

Outil Tracé vectoriel Application au détourage

Parmi les **outils de sélection** proposés par *PhotoFiltre Studio* l'outil *Tracé vectoriel* utilisant les *Courbes de Bézier* est de loin, celui qui donne les meilleurs résultats. Ceci depuis la version 10.3 de *PhotoFiltre Studio*.

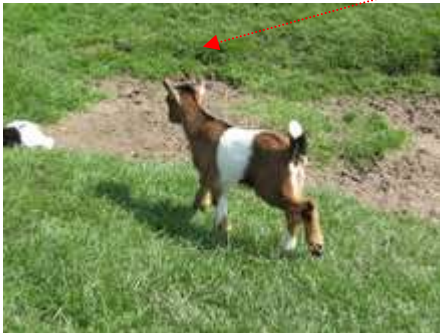
A SAVOIR :

- Présentation de l'outil *Tracé vectoriel* dans la Documentation officielle de *PhotoFiltre Studio* : <http://www.photofiltre-studio.com/doc/vpath.htm>
- Commentaires personnalisés : http://www.bricabracinfo.fr/Telechargt/pfs_f4_1_present_trac_vect.pdf :

Définition du détourage : action d'isoler un élément sur une image ou une photo en effectuant le contour de celui-ci sous forme de sélection.

Mode opératoire par l'exemple

Le tutoriel décrit les manipulations à réaliser pour placer un chevreau à côté d'un lion. Ceci à partir des deux images ci-dessous :



zoo_jurques_3.jpg



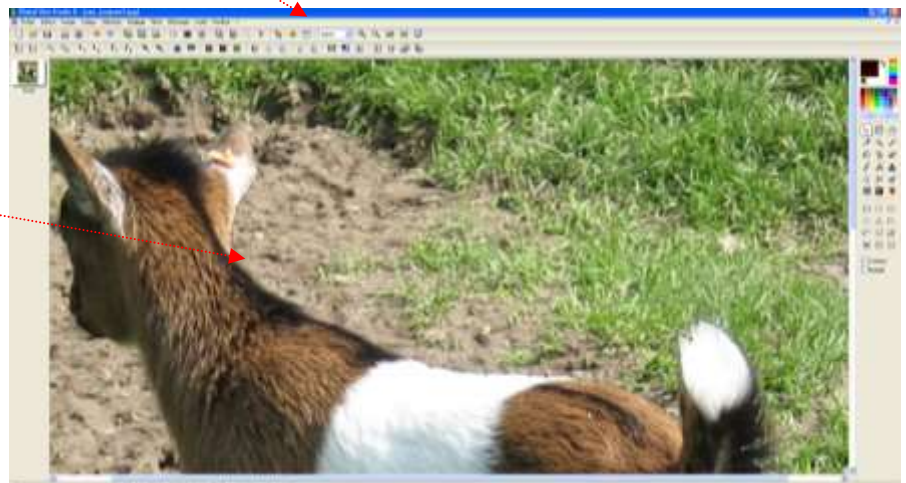
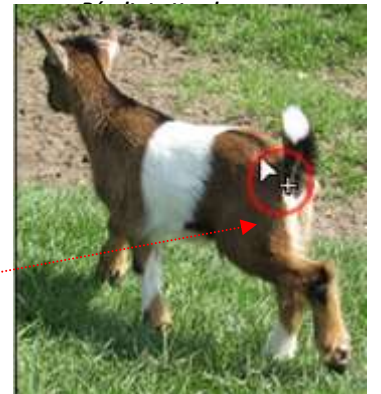
zoo_jurques_2.jpg



1. Lancer *PhotoFiltre Studio*
2. Ouvrir les 2 images *zoo_jurques_2.jpg* et *zoo_jurques_3.jpg*
3. Activer l'image *zoo_jurques_3.jpg*
4. Conseil mais facultatif : isoler le chevreau par un recadrage. Tracer un rectangle de sélection autour du chevreau, recadrer l'image par la commande : *Image, Recadrer*.

PHASE DETOURAGE du chevreau

5. Commande : *Outils, Tracé vectoriel, Nouveau*. Le pointeur de la souris affiche une tête de flèche blanche et un signe +
6. Afficher l'image avec un taux élevé du **zoom : 300 %** (par exemple) à l'aide de l'outil *Zoom* de la Barre d'outils ou de la roulette de la souris.
7. Commencer l'action de détourage en effectuant un clic à l'endroit où vous souhaitez démarrer le tracé. Ce clic crée un point appelé aussi **nœud**.
8. Effectuer une succession de clics (de nœuds) autour du chevreau. Chaque nœud est figuré par un plot carré (voir en 8.)



9. Pour continuer le détourage, cliquer sur la flèche basse de l'ascenseur vertical pour descendre l'image dans la fenêtre.
10. Lorsque le chevreau est totalement détourné et que vous rejoignez le point de départ, clic **droit** pour activer le **menu contextuel** et sélectionner **Fermer la boucle**.
11. Corriger éventuellement la position de certains points.

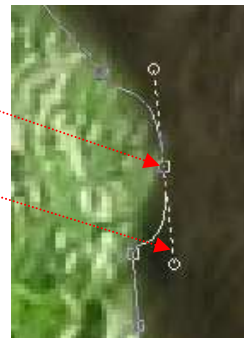
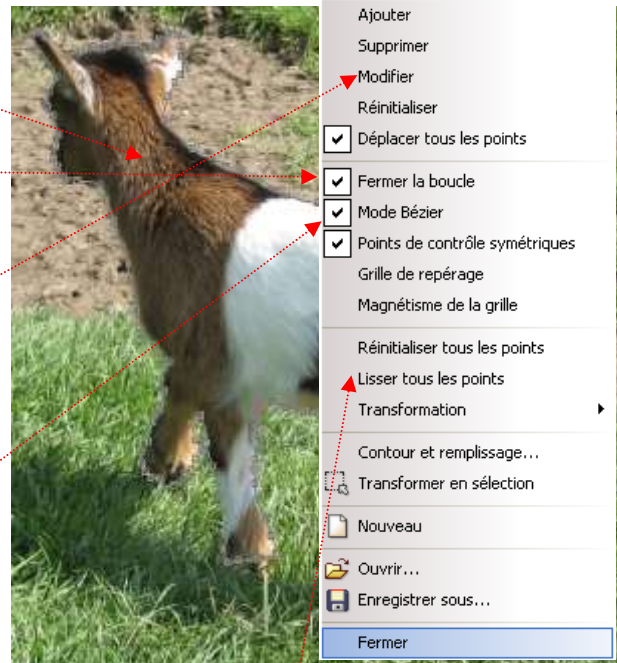
ASTUCES

Pour ajouter ou supprimer des points sur un tracé vectoriel, activer le **menu contextuel** (affiché par appui sur le bouton **droit** de la souris) puis sélectionner la commande **Modifier** du menu contextuel.

Supprimer un point. Cliquer sur un point à supprimer. Appuyer sur la touche *Shift* (ou touche *Majuscule temporaire*), la laisser enfoncée. Le pointeur de la souris affiche le signe -. Cliquer pour supprimer le point.

Ajouter un point. Placer le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez ajouter un point. Appuyer sur la touche *Ctrl* la laisser enfoncée. Le pointeur de la souris affiche le signe +. Un clic de souris permet **d'ajouter** un point

12. A ce stade, si le contour vous convient clic **droit** pour activer le **menu contextuel** et sélectionner la commande **Mode Bézier**. Cette commande va permettre de courber les lignes.
 - **Pour un détourage rapide**, si les nœuds sont suffisamment rapprochés, clic **droit** pour activer à nouveau le menu contextuel et sélectionner la commande : *Lisser tous les points*.
 - **Pour un détourage plus élaboré**, utiliser les possibilités offertes par cet outil, comme celle de pouvoir agir sur une ligne de tracé particulière.
 - Afficher **le menu contextuel** (clic **droit**) pour vérifier que la commande *Modifier* est toujours cochée
 - Afficher l'image avec un **zoom de 300 %** (par exemple).
 - Cliquer sur un point dont les lignes adjacents sont à courber. Remarquer l'affichage d'une nouvelle ligne avec deux petits cercles à son extrémité. Ce sont ces nouveaux points qui déplacés en longueur, largeur et/ou hauteur vont permettre une courbure plus ou moins accentuée des 2 droites liées au point de contrôle activé. Par défaut la courbure se fait symétriquement sur les deux droites adjacentes, l'option *Points de contrôles symétriques* étant cochée. IMPORTANT : Tout est très bien expliqué dans la documentation officielle.
 - ASTUCE : Pour annuler une courbure, double-cliquer sur le point concerné



13. Transformation du tracer vectoriel en sélection.

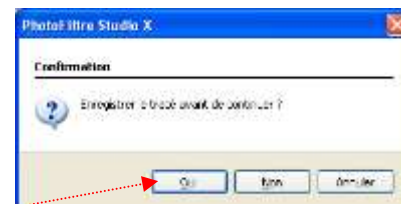
- La transformation du tracé vectoriel en sélection s'effectue
- soit en sélection **type baguette magique** (pointillés verts)
 - soit en sélection **vectorielle** (pointillés noirs).

Ceci est fonction de l'option **Mode Bézier**, activée ou non dans le **menu contextuel**.

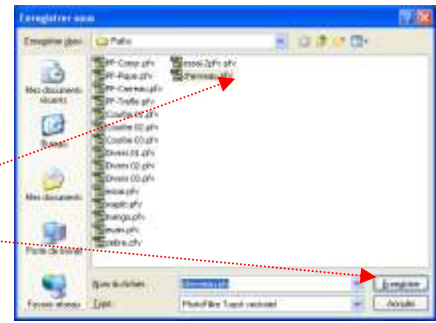
Le détourage étant terminé, clic **droit** sur l'image et activer la commande : *Transformer en sélection*. *PhotoFiltre Studio* vous propose l'enregistrement du tracé.

Cliquer sur *Oui*

Conseil : pour vous permettre de replacer ce tracé à l'emplacement exact d'origine lors d'une éventuelle réouverture de ce tracé relever la position des coordonnées des points (haut et bas) du tracé affichées sur la *Barre d'état*.



14. Une fenêtre *Enregistrer sous* s'affiche à l'écran. Entrer un nom dans la zone : *Nom du fichier*.
Cliquez sur le bouton *Enregistrer*.
Votre tracé est désormais enregistré dans le dossier *Paths* du programme *PhotoFiltre Studio* au format **pfv**.



PHASE COLLAGE

15. Le tracé vectoriel précédent est maintenant transformé en sélection. La commande *Tracé vectoriel* est automatiquement fermée. Toutes les fonctions de *PhotoFiltre Studio* sont à nouveau disponibles.
16. Commande : *Edition, Copier*
17. Par le menu *Fenêtre*, activer l'image **zoo_jurques2.jpg** ouverte (voir page 1, & 2).
18. Commande : *Edition, Coller*.
Le chevreau se colle en tant que *Calque 1* au centre de l'image.



19. Clic **droit** sur le calque. Activer la commande : *Redimensionner le calque*. Des plots de modification s'affichent sur l'image du chevreau dans les angles et au milieu des côtés.

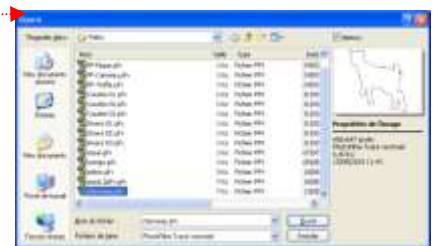


20. Clic **droit** à nouveau sur le calque, vérifiez que l'option *Conserver les proportions* soit bien cochée. Cliquez sur *Annuler*.
21. Réduire la taille du chevreau à une taille raisonnable à l'aide de la souris : cliquez un des plots des angles, restez cliqué tout en déplaçant la souris.
Clic **droit** à nouveau sur le calque, cliquez sur *Valider*.
22. Déplacer le calque du chevreau vers le bas de l'image avec la souris ou les touches flèches du clavier.
Remarque : faire en sorte que les sabots ne soient pas visibles sur l'image (le sol de réception n'est pas herbeux)
23. Commande : *Calque, Fusionner tous les calques*.
24. Commande : *Fichier, Enregistrer sous* un autre nom en conservant le format **.jpg** (de préférence).



Autres particularités de l'outil *Tracé vectoriel*

1. Lorsqu'une image est ouverte dans *PhotoFiltre Studio* il est toujours possible d'utiliser un tracé vectoriel préenregistré. Ceci par la commande : *Outils, Tracé vectoriel, Ouvrir*.
Une fenêtre *Ouvrir* s'affiche à l'écran, dans le dossier *Paths* du programme *PhotoFiltre Studio*, par défaut.
Si le tracé recherché figure dans le dossier ouvert, le sélectionner. Un aperçu du tracé s'affiche si *Aperçu* est coché.
(Si le tracé ne figure pas dans la liste le rechercher dans l'arborescence de votre disque dur, là où il a été enregistré).
Cliquez sur *Ouvrir*, le tracé s'affiche sur l'image ouverte au préalable.



Note : si les coordonnées de ce tracé ont été notées (voir en 13), il sera possible de le replacer exactement à la position d'origine en vous aidant de la souris ou des touches de direction du clavier.

2. **IMPORTANT** : Depuis les toutes dernières versions de *PhotoFiltre Studio*, il est possible de créer **plusieurs tracés vectoriels** à la suite sur une même image ouverte sans devoir fermer l'image.