

Introduction au digital painting

sous photoshop

www.epicagency.net

Copyright 2005-2011 Henry Daubrez
Twitter : @upskydown

Introduction au digital painting

sous photoshop

www.epicagency.net

Copyright 2005-2011 Henry Daubrez
Twitter : @upskydown

SOMMAIRE

PARTIE I THÉORIE	5
I.1 INTRODUCTION	6
I.1.1 Pourquoi	12
I.1.2 Comment	12
I.2 PRÉ REQUIS	14
I.2.1 A propos du langage...	15
I.2.2 Terminologie utile (et nécessaire)	15
I.2.3 Une réalité imparfaite	15
I.3 MATÉRIEL	17
I.3.1 Avant tout...	18
I.3.2 Bien choisir sa tablette graphique	18
I.4 VALEURS	21
I.4.1 Luminosité /Valeurs : Concept fondamental	22
I.4.2 Le principe d'avancement et de reculement	24
I.4.3 Localiser le centre d'intérêt	24
I.4.4 Centraliser les valeurs	25
I.4.5 Représenter une ambiance	25
I.4.6 Plisser les yeux	25
I.4.7 Le principe du contre échange	26
I.4.8 Pense bête	26
I.5 COULEUR	28
I.5.1 Introduction	29
I.5.2 La teinte	29
I.5.3 Valeurs ou luminosité	29
I.5.4 Saturation	29
I.5.5 Température de couleur	30
I.5.6 La distance d'une couleur	31
I.5.7 Le poids d'une couleur	31
I.5.8 Comment agissent et interagissent les couleurs	32

1.5.8.1	Le contraste simultané	32
1.5.8.2	Le contraste de couleur	32
1.5.8.3	Trucs et astuces sur les couleurs	33
I.6	MODES DE FUSION	35
1.6.1	Introduction	36
1.6.2	Fondu / Dissolve	36
1.6.3	Obscurcir / Darken	36
1.6.4	Produit / Multiply	36
1.6.5	Densité couleur + / Color burn	36
1.6.6	Densité linéaire+ / Linear burn	37
1.6.7	Eclaircir / Lighten	37
1.6.8	Superposition / screen	37
1.6.9	Densité couleur - / Color dodge	37
1.6.10	Densité linéaire - / Linear dodge	37
1.6.11	Incrustation / Overlay	37
1.6.12	Lumière tamisée / Soft light	37
1.6.13	Lumière crue / Hard light	38
1.6.14	Lumière vive / Vivid light	38
1.6.15	Lumière linéaire / Linear light	38
1.6.16	Lumière ponctuelle / Pin light	38
1.6.17	Différence / Difference	38
1.6.18	Exclusion / Exclusion	39
1.6.19	Teinte / Hue	39
1.6.20	Saturation / Saturation	39
1.6.21	Couleur / Color	39
1.6.22	Luminosité / Luminosity	39
I.7	BRUSH	40
1.7.1	Introduction	41
1.7.2	Où le trouver ?	41
1.7.3	Les paramètres du <i>brush</i>	44
1.7.3.1	Forme de la pointe (Brush Tip Shape)	45
1.7.3.2	Dynamique de forme (Shape Dynamics)	46
1.7.3.3	Diffusion (Scattering)	47
1.7.3.4	Texture (Texture)	47
1.7.3.5	Forme double (Dual Brush)	48

I.7.3.6	Dynamique de la couleur (Color Dynamics)	49
I.7.3.7	Autres dynamiques (Other Dynamics)	49
I.7.3.8	Bruit (Noise)	50
I.7.3.9	Contours humides (Wet Edges)	50
I.7.3.10	Aérographe (Airbrush)	50
I.7.3.11	Lissage (Smoothing)	50
I.7.3.12	Protéger la texture (Protect Texture)	51
I.7.3.12	Créer ses propres <i>brushes</i>	51
I.8	BLENDING	53
I.8.1	Comment <i>blender</i> ses couleurs ?	54
I.8.1.1	L'outil doigt (smudge tool)	54
I.8.1.2	Le <i>brush</i> rond et doux	57
I.8.1.4	Le <i>brush</i> à particules	60
I.8.1.5	En conclusion	61
I.9	RACCOURCIS	64
I.9.1	Introduction	63
I.9.2	Les raccourcis <i>brush</i>	63
I.9.3	Les raccourcis d'interface	64
I.10	LUMIÈRES	61
I.10.1	Pré requis	67
I.10.2	La radiosité	67
I.10.3	Spéculaire	69
I.10.4	En résumé...	70
I.11	OMBRES	72
I.11.1	Ombres propres et portées	73
I.11.2	Consistance	74
I.12	PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE	77
I.13	LA PEAU	79

Ceci est un exemple, cliquez sur le lien de téléchargement pour obtenir le cours complet.

