

Thursday, 10 February 2005

## Surprises graphiques...

Pour un design sur lequel je suis en train de travailler, il me fallait une texture un peu spéciale: celle d'un mur de sable tel qu'on peut en trouver a Coober Pedy, en Australie, dans ce village minier où une grande partie de la population vit en sous-sol dans des galeries. Et pour bonne raison, comme Coober Pedy est la capitale mondiale des Opales (exemples), et qu'il fait meilleur en sous-sol (environ 21 degrés presque constants) comme c'est en plein milieu d'un désert

Un ami sur place, gERD, m'a donc pris des clichés dans une de ces galeries et j'en ai fait une texture pour le design en question (je pourrai le montrer dès qu'il sera online), et suis tombé sur quelques surprises. D'abord, même si on comprend bien les effets de calque dans Photoshop et qu'on sait comment ils fonctionnent, on reste parfois pensif quand on voit le résultat (cliquer pour télécharger la texture en taille réelle):

Comment en suis-je arrivé là? Eh bien la texture du mur de sable n'avait aucun relief, donc j'ai dupliqué le calque, et appliqué le filtre 'Emboss' qui fait ressortir les aspérités. Ensuite, je voulais que les deux couches se confondent pour créer du relief. Simple... mais c'est là que j'ai choisi l'effet 'Color Burn' (désolé, je n'ai que la version anglaise de Photoshop) et que cette texture bizarroïde de métal sanguinolent m'est apparue. Maintenant je sais comment ils ont fait les textures dans Doom III

Mais je n'étais pas au bout de mes surprises - comme ma texture va être utilisée pour le fond du site, il fallait qu'elle puisse se répéter. Pour cela, j'ai dû la préparer un peu, et c'est là que m'est apparu ceci:

Aaaah, j'adore le graphisme

Posté par Argh dans Graphisme à 11:09