



# CITÉ IMAGINAIRE

---

CONCEPTION D'UNE VILLE  
EXERCICE PHOTOSHOP



# EDITO



Ce document a pour but de présenter mon **travail personnel** sur le sujet « Ville Imaginaire ».

Ce devoir s'inscrit dans la continuité de ma **formation d'infographie de cette première année en filière Design 3D Animation**, et représente l'évaluation finale du second semestre.

Je présente dans ce dossier le processus d'élaboration et l'évolution de mon projet, de ses contraintes initiales à la version finale du rendu.

# SOMMAIRE



## I. ÉTAT DES LIEUX

Commande.....7

Modalité.....8

## II. LE PROJET

Intentions.....10

Références.....11

Conception.....12

## III. LA CRÉATION

Composition.....15

Photomontage.....17

## IV. BILAN

Pour conclure.....22

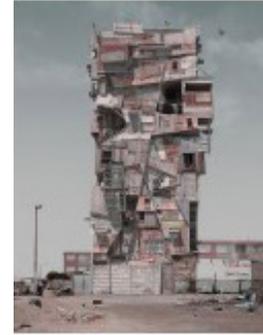
# ÉTAT DES LIEUX



# Commande

Le sujet du projet « **Ville Imaginaire** » portait sur la conception d'une ville ou d'un bâtiment fictif. Cette structure pouvait être extra-ordinaire, sur-réaliste, hybride, monumentale... le choix était libre, et vaste.

Quelques mots clés accompagnaient la consigne initiale : « ville, architecture, hybride, dystopie, utopie, organique, accumulation, monumentale, courant artistique... »



# Modalité

Il fallait donc produire pour cet exercice un **photomontage photoréaliste**, ainsi qu'un document de présentation sur ce dernier.

Il y avait quelques modalités à respecter : **composition, hiérarchie et organisation des images, et utilisation d'images libres de droit.**



Sur un plan purement technique, voici également les conditions qui étaient à remplir :

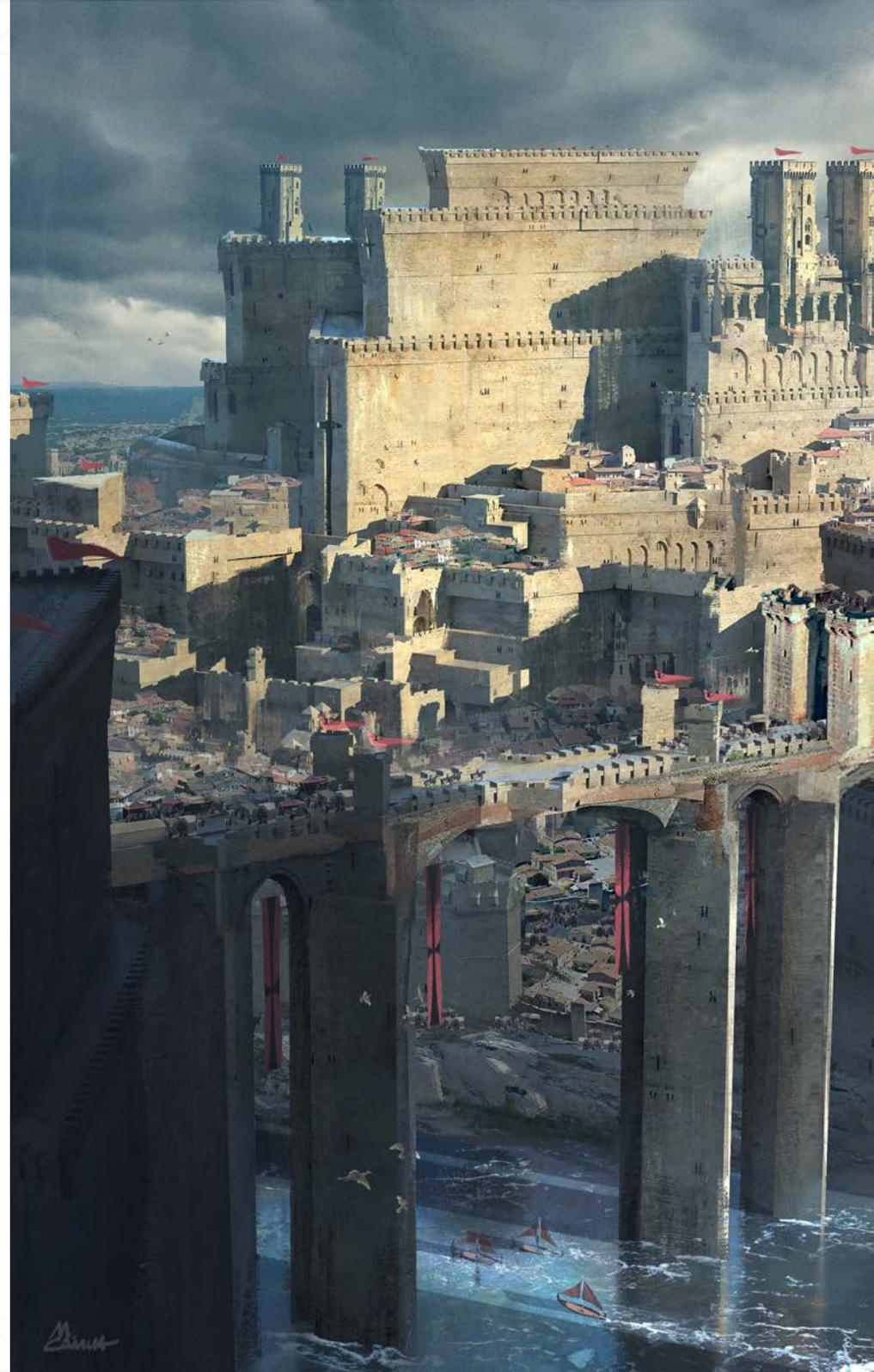
- **Photo-montage/ Compositing, sur Photoshop**
- **Format : PSD en 2K (2048 par 1080px)/Portrait ou paysage/ RVB**
- **Sources : photos personnelles + photo web libre de droits**

# LE PROJET



# Intentions

Pour mon interprétation du sujet, j'ai fait le choix de faire une **ville** plutôt qu'un bâtiment isolé. Je voulais que ma ville soit de **grande envergure, imposante de par sa stature et son architecture**. J'avais également pour critère personnel de faire une cité **fortifiée**, une citadelle. Concernant la situation et le style temporel de mon projet, j'ai choisi une période futuriste fictive, qui rappelle cependant l'esthétique et les codes architecturaux d'une citadelle médiévale : située sur une colline, épousant le relief, avec de grandes murailles et des tours, une porte massive, et un **bâtiment central majestueux**.



# Références

Ces choix d'esthétiques et de styles de ville se sont fait grâce à de nombreuses références visuelles et artistiques. Plusieurs univers fictifs m'ont inspiré : je cite notamment les univers d'**Anthem** (BioWare) et de **Star Wars** (Lucasfilm). Deux villes en particulier, issues de ces deux sagas de science fiction, m'ont servi de modèle. La première, **Fort Tarsis**, est une citadelle principale du jeu Anthem, et la deuxième est une ville que le film *Rogue One : A Star Wars Story*

nous fait visiter : **Ai-jed**, sur la lune Jedha. Ces deux cités sont marquées par une influence orientale visible. Ai-jed à été créée en référence aux grandes villes saintes actuelles comme **Jérusalem**, et l'architecture de Fort Tarsis rappelle les batiments **mauresques**.





# Conception

J'avais en tête une idée, qu'il fallait maintenant que je précise : **composition, orientation, échelle, ambiance**. J'ai donc continué à chercher des références pour m'aider dans cette tâche.

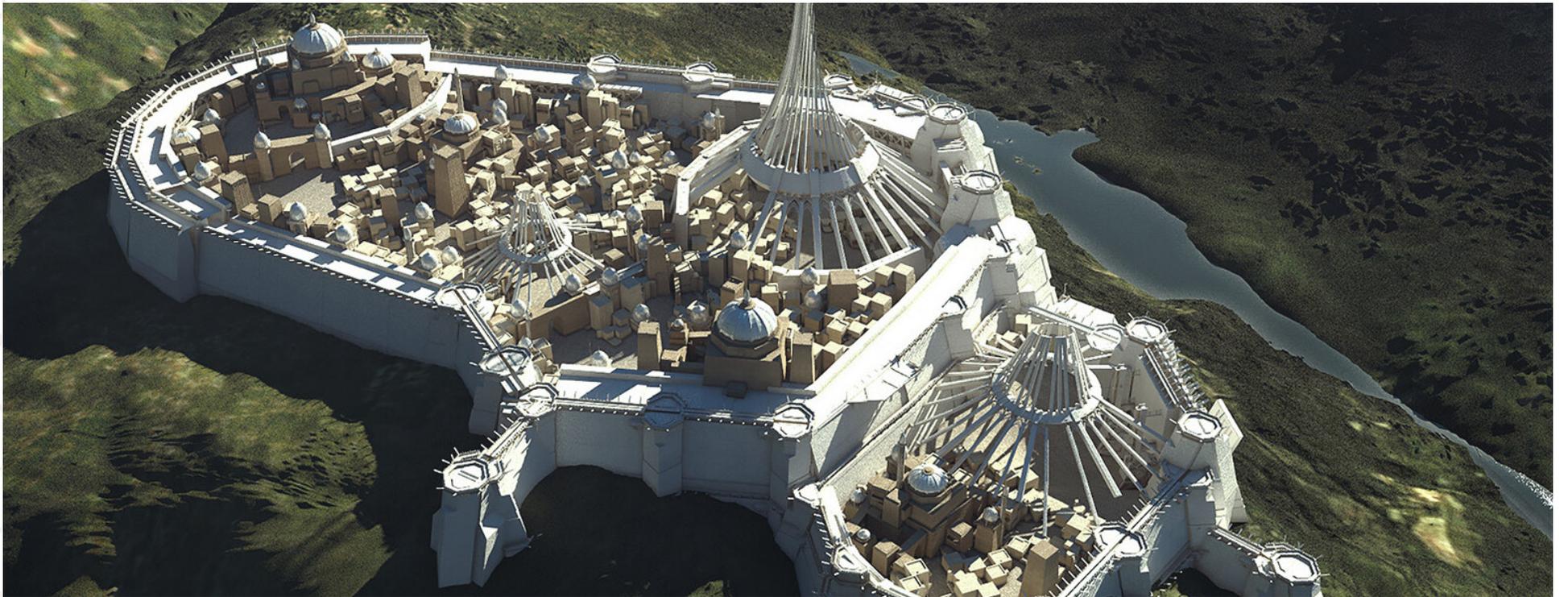
J'ai choisi une ambiance générale **chaude**, dans un paysage **montagneux aride**, et un cadre plutôt ensoleillé. La ville serait **grande et centrale** dans l'image.

Enfin, il me fallait un nom pour cette cité fictive : **Awrir**

Une fois cette étape passée, je pouvais commencer à **concrétiser mon idée**.

Ci-contre : image du film *Rogue One : A Star Wars Story*

Page suivante : référence de montagne et de citadelle



# LA CRÉATION



# Composition

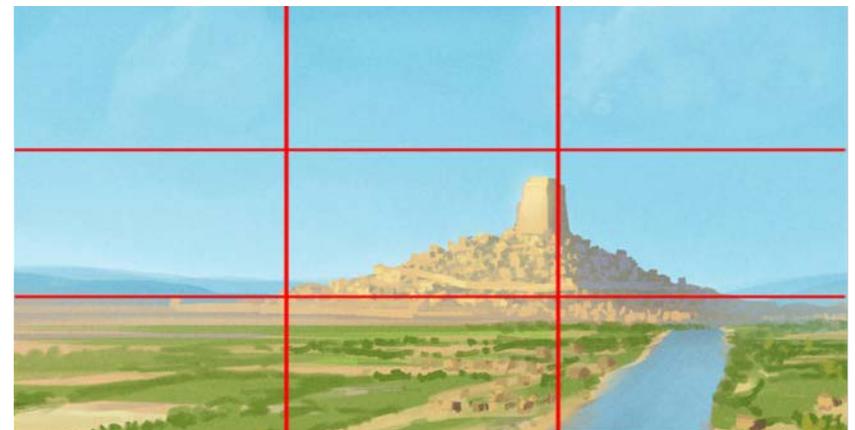
La **composition** de mon image suit directement une référence qui m'a inspiré dès le début de mon projet. Cette photo m'a servi de support durant toute l'élaboration et la conception de la citadelle : c'est un concept art d'une ville par l'artiste **Kenneth Sofia**.

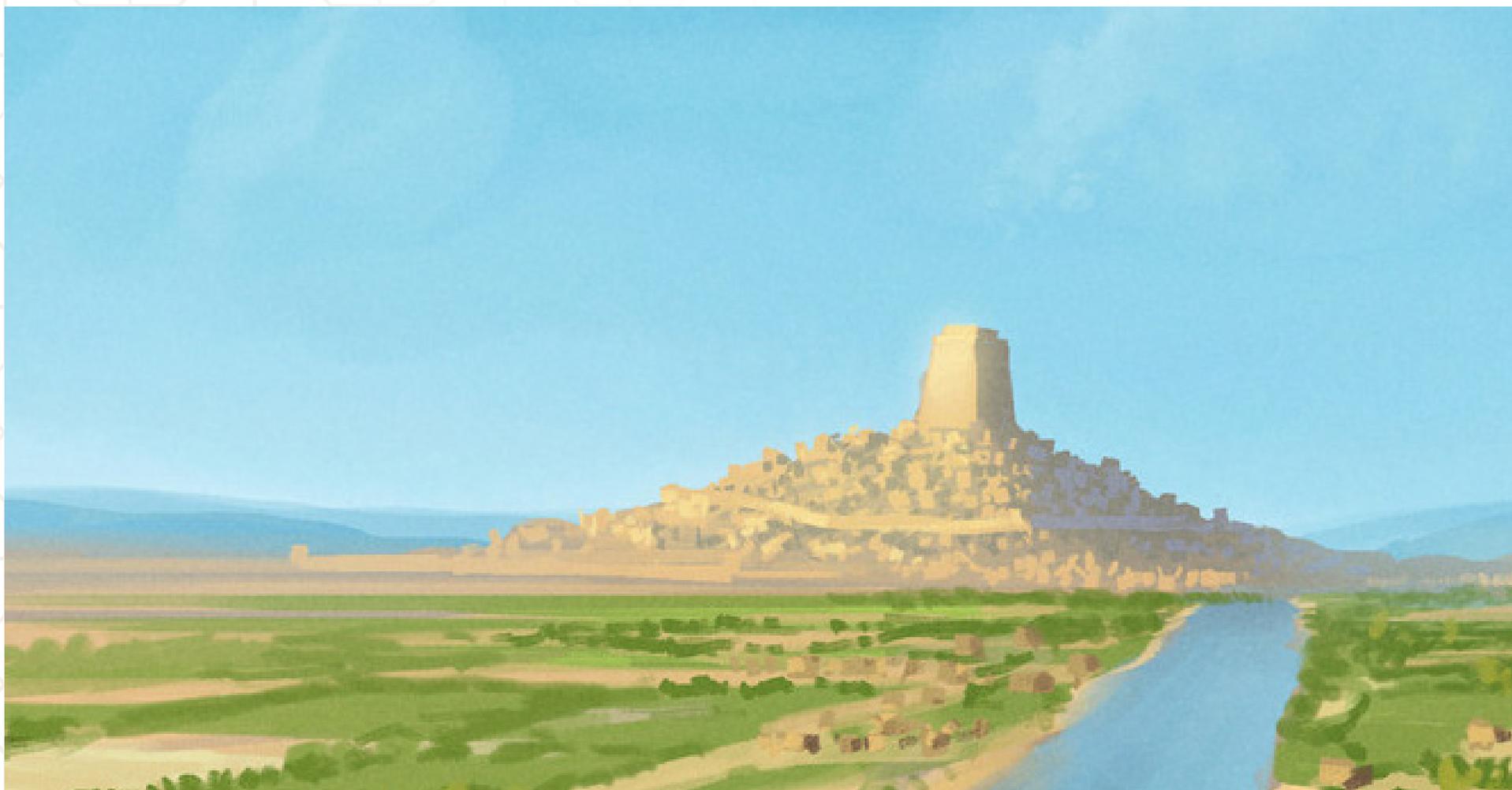
On y voit la ville, dominante et centrale, en organisation pyramidale. Le bâtiment le plus imposant est situé tout en haut de la ville, et se trouve légèrement excentré, **alourdissant** le côté droit de l'image. C'est ce côté qui est à l'ombre, il **contraste** avec le flanc gauche directement ensoleillé.

Au loin, à l'arrière plan, des montagnes sont visibles. Tout autour de la ville, à sa base, des remparts s'étendent.

Enfin, le ciel clair est dominant sur l'image : il prend la moitié de l'espace, et allège la composition.

L'image est donc **chargée dans sa partie inférieure**, où se trouvent les bâtiments et les montagnes, et **aérée dans sa partie haute**.





Ci-dessus : concept art de Kenneth Sofia  
Page précédente : application de la règle des tiers sur la composition originale

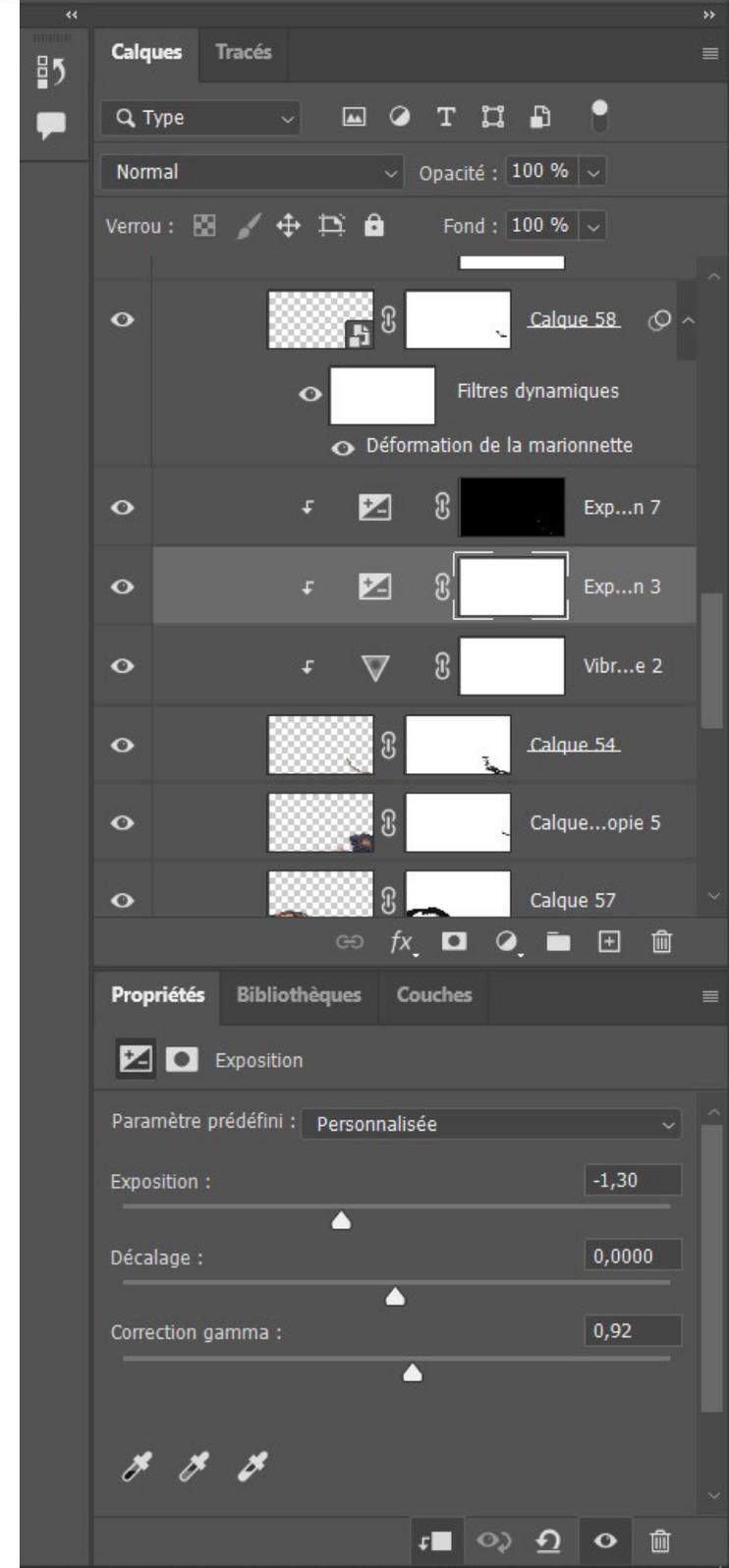
# Photomontage

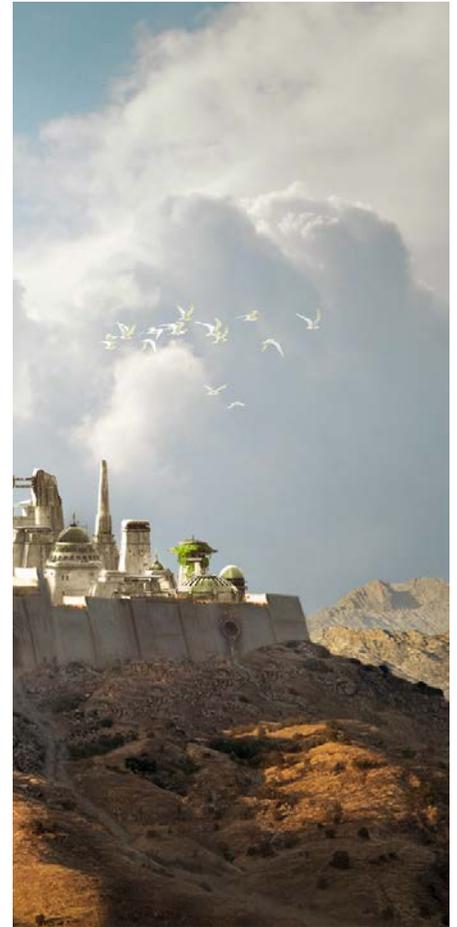
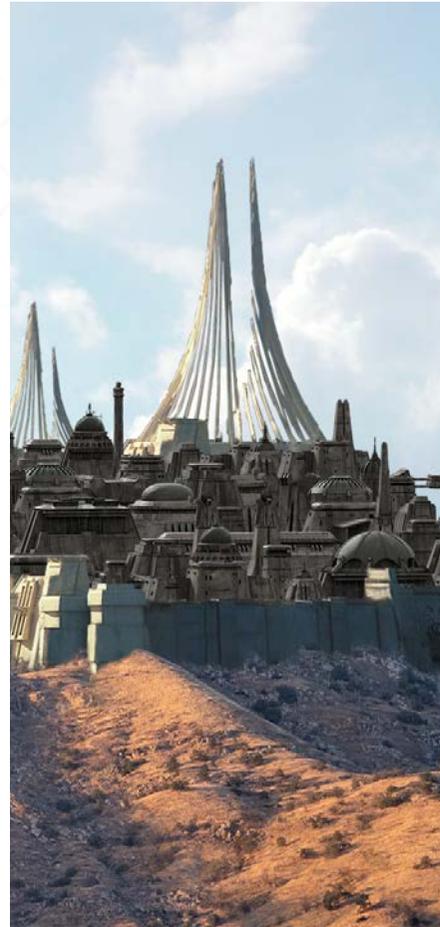
La création du photomontage représentait le coeur de l'aspect technique du projet. C'est cette étape qui prit le plus de temps, et qui mit à l'épreuve mes compétences artistiques sur le logiciel Photoshop.

Voici les principales des nombreuses manipulations que j'ai dû effectuer pour modifier et créer l'image :

- **détourer** des photographies utilisées pour le photomontage
- création de **masque d'écrêtage, de fusion, de remplissage, et de réglage**
- utilisation de l'outil **tampon de duplication**
- manipulation du filtre **Camera Raw**

Ci-contre : exemple d'interface du logiciel Photoshop où sont visibles différents masques





Ci-dessus : principales étapes du photomontage

Toutes ces opérations ont été effectuées pour assurer une **cohérence** dans l'image : **ambiance, lumière, contraste et couleurs, échelle et respect de la composition originale**. Cela a permis d'obtenir in fine un résultat satisfaisant. Le choix ensuite consistait à sélectionner la production qui me plaisait le plus. Souvent de petites différences dans les réglages changeait drastiquement l'ambiance générale de l'image.

Voici donc l'image finale que j'ai choisi de présenter pour ce projet.



Rendu définitif de la citadelle d'Awrir

# BILAN



# Pour conclure

Ce projet était très intéressant et j'ai aimé travaillé dessus. Il m'a dans son ensemble beaucoup apporté.

D'un point de vue technique d'abord, puisque c'est sur cette partie que j'ai passé le plus de temps. J'ai pu **confirmer mes compétences**, et surtout en **acquérir de nouvelles**.

J'ai développé une aisance d'utilisation, ainsi que de navigation dans le logiciel Photoshop, et dans l'exploitation

du potentiel de ses outils.

Le sujet « Ville Imaginaire » m'a appris à organiser un **processus de création** et à le respecter : chaque étape en son temps. Cela passait notamment par une gestion du temps lors des différentes tâches à accomplir, ainsi qu'une conscience de mes capacités actuelles.

Enfin, l'élaboration même de ce document présent était une première pour moi. J'ai

découvert InDesign il y a peu et n'avait pas eu l'occasion auparavant d'utiliser ce logiciel. J'ai donc acquis un savoir-faire dans les techniques de **la mise en page** et de la présentation.









CÔME ALEXANDRE - 13DA 2022