


ZExperiment 3 Faire glitcher de la matière

On va utiliser Inkscape pour glitcher une texture de bois.

 Difficulté Facile

 Durée 1 heure(s)

 Catégories Art, Machines & Outils

 Coût 0 EUR (€)

Sommaire

Introduction

Étape 1 - Partez d'une texture de base

Étape 2 - Trouvez un glitch à appliquer

Étape 3 - Reprenez le dessin du glitch avec Inkscape

Étape 4 - Vous avez maintenant une texture et un masque de glitch

Étape 5 - Faites un négatif de votre texture

Étape 6 - Vous avez une texture, un masque de glitch et le négatif de votre texture

Étape 7 - Retirez le masque a votre texture

Étape 8 - Intersectez le masque et le négatif

Étape 9 - Alignez les deux résultats

Commentaires

Introduction

Le glitch est fascinant.

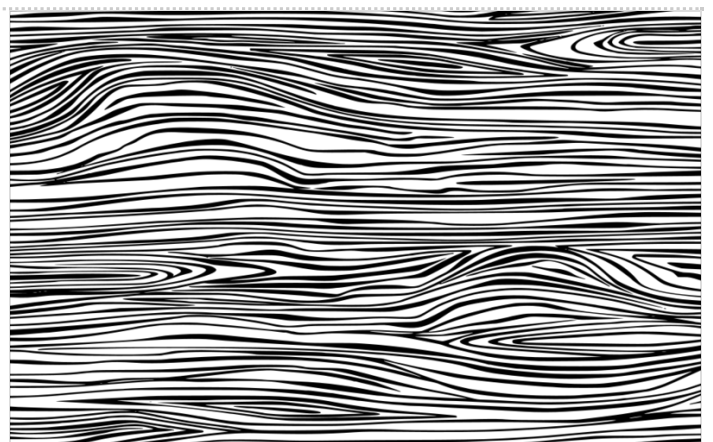
Matériaux

Étape 1 - Partez d'une texture de base

Moi par exemple j'aime bien cette texture de bois, que j'ai trouvé sur Google Images.

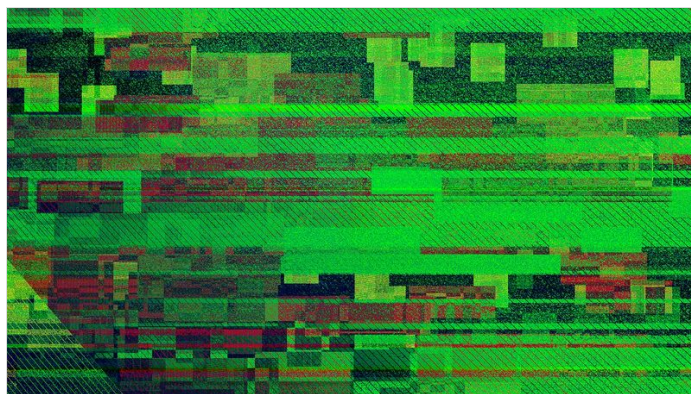
Outils

Inkscape



Étape 2 - Trouvez un glitch à appliquer

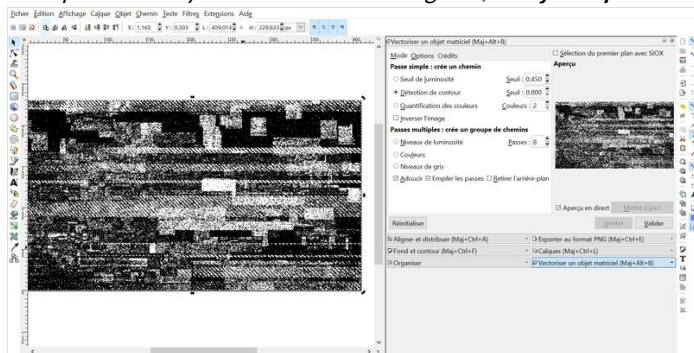
Moi par exemple, j'ai encore été faire un tour sur Google Images



Étape 3 - Reprenez le dessin du glitch avec Inkscape

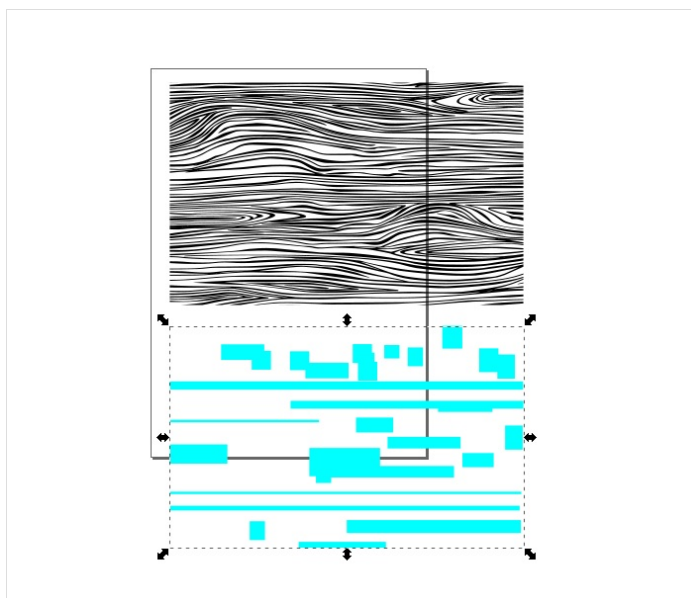
Dans les grandes lignes, j'ai repris le dessin de ce glitch comme base, il est important que le dessin que vous allez faire soit vectoriel.

Vous pouvez essayer de vectoriser votre glitch, mais je n'ai pas eu de bons résultats avec le mien.



Étape 4 - Vous avez maintenant une texture et un masque de glitch

Bien.

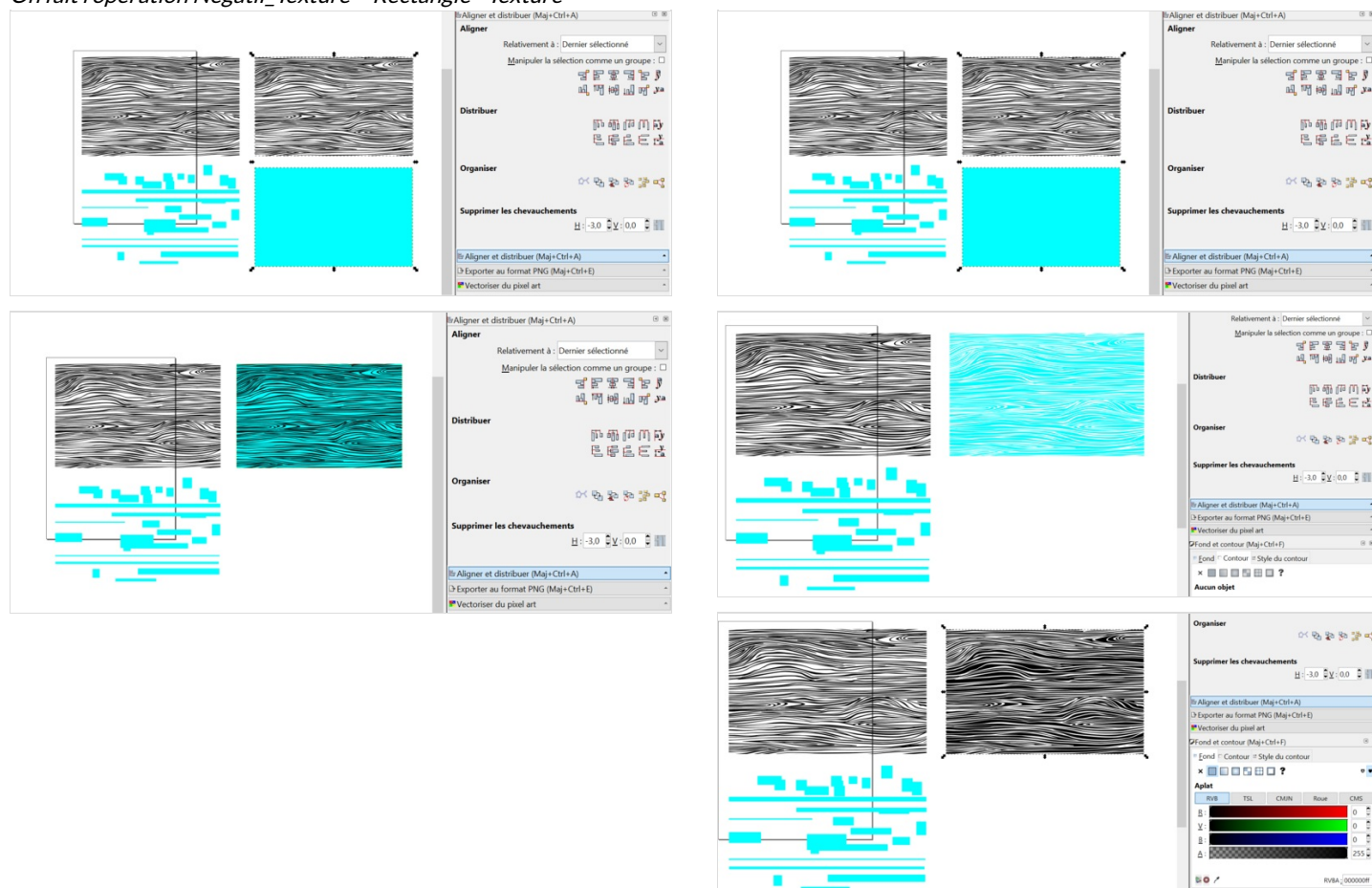


Étape 5 - Faites un négatif de votre texture

Par exemple la méthode que j'ai utilisée est la suivante :

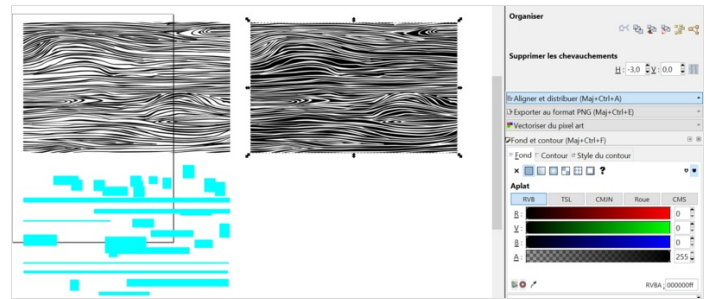
- Dupliquez votre texture (Ctrl-D)
- Créez un rectangle de la même taille
- Aligned le rectangle et la texture (Maj-Ctrl-A)
- Avec l'outil Chemin>Différence, faites rectangle-texture (la texture doit se trouver au dessus du rectangle)

On fait l'opération $Negatif_Texture = Rectangle - Texture$



Étape 6 - Vous avez une texture, un masque de glitch et le négatif de votre texture

Cool.



Étape 7 - Retirez le masque a votre texture

- Aligned le masque et la texture
- Avec l'outil intersection, faites texture - masque (le masque doit se trouver au dessus de la texture)

On fait l'opération $Glitch_Partie_A = Rectangle - Texture$

Étape 8 - Intersectez le masque et le négatif

Étape 9 - Aligned les deux résultats
