

TECHNIQUES DE DÉTOURAGE

Introduction

Le principe du détourage est de créer un masque qui sépare une partie de l'image de son fond. Suivant l'intrication du fond avec la forme ou suivant la couleur du fond, différentes techniques peuvent être employées ou se compléter. Les méthodes de ce cours sont valables pour les versions CS1, CS2, CS3 de Photoshop et a priori celles qui précèdent ; pour la version CS4 une autre version du didacticiel est prévue.

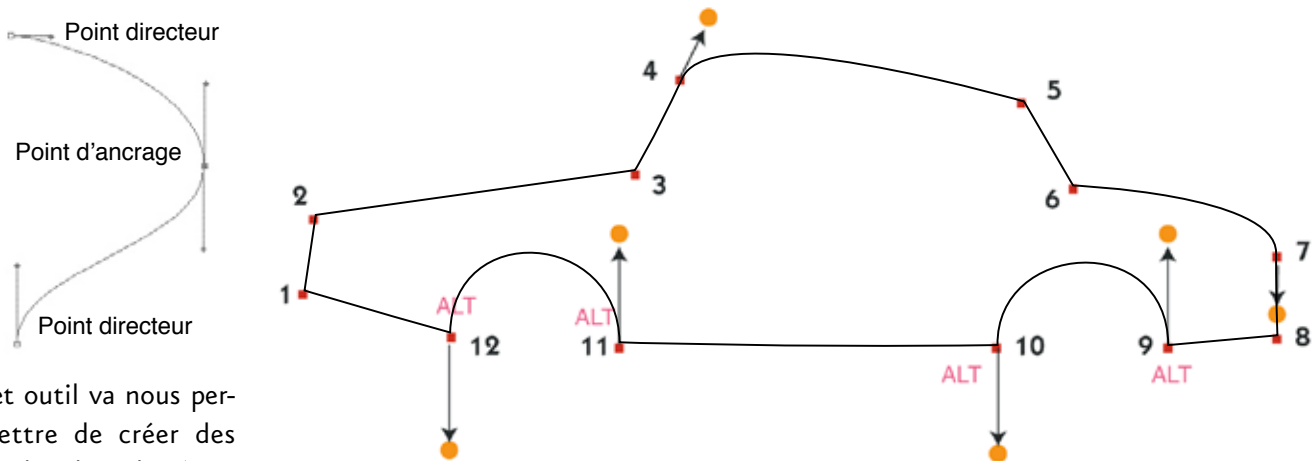
1. DÉTOURAGE A LA PLUME

Avantages : c'est le détourage le plus propre et le plus professionnel ; il offre la possibilité de garder en mémoire un ou des tracé(s), il est utile pour des détourages de formes géométriques (pensez aux courbes d'une voiture).

Inconvénients : nécessite de la pratique pour être efficace, lent, peu recommandé pour des détourages complexes.



Pour réaliser ce détourage, nous allons utiliser l'outil plume, l'outil flèche blanche et l'outil conversion des points. Le but est de créer un tracé, soit une forme vectorielle fermée, qui entoure l'objet à détourer.

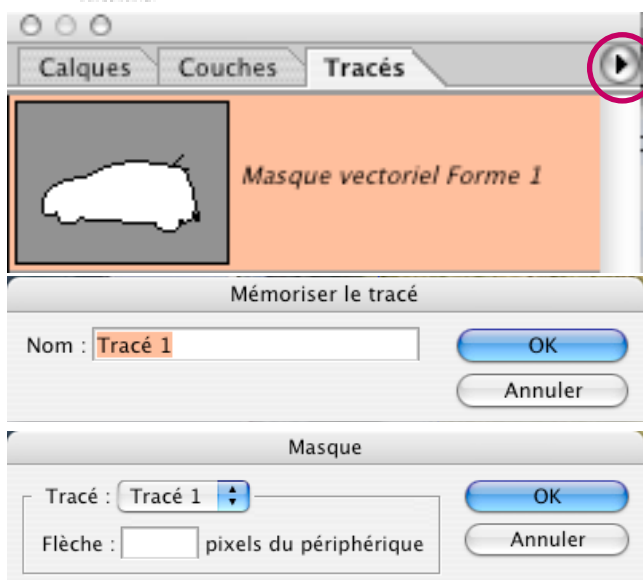
L'outil Plume  : avec l'option tracé (le 2^e bouton) et non calque de forme (1^{er} bouton).



Cet outil va nous permettre de créer des courbes dites de Bézier.

À chaque point d'ancrage (=clic) est attribué des poignées permettant de modifier la courbe. Cliquer de point en point permet de créer des droites, cliquer-tirer permet de créer une tangente, un départ de courbe ; appuyer sur alt-option en même temps permet de dissocier les poignées (points directeurs) pour, soit passer en mode courbe, soit passer en mode droite.

(Voiture empruntée à *Se former à Photoshop CS*, éd. Micro Application). L'outil flèche blanche  : Cet outil permet de sélectionner les points d'ancrage et de modifier leur position ou de modifier l'angle de la tangente. L'outil conversion des points  : Cet outil permet de modifier la courbe grâce aux poignées, ou en faire un angle.



Le principe est alors celui du dessin en Illustrator. Une fois le tracé complet, on le mémorise dans la palette tracés (depuis le triangle noir à droite de la palette).

Le fichier est prêt à être enregistré au format tif, eps ou photoshop. Pour travailler au format eps, on doit créer un masque à partir de ce tracé, depuis la même palette. Utilisez des réglages neutres pour la flèche (ci-contre, en-dessous), même si le tracé en tant que tel suffit pour le format tif ou photoshop.

À noter, le format pdf ne conserve pas les tracés ni les masques.

2. DÉTOURAGE PAR EXTRUSION

Avantages : fonctionne bien pour les détourages complexes comme les cheveux, les poils ou... les branches.

Inconvénients : assez peu précis sur des images au motif trop complexe et peu contrasté, peut donner des résultats étranges parfois, surtout sur une image détériorée par une compression (JPEG par exemple)

Emploi du filtre extraction (menu filtre puis sous-menu Extraire)

Sur la gauche, les différents outils (pinceau, gomme, pot de peinture).

1. Pinceau - > Il sert à détourer ce que vous voulez extraire.
2. Gomme - > Elle sert à rattraper vos erreurs dans le détourage.
3. Pot de peinture - > Lorsque votre détourage est fait, Il sert à colorer ce que vous voulez détourer.

Sélectionnez le feutre, réglez l'épaisseur du trait selon vos besoins et faites le contour de ce que vous voulez extraire (*surlignage vert, ci-dessous, capture de gauche*)

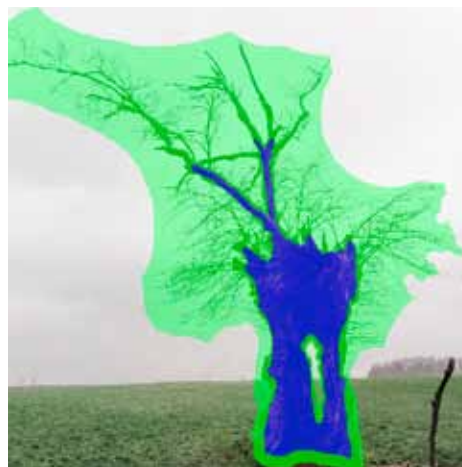
Une fois la forme détourée, sélectionnez le pot de peinture et remplissez l'intérieur de votre tracé (*surlignage bleu, ci-dessous, capture de droite*)

Jouez avec les raccourcis E pour gomme, B pour pinceau.

3. Cliquez sur **aperçu** pour avoir une idée de ce que vous venez de faire et, si besoin est, corrigez le détourage au moyen des deux outils suivants, *Nettoyage* et *retouche de contour* :



Ils vous permettront d'affiner, en mode **Aperçu**, le contour. *Nettoyage* enlève du masque, alors qu'en enfonçant option, on « rajoute » du masque.



Une fois prêt, cliquez sur O.K., votre forme sera détourée et présente dans un nouveau calque, sur un fond transparent, que l'on remplit d'une couleur vive pour vérifier le détourage.



A noter

- 1- observez que pour les branches on peut grossièrement surligner (épaisseur 100) mais qu'il faut toujours gommer l'intérieur d'un segment plus épais, comme ici la branche.
- 2- cette fonction accepte les inversion des sélections, comme le montre le creux de l'arbre mort.
- 3- la jonction entre le tronc et la terre près du sol est mal gérée car trop proche dans les densités, cela devra être amélioré par un autre moyen.

Pour aller plus loin avec le détourage par extrusion:

http://www.wild-works.net/metier/pages/did_det_extr.html

Ou encore les livres sur Photoshop de Pierre Labbe, chez Eyrolles.

3. DÉTOURAGE PAR SÉLECTION

Avantages : assez rapide, classique, convient aux contrastes très variables entre sujet et fond pour lesquels la baguette magique ou l'outil de sélection rapide (CS) ne conviennent pas

Inconvénients : on perd la sélection définitivement si l'on fait autre chose entre temps, ou qu'on ne la mémorise pas ; pour garder la sélection, utiliser la variante de détourage au masque :

A l'aide du lasso, du lasso magnétique ou de la baguette magique, commencez par faire une sélection rapide.

Passer en mode masque (bas de la palette d'outils, voir ci-dessous), peindre la zone voulue et repasser en mode normal pour avoir la sélection active.

En mode masque, utiliser la brosse avec une dureté médiane, zoomer sur le contour et colorier en « rouge », c.-à-d. masquer, en ayant le noir à l'avant-plan dans la palette de couleurs.



Le principe est de choisir une épaisseur assez grande, 32 pixels par exemple, de faire un premier travail de détourage pour ensuite revenir sur le masque avec une épaisseur plus fine aux endroits où cela est nécessaire. On peut également corriger son masque en changeant de couleur, en passant en blanc pour enlever du masque, au moyen du raccourci X. Il peut également être intéressant d'utiliser une dureté qui ne soit pas maximale pour des zones délicates. Si la couleur du masque, rouge par défaut, n'est pas assez contrastée par rapport à l'objet détouré, on peut la modifier en double-cliquant sur l'icone du masque dans la palette d'outils.

Il peut être utile de mémoriser la sélection (menu sélection), ce qui crée une couche ou de convertir la sélection en tracé.



4. DÉTOURAGE PAR CONTRASTE

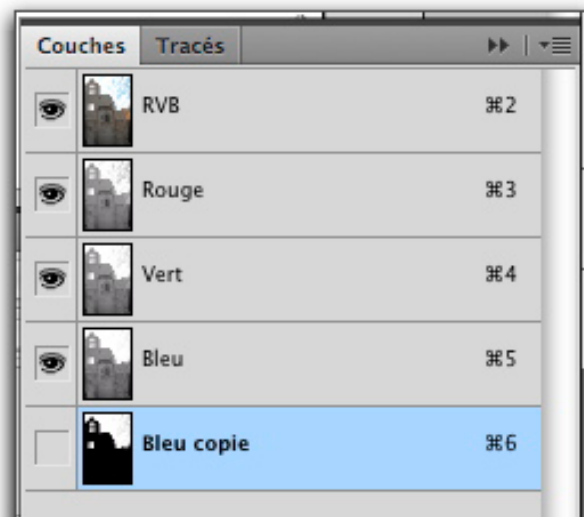
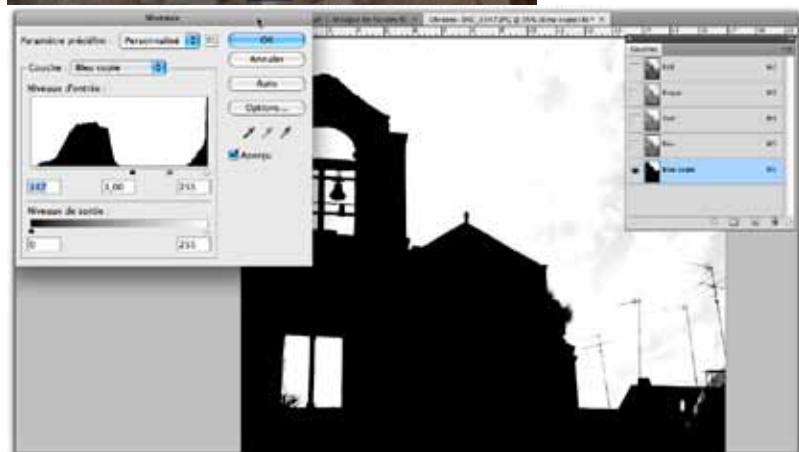
Avantages : très rapide.

Inconvénients : possible uniquement sur une image à fort contraste, relativement peu précis parfois.



Aller sur les couches, sélectionner la plus contrastée, la dupliquer, monter son contraste au maximum afin de la « remplir », ou travailler avec la commande Image — > réglages — > Seuil (partir vers la droite avec la réglette centrale, pour contraster au maximum). Il est également possible de travailler avec la palette niveaux en ramenant le point blanc et le point noir vers le centre ou en forçant le point noir sur une zone sensible.

Perfectionner le résultat au lasso ou à la gomme en supprimant les résidus. Récupérer la sélection de façon basique à la baguette magique, éventuellement élargir la sélection (Sélection > Modifier > Élargir), ou la lisser également.



Le détourage ci-dessus pourrait être réalisé très simplement (baguette magique, option pixels contigus décochée pour capturer les pixels dans la fenêtre et dans le campanile) mais la version de gauche, avec cette amélioration depuis les couches, est clairement plus précise. Les versions CS3 et CS4 permettent également **l'amélioration du contour** depuis les outils de sélection, non traitée dans ce didacticiel.

