

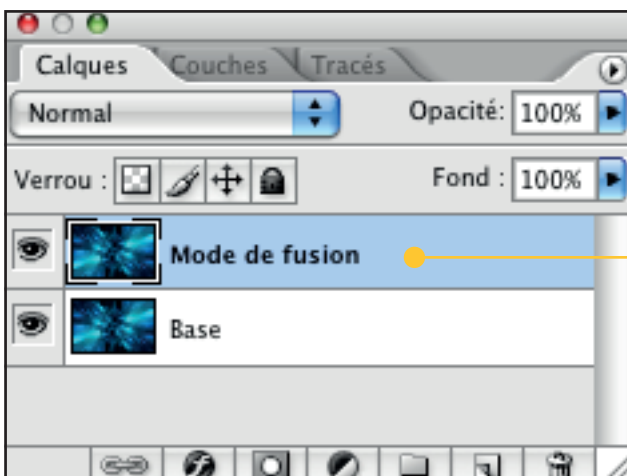
Exemples



Préambule

Un mode de fusion c'est la manière dont interagissent (se mélangent) les calques, il définit l'incidence d'un calque par rapport au calque inférieur.

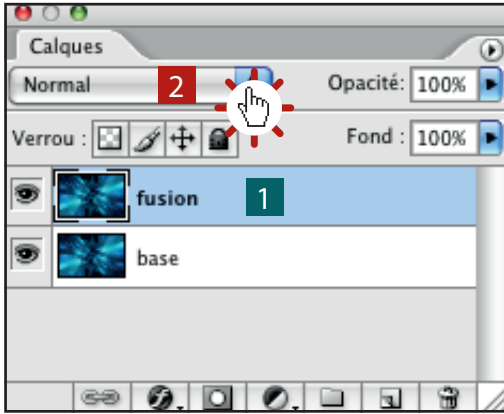
Donc, il vous faut au moins 2 calques : **le mode de fusion s'applique sur le calque supérieur.**



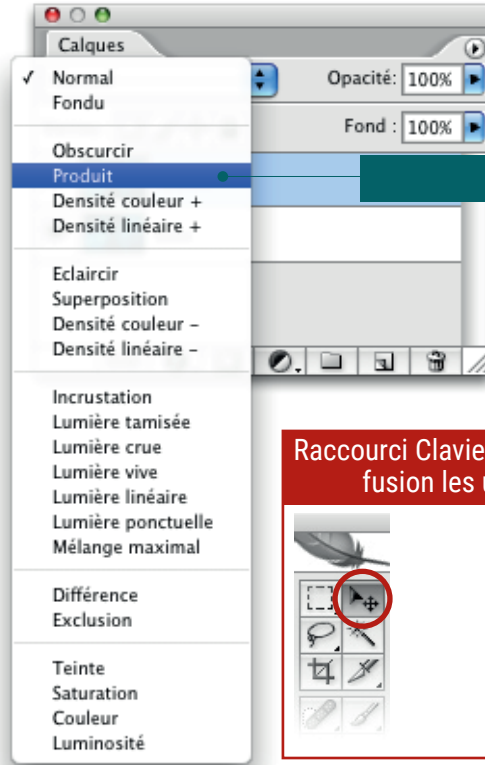
C'est le calque supérieur qui va "hériter" du mode de fusion.

Tous les pixels de ce calque vont se mélanger avec le calque inférieur.

Activation d'un mode de fusion



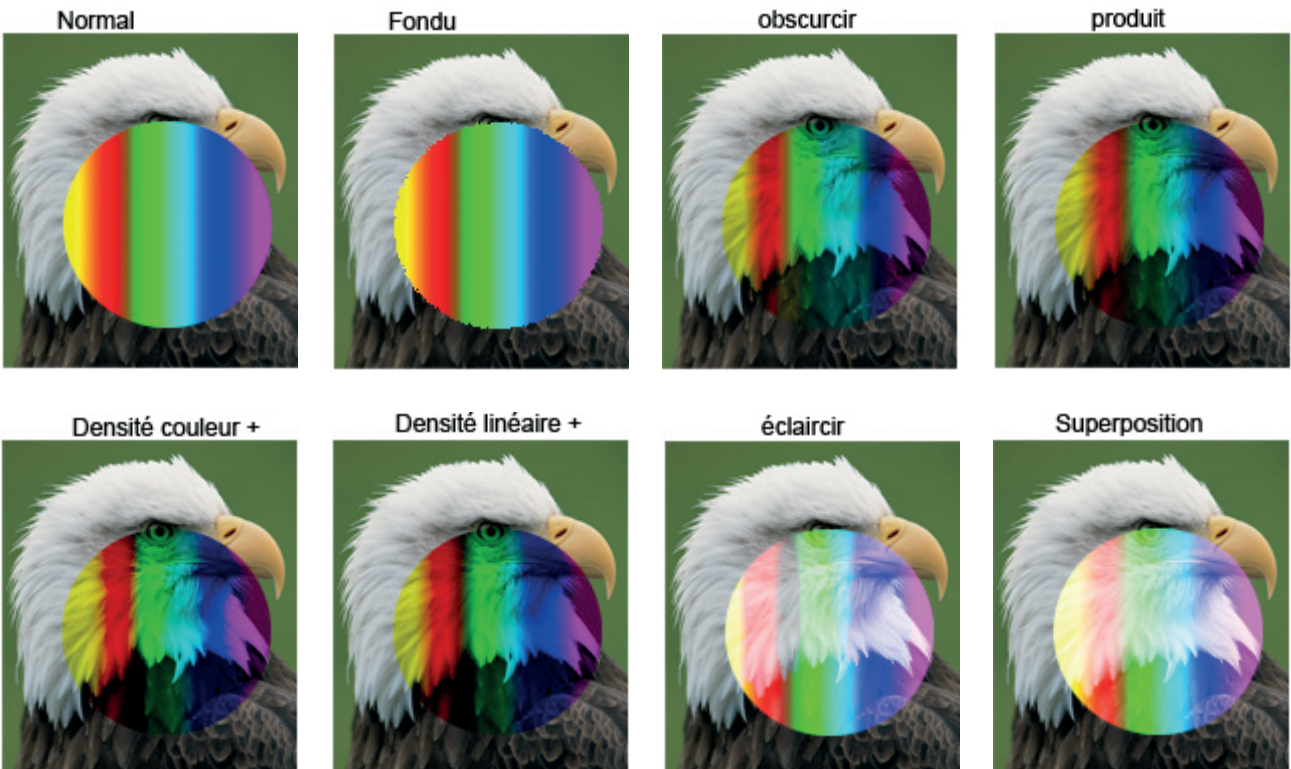
- 1 Sélectionner le calque
- 2 Dérouler les "Modes de fusion"



Raccourci Clavier pour "changer" les modes de fusion les uns après les autres :



Exemples de "mélanges"



Densité couleur -



Densité linéaire -



Incrustation



Lumière tamisée



Lumière crue



Lumière vive



Lumière linéaire



Lumière ponctuelle



Mélange maximal



Différence



Exclusion



Teinte



Saturation



Couleur



Luminosité



Normal

Retouche ou peint chaque pixel pour lui donner la couleur finale. Il s'agit du mode par défaut (le mode Normal est appelé Seuil lorsque vous travaillez sur une image en mode Bitmap ou Couleurs indexées).

Fondu

Retouche ou peint chaque pixel pour lui donner la couleur finale. Cependant, la couleur finale est obtenue par un remplacement aléatoire des pixels par la couleur de base ou la couleur de fusion, selon l'opacité d'un pixel à cet endroit.

Obscurcir

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et sélectionne la couleur de base ou de fusion (la plus foncée) comme couleur finale. Les pixels plus clairs que la couleur de fusion sont remplacés, et les pixels plus foncés demeurent intacts.

Produit

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et multiplie la couleur de base par la couleur de fusion. La couleur finale est toujours plus foncée. Le produit d'une couleur quelconque par le noir rend du noir. Le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur. Lorsque vous peignez avec une couleur autre que le noir ou le blanc, les traits successifs appliqués à l'aide d'un outil de peinture produisent des couleurs progressivement plus foncées. Cet effet équivaut à dessiner sur une image à l'aide de plusieurs marqueurs.

Densité couleur +

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et obscurcit la couleur de base pour reproduire la couleur de fusion par augmentation du contraste. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet.

Densité linéaire +

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et obscurcit la couleur de base pour reproduire la couleur de fusion par réduction de la luminosité. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet.

Eclaircir

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et sélectionne la couleur de base ou de fusion (la plus claire) comme couleur finale. Les pixels plus foncés que la couleur de fusion sont remplacés, et les pixels plus clairs demeurent intacts.

Superposition

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et multiplie l'inverse des couleurs de fusion et de base. La couleur finale est toujours plus claire. Une superposition avec le noir n'a aucune incidence sur la couleur. Une superposition avec le blanc produit du blanc. Cet effet équivaut à projeter plusieurs diapositives photographiques les unes sur les autres.

Densité couleur -

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et éclaircit la couleur de base pour reproduire la couleur de fusion par réduction du contraste. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Densité linéaire (Ajout)

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et éclaircit la couleur de base pour reproduire la couleur de fusion par augmentation de la luminosité. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Incrustation

Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de base. Les motifs ou les couleurs recouvrent les pixels existants, tout en préservant les tons clairs et les tons foncés de la couleur de base. La couleur de base n'est pas remplacée, mais mélangée à la couleur de fusion pour reproduire les tons clairs ou foncés de la couleur d'origine.

Lumière tamisée

Assombrit ou éclaircit les couleurs, selon la couleur de fusion. Cet effet équivaut à projeter une lumière de projecteur diffuse sur l'image. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie comme si elle était moins dense. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie, comme si elle était plus dense. Lorsque vous dessinez avec un noir ou un blanc pur, vous obtenez une zone nettement plus foncée ou plus claire, mais vous n'obtenez ni un noir ni un blanc pur.

Lumière crue

Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de fusion. Cet effet équivaut à projeter une lumière de projecteur crue sur une image. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie comme si elle était superposée. Cet effet est utile pour ajouter des tons clairs à une image. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie, comme si elle était multipliée. Cet effet permet d'ajouter des tons foncés à une image. Lorsque vous peignez avec un noir ou un blanc pur, vous obtenez un noir pur ou un blanc pur.

Lumière vive

Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction du contraste, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie par diminution du contraste. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie par augmentation du contraste.

Lumière linéaire

Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie par augmentation de la luminosité. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie par diminution de la luminosité.

Lumière ponctuelle

Remplace les couleurs, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, les pixels plus sombres que la couleur de fusion sont remplacés, tandis que les pixels plus clairs restent intacts. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, les pixels plus clairs que la couleur de fusion sont remplacés, tandis que les pixels plus sombres restent intacts. Cet effet permet d'ajouter des effets spéciaux à une image.

Mélange maximal

Ajoute les valeurs des couches rouge, vert et bleu de la couleur de fusion aux valeurs RVB de la couleur de base. Si la somme finale d'une couche est égale ou supérieure à 255, la valeur 255 lui est attribuée ; si elle est inférieure à 255, la valeur 0 lui est attribuée. Tous les pixels fusionnés présentent donc des valeurs égales à 0 ou 255 pour les couches rouge, vert et bleu. Tous les pixels prennent par conséquent une couleur primaire : rouge, vert, bleu, cyan, jaune, magenta, blanc ou noir.

Différence

Analyse les informations chromatiques de chaque couche et soustrait la couleur de base de la couleur de fusion, ou inversement, en fonction de la couleur la plus lumineuse. La fusion avec du blanc inverse les valeurs de la couleur de base ; la fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Exclusion

Produit un effet semblable au mode Différence avec un moindre contraste. La fusion avec du blanc inverse les valeurs de la couleur de base. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

Teinte

Crée une couleur finale ayant la luminance et la saturation de la couleur de base et la teinte de la couleur de fusion.

Saturation

Crée une couleur finale ayant la luminance et la teinte de la couleur de base et la saturation de la couleur de fusion. Ce mode ne produit aucun effet sur une zone non saturée (avec une valeur de gris égale à 0).

Couleur

Crée une couleur finale ayant la luminance de la couleur de base et la teinte et la saturation de la couleur de fusion. Ce mode préserve les niveaux de gris de l'image et est pratique pour colorer des images monochromes ou pour teinter des images en couleurs.

Luminosité

Crée une couleur finale ayant la teinte et la saturation de la couleur de base et la luminance de la couleur de fusion. Ce mode crée l'effet inverse de celui du mode Couleurs.