

## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

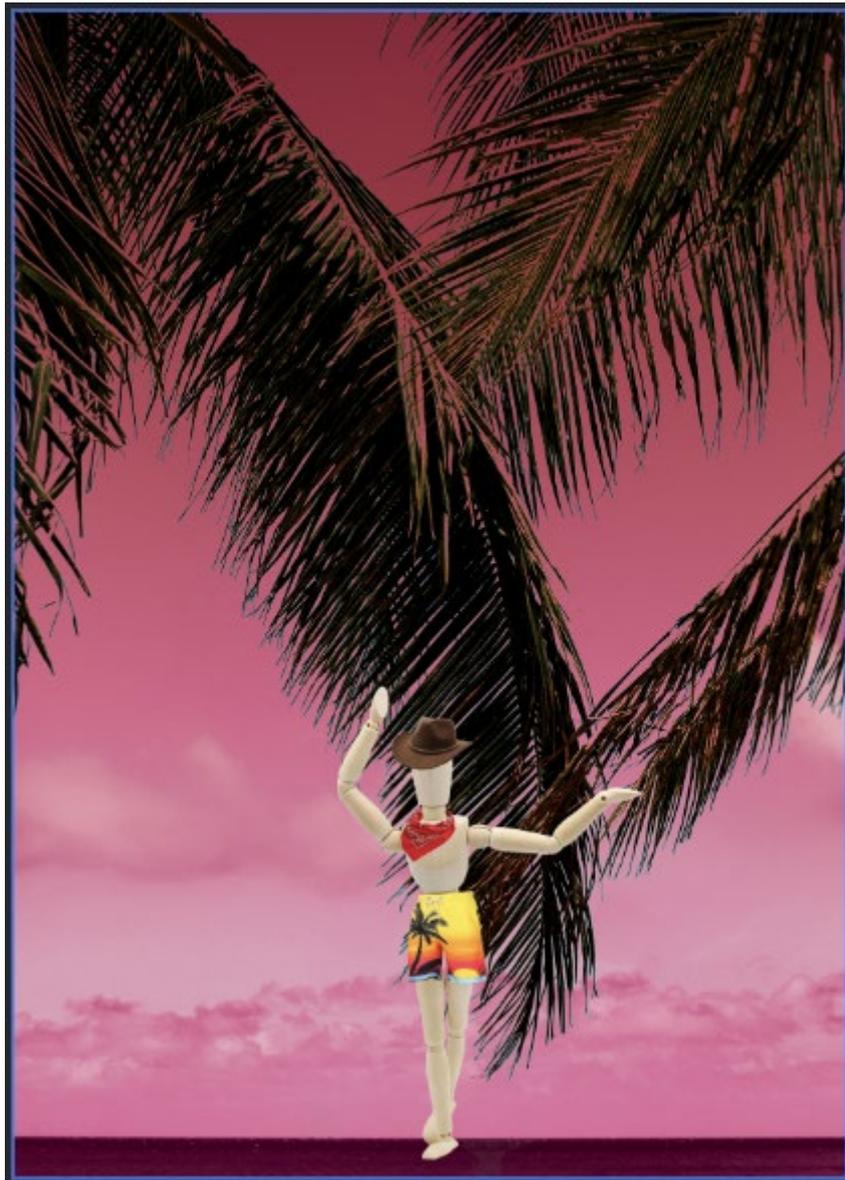
### Objectif de la fiche : Recréez une image et utilisez l'outil Dégradé

Cet exercice vous permettra de mettre en pratique vos connaissances pour recréer l'image ci-dessous. Vous aurez notamment l'occasion de déplacer les calques d'une fenêtre à l'autre.

### Fichiers à utiliser pour cet exercice

Les fichiers que vous allez utiliser pour cet exercice se trouvent sur le serveur. Pensez à les copier sur votre poste.

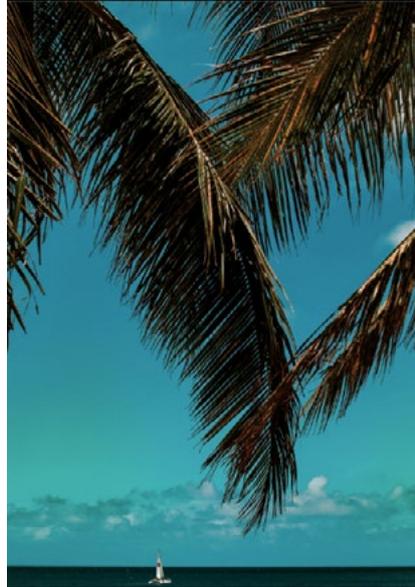
### Image à réaliser



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Pour commencer, ouvrez l'image : taryn-kaahanui-J5b23iaAHis-unsplash.psd.



Celle-ci nous servira de base. Renommez le calque : *Fond*.

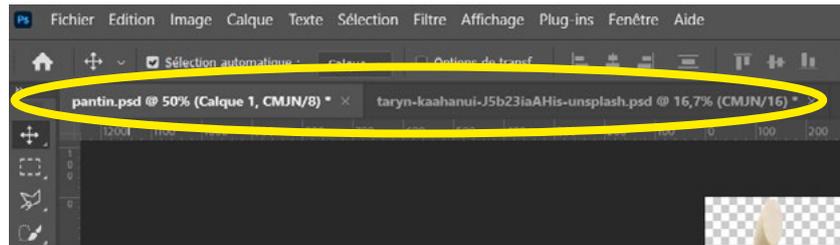
Ouvrez maintenant l'image pantin.psd.



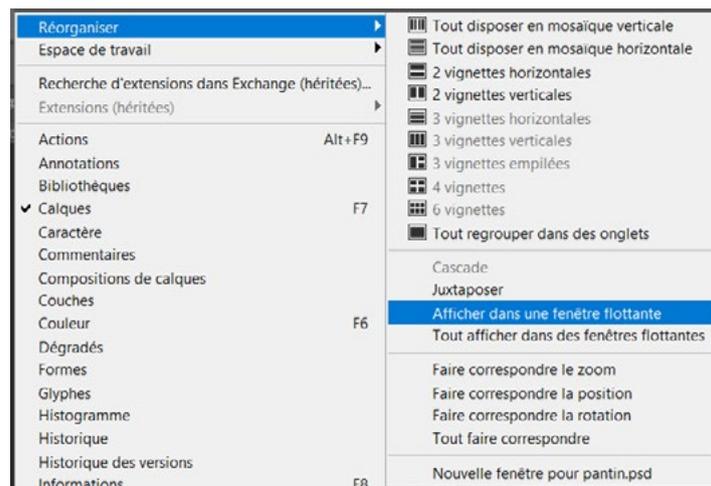
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

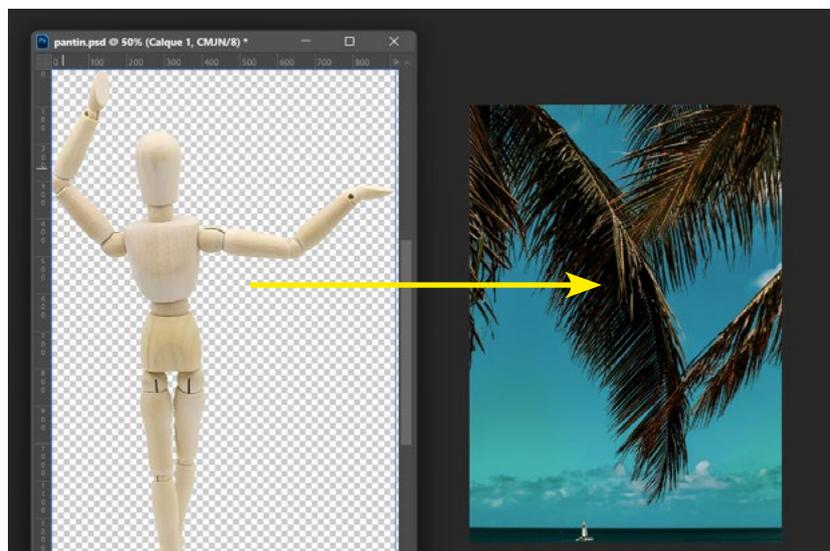
Vous avez maintenant deux images, dans deux onglets alignés verticalement dans votre espace de travail. Nous allons donc libérer une des fenêtres pour mieux déplacer l'objet qui nous intéresse : le pantin.



Pour cela faites : Fenêtre > Réorganiser > Afficher dans une fenêtre flottante



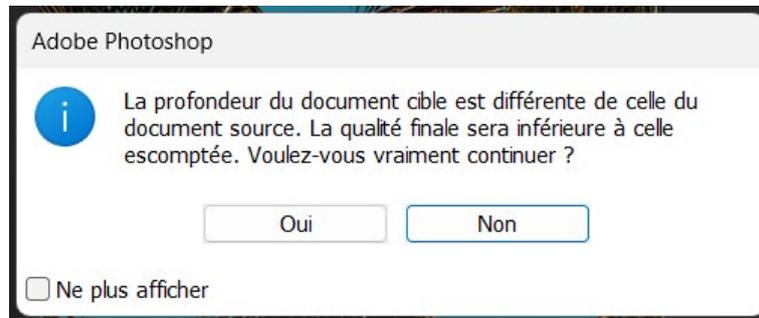
Vous avez le visuel désormais sur les deux fenêtres simultanément. Vous pouvez dès lors faire cliquer-glisser (sans relâcher) le pantin dans la fenêtre du calque *Fond*.



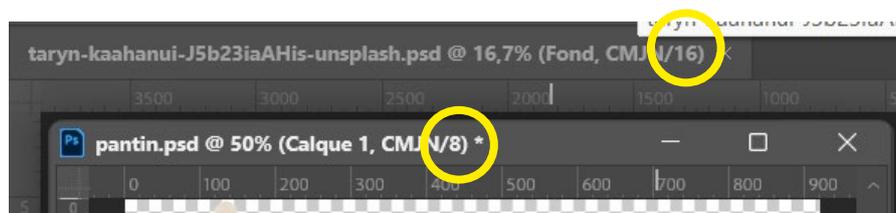
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Vous devez, normalement, avoir un message d'erreur ! Selon vous pourquoi ? Cliquez **non**.

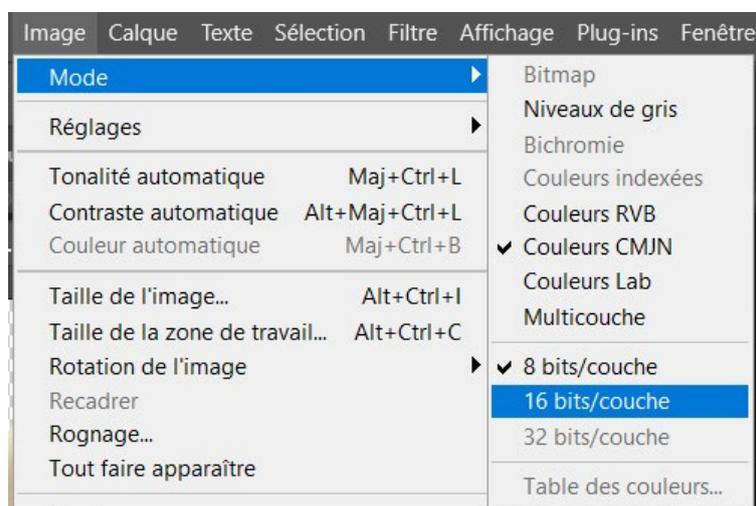


Observez bien les caractéristiques des 2 images, dans l'onglet supérieur :



Vous avez simplement une différence de profondeur de couleur (ou profondeur de bits) entre les deux images. *Pantin* est en 8 bits et *Taryn...* est en 16 bits. Vous allez remédier à cela en passant tout à 16 bits. Si ces éléments ne sont pas clairs, reprenez le cours, dans le TP02, sur la profondeur de bits en page 6.

Pour ce travail, vous allez tout passer à 16 bits.



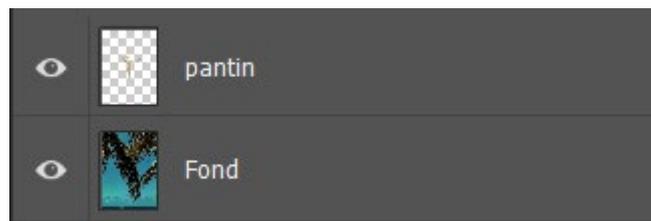
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Vous avez désormais cette composition :



Renommez ce nouveau calque *pantin*.



*Dans le bas de l'image, nous ne souhaitons pas garder le petit voilier.*



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Pour le supprimer, vous allez utiliser l'outil Supprimer.



Vérifiez que vous êtes bien sur le calque sur lequel vous souhaitez intervenir, c'est à dire celui du voilier. Balayez l'écran au dessus du voilier, sans relâcher, de manière à recouvrir l'intégralité de la zone à corriger.



Pour aller plus vite, vous pouvez modifier la taille et ainsi recouvrir plus largement la zone en une fois.



Le résultat attendu est une disparition totale du voilier, comme si il n'avait jamais été là.



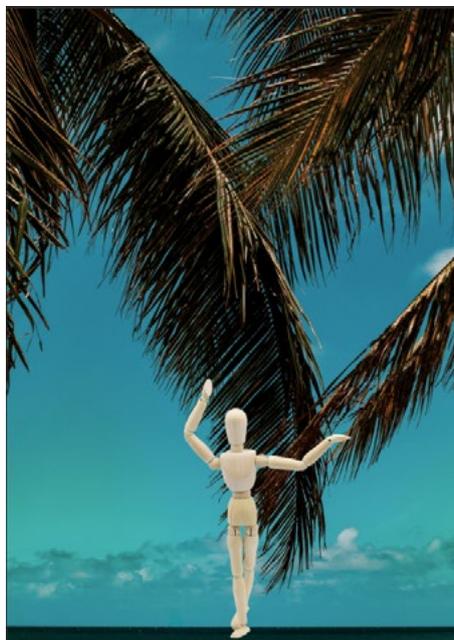
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Vous avez désormais cette image :



Modifiez la position du pantin, pour arriver à cela :



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

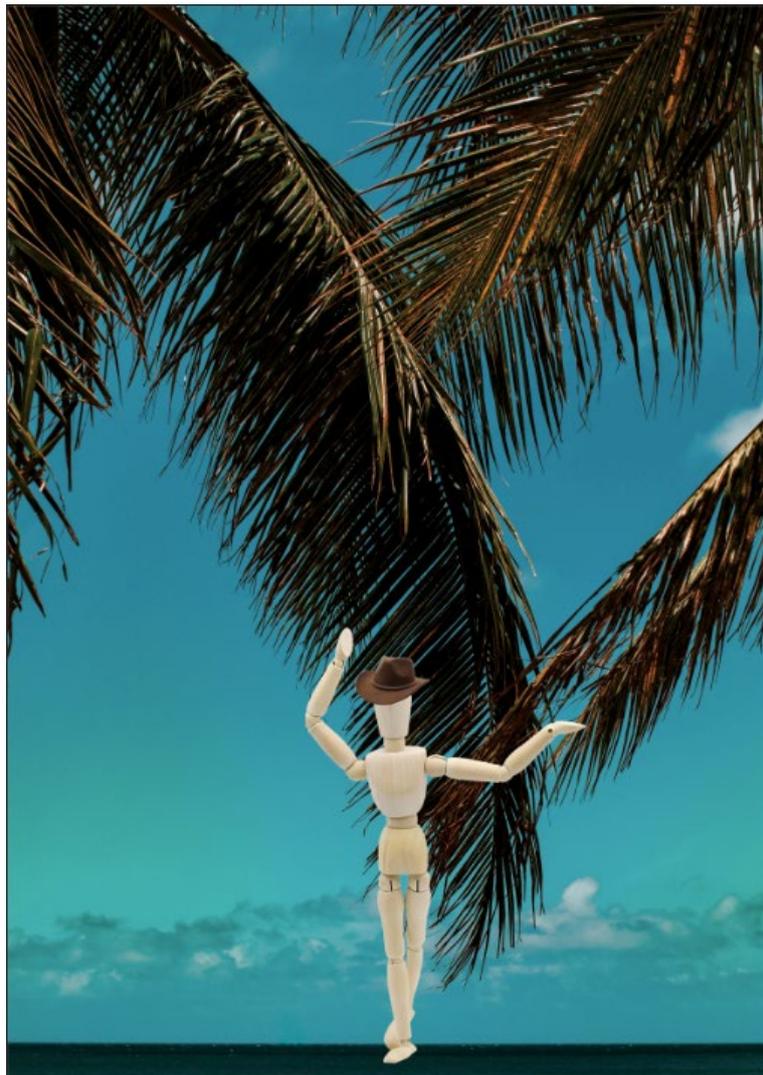
Complétons maintenant avec d'autres éléments.

Le chapeau

Ouvrez l'image chapeau.webp :



En reprenant la méthode précédemment expliquée, vous allez ajouter cet élément à la composition. Respectez bien les différentes étapes pour arriver à cela et renommez votre calque *chapeau* :



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

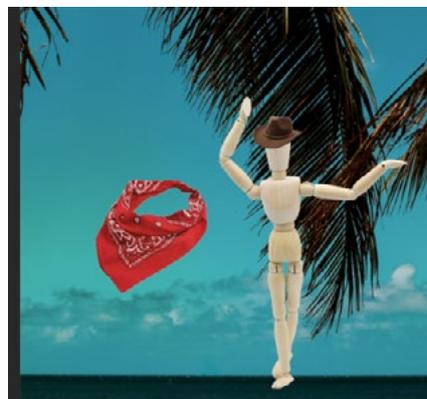
## Partie 1 - TP 05

Ouvrez maintenant le fichier Bandana.webp



Opérez le détournage, comme vu auparavant, avant de glisser l'élément sur notre composition. Renommez le calque *bandana*.

Comme vous pouvez le voir, les proportions ne sont pas bonnes. Nous allons les adapter et placer le bandana autour du cou du pantin et aux proportions adaptées.



Faites Ctrl T pour modifier la taille. Votre sélection s'active et la barre des options vous permet de rentrer ce paramètre :



Placez l'objet de cette manière, autour du cou du pantin. Pour le moment, vous avez ceci :

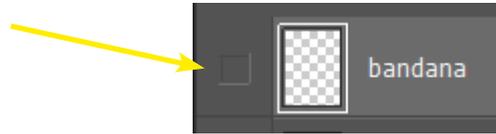
Nous allons ajuster la position du bandana avec les superpositions nécessaires.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Commencez par cacher le calque bandana.



Par précaution, verrouillez le calque Fond.



Allez sur le calque pantin en cliquant sur le personnage, dans la composition. Agrandissez votre zone de travail de manière à bien voir ce que vous faites.

Avec l'outil de sélection rapide, sélectionnez la tête et le cou, ainsi :

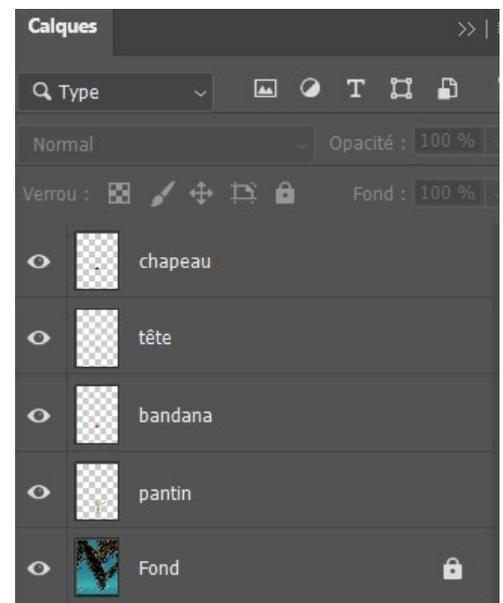


Faites Ctrl C > Ctrl V

Vous venez de créer un nouveau calque au-dessus du calque pantin. renommez le *tête*

Nous allons maintenant manipuler l'ordre des calques, pour amener les objets là où nous le souhaitons.

Disposez pour cela vos calques à l'identique :



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Voici ce que vous devez voir :



Nous aurions pu simplement effacer la partie qui nous gêne avec l'outil gomme. Mais cette action était irréversible. Il est donc plus intéressant de conserver le bandana dans son intégralité et de simplement dupliquer les parties qui nous intéressent pour le chevauchement. C'est un choix qui permet de réutiliser l'objet si besoin.

Continuons notre composition. Nous allons ajouter un maillot de bain à notre pantin.

Ouvrez l'image maillot, comme vous savez faire maintenant.

Nous ne souhaitons récupérer que le maillot. Nous allons là encore utiliser l'outil sélection d'objet en balayant la zone intéressante pour définir une zone de sélection ainsi :



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

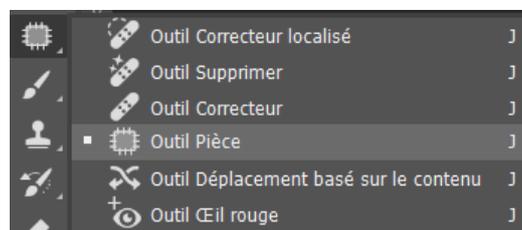
## Partie 1 - TP 05

Résultat, l'outil détermine l'objet qui nous intéresse de manière automatique. Si nécessaire, affinez la sélection.

Dupliquez le calque (Ctrl C > Ctrl V) afin de finaliser le maillot avant l'importation dans notre composition. En cachant le calque initial, vous devez maintenant avoir ceci :



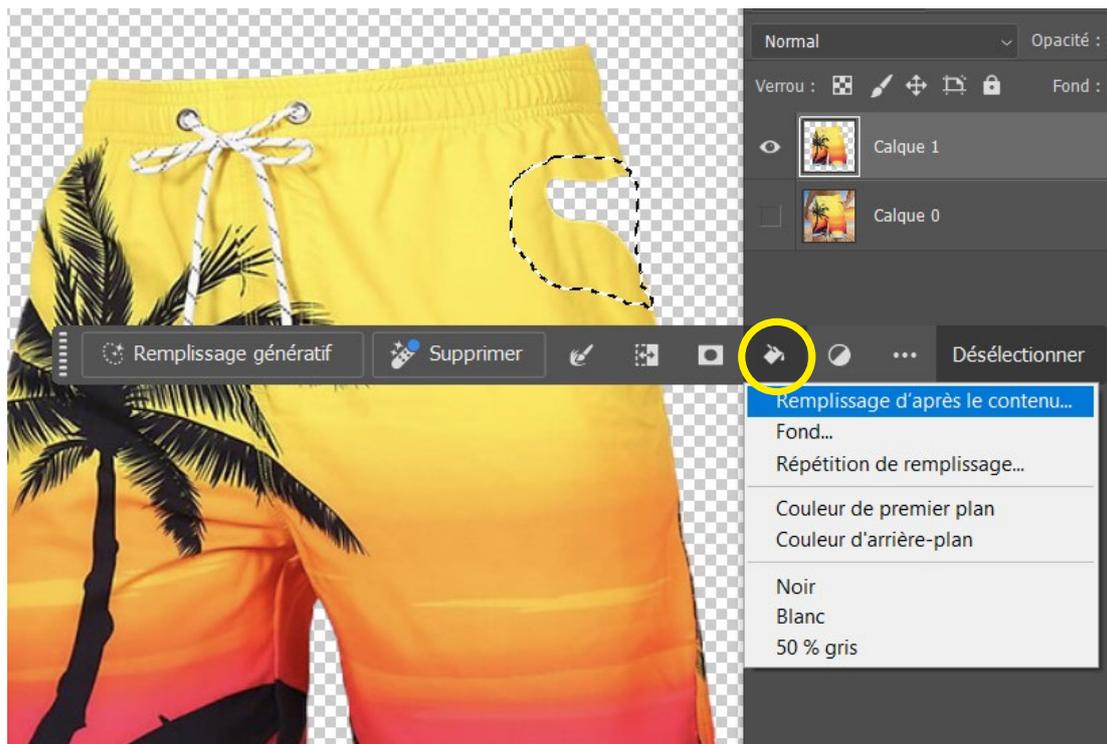
Complétez la zone manquante grâce à l'outil pièce.



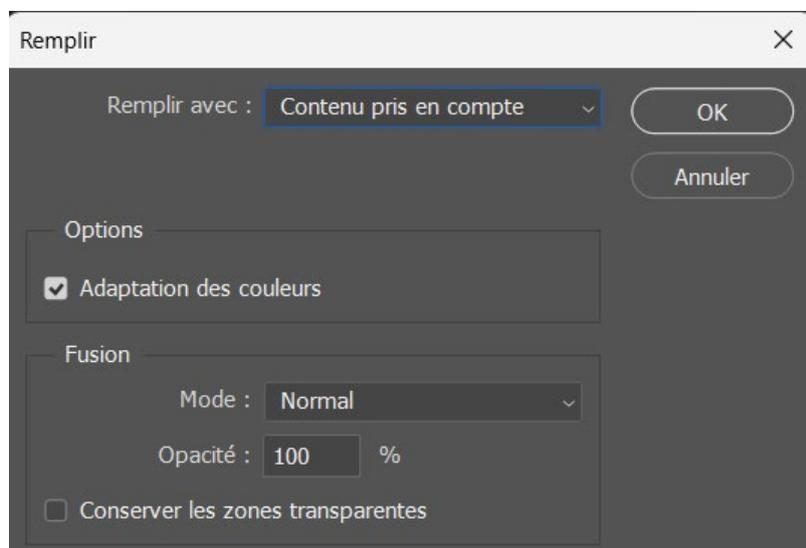
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Pour cela, commencez par sélectionner la zone vide (où il y avait le pouce) en déterminant une zone plus large, comme sur l'image suivante. Pour la sélection, vous devez maintenir le clic. Puis dans la barre contextuelle, cliquez sur Remplissage de la sélection > Remplissage d'après le contenu :



Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Assurez-vous que Remplir avec est bien sur Contenu pris en compte. Puis validez.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Résultat, la zone est complétée en tenant compte de son environnement. Cela nous suffit.



Nous pouvons maintenant glisser l'objet sur notre composition et le dimensionner pour obtenir ce résultat :



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Pensez à renommer votre calque *maillot*, par exemple.

Vous avez maintenant un personnage complet, selon l'objectif fixé.

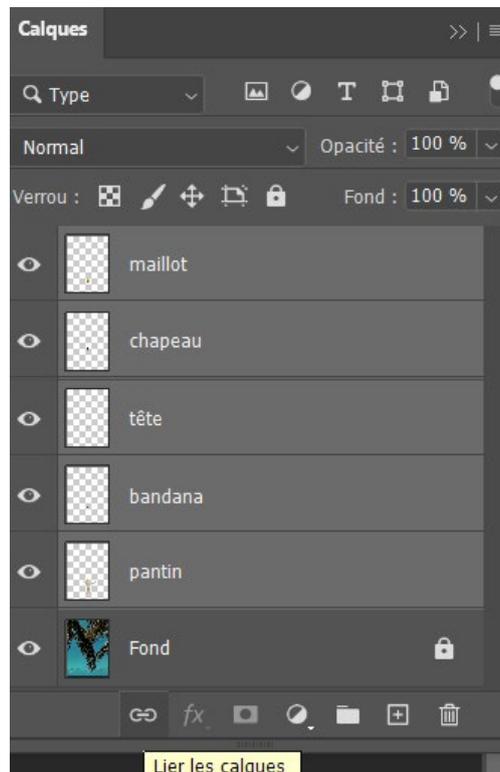
Deux choix s'offrent à vous, au niveau des calques :

1 - Vous pourriez, plus tard, revenir sur le projet pour quelques modifications, transformations. Aussi, vous souhaitez garder la possibilité de modifier les différents éléments qui composent le personnage.

Dans ce cas :

- conservez tous les calques en l'état
- éventuellement, liez les calques de manière à déplacer le personnage d'un bloc. Vous pourrez toujours les délier si besoin.

Pour cela, sélectionnez tous les calques puis cliquez sur le symbole Lier les calques :



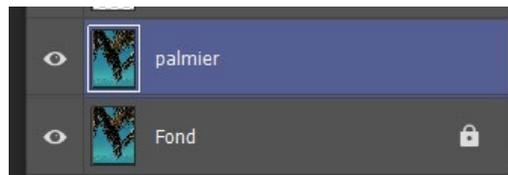
Vous allez maintenant apprendre à sélectionner des éléments plus complexes. Par exemple, dans cette photo, les feuillages (palmes) sont relativement complexes et les zones qui laissent apercevoir le fond très nombreuses. Pas évident, non ?

Avec la nouvelle version de Photoshop, on arrive à un bon résultat de manière relativement facile. C'est parti !

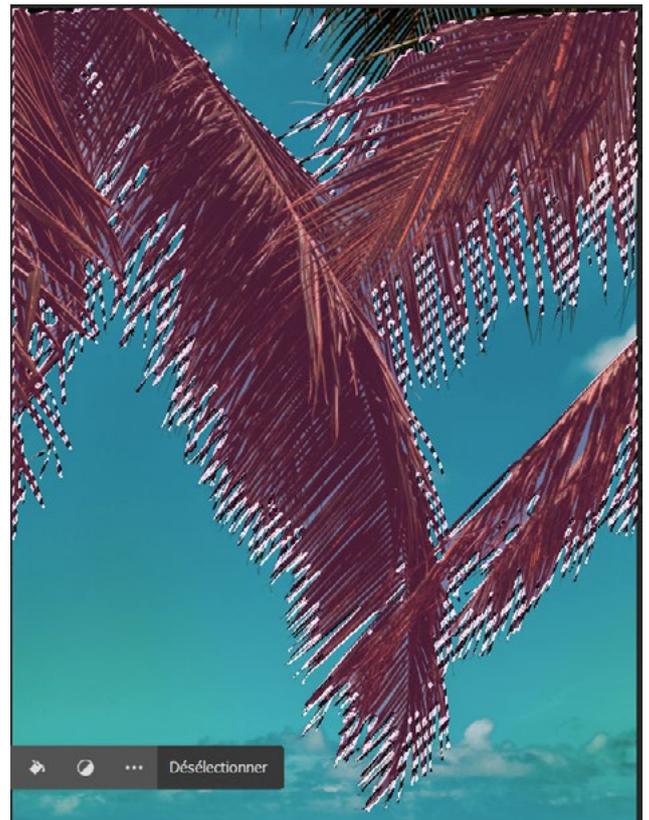
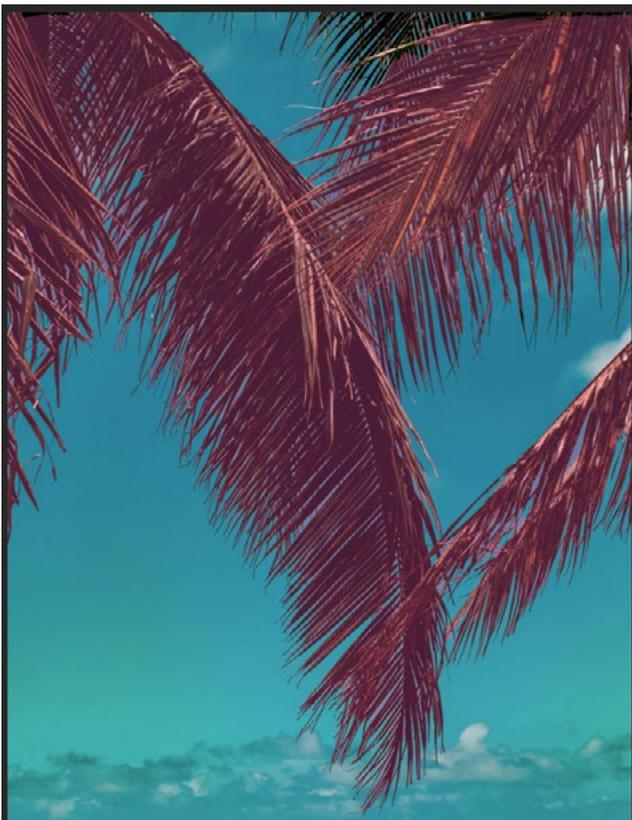
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Dupliquez votre calque de fond. Renommez le palmiers et déverrouillez-le.



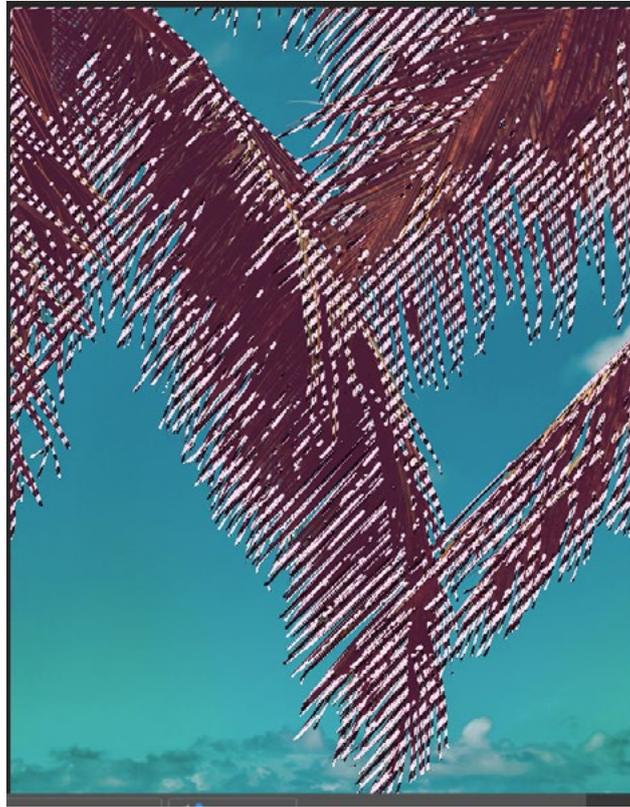
Sur votre image, grâce à l'outil Sélection d'objet, survolez et cliquez sur le feuillage. Vous obtenez une première sélection.



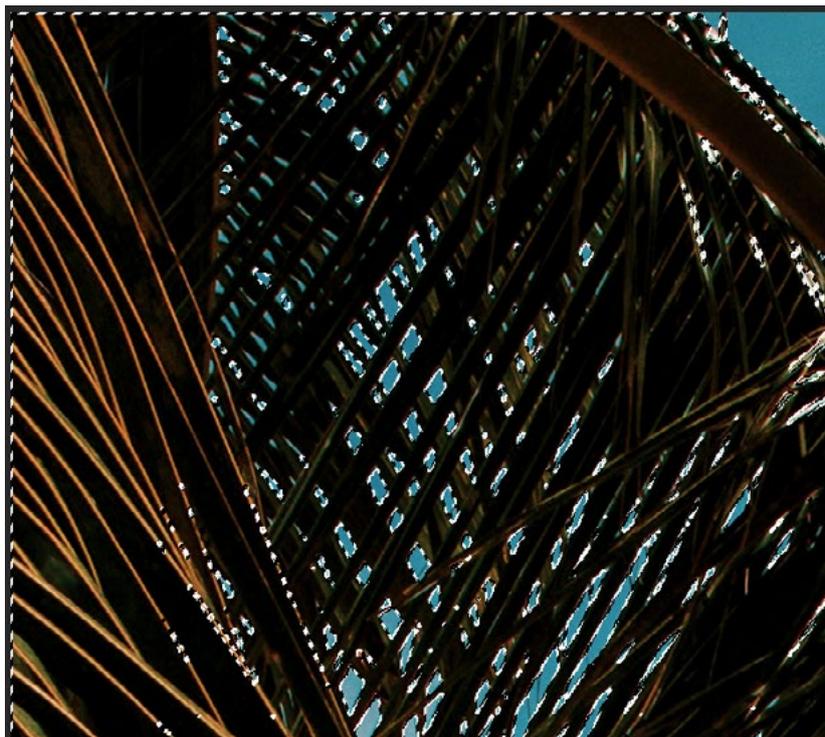
Cliquez une seconde fois dans la zone pas encore sélectionnée. Vous obtenez quelque chose de plus précis et plus complet.

## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05



Affinez avec l'outil baguette magique et lasso sur des zones qui demandent plus de travail.

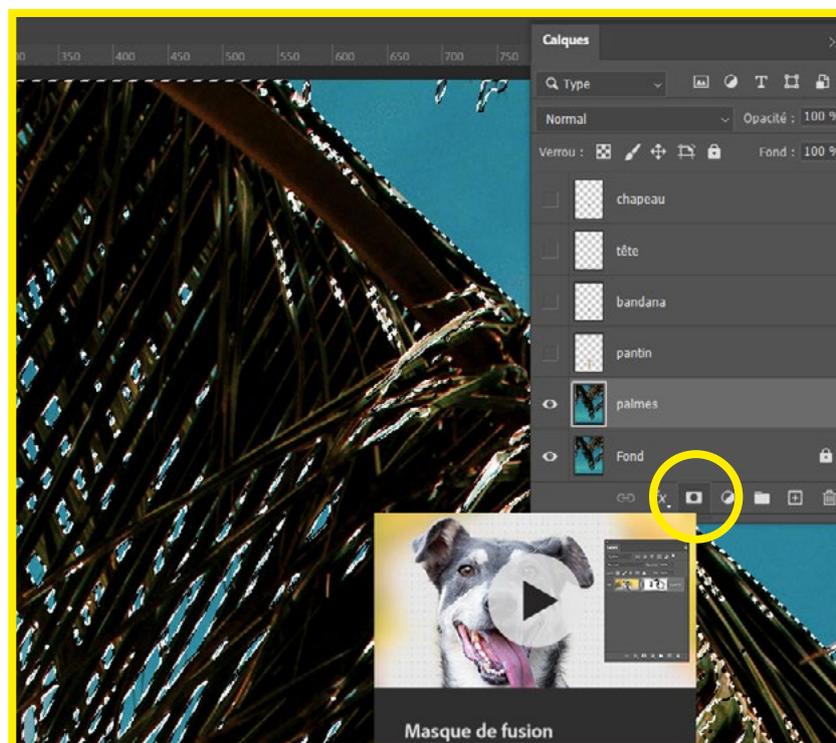


## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Vous pouvez vous rendre compte de la qualité de votre sélection, ou si vous avez oublié certaines zones en utilisant le masque de fusion.

Pour cela, tout en gardant votre sélection active, cliquez sur Masque de fusion, dans le bas de la fenêtre calque.



Votre calque change d'aspect, avec un nouvel élément qui correspond au masque :

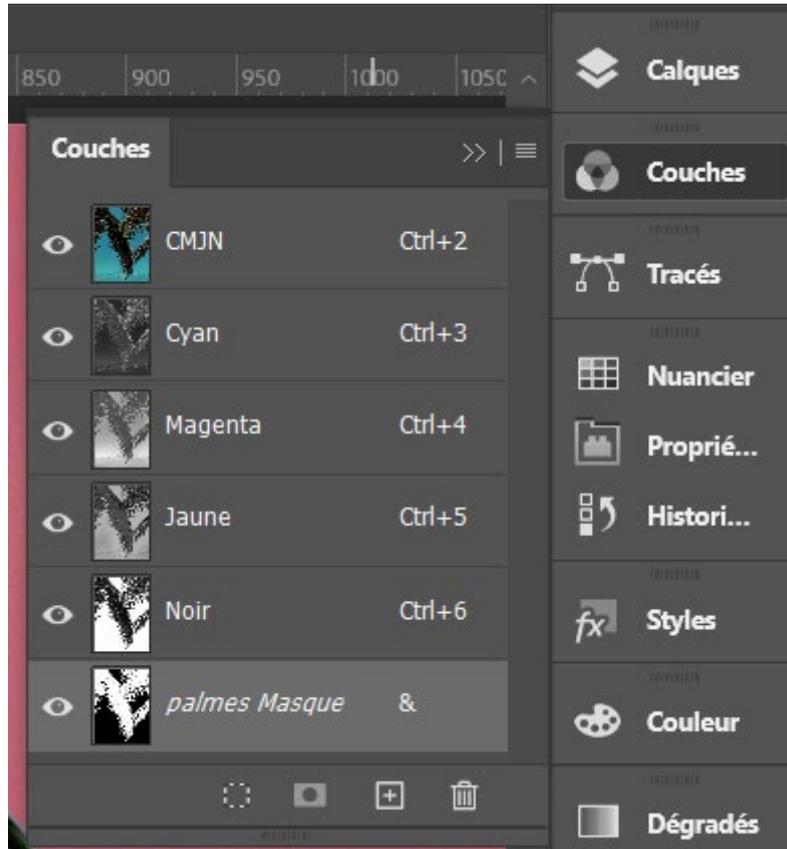


Ouvrez maintenant la fenêtre des Couches. C'est à partir de celle-ci que vous allez affiner votre sélection de manière très précise. Retenez bien cette méthode car elle est très courante.

## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Voici la fenêtre :



Affichez la couche *palmes Masque* si nécessaire. Vous avez maintenant un visuel où certaines zones sont colorées en rouge. Ce sont les zones non sélectionnées. Ce que vous avez sélectionné apparaît dans les couleurs normales.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Afin d'affiner le travail, vous allez, grâce à l'outil pinceau ajouter de la sélection lorsque vous peignez en blanc



et supprimer de la sélection lorsque vous peignez en noir.



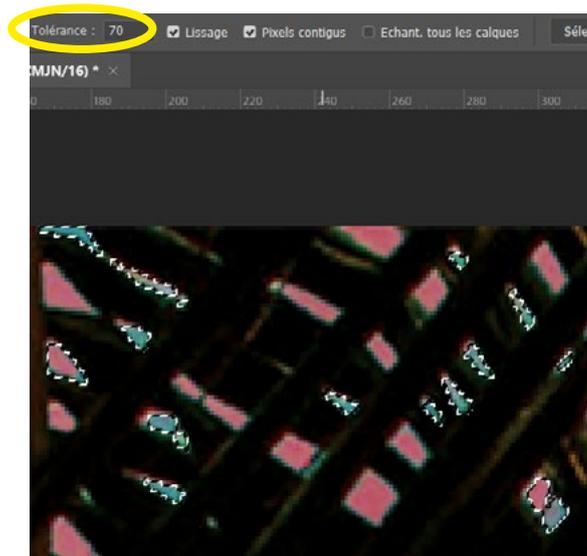
**Attention, pour peindre en sélection, vous devez être sur le calque de couche palmes Masque.**

En revanche, si vous souhaitez sélectionner des zones en ajout ou en suppression, vous devez être sur le calque CMJN.

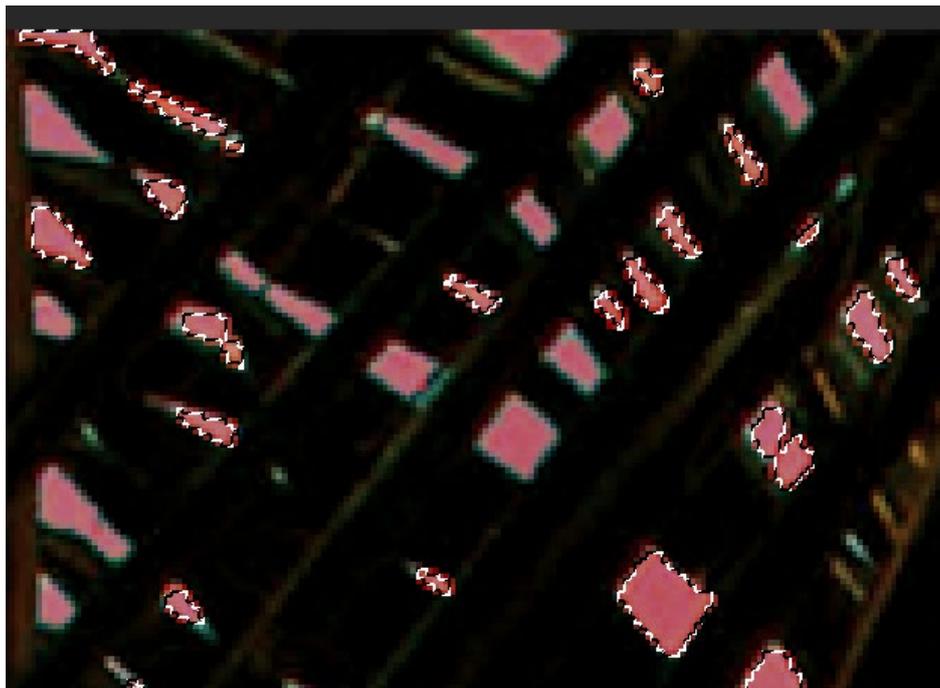
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Réalisez le travail avec la Baguette magique. Travaillez avec le zoom et réglez la tolérance à 70, par exemple. Pensez à utiliser Maj pour ajouter les sélections les unes aux autres.



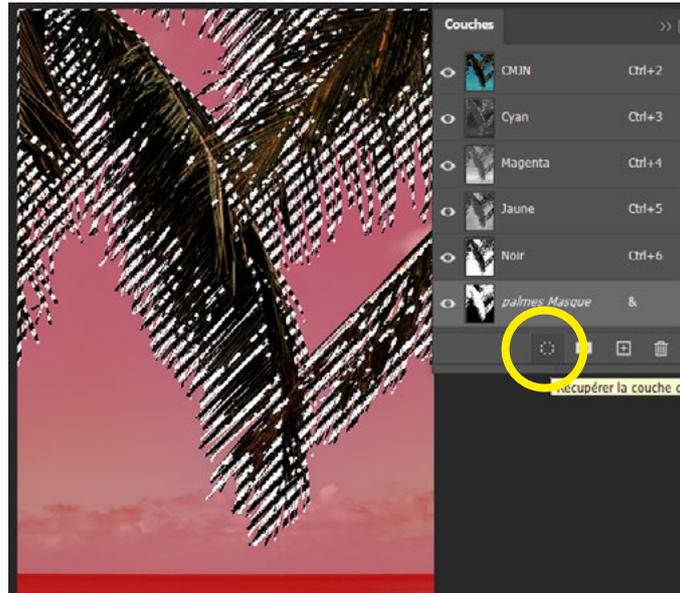
Afin de compléter la sélection, pensez à remplir les zones sélectionnées à l'aide du pinceau en noir. Vous verrez alors les zones se remplir de la teinte du masque rouge.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

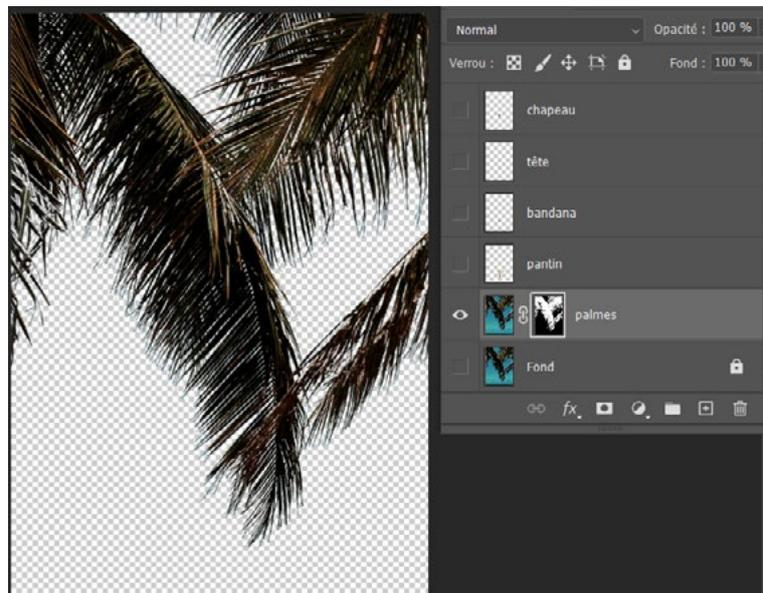
## Partie 1 - TP 05

Lorsque vous avez terminé votre sélection avec le masque de fusion, vous pouvez **récupérer la sélection** en cliquant sur ce symbole, toujours dans la fenêtre des Couches :



Nous allons maintenant modifier le fond et sa couleur grâce à un dégradé.

Pour cela, revenez sur la fenêtre des calques et dans un premier temps, cachez le masque de fond pour mieux visualiser le résultat.



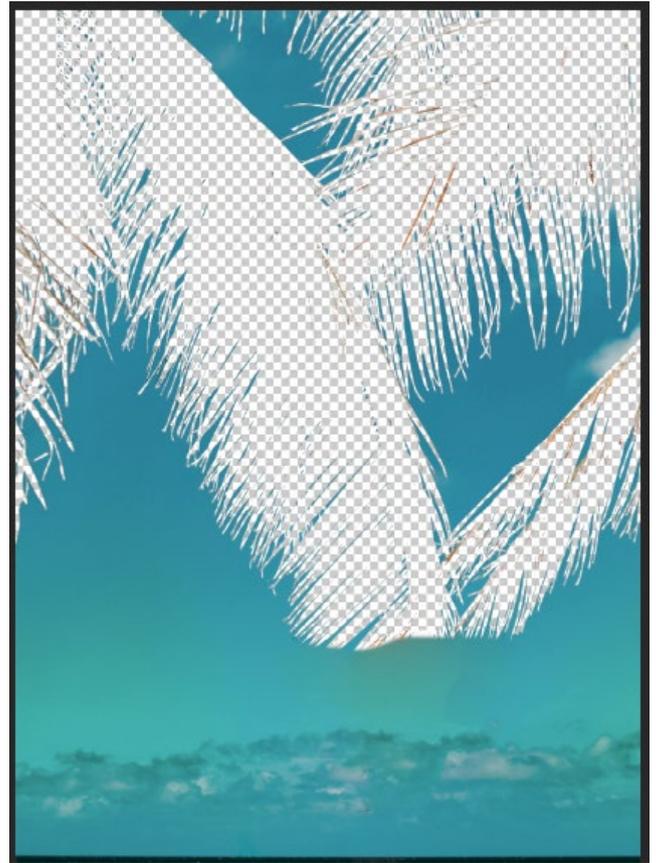
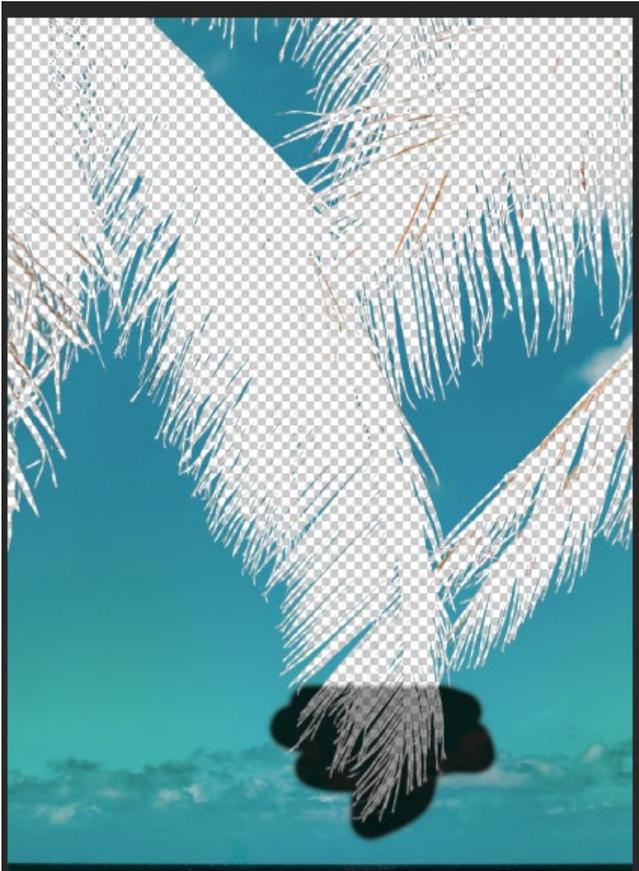
Vous voyez que les palmes sont bien isolées. Nous pouvons dès lors travailler sur le fond.

## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

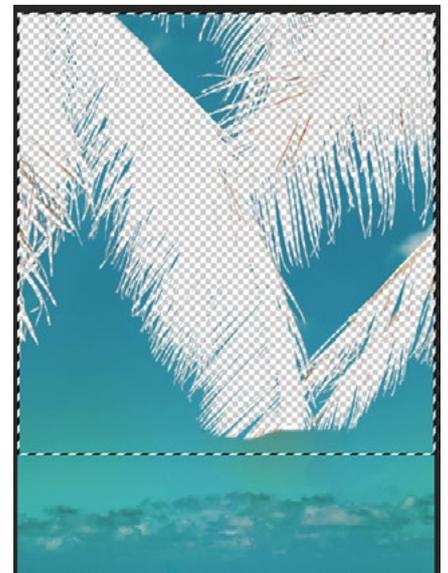
Dans la fenêtre Couches, récupérez la sélection.

Rendez visible le calque *Fond* et cachez *palmes*. Déverrouillez le calque Fond si nécessaire et faites suppr pour supprimer les palmes. Avec l'outil Correcteur localisé, balayez sur le bas des palmes pour corriger / compléter la zone basse des palmes.



Pour la partie haute de l'image, nous allons faire à l'IA générative.

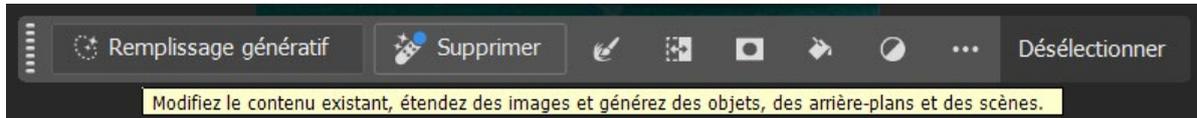
Sélectionnez, avec l'outil Rectangle de sélection, la partie à modifier.



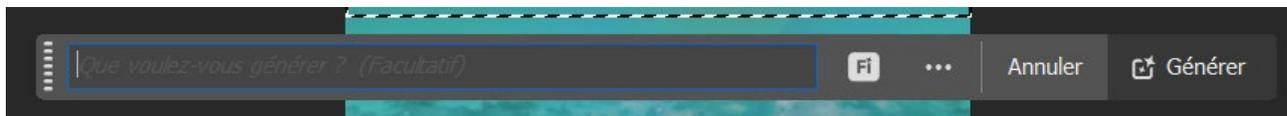
## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Dans la barre contextuelle qui apparaît sous le plan de travail, cliquez sur Remplissage génératif.



Une fenêtre de prompt s'ouvre.

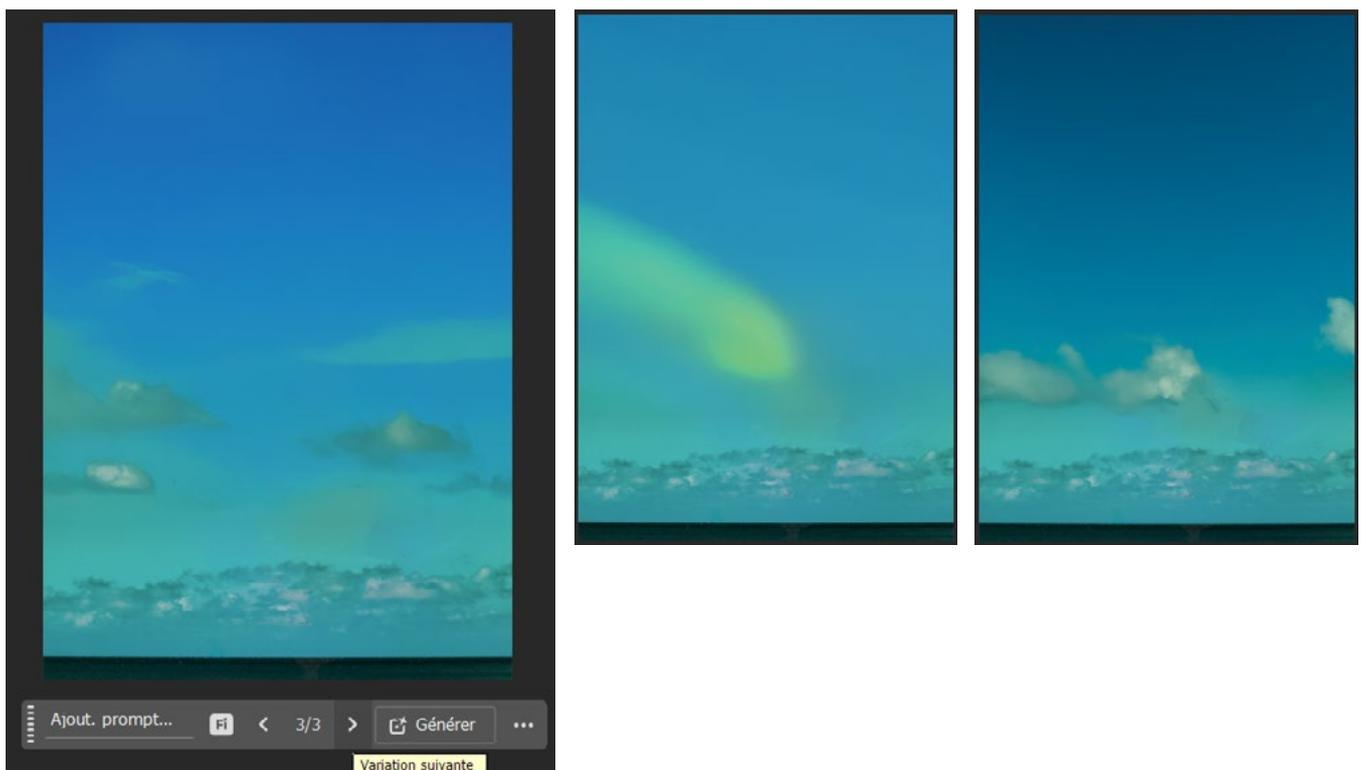


**Le prompt** : C'est un court texte que vous écrivez pour dire à l'intelligence artificielle de Photoshop ce que vous voulez qu'elle génère pour vous. C'est comme donner une instruction très précise. Par exemple : "Ajouter des nuages orageux", "transformer un chien en chat", ou "remplir le ciel d'étoiles". Toutefois, nous n'avons pas besoin, pour cet exercice, de remplir ce prompt. L'IA "comprend" ce qu'elle doit faire et propose 3 solutions.

En revanche, si vous voulez quelque chose de plus précis, vous devrez créer le prompt.

Cliquez sur Générer.

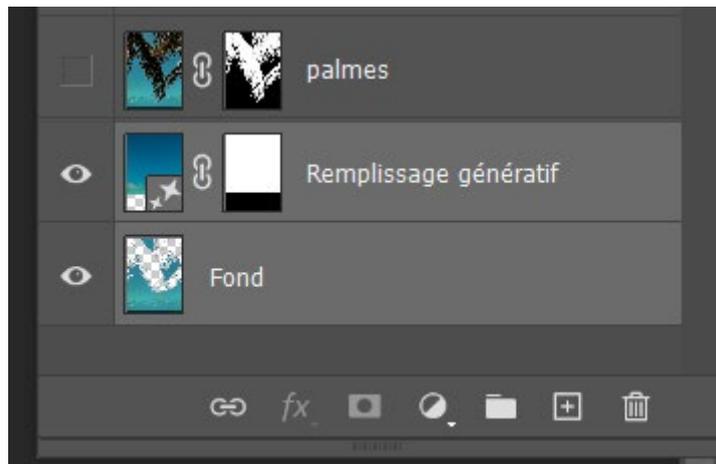
3 solutions sont proposées. L'opération prend un certain temps.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

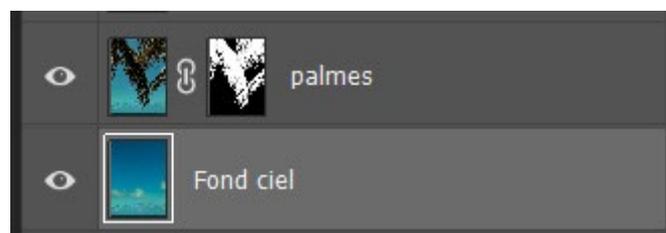
Vous avez maintenant 3 calques :



Nous allons fusionner Remplissage génératif avec Fond, afin de n'avoir plus qu'une seule et unique image, puisque notre choix pour une proposition de l'IA est fait. Sélectionnez les deux calques et faites Ctrl + E. Ils fusionnent et vous obtenez ceci :



Renommez le calque Fond ciel et réactivez le calque Palmes.



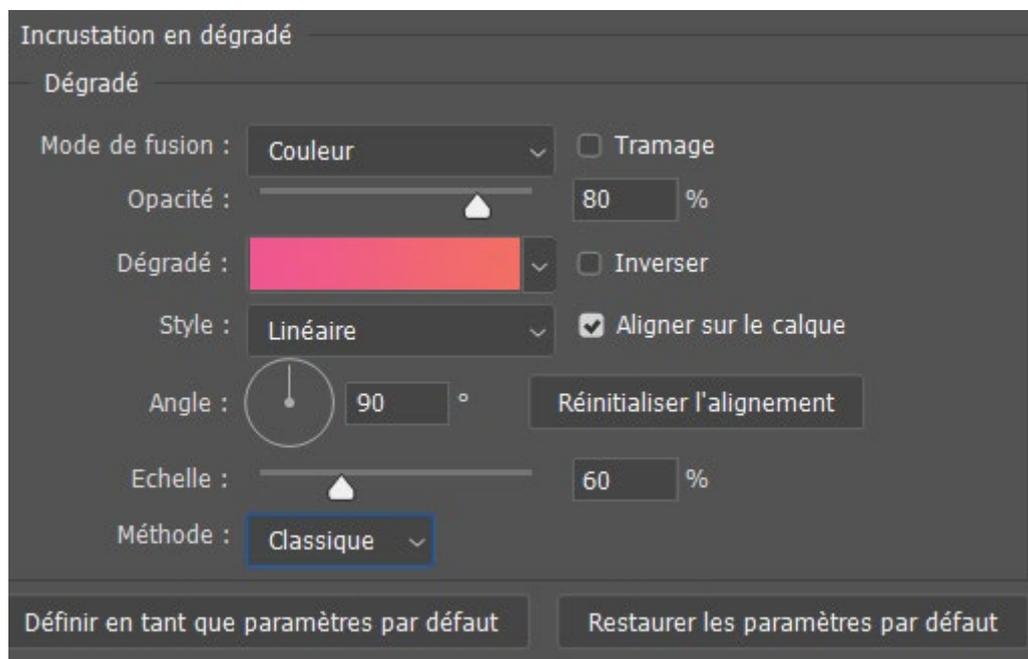
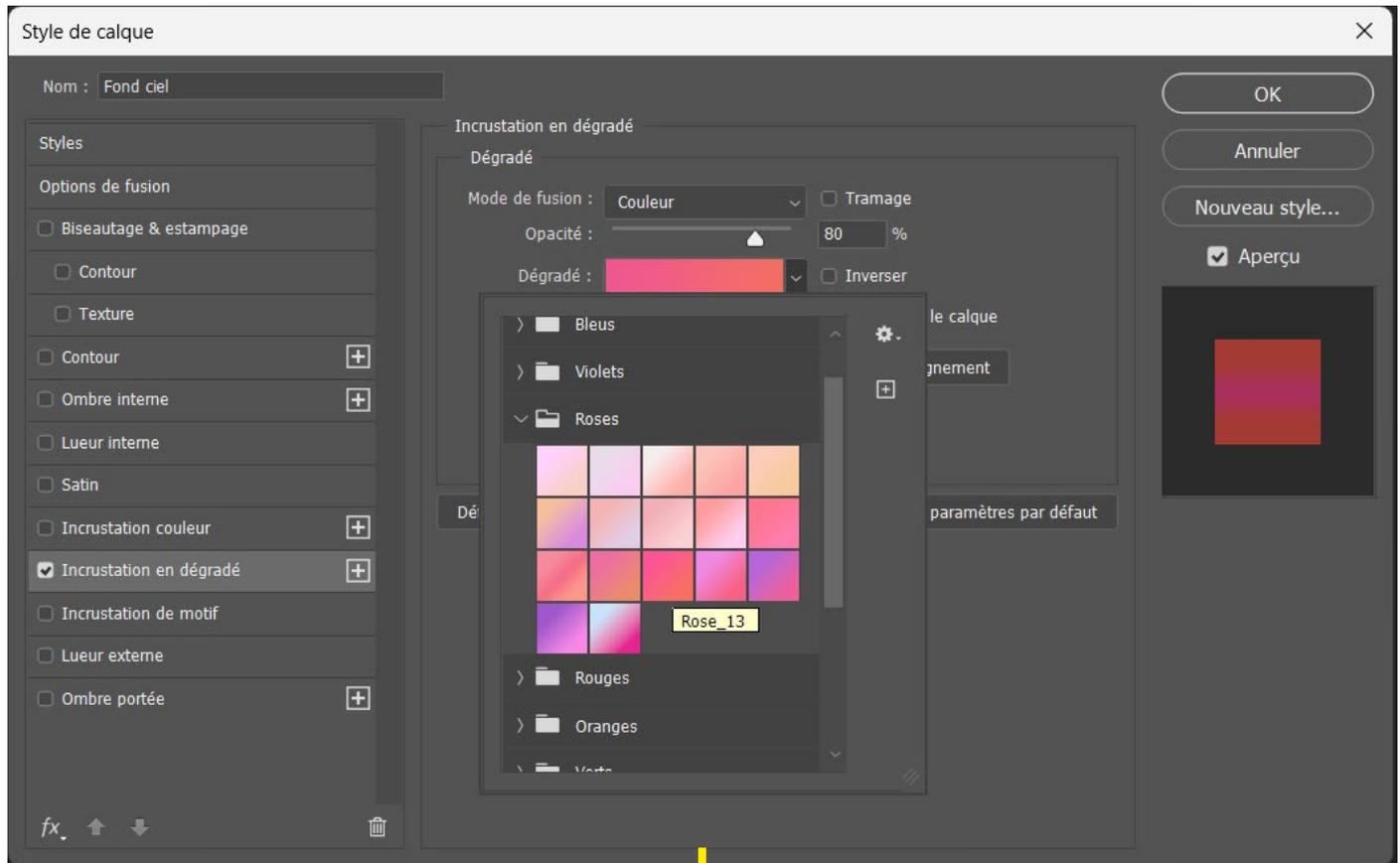
Ajoutons maintenant un dégradé sur ce fond.

Allez dans Ajouter un style de calque, dans le bas de la fenêtre Calques, et choisissez Incrustation en dégradé.

## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

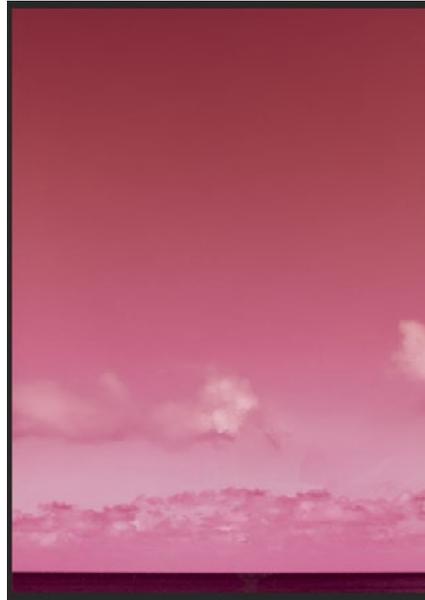
Entrez ces paramètres.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

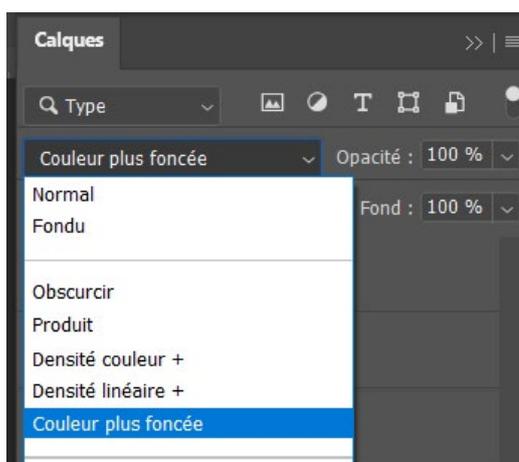
## Partie 1 - TP 05

Vous obtenez cette image.

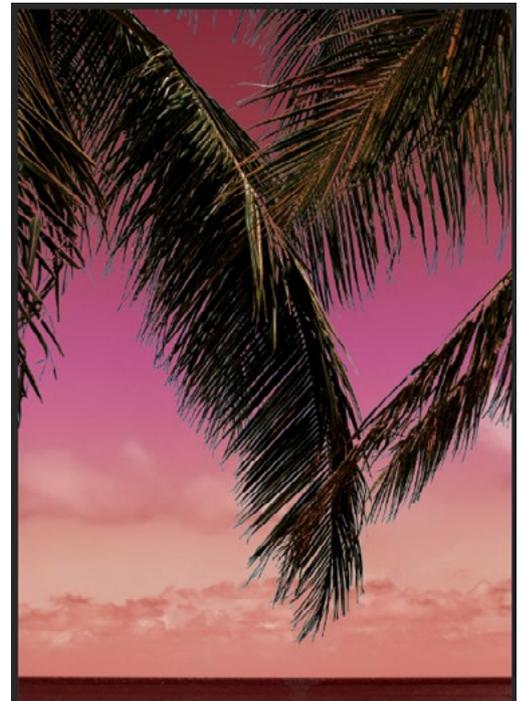


Réactivez le calque Palmes.

Optez pour une amélioration du rendu en utilisant Couleur plus foncée dans le mode de fusion du calque palmes.



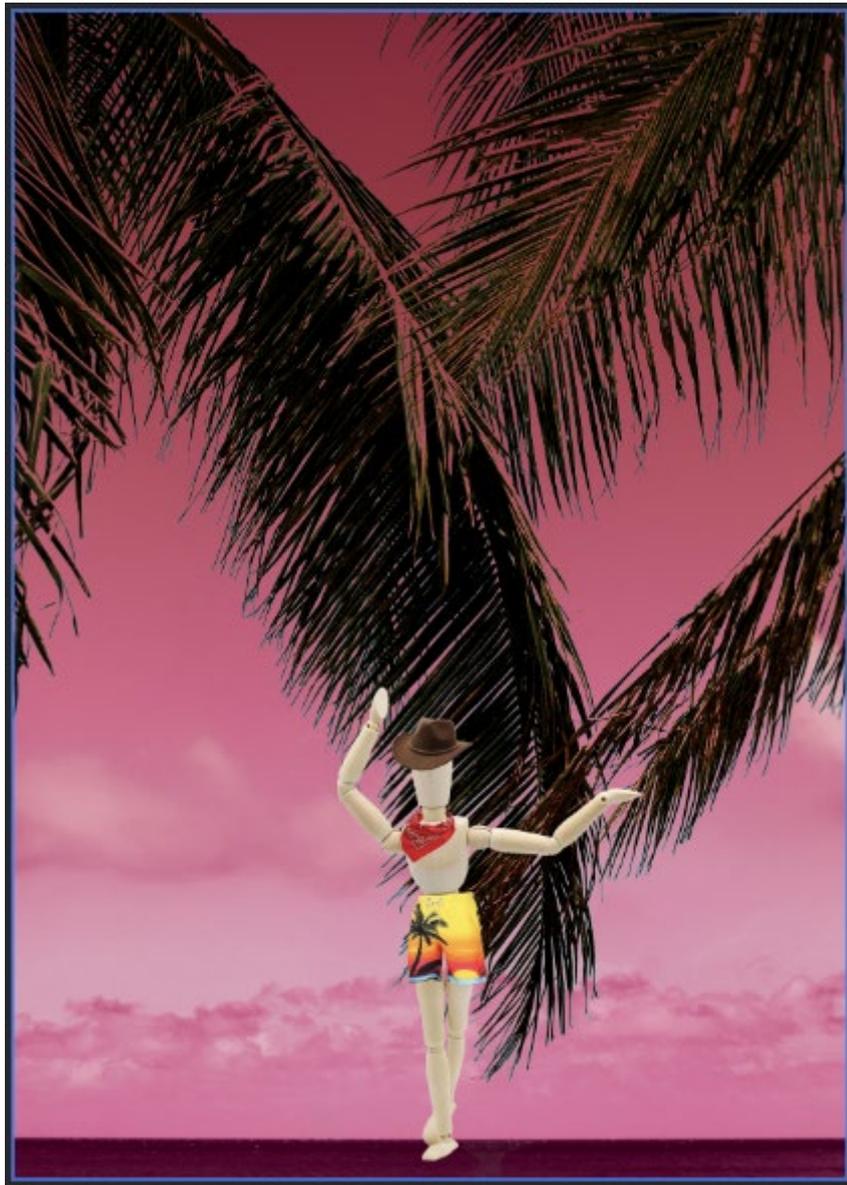
Vous pouvez en profiter pour explorer les différents rendus.



## PHOTOSHOP - TRAVAUX PRATIQUES

## Partie 1 - TP 05

Vous n'avez plus qu'à réactiver les calques du pantin pour avoir un résultat final.



**QUIZ**