TD 2

À partir d’une image NB, réaliser un “habillage” de la scène en fonction d’une saison définie : printemps, automne, été, hiver.

En cherchant à être le plus réaliste possible

Télécharger sur Moodle : TD-2-formes-L1

Ouvrir > arbre-hiver.jpg

Créer nouveau calque de dégradé

Menu Calque > nouveau calque de remplissage > dégradé > Nommer ciel

NB : important de nommer les calques comme indiqué

Fond en dégradé - style : linéaire - orientation : -90°

Cliquer sur dégradé > éditeur de dégradé

Cliquer sur le carré noir en dessous de la bande de dégradé > sélecteur de couleur

Sélectionner un bleu saturé

*Posibilité de rajouter des teintes au dégradé > cliquer en dessous de la bande de dégradé*

*Pour supprimer une nuance > sélectionner/déplacer la nuance hors de la fenêtre*

*Les carrés sous la barre de dégradé définissent les teintes*

*Les carrés sur la barre de dégradé définissent leur opacité*

Le calque de dégradé peut être modifié > cliquer 2 fois sur l’icone dégradé du calque

Déverrouiller le calque 0 (cliquer 2 fois dessus) le renommer Arbre

Glisser le calque Ciel derrière le calque arbre

Mettre le calque Arbre en mode produit (le calque ciel apparait)

Créer un nouveau calque (burger panneau calque) nommer Nuages 1

Le calque doit être entre Ciel et Arbre

Importer des pinceaux :

Sélectionner l’outil pinceau > ouvrir le menu Sélecteur de pinceaux

(barre spécification en haut de l’image)

Cliquer sur l’engrenage en haut à droite du menu > importer des pinceaux

Sélectionner Cloud.abr

*Nb : la taille et l’opacité des nuages diminuent vers l’horizon pour donner l’impression de profondeur. Idem pour le dégradé du ciel + gris atténué à l’horizon + vif au 1er plan*

Créer les nuages en choisissant le pinceau qui vous convient

(si besoin faire 2 calques superposés pour pouvoir les déplacer)

Créer un nouveau calque Herbe 1 – positionné avant Arbre

Importer pinceaux grass.abr

Les pinceaux grass.abr sont des pinceaux dynamique leurs couleurs leurs dispositions

varient en fonction des paramètres de pinceaux (menu fenêtres)

le résultat toutes le variations apparaissent en bas du panneau

1 – forme de la pointe de pinceau > régler le pas (augmente ou baisse la fréquence)

2 – dynamique de la forme >

variation de la taille + diamètre minimal + variation de l’angle + variation symétrie x

3 – Diffusion > diffusion (les 2 axes) + nombre

4 – dynamique de la couleur > variation 1er plan / arrière plan

Le pinceau fera un mix entre les couleurs de 1er et arrière plan

Enregistrer les réglages + en bas à droite du panneau.

Nommer : herbe dynamique 1 > la forme apparait dans le menu pinceaux prédéfinis

Répéter l’opération pour chaque pinceau

Pour faire de l’herbe réaliste :

- Créer 3 calques : arrière plan (derrière l’arbre) + plan moyen + 1er plan

La couleur de l’herbe tend vers le gris (id ciel) en fonction de l’éloignement.

= les couleurs les plus vives et les plus contrastées sont au 1er plan

Varier les pinceaux pour éviter le “sur sampling“ (même forme trop répétée = pas beau)

Création d’un pinceau “forme prédéfinie”

Ouvrir feuille.jpg

Outil Sélection d’objet > faire un cadre de sélection sur toute l’image

= seule la feuille est sélectionnée.

Edition > définir un pinceau prédéfini > enregistrer comme Feuille

La feuille est maintenant une forme de pinceau accessible dans le menu pinceaux prédéfinis

NB : une forme prédéfinie (forme de pinceau) est uniquement NB

Le pinceau feuille doit maintenant être rendu “dynamique” via le panneau paramètres de pinceaux.

Enregistrer les réglages du pinceau > feuille dynamique

Pour faire un feuillage réaliste :

- Faire plusieurs calques qui se superposent

- varier la taille des feuilles : les feuilles plus petites sont au bout des branches

- créer des zones de “volumes” : parties plus lumineuse (lumière) plus sombre (ombres)

- bien définir l’origine de l’éclairage (en haut à droite, zénithale…)

- faire varier les teintes en fonction de la saison choisie

Pour sélectionner les couleurs rapidement :

Fenêtre > couleurs (possibilité de changer le système de couleur > burger du panneau)