

Une mousse sur un mur...

Ce tutorial va vous expliquer pas-à-pas comment créer un mur en crépi recouvert de mousse. Il convient parfaitement pour habiller les murs d'un château en 3D.

1 Créez un nouveau document.

Choisissez vos couleurs de premier et d'arrière-plan.

RVB : 203-185-156

RVB : 118-100-85

Appliquez le filtre nuages

Filtres -Rendu-Nuages

2 Appliquez le filtre **Craquelures** 2 fois de suite avec les mêmes paramètres.

Filtres -Textures-Craquelures

espacement 100

profondeur 0

luminosité 10

3 Pour le crépi, créez un nouveau calque. Utilisez l'aérographe en mode fondu (options de l'aérographe) et dessinez votre crépi à la main. Commencez avec une opacité de 50% (toujours dans les options) et terminez par des petites touches à 10%. Utilisez plusieurs tailles de brosse pour ne pas avoir un rendu trop uniforme.

4 Maintenant vous dupliquez ce calque et vous le passez en blanc (ctrl+i). Passez le calque noir en mode incrustation à 30% d'opacité et le calque blanc en mode lumière tamisée à 50% d'opacité. A l'aide des flèches du clavier, déplacez le calque blanc de 1 pixel en bas et 1 pixel à droite. Revenez sur le calque marron et baissez la luminosité à -40

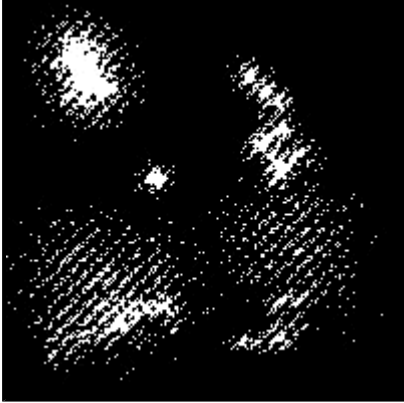
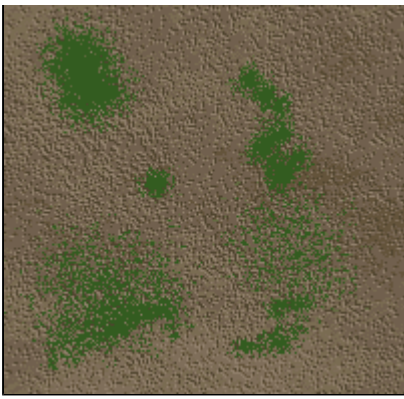
Images - Réglages - Luminosité/contraste

Vous devriez arriver à un résultat équivalent à celui de l'exemple.

5 Nous allons maintenant créer la mousse. Créez un nouveau calque et choisissez un vert foncé en couleur d'arrière-plan

RVB : 47-96-24

Utilisez l'aérographe en mode fondu et dessinez la mousse avec les mêmes paramètres que le crépi mais en chargeant un peu moins quand même...



6 Sélectionnez votre calque (ctrl+clic sur le calque), allez dans la palette des couches, créez-en une nouvelle et remplissez de blanc. Ensuite désélectionnez (ctrl+d)

7 Ensuite avec le filtre éclairage (décidément, je peux pas m'en passer de celui-là !), donnez du relief à votre mousse avec les paramètres par défaut sauf les lumières que vous passez en blanc et évidemment la texture que vous passez en Alpha 1.

Filtres - Rendu - éclairage

8 La touche du chef pour terminer. Ajoutez du bruit avec une valeur de 45 en mode Gaussien et Monochromatique. Passez ensuite le calque en mode incrustation.

Filtres - Bruit - Ajout de bruit



Yop, et voilà une texture parfaite pour des sites d'ambiance médiévale. Si vous voulez voir un graph un peu plus abouti et qui utilise ce tutorial, cliquez sur la vignette à gauche!