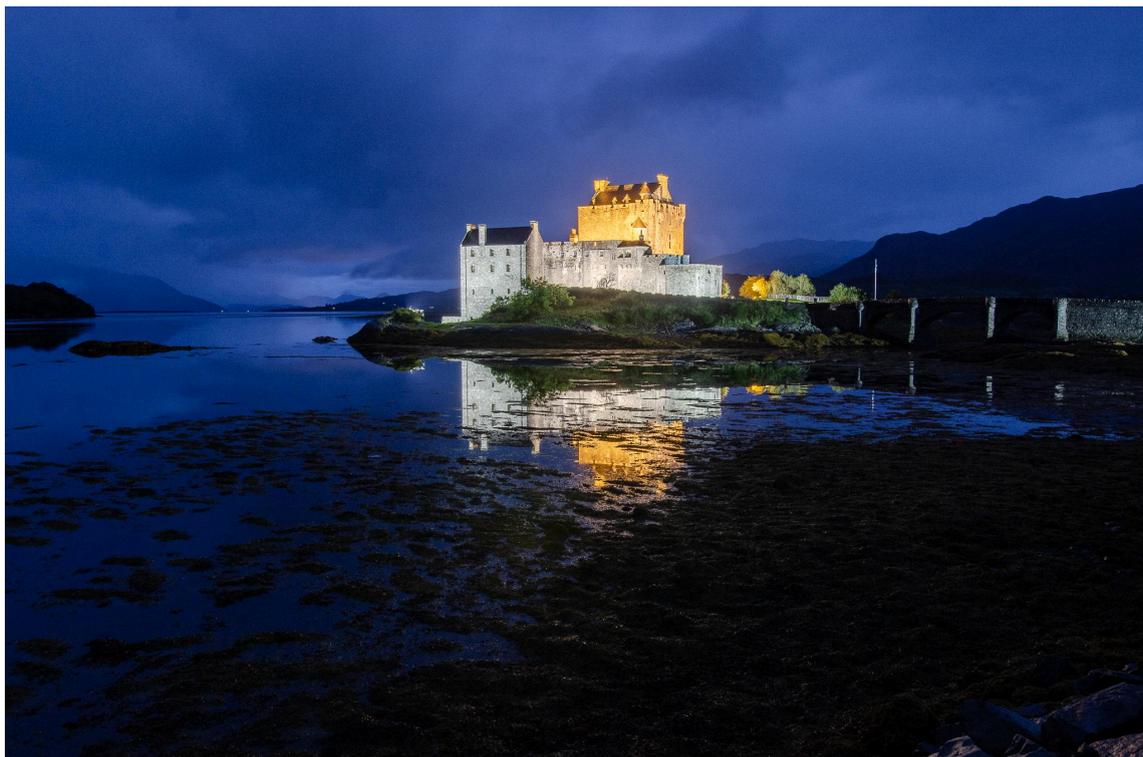


Créer des reflets réalistes avec Photoshop

Dans ce tutoriel, je vous explique comment créer un reflet à partir de rien pour transformer une photo dont le reflet n'est pas terrible en quelque chose de beaucoup plus joli et réaliste ! Deux méthodes sont possibles : une plus longue en utilisant un filtre de dispersion et l'autre plus rapide avec un plug-in à installer.

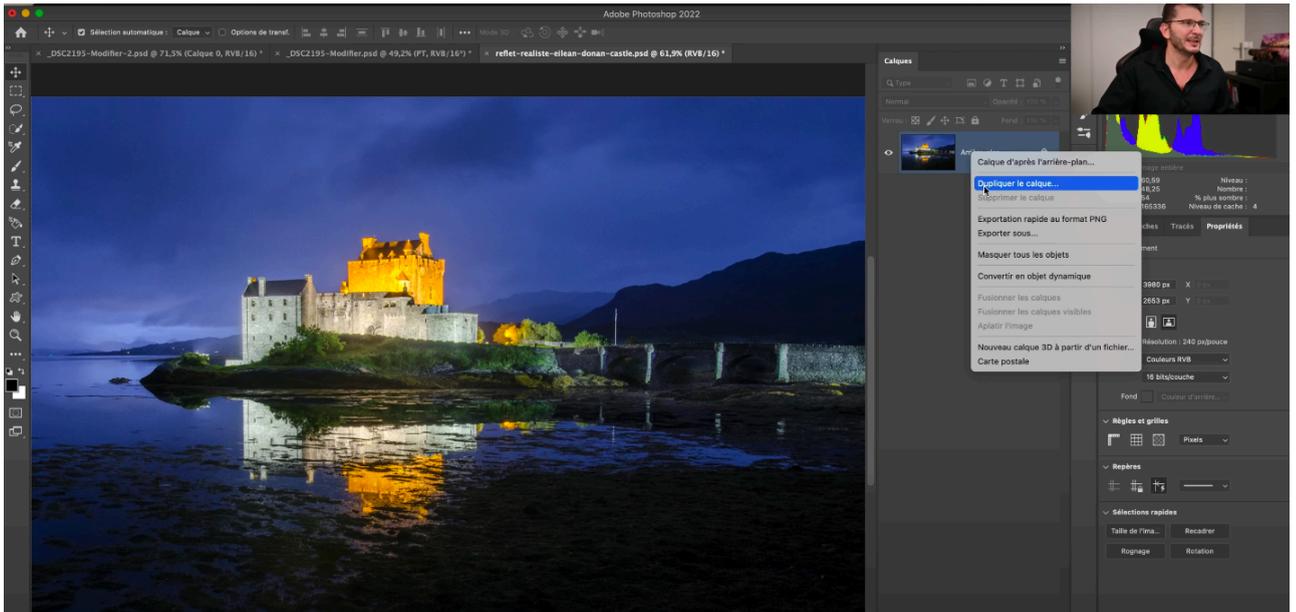


Objectif du tutoriel : rendre ce reflet plus joli

1 - Dupliquer le calque d'arrière-plan

La première étape consiste à dupliquer le calque d'arrière-plan.

1. Faites un clic droit sur le calque d'arrière-plan et sélectionnez "**Dupliquer le calque**".
2. Renommez ce nouveau calque, par exemple "**Reflet**" pour mieux vous y retrouver.



Dupliquer le calque

Une fois le calque dupliqué, vous devez sélectionner la zone où vous souhaitez créer le reflet.

Dans cet exemple, la ligne d'horizon est derrière, mais on veut créer un reflet au niveau du château. Pour cela, l'outil **lasso** est parfait pour délimiter rapidement la zone de réflexion. Inutile d'être extrêmement précis.

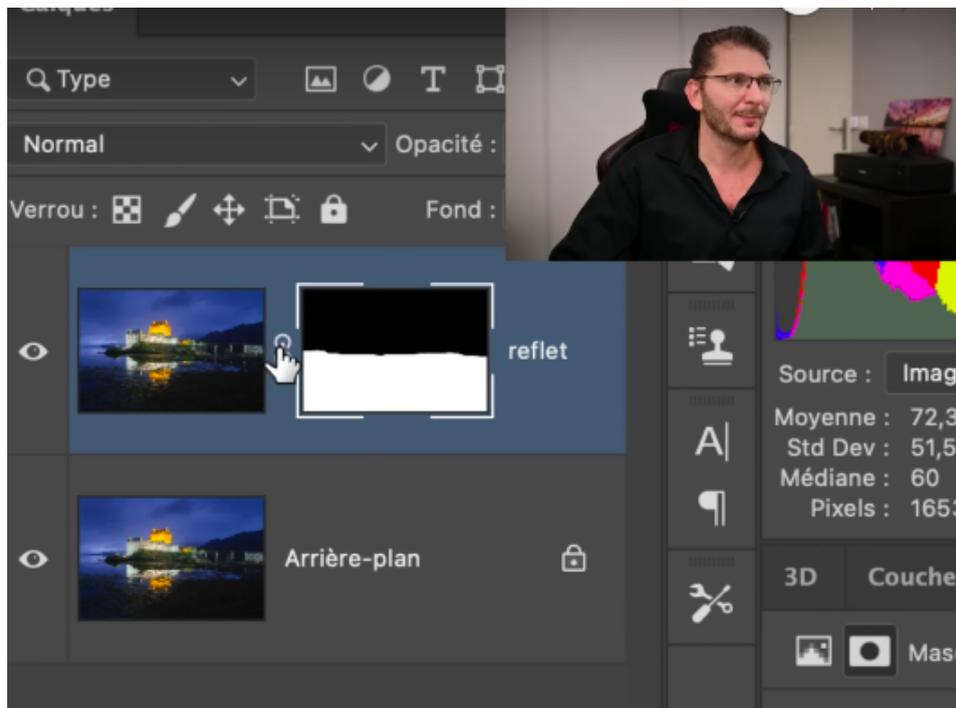


Délimiter la zone de reflet

2 - Transformer la sélection en masque

Une fois la sélection effectuée, transformez-la en masque pour mieux gérer la zone où le reflet sera visible.

1. Cliquez sur l'icône "**Nouveau masque**" pour transformer votre sélection en masque.
2. La zone en blanc représentera la partie où le reflet sera visible.



Désactiver la chaîne qui lie le calque et le masque

⚠ Vous devez **désactiver la petite chaîne** qui lie le calque et le masque. En effet, comme vous allez appliquer des transformations uniquement sur l'image et non sur le masque, vous devez éviter que ces transformations affectent les deux en même temps.

1. Décochez la chaîne qui lie le calque au masque.
2. Sélectionnez ensuite le calque puis allez dans **Édition > Transformation > Symétrie d'axe vertical**.

La symétrie d'axe vertical permet d'inverser l'image pour commencer à simuler le reflet. Comme le masque est dissocié du calque, vous pouvez le bouger sans impacter le masque.

3 - Ajuster la position du reflet

Avec l'image inversée, vous pouvez maintenant déplacer la partie réfléchie pour l'aligner avec l'objet original. Utilisez l'outil **déplacement** (raccourci V) pour ajuster la position du reflet.

Si la transition entre le reflet et l'image originale n'est pas parfaitement fluide, vous pouvez affiner le masque. Prenez un pinceau doux, avec une **dureté de 0 %**, et peignez en **noir** sur le masque pour adoucir les transitions indésirables.

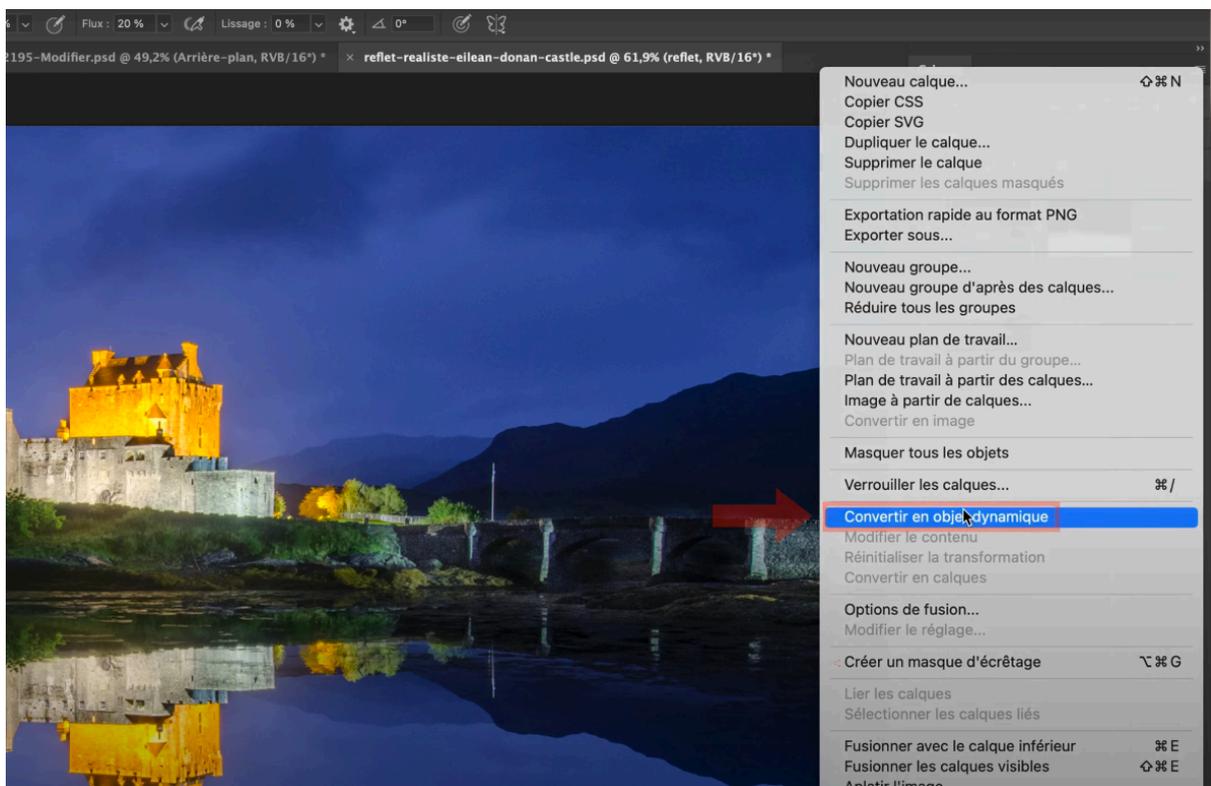
👉 Cela permet d'éviter les démarcations abruptes et de rendre le reflet plus naturel. Pensez à vérifier votre masque en appuyant sur **Alt** et en cliquant dessus. Cela vous permet de voir si des démarcations risquent d'être visibles une fois le contraste ajouté.

N'oubliez pas d'**enregistrer** régulièrement votre travail en appuyant sur **CMD + CTRL + S**. Enfin, une fois satisfait du reflet, **reliez de nouveau le calque et son masque** en cliquant sur la petite chaîne pour conserver le tout ensemble.

4 - Transformer le calque en objet dynamique

Une fois que vous avez ajusté la position du reflet, l'étape suivante consiste à **convertir le calque en objet dynamique**. C'est ce qui va vous permettre de revenir sur les réglages des filtres appliqués par la suite.

1. Faites un **clic droit** dans une zone vide à droite du calque ou allez dans le **menu sandwich** en haut à droite du panneau des calques.
2. Sélectionnez "Convertir en objet dynamique ».

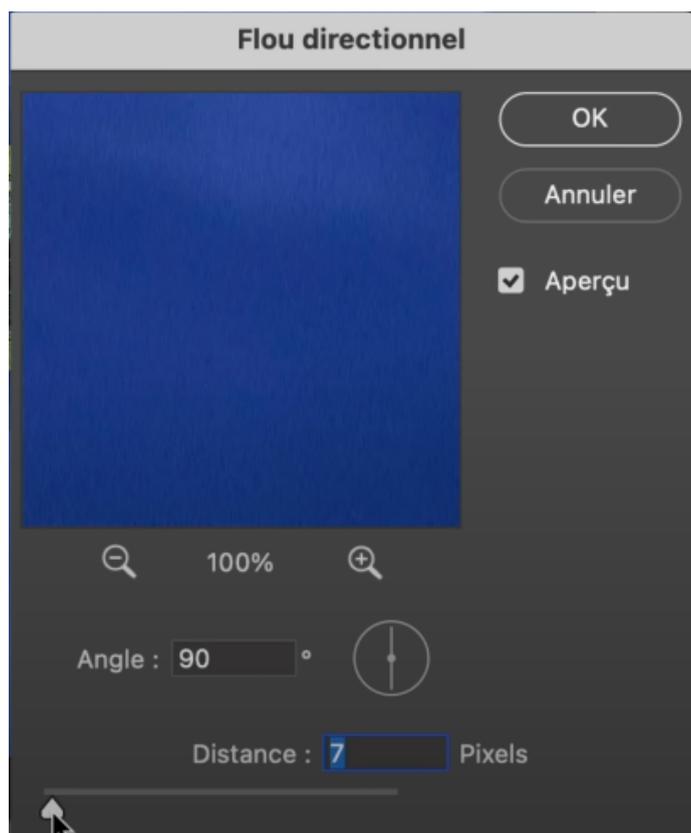


Convertir en objet dynamique

5 - Appliquer un flou directionnel

Ensuite, nous allons appliquer un **filtre de flou directionnel** pour simuler l'effet réaliste d'un reflet dans l'eau. Pour ce faire :

1. Allez dans Filtre > Flou > Flou directionnel.
2. Réglez la direction verticale en mettant l'angle à 90 degrés.
3. Ajustez la valeur du flou à **7 pixels** pour que l'effet soit léger et subtil. Il ne faut pas trop flouter pour garder un reflet net, mais juste assez pour lui donner un effet réaliste.

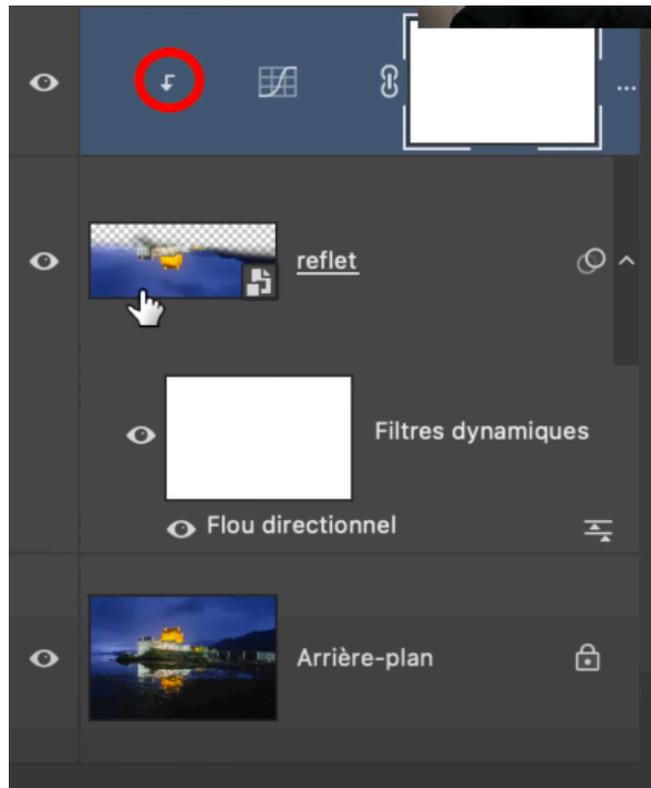


Réglages du flou directionnel

6 - Assombrir le reflet avec un réglage de courbe

Les reflets sont généralement plus sombres que ce qu'ils reflètent. On va donc assombrir le reflet en utilisant un **réglage de courbe**.

1. Ajoutez un **calque de réglage "Courbe"** au-dessus du calque de reflet.
2. Baissez légèrement les **tons moyens** de la courbe pour assombrir le reflet.
3. Appliquez un **écrêtage** afin que ce réglage de courbe ne s'applique qu'au reflet. Pour cela, maintenez la touche **ALT** enfoncée et cliquez entre le calque de réglage et le calque de reflet. Une petite flèche apparaîtra pour indiquer que le calque de réglage est maintenant lié uniquement au calque en dessous.



Flèche d'écrêtage

👉 L'assombrissement s'applique uniquement au reflet, sans affecter le reste de l'image.

7 - Créer des ondes dans l'eau

Pour reproduire l'effet des vagues et donner l'impression d'un reflet sur l'eau, nous allons utiliser le **filtre dispersion** de Photoshop. Ce filtre déplace les pixels de l'image en fonction de leur luminosité, créant ainsi des mouvements qui simulent des ondulations sur l'eau. Le filtre dispersion se trouve dans **Filtre > Distorsion > Dispersion**. Son principe est de déplacer les pixels en fonction de leur valeur de luminosité :

- les pixels **noirs** sont déplacés vers le bas et vers la droite ;
- les pixels **blancs** sont déplacés vers le haut et vers la gauche ;
- les pixels **gris moyen** (128) ne sont pas déplacés.

Cette répartition crée un effet d'escalier qui produit des ondulations. Cependant, pour appliquer ce filtre correctement, vous avez besoin d'un **fichier de référence** qui sert à guider les déplacements de pixels.

Dans le cas d'une **image RVB** qui sert de référence, il va falloir travailler sur les deux couches : la couche rouge et la couche verte.

7.1 Créer un fichier de référence

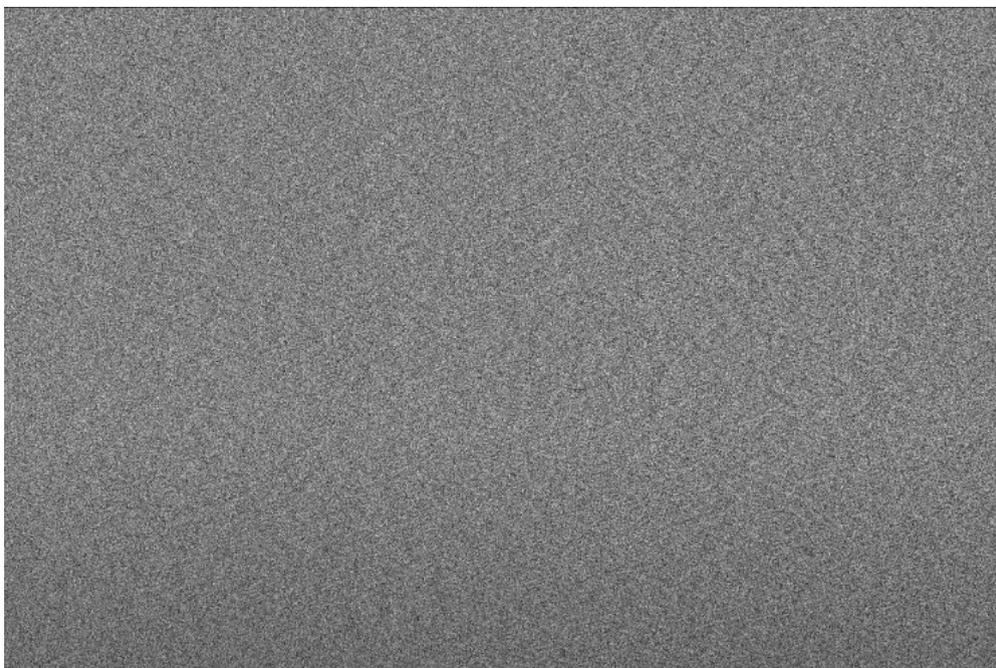
Ce fichier sera basé sur une texture en niveau de gris, et nous allons le créer avec les mêmes dimensions que la photo d'origine pour que l'effet soit bien ajusté.

1. **Créer un nouveau document** : Allez dans **Fichier > Nouveau** et choisissez les mêmes dimensions que votre image originale.
2. Sélectionnez votre calque d'origine, puis allez dans **Édition > Copier avec fusion** pour que Photoshop tienne compte de l'ensemble des pixels de l'image.
3. Cliquez sur "fichier" puis "nouveau ».

7.2 Remplir le calque vide

Une fois le fichier de référence créé, il faut le remplir avec une texture qui permettra de générer les mouvements d'ondulation dans notre calque d'origine.

1. Allez dans **Filtre > Bruit > Ajout de bruit**.
2. Réglez la valeur de bruit au maximum (400) et cochez les options **Gaussienne** et **Monochromatique**.



Texture obtenue

Cette texture, composée de points noirs, blancs et gris, servira à déplacer les pixels dans le calque d'origine. Elle doit être légèrement floutée pour éviter qu'elle ne soit trop visible.

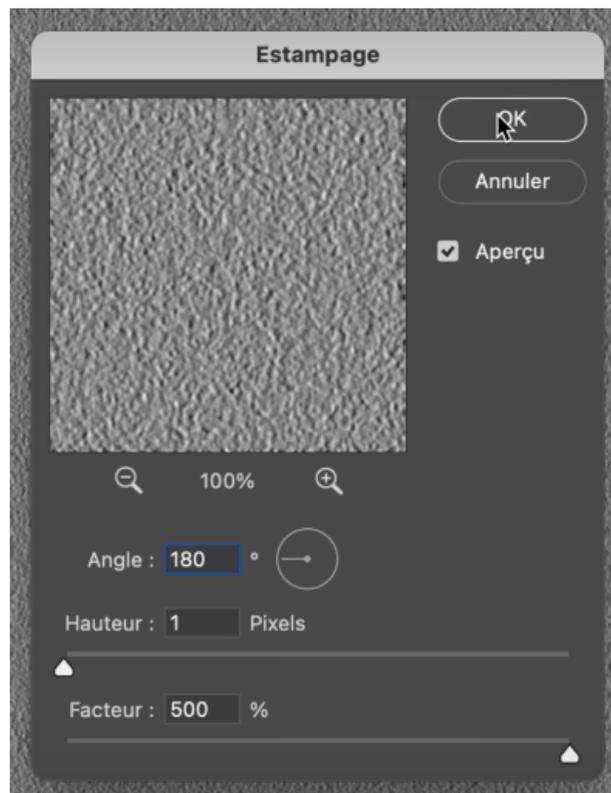
👉 Allez dans **Filtre > Flou > Flou gaussien** et réglez à environ **2 pixels**. Cela permettra d'adoucir l'effet.

7.3 Ajouter du relief avec l'estampage

Pour renforcer l'effet de mouvement, nous allons ajouter un léger **relief** à notre fichier de référence en utilisant le filtre **Estampage**.

1. Allez dans **Filtre > Esthétiques > Estampage**. Cela va créer un relief qui ajoute des mouvements plus naturels aux vagues.

2. Réglez l'angle de la lumière à **180°** pour un déplacement de gauche à droite.



Réglages de l'estampage

Comme nous travaillons sur une image en couleur, vous devez appliquer l'estampage pour les deux couches de couleur principales (rouge et verte) :

1. Appliquez l'estampage avec un **angle de 180°** pour la couche rouge (gauche à droite).
2. Ensuite, appliquez-le avec un **angle de 90°** pour la couche verte (vertical).
3. Recliquez ensuite sur RVB.

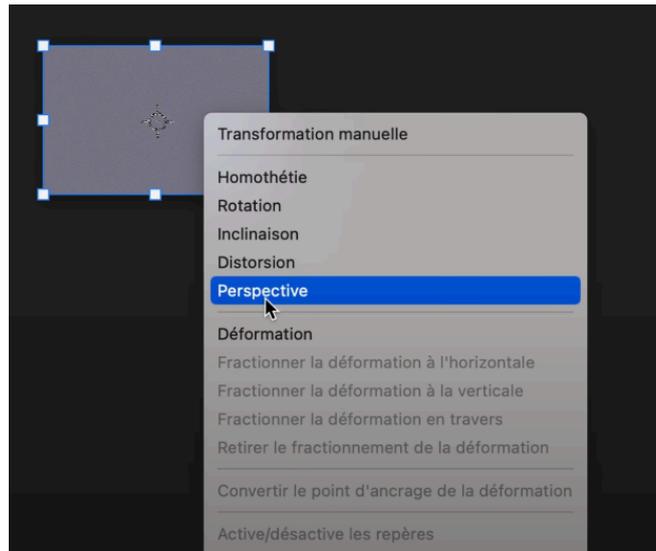
Ne vous inquiétez pas si vous voyez de la couleur sur votre fichier de référence. Photoshop l'utilisera en noir et blanc pour appliquer correctement la dispersion.

7.4 Créer de la perspective

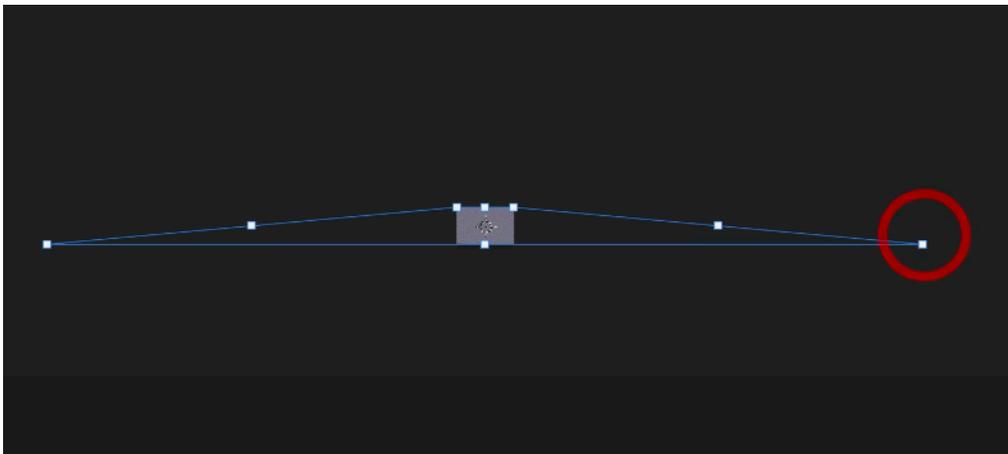
Lorsque vous observez des reflets dans l'eau, les ondulations apparaissent plus larges à l'avant-plan (près de vous) et deviennent de plus en plus étroites à mesure qu'elles s'éloignent vers l'horizon. Pour créer cet effet de perspective, nous allons utiliser l'outil **transformation** de Photoshop.

- **Dézoomez** fortement votre image pour avoir une meilleure vue d'ensemble, car vous allez étirer l'image de manière significative.
- Allez dans **Édition > Transformation manuelle**. Si cette option est grisée, c'est probablement parce que vous êtes sur un calque d'arrière-plan verrouillé.

- Pour déverrouiller le calque, faites un **ALT + CLIC** sur le cadenas ou double-cliquez simplement sur le calque.
- Une fois déverrouillé, retournez dans **Édition > Transformation manuelle**, faites un clic droit au milieu du calque, et sélectionnez « **Perspective** ».
- Dézoomez à fond, puis tirez un des coins inférieurs du calque vers le bas. Vous pouvez étirer jusqu'à environ **1 500 %**, en fonction de la résolution de votre image, mais cette valeur est un bon point de départ.

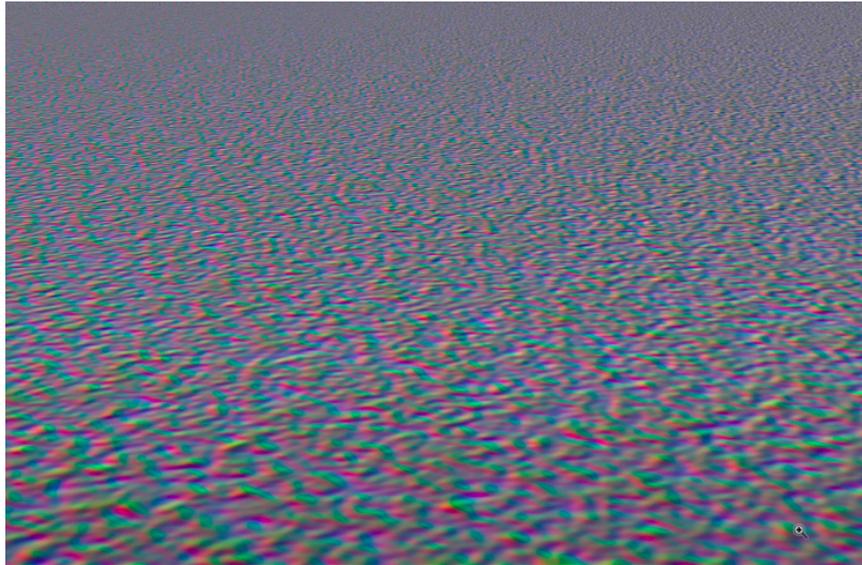


Ajouter de la perspective



Tirer les coins inférieurs bas

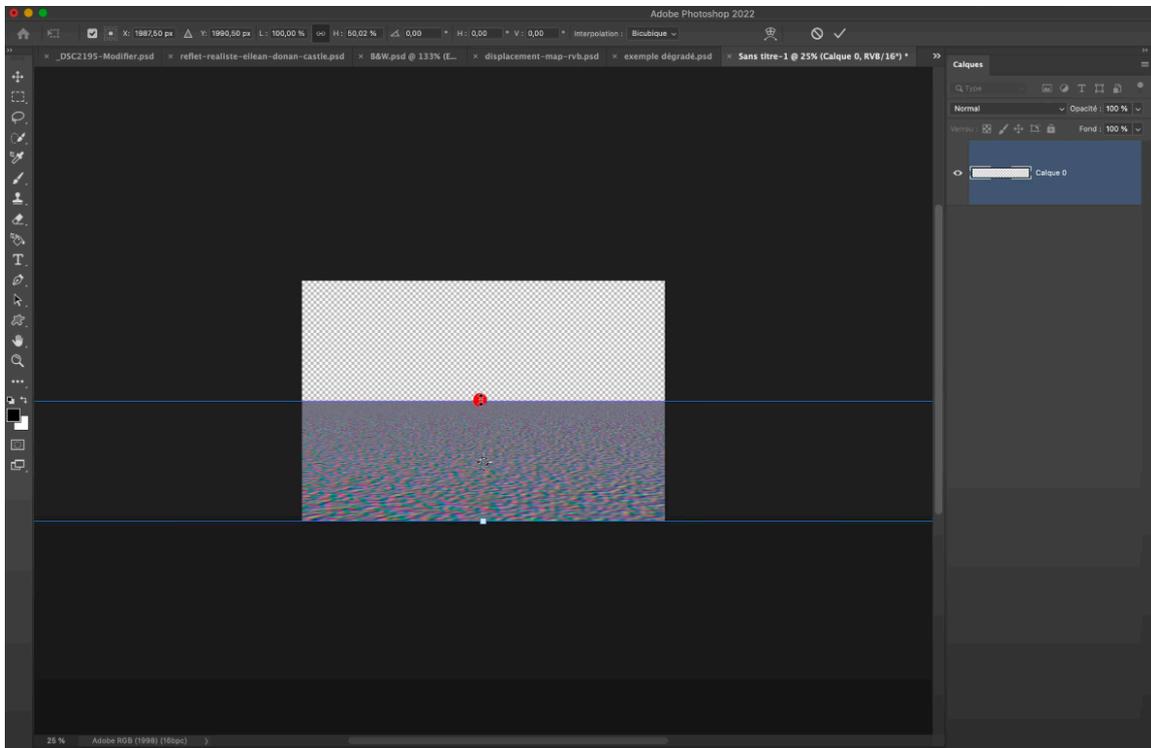
Vous pouvez maintenant repasser en plein écran et constater que les ondulations sont plus larges à l'avant-plan et se fondent à l'horizon, simulant un reflet réaliste.



Texture obtenue

On veut l'appliquer uniquement dans la **moitié inférieure de l'image**.

1. Utilisez la transformation manuelle (**CMD ou CTRL + T** ou **Édition > Transformation**).
2. Maintenez la touche **Shift** enfoncée pour limiter l'étirement à la dimension verticale.
3. Ajustez jusqu'à ce que la transformation s'aligne avec le milieu de l'image (vérifiez que le **magnétisme** est activé dans le menu **Affichage** pour plus de précision).

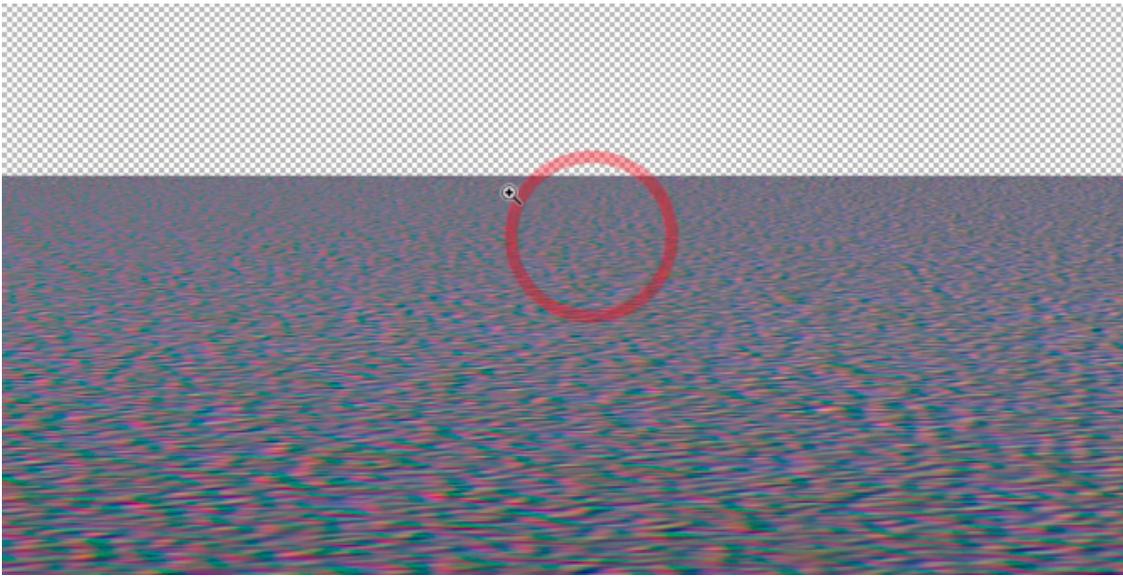


Étirer dans le sens vertical

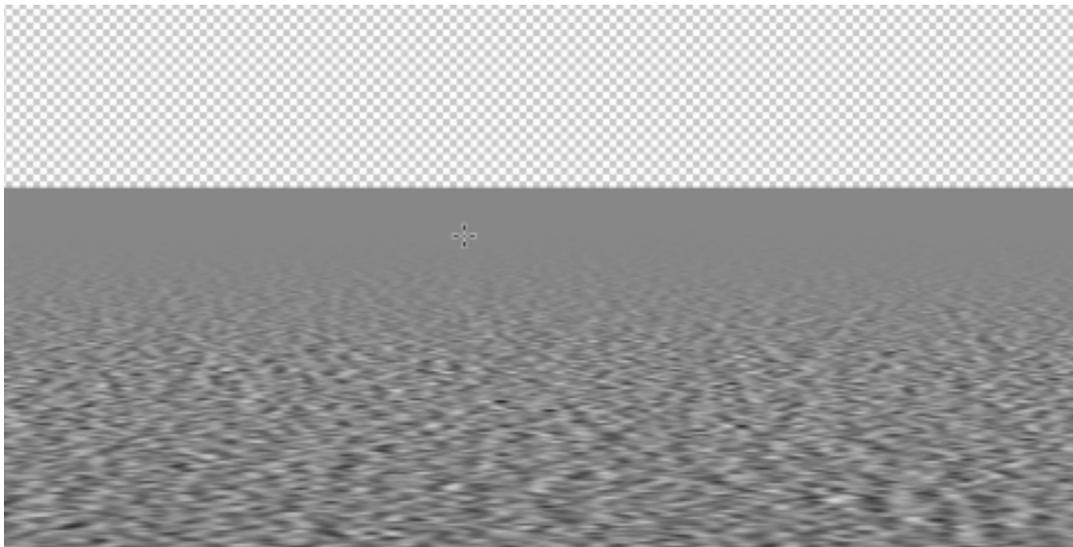
7.5 Réduire la densité

La transition du reflet est trop dense. Nous allons donc réduire l'intensité de certaines zones du reflet en masquant partiellement l'effet avec un dégradé.

1. Sélectionnez la **couche rouge** et tirez un **dégradé de gris**. Pour cela, sélectionnez un **gris moyen** (luminosité à **50 %** dans le sélecteur de couleur).
2. Utilisez un dégradé basique allant du **gris au transparent**.



Trop de densité



Moins de densité

Ce dégradé permet de garder certaines parties du reflet lisses tout en introduisant progressivement des ondulations. Répétez le même processus pour la **couche verte**. Les deux couches sont affectées par le filtre dispersion, il est donc important de les ajuster toutes les deux.

7.6 Enregistrer le fichier

Une fois satisfait de votre reflet et des ondulations, il est temps d'enregistrer votre fichier :

- Enregistrez le fichier en format **PSD**. Donnez-lui un nom (par exemple **dispersion RV**).
- Si un message vous informe que la taille dépasse 2 Go, c'est parce qu'il y a trop de pixels en dehors du cadre de l'image. Il est donc nécessaire de rogner l'image :
 - Allez dans **Sélectionner > Tout sélectionner**, puis dans **Image > Recadrer** pour enlever les pixels inutiles.
- Avant d'enregistrer, vous devez convertir le fichier en **8 bits**, car le filtre dispersion de Photoshop ne fonctionne qu'en 8 bits :
 - Allez dans **Image > Mode**, puis sélectionnez **8 bits/couche**.

Une fois la conversion effectuée, vous pouvez enregistrer le fichier final en appuyant sur **Commande + Shift + S**.

8 - Appliquer le filtre de distorsion sur le calque

Lorsque votre fichier de dispersion est prêt, revenez sur votre calque de reflet pour appliquer le **filtre de distorsion**.

1. Allez dans **Filtre > Distorsion > Dispersion**.
2. Réglez les deux valeurs importantes : l'**échelle horizontale** et l'**échelle verticale**.

En règle générale, pour créer des reflets réalistes, il est conseillé de mettre la moitié de l'échelle horizontale et le double en échelle verticale.

→ **Exemple** : 100 en horizontale et 200 en verticale.



Réglages à choisir

Ces valeurs peuvent varier selon l'effet recherché et l'image sur laquelle vous travaillez. L'avantage du filtre dynamique, c'est que vous pouvez ajuster les réglages à tout moment. Vous pouvez tester différentes valeurs pour obtenir l'effet désiré. Par exemple, pour une eau plus calme, vous pouvez essayer des valeurs plus faibles (par exemple **30 et 60**).

Si le résultat ne correspond pas exactement à vos attentes, vous pouvez toujours revenir en arrière et ajuster les réglages :

- **Flou directionnel** : en cliquant deux fois sur ce filtre, vous pouvez ajuster l'intensité et la direction du flou.
- **Dispersion** : si les ondulations ne sont pas assez marquées ou au contraire trop fortes, ajustez les valeurs de l'échelle.

 **Bon à savoir** : le filtre de dispersion est très polyvalent, vous pouvez également l'utiliser pour créer des ondulations sur un drapeau ou pour incruster des logos ou des motifs sur des vêtements ou des surfaces avec du relief.

En plus des réglages, vous avez également accès au **masque du filtre dynamique**, ce qui vous permet d'appliquer l'effet de dispersion uniquement sur certaines parties de l'image ou de l'atténuer.



Et voilà comment créer un reflet réaliste dans Photoshop !

9 - Alternative : utiliser un plug-in pour créer un reflet réaliste

Si vous cherchez une solution plus simple et plus rapide, il existe un **plug-in** qui permet de générer des reflets réalistes de manière automatique : **Flood 2**.

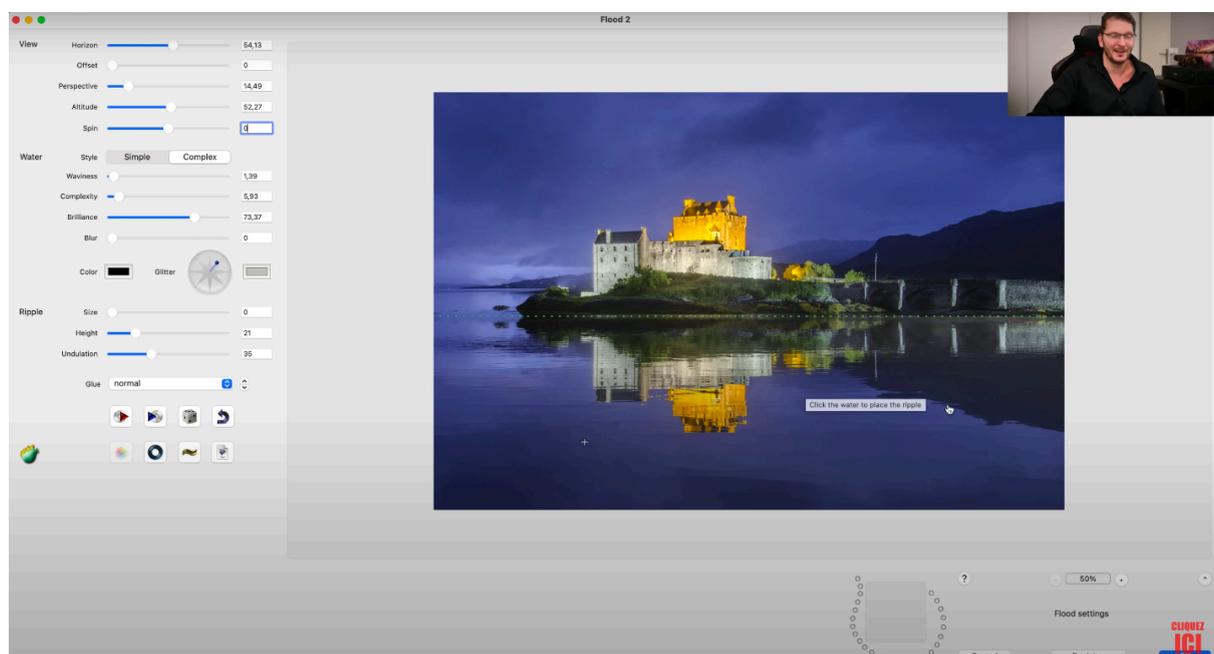
9.1 Installer le plug-in Flood 2

Le plug-in **Flood 2** est disponible en version d'essai gratuite. Vous pouvez le télécharger ici : <http://www.flamingpear.com/flood-2.html>

1. Téléchargez le plug-in depuis le lien.
2. Placez-le dans le dossier **Plugin** de votre installation Photoshop.
3. Redémarrez Photoshop pour que le plug-in soit activé.

9.2 Utiliser le plug-in Flood 2

Une fois installé, vous pouvez utiliser Flood 2 en allant dans **Filtre > Flaming Pear > Flood 2**.



Exemple de réglages avec le plug-in Flood 2

Instantanément, vous verrez un **reflet généré par le plug-in**. Vous pouvez ajuster plusieurs paramètres pour personnaliser le reflet : déplacer ligne d'horizon, nombre de vagues, brillance, remous dans l'eau...

→ Flood 2 est un outil extrêmement **puissant** qui permet de créer des **reflets** et des **effets d'eau réalistes** en un rien de temps, tout en vous offrant une grande flexibilité dans les paramètres. On obtient un résultat assez similaire avec la méthode du filtre de dispersion dans Photoshop, mais en beaucoup plus rapide !

Vous savez à présent comment créer des reflets réalistes dans Photoshop, soit avec la **méthode du filtre de dispersion**, soit avec un **plug-in** ! Il ne vous reste plus qu'à mettre tout ça en pratique.



Reflet obtenu avec le plug-in



Reflet obtenu avec le filtre de dispersion

Envie d'aller plus loin ? 🚀

👉 Semaine découverte des formations LIGHTROOM CLASSIC Intermédiaire/Avancé et PHOTOSHOP Intermédiaire/Avancé à partir du **lundi 16 septembre 2024** à 18h heure de Paris. Ouverture des inscriptions à partir du dimanche 22 septembre à 9h, heure de Paris -

⚠ Fermeture des portes le **dimanche 29 septembre à 23h59**, heure de Paris

ℹ Pour être informé(e) sans engagement, inscrivez-vous à :
<https://www.olivier-rocq.com/decouvre...>

👉 Testez votre niveau de connaissances de PHOTOSHOP à l'aide de ce QUIZ interactif et instructif : ► <https://www.olivier-rocq.com/quiz-photoshop/>