TD retouches

Ouvrir > reine.elisabeth.jpg

Menu fichier > enregistrer sous > nom-prenom-retouche > format : psd

Dupliquer le claque > le nommer retouche

Lifter la reine

Pour “dérider” la reine plusieurs outils sont à utiliser en fonction des retouches.

* Outil correcteur localisé :

Il fonctionne sur les rides. La forme ne doit pas être trop grande : 15 px

Cet outil fait la synthèse des pixels au dessus et au dessous de la forme

Si la forme est trop grande il copie une grande zone et a tendance à lisser les pixels

* Outil correcteur

Idem que le correcteur localisé, privilégier une petite forme 15/20 px

Il fait la synthèse entre une zone source et une zone destination.

Cliquer sur la joue en appuyant sur option > la zone source est définie

Aller sur la ride à effacer > suivre la ride.

Cette outil permet de mieux conserver la texture de la peau

* Outil pièce.

A utiliser pour retoucher des surfaces plus grandes.

Il fonctionne comme l’outil correcteur avec une notion de source et de destination

> sélectionner un zone sous l’œil gauche de la reine, englobant les rides

Nb : L’option source doit être sélectionnée dans la barre des spécifications

> une fois la zone fermée, la déplacer sur la joue en dessous > lâcher

La zone source se mélange avec la zone destination en conservant la texture

Lifter la reine avec ces 3 outils, en veillant au réalisme = trop lissée elle ressemblera à un zombi

Supprimer la broche sur le ruban :

> Sélectionner la broche avec l’outil de sélection lasso (bien fermer la forme) en restant le plus proche de la broche

> menu édition > rempli > remplir avec : contenu pris en compte (abracadabra)

Faire sourire la reine :

> Sélectionner le tour de la bouche et la moitié du nez avec l’outil de sélection lasso (bien fermer la forme)

> Copier > coller > nommer le calque bouche

> menu édition > transformation > déformation

En déplaçant les intersections on déforme le claque

Nb : on ajouter des intersections verticales et horizontales pour plus de finesse

> Créer un masque au calque bouche

Sur le masque atténuer les limites du calque : pinceau > dureté 0 > opacité : 30

Fusionner le calque bouche et le calque retouche

Séparation de fréquences :

Dupliquer le calque retouche 2 fois

* Nommer le calque inférieur : couleur > menu filtre > flou > flou gaussien > rayon : 10 px
* Nommer le claque supérieur : texture > menu image > appliquer une image

Calque : couleur - opération : soustraction – échelle : 2 – décalage : 126 > ok

> calque texture : Mode de fusion > lumière linéaire

Regrouper les 2 calques dans un dossier : nommer maquillage

La texture de l’image et sa couleur ont été séparé. Les 2 calques superposé sont identique à l’image.

Maquillage :

Dans le dossier maquillage créer un calque maquillage entre texture et couleur.

> Utiliser un pinceau avec 0% de dureté (taille variable) opacité 20/30%

Appliquer la couleur voulue sur les yeux et les lèvres, la texture est conservée.

NB : attention au blanc des yeux > utiliser l’outil gomme

Si le résultat de toutes les étapes précédentes est ok.

Dupliquer le dossier > menu options de calque > fusionner le dossier

Cela crée un calque unique des calques du dossier > nommer maquillée

Détourer la reine :

Outil de sélection d’objet > sélectionner toute l’image sur le calque maquillée

Créer un masque > sélectionner le masque > Click droit > sélectionner et masquer (accessible aussi dans le menu sélection)

En suivant les contours avec l’outil amélioration de contour on peut affiner le détourage au niveau des cheveux et de la couronne.

Ne pas oublier l’espace entre la boucle d’oreille et la joue. > ok (appliquer)

Il est ainsi possible de revenir sur la sélection à tout moment

Fond dégradé :

Menu calque : nouveau calque de remplissage > dégradé

Fond en dégradé : cliquer sur dégradé > éditeur de dégradé

Il est possible de créer/modifier le dégradé ou utiliser des paramètres prédéfinis

Pour créer de nouvelles teintes/étapes > cliquer sous la ligne de dégradé

Pour changer une teinte > cliquer sur les carrés de teintes > sélecteur de couleurs.

Pour supprimer une teinte > la sélectionner et la sortir de la fenêtre.

Les carrés au dessus de la ligne gèrent l’opacité des teintes en dessous

Créer un dégradé de violet vers bleu (ou comme vous voulez) placer derrière le calque maquillée

Régler la chromie de la reine :

Calque de réglage > balance des couleurs :

Tons clairs + cyan / Tons moyens + jaune / Tons foncés + bleu (valeurs de 10/15)

Changer la boucle d’oreille :

> Sélectionner la boucle avec l’outil de sélection lasso (bien fermer la forme) en restant le plus proche de la boucle

> menu fenêtre : barre des taches contextuelles

> taper : diamants > générer

Le remplissage génératif cherchera le compromis entre la partie détourée et le prompt qui doit rentrer dans la forme