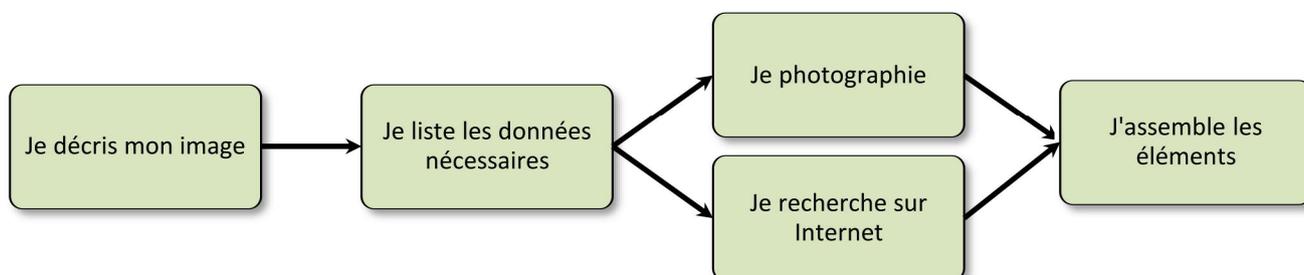


Étape n°2 : Réalisation d'un photomontage

La deuxième partie de ce projet concerne la réalisation pratique des photomontages. Elle commence naturellement par l'élaboration d'un scénario dans lequel chaque élève devra se mettre en scène dans une situation extraordinaire. Après un temps de réflexion et d'appropriation de la séance précédente, chaque élève devra décrire son photomontage par une ou deux phrases simples.



Exemples de situations proposées par des élèves :

- *Je suis assise sur une coccinelle.*
- *Je me baigne dans un verre d'eau.*
- *Je soulève Teddy Riner sur mon petit doigt.*
- *Je suis suspendu au plafond par les pieds.*
- *Je suis dans un aquarium. Je chevauche un hippocampe.*
- *Je porte le soleil dans la main.*



Pour la prise de vue il faudra installer dans la classe, ou dans une autre salle, un petit studio à l'aide d'un drap de couleur unie tapissant un mur et dépassant largement sur le sol. Cet aménagement facilitera grandement le détournage des objets et des personnages.



Outre le drap, le matériel suivant est nécessaire :

- Un appareil photo numérique.
- Un ordinateur relié à Internet, pour les recherches d'images.
- Le logiciel Photofiltre, gratuit, que vous pouvez télécharger à l'adresse suivante : <http://static.infomaniak.ch/photofiltre/utills/pf7/pf7-setup-fr-7.2.1.exe>

Voici pour terminer un tutoriel sur la réalisation d'un photomontage correspondant à la mise en scène suivante : « *Je suis debout dans mon pot à crayons* ».

1. Lancez Photofiltre, puis ouvrez l'image représentant le personnage photographié sur fond unicolore.



2. Sélectionnez l'outil « **baguette magique** » et réglez la tolérance à 30 pour commencer. Cliquez sur les différentes parties à éliminer *en gardant la touche Ctrl enfoncée* pour cumuler les sélections.
 - Si la sélection empiète sur le personnage, recommencez en diminuant la tolérance.
 - Si un halo de couleur entoure le personnage, augmentez la tolérance ou bien cliquez sur une partie du halo pour tenter de l'ajouter à la sélection.

3. Inversez la sélection (Menu **Sélection** => **Inverser**)



4. Pour supprimer tout halo sur le contour du personnage, nous allons resserrer la sélection de 1 ou 2 pixels en utilisant le menu **Sélection => Contracter**. Réglez à 1 ou 2 puis Validez.
Le personnage est maintenant détourné.

5. Copiez le dans le presse-papier en tapant **Ctrl+C**

6. Ouvrez maintenant l'image représentant le fond (ici un pot à crayons) Puis tapez **Ctrl+V** pour coller le personnage dans l'image. Un nouveau calque est créé pour superposer le personnage.

Vous pouvez :

- Déplacer le calque à la souris en « cliquant-tirant » à l'intérieur du cadre délimitant l'image incrustée.
 - L'agrandir ou le rétrécir en faisant un **clic droit sur la vignette** du cadre puis en choisissant « **redimensionner le calque** ». Des poignées apparaissent alors aux angles et permettent d'ajuster la taille de l'image.
- Appuyez sur [**Entrée**] quand le calque est à la bonne place et à la bonne taille.

7. Dans l'exemple étudié, nous voulons donner l'impression que l'écolier est debout *dans* le pot à crayons. Il faut donc que la partie avant du pot soit *devant* le calque du personnage, au premier plan :



- Cachez le calque du personnage : **clic droit sur la vignette** du calque puis décochez « **visible** »
- Sélectionnez le fond en cliquant sur sa vignette, puis l'outil sélection **polygone**.
- Sélectionnez par clics successifs la partie qui devra recouvrir les jambes de l'écolier, en soignant particulièrement la limite. Fermez le polygone en cliquant sur le point de départ.
- Copiez la sélection dans le presse-papier en tapant **Ctrl+C**
- Rendez sa visibilité au calque du personnage et sélectionnez-le.
- Tapez **Ctrl+V** pour coller par-dessus la partie du pot sélectionnée auparavant.



Le montage est terminé, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder l'image :

Fichier => Enregistrer sous

- Choisissez le format Pfi (Photofiltre) si vous désirez retoucher le montage : les différents calques seront conservés.
- Choisissez JPEG avec un niveau de compression de 85 pour obtenir l'image finale à afficher ou imprimer.