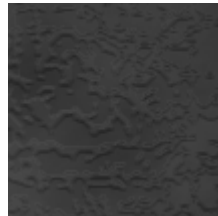


Chapitre III : ...et la terre fut

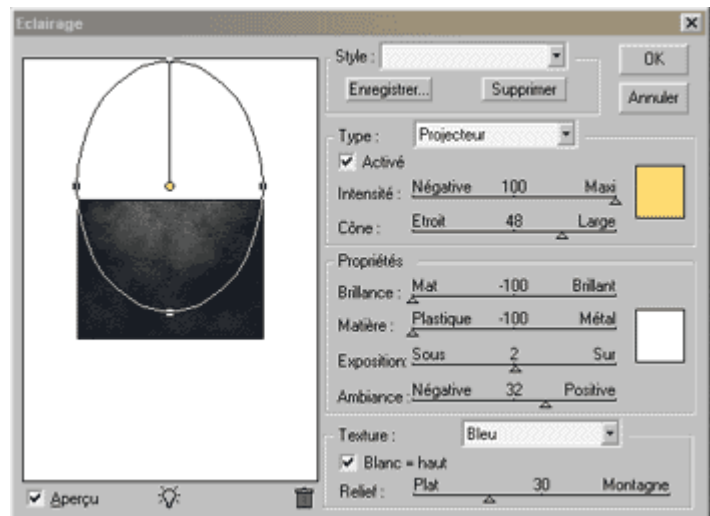
Dans ce chapitre nous allons créer le sol désertique du genre terre asséchée, un exercice assez proche du précédent, cependant nous allons utiliser le filtre Eclairage avec du relief pour simuler l'éclairage solaire sur la terre.

1- Reprenez le document du chapitre précédent " ciel.psd " et créez un nouveau calque nommez le "Terre"

2- Dans votre palette choisissez les couleurs gris **RVB 200** et **RVB 100**, puis appliquez le filtre **Nuage** puis après le filtre **Craquelure** paramètre **Espacement : 15 Profondeur : 2 Luminosité : 10**, puis encore deux fois **Nuage par différence**, et pour finir ajustez la **Luminosité/Contraste** avec pour paramètres **L : -70 C : -60**

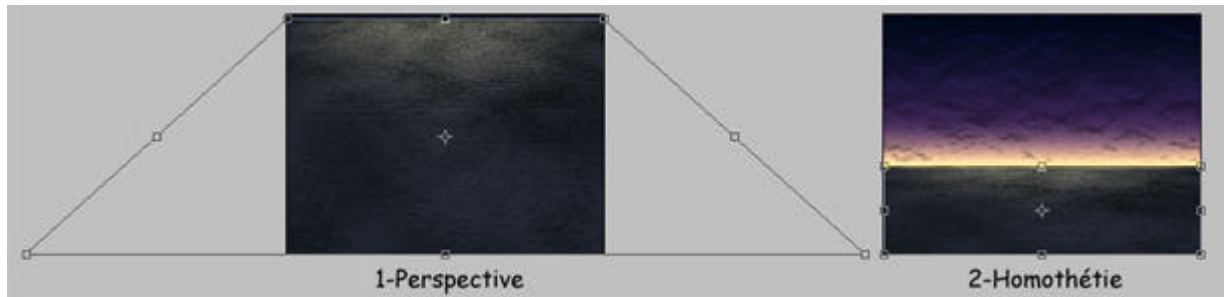


3- Comme notre ciel est majoritairement bleu, nous allons faire virer notre sol vers cette couleur pour simuler sa radiance, Utilisez la **Balance des couleurs** avec **Tons fonces -10, 0, -19** et **Tons moyens -10, -14, +37**. Maintenant nous allons faire la lumière solaire portée sur le sol, appliquez le filtre **Eclairage** en vous basant sur l'image de droite pour les réglages.

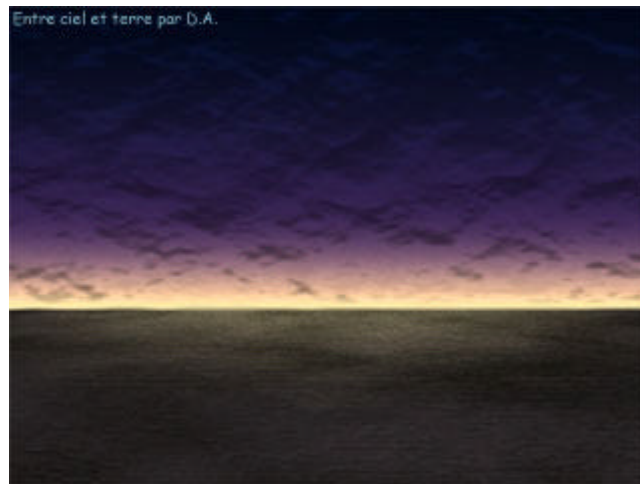


4- Avec la **gomme** en mode **Aérographe** effacez un peu le haut de l'image, ça permettra d'avoir un horizon plus flou (voir sur la capture de droite). En vous basant sur l'exercice précédent sur le ciel, mettez votre sol en perspective, en descendant un peu en dessous de votre ciel voir les captures de dessous.





5- A ce stade je trouve le sol un peu trop froid pour un soleil couchant, nous allons corriger ce défaut de suite avec la **Balance des couleurs Tons moyens +20, +5, -15**. Voilà, maintenant vous pouvez sauvegarder votre décor en deco.psd et passer au dernier chapitre.



Copyright © Steph3D.net 2000 - Tous droits réservés

© Steph3D.Net