

## Changement de couleur d'une carrosserie

### Sélection à l'aide de l'outil *Tracé vectoriel*

Ce tutoriel décrivant les manipulations à effectuer pour changer la couleur d'une carrosserie utilise l'outil *Tracé vectoriel*.

Voir un autre mode opératoire avec *PhotoFiltreV6* : [http://www.bricabracinfo.fr/Telechargt/pf\\_coul.pdf](http://www.bricabracinfo.fr/Telechargt/pf_coul.pdf)

Cet exercice a pour but de détailler le mode opératoire qui permettra de tracer une sélection sur l'image **twingo\_select.jpg** pour modifier sa couleur, **virtuellement**, avec *PhotoFiltre Studio* en s'aidant, pour la sélection, de l'outil *Tracé vectoriel* et de l'outil *Polygone*

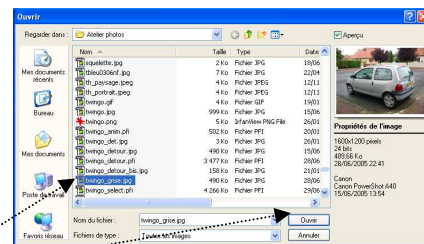
Le résultat attendu est **twingo\_verte.jpg**.



L'image utilisée pour cet exercice est *twingo\_select.jpg* téléchargeable sur la page : <http://www.bricabracinfo.fr/Banque/thumb.html>

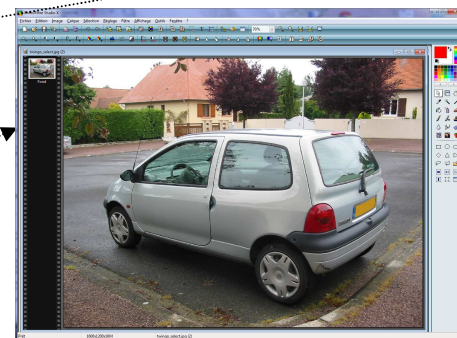
#### Phase 1 : ouverture de l'image à modifier

1. Lancer *PhotoFiltre Studio*
2. Ouvrir l'image *twingo\_select.jpg* par la commande : *Fichier, Ouvrir*.  
Si le fichier recherché ne se trouve pas dans la liste des fichiers affichés, cliquer sur la flèche basse, à droite de l'encadré *Regarder dans:* pour afficher l'arborescence et le sélectionner. Cliquer sur le bouton *Ouvrir*.



#### Phase 2 : dupliquer l'image.

3. Créer une copie de l'image par la commande *Image, Dupliquer*.  
Désormais, nous allons travailler sur cette copie.

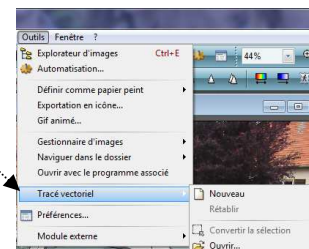


#### Phase 3 : création du contour de la carrosserie.

4. Sélectionner la commande : *Outils, Tracé vectoriel, Nouveau*

#### Notes :

- A partir de cet action, l'outil *Tracé vectoriel* est **actif**.
- Toutes les autres fonctions de *PhotoFiltre Studio* sont **inactives**.



- Toutes les fonctions de l'outil ne sont accessibles que par le menu **contextuel** (clic **droit** sur l'image)
  - La commande *Ajouter* est sélectionnée par défaut
  - Pour retrouver les fonctions de *PhotoFiltre Studio*, il faut fermer l'outil.
5. Augmenter le *zoom* de l'affichage pour sélectionner l'objet avec précision. 200 % semble un bon compromis
  6. Cliquer de point en point pour effectuer la sélection de la voiture, en évitant de sélectionner les éléments qui gardent leur couleur d'origine. (les roues, l'antenne, un feu arrière etc.)
- Remarque : A ce stade, vous pouvez ne pas constater de différence de résultat comparé à l'outil de sélection *Polygone*.

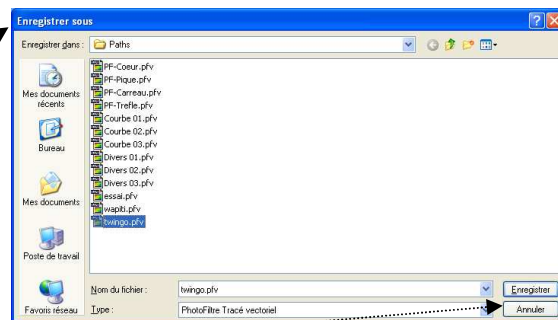


#### A savoir :

- Pour revenir en arrière, en cas de mauvaise manipulation lorsque vous utilisez l'outil *Tracé vectoriel*, clic **droit** et sélectionner : *Supprimer*. Cliquer alors sur le point à supprimer. Pour continuer le détourage, clic **droit** puis sélectionner à nouveau *Ajouter*.
  - Pour naviguer sur l'image quand la sélection à effectuer dépasse l'affichage de l'objet à détourer, utiliser les barres de défilement à droite et en bas de la fenêtre en cours de sélection, à l'aide de la souris.
7. Fermer le tracé : clic **droit** et cliquer sur la commande : *Fermer la boucle*.

#### Phase 4 : enregistrement du tracé.

8. Modifier le zoom d'affichage, le ramener en *Auto*
9. Enregistrer le tracé créé avec l'outil *Tracé vectoriel* : clic **droit** et sélectionner la commande : *Enregistrer sous*. Une boîte de dialogue *Enregistrer sous* s'affiche dans le dossier *Paths* de *PhotoFiltre Studio* proposant un enregistrement avec le format **pfv**. Lui donner un nom, par exemple : **twingo**. Le fichier obtenu sera donc **twingo.pfv**. Cliquer sur *Enregistrer*.



#### Phase 5 : activation du *Mode Bézier*.

10. Clic **droit** et sélectionner la commande : *Mode Bézier*.  
**Le Mode Bézier permet un détourage plus élaboré**
  - Afficher l'image avec un **zoom de 300 %** (par exemple).
  - Cliquer sur un point dont les lignes adjacentes sont à courber. Remarquer de part et d'autre du point sélectionné l'affichage de deux petits cercles. Si on déplace l'un de ces deux cercles, une nouvelle ligne apparaît reliant les 2 cercles. Ce sont ces deux éléments qui déplacées en longueur, largeur et/ou hauteur vont permettre une courbure plus ou moins accentuée des 2 segments 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 de *PhotoFiltre Studio* le *Manuel de l'utilisateur*: <http://www.photofiltre-studio.com/doc/vpath.htm>

  - **ASTUCE** : Pour annuler une courbure, double-cliquer sur le point concerné.
11. Clic **droit** et sélectionner la commande : *Lisser tous les points*

## Phase 6 : transformation du tracé en sélection.

### C'est là tout l'intérêt de l'outil vectoriel

12. Clic **droit** et sélectionner la commande : *Transformer en sélection*.

Un message vous demande si vous souhaitez enregistrer le tracé.

Conseil : enregistrer à nouveau ce tracé sous un autre nom que celui donné dans la **Phase 4**, dans le cas où vous feriez une mauvaise manœuvre

13. Cette action transforme le tracé en sélection *type Baguette magique*. L'image est entourée de pointillés verts.

A SAVOIR : si la sélection est représentée avec des pointillés blancs, la sélection est alors de type vectorielle.

Avec cette action on retrouve toutes les fonctions de *PhotoFiltre Studio*.

### Notes :

Si la sélection obtenue ne vous convient pas, appuyer sur la touche *Echap*, pour supprimer la sélection.

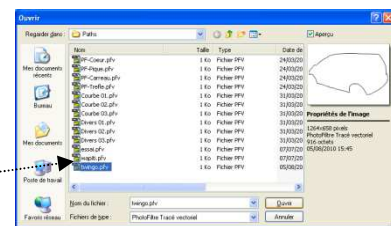
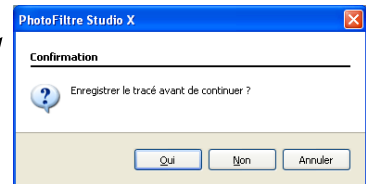
Activer la commande : *Outils, Tracé vectoriel, Ouvrir* et sélectionner le tracé enregistré obtenu en **Phase 6** (ou précédemment en **Phase 4**) pour le retrouver et le modifier.

Replacer le tracé exactement sur l'image. Mettre un zoom à 200 % si nécessaire

**Conseil** : Utiliser les touches du clavier **avant** ou/et **arrière** pour déplacer le tracé pixel par pixel.

Reprendre les manipulations en 10.

La commande **Déplacer tous les points** du menu contextuel de l'outil *Tracé vectoriel* est cochée par défaut.



## Phase 7 : soustraction de sélection.

Le but de l'exercice étant de modifier la couleur de la carrosserie, il faut soustraire un certain nombre d'éléments qui ne devront pas être recolorés : feu arrière, plaque d'immatriculation, fenêtre, etc.

14. Supprimer de la sélection toutes les éléments de la voiture qui ne doivent pas changer de couleur.

Appuyer sur la touche **Alt** et rester appuyé. Sélectionner les parties à soustraire avec l'outil *Polygone*. L'outil *Polygone* semble-être le mieux adapté pour cet exercice.

### Conseils :

Enregistrer au fur et à mesure les sélections effectuées en les distinguant par un nom différent à chaque enregistrement. Ainsi vous n'aurez pas à recommencer vos sélections du début. Penser à utiliser les touches Ctrl ou ALT pour ajouter ou supprimer des parties à sélectionner.

## Phase 8 : changement de couleur à partir d'une sélection.

### • Première méthode :

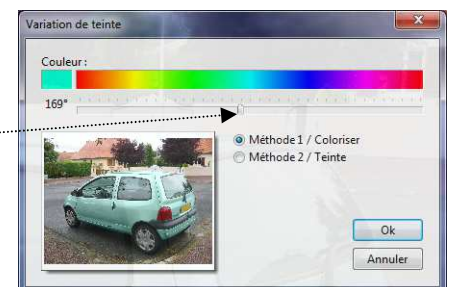
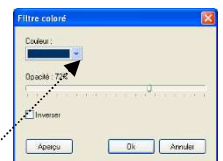
Activer la commande : *Filtre, Couleur, Filtre Coloré*, choisir une *Couleur*, modifier, si besoin, le taux d'*Opacité*. Faire des essais. OK.

### • Deuxième méthode :

Activer la commande : *Filtre, Couleur, Variation de teinte, Méthode 1 / Coloriser* : Déplacer le curseur pour modifier la teinte. Faire des essais. Cliquer sur OK.

### • Moduler l'intensité de la couleur choisie

La sélection étant toujours active, activer la commande : *Réglage, Teinte et Saturation* et modifier les réglages.



## Phase 9 : enregistrer la nouvelle composition sous un autre nom.