

Dans ce tutorial vous apprendrez à créer une map reproduisant le relief d'une région. Nous allons créer cette map à l'aide d'outils simple tel que google map et photoshop

Pour réaliser cet exercice il vous faudra installer et google earth sur votre ordinateur. Ou vous rendre sur le site de googleMAP

Que vous sachiez manipuler les calques, dans votre logiciel de retouches d'images. Et vous servir des outils contraste, flou et goutte d'eau de photoshop.

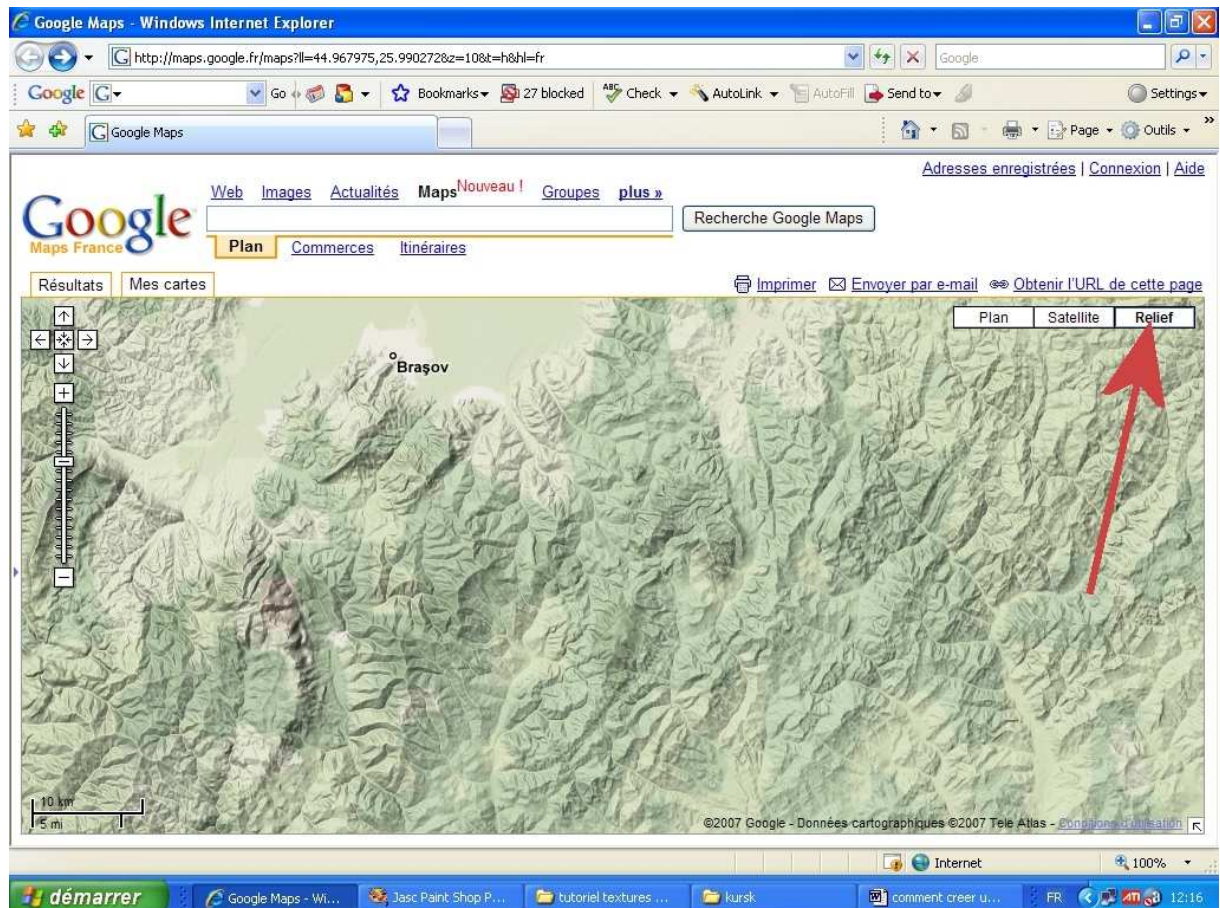
Dans un premier temps ouvrez et tapez le nom de la ville située dans la régions que vous voulez modéliser ici pour moi PLOIESTI en ROUMANIE pays des Carpates et des chauves souris.

Le principe.

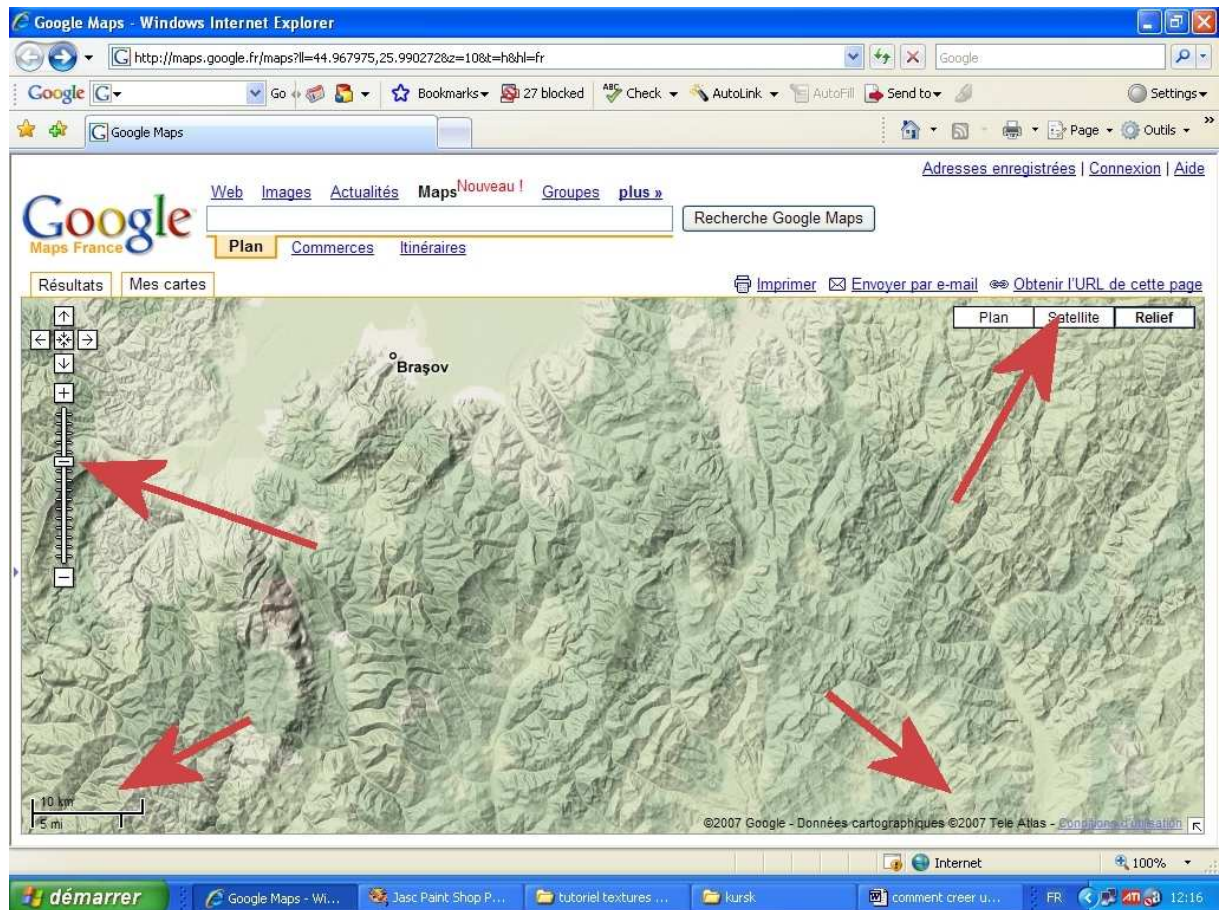
Je vais faire des copies d'écran de google MAP que je vais transformer en image en niveau de gris pour créer ma ...map_H.tga...

Je règle la résolution d'écran de mon pc sur 1024 X 768 mais je pourrais très bien augmenter ma résolution si je désirais une meilleure définition (pour une map plus grande par exemple) mais attention toutefois à ne pas faire trop de détails ce qui aurait pour effets de créer trop de pics dans votre image de base ce qui vous obligerait à retoucher en profondeur votre image de niveaux de gris.

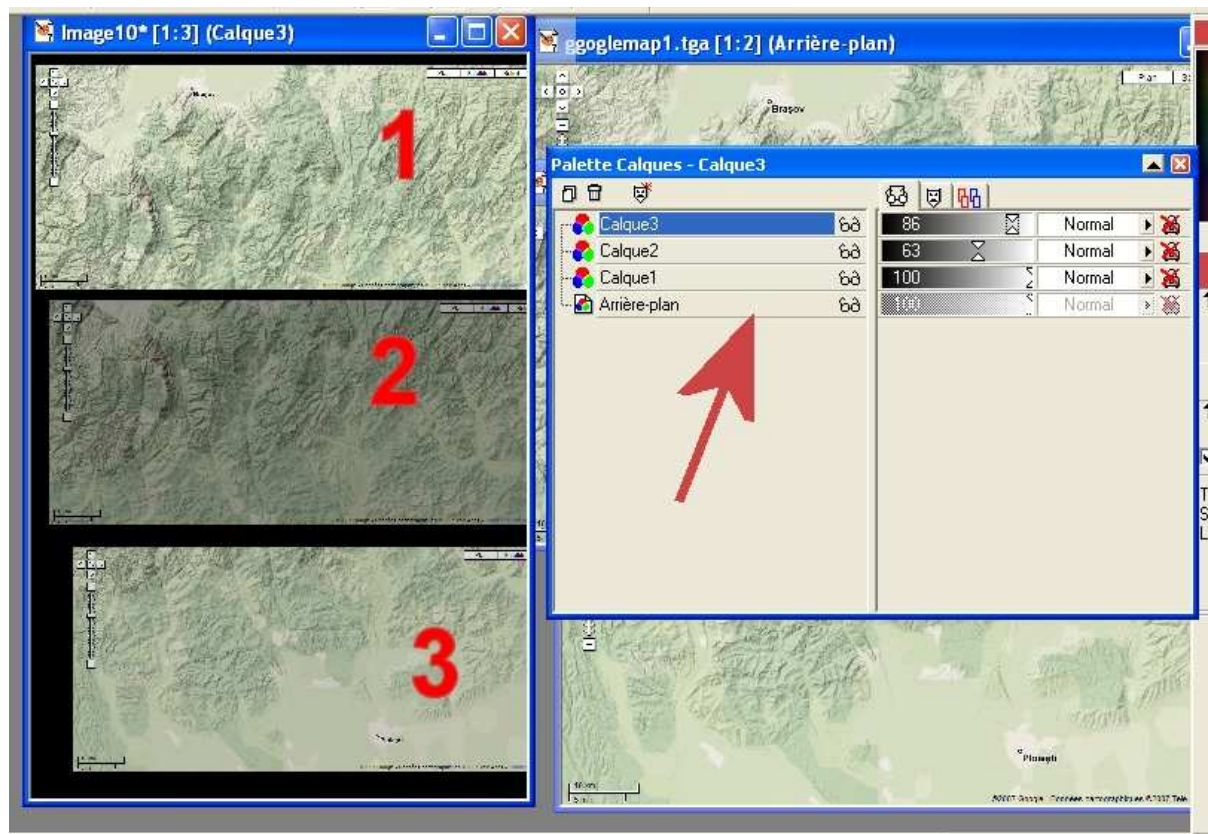
Je vais commencer par faire mes premiers screens en prenant soins de faire disparaître la barre latérale de travail de googlemap et d'enlever un maximum d'informations tel que les routes, villes et autres . je règle mon zoom sur 10 KM dans et map et je choisis l'option RELIEF.



je vais faire trois screens mais Je peux en faire autant que je veux cela dépend de ma façon de travailler. Je vais les superposer afin de faire disparaître les traces laissées par la page de google donc ne changez jamais la résolution de votre zoom dans google map quand vous faites vos copies d'écran.



Vous vous retrouvez donc avec vos « morceaux de maps » qu'il va falloir maintenant assembler pour cela nous allons créer une grande image qui va pouvoir recevoir nos trois morceaux de carte sous forme de 3 calques comme mes 3 morceaux font 1000 px par 450 px Je crée une nouvelle image qui fait 1000 px de large par 1600 px de haut ce qui me laisse un peu de confort pour travailler. Et je place mes trois morceaux sous forme de calques séparés dedans en jouant sur la transparence pour pouvoir les positionner au mieux.

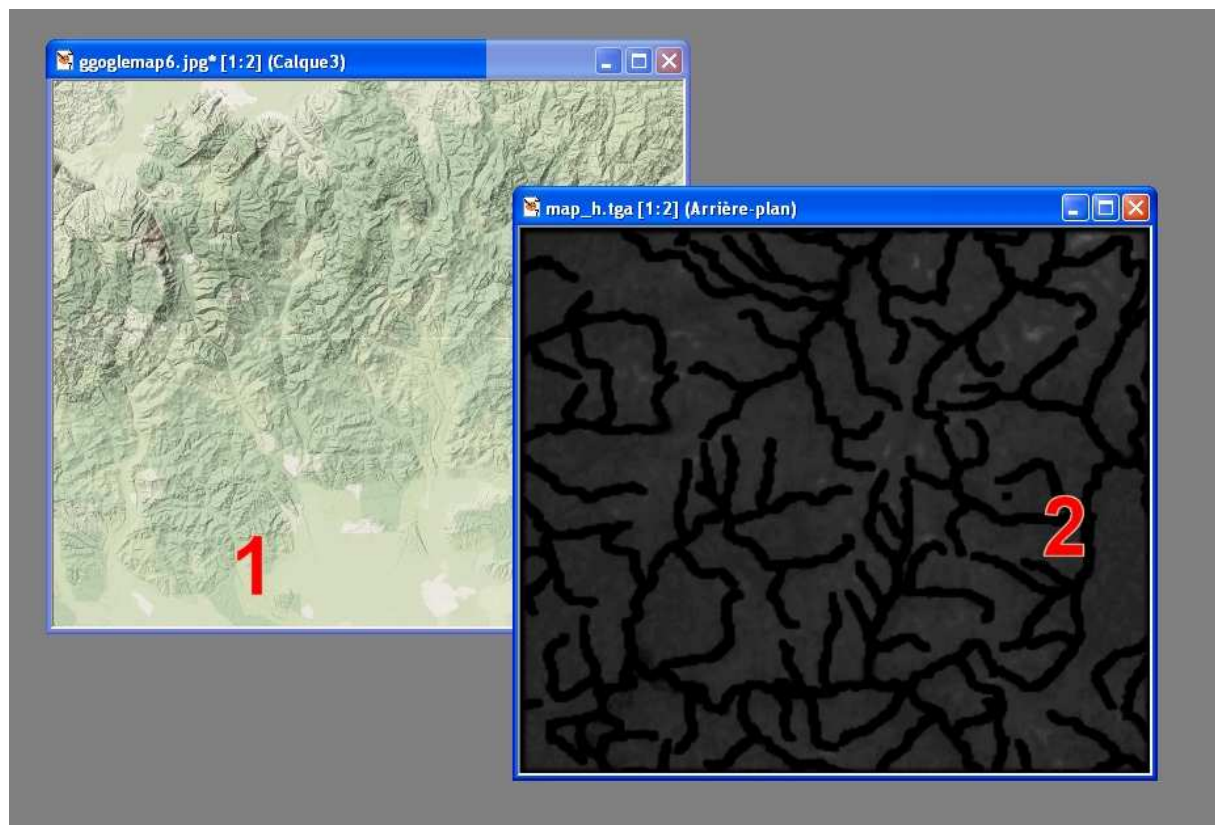


Une fois cette préparation réalisée nous allons tout mettre en place pour avoir une seule carte
 Et je me retrouve avec quelque chose comme ceci.
 Je vais à présent gommer les choses qui me gênent effacer les quelques noms de ville qui
 peuvent encore rester et recadrer ma carte. Et voilà mon résultat.

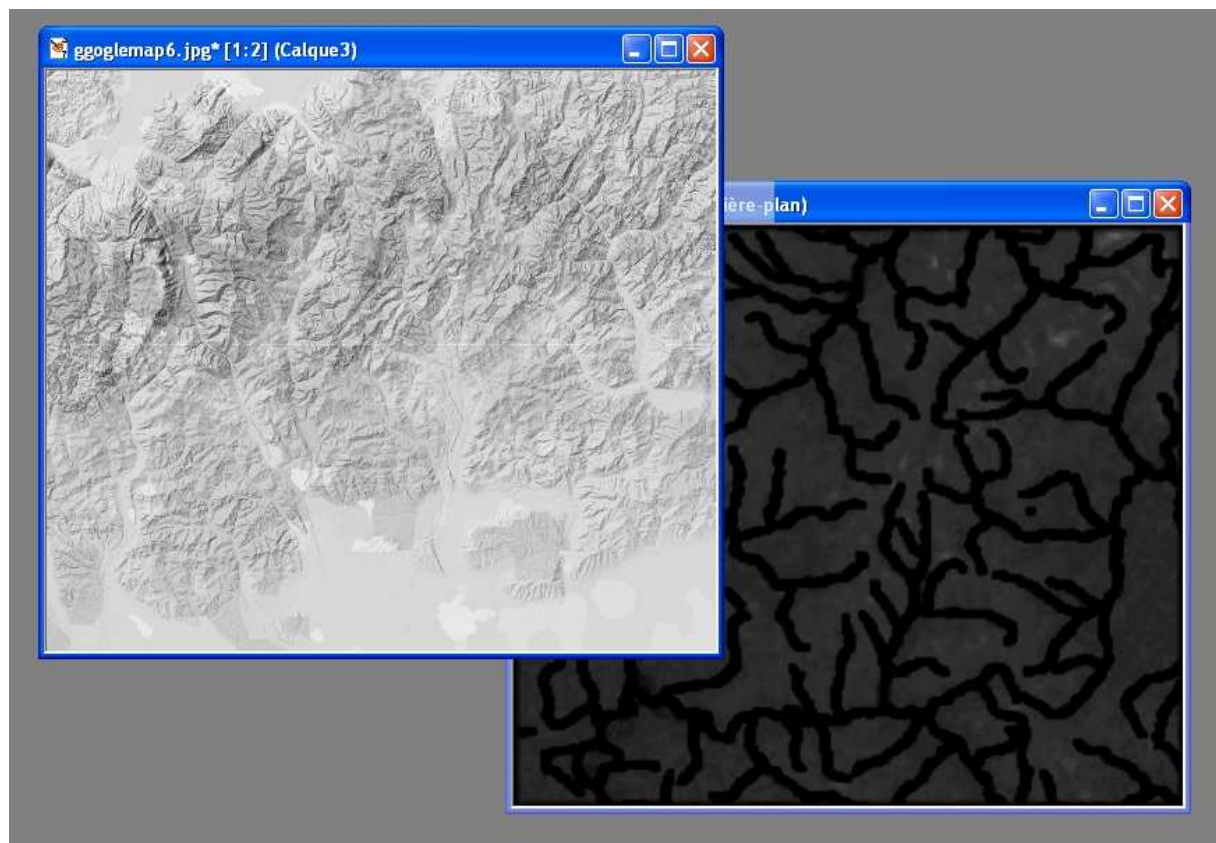
Hé hé c'est pas beautiful ça mon ami... ?

Alors c'est pas mal mais ça n'est pas utilisable par le moteur d'il2 donc dans un premier temps nous allons commencer par la redimensionner au même format que la carte qui est dans la racine du jeu ici pour moi KURSK donc je regarde combien fait ma et originale de kursk, je vérifie que mon format d'image correspond (ne transformez pas une image 16/9 en format 4/3) soit 960 px par 832.et je recadre. Et j'enregistre au format tga.

Voila les deux map la 1 la mienne, la 2 la map originale de kursk.



Je vais dans un premier temps passer mon image en niveaux de gris

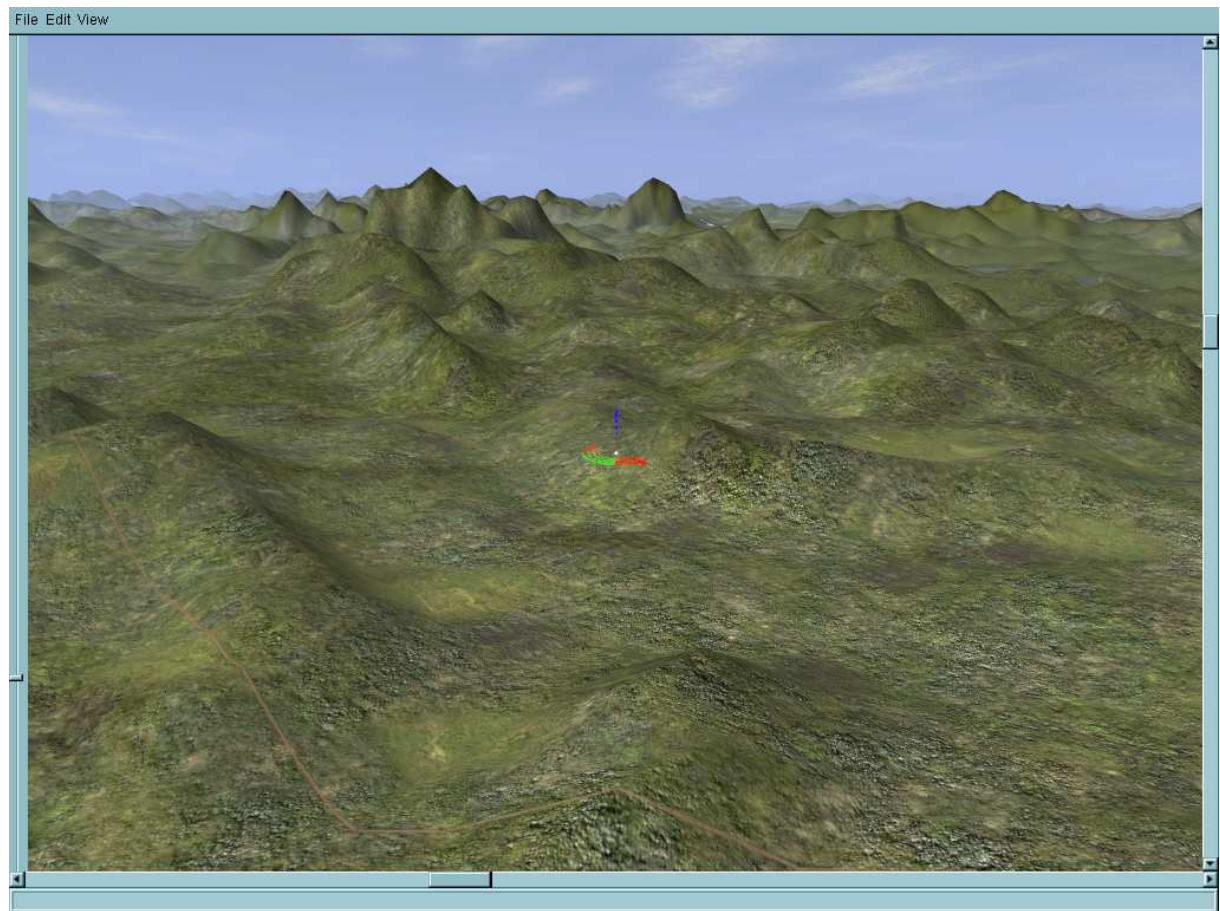


Puis ensuite inverser mes couleurs, faire un négatif.



Les choses vont commencer à devenir intéressantes maintenant. Je vais faire un premier test dans le moteur du jeu pour voir ce que cela donne.

J'enregistre donc mon image tga dans le fichier de ma map et je vais voir ce que cela donne.



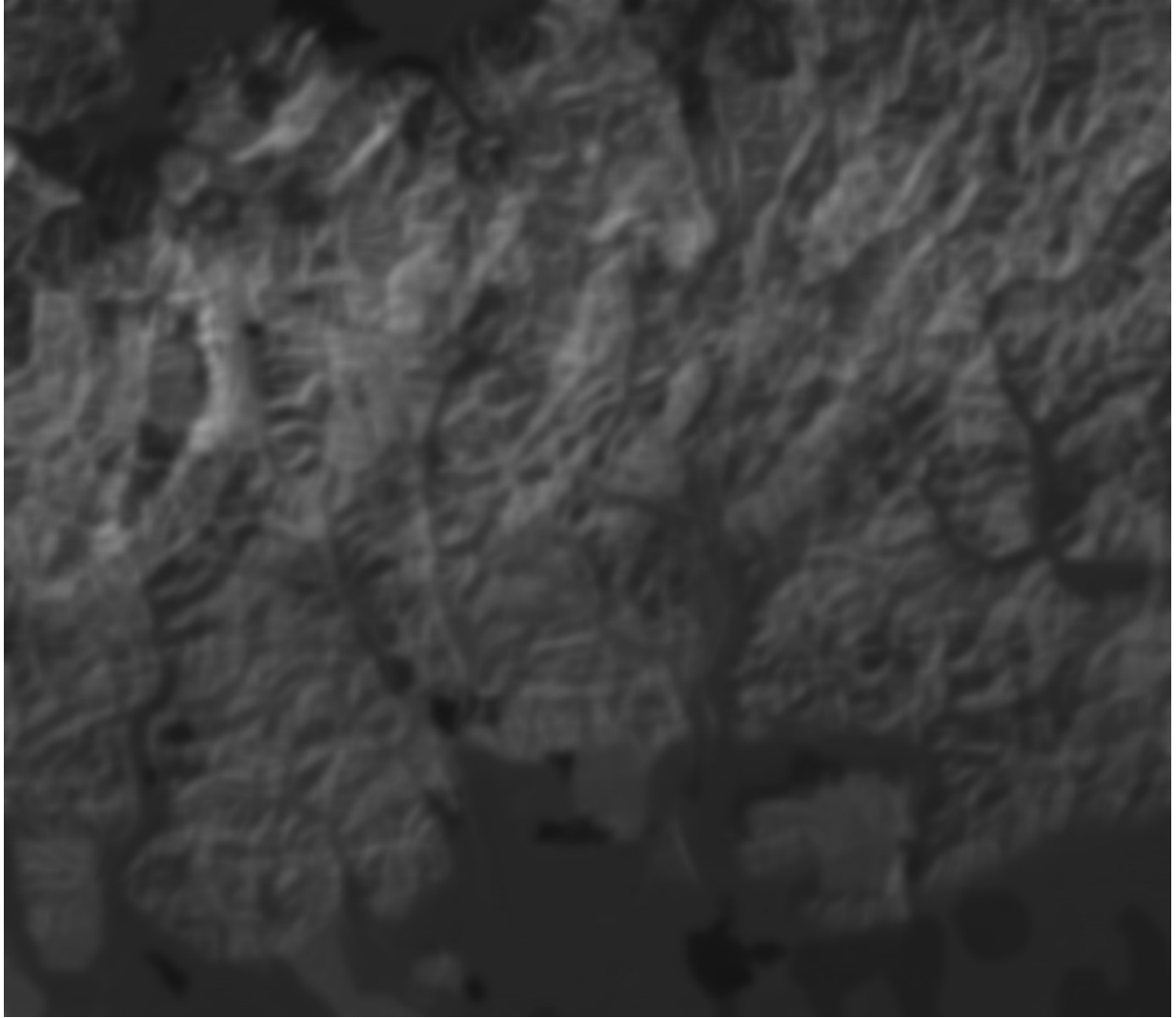
Whooooo c'est plus digne d'un mauvais jeu d'héroic fantaisie que d'il2 je vais donc devoir modifier ma map tgaH.

D'abord pourquoi cela fait t'il cela ?

La map que je viens d'utiliser à des contrastes très prononcée (elle passe d'un gris très clair a un gris très foncé très rapidement ce qui crée des pics)

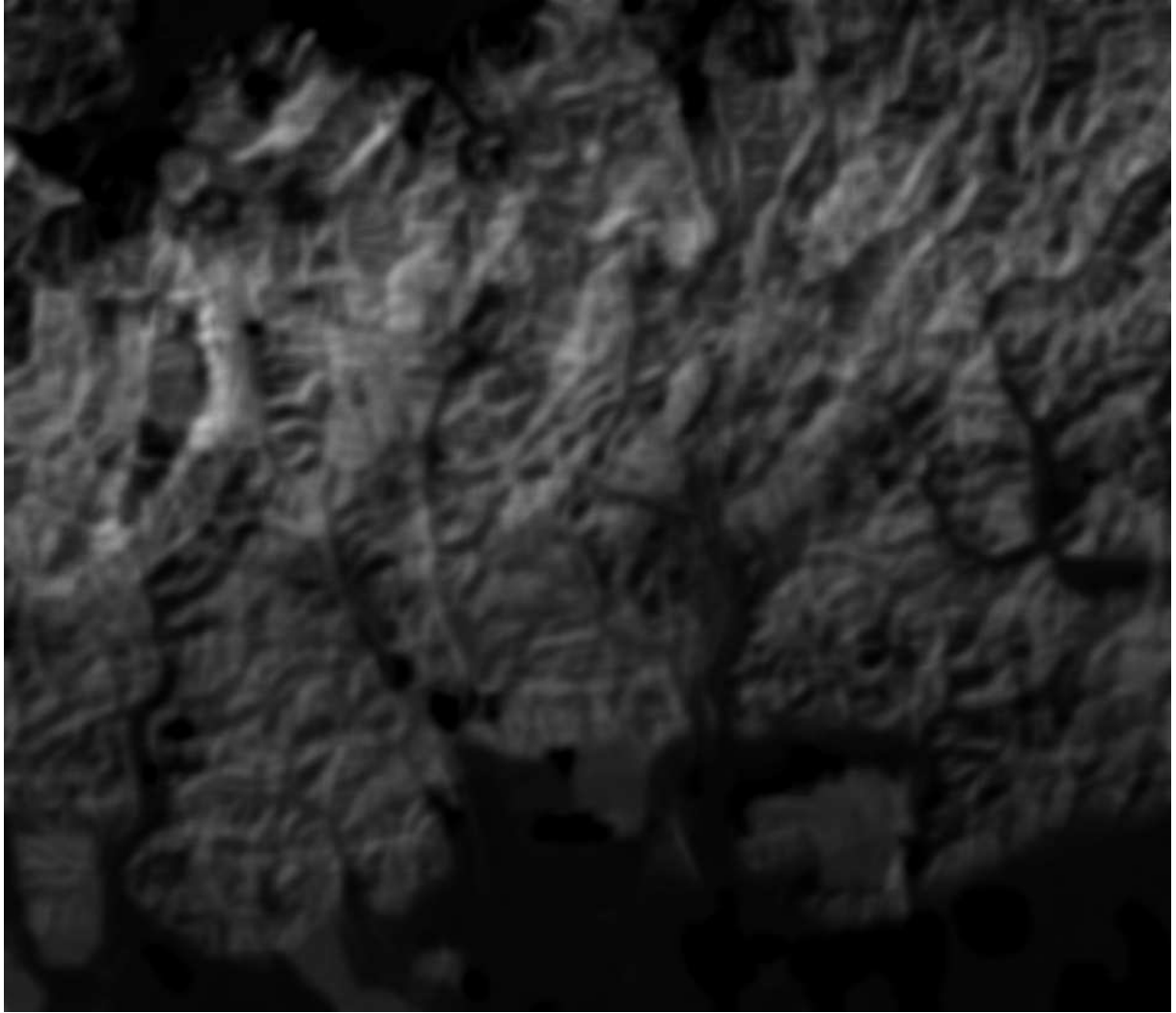
Je vais donc corriger cela en ajoutant du flou gaussien d'au moins 4 de rayonnement a ma map

Ce qui vas me donner ceci



Voilà qui vas corriger l'effet des pics mais vous pouvez aussi affiner votre map a la main avec l'outils goutte d'eau de photoshop si le résultat que vous obtenez vous convient des le début avec votre première image tga.

On peut voir que les niveau de gris sont très proches les uns des autres ce qui vas a voir pour effet de créer une map avec des dénivelés très étendus pour corriger cela j'ai deux possibilités soit je donne moins de rayonnement a mon flou gaussien soit je redonne du contraste a mon image comme ceci



Et voila le résultat dans le jeu.



Bien sur il faut encore affiner la carte en travaillant sur le relief avec les outils de photoshop mais cette méthode offre une bonne base de travail préparatoire à la création de map
Cette méthode ne surpassera jamais celle des relevés satellite mais faute de mieux elle apporte une alternative.

J'espère que ce tuto vous aidera.

Boomerang
Vieillescasseroles.free.fr