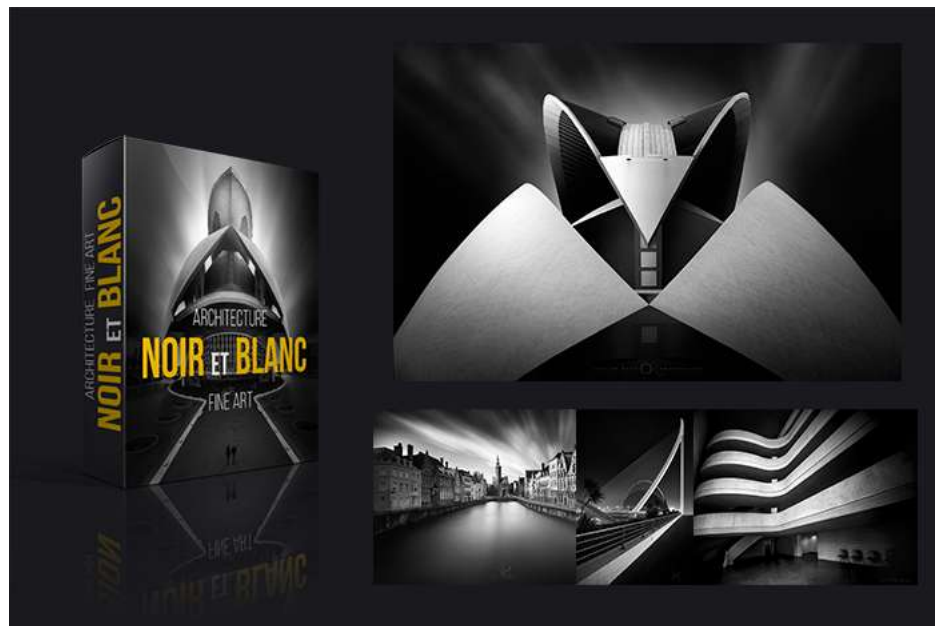


Architecture Noir et Blanc

Fine Art

Olivier Rocq



PROGRAMME DE LA FORMATION

CHAPITRE 1 : VISION

CHAPITRE 2 : CONVERSION EN NOIR ET BLANC

PARTIE 1 : RAW, FILTRE CAMERA RAW, MÉLANGEUR DE COUCHES, COURBE DE TRANSFERT DE DÉGRADÉ

PARTIE 2 : MÉTHODES LAB, CALQUE DE RÉGLAGE NOIR ET BLANC, OPÉRATIONS SUR LES COUCHES

PARTIE 3 : CONVERSION NB PAR PRESETS, PROFILS ET SILVER EFEX

PARTIE 4 : ARTISAN PRO X ET INFINITE PANEL BW

PARTIE 5 : COMPARATIF ET CONCLUSION

CHAPITRE 3 : LES SÉLECTIONS

PARTIE 1 – CHOIX DE L'OUTIL ET MÉTHODES DE TRAVAIL

PARTIE 2 - SÉLECTIONS GÉOMÉTRIQUES ET OUTILS ADAPTÉS

PARTIE 3 - SÉLECTIONS NON GÉOMÉTRIQUES : MASQUES DE COUCHE

PARTIE 4 - SÉLECTIONS NON GÉOMÉTRIQUES : MASQUES DE LUMINOSITÉ

PARTIE 5 - SÉLECTIONS NON GÉOMÉTRIQUES : PLAGE DE COULEURS

PARTIE 6 - SÉLECTIONS GÉOMÉTRIQUES : OUTILS PLUME, TRAÇAGE ET PLUME DE COURBURE

PARTIE 7 - DÉLÉGUER LE TRAVAIL DE SÉLECTION

CHAPITRE 4 : TRAVAIL DE LA LUMIÈRE ET DES OMBRES

PARTIE 1 : COMPRENDRE LE COMPORTEMENT DE LA LUMIÈRE ET DES OMBRES

PARTIE 2 : ÉVALUER LA LUMIÈRE ET LES OMBRES DANS SA PHOTO

PARTIE 3 : TEN ZONE SYSTEM D'ANSEL ADAMS

PARTIE 4 : LES DIX PRINCIPES À RESPECTER POUR UN BON NOIR ET BLANC

CHAPITRE 5 : CRÉER DE LA PRÉSENCE ET DE LA PROFONDEUR

PARTIE 1 : LES DÉGRADÉS

PARTIE 2 : SGM & iSGM : Selective Gradient Masking & iterative Selective Gradient Masking

PARTIE 3 : TECHNIQUE iSGM 2.0 DE JOEL TJINTJELAAR

PARTIE 4 : TECHNIQUE DU DODGE AND BURN

CHAPITRE 6 : CIELS

PARTIE 1 : ANALYSE DE PHOTOS

PARTIE 2 : CIEL AVEC DÉGRADÉ : CIEL MINIMALISTE

PARTIE 3 : CIELS AVEC NUAGES

PARTIE 4 : CIELS ARTIFICIELS (1/2)

PARTIE 5 : CIELS ARTIFICIELS (2/2)

CHAPITRE 7 : FINITIONS

PARTIE 1 : VÉRIFICATIONS ET NETTOYAGE

PARTIE 2 : NETTOYAGE DES SURFACES EN ARCHITECTURE

PARTIE 3 : RÉSOUDRE LE BANDING

PARTIE 4 : EXPORTATION POUR LE WEB ET POUR L'IMPRESSION

PARTIE 5 : IMPRESSION D'UNE PHOTO FINE ART : LABORATOIRE MIKEMUKA (1/2)

PARTIE 6 : IMPRESSION D'UNE PHOTO FINE ART : LABORATOIRE MIKEMUKA (2/2)

CHAPITRE 8 : EXEMPLES PRATIQUES

EXEMPLE 1 - ARCHITECTURE RECTILIGNE : BRUXELLES

- PARTIE 1 : PRISE DE VUE, INSPIRATION, TRI ET CHOIX DE LA PHOTO À TRAITER
- PARTIE 2 : REDRESSEMENT DU BÂTIMENT ET NETTOYAGE
- PARTIE 3 : TRAVAIL DE SÉLECTION
- PARTIE 4 : TRAITEMENT CRÉATIF SUR LES OMBRES
- PARTIE 5 : TRAITEMENT CRÉATIF SUR LA LUMIÈRE
- PARTIE 6 : VÉRIFICATIONS, FINITIONS ET EXPORT POUR LE WEB ET POUR L'IMPRESSION

EXEMPLE 2 – ARCHITECTURE CURVILIGNE – TÉNÉRIFE

- PARTIE 1 : RECADRAGE ET UPSCALING
- PARTIE 2 : PLAN DE TRAVAIL, NETTOYAGE, SÉLECTIONS
- PARTIE 3 : SUITE DU NETTOYAGE
- PARTIE 4 : TRAITEMENT CRÉATIF – PREMIÈRE PARTIE
- PARTIE 5 : NOUVELLES SÉLECTIONS ET SUITE DU TRAVAIL CRÉATIF
- PARTIE 6 : FIN DU TRAVAIL DE LA LUMIÈRE ET FINITIONS

EXEMPLE 3 – ARCHITECTURE COMPLEXE : ERASMUSBRUG

- INTRODUCTION
- PARTIE 0 - SÉLECTIONS
- PARTIE 1- CRÉATION DU PLAN DE TRAVAIL
- PARTIE 2 - TRAVAIL SUR LA LUMINOSITÉ DU CIEL
- PARTIE 3 - TRAVAIL SUR LE PONT
- PARTIE 4 - TRAVAIL SUR LA POUTRE HORIZONTALE
- PARTIE 5- AJUSTEMENTS SUR LE CIEL, LA SKYLINE ET LES CÂBLES DE GAUCHE
- PARTIE 6 - TRAVAIL SUR L'EAU, SUR LE BAS DE LA SKYLINE ET SUR L'IMMEUBLE SUPERPOSÉ AVEC LE PONT + FINITIONS
- PARTIE 7 - RÉÉVALUATION, CRÉATION D'UN PLAN DE FINITIONS ET CORRECTIONS DU CIEL
- PARTIE 8 - Dernière évaluation de l'image et ultimes corrections

CONCLUSION

BONUS : INTERVIEW DE Me JOËLLE VERBRUGGE