



Piscine Adobe Photoshop

Journée 00 : Les bases

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

Résumé: *Ce document est le sujet du jour 00 de la piscine Photoshop*

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	3
III	Consignes spécifiques	5
IV	Exercice 00 : ART42 - Partie obligatoire	6
V	Exercice 00 : ART42 - Partie Bonus	8
VI	Exercice 01 : Casino Royal	9
VII	Exercice 02 : Détoure-moi un mouton	10
VIII	Exercice 03 : Caribbean Creation	11

Chapitre I

Préambule

Recette de cocktail : Le Swimming Pool

Pour un verre :

- 0,5cl de curaçao
- 1,5cl de malibu
- 3cl de rhum blanc
- 4cl de jus d'ananas
- 0,5 cl de crème fraîche liquide

PREPARATION

- Verser tous les ingrédients sauf le curaçao dans un verre à mélange avec de la glace pilée.
- Mélanger et servir dans un verre à cocktail.
- Ajouter le curaçao.
- Servir dans un verre de type verre tulipe.
- Ajouter un morceau d'ananas et une cerise confite piquées sur un cure-dent pour la décoration.

Inutile de rappeler que l'abus d'alcool est dangereux pour la santé et à consommer avec modération.

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 sur 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

Bonjour et bienvenue dans cette piscine Photoshop.

Au cours de cette semaine vous allez vous familiariser avec ce logiciel. Les utilisations qui peuvent être faites de Photoshop sont multiples tant ce logiciel est riche en possibilités. Nous aborderons plusieurs facettes du logiciel durant cette piscine.

A la fin de cette semaine, vous maîtriserez les bases du logiciel et serez capables de créer avec Photoshop en toute autonomie.

Même si l'objectif de cette piscine n'est pas de faire de vous des designers, certains exercices demanderont de faire appel à votre sens créatif. C'est pourquoi je ne saurais que trop vous conseiller d'accorder une attention particulière aux références artistiques qui vous seront données. La créativité, ça s'éveille, et il est important pour cela de nourrir son regard et d'être curieux !

Voici les notions que nous allons aborder aujourd'hui :

- Sélectionner et transformer un objet, une image
- Comprendre et utiliser les calques
- Réaliser des tracés vectoriels, maîtriser l'outil plume.
- Détourer un élément en utilisant plusieurs méthodes différentes
- Vous regarderez les vidéos sur l'environnement de travail, les procédés non destructifs.

Chapitre IV

Exercice 00 : ART42 - Partie obligatoire

	Exercice : 00
	Exercice 00 : ART42
	Dossier de rendu : <i>ex00/</i>
	Taille du document : 5315*3543px
	Resolution du document : 72dpi
	Mode colorimétrique : RGB
	Fonctions interdites : Aucune

- Vous regarderez la vidéo sur les outils de transformation.
- L'image à utiliser est museum.jpg
- Remplacer les visuels des 5 tableaux par ceux de votre choix.
- Vos outils de référence sont les outils de sélection et de transformation. S'ils sont conseillés, ils ne sont cependant pas obligatoires.



Soyez attentif à la perspective de la photo pour être cohérent lorsque vous allez redimensionner et transformer vos images



FIGURE IV.1 –

Chapitre V

Exercice 00 : ART42 - Partie Bonus

- Les bonus ne doivent être évalués que si et seulement si la partie obligatoire est PARFAITE. Par PARFAITE, on entend bien évidemment qu'elle est entièrement réalisée, qu'il n'est pas possible de mettre son comportement en défaut, même en cas d'erreur, aussi vicieuse soit-elle, de mauvaise utilisation, etc. Concrètement, cela signifie que si la partie obligatoire n'a pas obtenu TOUS les points pendant cette soutenance, les bonus doivent être intégralement IGNORÉS.
- Créer les ombres et les reflets de vos 5 tableaux dans le sol

Chapitre VI

Exercice 01 : Casino Royal

	Exercice : 01
Exercice 01 : Casino Royal	
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Taille du document : 2000*2000px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RGB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous regarderez la vidéo sur la plume
- Vous redessinerez les quatre couleurs d'un jeu classique de carte à jouer, à savoir pique, coeur, carreau et trèfle.
- Chacune de vos formes devra se trouver sur un calque différent.
- Vous veillerez à ce que vos quatre calques soient des calques de formes.
- Vous utiliserez obligatoirement la plume.



FIGURE VI.1 – Un jeu de cartes

Chapitre VII

Exercice 02 : Détourage-moi un mouton

	Exercice : 02
Exercice 02 : Détourage-moi un mouton	
Dossier de rendu : <i>ex02/</i>	
Taille du document : 1500*1500px	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RGB	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous regarderez la vidéo sur le détourage.
- Vous détourerez chacune des 5 images qui vous seront données, pour le fichier type.jpg vous ne détourerez que le titre de l'affiche.
- Vous veillerez à faire apparaître la grille de pixels transparents.
- Vos outils de référence sont tous ceux qui vous permettront de réaliser un détourage proprement. Vous êtes libre sur la méthode, mais vous devrez en utiliser au minimum trois différentes.

Chapitre VIII

Exercice 03 : Caribbean Creation

	Exercice : 03
Exercice 03 : Caribbean Creation	
Dossier de rendu : <i>ex03/</i>	
Taille du document : 21*29,7cm, portrait	
Resolution du document : 300dpi	
Mode colorimétrique : CMYK	
Fonctions interdites : Aucune	

Contexte : Au mois de juin 2007, Malibu lance une campagne d'affichage pour sa boisson à base de rhum et d'extraits de noix de coco. Sur cette série de visuels, des fruits tropicaux dessinent des visages amusant à la manière de totems aux yeux écarquillés structurés autour d'une bouteille blanche de Malibu.

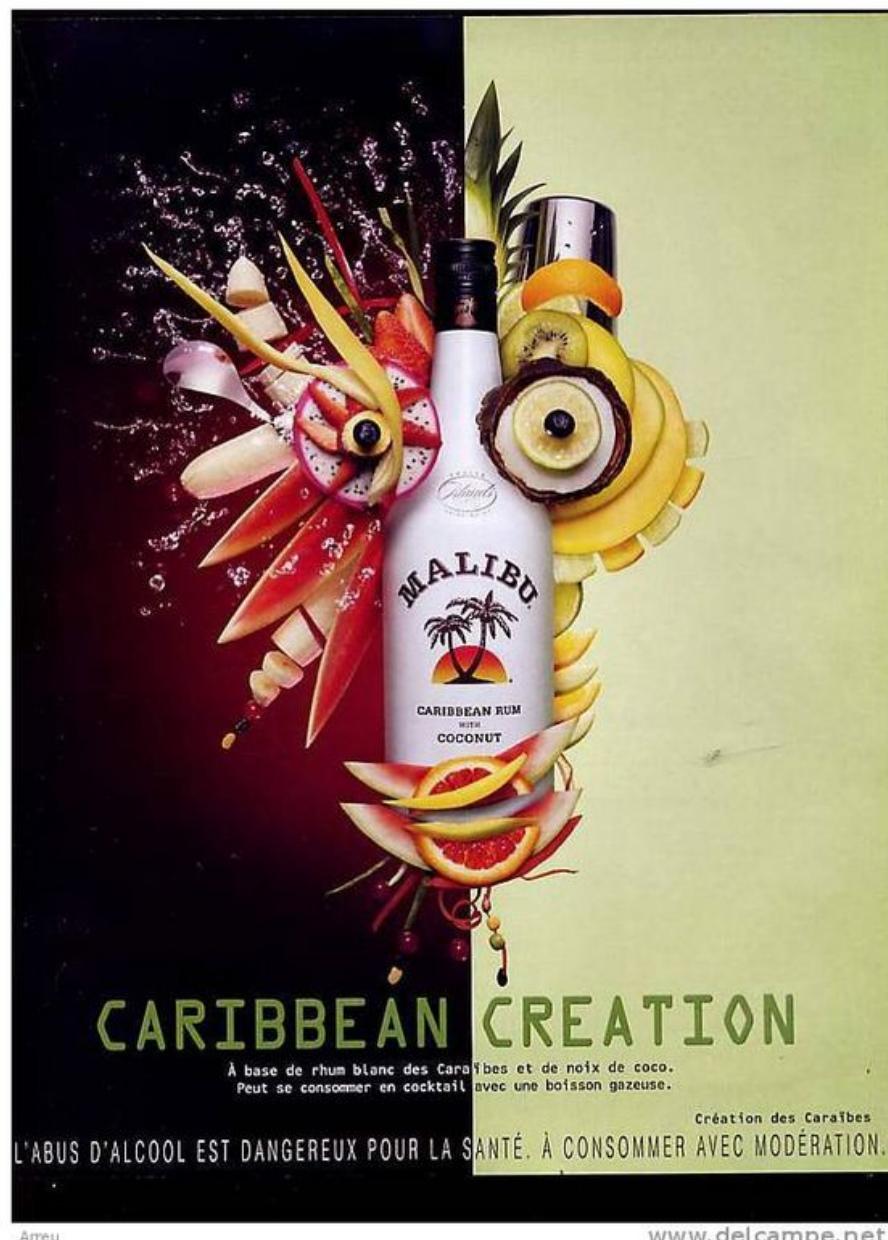


FIGURE VIII.1 – Campagne Print Malibu coco



FIGURE VIII.2 – Campagne Print Malibu coco édition limitée

Documentation : Afin de nourrir votre regard, il vous est vivement conseillé de regarder le travail du peintre maniériste Giuseppe Arcimboldo, célèbre comme auteur de nombreux portraits phytomorphes suggérés par des végétaux, des animaux ou des objets astucieusement disposés.

Je vous conseille également d'aller chercher l'inspiration du côté des arts africains, d'Océanie et d'Amérique. Notamment les masques ou les totems.

Et si votre curiosité reste encore insatisfaite, je vous recommande chaudement d'aller faire un tour au Musée du quai Branly. Pas aujourd'hui hein, vous avez une piscine à faire ;)



FIGURE VIII.3 – L'été, Extrait de la série des 4 Saisons, par Giuseppe Arcimboldo

- Cet exercice vous permettra de mettre en application les techniques de détourage acquises dans l'exercice précédent
- Vous devez créer une affiche pour la campagne print de la boisson Malibu Coco dans le même esprit que l'affiche présentée dans le sujet. Votre créa devra représenter un visage / masque / totem, en conservant l'esprit tribal de la campagne pub. Votre visuel final devra véhiculer la fraîcheur et l'exotisme. La bouteille de malibu qui vous est fourni dans les sources devra obligatoirement figurer sur votre image. C'est le produit vendu, il est impensable de faire sans.
- Pensez à l'ombre et à la lumière pour insuffler du réalisme dans votre image
- Vos outils de référence sont tous les outils qui vous permettront de réaliser un détourage optimal, les outils de transformation, etc... les calques de réglage



La liste d'image de fruits et légumes qui vous est donnée n'est pas exhaustive et vous pouvez bien entendu choisir vos propres images, attention cependant à leur résolution !



Pour que vos images s'accordent bien ensemble vous devrez parfois intervenir sur la colorimétrie et l'intensité lumineuse de celles-ci.