



Le filtre Fluidité

Objectif

- Initiation au filtre Fluidité à travers la réalisation d'un montage où un logo, réalisé sous Illustrator, est incrusté sur une feuille de papier kraft froissée.

Prérequis

- Module01
Avoir réalisé les TP 01 à 10.

Conseils méthodologiques

- Vous pouvez visualiser le résultat demandé à travers le fichier **result_logo_froisser.psd**.

Fichiers à utiliser pour ce TP

- Les fichiers que vous allez utiliser pour cet exercice se trouvent à l'emplacement suivant :

DD_stagiaire > Photoshop > Ps02 > **tp11_Ps02**





Le logo froissé

Objectif

- Incrustation d'un logo réalisé sous **Illustrator** sur une feuille de papier kraft froissée avec l'aide du filtre de fluidité présent dans **Photoshop** :



Remarque : cette méthode peut s'adapter à toute autres illustration ou motif que l'on souhaite incruster sur un support (papier, tissu...), en donnant l'illusion que le visuel fait partie intégrante du support cible, du fait qu'il épouse son relief.

Le Filtre de Fluidité

- Avant de réaliser cette incrustation, vous allez apprendre à utiliser le filtre de fluidité avec le fichier > tp11_Ps02 > **fluide.psd** :





- La commande Fluidité propose, à l'aide d'un jeu de pinceaux, de déformer, de faire tourbillonner, de contracter, de dilater ou de glisser les pixels d'une zone de l'image.

Remarque : Il est toujours préférable de dupliquer l'image avant d'utiliser cette commande.

Méthodologie

- Etape01

Après avoir sélectionné le calque actif > menu Filtre > **Fluidité...** :



- La fenêtre se décompose de la manière suivante :

Dans la partie gauche se trouve la barre d'outils avec 5 pinceaux d'édition et 2 outils pour l'affichage.

La partie centrale représente la zone d'édition, qui montre un aperçu du document quand il est modifié.

La partie de droite affiche les options d'outils permettant de définir leur épaisseur et leur pression.

- Etape02

Sélectionner un outil > pour cet exemple > l'outil **Dilatation** :





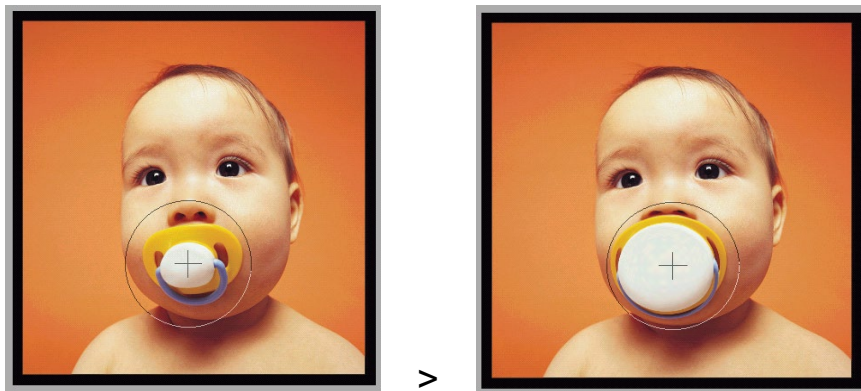
Spécification dans la zone **Options d'outil** > **Épaisseur** et **Pression** :



Remarque : le coefficient de pression ne s'applique pas avec cet outil.

- Etape03

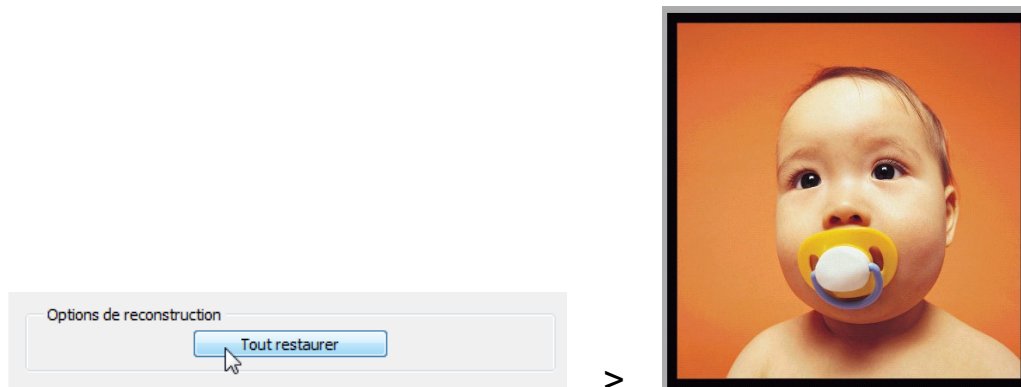
Appliquer cet effet sur la zone du visuel en cliquant avec le pointeur :



Résultat : plus vous maintenez le pointeur enfoncé > plus l'effet est accentué.

- Etape04

Cliquez sur le bouton **OK** si le résultat vous convient sinon vous pouvez supprimer l'effet en cliquant sur le bouton suivant :



Remarque : l'option de reconstruction s'applique même si vous avez utilisé plusieurs effets simultanément.



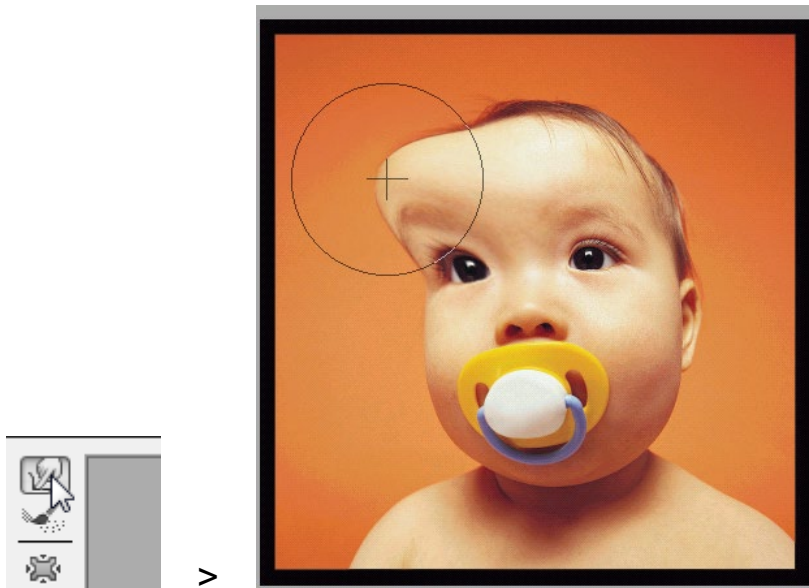
Vous pouvez également utiliser l'outil **Reconstruction** que vous permet une reconstruction pas à pas sur une zone donnée :



Remarque : vous pouvez utiliser la pression avec cet outil > plus vous maintenez le pointeur enfoncé > plus la reconstruction s'effectue rapidement.

- Etape05

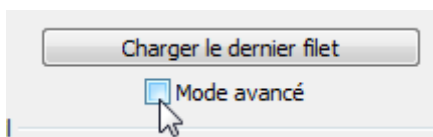
Si vous utilisez l'outil **Déformation avant** > l'application de l'effet sur le visuel se fait par déplacement :



Remarque : avec l'outil **Reconstruction** > vous pouvez, en plus de la pression, déplacer ce dernier pour restaurer l'image.

Le mode Avancé

- Dans la fenêtre **Fluidité**, cochez la case suivante :



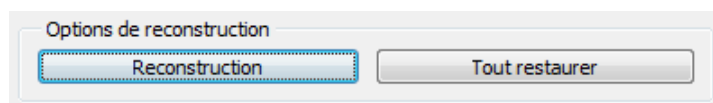
La fenêtre affiche des fonctionnalités supplémentaires :



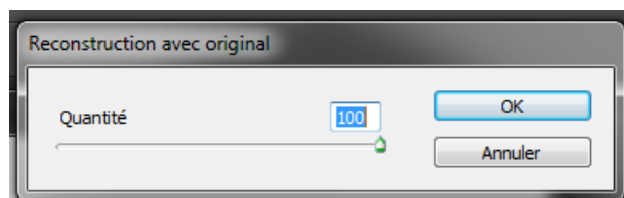
- Dans la barre d'outils > vous avez accès à des outils supplémentaires > **Tourbillon horaire** et les outils **Blocage** et **Libération** de masque.
- Le panneau de droite affiche également plus de paramètres > dans la zone **Options d'outil** > vous pouvez spécifier en plus la **Densité** et le **Pas**.

Remarque : le **Pas** n'est valide que pour certains outils. Il définit la vitesse à laquelle les déformations s'appliquent > plus le pas est élevé, plus la déformation s'applique rapidement.

- Il existe maintenant deux modes de reconstruction :

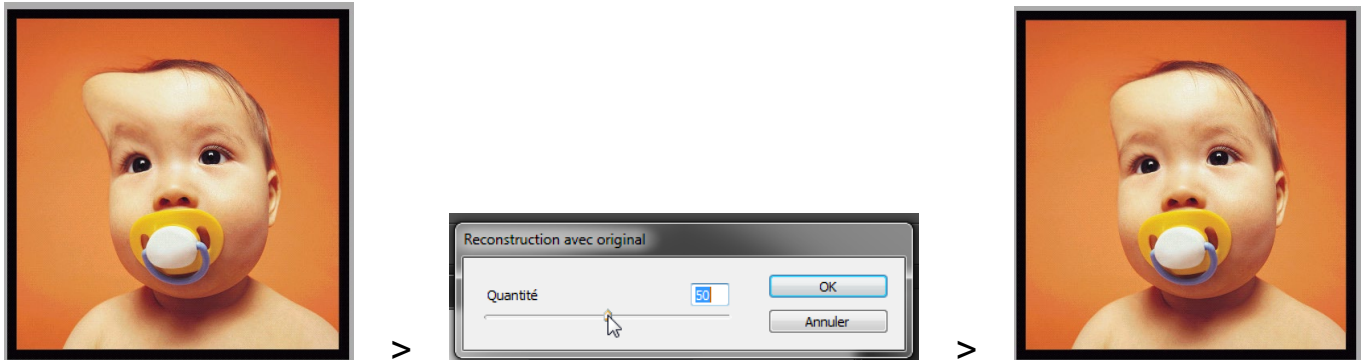


Le bouton **Reconstruction** permet de revenir à l'état d'origine de l'image, au fur et à mesure, par l'intermédiaire de la palette suivante :





Plus vous déplacez le curseur > plus l'image se reconstruit :



Résultat : cliquez sur **OK** quand la reconstruction vous semble satisfaisante.

Le bouton **Tout restaurer** permet de revenir directement à l'état initial > **etape04 p 3**.

Remarque : Selon le mode choisi, la reconstruction peut se faire sur tout ou partie de l'image.

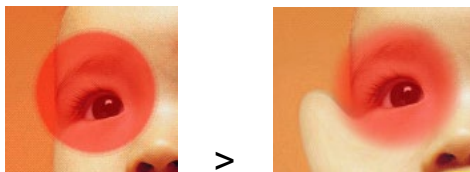
Les options de masque

- Ces options vous permettent de protéger des parties de l'image contre les transformations.

L'outil Blocage de masque vous permet de réaliser la zone à protéger :



Résultat sur l'image après l'utilisation de cet l'outil :



Remarque : la zone affectée par le cercle ne sera pas modifiable > c'est la zone rouge

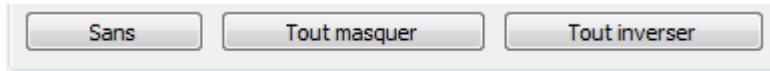
L'outil Libération de masque vous permet de supprimer cette zone :



Remarque : ces deux outils s'utilisent en appliquant une pression sur la souris.



- L'affichage du masque peut se faire de différentes façons grâce aux options présentes dans la palette de droite :



L'option **Sans** efface le masque, **Tout masquer** applique un masque sur la totalité de l'image, **Tout inverser** inverse le masque.

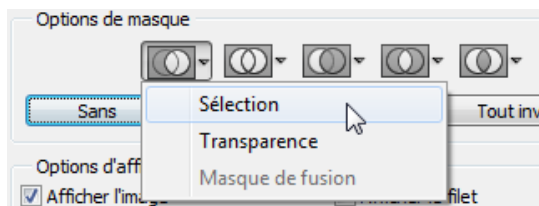
- Vous pouvez également réaliser une sélection avant de lancer la commande **Fluidité** :



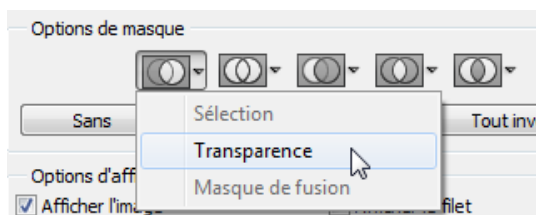
Résultat : dans la fenêtre **Fluidité** > c'est la zone extérieure à la sélection qui est bloquée > donc protégée de toute déformation.

Remarque : si vous cliquez sur le bouton **Sans** > les zones bloquées sont supprimées.

Par le biais du menu local suivant, vous pouvez rétablir la sélection :

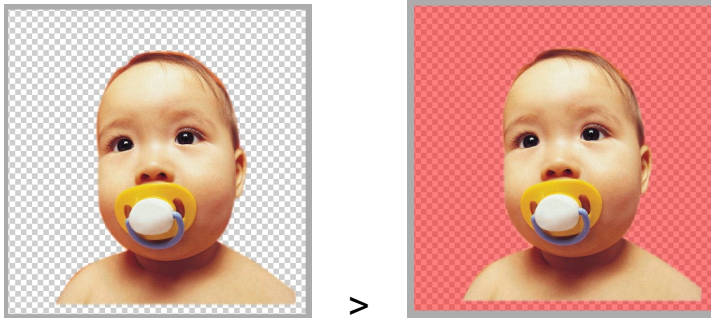


- Si le calque comporte des zones transparentes ou un masque de fusion, vous pouvez sélectionner l'un de ces éléments comme masque :





Résultat : dans l'exemple ci-dessous > c'est la transparence du calque qui sert de masque.

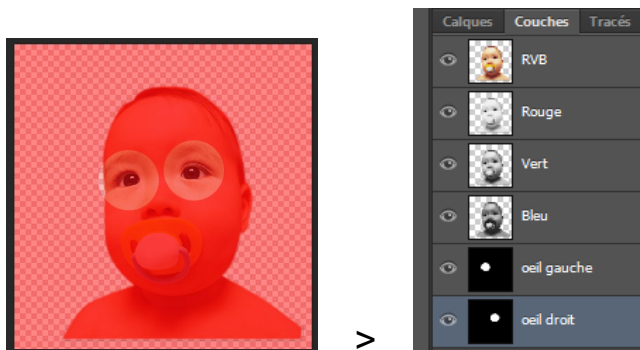


Remarque : le bébé a été détourné au préalable à l'aide d'un tracé vectoriel.

- Vous pouvez également récupérer comme masque une ou plusieurs sélections présentes dans la palette Couches.

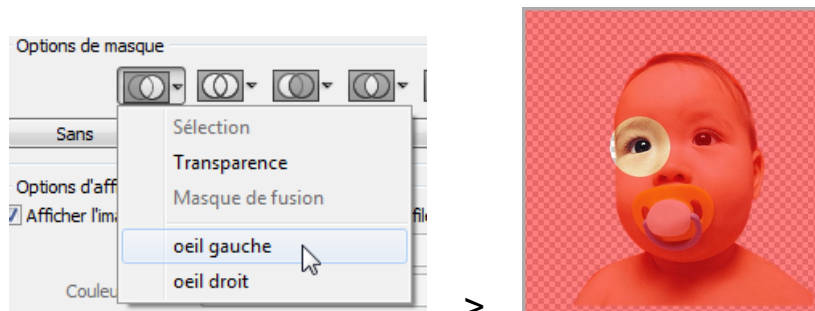
Etape01

Réalisez les 2 sélections suivantes que vous mémorisez dans la palette Couches :



Etape02

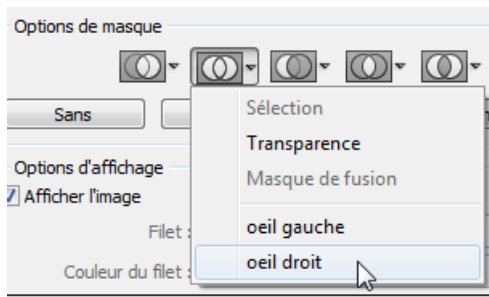
Dans la fenêtre **Fluidité** > Options de masque > sélectionnez la couche **œil gauche** :





Etape03

Vous allez maintenant ajouter la couche œil droit par le biais du menu suivant :



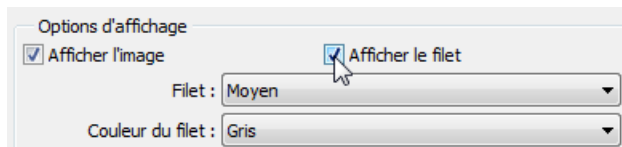
>



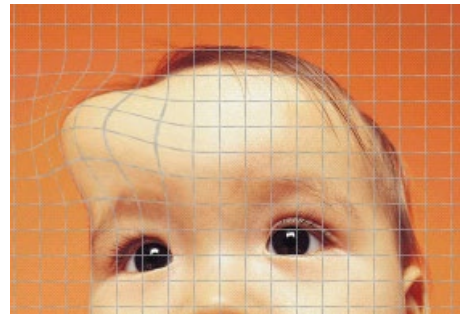
Résultat : ces différentes options vous permettent de combiner un ou plusieurs masques > ajouter, soustraire, intersection ou inverser les sélections

Les options d'affichage

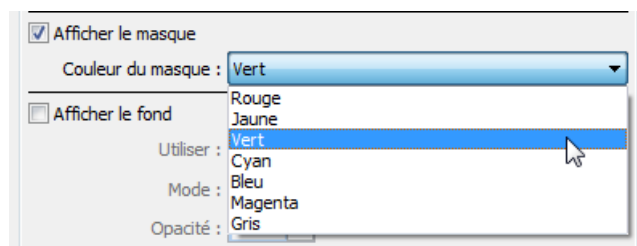
- L'option **Afficher le filet** applique un maillage sur l'image qui permet de mieux visualiser les transformations qui sont effectuées :



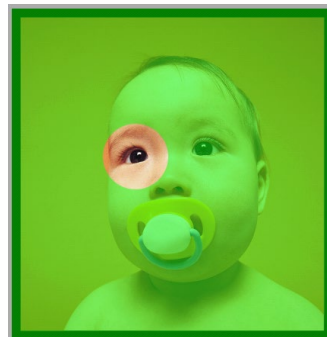
>



- L'option **Afficher le masque** vous permet d'afficher le masque de blocage. Vous pouvez également changer la couleur du masque en fonction du visuel utilisé :

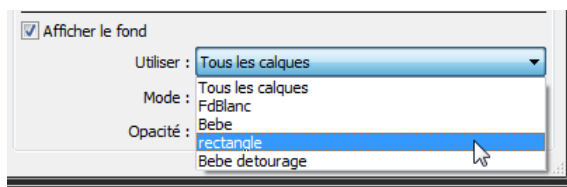


>

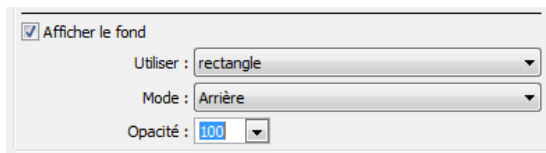




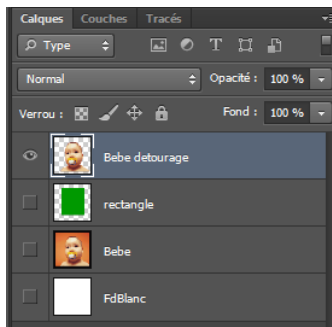
- L'option **Afficher le Fond** permet d'afficher les calques composants le fichier pour mieux localiser ou effectuer les transformations :



Dans l'exemple ci-dessus, le calque **rectangle** qui est sélectionné dans le menu local apparaît en mode **Arrière** avec une opacité de **100 %** :



Il est positionné de la manière suivante dans la palette **Calques** :



Remarque : par défaut, le fond est affiché avec une opacité de **50 %**.



Réalisation du montage logo froissé

- Etape01

Ouvrir le fichier > tp11_Ps02 > **logo_froisser.psd** :



Ce fichier est constitué de 2 calques > **Arrière-plan** pour le visuel du papier froissé et **base_logo** pour le visuel du logo réalisé au préalable sur **Illustrator**.

Remarque : vous pouvez visualiser le résultat dans le répertoire tp11_Ps02 > **result_logo_froisser.psd**

- Etape02

Vous allez supprimer les informations de couleurs sur le visuel du papier froissé.

Masquer **base_logo** > dupliquer le calque **Arrière-plan** et renommer ce calque > **ombres** > menu Images > Réglages > **Désaturation** :

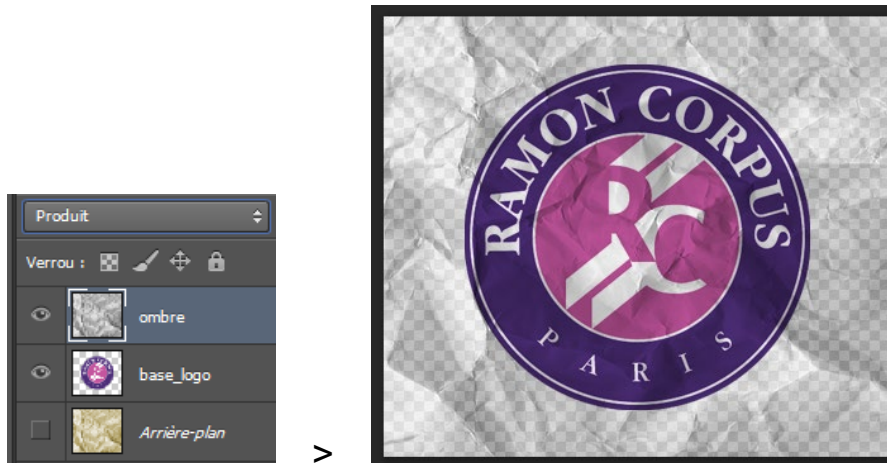


Résultat : ce réglage garde les zones sombres et claires de l'image.



- Etape03

Afficher le calque **base_logo** > placer le calque **ombres** au-dessus de ce calque > appliquer le mode **Produit** au calque **ombres** :



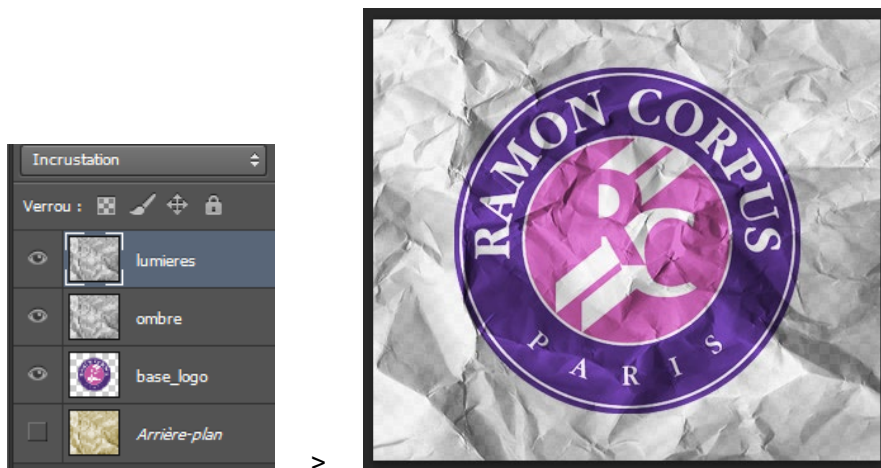
Résultat : ce mélange correspond aux ombres du logo.

Remarque : si le résultat est trop sombre, vous pouvez réduire l'opacité du calque > dans l'exemple ci-dessus > réduction à **70 %** de l'opacité.

- Etape04

Vous allez ajouter les zones de lumière sur le logo.

Copier le calque **ombres** que vous renommez **lumières** > appliquer lui le mode **Incrustation** :



Remarque : si le résultat est trop fort > vous pouvez également réduire l'opacité du calque > ici **70 %** d'opacité.



- Etape05

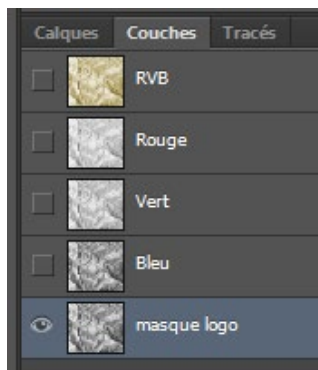
Vous allez maintenant réaliser un masque d'écrêtage sur les calques **ombres** et **lumières** pour que les effets de lumière et d'ombre ne s'appliquent que sur le logo :



- Etape06

Pour que les déformations du logo suivent celle du papier froissé, vous allez créer un masque en utilisant la couche Alpha.

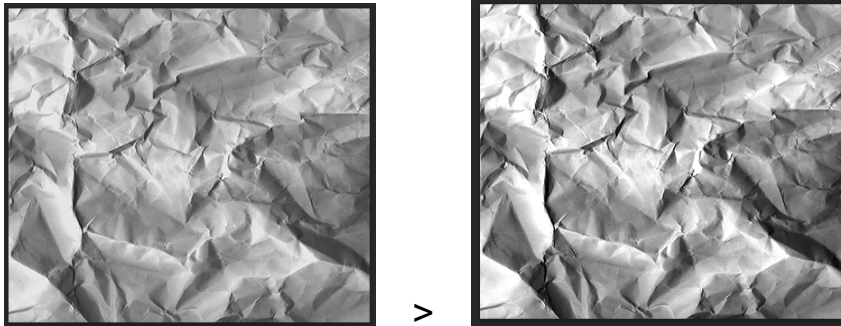
Affichez uniquement le calque d'arrière-plan > affichez la palette **Couches** > choisissez la couche du bleu, c'est elle qui définit le mieux les zones d'ombre et de lumière du papier > dupliquez cette couche et renommez-la > **masque logo** :



- Etape07

Sur **masque logo** > vous allez pousser le contraste de la couche pour accentuer les zones d'ombre et de lumière.

Menu Images > Réglages > **Niveaux** > avec la pipette blanche, cliquez sur le point le plus blanc et avec la pipette noire sur le point le plus sombre :

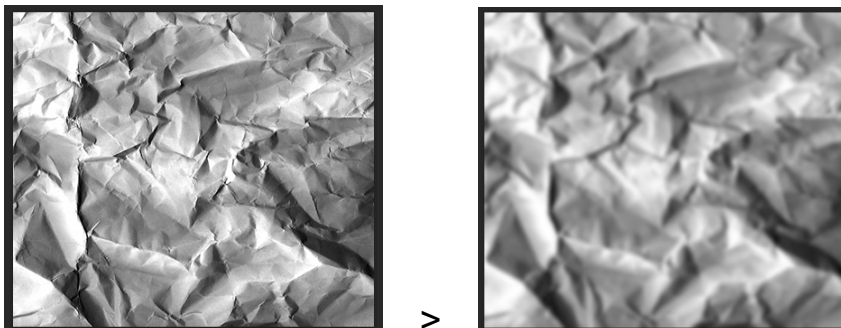


Validez la boîte de dialogue quand le résultat vous semble satisfaisant.

- Etape08

Vous allez également adoucir les transitions entre les zones d'ombre et de lumière.

Menu Filtre > Atténuation > **Flou gaussien** avec une valeur de **2,5** :



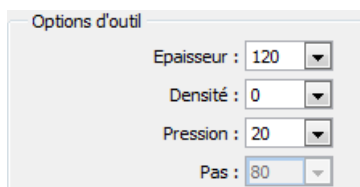
- Etape09

Retour sur la palette **Calques** et sélection du calque **base logo** > vous allez maintenant déformer le logo à travers le filtre **Fluidité** en utilisant le masque créé précédemment.

Menu Filtre > **Fluidité**.

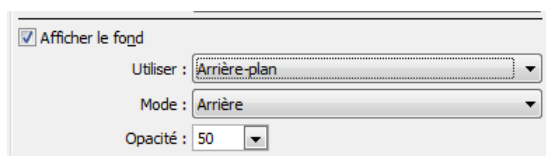
Remarque : avant d'appliquer de nouveaux réglages > remise des valeurs à zéro > touche **Alt** du clavier enfoncée > l'intitulé du bouton **Annuler** se transforme en **Réinitialiser**.

Dans la zone **Options d'outil** > affichez les valeurs suivantes :





Pour visualiser le fond de papier > dans la zone **Afficher le fond** sélectionnez les options suivantes :



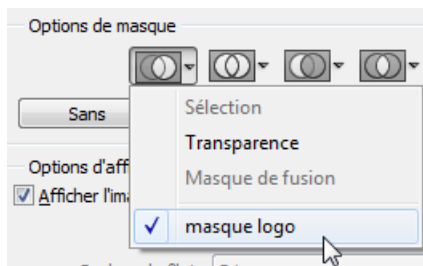
>



- Etape10

Vous allez maintenant appliquer les déformations sur le logo avec l'outil **Déformation avant** sur les zones de lumière et sur les zones d'ombre définies par la déformation du papier.

Dans la zone **Options de masque** > remplacez la sélection par **masque logo** :



Effectuez 3 glissements sur tout le logo de gauche à droite puis du haut vers le bas :



Remarque : tout ce qui est rouge ne sera pas affecté par la déformation, à savoir, les zones d'ombre.

Dans la zone **Options de masque** > cliquez sur **Tout inverser**.



Effectuez 3 glissements sur tout le logo de droite à gauche puis du bas vers le haut :



Remarque : tout ce qui est rouge ne sera pas affecté par la déformation, à savoir, les zones de lumière.

Résultat : ce double balayage permet de déformer d'une manière uniforme l'ensemble du logo.

Validez le filtre **Fluidité** > visualisez le résultat en affichant tous les calques :

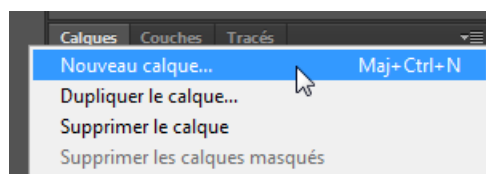


- Etape11

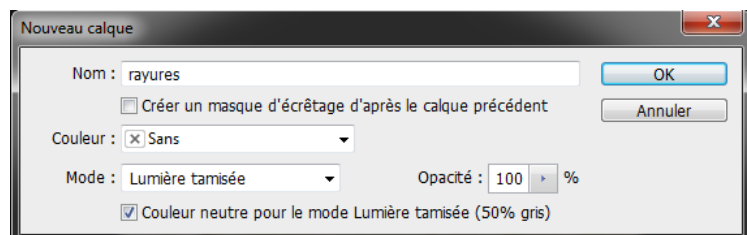
Vous allez maintenant ajouter des rayures sur le papier pour lui donner un effet Kraft.

Dans la palette **Outils** > assurez-vous que le noir est la couleur de premier plan.

Palette **Calques** > sélectionnez le calque **lumieres** > menu contextuel de la palette **Calques** > sélectionnez **Nouveau calque** que vous renommez **rayures** avec les paramètres suivant :



>

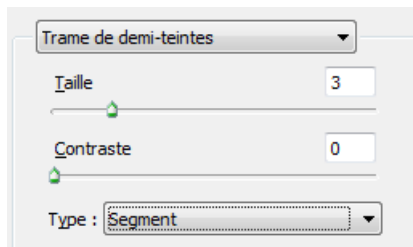


Résultat : un calque rempli par un fond gris apparait dans la palette **Calques** en haut de la pile.

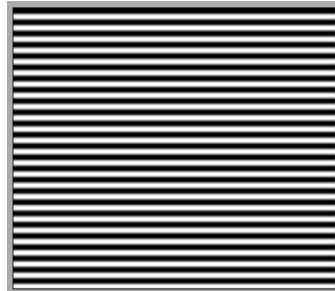


- Etape12

Menu Filtre > Galerie de filtres... > Esquisse > **Trame de demi-teinte** avec les valeurs suivantes :



>



Remarque : le contraste poussé à 50 applique des bords nets aux rayures.

Validez le filtre et appliquez une opacité de **30 %** sur le calque **rayures** :



- Etape13

Vous allez répéter l'**étape10** pour appliquer aux rayures les mêmes déformations que pour le papier :



Remarque : ces déformations doivent être appliquées sur la totalité de l'image.