

Le mag' de Cube.

Le mag' de Cube.

Le magazine des Actualités Graphiques.

Le Sommaire

- SOMMAIRE
- Le mot des Rédacteurs / Présentation de Cube.
- Gagnants des SOTW sur Cube.
- L'exclusivité du Magazine
- Présentation d'un portflo..
- l'Actualité Graphique et présentation d'une école française.
- Les Créations *Coup de Coeur*.
- L'interview d'un graphiste.
- la nouvelle Graphique.
- Gagnants du concours *Intel Arena*.
- La nouvelle sur l'informatique et débat.
- Tutoriel d'un graphiste français.

Présentation de Cube. Le mot des Rédacteurs.

Présentation de Cube :

Cube est une communauté de jeunes Artistes qui partagent la même passion :
Le Graphisme et le Dessin.
Tous ensemble, nous nous entraïdons et nous faisons découvrir notre passion à chacun d'entre nous.
Nous souhaitons la bienvenue au 36 nouveaux de ce mois de janvier !
Nous souhaitons également la bienvenue à HammHetField au poste de Rédacteur pour le Magazine de Cube.

Pendant ces 2 semaines de rédaction, Cube a été très actif !
Des nouvelles parties ont vu le jour comme notre Magazine, une partie regroupant plusieurs spécialisations, des nouveaux projets par nos membres et plusieurs concours (SOTW/ duels) ont eu lieu.
Sachez qu'une SOTW 4 est en cours sur le thème de la " Peur " alors venez nous montrer ce que vous valez.

Le Mot des Rédacteurs :

Gollum :

Bonjour à tous et toutes et bienvenue dans ce premier numéro du magazine de cube.
On savait pas trop quoi faire pour ce premier édito (comme on dit, la première fois c'est toujours la plus dure^^).

Le magazine de cube, c'est quoi ?
Bah c'est un magazine de graphiste amateur.
- Super, c'est fait par qui ?
Quelques graphistes amateurs qui fréquentent le même forum de graphisme: Cube.
- Je n'aurais jamais deviné, et ça sert à quoi ?
Comme un peu tous les magazines en général, on informe les gens des gagnants des sotw, tu présentes des tutoriels photoshop, des news sur le graphisme...etc, mince c'est pas comme tout le monde ça !

Comme vous pouvez vous en rendre compte, ce premier numéro du magazine de cube est enfin sortie !
La création s'est plutôt bien déroulée, même si nous avons eu quelques problèmes d'inspirations pour les articles...et ouai ça arrive.
Bref, le staff et l'équipe de rédaction espère que le mag' vous plaira !
N'hésiter pas à nous laisser des commentaires sur le forum pour donner vos réactions, nous aider à faire mieux la prochaine fois..etc

laPatate :

ENFIN FINIT !

Une idée qui nous trottait dans la tête depuis un bon bout de temps et enfin terminé.
ça fait plaisir de voir tout ce travail passé !
En espérant que vous allez passer du bon temps à nous lire !
On a passé un sacré bout de temps à rédiger chaque article avec toujours des petites contraintes mais il en faut toujours pour connaître le terrain et tout ceci dans la bonne humeur !

On veut connaître vos remarques pour *améliorer notre magazine* ou même sur *les articles du magazine* !

Allez faites vous plaisir !
Merci.

Jaden :

Voilà, le premier numéro d'une longue série de magazines (*enfin j'espère*) est achevé !
Nous avons passé deux semaines pour tout préparer, et nous sommes plutôt fiers du résultat.
Malgré quelques soucis d'inspiration, nous avons su créer un magazine à la hauteur de nos espérances, répondant aux envies et besoins du forum, et afin de divertir et d'instruire sa communauté.
Aidez nous dès à présent à préparer le prochain numéro en laissant des commentaires sur le forum. Faites nous part de vos idées et de vos envies le concernant.
J'espère que le magazine vous plaira !
Enjoy !

Présentation des gagnants de Sotw:

Qu'est-ce que la Sotw ?

La Sotw, ou Signature of the week (signature de la semaine), est un concours organisé environ toutes les 2 semaines (une semaine de préparation et une semaine pour les votes). Tout le monde peut participer a ce concours, et les contraintes sont définies par les penseurs élite.

Sotw n°1 (Décembre 2008):

Thème: Noël

Gagnante: Cous'



Présentation de cous':

Prénom: Alice

Age: 16 ans

Lieu: Ile-de-france

Poste: Administratrice

Les participants étaient:

- Octans
- B.L.A.C.K.Y
- Necrol
- LaPatate
- Orion
- Cous'

Sotw n°2 (Janvier 2009):

Thème: Logo

Gagnant: Xurion



Présentation de Xurion:

Prénom: Xavier

Age: 22

Lieu: Belgique

Poste: Membre

Les participants étaient:

-Kaveta
-Necrol
-laPatate
-Jes69
-Xurion

Sotw n°3 (Janvier 2009):

Thème: Vintage

Gagnant: Necrol



Présentation de Necrol:

Prénom: Aymeric

Age: 16

Lieu: -

Poste: Penseur élite

Les participants étaient:

-Necrol
-Cous'

Félicitations aux gagnants de ces 3 concours !!

L'Exclusivité du mois sur Cube Mag'

Pour la première exclu du **magazine Cube**, on peut dire qu'on a quelque chose de gros !

Un site qui commence à se faire un nom sur les forums et sites de graphisme nous offre, en avant première les images de son design à venir !

Sur Cube (et sur beaucoup d'autres sites/forums), un hébergeur d'images est devenu une référence quand il s'agit d'héberger et de partager ses créations, cet hébergeur plaît de part ses outils (de redimensionnement, de création d'icônes, etc...) mais aussi pour sa facilité, son design et sa rapidité. Chose qui fait défaut à un grand nombre de ses homologues hébergeurs. Pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu, il s'agit d'**E-loader** !

Le webmaster d'E-loader nous a transmit des previews de la future v3 qui comprend : design et amélioration de son site et ça vaut le coup de jeter un oeil !

Seul Cube a les images de cette future v3 !

Avant de vous montrez ces images, voici une petite Interview avec le Webmaster et son site :

laPatate :

Bonjour.

Commençons, pourriez-vous nous parler un peu de vous ?
votre âge, votre vie, votre matos...

E-Loader :

J'ai 22 ans , technicien méthode thermique et électrique, Smultron + Photoshop le tout sur Mac OSX.

laPatate :

Comment avez vous connu le monde de la Programmation ? Et depuis quand ? Votre parcours dans l'informatique ...

E-loader :

J'ai connu la programmation par curiosité, j'ai créé mon premier site internet a 13ans (c'était une merde) , j'ai enchainé sur de la programmation en C# au collège et lycée (Bac STI EN), sinon ben je touche à tous : xHTML,PHP, Javascript, SQL, XML, C, C++, TurboPascal, Visual Basic ...

laPatate :

Qu'est ce qui vous a motivé pour créer un site d'hébergement d'image ? pourquoi ?

E-loader :

Super simple: Imageshack ramait donc je me suis créé mon site à moi (hébergé chez Free à l'origine).

Des personnes se sont mis à l'utiliser donc je l'ai étoffé.

Ensuite j'ai pris un serveur mutualisé et un nom de domaine, mais ça a eu tellement de succès que j'ai été obligé de prendre un serveur dédié.

laPatate :

Pourquoi le nom : E-loader ?

E-loader :

En fait je sais pas vraiment.

loader parce que "chargeur"... charger des images quoi...

laPatate :

Allez vous le continuer ? L'améliorer ?

E-loader :

Bien sur ! Surtout pour le challenge : apprendre des nouvelles choses et aussi pour satisfaire les demandes des utilisateurs.

L'Exclusivité du mois sur Cube Mag'

page 2

laPatate :

Comment vous faites pour payer votre serveur sans publicité sur votre site ?

E-loader :

Je paye de ma poche puis il y a les dons des personnes.

laPatate :

Allez vous mettre un jour une publicité sur votre site ? (comme tous grands sites internet).

E-loader :

Non, en fait sur e-loader il y a un peu de publicité mais pas sur les pages principales. La future V3 n'aura aucune pub.

laPatate :

Avez vous déjà tenté le graphisme ? si oui, votre impression ?

E-loader :

Déjà tenté -> je suis une bille ^^ Mais je fais un effort pour la nouvelle version, tout du moins pour quelques parties vu qu'Eridan* a fait le plus gros du design.

(* : Eridan est un graphiste du forum Cube. Il a fait la v3 d'E-loader. Pour plus d'information sur Eridan, vous pouvez regarder la section Interview du Magazine de Cube)

laPatate :

Parlons de cette future v3, à part le graphisme, E-Loader changera t'il niveau interface ?

E-loader :

Alors oui et non, je garde l'idée de base. C'est à dire quelque chose d'ultra simple. Pour ceux qui possèdent un compte par contre ça change un peu; surtout en ce qui concerne le rangement des fichiers.

De plus je suis reparti d'une feuille blanche, presque aucun morceau de code de la v2 se retrouvera dans la v3.

laPatate :

Avez vous d'autres projets en tête ? (à l'avenir, en cours ...)

E-loader :

Bon alors ça c'est une exclu pour Cube :

1ère exclu : E-Loader.net Mobile pour accéder a ses fichiers sur son smartphone, l'intérêt est de stocker ses fichiers à un endroit, et d'y accéder aussi bien sur son téléphone et

2ème exclu : Un widget** pour mac osx permettant d'envoyer des fichiers sans besoin de se rendre sur e-loader.

(** : Un widget est un outil disponible sur un Système d'Exploitation (l'OS), une page web et un blog. Les widgets proposent habituellement des informations ou des divertissements. Il correspond au Modules de Mozilla Firefox par exemple. Ce widget sera pour Dashboard sur mac osx).

3ème exclu : Ce n'est pas du tout sur (j'ai rien commencé).
Un plugin (un module) pour le navigateur Mozilla Firefox.

L'Exclusivité du mois sur Cube Mag'

page 3

laPatate :

Peux tu développer un peu plus sur l'exclu n°1 qui est très intéressante. ?

E-loader :

Ce que je peux dire, c'est que tout est codé en AJAX (Langage Informatique), c'est à dire que c'est le téléphone qui fait presque tout et non pas le serveur, l'intérêt est de minimiser les transferts de données sur le réseau, donc moins cher en forfait internet mobile. en gros, moins de données = moins cher.

laPatate :

Vous allez faire un design/ site exprès pour portable ?

Pourra t'on envoyer des fichiers ?

C'est à dire, faire un site où on ne sera pas obligé d'aller 30 fois à gauche pour uploader son image

E-loader :

Pour l'instant on ne pourra pas envoyer de fichiers mais juste les consulter (utile pour .doc .pdf etc...), pour ce qui est de l'affichage, E-Loader.net Mobile s'adapte à la largeur de l'écran, comme ça pas besoin de scroller (Scroller = Défiler).

laPatate :

Pour finir, Auriez vous un petit message à passer pour les membres du forum Cube ou encore aux graphistes qui upload leurs créations sur votre Hébergeur ? un coup de gueule peut être ... ?

E-loader :

Oui j'ai un petit message : Dites moi ce que vous voulez sur E-loader, **C'est Votre Site !**

Pour toutes idées, conseils sur l'amélioration ou autres pour le site E-loader, vous pouvez nous envoyer un message soit par le Forum de Cube, soit par mail.

Voici les images de la future v3 :

Image 1 : Page Principale



L'Exclusivité du mois sur Cube Mag'

page 4

Image 2 : Identification pour les Membres

The screenshot shows the login interface of E-loader.net. At the top, there is a navigation bar with links: UPLOAD, CONNEXION, S'INSCRIRE, CHARTE, PARTENAIRES, CONTACT, A PROPOS, and AIDE. Below the navigation bar is the E-loader.net logo (a green frog) and the text "E-LOADER.NET" and "HEBERGEMENT D'IMAGES ET DE FICHIERS". The main content area is a dark grey box with a white border. Inside, there are input fields for "Identifiant" and "Mot de passe". Below the password field, there is a link "J'ai oublié mon mot de passe" and a checkbox "Se souvenir de moi". A green "SE CONNECTER" button is at the bottom. Below the button, there is a link "Pas encore membre? Cliquez ici!". At the very bottom, there is a small footer: "Partenaire exclusif de Eload.com | 2006-2009 E-Loader.net | 0.001 sec."

Image 3 : Créer un compte E-loader

The screenshot shows the registration interface of E-loader.net. At the top, there is a navigation bar with links: UPLOAD, CONNEXION, S'INSCRIRE, CHARTE, PARTENAIRES, CONTACT, A PROPOS, and AIDE. Below the navigation bar is the E-loader.net logo (a green frog) and the text "E-LOADER.NET" and "HEBERGEMENT D'IMAGES ET DE FICHIERS". The main content area is a dark grey box with a white border. Inside, there is a heading "Créer un compte sur E-Loader.net, pourquoi pas, mais au/est-ce que t'y es/ses?". Below the heading, there is a section "Devenir un utilisateur enregistré vous permettra de:" followed by a list of benefits: "Faire passer le poids maximum d'upload de 4Mo à 8Mo", "Ranger vos fichiers dans un espace personnel, et de les organiser en les rangeant dans des dossiers que vous aurez créés, en les renommant, en leur assignant des mots-clés afin de faciliter une recherche ultérieure", "De supprimer vos fichiers comme bon vous semble", "Sauvegarder vos préférences d'upload (dossiers, miniatures...)", "De tagger vos images avec le texte de votre choix", "Afficher les Exifs de vos photos", and "Et cette liste n'est pas exhaustive...". Below the list, there is a section "Ça me plaît bien, mais je fais comment pour m'inscrire?". Below this, there is a section "Rien de plus simple!" followed by instructions: "Remplissez le formulaire ci-dessous avec un identifiant et un mot de passe que vous aurez choisi, ils vous serviront à vous connecter à votre compte; Tapez ensuite votre adresse e-mail afin de recevoir le mail d'activation de votre compte ou bien de récupérer votre mot de passe si vous l'avez perdu (cette adresse ne sera pas utilisée à d'autre fins); Cochez la case attestant que vous avez pris connaissance de La Charte; Enfin recopiez le texte qui figure sur l'image (cela permet d'attester que vous êtes un humain et pas un bot); Et c'est tout! Allez c'est parti :)". Below the instructions, there is a registration form with input fields for "Identifiant", "Mot de passe", "Répétez votre mot de passe", "Adresse e-mail", and "Recopiez l'image". There is a checkbox "J'accepte la Charte" and a green "S'INSCRIRE" button. At the very bottom, there is a small footer: "Partenaire exclusif de Eload.com | 2006-2009 E-Loader.net | 0.001 sec."

Vous avez des remarques sur cette nouvelle version ?
Venez sur le forum de Cube pour en parler !

Merci à E-loader pour cet exclusivité et pour l'interview.
Merci à Eridan pour avoir prévenu.

(les images sont sous Copyright. Merci de ne pas les prendre sans l'autorisation du Magazine de Cube)

Presentation d'un portfolio

Nom: David Waters

Pseudo: Ishbu

Age : 21 ans

Materiel :

- PC
- Ecran 24"
- Wacom Cintiq 21UX

Passions/hobbies : Film, musique, jeux vidéo

Website: <http://www.ishbu.com>



Son inspiration ne provient d'aucun concept en général, il parcourt souvent divers magazines et essaie de réaliser ses oeuvres à partir de quelques idées.



Travail actuel : Etudiant en ingénierie à l'université d'Idaho, état d'Idaho, USA

Début dans le Graphisme: Ishbu a commencé à dessiner en classe, pendant les interours et en 2001, il a commencé à utiliser Photoshop. Le déclic fut suite à un accident de football universitaire, lors de sa convalescence, il passa beaucoup de temps devant Photoshop. Cependant le travail réel commença l'année suivante.

Son travail a déjà été récompensé par la parution dans le magazine Advanced Photoshop, qui est je le rappelle un magazine «Dédié au monde de l'image», connu en France, mais surtout dans les pays anglophone pour la qualité de ses articles et des tutoriaux présentés.

Ses Conseils pour débiter dans le graphisme :

- N'abandonnez pas
- Trouvez ce qui vous plaît
- N'oubliez pas de faire des pauses parfois
- Trouvez des amis avec qui parler du graphisme, rejoignez une communauté
- Trouvez ce qui vous fera rester éveillé à des heures tardives



ishbu

Portfolio:

The Struggle
Eco Bottle
Midnight Souls
Ecosystems
Skin of the Night
Dancer's Odyssey
Heavens
Three Flavors of Fate
Dichotomy
Telefantasy
Home

Other Friends

David Waters
david@ishbu.com
509-951-5537

Copyright 2008

Built with Indexhibit

Prev 1/3



Le mag' de Cube

Le Magazine des Actualités Graphiques.

Son Site Web est très simplement réalisé, vous pouvez y consulter nombreuses de ses créations, toutes aussi magnifiques les unes que les autres, et admirer à quel point son travail est fabuleux.

Le Site vous propose pour certaines images de vous dévoiler les différentes étapes de création de l'oeuvre afin de vous rendre compte du long travail effectuer.

Parmi les autres liens disponibles, vous pouvez voir le lien «friends» qui contient des liens vers des portfolios de graphistes tout autant beaux que celui d'Ishbu.

Ses coordonnées sont également préciser, envoyé lui un mail ou téléphoné lui si vous en avez besoin, mais attention au décalage horaire !

Comme vous pouvez le voir, toutes ses créations sont sous copyright.



Personnellement, je trouve son portfolio vraiment superbe, des créations variées, colorées, et peu communes. C'est un réel talent que vous avez sous les yeux.

Un artiste caché, mais néanmoins avec un réel talent.



Actualité Graphique : " OKTAPODI "

Pour cette Actualité graphique, on va parler d' OKTAPODI.

- Oktapodi ... c'est un Nouveau logiciel de Graphisme ?

Non pas du tout ! Oktapodi est un court-métrage.

Mais pas n'importe lesquels courts-métrages qu'on voit sur nos écrans et téléviseurs.

Oktapodi est un court-métrage réalisé par 6 graphistes de 3ème année des Gobelins.

- Gobelins ... tu nous parles du SdA ?

(SdA = Seigneurs des Anneaux)

Encore râté !

Gobelins, l'École de l'Image (ou Les Gobelins) est une école parisienne dédiée aux métiers de l'image.

Il s'agit d'une école consulaire dépendant de la Chambre de commerce et d'industrie de Paris, dispensant des formations de format et de coût financier divers. Spécialisée au départ dans la photographie de studio, c'est le département Cinéma d'Animation, fondé en 1975 par Pierre Ayma, qui fit la notoriété de l'école. Elle a acquis une réputation internationale, formant des animateurs de talent qui ont trouvé leur place au sein de studios aussi prestigieux que Disney, Universal, Hanna Barbera, Pixar, Dreamworks ou Warner Bros. Pictures.

Beaucoup de ses anciens étudiants sont devenus auteurs de bande dessinée et de réalisateurs de dessins animés, comme Didier Cassegrain, Cromwell, Jean-François Miniac, Riff Reb's ou Jenny. De nombreuses personnalités de renommée internationale sont également intervenues en tant qu'enseignants pour l'école.

source : wikipédia.

- N'empêche, tu n'as toujours rien dit sur Oktapodi.

« Oktapodi », une production Gobelins, l'école de l'image, film d'animation français nommé aux Oscars 2009

Pour la première fois dans l'histoire de Gobelins, l'école de l'image, une école de la Chambre de commerce et d'industrie de Paris, un film de fin d'études réalisé par des élèves de la formation « Conception et Réalisation de Films d'Animation » est nommé aux Oscars. « Oktapodi » a été sélectionné dans la catégorie films courts d'animation par les membres de la prestigieuse « Academy of Motion Picture Arts and Sciences ».

Ce dernier est aujourd'hui en compétition avec « La Maison de Petits Cubes » (Robot Communications, Inc, Japon), « Lavatory – Lovestory » (Melnitsa Animation Studio, Russie), « Presto » (Studio PIXAR, Etats-Unis) et « This Way Up » (Studio Nexus Production, Angleterre).

Réalisé en 2007 par Julien BOCABEILLE, François-Xavier CHANIOUX, Olivier DELABARRE, Thierry MARCHAND, Quentin MARMIER et Emud MOKHBERI, élèves en 3ème année de la formation Conception et réalisation de films d'animation,

« Oktapodi » met en scène deux poulpes qui, pour échapper aux griffes d'un commis cuisinier, se lancent dans une burlesque course poursuite. Pourtant malgré leur improbable succès pour échapper à leur fatale destinée, leur combat pour rester unis ne semble pas prêt de se terminer...

Le 22 février prochain, l'équipe du film se rendra à Hollywood pour assister à la cérémonie des Oscars et, peut-être, remporter la célèbre statuette ! Auparavant, ils participeront à une tournée des studios d'animation à San Francisco et Los Angeles où ils rencontreront la presse.

« Oktapodi » a déjà reçu plus d'une dizaine des distinctions les plus prestigieuses du monde de l'animation parmi lesquelles :

- * Siggraph Asia 2008 - Jury Award
- * Siggraph - Los Angeles 2008 - Best of Show et Audience Prize
- * Hiroshima 2008 - Special International Jury Prize
- * Annecy 2008 - Canal+ Family Award
- * Anima Mundi - Rio de Janeiro 2008 - Best Student Film (Audience prize)
- * FICCI BAF 2008 - Best Student Animated Short Film
- * Imagine - Monaco 2008 - Best Animation Award

source : Site les Gobelins.

Vos réactions sur le forum de Cube !

Venez soutenir les réalisateurs pour l'Oscar.

Si vous voulez voir la vidéo, il vous suffit de vous rendre ici : <http://www.oktapodi.com>

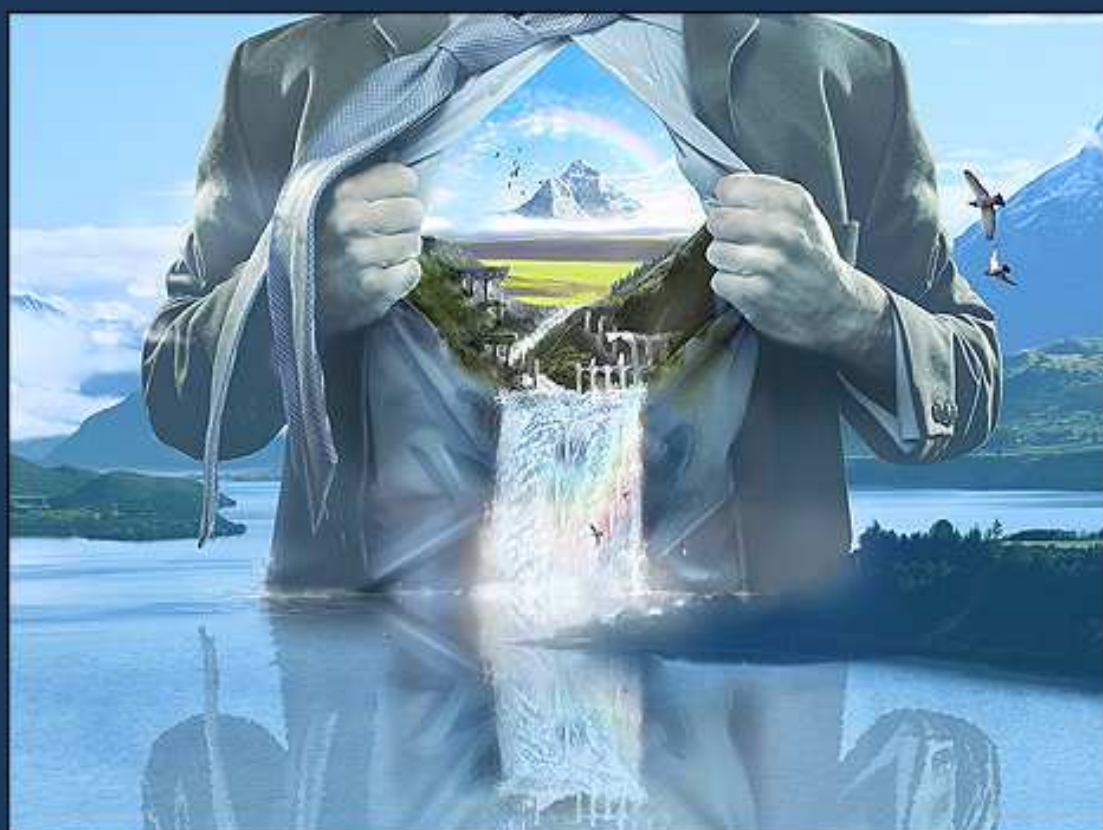
Créations Coup de Coeur des reporters

Nous avons choisis 2 créations coup de coeur et nous devons en élire une !
Pour cela, il faut se connecter sur le forum de Cube puis voter.
On compte sur vous ;)

Création n°1



Création n°2



On attend vos Commentaires et vos Votes !

Interview d'un graphiste du Forum de Cube.

laPatate :

Salut Gardener, dans cette seconde interview d'un membre de cube, c'est ton numéro que l'on a tiré, tu peux remercier la main innocente qui t'a choisi ou encore la frapper. c'est l'enfant à côté de moi...

Commençons, pourrais-tu nous parler un peu de toi ? (ton âge, ta vie, ton matos...), un peu comme ta life tv si on veut.

Gardener :

Parler de moi ?? ah c'est dur ^^

Donc mon pseudo est Gardener
(venant du fait que je considère mon esprit comme un grand jardin remplis d'imagination ^^ J'en suis le Jardinier ...
Gardener en anglais parce que c'est plus international ^^).

IRL je m'appelle Florian,
j'ai 18 ans, actuellement en Terminal Comptabilité et Finances d'entreprise j'espère intégrer après mon BAC, une formation en Dessin Narratif, BD, illustration (sur 4 à 5 ans) pour pouvoir faire Auteur de BD, ou illustrateur, voir caractère Designer ou encore coloriste. (Ce sont les métiers qui m'attirent le plus)

J'aime beaucoup ce qui touche à la création en générale, je dessine depuis que je sais tenir un crayon, j'aime la sculpture. J'écris aussi (je compte publier dans les années à venir un recueil de nouvelles). Depuis peu je me met à composer de la musique (style symphonique).

Mais pour parler de ce qui nous intéresse, Je fais du Graphisme sous Photoshop CS2 depuis le mois de mars et n'a de cesse de vouloir agrandir mes connaissances dans ce domaine. Depuis peu je me suis mis au digital painting et ai investis dans une tablette graphique A6 (la dernière bamboo fun) pour maximiser mes performances et ainsi la qualité de mon travail.

Je travaille en ce moment sur un dessin (only tablette) en faisant un clin d'œil à Cube ^^
j'espère que ça vous plaira je compte 8 h de travaille dessus pour l'instant.

laPatate :

L'art coule dans tes veines !

Comment es-tu entré dans ce monde magique qu'est le graphisme ? Et depuis quand ?
Ton parcours dans le graph's simplement.

Suite Interview d'un graphiste du Forum de Cube. page 2

Gardener :

Et bien tout a débuté le euh... 30 août 2006 j'avais internet depuis 3 mois (je n'y étais jamais allé dessus) et je jouais depuis peu sur un forum de Roleplay de Bleach (oui on doit être beaucoup à être passer par là) et les bannières, les signatures tout ça était nouveau pour moi (car c'était aussi mon premier forum). Bref je m'y suis mis avec photofiltre et j'ai fais ça à partir de mes dessins de l'époque (vous moquez pas du pseudo)



En septembre 2006 j'ai fais un forum RP sur Résident Evil (qui a duré prêt de 8 mois) il existe toujours je l'ai gardé par nostalgie : <http://resident-evil-rpg.actifforum.com/forum.htm> (si vous voulez voir le Design ^^)

Je n'avais quasiment aucune connaissance en graphisme à cette époque j'ai appris à faire le découpage puis bon c'était quand même pas terrible non plus.

J'ai fais en 2 ans un peu moins de 3000 créations sous photofiltre pour à la fin faire des choses comme ça :



le 28 Février 2008 j'ai récupéré Photoshop CS2 et de tuto en tuto, côtoyant divers graphistes de part et d'autres du Web j'ai progressé et je progresse toujours. Je compte un peu plus de 80 créations sous photoshop
Je mettrais ma galerie à jour prochainement ^^

laPatate :

Chaque graphiste a déjà connu des période de vide. as-tu déjà eu un certain manque de motivation un jour ?
Pour les aider, comment trouves-tu l'inspiration ?

Gardener :

Des périodes creuses je n'en ai pas souvenir. Il y a eu des moments ou certaines créa n'étaient vraiment pas super. Mais je ne pense pas avoir eu des périodes de vide. En générale pour les signatures la plus part des dernières étaient pour des commandes (avec des demandes très précises) ou pour des CotW. J'essaye de créer une ambiance intéressante en fonction du render ou du thème.

Pour les autres types de créa, je trouve souvent l'inspiration dans les musiques que j'écoute. J'écoute beaucoup de Symphonique Metal entre autre, ça aide grandement à l'imagination, car c'est un type de musique qui vous transporte et vous donne un coup de fouet par moment mais aussi divers sentiments comme la mélancolie, l'impression de légèreté.

Il suffit donc de se laisser porter et de faire la créa en conséquence de ce qu'on imagine, de ce qu'on voit, de ce qu'on ressent. On combine tout cela aux techniques qu'on connaît et votre créa est faite ^^

C'est comme cela que ça marche pour moi, après différent pour chacun j'imagine

laPatate :

Penses-tu pouvoir un jour vivre du graphisme ou tu fais juste ça pour le plaisir ?
Qu'est ce que ça représente pour toi ?

Gardener :

J'espère vraiment faire plus tard un métier nécessitant l'utilisation de Photoshop ! Ce serait mon rêve.
Pour moi le dessin et le graphisme sont plus qu'une passion c'est une partie de moi que je ne peu pas concevoir d'arrêter.
De plus je suis trop dans les nuages pour faire un métier tel que comptable.
J'ai besoin de créer et ce presque en quasi permanence.

laPatate :

On a la même passion ... les nuages !
As-tu des gros projets en graphisme pour cette nouvelle année qui vient tout juste de commencer ?

Gardener :

Encore plus de Digital Painting pour cette année ^^
Je compte raconter l'histoire de ma guilde d'un jeu en réseau à partir de mars. je la ferais sous formes de plusieurs comics stripes mais je compte faire d'autres tableaux pour m'entrainer en perfectionnant à chaque fois ma façon de faire.

laPatate :

Jolie projet !
On attend ça avec impatience

*Venons en à cube, que penses-tu de notre magnifique forum ?
un truc à améliorer ? à rajouter ?*

Gardener :

Cube est une communauté très attrayante avec des membres sympathiques qui ont tous des niveaux et des spécialités dans le graphisme différentes. Tout rend Cube très diversifié ^^
Le staff se démène chaque jour pour nous trouver des animations , solides et durable en ne cessant d'innover à chaque fois.
Le design sobre est très sympa aussi.
Il faut dire que laPatate aussi est le plus vieux de se forum. Mais bon Cube est très varié et c'est ce qui fait son charme.
J'espère que 2009 verra les futurs projets de Cube se concrétiser.

laPatate :

Que cherches-tu en venant ici , parmi les fous ?

Gardener :

En venant ici j'espérais des gens sympa , qui ont un bon niveau en graphisme et dont le concepte me surprendrait, et que tout ça me permettrait de progresser. C'est ce que j'ai eu en gros je pense et j'espère que l'aventure continuera longtemps.

laPatate :

Héhé

Je suis sur que tu as deux ou trois noms de graphistes qui te font bavé !
ceux qui font les créations au delà de tes rêves... c'est qui ?
Dit nous tout sur tes graphistes préférés !

Gardener :

Sur le forum ?

Il y a incontestablement les Logos, design et space art d'Orion que je trouve sublime !!!
Des couleurs que j'adore, des nuances et lumières bien maîtrisés et des compositions intuitives.
Sûrement un des graphistes les plus prometteurs de ce forum ^^

laPatate :

Pour tous les jeunes hommes (et femmes ?) en chaleur du forum, As-tu une sœur ?
Si oui, quel âge ?

Gardener :

Argh heureusement pour moi je n'ai pas de sœur je me vois mal partager mon ordi , ma salle de bain, etc...

je suis R.E.N

Radin
Égoïste
Narcissique

très social quoi !

laPatate :

Héhé ! ça doit être beau avec ta copine (ou ta future ^^)
n'empêche ta raison ! les filles c'est chiant.

Bon on arrive à la fin, tu as un truc à ajouter ? du genre coup de cœur / gueule !

Gardener :

Et bien coup de Cœur pour Cube ^^
Coup de gueule sur mon PC qui rame >_< (comme beaucoup de monde j'imagine)

laPatate :

Merci d'avoir joué le jeu et à bientôt sur Cube !

Vous venez de lire la deuxième interview sur un membre du forum de Cube. (<http://cube.niceboard.com>)

Je remercie Gardener pour avoir joué le jeu et à Gollum pour avoir eu une bonne inspiration dans la création des questions.

D'humeur joueur j'ai décidé de cacher une petite phrase un peu Hors Sujet dans l'interview.
Le but ?

La retrouver et m'envoyer un mp sur le forum (ou mail, voir à la fin du magazine dans crédit) avec la phrase.
Les participants ayant trouvés la réponse seront tirés au sort et le gagnant aura une petite surprise de la part des Reporters de Cube pour le prochain opus.
la phrase est publié que dans l'interview ! Inutile de parcourir le magazine entier pour trouver la phrase ^^

Bonne chance !

laPatate

Technique photoshop: Retouche de personnalités

Dans n'importe quel magazine de presse people, vous pouvez voir des photos de stars qui sont toujours parfaites, pas un grain de beauté, aucune ride, un corps de déesse, enfin la femme idéale pour être plus simple. Mais savez vous que ces photos aussi belles qu'elles soient ne sont pas les originales et que votre admiration devant ces magazine existe grace à photoshop ?



Avant



Après



Avant



Après

Et oui, c'est un fait, vos stars favorites sont retoucher, désolé de vous briser le coeur. Toutes les parties du corps y passent: éclaircissement du visage, bouche plus pulpeuse, dissimulation des rondeurs, des rides, mise en valeur de la poitrine...etc et l'émuneration est longue....

Voyez par vous mêmes ces quelques images avant et après retouche, les différences sont flagrantes !



Avant



Après

Le mag' de Cube

Le Magazine des Actualités Graphiques.

En général les services d'un professionnel (qui en général est la même personne qui a pris les photos originales) pour ce genre de réalisation est assez élevé, cependant la retouche numérique de "base" est accessible à tous. Par exemple les différents flous qui vous permettent d'avoir un peu plus lisse ou encore les différents filtre (comme fluidité par exemple) qui vous permettent de réduire certaines formes.



Vous le devinez sûrement, les femmes sont bien plus souvent l'oeuvre des retoucheurs que les hommes, cela s'explique surtout du fait qu'elles sont bien plus présentes dans ce genre de magazines et que la nécessité d'avoir une apparence "glamour" est bien plus importante.



2ème place: Limandao



Il a gagné:

- 1 pack Adobe Photoshop Elements plus Premiere Elements 7 pour Windows (149€ TTC)
- 1 coffret de 3 DVD de manga (30€ TTC)
- 1 T-shirt Gong (20€ TTC)

3ème place: Vincent

Il a gagné:

- 1 Adobe Photoshop Elements (99€ TTC)
- 1 coffret de 3 DVD de manga (30€ TTC)
- 1 T-shirt Gong (20€ TTC)

Un grand bravo aux gagnants de ce concours !



**SOIRÉE
intel ARENA**

Vitalic
Peaches
Dead Sexy Inc.

23 janvier 2009 - La Cigale
+ d'infos sur www.intel-arena.fr

TRAX

Les Gagnants du concours Intel Arena:

Vous vous rappelez le concours Intel Arena ?

Chaque participant devait fournir 3 créations, puis les 5 créations ayant récolté le plus de votes de la part des internautes sont passés devant un jury afin de déterminer les 3 gagnants.

Voici les 3 gagnants de ce concours:

1ère place: Chamachine



Il a gagné:

- 1 PC portable HP HDX18 (1999€ TTC)
- 1 pack Adobe Photoshop Elements plus Premiere Elements 7 pour Windows (149€ TTC)
- 3 places de concerts Intel Arena (72.60€ TTC Hors transports et hébergement)
- 1 coffret de 3 DVD de manga (30€ TTC)

Les Navigateurs et les Graphistes/ Codeurs.

Avant de continuer, j'aimerais expliquer le rôle de cette partie.

En effet, il n'y aura pas qu'une nouvelle sur l'explication des Navigateurs et les Graphistes/ Codeurs; à la fin de la nouvelle, il y aura une question où deux graphistes répondront.
Les deux avis finiront par un débat ouvert sur le forum de Cube.

Bonne Lecture :)

A l'époque de l'air informatique, les web designers créaient des sites avec de jolis tableaux permettant ainsi d'avoir un design où n'importe quelle navigateur le lisait sans difficulté apparente !

Mais voilà qu'un beau jour vint le xhtml et le CSS qui ouvrirent les nouvelles portes de l'informatique !

Très vite les informaticiens et amateurs commencèrent à s'habituer à ces 2 nouveaux langages qui laissa de côté nos designs tableaux ! *(dans un sens, on se casse moins la tête ^^)*

Le problème aujourd'hui ...

Comme toute bonne nouvelle ne vient jamais sans une mauvaise, il fallait que nos nouveaux "langages informatiques" aient des petits soucis ! Le problème est que certains navigateurs

(les différents navigateurs : Internet Explorer/ Mozilla Firefox/ Opéra/ Safari/ Chrome ...)

sont des gros capricieux et n'aiment pas toujours tout *(pour ne pas dire rien ... mais ça serait méchant de ma part) !*

A l'époque, les navigateurs se ressemblaient beaucoup car ils faisaient à peu près tous la même chose mais quand le CSS est arrivé, la guerre de la technologie et de la progression la plus rapide/ efficace commença !

Bien que le CSS permet une meilleure gestion de la forme et du contenu de notre site web avec des sites plus "propres" et lisibles *(surtout pour les webmasters)*, cela a causé *(et cause toujours)* pas mal de soucis sur les navigateurs !

En effet les navigateurs sont jamais d'accords les uns des autres et certains vont afficher des codes que d'autres ne le feront pas. *(par exemple, M.Firefox affichera une image en png et au centre que I.Explorer affichera à droite).*

Pour les surfeurs du net et les webmasters, le casse tête commença !

En reprenant l'exemple ci-dessus, Internet Explorer qu'est le navigateur le plus utilisé en France *(et sûrement dans le monde...)* est aussi un des navigateur les plus lent du marché informatique !

ça lenteur est tellement importante que le mécontentement de tous les graphistes et des webmasters font qu'ils haïssent profondément Internet Explorer !

Loin de l'idée de fustiger un peu plus le navigateur livré par Windows *(I.Explorer sont à la version 7 comparer à M.Firefox qui en a que 3)* mais il faut bien avouer que la manière d'afficher les pages d'internet est pour le moins ... **énervante** !

Voici un exemple qui va bien résumé :

**Un site avec Mozilla Firefox v.3*



Les Navigateurs et les Graphistes/ Codeurs.

* le même site sous Internet Explorer 6.



(désolé si je ne parle pas d'Opéra le navigateur de Mac-os ou encore de Safari pour l'instant)

Malgré tout, le navigateur de Window reste le principal utilisé par nos internautes et ce sont les Webmasters et Graphistes d'arriver à adapter aux 2 versions (chose pas du tout évidente !)

Ainsi si vous vous contentez de développer vos sites internet sans contrôler de temps à autre si le rendu est identique dans les principaux navigateurs, vous risquez d'avoir un coup de fil de vos clients une fois leurs sites en ligne car vous aurez développé leurs sites pour M.Firefox alors que eux tentent de les parcourir avec Internet Explorer.

Et c'est bien là tout le problème !

Car personne utilise le même navigateur ! (le rêve pour les webmasters et les graphistes).

Bon faut dire aussi que M.Firefox commence à s'imposer de plus en plus dans le marché de l'informatique malgré les quelques 70% d'utilisateurs d'I.Explorer (IE6 et IE7 compris).

Et oui 70% c'est tout simplement énorme mais comment comprendre ce chiffre ?

L'habitude des personnes qui sont très bien sous ce navigateur qui offre comme même de bonnes bases à la navigation.

La plus part des personnes ne connaissent pas autres que Internet Explorer et quand on leurs propose un nouveau navigateur, pas besoin d'avoir une réponse ... regarder leurs visages ^^

La plus part des personnes ont un ordinateur sous Window donc Internet Explorer ... Voilà pourquoi on a un aussi gros chiffre.

La question est :

Doit-on tester TOUS nos sites sur les différents navigateurs ?

ou

Doit-on privilégier un navigateur pour que tout le monde soit d'accord ?

Bien sur la première solution serait la plus évidente pour les surfeurs du net mais imaginez un peu les webmaster utiliser tous les navigateurs pour satisfaire chacun d'entre nous ?? ça serait un peu ingras dans votre part.

Surtout qu'on n'aura jamais un rendu identique entre 2 navigateurs.

La deuxième solution est bien aussi mais arrivez à faire comprendre que celui là est mieux que l'autre ...

c'est comme si notre chère politique de droite était tout le temps d'accord et s'allierait avec notre partie de gauche...

Les Navigateurs et les Graphistes/ Codeurs.

Voilà, la nouvelle sur les navigateurs est finit.
Nous avons questionné 2 graphistes et voici leurs réponses :

Doit-on privilégier un navigateur pour que tout le monde soit d'accord ?
oui mais ...

Je pense que l'on doit désormais se tourner vers le logiciel de navigation **MOZILLA FIREFOX** :

- Il est déjà beaucoup plus simple pour que le code marche correctement, je vois de plus en plus de sites qui sont optimisés pour mozilla firefox, de plus, il faut dire qu'une majorité de graphistes s'y connaissent en informatique, et je pense notamment qu'une majorité d'entre eux ont décidé d'abandonner Internet Explorer .

- Je pense que ces derniers l'ont abandonné pour avoir une plus grande rapidité, en tout cas, à titre d'exemple personnel, moi j'ai quitté internet explorer à cause de bugs incessants, d'une rapidité dégradée .

De plus Mozilla est mis à jour plus rapidement, notamment utile pour la bonne interprétation du css (je crois que mozilla gère mieux le css que IE si je ne me trompe) .

CEPENDANT, il est pour moi inconcevable de ne pas tester les sites sur différents exploreurs, il faut que ces derniers soient optimisés pour un logiciel, mais qu'il soit aussi passable sur tous les autres, tel qu'IE ou Opera si l'on prend comme base Mozilla firefox . En effet, à titre d'exemple, je ne dois pas être le seul à activer la majorité de mes comptes via une adresse hotmail, notamment quand on est redirigé vers une page, c'est le plus souvent vers IE, même si cela peut être configuré, il est vrai que certains apprécieront d'avoir quelque chose de fonctionnel sous IE, de même pour Opera, qui touche une minorité, mais on ne doit pas pour autant exclure toute minorité .

J'espère avoir donné une argumentation suffisante afin que vous me compreniez =)

Doit-on tester TOUS nos sites sur les différents navigateurs ?

ça dépend évidemment des visiteurs que l'on souhaite accrocher.

Il est évident qu'il faut privilégier la compatibilité sur les navigateurs les plus communs que sont Internet Explorer (même la version 6), Mozilla Firefox, Safari et Opera. On pourra étendre la compatibilité à d'autres, mais en général, ils se basent sur les moteurs de ces quatre navigateurs.

Pour en revenir à la question de quel navigateur choisir, on essayera de privilégier le respect de l'affichage sous Firefox et Opera s'il s'agit d'un site parlant d'informatique. Quant à un site d'e-commerce, on privilégiera la compatibilité avec Internet Explorer, et spécialement la version 6, car il ne faut pas négliger le moindre client possible, qui remettrait en doute le sérieux de l'entreprise si un problème survenait lors de sa visite.

Il reste un phénomène à observer qui devient de plus en plus populaire : les navigateurs d'appareils mobiles tels que les téléphones portables, les consoles portables ou encore les PDA (assistants personnels digitaux). Ainsi, un site ayant pour but de proposer du contenu téléchargeable à destination de ces périphériques devra être correctement affiché sur des navigateurs d'un autre cru : les firefox mobile, opera mobile, etc. Il n'y a a priori pas de grands problèmes d'adaptation au niveau du code, mais principalement au niveau de la disposition et spécialement de la quantité d'informations.

En définitive, la première règle à observer est de savoir à qui l'on destine le site et ensuite, on peut se permettre de privilégier l'un ou l'autre navigateur. Remarquons cependant un état de fait : pour un site professionnel, pour attirer un maximum de clients potentiels, le site sera développé pour au moins 99% des navigateurs. Reste évidemment à savoir quels sont les navigateurs utilisés par cette portion de la population. Je vous renvoie alors vers vos statistiques Google Statistics (ou autre)

A vos balises, prêts ? Codez !

ON VEUT CONNAÎTRE VOS AVIS !

Un débat a été ouvert sur le forum de Cube (partie Hardware/ Software).

Le Tutoriel choisit par l'équipe de Cube :

Logiciel : Photoshop cs.

Niveau : Intermédiaire.

Durée : -20 minutes.

Titre : F3D - Cristallisation.

Tutoriel réalisé par Elemental,

Traduit et adapté par Druss.

Pourquoi ce tutoriel ?

Les *reporters de Cube* ont eu un coup de cœur sur ce tutoriel.

Tutoriel bien expliqué qui réalise un effet très peu utilisé et très jolie;

C'est pourquoi nous avons choisit le tutoriel de *Druss* pour représenter l'ouverture du magazine de Cube.

Sachez que vous pourrez retrouver le D.A (Deviant Art) de Druss à cette adresse :

<http://drussus.deviantart.com/>

Pour plus d'info sur le tutoriel, vous pouvez toujours contacter l'équipe des reporters soit par le *forum* soit par le *livre d'or*.

Voici sans plus attendre au tutoriel !

Tutoriel qui fait 10 pages donc bonne lecture.

On attend vos rendus ;)

Le staff a testé le tutoriel avant vous
et voici notre rendu fait en 15 minutes :



Tutoriel: F3D - Cristallisation Par Druss



Tutoriel par Elemental.
Traduction et adaptation par Druss
pour DepthDesign uniquement.

✓ Logiciel : Photoshop



Niveau : Intermédiaire



- plume



- outil densité +/-



Première étape : Création du volume.

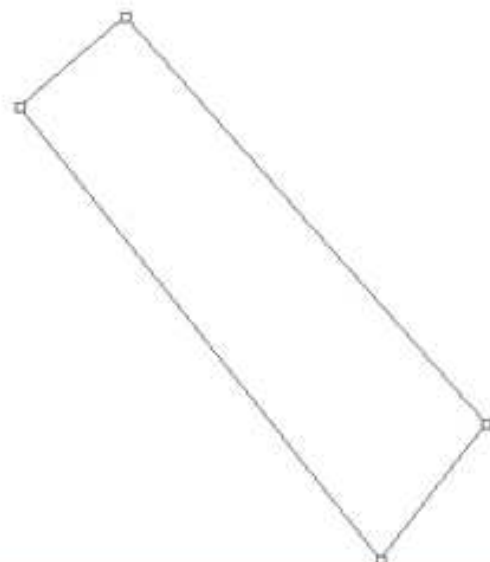
Pour ma part, j'ai utilisé la plume directement sur la zone de travail pour former la base de mon futur solide. Mais vous pouvez utiliser la technique avec laquelle vous vous sentez le plus à l'aise.

Sélectionner l'outil plume (P) et mettre les paramètres suivants :



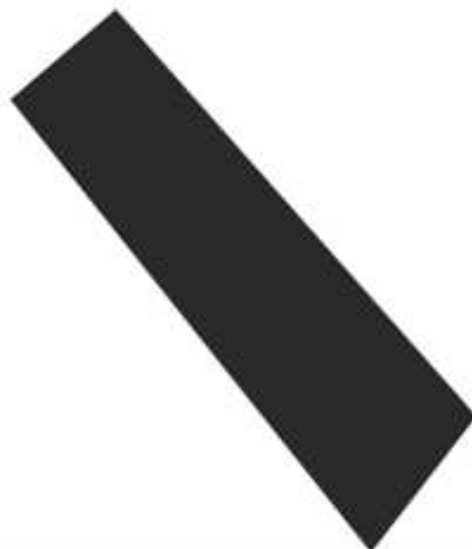
PSD
1

Tracer de façon à obtenir ceci :



PSD
2

Faire un clic droit sur le tracé et sélectionner "fond du tracé". Choisir un gris foncé, par exemple : 2b2b2b. Ce qui donne une fois fait, ceci :



PSD
3

Répéter les deux premières étapes pour toutes les formes voulues.
Vous pouvez varier les couleurs si vous le désirez, mais sachez qu'ici nous travaillerons les différentes formes différemment suivant l'opacité que nous voudrions leur donner.

Ainsi, vous verrez par la suite que les formes noires seront plus opaques que la forme rouge dans ce tutoriel.

Voilà ce que l'on obtient obtenir :



Note : Veillez bien à ce que la perspective soit respectée.

PSD
4
FACULTATIF

Voici à présent une étape facultative, certes, mais qui va nous assurer un réalisme maximal. Nous allons arrondir TOUS les coins de nos formes (légèrement).

Pour ceci : Méthode libre. Vous pouvez tout aussi bien utiliser la plume qu'utiliser la gomme ou une autre technique pour supprimer les pixels de trop de façon à arrondir les coins.

Voilà ce que j'obtiens :



PSD
5

A présent nous allons donner un petit effet "fumé" à la surface de nos formes.

Pour ceci nous allons utiliser l'outil densité - (O)  et (si une correction s'impose uniquement) l'outil densité + (O) .

J'ai appliqué ici mon outil densité - avec ces paramètres :



Les vôtres peuvent varier, tout dépend de la taille votre forme et du résultat que vous voulez obtenir.

Conseil :

-N'abusez pas de cet outil, une légère application sur les côtés extérieurs des formes foncés suffit et pour la forme rouge, j'ai ici appliqué mon outil plutôt au centre.

-Si vous avez trop abusé de l'outil densité -, utilisez l'outil densité + à l'endroit voulu de façon à corriger cela. (ce qui semble logique puisque l'outil densité + est l'inverse de l'outil densité -).

Voilà, nous avons un début d'effet sympa.



PSD
6

Maintenant nous allons nous attaquer au volume et cela très simplement, comme vous allez pouvoir le constater.

Sélectionnez vos formes une à une (ou bien votre unique calque si vous les avez toutes réalisées sur le même) et effectuez la manip suivante :

Tenez la touche ALT de votre clavier et laissez votre doigt sur la touche FLECHE BAS. Vous allez voir que votre calque va être dupliqué aussi longtemps que votre doigt restera appuyé sur la touche FLECHE BAS. Une fois la taille du volume (soit le côté de notre pavé) est à votre goût lâchez la touche.

Vous devriez vous retrouver avec un nombre important de calque. Fusionnez-les tous SAUF celui du dessus :





Un petit CTRL/U ou
image > réglage > teinte/saturation.
Et on baisse la luminosité.

Ici, j'ai baissé comme ceci :



Bien entendu, testez et faites à votre
goût !



Deuxième étape : Reflets.



Passons à une partie quelques peu plus intéressante : Les reflets.
C'est grâce à cela que notre pavé va devenir très réaliste.

Prenez la plume avec les même paramètres que ceux utilisés pour tracer nos formes de base.

Et repassez un côté de votre choix :



Prenez votre outil pinceau et configurez-le comme ceci :

1 pixel > dureté 0% > couleur blanche.

Reprenez l'outil plume et faites un clic droit sur le trait tracé précédemment et choisissez contour du tracé :



Validez ! Voilà à présent vous avez renforcé le côté choisi :

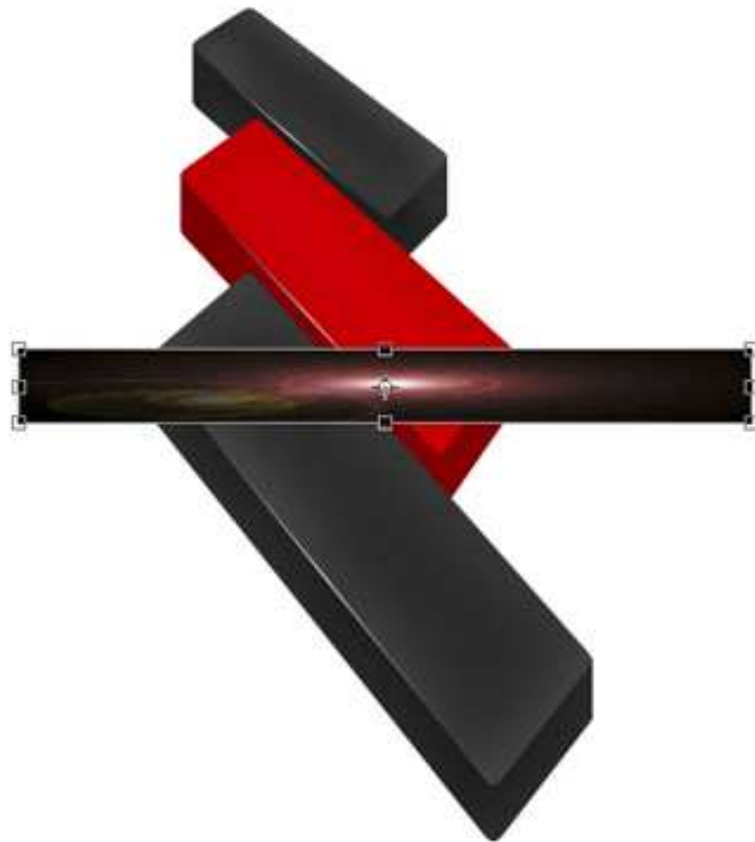


Maintenant on va créer un reflet brillant sur le côté renforcé. Pour ceci on va commencer par faire quelque chose de totalement différent !

Créez un carré noir puis sur ce carré faites filtre > rendu > halo et sélectionnez le premier type à 100% de luminosité :



Faites un ctrl + T (Edition > transformation manuelle). Réduisez en hauteur de façon à obtenir ceci :



Effectuez à présent une rotation de façon à placer notre futur reflet sur notre côté renforcé :



Changer le mode de fusion du calque de ce halo modifié de façon à supprimer le noir. Pour cela, testez différents mode compris dans ceux-ci :

Eclaircir
Superposition
Densité couleur +
Densité linéaire - (Ajout)
Couleur plus claire

Ici j'ai choisit le mode densité couleur -
Puis si besoin smudger un peu pour étaler ce reflet sur les côtés, avec une gomme à bords doux, nettoyez tout ça pour supprimer ce qui est indésirable et enfin faites ctrl + shift + U pour désaturer complètement le calque (et oui, à cause du halo notre reflet avait une teinte rouge).



Repassez tous les arrêtes de traits blanc de 2 pixels de la manières de votre choix :

- comme précédemment avec la plume
- avec l'outil trait

Mettez ces traits en mode incrustation et jouez avec l'opacité à votre gise. Effacez certains endroits.

Pour le pavé rouge, ici nous allons faire nos traits blancs de façon à avoir un rendu moins opaque que les pavé sombres. Tracez les traits blanc à l'intérieur du pavé (sur la face arrière) ainsi que sur la face du fond..
Attention à la perspective ici !



PSD
11

Ensuite, prenez l'ellipse de sélection et tracez des ellipses comme vous le sentez du moment que le rendu reste cohérent ! Remplissez de blanc, jouez avec les mode de fusion, effacez, baissez l'opacité ... !



PSD
12

A présent, prenez l'outil lasso polygonal et sélectionnez les faces avant des pavés sombres, assombrissez-les. Ceci pour garder une cohérence avec la lumière.



PSD
13

Ici, continuez à jouer avec les ellipse en mode incrustation/lumière tamisée sur le pavé rouge. Puis rajoutez un calque blanc (1) sur la face du dessus de ce pavé rouge et baissez-en l'opacité. Laissez voir légèrement la partie du pavé noir (2) qui est cachée par le pavé rouge pour renforcer l'effet de transparence. Créez également la réflexion du pavé noir (3) au premier plan sur le pavé rouge.



1. Calque blanc sur toute la face du dessus du pavé rouge à faible opacité.

2. Partie du pavé noir de fond révélée à travers le pavé rouge.

3. Réflexion du pavé noir du premier plan sur le pavé rouge.

Troisième étape : Détails

Occupons nous à présent des réflexions sur le sol. Pour ceci, groupez tous les calques et dupliquez le groupe obtenu. Fusionnez ce groupe avec un nouveau calque pour n'obtenir qu'un seul calque. A présent, découpez partie par partie et placez-les en dessous de nos pavés et jouez avec l'opacité, la gomme ou les masques de fusion. Tracez un dégradé gris pour créer un décor.

PSD
14



Proondeur et lumière.

Nous allons rajouter du blanc et le flouter. Pour ceci, utilisez l'outil que vous préférez. Moi je vais utiliser un gros brush soft blanc (notre couleur d'ambiance) et le flouter si besoin et jouer avec l'opacité.

Au fur et à mesure que vous vous rapprochez du premier plan, faites vos lueurs de moins en moins apparantes. (baissez l'opacité).

PSD
15



Rajoutez votre décor, les formes par défaut de photoshop en incrustation conviennent parfaitement !

PSD
16

