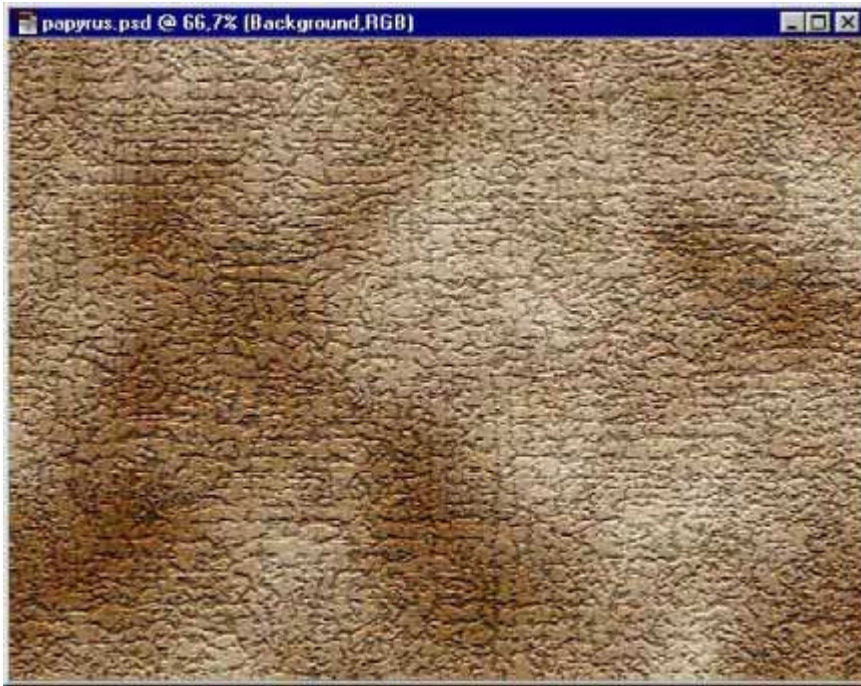


. T u t o r i a l P a p y r u s .
par [Jacob](#) pour la [FalkenZone](#)



- Créez un nouveau layer de 800*600.

- Sur le Background.
Choisissez vos couleurs:
#663300 Foreground et
#CCCC99 en Background.

- Filter>Render>Clouds.

- Filter>Texture>Texturizer.
En Sandstone,
Scaling:100%, Relief:4,
Light Direction:top.

-
Filter>Texture>Craquelures.
Crack Spacing:15, Crack
Depth:6, Crack
Brightness:9.



- Faites un nouveau layer:
Contour.

- Réinitialisez vos couleurs
(touche D). Le black en
premier Plan.

- Faites un Select All:
Ctrl+A.

- Edit>Stroke, Inside de
16pixels.

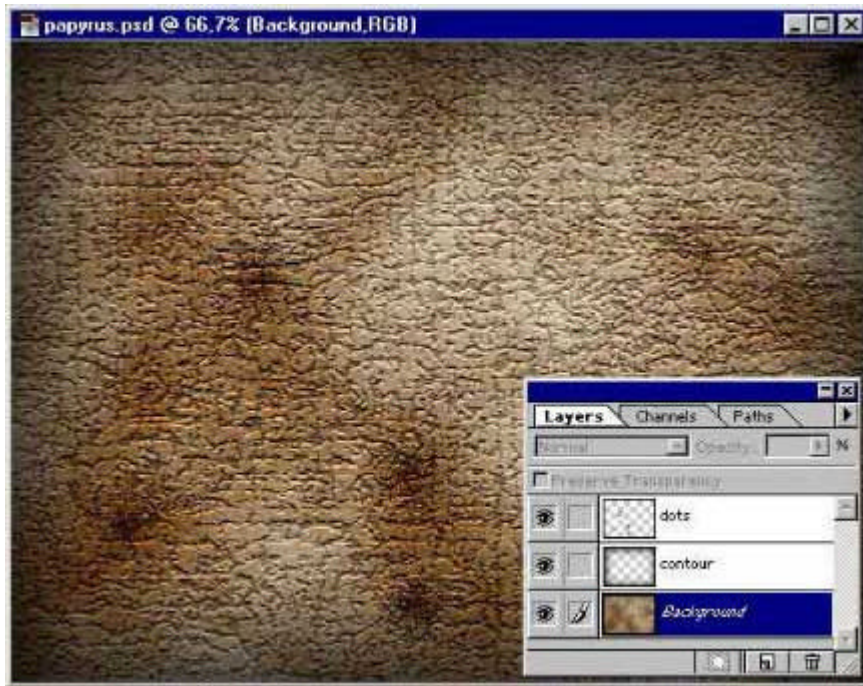
- Filter>Blur>Gaussian Blur
de 60.

- Faites un nouveau layer:
"Dots".

- Nous allons maintenant
simuler les taches
d'humidité.

- Cliquez deux fois sur
l'instrument brush pour faire
apparaître les options de
l'instrument. Sélectionnez
"Dissolve".

- Parsemez quelques points
de différentes tailles dans



les zones sombres du papier. Puis passez ce nouveau layer en "Soft Light".

Ce tuto n'est qu'une base de travail pour un jolie parchemin. Il ne vous reste plus qu'à continuer en travaillant la densité du papier, les bordures, etc.

Vous pouvez consulter le tutorial offline en cliquant ici : [papyrus.zip](#)

A bientôt !

Ce tutorial a été créé par [Jacob](#) pour la [FalkenZone](#)