SUJET EXAMEN FINAL :

- Réaliser un visuel pour une page d'accueil du site web du jeu "Assassin's Creed" édité par Ubisoft, en se référent au modèle proposé. Il s'agit de réaliser une déclinaison de ce visuel en utilisant le logiciel Photoshop pour la création du personnage (qui ne sera pas le même que sur le modèle référence)et le fond ; et le logiciel Illustrator pour l'aspect typographique et la mise en page texte/image.

1/ Le personnage sera réalisé sur photoshop à l'aide de plusieurs photos proposées en pièces jointes dans le dossier nommé « images-references-pour-montage », ainsi que le fond. Vous avez 2 modèles de personnages réalisés à partir de ces photos dans le dossier « modeles-de-personnages-a-realiser », un simple et un très complexe.

>> Vous pouvez également utiliser d'autres photos si vous en ressentez le besoin.
>> Dimensions du fichier 30x20cm, 300dpi

- Enregistrez votre fichier photoshop en .psd et en mode CMJN

2/ La mise en forme texte/image sera réalisée sur Illustrator en intégrant le visuel créé sur photoshop, en construisant les éléments éditoriaux et graphiques du modèle proposé, avec des polices de caractères de votre choix.

- Enregistrez votre fichier illustrator en .pdf

>> Déposez les 2 fichiers sur le projet pédagogique qui en incombe, sur le site MYGES

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

TUTORIEL TECHNIQUE :

1/ Réalisation du personnage sur Photoshop : vous avez 2 modèles un simple et un complexe.

a/ Créer un fichier aux dimensions de 30x20cm, en résolution 300dpi, mode colorimétrique RVB (Fichier > nouveau)

b/ 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)

c/ Renommez les calques pour vous organiser et vous y retrouver et Gérer l'ordre des calques avec la fenêtre « Calques » (le calque le plus haut est au premier plan, le dernier en arrière-plan)

Calques Couches Tracés -=
р Туре 💠 🖬 🕑 Т 🛄 🖺
Normal
Verrou : 🔝 🖌 💠 🔒 Fond : 100 % 📼
ombrage-epee
 capuche
ombrage-visage
ombrage-magicien
 cape-chrome
O Calque de Courbes 1
C Representation magicien 2
Construction and the second se
Calque 3
⇔ fx, ⊡ Ø, ► 🖷 🏛

d/ Réaliser des tracés à la plume pour détourer les éléments que vous allez utiliser pour le montage du personnage (ex : le magicien, le visage...)



Réalisez le contour de l'objet que vous souhaitez 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 positionnnez votre plume sur le contour de l'objet et faite un deuxième point en cliquant, restez cliquer et faites glisser votre souris jusqu'à réaliser la courbe souhaitée, et ainsi de suite jusqu'à fermer le travé. Si vous souhaitez supprimer une tangente cliquez sur le point d'ancrage souhaité et appuyer sur la touche « Alt » en même temps.

- Une fois le tracé terminé, utilisez la fenêtre « tracés »
- Double-Cliquez sur le « tracé de travail » pour le mémoriser et renommez-le pour vous y retrouver.
- Une fois tous les tracés réalisés vous pourrez Définir des sélection à partir des tracés pour extraire les objets de leur décor et les composer : positionnez votre souris sur le tracé souhaité, faites un clic droit et appuyer sur « Définir une sélection à 0px pour obtenir une sélection fidèle à votre tracé.
- Ctrl+C et Ctrl+V (Edition>Copier & Coller, un nouveau calque se crée automatiquement avec l'objet détouré.

Calque	s Couches	Tracés		-	
L I	racé 1				
•	ape				
<u> </u>	isage				
· ·	racé 2				
· ·	racé 3				
X 6	pee				
 / 	einture				
۲ از آل	nagicien				
. ^L	out-epee				
P P	ointe-epee				
V) "	nagicien copie				
	racé 4				
	• (0	<u></u> ه ک	, ≙	

e/ Composez les éléments les uns sur les autres jusqu'à obtenir votre personnage, de manière grossière (ex : le visage sur le magicien)

>> Créez un masque de fusion sur le calque du visage qui sera positionné au-dessus du calque magicien en faisant glisser le calque souhaité sur l'icône suivante :

>> 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.

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

visage2

- 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



ъ	¢₽

>> Pour effacer des parties du calque, il faut peindre en noir, pour remettre des parties effacées il faut peindre en blanc.

>> Cet outil vous permet de faire passer des éléments devant d'autres comme la ceinture devant l'épée. Il vous permet également d'effacer des parties du visage pour l'intégrer dans la capuche.

f/ 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 et donc les couleurs
- « Image>réglages>teinte/saturation » : Modifier la teinte générale de l'objet ou du calque et la vivacité de la couleur (ex : plus vous réduisez la saturation plus la couleur tend vers le gris
- Vous pouvez également utiliser les calques de réglages :





Vous réglez votre réglage grâce à la fenêtre propriété en cliquant sur la première icône et vous pouvez 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 vous souhaitez que le réglage ne s'applique pas à certains calques que vous êtes obligé de mettre en dessous.

g/ Ajout de filtres : Découpage (effet d'illustration), fluidité (modification des formes de l'objet avec l'outil doigt etc..

 Sélectionnez le calque que vous souhaitez modifier, cliquez sur l'onglet Filtre>Galerie de Filtre > Découpage





Pour le fond de l'illustration : sélectionnez le calque « paysage » visible ci-dessous, cliquez sur l'onglet « Filtre>flou>flou gaussien »







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

Pour réaliser des contre-lumière ou des ombrages :

- Allez dans la fenêtre « Tracé », sélectionnez le tracé sur lequel vous souhaitez peindre (ex : magicien), Définissez une sélection
- Allez dans la fenêtre « Calques », Créer un calque vide,



- Prenez votre pinceau, réduisez 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'endessous.
- Choisissez un mode de fusion pour que la couleur apposée transparaisse avec les textures de l'objet qui se situe en-dessous du calque vide.



 Avec la gomme (réglez sa taille, sa dureté et son opacité), effacez le trop de couleur.



