

Faire déborder une image de son cadre avec *PhotoFiltre*

Nous travaillerons sur l'image: **diapo20.jpg**.

Elle est disponible sur la page : <http://www.bricabracinfo.fr/Banque/thumb.html>

Nous souhaitons obtenir l'image B à partir de l'image A



1. Ouvrir l'image **diapo20.jpg** dans *PhotoFiltre 7* ou *PhotoFiltre Studio*
2. Activer la commande : *Image, Dupliquer*. Fermer l'image originale, pour ne travailler que sur une copie
3. Effectuer un détourage précis de la cavalière et de son cheval.

CONSEILS :

- Zoom à 200 %
- Dans *PhotoFiltre Studio* utiliser de préférence l'outil *Tracé vectoriel* par la commande : *Outils, Tracé vectoriel*. Revoir le **Manuel de l'utilisateur** si nécessaire : <http://www.photofiltre-studio.com/doc/vpath.htm>
Enregistrer le tracé vectoriel : ceci permettra de corriger le détourage si nécessaire
Transformer le tracé vectoriel en sélection et l'enregistrer par la commande : *Sélection, Enregistrer la forme*
- Dans *PhotoFiltre 7*, l'outil le mieux adapté est l'outil *Polygone*. Enregistrer la sélection pour une correction ultérieure éventuelle par la commande : *Sélection, Enregistrer la forme*.

4. La sélection de la cavalière sur son cheval étant effectuée, activer la commande : *Edition, Copier*
5. Activer la commande : *Edition, Coller en tant qu'image*. Vous obtenez une nouvelle image.

6. Enregistrer cette nouvelle image au format **.png** pour conserver la transparence. Elle sera réutilisée dans la partie 16.

7. Activer à nouveau l'image **diapo20.jpg** restée ouverte.

Supprimer la sélection par appui sur la touche *Echap*

8. Activer la commande : *Image, Encadrement extérieur*

Largeur : 20 pixels. Couleur : Blanc. OK

9. Activer la commande : *Calque, Insérer un nouveau fond, Transparence automatique*

10. Il est nécessaire d'agrandir les dimensions de l'image pour continuer l'exercice.

Sélectionner le *Fond* de l'image, s'il ne l'est pas.

Activer la commande : *Image, Taille de la zone de travail*.

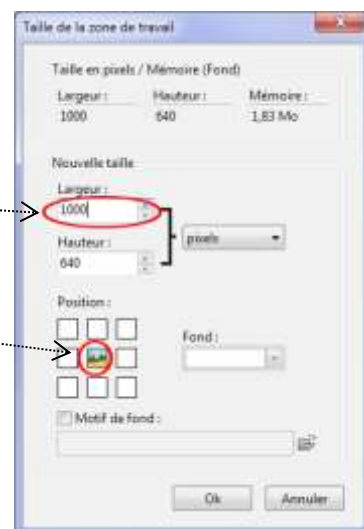
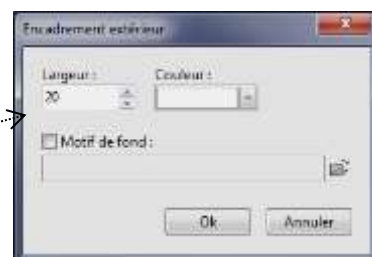
Largeur : 1000 pixels

Fond : Blanc.

Position : Centrée

OK

11. Activer la commande : *Affichage, Grille de repérage*



Faire déborder une image de son cadre

Pour continuer l'exercice, et utiliser des repères sur la grille d'affichage, il est nécessaire d'avoir les mêmes repères que l'auteur du tutoriel.

Activer la commande : *Outils, Préférences, Palette d'outils et grille.*

Unités : **pixels**

Taille des cellules: **100**

OK



12. Sélectionner la vignette du *Calque 1* afin de sélectionner ce calque.

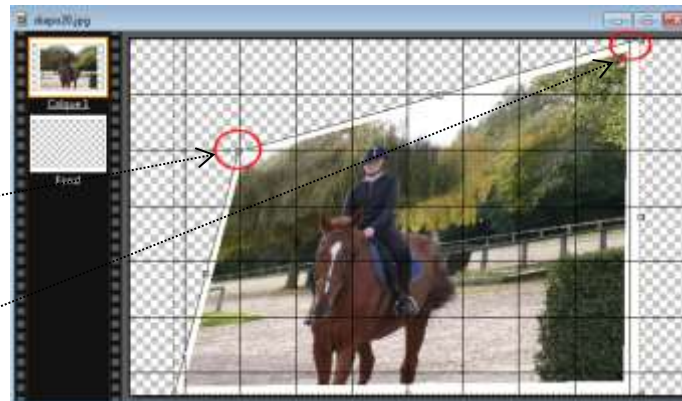
13. Activer la commande : *Calque, Transformation, Distorsion*

Note : L'activation de cette commande fait apparaître 8 plots aux différentes extrémités du calque

Déplacer le plot haut gauche à l'aide de la souris de façon le plot soit amené à une distance de 2 carreaux du haut de l'image et du côté gauche.

Faire de même pour le plot haut droit

Valider par appui sur la touche *Entrée*



14. Activer la commande : *Calque, Options,*

Cocher : **Ombre portée**

Delta X : **5** *Delta Y* : **5**.

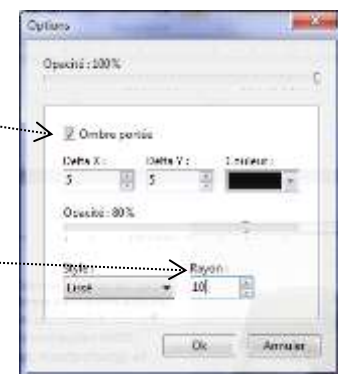
Couleur : **Noir**.

Opacité de l'ombre portée : **80 %**

Style : **Lissé**

Choisir une taille de *Rayon* : **10**, par exemple.

OK



15. Détacher le *Calque1* de la bordure du bas de l'image en déplaçant le calque vers le haut.

Aligner le bas du calque un peu en-dessous de la dernière ligne de la grille.

Si nécessaire activer la commande : *Calque, Centrer le calque, Horizontalement*

Note : il sera toujours possible de déplacer ce calque, plus tard, si nécessaire.

16. Activer l'image obtenue dans la partie 5 après détourage de la cavalière sur son cheval.

Activer la commande : *Edition, Copier*

17. Activer l'image en cours de transformation (l'image obtenue en 15)

Activer la commande : *Edition, Coller*

L'image du détourage de la cavalière est transformée en *Calque 2*.

Il faut que ce *Calque 2* soit placé au-dessus du *Calque 1*. Sinon déplacer la vignette du *Calque 2* au-dessus du *Calque 1* à l'aide de la souris.

Vous devez obtenir ceci :



18. Sélectionner l'outil *Gestionnaire de calques* (sur la Palette d'Outils) pour déplacer le Calque 2 (détourage de la cavalière).



19. Il faut donner l'illusion que la cavalière est hors de l'image : les pattes du cheval devront être alignées sur le bas de l'image. Cependant, la superposition de la cavalière (*Calque 2*) sur le *Calque 1* laisse apparaître une partie des pattes arrières du cheval du *Calque 1*. Il faut l'affacer.



Conseil :

Utiliser l'outil *Tampon de clonage*.

Mode opératoire :

Bouton **droit** sur la vignette du *Calque 2*. Décocher **Visible**

Sélectionner la vignette du *Calque 1*

Sélectionner l'outil *Tampon de clonage* sur la Palette d'Outils

Prendre un rayon entre **10** et **20**

Prélever un point sur le sol et effacer les pattes.

Attention de ne pas endommager la marge blanche de la photo.

Bouton **droit** sur le *Calque 2*.

Cocher **Visible**

20. Enregistrer le résultat obtenu au format pfi , puis au format png pour conserver la transparence.

Le résultat obtenu est déjà satisfaisant.

On peut de plus **recadrer** l'image (et l'enregistrer à nouveau ...)

Une proposition : affecter un mouvement à l'image

21. Sélectionner la vignette du *Calque 2*
Activer la commande : *Calque, Fusionner avec le calque inférieur*
22. Activer la commande : *Filtre, Déformation, Spirale*
Quantité : 1
OK
- Si le résultat obtenu est satisfaisant, l'enregistrer au format **.png** pour conserver la transparence.



VARIANTES

Ce tutoriel aboutit à une image avec un encadrement **Blanc** sur *fond transparent*. Si celle-ci est insérée sur un fond blanc, le résultat peut être décevant !

Pour éviter cela, après le résultat obtenu en 20 (ou 22),

- Sélectionner la vignette de *Fond*
- Activer la commande : *Edition, Contour et remplissage*
- Dans l'encadré *Options de remplissage*, cocher : *Remplir*
- Sélectionner une couleur et éventuellement sélectionner un *Style*.

Vous pouvez aussi décider de cocher *Motif de remplissage* et en sélectionner un.

Vous pourriez de même choisir (après remplissage avec une couleur), d'insérer une **texture** par la commande : *Filtre, Texture*.

