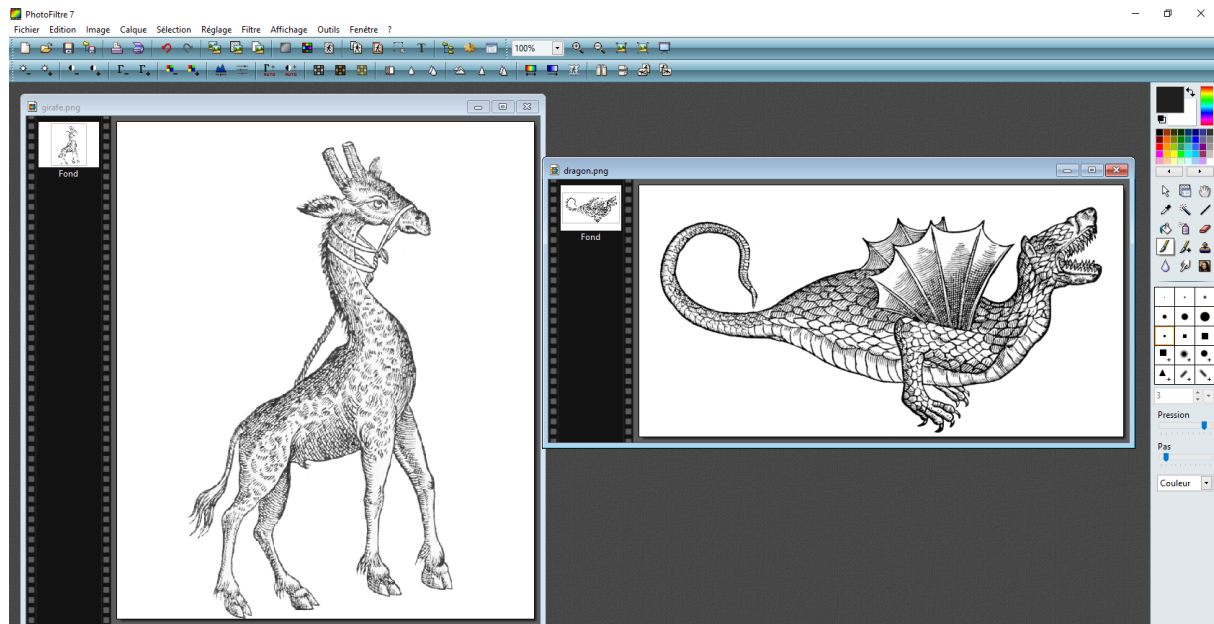
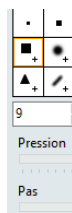


Chimère numérique: tutoriel logiciel Photofiltre

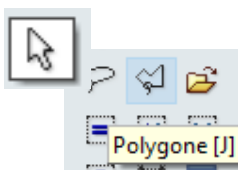
1. Tutoriel à l'écran pour la première forme : Lancer Photofiltre¹. Ouvrir deux images : cliquer sur « fichier/ ouvrir ». Sélectionnez ensuite les deux images à la fois (Ctrl+clic sur les fichiers). Cliquer sur « ouvrir ». Nous allons ici fusionner un dragon avec une girafe.



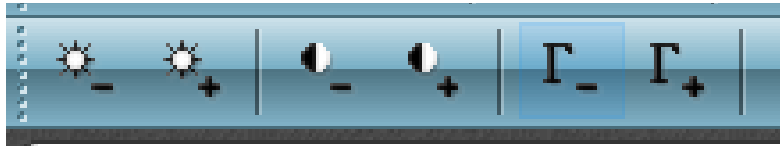
Cliquer sur l'image de l'animal dont on va garder le corps (dragon). Pour avoir plus de place, agrandir la partie blanche de notre image, appelée sur le logiciel la « zone de travail » en cliquant sur Image / taille de la zone de travail. Ici, j'ai choisi 1500x70 pixels.



Utiliser la **gomme** dans le menu de droite pour effacer les parties du dragon que l'on veut remplacer. On peut jouer sur la forme et la taille de la gomme : les formes avec un + permettent un paramétrage plus fin de la taille, le « pas » et de l'intensité du gommage « pression ».



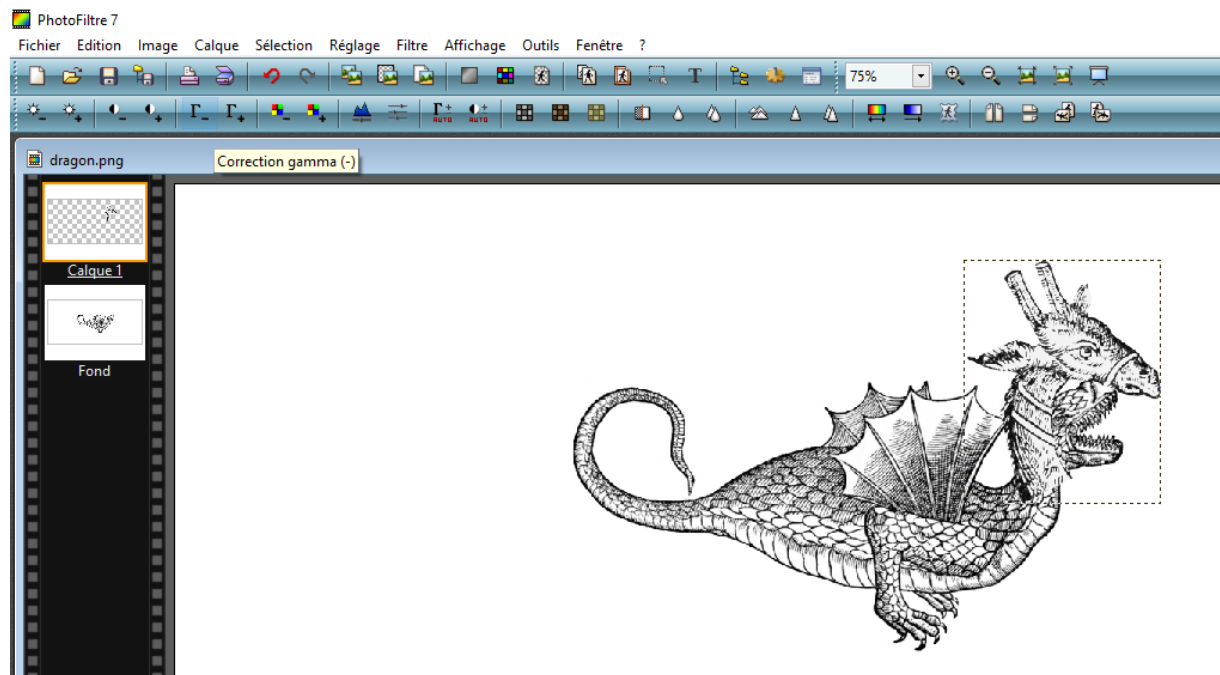
Ajoutons-lui des parties d'un autre animal. Ouvrons l'image du second animal. Nous utiliserons l'outil de sélection symbolisé par la flèche dans le menu de droite puis la forme « polygone ». Suivre le contour de la tête de notre girafe. Penser bien à fermer votre sélection. Copier la sélection ainsi réalisée (ctrl+c). Revenir sur l'image du dragon et coller la tête de lézard (ctrl+v).



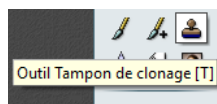
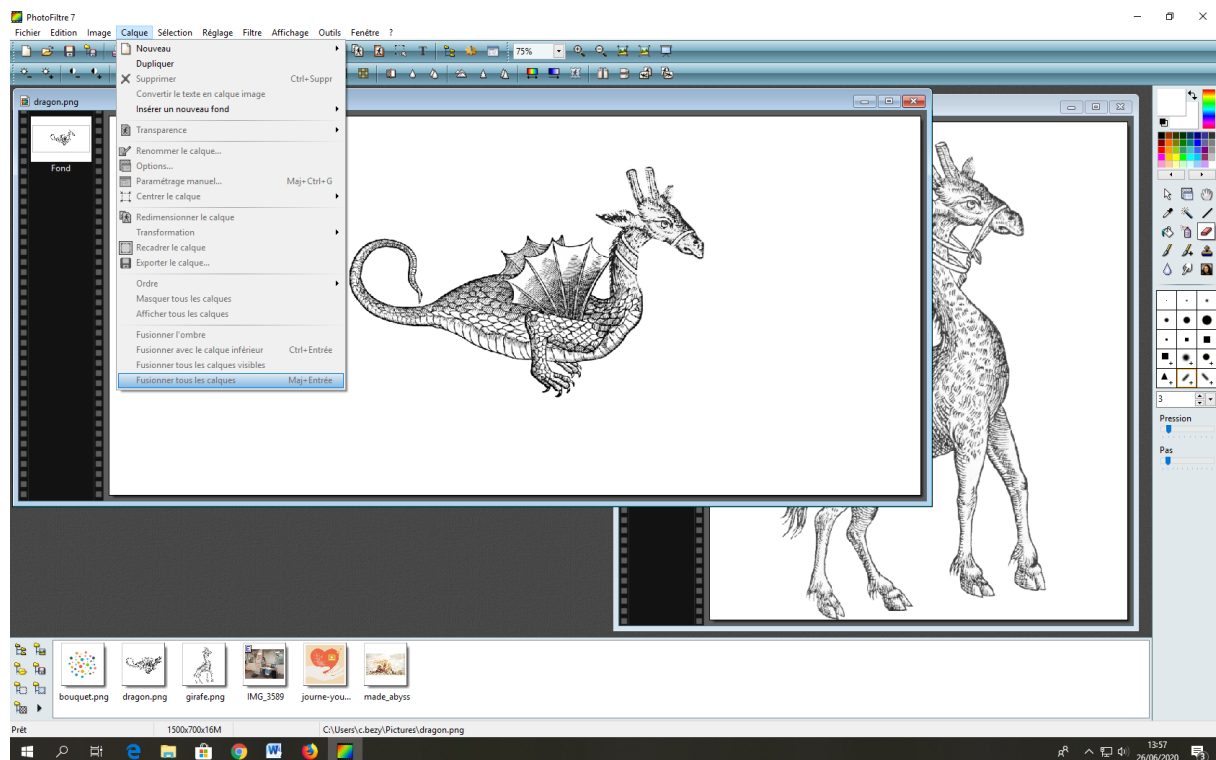
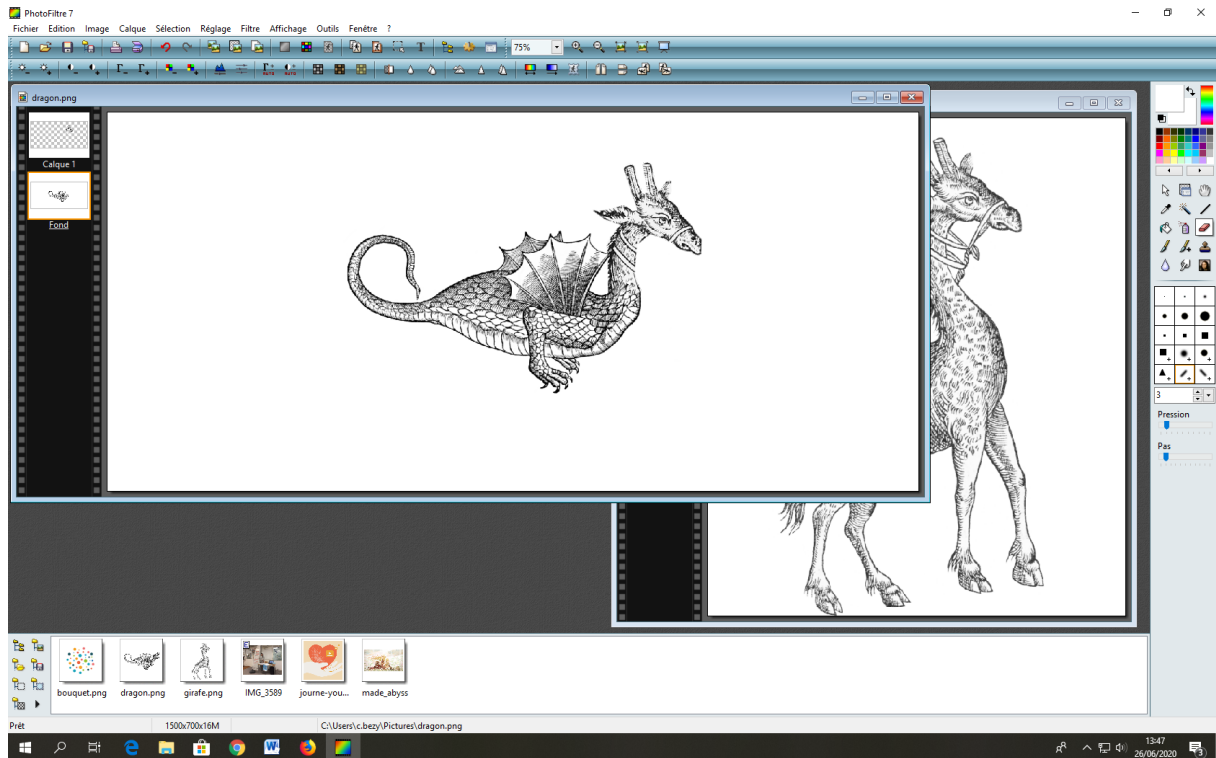
Nous allons maintenant adapter la couleur et le contraste de la tête ajoutée par rapport à la photo du dragon. Dans le menu en haut de l'écran, jouer sur la luminosité, le contraste et la correction gamma pour ajuster le niveau de noir.

Il faut maintenant placer notre tête au bon endroit et avec la bonne taille et la bonne orientation.

- Déplacer votre tête à l'aide de la souris.
- Dans la fenêtre des calques, sélectionner le calque avec la tête. Faire calque -> Calque-redimensionner le calque. Tirer les angles de notre tête pour les agrandir ou les réduire. Utiliser la touche « entrée » pour terminer. Utiliser la touche « entrée » pour terminer.
- Faire pivoter la tête en allant dans calque/transformation/transformation paramétrée et en utilisant le curseur de rotation. Cliquer sur OK.



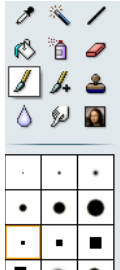
Fusionnons maintenant le calque de la tête vers le bas pour ne plus avoir qu'un seul calque : calque / fusionner tous les calques.



Nous pouvons finir la fusion de la tête sur le tronc avec l'outil clonage qui nous permettra de rajouter du poil sur les écailles et inversement. Pour cela, il

faut utiliser le tampon du menu de droite. On peut faire varier sa taille « rayon » et son intensité « pression ». Utiliser la touche « ctrl » pour sélectionner la zone à cloner. Prendre une zone bien caractéristique de notre animal. Ici, je choisis les écailles de mon dragon, que je viens ajouter sur le cou de ma girafe pour les fusionner.

Pour améliorer la fusion, on peut également utiliser l'outil gomme pour apporter de la transparence au niveau du cou de ma girafe. Pour cela, penser à jouer sur l'intensité du gommage « pression ».



Pour terminer ma fusion, je viens améliorer le contour du cou de ma girafe, pas assez noir. À l'aide de l'outil pipette, je récupère la couleur exacte du contour du corps de mon dragon. À l'aide de l'outil pinceau, je choisis la forme "petit carré" et je suis les contours du cou de ma girafe. Je n'aligne pas mes petits carrés et j'essaye de les placer aléatoirement pour plus de réalisme.

Pourquoi choisir la forme carrée pour dessiner le contour ? Les pixels sont des petits carrés de couleurs, juxtaposés côte à côte, ils forment notre image. Si on zoome énormément sur image, on arrive à les apercevoir. De loin, mon dragon à l'air tout noir, mais il est en fait composé de petits carrés noirs, gris et blancs. Nous reproduisons donc ce même procédé pour plus de réalisme.

Je fais pareil pour ajouter une patte de girafe à mon dragon. Voici notre Dragorafe :

