

## Chapitre IV : le 8e jour dans le jardin d'Eden

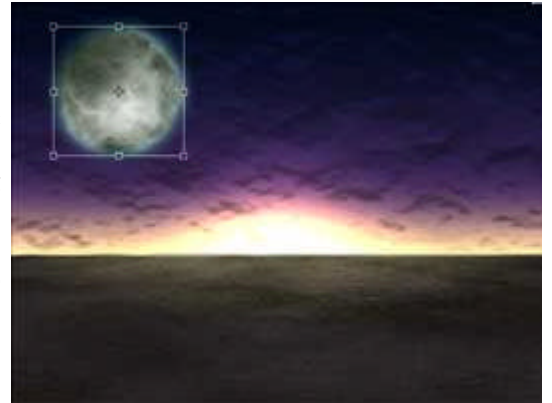
Il est temps maintenant d'ajouter la touche finale à notre décor en le rendant plus vivant avec des détails par-ci, par-là.

.1- Ouvrez le fichier du chapitre 3 précédent "deco.psd" et créez un calque que vous allez appeler Soleil entre le calque "ciel" et "terre"

2- Prenez l'outil **pipette** et sélectionnez la couleur en bas la plus claire de votre ciel, à présent utilisez l'outil **sélection circulaire en taille fixe**, paramètre **largeur** et **hauteur** à **250** et contour progressif de **80** pixels et placez votre sélection au centre de l'image dans le calque "Soleil" comme sur la capture et remplissez la avec l'outil **pot de peinture**, et mettez le calque en **Densité couleur** - et voilà pour le soleil couchant



3- Il est temps de récupérer notre fichier "lune.psd" du chapitre 1, ouvrez le fichier, faites disparaître le calque "fond" en cliquant sur l'icône en forme d'œil et sélectionnez toute l'image et dans édition choisissez **copier avec fusion**. Fermez votre fichier et retournez à "deco.psd" cliquez sur le calque terre et faites coller votre lune apparaît au centre de l'image, réduisez la avec **homothétie** tout en maintenant la touche "shift" appuyer (dans édition>transformation) et placez la en haut à gauche comme sur la capture d'écran et mettez le calque en **Opacité : 80** pour que la lune se fonde un peu plus dans le ciel.



4- Maintenant notre décor est en lui-même terminé, mais pour l'instant bien désertique. Une bonne solution consiste à l'utiliser en décor de fond dans vos scènes 3D sous Max par exemple, sinon si vous êtes doué vous pouvez continuer en créant des plantes et (ou) objet en 2D à la main, la dernière solution est d'inclure des objets en 3D ou des photos dans votre décor avec Photoshop qui excelle dans ce domaine. Pour cet exemple j'ai créé un nouveau logo 3DVF, chargez ce fichier "[logo.psd](#)" et copiez le dans votre scène, placez celui-ci sur le sol comme dans l'exemple du bas, nous remarquons que le logo a du mal à s'intégrer au décor, ses couleurs gris et bleues sont trop parfaites et il manque l'ombre sur le sol pour que sa soit crédible. Pour commencer changez sa **Luminosité/contraste Luminosité :-35 Contraste : +10** et sa couleur avec la **balance des couleurs Tons moyens +5, -30, +75**. Améliorons encore un peu le résultat en assombrissant le bas du logo sélectionnez la **transparence du calque** de celui-ci et appliquez un **dégradé premier plan>transparent en lumière tamisé** pour la bonne couleur prélevez le brin sombre du sol avec l'outil **pipette** sous le logo.





- 5- Maintenant terminons notre image avec l'ombre portée sur le sol très facile à réaliser. Créez un nouveau calque juste avant celui du logo et faites une **sélection circulaire** de **taille fixe**, **Largeur : 450 Hauteur : 50** et **contour progressif 20** placez la sous votre logo et remplissez la en noire (notez que plus vous éloigner votre ombre du logo vers le bas et plus celui-ci aura l'air de flotter) Et voilà cet exercice est enfin terminé. Et pour finir, je vous rappelle que si vous avez des difficultés ou des questions, notre forum2D est là pour en discuter.



Copyright © Steph3D.net 2000 - Tous droits réservés

© Steph3D.Net

[Accueil](#) [Galerie](#) [Animation](#) [Tuts & Ress...](#) [Divers](#) [Communauté](#)

All images and animations, LAUX Stéphane Copyright © 2002 All Rights Reserved