

CUBE ANIME

avec Photofiltre 7(PF7)

Table des matières

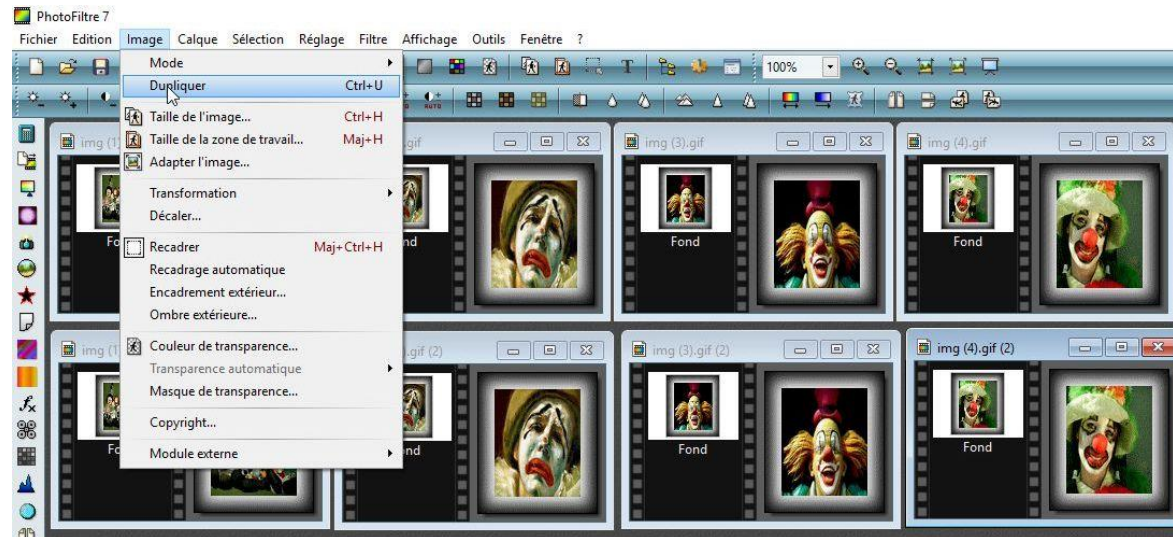
_ Préparation :	2
_ Création des faces du cube.....	3
_ Assemblage des faces du cube.....	5
_ Création couvercle.....	7



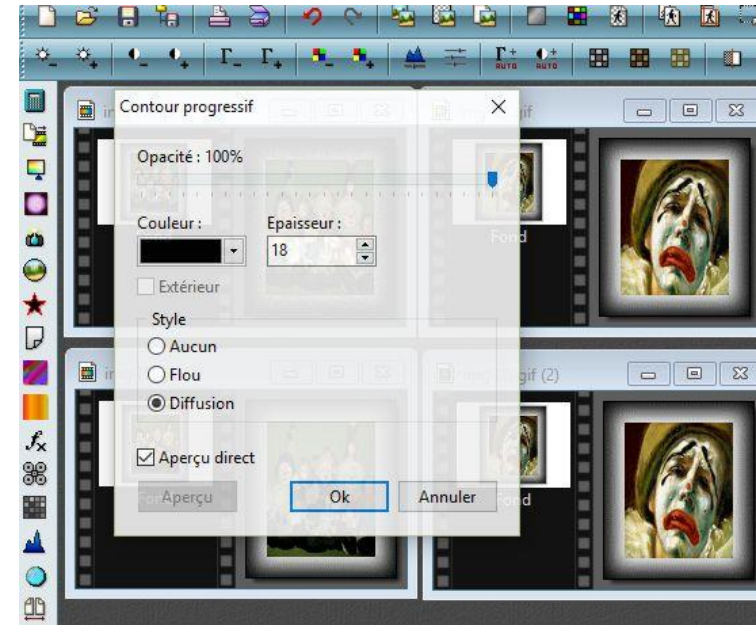
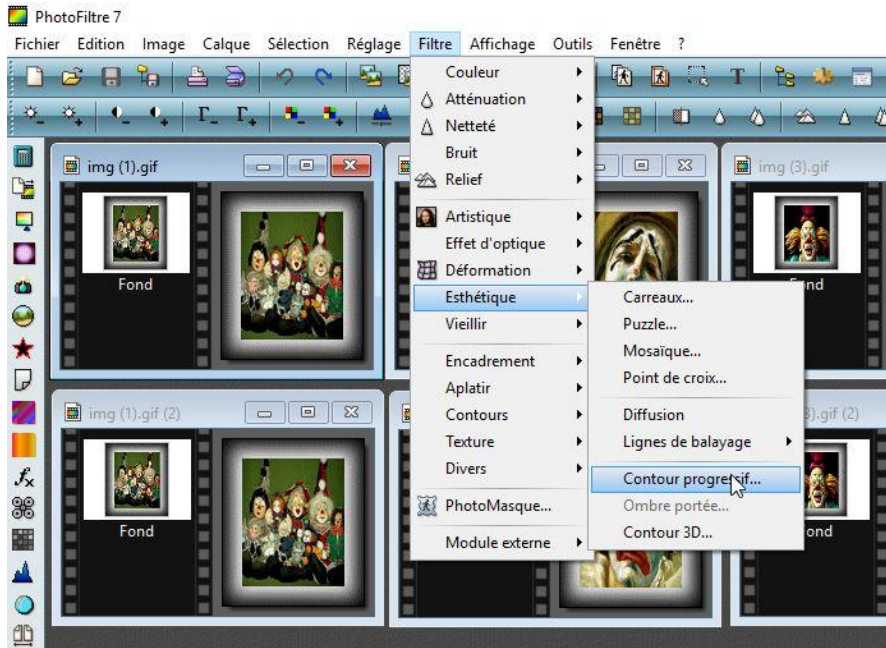
1 **_ Préparation :** Créer un dossier pour enregistrer au fur et à mesure toutes les composantes des cubes et les cubes eux-mêmes, créés avec Phtofiltre. Vous pourrez afficher le contenu de ce dossier dans l'explorateur d'image de PF7 pour assembler vos cubes et libérer ainsi l'espace de travail de Photofiltre en fermant les fichiers inutiles après exploitation , sans aucune perte de données et éventuellement réutiliser tous ces éléments pour une nouvelle création.
PF7 et le logiciel d'animation UnFreez doivent être installés sur votre P.C.

Préparer 4 images au format 110x130 pixels, enregistrez les dans votre dossier. Affichez ces 4 images dans l'espace de travail de PF7 et dupliquez chaque image, vous obtenez donc 2 exemplaires de chaque image.

Pour dupliquer, je sélectionne une image puis (ci-dessous).



Après duplication des images vous pouvez sur chaque exemplaire sélectionné, afin d'optimiser l'assemblage des faces du cube au niveau des arêtes, appliquer un effet de style grâce au menu Filtre > esthétique > contour progressif > diffusion, épaisseur au choix > O.K



2 _ Création des faces du cube

Pour créer un effet de perspective au cube, après assemblages des faces ainsi préparées, nous utiliserons, **après sélection d'une image**, le menu Image > transformation > Incliner > **axe vertical**

Nous allons donc créer 4 côtés gauches inclinés et 4 côtés droits inclinés

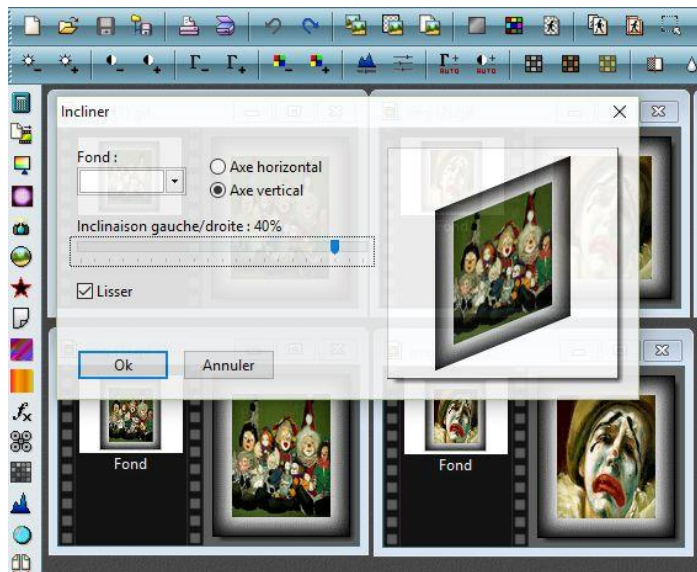
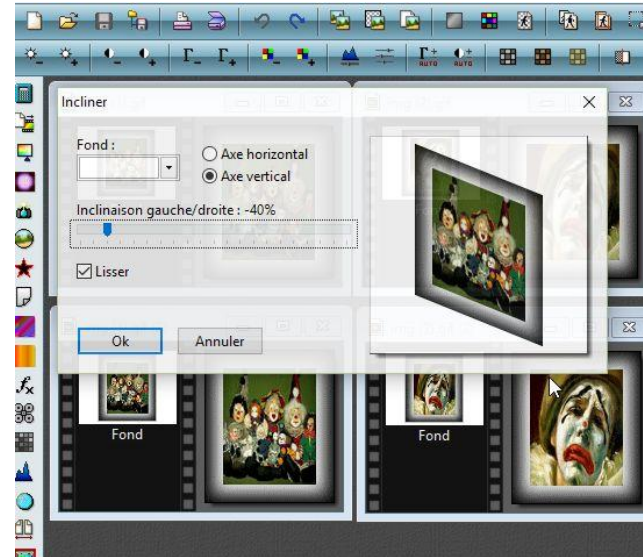
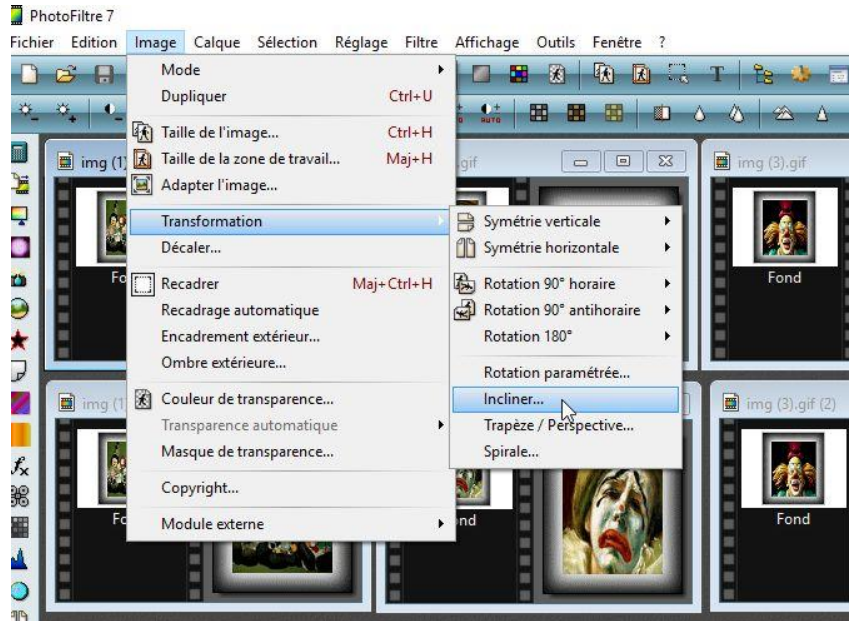
Nous renommerons les 4 côtés gauches G1, G2, G3, G4 et les 4 côtés droits D1, D2, D3, D4, je traite les images G et D dans le même ordre.

Pour les côtés gauches une inclinaison de -40% (négative, **axe vertical**) sera appliquée sur 4 images (originaux)

Pour les côtés droits une inclinaison de 40% (positive, **axe vertical**) sera appliquée sur 4 images (duplicatas)

J'enregistre mon travail dans le dossier au format jpeg

Les étapes en images

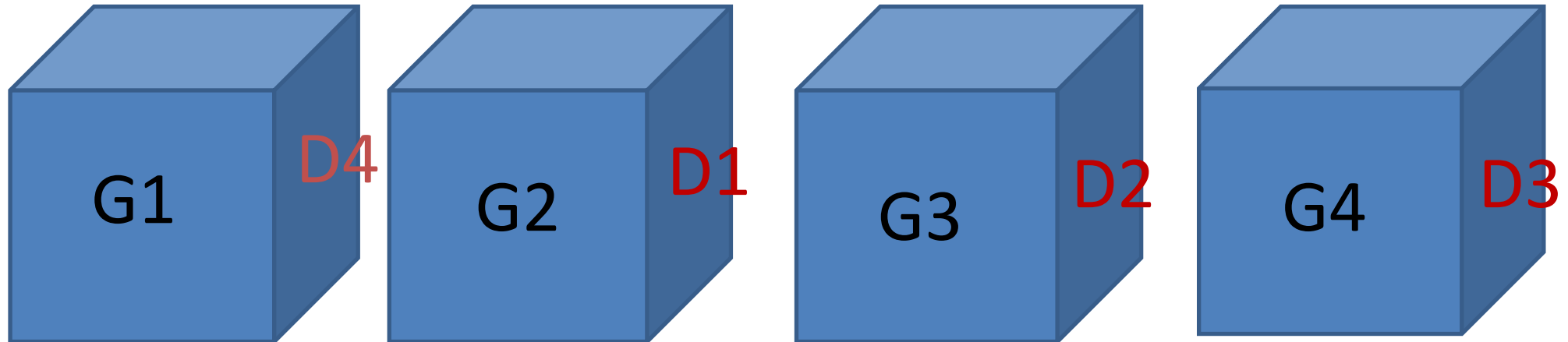


3 _ Assemblage des faces du cube

Comme nous avons créé 4 côtés gauches et 4 côtés droits nous allons créer 4 cubes.

Pour assembler les côtés il faudra créer un nouveau fond ou support pour la création de chaque cube de 220x220 [largeur = 220 soit 110x2 (deux images) et hauteur 220 en prévision de l'assemblage d'une face haute ou chapeau posé sur les côtés pour fermer le cube].

Il faudra absolument respecter l'ordre d'assemblage ci-dessous.



Cube 1

Cube 2

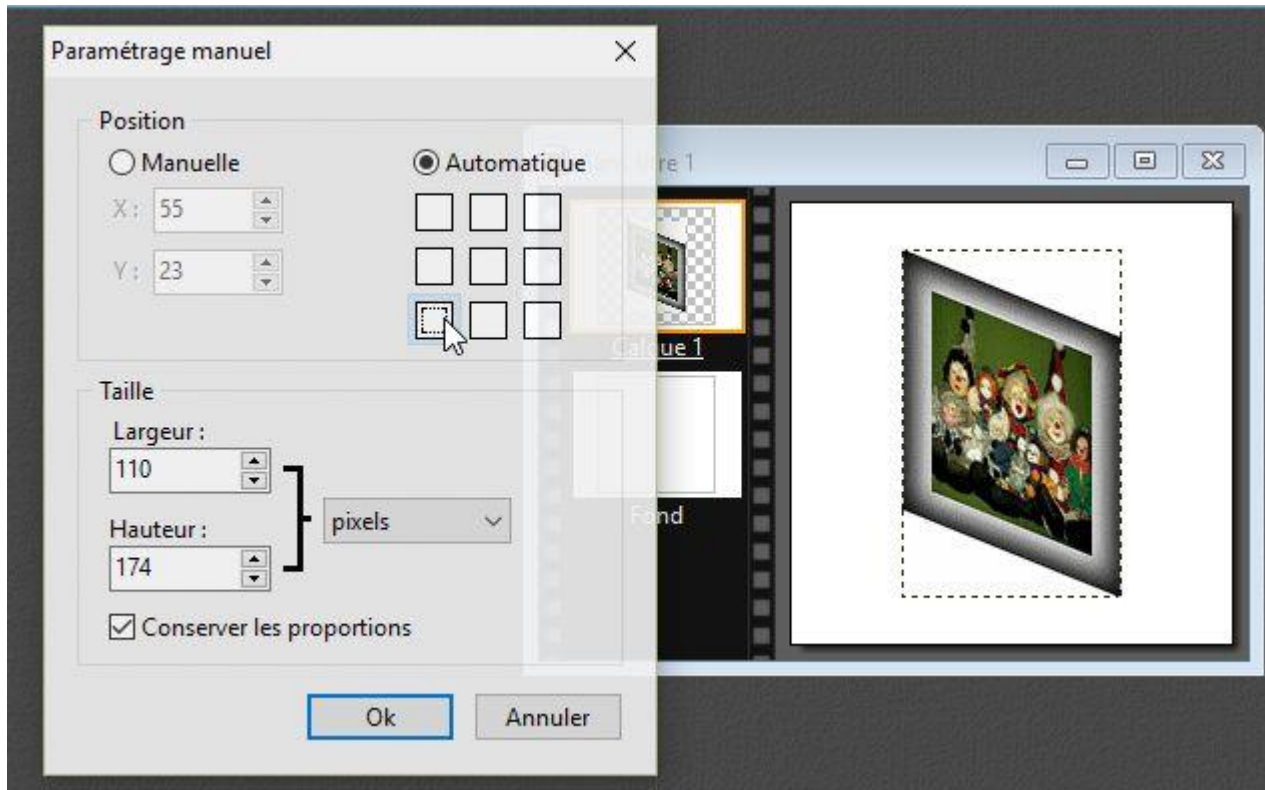
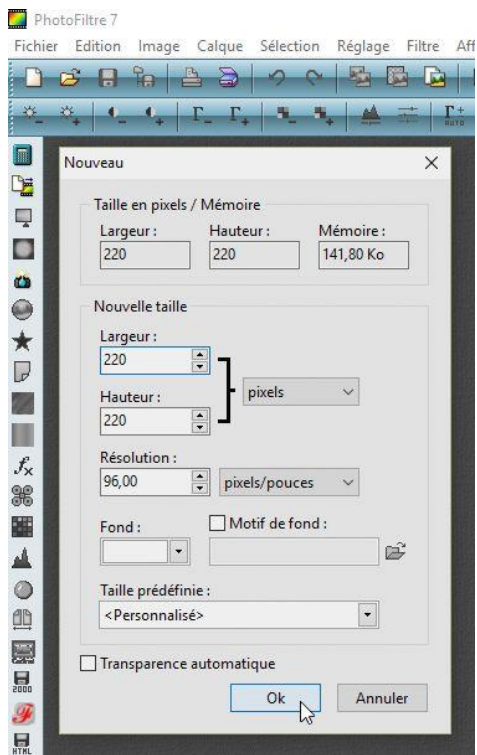
Cube 3

Cube 4

Après création de mon nouveau fond, je copie G1 et je le colle sur le fond, clic droit sur ce nouveau calque (créé par le collage) > paramétrage manuel > boîte de dialogue je coche automatique et la case du bas à gauche > O.K ; puis je copie D4 > je le colle sur le fond > paramétrage manuel > je coche automatique et la case du bas à droite > O.K, G1 et D4 sont assemblés > je fusionne les calques > j'enregistre en jpeg en renommant l'assemblage C1 pour cube 1

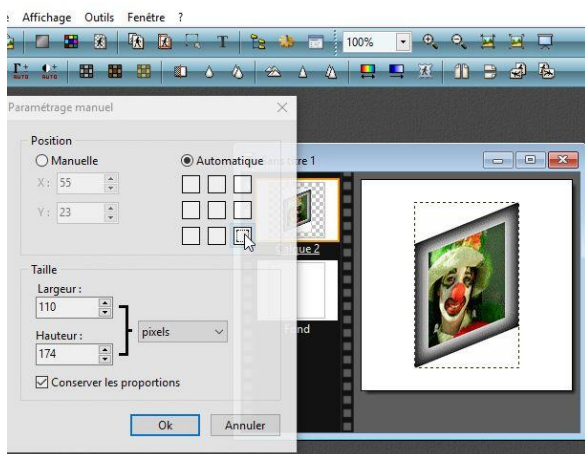
Je recommence avec G2 et D1 ; G3 et D2 ; G4 et D3. j'enregistre en jpeg en renommant les assemblages C2 ; C3 ; C4.

Assemblage G1 et D4 en images



G1 à gauche
suite
copier/coller

Clic droit > nouveau 220x220



D4 à droite
suite
copier/coller

Assemblage G1 et D4

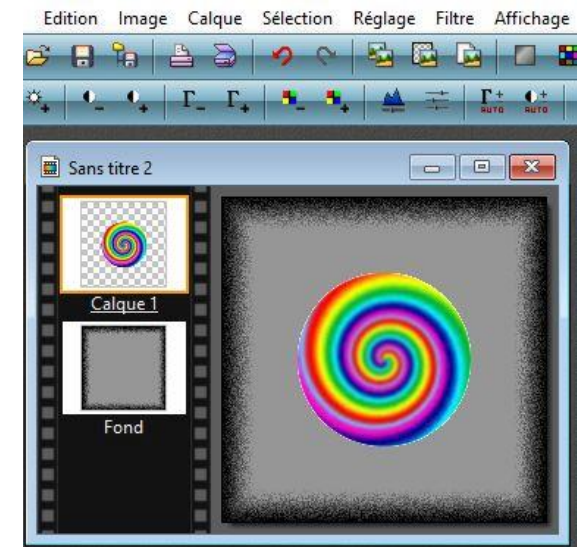
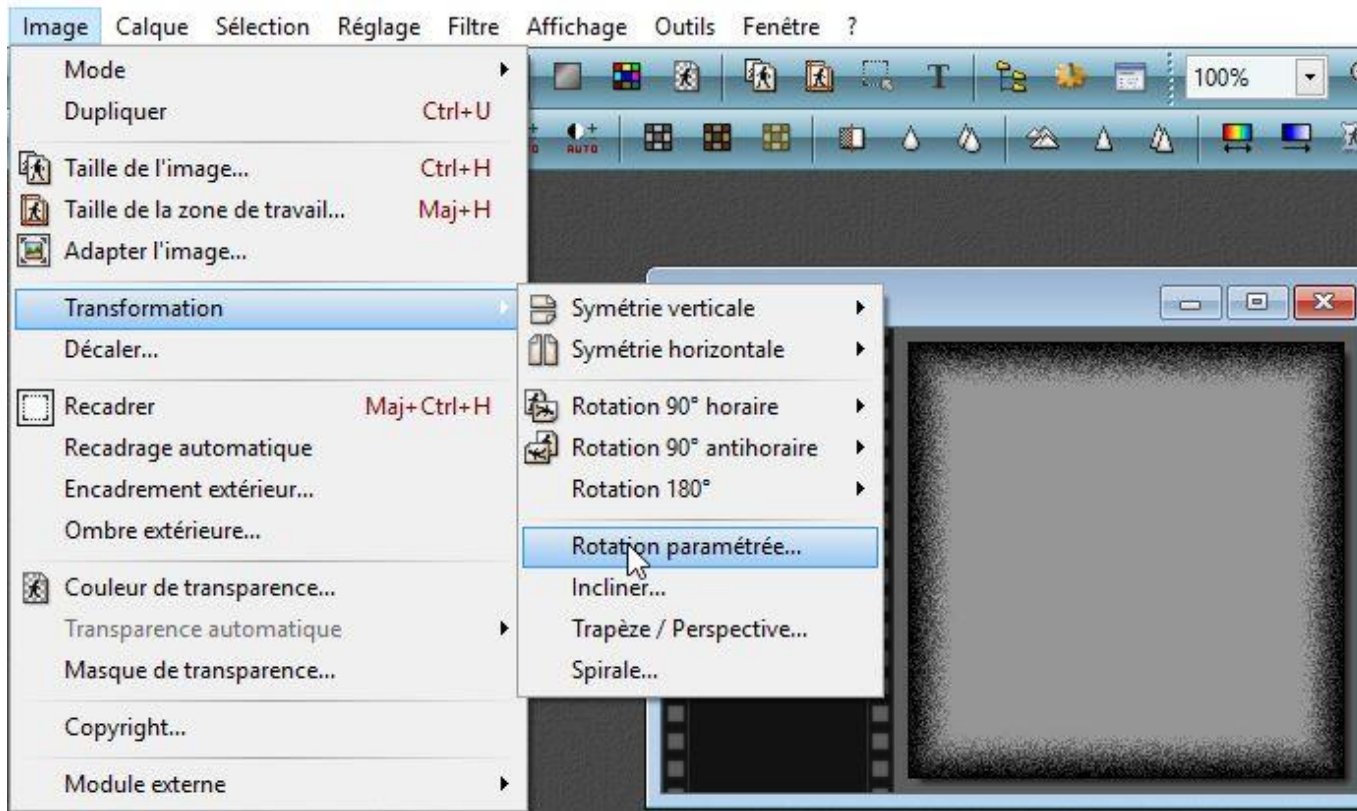


4 _ Création couvercle

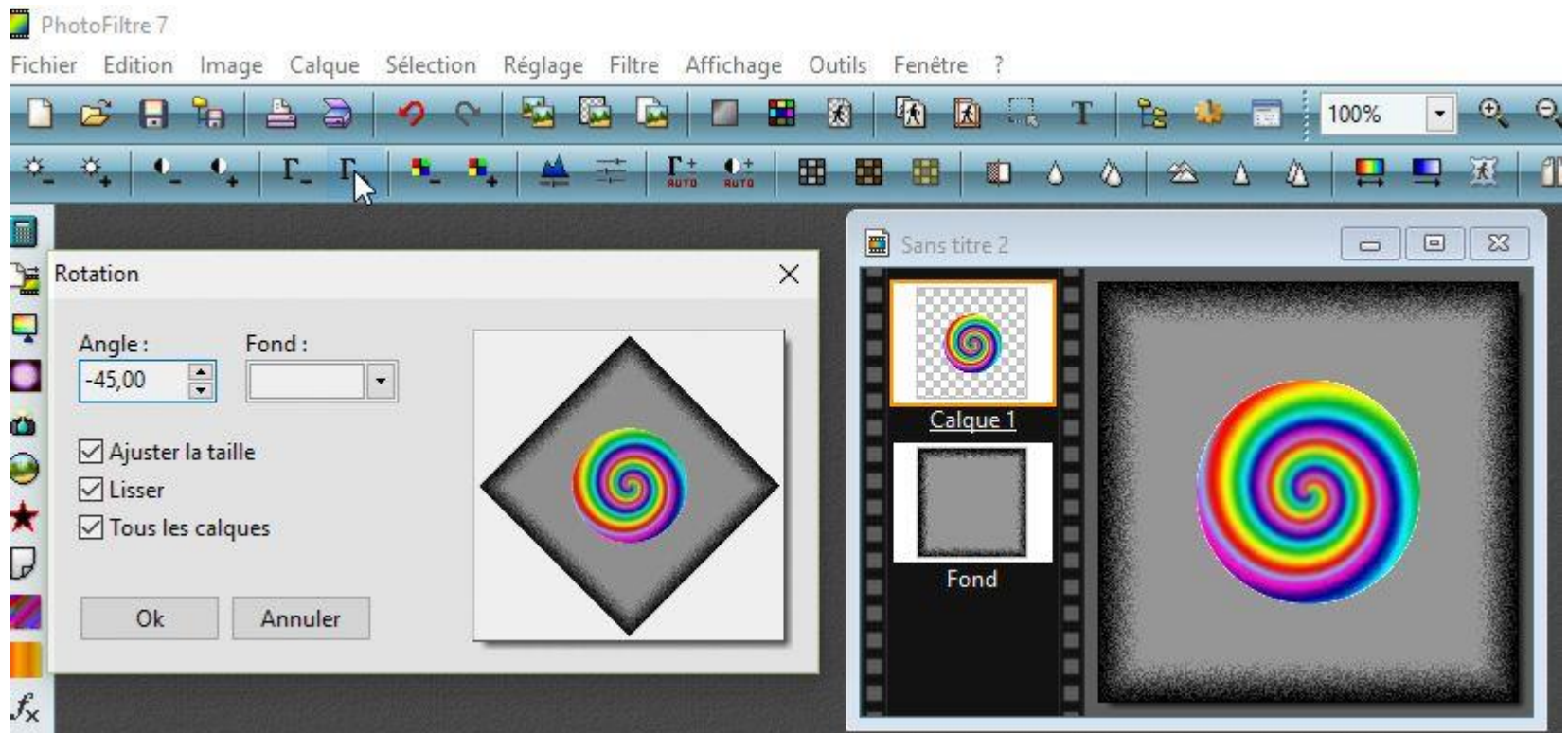
Espace de travail de PF7 > clic droit > nouveau >160x160, pour confectionner l'image avec ce nouveau fond
Coloriser le fond créé, appliquer comme au §1 un effet de style (esthétique), harmoniser les couleurs choisies avec celles des images des faces ou charger depuis internet un motif et le coller/ copier sur l'image en création certainement après un recadrage, **motif fusionné avec le couvercle** qui tournera avec le cube, pour cela 4 couvercles différents seront nécessaires

cette ou ces images necessitent d'être transformées en losanges en allant dans le **menu image**, après sélection de l'image, puis **transformation > rotation paramétrée.**

Si je crée 4 couvercles différents 4 angles de rotation différents seront appliquer . Un angle différent par image soit -45° ; -135° ; $+135^\circ$; $+45^\circ$.

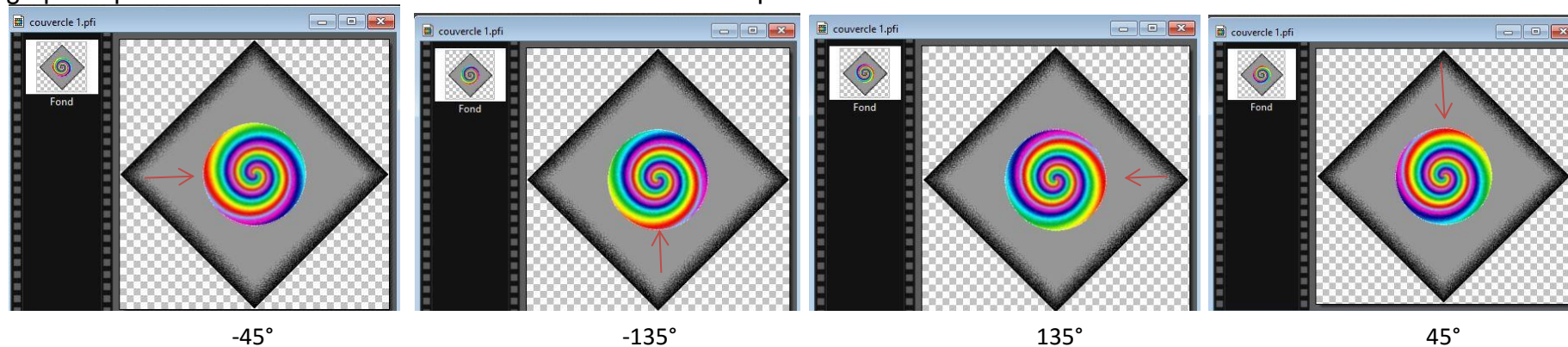


Couvercle garni par un motif « tourbillon » chargé depuis internet, collé et recadré par une sélection circulaire. N'oubliez pas de fusionner le calque



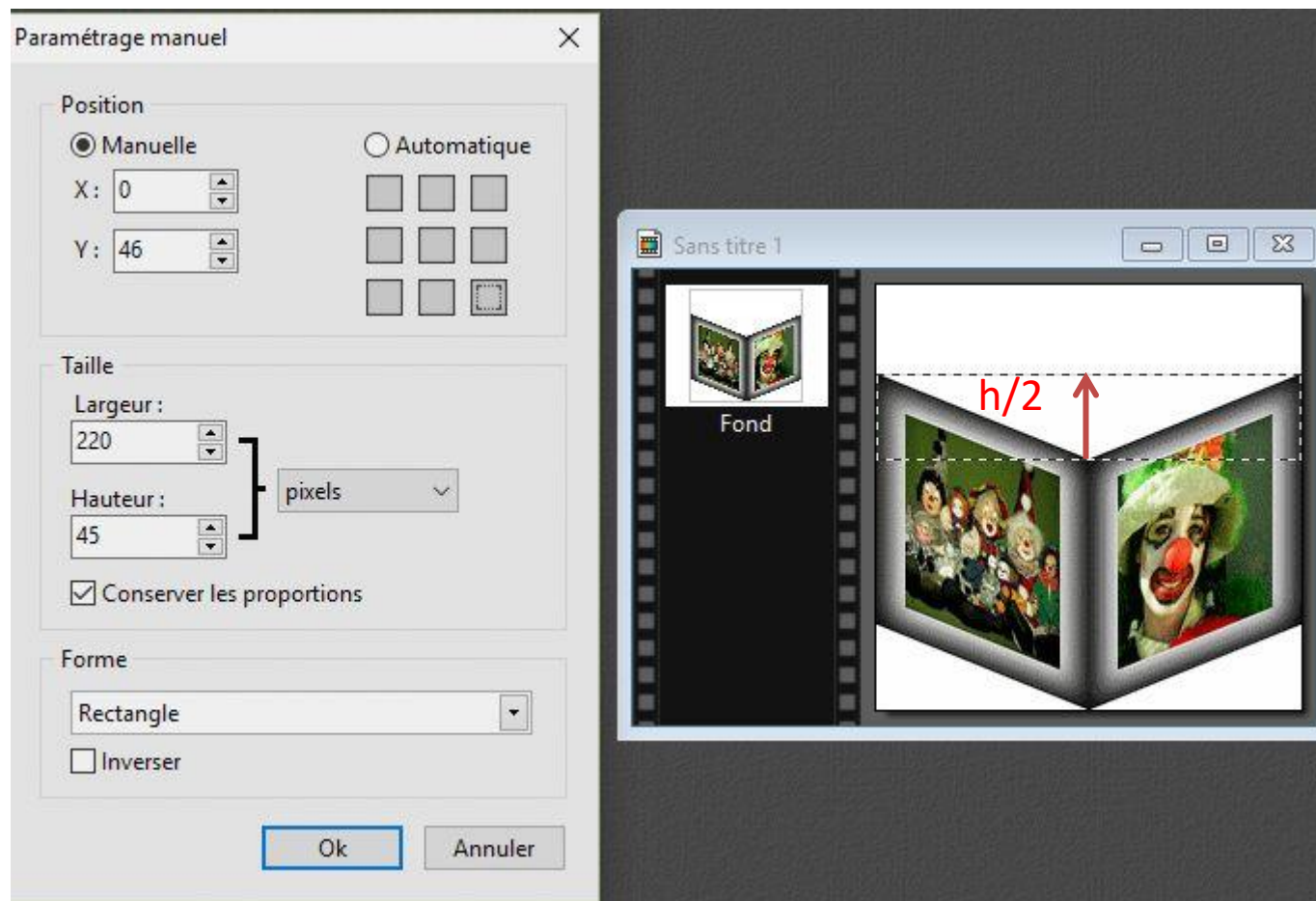
Prêt pour une rotation de -45°

Image prête pour une rotation à - 45° > il faudra fusionner les calques avant la rotation > O.K



J'enregistre mais couvercles en jpeg en les renommant h1 ; h2 ; h3 h4 (h pour haut) . Pour assembler le Haut h1 parfaitement sur les côtés assemblés G1 et D4 il est nécessaire de retravailler la forme h1 en « aplatissant » ce losange, par adaptation de sa taille en largeur et en

hauteur aux côtés. Commençons par en déterminer la hauteur en travaillant sur l'assemblage G1- D4 enregistrer lors l'étape 3 comme C1.

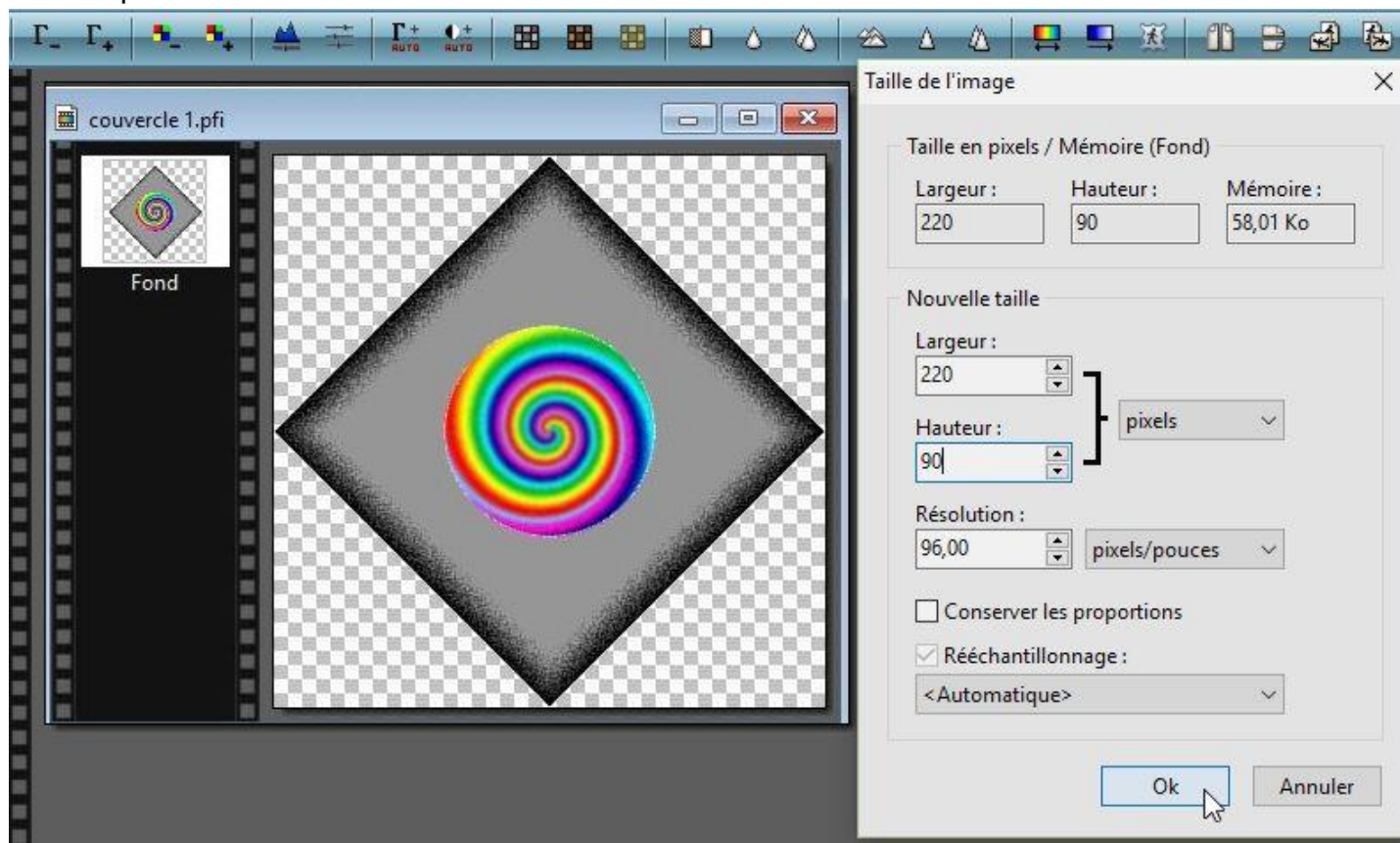


En traçant une sélection rectangulaire comme sur l'image ci-contre je peux déterminer la moitié de la hauteur de h1, en cliquant droit dans la sélection et en choisissant le paramétrage manuel de la boîte de dialogue > rubrique taille, donc $h = 45 \times 2 = 90$ et 220 en largeur.

ORDRE d'ASSEMBLAGE :

$h1+G1+D4$; $h2+G2+D1$; $h3+G3+D2$; $h4+G4+D3$.

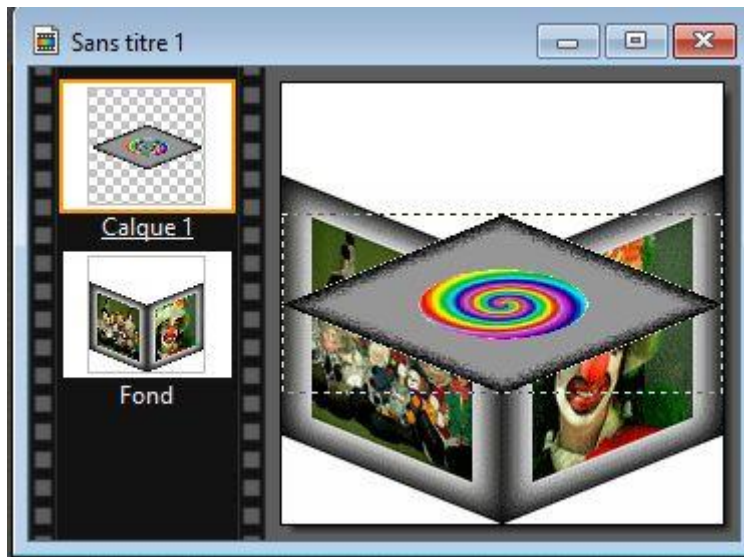
Adaptation du couvercle h1



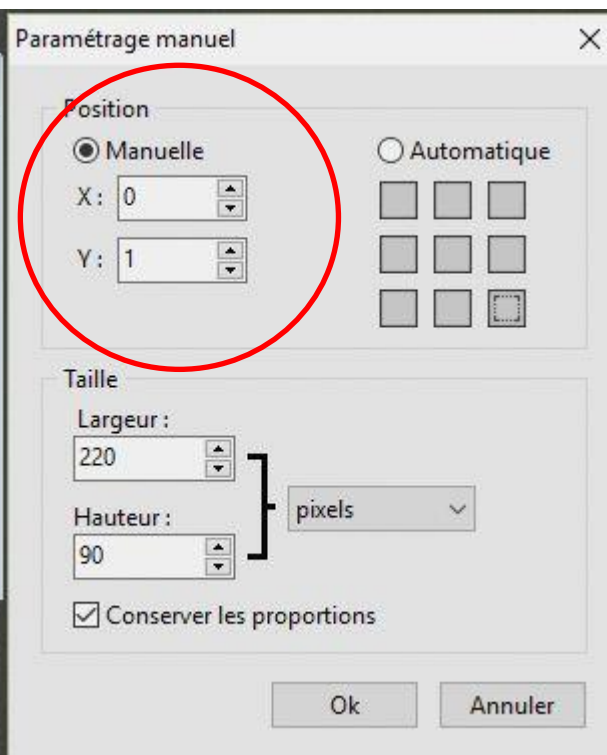
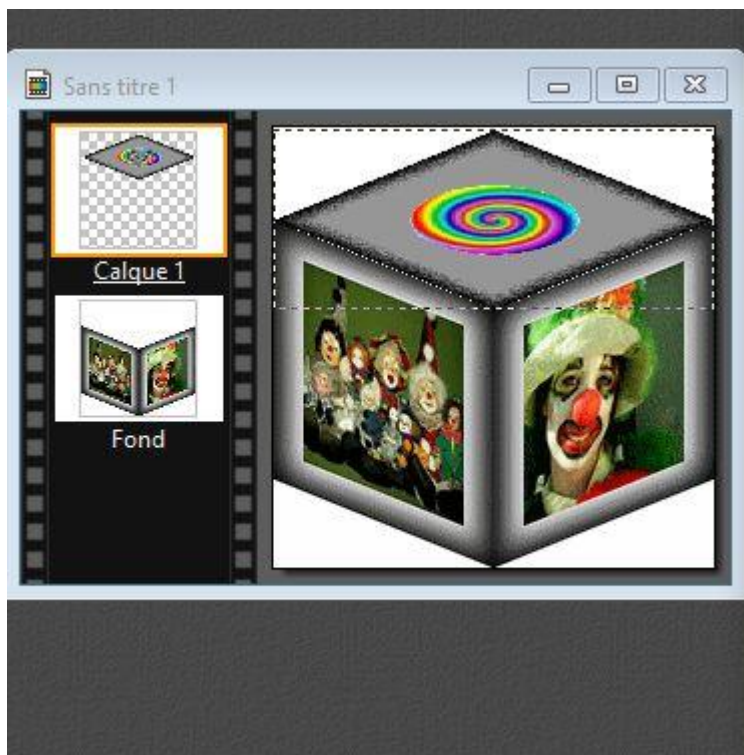
J'affiche l'image à traiter, clic droit dans la barre de titre > taille de l'image > nouvelle taille > décocher conserver les proportions > O.K. > pensez à la transparence éventuellement. Si la transparence existait déjà la manipulation rendrait cette transparence en fond vert clair et uni il faudra donc recommencer les manipulations pour rendre transparent le fond de l'image. **Rendre le fond blanc ou vert clair transparent > outil baguette magique > tolérance normalement à 30 et comme il n'y a pas de blanc ou de vert identique dans l'image, case couleur cochée > clic dans le blanc ou vert > menu image > transparence automatique > région intérieure à la sélection.**



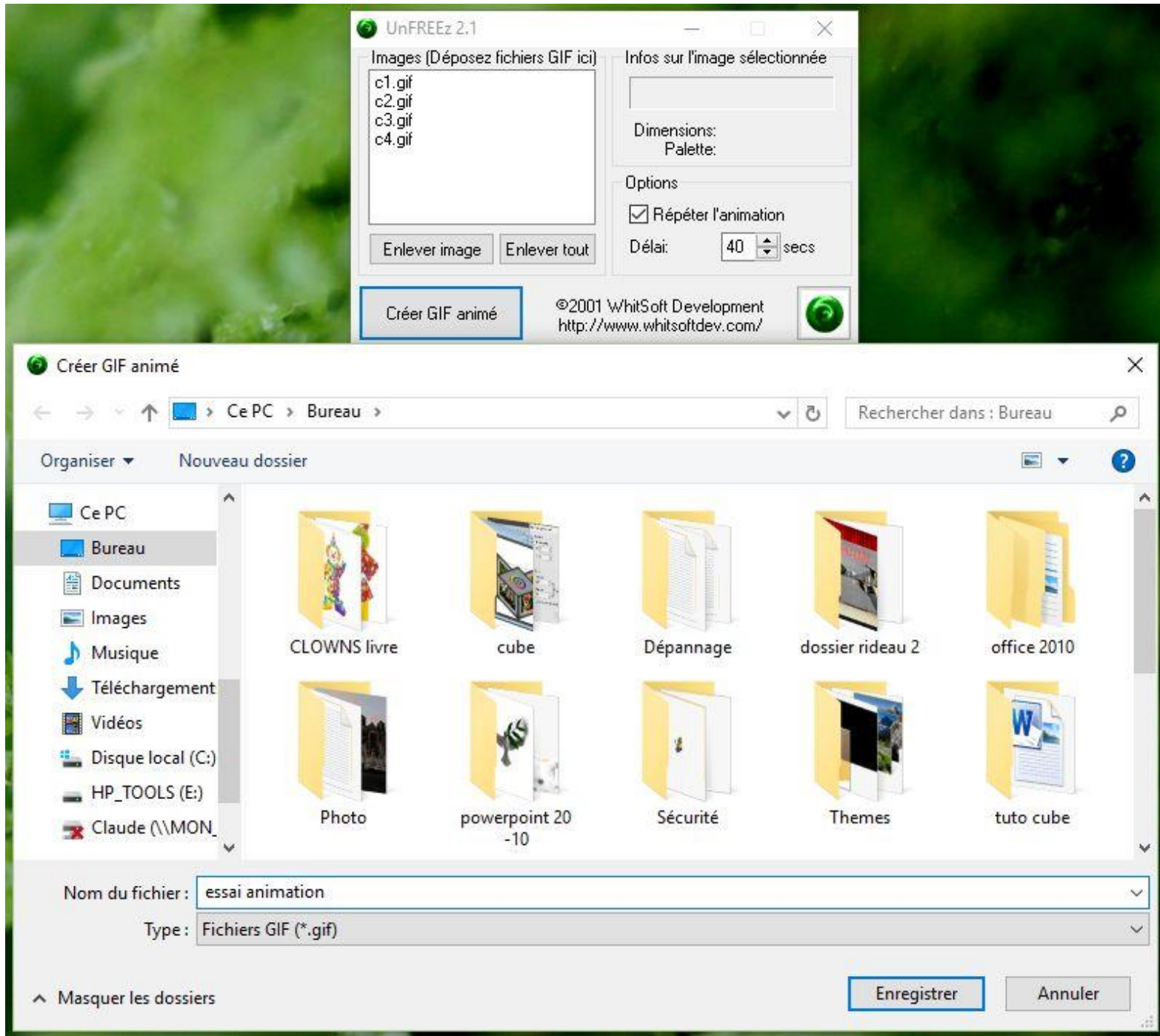
Voilà le résultat, traiter de la même façon tous les hauts et enregistrer les en jpeg si vous voulez les conserver. Maintenant nous allons copier cette image et la coller sur l'assemblage C1, il faudra procéder de la même façon avec C2, C3, C4 et les hauts correspondants.



Après le copier/coller d'un élément on crée un calque qui se positionne dans le centre de l'image réceptrice, dans notre cas avec les touches de navigation du clavier je vais positionner ce haut h1 sur les côtés, puis clic droit dans le haut positionné > paramétrage manuel > et je relève sa position manuelle pour placer les hauts h2, h3 et h4.



Le cube C1 est fini, je fusionne le calque, je crée les cubes C2, C3 et C4 de la même façon et j'enregistre chaque cube au format GIF, éventuellement je rends le fond blanc transparent



J'ouvre le logiciel UnFreez, je glisse /dépose ou copie et colle mes cubes au format GIF depuis mon dossier d'enregistrement dans la fenêtre UnFREEZ, je coche « répéter l'animation, je mets un délai, plus le chiffre est petit plus l'animation est rapide, je clique sur créer un GIF animé, la fenêtre d'enregistrement s'ouvre

L'animation : [ICI](#)