

Ce tutorial convient parfaitement pour réaliser des logos pour des sites traitant de jeux de rôles (mais il peut aussi être utilisé sur tous les sites à contenu historique)

- 1 Créez un nouveau document et tapez votre texte sur un nouveau calque. J'ai utilisé ici la typo **Benguiait** qui conviendra parfaitement pour cet effet. Donnez lui une taille assez importante (ici, 200), ça vous permettra d'être plus à l'aise pour peaufiner certains détails. La couleur utilisée ici est **RVB : 118-100-86**

- 2 Ensuite, faites un rendu calque en cliquant droit sur l'icône texte.

- 3 Maintenant, il faut lui donner du relief avec la technique habituelle. Commencez par sélectionner votre texte avec un **control+click** sur le calque correspondant. Allez dans la palette des couches et créez-en une nouvelle en cliquant sur l'icône correspondant



Remplissez votre sélection avec un gris moyen

RVB : 165-165-165

Contractez votre sélection de 5 pixels

Sélection -Modifier-Contracter

Faites un contour progressif de 2 pixels

Sélection -Contour progressif

Remplissez la nouvelle sélection de blanc, désélectionnez le tout (**ctrl+D**) et retournez dans la palette des calques.

- 4 Sélectionnez votre calque texte et appliquez lui le filtre **Éclairage** avec un 2 o'clock spotlight. Choisissez **Alpha 1** dans le menu déroulant texture. Passez les deux lumières en blanc, laissez les paramètres par défaut sauf **Brillance** et **Matière** que vous passez à -70. Changez l'orientation de la lumière jusqu'à ce que le résultat vous convienne. **Filtres -Rendu-Éclairages**

- 5 Maintenant, ajoutez un peu de bruit en mode gaussien et monochromatique avec une valeur de 10.

Filtres -Bruit-Ajout de bruit

Ensuite utilisez le filtre Craquelure avec les valeurs suivantes

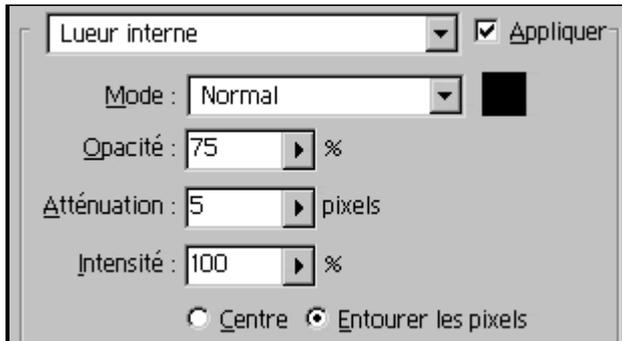
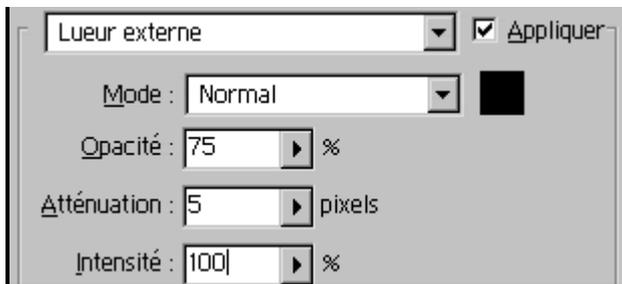
Espacement 60

Profondeur 2

Luminosité 0

Filtres -Texture-Craquelure

- 6 Pour peaufiner les contours, nous allons ajouter les effets leur interne et externe.
Calques-Effets-Lueur...



Optimisez les paramètres ci-dessous

L'ajout de ces deux effets peut être appliqué sur des boutons ou logos en tout genre, ça permet de corriger les irrégularités et de mieux les insérer dans vos créations.

7 Voilà le résultat final. Vous pouvez encore ajouter un peu de bruit et modifier certains paramètres

Luminosité/Contraste et **Teinte/Saturation** car pour obtenir un effet réaliste, les couleurs ne doivent pas être vives...

Vous pouvez ajouter en arrière-plan une texture de type boue séchée (voir le tutorial correspondant dans la rubrique texture).

Et un autre rendu avec une texture d'arrière-plan et un éclairage bien glauque.