



Piscine Adobe Photoshop

Journée 02 : Une introduction au photomontage

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

Résumé: *Ce document est le sujet du Jour 02 de la piscine Photoshop.*

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	3
III	Consignes spécifiques	5
IV	Exercice 00 : 4 Saisons	6
V	Exercice 01 : Double Exposition	7
VI	Exercice 02 : YSL	9
VII	Exercice 03 : Befruit	11
VIII	Exercice 04 : Chimère	13

Chapitre I

Préambule

Je vous conseille pour cette journée dédiée à la manipulation d'image de vous pencher sur les mouvements artistiques suivants : le mouvement Dada, le surréalisme et le constructivisme (et plus particulièrement les travaux d'Alexandre Rodtchenko). Regardez tout ce que vous pouvez sur le photomontage, le collage etc...

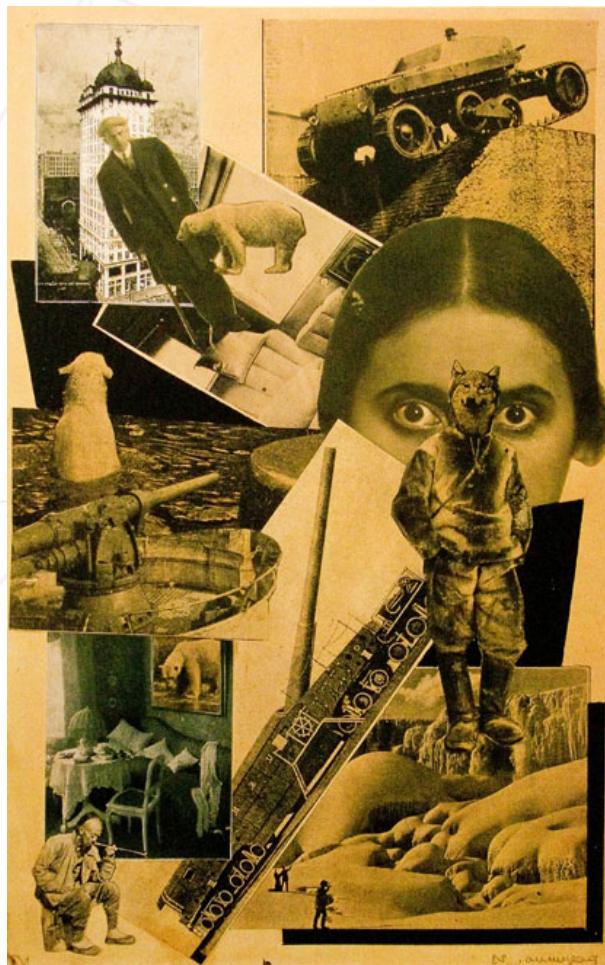


FIGURE I.1 – Photomontage pour le livre Pro èto de Vladimir Maïakovski, 1923

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 le J02 de cette piscine Photoshop.

Vous avez pu vous familiariser avec bon nombre de technique de retouches photos lors de la journée précédente. C'est un peu le nerf de la guerre dans photoshop, on ne va pas se mentir. Je vous propose aujourd'hui d'aller encore un peu plus loin dans le domaine de la photo, et de nous intéresser au photomontage.

Voici les notions que nous allons aborder aujourd'hui :

- Votre capacité à combiner des outils et des effets vous permettra de réaliser un photomontage optimal.
- Vous veillerez toujours à optenir un résultat esthétique, propre et réaliste dans tous les photomontages que vous réaliserez aujourd'hui.
- Vous devrez être capables d'analyser les qualités chromatiques, formelles et lumineuses de vos images afin de pouvoir les combiner de façon optimale.

Chapitre IV

Exercice 00 : 4 Saisons

- Vous regarderez la vidéo sur les brush.
- Vous devrez créer 4 brush évoquant chacune l'une des 4 saisons. Attention vos fichiers ne sont pas des psd mais des fichiers .abr, c'est l'extension qui correspond aux brush dans photoshop.
- Chacune de vos 4 brush devra provenir d'une source différente : un pack d'icon, une texture, un objet isolé/détouré, un glyphe ou caractère typographique
- Vos choix de sources devront être pertinents en fonction de la saison que vous déciderez de lui associer.

Chapitre V

Exercice 01 : Double Exposition

	Exercice : 01
Exercice 01 : Double Exposition	
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Taille du document : Vous êtes libre sur le format de votre image finale	
Résolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RGB	
Fonctions interdites : Aucune	

- A mi-chemin entre la technique de photographie pure et le photomontage, vous devrez réaliser une image avec un effet de double exposition, dans le style de l'image en référence.
- Je vous conseille vivement d'aller voir d'autres exemples d'effets de double exposition réalisés sur photoshop et même d'aller carrément voir ce qu'est ce procédé en photographie argentique. Cela vous permettra de mieux appréhender l'effet que l'on cherche à obtenir et de ne pas tomber dans le hors-sujet.
- Afin de mettre en évidence les qualités de vos deux photos vous devrez réaliser un détourage partiel sur chacune de vos deux photos, pour mettre en évidence un détail, une émotion.
- Vos deux photos devront s'équilibrer et dialoguer entre elles. Que ça soit en photo ou en design, on cherche toujours à raconter quelque chose, une histoire.
- Vos outils de référence sont les modes de fusion et tout ceux que vous jugerez utiles.



FIGURE V.1 – Un exemple d'effet double-exposition

Chapitre VI

Exercice 02 : YSL

	Exercice : 02
Exercice 02 : YSL	
Dossier de rendu : <i>ex02/</i>	
Taille du document : Format A4 portrait	
Resolution du document : 300dpi	
Mode colorimétrique : CMYK	
Fonctions interdites : Aucune	

- Vous réaliserez une annonce presse A4 en couleur similaire à la publicité pour le parfum *Elle* d'Yves Saint Laurent présentée dans l'exercice.
- Votre image devra **obligatoirement** être en couleur et faire figurer les éléments suivants : **Un visuel de Paris en arrière plan, un model féminin, le flacon de parfum, le mot stylisé Elle comme sur l'image de référence, le logo Yves Saint Laurent, et enfin le slogan : elle. le nouveau parfum**
- Vous avez le choix entre plusieurs images mais elles vous sont tout de même imposées.
- le mot elle doit être tacé avec l'outil de votre choix, en aucun cas vous ne devez importer une image, c'est vous qui devez l'écrire.
- La font pour la rédaction du slogan est imposée et il s'agit de la Geo Sans Light.
- Votre créa devra évoquer l'élégance, le luxe, la fémininité.
- Vos outils de référence sont les calques de réglages, les modes de fusion, les tracés vectoriels, les filtres.

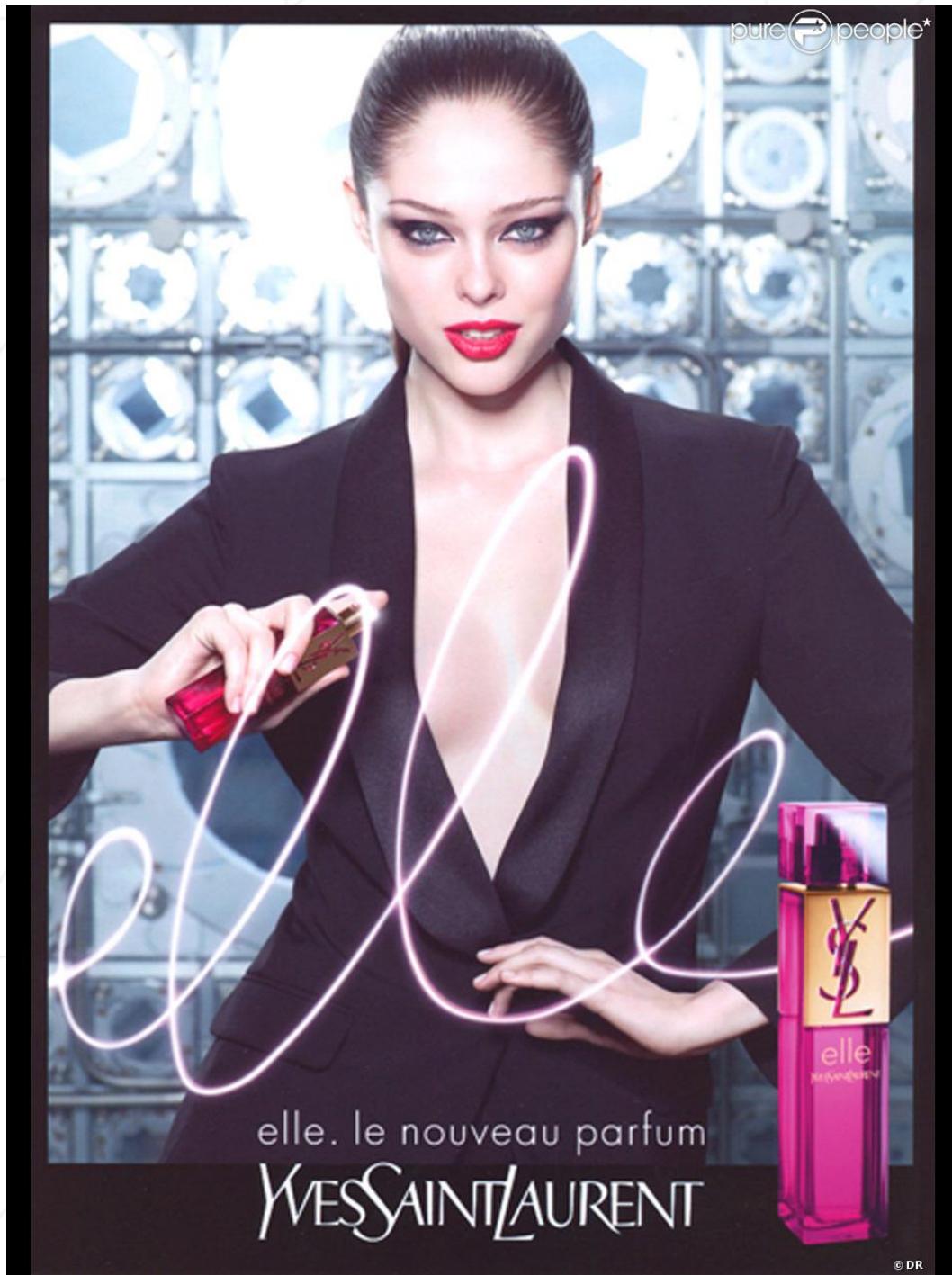


FIGURE VI.1 – Affiche magazine pour le parfum Elle d'Yves Saint Laurent

Chapitre VII

Exercice 03 : Befruit

	Exercice : 03
Exercice 03 : Befruit	
Dossier de rendu : <i>ex03/</i>	
Taille du document : 1920*1080px, landscape	
Resolution du document : 72dpi	
Mode colorimétrique : RGB	
Fonctions interdites : Aucune	

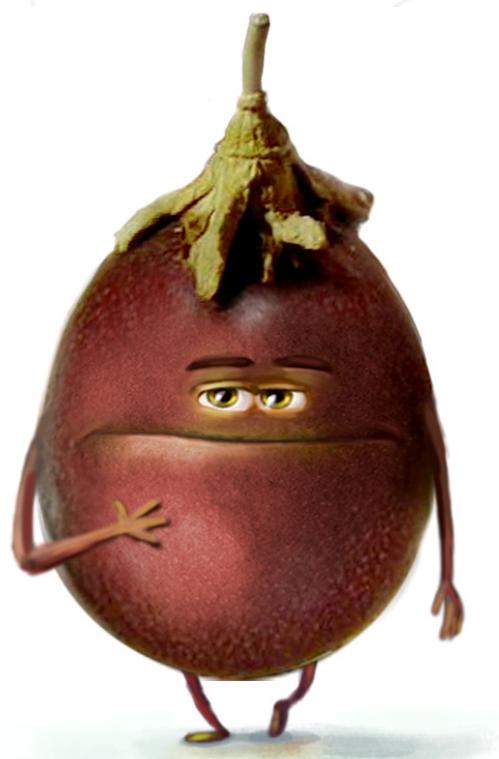


FIGURE VII.1 – Des fruits, de l'eau de source, du fun.



FIGURE VII.2 – Des fruits, de l'eau de source, du fun.

- Vous devrez créer 3 fruits humanisés humoristique dans l'esprit des fruits des publicités pour la boisson Oasis. Vous essaierez de proposer des expressions différentes en créant pourquoi pas une interaction entre vos différents personnages.
- Vous êtes complètement libre pour le choix de vos images, la seule contrainte est qu'elles doivent être d'une résolution optimale.
- Vos outils de référence sont les outils de densité, les calques de réglage, les outils de correction et globalement tout ce qui pourra vous sembler utile dans votre palette d'outils.

Chapitre VIII

Exercice 04 : Chimère

	Exercice : 04
Exercice 04 : Chimère	
Dossier de rendu : <i>ex04/</i>	
Taille du document : 1920*1080px, landscape	
Resolution du document : 300dpi	
Mode colorimétrique : RGB	
Fonctions interdites : Aucune	



FIGURE VIII.1 – La chimère, comme elle est décrite dans la mythologie grecque.

- Vous devrez imaginer votre propre chimère, en vous inspirant de la mythologie ou non. Dans la mythologie grecque la chimère est décrite comme une créature fabuleuse hybride avec un corps de lion, une tête de chèvre sur le dos et une queue se terminant par une tête de serpent. Vous n'êtes bien évidemment pas obligé de choisir ces animaux là.
- Votre chimère devra être constituée d'au minimum 3 animaux différents, et au maximum 4.
- Vous êtes libre pour le choix de vos images. Cependant vous devrez prêter une grande importance aux caractéristiques de formes, couleur, lumière, angle de vue de vos images, afin qu'elles s'accordent au mieux entre elles. Ceci garantira la qualité de votre photo montage.
- Soyez créatifs !
- Vos outils de référence sont les outils de détourage, les modes de fusion, les calques de réglage et tout ceux qui vous sembleront utiles.