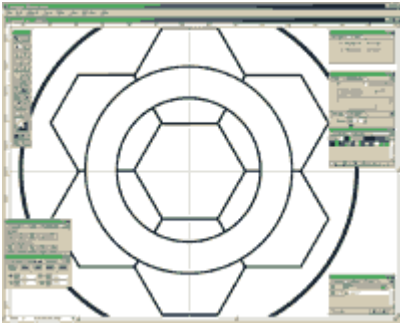


. T u t o r i a l M e t a l 2 .

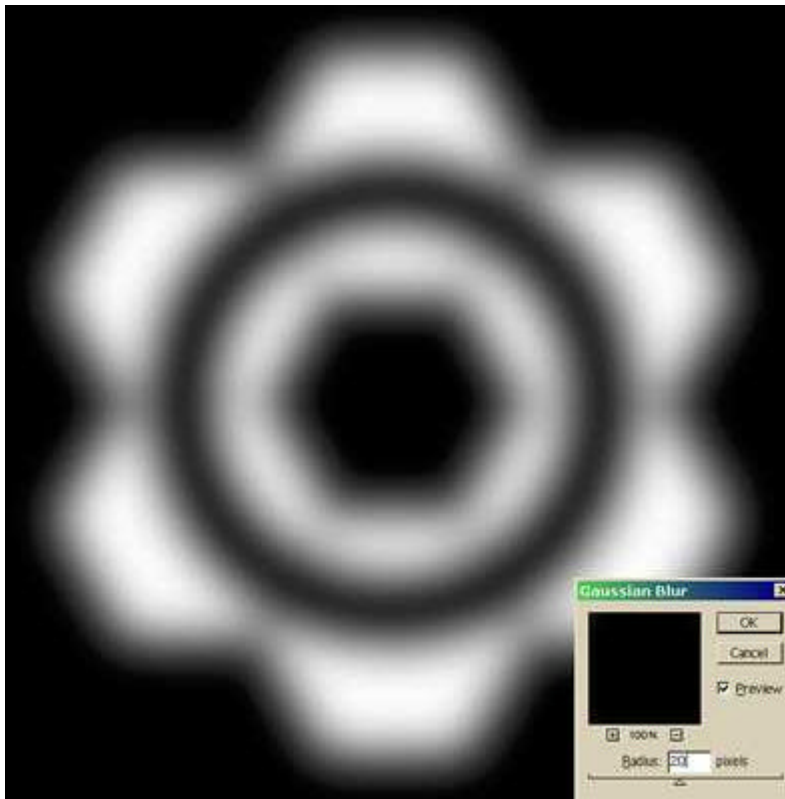
créé par Johannesw du site lpee

Voici un petit tutorial pour faire du métal (ou effet métallique). Le résultat obtenu est plus ou moins contrôlé par les différentes valeurs que vous donnez au fur et à mesure. Plusieurs tests sont nécessaires pour obtenir l'effet escompté. De plus, je vais présenter en même temps quelques fonctions un peu avancées de Photoshop que l'on a pas trop l'habitude d'utiliser habituellement. Bon courage....

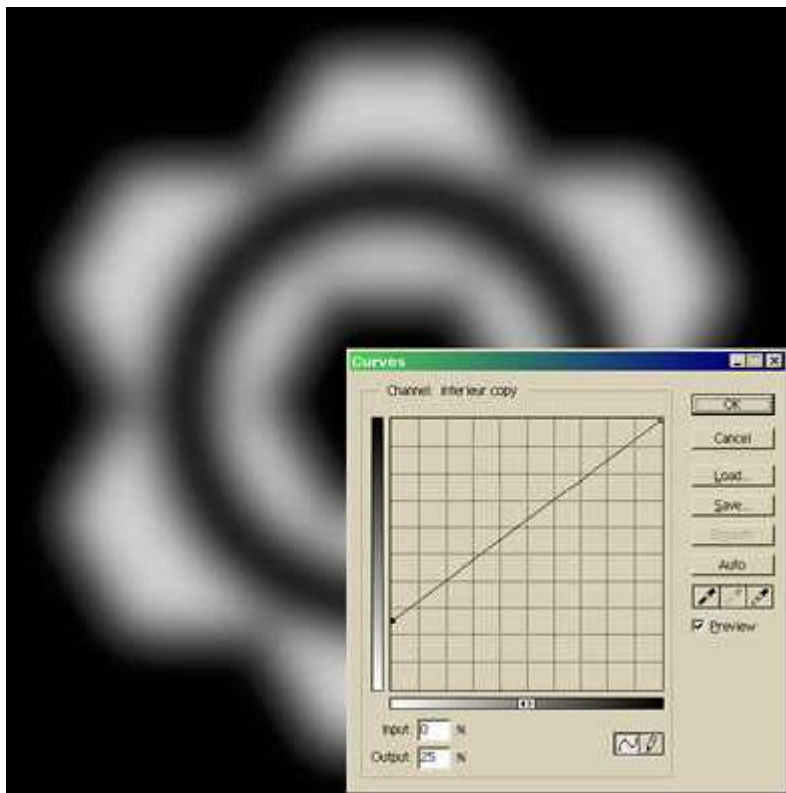


Allez, c'est parti. Dans un premier temps, je commence par le tracé vectoriel dans Illustrator (vous avez remarqué? il n'y a pas beaucoup de tutorial Illustrator... ;-)). Mais vous pouvez partir de formes simples pour débuter. *Commencez alors par un cercle simplement.*

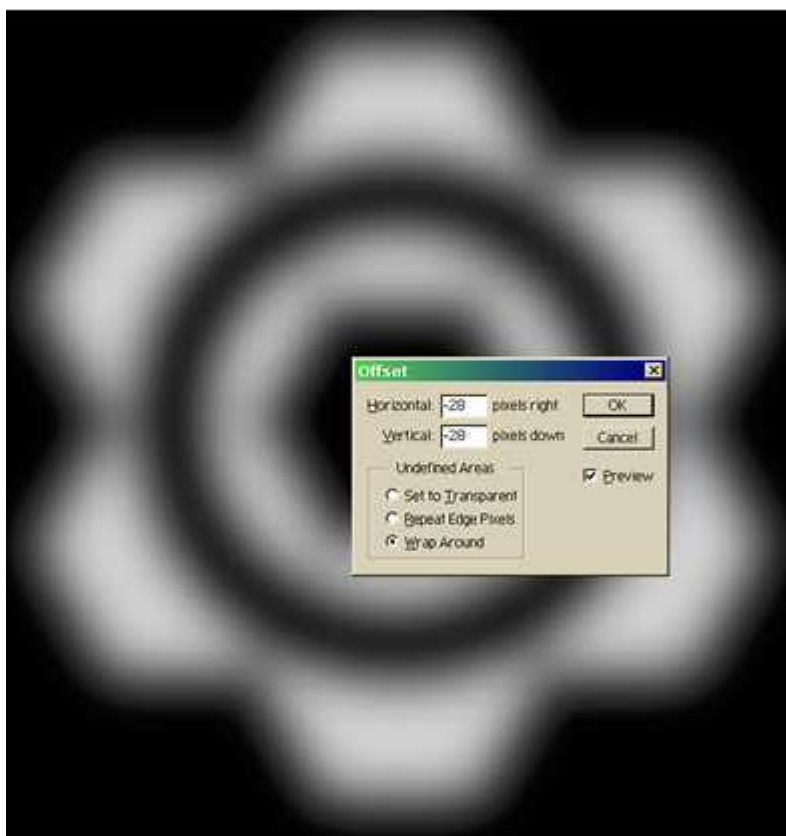
Récupérez les vecteurs en tracé dans Photoshop. À partir de là, nous pouvons faire des sélections et les mettre de côté (*sélection/sauver sélections*). Je vous avoue tout de suite, cette forme ici présente s'est faite par le plus grand des hasards, seulement une toute petite idée de ce que cela pourrait donner au final. J'ai fait en sorte de pouvoir avoir 2 surfaces sélectionnées distinctes. Croyez-moi, c'est mieux ainsi au final (et plus si vous êtes consciencieux). Donc, je fais une sélection de ce qui s'appelle l'intérieur de ma forme et je la sauvegarde.



Nous avons dans nos couches notre sélection en noir et blanc. Dupliquez-la, et mettez-lui un flou gaussien de 10/30 (à vous choisir suivant la résolution)

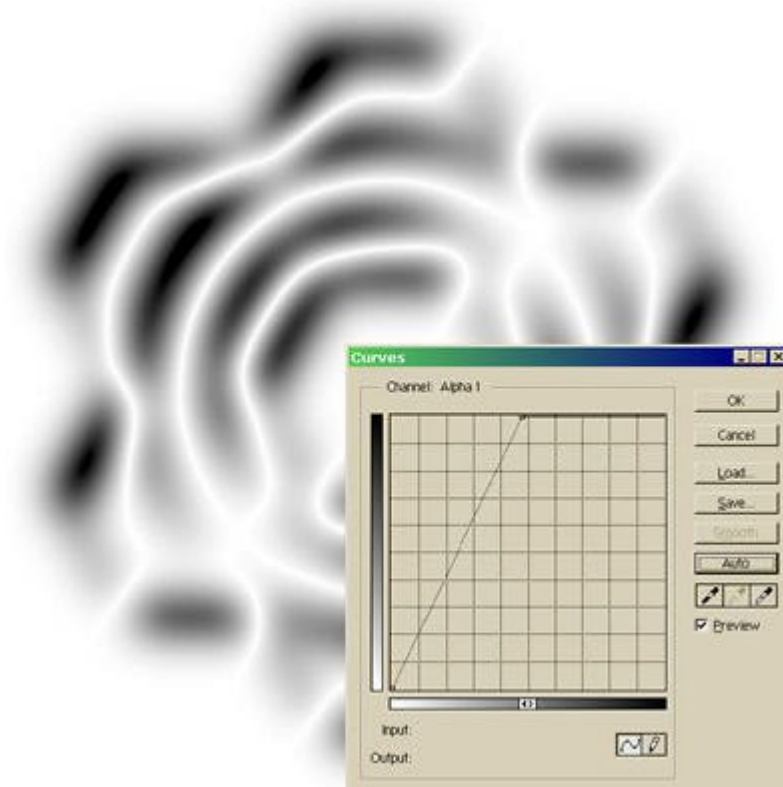
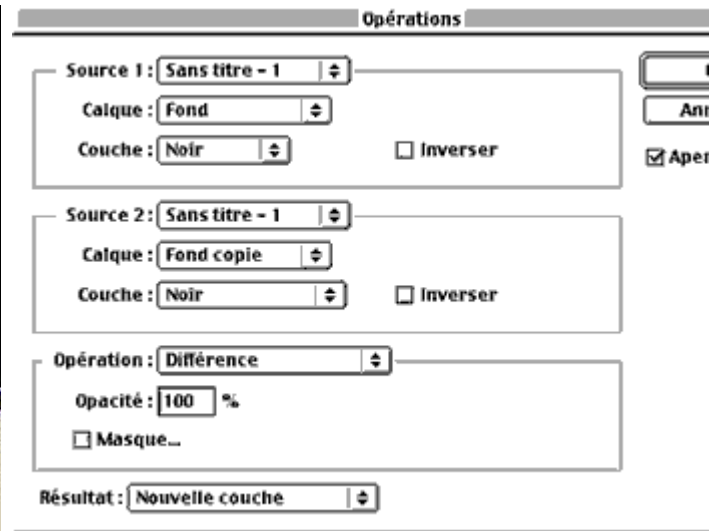
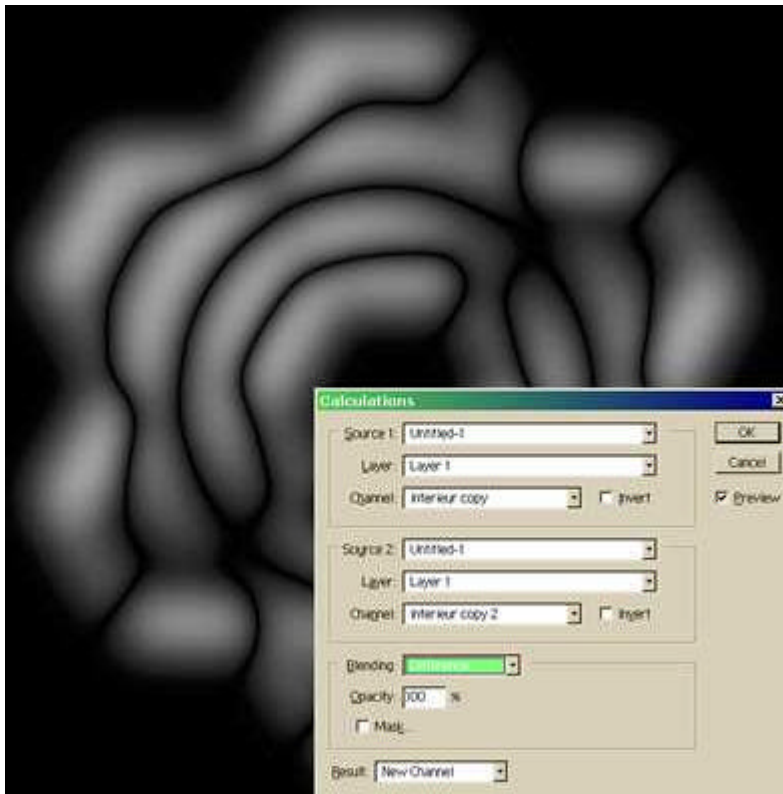


Assombrissez l'image un peu avec les courbes. On reduplique la couche. Nous avons 2 couches floues et assombries.



On en déplace une de 10/10 environ et l'autre de -10/-10 (filtres/divers/translation et on coche "reboucler"). Pour voir ce que l'on va obtenir, on met le calque 2 en différence. Suivant la force du flou et en fonction du déplacement des calques l'effet rapporté à l'autre, on devine les bordures métalliques que l'on aura au final. mais continuons, vous saisissez la gymnastique peu plus tard.

Allez maintenant dans image/operation comme ceci. cochez. En bas de la boîte de dialogue, vous avez le choix. Le résultat obtenu peut être une couche, ou un calque.

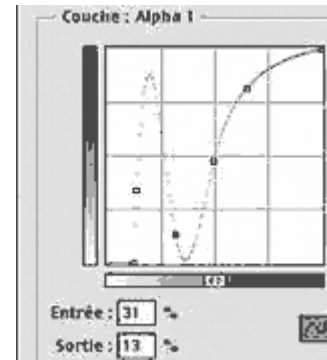
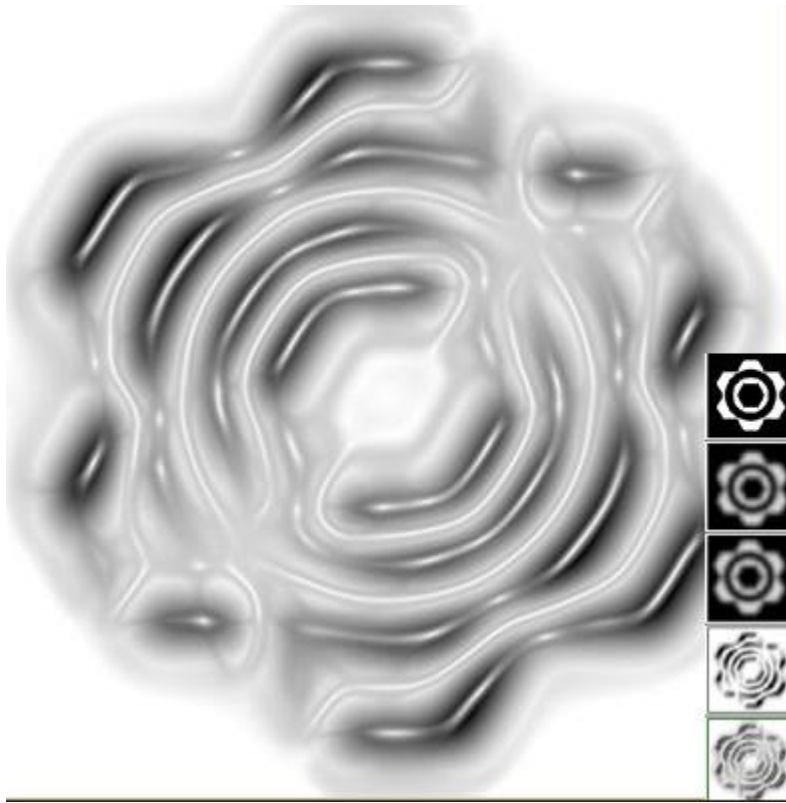


Sur la couche obtenue, on fait un négatif.
 2 choix: on retouche le resultat avec les courbes pour obtenir plus de contraste, soit on applique directement l'emballage plastique (des tests sont nécessaires encore). J'utilise le contraste automatique plus souvent. (on peut faire aussi 2 calques/couches. En utilisant les modes de mélange, on peut éclaircir/vitaliser l'image en utilisant la différence: j'ai pas encore trouvé les meilleurs réglages ou mélange, mais je vous invite à expérimenter et me communiquer les résultats).

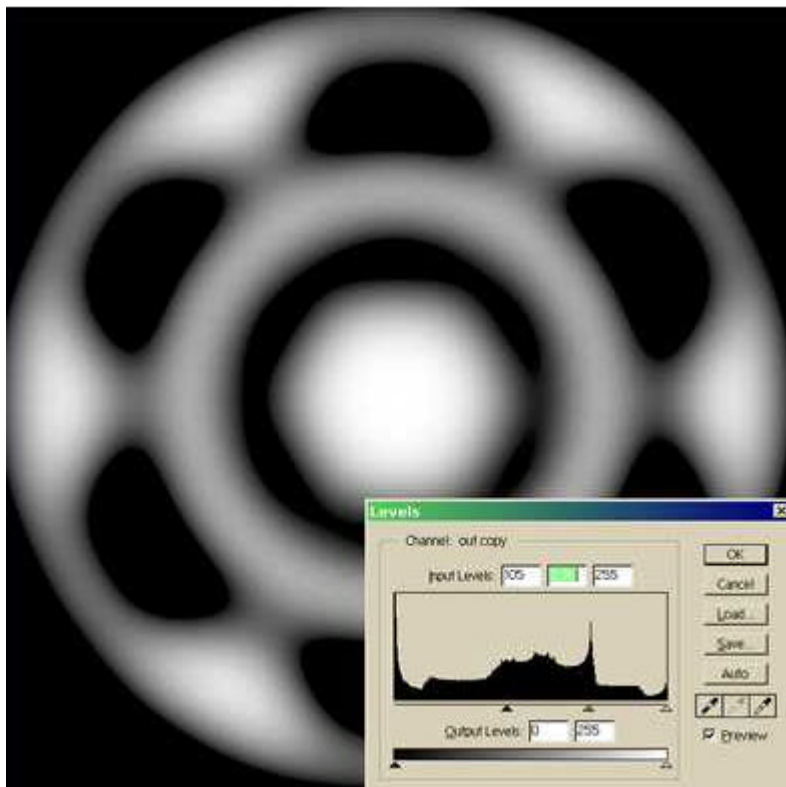
On applique directement l'emballage plastique (des tests sont nécessaires encore une fois).

Une fois l'emballage plastique appliqué (et il est essentiel, ça riffe grave), on retouche le résultat avec les courbes comme d'habitude (à quelques variantes près).

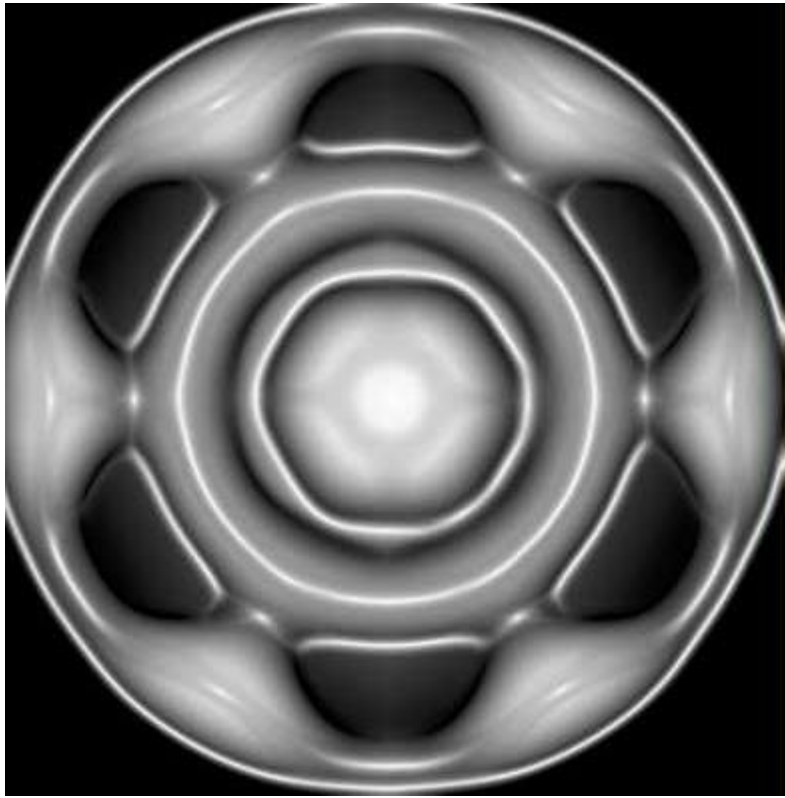
Nous pouvons faire du chrome en dessinant un M ou W dans une fenêtre courbe. Mais, c'est pas très beau. Il faut au final, avoir des arrêtes brillantes, des gris vifs et des dégradés subtils.



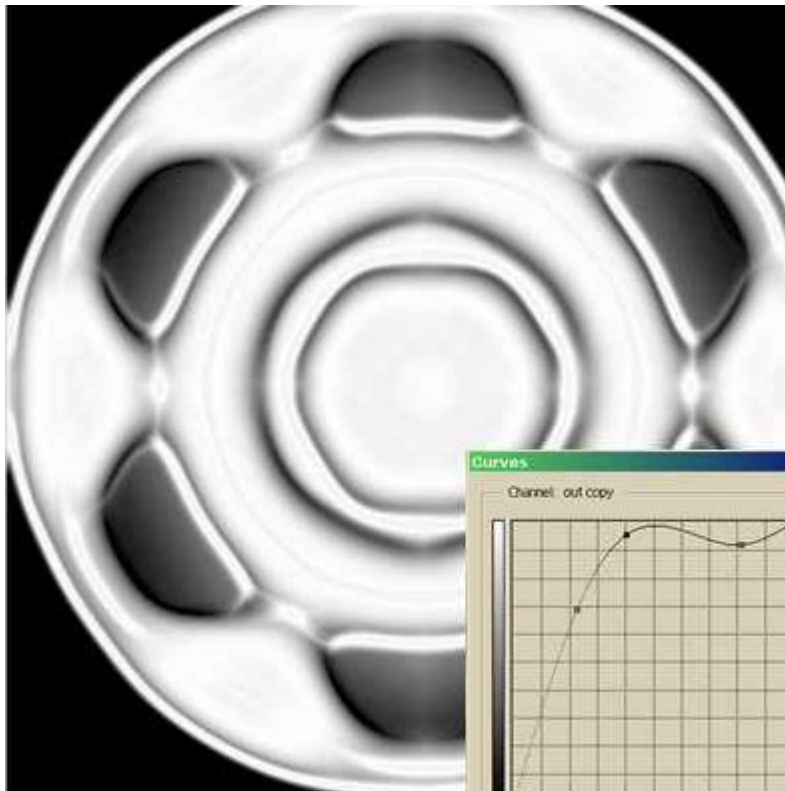
Passons maintenant à la phase 2. De la même façon que la première sélection, reprennez le tracé. Sélectionnez le reste. Sauvegardez là. Dupliquez la couche.



Faites un flou gaussien plus important que la première fois. Au lieu d'assombrir avec les courbes, j'ai utilisé les niveaux, mais reviens au même. Par contre, mon flou débordait de l'image (erreur d'appréciation). J'ai donc réglé les niveaux de façon que l'image soit entièrement dans le cadre.

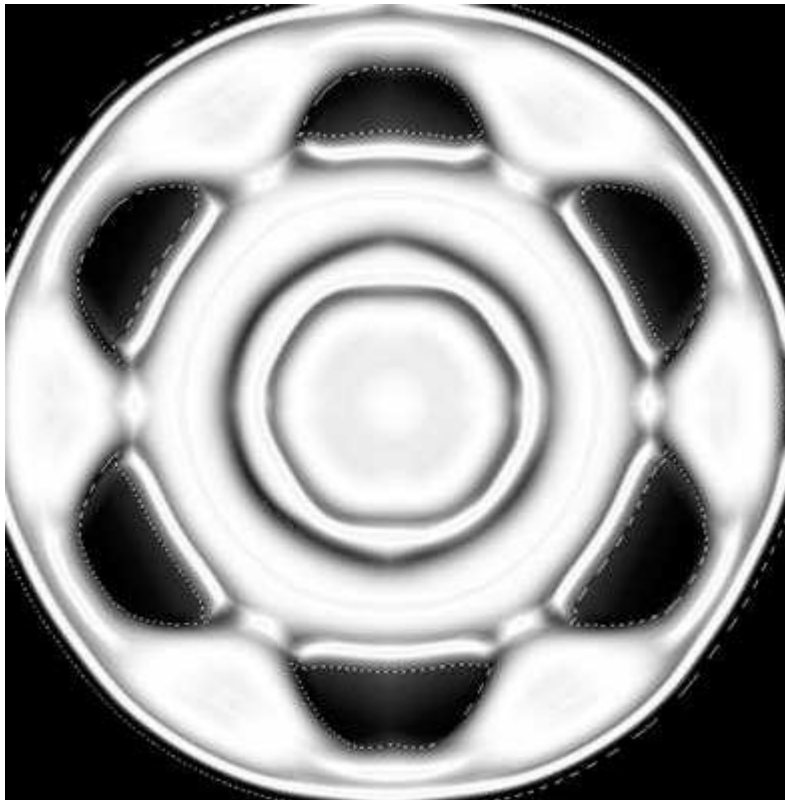
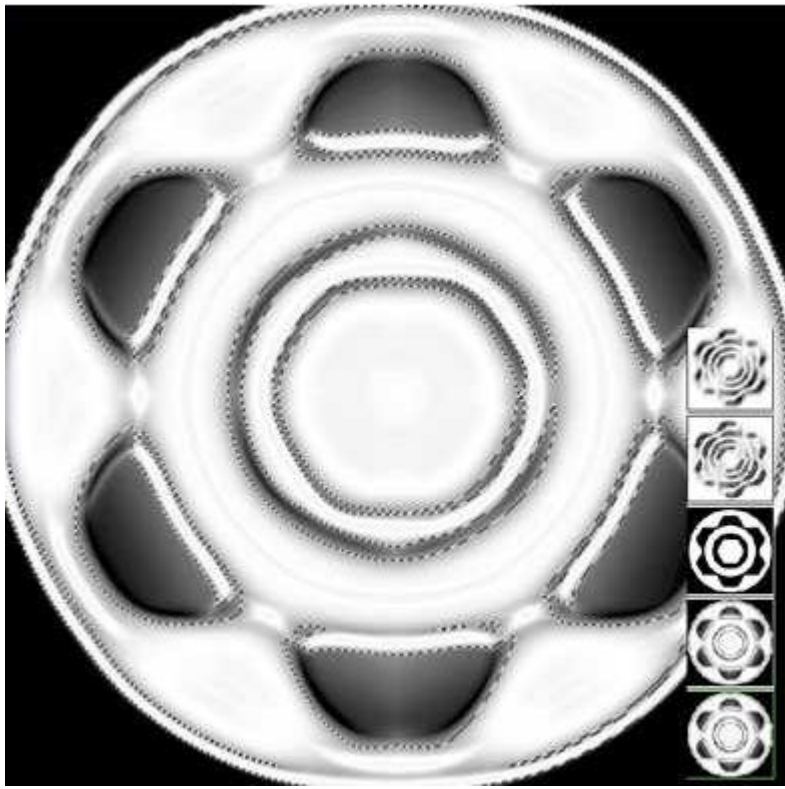


Que c'est beau l'emballage plastique (j'ai toujours pas saisi marche l'algorithme...).



Avec les courbes, j'ai éclairci le tout pour faire apparaître "l'métal". (vous pouvez aussi récupérer la couche et la mettre un calque, la dupliquer et leur faire subir des modes de mé pour obtenir la luminosité du métal).

Une fois lumineux, je récupère la sélection d'origine. Je lui : un contour progressif de 8/12.



J'inverse la sélection (*shift/control I*). Vous avez remarqué qu'à l'intérieur des sélections subsistent des dégradés de gris. Faites-les supprimer, et c'est redevenu noir. Resélectionnez le tout, ce qui est dans un calque.

Et maintenant, miracle. Récupérez la toute première sélection sur la dernière couches de la première étape. Faites un cop



dans un calque. Vous obtenez quelquechose d'approchant,



Faites un négatif de la couche supérieure.

Après, c'est une question de goût. J'ai retouché à l'aide de de réglages les 2 calques. En saturant le tout, cela devient

"éclatant".



Au final, j'ai appliqué un dernier calque de réglage teinte/sat pour donner la couleur au métal. Et si vous voulez donner couleur à tout ça, rien ne vous interdit de mettre des effets de calque.

Voilà, c'est pas la mer à boire. Par contre, j'ai fait des tests et je tombe jamais sur ce que je veux. Il y a toujours une surprise, bonne ou mauvaise, et ça, c'est la vie.

Le tutorial est disponible offline en cliquant ici : [tutorial_me](#)

Ce tutorial inédit a été créé par Johannesw du site [Ipee](#) pour la [FalkenZone](#)