

**CHOISISSEZ BIEN L'ÉCLAIRAGE
POUR LES PHOTOS DE BEAUTÉ**

**PINK
ME**

**PHOTOS DE NUIT
JOUEZ AVEC LES OMBRES
ET LUMIÈRES**

**ILLUSION DE LA 3D
CRÉEZ UN PHOTOMONTAGE
SOUS PHOTOSHOP ET ILLUSTRATOR**

**MIXEZ LES PIXELS
ET FORMES VECTORIELLES**

Printmania.com

L'impression moderne pour tous

**500 Cartes
GRATUITES**



Nom Entreprise
an Entreprise

otre nom
otre fonction

Adresse
Information contact

- ✓ **100 % Haut de gamme**
- ✓ **100 % Personnalisable**

500 Cartes de visite gratuites !!

Personnalisez gratuitement l'un de nos modèles ou envoyez nous votre fichier prêt à être imprimé et recevez 500 cartes de visite gratuites.

Aussi sur printmania.com

Testez tous nos produits **GRATUITEMENT**

Cartes de vœux, Flyers, Dépliants, Cartes de correspondance, Cartes postales, Papier à lettre, Affiches, Signets, Enveloppes, ...



Tratement ET livraison en 24H

Votre commande, chez vous, demain!
Du jamais vu sur Internet.

www.printmania.com

Chers lecteurs,

Dans ce premier numéro de l'année 2011, nous avons choisi le visuel de couverture qui fait penser à la période de carnaval. L'auteur, Sébastien Vandewouwer, vous montrera comment réaliser un visuel dynamique mélangeant les formes vectorielles et pixels à l'aide de Photoshop et Illustrator.

Nous vous conseillons aussi de suivre le tutoriel d'Arnaud Gomet *Eat me grâce* auquel vous apprendrez à créer une image qui donne l'illusion de la 3D. Vous pourrez donc maîtriser les outils de Photoshop et Illustrator pour obtenir un effet abstrait.

Pour ceux qui s'intéressent à la photographie nous avons préparé deux articles. Premier texte de Richard Vantielcke vous expliquera comment obtenir un effet intéressante des photos de nuits. Vous verrez donc une joue des ombres et de lumières, vous connaîtrez une particularité de ces types de photos ainsi que quelques conseils pour les retoucher.

Deuxième article sur la photographie traite sur l'éclairage en studio. L'auteur de *Un éclairage beauté en studio*, Gérard Chesneau, vous expliquera en quoi consiste un éclairage classique et il vous proposera un type d'éclairage approprié aux photos de beauté.

Bonne lecture et Bonne Année 2011 à tous,
équipe .psd Photoshop



**Le magazine .psd est publié
par Software Press Sp. z o.o. SK**

Président de Software Press Sp. z o.o. SK

Paweł Marciniak

Directrice de la publication

Ewa Łozowicka

ISSN : 1733-2745

**(c) 2011 Software Press Sp. z o.o. SK,
tous droits réservés**

Rédactrice en chef

Justyna Książek

justyna.kszazek@psdmag.org

DTP

Graphics & Design Eurodesign

www.euro-design.info

Photo de couverture

Sébastien Vandewouwer

Béatatests

Jonathan Marois, Patrick Haond,

Benoit Recarte, Charline Goult,

Hélène Hertgen, Aurélien Lautour

Les personnes intéressées par la coopération sont priées
de nous contacter : fr@psdmag.org

Publicité

publicite@software.com.pl

Software Press Sp. z o.o. SK

ul. Bokserska 1, 02-682 Varsovie, Pologne

tél. +33 170 610 717, fax +48 22 244-24-59

<http://www.psdmag.org/fr>

Tous les logos et marques déposées sont la propriété de leurs
propriétaires respectifs.



DOSSIER

Pink me 06
Sébastien Vandenwouwer

Eat me – illusion de 3D sous Photoshop et Illustrator 14
Arnaud Gomet

PRATIQUE

Steampunk Fish 20
Romain MATHIEU

FOCUS

Un éclairage beauté en studio 28
Gérard Chesneau

Réussir ses photos de nuit 32
Richard Vantielcke

FICHE TECHNIQUE

Chambre Noire 36
Christophe Delarsille

Créer un visuel de bouteille de champagne 42
Karol Góreczny



Autograf

**Journées
portes
ouvertes** | **31 Janvier au 4 Février
11, 12 & 13 Mars
2 au 6 Mai
2011**

L'ÉCOLE DES EXPÉRIENCES CRÉATIVES

Études classiques à plein temps | Formations en alternance *emploi rémunéré, formation gratuite*

Mise à niveau Arts Appliqués

Arts Graphiques • Communication Visuelle • Multimédia • Design d'Espace

BTS Design d'Espace | BTS Communication Visuelle

Option Graphisme Édition Publicité • Option Multimédia

Master et Bachelor in Graphic Design | Label européen Idéart

Créateur concepteur en Arts Appliqués

Création Hypermédia • Création graphique • Création publicitaire

Master et Bachelor in Interior Design | Label européen Idéart

Créateur concepteur en architecture intérieure

Master et Bachelor in Game Design | Label européen Idéart

Certifications homologuées par l'État

Opérateur en infographie | Intégrateur en données multimédia

Formations qualifiantes

Concepteur web dynamique | Modélisation et intégration 3D

En formation continue, Autograf propose une gamme de formations professionnelles dans les domaines de la communication visuelle, du multimédia et de l'architecture.



35, RUE SAINT-BLAISE 75020 PARIS Tél. 01 43 70 00 22

info @autograf.fr www.autograf.fr

PINK ME

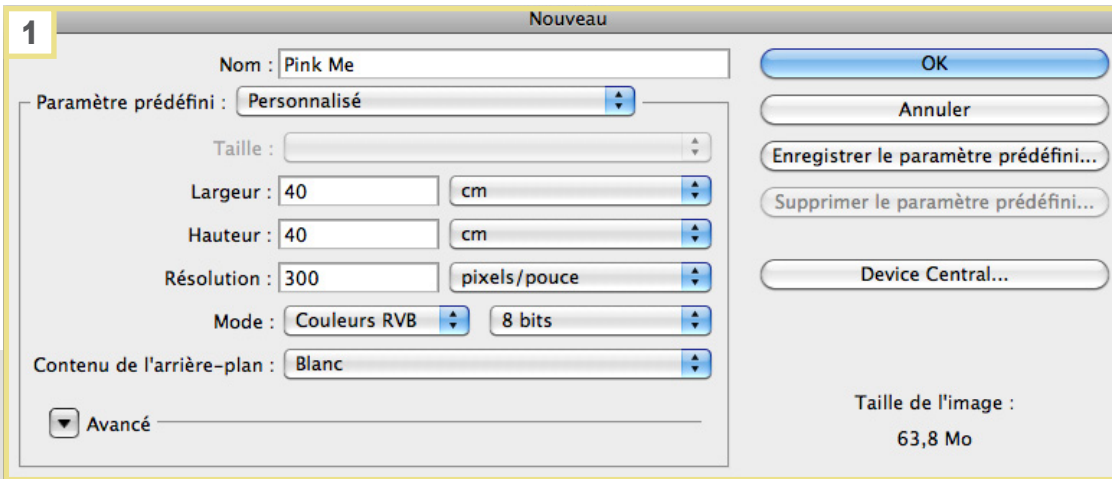


***Pink Me* a été réalisée à l'aide de Photoshop et d'Illustrator, mixer le vectoriel avec le pixel donne toujours de bons effets. Comme pour mon tutoriel précédent, il faut maîtriser les bases de Photoshop, à savoir : la gestion de calques, de groupes et l'usage des masques de fusion.**



Sébastien Vandenwouwer

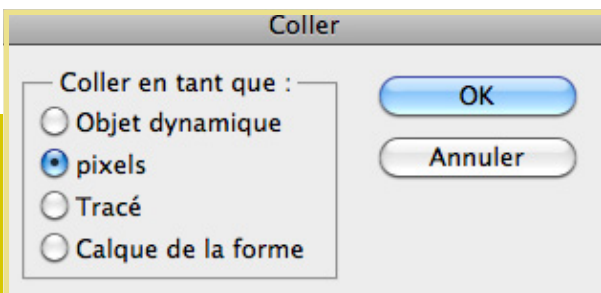
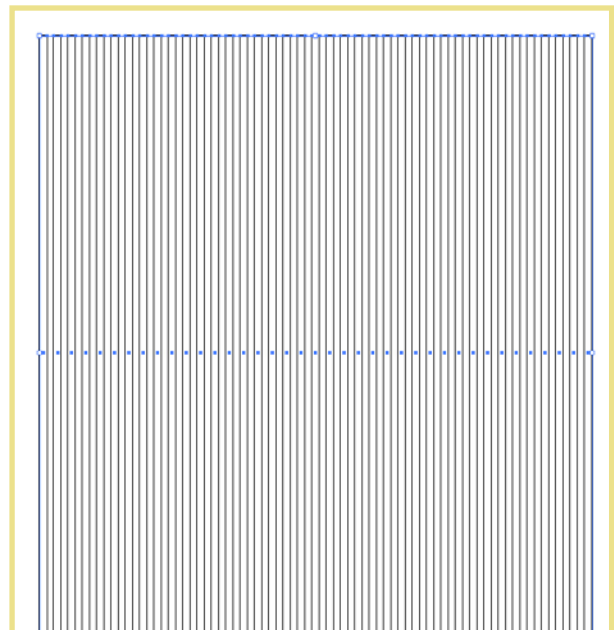
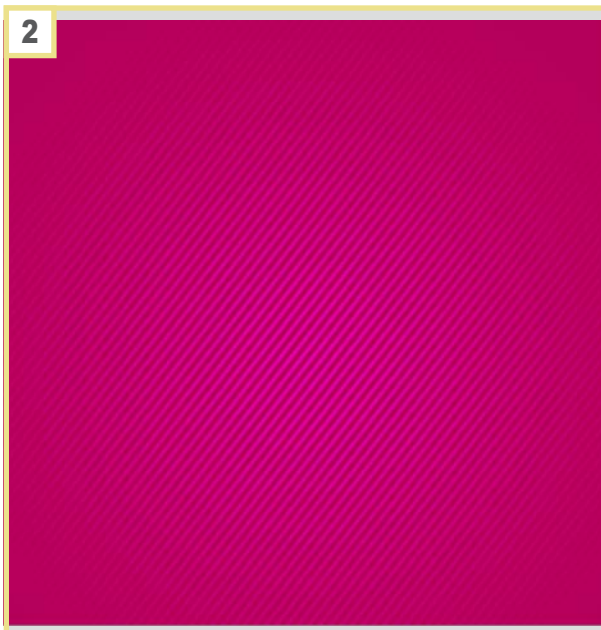
Je suis infographiste et graphiste professionnel. Pour moi le graphisme est synonyme de passion! J'ai débuté avec photoshop 7.0, mes débuts furent certes chaotiques car je n'utilisais que la baguette magique... mais depuis j'ai un peu évolué! J'ai suivi une formation d'infographie à 19 ans! Voilà déjà 2 ans que je travaille dans une agence bruxelloise spécialisée dans le domaine pharmaceutique et cosmétique. Mon job consiste en la création de plv (publicité sur lieu de vente), du display à l'argumentaire de vente en passant par les logotypes et le packaging. Cependant l'illustration que vous allez découvrir reflète une autre facette de mon travail. Pour en savoir un peu plus sur mon travail perso, visitez mon portfolio sur : www.vs-creations.be



1: DÉFINIR VOTRE FORMAT D'IMAGE FINAL

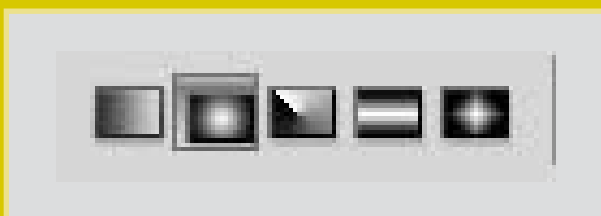
Ouvrez Photoshop et créez un nouveau document : *Fichier>Nouveau*, choisissez la taille de votre document final (par exemple 40x40 cm

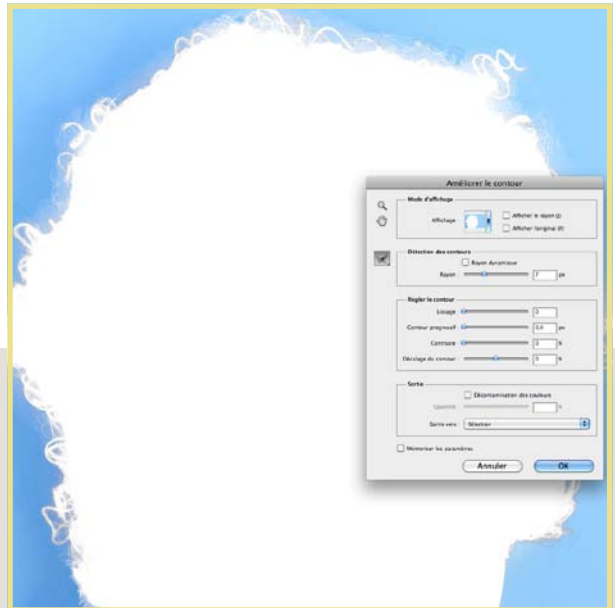
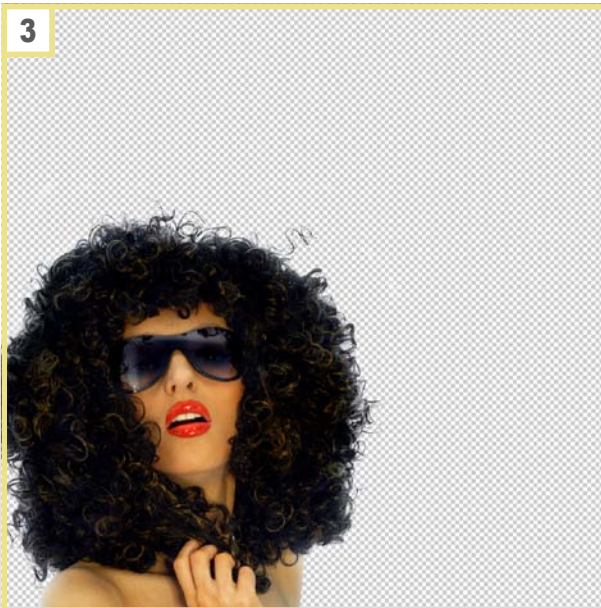
en 300 dpi). Il est important que votre mode colorimétrique soit le RVB. Le CMJN est un mode qui ne permet pas de jouir de toutes les options de Photoshop !



2: NOTRE FOND

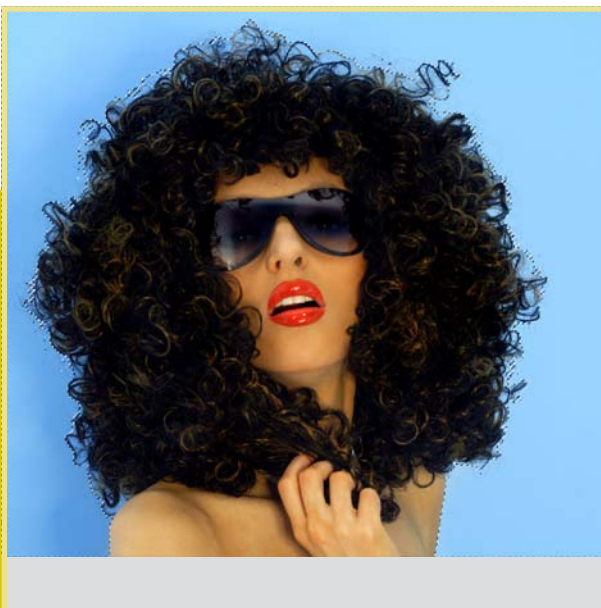
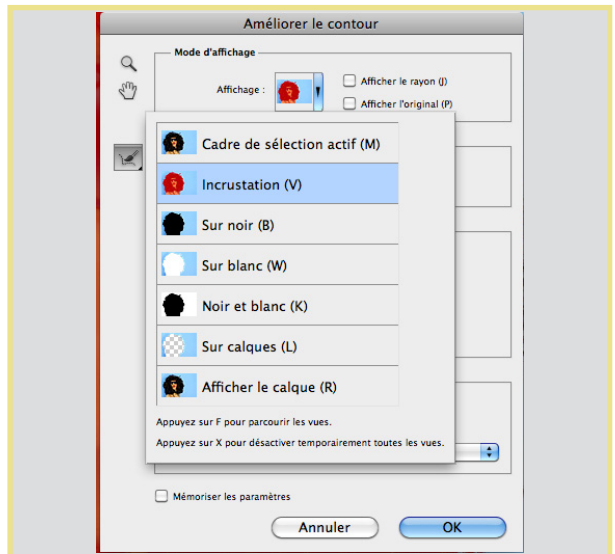
Comme son nom l'indique *pink me* baignera dans une atmosphère rose, j'ai utilisé un rose bonbon (réglage RVB suivant : R 226, V 0, B 122). Donnez du mouvement et du dynamisme à votre fond en créant des formes rectangulaires parallèles. J'ai importé mes formes depuis Illustrator vers Photoshop. Quand vous faites cette manipulation vous devez cocher la case *Pixel* afin de pouvoir appliquer un masque sur votre calque. Vous pouvez également créer vos *rectangles* directement dans Photoshop. Appliquez ensuite un masque sur votre calque rectangles, utilisez l'outil *Dégradé radial [G]* afin d'avoir un beau fondu entre vos rectangles et votre fond rose.

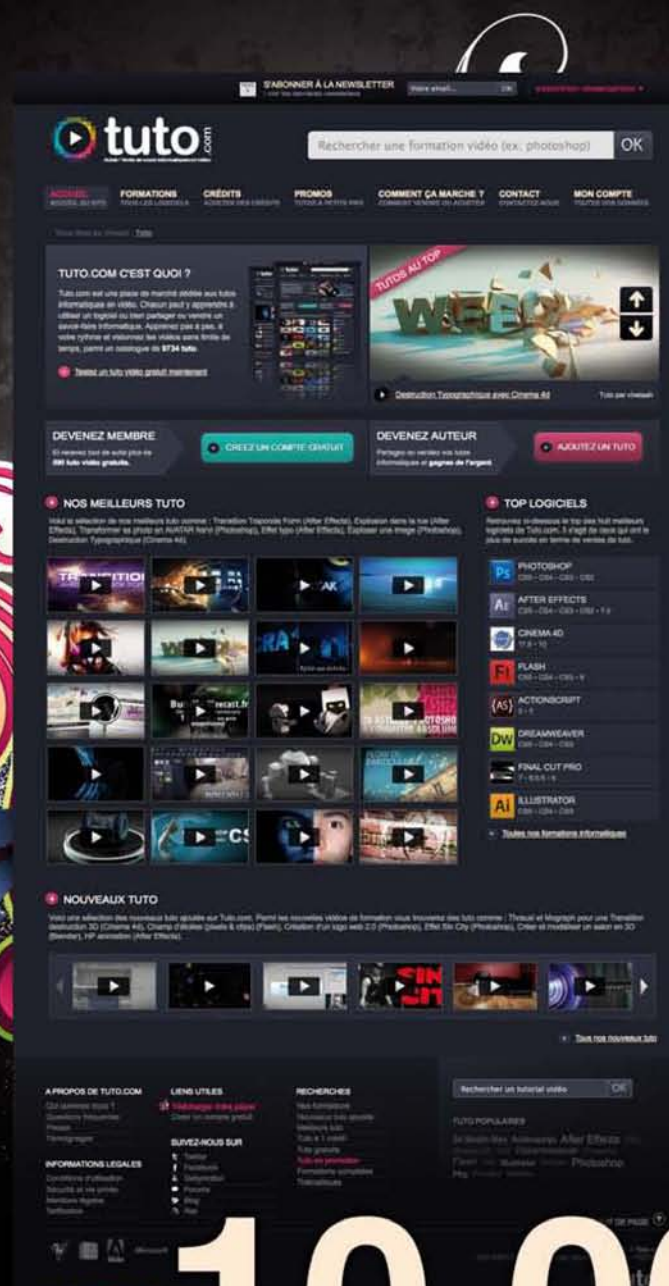




3: DÉTOURAGE CHEVEUX...EASY AVEC CS5

Le sujet que j'ai choisi possède une chevelure assez complexe, se qui rend difficile le détourage du modèle. Mais Photoshop CS5 possède une nouvelle option qui facilite considérablement cette tâche. Prenez l'un de vos outils de sélection classique et sélectionnez la tête du personnage. J'ai utilisé l'outil *Baguette magique* [W], cliquez ensuite sur le bouton *Améliorer les contours* Menu>Sélection>Améliorer les contours. Une fenêtre apparaît, appuyez sur [E] et peignez sur la zone des cheveux tout en gardant la fenêtre de sélection active. Afin d'avoir une sélection parfaite, passez deux, trois fois sur les zones plus détaillées. Cliquez sur OK et l'affaire est dans le sac.



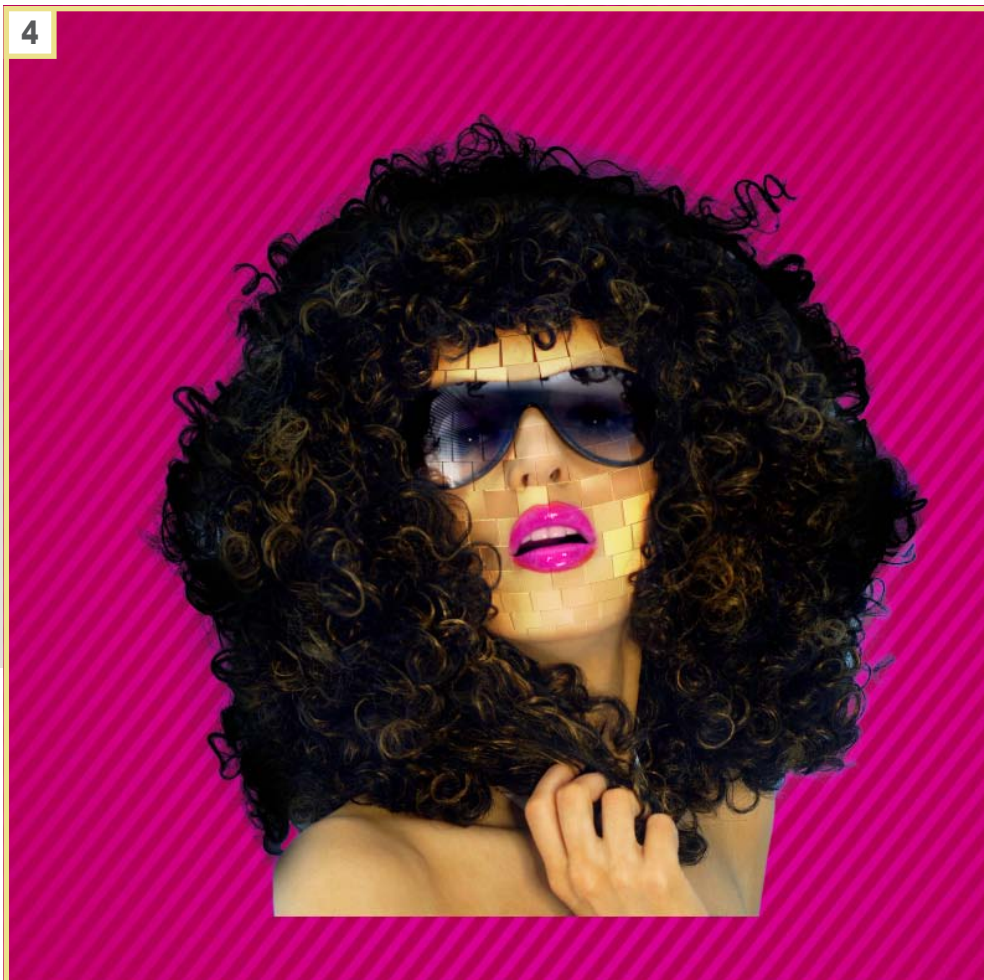


+ de **10 000**
cours en vidéo

(Photoshop, After Effects, Flash, Illustrator, PHP, Cinéma 4D...)

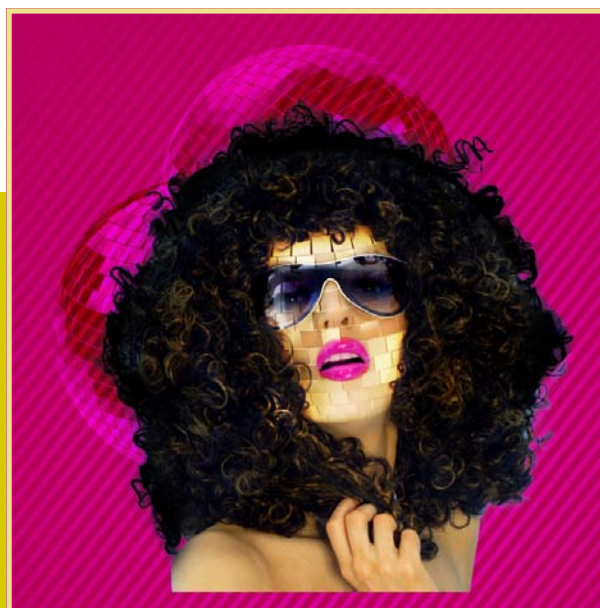
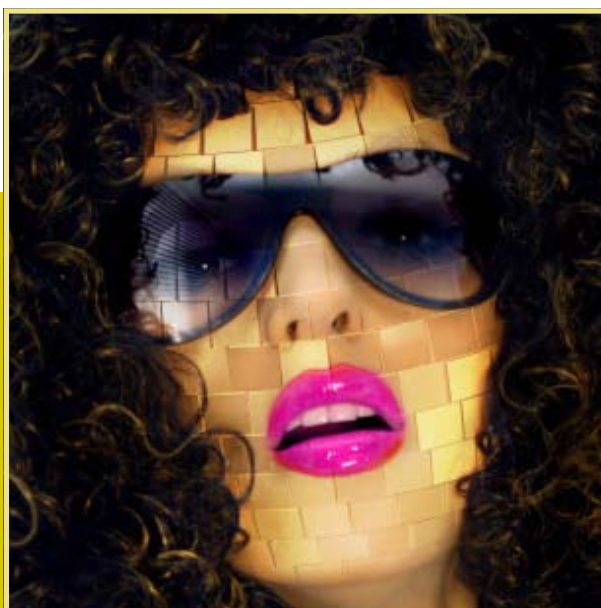
Rejoignez-nous dès maintenant sur
<http://fr.tuto.com/psdmag>





4: TÊTE À FACETTE

Téléchargez ou photographiez une boule à facette, détourez celle-ci et importez-la dans votre espace de travail. Mettez votre calque *facette* en mode *Incrustation* par dessus le calque *lady* et la magie de Photoshop agit, votre modèle a une tête à facette. Dupliquez le calque si vous souhaitez avoir un effet plus marqué. Dupliquez à nouveau votre calque *facette* (toujours en mode *Incrustation*) et mettez celui-ci en dessous de votre sujet principal, votre boule devient alors rose !





5: FORME VECTORIELLE

Importez d'illustrator des formes vectorielles que vous avez préalablement créées. Une fenêtre apparaît lorsque vous copiez une forme vectorielle dans Photoshop, sélectionnez l'onglet *Pixels*. L'avantage de cette technique est de pouvoir appliquer à vos anciennes formes vectorielles des masques de fusion !

Voulant avoir un côté très disco, la majeure partie de mon illustration possède des cercles avec lesquels j'ai joué en opacité.

6: PHOTOMONTAGE

Il est toujours intéressant d'ajouter du détail dans l'illustration, j'ai donc créé un *baffle* à l'aide d'un citron et d'un gramophone. Ouvrez vos deux images dans Photoshop, détourez-les, utilisez ensuite l'outil *Déformation* [Cmd]/[Ctrl]+[T] afin d'avoir un montage le plus réaliste possible.

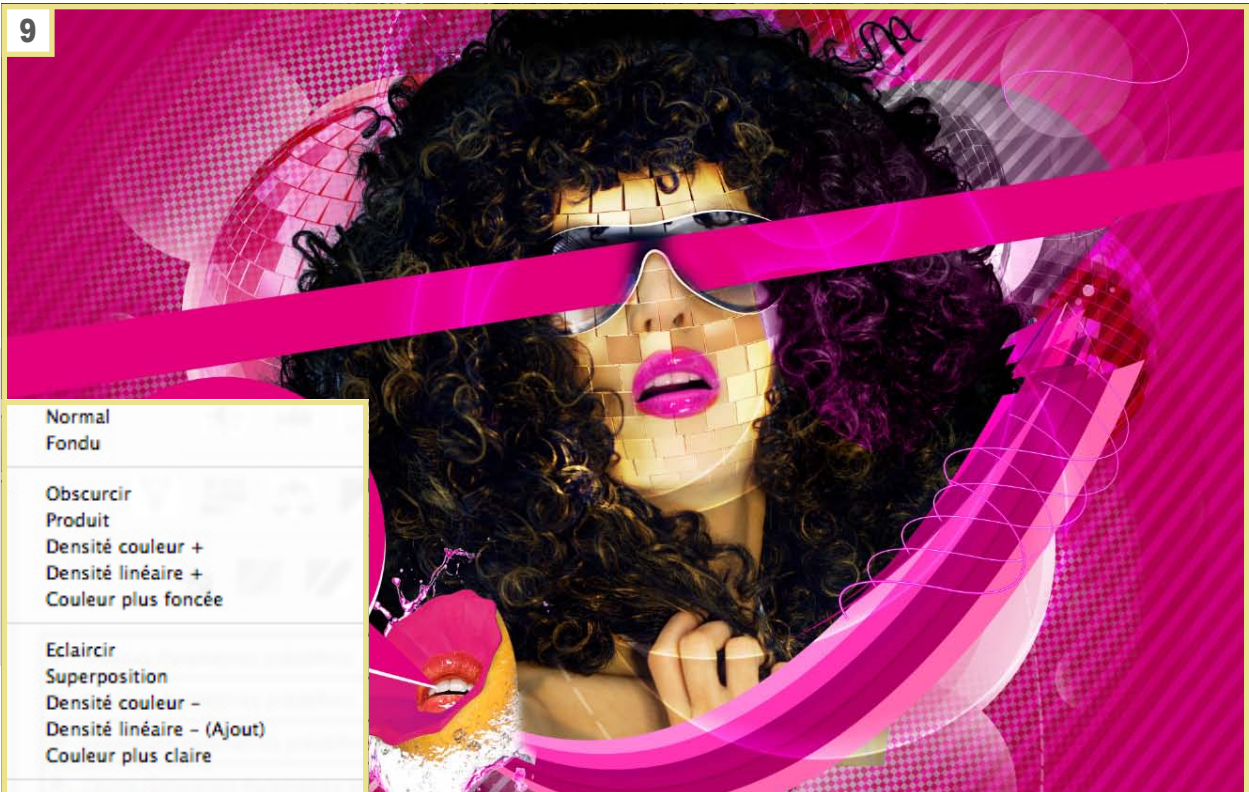


**7: SPLASH**

Ouvrez la photo splash, détourez-la à l'aide de la *Baguette magique* [W] ou de la *Plume* [P]. Afin de changer la couleur de votre splash, faites [Cmd]/[Ctrl]+[U] et jouez avec la barre des teintes afin d'obtenir la couleur souhaitée, ma barre des teintes est à +125. Ensuite importez votre splash *coloré* dans votre espace de travail et appliquez un masque à votre calque, ensuite effacez les zones inintéressantes.

**8: TYPOGRAPHIE**

La typographie est un élément graphique à part entière, c'est pourquoi il est toujours intéressant d'en insérer dans vos créations. Choisissez donc une typographie que vous trouvez graphiquement intéressante et incrustez-la dans votre photomontage.



- Normal
- Fondu
- Obscurcir
- Produit
- Densité couleur +
- Densité linéaire +
- Couleur plus foncée
- Eclaircir
- Superposition
- Densité couleur -
- Densité linéaire - (Ajout)
- Couleur plus claire
- Incrustation
- Lumière tamisée
- Lumière crue
- Lumière vive
- Lumière linéaire
- Lumière ponctuelle
- Mélange maximal
- Différence
- Exclusion
- Soustraction
- Division
- Teinte
- Saturation
- ✓ Couleur
- Luminosité

9: PINK EYES

Créez une bande de couleur rose traversant toute votre image et appliquez-le mode *Couleur* à votre calque. Ensuite à l'aide de la *Plume*, redessinez les contours de ses lunettes afin d'accentuer la présence de celle-ci.

Image Calque Sélection Filtre 10

Mode

Réglages

Ton automatique ⌘⌘L

Contraste automatique ⌘⌘L

Couleur automatique ⌘⌘B

Taille de l'image... ⌘⌘I

Taille de la zone de travail... ⌘⌘C

Rotation de l'image

Recadrer

Rognage...

Tout faire apparaître

Dupliquer...

Appliquer une image...

Opérations...

Variables

Appliquer l'ensemble de données...

Recouvrement...

10: NETTETÉ

Accentuez également la netteté de votre illustration en utilisant le filtre *Passe-haut*. Pour ce faire nous allons aplatir tous les calques (il est préférable de dupliquer votre image : *Image>Dupliquer*). Une fois l'image aplatie, dupliquez le calque aplati et positionnez le nouveau calque au-dessus du premier calque en lui appliquant un filtre *Passe-haut* : *Filtre>Divers>Passe-haut*. Cet outil permet de mettre en évidence les petits détails, on obtient une image sur une base de gris moyen où ressortent les détails en ombres et lumières. Passez ce calque en mode *Lumière linéaire* en opacité 47%. Réglez votre opacité en fonction de l'effet souhaité. Voilà votre illustration est finie, merci de votre lecture.

Filtre Analyse 3D Affichage Fenêtre Aide

Filtre précédent ⌘F

Convertir pour les filtres dynamiques

Galerie de filtres...

Correction de l'objectif...

Fluidité... ⌘⌘X

Point de fuite... ⌘⌘V

Artistiques

Atténuation

Bruit

Contours

Déformation

Esquisse

Esthétiques

Pixelisation

Rendu

Renforcement

Textures

Vidéo

Divers

Digimarc

Rechercher les filtres en ligne...

Autre...

Maximum...

Minimum...

✓ Passe-haut...

Translation...

Calques Couches Tracés

Lumière linéaire Opacité : 47%

Verrou : [] [] [] []

Calque 1

EAT ME – ILLUSION DE 3D SOUS PHOTOSHOP ET ILLUSTRATOR

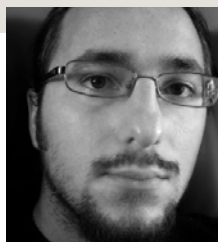
DOSSIER



Eat me -

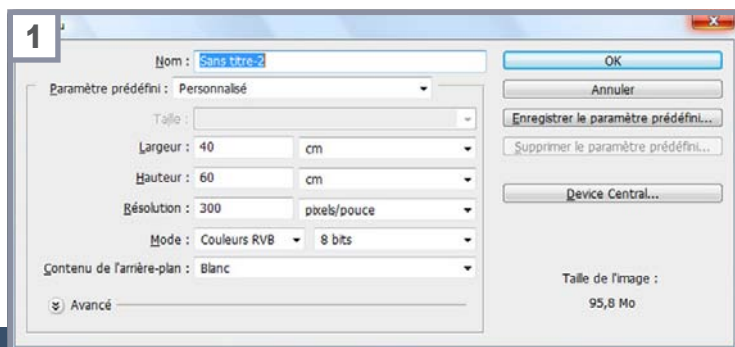
illusion de 3D sous Photoshop et Illustrator

Dans ce tutoriel, j'ai essayé de réaliser une illustration complètement abstraite avec une impression de 3D. Tout les éléments ont été réalisé sous Photoshop et Illustrator. Les images sources proviennent de DeviantArt et de Photoxpress.



Arnaud Gomet

Il est un jeune graphiste/illustrateur. Diplômé d'une école d'art, il exerce son activité en tant que freelance sur la ville de Rennes. N'hésitez pas à le contacter pour en savoir plus: <http://arnographik.daportfolio.com/>

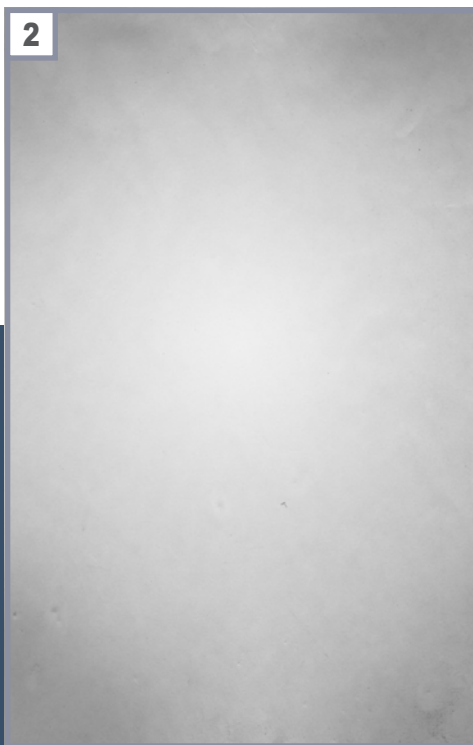


1: PREPARATION DU DOCUMENT

Créer un nouveau document 60x40 cm en 300 dpi et en mode RVB. Remplissez votre calque de fond avec une couleur grise.

2: FOND DU DOCUMENT

Ajoutez la texture de papier à notre fond, passez son mode de fusion sur *Incrustation* et baissez son opacité à 75%. On va ajouter un peu de lumière, choisissez un *Dégradé radial*, allant du blanc vers le transparent. Placez-le au centre de votre document, puis baissez son opacité à 75%. Ajoutez un autre calque, et avec un pinceau doux à 15-20% d'opacité, assombrissez les angles.

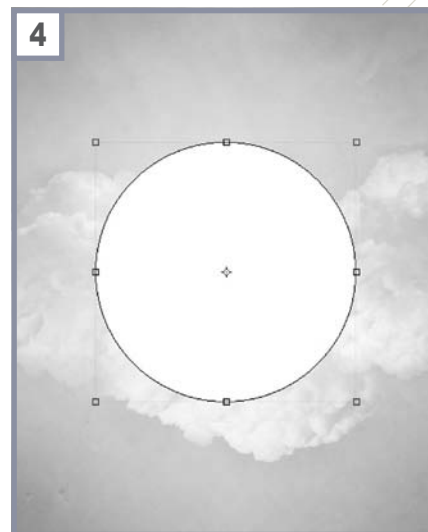


3: NUAGES

À l'aide des photos de références que vous trouverez avec les fichiers sources, nous allons créer une bande nuageuse. Choisissez une des photos, puis importez-la sur votre plan de travail. Désaturez-la (*Image>Réglages>Teinte/Saturation*) ou *[Ctrl]+[U]*. Ajoutez un masque de fusion et effacez les bords pour mieux les intégrer à notre fond. Répétez cette opération plusieurs fois, essayez d'obtenir le même résultat que sur la capture.

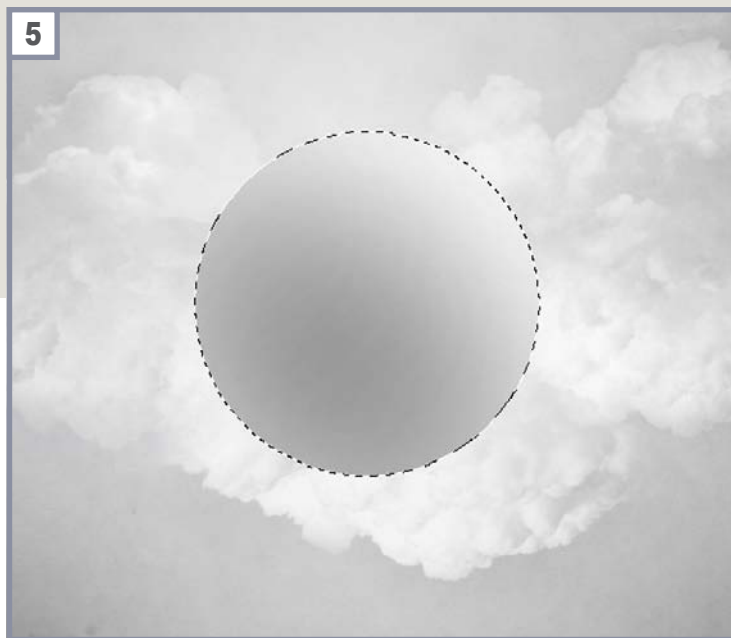
4: BOULES

Dans cette étape, nous allons voir comment dessiner une boule. Choisissez l'outil *Ellipse* dans la barre d'outil, prenez une couleur blanche puis cliquez au centre de votre document en maintenant les touches *[Alt]+[Maj]*, de cette manière vous aurez un cercle parfait. Dans le panneau des calques faites un clic droit sur la forme que vous venez de créer et cliquez sur *Pixelliser le calque*.



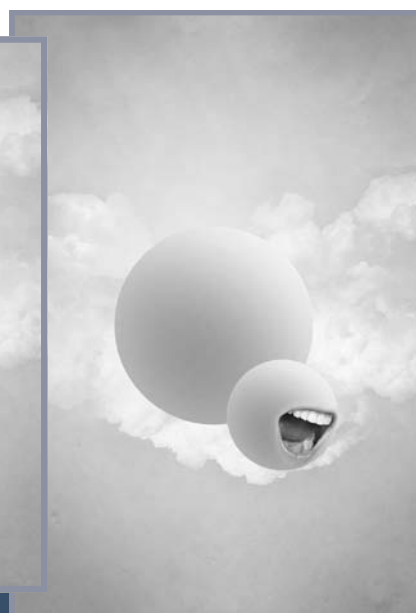
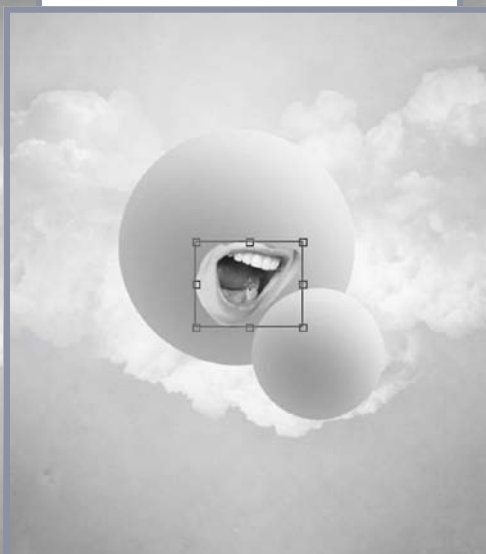
5: VOLUME

Dans la barre d'outil, prenez l'outil *Densité +*, choisissez une forme de pinceau doux et une taille assez grande, réglez la gamme sur *Ton clair* et un *Taux d'exposition* à 10%. Vous pouvez maintenant peindre les ombres sur notre cercle.



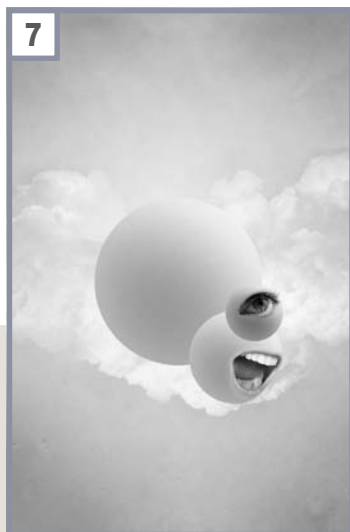
6: BOUCHE

Dupliquez la boule et réduisez sa taille, placez-la en bas à droite de l'autre boule. Maintenant, ouvrez la photo *Photoxpress_46928763* et avec l'outil *Lasso* sélectionnez la bouche. Coupez et collez votre sélection dans votre document, désaturez-la *[Ctrl]+[U]*. Redimensionnez-la et appliquez-lui un masque de fusion ainsi qu'à la boule. Peignez sur le masque de fusion avec un pinceau à bord doux et une faible opacité pour effacez les contours de la bouche. Effacez également la partie de la boule qui se trouve derrière la bouche.



7: OEIL

Dupliquez encore une fois la boule et placez-la comme sur la capture. Ouvrez maintenant la photo œil. Comme à l'étape précédente, faites une sélection tout autour de l'œil avec le *Lasso*. Coupez, puis collez votre sélection dans le document, désaturez-la [Ctrl]+[U] et appliquez-lui un masque de fusion. Intégrez l'image à la boule en effaçant les parties inutiles.



8: OMBRES

Pour donner plus de relief, nous allons peindre l'ombre de la boule. Pour cela, créez un nouveau calque et placez-le en-dessous de la boule. Passez son mode de fusion sur *Produit*, puis avec un pinceau rond et noir à bord doux, d'une opacité de 10%, peignez l'ombre de boule.



9: BOULES 2

Continuez à placer quelques boules ici et là, modifiez leur taille, utilisez les outils de transformation pour les déformer. Pensez à flouter les boules qui se situent au premier plan, cela va permettre de donner plus de profondeur à notre image.



10: LUNES

Ouvrez la photo de la *lune_01* et importez-la dans le document. Redimensionnez-la et placez-la en haut à gauche, passez son mode de fusion sur *Éclaircir*. Ouvrez et importez la seconde photo *lune_02* et placez-la à droite de l'autre lune, passez son mode de fusion sur *Superposition*.

11: PYRAMIDES

Ouvrez Illustrator, et avec l'outil *Plume*, tracez des triangles de manières à créer des pyramides. Remplissez avec du noir et du gris puis importez-les dans Photoshop. Dupliquer la pyramide et avec les outils de déformation, changez les perspectives pour créer d'autres pyramides.

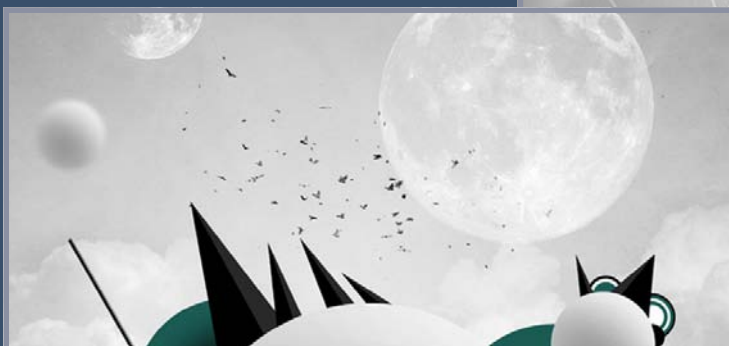
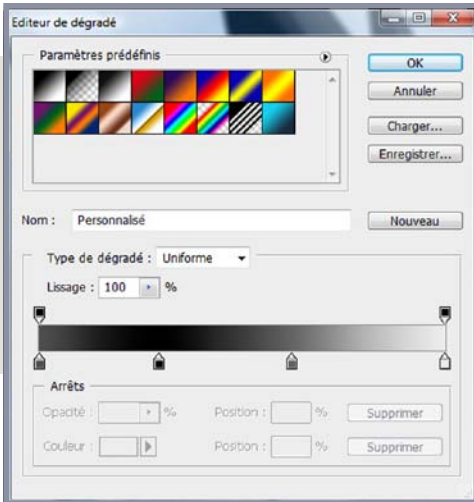
12: CERCLES

Revenez dans Illustrator, prenez l'outil *Ellipse* et tout en maintenant la touche [Alt], créez une série de cercles en alternant les couleurs. Importez-les dans Photoshop et placez-les à l'arrière-plan, derrière les pyramides. J'ai également ajouté un calque entre les pyramides et les cercles pour pouvoir peindre des ombres.



13: BARRES

Avec l'outil *Rectangle*, tracez un rectangle long et fin, ensuite choisissez *Pixelliser* le calque. Récupérez la sélection et remplissez-la avec un *Dégradé linéaire*. Dans l'éditeur de dégradés, rentrez ces réglages : à 0% en position, choisissez une couleur #4f4f50, à 30% #080808, à 62% #646464, à 100% #ededed. J'ai également peint l'ombre de la barre qui est projetée sur la boule. Dupliquez-la une fois et placez en une autre à un autre endroit.



14: DÉTAILS

Avec des formes de pinceaux personnalisés que vous trouverez avec les fichiers sources, j'ai ajouté un peu de vie dans notre illustration en peignant quelques oiseaux. Pour finir et pour ajouter un peu de dynamisme à notre image, j'ai tracé quelques triangles avec la *Plume*. J'ai également encore rajouté quelques boules.

**POUR NOËL
MANON NE VEUT
AUCUN CADEAUX !**

**ELLE PREFERE AVOIR
CHAQUE JOUR
LE MEILLEUR DU WEB
SUR **TOP-LOGICIEL**®**



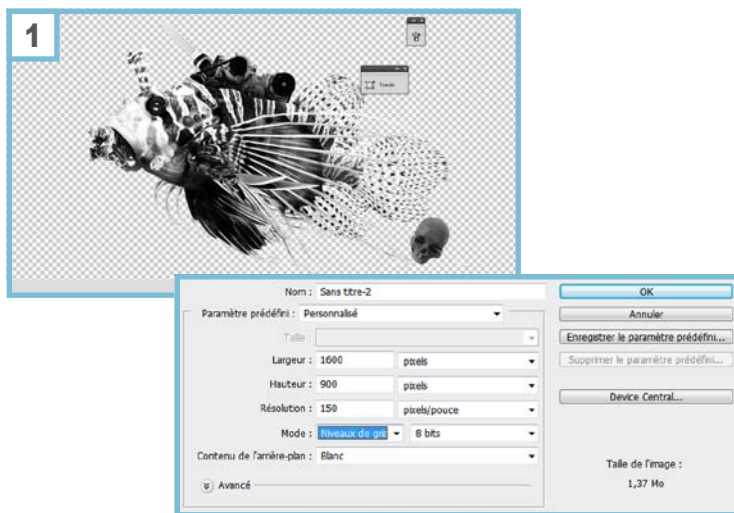
WWW.TOP-LOGICIEL.NET

ACTUALITE INFORMATIQUE - LOGICIELS A TELECHARGER GRATUITEMENT - TUTORIAUX - FORUMS

STEAMPUNK FISH

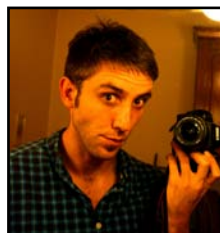
Depuis peu, je m'inspire du mouvement steampunk dans mes créations pour leurs donner une touche *apocalypto – futuriste*.

J'ai voulu, dans cette création, montrer un monde désert peuplé de poissons de la mort ... Un manière d'imaginer le futur. 2012 approche, voilà ce qui nous attends !



1: DIMENSIONS DU DOCUMENT

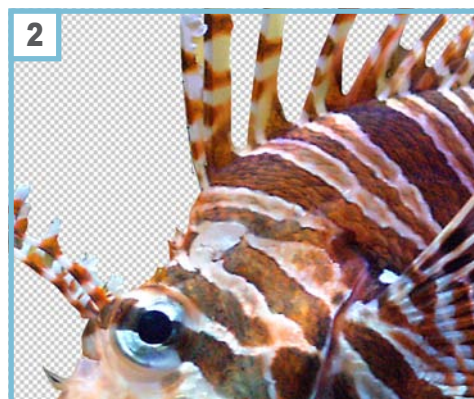
Pour cette création, j'ai utilisé de nombreuses images. Presque toutes les images doivent être détourées. Pour ce tutoriel j'ai choisi de travailler en *Niveaux de gris* avec un format de 1600 x 900 px et une *Résolution* de 150 dpi.



Romain MATHIEU
aka *mixerbink*

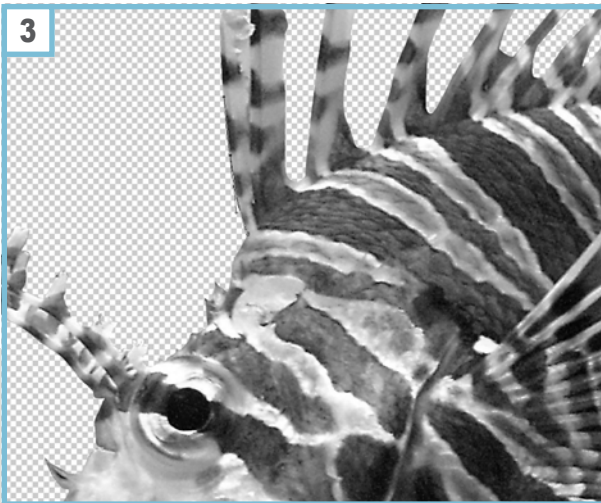
Graphiste de 24 ans originaire de Luxeuil-Les-Bains (70) au nord est de la France. J'ai reçu une formation graphique à 19 ans. J'ai toujours été créatif et j'ai mis du temps à

savoir dans quelle branche je m'orienterais. J'ai fini mes études depuis deux ans et j'ai un job de graphiste à la mairie de Luxeuil-Les-Bains. C'est mon second tutoriel pour ce magazine et je trouve ça très intéressant. Je n'avais jamais vraiment eu l'occasion de revenir sur mes créations.
Site : <http://www.mixerbink.deviantart.com>



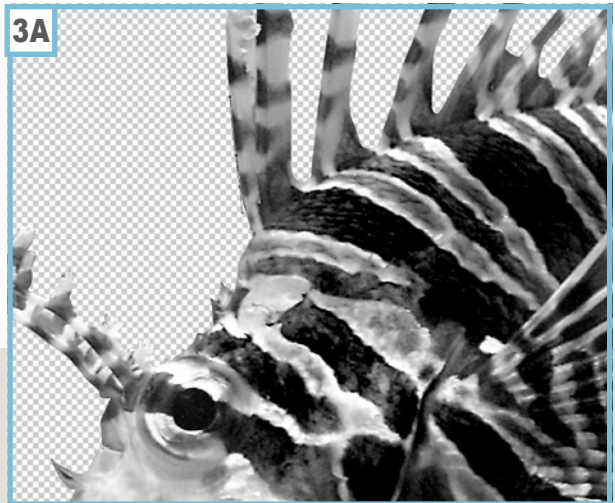
2: LE POISSON PRINCIPAL

Le détourage est à la base de toutes les photomontages. Pour un détourage rapide et précis utilisez la *Plume*. Pour plus de précision, zoomez à fond. Gardez un doigt sur [espace] et un doigt sur [clic] pour se déplacer rapidement. Nommez le calque *poisson*.



3: NOIR ET BLANC PROFOND

J'ai voulu donner un aspect ténébreux au poisson. J'ai donc décidé de changer le mode colorimétrique de *Niveaux de gris*. Pour cela, il suffit de faire *Images>Mode>Niveaux de gris*. Les rayures du poisson



ne me paraissent pas assez foncées. J'ai donc utilisé l'outil *Densité +* sur les rayures et les nageoires du poisson, avec un pinceau épais de contour doux et une exposition de 20%.



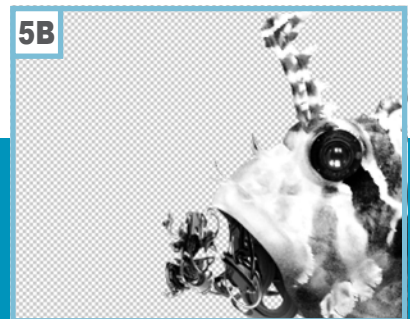
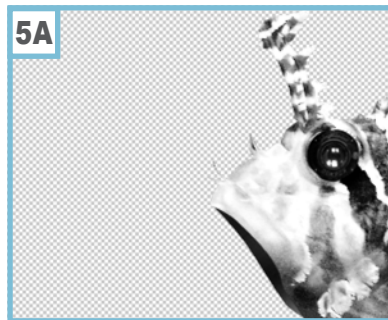
4: L'ŒIL

Pour l'aspect *steampunk*. J'ai commencé par changer l'œil du poisson. Pour cela, il faut importer dans votre document le fichier *objectif.jpg*. Un nouveau calque est créé, nommez-le *objectif*. Ce calque doit être en dessous du calque *poisson*. Ensuite, on perce à l'aide de la *Gomme* au niveau de l'œil du poisson. Il faut utiliser une gomme précise avec une opacité de 100%. On retourne sur le calque *objectif* et on efface à l'aide de la *Gomme*, les parties qui débordent. Ensuite on va assombrir les bordures de l'objectif pour donner de la profondeur. On utilise l'outil *Densité +*, toujours avec un pinceau à bord doux et une exposition de 20%.

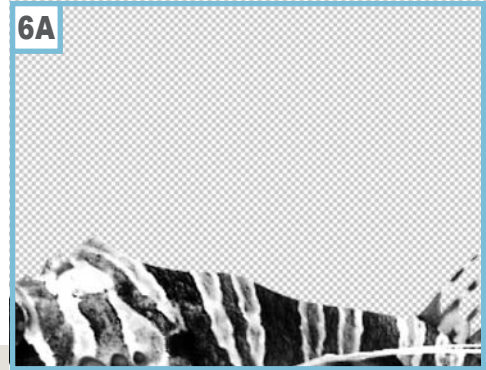
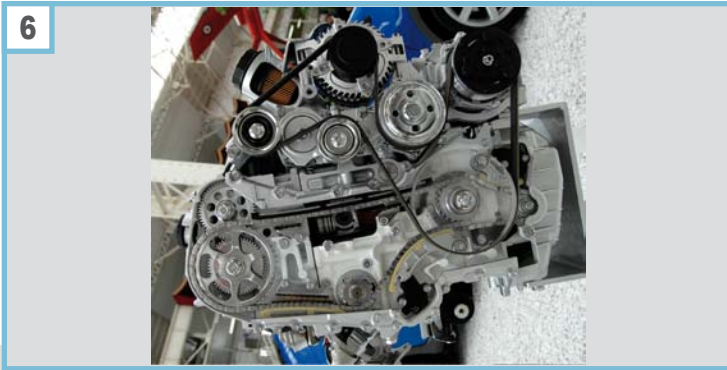


5: LA BOUCHE

À l'aide de la *Plume*, on trace une forme qui englobe une partie de la bouche du poisson. On récupère la sélection en appuyant sur *[Ctrl]+ clic* sur la vignette du tracé. Il faut vérifier qu'on est bien sur le calque du poisson et on appuie sur *[Suppr]*. Ensuite, il faut imaginer le fond de la bouche du poisson. Pour cela il faut tracer, à l'aide de la *Plume*, une forme arrondie qui sera placée en dessous du calque *poisson*. On récupère la sélection et on fait *Édition>Remplir*.



On choisit 50% de gris. Ensuite, on utilise encore une fois l'outil *Densité +* pour assombrir ce bloc. Nommez le calque *fond_bouche*. Pour finir, on importe le fichier *3D1.png*. Nommez ce calque *3d_bouche*. On place le calque entre *poisson1* et le *fond_bouche*. Il faut gommer les parties de la forme 3D qui dépassent du poisson. Pour finir cette partie, il faut assombrir la partie de la forme 3D qui se trouve à la limite de la bouche du poisson (toujours avec l'outil *Densité +*). Ainsi on obtient une ombre qui est totalement contrôlée.

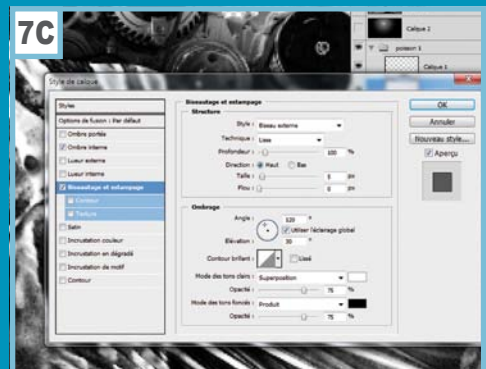
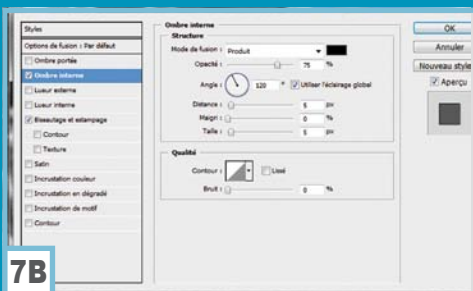


6: LE MÉCANISME

La première étape consiste à supprimer une partie du poisson. Tracez, avec la *Plume*, une forme qui englobe les épines dorsales du poisson et une partie de son dos. Récupérez la sélection et supprimez-la. Importez le fichier *mécanisme.jpg* et placez-le au niveau du dos du poisson. Nommez le calque *mécanisme*. Placez ce calque en dessous du calque *poisson*. Il faut détourner, encore avec la *Plume*, la partie supérieure de l'image. Celle qui ne passe pas sous le poisson. Comme pour les autres parties du tutoriel, on va créer un ombre grâce à l'outil *Densité +*. Ensuite, importez le fichier *tube_essai.jpg*, et de la même manière que pour le mécanisme, détourez-le et placez-le au niveau de l'extrémité du mécanisme. Nommez le calque *tube_essai* et placez-le juste en dessous du calque *mécanisme*. Pour terminer cette étape, importez le fichier *3D2.png* et nommez le calque *3D2*. Placez-le au-dessus du calque *poisson*. J'ai voulu ajouter encore une forme 3d au niveau du ventre du poisson. Cette forme est saillante et se marie bien à l'aspect squelettique des nageoires. Assombrissez l'extrémité de la forme.

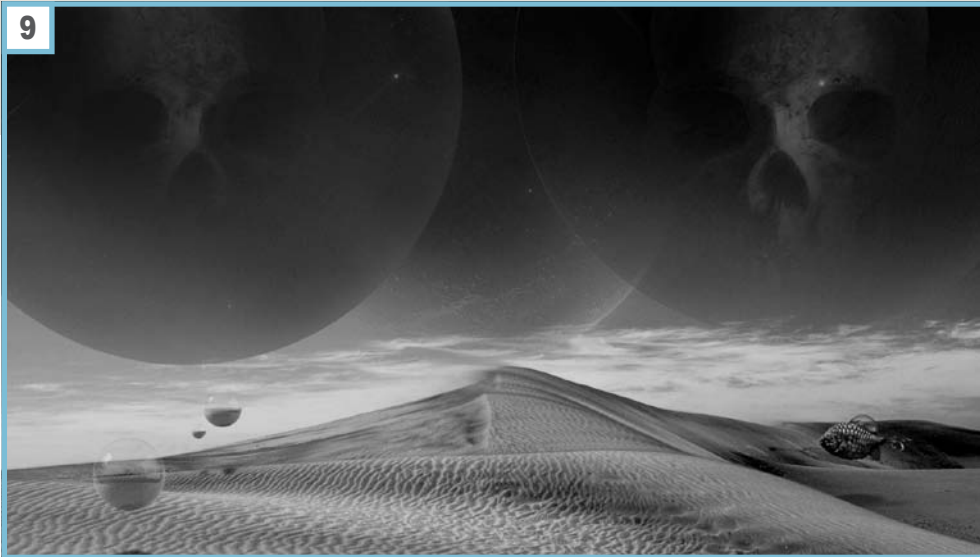
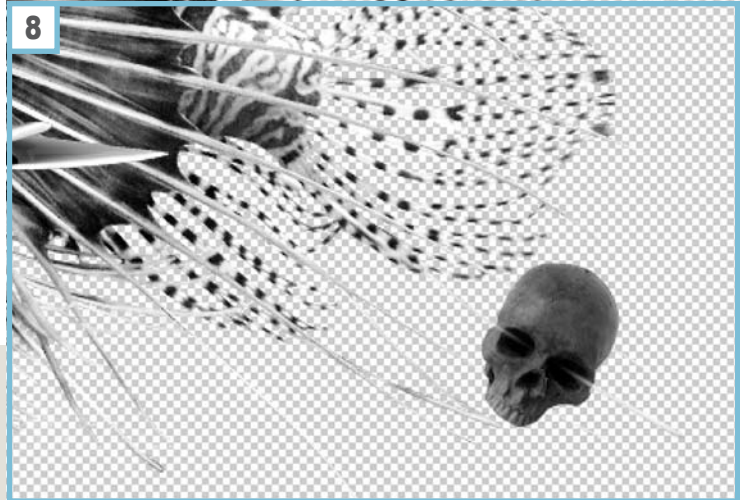
7: LES AMPOULES

Importez le fichier *ampoule.jpeg*. Nommez le calque *ampoule*. Placez-le au-dessus du calque *poisson*. Détourez l'image pour obtenir une forme ronde. Dupliquez le calque deux fois. Placez-les à plusieurs endroits et changez leurs tailles. Fusionnez les trois calques. Cliquez deux fois sur le calque pour obtenir les options du calque. Cochez la case *Ombre interne* et *Biseautage et estampage*.



8: LE CRÂNE

Importez le fichier *crane.png*. On efface la mâchoire inférieure à l'aide la *Gomme*. Déplacez le crane jusqu'aux tentacules du poisson. On s'aperçoit un niveau des tentacule, on a une coupure nette. Il faut allonger certaine des tentacules. Pour cela, on utilise *Filtre>Fluidité*. On tire dessus grâce à l'outil *Doigt*. Placez le crane de façon à ce qu'un tentacule passe par dessus au niveau des trous pour les yeux. Effacez, avec une *Gomme* à bord doux, la partie de la tentacule qui passe entre les deux yeux de façon à ce qu'on ait l'impression que la tentacule passe à l'intérieur du crane. Pour augmenter la crédibilité de l'effet, il faut assombrir avec l'outil *Densité* + les trous du crane. Pour ne pas se perdre dans les calques, créez un groupe et déplacez tous vos calques dedans. Nommez le groupe : *poisson1*.

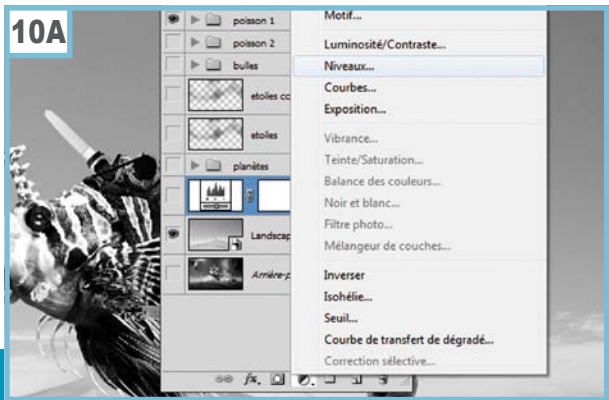
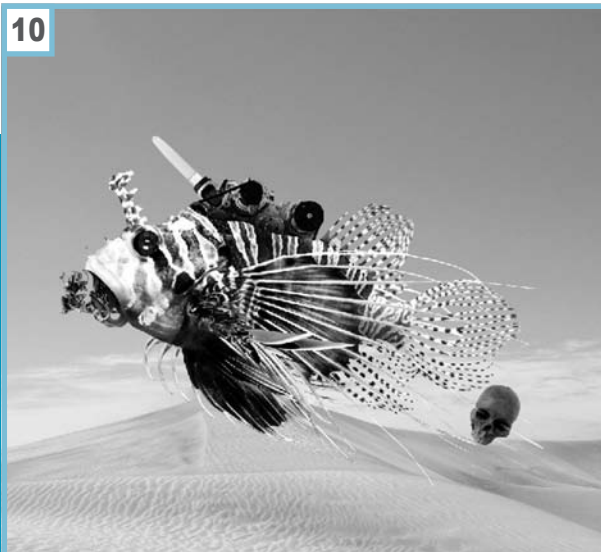


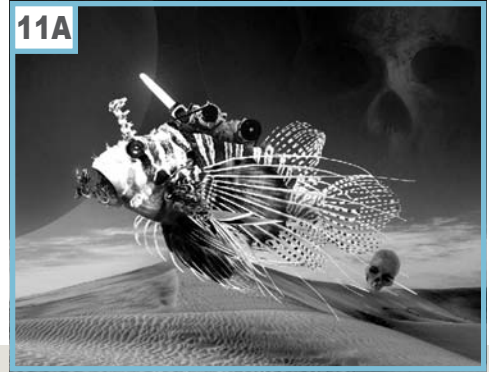
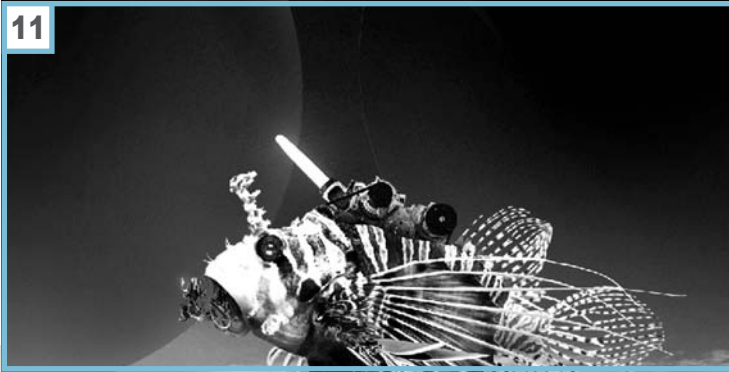
9: FOND

Le personnage principal est terminé, il ne reste plus qu'à trouver une atmosphère sombre et apocalyptique.

10: LE DÉSERT

Importez le fichier *desert.jpg* et placez-le en dessous du groupe *poisson1*. Pour assombrir le désert on va créer un masque de *Réglages>Niveaux* : Gris 100 ; 0.75 ; 255. Niveau de sortie : 0 ; 255.





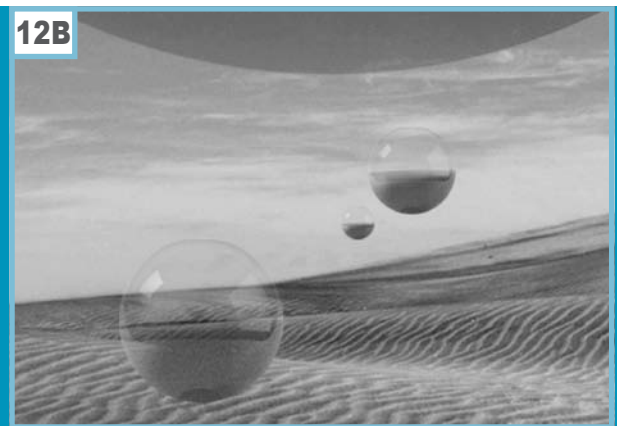
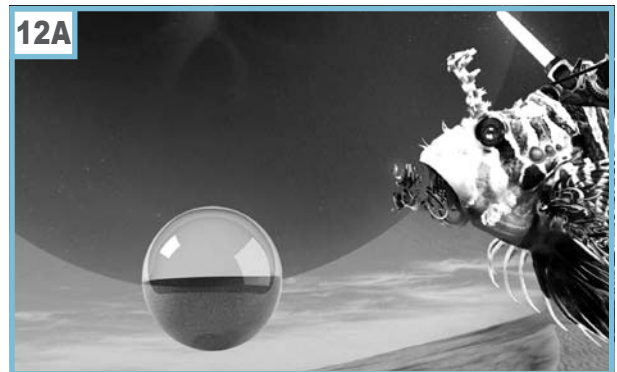
11: LES PLANÈTES

Importez le fichier *planète.png*. Dupliquez le calque deux fois. Gomez la bordure avec une Gomme à bord doux, *Opacité 20 %*. Fusionnez les trois calques et nommez-les *planètes*. Importez le fichier : *crane.png*. Dupliquez-le et de la même manière que pour les planètes, gomez les bordures des crânes. De façon à ce qu'ils se fondent aux planètes. Fusionnez les deux calques et nommez le calque *crâne*. Importez maintenant le fichier *etoiles.jpg*. Changez le mode de transparence du calque en *Superposition*. Gomez la partie de l'image qui passe sur le sol grâce à l'outil *Gomme* avec une *Opacité* de 20%. Pour ajouter une lueur à cette étoile, dupliquez le calque et faites *Filtre>Atténuation>Flou directionnel* : *Angle 40°*, *Distance 135 px*.



12: LES BULLES

Pour les bulles flottantes remplies de sable, je me suis servi d'un sablier. Importez le fichier *sablier.jpeg* et détournez la partie supérieure du sablier. Il faut maintenant rendre la bulle vraiment transparente. Utilisez l'outil *Gomme* avec un bord doux et une transparence de 20%. Gomez légèrement la partie de la bulle qui devrait être transparente. Ensuite dupliquez deux fois le calque pour obtenir plusieurs bulles et dispersez-les. Fusionnez les calques où sont placées les bulles et nommez ce calque *bulles*.

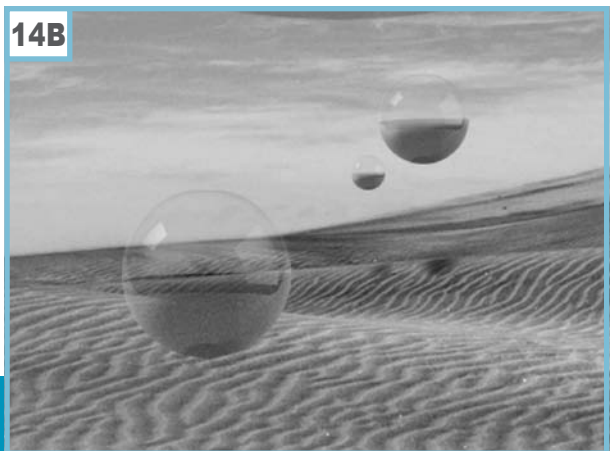
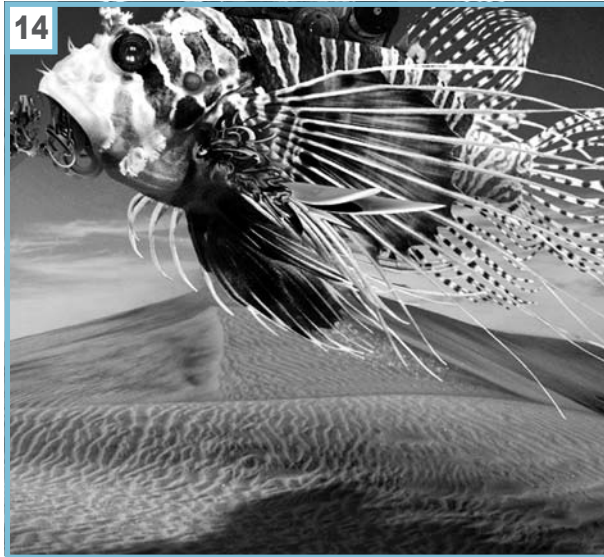


13: LE DEUXIÈME POISSON

Importez le fichier *poisson2.png*. Rapetissez-le et placez-le à droite du poisson principal. Maintenant il faut rendre le nouveau poisson flou pour donner de la profondeur à l'image. Pour cela, il faut utiliser *Filtre>Atténuation>Flou gaussien* : 1 px. Il faut assombrir ce poisson avec l'outil *Densité +* pour que la lumière ambiante soit en cohésion avec cet élément. Nommez le calque *poisson2*. Vous pouvez ajouter d'autres poissons, la mise en page n'est pas figée, modifiez plusieurs poissons si vous le voulez et éclatez-vous !

**14: LES OMBRES**

Pour lier les poissons et les bulles au décor, on doit ajouter des ombres. On va commencer par le poisson principal. Effectuez un [Ctrl]+ clic sur la vignette du groupe *poisson* pour sélectionner la forme du poisson. Créez un nouveau calque et remplissez-le avec du noir. Passez la transparence du calque à 70 %. Faites un [Ctrl]+[T], puis un clic droit. Sélectionnez *Symétrie axe vertical*. Aplatissez la forme obtenue et placez-la en dessous du poisson. La forme est trop nette pour être crédible. On utilise l'outil *Doigt* pour rendre l'ombre floue et la propager à droite et à gauche. On répète l'opération pour le *poisson2* en gommant la partie qui passe par-dessus la dune. Et enfin on termine avec les ombres des bulles.

**15****15: LA LUMIÈRE**

Pour répandre la lumière sur votre création, créez un nouveau calque et nommez-le *lumière*. Placez-le en premier au niveau des calques. Remplissez-le avec du noir et changez la transparence du calque en *Densité couleur -*. Utilisez maintenant un pinceau avec une opacité de 20% ou moins. Choisissez le blanc comme couleur avec une forme de pinceau diffuse et ensuite peignez les zones que vous voulez faire ressortir. J'ai décidé de mettre de la lumière au niveau du tube à essai sur le dos du poisson et légèrement sur la forme de la bouche. La lumière est très importante en photomontage, c'est elle qui donne le rythme et le punch à l'image.

Nous avons le plaisir de vous présenter la rubrique *Formations* dans laquelle les écoles et les centres de formations présenteront leurs formations en graphisme et multimédia.

Dans cette rubrique vous trouverez les présentations générales de ces établissements ainsi que les descriptions de divers cours qu'ils proposent. Vous connaîtrez ses avantages et ses spécificités afin de bien choisir la formation qui répondra à vos attentes.

Sur notre site www.psdmag.org/fr vous trouverez la section *Formations* contenant les courtes descriptions des établissements et leurs coordonnées.

INFORMATIQUES

-  SYSTÈMES ET RÉSEAUX
-  MESSAGERIE GROUPWARE
-  BASE DE DONNÉES
-  DÉVELOPPEMENT ET MÉTHODES
-  PAO - CAO - DAO
-  BUREAUTIQUE
-  GESTION DE PROJET
-  WEB DESIGN
-  SÉCURITÉ

RESSOURCES HUMAINES

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

LANGUES

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



Membre du Réseau Adhara

Autodesk
Authorized Training Center

Adobe
AUTHORISED
Training Centre

Qualification des Services
professionnels
OPQF

Paris

VISIO & E-LEARNING

Paris

Lyon

Marseille

Toulouse

Nantes

Strasbourg

Bordeaux

Rennes

Lille

www.atao.fr - tél. 01 55 33 11 00

Adaptez vos formations informatiques :

INTER, INTRA ENTREPRISE, VISIO & E-LEARNING

Un éclairage beauté en studio

G rard Chesneau



G rard Chesneau

Passionn  depuis les ann es 60 par la photographie, G rard Chesneau nous propose de d couvrir son travail. Professionnel install  pr s d'Orl ans, c'est principalement en studio qu'il r alise ses photos de *Mode & Beaut *. Apr s les traditionnels petits et moyens formats argentiques, il passe au num rique en 2000.

N  en 1948   Orl ans (France), il entre en 1963 dans une  cole sp cialis e et sort possession d'un CAP de typographe. Il entre dans la presse en 1966, suis des cours   l' cole de photographie EFET   Paris (France), puis   l' cole des Beaux-arts d'Orl ans (France). Cr ation publicitaire dans les presse jusqu'en 2000 puis se lance dans la photo de mode en 2001.

G rard Chesneau

5, rue du Tercier de vigne
45430 Ch cy

Contact : photos@eidercreation.com

Sites : <http://www.eidercreation.com> ou <http://www.gerardchesneau.com>

T l. : 06 82 69 83 95

L'id e de cet article est de proposer un  clairage de studio qui convient particuli rement bien   la photo Mode & Beaut . Nous ferons un survol rapide d'un  clairage classique avec deux  clairages frontaux et nous regarderons les modifications   apporter.



Quelques r flexions sur le choix de la lumi re en studio et principalement sur l' clairage beaut  d'un mannequin.

Deux principaux types d' clairages cohabitent : les flashes et la lumi re continue. J'ai travaill  longtemps avec des  clairages tungst ne 1970/1995 et je suis pass  vers un ensemble de flashes vers 1995. L'avantage des flashes, c'est qu'ils permettent de fixer le mannequin en mouvement, la lumi re est moins p nible pour lui et enfin autorisent un travail sans pied pour le photographe. Cependant, aujourd'hui, je r alise une partie de mes prises de vues en lumi re continue, avec des projecteurs halog nes  quip s de lentilles de Fresnel et de volets. L'ensemble est sur variateurs, ce qui permet d'affiner avec pr cision la lumi re et de modeler sa composition. Les flashes *professionnels* sur g n rateurs asym triques  quip s de lampes pilotes suffisamment puissantes (600/650 w) r unissent ces avantages.

UN ÉCLAIRAGE BEAUTÉ EN STUDIO



UNE RÈGLE CLASSIQUE

Il est courant pour *assurer* une photo d'utiliser deux éclairages frontaux placés à 45°. Un principal (key light) et un second (fill light) moins puissant, d'un ou deux diaphragmes, pour *déboucher* les ombres portées générées par le premier.

La construction de cette approche classique est souvent accompagnée d'un troisième éclairage (back light ou rim light) positionné à l'arrière du sujet et dirigé vers celui-ci afin d'obtenir un effet de contour. Et pour rester dans un schéma type, un quatrième pourra être dirigé vers un fond gris pour créer un halo. Ou tout simplement sur un fond noir.

Cette disposition de l'éclairage offre une assurance de bons résultats sur les sujets ainsi photographiés. Le portrait est équilibré car la lumière est bien répartie et il n'y a pas d'ombres violentes. Cependant, la contrepartie est que l'on retrouve fréquemment cette composition. Il peut être intéressant de réaliser un éclairage différent et plus spécifique.

UN ÉCLAIRAGE BEAUTÉ MAIS...

Je vais vous proposer un éclairage légèrement modifié. Cette lumière convient très bien pour les photos de mode et de beauté. Le rendu favorise le regard par une très belle profondeur et *transparence* des yeux. L'éclairage est assez dur, c'est un choix, mais ce n'est pas un problème si l'on prend garde de le diriger convenablement afin de

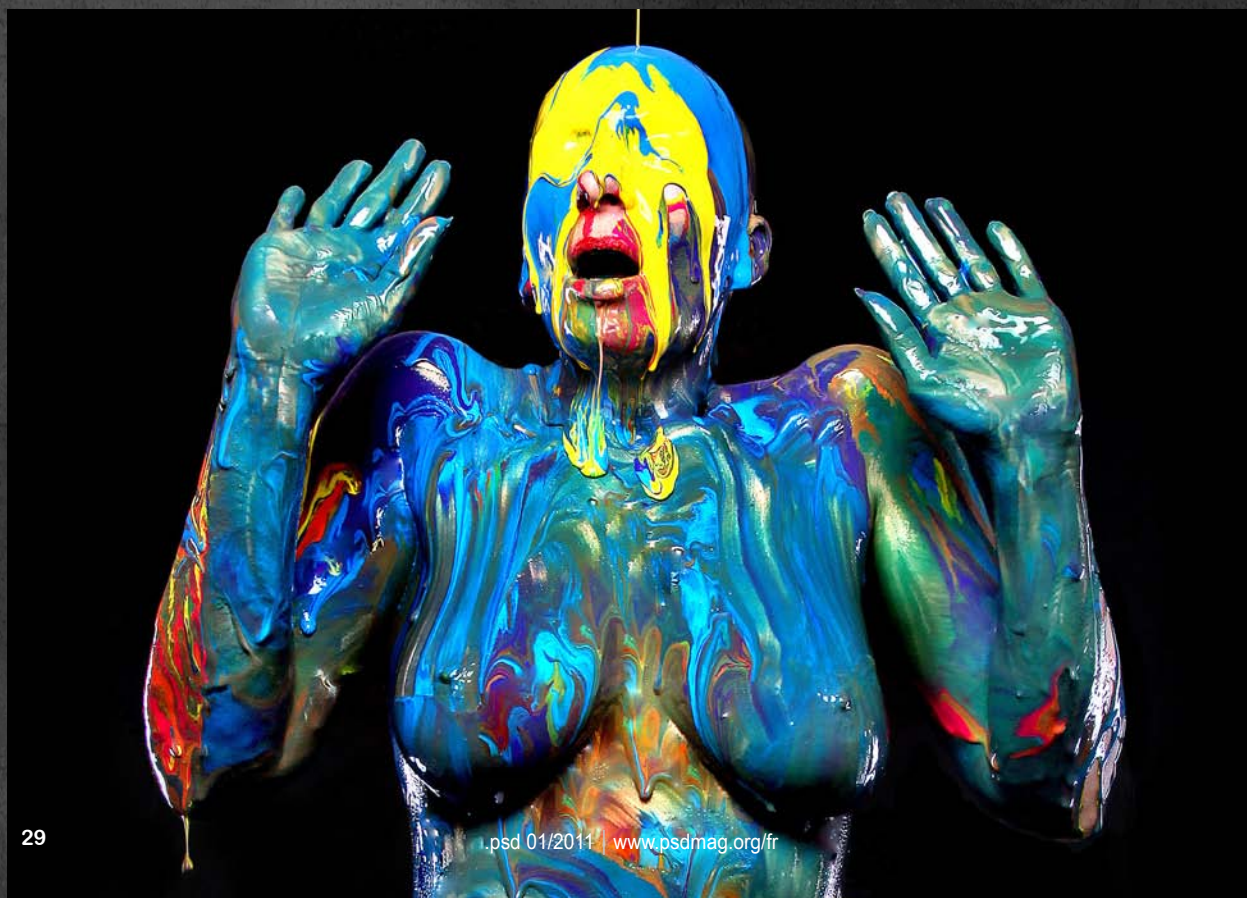
maîtriser l'ombre portée. En effet, nous disposons en ce cas d'un éclairage frontal unique. Le risque est de générer ainsi des ombres portées désagréables.

La source trop plongeante pourra faire disparaître les yeux dans une ombre mal venue qui assombriera le regard. Selon la morphologie du visage, cette plongée peut rendre les pommettes saillantes et générer des ombres directement en dessous, ce qui ne sera pas très joli. C'est également le cas (un peu moins) pour le nez et la lèvre inférieure.

Le placement latéral est tout aussi important. Trop décalé sur un côté ou sur un autre, l'ombre du nez pourra devenir disgracieuse. Et dans un cas comme dans l'autre, l'intérêt de cet éclairage frontal est de rester plutôt face au visage du modèle. Les yeux sont ainsi superbes. Un éclairage Type *cinéma* en somme.

Une distance correcte pour un bol de 70 cm ou 80 cm est d'environ 70 cm. Deux petites informations qui, quelquefois, surprennent :

- 1) à chaque fois que l'on divise cette distance par deux, on ne multiplie pas l'intensité lumineuse par deux, mais par quatre (équivalent de deux diaphragmes),
- 2) plus on approche la source du sujet, plus on adoucit le contour des ombres, donc plus d'intensité mais moins de contraste.



UN ÉCLAIRAGE BEAUTÉ EN STUDIO

LA COMPOSITION

1) Prenons le cas d'un portrait. L'éclairage principal n'est constitué que par une seule source. Le mannequin est face au photographe. La source placée à 70 cm environ du sujet, très près du photographe et en légère plongée sur le modèle. Celui-ci dirige son visage vers cette source en relevant ou non légèrement la tête pour *prendre la lumière*. Son regard peut être (par exemple) dirigé vers la source ou vers le photographe.

Cette première source peut être équipée par un choix large d'accessoires : parapluie, boîte à lumière, bol, Fresnel etc... Dans le cas qui nous intéresse, je vous propose un bol beauté. C'est un bol assez large, d'un diamètre de 70 ou 80 cm environ, intérieur blanc ou argenté, et muni d'un petit réflecteur au centre pour éviter le *point chaud*.

La maîtrise de tous les paramètres de cette première source est très importante car elle sera déterminante sur l'image finale.

2) Une seconde source est très intéressante pour éclairer le fond. En effet, celui-ci fait partie intégrante de l'image. Eclairé, il permet de détacher certaines parties du sujet tout en créant de la profondeur à l'image, ce qui est important. Il doit cependant rester discret.

Un cône (snoot) est quelquefois utilisé, mais je vous proposerais plutôt un bol avec des volets, ce qui aura pour effet de composer l'éclairage de manière douce avec des formes de géométries différentes. Il peut y avoir deux flashes, à différentes hauteurs pour assurer ce travail. Un projecteur de *gobos* peut également être utilisé, mais attention aux images répétitives.

3) Enfin, une troisième source en éclairage d'effet (back light) peut être placée à l'arrière du mannequin et dirigée vers celui-ci. Elle doit être discrète car on perçoit quelquefois un éclairage d'effet trop violent sur une des joues du modèle.

J'utilise fréquemment une boîte à lumière (strip light ou slim light), nettement plus longue que large (30 x 120 cm par exemple). Elle peut être munie de nids d'abeille (grid) ou de volets pour ne pas parasiter le fond ou même la lentille frontale de l'objectif.

Voilà un éclairage qui n'utilise que deux voire trois flashes. C'est un éclairage parmi des quantités d'autres. Il est simple à mettre en œuvre et donne de beaux résultats pour une image beauté.

Modèles : Nanou, Gladys, Cécile, Anaëlle et Awa

Hair et makeup : Tiffany

Texte et photographies : Gérard Chesneau



UN ÉCLAIRAGE BEAUTÉ EN STUDIO

FOCUS



CONSEILS

Le matériel et l'espace

Je travaille avec un boîtier Canon 5D mk2. Un objectif Canon 24-105 f:4 L.

Le diaphragme utilisé est f:11 (full-frame) pour une profondeur de champ limitée. Le travail sera plus aisé si l'on travaille avec des girafes plutôt que des pieds photo.

Un studio doit être de dimensions confortables (si possible) et d'une hauteur satisfaisante (pas moins de 3,5 à 4 m). Une cabine de maquillage correctement équipée contribue au confort de la maquilleuse, du coiffeur et du mannequin!

La retouche

N'oublions pas le post-traitement qui peut être effectué par le photographe ou un graphiste et qui est déterminant dans la retouche d'une image beauté.

Une équipe

Une belle image est un cocktail. Elle est le fruit d'une équipe et d'une cohésion sur un travail. Chaque point a son importance. Pêle-mêle : le choix du modèle pour le projet, la maquilleuse, le coiffeur, la styliste, l'éclairage, le photographe...

Figure 1. Light Dispenser
 Un exemple de lieu anodin magnifié par la photographie de nuit. L'essentiel du travail de retouche a été réalisé sur un vignettage artificiel pour masquer les détails environnants et permettre au regard du spectateur de mieux se focaliser sur le centre de l'image.

Réussir ses photos de nuit

La photographie de nuit offre un terrain de jeu énorme à qui veut s'aventurer dans cette voie. La nuit et les lumières urbaines peuvent révéler des lieux qui semblent anodins en pleine journée. Ils peuvent alors devenir insolites, mystérieux, inquiétants ou même fantasmagoriques...

La nuit et l'obscurité possèdent une grande portée psychologique sur notre imaginaire. Il s'agit donc de profiter de cet inconscient collectif lié à l'obscurité pour donner plus de portée à nos photographies.

Richard Vantielcke

Je m'appelle Richard Vantielcke, je vis à Paris et je pratique la photographie depuis plus d'une dizaine d'années.

Depuis toujours, Je suis passionné par l'image sous toutes ses formes (cinéma, peinture, animation, jeux vidéo), mais c'est avec l'arrivée du numérique que mon intérêt pour la photographie s'est définitivement révélé, grâce à la possibilité de multiplier les prises de vue et la facilité de passage entre l'étape de prise de vue et celle de post-production. Aujourd'hui, je travaille plus particulièrement dans le domaine de la photographie conceptuelle et narrative, je veux que mes images racontent quelque chose au spectateur.

La photographie de nuit permet de décupler la force graphique d'une construction urbaine, d'une façade d'immeuble, d'un portrait ou même d'une simple rue. Grâce aux jeux d'ombres et de lumières, on peut très facilement mettre en scène un personnage, fixer le regard du spectateur sur ce que l'on désire qu'il regarde et laisser dans l'ombre ce qu'on veut lui cacher. Parfois même l'enjeu principal d'une photographie de nuit est de cacher, plus que de montrer : l'imaginaire du spectateur fera le reste.

Mais la photographie de nuit reste un domaine difficile à maîtriser, aux contraintes très nombreuses et il est nécessaire de l'aborder avec patience et humilité, en allant parfois même à l'encontre des règles établies pour tirer tout le profit d'une prise de vue nocturne.

Cet article n'a pas la prétention d'être une référence technique. Il est plutôt destiné à délivrer mon expérience sur le sujet pour vous guider dans vos expériences nocturnes.

RÉUSSIR SES PHOTOS DE NUIT

PARTICULARITÉS ET CONTRAINTES DE LA PHOTOGRAPHIE DE NUIT

Le point capital est la gestion de la source de lumière. Avec un peu de pratique et contrairement à ce que l'on pourrait penser, il est possible d'obtenir des images très intéressantes en utilisant seulement les sources de lumière disponibles sur place sans l'emploi d'un flash, qui va justement trop atténuer les ombres et nous faire perdre ce rendu si particulier de la photo de nuit.

Tous les appareils, qu'ils soient de type *reflex* ou *compact*, permettent de réaliser des photographies de nuit. Avec un appareil compact, il faut sélectionner le mode «photo de nuit» qui permet de travailler à haute sensibilité, sans flash et avec des temps de pose pouvant aller jusqu'à plusieurs secondes, cela se fera malheureusement au détriment de la qualité d'image qui sera dégradée par l'ajout d'un bruit numérique (l'image manque de piqué et est parsemée de grains colorés).

Avec un appareil reflex, on sélectionnera le mode manuel permettant de jouer à la fois sur le temps de pose et sur l'ouverture du diaphragme (plus le diaphragme de l'objectif est ouvert plus il laisse passer de lumière). Dans le cas d'un reflex, il conviendra de privilégier un objectif lumineux et une faible sensibilité ISO (100 à 200) afin de limiter l'apparition du bruit numérique suite à un temps de pose conséquent.

Dans tous les cas, l'utilisation d'un temps de pose prolongé pour accentuer la luminosité de la prise de vue impose l'utilisation d'un trépied (dès qu'on dépasse 1/4 s de pose), même si cela entraîne une liberté réduite et moins de spontanéité lors des prises de vues.

Pour éviter les écueils nombreux, il convient alors de se préparer méticuleusement avant chaque séance de prise de vue.

Faire un repérage précis sur les lieux du shooting est important pour tester ses idées en *grandeur nature*, en effectuant des photos témoins qui permettront d'avoir une idée plus précise des cadres à composer et des éclairages disponibles à exploiter.

LE TRAVAIL DE RETOUCHE POUR LA PHOTOGRAPHIE DE NUIT

Il est important à ce niveau d'insister sur le fait que la retouche photo doit être au service de l'image que l'on désire réaliser. La réussite d'une photo de nuit repose en grande majorité sur la prise de vue initiale.

Il est inutile de se lancer dans l'étape de post-production si la prise de vue brute ne convainc pas immédiatement. La retouche photo est là pour améliorer le rendu initial et accompagner de la meilleure façon le message que l'on veut faire passer dans sa composition.

Dans un premier temps, la retouche sur une photographie de nuit va se concentrer sur l'atténuation des dégradations de l'image imposées par les contraintes de prise de vue mentionnées plus haut.

Avec une prise de vue en longue exposition (2, 3, 5 voir 10 secondes), le manque de lumière conduit invariablement au choix d'un objectif très lumineux, ce qui va diminuer fortement la profondeur de champ.

Pour éviter d'obtenir une image trop plate, on appliquera sur les zones voulues un filtre *Atténuation>Flou gaussien* ou *Flou de l'objectif*.

De même, un temps de pose important va faire apparaître un bruit graphique qui va dégrader sensiblement la qualité des images. Il faudra alors atténuer au mieux ce rendu en passant par le filtre *Bruit>Réduction du Bruit*.

Avec des temps de pose importants, et même en utilisant un trépied, il se peut que vous ayez la mauvaise surprise d'obtenir une photographie pas complètement nette (la moindre vibration est fatale). Voici une astuce pour rattraper le coup. Dupliquer votre photographie dans un nouveau calque et appliquer le filtre *Divers>Passe-haut* (donner un rayon inférieur à 10). Coller ce nouveau calque en mode *Incrustation* sur la photographie originale et jouer sur l'opacité pour affiner ou atténuer l'effet de netteté.

Un autre problème important est celui posé par les écarts de luminances élevés entre les zones claires (la ou les sources de lumières) et les zones sombres.

Une des principales astuces pour éviter cet écueil est de pratiquer le bracketting (multiplication d'une même prise de vue en jouant sur les réglages de l'exposition), cela permettra d'obtenir pour chaque zone l'exposition voulue. Il faut alors ensuite composer son image dans photoshop en jouant sur la transparence de plusieurs calques, chaque calque proposant une prise de vue avec un réglage différent.

Dans un second temps, la retouche photo va être au service de l'histoire que l'on veut raconter, elle aura pour but de magnifier le rendu de la prise de vue initiale en accentuant les jeux d'ombres et de lumières.

On va par exemple insister sur les zones d'ombres pour cacher des détails parasites. On peut également choisir d'obscurcir volontairement les bords de l'image afin de créer un effet de vignette, pour attirer l'attention sur le centre de l'image, l'obscurité environnante va alors définir naturellement le cadre de l'image... À l'inverse on va insister sur les zones de lumières via des interventions sur les niveaux, la luminosité et le contraste, pour faire ressortir au premier plan ce que l'on veut que le spectateur fixe du regard.

En conclusion, ces quelques règles et astuces devraient vous permettre d'éviter la frustration du débutant, qui commence à s'intéresser à la photographie de nuit et qui peut vite perdre patience devant le rendu désastreux de ses premières tentatives. Néanmoins, n'oubliez pas qu'il vous faudra beaucoup pratiquer (perdre du temps à répéter les prises de vue vous fera gagner un temps énorme en post-production) et qu'il ne faut surtout pas hésiter à expérimenter des réglages en multipliant les prises de vue ! Équipez-vous également d'une bonne veste et d'un pull bien chaud pour affronter l'ennemi le plus redoutable de la photo de nuit, le froid !
Bonnes photos !



Figure 2. You know exactly where it ends
Perspective de la rue Rataux dans le 5ème arrondissement de Paris. La retouche photo s'est ici concentrée sur l'application d'un filtre Atténuation>Flou de l'objectif pour obtenir cet effet de profondeur de champs artificiel, absent de la prise de vue initiale.



Figure 3. Le voyeur un peu con
Une petite photographie surréaliste. De l'importance de savoir jouer avec les éclairages urbains pour sublimer une façade plutôt neutre en plein jour, mais qui en pleine nuit révèle de superbes jeux de texture.



Figure 4. La bâtisse éclairée par la nuit

J'ai volontairement obscurci certaines zones de l'image afin d'isoler complètement cet immeuble. De ce vide, qui cadre l'image, il en ressort une ambiance assez mystérieuse et étrange.



Figure 5. Cardboard Box Head : Food box container

Une image qui compose la série narrative Cardboard Box Head. La retouche photo, au service de ce que l'on veut raconter avec une image. J'ai accentué la zone claire, en la surexposant volontairement pour faire ressortir cette étrange silhouette de la composition.



Figure 6. Lighted up

Une façade d'immeuble transformée par la nuit et ce simple lampadaire.

Au niveau de la retouche photo, j'ai accentué l'obscurité ambiante de l'image pour dramatiser la composition et obtenir cette ambiance oppressante.



Figure 7. Light station

Une station à essence perdue dans la campagne, transformée en construction futuriste par la magie des néons.

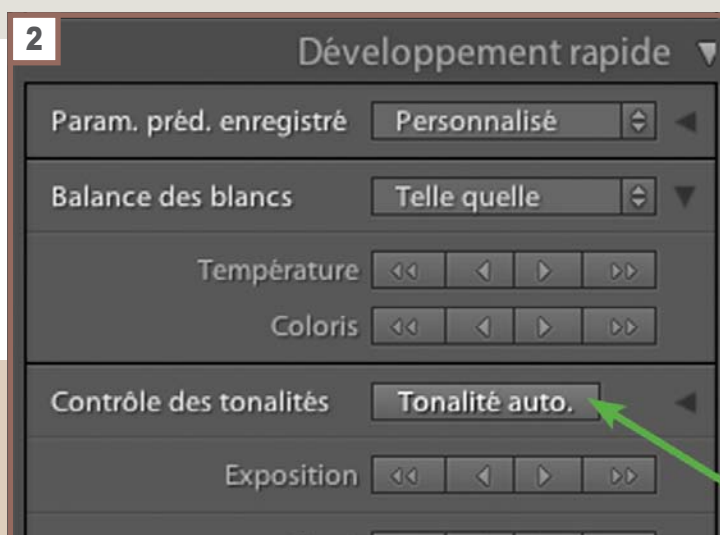


CHAMBRE NOIRE

La photographie noir et blanc n'a jamais été aussi souple depuis l'arrivée du tout numérique. Autrefois, exilé dans la chambre noire réchauffée d'une ampoule rouge, il fallait posséder un agrandisseur, composer des gammes et des masques en carton. De nos jours, avec du bon matériel, tout se fait en quelques secondes, en quelques clics.

**Christophe Delarsille**

Créatif publicitaire et graphiste, Christophe (35 ans) utilise Lightroom depuis peu pour un usage privé en photographie. Autodidacte, il en apprécie la souplesse. Fan et habitué de Photoshop depuis plus de dix ans, il avoue volontiers préférer Lightroom pour le développement des fichiers RAW. Site: <http://www.delarsille.be>



1: CHOIX DE L'IMAGE RAW

Une image noir & blanc se conçoit de préférence au moment de la prise de vue. Une image noir et blanc, par l'absence de couleur doit comporter des formes bien marquées, bien contrastées. Préférez un enregistrement en couleur même si votre appareil peut proposer un mode noir et blanc. Mieux vaut le faire sous Lightroom et en maîtriser tous les paramètres. Enfin, sauvegardez vos images au format RAW, afin d'être certains de disposer de toutes les nuances nécessaires lors du développement.

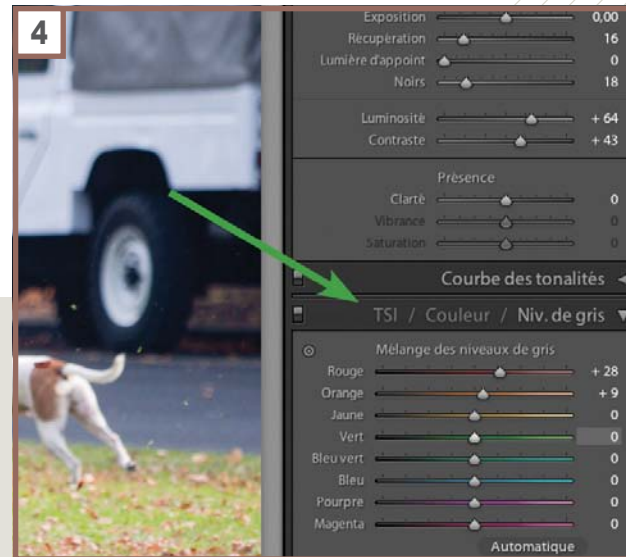
2: CORRECTION AUTOMATIQUE

Les images tirées d'un appareil digital manquent souvent de contraste. On ressent comme un voile blanc par-dessus. Ouvrez l'image _MG_6944.dng. Cliquez sur le bouton Tonalité Auto à droite, dans la colonne Développement rapide. Les tonalités sont re-balançées du point foncé noir, au plus clair blanc. Sur base de cette image, nous allons travailler en mode noir et blanc.



3: DUPLIQUER L'IMAGE

Un des grands avantages de Lightroom réside dans la possibilité de créer autant de versions d'image que le souhaite votre imagination. Lightroom n'enregistre pas à chaque fois une nouvelle image mais attache à l'image origine un petit fichier regroupant toutes les modifications que vous lui avez apportées. Il est possible de revenir à l'original à tout moment. Faites un clic droit sur la vignette de l'image et choisissez Créer une copie virtuelle.



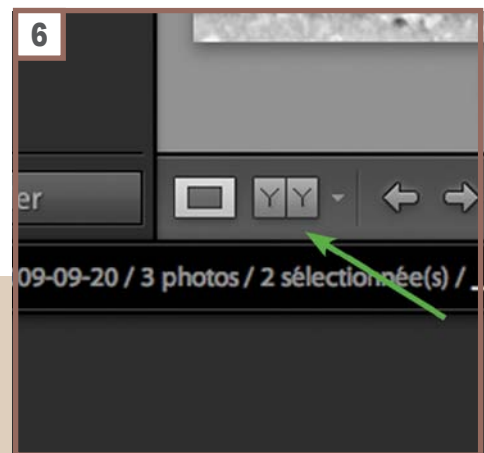
4: DEVELOPPEMENT

Passons maintenant à l'onglet développement. Sur la droite, vous trouverez l'onglet TSI/Couleur/Niveau de gris. Choisissez Niveau de gris. L'application propose un premier résultat noir et blanc qu'il faudra affiner. La souplesse du numérique a aussi son inconvénient : on est tenté d'essayer un maximum de réglages et de tous les trouver intéressants. Petit conseil : ayez déjà en tête la photo finale que vous désirez obtenir. Ça facilite les manipulations. Vous irez droit au but.



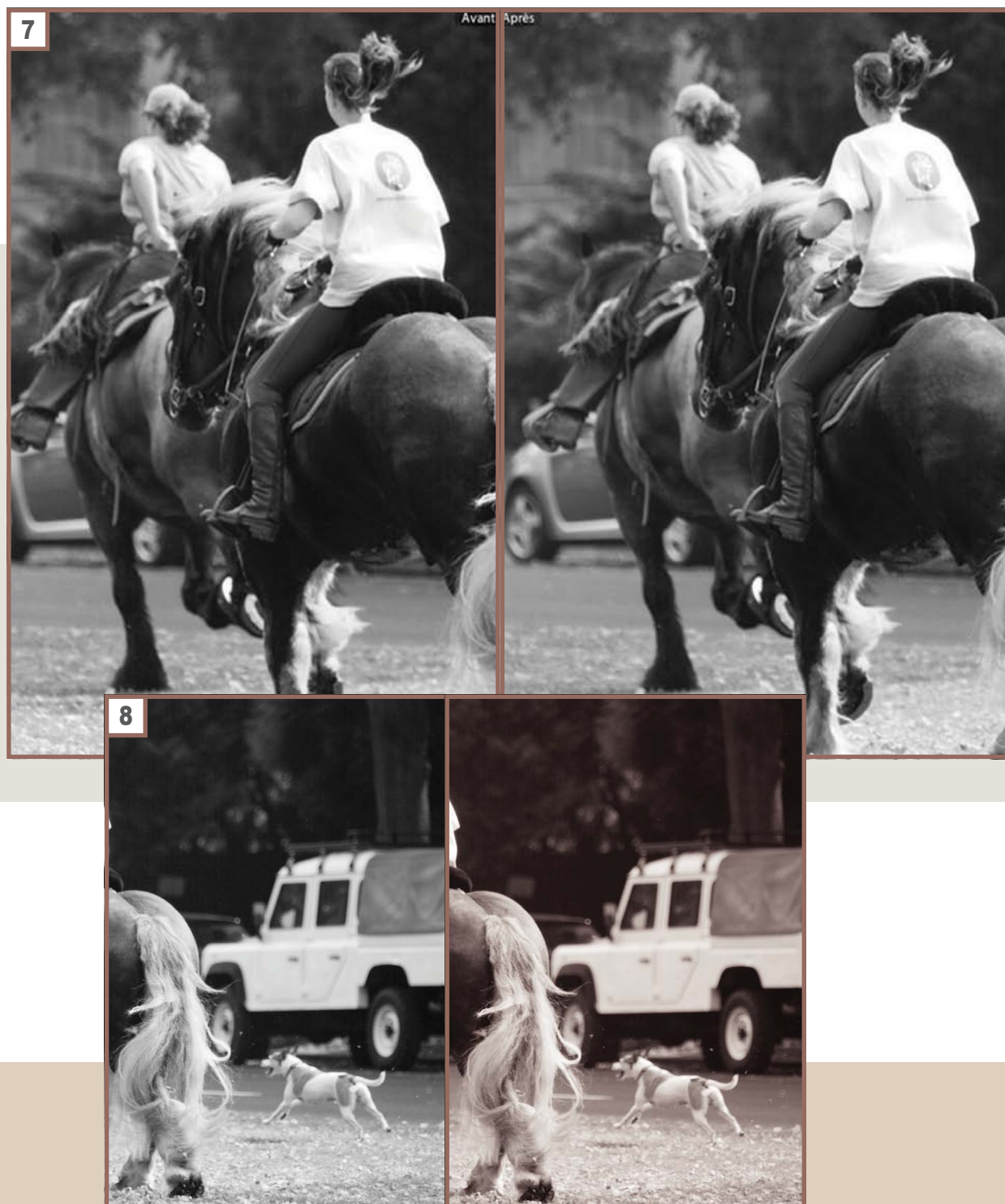
5: MÉLANGE DES NIVEAUX DE GRIS

Nous allons naturellement nous pencher sur ce menu qui est le plus important de notre exercice. Lightroom permet d'interagir sur tous ces tons affichés. Pour ceux d'entre-vous qui ont connu le travail en argentique, c'est le même principe que l'usage de filtres de couleur à la prise de vue. Il est bien entendu toujours possible de le faire en numérique. Mais personnellement, je préfère ne pas acheter de filtres et faire mes réglages en postproduction.



6: APPLIQUEZ VOS RÉGLAGES

Voyez par exemple ce qu'il se passe lorsque nous glissons le curseur Orange de la droite vers la gauche. Lightroom va rechercher les nuances des feuilles au sol pour les affirmer ou les atténuer. Pour cette image, mon but est de faire détacher les cheveux du décor, je vais donc garder un sol clair et placer le curseur Orange sur +57 pour garder des nuances dans les bras des jeunes filles. Je fais de même pour le Jaune, avec une valeur de +20.



7: COMPARAISON

Créez une seconde copie virtuelle de l'image. Nous allons garder les réglages que nous venons de faire et en tester de nouveaux pour rechercher un meilleur résultat. Lightroom offre la possibilité de comparer deux images sur un seul écran. Cliquez sur l'icône YY (voir ci-dessus) pour passer dans le mode *avant-après*.

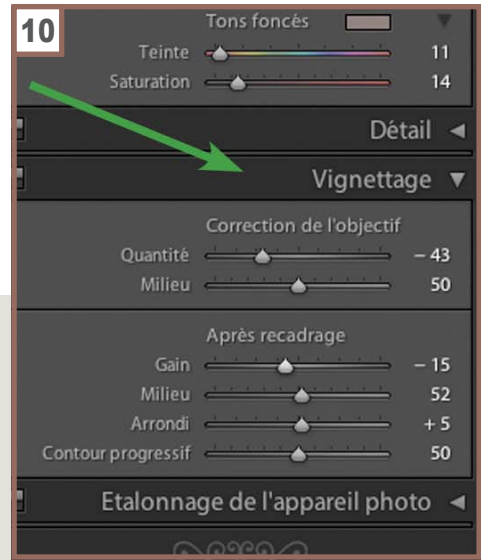
8: VIRAGE PARTIEL

Lightroom permet d'ajouter une petite nuance au noir et blanc. Sur Photoshop, il faudrait repasser du mode *Niveaux de gris* au mode RVB pour y arriver. Dans Lightroom, tout se passe dans le même espace de travail. Je rajoute un peu de jaune dans les tons clairs (*Teinte 43, Saturation 10*) et un peu de rouge dans les tons foncés (*Teinte 11, Saturation 14*).



9: DÉTAIL

L'onglet suivant permet d'ajouter de la netteté à l'image. Il faut avancer prudemment avec ces réglages car l'effet n'est pas toujours très esthétique. Un petit triangle à gauche du menu vous rappelle de passer en affichage 100% (1 : 1) pour visualiser les effets. Notez que dans la prochaine version 3.0, ce module sera revu. La netteté sera améliorée et vous pourrez visionner les réglages sur toutes les échelles de zoom.



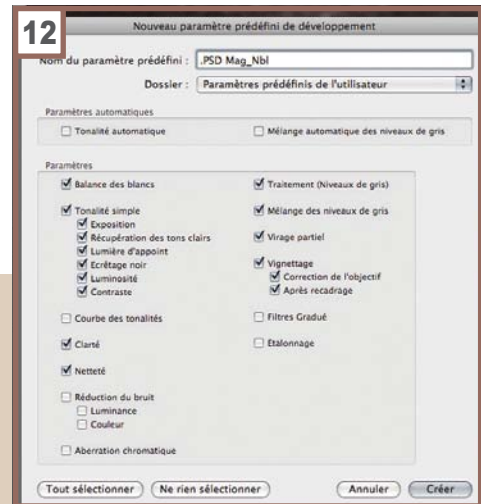
10: VIGNETTAGE

Quittons le mode comparaison pour ajouter du *Vignettage*. Pour cela, cliquez sur le rectangle à gauche de l'icône YY pour revenir en plein écran. Le vignettage est un effet un peu à la mode en ce moment alors qu'il donnait des cheveux gris à tous les photographes argentiques. Le vignettage est le résultat d'un défaut de l'objectif, principalement sur les objectifs grand-angle. Maintenant, il est assez prisé. Il a pour vertu de *refermer* l'image et de donner à la photo un côté un peu *rétro*.



11: VIGNETTAGE APRÈS RECADRAGE

Une des améliorations par rapport à Photoshop réside ici aussi. Si vous recadrez à nouveau votre image, ce vignettage se repositionnera autour de votre photo. Sous Photoshop, il faut faire un masque sur un calque séparé. Une fois l'image recadrée, il faut jeter ce calque et en recommencer un autre aux bonnes dimensions.



12: SAUVEGARDEZ VOS RÉGLAGES

Un autre avantage de Lightroom est la possibilité de garder les paramètres de réglages que vous venez de réaliser. Dans la liste des menus de gauche, Cliquez sur le + à côté des *Paramètres* prédéfinis. Lightroom vous propose de cocher les réglages que vous désirez conserver pour une utilisation future.

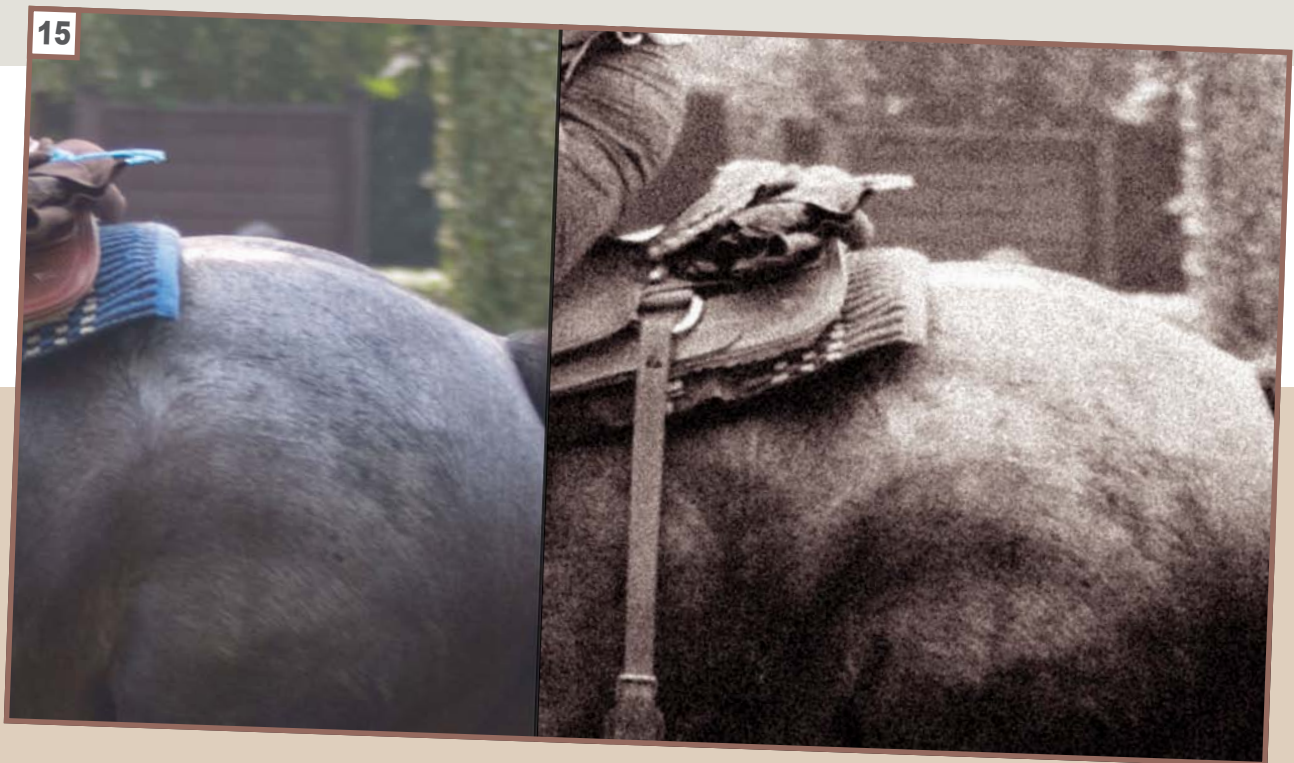


13: APPLIQUEZ VOS RÉGLAGES À D'AUTRES PHOTOS

A présent, choisissez une autre photo de votre bibliothèque et survolez la liste des paramètres prédéfinis. Vous verrez que la vignette de navigation se met à jour instantanément pour visualiser le résultat. Cliquez sur le nom du paramètre pour valider votre choix. La nouvelle photo reprend les mêmes réglages en un seul clic.

14: COPIER/COLLER

Une autre possibilité pour appliquer les mêmes réglages à plusieurs photos sans sauver ceux-ci est la *copier/coller*. Si vous voulez récupérer des réglages pour un petit nombre de photos en sachant que vous ne les réutiliserez plus par la suite, choisissez le bouton *Copier...*, cochez vos choix. Ouvrez une autre image et cliquez sur *Coller*. C'est simple et rapide.



15: BONUS

Il ne manque qu'une option à Lightroom 2, mais ayant eu le privilège de tester la version 3, je peux déjà vous dire que le vide est comblé. Il s'agit de l'opportunité d'ajouter du grain à la photo. Mieux gérer que sous Photoshop,

le grain de Lightroom sera moins mécanique. On pourra régler sa taille, son contraste et aussi sa netteté. Dans l'exemple ci-dessus, j'ai volontairement accentué l'effet pour voir quelque chose une fois imprimé en petit. Vivement la suite !

CRÉER UN VISUEL DE BOUTEILLE DE CHAMPAGNE



Créer un visuel de bouteille de champagne

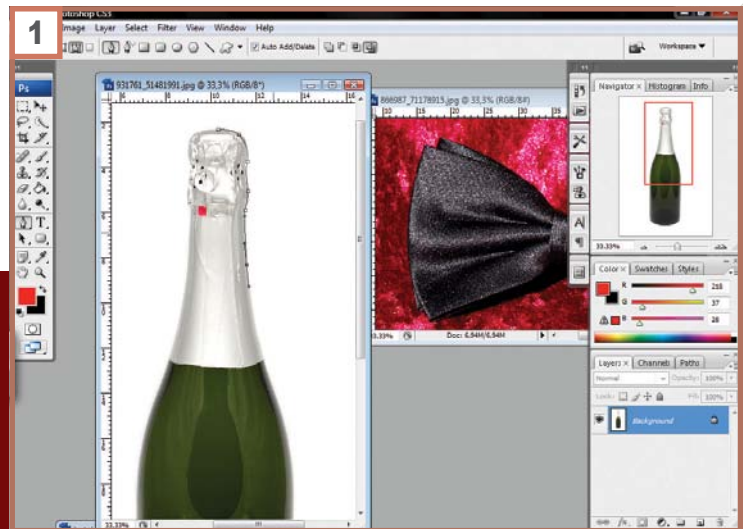
La champagne nous fait penser à la nuit du réveillon du Nouvel An, de feux d'artifices et de vœux. Grâce à ce tutoriel vous allez voir comment créer une image illustrant une bouteille de champagne qui pourra être ensuite utilisée sur des posters ou des affiches, de sorte qu'elle attire l'attention du public et qu'elle ne laisse personne indifférent.



Karol Góreczny

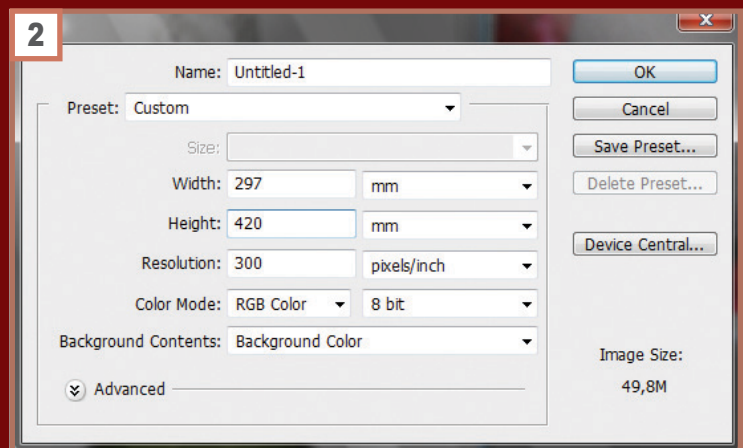
1: PRÉPARER LES PHOTOS

La première étape qui accélérera notre travail consiste à préparer les photos indispensables pour réaliser ce tutoriel. Nous ouvrons les fichiers nécessaires et nous découpons le fond blanc de la photo de la bouteille de champagne et du nœud papillon. N'oubliez pas que la précision de découpe des éléments aura un impacte sur les résultats de notre projet.

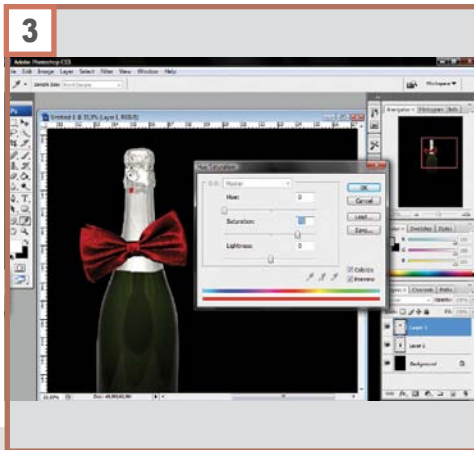


2: DÉBUT

Nous créons une toile A3, 300 dpi avec un arrière-plan noir. Nous y plaçons la bouteille de champagne et le nœud papillon découpés de sorte que le calque du nœud papillon se trouve au-dessus du calque de la bouteille. Nous modifions la couleur du nœud papillon de noir en rouge à l'aide de l'outil *Image>Réglages>Teinte/Saturation* (*Image>Adjustments>Hue/Saturation*), nous sélectionnons l'option *Colorer* (*Colorize*) et nous réglons ensuite les ascenseurs : 0/80/0.

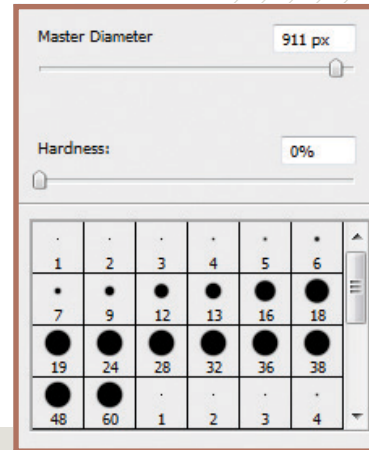
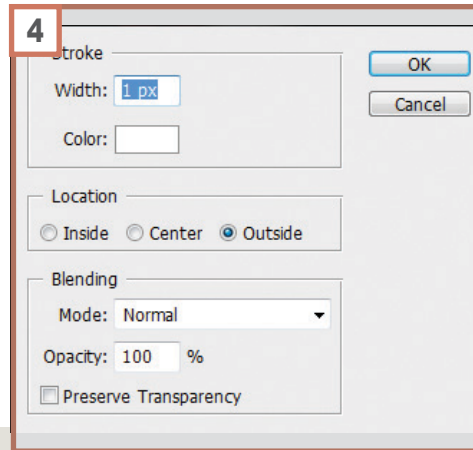


CRÉER UN VISUEL DE BOUTEILLE DE CHAMPAGNE



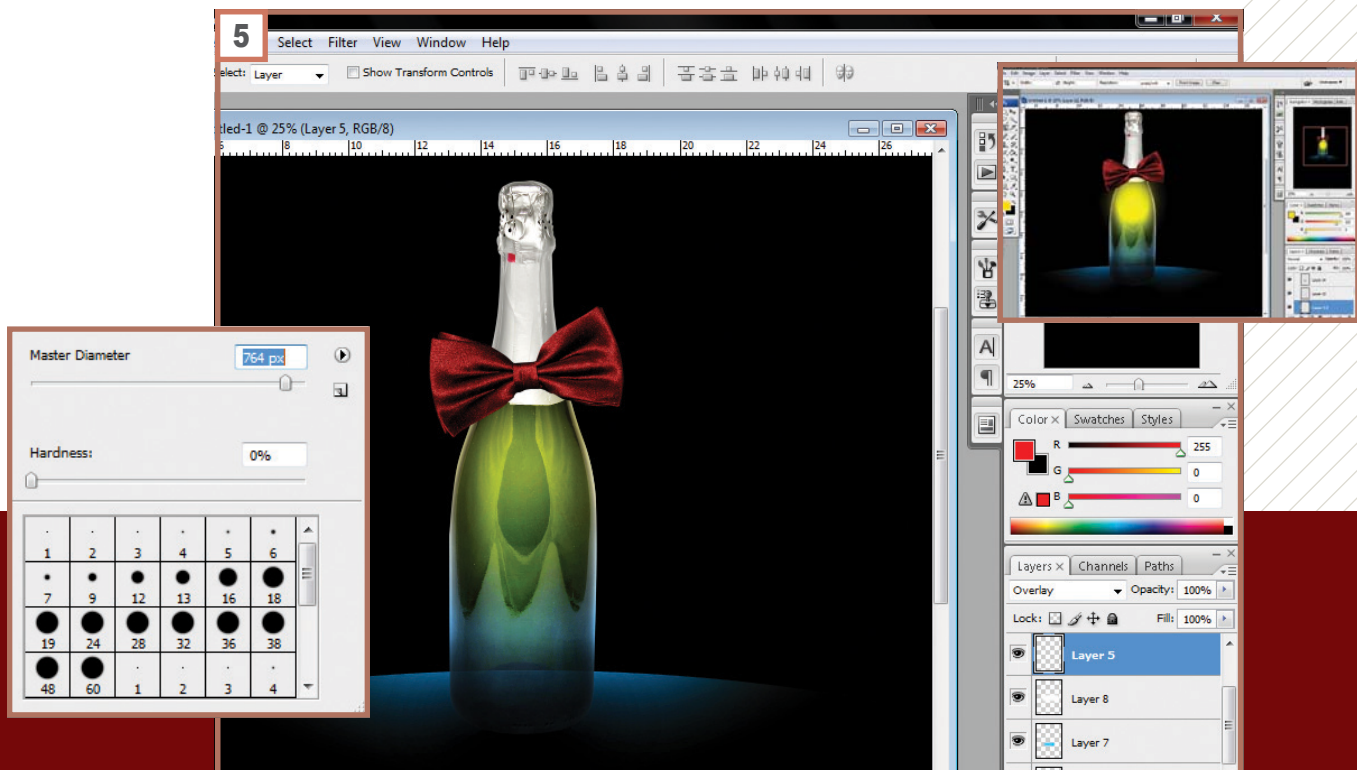
3: POSER LA BOUTEILLE

Cette étape consiste à créer la base sur laquelle sera posée notre bouteille. Pour ce faire, nous créons un nouveau calque en appuyant sur [Maj]+[Ctrl]+[N] en-dessous du calque de la bouteille. Avec l'outil *Ellipse sélection (Elliptical Marquee Tool)* nous créons une sélection en-dessous de la bouteille de champagne. Nous remplissons la sélection avec la couleur grise au moyen de l'outil *Pot de peinture (Paint Bucket Tool)*. Nous effaçons la partie inutile de la base avec la *Gomme (Eraser Tool)* avec une extrémité douce. Avec la sélection activée, nous créons un nouveau calque dans le mode de fusion *Incrustation (Overlay)*, nous sélectionnons l'outil *Ellipse sélection (Elliptical Marquee Tool)*. Puis, nous faisons le clic droit de la souris et nous sélectionnons l'option *Contour (Stroke)*. Nous paramétrons l'épaisseur à 1-2 px, couleur blanche.



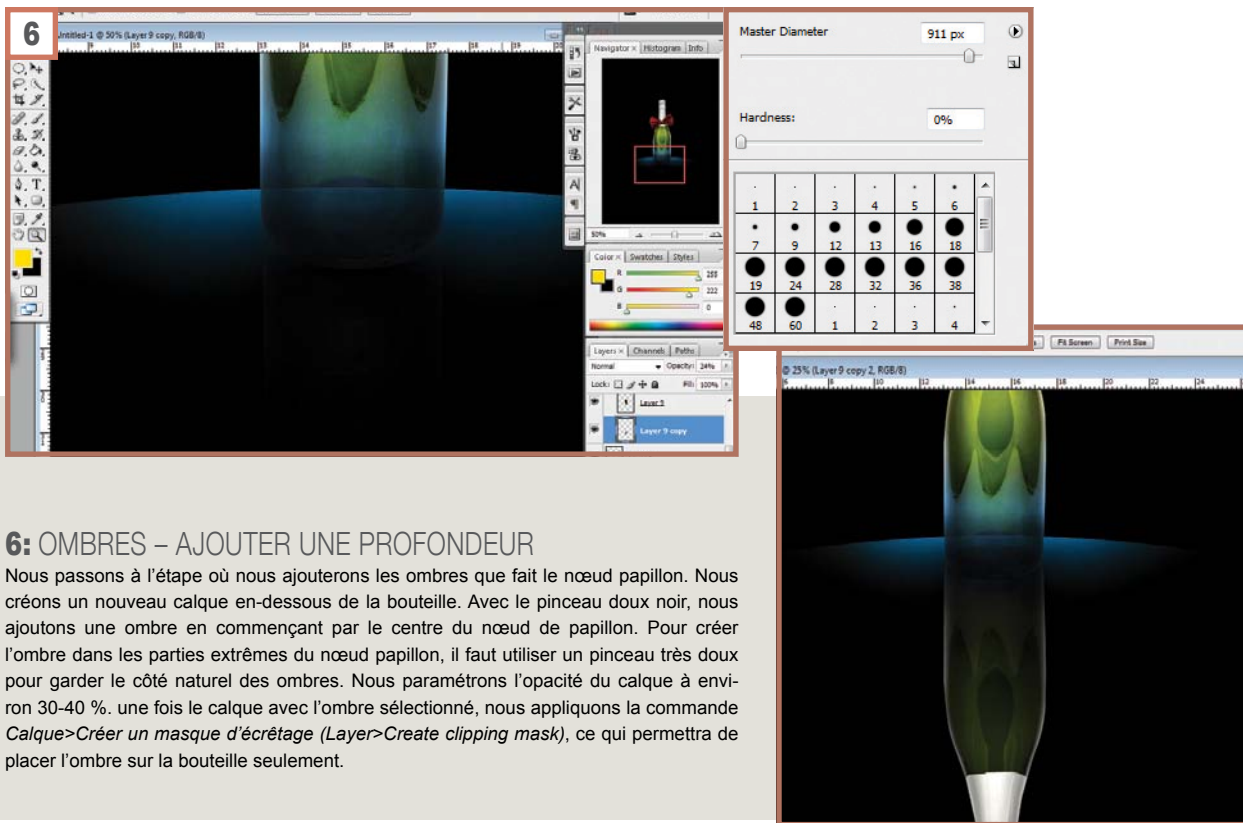
4: AJOUTER DE LA LUMIÈRE – ÉCLAIRCIR LA BOUTEILLE

Afin d'éclaircir la bouteille, nous créons un nouveau calque dans le mode de fusion *Incrustation (Overlay)* au-dessus du calque avec la bouteille de champagne. Avec un pinceau doux et la couleur blanche, nous éclaircissions la partie en verre de la bouteille. Nous répétons cette étape avec d'autres couleurs de pinceau par exemple, bleu, vert, rouge pour augmenter les coloris de la bouteille. N'oubliez pas que toutes les couleurs doivent se trouver sur des calques séparés.



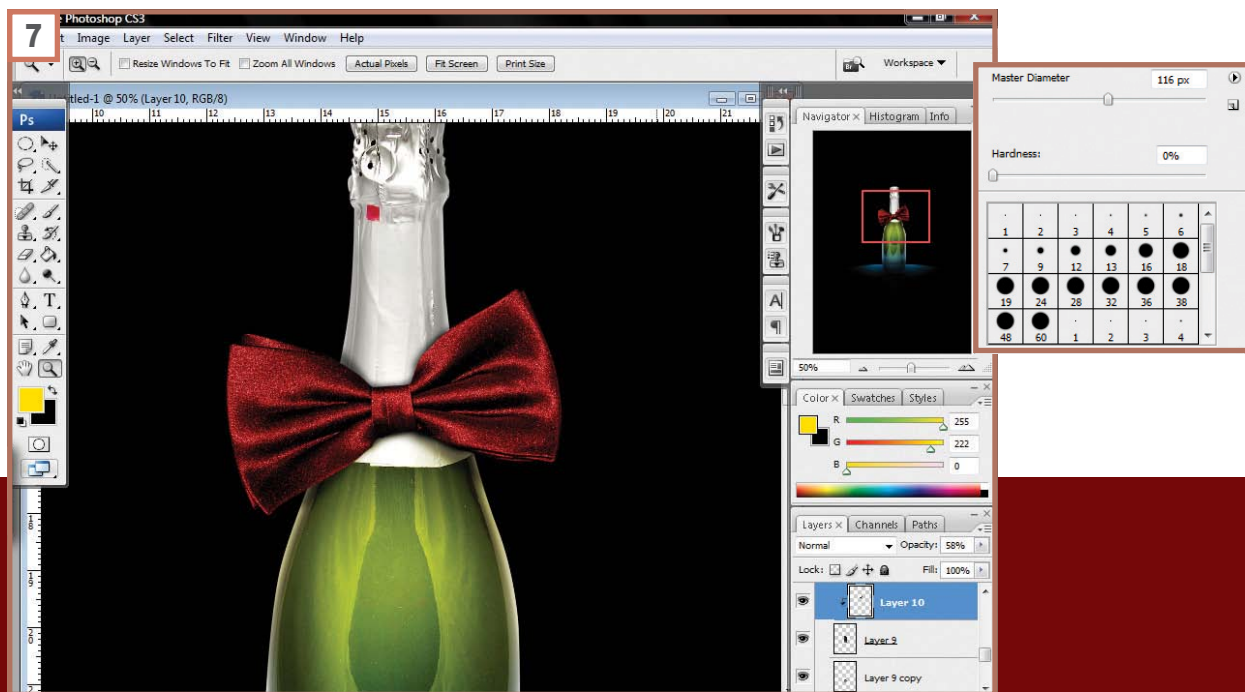
5: CRÉER DES REFLETS

Afin de créer un reflet de la bouteille dans sa base, il faut copier le calque avec la bouteille en appliquant la commande *Calque>Dupliquer le calque (Layer>Duplicate layer)*. Nous plaçons le calque dupliqué et nous le tournons via la commande *Édition>Transformation >Symétrie axe vertical (Edit>Transform>Flip vertical)*. Nous paramétrons l'opacité du calque à environ 30-40 %. Nous effaçons ensuite la partie inutile de la bouteille avec l'outil *Gomme (Eraser Tool)* à l'extrémité douce et nous ne laissons que sa base.



6: OMBRES – AJOUTER UNE PROFONDEUR

Nous passons à l'étape où nous ajouterons les ombres que fait le nœud papillon. Nous créons un nouveau calque en-dessous de la bouteille. Avec le pinceau doux noir, nous ajoutons une ombre en commençant par le centre du nœud de papillon. Pour créer l'ombre dans les parties extrêmes du nœud papillon, il faut utiliser un pinceau très doux pour garder le côté naturel des ombres. Nous paramétrons l'opacité du calque à environ 30-40 %. une fois le calque avec l'ombre sélectionné, nous appliquons la commande *Calque>Créer un masque d'écrêtage (Layer>Create clipping mask)*, ce qui permettra de placer l'ombre sur la bouteille seulement.

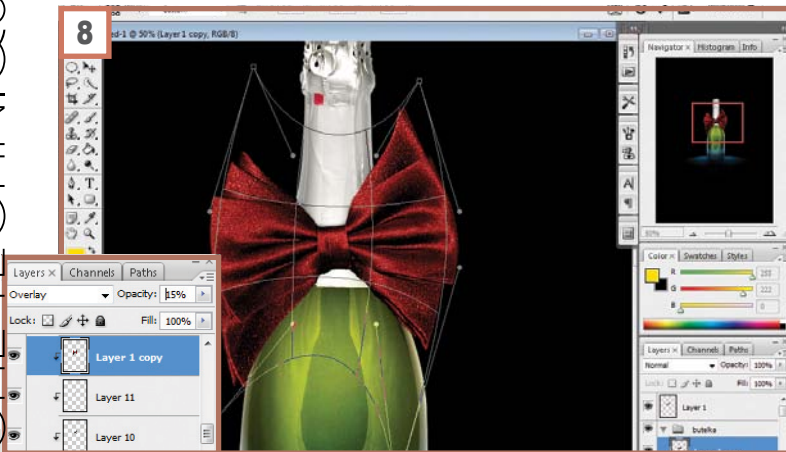


7: BOUTEILLE AVEC DES REFLETS

Avant de passer à l'étape suivante, nous regroupons le calque avec les ombres et la bouteille en sélectionnant les calques tout en maintenant la touche **[Ctrl]** enfoncée. Le raccourci clavier **[Ctrl]+[G]** sert à regrouper les calques ; nous appellerons le groupe créé bouteille. Cette étape consiste à ajouter un reflet formé par le nœud de papillon. Le calque avec le nœud doit se trouver au-dessus du groupe créé. Nous dupliquons le calque du nœud de papillon en appliquant la commande

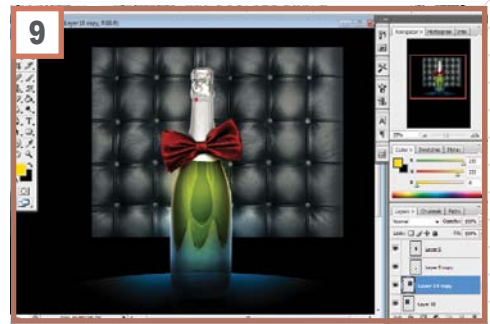
Calque>Dupliquer le calque (Layer>Duplicate layer). Nous plaçons le calque dupliqué tout en haut des calques, dans le groupe bouteille. Nous déformons le nœud papillon avec la commande *Édition>Transformation>Déformation (Edit>Transform>Warp)*. Ensuite, nous l'étalons en tirant sur les extrémités du nœud. Nous paramétrons le mode de fusion à *Incrustation (overlay)*, l'opacité du calque à environ 15-20 %. Nous cadrans le reflet avec la commande *Calque>Créer un masque d'écrêtage (Layer>Create clipping mask)*.

CRÉER UN VISUEL DE BOUTEILLE DE CHAMPAGNE



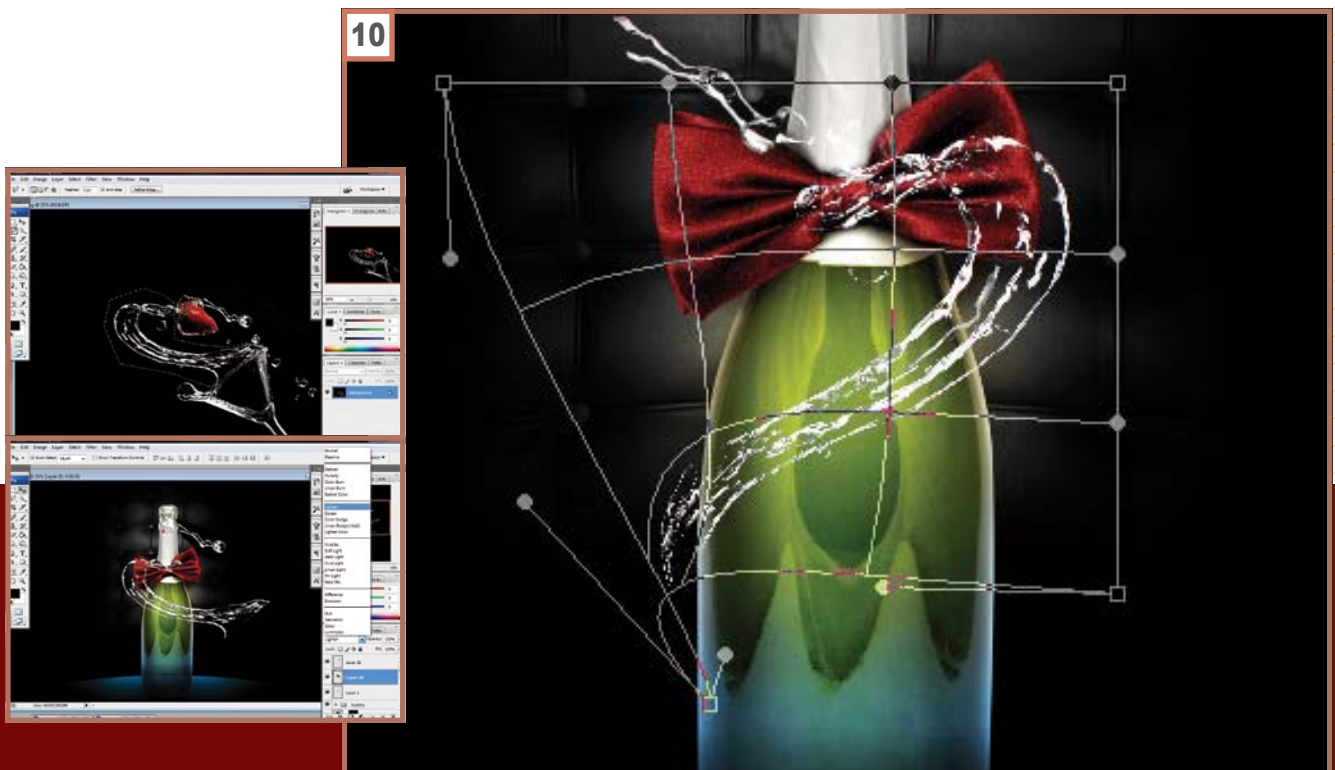
8: BOUTEILLE AVEC DES REFLETS

Avant de passer à l'étape suivante, nous regroupons le calque avec les ombres et la bouteille en sélectionnant les calques tout en maintenant la touche **[Ctrl]** enfoncée. Le raccourci clavier **[Ctrl]+[G]** sert à regrouper les calques ; nous appellerons le groupe créé *bouteille*. Cette étape consiste à ajouter un reflet formé par le nœud de papillon. Le calque avec le nœud doit se trouver au-dessus du groupe créé. Nous dupliquons le calque du nœud de papillon en appliquant la commande *Calque>Dupliquer le calque (Layer>Duplicate layer)*. Nous plaçons le calque dupliqué tout en haut des calques, dans le groupe bouteille. Nous déformons le nœud papillon avec la commande *Édition>Transformation>Déformation (Edit>Transform>Warp)*. Ensuite, nous l'étalons en tirant sur les extrémités du nœud. Nous paramétrons le mode de fusion à *Incrustation (overlay)*, l'opacité du calque à environ 15-20 %. Nous cadrans le reflet avec la commande *Calque>Créer un masque d'écrêtage (Layer>Create clipping mask)*.



9: EFFET - EAU

Nous ajouterons à cette étape un effet d'eau autour de la bouteille de champagne. Nous ouvrons les fichiers indispensables et nous y découpons les éléments nécessaires avec l'outil *Lasso Polygonal (Polygonal Lasso Tool)*. Nous allons à situer l'eau autour de la bouteille. Il n'appartient qu'à vous de placer les éclaboussures d'eau mais n'oublions pas de garder leur forme spirale. Nous plaçons les fragments tout en haut des calques et nous paramétrons leur mode de fusion à *Densité linéaire- (Linear Dodge)*, ce qui permettra de faire disparaître l'arrière-plan noir. Après avoir sélectionné le calque avec la partie principale de l'eau, nous appliquons la commande *Édition>Transformation>Déformation (Edit>Transform>Warp)* et nous essayerons de plier la partie inférieure de l'eau derrière la bouteille. Nous masquons la partie supérieure tout en gardant la sélection du nœud papillon activée.

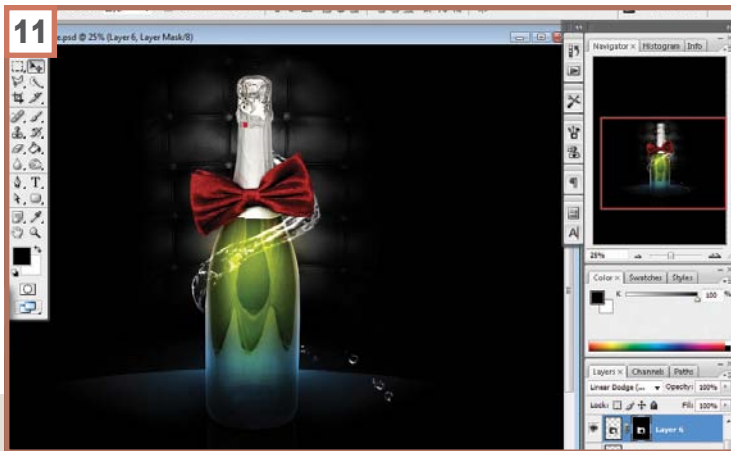


10: PLUS D'EAU

Nous ajoutons d'autres éléments d'eau en dupliquant le calque modifié ci-dessus. Nous retournons le calque via la commande *Édition>Transformation >Symétrie axe verticale (Edit>Transform>Flip vertical)*. Nous créons un masque de fusion et nous allons masquer l'eau qui doit

se trouver derrière la bouteille. Nous ajoutons de l'eau suivant notre intuition, en dupliquant et en modifiant les éléments ajoutés auparavant. Nous utilisons principalement la commande *Édition>Transformation>Déformation (Edit>Transform>Warp)*.

CRÉER UN VISUEL DE BOUTEILLE DE CHAMPAGNE



11: ENCORE PLUS D'EAU

Nous avons besoin de petites éclaboussures d'eau. Nous ouvrons la photo avec une vague d'eau et nous lançons les ascenseurs *Niveaux (Levels)* – [Ctrl]+[L] nous les paramétrons selon l'image jointe, ce qui permettra d'assombrir les ombres et d'éclaircir les lumières. Une fois les paramètres acceptés, nous choisissons la commande *Sélection>Plage de couleurs (Select>Color Range)*. Nous paramétrons l'ascenseur à environ 46 et nous cliquons avec la Pipette sur la partie claire de l'eau. Nous validons la sélection. Nous copions le fragment d'eau en appuyant sur [Ctrl]+[C] et nous passons au projet principal. Nous nous plaçons sur le calque en-dessous du groupe Bouteille et nous y collons l'eau en appuyant sur [Ctrl]+[V]. Nous modifions le nom du calque en eau et son mode de fusion à *Éclaircir (Lighten)*.

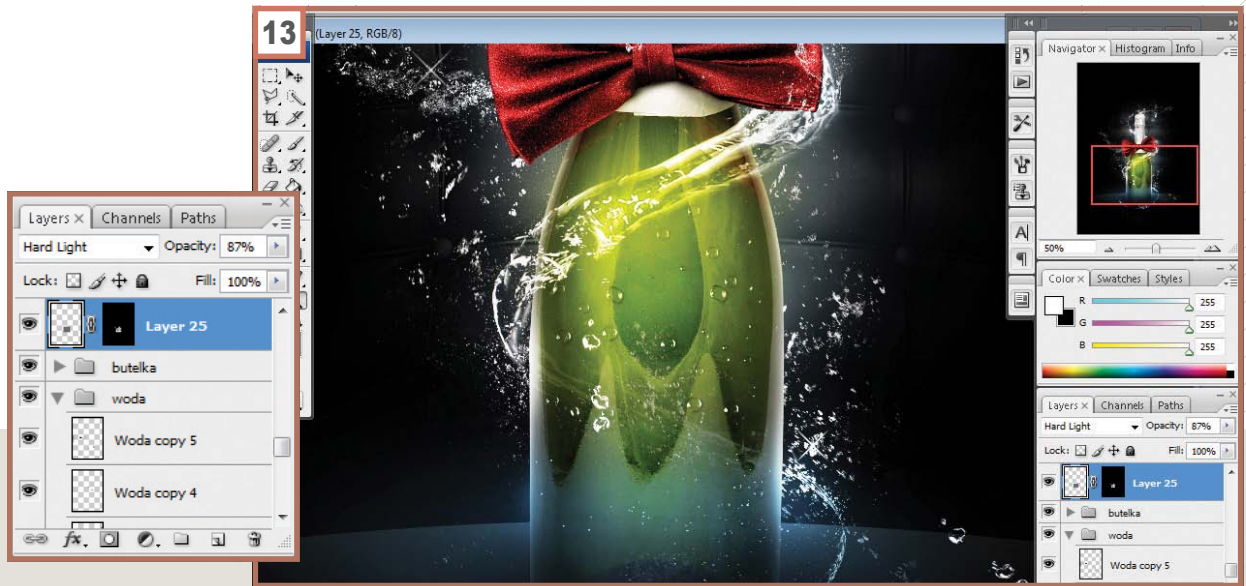


12: TOUJOURS DE L'EAU

Nous procédons pour masquer l'eau. Nous créons un masque sur le calque eau via la commande *Calque>Ajouter un masque de fusion>Tout faire apparaître (Layer>Add layer mask>Reveal all)*. Ensuite, nous masquons l'eau au moyen d'un pinceau noir très peu épais dans les endroits où nous n'en avons pas besoin. Nous dupliquons le calque et nous procédons de la

manière décrite ci-dessus. Nous regroupons tous les calques en un seul groupe appelé eau. Nous ajoutons les autres calques d'eau au-dessus du calque contenant le noeud papillon. Nous plaçons l'eau au coin inférieur droit du noeud papillon, ce qui donnera une impression d'éclaboussures d'eau.

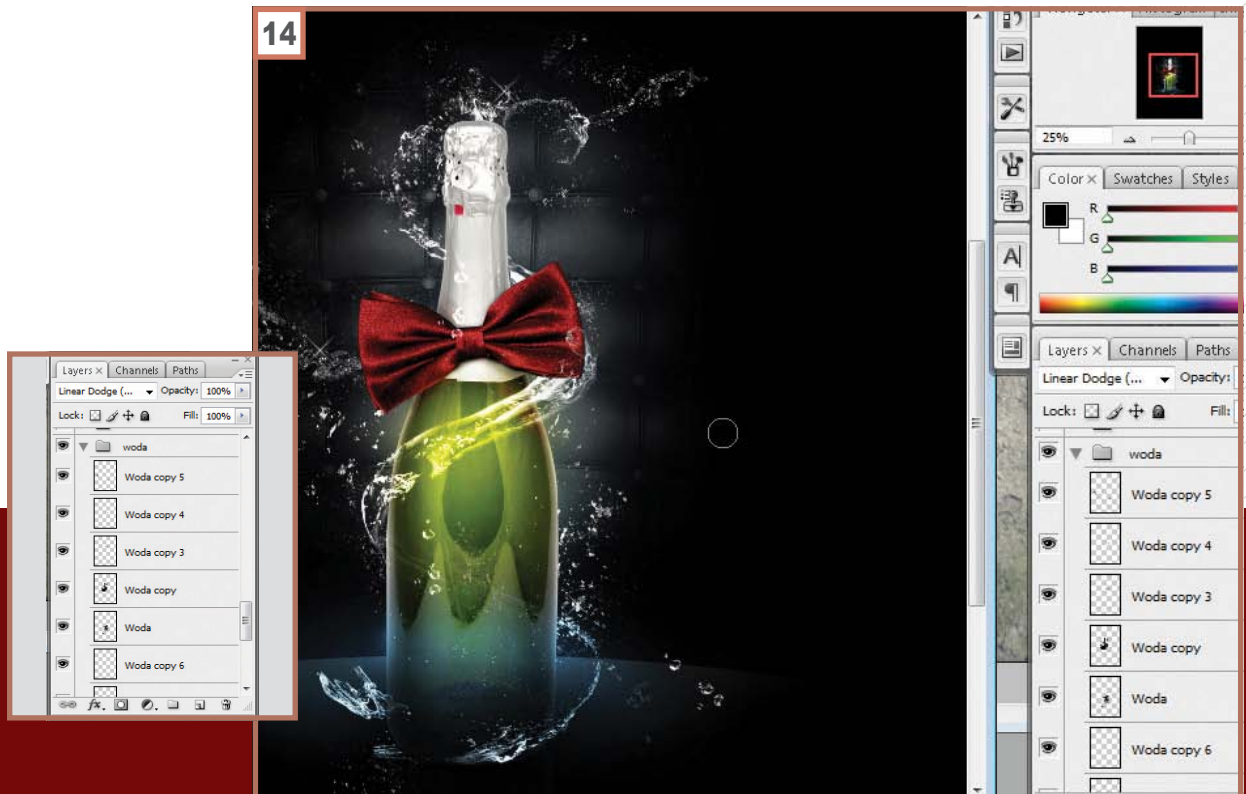
CRÉER UN VISUEL DE BOUTEILLE DE CHAMPAGNE



13: REFLETS SUR LA BOUTEILLE ET L'EAU

Cette étape consiste à ajouter d'autres lumières sur la bouteille et sur l'eau créée. Nous créons un nouveau calque tout en haut des calques. Nous paramétrons le mode de fusion du calque à *Incrustation (Overlay)* et son opacité à environ 30 %.

Nous choisissons un pinceau doux et épais de couleur blanche et nous ajoutons de la lumière au milieu de la bouteille. Nous créons un nouveau calque et nous ajoutons de la lumière sur la surface de l'eau. Nous choisissons un pinceau doux d'une petite épaisseur et nous ajoutons des reflets lumineux de manière similaire à la capture d'écran présentée.

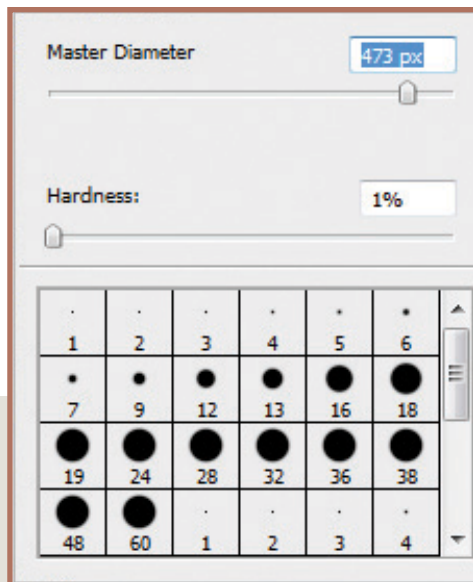
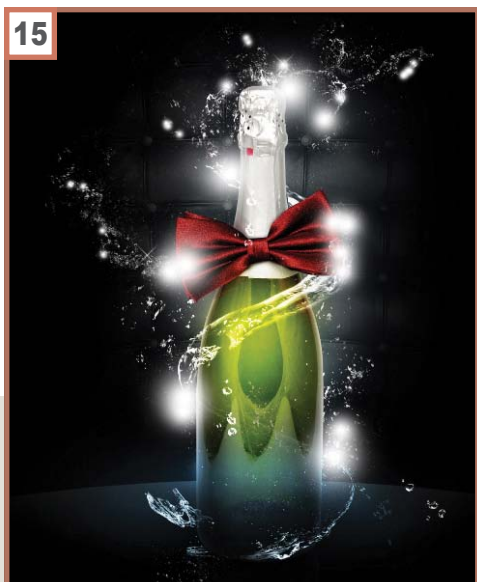


14: PEAUFINAGE DE L'EAU

Regardons l'eau que nous avons créée et corrigeons les endroits qui en ont besoin. Il est possible d'omettre cette étape si vous êtes satisfaits du résultat obtenu. Pour notre part, nous avons remarqué deux endroits à corriger : l'eau dépassant la bouteille et la fusion

de l'eau au centre de la bouteille. Nous corrigeons ces éléments en copiant les fragments de l'eau et en ajoutant le masque *Calque>Ajouter un masque de fusion>Tout faire apparaître (Layer>Add layer mask>Reveal all)*.

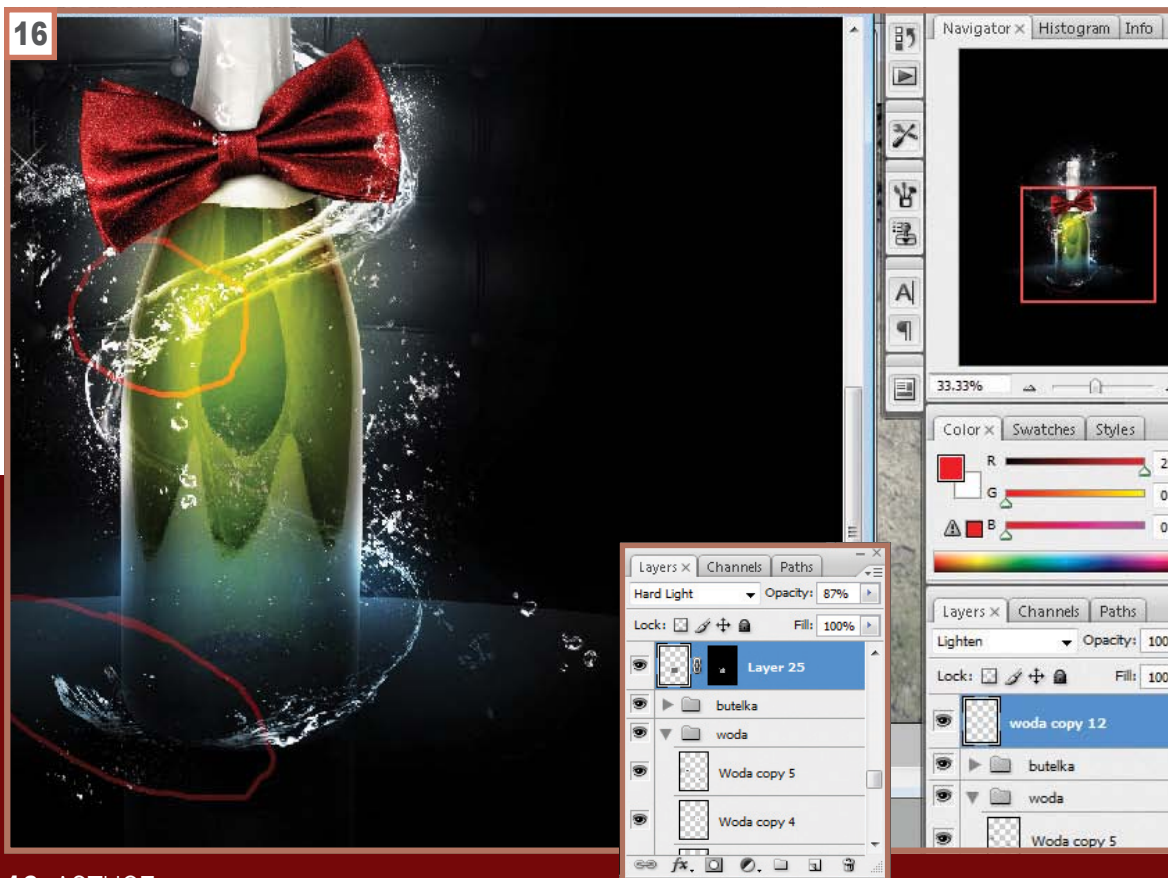
CRÉER UN VISUEL DE BOUTEILLE DE CHAMPAGNE



15: NETTÉTÉ

Nous enregistrons le travail prêt sous JPG, en l'appelant par exemple : Champagne. Nous ouvrons le fichier créé et nous dupliquons le calque Background. Nous appliquons la commande *Filtre>Divers>Passe-haut (Filter>Other>High Pass)*. Nous paramétrons l'ascenseur à environ 4,5, nous

acceptons ensuite les paramètres. Nous réglons le mode de fusion du calque à la Lumière tamisée (*Soft Light*). Nous sélectionnons le calque Background, nous appliquons la commande *Filtre>Renforcement>Accentuation (Filter>Sharpen>Sharpen)*. Et voilà! Nous pouvons enregistrer notre champagne!



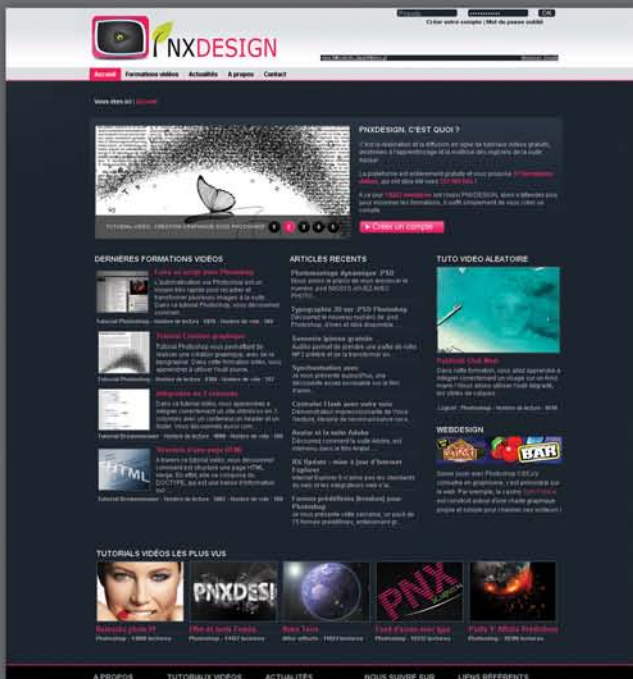
16: ASTUCE

En créant l'eau, essayez de modifier les calques dupliqués de sorte qu'ils ne se ressemblent pas. Essayez d'inventer en testant divers éléments découpés. Ceci vous permettra de choisir la meilleure position de l'élément d'eau.

SITES RECOMMANDÉS

Creabar, c'est le site référence du traitement de l'image. Creabar aborde les thèmes tels le montage photo, le trucage photo ou encore la retouche photo.

<http://www.creabar.com>



PNXDESIGN c'est la réalisation et la diffusion en ligne de formations vidéo gratuite, destinées à l'apprentissage et la maîtrise des logiciels de la suite Adobe! La plateforme est entièrement gratuite et vous proposez 27 formations vidéo, qui ont déjà été vues 18576 fois! A ce jour 1895 membres ont choisi PNXDESIGN, alors n'attendez plus pour visionner les formations.

<http://www.pnxdesign.com>

Forum de LaLogotheque : forum d'entre aide à l'infographie (forum PAO 2D Photoshop, illustrator, Indesign...)

Lien Forum : <http://forumde.lalogotheque.com>

Lien Site : www.lalogotheque.com



Photoshop-création.com une communauté présent sur le web depuis plus de 5 ans. Au programme tutoriels texte et vidéo pour Photoshop mais aussi Flash avec un forum d'entraide sympathique et convivial.

<http://www.photoshop-creation.com>

