

Sur la base de Photoshop Tutorial modèle de Overlord.

1. Ouvrez le fichier modèle dans Gimp



[Téléchargement](#)

2. Cliquez sur le calque « Modèle-Body » dans la boîte de dialogue des calques.

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> Couche-> Nouveau

a) Nom de couche: « Body »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » Hex 000000 « Black ».

D. Supprimer la couche « Modèle-Body »

3. Créez les couches d'aile

A. Sélectionnez le calque « Wing Modèle-gauche »

B. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

C. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « aile gauche »

b) Toutes les autres options laissent défaut

D. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » Hex 000000 « Black ».

E. Supprimer la couche « Modèle-aile gauche »

F. Sélectionnez le « modèle-aile droite » couche

G. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

H. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « aile droite »

b) Toutes les autres options laissent défaut

I. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » Hex 000000 « Black ».

J. Supprimer le « modèle-aile droite » couche

4. Créer les couches Pupille de l'oeil

- A. Sélectionnez le « modèle-droit des élèves »
- B. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
- C. Menu-> New-> couche
 - a) Nom de couche: « pupille droite »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
- D. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » Hex 000000 « Black ».
- E. Supprimer la couche « Modèle-droit des élèves »
- F. Sélectionnez la couche « Modèle-gauche des élèves »
- G. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
- H. Menu-> New-> couche
 - a) Nom de couche: « Gauche élève »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
- I. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » Hex 000000 « Black ».
- J. Supprimer la couche « Modèle-gauche des élèves »

5. Créer les couches du couvercle Eye

- A. Sélectionnez la couche « Modèle-gauche Paupière »
- B. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
- C. Menu-> New-> couche
 - a) Nom de couche: « oeil droit »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
- D. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » avec « Black » Hex 000000
- E. Supprimer la couche « Modèle-gauche Paupière »
- F. Sélectionnez le calque « Modèle-droit Paupière »
- G. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
- H. Menu-> New-> couche
 - a) Nom de couche: « oeil droit »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
- I. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » avec « Black » Hex 000000
- J. Supprimer le calque « Modèle-droit Paupière »

6. Sélectionnez le calque « Modèle-Blanc Patch »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « White Patch »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Sélectionnez le « mélange outil »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG à BG (RGB)

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

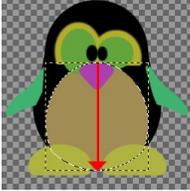
f) Trame: Analyse

D. Set Premier plan Hex D0D0D0

E. tâche de fond Hex ABABAB

F. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection vers le bas à son fond

G. Supprimer le calque « Modèle-Blanc Patch »



7. Sélectionnez la couche « Model-Left Eye »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Left Eye »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Sélectionnez le « mélange outil »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG à BG (RGB)

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

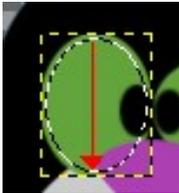
f) Trame: Analyse

D. Set Premier plan Hex A5A5A5

E. tâche de fond Hex 949494

F. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection vers le bas à son fond

G. Supprimer le calque « Modèle-Left Eye »



8. Sélectionnez la couche « Left Eye »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> Couche-> Nouveau

a) Nom de couche: « Left Eye Glow »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 7 pixels de Boarder

D. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » avec Hex DEDBDE



E. Menu-> Sélection-> Aucun

F. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur

a) horizontale: 10px

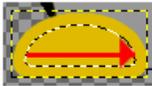
b) Vertical: 10px

c) Méthode: RLE

G. Sur les couches de dialogue, faites glisser le Opacité à 85%

9. Sélectionnez le calque « Modèle-oeil droit »
- A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
 - B. Menu-> New-> couche
 - a) Nom de couche: « oeil droit »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
 - C. Sélectionnez le « mélange outil »
 - a) Mode: normal
 - b) Opacité: 100,0
 - c) Gradient: FG à BG (RGB)
 - d) Forme: linéaire
 - e) Répéter: Aucun
 - f) Trame: Analyse
 - D. Set Premier plan Hex A5A5A5
 - E. tâche de fond Hex 949494
 - F. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection vers le bas à son fond
 - G. Supprimer le calque « Modèle-oeil droit »
10. Sélectionnez la couche « oeil droit »
- A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
 - B. Menu-> Couche-> Nouveau
 - a) Nom de couche: « oeil droit Glow »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
 - C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille
 - a) 7 pixels de Boarder
 - D. Remplissez votre sélection à l'aide du « outil Remplissage » avec Hex DEBDE
 - E. Menu-> Sélection-> Aucun
 - F. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur
 - a) horizontale: 10px
 - b) Vertical: 10px
 - c) Méthode: RLE
 - G. Sur les couches de dialogue, faites glisser le Opacité à 85%

11. Sélectionnez le calque « Modèle-Left Foot »
 - A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection
 - B. Menu-> New-> couche
 - a) Nom de couche: « Left Foot »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
 - C. Utilisation du « seau de remplissage outil » Remplissage de sélection avec Hex DFBA00
 - D. Supprimer le calque « Modèle-Left Foot »
12. Sélectionnez la couche « Left Foot »
 - A. Menu-> Couche-> Nouveau
 - a) Nom de couche: « Left Foot Glow »
 - b) Toutes les autres options laissent défaut
 - B. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille
 - a) 7 pixels de la frontière
 - C. Sélectionnez le « mélange outil »
 - a) Mode: normal
 - b) Opacité: 100,0
 - c) Gradient: FG à BG (RGB)
 - d) Forme: linéaire
 - e) Répéter: Aucun
 - f) Trame: Analyse
 - D. Set Premier plan Hex F0F400
 - E. tâche de fond Hex F8C000
 - F. Glisser mélange du côté gauche de la sélection à sa droite



- G. Menu-> Sélection-> Aucun
- H. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur
 - a) horizontale: 10px
 - b) Vertical: 10px
 - c) Méthode: RLE
- I. Sur les couches de dialogue, faites glisser le Opacité à 85%

13. Sélectionnez le calque « Modèle-pied droit »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « bon pied »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Utilisation du « seau de remplissage outil » Remplissage de sélection avec Hex DFBA00

D. Supprimer le calque « Modèle-pied droit »

E. Sélectionnez la couche « Left Foot Glow »

F. Menu-> Couche-> en double couche

a) Re-nouveau nom « Left Foot Glow copie » couche à « pied droit Glow »

G. Raise « Pied droit Glow » couche au-dessus du pied droit

a) À l'aide des « flèches » sur la boîte de dialogue des couches pour soulever et les couches inférieures

H. Menu-> Couche-> Transform> Retourner Horizontalement

14. Sélectionnez le calque « Modèle-Beak »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Beak »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Sélectionnez le « mélange outil »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG à BG (RGB)

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

D. Set Premier plan Hex DCA00E

E. tâche de fond Hex DCB80C

F. Glisser mélange du côté gauche de la sélection à sa droite

G. Supprimer le calque « Modèle-Beak »



15. Sélectionnez la couche « Beak » »

A. Menu-> Couche-> Nouveau

a) Nom de couche: « Beak Glow »

b) Toutes les autres options laissent défaut

B. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 7 pixels de la frontière

C. Sélectionnez le « mélange outil »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG à BG (RGB)

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

D. Set Premier plan Hex F0F400

E. tâche de fond Hex F8C000

F. glisser le mélange du côté gauche de la sélection à sa droite



G. Menu-> Sélection-> Aucun

H. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur

a) horizontale: 10px

b) Vertical: 10px

c) Méthode: RLE

Permet de vérifier vos progrès:

Si tout va bien, vous devriez avoir une image qui ressemble à:



Maintenant, il est temps d'ajouter les réflexions

16. Sélectionnez la couche « Body »

A. Menu-> New-> couche

- a) Nom de couche: « Réflexion du corps Top »
- b) Toutes les autres options laissent défaut

B. Sélectionnez la couche « oeil droit »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'outil « Scale »

- Transformer en « Sélection »

c) Cliquez dans la sélection

d) Echelle

- Largeur: 119
- Hauteur: 103

e) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer: Sélection
- Déplacement vers la gauche: 59 Up: 46

C. Sélectionnez le « mélange outil »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

D. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

E. Faites glisser le « mélange outil » du haut de la sélection à son fond



17. Sélectionnez la couche « Body »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

- a) Nom de couche: « En bas de réflexion du corps »
- b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

- a) 2 pixels de la frontière

D. Sélectionnez le « Blend Tool »

- a) Mode: normal
- b) Opacité: 100,0
- c) Gradient: FG pour Transparent
- d) Forme: linéaire
- e) Répéter: Aucun
- f) Trame: Analyse

E. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFF

F. Faites glisser l'outil « Blend » de bas de la sélection au fond de la Beak

G. Sélectionnez la couche « White Patch »

H. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

- a) Sélectionnez l'outil « Scale »
 - Transformer en « Sélection »
- b) Cliquez dans la sélection
- c) Echelle
 - Largeur: 190
 - Hauteur: 160
- d) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »
 - Déplacer: Sélection

I. Déplacement vers la gauche: 25 Up: 50

J. Sélectionnez le « bas de réflexion du corps »

K. Menu-> Edition-> Cut

L. Faites glisser le Opacité à 60% sur la boîte de dialogue Couches

18. Sélectionnez la couche « Left Eye »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion Left Eye Top »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Raise « Left Eye Réflexion Top » au-dessus de la couche « Left Eye Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

E. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

F. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

G. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

H. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection au Centre



I. Sélectionnez la couche « Left Eye »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer « Sélection »
- Déplacement vers la gauche: 15 vers le bas: 4

c) Sélectionnez la couche « Réflexion Left Eye Top »

J. Menu-> Edition-> Cut

K. Sélectionnez la couche « Left Eye »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer « Sélection »
- Déplacement vers la droite: 10 Up: 36

c) Sélectionnez la couche « Réflexion Left Eye Top »

L. Menu-> Sélection-> Inverser

Cut M.Menu-> Edition->

N. Faites glisser le Opacité à 85% sur la boîte de dialogue des couches

19. Sélectionnez la couche « Left Eye »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « En bas de réflexion Left Eye »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Raise « Réflexion Left Eye bas » au-dessus de la couche « Left Eye Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

E. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

F. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

G. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

H. Faites glisser l'outil de mélange du fond de la sélection au Centre

I. Sélectionnez la couche « Left Eye »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer « Sélection »
- Déplacement vers la droite: 8 Up: 8

J. Sélectionnez la « Réflexion Left Eye Top » couche

K. Menu-> Edition-> Cut

L. Faites glisser l'opacité à 40% sur la boîte de dialogue des couches

20. Sélectionnez la couche « oeil droit »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion de l'oeil droit Haut »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Raise « oeil droit Reflection Haut » au-dessus de la couche « oeil droit Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

E. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

F. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

G. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

H. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection au Centre



I. Sélectionnez la couche « oeil droit »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer « Sélection »
- Déplacement vers la gauche: 11 vers le bas: 5

c) Sélectionnez le « oeil droit Réflexion Haut » couche

J. Menu-> Edition-> Cut

K. Sélectionnez la couche « oeil droit »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer « Sélection »
- Déplacement vers la droite: 5 Up: 22

c) Sélectionnez le « oeil droit Réflexion Haut » couche

L. Menu-> Sélection-> Inverser

Cut M.Menu-> Edition->

N. Faites glisser l'opacité à 85% sur la boîte de dialogue des couches

21. Sélectionnez la couche « oeil droit »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « En bas à droite de réflexion yeux »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Raise « Réflexion de l'oeil droit en bas » au-dessus de la couche « oeil droit Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

E. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

F. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

G. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

H. Faites glisser l'outil de mélange du fond de la sélection au Centre

I. Sélectionnez la couche « oeil droit »

a) Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

b) Sélectionnez l'option « Déplacer l'outil »

- Déplacer « Sélection »

- Déplacement vers la droite: 1 Up: 7

J. Sélectionnez la « réflexion oeil droit en bas » couche

K. Menu-> Edition-> Cut

L. Faites glisser l'opacité à 40% sur la boîte de dialogue des couches

22. Sélectionnez la couche « Gauche élève »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion Gauche élève Haut »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 1 pixel de frontière

E. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

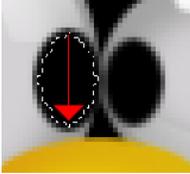
d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

F. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

G. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection à son fond



H. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

I. Déplacer la sélection de 2 pixels à gauche et 3 pixels vers le bas

J. Menu-> Edition-> Cut

K. Sélectionnez la couche « Gauche élève »

L. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

M. Select « Gauche élève Réflexion Haut » couche

N. Sélectionnez le paramètre « outil » Modifier Déplacer vers « Sélection »

O. déplacer la sélection jusqu'à 11 pixels

P. Menu-> Sélection-> Inverser

Q. Menu-> Edition-> Cut

23. Sélectionnez la couche « Gauche élève »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « En bas de réflexion gauche élève »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 1 pixel de frontière

E. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

F. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

G. Faites glisser l'outil de mélange à partir du bas de la sélection à son sommet

H. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

I. Déplacer la sélection droite 1 pixel et de 3 pixels

J. Menu-> Edition-> Cut

K. Faites glisser le Opacité à 60% sur la boîte de dialogue des couches

24. Sélectionnez la couche « pupille droite »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Droit élève Réflexion Top »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 1 pixel de frontière

E. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

F. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

G. Faites glisser l'outil de mélange du haut de la sélection à son fond

H. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

I. Déplacer la sélection de 2 pixels à gauche et 3 pixels vers le bas

J. Menu-> Edition-> Cut

K. Sélectionnez la couche « pupille droite »

L. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

M. Select « droit des élèves Réflexion Top » couche

N. Sélectionnez le paramètre « outil » Modifier Déplacer vers « Sélection »

O. déplacer la sélection jusqu'à 11 pixels

P. Menu-> Sélection-> Inverser

Q. Menu-> Edition-> Cut

25. Sélectionnez la couche « pupille droite »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « pupille droite réflexion de fond »

C. Toutes les autres options laissent défaut

D. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 1 pixel de frontière

E. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

F. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

G. Faites glisser mélange du fond de la sélection à son sommet

H. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

I. Déplacer la sélection droite 1 pixels et de 3 pixels

J. Menu-> Edition-> Cut

K. Faites glisser le Opacité à 60% sur la boîte de dialogue des couches

26. Sélectionnez la couche « droit Paupière »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion droit Paupière »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

D. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

E. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFF

F. Faites glisser l'outil Dégradé du haut de la sélection à son centre



G. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

H. déplacer la sélection vers le bas 4 pixels

I. Menu-> Edition-> Couper

J. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur

a) horizontale: 2px

b) verticale: 2px

c) Méthode: RLE

K. Faites glisser Opacité à 80% sur les couches de dialogue

27. Sélectionnez la couche « gauche Paupière »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion gauche Paupière »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

D. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

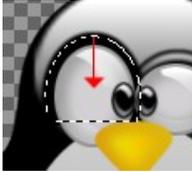
d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

E. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFF

F. Faites glisser l'outil Dégradé du haut de la sélection à son centre



G. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

H. déplacer la sélection vers le bas 4 pixels

I. Menu-> Edition-> Couper

J. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur

a) horizontale: 2px

b) verticale: 2px

c) Méthode: RLE

K. Faites glisser Opacité à 80% sur les couches de dialogue

28. Sélectionnez la couche « Beak »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Beak Réflexion Top »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Raise la « réflexion Beak Top » au-dessus de la couche « Beak Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

D. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

E. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

F. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFF

G. Faites glisser l'outil de mélange de haut à droite de la sélection du côté opposé



H. Sélectionnez « oeil droit » couche

I. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

J. Sélectionnez « Beak Réflexion Top » couche

K. Sélectionnez le paramètre « outil »

a) Déplacer: Sélection

L. Déplacer vers la gauche: 42 vers le bas: 40

Cut M.Menu-> Edition->

29. Sélectionnez la couche « Beak »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Beak réflexion de fond »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Raise la « Beak réflexion du fond » au-dessus de la couche « Beak Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

D. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

E. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

F. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFF

G. Faites glisser l'outil de mélange de côté inférieur gauche de la sélection à son côté droit Haut



H. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

I. Déplacer la sélection droite 4 pixels et de 2 pixels



J. Drag l'opacité à 50% par rapport à la boîte de dialogue des couches

30. Sélectionnez la couche « White Patch »

A. Menu-> New-> couche

- a) Nom de couche: « Réflexion blanc Patch Top »
- b) Toutes les autres options laissent défaut

B. Sélectionnez le « Blend Tool »

- a) Mode: normal
- b) Opacité: 100,0
- c) Gradient: FG pour Transparent
- d) Forme: linéaire
- e) Répéter: Aucun
- f) Trame: Analyse

C. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

D. Sélectionnez « Outil d'échelle »

E. Cliquez dans la sélection

- a) Largeur: 127
- b) Hauteur: 165

F. Sélectionnez le paramètre « outil »

- a) Déplacer la sélection droite 5, en hausse de 19

G. Faites glisser l'outil de mélange du haut de l'Beak au sommet des pieds



H. Sélectionnez la couche « White Patch »

I. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

J. Sélectionnez le calque « Reflection blanc Patch Top »

K. Menu-> Sélection-> Inverser

L. Menu-> Edition-> Couper

31. Sélectionnez le calque « White Patch »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion blanc Patch bas »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

D. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

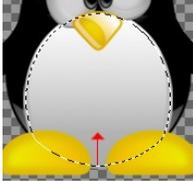
d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

E. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFFF

F. Faites glisser l'outil de mélange de bas de sélection vers le haut des pieds



G. Faites glisser le Opacité à 40% sur la boîte de dialogue des couches

32. Sélectionnez la couche « Left Foot »

A. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion du pied gauche Haut »

b) Toutes les autres options laissent défaut

B. Raise la « réflexion du pied gauche Haut » au-dessus de la couche « pied gauche Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

C. Sélectionnez la couche « Left Eye »

D. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

E. Sélectionnez la couche « pied gauche de réflexion »

F. Sélectionnez l'option « Faire tourner l'outil »

G. Transformation: Sélection

H. Cliquez dans Sélection

a) un angle de 90 degrés

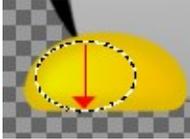
I. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 5px de la frontière

J. Sélectionnez « outil Move »

K. Déplacer la sélection Gauche: 35 vers le bas: 146

L. Faites glisser l'outil Dégradé du haut de la sélection à son fond



M. Menu-> Couche-> en double couche

N. Renommez le calque « copie Haut de réflexion du pied gauche » à « bon pied réflexion »

O. Faire remonter le calque « Pied droit de réflexion » au-dessus de la couche « pied droit Glow »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

P. Sélectionnez « Pied droit Réflexion » couche

Q. Menu-> Couche-> Transform> Retourner Horizontalement

33. Sélectionnez la couche « aile gauche »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Réflexion aile gauche Haut »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

D. Sélectionnez le « Blend Tool »

a) Mode: normal

b) Opacité: 100,0

c) Gradient: FG pour Transparent

d) Forme: linéaire

e) Répéter: Aucun

f) Trame: Analyse

E. Set Avant-plan « blanc » Hex FFFFFFF

F. Faites glisser l'outil Dégradé du côté gauche longue au point sur le côté droit de sélection



G. Sélectionnez le changement « Déplacer l'outil » Déplacer vers « Sélection »

H. Déplacer la sélection droite 3 pixels et de 3 pixels

I. Menu-> Edition-> Couper

J. Faites glisser le Opacité à 70% sur la boîte de dialogue des couches

K. Menu-> Couche-> en double couche

L. Renommer la couche à « aile droite réflexion au sommet »

M. Raise la couche « aile droite réflexion au sommet » au-dessus de la couche « aile droite »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

N. Menu-> Calque> Transform> Retourner Horizontalement

34. Sélectionnez la couche « aile gauche »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « aile gauche réflexion de fond »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 1 pixel de frontière

D. Utilisation du « outil Remplissage » Remplir la sélection avec « Blanc » Hex FFFFFFFF

E. Menu-> Sélection-> Réduction de la taille

a) 2 pixels de la frontière

F. Menu-> Edition-> Couper

G. Sélectionnez la couche « oeil droit »

H. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

I. Sélectionnez la « Réflexion Ailier gauche en bas » couche

J. Sélectionnez le paramètre « outil »

K. Déplacer la sélection: Gauche: 116, vers le bas: 88



L. Menu-> Sélection-> Inverser

Cut M.Menu-> Edition->

N. Faites glisser l'opacité à 50% sur la boîte de dialogue des couches

O. Menu-> Couche-> en double couche

P. Renommer la couche à « aile droite réflexion au sommet »

Q. Raise la couche « aile droite réflexion au sommet » au-dessus de la couche « aile droite »

a) Utilisez les flèches de la boîte de dialogue de couche pour monter et descendre les couches

R. Menu-> Calque> Transform> Retourner Horizontalement

Maintenant, nous devons ajouter des ombres

35. Sélectionnez la couche « Left Foot »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

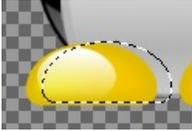
B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « Corps du pied gauche Ombre »

b) Toutes les autres options laissent défaut

c) Abaisser le « corps du pied gauche Ombre » en dessous de la couche « pied gauche »

C. Sélectionnez le paramètre « outil »



D. Déplacer la sélection droite: 10: 1

E. Utilisation du remplissage du godet d'outils, de remplissage de sélection avec « Noir » Hex 000000

F. Menu-> Sélection-> Aucun

G. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur

a) horizontale: 15px

b) verticale: 15px

c) Méthode: RLE

H. Faites glisser le Opacité à 30% sur la boîte de dialogue Couches

I. Sélectionnez la couche « Body »

J. Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

K. Sélectionnez « Left Foot Ombre Body »

L. Menu-> Sélection-> Inverser

Cut M.Menu-> Edition->

N. Menu-> Couche-> en double couche

O. Renommer le calque « Pied droit corps Ombre »

P. Menu-> Couche-> Transform> Retourner Horizontalement

36. Sélectionnez « Left Foot » Layer

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> New-> couche

a) Nom de couche: « On Left Foot Shadow »

b) Toutes les autres options laissent défaut

C. Raise « Sur pied gauche Ombre » couche au-dessus de la couche « pied gauche de réflexion »

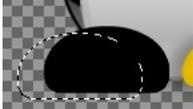
D. Menu-> Sélection-> Cultivez

a) 5 pixels

E. Utilisation du « Remplissage du godet outil de remplissage de sélection avec « Black » Hex 000000

F. Sélectionnez le paramètre « outil »

G. Déplacer la sélection Gauche: 20 vers le bas: 5



H. Menu-> Edition-> Couper

I. Menu-> Sélection-> Aucun

J. Menu-> Filtres-> Blur-> Gaussian Blur

a) horizontale: 15px

b) verticale: 15px

c) Méthode: RLE

K. Faites glisser Opacité à 20% sur la boîte de dialogue des couches

L. Sélectionnez « Left Foot » Layer

M. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

N. Menu-> Sélection-> Inverser

O. Menu-> Edition-> Couper

P. Menu-> Couche-> en double couche

Q. Re nom de la couche à « Le bon pied Ombre »

R. Menu-> Couche-> Transform> Retourner Horizontalement

S. Raise « Sur le pied droit Ombre » au-dessus de la couche « pied droit de réflexion »

37. Sélectionnez la couche « Beak »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> Filtres-> Lumière et Shadow-> Ombre portée

a) Décalage X: 2

b) Décalage Y: 8

c) Rayon de flou: 15

d) Couleur « Noir » Hex 000000

e) Opacité: 63%

f) Permettre le redimensionnement non sélectionné

C. Renommer le « Ombre » couche à « Beak Ombre »

38. Sélectionnez la couche « Left Eye »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> Filtres-> Lumière et Shadow-> Ombre portée

a) Décalage X: 4

b) Décalage Y: 4

c) Rayon de flou: 15

d) Couleur « Noir » Hex 000000

e) Opacité: 63%

f) Permettre le redimensionnement non sélectionné

C. Renommer le « Ombre » couche à « Ombre portée Left Eye »

D. Sélectionnez la couche « Beak »

E. Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

F. Sélectionnez « Left Eye Ombre »

G. Menu-> Edition-> Couper

39. Sélectionnez la couche « oeil droit »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Menu-> Filtres-> Lumière et Shadow-> Ombre portée

a) Décalage X: 4

b) Décalage Y: 4

c) Rayon de flou: 15

d) Couleur « Noir » Hex 000000

e) Opacité: 63%

f) Permettre le redimensionnement non sélectionné

C. Renommer le « Ombre » couche à « Ombre portée Left Eye »

D. Sélectionnez la couche « Beak »

E. Menu-> Calque-> Transparence-> Alpha à la sélection

F. Sélectionnez « Left Eye Ombre »

G. Menu-> Edition-> Couper

40. Sélectionnez la couche « Body »

A. Menu-> Couche-> Transparence-> Alpha à la sélection

B. Sélectionnez « Fuzzy Select Tool »

a) Mode « Ajouter à la sélection actuelle »

C. Sélectionnez la couche « Left Foot »

D. cliquez sur le « pied gauche » avec l'outil de sélection floue

E. Sélectionnez la couche « pied droit »

F. Cliquez sur le « bon pied » avec l'outil de sélection floue



G. Menu-> Filtres-> Lumière et Shadow-> Ombre portée

a) Décalage X: 2

b) Décalage Y: 8

c) Rayon de flou: 15

d) Couleur « Noir » Hex 000000

e) Opacité: 63%

f) Permettre le redimensionnement non sélectionné

H. Renommer le « Ombre » couche à « Shadow drop Tux »

Vous devriez maintenant avoir une image qui ressemble à:

