



Forum: Graphisme alternatif
Topic: trucage 2D+incrustation
Subject: Re: trucage 2D+incrustation

Posté par: *_tibo_*

Contribution le : 21/1/2008 9:46:40

Pour détourer proprement un objet, surtout avec un contour aussi simple, rien de mieux que l'outil "plume".

Sous Tshop :

Avec l'outil "plume" (courbes de béziers), tu "décalque" le contour de l'objet. Tu peux facilement éditer tes courbes pour que ça soit nickel. Joue sur la transparence du calque pour travailler confortablement.

Ensuite, clic droit sur ton calque vectoriel, puis "transformer en selection". Tu obtiens un beau contour de selection bien propre !

Je connais pas la marche à suivre exacte sous Gimp, mais ça doit être à peu près pareil...