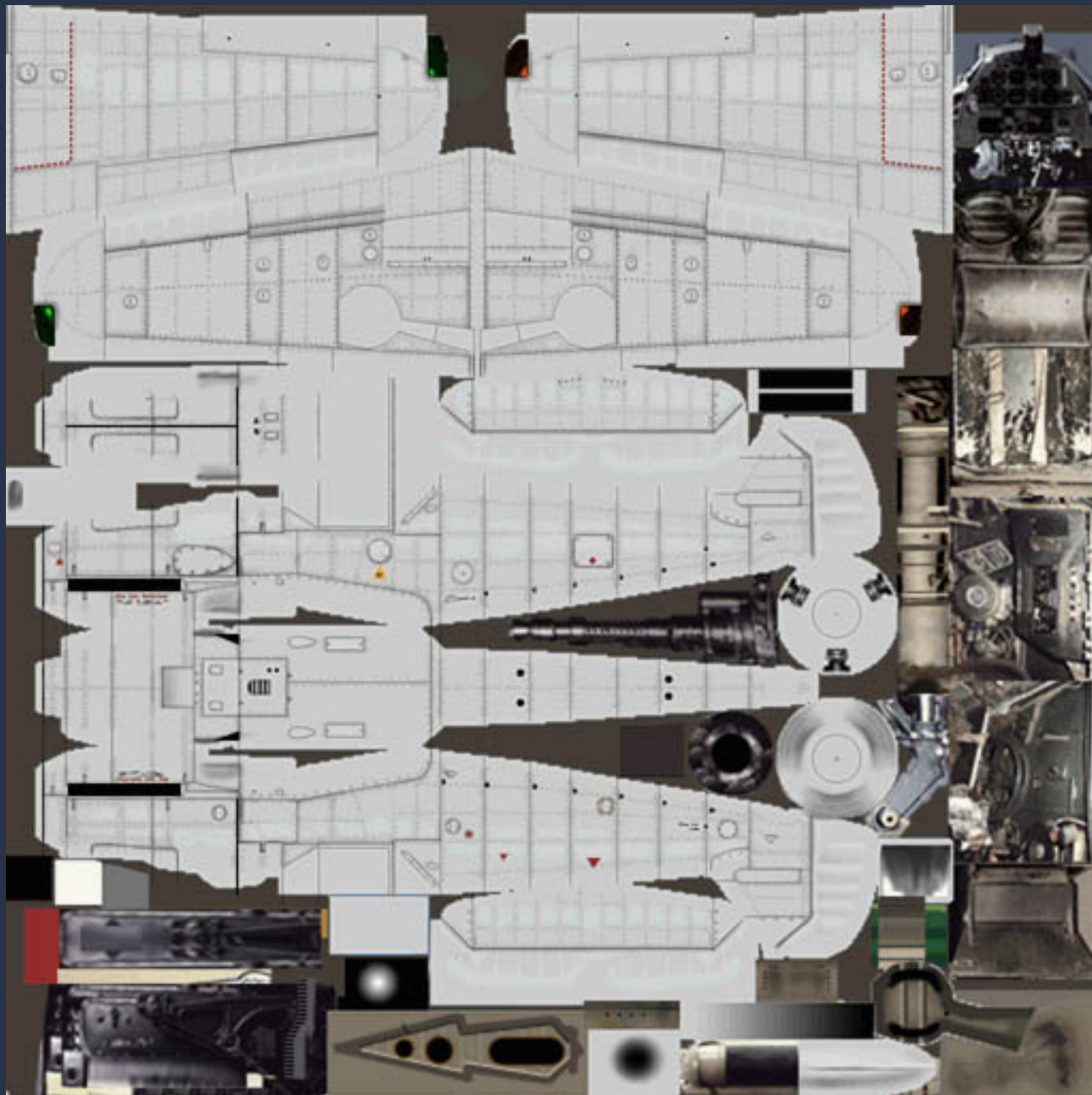


## Création rapide d'un template

Ce tutorial propose de créer rapidement un template prêt à l'emploi, en se basant sur le fichier vierge void.bmp. Cette méthode évite de redessiner les rivets et autres lignes de structure.

Ce tutorial prend pour référence la version anglaise de photoshop 6, les fonctions utilisées sont donc en anglais, cependant aussi souvent que possible elles seront suivies de leur équivalent en français (en italique entre crochets [*équivalent en français*] )

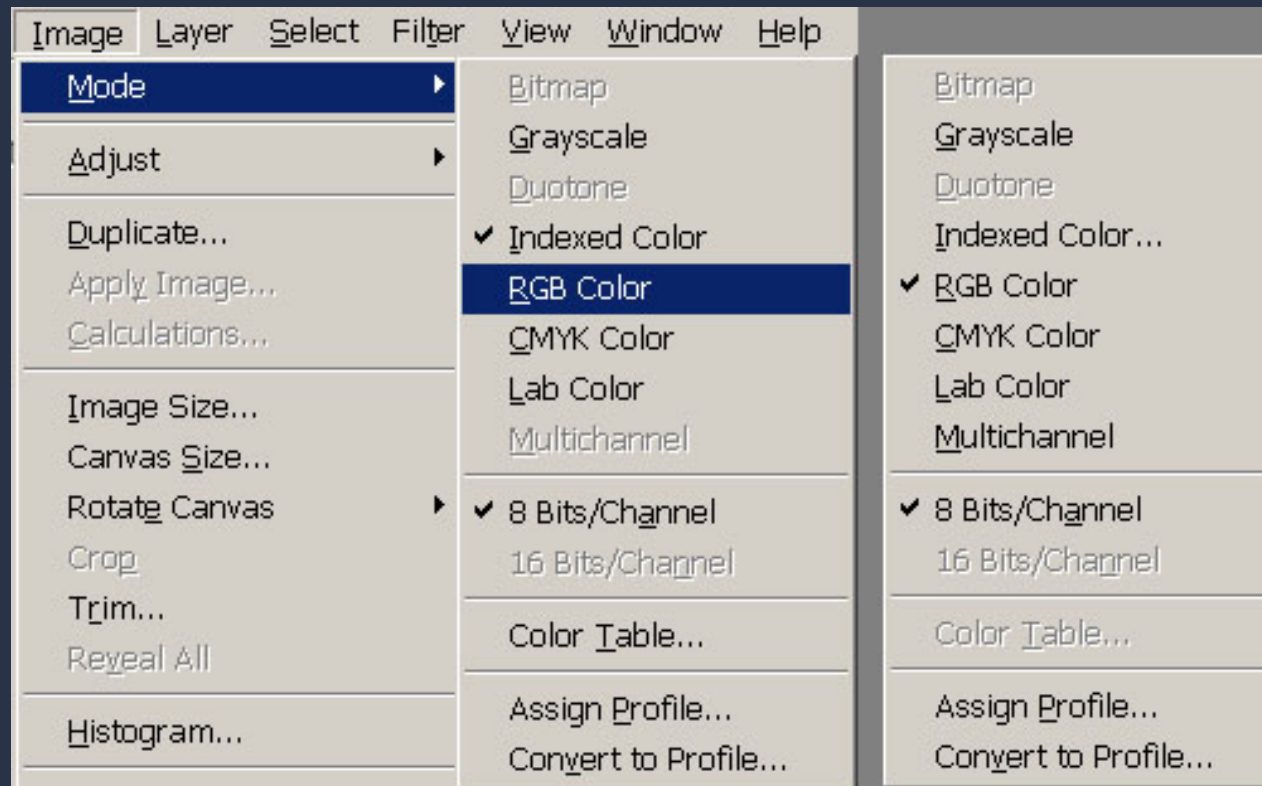
Tout d'abord ouvrir le fichier void.bmp correspondant à l'appareil désiré (il2/paintschemes/skins/). Dans l'exemple qui suit, nous allons utiliser le void.bmp du Bf109 F4, mais n'importe quel autre fichier peut convenir.



Les skins du jeu n'utilisent, principalement pour des raisons de capacité de mémoire vidéo, que 256 couleurs. Afin de travailler plus "confortablement" et de pouvoir accéder à un maximum de fonctions de photoshop, il convient de convertir l'image en RGB [RVB] (Rouge, Vert, Bleu). Le mode RGB [RVB] permet alors de travailler avec une "palette" de 16 millions de couleurs.

Pour cela aller dans le menu Image/Mode, "indexed colors" ["couleurs indexées"] est coché, cliquer sur RGB color [RVB].

**Faire une sauvegarde au format .psd (file/ Save as [*fichier/sauvegarder sous*]) dans un répertoire au choix, attention de ne pas "écraser" le fichier original .bmp, il deviendrait alors illisible pour IL2.**

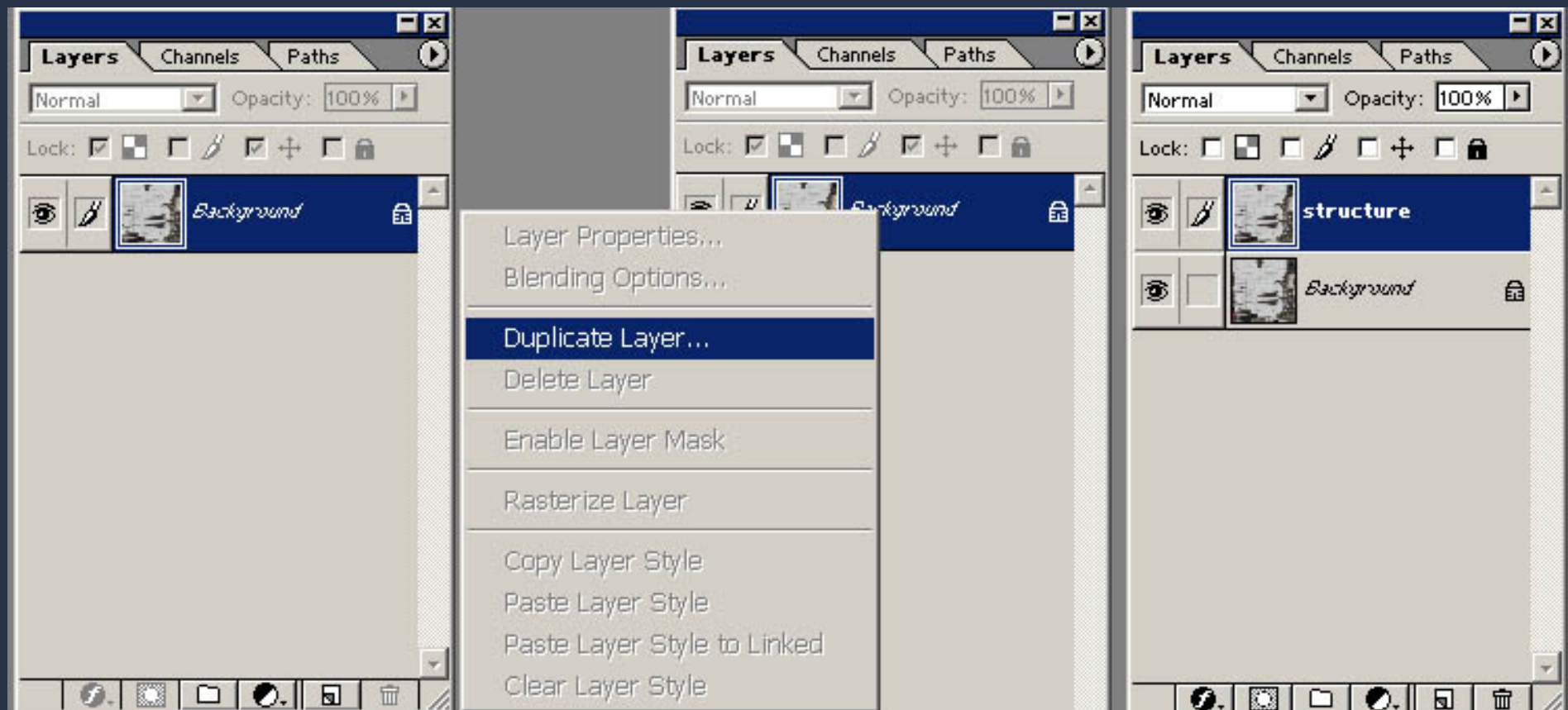


Après la conversion on doit obtenir dans la fenêtre **calques** (layers), un calque unique appelé "background" [*arrière plan*] (voir ci-dessous à gauche).

On va maintenant dupliquer le calque "background" [*arrière plan*].

Pour cela, faire un clic droit sur le nom (background [*arrière plan*]), un menu apparaît alors, cliquer sur "duplicate layer". Nommer le nouveau calque "structure".

Dans la fenêtre calques, apparaissent maintenant deux calques, appelés background et structure (voir ci-dessous à droite).





On va maintenant isoler les zones "à peindre" (fuselage, ailes, gouvernes etc).

Pour cela on va associer un masque de fusion au calque structure.

Rendre actif le calque "structure" en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris dans la fenêtre des calques. Un pinceau apparaît et le nom du calque passe en nom du calque passe en surimpression.

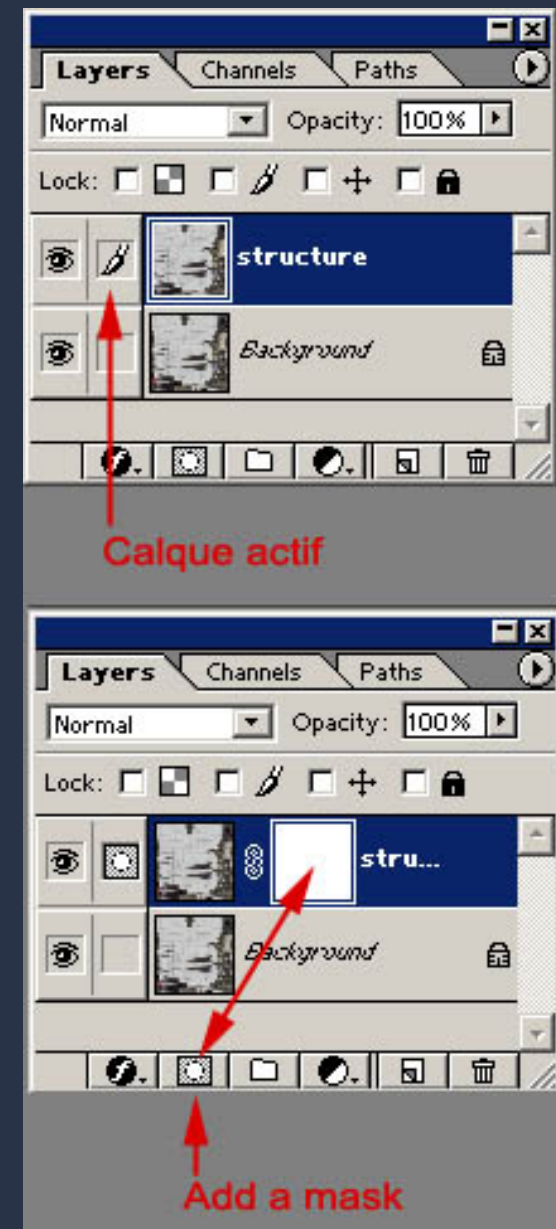
Cliquer sur l'icone "Add a mask" [ajouter un masque de fusion] en bas de la fenêtre calques. Un masque de fusion est alors associé au calque, l'aperçu de son contenu vient se placer à droite de l'aperçu du contenu du calque.

Un **masque de fusion** (layer mask) permet de gérer précisément le niveau de transparence d'un calque, et cela ne manière non uniforme.

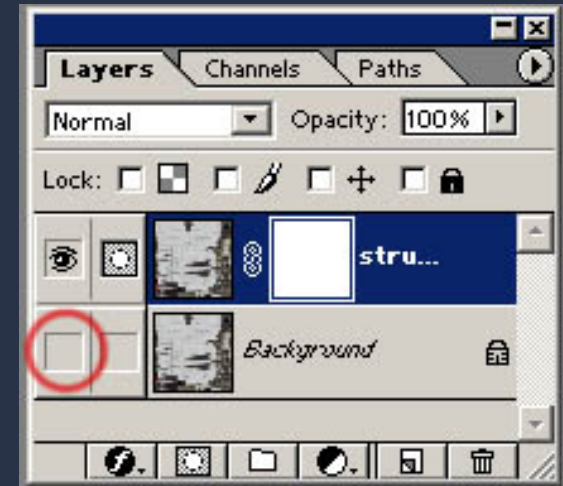
En effet, grâce au masque de fusion on va pouvoir définir des zones du calque comme étant transparentes et d'autres totalement opaque.

Comme dit précédemment, ce qui nous intéresse est d'isoler les zones qui vont être peintes. On va donc rendre transparentes toutes les zones qui ne nous intéressent pas (intérieur cockpit, moteur, feux etc).

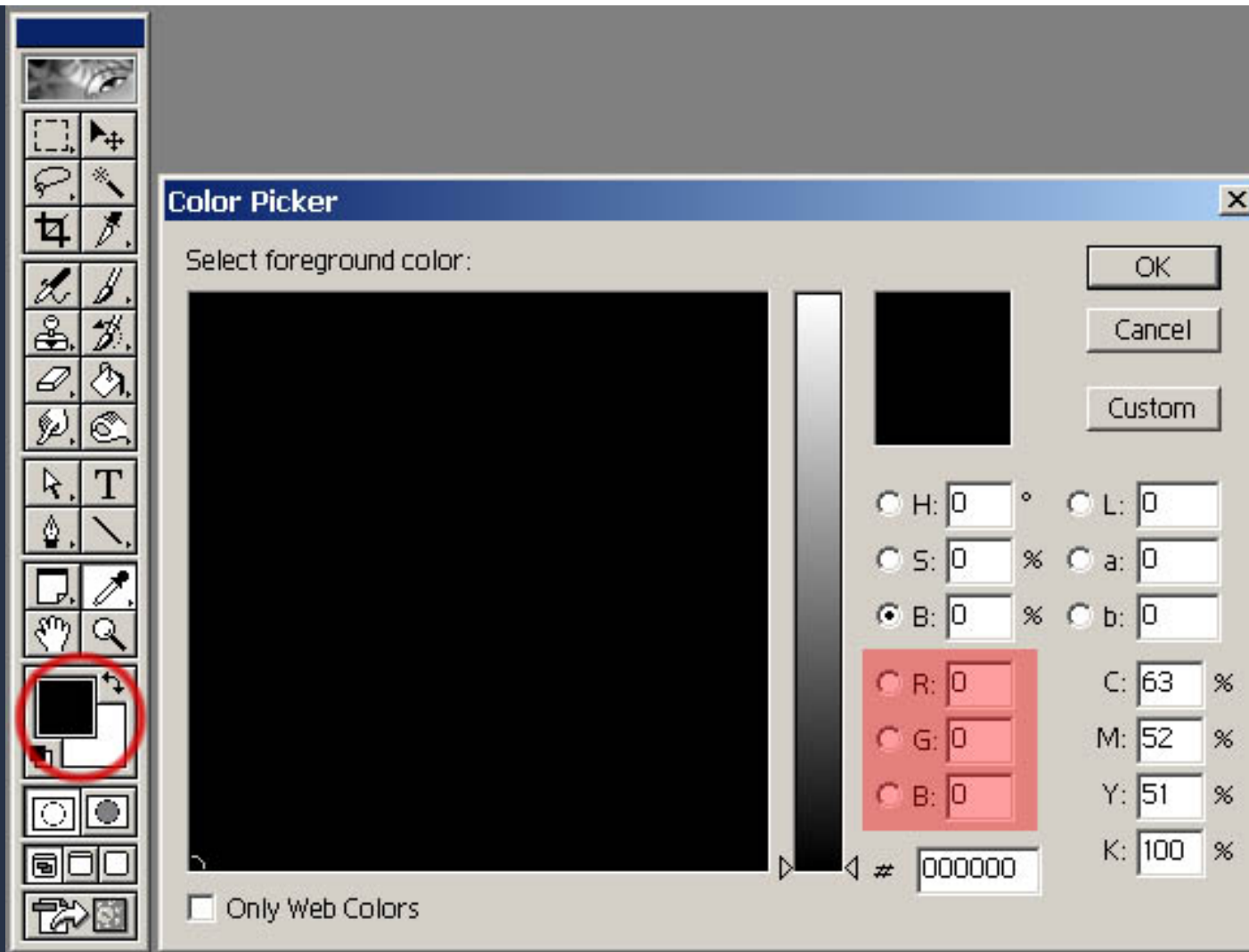
Pour cela rendre actif le masque de fusion en cliquant sur son aperçu. Le symbole en forme de pinceau (calque actif) est alors remplacé par un rond blanc sur fond gris.



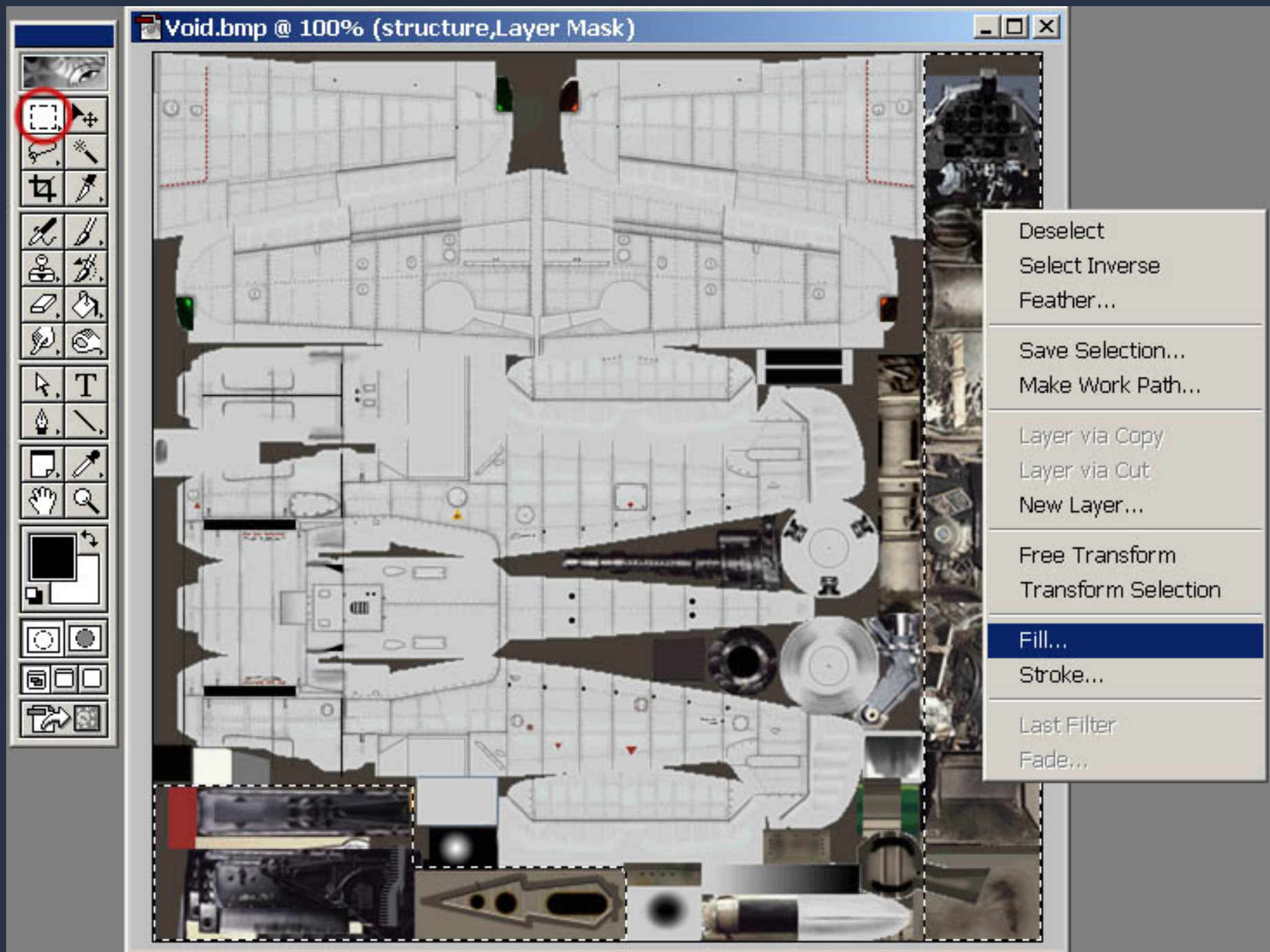
Cacher le calque "background" [*arrière plan*] en cliquant sur l'icone en forme d'oeil. L'oeil disparaît, le calque est caché.



Choisir une couleur de premier plan noire (noir pur) et une couleur d'arrière plan blanche (blanc pur). On peut régler manuellement ces deux couleurs en cliquant bouton gauche dans la barre d'outils ou en utilisant le raccourci clavier "d" qui rétabli les couleurs de premier et d'arrière plan par défaut (noir et blanc). Le noir pur correspond à des valeurs R, G, B [*R, V, B*] égales à 0 et le blanc pur à des valeurs égales à 255.



Activer l'outil de sélection et sélectionner une zone que l'on veut rendre transparente. Puis faire un clic droit dans la zone sélectionnée et choisir l'option Fill [remplir].



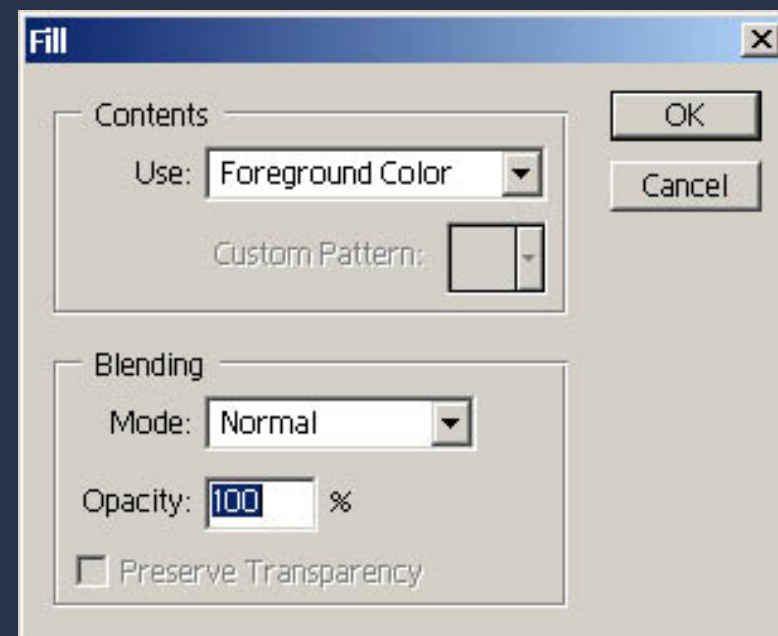


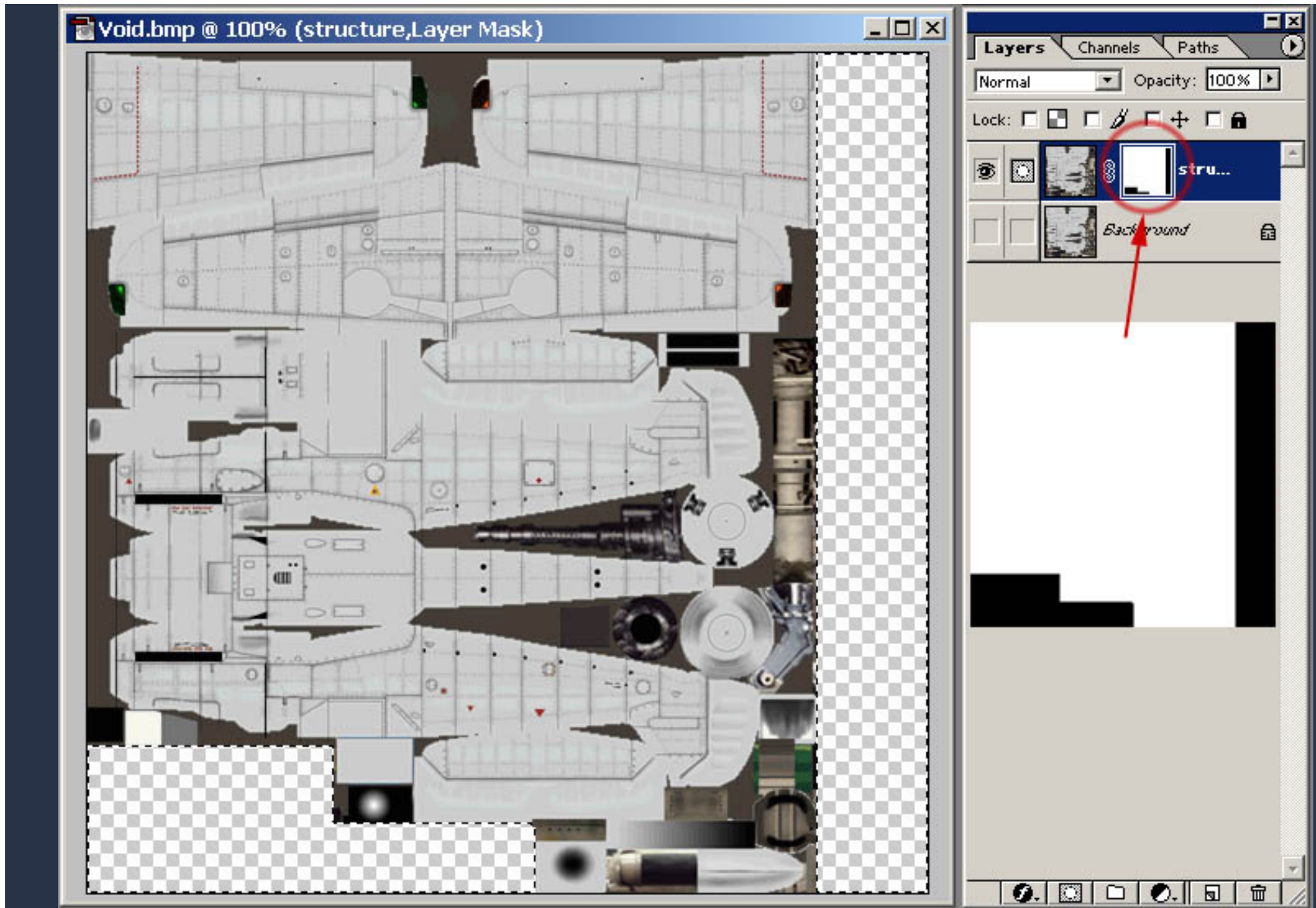
Choisir la couleur de premier plan (foreground color) et régler l'opacité sur 100%.

Cliquer sur "Ok", la zone sélectionnée du masque de fusion est alors remplie en noir, ce qui a pour effet de rendre totalement transparente la même zone du calque.

Le calque "background" [*arrière plan*] étant caché, les zones transparentes sont matérialisées par un damier gris et blanc.

En effet, dans le masque de fusion, le noir correspond à un niveau de transparence de 100% et le blanc à une opacité de 100% (ou transparence 0%). (voir la [section consacrée au masque de fusion](#) pour en savoir plus)





[Retour](#)

[Suivant](#)



# CCPC!

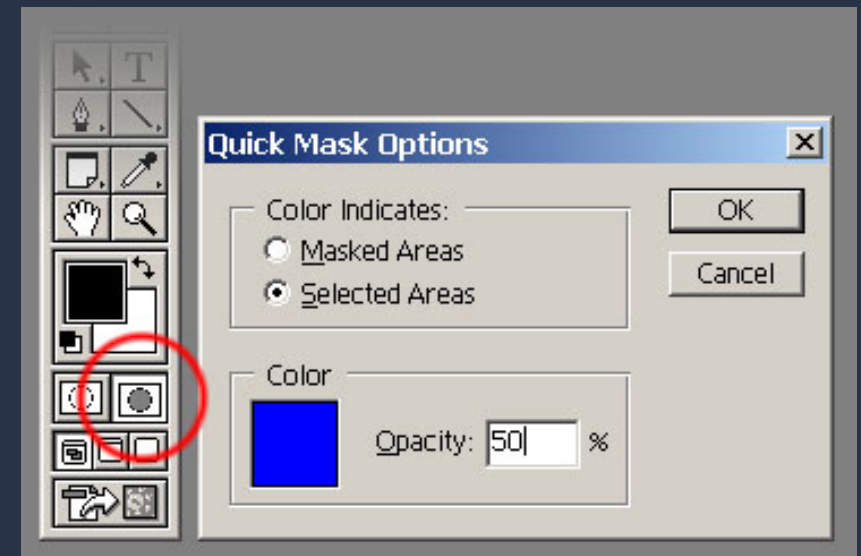
On peut continuer à "isoler" les zones qui nous intéressent en utilisant les outils de sélections classiques et la fonction "remplir une sélection" comme précédemment, mais afin de travailler avec plus de précision on peut utiliser le mode "Quick Mask" [*mode masque*] (*masque de sélection*).

Ce mode permet de "dessiner" la sélection en utilisant les différents outils de photoshop.

Pour cela cliquer sur l'icone "Edit in quick mask mode", raccourci clavier "Q".

Un double clic rapide dessus l'icone permet d'accéder aux options. On peut y définir la "couleur" des zones sélectionnées ou non-sélectionnées ainsi que l'opacité du masque de sélection. Une valeur de 50% est intéressante, car elle permet de correctement voir l'image de référence.

Pour revenir en mode normal, il suffit de cliquer sur l'icone "Edit in Standard Mode" [*mode standard*] situé à gauche de l'icone "Edit in quick mask mode" [*mode masque*], ou d'appuyer de nouveau sur "Q".





Il suffit alors de "dessiner" les zones à sélectionner.

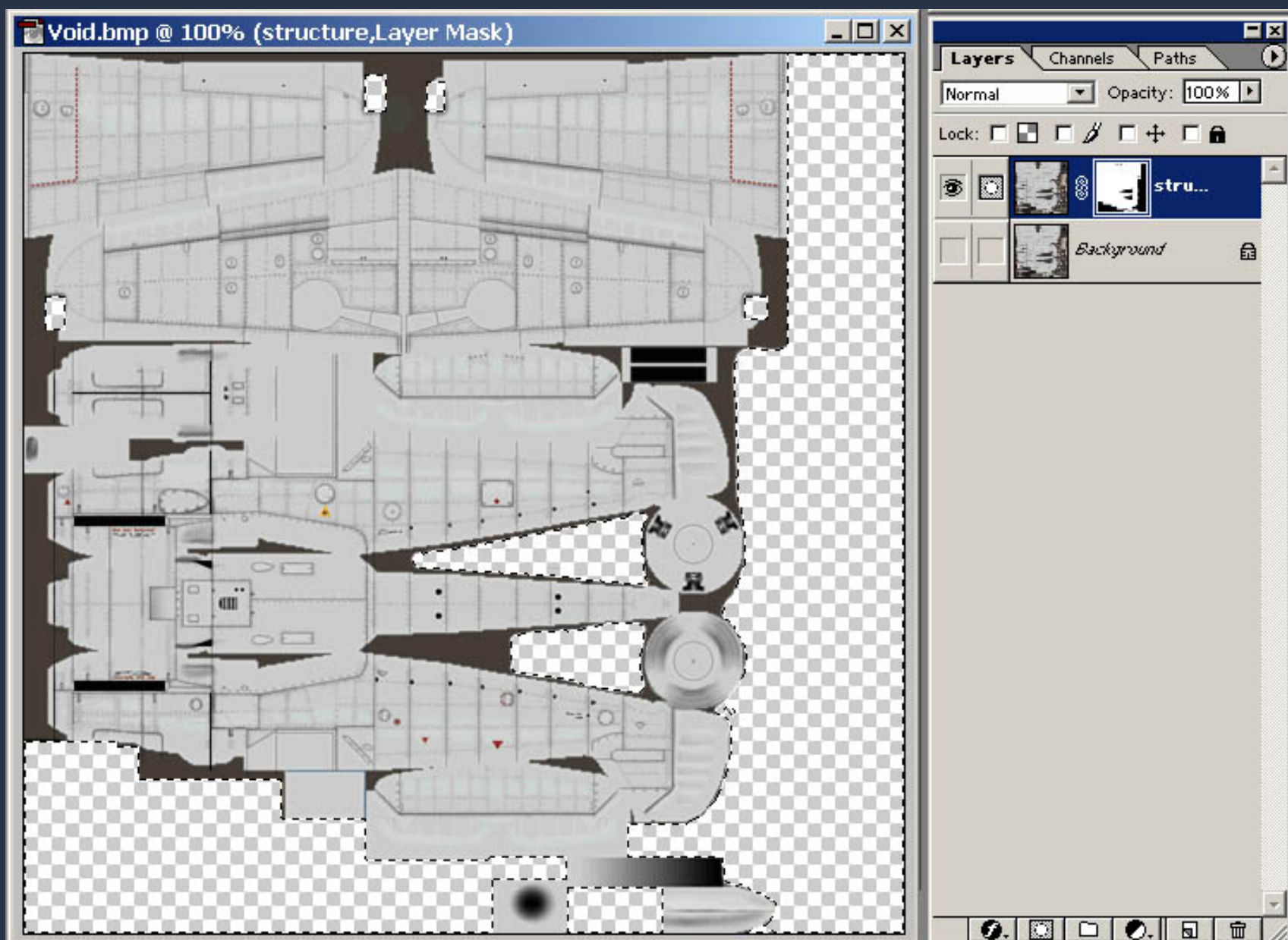
A noter que dans le mode "Quick mask", les outils de sélection standards (rectangulaire, lasso) sont toujours disponibles, on peut donc utiliser la fonction sélection/remplir.



Repasser ensuite en mode standard en appuyant sur "Q".  
Les zones "dessinées" en mode "Quick mask" apparaissent alors sélectionnées.



Vérifier que le masque de fusion est actif.  
Choisir l'outil sélection, et comme précédemment remplir la sélection en noir.  
Seules sont maintenant visibles les zones qui nous intéressent .

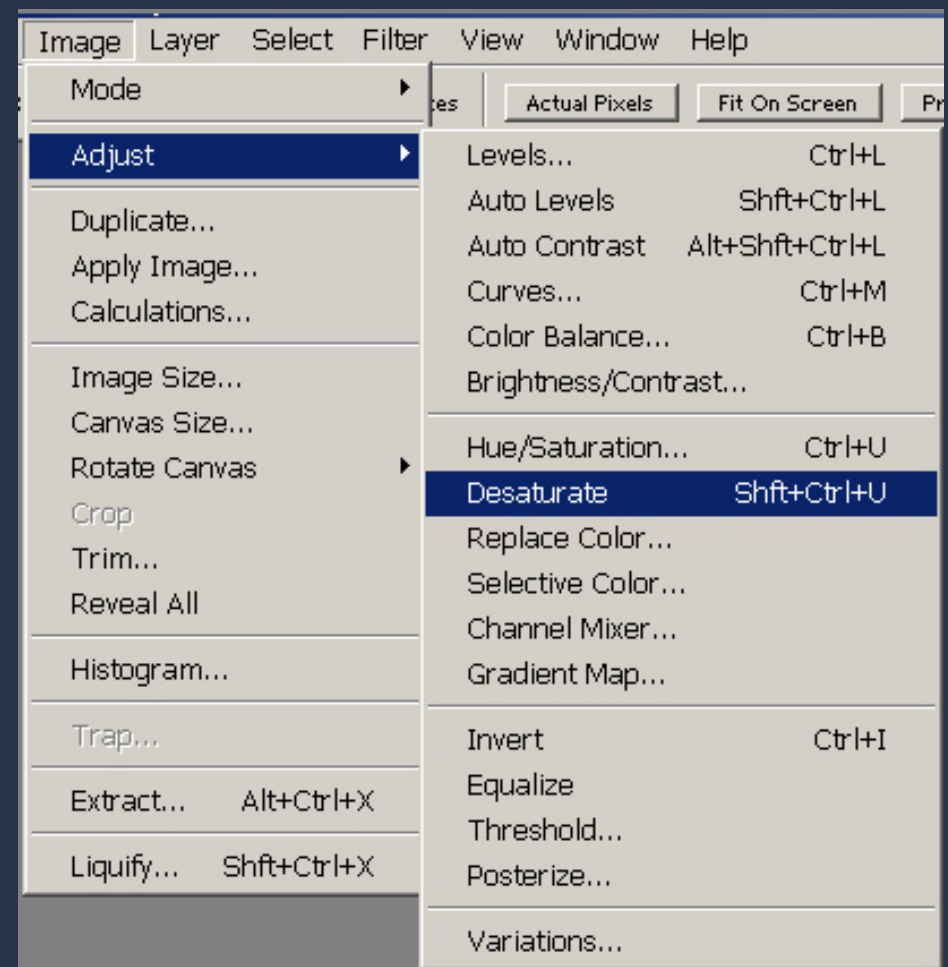


L'avantage d'utiliser un masque de fusion est que l'on peut à tout moment revenir en arrière et modifier les zones transparentes ou opaques. Il suffit de rendre actif le masque de fusion, et de peindre en noir pour rendre la partie correspondante du calque transparente ou de peindre en blanc pour la rendre opaque.

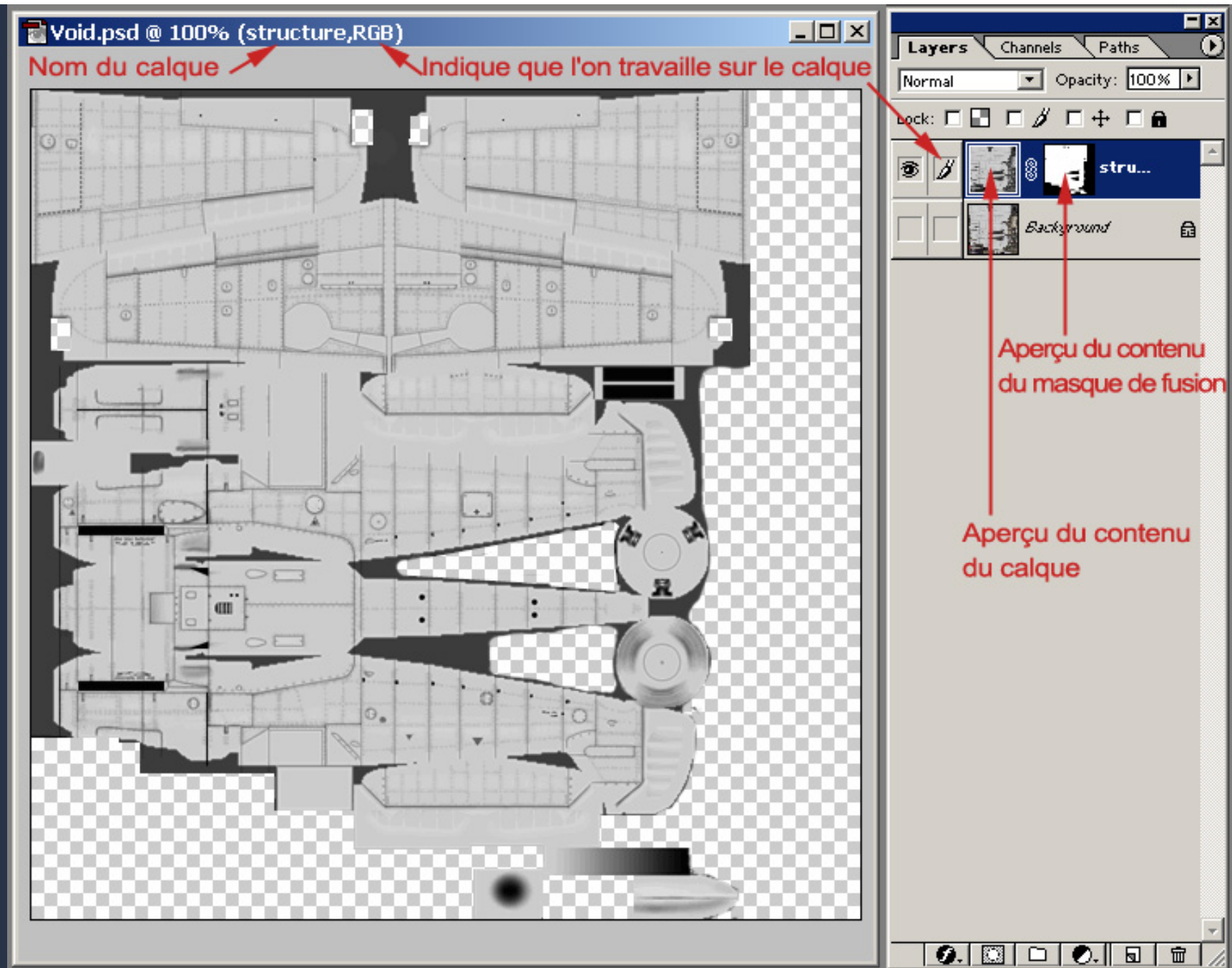
On va maintenant rendre actif le calque "structure" en cliquant sur son aperçu dans la fenêtre des calques.

Ensuite désaturer le contenu du calque en utilisant la fonction du menu Image/Adjust/Desaturate [*Image/Ajuster/Désaturer*] ou en utilisant le raccourci shift+ctrl+u [*maj+ctrl+u*].

On obtient alors une image en niveaux de gris.





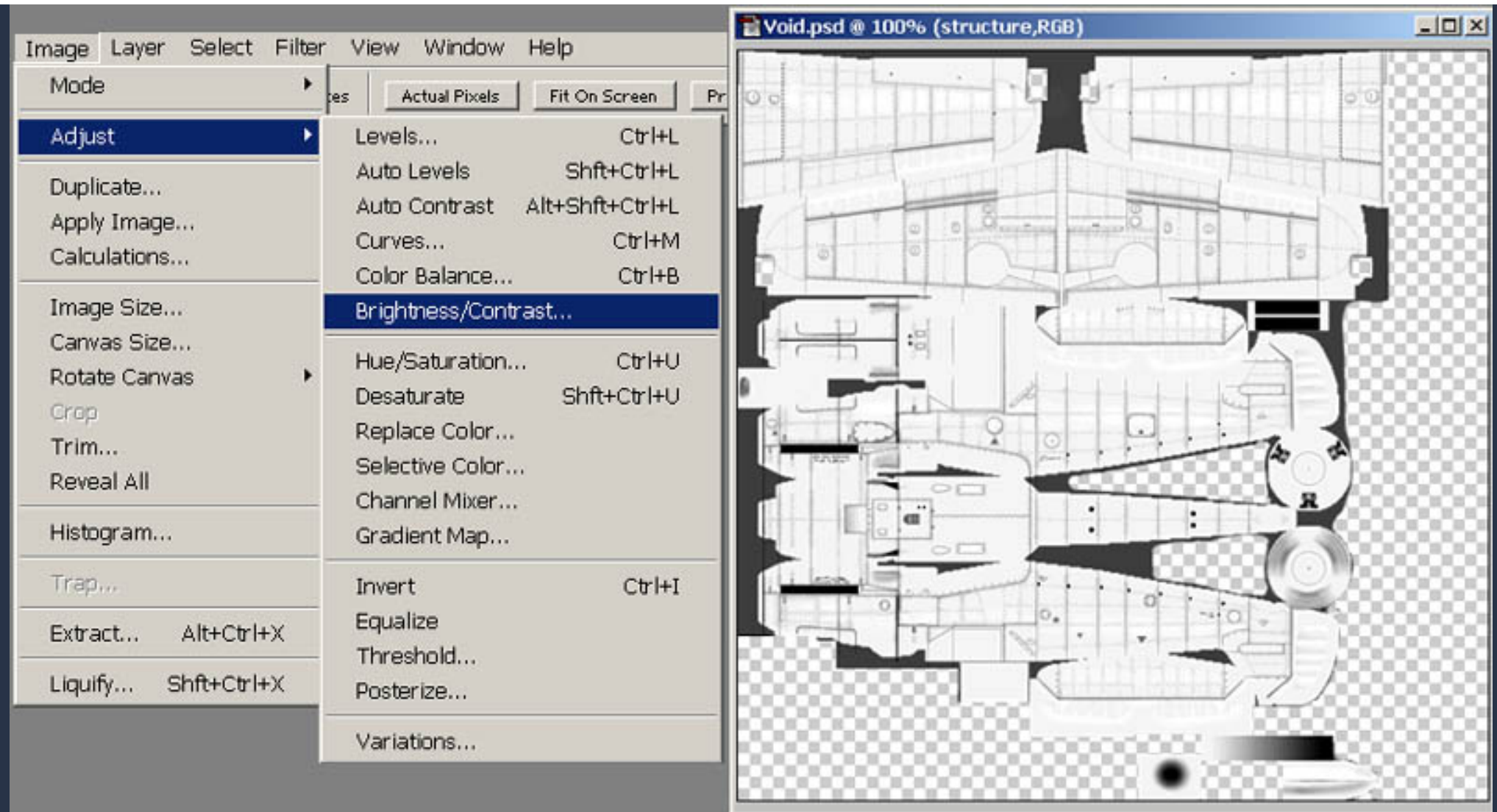


[Retour](#)

[Suivant](#)



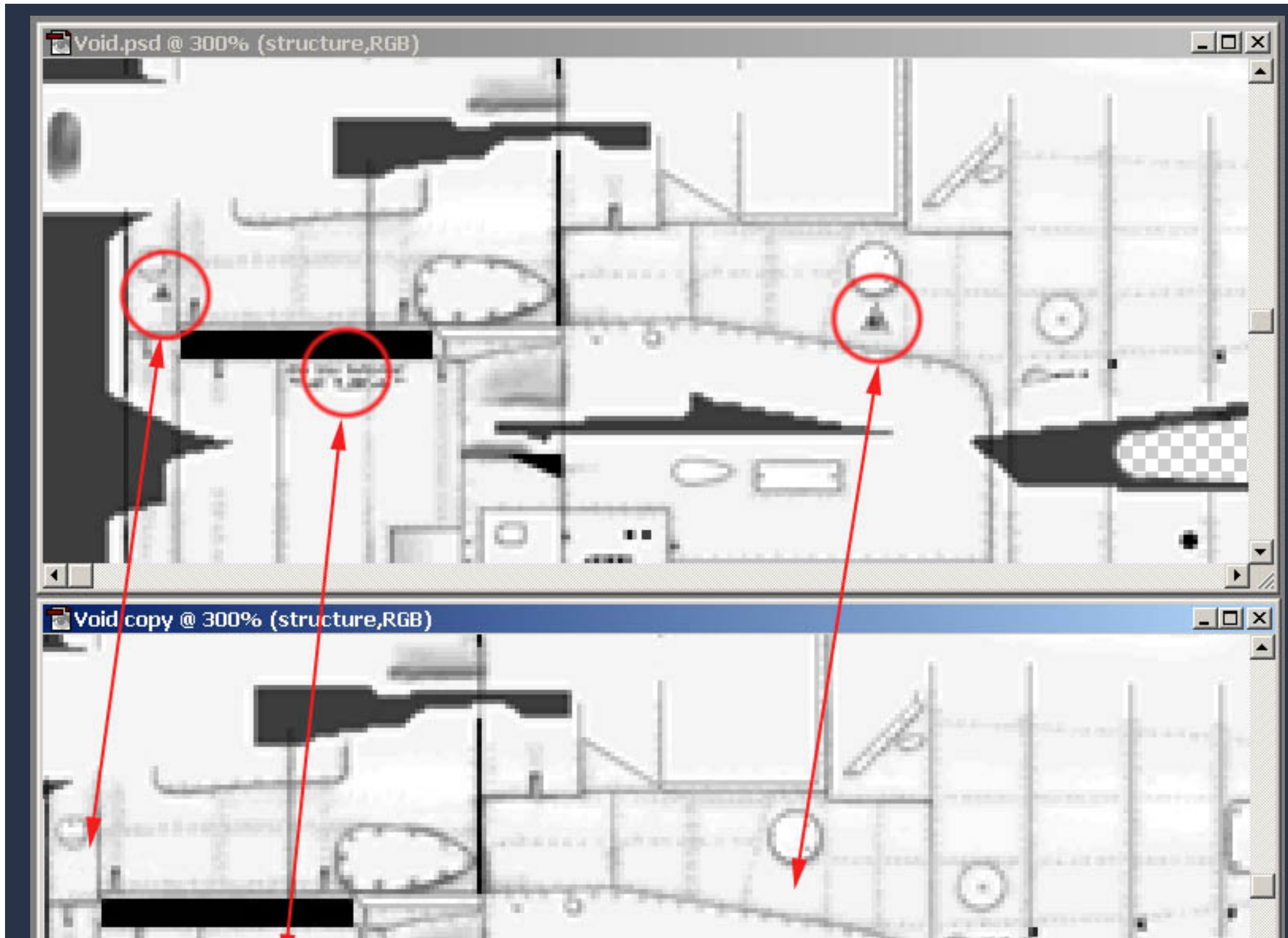
Régler si nécessaire la luminosité/contraste (menu Image/Adjust/brightness\_contrast [*Image/Ajuster/luminosité\_contraste*]), de manière à obtenir des "surfaces à peindre" les plus blanches possible tout en gardant des rivets et lignes de structure suffisamment définies.



Faire des retouches si nécessaire à l'aide de l'outil pinceau.

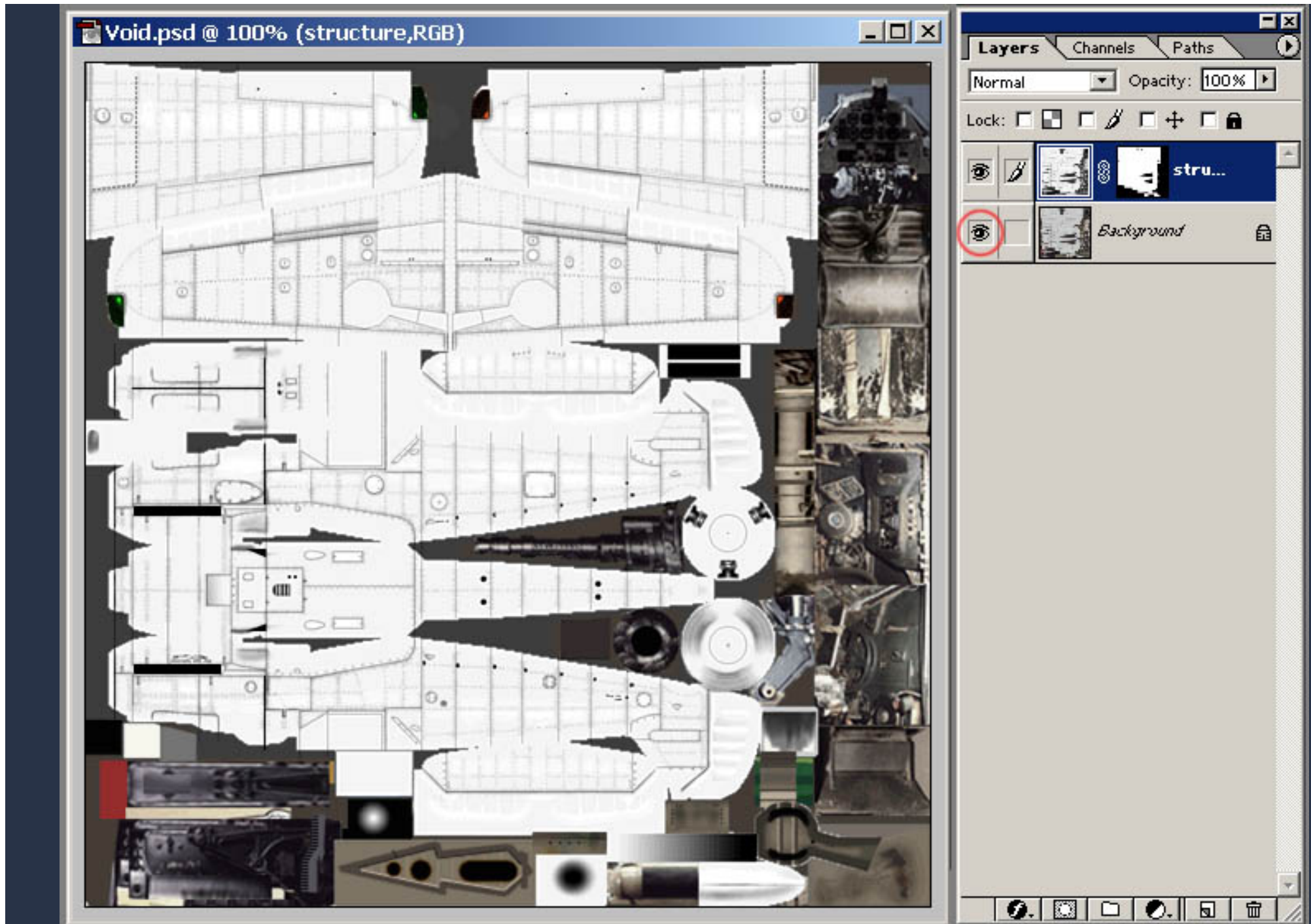
Dans le cas du Bf109 F4 on va effacer tout ce qui ne correspond pas à des rivets ou des lignes de structures (symboles, marquages...)





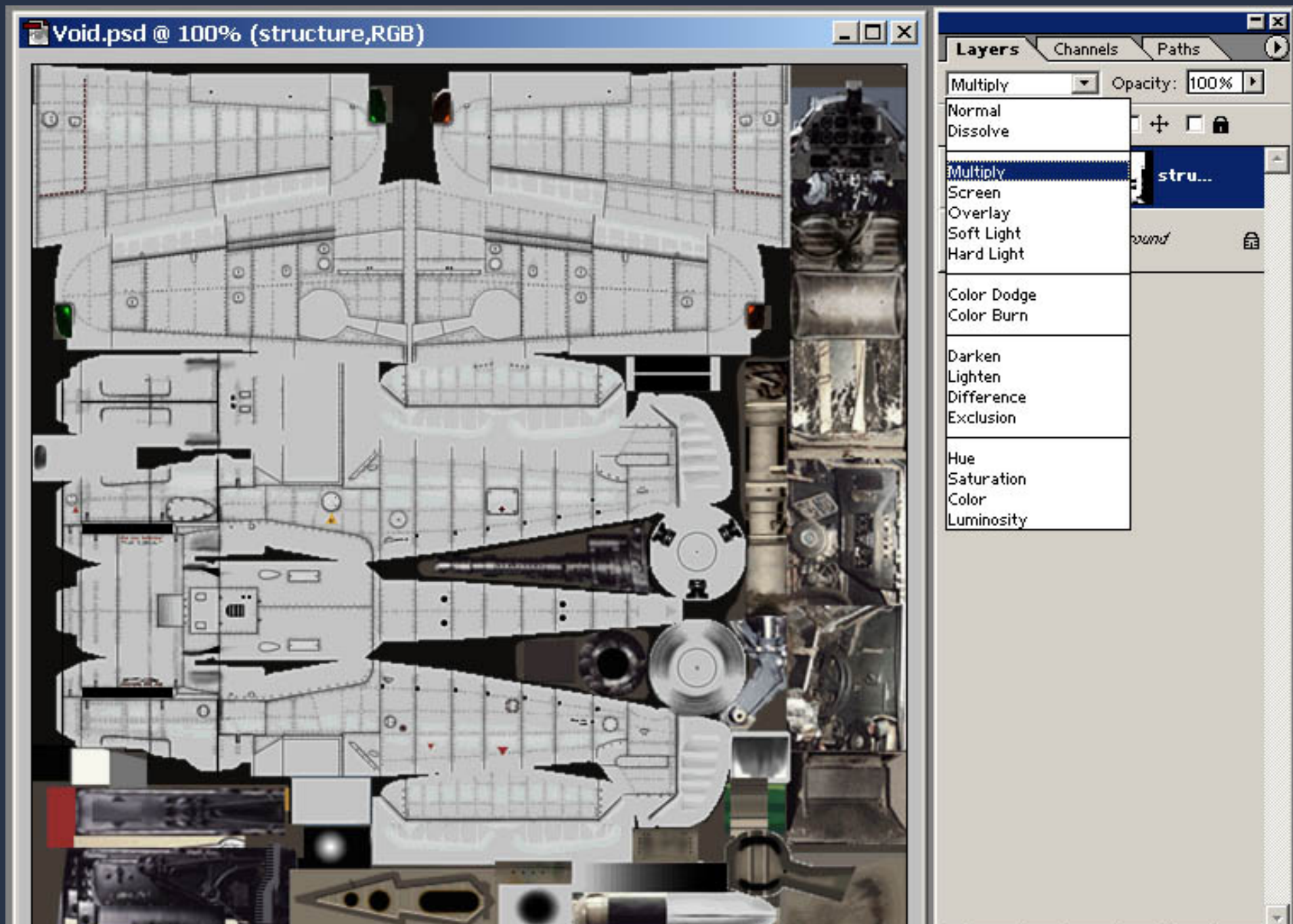


Rendre visible le calque "background" [*arrière plan*]





Changer le "blending mode" [mode de fusion] du calque "structure" de normal en multiply [produit].

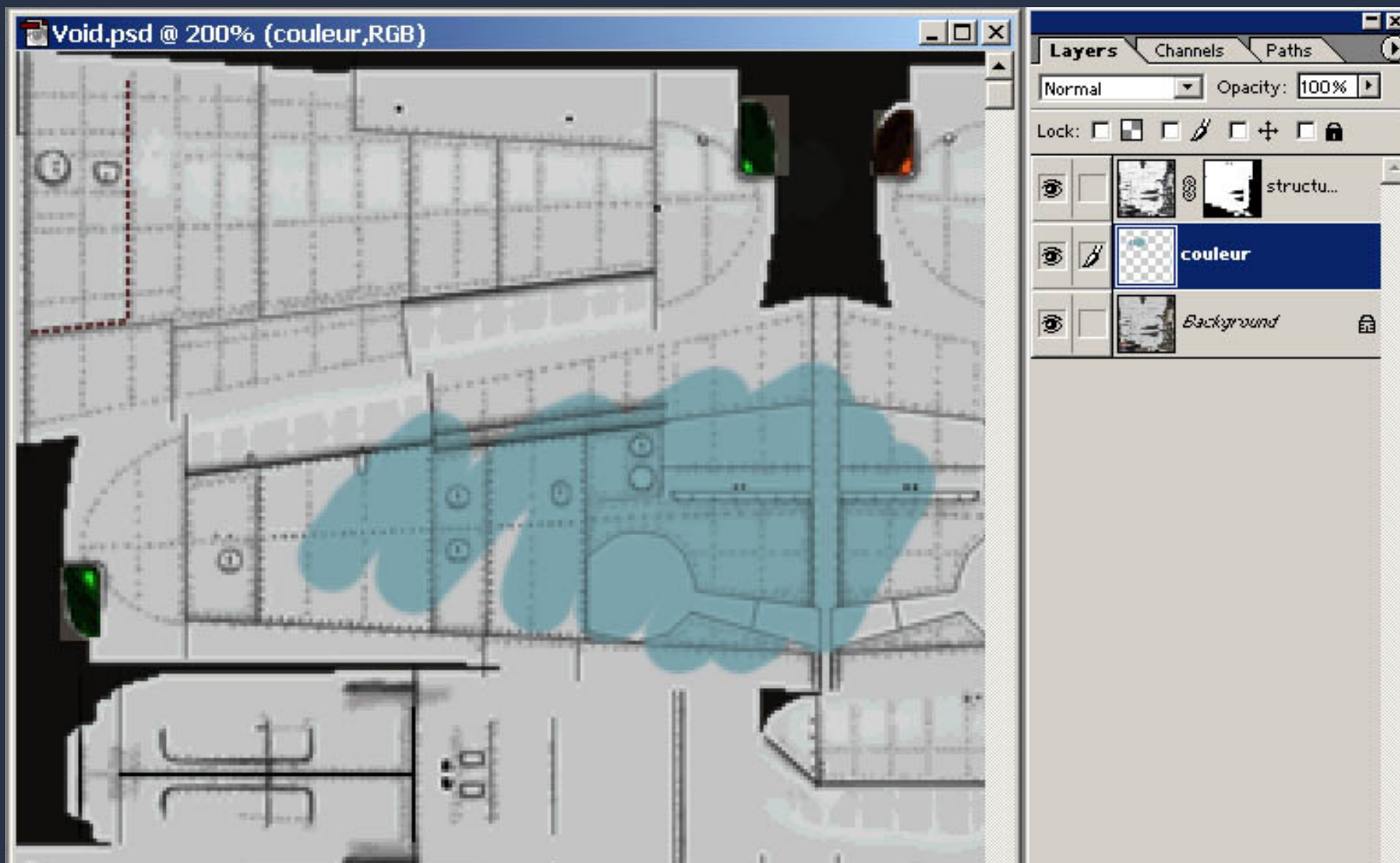




Créer un nouveau calque, nommé "couleur" et le placer entre le calque "background" et le calque "structure".

Rendre actif le calque "couleur".

Sélectionner l'outil pinceau, choisir une couleur, et peindre.





Le calque "structure" vient en surimpression du calque "couleur".

En effet, le blending mode [*mode de fusion*] multiply [*produit*], comme son nom l'indique, "multiplie" les couleurs du calque avec les couleurs des calques hiérarchiquement inférieurs. Donc par analogie avec les mathématiques, le 0 (ici le noir pur) donne 0 (du noir) et le 1 (blanc pur) laisse les couleurs des calques inférieurs inchangées.

Il n'est pas très important d'obtenir un noir et un blanc purs sur le calque de structure, mieux vaut préserver la "qualité" du calque en ne pas trop forçant sur le réglage luminosité/contraste, quitte à légèrement régler les calques de couleur plutard.

Cette méthode permet de gagner du temps en évitant de refaire les rivets et lignes de structure, qui sur certains modèles sont assez compliquées et fastidieuses à réaliser.



## Récapitulatif:

- Convertir le fichier void.bmp en couleur RGB [*RVB*],
- Isoler sur un calque (structure) les parties, que l'on souhaite peindre, grace à un masque de fusion,
- Désaturer et régler le contraste/luminosité du calque "structure",
- Faire des retouches si nécessaire,
- Changer le mode de fusion du calque structure de normal en produit.

Voilà, on dispose d'un "template" prêt à l'emploi :)

[Télécharger l'exemple.](#)

Merci à DR\_Nico pour le coup de main ;)

[Retour](#)