

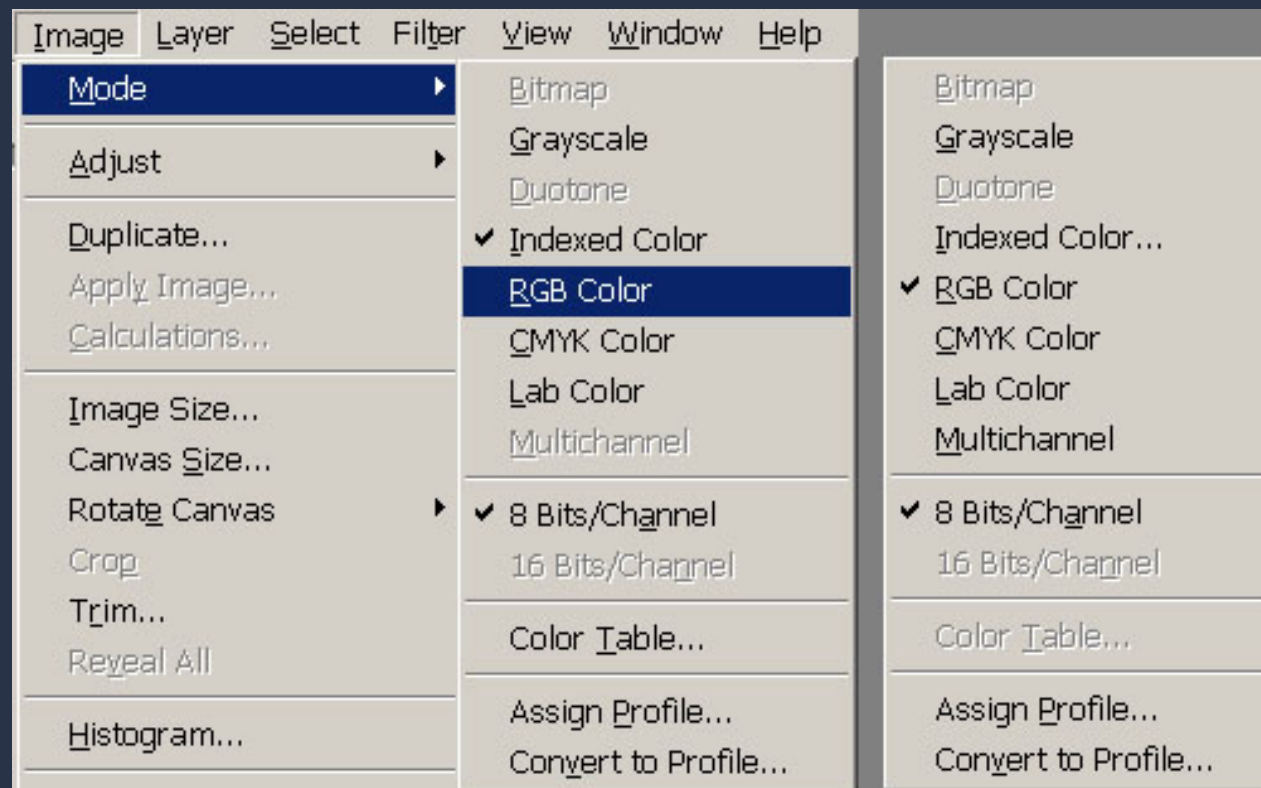


Réaliser une nouvelle skin

Tout d'abord ouvrir le fichier void.bmp correspondant à l'appareil désiré (il2/paintschemes/skins/).

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 (Rouge, Vert, Bleu). Le mode RGB permet alors de travailler avec une "palette" de 16 millions de couleurs.

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

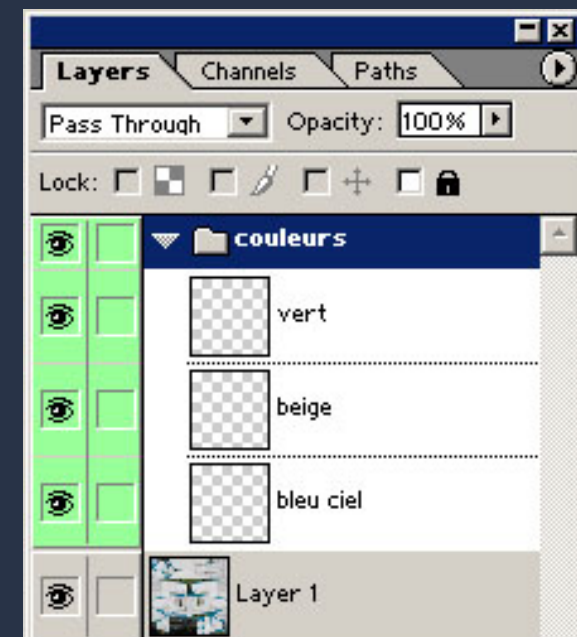


Faire une sauvegarde au format .psd (file/ Save as) dans un répertoire au choix, attention de ne pas "écraser" le fichier original .bmp, il deviendrait alors illisible pour IL2.

Voilà, on peut maintenant commencer à appliquer les premières couleurs.

Pour cela, créer un nouveau **calque** par couleur. Par exemple, pour un avion ayant un camo 2 tons et le dessous bleu ciel, on créera 3 calques (un pour chaque teinte du camo, et un pour le dessous). Chaque couleur étant sur un calque indépendant il sera alors facile d'y faire des modifications.

Il est pratique de ranger tous ces calques dans un même **dossier**.



On va maintenant créer un calque sur lequel apparaîtront les lignes de structure de l'avion.

Dupliquer l'image de base (void) sur un nouveau calque. Déplacer ensuite ce calque pour le placer en haut de la hiérarchie des calques.

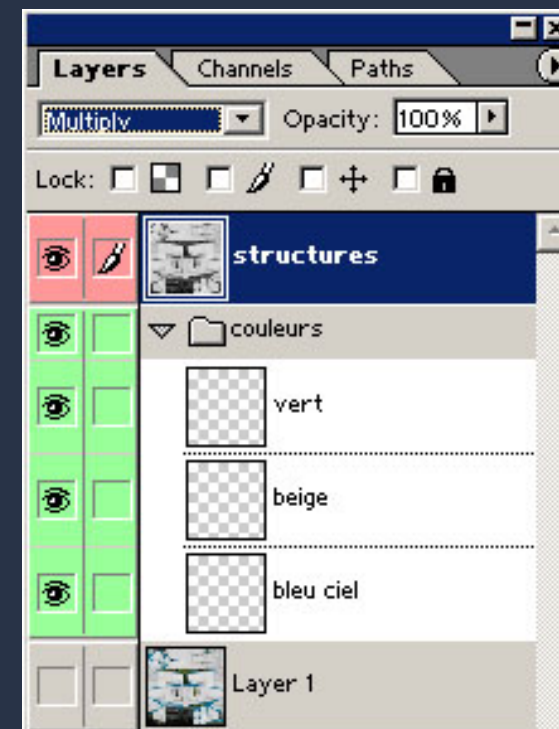
Désaturer le calque (shift+ctrl+u) et changer son "blending mode" de normal en multiply.

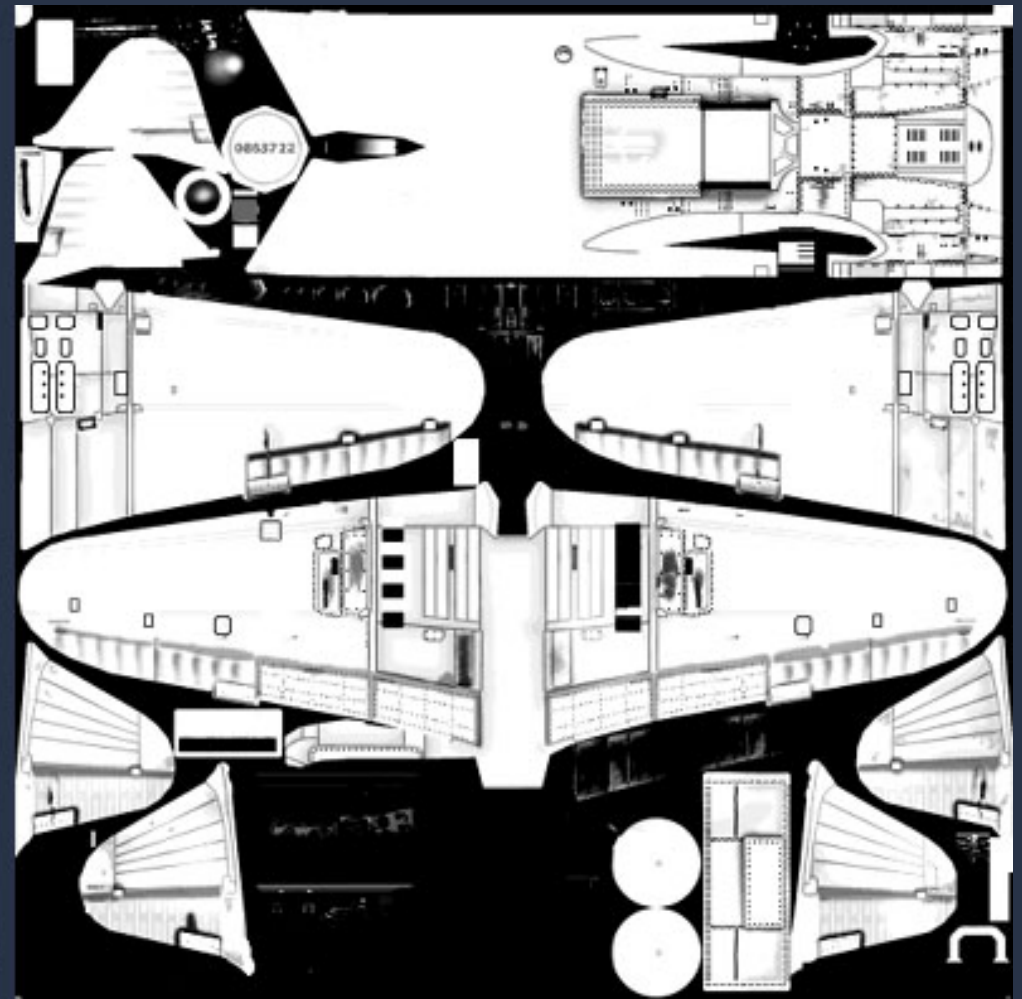
Maintenant on va régler le contraste et la luminosité du calque (Image/ Adjust/ Brightness/Contrast...). Le but est d'obtenir des lignes de structure les plus détaillées possible sur un fond blanc.

En effet, le blending mode multiply, 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.

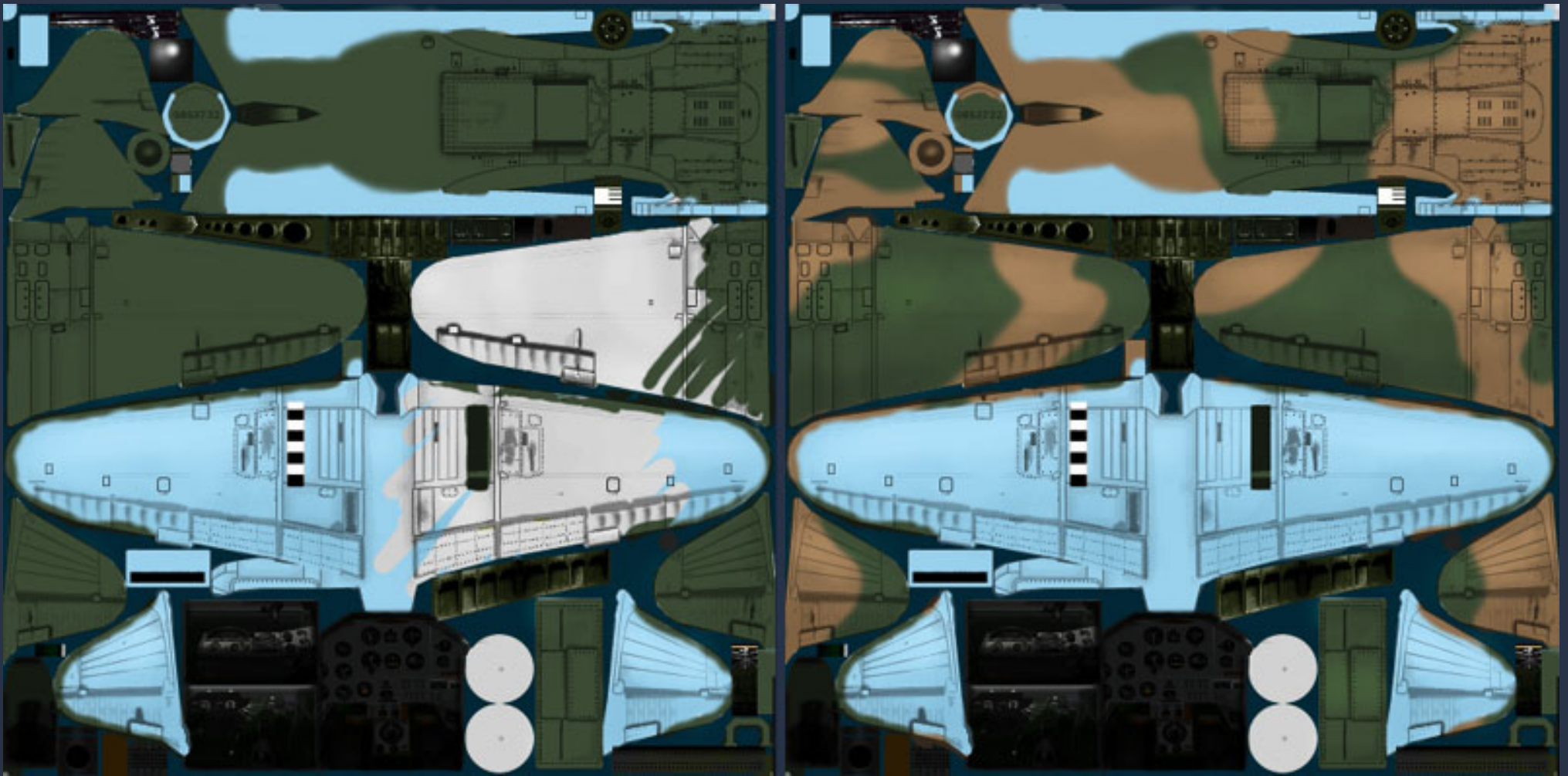
Naturellement il est possible de travailler sur un calque multiply comme sur un calque normal.





Il est aussi possible de régler le contraste/luminosité différemment suivant les zones du calque. Il suffit de faire une **sélection** de la zone, et d'y appliquer la modification contraste/luminosité. Seule la zone sélectionnée est alors affectée.

On peut maintenant appliquer chaque couleur sur son calque respectif, les lignes de structure venant en surcouche. Il est intéressant, pour un camo, d'appliquer une couleur de "base" sur l'ensemble de l'appareil (dans l'exemple ci-dessous, le vert) puis de rajouter sur un autre calque les autres couleurs (ici les taches beiges).



Une fois les couleurs appliquées on peut toujours les retoucher, en utilisant par exemple la fonction Hue/Saturation (dans Image/Adjust/ ou Ctrl+u).

Ceci permet de faire rapidement plusieurs versions de la même skin tout en gardant exactement les mêmes motifs.

Hue/Saturation

Edit: Master

Hue: +43

Saturation: -7

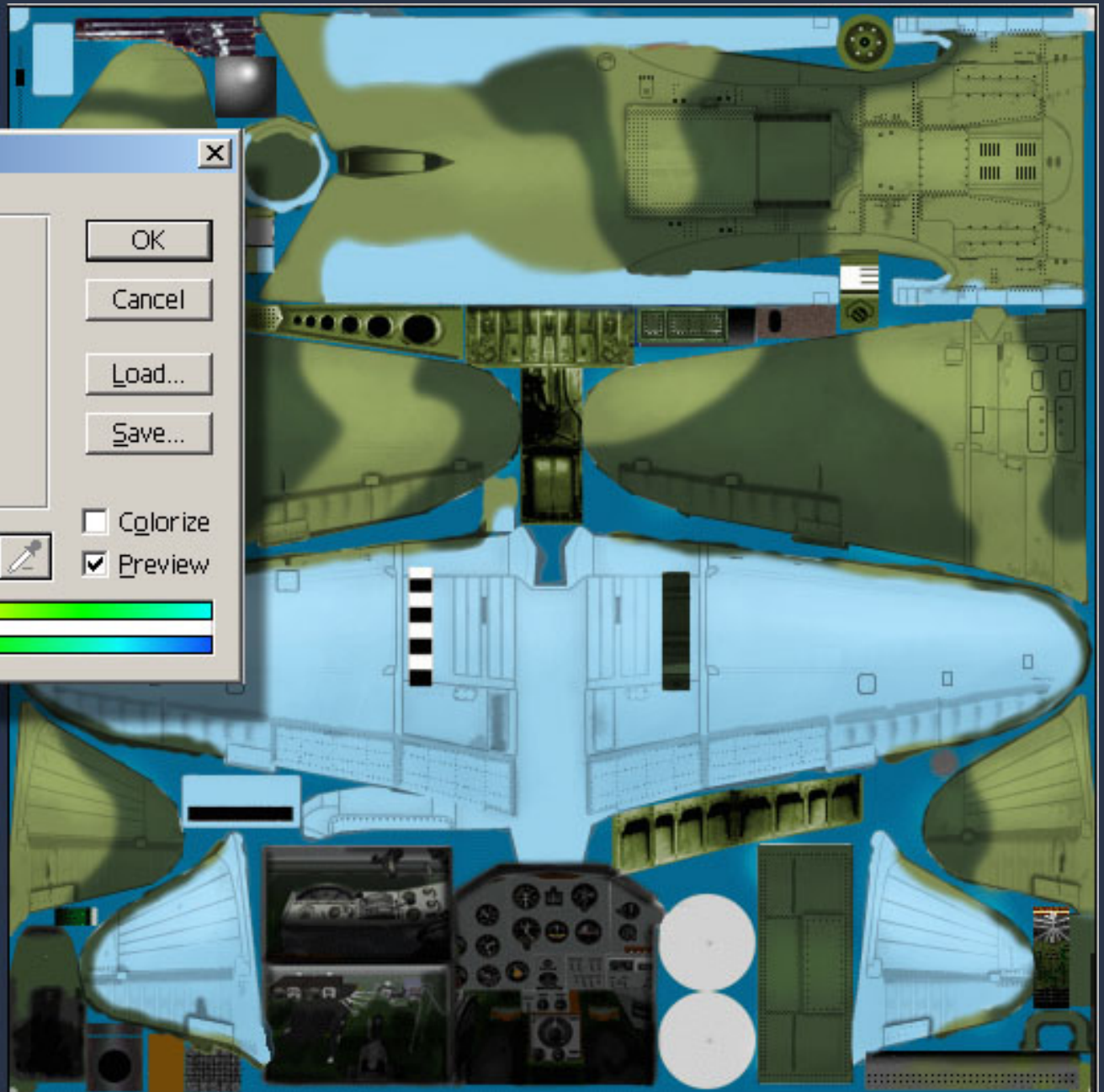
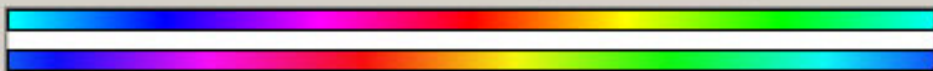
Lightness: +3

OK

Cancel

Load...

Save...

☐ Colorize☒ Preview

[Retour](#)

[Suivant](#)

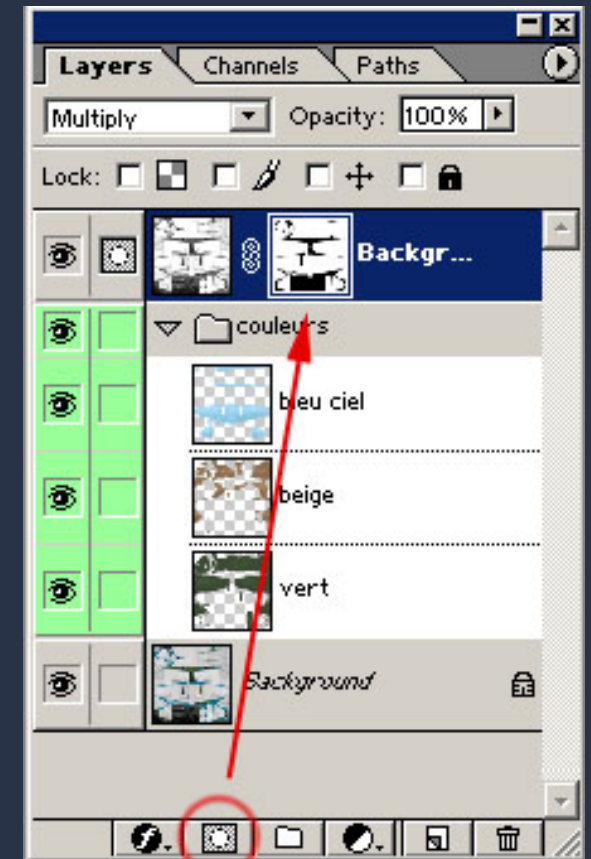


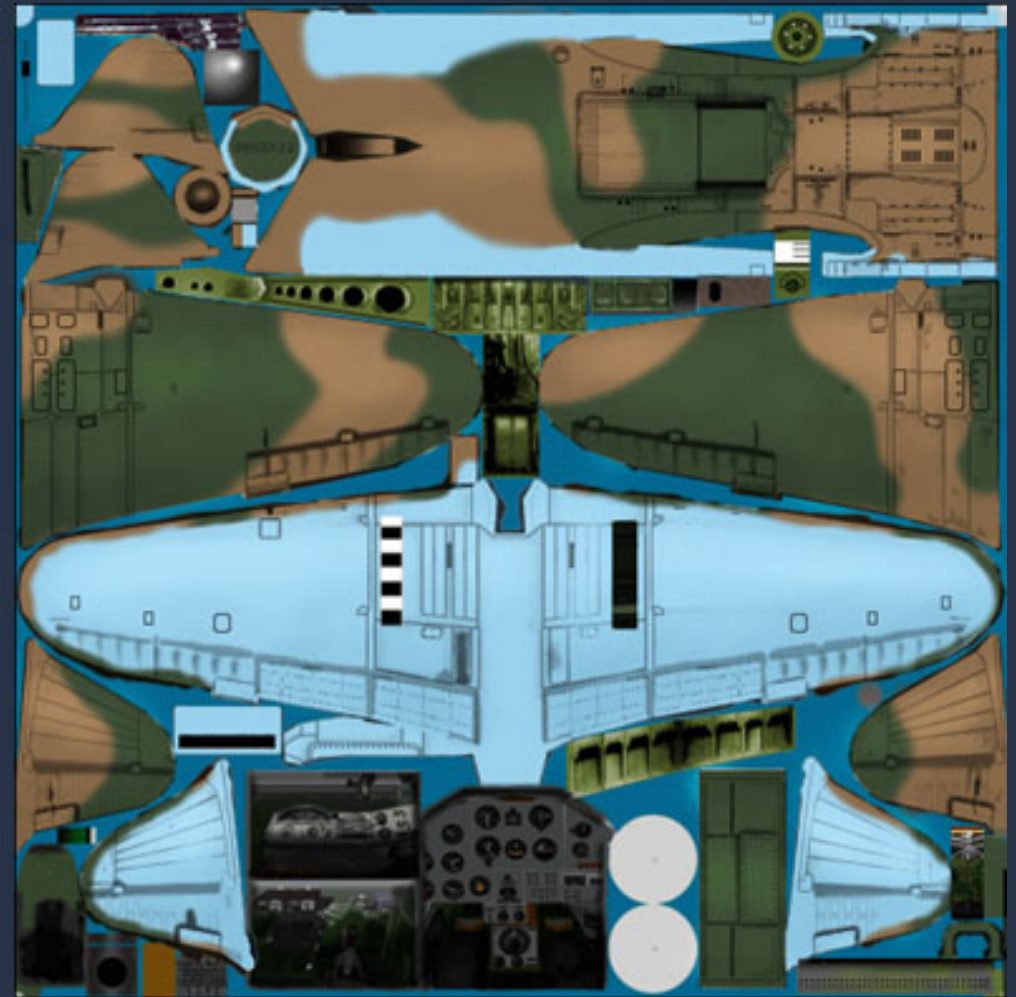
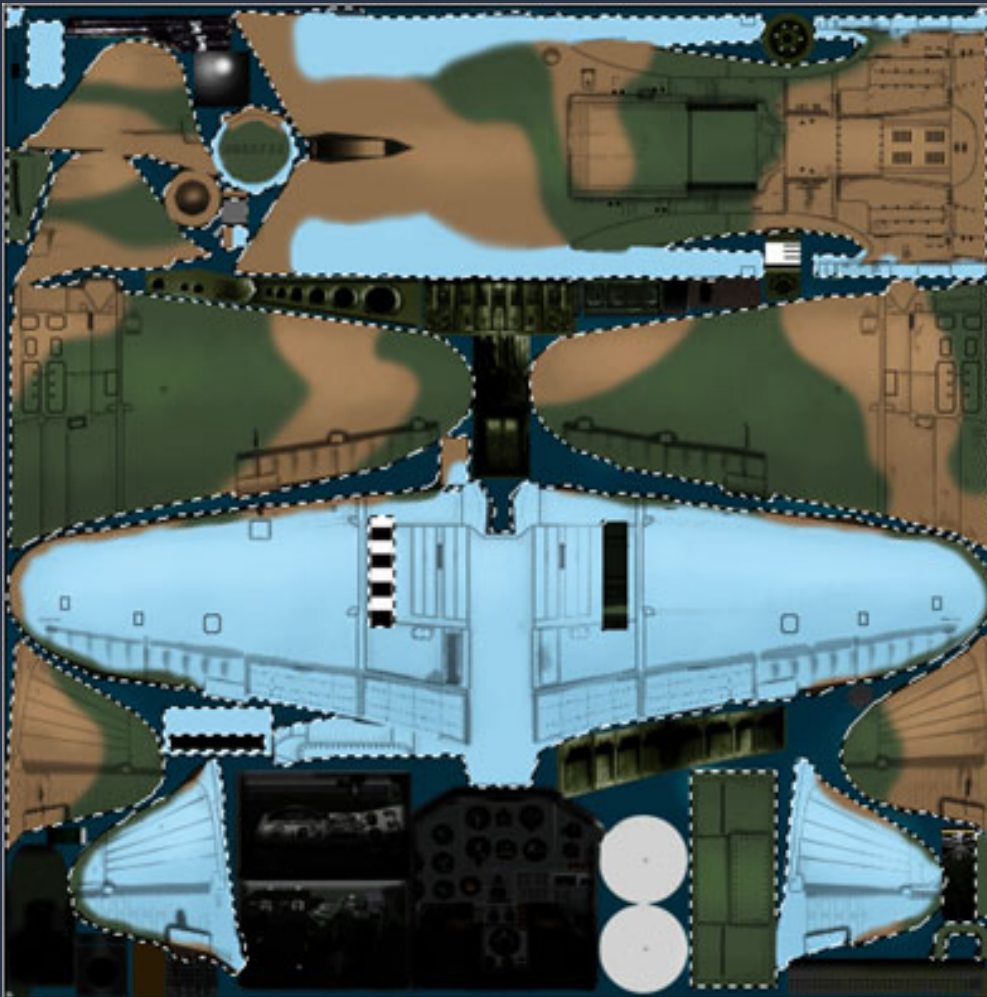
CCPC!

Maintenant que les couleurs sont réglées, on va un peu nettoyer le calque de structures, en effet certaines parties sont trop sombres (intérieur des volets, tableau de bord etc).

Pour cela **sélectionner** le contenu des calques "couleurs" (**shift+ctrl+clic gauche** sur chaque thumbnail), puis rendre actif le calque structures et cliquer sur l'icone "add mask" en bas de la fenêtre Layers (calques). Un **masque de fusion** (layer mask) est alors créé; les parties sélectionnées précédemment sont opaques, les parties non sélectionnées sont devenues entièrement transparentes.

Une autre méthode consiste, après avoir sélectionné les différents calques couleurs, à inverser la sélection (**shift+ctrl+i**) et à effacer (**suppr**). Mais il s'agit alors d'un effacement définitif, le masque de fusion permet quant à lui, à tout instant, de modifier les zones transparentes ou opaques.

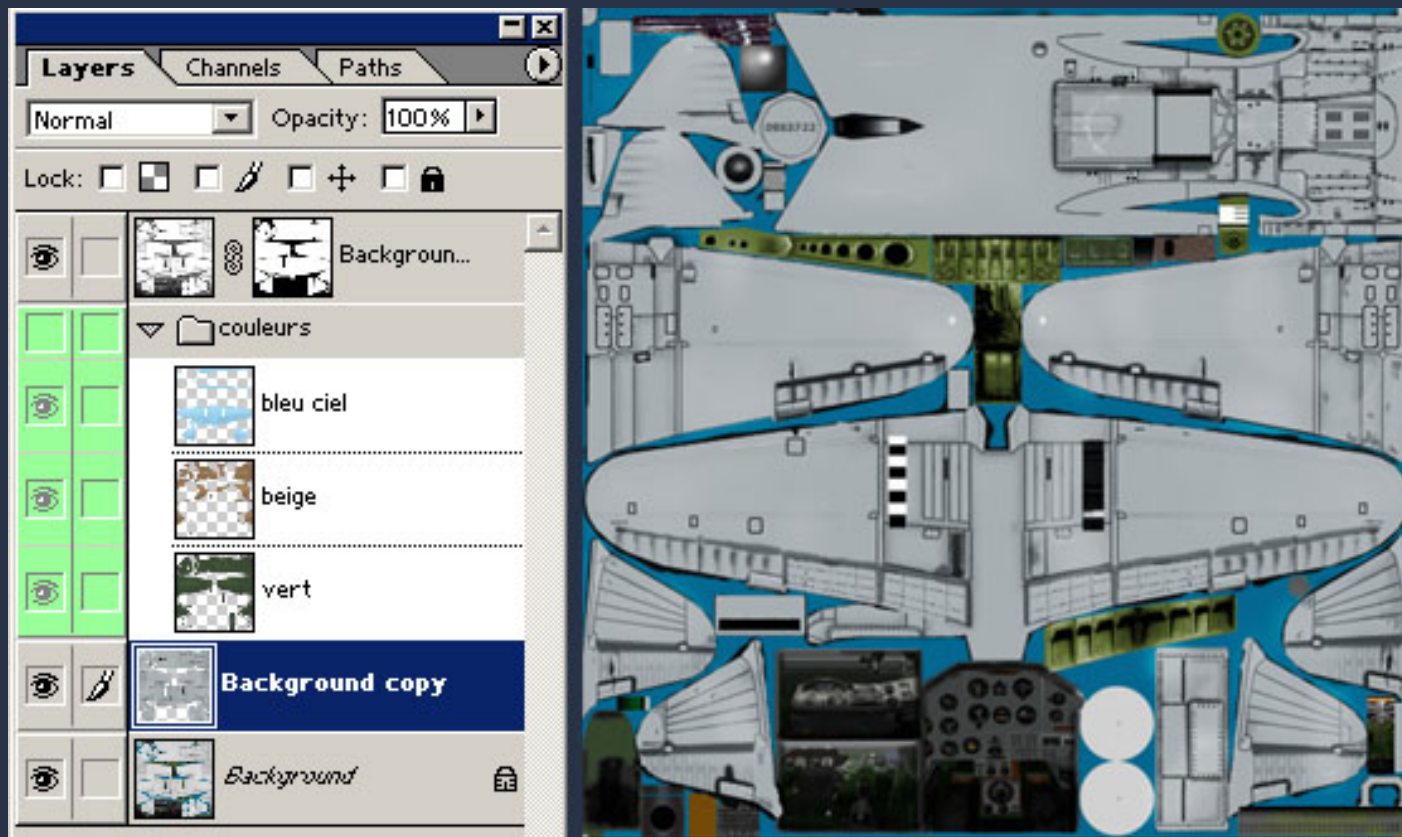




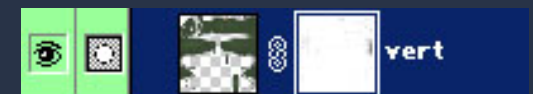
Maintenant, pour donner un aspect "plus réaliste" à la peinture, on va y ajouter un peu d'usure.

Pour cela on va tout d'abord créer un nouveau calque en dupliquant le calque de base (background), puis régler sa couleur en utilisant la fonction Hue/Saturation (ctrl+u). Ce calque représente le métal situé sous la peinture.

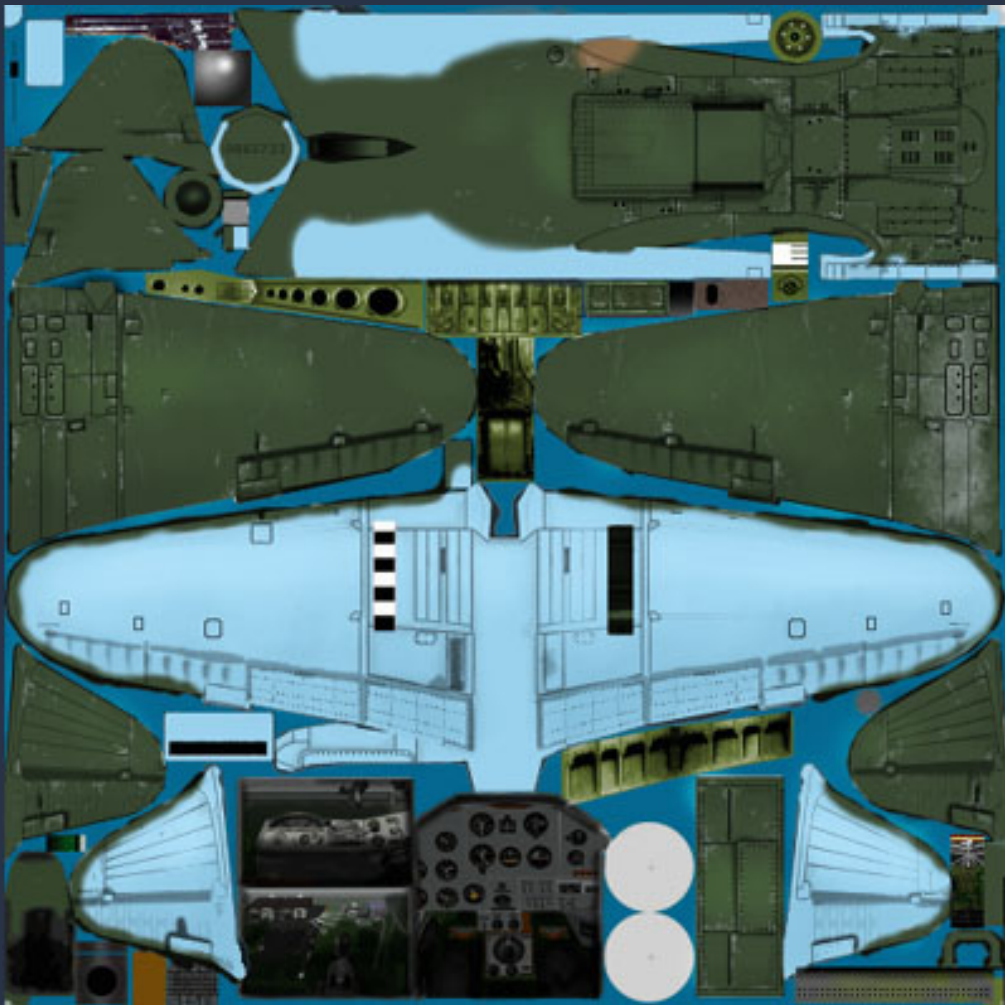
Comme pour le calque structures, on peut supprimer les zones qui ne nous intéressent pas, soit en utilisant un masque de fusion, soit comme ci-dessous en les effaçant.



Ensuite créer un **masque de fusion** (add mask) pour le calque de couleur de "base" (vert). Il suffit alors de dessiner sur le masque de fusion pour faire "apparaître" le métal sous la peinture.

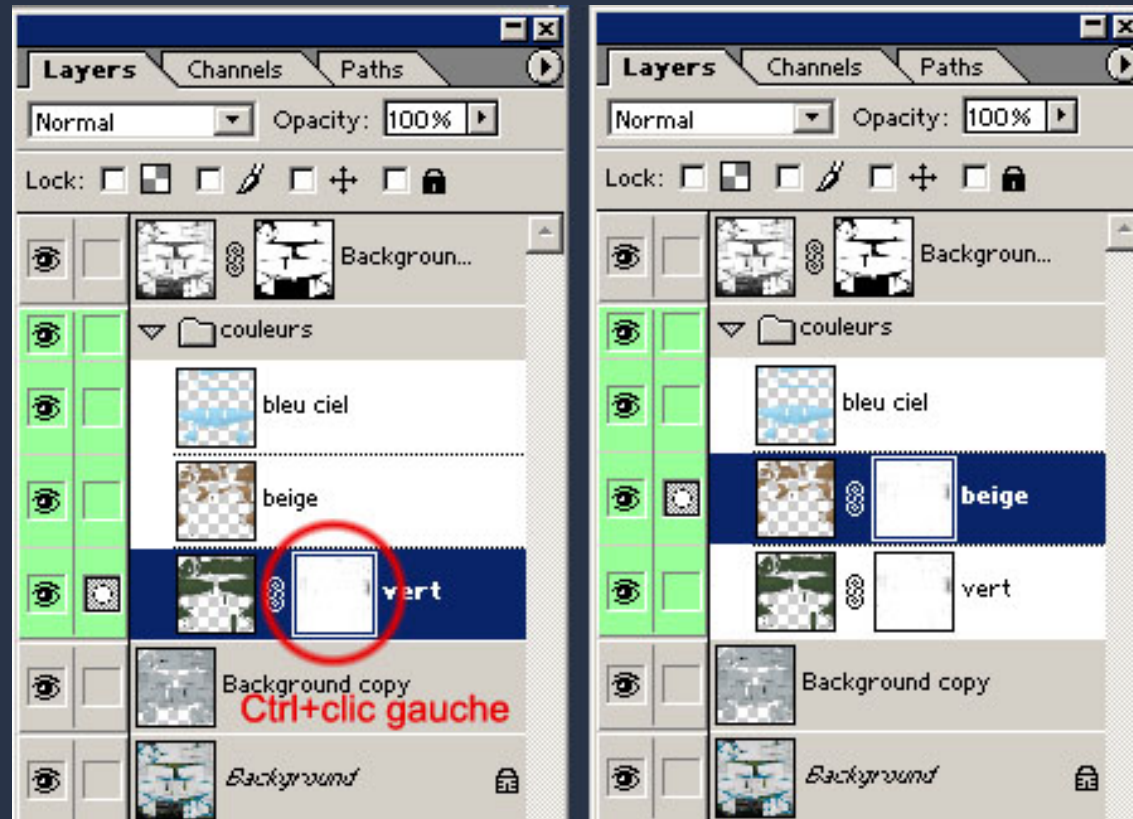


Ci-dessous, la peinture usée et le contenu du masque de fusion.



Une fois que le résultat est satisfaisant on peut copier le masque de fusion pour la couleur beige.

Pour cela, rendre actif le **masque de fusion** de la couleur verte, sélectionner son contenu (ctrl+clic gauche sur le thumbnail représentant le masque) , rendre actif le calque couleur beige sans désélectionner et y ajouter un **masque de fusion** (add mask). Le contenu du masque précédemment sélectionné est alors automatiquement appliqué au nouveau masque.



De la même manière créer un masque de fusion pour le calque "bleu ciel" représentant le dessous de l'avion.

[Retour](#)

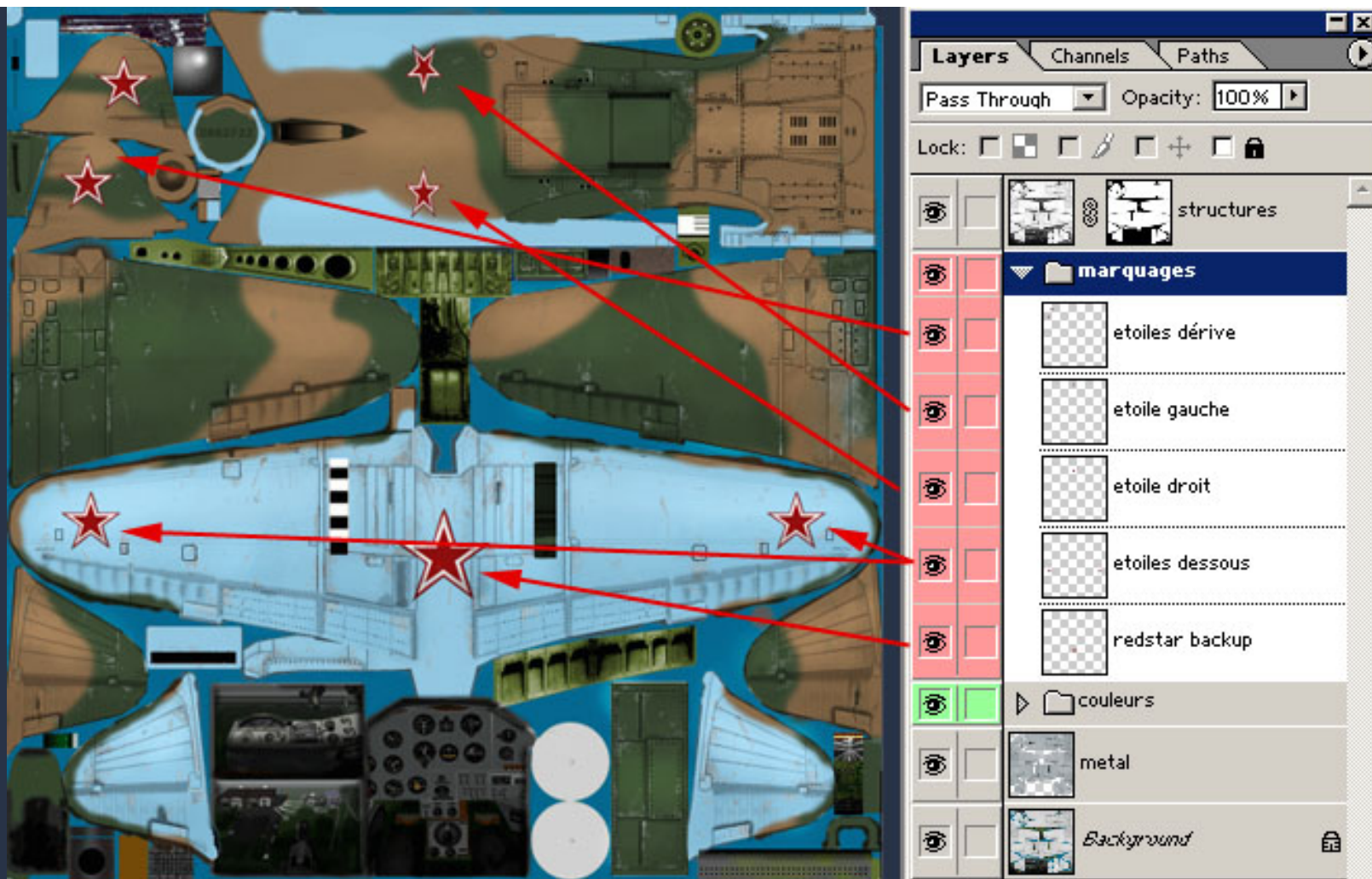
[Suivant](#)



On peut maintenant s'occuper de tout ce qui est marquage, nose art, inscriptions etc...

Il est utile de créer un nouveau dossier, histoire de retrouver plus facilement chaque calque et de pouvoir tous les cacher/décacher facilement.

Ne pas hésiter à travailler en "grand" quitte à réduire après (Ctrl+t ou Edit/Free transform ou Transform etc). Garder toujours une copie du calque "taille réelle" en le dupliquant avant de le réduire.



On peut ainsi facilement ajuster la position et la taille de chaque éléments.

Mais dans certains cas le motif à intégrer à la skin est plus compliqué que l'étoile des VVS ou la croix noire de la Luftwaffe. Prenons le cas d'une Pin-up... (oui j'aurais pu choisir un exemple moins sympathique...)

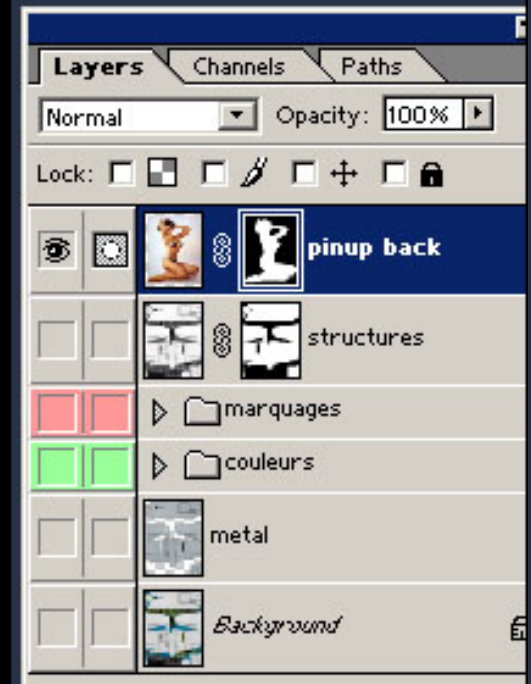
Partons d'une image trouvée sur internet (ici une illustration de Edward Runci).



Sa taille est d'environ 300x400 pixels, donc elle rentre entièrement dans une skin (512x512). On va donc la copier/coller sur un nouveau calque, sinon il est tout à fait possible de la travailler à part sur un autre fichier PSD, puis de la copier/coller au dernier moment.

En général, la demoiselle est rarement seule, et est souvent accompagnée d'un décors ou d'un fond qui ne nous intéresse pas forcément. On va donc la "détourer" à l'aide d'un masque de fusion.

Donc comme précédemment, associer un masque de fusion au calque, puis détourer avec application la silhouette. Le résultat doit ressembler sensiblement à celà, une jeune femme sur un fond transparent.



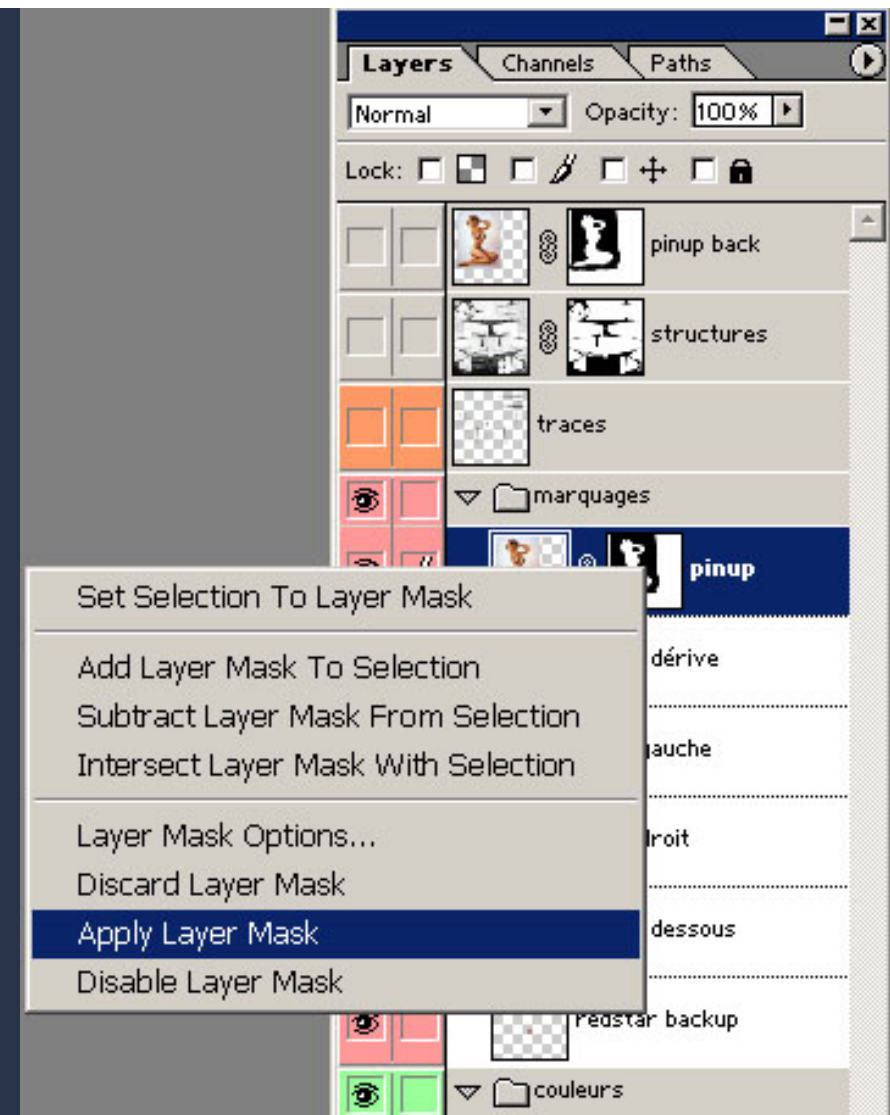
L'image est maintenant pratiquement prête à être réduite.

Faire une copie du calque en le dupliquant, puis déplacer la copie dans le dossier "marquages", l'original peut être caché, il ne servira plus que comme back up éventuellement.

Rendre actif le calque copié, et appliquer le masque de fusion (clic bouton droit sur l'icône du masque de fusion, puis sélectionner "apply layer mask").

Seul reste la Pin-up détournée.

Réduire et positionner l'image (Ctrl+t).

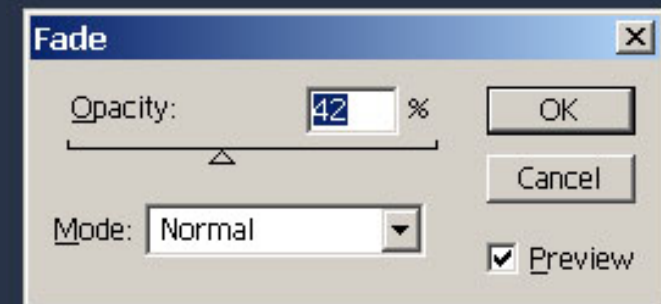


Parfois après une forte réduction, on obtient une image un peu flou, où les détails ressortent mals.

Pour remédier à cela, appliquer au calque un filtre sharpen (Filtre/sharpen/sharpen more) pour donner plus de "piqué" à l'image, puis faire un fade sharpen (Shift+Ctrl+f ou Edit/fade) pour régler la "force" du filtre.

Voilà, on dispose maintenant d'une Pin-up, à la bonne taille, prête à décorer un capot moteur et facilement réutilisable sur une autre skin.

Bien entendu, couleur, saturation, contraste etc peuvent être régler comme pour n'importe quel autre calque...

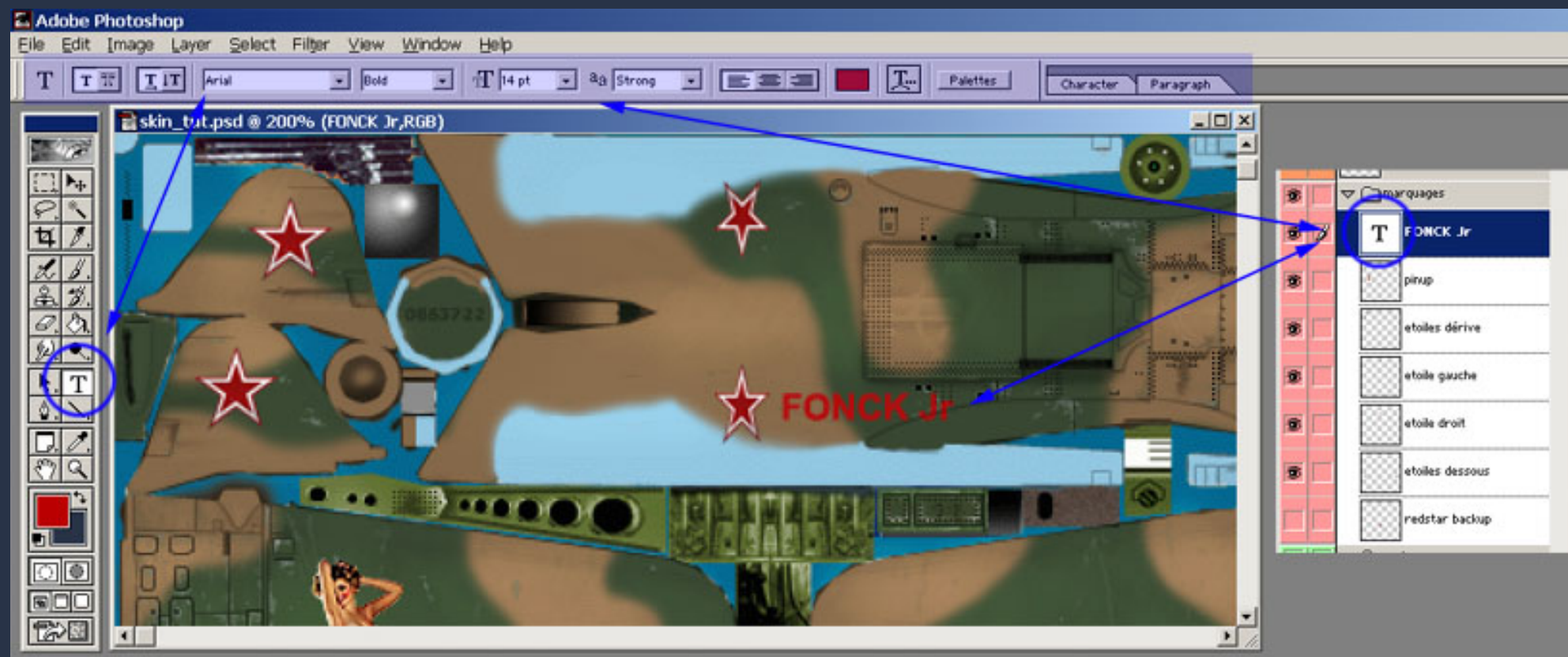


On va maintenant rajouter une inscription sur le fuselage, le nom du pilote par exemple.

Pour cela se placer dans le dossier marquages, puis sélectionner l'outil texte (icône "T" dans le menu flottant), cliquer bouton gauche à l'emplacement désiré sur la skin et entrer le texte.

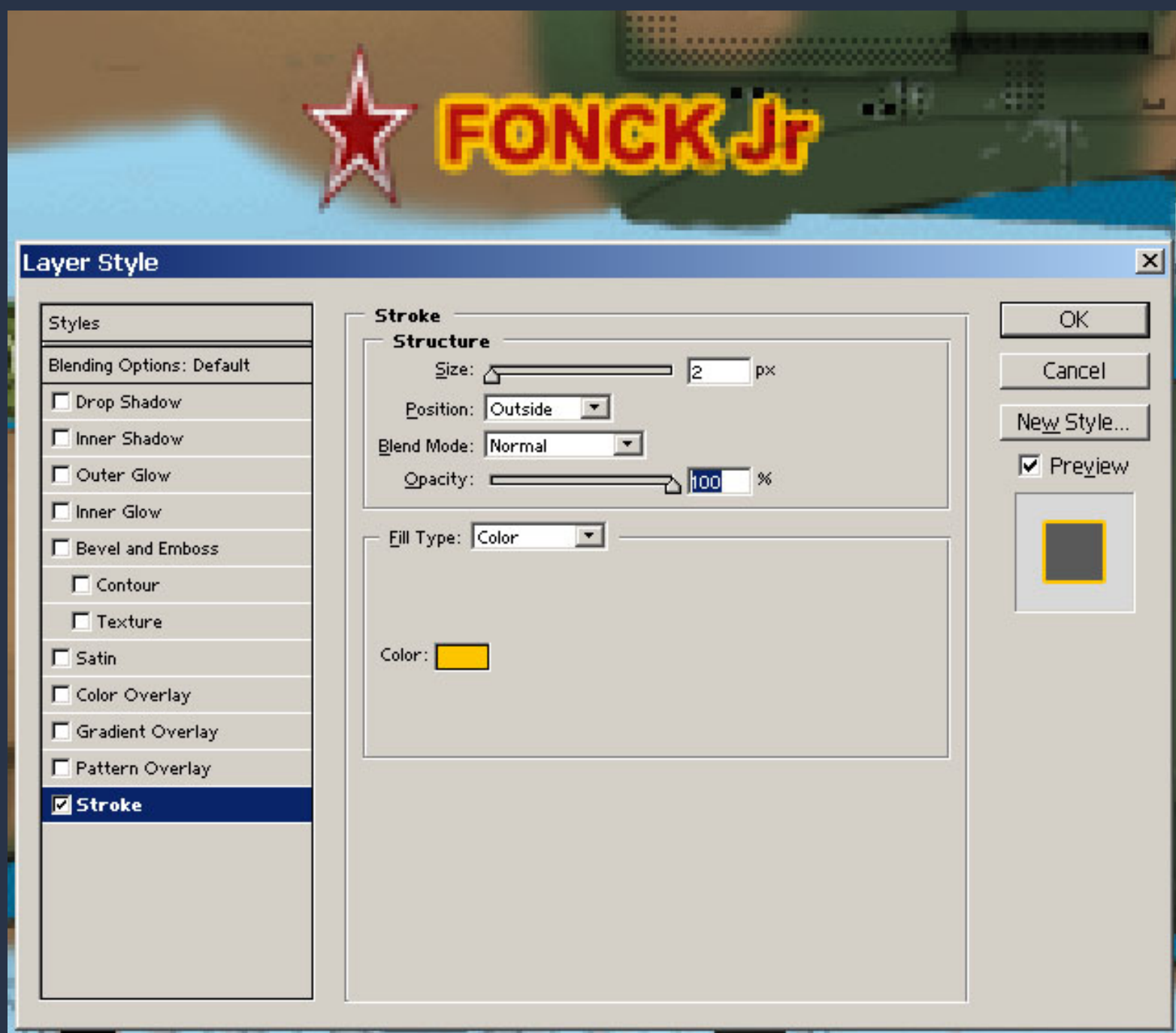
Un nouveau calque apparaît alors, marqué du symbole "T".

Pour changer la font, son style, sa taille, sa couleur etc, rendre actif le calque contenant le texte (marqué "T") puis cliquer bouton gauche sur l'outil texte. Les différentes options sont accessibles dans une barre sous la barre de menu principale.



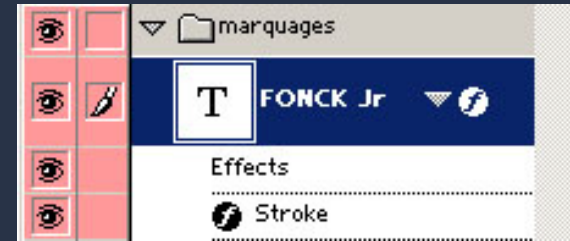
On peut ensuite s'amuser à rajouter par exemple un pourtour coloré pour faire ressortir les lettres.

Rendre actif le calque texte, puis cliquer sur l'icone "add layer style", et choisir "stroke". Plusieurs paramètres sont alors accessibles; taille du pourtour, couleur, opacité etc.



Un "sous calque" ,attaché au calque texte, est alors créé correspondant au "layer style" stroke, et permet d'en modifier les réglages en double cliquant gauche dessus.

D'autres "layer styles" sont disponibles (ombre portée, dégradés etc), ils peuvent s'appliquer à n'importe quel type de calque (texte, calque normal etc). Leurs effets peuvent également être combinés.



[Retour](#)

[Suivant](#)

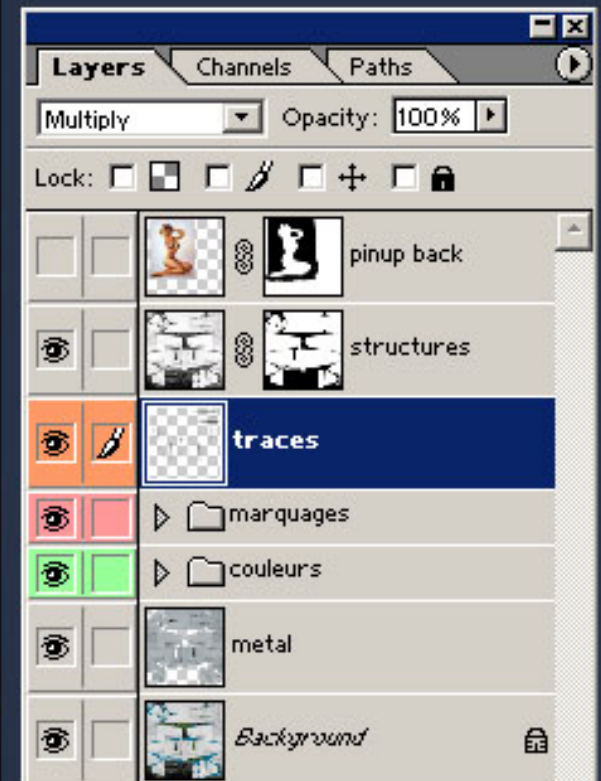
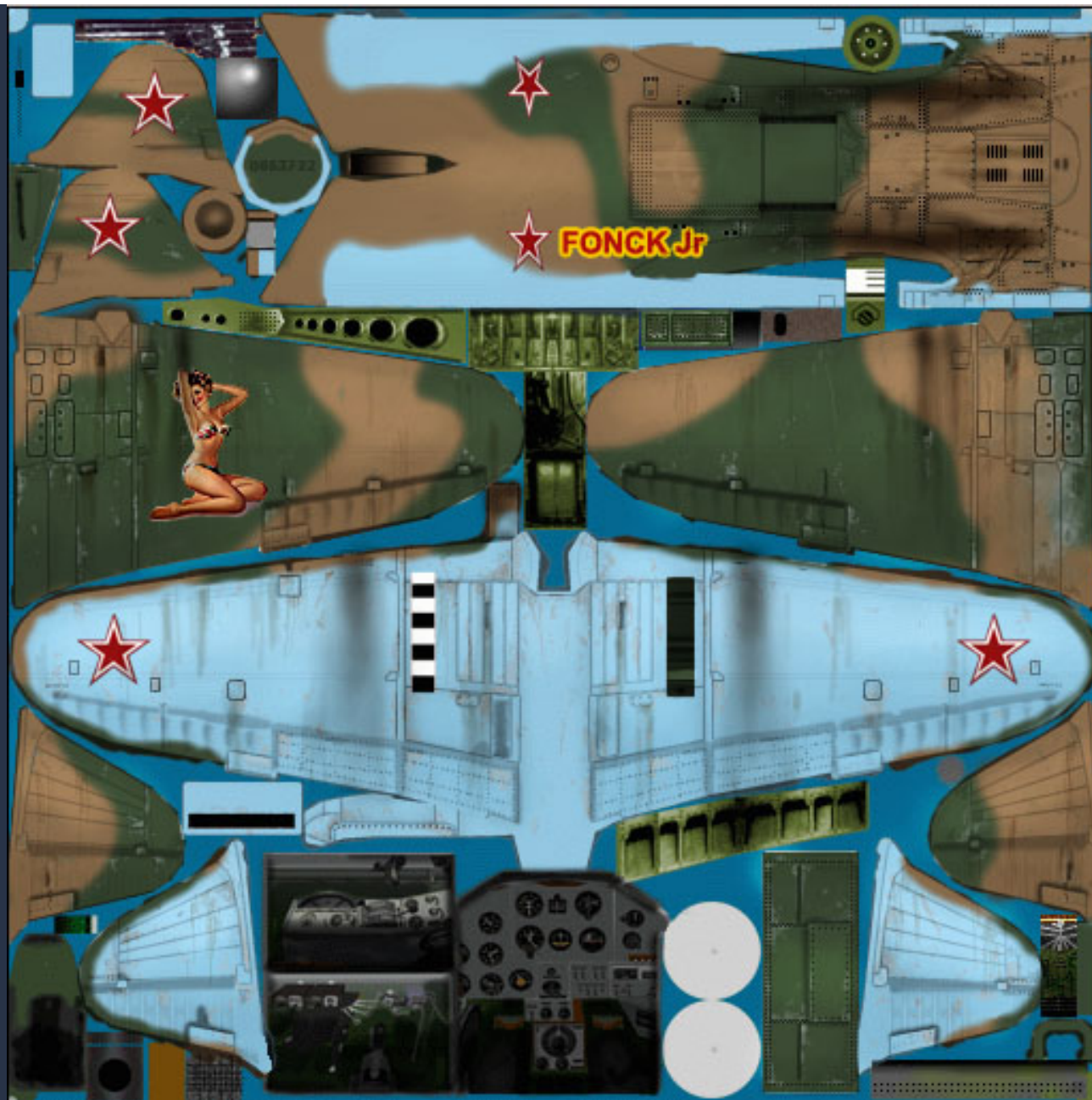


Il ne reste plus qu'à rajouter quelques salissures, traces d'huiles etc.

Pour cela créer un nouveau calque (blending mode sur multiply), le placer juste sous le calque de structures pour qu'il affecte tous les calques hiérarchiquement inférieurs.

Dessiner ensuite les différentes traces et salissures.

Il peut être parfois utile d'utiliser plusieurs calques pour faciliter le travail et les modifications. Dans ce cas ne pas hésiter à les regrouper dans un dossier spécial.



Voilà il ne reste plus qu'à essayer la nouvelle skin dans le jeu...

Pour cela dupliquer le fichier de travail (Menu Image/Duplicate), [convertir l'image en 256 couleurs](#) (Image/Mode/Indexed Colors), tous les calques sont alors "écrasés", puis faire un "save as" au format .bmp dans le répertoire adéquat d'IL2.

[Downloader](#) le fichier PSD du tutorial (2,3 Mo)

[Retour](#)