



Piscine Adobe Photoshop

Journée 03 : Photomanipulation

Janina janina@42.fr
Staff Pédago 42 pedago@42.fr

Résumé: *Ce document est le sujet du Jour 03 de la piscine Photoshop.*

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	3
III	Consignes spécifiques	5
IV	Exercice 00 : Winter is coming	6
V	Exercice 01 : Box-office	8
VI	Exercice 02 : Pyjama party	10
VII	Exercice 03 : Ville imaginaire	12

Chapitre I

Préambule

Pour comprendre un peu ce qu'est la photomanipulation, je vous propose de regarder la vidéo [suivante](#).

Chapitre II

Consignes générales

Sauf contradiction explicite, les consignes suivantes seront valables pour tous les jours de cette Piscine Photoshop.

- Seul ce sujet sert de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- Vos exercices seront évalués par vos camarades de Piscine.
- Le logiciel à utiliser est Photoshop (Adobe Creative Cloud) disponible sur le MSC.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices. L'url de votre dépôt GIT pour cette journée est disponible sur votre intranet.
- Chaque exercice est indépendant sauf indication contraire spécifique à tel ou tel exercice.
- Vous ne devez laisser aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices dans votre dépôt de rendu.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Une attention particulière sera donnée à l'organisation de vos calques dans votre fichier. Organisez-vous comme vous le souhaitez (on a tous nos petites manies lorsqu'il s'agit d'organisation), soyez juste logique ! Et pensez à votre correcteur qui ne devra pas passer trois heures à s'y retrouver dans votre .psd
- Vous veillerez à toujours travailler en procédé non destructif, vos .psd devront impérativement contenir **TOUS** vos calques
- Tous les éléments que vous irez chercher sur internet devront être d'une qualité/-résolution optimale.
- Internet regorge de tutoriels sur Photoshop. N'hésitez pas à en tester plusieurs avant de vous lancer tête baissée dans l'exercice.

- Dans chaque exercice, des outils vous seront donnés en référence, cette liste n'est bien-sûr pas exaustive et vous pourrez en combiner autant que nécessaire.
- La qualité et la pertinence des images que vous produirez est étroitement liée au temps, à la rigueur et à l'attention aux détails que vous accorderez à chacun des exercices de cette piscine. Le processus de création est long, alors patience et bon courage !

Voici quelques exemples de Time lapse montrant les possibilités du logiciel :

- Retouche visage photo [Voir](#).
- Photomanipulation simple avec un peu de 3D [Voir](#).
- Poster à l'esthétique rétro [Voir](#).
- Design d'un portfolio (Webdesign) [Voir](#).
- Hey oh, ça suffit, il est temps de vous mettre à bosser maintenant.



La plupart des images qui vous sont données dans les différents exercices ainsi que celles que vous irez collecter vous même ne sont bien sûr pas du domaine public. Si leur usage est toléré dans un but purement pédagogique ou personnel, vous ne pourrez pas diffuser vos créations comme bon vous semble.

Chapitre III

Consignes spécifiques

- Toute la réussite de vos images durant cette journée viendra de votre capacité à faire croire à l'histoire que vous racontez. Contrairement à un photomontage classique où le fait de travailler l'image un peu à la manière d'un collage peut être un vrai parti pris créatif, ici il s'agit vraiment de manipuler les images pour en créer de nouvelles et ainsi bluffer l'oeil du spectateur. On ne doit pas voir qu'il s'agit d'un photomontage. C'est un peu comme un tour de magie, seuls les initiés peuvent voir le truc. Il faudra accorder une attention particulière au cadrage, à la lumière, à l'orientation, pour que toutes vos images s'accordent. Vos productions finales ne seront pertinentes que si vous y avez accordé le temps nécessaire. Plus vous serez rigoureux, et plus vous accorderez du temps à peaufiner le détail, et plus le résultat sera bluffant.
- Vous regarderez les vidéos sur l'outil texte, et l'outil 3D.
- Cette journée est placée sous le signe de la créativité, alors c'est vraiment l'occasion de vous amuser

Chapitre IV

Exercice 00 : Winter is coming

	Exercice : 00
	Exercice 00 : Winter is coming
	Dossier de rendu : <i>ex00/</i>
	Taille du document : 1920*1080px
	Resolution du document : 72dpi
	Mode colorimétrique : RVB
	Fonctions interdites : Aucune

Introduction : A l'occasion de la sortie de la saison 3 de la célèbre série Game of Thrones, une série de mystérieuses affiches est dévoilée. Des portraits des principaux personnages de la série sont éclairés d'une étrange lumière bleue.



FIGURE IV.1 – Visuels créés pour la saison 3 de GoT

- Vous devrez réaliser un portrait dans le style de ceux des personnages de Game of Thrones.
- Vous devrez également réaliser un titrage au bas de votre image final avec écrit : Game of Thrones. Stylisé dans l'esprit de la série.
- Vous avez le choix entre deux portraits (homme ou femme). Plusieurs éléments pour de la photo-manipulation sont à votre disposition (cicatrice, vêtements, tâches etc.. ;), ainsi que les blasons de différentes maison. Libre à vous d'en choisir d'autres. Vous devrez cependant en incruster au minimum deux.
- Vos outils de référence sont les calques de réglages, les modes de fusion, les masques, l'outil texte.



FIGURE IV.2 – Visuels créés pour la saison 3 de GoT



FIGURE IV.3 – Visuels créés pour la saison 3 de GoT

Chapitre V

Exercice 01 : Box-office

	Exercice : 01
	Exercice 01 : Box-office
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Taille du document : 1920*1080px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

Vous devrez réaliser trois titrages différents.

- Vous réaliserez un titrage similaire à celui de la saga Harry Potter présenté ci-dessous



FIGURE V.1 – Harry Potter

- Votre troisième titrage devra répondre à la thématique suivante : De feu et de glace. Il s'agira de reproduire les textures qu'évoquent ces deux éléments sur votre titrage. Et pourquoi pas de créer une rencontre surprenante entre les deux (explosion ? fusion ? ect... à vous de voir). Vous êtes libre sur la forme finale mais gardez à

l'esprit que vos effets doivent s'appliquer sur le texte avant tout, vous pouvez créer un décor, une ambiance autour, mais c'est votre capacité à créer avec des lettres qui sera évaluée.

Chapitre VI

Exercice 02 : Pyjama party

	Exercice : 02
	Exercice 02 : Pyjama party
Dossier de rendu : <i>ex02/</i>	
Taille du document : 2200*3200px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous devez utiliser la photo du zèbre présente dans le dossier res
- En vous aidant du tutoriel [suivant](#), vous devrez produire une image similaire à partir de la photo d'un zèbre.



FIGURE VI.1 – Votre visuel de référence

Chapitre VII

Exercice 03 : Ville imaginaire

	Exercice : 03
	Exercice 03 : Ville imaginaire
Dossier de rendu : <i>ex03/</i>	
Taille du document : 4500*3500px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RVB	
Fonctions interdites : Aucune	

Introduction : Ville sous-marine, ville flottante, ville dans une bouteille, à vous de créer votre propre ville imaginaire. Cet exercice va vous permettre de mettre en application tout ce que vous avez pu voir depuis le début de cette piscine et de vous perfectionner dans l'art du photomontage et de la manipulation d'images.

Documentation : Vous pouvez aller regarder les travaux d'Erik Johansson, photographe Suédois, qui réalise de superbes images à l'univers surréaliste ainsi que ceux d'Hüseyin Sahin à l'univers oniriques.

- Créez votre propre ville imaginaire.
- Vous êtes libres de choisir les photos que vous souhaitez.
- Les techniques sont libres aussi, même si votre images finale devra être un astucieux agencement de photos que vous aurez sélectionné, vous pourrez pourquoi pas ajouter de la 3D, ou travailler en digital painting.



FIGURE VII.1 – Erik Johansson

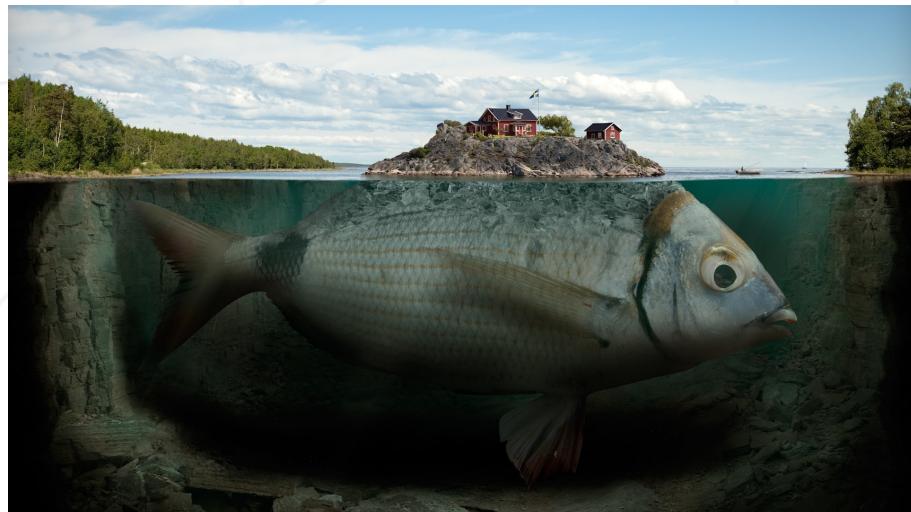


FIGURE VII.2 – Erik Johansson



FIGURE VII.3 – Hüseyin Sahin