

Astuces pour intégrer

et faire ressortir
les éléments d'un compositing

Apprenez à créer une illustration sauvage et abstraite.

ALEXANDRE DE VRIES

[HTTPS://WWW.BEHANCE.NET/ALEXANDREDEVRIES](https://www.behance.net/AlexandreDevries)

[HTTP://PETITLIEN.FR/ALEXDEVRIES](http://petitlien.fr/AlexDeVries)

L' idée originale de *The Nature 01* s'articulait autour d'une ambiance sauvage, majestueuse à laquelle je souhaitais ajouter une touche céleste. J'aime construire des images abstraites et dompter les disproportions colorimétriques. Je m'essaie à donner une personnalité à chacun de mes projets et concept arts.

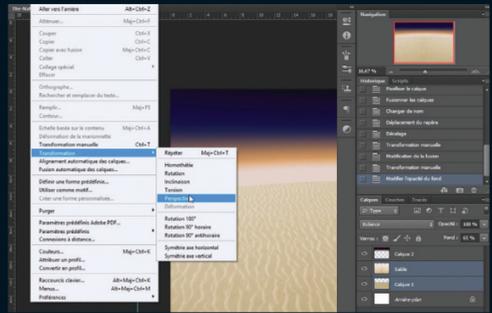
Découvrez le wip vidéo de cette création directement en flashant le QR code !



[À TÉLÉCHARGER]

Les ressources de base pour réaliser ce tutoriel.
Ces fichiers sont utilisables pour un usage strictement personnel, dans le cadre de ce tutoriel.





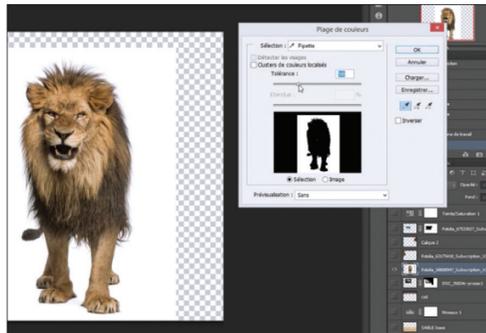
01 Les bases de l'arrière-plan

En posant les bases de la composition, un sol et un ciel, nous créerons une ligne d'horizon. Je commence par créer un calque de couleur jaunâtre (Edition > Remplir). J'importe mon image de sol désertique (Fichier > Importer), je la duplique (Ctrl/Cmd+J) et effectue une symétrie horizontale (Edition > Transformation > Symétrie axe horizontale), et j'ajuste l'inclinaison (Edition > Transformation > inclinaison). Je finis par les fusionner (Ctrl/Cmd+E) pour n'avoir qu'une seule image pour le sol. Quelques coups de tampon (S) me permettront d'éviter les répétitions. Puis je place cette image en mode Produit pour le moment. Pour le ciel, en utilisant l'outil Dégradé j'obtiens une base que je réajuste avec l'outil Teinte (Ctrl/Cmd+U). Cette base suffit pour passer à autre chose et avancer, on y reviendra plus tard. J'importe mes images d'arbres. J'ai choisi des arbres mourants qui se marient bien avec un décor désertique. En créant un masque je peins en noir, avec le pinceau, tout ce qui est autour et dont je n'ai pas besoin, en m'assurant de peindre sur le masque. Le masque permet de masquer les surfaces indésirables. Il suffit de repeindre en blanc pour réafficher le contenu effacé en noir.



02 Créer de l'herbe

J'ai essayé des échecs avant de trouver une technique fiable pour réaliser de l'herbe, celle-ci consiste à s'appuyer sur un brush qu'on a pris le temps de paramétrer. Je crée un nouveau calque au-dessus de mes arbres. Je me rends dans le tableau forme du pinceau (Fenêtre > Forme) et sélectionne les brushes "poil" et "triple poil" fournis avec Photoshop. Je varie la Taille de 35% dans la dynamique de forme, j'ajoute 5% d'Arrondi minimal. Je diffuse à 75% avec un nombre de 3 et une variation numérique me donnera un côté aléatoire. Dans les nuanciers je sélectionne deux couleurs vertes, dont une plus sombre que l'autre. Je coche la dynamique de la couleur, avec une variation de Teinte à 4%, et je varie la Saturation à 6%, ainsi que la Luminosité. Il faudra bien entendu ajuster l'orientation du brush, en fonction des zones à peindre. Ces étapes me permettent d'obtenir une herbe imparfaite et légèrement déstructurée, ce qui la rendra plus réaliste. J'utilise les teintes (Image > Réglages > Teinte) pour ajuster les couleurs et réduire la saturation.



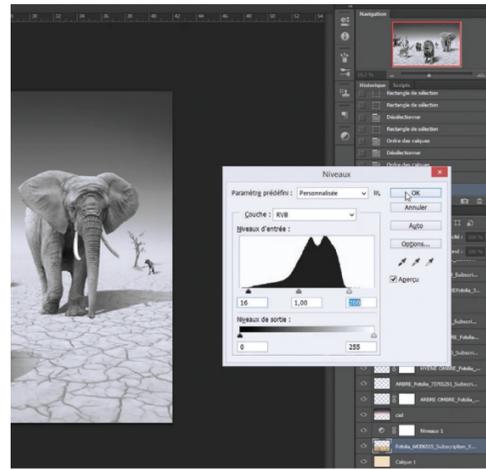
03 Intégrer les personnages

Je commence par importer mon élément principal, le lion (Fichier > Importer). Avec la Baguette magique, je clique gauche sur le blanc, et sélectionne Plage des couleurs. Avec une tolérance de 60, je clique avec la Pipette de gauche sur le blanc et j'obtiens une sélection propre du blanc à isoler. Pour plus de confort et de sécurité, je conseille de créer un masque et remplir la zone en noir (Maj+F5). Je répète cette opération pour l'ensemble des animaux à intégrer à la composition.



04 Des ombres portées adoucies

Je duplique le calque du lion (Ctrl/Cmd+J), je le remplis en noir (Maj+F5). Avec l'outil Inclinaison (Fichier > Transformation > Inclinaison), je l'adapte à la perspective, cela définit ma source lumineuse (ici en haut à gauche). Je n'hésite pas à repeindre certaines parties afin que l'ombre soit la plus cohérente possible. Je répète la même opération pour l'ensemble des animaux. Je bascule ce calque en mode Produit, et je viens l'adoucir avec un dégradé obtenu avec la Gomme (E). Une deuxième technique consiste à sélectionner l'ombre (Ctrl/Cmd+clic sur le calque) et à ajouter un masque, là j'utilise l'outil Dégradé (G) qui adouci et rend l'ombre plus réaliste. Cette étape importante du process me permet d'intégrer les protagonistes au sol de façon cohérente.



05 Affecter des détails

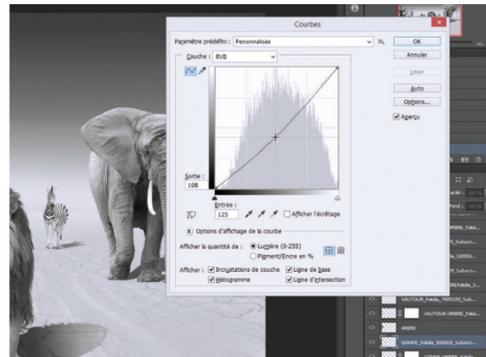
Pour travailler le sol, je vais importer une texture de craquelure, utiliser l'outil Inclinaison pour l'affecter à la perspective déjà mise en place. Ce calque est en mode Produit et je vais renforcer les craquelures avec les niveaux (Ctrl/Cmd+L). En augmentant les Noirs de 16%, j'obtiens davantage de contraste et de détails. J'adoucis le calque en baissant son Opacité de 30%. L'outil Tampon (S) corrige les répétitions et les défauts de ma texture. Je crée un masque pour adoucir la ligne d'horizon et effacer les détails lointains qui sont moins visibles qu'au premier plan.



06 Peaufiner le sol

Je reviens sur mon calque de sol désertique (étape 1) et ajuste celui-ci en mode Incrustation. Ce dernier est placé au-dessus du calque de craquelures. Et je renforce les blancs de 30% avec les Niveaux (Ctrl/Cmd+L).

[ASTUCE]
Je prends le temps de toujours nommer mes calques avec précision (exemple : Lion_OmbrePortée_01). Lorsque que vous travaillez dans une agence, cela peut vous faire économiser beaucoup de temps, ainsi qu'à votre équipe.



07 Ajuster les calques

Il s'agit maintenant d'ajuster les calques de nos protagonistes en fonction de la perspective. Étant donné que le lion est au premier plan et que la hyène se trouve en arrière-plan, ces derniers n'auront pas les mêmes réglages au niveau de l'éclairage et des détails. Pour cela, je me sers de la courbe (Ctrl/Cmd+M) et place mon point sur la médiane des gris (au milieu de la courbe). Je diminue ou augmente en fonction des calques. Ceci simulera le poids de l'air et de la poussière. Pour créer une profondeur de champ, j'utilise le Flou gaussien (Filtres > Atténuation > Flou gaussien). Cette étape me permet d'ajouter du réalisme à ma composition. On n'oublie pas le calque de l'arbre. Bien entendu, je varie les valeurs du Flou gaussien en fonction du calque, sans exagérer.



08 Ajouter de l'action

Il s'agit d'importer d'autres animaux, ici les corbeaux, pour ajouter un peu de dynamisme. Je les place de telle façon qu'ils surplombent la scène et n'hésite pas à réduire ou augmenter l'échelle (Ctrl/Cmd+T) pour ajouter de la perspective ainsi que de légères rotations. Je répète les deux actions de l'étape 7, la courbe et le flou gaussien pour chacun des corbeaux.



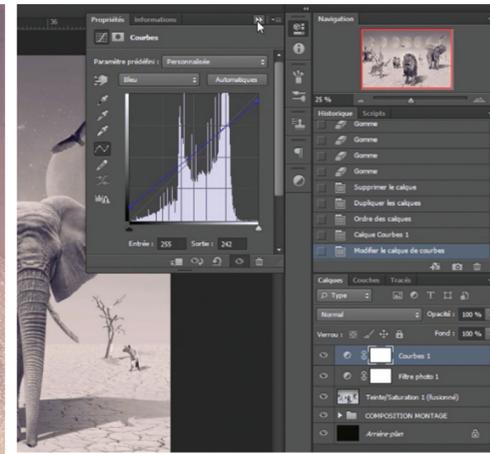
09 Composer un ciel original et attrayant

Il est important à cette étape de travailler encore sur le ciel et de le sublimer. J'importe donc une image de ciel étoilé ou de galaxie. Je la place comme bon me semble et réduis sa taille (Ctrl/Cmd+T), je viens atténuer les périphéries en gommant (E) avec une Opacité de 45% ou en utilisant un masque avec un brush d'une opacité équivalente. Je répète cette étape, jusqu'à être satisfait. Je place ce calque en mode Incrustation, avec une Opacité de 85%.



10 Apporter une touche abstraite

Afin de donner une note temporelle et abstraite, j'importe une animation de Lune. Celle-ci est en mode Superposition. Je réduis sa luminosité et ses contrastes (Image > Réglages > Luminosité/Contraste). J'utilise la déformation (Edition > Transformation > Déformation) pour donner un effet sphérique. J'étire le calibre dans les angles à droite et à gauche. Je finis par baisser son Opacité de 75%, pour une meilleure intégration.



11 Donner une ambiance colorée

Sur le dessus de mes calques, je crée un calque de réglage Filtre photo de couleur orange, avec une Valeur de 10%. Ceci permet de réchauffer l'ambiance et d'homogénéiser les teintes. Enfin, je crée un nouveau calque de réglages, cette fois-ci avec les courbes (Ctrl/Cmd+M). Je me rends dans l'onglet Bleu, avec une Entrée à 255 et une Sortie à 242, j'obtiens un vieillissement de l'image, les contrastes ont une touche bleutée, et les blancs sont jaunés.

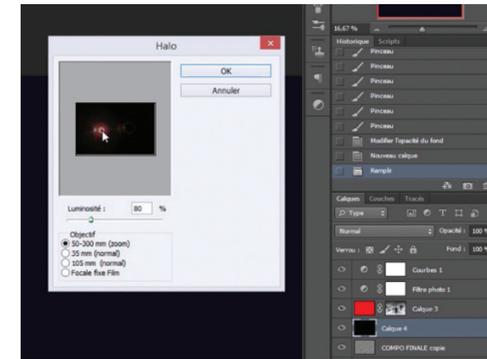


12 Des ombres expressives

Il s'agit à présent de donner une touche artistique aux éclairages. Je crée donc un nouveau calque que je remplis en rouge (Maj+F5). Celui-ci est placé en mode Couleur. Je crée un masque et, avec l'outil Pinceau, je viens peindre en noir les zones éclairées. Cette technique me permet de colorer les ombres et les zones contrastées. J'adoucis l'effet en réduisant l'Opacité du calque à 80%.

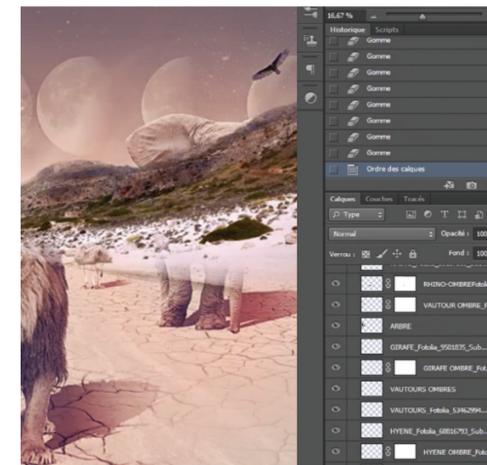
[ASTUCE]

Quand je découvre un nouvel effet, et que j'apprécie son style. Je me demande s'il n'est pas trop présent dans la scène. Pour remédier à cela, j'applique une même règle, toujours diminuer son Opacité de 15 à 20%. Un effet ou un filtre peut ne pas séduire l'ensemble des lecteurs.



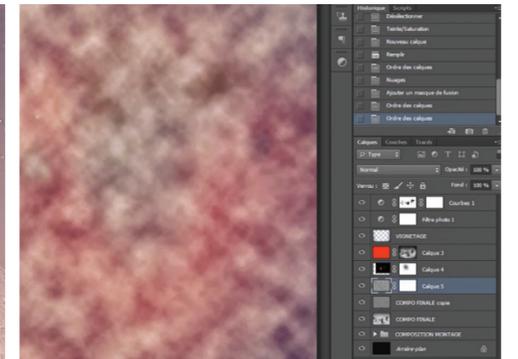
13 Amplifier la dimension céleste

En dessous du calque rouge, je remplis un nouveau calque de noir. Je me rends dans les Filtres, et dans l'onglet rendu, je sélectionne Halo. Je sélectionne une Luminosité de 80% avec un objectif de 50-300 mm. Ce calque est en mode Superposition avec une Opacité à 85%. Pour certains, cette source lumineuse pourrait prêter à confusion, par rapport au travail qui a déjà été réalisé sur les ombres portées. Cependant, ce halo est juste là pour glorifier le personnage principal, ajouter un effet de perspective et embellir la création abstraite.



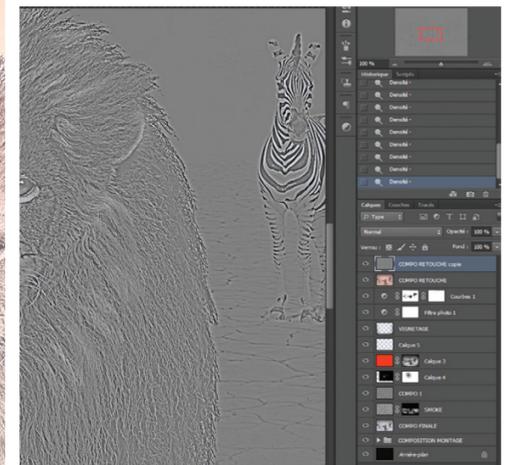
14 Peaufiner le décor

À ce stade de mon image, je constate que la ligne d'horizon manque d'éléments. Je décide donc d'importer un décor, ici des montagnes. Je réalise un masque pour isoler les parties non désirées. Enfin, j'utilise l'outil Inclinaison et perspective pour intégrer correctement l'image et renforcer l'arrière-plan. Je désature l'image avec une Valeur de -35%, et réduis son Opacité à 20%. Cette dernière étape permet de fondre les montagnes au décor. Je duplique le calque (Ctrl/Cmd+J) et effectue une symétrie horizontale, celui-ci à une Opacité de 15%.



15 Ajouter de la poussière

Je crée un nouveau calque en dessous du calque "halo". Je le remplis en gris, et lui affecte un effet nuage (Filtre > Rendu > Nuages). Au préalable, je sélectionne un gris foncé dans mon nuancier pour le premier plan et un blanc pour l'arrière-plan. J'ajoute un masque à ce calque que je remplis en noir, avec le pinceau blanc je laisse apparaître la poussière entre les pattes des animaux.



16 Touches finales

Pour finaliser son illustration, il est primordial d'ajouter de la définition et de diriger le regard du lecteur. Je sélectionne l'ensemble de mes calques, excepté les calques de réglages et les fusionne (Ctrl/Cmd+E). Je désature l'image à -100 (Ctrl/Cmd+E). Pour donner plus de détails à ma composition, je lui ajoute un filtre Passe-haut (Filtre > Divers > Passe haut). Avec l'outil Dodge (O) j'accroche les blancs, et renforce les noirs avec l'outil Burn. Ce calque est alors en mode Incrustation avec une Opacité de 75%. Pour concentrer le regard du spectateur, je crée un nouveau calque au-dessus de la pile, avec l'outil Lasso polygonal, je dessine des angles que je remplis de noir. Puis j'adoucis le calque en réduisant son Opacité de 15%, et je change le mode en Lumière tamisée. J'ajoute un Flou gaussien d'une valeur approximative de 175. Pour donner des petites nuances de couleurs, je crée un nouveau calque, et j'ajoute des légers coups de brush colorés avec une Opacité de 5%. Ce calque est en mode Lumière tamisée.