

Montage Grand/petit photoshop :

Moutons sur tel.

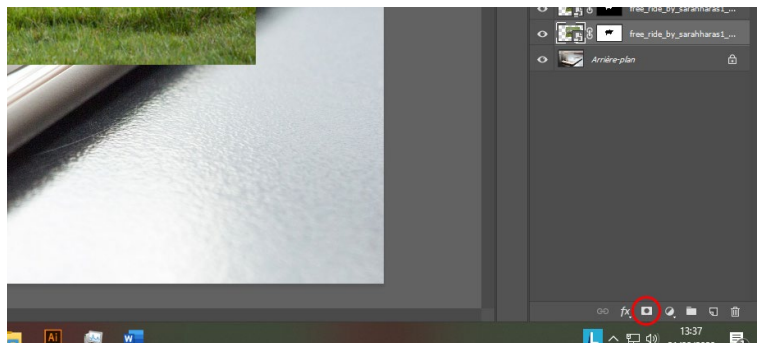


► Ouvrir l'image du téléphone

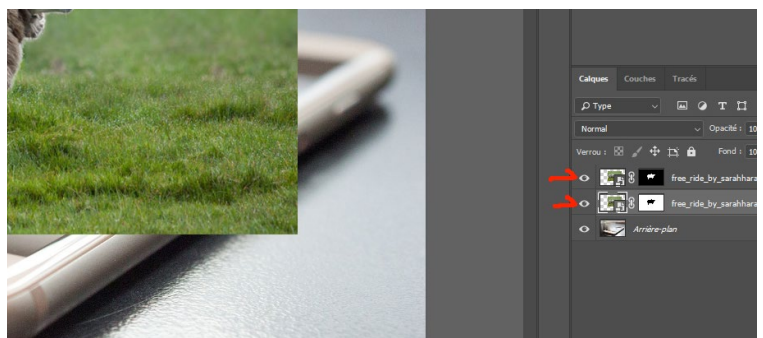
► Importer l'image du mouton et la recadrer pour qu'elle occupe presque la moitié de l'écran du téléphone.



► Découper le mouton à l'aide de l'outil plume



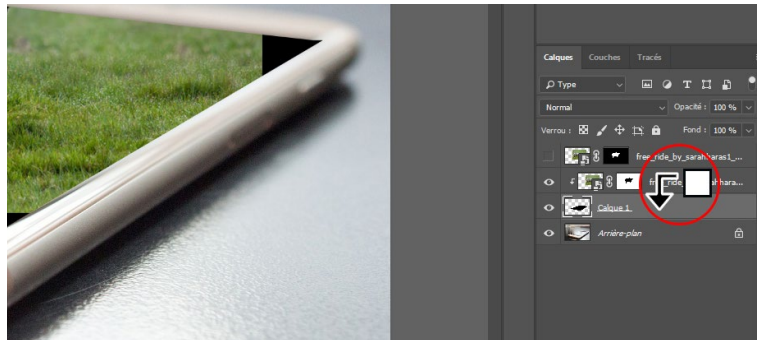
► Ajouter un masque de fusion sur l'image, dupliquer l'image et faire CTRL+i sur le masque de fusion (on doit se retrouver avec un calque avec le mouton et un calque avec l'herbe)



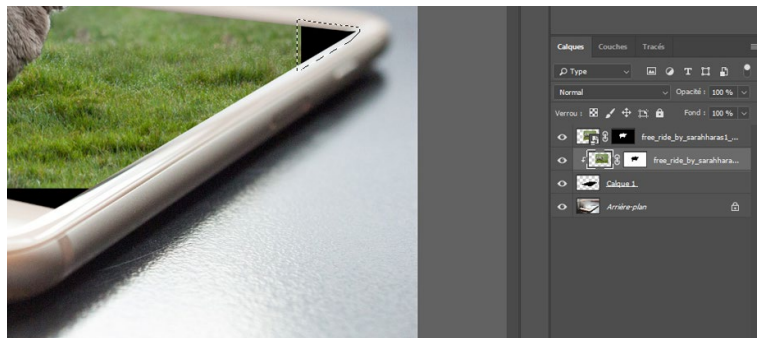
► Pour découper l'herbe par rapport au cadre du verre du tel., prendre l'outil «lasso polygonal»
une fois que vous avez votre sélection, créer un nouveau calque sous le claque avec l'herbe et remplir avec le pot de peinture.



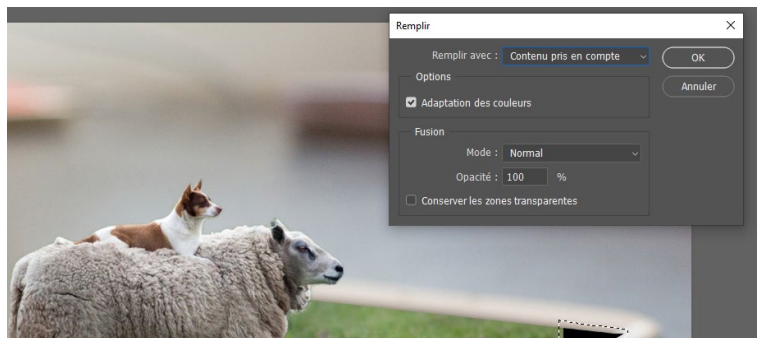
Positionner la souris entre le calque et l'herbe, tout en appuyant sur la touche Alt. un picto apparait (fleche + carré) cliquer, cette action permet de lier l'image a la forme de dessous.



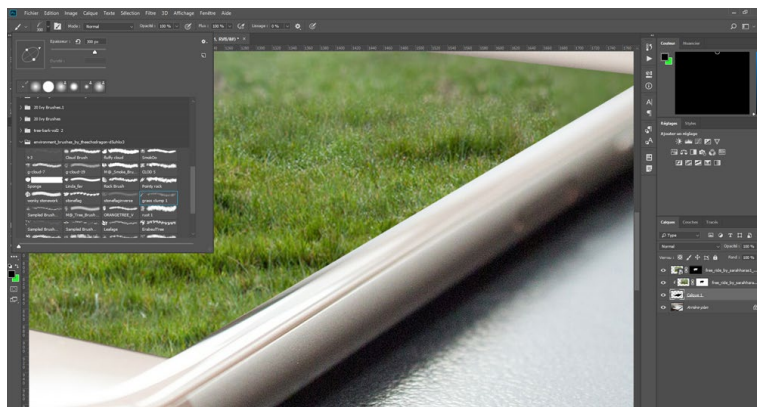
► Pour rajouter de l'herbe dans les angles, commencer par pixeliser votre calque (clic droit sur votre calque dans le menu de droite puis «pixeliser le calque», sélectionner un petit peu plus large que l'angle manquant.



et faire «shift + Backspace». Une boîte de dialogue s'ouvre. Dans «remplir avec» mettre «contenu pris en compte» et cocher «adaptation des couleurs».
Normalement la sélection se remplit automatiquement avec le même motif proche de la sélection (ici de l'herbe). répéter l'opération dans les angles manquant.



► Sélectionner le calque avec la decoupe de l'herbe et aller dans la barre de menu du haut : Filtre > Flou > Flou gaussien. le régler sur un rayon de 3px environ
Vous pouvez pour plus de réalisme aller sur l'outil pinceau et sélectionner une plume herbe pour venir fignoler le contour.



Maintenant que nous avons mis en place notre sujet, nous allons travailler l'ambiance de notre image.

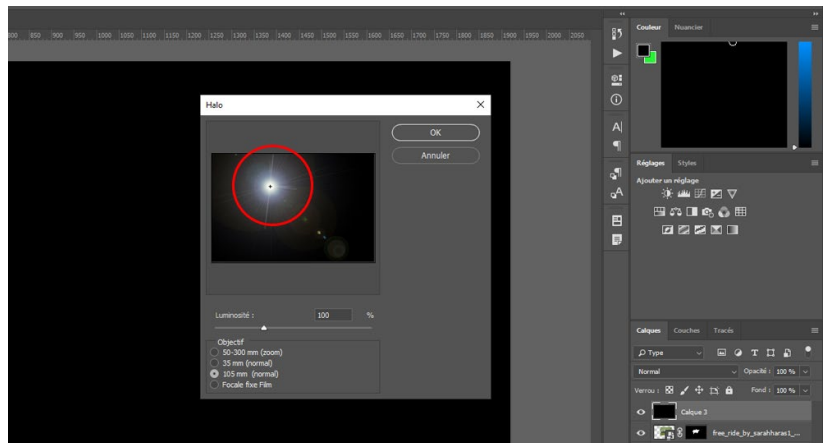
► Créer un nouveau calque au-dessus du téléphone, le remplir de noir avec le pot de peinture noir. Passer dans le menu de droite le calque en mode de fusion «lumière tamisée» (par default il est en mode «normal»).

Y ajouter un masque et effacer l'angle en bas à droite avec l'outil pinceau (création contraste fond/avant)



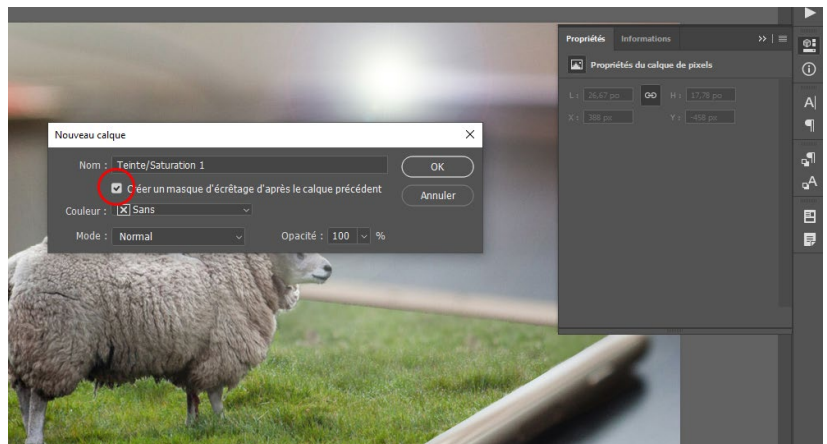
► On crée un nouveau calque tout en haut de la pile de calque > pot peinture noir puis on va sur Filtre > rendu > halo > on sélectionne celui en 105mm. Dans la petite fenetre de dialogue qui s'ouvre, on peut venir positionner le halo à l'endroit voulu (plutôt vers le centre à droite).

On va passer notre calque en mode «superposition» et on voit donc notre halo comme une lumière de fond (on va le transformer en couché de soleil pour créer notre ambiance)



► On va aller dans le menu du haut et faire image > réglage > teintes & saturation > coloriser.

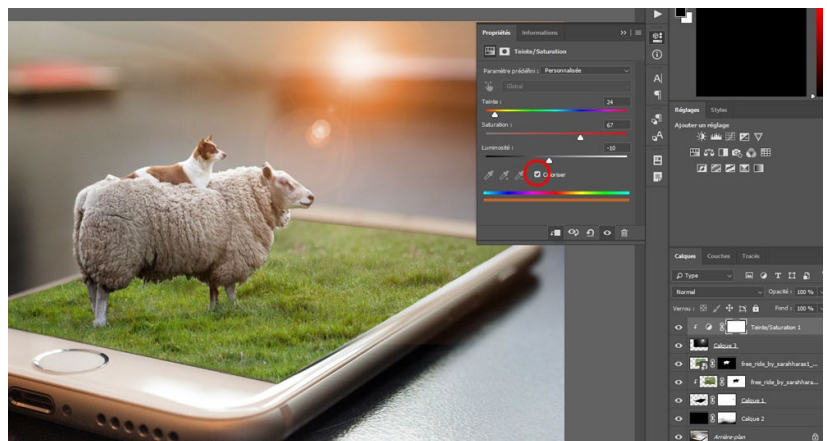
Dans le menu qui s'ouvre, pensez à associer l'effet au calque précédent.



Régler votre couleur pour avoir une teinte qui fasse couché de soleil.

► Clic droit sur calque > convertir en objet dynamique, ce qui nous permettra de mettre des effets de façons non destructif (on pourra revenir sur l'effet et ses réglages à tout moments)

Pour que l'effets soit moins net on va y mettre un flou gaussien (aux alentours de 5 px. (Filtre > Flou > Flou gaussien))



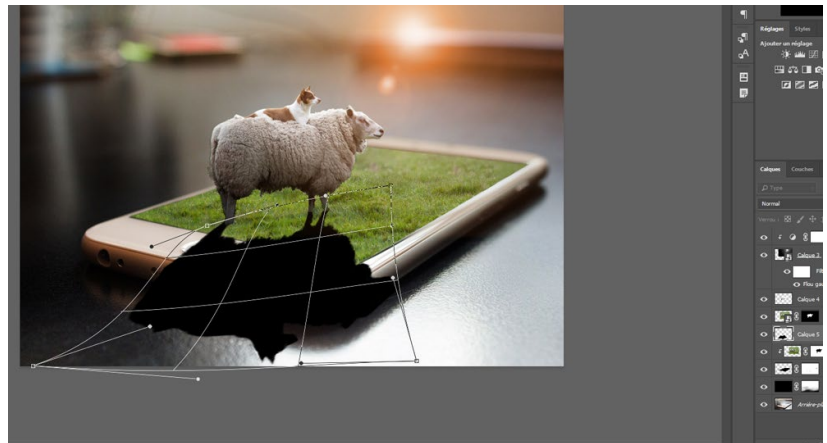
Maintenant qu'on a réglé notre ambiance de fond, on va venir régler les lumières et couleurs pour mieux intégrer notre mouton.

► On crée un nouveau calque au dessus du calque avec le mouton. Reprendre la sélection du mouton (si on a un masque de fusion faire ctrl + clic sur la masque)
Passer le nouveau calque en mode produit
faire un dégradé N&B pour assombrir le bas et l'arriere du mouton par rapport a notre couché de soleil.
Si l'effet est trop fort on peu changer l'opacité du calque.



Maintenant on va créer l'ombre du mouton en fonction de notre éclairage.

Récupérer la sélection du mouton (ctrl + clic sur le masque du mouton > une sélection se crée, créer un nouveau calque sous celui du mouton et avec l'outil «pot de peinture» remplir la sélection en noir.
Faire ctrl + t puis clic droit. Dans la fenetre qui s'ouvre sélectionner en bas «symétrie axe verticale». Ensuite déplacer les point pour que l'ombre corresponde a l'eclairage. on peu, tant qu'on a pas validé, faire un clic droit de nouveau et sélectionner «déformation» (grille de déformation) pour plus de précision dans la déformation de l'ombre.



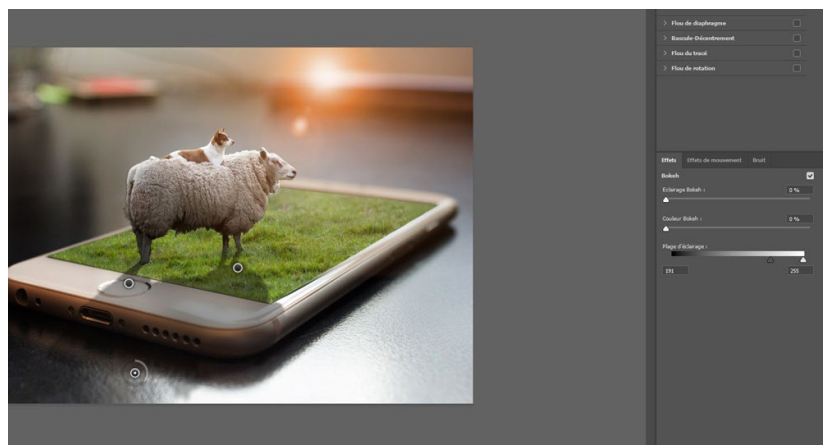
On va ensuite créer un masque pour estomper l'ombre tout en pensant que l'ombre au niveau des pattes est foncée et plus on va s'éloigner plus l'ombre va s'éclaircir.

De la même façon plus l'ombre va etre proche plus elle va etre nette, plus elle va etre loin plus elle va etre flou.
Pour cela on va commencer par passer notre calque d'ombre en «objet dynamique» (clic droit sur le calque dans le menu de droite > convertir en objet dynamique).

dans le menu du haut > Filtre > Galerie d'effets de flou > Flou de profondeur de champ.

On va venir positionner plusieurs ancre avec des flous différents.

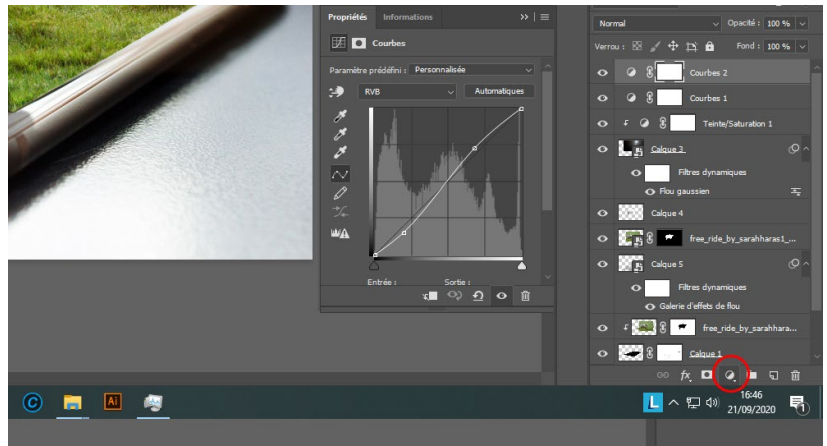
Le fait d'avoir passer notre calque en mode dynamique nous permet de revenir sur ces



réglages a tous moments.

Pour finaliser, on va harmoniser les teintes de l'image.

► Sélectionner calque haut puis créer un calque de réglages > courbes
le masque agit sur l'ensemble des calques et on pourra revenir a tous moment sur ces réglages. on modifie la courbe légèrement pour augmenter les contrastes.



On peu également créer un masque >
balance des couleurs > ton clair : + rouge
+jaune > ton foncé
Ainsi qu'un masque correction sélective >
+7noir dans les gris et -7 noir dans les noirs

Parfois à la fin d'un montage, on peu rajouter un peu de netteté et de relief à une image. Pour cela on se positionne sur le calque le plus haut > shift + ctrl+alt+E

Ca nous crée un nouveau calque de l'image du montage. cette image on la passe en mode «incrustation»

Dans le menu du haut > Filtre > Divers > Passe-haut. On vient régler l'effet sans essayer de trop en mettre, ici on doit se situer vers 5 px.

