TUTORIEL – 3PPA COM / PAO & Communication visuelle
AFFICHE DE FILM D'UN BIOPIC FICTIF – Photoshop / illustrator

- Lien tutoriel vidéo : http://www.poasson.com/enseignement/tutoriel-photoshop-affiche-biopic.mp4
- Lien sur la page des tutoriels : https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-licence-master-ingenierie-de-formation/

- Réaliser le visuel d'une affiche de film, un Biopic d'un personnage historique que vous choisissez, en vous référent au modèle proposé, l'affiche du Film De Gaulle et à sa structure (3 tranches verticales, la première à gauche dans des tons de bleu présentant les contextes dans lesquelles le personnage a pu évoluer, la seconde axée sur la vie intime du personnage dans des tons de blanc et la troisième sur fond rouge présente le profil du personnage, un code couleur lié au drapeau français en corrélation avec le personnage et ses actions. Il s'agit d'un voyage dans l'esprit et l'âme du personnage)

Il s'agit de réaliser une déclinaison de ce visuel en choisissant un personnage historique qui vous intéresse, en utilisant le logiciel Photoshop pour la création du montage des éléments iconographiques ; et le logiciel Illustrator pour l'aspect typographique et la mise en page texte/image.

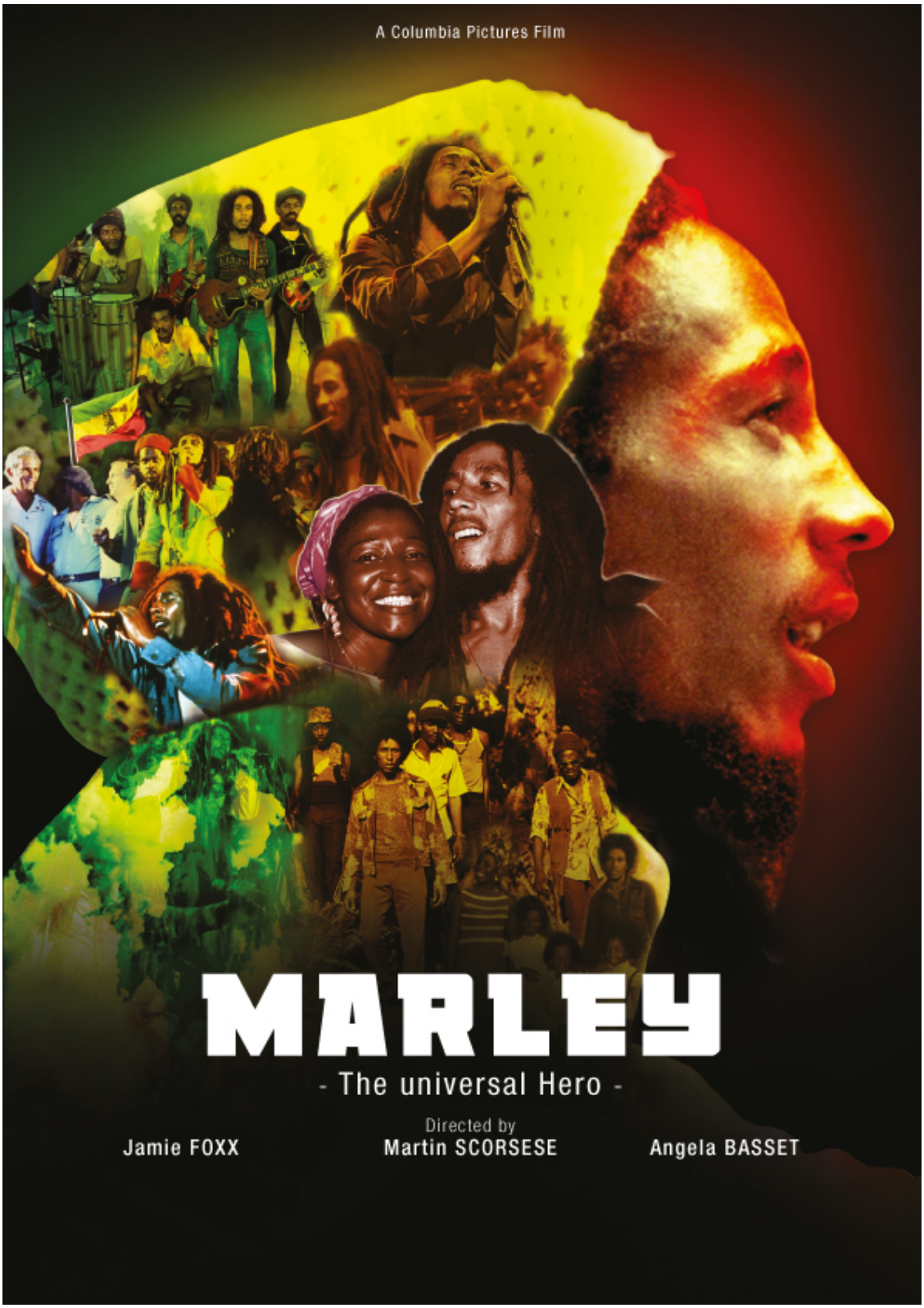
Recherche iconographique sur internet, de différentes photographies liées au contexte d'actions du personnage, sa vie intime et des portraits. Utiliser des grandes images supérieures ou égales à 1024px en hauteur ou largeur.

Image référence :

>> Travailler en 300 dpi et RVB sur photoshop
>> Enregistrez votre fichier photoshop en .pdf ou en .tiff et en mode CMJN pour l'intégration sur Illustrator.
>> Enregistrez votre fichier illustrator en .pdf

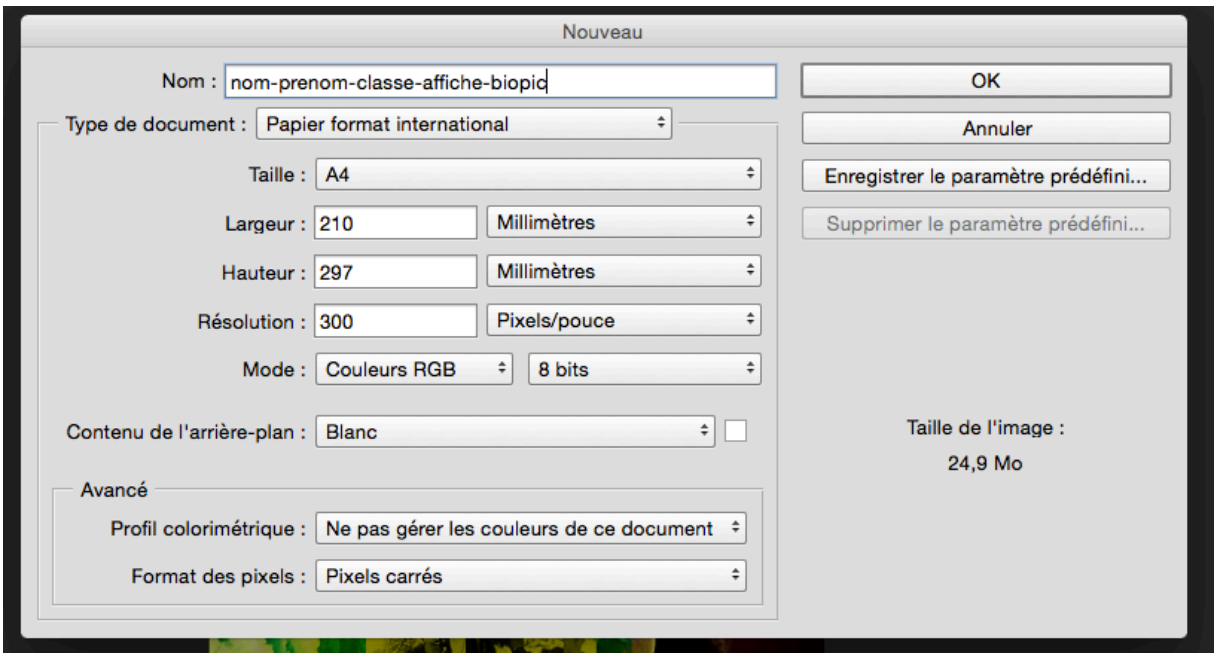
PS : Tous les éléments visuels, le sujet et le tutoriel sont disponibles sur MYGES dans la partie « Supports de cours »

TUTORIEL TECHNIQUE : Image réalisée via ce tutoriel :



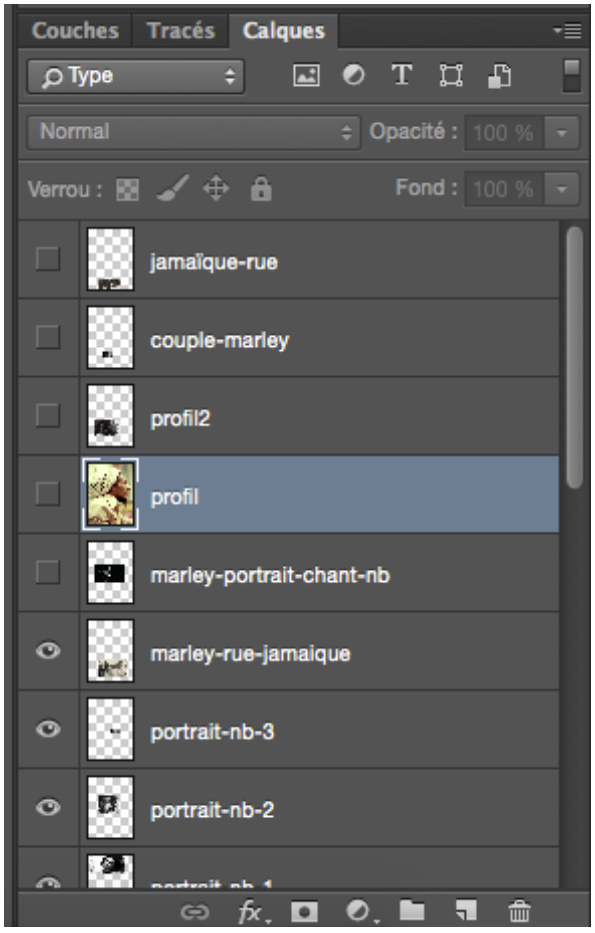
A/ REALISATION DU MONTAGE PHOTOGRAPHIQUE DE L'AFFICHE - PHOTOSHOP

1/ Créer un fichier de travail au format standard international A4, 210 x 297 mm, en résolution 300dpi, mode colorimétrique RVB (**Fichier > nouveau**)



2/ Ouvrir les images qui vont servir au montage, sur photoshop et copier/coller les images sur le fichier que vous avez créer (**Sélection>Tout sélectionner / Edition>copier / Edition>Coller**) ou faire un glisser-déposer des images ouvertes sur le fichier de travail

3/ Renommer les calques pour organiser le travail et repérer les différents éléments qui composent le visuel. Gérer l'ordre des calques avec la fenêtre « Calques », en faisant glisser le calque à déplacer vers le haut ou le bas en fonction de la position que l'on souhaite lui donner (le calque le plus haut est au premier plan, le dernier en arrière-plan).



4/ Retirer l'affichage de tous les calques excepté le calque du profil du personnage et transformer le calque en fonction du rendu souhaité.

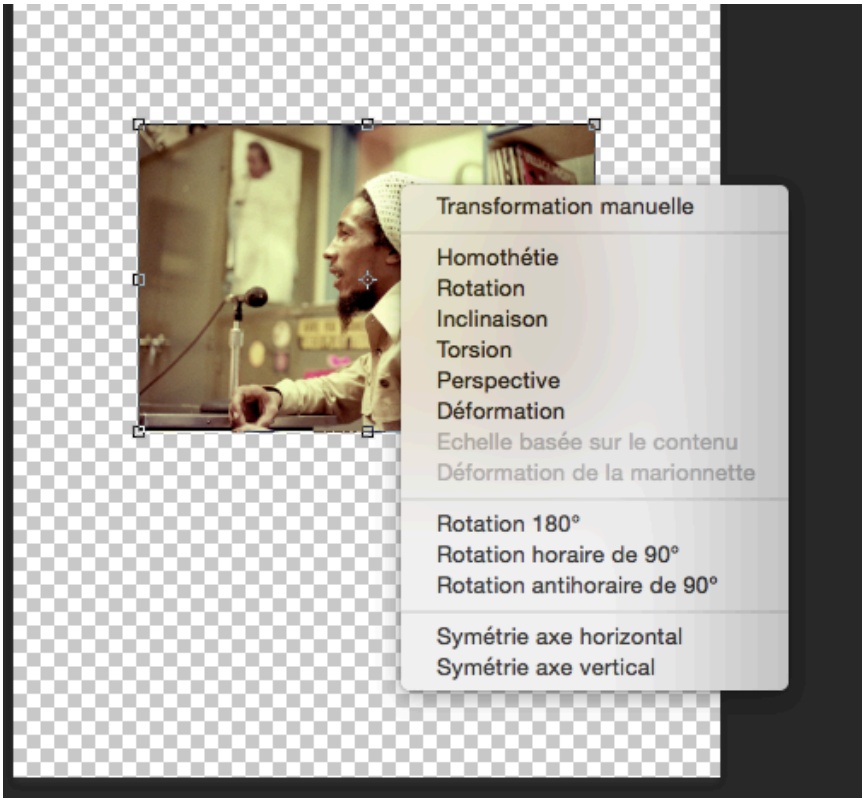
Icône de l'œil visible dans la fenêtre calque pour chaque calque, bouton qui permet d'agir sur l'affichage du calque en question.

- Positionner le calque du profil du personnage au centre de l'espace de travail et appliquer une transformation manuelle **(Edition > Transformation manuelle) :** cette fonction permet d'agrandir ou réduire la talle d'un calque, son axe de symétrie, sa perspective et sa forme de manière générale.

- Un cadre composé de 8 points se créé autour du calque, lorsque l'on met son curseur sur l'un des angles et que l'on appuie sur shift en même temps, on peut redimensionner l'élément de manière proportionnelle.

- Lorsque l'on fait un clic droit sur ce cadre, plusieurs types de transformations sont proposés, dans le cas présent il s'agit d'une symétrie d'axe horizontale ou miroir pour que le personnage regarde de l'autre côté, et ensuite un agrandissement est réalisé de manière à ce que le profil du personnage et sa chemise prennent une grande partie de l'espace, comme indiqué ci-dessous.

- **Tous les calques peuvent être transformés de cette manière, afin de mettre à l'échelle tous les éléments qui composent le visuel et assurer un positionnement cohérent de chaque élément par rapport aux autres et par rapport à la composition souhaitée.**



5/ Réaliser le tracé à la **plume** du profil du personnage historique, afin de détourer l'élément et de l'extraire de l'image d'origine, et / ou d'extraire des textures qui auront la forme du tracé (comme les nuages par exemples).

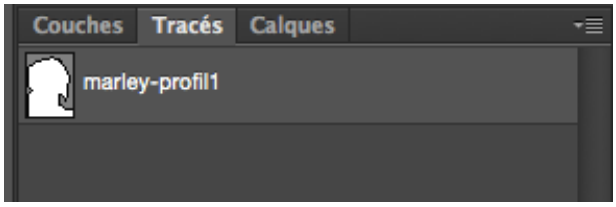
- Réaliser le contour de l'objet que l'on souhaite détourer à l'aide de la plume : Créer un point d'ancrage en cliquant (il s'agit du premier et dernier point du tracé), en fonction de la courbe à réaliser positionner la plume sur le contour de l'objet et faire un deuxième point en cliquant, rester cliquer et faire glisser la souris jusqu'à réaliser la courbe souhaitée, et ainsi de suite jusqu'à fermer le tracé.

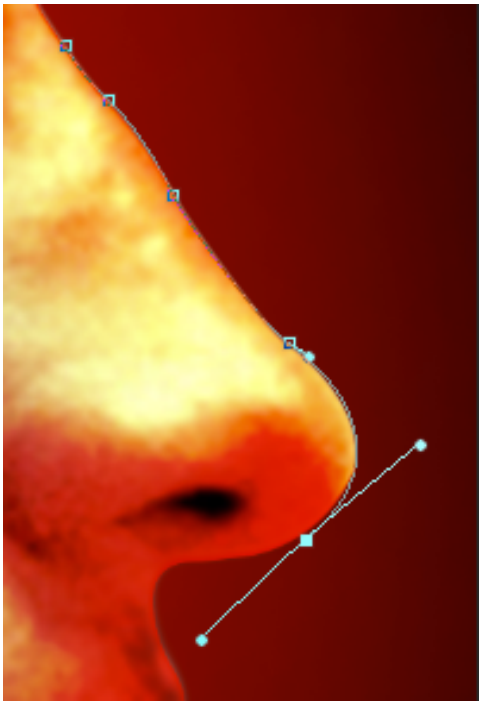
  >> Pour supprimer une tangente cliquer sur le point d'ancrage souhaité et appuyer sur la touche « Alt » en même temps.

  >> Pour déplacer une tangente, pointer avec la souris l'extrémité ronde d'une tangente, appuyer sur la touche Alt et déplacer la tangente.

  >> Pour modifier un tracé, déplacer des points et des tangentes utiliser la flèche blanche (outil de sélection directe) comme sur Illustrator (rappel : la flèche noire permet de sélectionner le tracé dans son intégralité et le déplacer) : pour afficher la flèche blanche lorsque l'on est entrain de réaliser un tracé avec la plume, appuyer sur la touche Cmd sur mac et Ctrl sur PC.

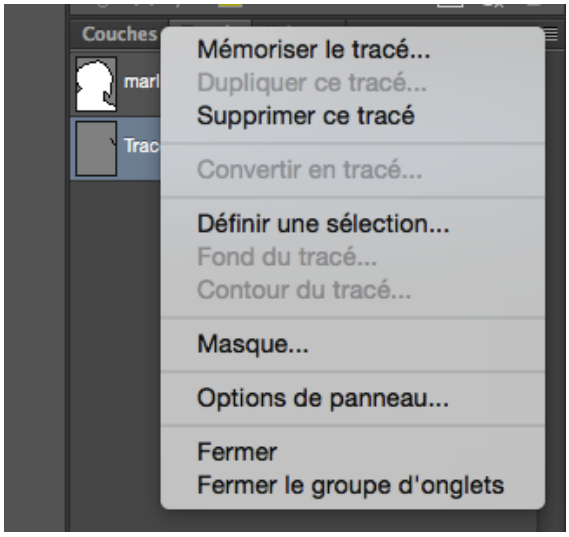
Outil Plume

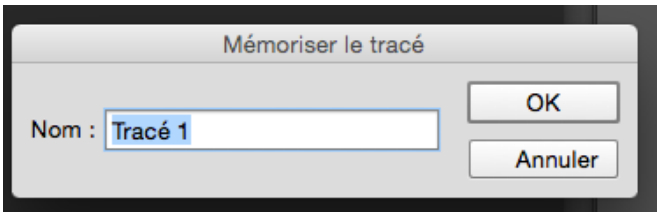




- **Tous les tracés réalisés sont répertoriés dans la fenêtre « Tracé » comme ci-dessus : Une fois le tracé terminé, utiliser cette fenêtre pour mémoriser le tracer et définir une sélection à partir de celui-ci.**

- Pour mémoriser le tracé, double-Cliquer sur le « tracé de travail » et le renommer pour une question d'organisation.



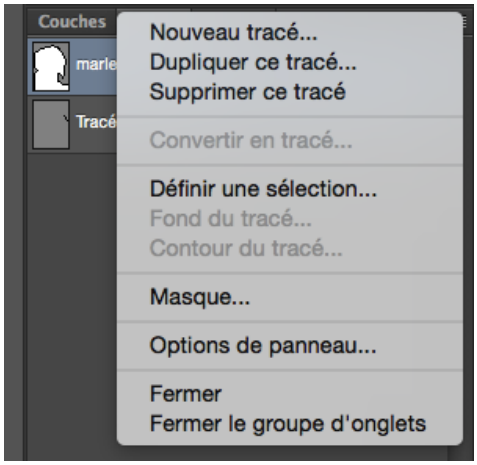


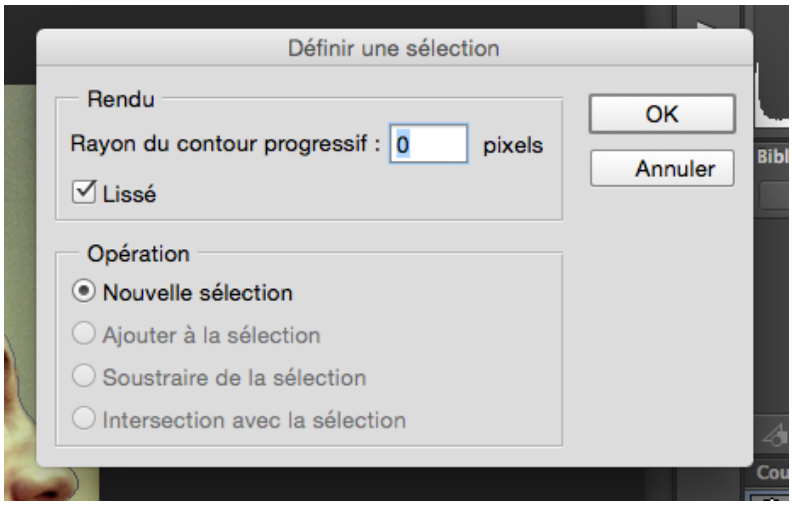
- Une fois le tracé réalisé il faut définir une sélection à partir du tracé pour extraire l'objet (le profil du personnage) de son décor ou fond et le composer dans l'espace avec les autres éléments iconographiques : positionner la souris sur le tracé souhaité, faire un clic droit ou cliquer sur le bouton des options de la fenêtre comme indiqué ci-dessous et appuyer sur « Définir une sélection » à 0px pour obtenir une sélection fidèle à votre tracé.

- **Si d'autres tracés sont à réaliser, répéter les mêmes étapes**

- **Si on utilise des outils de sélection comme la baguette magique, l'outil de sélection rapide ou les lassos, il est impératif de convertir ces sélections en tracé (clic droit sur la sélection > convertir en tracé) > à tous moment on peut définir des sélections à partir des tracés afin de peindre dedans et de réaliser un travail de colorisation et de lumière précis.**

Bouton Options de la fenêtre



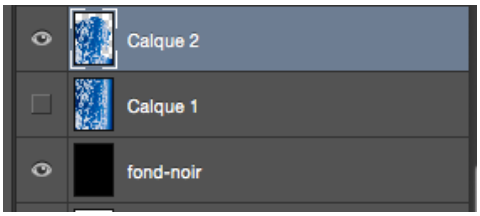


- Cmd+C et Cmd+V **(Edition>Copier & Coller),** un nouveau calque se crée automatiquement avec l'objet détouré.

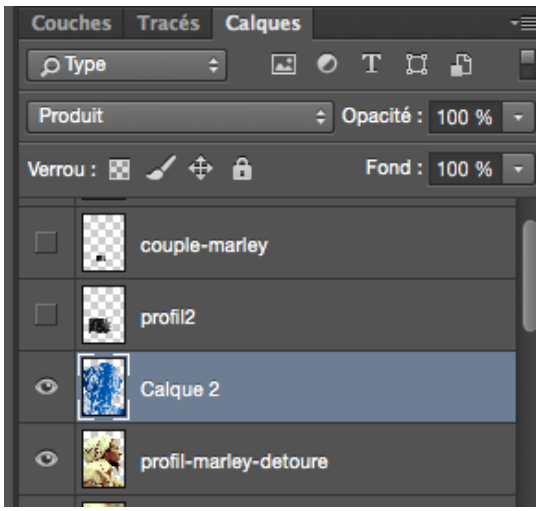
- Réaliser le fond noir comme sur l'image ci-dessus, créer un calque vide, utiliser l'outil de sélection rectangulaire, sélectionner en faisant un cadre de sélection avec l'outil, la totalité de l'espace, et remplir de noir la sélection **(Edition > Remplir)**

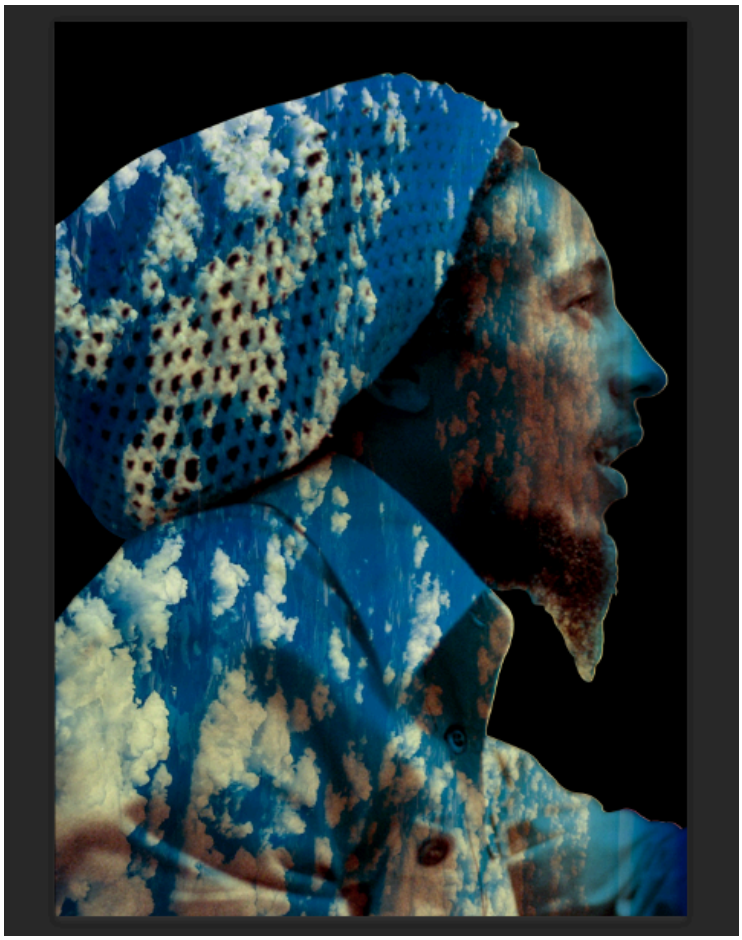
Créer un calque vide ou dupliquer un calque lorsqu'on le fait glisser sur l'icône > Fenêtre calque

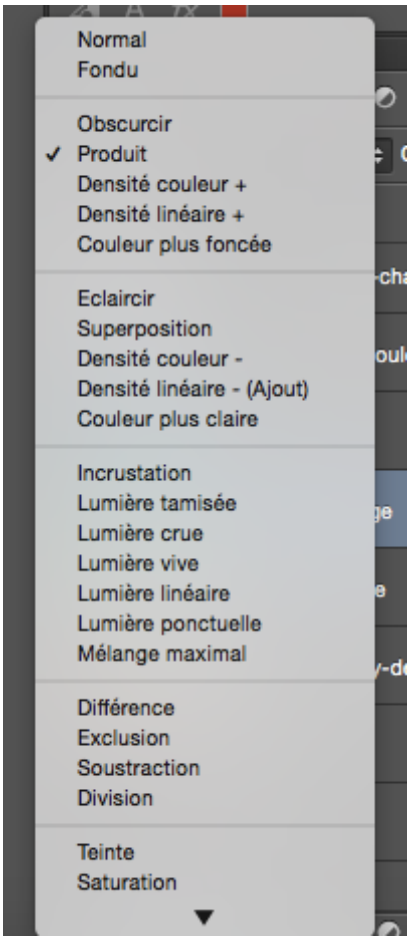
- Réitérer la démarche sur le calque des nuages qui a été transformé, agrandi auquel on a appliqué une rotation à 90° :
    - Définir une sélection à partir du tracé « profil ».
    - Faire un copier/coller en s'assurant que le calque « Nuages » est bien sélectionné
      >> automatiquement un nouveau calque est créé, le renommer.



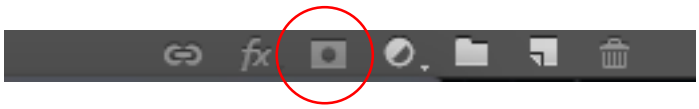
- **Superposer le calque du profil avec les nuages au dessus-du calque du profil du personnage et appliquer un mode de fusion en produit, en utilisant la fenêtre « Calques »**







6/ Créer un masque de fusion sur le calque « nuages-profil » positionné au-dessus du calque profil-marley, en faisant glisser le calque souhaité sur l'icône suivante, afin de supprimer des parties des nuages, notamment sur le visage du personnage :

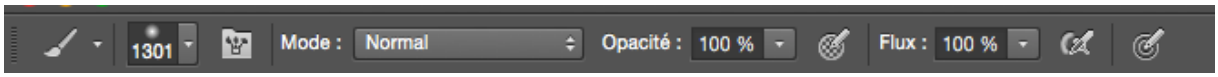


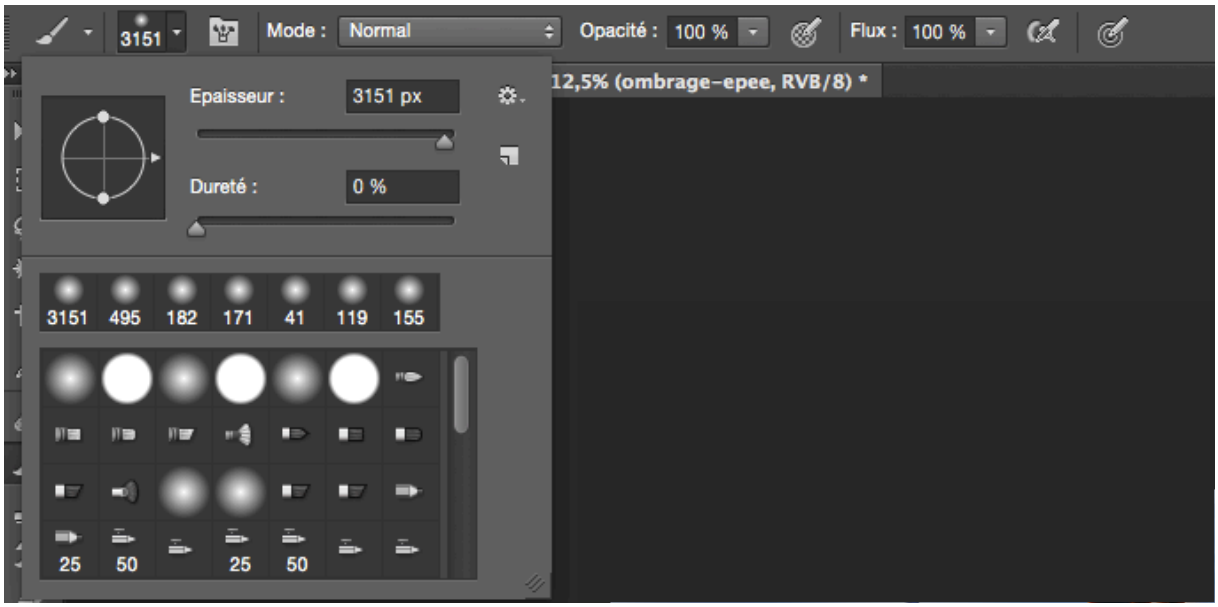
>> Calque > Masque de fusion > Tout faire apparaître

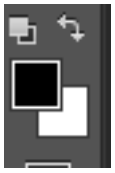
>> Le masque de fusion agit comme une gomme, il permet d'effacer des parties d'un calque pour laisser apparaître des parties du calque situé en-dessous, seulement contrairement à la gomme, il est possible de remettre les parties effacées : Une icône noire et blanche se crée à côté de la vignette du calque, comme indiqué sur la figure ci-dessous. Lorsque l'on travaille sur le masque, on clique sur la vignette du masque, lorsque l'on souhaite travailler directement sur le calque, on sélectionne la première vignette.

>> Le masque de fusion se travail au pinceau : Le réglage de cet outil se situe dans la Barre de contrôle (visible ci-dessous) :

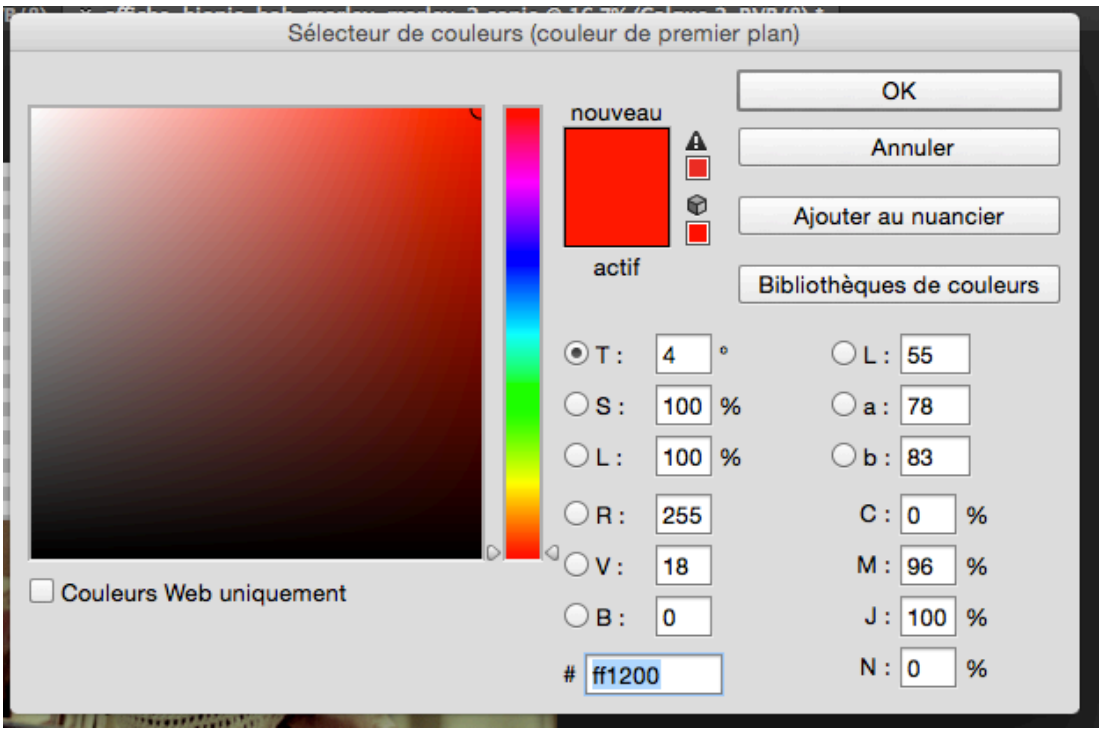
- L'épaisseur fait référence à la taille du pinceau
- La dureté fait référence à la netteté ou diffusion du contour (une dureté à 0% permet de faire des dégradés et d'avoir des contours très diffus)
- L'opacité fait référence au degré de transparence du pinceau



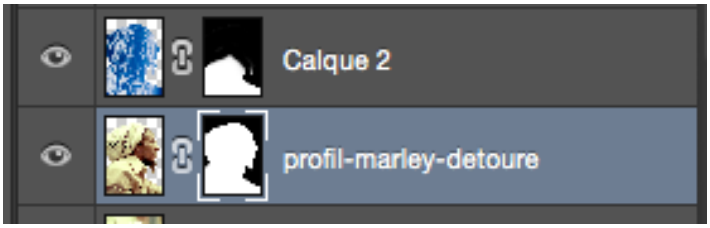




>> Pour effacer des parties du calque, il faut peindre en noir, pour remettre des parties effacées il faut peindre en blanc. Sélectionner les couleurs sur la barre d'outil : une couleur de premier-plan et une couleur d'arrière-plan. Pour sélectionner la couleur double-cliquer sur le carré de couleur et utiliser le sélecteur de couleur pour choisir le ton souhaité. Intervertir couleur de premier-plan et d'arrière car sur photoshop, le pinceau utilise toujours la couleur de premier-plan.



>> Cet outil permet donc d'effacer des parties de la texture nuage pour laisser apparaître le visage et le bonnet.
PS : Le réglage d'opacité du pinceau permet d'effacer une partie de la texture mais pas complètement et de réaliser un effet de transparence entre la texture nuage et la texture du bonnet.



>> Appliquer un masque de fusion sur le calque profil-Marley et retirer des parties de la barbe, qui ne doivent plus figurer sur le personnage final. Utiliser un pinceau avec une texture poil (les pinceaux ou brushes peuvent avoir des formes différentes en fonction des traits à réaliser et peuvent se télécharger sur internet).

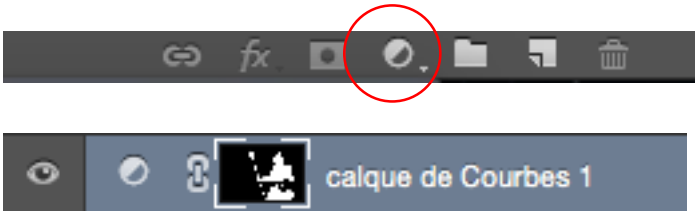
7/ Retouches chromatiques (contrastes, couleurs et lumières)

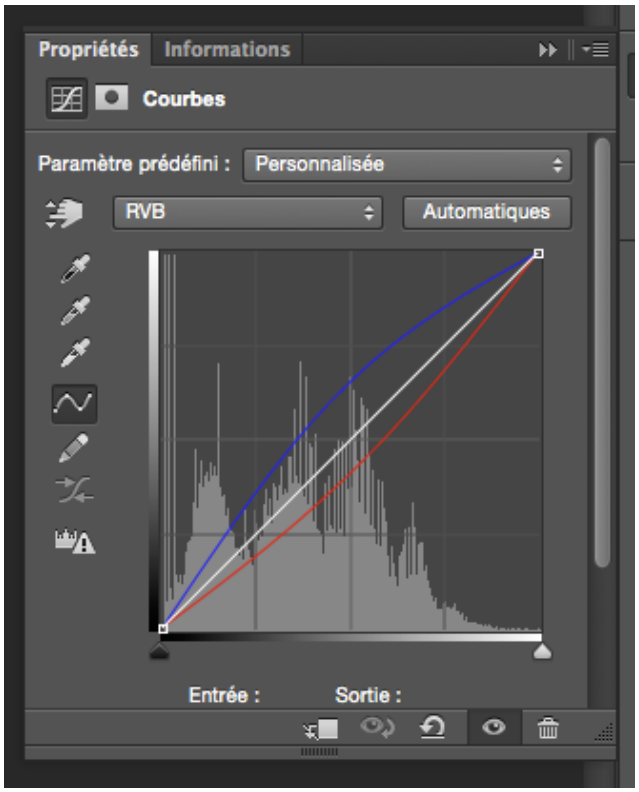
- « Image>réglages>niveaux » : modifier les contrastes clair/obscur, l'intensité des noirs, blancs et gris
- « Image>réglages>courbes » : Modifier le pourcentage de bleu, de vert et de rouge pour modifier les mélanges de couleurs.

- « Image>réglages>teinte/saturation » : Modifier la teinte générale de l'objet ou du calque et la vivacité de la couleur (ex : plus l'on réduit la saturation plus la couleur tend vers le gris)

>> Dans le cas présent, utiliser le réglage de courbes pour modifier la couleur du calque nuages-profil (calque 2), enlever du bleu, ajouter du vert et du rouge si l'on souhaite que le vert tire plus sur les jaunes que sur les bleus, car le mélange de rouge et vert en RVB, produit du jaune.

➢ On peut également utiliser les calques de réglages :





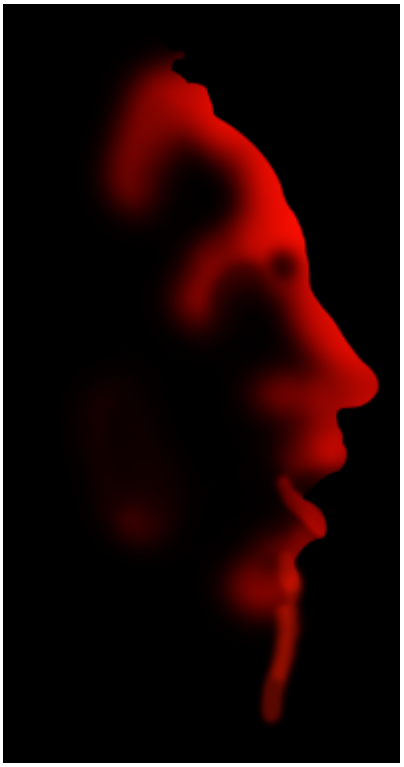
On peut régler le réglage de coube grâce à la fenêtre propriété en cliquant sur la première icône et l'on peut effacer une partie du réglage grâce au masque de fusion intégré (Deuxième icône) car le calque de réglage s'applique à tous les calques qui se situe en dessous de celui-ci : certaines fois on souhaite que le réglage ne s'applique pas à certains calques que l'on est obligé de mettre en dessous.

>> Dans le cas présent ce n'est pas pertinent dans la mesure où tous les calques présents sous le calques de réglage prennent le réglage en question et que le calque nuages-profil se situe au-dessus du profil-marley et l'on ne souhaite pas que le profil du personnage utilise ce réglage.

8/ Ajout de lumière, contre-lumière, couleurs et ombrages

>> Pour réaliser les contre-lumières rouges et orangées présentes sur le profil du personnage comme sur la figure ci-dessous :

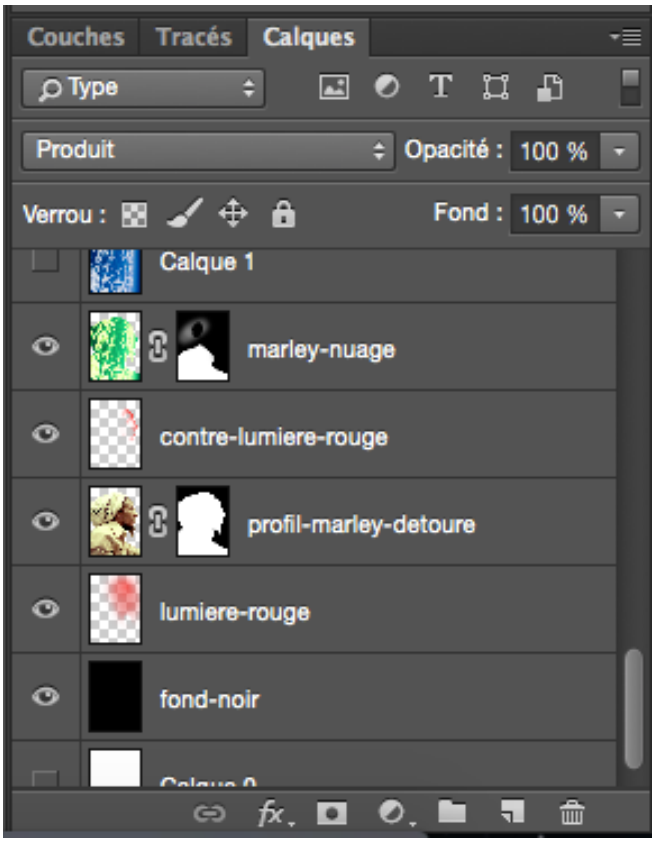
- Utiliser la fenêtre « Tracé », sélectionner le tracé « Profil » et définir une sélection
- Créer un calque vide, en utilisant la fenêtre « Calques », qui sera positionné au-dessus du portrait de profil
- Utiliser le pinceau, réduire son opacité et sa dureté, peindre dans la sélection avec la couleur choisie, celle-ci se superpose à l'objet situé sur le calque d'en-dessous.
- Choisir un mode de fusion en incrustation pour que la couleur apposée transparaisse avec les textures de l'objet qui se situe en-dessous du calque rouge.
- Avec la gomme (régler sa taille, sa dureté et son opacité dans la barre de contrôle), effacer le trop de couleur.

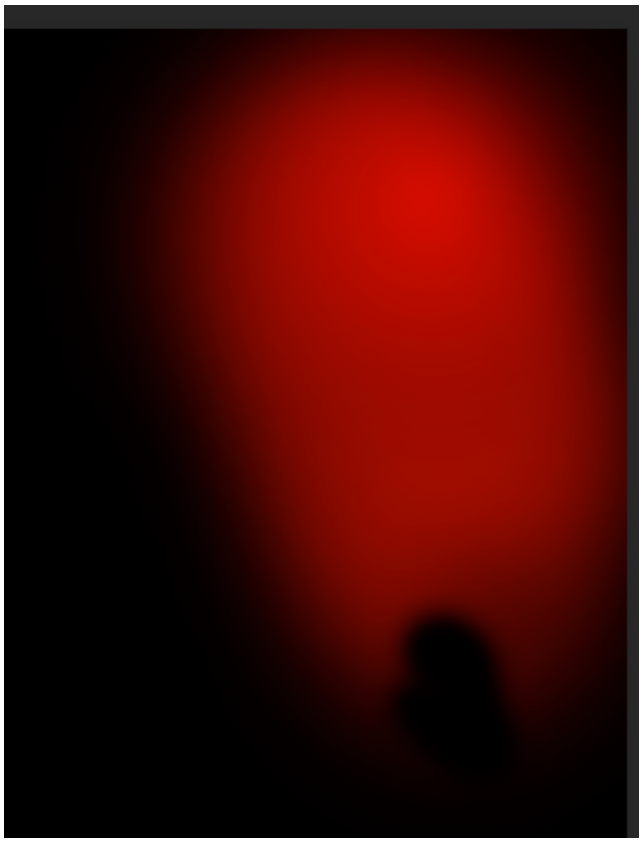


>> Pour réaliser la lumière diffuse rouge en-dessous du personnage comme sur la figure ci-dessous :

- Créer un calque vide, en utilisant la fenêtre « Calques », qui sera positionné au-dessous du portrait de profil
- Utiliser le pinceau, augmenter sa taille, réduire son opacité et sa dureté, peindre derrière le visage avec la couleur choisie, celle-ci se diffuse.

- Avec la gomme (régler sa taille, sa dureté et son opacité dans la barre de contrôle), effacer le trop de couleur.





>> Pour réaliser la lumière diffuse jaune sur le personnage et ses vêtements comme sur la figure ci-dessous :

- Créer un calque vide, en utilisant la fenêtre « Calques », qui sera positionné au-dessus du portrait de profil
- Utiliser le pinceau, augmenter ou réduire sa taille, réduire son opacité et sa dureté, peindre derrière le visage avec la couleur choisie, celle-ci se diffuse.
- Choisir un mode de fusion en produit pour que la couleur apposée transparaisse avec les textures de l'objet qui se situe en-dessous du calque jaune.

>> Répéter l'opération à chaque fois que l'on souhaite ajouter des lumières colorées.

10/ Affiner l'univers chromatique

- En utilisant les méthodes d'ajout de lumières, contre-lumière ou ombres pour intégrer de manière précise le code couleur final
- En dupliquant dans le cas présent le calque « nuages-profil », en modifiant sa couleur avec le réglage teinte/saturation et en appliquant un masque de fusion pour supprimer les parties colorées que l'on ne souhaite pas appliquer.

11/ Incruster les photos de l'intimité du personnage et des contextes dans lesquels il a pu évoluer : Plusieurs méthodes

- Afficher les photos au fur et à mesure de l'intégration, trouver des raccords de formes et de couleurs entre les photos à intégrer et les textures du portrait.
- **Détourer à la plume le personnage en train de chanter comme sur la figure ci-dessous ou en utilisant un masque de fusion.**
- Positionner l'élément photographique et positionner une autre photo à côté afin de trouver un raccord.
- Appliquer un mode fusion spécifique, en fonction du rendu souhaité, pour faire transparaitre l'élément avec la texture en arrière-plan.
- **Dans le cas présent, utiliser le mode de fusion produit pour faire transparaitre la photo sélectionnée sur le portrait et utiliser le masque de fusion pour en détourer et/ou supprimer certaines parties.**
- **Faire de même pour la photo du groupe, mode de fusion produit et masque de fusion pour effacer certaines parties de la photo et faire fondre ses textures avec les textures en arrière-plan et avec la photo positionnée à côté.**

- **La photo du couple est un élément iconographique clé de la composition :**
    - Détourer à la plume le couple (*photo en niveaux de gris, pas d'informations de couleur*), mémoriser le tracé, définir une sélection et faire un copier/coller (*un nouveau calque se crée*) – Figure 1

- Appliquer un masque de fusion à ce nouveau calque pour affiner le détourage des cheveux. (*Il n'y aura pas de mode de fusion sur cet élément iconographique*).
- Créer un calque vide, utiliser le tracé du couple et définir une sélection, ensuite remplir la sélection avec un ton brun (**Edition > Remplir**) > (cf : Figure 2)
- Superposer le calque brun sur le calque du couple détouré et appliquer un mode de fusion en incrustation (le brun se substitue aux gris en conservant les niveaux de contrastes, de tons clairs, moyens et sombres (cf : figure 4)
- Créer un calque vide, utiliser le tracé du couple et définir une sélection, ensuite utiliser le pinceau, sélectionner un ton violacé, réduire l'opacité et peindre dans la sélection sur la robe et le foulard apposée sur la tête du personnage féminin (cf : figure 3)
- Appliquer un mode de fusion en incrustation (cf : figure 4)

Figure 1

Figure 2

Figure 3

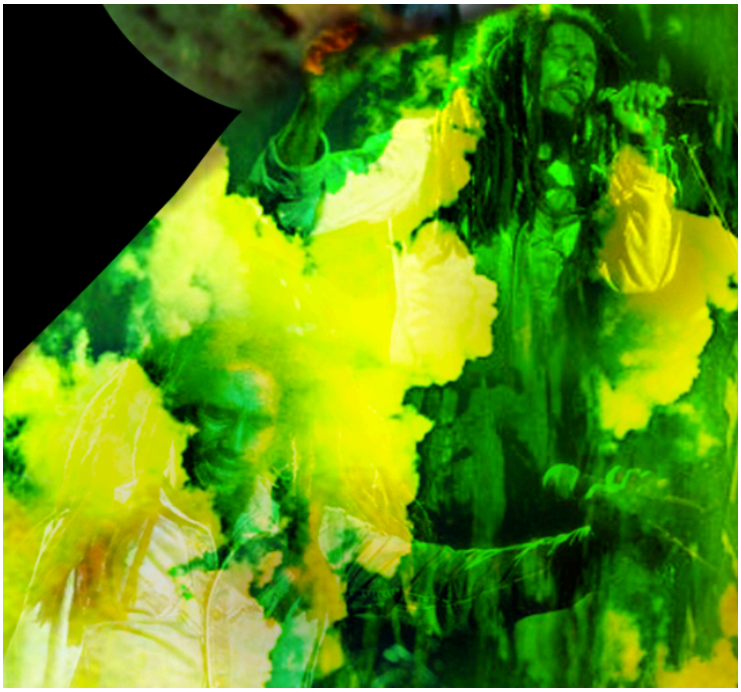
Figure 4

- **L'image des personnages du groupe sur un escalier en Jamaïque, dans la rue se raccorde au couple.**
  - Positionner l'image (*photo en niveaux de gris, pas d'informations de couleur*) à l'endroit souhaité de la composition.

  - Créer une sélection rectangulaire de l'image en question en utilisant l'outil de sélection rectangulaire en faisant un cadre de sélection autour de l'image ou la baguette magique en sélectionnant l'extérieur de l'image et en intervertissant la sélection (**Sélection > Intervertir**)
  - Créer un nouveau calque et remplir la sélection en couleur brune.
  - Réaliser la même opération mais remplir la sélection cette fois en jaune

- Superposer les 3 calque et appliquer un mode de fusion en incrustation pour le rectangle brun et en produit pour le rectangle jaune.
- Sélectionner les trois calques et fusionner les calques (**Calque > fusionner les calques**)
- Appliquer un masque de fusion et effacer les parties extérieures de l'image pour faire fondre ses textures sur les textures en arrière-plan.

- **Les images du personnage en train de chanter, images en couleur :**
  - Appliquer un masque de fusion sur chacune d'elles et détourer le personnage
  - Appliquer un mode de fusion en incrustation sur ces images de manière mélanger les tons clairs, moyens et sombres des personnages avec les couleurs et textures des images en arrière-plan, comme indiqué sur la figure ci-dessous.



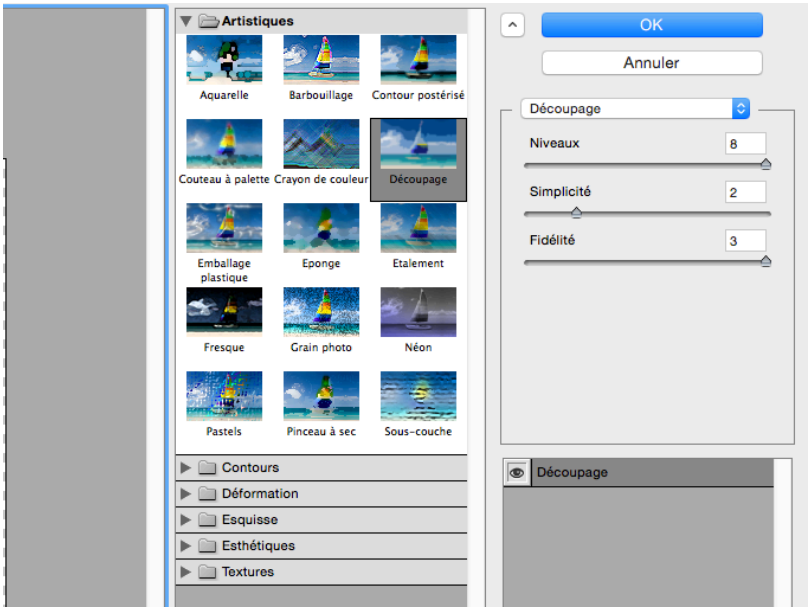
- **Répéter ces diverses opérations en fonction des rendus souhaités jusqu'à obtenir une composition où chaque élément à sa place et se mélange de manière fluide avec les autres photographies et les textures d'arrière-plan.**

12/ Modifier les niveaux, les courbes et la saturation des photographies intégrées et du portrait du personnage.

>> Image > Réglages > Niveaux
>> Image > Réglages > Courbes
>> Image > Réglages > Teinte/Saturation

13/ Ajout de filtres et de grains sur le personnage

- Sélectionner le calque que l'on souhaite modifier, cliquer sur l'onglet Filtre>Galerie de Filtre > et choisir le filtre adéquat au rendu souhaité



Pour ajouter du grain sur le portrait du personnage, utiliser le filtre « grain photo »

14/ Pour composer le texte et l'image, il faut créer des espaces neutres comme un espace de couleur noire en bas de l'affiche comme indiqué sur la dernière figure de la partie 11/ du tutoriel :

- Créer un calque vide au dessus des autres
- Utiliser le pinceau, grande taille, dureté à 0% pour une diffusion importante de la couleur et une opacité à 100% dans un premier temps et réduire cette opacité à 25% pour que le noir se dégrade sur les derniers éléments du visuel

15/ Intégration du drapeau :

- Détourer le drapeau à la plume pour une qualité de détourage optimale, définir une sélection, copier/coller, positionner l'élément et le transformer.

16/ Enregistrer le visuel en .psd et le dupliquer

17/ Supprimer tous les calques qui ne servent plus.

18/ Convertir l'image en profil CMJN pour le montage de l'affiche sur Illustrator et l'impression du document : (Edition > Convertir en Profil)

19/ Enregistrer le visuel en .tiff ou en .pdf

- Pdf en qualité supérieure / Compression en 300 dpi /Conversion de la couleur en profil CMJN

B/ COMPOSITION TEXTE/IMAGE, JEUX TYPOGRAPHIQUE S – ILLUSTRATOR

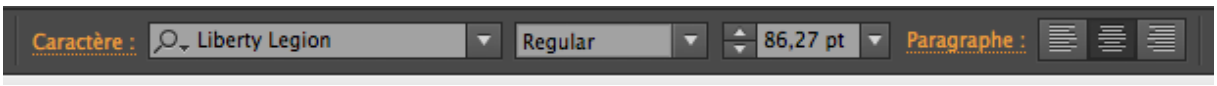
1/ Créer un fichier profil impression (300dpi, CMJN) au format A4, comme le visuel réalisé sur photoshop, avec un plan de travail, soit 1 page.

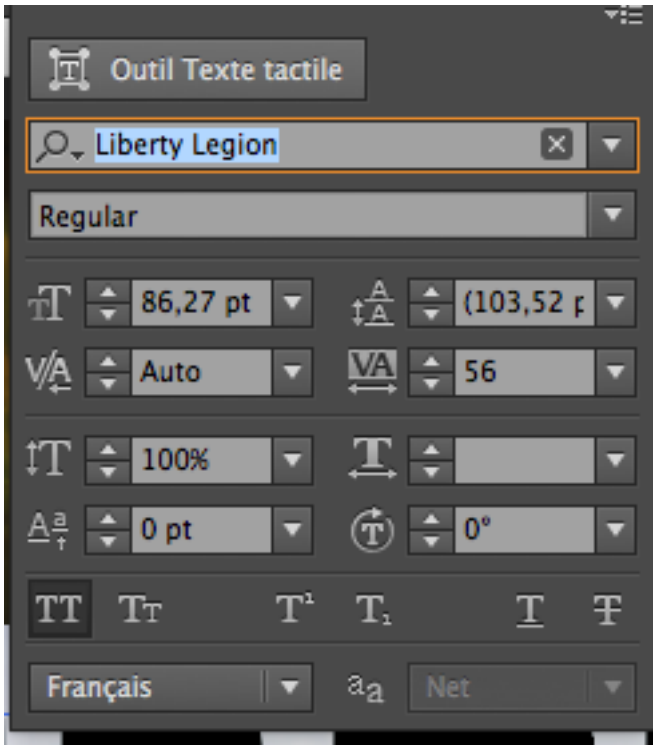
2/ Importer le visuel réalisé sur Photoshop (**fichier > importer**) et le positionner sur le plan de travail : *Attention ne pas incorporer le visuel tout de suite si des modifications de ce visuel restent à faire sur Photoshop. À chaque fois qu'une modification sera faite sur le visuel et enregistrer, Illustrator mettra à jour le lien.*

3/ Créer des blocs textes en fonction du nombre de contenus éditoriaux distincts et configurer la forme du texte à l'aide de la fenêtre caractère et paragraphe, présentes sur la barre de contrôle ou accessibles dans l'onglet « Fenêtre ».

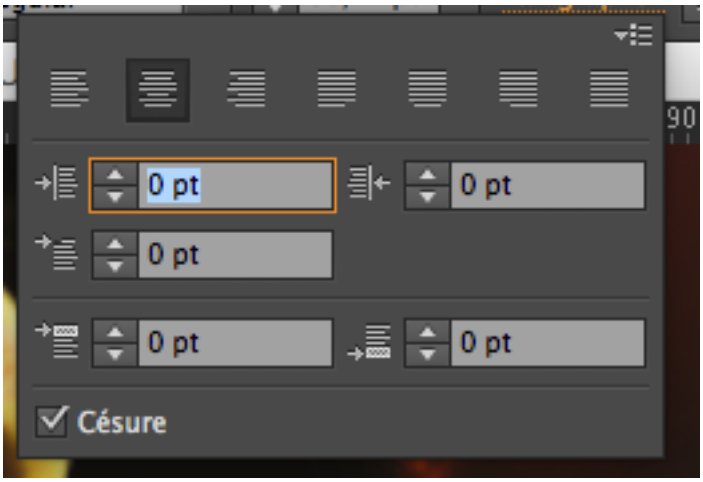
- La police de caractère, sa graisse, sa chasse et son style
- Le corps de texte, soit sa taille
- L'approche, l'espace entre les lettres
- L'interlignage, l'espace entre les lettres
- La casse (minuscules, capitales)
- Le ferrage ou alignement du texte
- Les retraits
- Les césures si il y en a
- La couleur

➢ **Créer le premier bloc texte et le configurer**





Fenêtre caractère



Fenêtre Paragraphe

- **Créer trois autres blocs textes et répéter les manipulations de mise en forme**

Directed by
Martin SCORSESE

Angela BASSET

Jamie FOXX

4/ Incorporer l'image et enregistrer le document en .pdf (Fichier > Enregistrer)

- Pdf en qualité supérieure
- Compression en 300 dpi
- Conversion de la couleur en profil CMJN