

# Dessiner

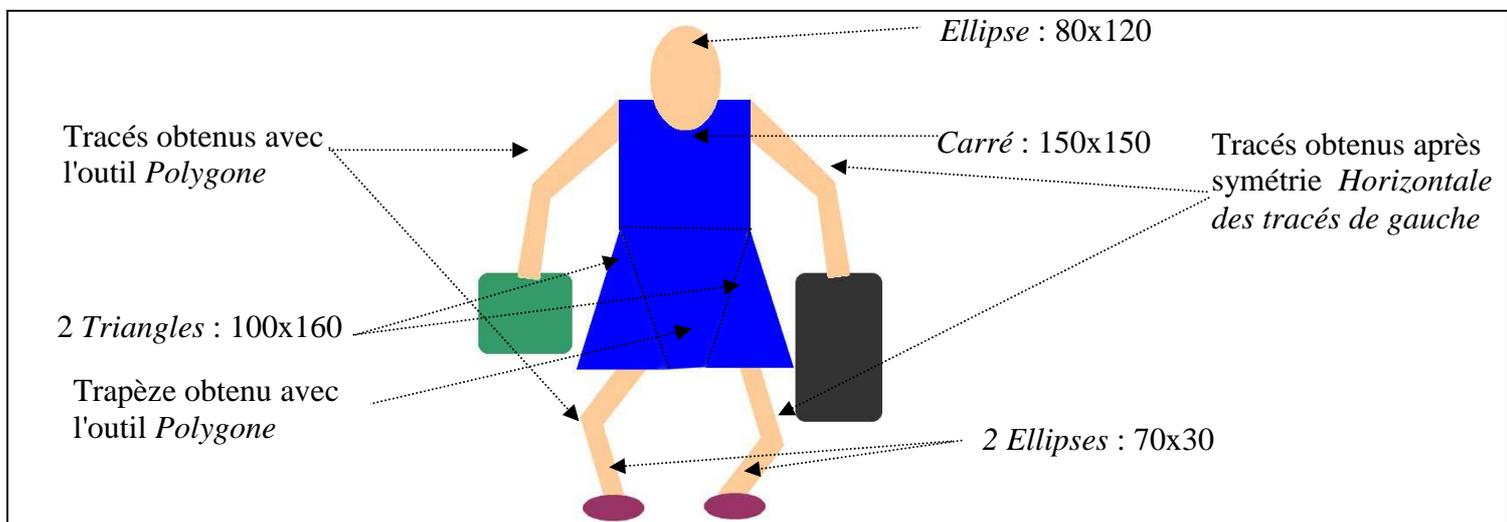
## dans *PhotoFiltre*

### en utilisant les outils de sélection

Afin d'illustrer les propriétés des sélections de *PhotoFiltre*, nous allons créer une image représentant un personnage stylisé, en nous aidant des outils *Sélection*.

L'image obtenue *bFemme .jpg* est disponible à l'adresse :  
<http://www.bricabracinfo.fr/Banque/thumb.html>

**Mode opératoire proposé pour obtenir la figurine**  
*Photofiltre* est un logiciel retouche photos mais aussi un logiciel de Dessin.



1. Lancer *PhotoFiltre*
2. Par la commande : *Fichier, Nouveau* ou clic gauche sur  de la barre d'outils créer une image de 600x660 pixels, Résolution : 72, couleur de *Fond* : *Blanc* OK.

#### Phase 1. Obtention d'une sélection en utilisant une forme automatique.

Il s'agit de dessiner la tête du personnage.

3. Sélectionner l'outil *Ellipse* parmi les options de l'*Outil Sélection*.
4. A l'aide de la souris, cliquer et glisser pour tracer une sélection en forme d'*Ellipse*.

#### Phase 2. Agrandissement et/ou diminution d'une sélection de type vectoriel.

5. Par défaut, un *cadre de délimitation* entoure une sélection de type vectoriel et permet d'en agrandir ou d'en diminuer la taille, à l'aide de la souris.

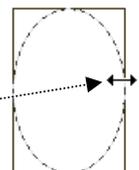
Si le *cadre de délimitation* n'est pas affiché, double-cliquer dans la sélection ou commande : *Sélection, cliquer sur Cadre de délimitation*.

Placer le pointeur de la souris sur le cadre de délimitation.

*PhotoFiltre* affiche une flèche à double pointe. Cliquer glisser.

6. Pour affiner votre réglage, commande : *Sélection, Paramétrage manuel*.  
 (Largeur : 80. Hauteur : 120, pour information).

**Conseils** : Ne pas négliger les informations qui apparaissent sur la *Barre d'état* et qui vous indiquent les positions et les mesures en pixels de votre sélection. Voir aussi la **Fiche 2**, page 5



- Déplacer la sélection en haut de la page à l'aide de la souris.  
Pour vous aider à bien disposer votre sélection sur la fenêtre, vous pouvez demander l'affichage de la grille (grille indépendante du travail sur l'image) par la commande : *Affichage, Grille de repérage*. La taille des cellules de la grille sont paramétrables par la commande : *Outils, Préférences, Palette d'outils et grille*.

**Phase 3. Remplissage d'une sélection par une couleur**

L'ellipse figure un visage. A ce stade du travail, remplir l'ellipse obtenue par une couleur (Rose chair, par exemple, la deuxième couleur de la ligne 5 de la *Palette des couleurs*).

- Sélectionner la couleur sur la *Palette des couleurs*. Le curseur se transforme en pipette. Cliquer sur la couleur choisie.
- Cliquer sur l'outil *Remplissage* de la *Palette d'outils*.
- Cliquer dans la forme *Ellipse* positionnée précédemment en haut de l'image.
- Appuyer sur la touche *Echap* pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

**Phase 4. Adaptation automatique du rapport des dimensions : Largeur/Hauteur.**

*PhotoFiltre* permet d'automatiser le rapport des dimensions *Largeur/Hauteur* d'une sélection par la commande : *Sélection, Adapter le rapport*.

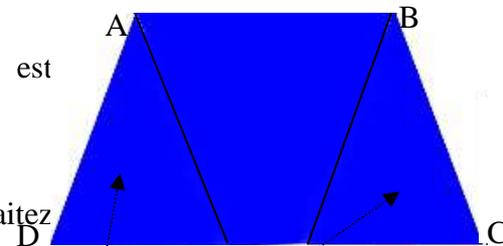
Le rapport **1:1** est obtenu directement par un clic gauche sur l'outil *Carré*  dans les options du bouton *Outil Sélection*.

- Cliquer sur l'outil *Sélection* de la *Palette d'outils*.
- Cliquer sur l'outil *Rectangle*. Tracer une forme carrée (pour créer le buste) d'environ 150 pixels de côté (observer les dimensions dans la *Barre d'état*).
- Optimiser la forme carrée en cliquant sur l'icône *Carré*. 
- Placer le pointeur sur la forme carrée, il se transforme en flèche blanche . Cliquer, glisser pour déposer ce carré sous l'ellipse (la tête).
- Remplir avec la couleur du vêtement, *Bleu* par exemple (voir aussi **Phase 3**).
- Cliquer dans la forme *Carrée* positionnée précédemment sous l'ellipse.
- Appuyer sur la touche *Echap* pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

**Phase 5. Copie d'une sélection**

Nous devons créer la jupe de notre personnage, celle-ci est composée de 2 triangles et d'un trapèze.

- Cliquer sur l'outil *Sélection* de la *Palette d'outils*.
- Sélectionner l'outil *Triangle base en bas*. Tracer une forme triangulaire de 100x160 pixels si vous souhaitez reproduire le modèle.  
Placer le sommet de ce triangle exactement au sommet de l'angle bas et gauche du carré.
- Remplir cette forme de la même couleur que le buste (voir au § 16)
- Commande : *Sélection, Copier la forme*, pour reproduire exactement cette même forme à droite.

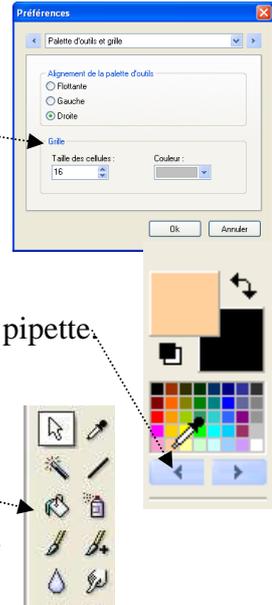


- Commande : *Sélection, Coller la forme*
- PhotoFiltre* affiche le message ci-contre. Cliquer sur *Oui*.
- La sélection est collée sur la forme réalisée en 20. Avec la souris, le pointeur se transformant en flèche blanche cliquer, glisser pour placer le sommet de ce triangle exactement au sommet de l'angle bas et à droite (du carré).
- Remplir cette forme toujours avec la même couleur (voir au § 16)
- Appuyer sur la touche *Echap* pour supprimer la sélection et valider le remplissage



**Phase 6. Obtention d'une sélection en utilisant le Lasso ou le Polygone**

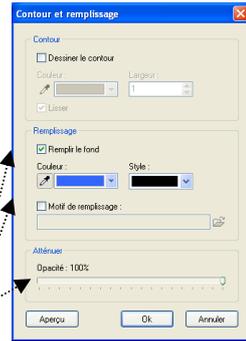
- Sélectionner l'outil *Polygone* pour dessiner le reste de la robe.



29. Tracer une forme en forme de trapèze. Par exemple, cliquer sur le point A (voir croquis), cliquer en B, puis en C, en D, puis en A, de façon à refermer la forme : le cadre de délimitation s'affiche alors.

A SAVOIR : Au cours du tracé de la sélection à l'aide de l'outil *Polygone*, en cas d'erreur de tracé, l'outil *Défaire* est inactif. Pour supprimer le dernier segment tracé, utiliser la touche *Suppr* (ou *Del*).

30. Remplir le trapèze obtenu avec la même couleur que celle utilisée en **Phase 5**. Remarquer une ligne blanche qui subsiste entre le triangle et le trapèze du fait de l'option *Lissage*, appliquée par défaut. Utiliser l'outil *Doigt* pour la supprimer. Sinon vous pouvez utiliser la commande : *Edition, Contour et Remplissage* (ou clic droit, puis *Contour et remplissage*). Options **décochées** : *Lisser* et *Dessiner le contour*. Cocher *Remplir le Fond*. Choisir la même *Couleur* qu'au § 16.



31. Appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

### Phase 7. Application de symétrie à la sélection

Le tracé des bras (et celui des jambes) sont symétriques par rapport à un axe vertical.

32. Tracer le bras gauche, par exemple, en utilisant l'outil *Polygone* comme à la phase 6
33. Remplir la forme obtenue avec la même couleur que celle choisie pour l'ellipse (le visage).
34. Commande : *Sélection, Copier la forme*, pour reproduire exactement cette même forme pour le côté droit.
35. *PhotoFiltre* affiche le message ci-contre. Cliquer sur *Oui*.
36. A l'aide de la souris, le pointeur se transformant en flèche blanche cliquer, glisser pour déplacer la sélection collée sur la précédente et la disposer à gauche du buste.
37. Commande : *Sélection, Transformation, Symétrie horizontale* ((ou encore clic droit, puis, *Transformation, Symétrie horizontale*).
38. Déplacer la sélection transformée pour la coller à droite du buste.
39. Remplir la forme obtenue avec la même couleur que celle choisie pour l'ellipse (le visage).
40. Appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection et valider le remplissage.



### Phase 8. Copie d'une sélection (comme en phase 5)

Nous devons créer les chaussures de notre personnage, deux ellipses identiques.

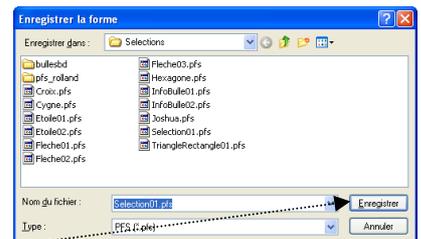
41. Cliquer sur l'outil *Sélection* de la *Palette d'outils*. Sélectionner l'outil *Ellipse*. Tracer une ellipse de 70x30 pixels si vous souhaitez reproduire le modèle. La placer en bas, à gauche.
42. Remplir cette forme d'une couleur différente de la robe.
43. Commande : *Sélection, Copier la forme*, pour reproduire exactement cette même forme à droite.
44. Commande : *Sélection, Coller la forme etc ...*

### Phase 9. Enregistrement d'une sélection.

Les jambes du personnage peuvent être obtenues comme les bras dessinés en phase 7. Mais nous allons tester la propriété de *PhotoFiltre* qui permet d'enregistrer une sélection.

45. Cliquer sur l'outil *Sélection* de la *Palette d'outils*. Sélectionner l'option *Polygone*.
46. Tracer une sélection fermée pour dessiner la jambe gauche. Déplacer la sélection pour la placer entre la robe et la chaussure gauche
47. Commande : *Sélection, Enregistrer la forme*.

*PhotoFiltre* conserve cette sélection dans un format **.pfs** dans le dossier *Sélections* du programme *PhotoFiltre*. Donner un nom à cette sélection. Cliquer sur *Enregistrer*.



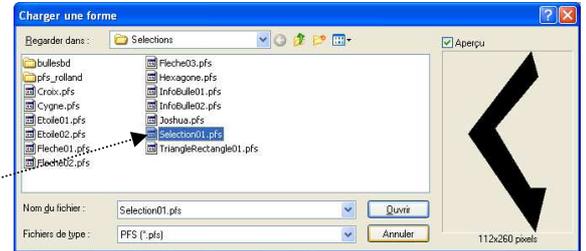
**INFORMATION :** le sous-dossier *Sélections* du dossier *PhotoFiltre* est ouvert par défaut (si vous avez les droits administrateur).

48. Remplir la forme obtenue avec la même couleur que celle choisie pour l'ellipse (le visage).
49. Appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

### Phase 10. Chargement d'une sélection

Vous devez dessiner la jambe droite de votre personnage. Celle-ci est d'une forme symétrique à la jambe gauche et la forme est enregistrée.

50. Cliquer sur l'icône  de la *Palette d'outils* ou Commande : *Sélection, Charger une forme*. La fenêtre *Charger une forme* s'affiche à l'écran.



51. Sélectionner le nom de la forme enregistrée précédemment (la jambe gauche).
52. Cliquer sur *Ouvrir*.
53. La sélection est affichée. Commande : *Sélection, Transformation, Symétrie horizontale*.
54. Déplacer la sélection transformée pour la placer entre le bas de la robe, à droite, et la chaussure droite.
55. Remplir la forme obtenue avec la même couleur que celle choisie que pour le visage.
56. Appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

### Phase 11. Changement de forme d'une sélection

Tracer une sélection rectangulaire pour dessinée un des objets portés par le personnage. Vous souhaitez finalement que la forme de cet objet ait des angles arrondis.

57. L'outil *Sélection* étant activé, clic sur l'outil *Coins arrondis* ou commande : *Sélection, Changer la forme, Coins arrondis* (ou encore clic droit, puis *Changer la forme, Coins arrondis*).
58. Remplir la forme obtenue par une couleur de votre choix.
59. Appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

### Phase 12. Sélection avec la baguette magique

Votre dessin est terminé. Vous souhaitez changer le fond **blanc** de votre image par une autre couleur. La baguette magique va nous permettre de sélectionner très facilement ce fond blanc.

60. Cliquer sur l'outil *Baguette magique* de la *Palette d'outils*.  
RAPPEL : la sélection obtenue avec la *Baguette magique* est de type *Bitmap*. Le cadre de délimitation ne s'affiche pas.
61. Cliquer sur la partie blanche de votre image : tout est sélectionné à l'extérieur de votre personnage.
62. Sélectionner une couleur et remplir la forme obtenue avec cette couleur.
63. Appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection et valider le remplissage.

### Phase 13. Inversion de la Sélection

Vous souhaitez modifier les couleurs de la robe de votre personnage.

64. Cliquer sur l'outil *Baguette magique* de la *Palette d'outils*.
65. Cliquer sur la partie recolorée précédemment. Tout est sélectionné à l'extérieur de votre personnage.
66. Commande : *Sélection, Inverser* ou cliquer sur l'outil  des options de l'outil *Sélection* dans la *Palette d'outils* (ou encore clic droit puis *Inverser la sélection*).
67. La sélection s'est inversée, le personnage est maintenant sélectionné. Vous pouvez procéder à un changement de couleur de la robe.