

Les modes de fusion des outils de Photoshop

Le mode de fusion défini dans la barre d'options des outils de peinture ou de retouche détermine son impact sur les pixels de l'image. Quand on regarde l'effet d'un mode de fusion, il faut penser en termes de couleurs :

- *La couleur de base* est la couleur d'origine de l'image.
- *La couleur de fusion* est la couleur appliquée à l'aide de l'outil de peinture ou de retouche pour modifier l'aspect initial.
- *La couleur finale* est la couleur résultant de la fusion entre la couleur de base et la couleur de fusion

Description des modes de fusion

Le mode de fusion apparaît dans le menu déroulant Mode de la barre d'options de l'outil. Il existe de très nombreux modes de fusion et leurs impacts sur l'image originale sont très différents et parfois surprenants

Liste des différents modes de fusion et leurs incidences, sur une image basique :

Liste des modes proposés dans PSE : Normal, Fondu, Obscurcir, Produit, Éclaircir, Densité linéaire - (Ajout), Différence, Teinte, Saturation, Couleur, Luminosité, Couleur plus claire et Couleur plus foncée.

Voici maintenant un portrait réalisé les années précédentes, sur lequel une partie rectangulaire a été sélectionnée et sur laquelle va être déversée avec le pot de peinture, une teinte correspondant à celle de la peau, sauf que les différents modes de fusion vont être modifiés. Voici les résultats obtenus :

Nb : Quand il n'y a pas d'image affichée sur un mode de fusion mentionné, c'est que celui-ci ne modifie pas l'image du précédent !



Normal

Retouche ou peint chaque pixel pour lui donner la couleur finale. Il s'agit du mode par défaut, mais attention, la couleur finale est obtenue par un remplacement aléatoire des pixels par la couleur de base ou la couleur de fusion, selon l'opacité du pixel recouvert.



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.

Arrière

Retouche ou peint seulement la partie transparente d'un calque. Ce mode fonctionne uniquement sur les calques dont les zones transparentes sont déverrouillées et équivaut à peindre au dos des zones transparentes d'une image.

Transparent

Peint tous les pixels et les rend transparents. Ce mode est disponible pour les outils de forme (lorsque l'option Pixels de remplissage est sélectionnée), l'outil Pot de peinture, l'outil Pinceau, l'outil Crayon, la commande Remplir et la commande Contour. Vous devez travailler sur un calque dont la transparence n'est pas verrouillée pour pouvoir utiliser ce mode.



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. ($X \text{ fois } 0 = \text{ toujours } 0$). Le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur ($x \text{ fois } 1 = \text{ toujours } x$). 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 qui se superposent.



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 entre les deux. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet (voir formule précédente)



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. (Toujours la même raison)



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 puisque le noir est une absence de couleur. Une superposition avec le blanc produit du blanc puisque le blanc regroupe toutes les couleurs.



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 entre les deux. La fusion avec du noir ne produit aucun effet. (noir = 0 couleur)



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. (Même motif)



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. Ceci convertit tous les pixels en couleurs primaires additives (rouge, vert ou bleu), mais aussi, 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, 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).



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.



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 s'avère très pratique pour colorer des images monochromes ou pour teinter des images en couleurs.

Et oui: le mode couleur peut créer une image en noir et blanc.

Comme quoi avec Photoshop on peut s'attendre à tout !

Nous aurons certainement l'occasion d'en créer.