

DEFRAGMENTATION

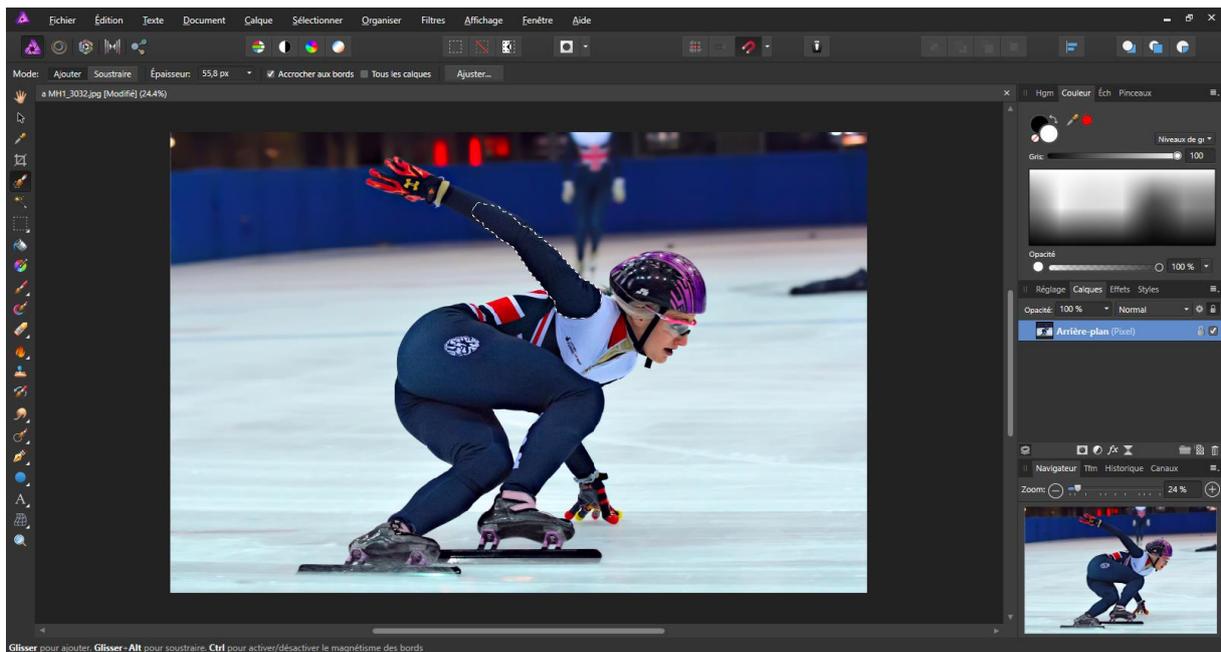
Choisissez une photo sur laquelle apparait une chose : objet, être humain, animaux dans une action de mouvement. Nous allons donner un effet de vitesse en défragmentant le sujet.

Exemple final :



1 : ouvrez la photo du sujet dans affinity

2 : commencez à détourer le skater avec l'outil pinceau de sélection (W)



3 : une fois que vous avez suffisamment sélectionné le skater cliquez sur ajuster pour affiner la sélection

4 : dans ajuster :

Choisissez les valeurs de réglages suivantes :

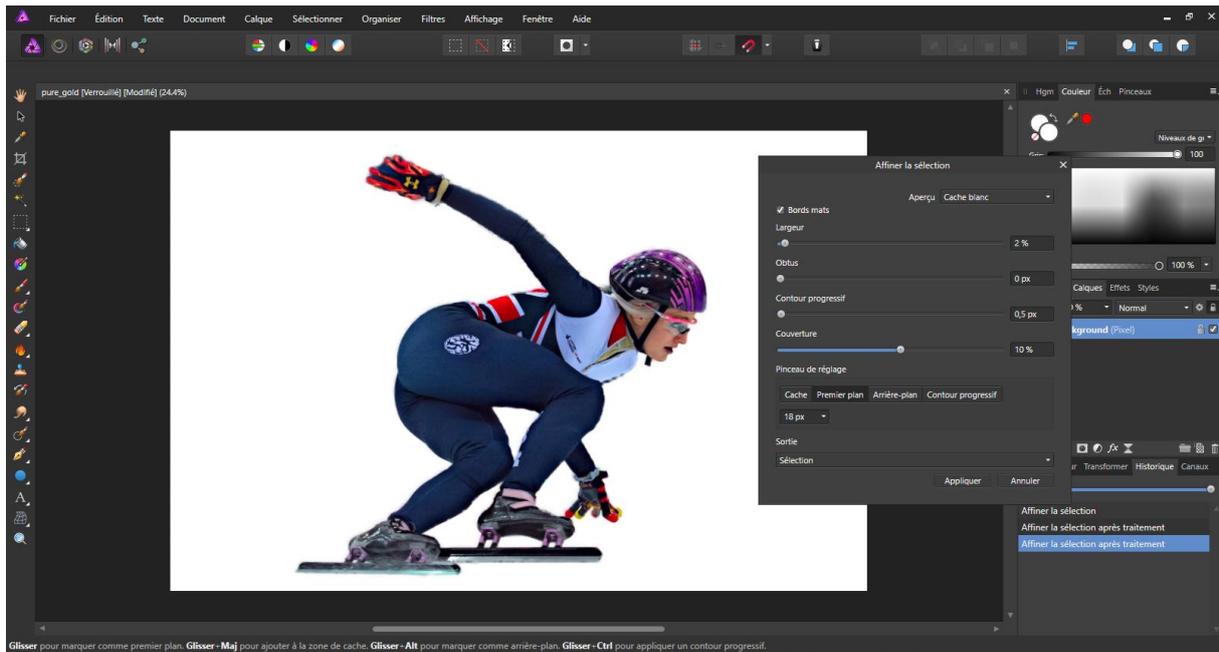
APERCU : cache blanc – ce choix vous permettra de mieux visualiser votre sélection

LARGEUR : 2%

OBTUS : 0px

CONTOUR PROGRESSIF : 0,5px

COUVERTURE : 10%



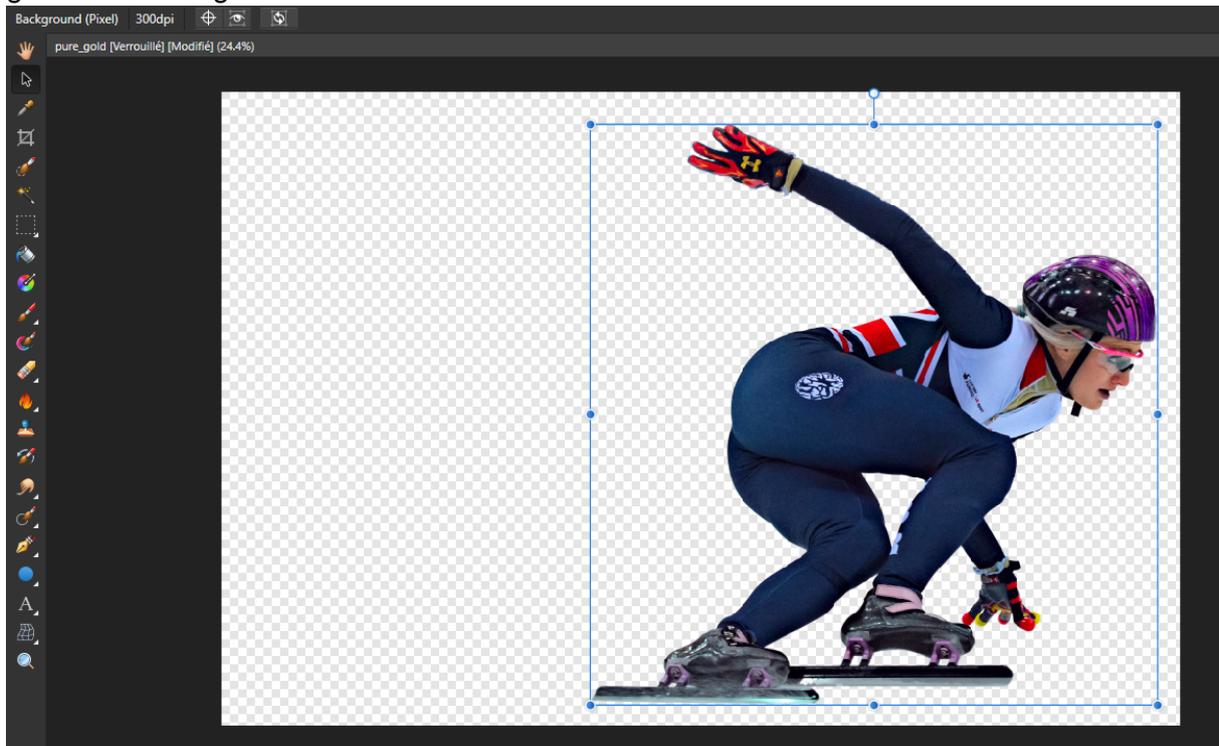
En choisissant PREMIER PLAN vous pouvez faire apparaître le skater

En choisissant ARRIERE-PLAN vous pouvez faire apparaître le fond blanc

Cette possibilité vous permet d'affiner/ajuster les contours avec précision

Une fois votre travail de finition terminé avant de cliquer sur appliquer choisissez dans SORTIE : masque

Sélectionnez le skater et décalez- le vers la droite afin de pouvoir laisser de l'espace sur la gauche de l'image.



Nommer le calque SMUDGE

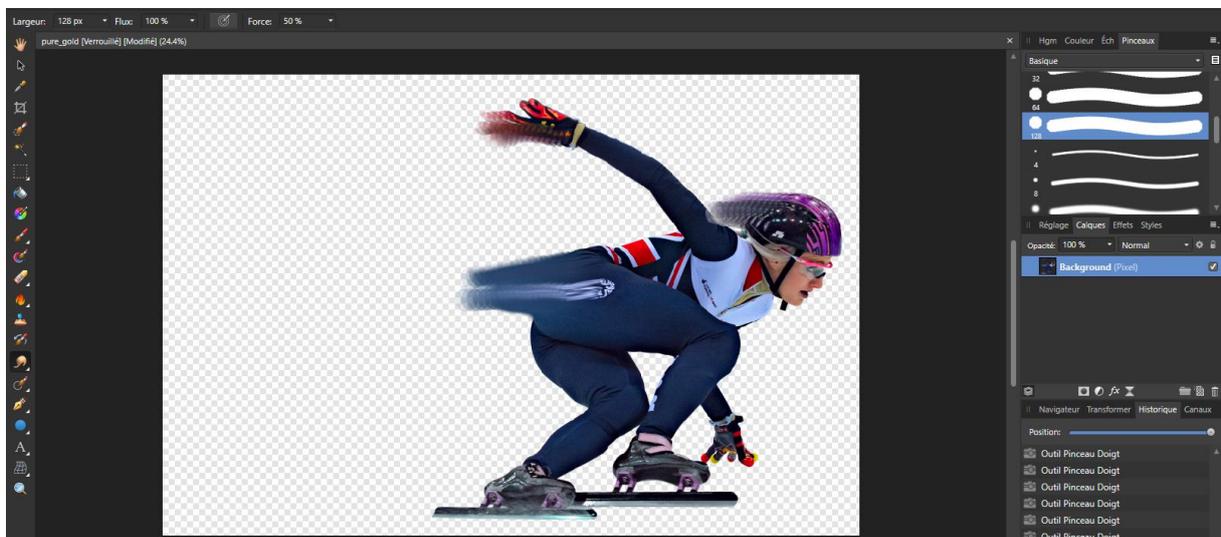
Cliquez à droite sur le calque et dupliquez-le nommez le nouveau calque DESINTAGRATE et décochez- le pour le rendre invisible.

LE SMUDGE

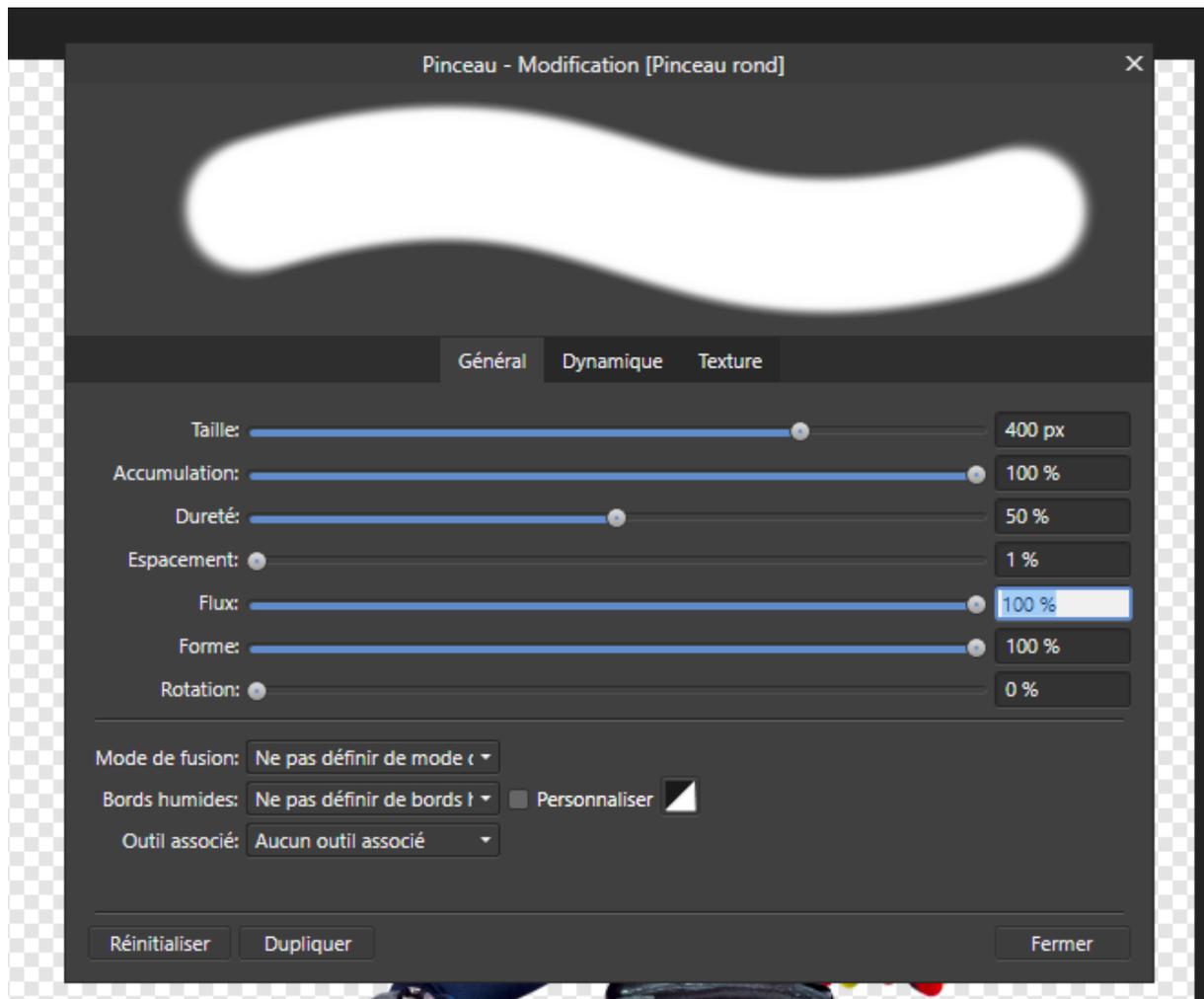
Cette technique de retouche permet d'écraser les formes ou les peintures comme si vous le faisiez avec votre doigt sur une peinture humide.

Sélectionnez le calque SMUDGE dans la barre d'outil choisissez « L'OUTIL PINCEAU DOIGT [B] »

Il faut définir le bon pinceau. Choisissez dans pinceau BASIQUE prendre le PINCEAU ROND 128



Cliquez deux fois sur le pinceau pour le régler avec les paramètres ci-dessous



Une fois ce réglage effectué, vous pouvez commencer à utiliser le pinceau sur le skater, maintenant vous pouvez commencer à SMUDGER. Faites- en sorte que ce soit simple et qu'une seule fois dans la même zone.

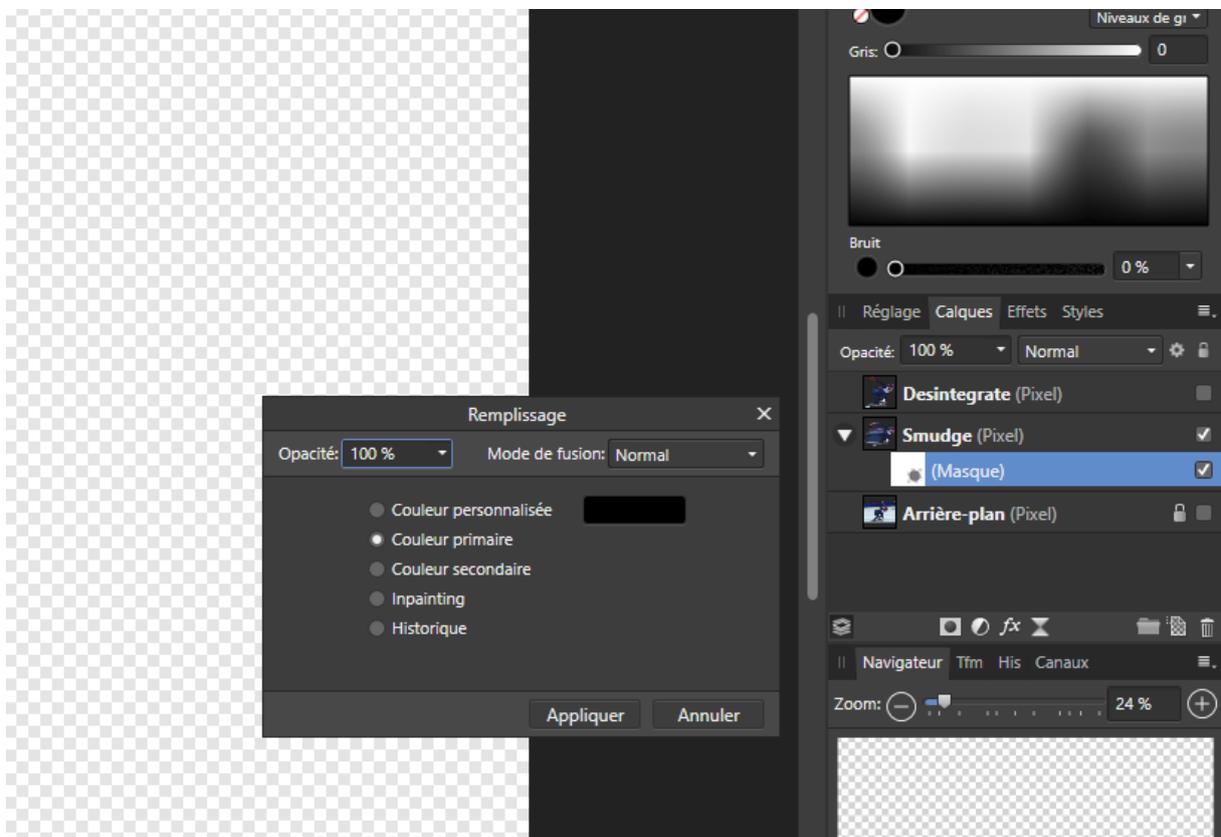




Dans le panneau de sélection des couleurs, assurez-vous que la couleur primaire sectionnée est le noir

Ajoutez un masque à ce calque

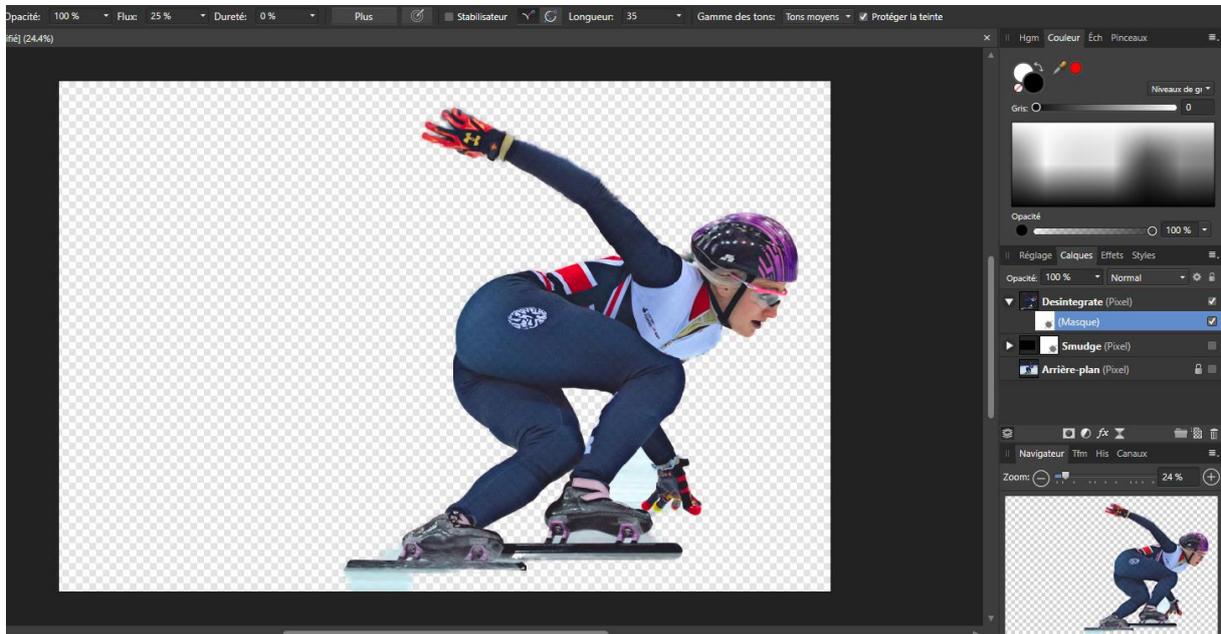
Ensuite allez dans EDITER/REPLISSAGE et assurez-vous que la couleur primaire soit noire puis appliquez .



EFFET DE DEFRAGMENTATION

Cet effet utilise des masques et un effet de pinceau

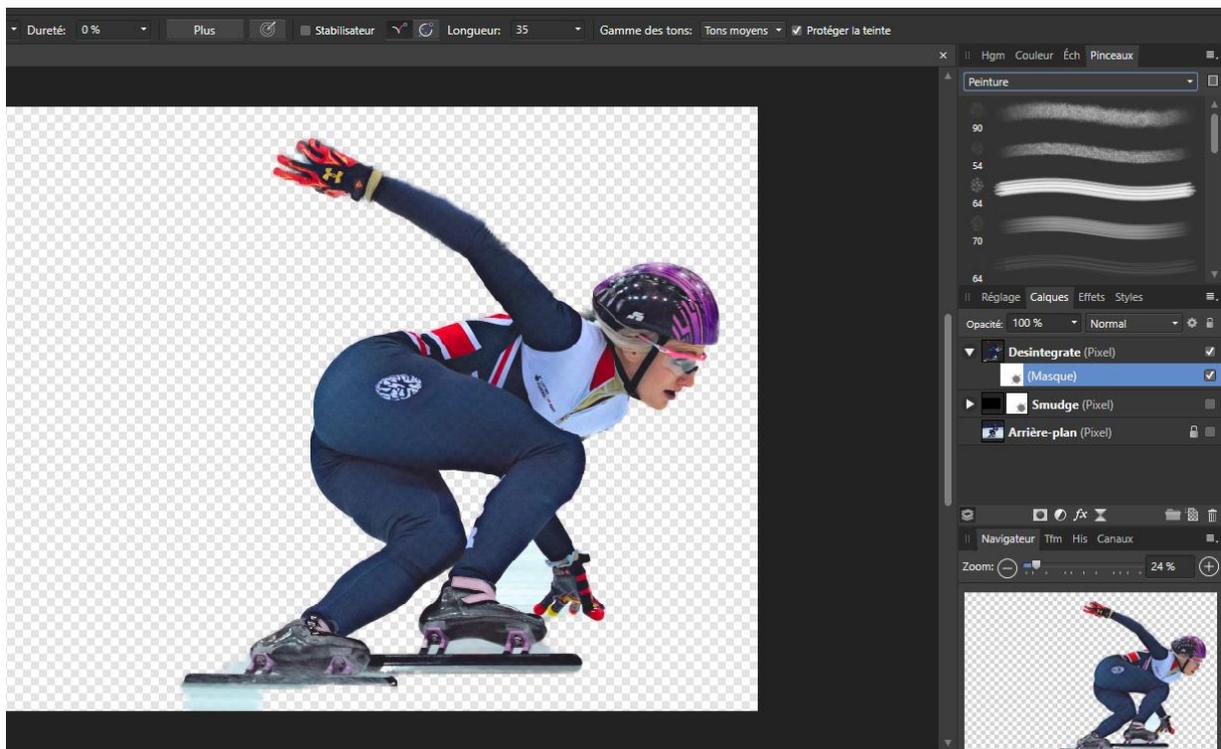
Sélectionnez le calque DESINTEGRATE



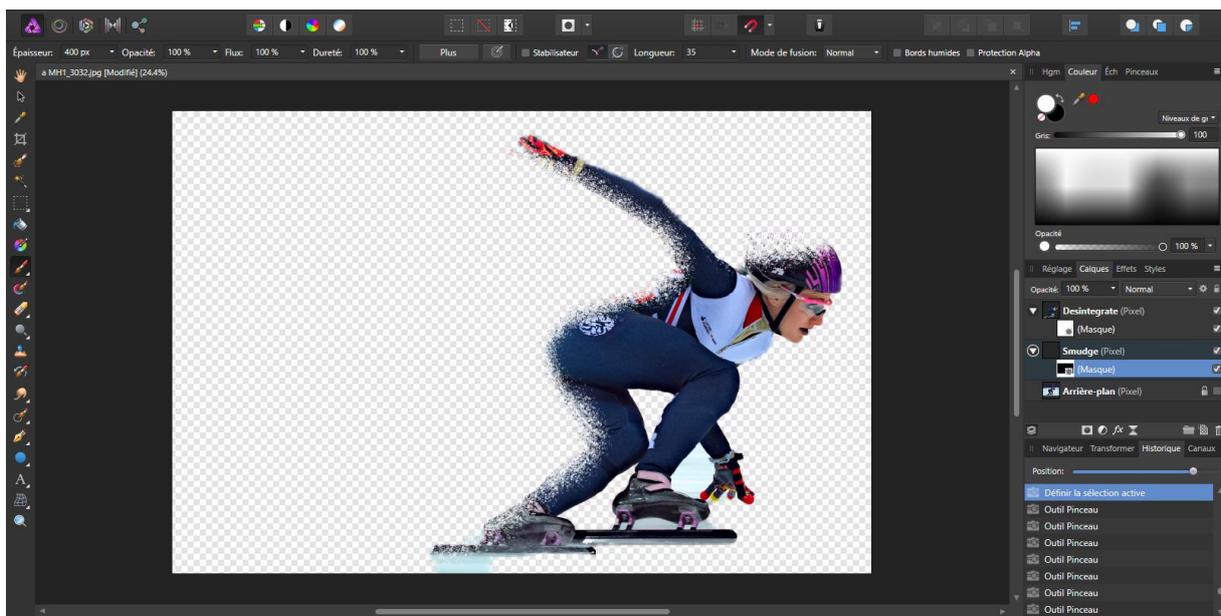
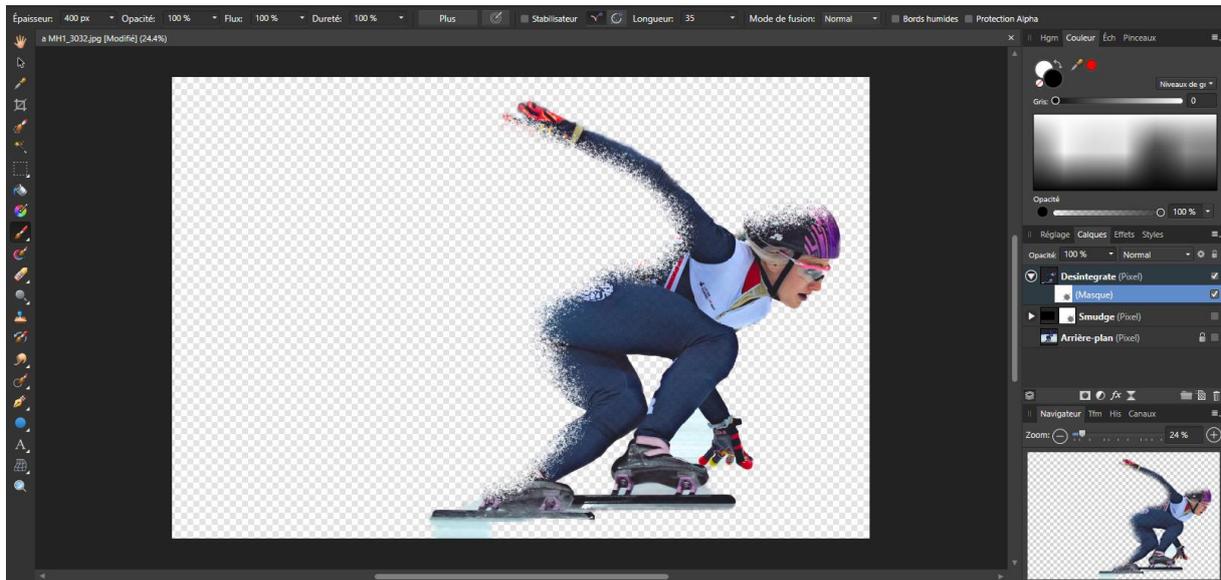
Ajoutez un masque au calque DESINTEGRATE

Modifiez le pinceau en choisissant le type PEINTURE

Sélectionnez le premier type de pinceau PEINTURE 1



Assurez-vous d'être sur le masque ensuite vérifiez les réglages du pinceau ainsi que la couleur noire puis commencez à « désintégrer » le skater sur son corps et sur son casque également.

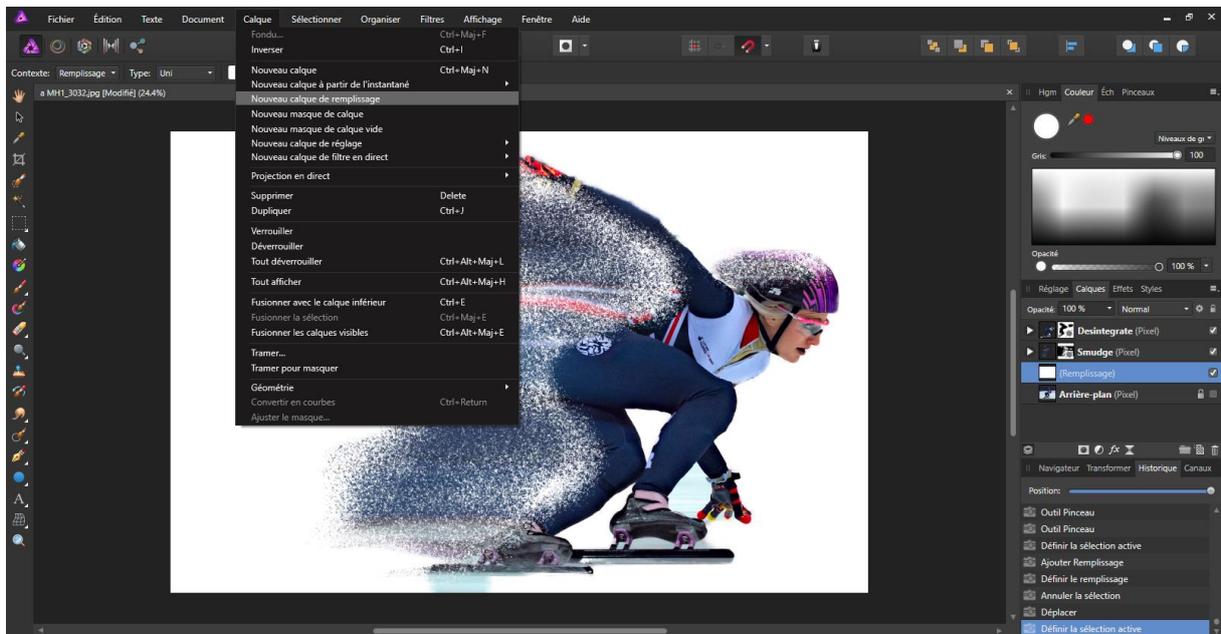


Ensuite passez sur le masque du calque smudge vérifiez que votre pinceau ait la peinture blanche sélectionnée et commencez à faire apparaître le smudge.



AJOUTER UNE IMAGE DE FOND

Ajoutez un calque de remplissage avec la couleur blanche



Vous pouvez également ajouter un fond type photo

Sélectionnez le calque fond. Allez dans FICHER/PLACER et choisissez votre fond.

Vous pouvez lui appliquer un FILTRE BILATERAL pour donner une impression de vitesse.

Ouf ! à vous de faire la même chose avec d'autres photos, bonne composition.

