

## Comment remplacer un ciel réaliste ?

**AVANT**



**APRES**



**Ouvrir l'image concernée.**

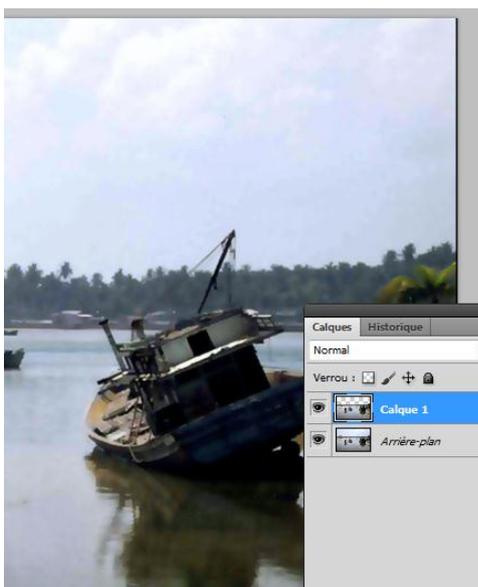
Dans cette image nous allons sélectionner le ciel.

Utiliser l'outil **Sélection rapide**  ou la **Baguette magique**  afin de prendre le ciel.

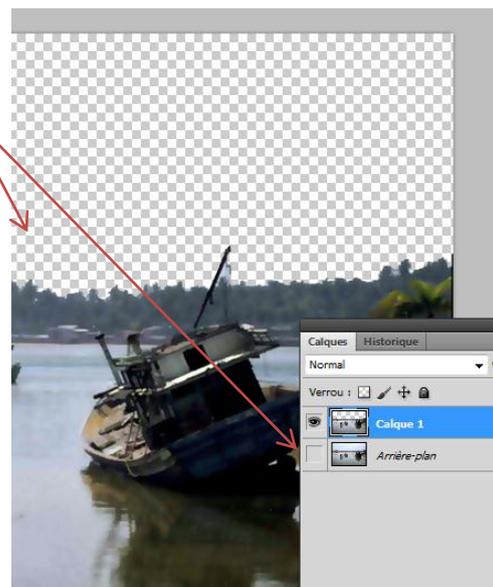


Dans notre exemple nous allons réaliser une duplication du sol.

**Inverser la sélection (Sélection/Interverti)** et faire **Ctrl J** pour dupliquer la nouvelle sélection.



Nous occultons l'œil du calque **Arrière plan** de façon à constater que nous avons bien un calque ne comportant plus de ciel.



### Ouvrons une image de ciel.



Ce ciel va nous servir à remplacer le précédent.

**Ctrl A** tout sélectionner

**Ctrl C** copier (la sélection)

**Retourner sur la photo originale.**

**Ctrl V** coller (la sélection dans cette image)

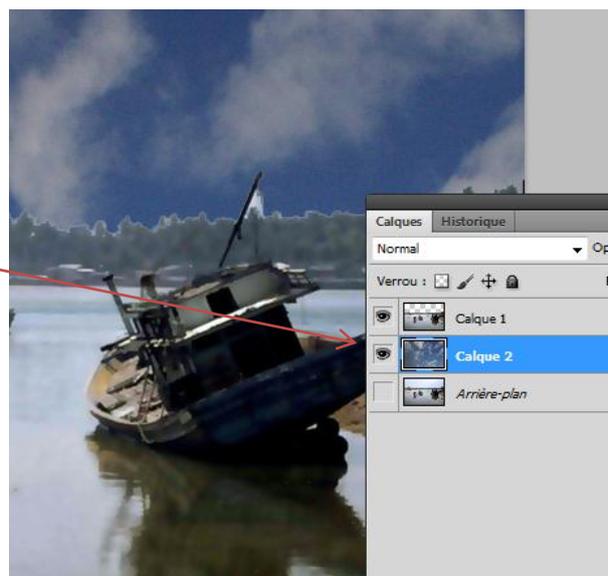
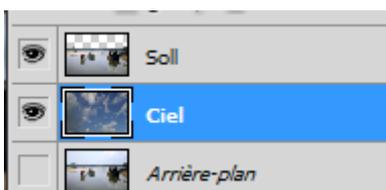


Notre nouveau calque recouvre l'image entière, se trouvant au-dessus des autres calques.

Il me suffit donc de déplacer ce calque du ciel en dessous du calque 1, le sol.

Cliquer sur ce calque et glisser vers le bas en dessous du calque 1 tout en restant appuyé sur le clic souris.

Renommons nos calques en **Ciel** et **Sol**.

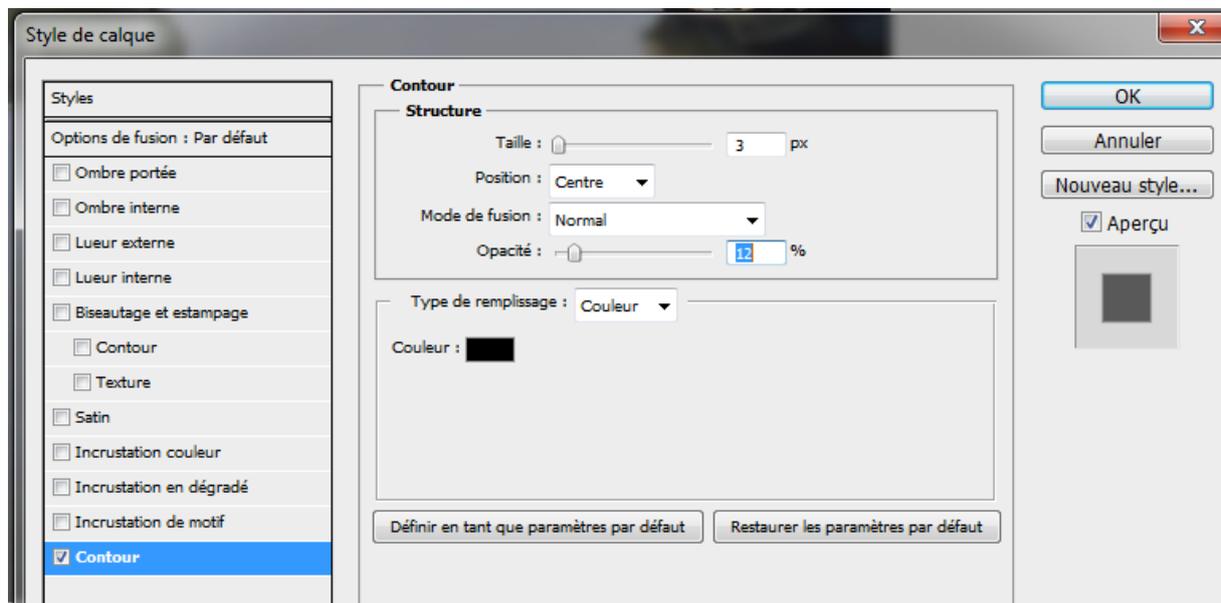
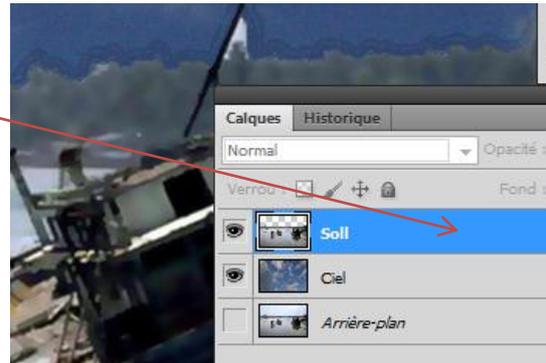


Nous voyons que les crêtes des arbres et de l'horizon ne sont pas très précises, nous avons une sorte de frange gênante quant au résultat.

Changeons cela :

Allons sur le calque **Sol** et double-cliquons sur ce calque dans la zone bleue vierge.

Ce faisant nous ouvrons une fenêtre menu pour les **Style de calques** et cliquons sur la ligne **Contours** pas seulement la case à cocher, mais bien la ligne de façon à accéder aux options de ce menu.



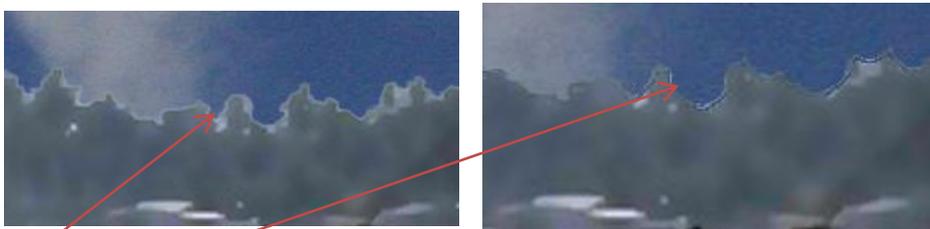
Réglons la **Taille** sur **3**

La **Position** au **Centre**

Le **Mode de fusion** sur **Normal**

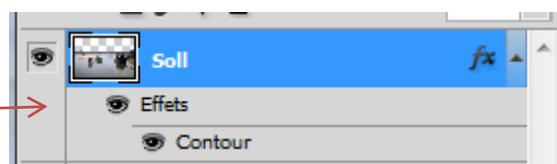
L'**Opacité** à **0**

Le **type de remplissage** sur **Couleur** et celle-ci en **Noir**.



Avant et après réglages.

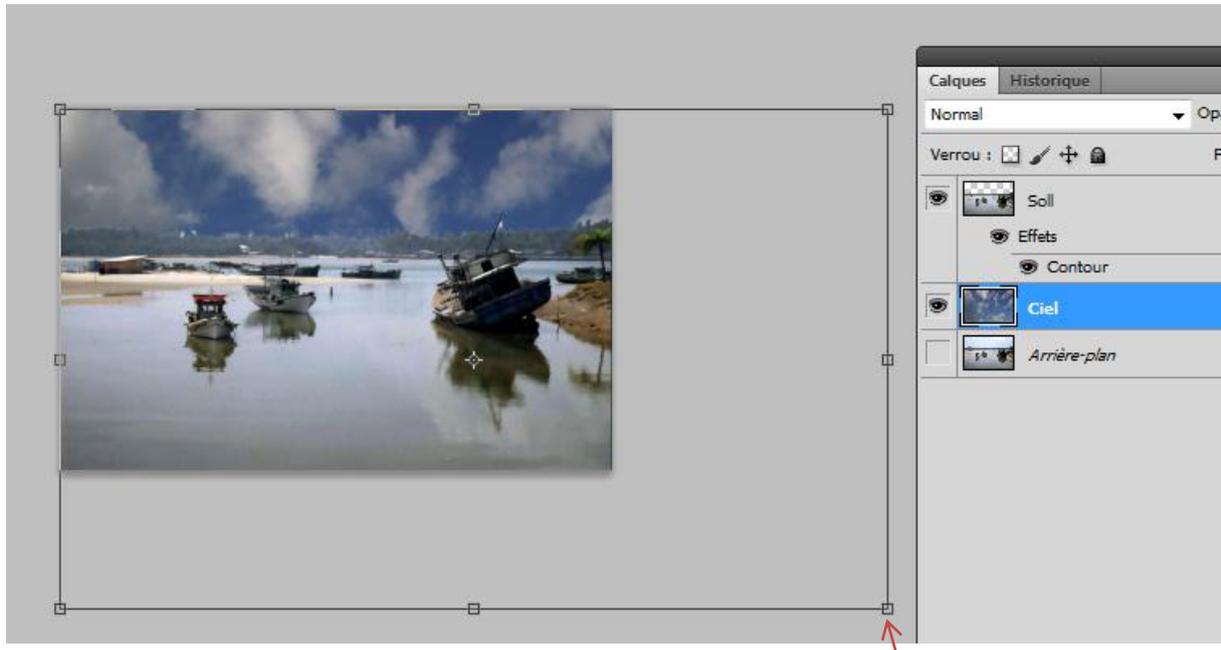
Nous voyons que notre calque possède à présent un **effet** :



Il est également possible d'utiliser la **gomme**.

Modifions la taille et la disposition du ciel.

Allons donc sur notre **calque Ciel** et **Ctrl T** pour transformer notre sélection :



**Ctrl T** nous affiche donc un cadre avec des poignées (qui se désélectionne avec la touche **Echap**) et ces poignées vont nous permettre de modifier la taille et le positionnement de notre calque.

Prenons celle du bas droit du cadre et déplaçons là de façon à l'inclure dans notre image (pour la rendre **Homothétique**, appuyer sur la touche **Shift/Maj** ).

Dans mon cas l'homothétie n'est pas importante.



J'ai donc amené mon cadre de cette façon :

On voit un ciel plus complet et un peu écrasé, mais pas dérangeant.

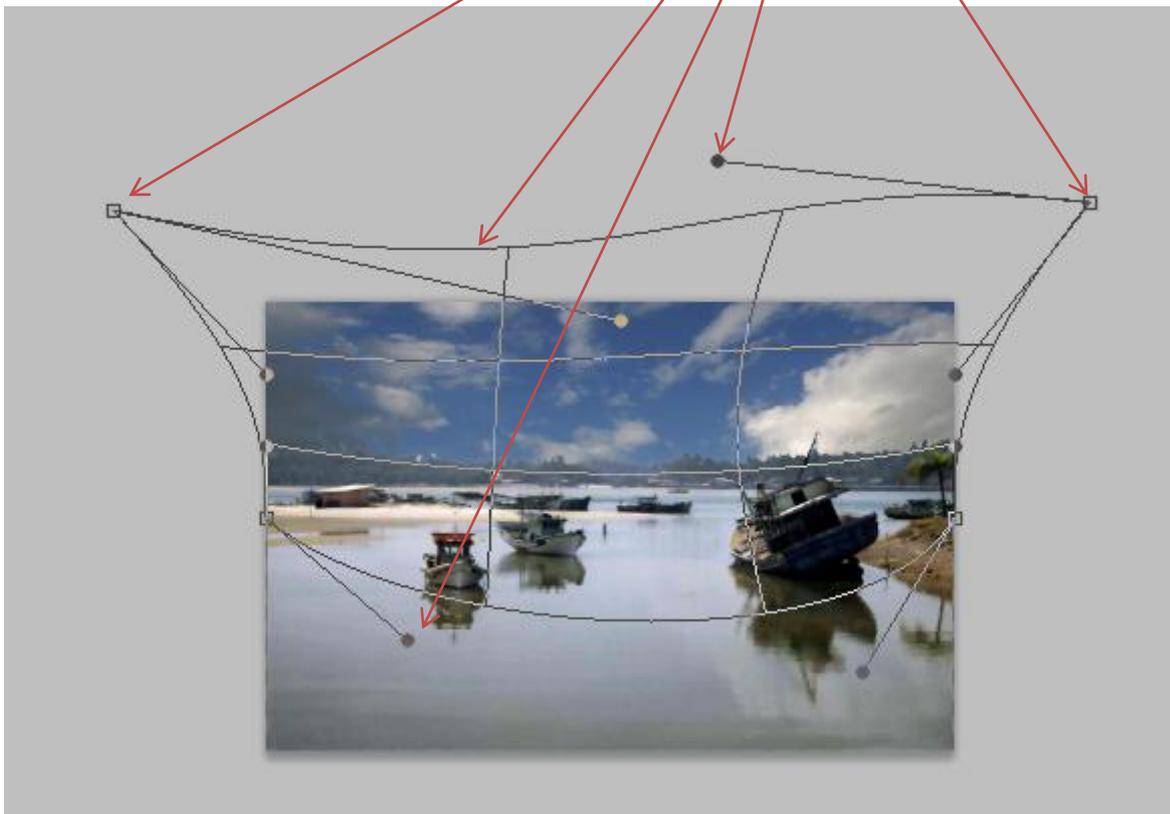
A présent toujours avec le cadre sélectionné (je n'ai pas encore validé la transformation), je **clique-droit** sur ma souris et demande une **Déformation** à ce calque.



Là, cela devient intéressant :

Chacun de ces points, poignées ou lignes peut être manipulé !

Testez à volonté ces manipulations afin d'en voir les effets.



Quand le résultat vous satisfait, validez le travail.

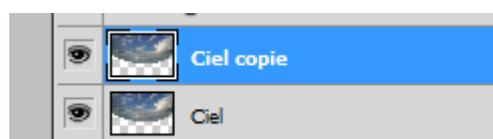
Nous avons à présent un ciel qui nous convient.

Quid du ciel qui se reflète dans l'eau du port ?

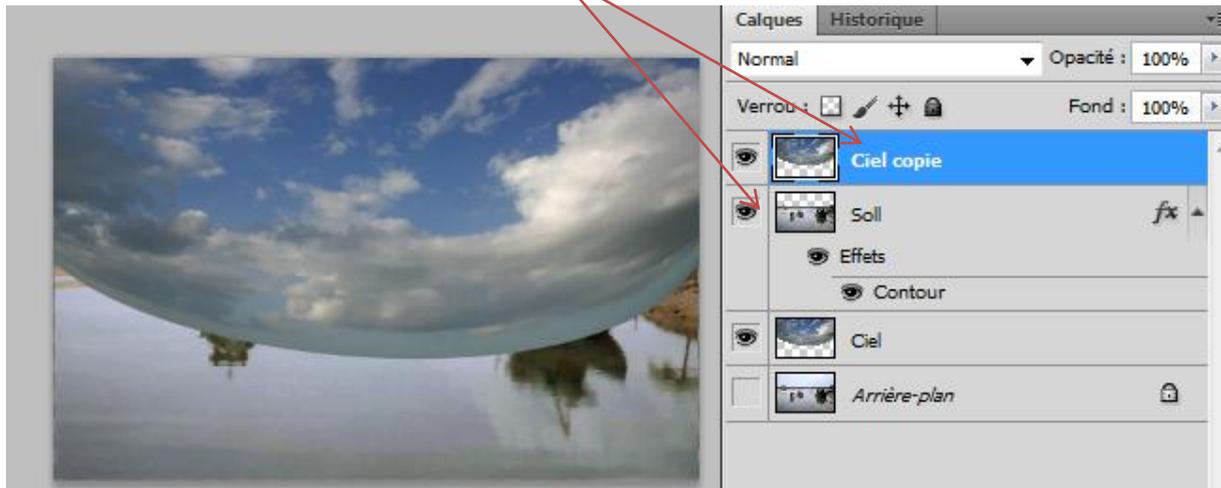
Pas réaliste du tout, il concerne celui que nous avons remplacé.

Il nous faut donc le remplacer.

Copions le calque ciel avec **Ctrl J**

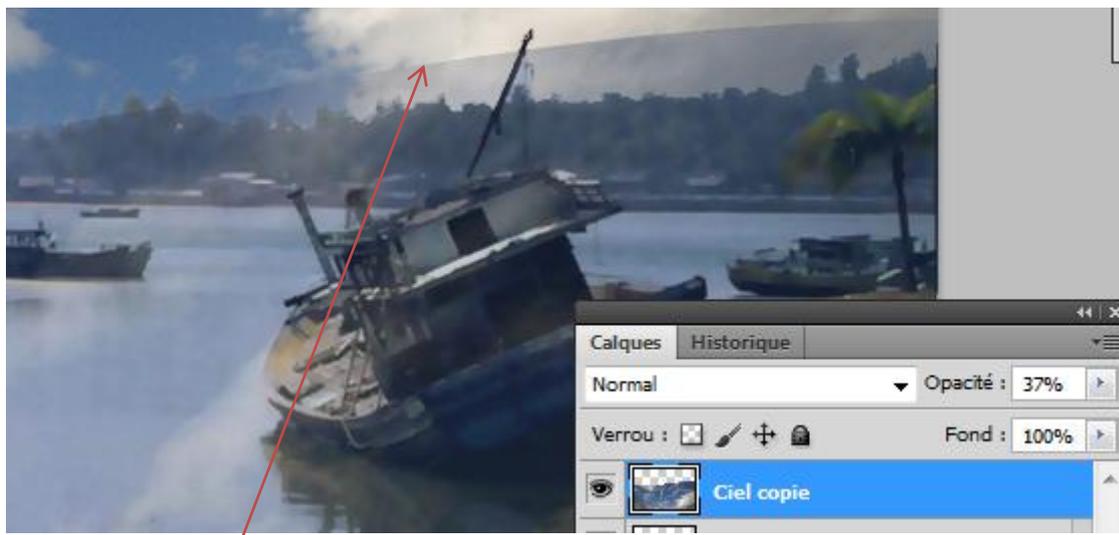


Déplaçons ce calque **au-dessus du Sol**



Sur le calque **Ciel copie** avec l'outil **Déplacement** j'amène mon calque de façon à couvrir mon sol sans trop peaufiner.

Je modifie l'**Opacité de mon calque**.



Le reflet est bon, mais imparfait dans le ciel du haut.

A l'aide de la gomme avec une opacité à 100%, j'efface la délimitation du calque.



**Le résultat final !**

