



Le détourage

Objectif

- Utilisation des propriétés du masque pour détourer un personnage.

Prérequis

- Avoir réalisé les tp01 à 11.

Conseils méthodologiques

- Vous pouvez découvrir le résultat souhaité en visualisant le fichier **result_detourage.psd**

Fichiers à utiliser pour ce TP

- Le fichier que vous allez utiliser pour cet exercice se trouve dans le répertoire suivant :

DD_stagiaire > Photoshop > Ps01 > **tp12_Ps01**

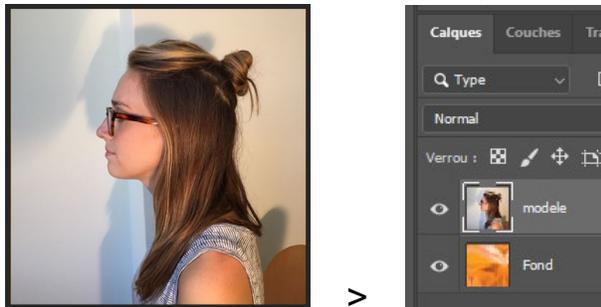




L'espace Sélectionner et masquer

- L'espace **Sélectionner et masquer** fournit un ensemble d'outils dédiés à la définition et à l'amélioration de masques permettant de séparer un sujet de son arrière-plan.
- Etape01

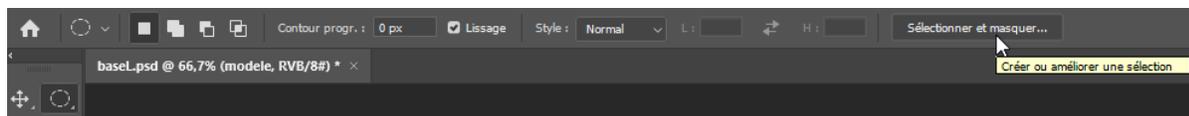
Ouvrir le fichier **base_profil.psd** qui se trouve dans le répertoire **tp12_Ps01** :



Remarque : dans la palette Calques > vérifiez que les 2 calques sont visibles et que le calque **modele** est actif.

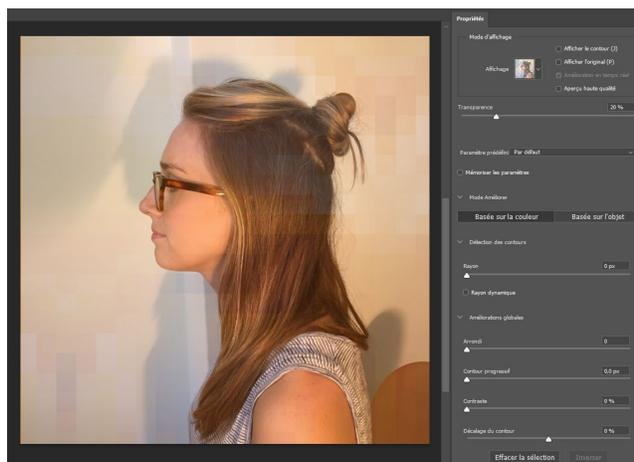
- Etape02

Dans la barre d'option > cliquez sur le bouton suivant :



Remarque : cette option n'est visible que si vous avez sélectionné un outil de sélection dans la fenêtre **Outils**.

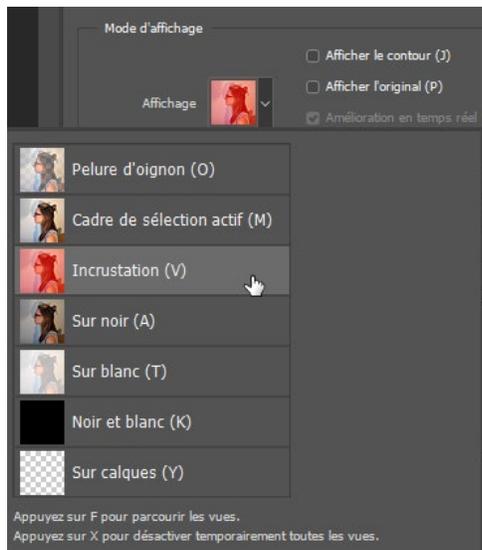
L'espace **Sélectionner et masquer** s'ouvre avec l'image :



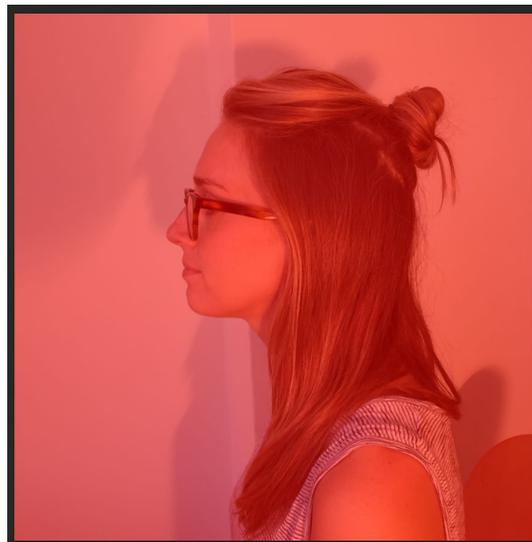


- Etape03

Panneau **Propriétés** > dans la zone **Mode d'affichage** > ouvrez le menu **Affichage** et choisissez l'option suivante qui vous aidera à affiner le masque qui servira au détourage du sujet :



>



Résultat : la zone masquée est représentée par un voile rouge semi-opaque à la place du mode Pelure d'oignon qui est sélectionné par défaut dans ce mode d'affichage.

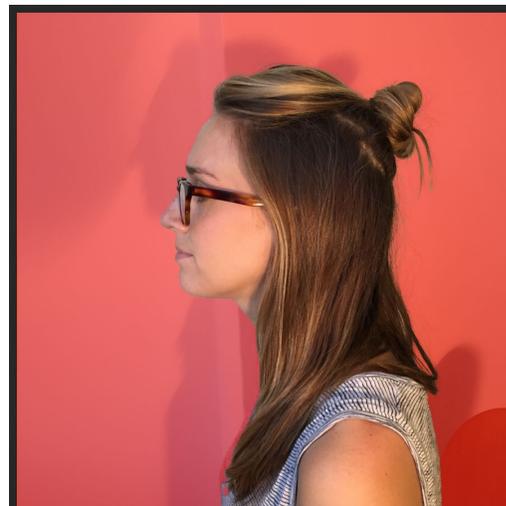
Remarque : les différents modes d'affichage permettent de mieux voir le masque sur différents arrière-plans.

- Etape04

Dans la barre d'option > cliquez sur le bouton suivant :



>





Cette fonction est capable d'identifier des sujets classiques dans une photo comme des personnages, des animaux, des objets et de les sélectionner.

Remarque : cette sélection n'est pas toujours parfaite, mais Photoshop propose d'autres outils pour affiner cette sélection.

- Etape05

Vous allez maintenant utiliser l'outil **sélection rapide** afin d'ajouter à la sélection au niveau du buste.

À gauche de la fenêtre > vérifiez que cet outil est bien activé et définissez dans la barre d'option une taille d'environ 15 pixels :



Remarque : la taille de l'outil dépend du coefficient d'agrandissement de la fenêtre > dans cet exemple > le recadrage sur le buste est égale à 100 %.

- Etape06

Une fois le recadrage effectué sur le buste > souris enfoncée > faites glisser le pointeur sur les zones omises dans la sélection, sans déborder sur l'arrière-plan, afin de les ajouter :



Remarque : l'outil **Sélection rapide** poursuit la sélection sur les contours qu'ils détectent > il est donc inutile d'être précis.

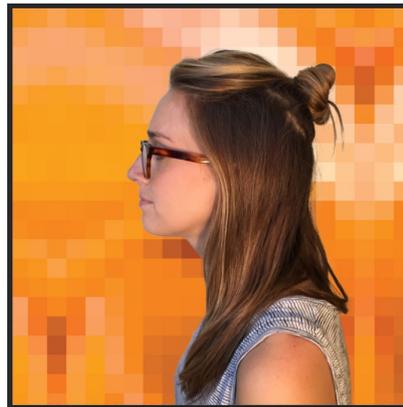
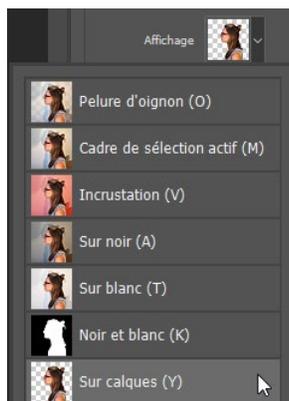


Vous pouvez passer à tout moment en mode soustraire pour modifier votre sélection en cliquant sur l'icône suivante dans la barre d'options :



- Etape07

Ouvrez à nouveau le menu **Affichage** et choisissez l'option suivante qui permet d'afficher les autres calques afin de mieux visualiser le résultat escompté :

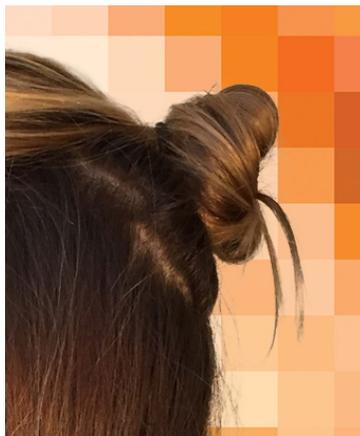


Affiner un masque

- Vous allez maintenant isoler les mèches dans la chevelure du modèle, notamment celles qui sortent du chignon, en utilisant l'outil **Amélioration des contours**.

- Etape01

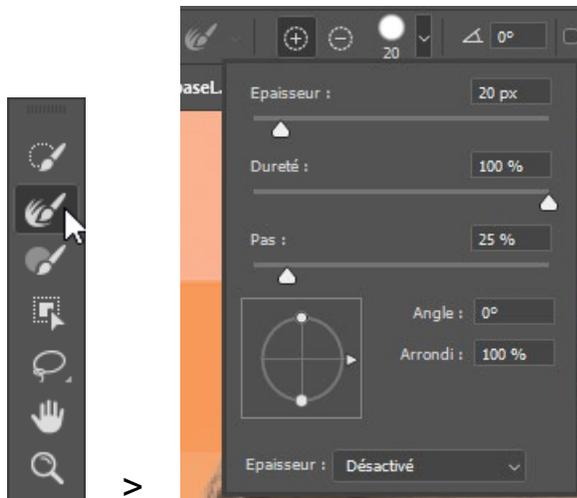
Zoom avant sur l'arrière de la tête du sujet au niveau du chignon :





- Etape02

Activez l'outil **Amélioration des contours** avec les paramètres suivants dans la barre d'options :



- Etape03

Choisissez à nouveau le mode **Incrustation** dans le menu **Affichage** pour que les mèches manquantes soient visibles.

Faites glisser l'outil **Amélioration des contours** depuis le chignon jusqu'au bout des mèches aux endroits où la sélection est imparfaite :





- Etape04

Décalez l'aperçu pour voir la boucle de cheveux qui recouvrent le col du vêtement :



Un trou au sein de la chevelure doit être retouché afin de laisser apparaître le calque fond. Toujours avec l'outil Amélioration des contours > faites glisser ce dernier sur le trou entre les mèches afin qu'il devienne transparent :



Remarque : dans l'exemple ci-dessus > la taille du pinceau est de 15 pixels.



- Etape05

Choisissez maintenant le mode d'affichage Noir et Blanc > ici, le noir représente la transparence et le blanc ce qui sera conservé dans l'image :

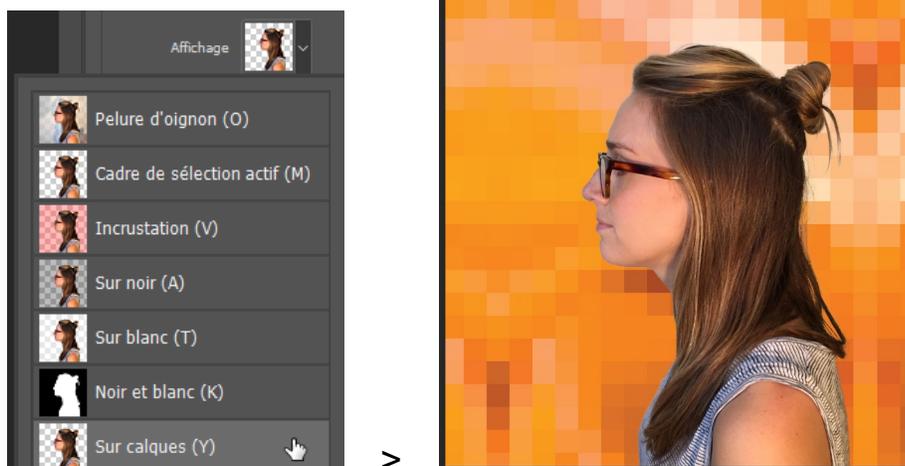


Remarque : ce mode vous permet de mieux visualiser les zones qui vont être conservées et celles qui deviendront transparentes.

Améliorations globales et validation du masque

- Vous pouvez peaufiner l'apparence générale du bord du masque au moyen des réglages de la section **Améliorations globales**.
- Etape01

Mode d'affichage > **Sur calques** afin de visualiser le résultat du masquage avec le fond en arrière-plan :





- Etape02

Recadrage sur le profil du sujet avec les réglages suivants dans la section **Améliorations globales** :



La valeur **Arrondi** permet d'adoucir le contour en ajoutant plus ou moins de lissage.

La valeur **Contour progressif** par d'ajouter un flou au contour > inutile dans ce cas de figure.

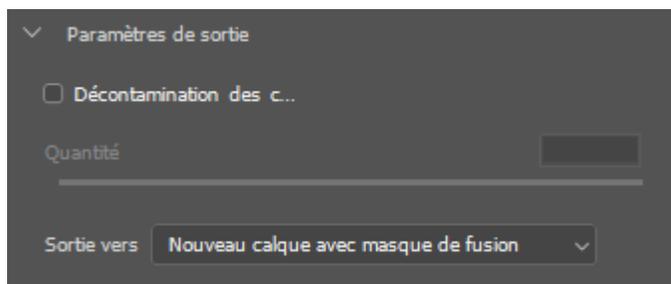
La valeur **Contraste** ajoute de la netteté dans la transition avec l'arrière-plan.

La valeur **Décalage du contour** permet > soit de contracter légèrement le contour de sélection avec une valeur négative, soit de le dilater avec une valeur positive.

Remarque : notez que ces réglages appliqués au contour du masque sont souvent subtils > il ne faut pas hésiter à pousser les curseurs des différents paramètres au maximum afin d'observer le résultat sur le masque avant de choisir un réglage plus spécifique.

- Etape03

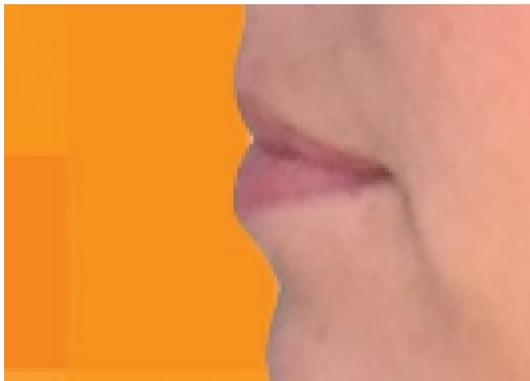
À partir du moment où le masque vous semble satisfaisant > un dernier réglage à lui attribuer des paramètres de sortie avant validation avec l'ouverture de l'onglet suivant en bas de la fenêtre **Propriétés** :



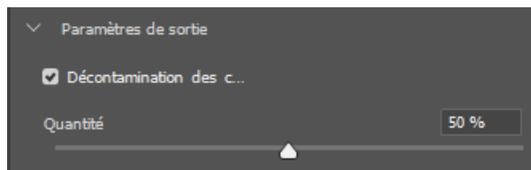
L'option **Décontamination des couleurs** permet de supprimer certaines franges de couleur due la plupart du temps à l'infiltration des pixels de l'arrière-plan d'origine se trouvant derrière le masque > cette option permet un dernier nettoyage du contour.



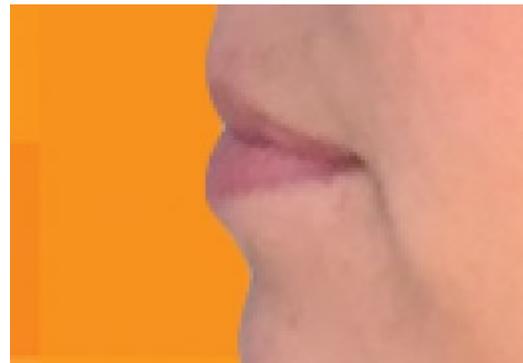
Dans ce cas, figure > ils sont visibles au niveau des lèvres et du menton > point blanc :



Activez l'option et jouez sur le curseur afin d'éliminer ces points blancs > dans cet exemple, 50% semblent être un bon compromis :

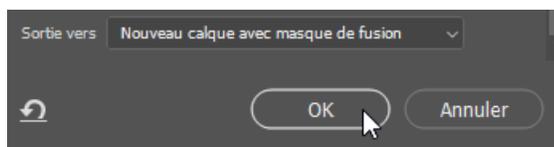


>

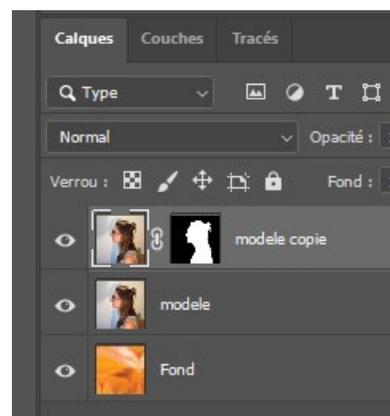


- Etape04

Vérifiez que l'option suivante dans le menu déroulant **Sortie vers** soit sélectionner puis cliquez sur **OK** pour valider votre sélection :

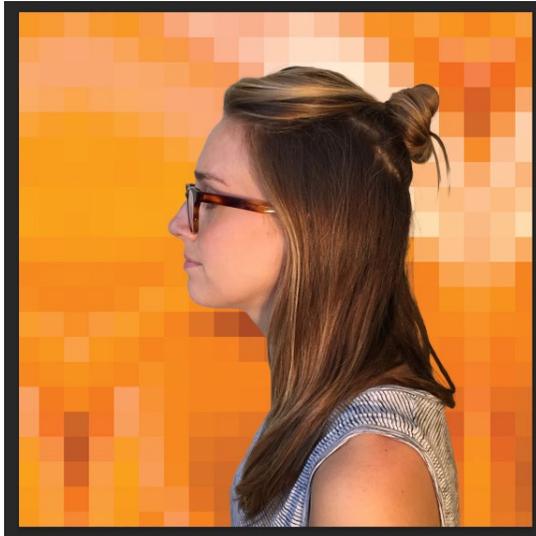


>





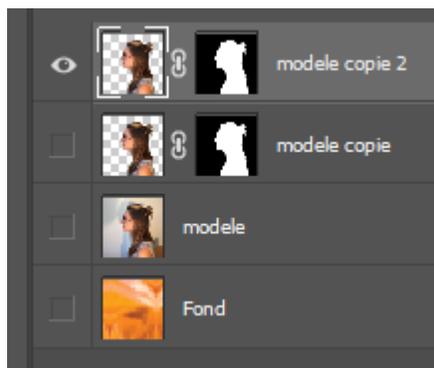
Vous quittez l'espace **Sélectionner et masquer** > panneau **Calques** > un calque **modele copie** associé à un masque de fusion a été créé qui permet un détourage du personnage en laissant apparaître le calque **fond** :



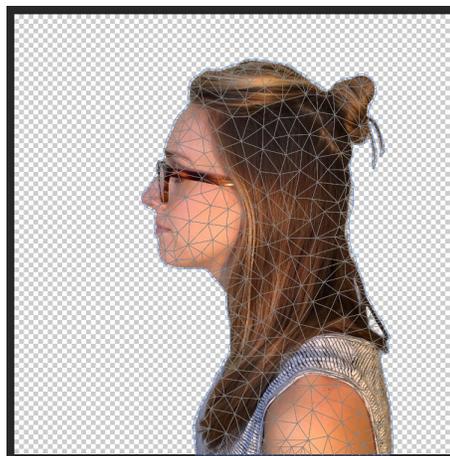
L'option Déformation de la marionnette

- Cette option permet de repositionner des zones d'une image comme vous le feriez en tirant sur les ficelles d'une marionnette > vous allez l'utiliser dans cet exemple pour basculer la tête du modèle vers l'arrière de sorte qu'elle semble regarder vers le haut.
- Etape01

Masquez tous les calques excepté le calque **modele copie** dont vous faites une copie afin de conserver l'original puis > menu **Edition** > **Déformation de la marionnette** > un maillage apparaît sur le modèle :



>



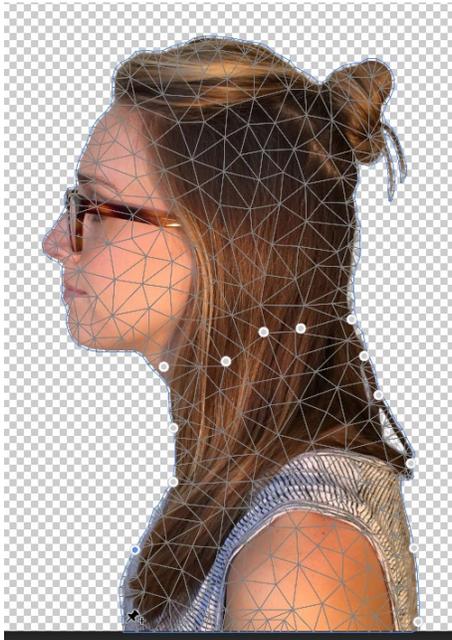
Remarque : l'affichage du maillage n'est pas toujours instantané > cela dépend de la complexité de l'image.



- Etape02

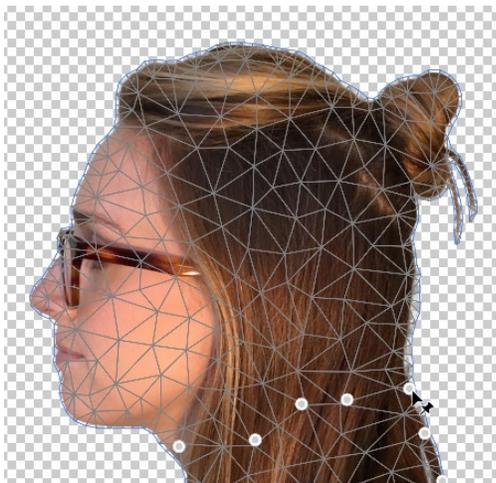
Vous allez maintenant utiliser ce maillage pour poser des épingles aux endroits où vous voulez contrôler le déplacement afin de faire basculer la tête.

Cliquez pour poser des épingles autour du buste en englobant le cou et la nuque de la manière suivante :

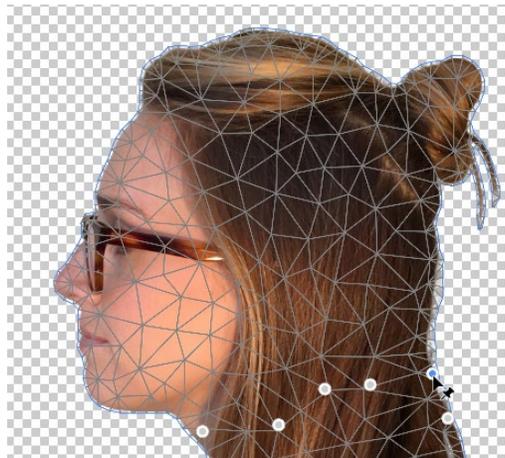


- Etape03

Sélectionnez l'épingle placée sur la nuque du modèle > un point bleu en son centre signale que cette épingle est active :



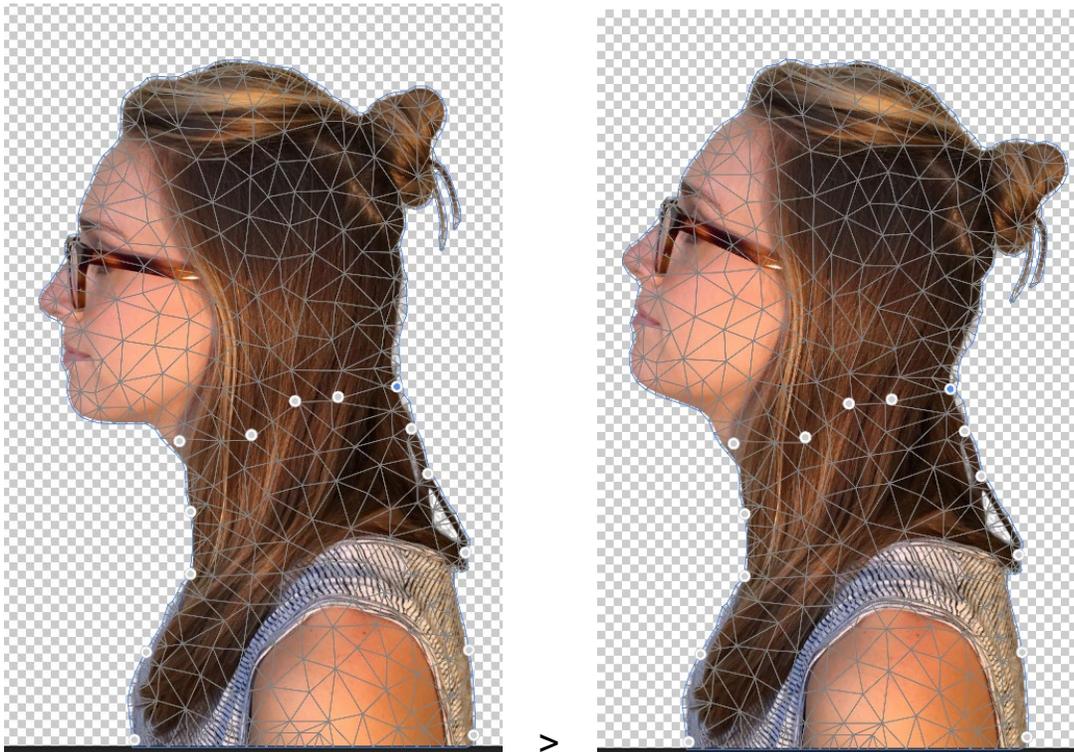
>



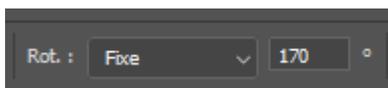


- Etape04

Appuyez sur la touche **Alt** (Windows) ou **Option** (Mac) > un grand cercle apparaît autour de l'épingle et le pointeur se transforme en double flèche courbée > tout en maintenant la touche enfoncée > faites glisser le pointeur de manière à faire pivoter la tête vers l'arrière de la façon suivante :

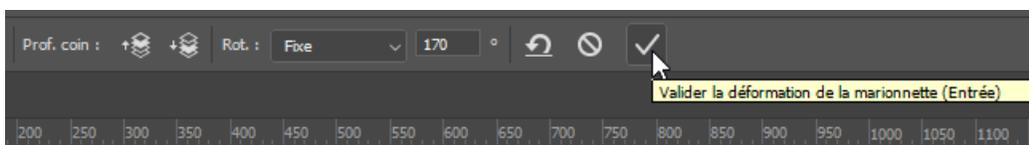


Remarque : vous pouvez également entrer une valeur de rotation dans la barre d'option > dans cet exemple **170** pour une inclinaison marquée.



- Etape05

Une fois que la rotation est satisfaisante > cliquez sur la coche à droite de la barre d'option pour valider cette déformation :



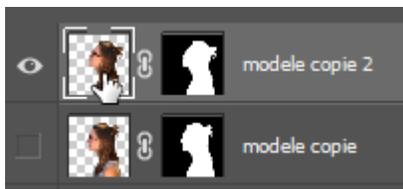
Remarque : le masque de fusion associé au calque prend également en compte cette déformation.



Ajout d'une ombre portée

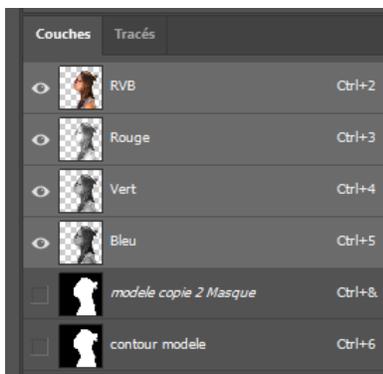
- Vous allez maintenant ajouter une ombre portée afin de décoller le personnage du fond graphique en utilisant une couche alpha.
- Etape01

Touche **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (Mac) enfoncée tout en cliquant sur la vignette du calque **modele copie 2** afin de sélectionner les pixels du calque, à savoir, l'enveloppe du personnage :



- Etape02

Création d'une couche alpha que vous renommez **contour modele** :





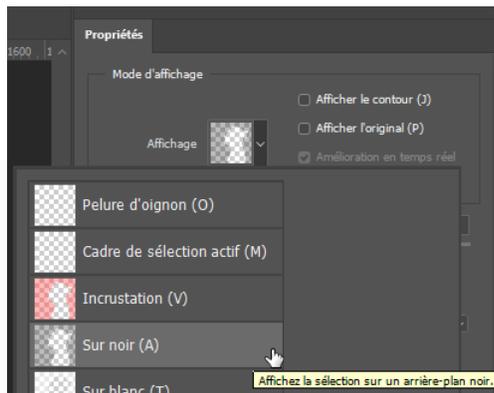
- Etape03

La sélection étant toujours active > création d'un nouveau calque que vous nommez **ombre** et que vous placez en dessous du calque **modele copie 2** :

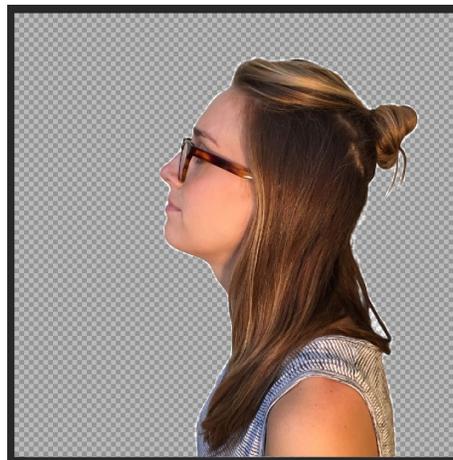


- Etape04

Barre d'options > choisir **Sélectionner et masquer** puis panneau **Propriétés** avec l'option d'affichage suivant :



>



Remarque : cette option d'affichage permet de visualiser la sélection.

- Etape05

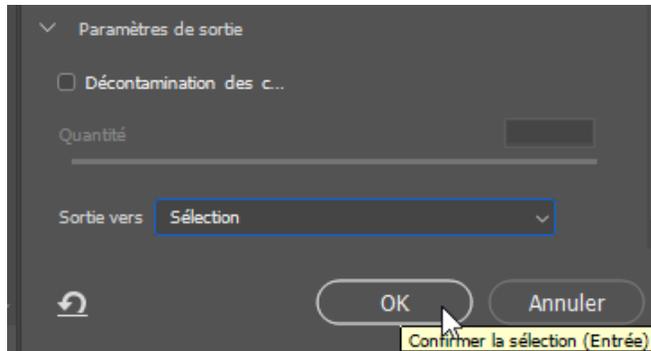
Section **Améliorations globales** > **Décalage du contour** à **40 %** et **Contour progressif** à **5 px** :





- Etape06

Section **Paramètres de sortie** > choisir l'option **Sélection** puis **OK** :



- Etape07

Remplir la sélection avec du noir et réduire l'opacité du calque à **30 %** :

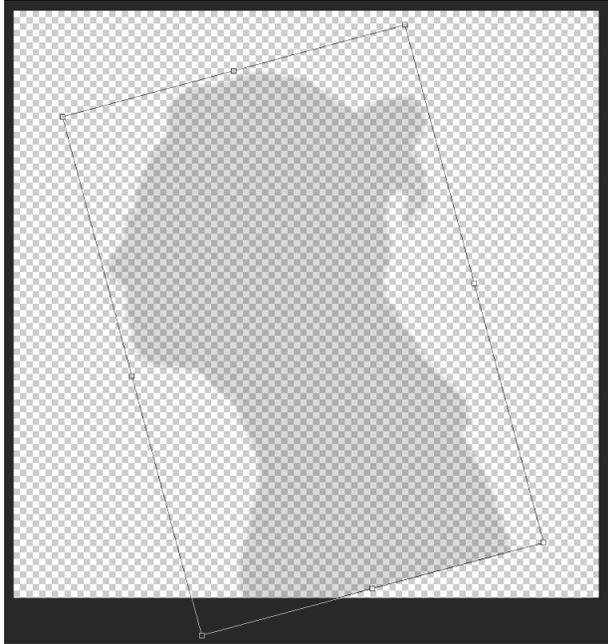


- Etape08

L'ombre se trouvant à la même position > vous ne pouvez la voir > vous allez donc la décaler en X et lui faire subir une légère rotation vers la gauche.

Menu **Edition** > **Transformation manuelle** avec les paramètres suivants dans la barre d'options puis validez :





Ci-dessous le résultat final :

