





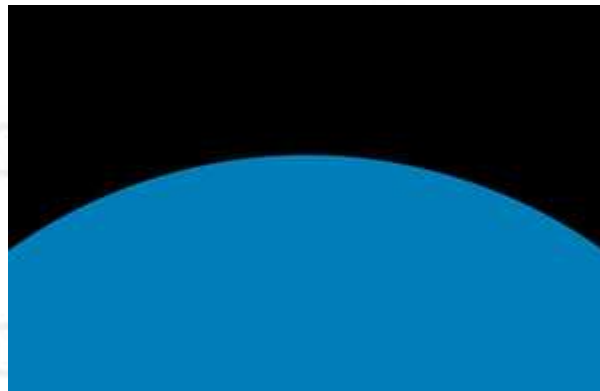


LA TERRE VUE DU CIEL


Le 10 décembre 2008 - Niveau ▸ Moyen

étape 1 ▸ allo houston ?

- Remplissez de Noir le fond d'un nouveau document (ici 800px de large) avec le Pot de Peinture . Sur un nouveau calque , que nous appellerons *Terre*, tracez avec l'outil de Sélection circulaire  et la touche Maj enfoncée, un cercle, très grand, de sorte qu'il n'y ait qu'une portion qui apparaisse dans le document. Et remplissez  cette sélection d'un bleu (ici #007eb8).

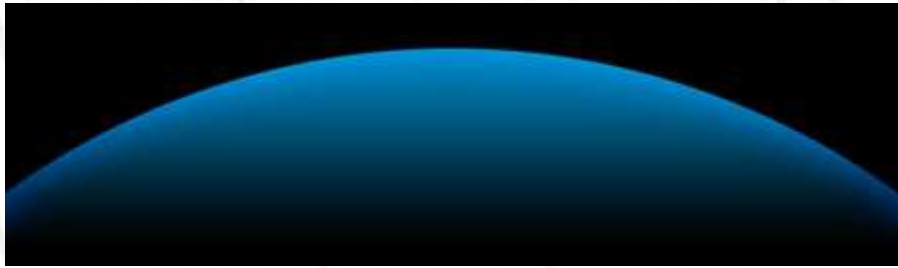


étape 2 ▸ vers l'infini et au delà...

- Avant toute chose et pour préparer les prochaines étapes, nous allons convertir ce calque en Objet dynamique : faites un Clic Droit sur le calque et dans le menu contextuel sélectionnez Convertir en objet dynamique.
- Maintenant grâce aux styles de calque nous allons donner du relief à cet aplat. Cliquez sur l'icône , en bas de la palette des calques et choisissez Incrustation en dégradé. Positionnez le dégradé (Noir vers transparent ou Noir vers Blanc en mode produit) à 90°, le noir est en bas, et réduisez son échelle à 50%.



Continuons avec une Lueur interne en mode Lumière tamisée. Prenez un bleu (ici #5db1ff) avec une Opacité à 100% et une Taille à 46px.




► Ensuite ajoutez une Lueur externe en mode Normal. Prenez un bleu outremer (ici #0064b9) avec une Opacité à 100% et une Taille à 46px (oui comme la Lueur interne).

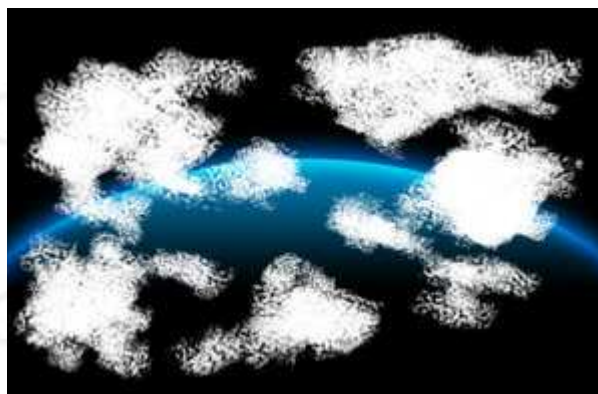


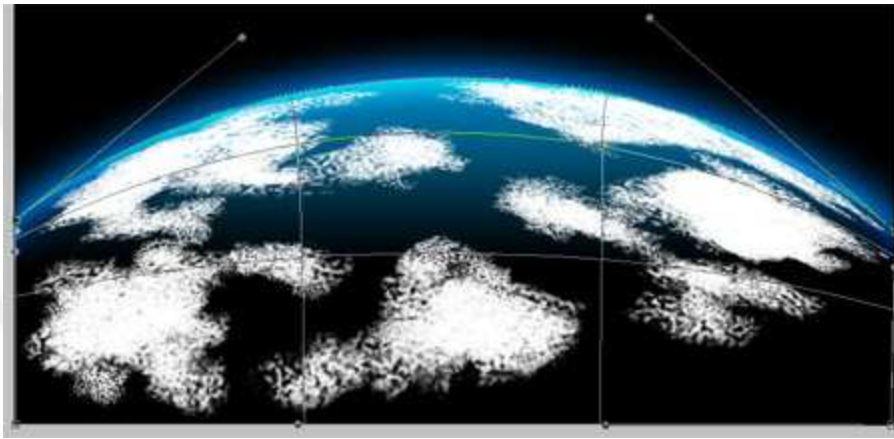
► Enfin terminons avec une Ombre interne en mode Incrustation. Prenez un Blanc avec une Opacité à 100%, un Angle à 90° (décochez Utiliser l'éclairage global), une Distance de 5px et une Taille de 29px. Vous devriez obtenir quelque chose de similaire :




étape 3 » terre à terre

► Sur un nouveau calque  (que nous allons appeler "Continents") peignez des continents, le but étant d'obtenir quelque chose de très texturé, tout en laissant des espaces vides pour les océans. Faites unCtrl ou +T pour faire apparaître la Boîte de transformation, puis un Clic Droit à l'intérieur et dans le menu contextuel choisissez Déformation. Modifiez alors la grille pour qu'elle colle à la courbure de notre planète.








► Au calque *Continents*, appliquons maintenant un style . Incrustation couleur, laissez le mode de fusion sur Normal et mettez un bleu (ici #79ceff). Les continents sont alors complètement visibles, pour bien les intégrer, créons un groupe d'écrêtage : à la frontière des deux calques, avec la touche Alt enfoncée, faites un Clic Gauche et automatiquement le calque du dessus sera vu "au travers" du calque inférieur.



étape 4 >> bleu comme une orange




► Créons encore un nouveau calque , nommez le *Lueur océan*. Avec l'outil Dégradé  tracez un dégradé circulaire du Blanc vers le transparent. Il ne doit pas être trop grand et s'en tenir à une petite portion centrale. Placez le ensuite en dessous du calque *Continents*, automatiquement il s'ajoute au groupe d'écrêtage.



► Toutefois on remarque que les blancs des continents et de la lueur, créés des zones grisâtres par forçement du plus bel effet. Remédions à cela en ajoutant au calque *Terre* une . Incrustation couleur. Changez le mode de fusion pour Couleur et choisissez un bleu foncé (ici #005789).



étape 5 » nuages...


- Il existe toute sorte de photos de nuages prises à partir de satellites météo, cela permet d'obtenir rapidement et facilement une texture crédible. Grâce à une petite recherche web avec les mots clés "cloud earth" vous devriez pécher quelque chose d'intéressant (comme [ceci](#), [ceci](#) ou [ceci](#)).
- Donc ouvrez l'image de votre choix, passez en mode Niveaux de gris Image > Mode > Niveaux de gris. Recadrez  sur une partie qui vous semble intéressante (pas trop nuageuse, pas trop uniforme). Allez sur l'onglet Couches et faites un Ctrl ou +Clic Gauche sur la couche Gris pour récupérer les valeurs de blanc comme sélection. Revenez sur l'onglet Calques et remplissez  un nouveau calque  de blanc. Désélectionnez avec un Ctrl ou +D . Il ne vous reste plus qu'à glisser ce calque sur notre document. Ajustez les dimensions et nommez le en *Nuages*.



- Même principe que pour la texture continent, déformez le calque pour qu'il suive la courbure. Mais ne l'ajoutez pas au groupe d'écrêtage.

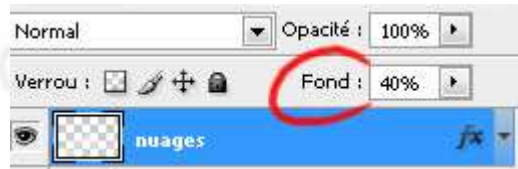


étape 6 » On est jamais mieux...

- Il faut donner un peu de hauteur à ces nuages et pour cela ajoutons une  Ombre portée. Passez le mode de fusion sur Lumière tamisée avec du Noir, une Opacité à 100% et un Angle de 90°, le tout pour une petite Distance de 3px.




- En changeant la valeur du Fond du calque, vous n'affecterez que l'opacité du contenu et non les styles associés. A l'inverse de l'Opacité qui, elle, affecte tout le calque, y compris les styles. Baissez donc le Fond à 40% environ.



étape 7 >> finish & polish

- En début d'exercice nous avons converti la forme de notre planète en Objet dynamique. Il est temps d'en faire usage. Grâce à l'objet dynamique nous allons pouvoir y appliquer des filtres sans détériorer l'image source. Sélectionnez le calque *Terre* et allez dans Filtre > Atténuation > Flou gaussien. Là mettez un Rayon à 2,2px.



- Nous avons ainsi adoucis le contour de la planète qui était trop franc, trop net. Vous voyez que les filtres dynamiques agissent comme les styles de calque, on peut les éditer facilement, les masquer et ajuster au mieux leurs paramètres.
- Il n'est pas impossible que des nuages soient visibles dans la partie sombre, avec un Masque de fusion  il vous suffira de masquer ces rebelles.
- Pour renforcer le reflet lumineux dans les océans, dupliquer le calque *Lueur océan* Ctrl ou +J et placez le au dessus de tous les autres, en jouant avec son Opacité vous devriez obtenir quelque chose de satisfaisant.