

# CECI N'EST PAS UNE PHOTO !?

Par Matsos Stéphane <http://mseal.carolo.net>

## Introduction



A moins d'être adepte des aventures de l'extrême, je ne pense pas que beaucoup d'entre-nous se risqueraient à faire du kayak en plein hivers sur un lac du grand nord américain.

Rassurez-vous, ce lac et ces montagnes sont fausses et je pagaie sur la Semois, petite rivière belge, par 25°..

Cette pseudo photo est créé de toute pièce et j'y suis le seul élément authentique. En y regardant de plus près, cette photo est très imparfaite et l'incohérence et la grossièreté de certains éléments dévoilerait la supercherie à un lecteur attentif (il y en a un qui est flagrant ! Vous pouvez m'envoyer votre réponse par mail ;-). Mais mon but est de vous montrer qu'avec beaucoup d'application (hum, hum...) cette fausse photo pourrait devenir plus vraie que nature.

FELLOW ME !

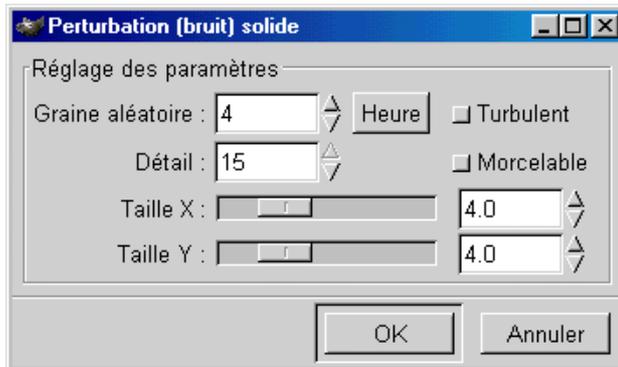
## Création du Ciel

Bien, nous allons commencer par créer l'eau et le ciel artificiellement.

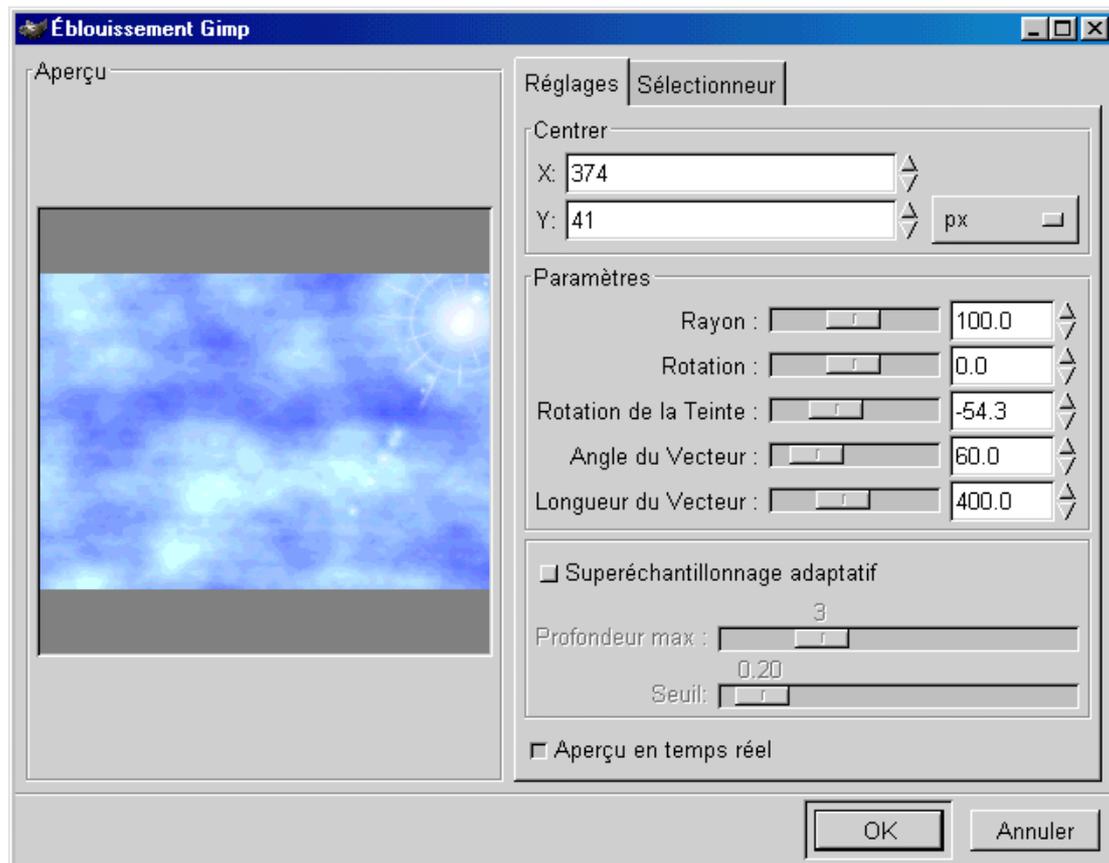
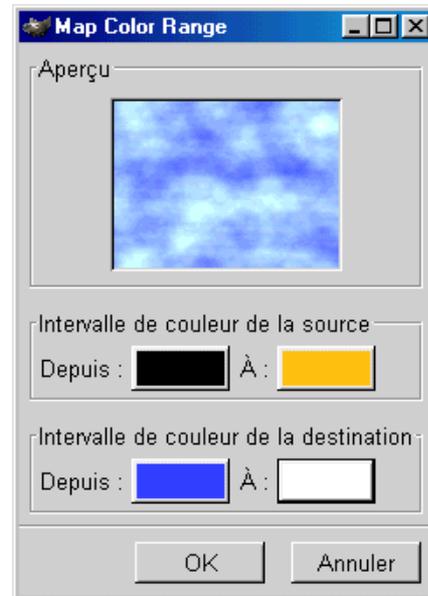
Pour cela, ouvrez 2 calques blancs dans lesquels, nous allons appliquer **le filtre Render>nuages>perturbation solide**.

Ici, nous devons trouver les bons paramètres pour la surface de l'eau et ce qui deviendra le ciel.

Commençons par le ciel



*Nous allons ajuster les couleurs des nuages afin que cela face plus vrai et nous allons même mettre un petit halo au soleil qui perce la brume.*



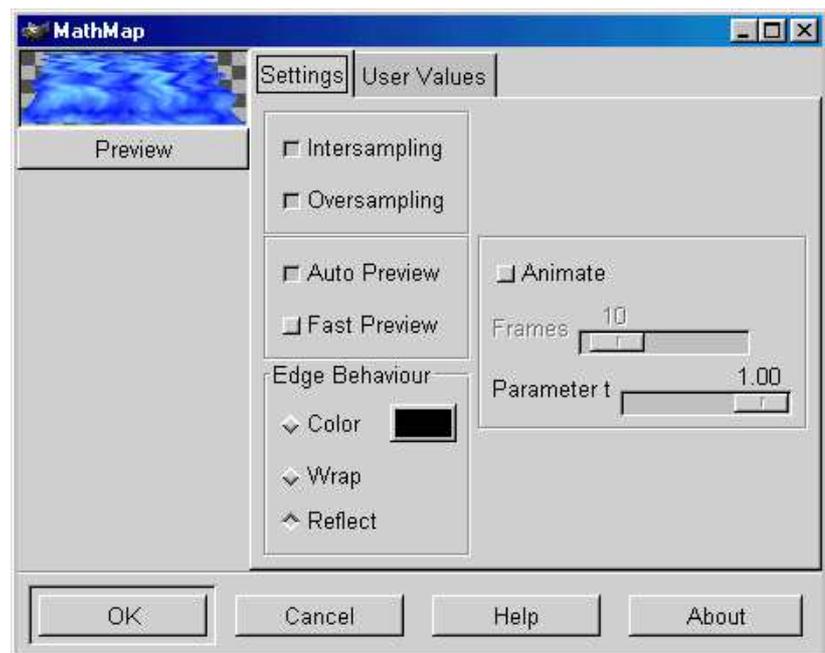
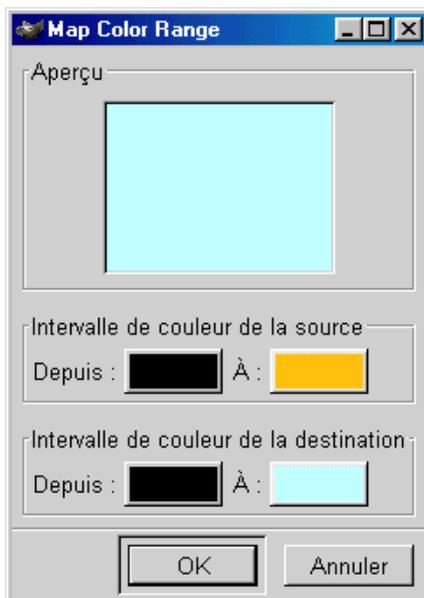
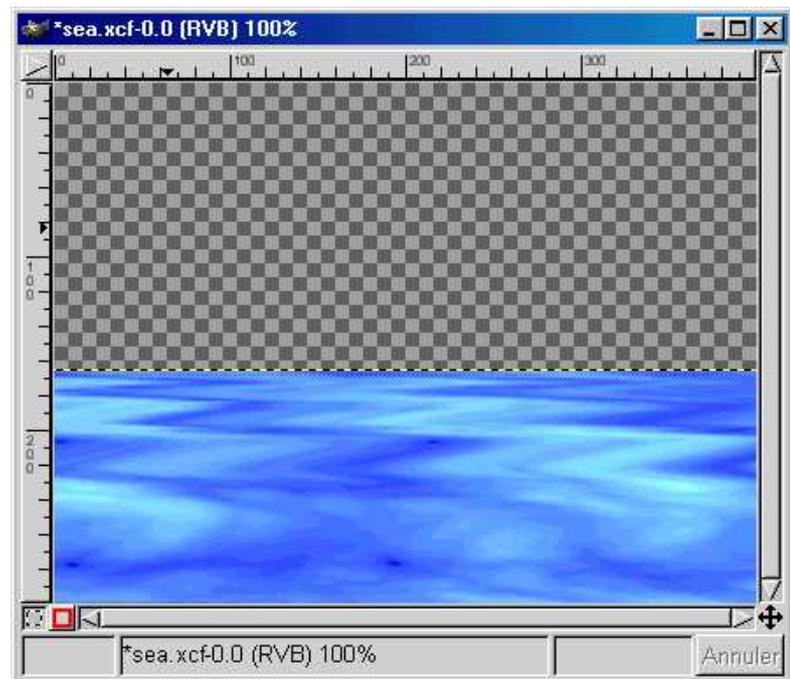
## L'eau.

Pour la perturbation de l'eau, tout dépend de son humeur...

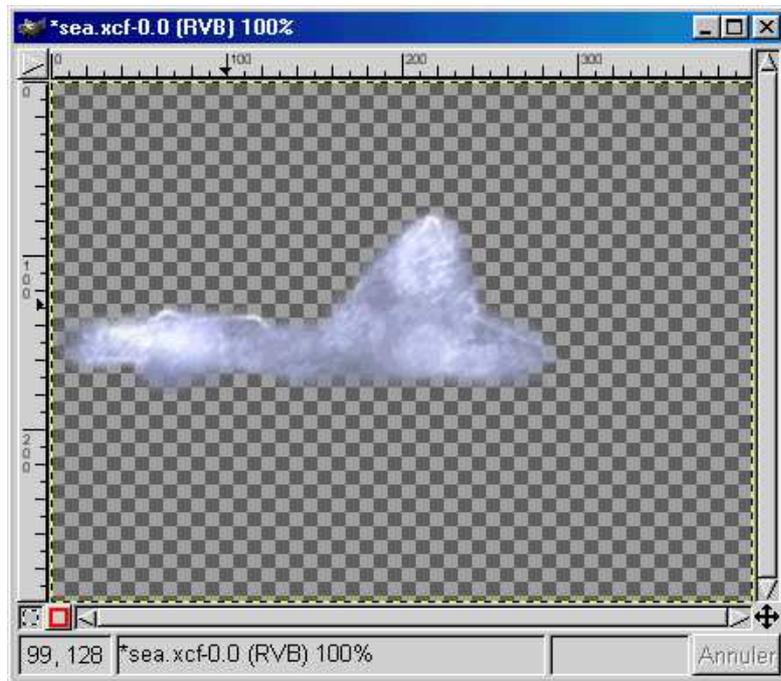
**Mapcolor range** pour colorer la perturbation solide et lui donner la couleur de l'eau souhaitée. On applique une déformation de perspective.

Prenons le **filtre générique>mathmap>sea** de 1 à 3 selon convenance et accentuons l'effet des vaguelettes.

On peut aussi jouer avec le **filtre ondulations** ou tout autre filtre qui peut rendre cette surface encore plus crédible.

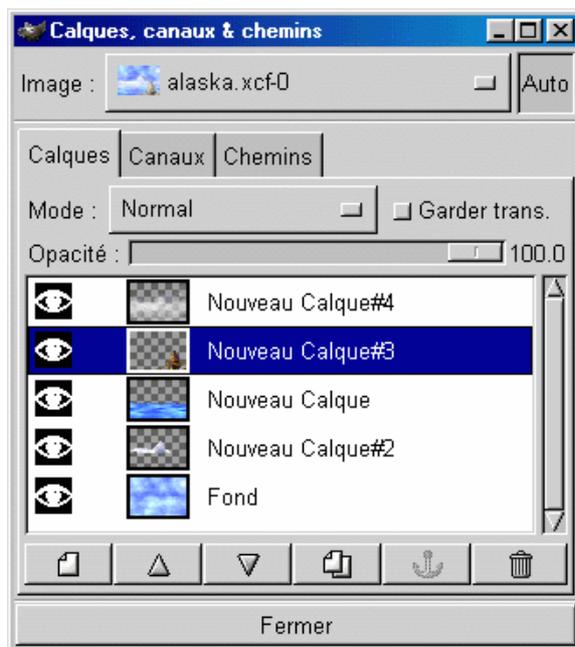


## Les glaciers du Yukon et le chasseur de caribou sur son kayak.



Sur un troisième calque, nous allons exercer nos talents de graphiste-peintre pour rendre ces montagnes dans la brume le plus naturel possible. Ok, c'est pas donné à tous mais, sur un ordinateur, on peut recommencer autant de fois que c'est nécessaire sans gaspiller de peinture ni de papier !

On place ce calque entre celui du ciel et de l'eau.



On ouvre l'image de celui qui sera le chasseur de caribou et on la détoure (pour ne pas voir les camping de la Semois). On le sélectionne avec la baguette magique (click dans le rouge et inverser la sélection). On coupe et on colle sur un nouveau calque.

Sur le dernier calque, nous allons avec le pinceau créer à la couleur blanche la brume. Pour cela, on va abondamment utiliser le "doigt" pour étaler. Tant que nous y sommes, un petit coup aussi pour estomper la ligne trop nette créée par la rencontre entre la terre et l'eau... Bref on s'applique (un peu mieux qu'ici) à parfaire l'illusion.

