



## Magnétisme des pixels

Ce réglage, proposé dans les Options de rectangle arrondi et Options de rectangle de la barre d'options des formes vectorielles, permet d'accrocher la nouvelle forme au bord du contenu bitmap d'un calque inférieur. ■ Voir Forme vectorielle page 234 ■

## Marge (texte)

La palette Paragraphe permet de définir une marge gauche et une marge droite qui s'appliquera à l'ensemble du bloc de texte sélectionné. ■ Voir Texte page 611 ■

## Masque

Pour celui qui a pratiqué le tirage photo ou la photogravure, le masque évoque peut-être la forme de carton découpée aux ciseaux que l'on plaçait sous l'agrandisseur pour occulter une portion de l'image, ou bien le morceau de film inactinique collé sur la maquette pour créer une réserve... Le masque utilisé dans les applications de traitement de l'image n'est rien d'autre que la transposition numérique de ce morceau de carton ou de ce film ; il est utilisé dans le photomontage et permet de masquer une portion d'image pour ne laisser visible que la zone qui sera exploitée.

La technique du masque présente deux avantages : chaque image qui participe au montage est préservé dans son intégralité, ce qui signifie que vous pouvez très facilement modifier le cadrage ; le masque, lui-même, est éditable ce qui signifie que vous pouvez modifier la forme et/ou les dimensions de la découpe.

Photoshop propose trois types de masques qui permettent plus ou moins de réaliser les mêmes montages mais qui ont chacun leurs propres spécificités et leur propre mise en œuvre : le masque de fusion, le masque vectoriel et le masque d'écrêtage.

→ Le masque de fusion : c'est un couche bitmap en niveaux de gris qui est généré à partir d'une sélection et associé à l'image à masquer au sein de son calque. Le masque de fusion est éditable à l'aide des outils de dessin et permet de créer des incrustations dotées de contours flous ou des fondus entre deux images. ■ Voir Masque de fusion page 332 ■

→ Le masque vectoriel : c'est un calque de forme qui est généré à partir d'un tracé vectoriel et associé à l'image à masquer au sein de son calque. Le masque vectoriel est éditable à l'aide de l'outil Plume et de sa déclinaison, il permet de créer rapidement des découpes aux formes nets qui pourront être redimensionnées, déformées, pivotées, sans perte de qualité. ■ Voir Masque Vectoriel page 335 ■

→ Le masque d'écrêtage : c'est un calque bitmap ou vectoriel, dont le contenu joue le rôle de découpe, et qui est associé dans un groupe d'écrêtage à un ou plusieurs calques. Par rapport au deux autres types de masque, le masque d'écrêtage présente l'avantage de pouvoir être exploité avec plusieurs calques. ■ Voir Masque d'écrêtage page 329 ■

## Masque (mode)



Le mode Masque, commandé par les deux icônes, situés sous les cases échantillons de couleur de la palette Outils, génère un masque temporaire à partir de la sélection active sur l'image de travail. Ce masque semi-opaque laisse apparaître l'image en arrière-plan et permet d'affiner la sélection en travaillant avec les outils de dessin (pinceau, gomme, crayon...)

Dans l'exemple de la figure suivante, nous avons sélectionné grossièrement le ciel à l'aide de la Baguette magique et nous avons activé le mode Masque. Cette opération génère une couche temporaire qui vient s'afficher dans la palette Couches.

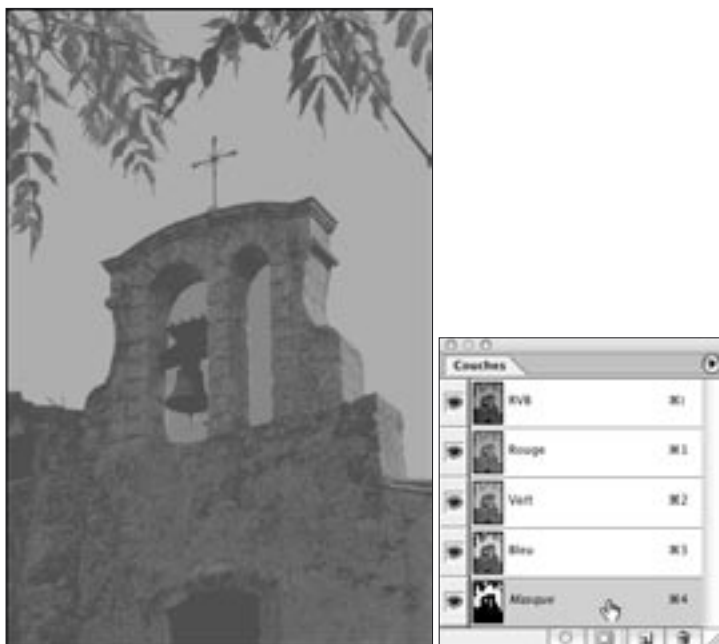


Figure m-1 : Le masque généré par le mode Masque s'affiche en transparence sur l'image de travail ; à droite, la palette Couches associée à l'image.

Les corrections de masque se font avec les outils de dessin (Crayon, Pinceau, aérographe) et sont de deux types : masquage d'une zone de l'image pour l'exclusion de la sélection et « dévoilement » d'une partie de l'image masquée pour

l'inclure dans la sélection. La première opération se fait en appliquant du noir sur le masque, la seconde en appliquant du blanc.

→ Dans notre exemple, nous avons choisi d'affiner la sélection en dévoilant la portion de ciel qui entoure la cloche dans l'ouverture du clocher ; pour cela nous avons utilisé le pinceau avec la couleur Blanc.

→ Une fois les retouches terminées, nous avons cliqué sur l'icône de gauche associée au mode Masque pour revenir au mode Standard : le masque est supprimé et la sélection corrigée s'affiche sur l'image de travail.



Figure m-2 : À gauche, la sélection est corrigée en mode Masque ; à droite, la sélection corrigée s'affiche en mode Standard..

## Masque d'écrêtage

Dans les précédentes versions de Photoshop, le menu calque proposait la commande Associer au calque précédent qui permettait d'associer le calque actif au calque inférieur. Depuis la version CS, la commande a été rebaptisée Créer un masque d'écrêtage.

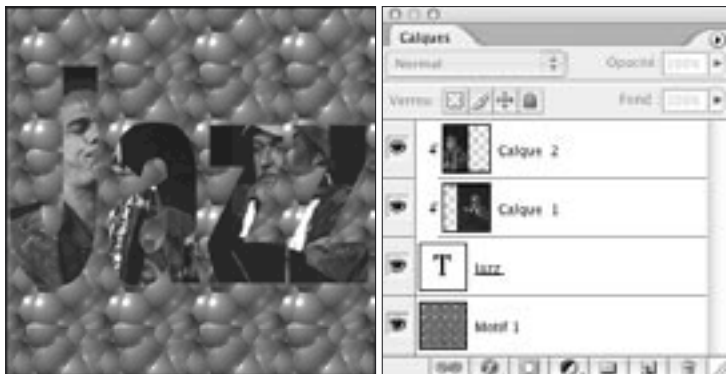


Figure m-3 : À gauche, un groupe d'écrêtage est créé, associant les calques 2 et 1 avec le calque de base Jazz ; à droite, la palette Calques associée.

Cette commande a une double fonctionnalité : elle permet d'une part de limiter l'action d'un calque de Réglage en l'associant au calque inférieur, d'autre

part, d'associer un ou plusieurs calques à un calque de base faisant fonction de masque, au sein d'un groupe d'écrêtage (ou groupe de détourage).

Dans l'exemple présenté à la page précédente, nous avons voulu faire apparaître les images des deux musiciens, appartenant aux calques 1 et 2, à l'intérieur du mot « Jazz ». Dans ce but, nous avons créé un nouveau calque de texte contenant le mot « Jazz » que nous avons utilisé comme base de détourage en lui associant les calques 1 et 2. Ce calque de texte fonctionne alors comme un masque appliqué aux calques qui lui sont associés.

Lorsqu'un groupe d'écrêtage est créé, les calques associés s'affichent dans la palette Calques, accompagnés d'une flèche, avec leur icône décalée vers la droite ; le nom du calque de base est lui, souligné d'un trait.

### Mise en œuvre

La création d'un groupe de détourage se fait en deux temps : création de la base de détourage et association des calques participant au groupe.



Figure m-4

*La palette Calques de l'image avant association des calques.*

→ Dans notre exemple, la base de détourage est un simple calque de texte contenant le mot « Jazz » en corps 230 pt. Mais vous pouvez également créer une base de détourage à partir d'un calque bitmap (ou encore un calque de forme). Pour ce faire, après avoir ajouté un nouveau calque à votre image, activez l'un des outils de sélection et tracez la forme qui servira de masque ; puis remplissez-la avec une couleur opaque. (La forme masquante doit être opaque à 100 %, pour masquer les calques inférieurs.)

→ Une fois votre calque de base créé, vous devez associer les différents calques du groupe ; ces derniers doivent être directement superposés au calque de base. Dans notre exemple, il s'agissait d'associer les calques 1 et 2 au calque Jazz.

→ Sélectionnez le premier calque à associer (le calque 1 dans notre exemple) et activez la commande Créer un masque d'écrêtage du menu Calque ou bien cliquez sur la ligne séparant le calque actif du calque inférieur en enfonçant la touche Option (Alt.).

→ Répétez l'opération pour le deuxième calque et, le cas échéant, pour les suivants .

Photoshop permet d'associer l'ensemble des calques en une seule opération lorsque ceux-ci sont liés ; il vous suffit alors d'activer la commande Calque->Créer un masque d'écrêtage d'après les calques liés.

### Ajuster le mode de fusion

Le menu local situé dans la partie supérieure de la palette Calques permet d'appliquer à chaque calque un mode de fusion. Ce mode de fusion définit l'interaction entre les pixels du calque activé et ceux des calques inférieurs.

Dans le cas d'un groupe de détourage, le mode de fusion des calques appartenant au groupe ne s'applique qu'aux calques inférieurs à l'intérieur du groupe.

Seul le mode de fusion du calque de base inter agit avec les calques inférieurs n'appartenant pas au groupe.

## Opacité du Fond

Depuis la version 7.0 de Photoshop, la palette Calques propose un réglage d'opacité du fond. Ce réglage est disponible quel que soit le type de calque activé et se distingue du réglage d'Opacité du calque dont Photoshop dispose depuis quelques versions.



Figure m-5

La palette Calques propose, dans sa partie supérieure un réglage d'opacité de fond.

Le réglage d'opacité du fond permet de modifier l'opacité des pixels peints sur le calque, sans incidence sur les styles ou mode de fusion appliqués au calque (nous avons utilisé ce réglage dans notre affiche pour rendre la découpe transparente).

Pour bien visualiser l'effet de ce réglage, nous reprendrons l'exemple précédent, le groupe de détourage Jazz, auquel nous avons ajouté un effet Ombre portée.

Dans l'exemple suivant (figure de gauche), nous avons sélectionné le calque Jazz et nous avons réglé son opacité à 60 % ; dans la figure de droite, nous avons conservé l'opacité de calque à 100 %, mais nous avons réduit l'opacité de Fond à 60 %.



Figure m-6 : À gauche, réglage de l'opacité du calque Jazz ; à droite, réglage de l'opacité de Fond du calque Jazz.

Comme le montre l'exemple, ci-dessus, à gauche, le réglage de l'opacité du calque agit sur le contenu du calque (le masque) et sur l'effet Ombre portée ; à droite, le réglage de l'opacité de Fond n'agit que sur le contenu du masque. L'effet Ombre portée conserve son intensité.

## Masque de calque

■ Voir Masque vectoriel page 335 ■

## Masque de fusion

Le masque de fusion est constitué par une couche en niveaux de gris qui est associé au contenu d'un calque bitmap ou vectoriel. Il peut être généré à partir d'une sélection active sur le document, comme dans l'exemple qui suit, ou bien créé vierge pour recevoir ensuite l'élément qui jouera le rôle du masque.

La commande Calque->Masque de fusion affiche un sous-menu qui regroupe les différentes options de création du masque.

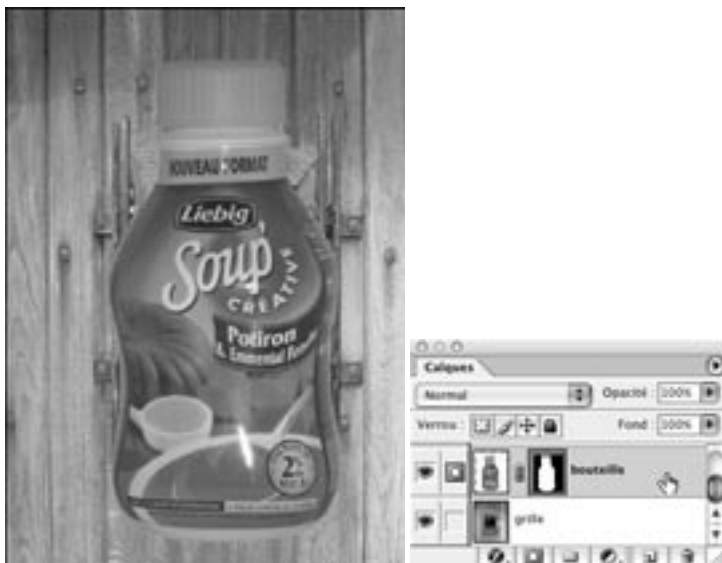


Figure m-7 : À gauche, le masque de fusion masque l'arrière-plan de la bouteille et s'affiche sur la palette Calques (à droite).



Figure m-8

Le sous-menu Calque-> masque de fusion.

→ Si vous créez un masque de fusion vierge, vous choisirez entre les deux premières options Tout faire apparaître ou Tout masquer ; la première crée un masque transparent (blanc), la seconde un masque opaque (noir).

→ Si vous créez un masque à partir d'une sélection active sur le calque, vous choisirez entre les deux options suivantes Faire apparaître la sélection ou Masquer la sélection ; la première crée un masque qui ne laisse apparaître que la sélection, la seconde un masque qui occulte la sélection et révèle le reste de l'image..

### Mise en œuvre

Dans les lignes qui suivent, nous allons mettre en œuvre un masque de fusion associé à un calque pour obtenir le résultat de la Figure m-7. Dans notre exemple, le masque sera créé à partir de la sélection de l'arrière-plan de la bouteille, afin de masquer ce dernier.

- ➔ Activez le calque Bouteille et sélectionnez l'arrière-plan à l'aide de l'outil Baguette magique.
- ➔ Pour créer le masque de fusion, activez la commande Calque->Masque de fusion, et sélectionnez l'option Masquer la sélection (ou bien cliquez sur le bouton Masque dans la partie inférieure de la palette Calques, avec la touche Alt. enfoncée) ; cette commande génère un masque de fusion, associé au calque Bouteille.

### Affichage du masque de fusion

Une fois le masque créé, son affichage est paramétrable via la boîte de dialogue Options d'affichage du masque de fusion, accessible par un double-clic sur son icône dans la palette Calques.



Figure m-9

La boîte de dialogue Options d'affichage de masque de fusion.

La boîte de dialogue Options d'affichage de masque de fusion permet, comme pour les options de couche de la palette Couches, de définir la couleur d'affichage des zones masquées lorsque le masque est affiché en superposition de l'image de travail ; elle offre également la possibilité de régler l'opacité de cette couleur (il s'agit de l'opacité d'affichage du masque qui n'a aucune incidence sur son effet).

- ➔ Pour afficher le masque de fusion seul, cliquez sur sa vignette dans la palette Calques, en maintenant la touche Option (Alt) enfoncée.
- ➔ Pour afficher le masque superposé au calque, cliquez sur sa vignette, en maintenant les touches Majuscule et Options (Alt Maj.) enfoncées.

### Lier le masque de fusion

Lors de sa création, le masque de fusion est lié au calque auquel il s'applique : si vous déplacez l'image à l'intérieur de son calque, le masque suit le mouvement.

Suivant le type de masque utilisé et la nature de votre travail, vous pourrez avoir besoin de déplacer l'image indépendamment de son masque : pour cela, vous devrez rompre le lien en cliquant dans la palette Calques entre leurs deux icônes. Ce clic fait disparaître maillon de chaîne qui indique que le calque et le masque sont liés.



Figure m-10

Le maillon de chaîne indique que le calque et son masque de fusion sont liés.

- ➔ Pour réactiver le lien entre le calque et son masque, cliquez simplement entre les deux vignettes.

### Modifier un masque de fusion

L'un des intérêts de l'utilisation du masque de fusion est que l'on peut très facilement modifier le rendu final en intervenant sur le masque lui-même. Pour illustrer cela, nous allons modifier l'aspect de la bouteille de l'exemple précédent, en lui appliquant un contour progressif. Pour ce faire, nous travaillerons directement sur son masque de fusion :

- ➔ Après avoir activé le calque Bouteille, affichez le masque de fusion en cliquant sur sa vignette avec la touche Option (Alt.) enfoncée ; vous voici

en présence d'une couche Niveaux de gris semblable à une couche alpha quelconque.

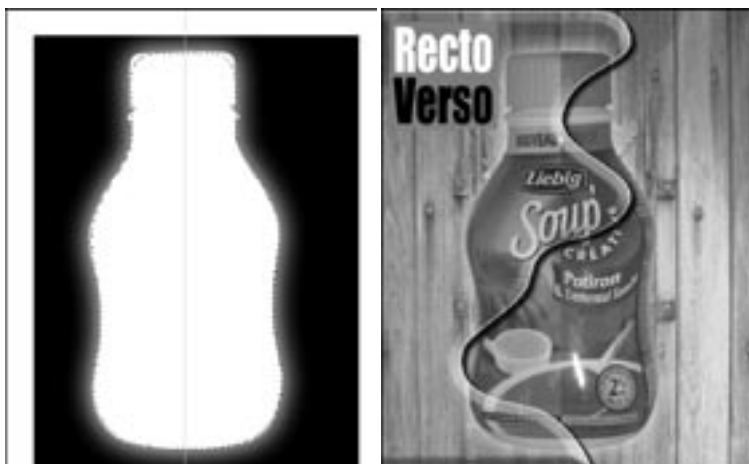


Figure m-11 : À gauche, le masque de fusion de la bouteille est modifié ; à droite, les modifications sont répercutées sur l'image finale.

→ Sélectionnez la réserve blanche correspondant à la sélection de la bouteille et appliquez-lui un contour progressif de 30 pixels (menu Sélection->Contour progressif). Puis supprimez le contenu de la sélection : le masque s'affiche à présent entouré d'un halo.

→ Pour visualiser le résultat final, masquez le masque de fusion en cliquant sur la vignette du calque : la bouteille est maintenant entourée d'un léger halo blanc.

### Désactiver un masque de fusion

Si vous souhaitez désactiver temporairement un masque de fusion pour accéder à l'image qui lui est associée, cliquez sur l'icône du masque en maintenant la touche Majuscule (Shift) enfoncée ; une croix rouge s'affiche alors sur l'icône. Pour réactiver le masque, répétez l'opération.



Figure m-12

Le masque de fusion est désactivé, il est barré d'une croix rouge.

Nous avons vu plus haut que l'on pouvait modifier une image en déplaçant les calques à l'intérieur de celle-ci ou en déplaçant une sélection sur un calque ; vous pouvez également modifier les rapports qu'entretient un calque avec les calques situés en dessous : soit par l'intermédiaire de la commande Options de calque du menu local de la palette Calques, soit via le menu local Mode de fusion de la palette Calques, ou encore en créant un groupe de détournement.

### Masque de texte

Avec l'outil Masque de texte, vous retrouverez d'une certaine manière l'outil Texte des versions 5.0 et antérieures. En effet, celui-ci génère le texte saisi sur le calque actif mais, à la différence de l'outil des versions précédentes, il n'affiche qu'un contour de sélection.

Étant donné la multiplicité de réglages offerte par les calques éditables, vous n'utiliserez l'outil Masque de texte que pour appliquer un texte directement

sur une image. Et encore... avec la commande Créer un tracé de travail, vous avez la possibilité de récupérer très simplement une sélection, à partir du tracé affiché sur l'image.

### Mise en œuvre

La mise en œuvre de l'outil Masque de texte est identique à celle de l'outil Texte : vous retrouverez la même zone de dialogue (privée de son option Couleur). Après validation, le texte s'affiche sur le calque actif sous forme de sélection.



Figure m-13 : À gauche, le texte créé avec l'outil Masque de texte ; à droite, la palette Calques associée.

Dans l'exemple qui suit, nous utilisons le masque de texte pour créer un calque de réglage qui sera appliqué au calque inférieur. Vous pourriez appliquer directement le réglage, mais l'utilisation du calque de réglages permet de tester divers effets avant d'incorporer le texte à l'image de manière définitive.



Figure m-14 : À gauche, le texte créé avec l'outil Masque de texte ; à droite, la palette Calques associée.

## Masque de texte vertical

L'outil Masque de texte vertical, accessible à partir de la déclinaison de l'outil Texte, produit le même effet que le Masque de texte, à la différence que l'alignement du texte créé est vertical. ■ Voir Masque de texte page 334 ■

## Masque vectoriel

Depuis la version 6.0, Photoshop propose comme alternative au masque de fusion, le masque vectoriel ; ce dernier a la même fonction que le masque de fusion : masquer une partie du contenu du calque auquel il est associé ; sa différence réside dans le fait qu'il exploite non pas une forme bitmap, mais une forme vectorielle, plus facilement modifiable.

Prenons un exemple concret : vous avez créé un masque de fusion rectangulaire, associé à un calque de Réglage pour désaturer la moitié d'une image d'arrière-plan. À présent, si vous souhaitez modifier la découpe du masque, vous serez obligé d'éditer le masque, d'effacer son contenu, puis de dessiner

un nouveau rectangle et de le remplir en noir ou blanc suivant le cas. Avec un masque vectoriel, vous aurez simplement à activer le pointeur de sélection et à modifier le tracé contenu dans ce masque.



Figure m-15 : À gauche, le tracé est sélectionné sur le calque Bouteille ; à droite, la palette Calques montre le masque vectoriel associé au calque Bouteille.

Bien entendu, le masque vectoriel ne pourra pas remplacer un masque de fusion contenant un contour progressif, mais à partir du moment où vous souhaitez exploiter un masque au contour net et modifier librement sa forme, vous aurez tout intérêt à opter pour le masque vectoriel.

### Mise en œuvre

La mise en œuvre d'un masque vectoriel se fait sur le même principe que celle d'un masque de fusion, soit à partir d'un tracé actif, soit à partir d'un masque vierge.

→ Pour créer un masque vectoriel à partir d'un tracé actif, sélectionnez un tracé dans la palette Tracés ; puis, déroulez le sous-menu Calque->Masque vectoriel, et sélectionnez l'option Tracé sélectionné.



Figure m-16  
Le sous-menu Calque->Masque vectoriel.

Photoshop génère le masque vectoriel à partir du tracé sélectionné et l'active automatiquement. Dans l'exemple qui suit, nous avons sélectionné l'arrière-plan de notre bouteille, puis nous avons converti la sélection en tracé avant de créer le masque vectoriel. La palette Calques affiche la vignette du masque.

→ Pour créer un masque de calque à partir d'un masque vierge, déroulez le sous-menu Calque->Masque vectoriel, et sélectionnez l'option Tout faire apparaître ; Photoshop insère alors un masque de calque vierge.

→ Sélectionnez ensuite un outils de dessin vectoriel et, dans la barre d'options de celui-ci, activez le mode Tracé. Puis rendez-vous dans la palette Calques et cliquez sur la vignette du masque vectoriel que vous venez d'insérer.

→ Enfin, dessinez la forme qui sera utilisée par le masque, directement sur l'image de travail. Lorsque vous bouclez votre tracé, le masque est automatiquement activé.



Figure m-17 : À gauche, le tracé a été réalisé avec un outil de forme sur le masque vectoriel ; à droite, la palette Calques montre le masque associé au calque Bouteille.

Comme vous le constaterez, contrairement au masque de fusion, le contenu du masque de calque est accessible en permanence ; afin de le modifier, il vous suffit d'activer soit le pointeur de sélection directe, soit le pointeur de sélection et de cliquer sur le contour du tracé. Vous pourrez alors effectuer toutes les modifications applicables à un tracé ordinaire : ajout, suppression, déplacement d'un point d'ancrage ou ajustement d'une tangente.

## Masquer les contours

Photoshop permet de masquer les contours d'une sélection active, à l'aide de la commande Affichage->Afficher->Contours de la sélection. Dans ce même sous-menu Afficher, sont regroupées les commandes d'affichage de la grille, des repères, des tranches...

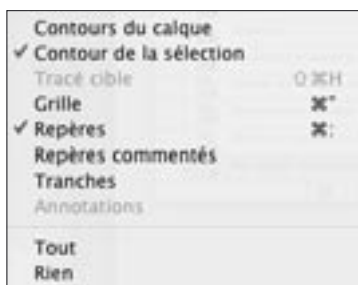


Figure m-18

Le sous-menu  
Affichage->Afficher.

## Masquer les styles

Lorsque vous travaillez avec les styles de calque, vous pouvez être amenés à masquer temporairement les styles appliqués aux différents calques. Cette opération s'effectue à l'aide de la commande Masquer les effets, accessible à partir

du menu Calques->Style de calque, ou bien à partir du menu contextuel de style de calque. Pour afficher ce dernier, effectuez un clic droit sur l'icône « f » affiché par le calque stylé (Commande clic, sur Macintosh). ■ Voir Style de calque page 581 ■

## Maximum.../Minimum... (filtre)

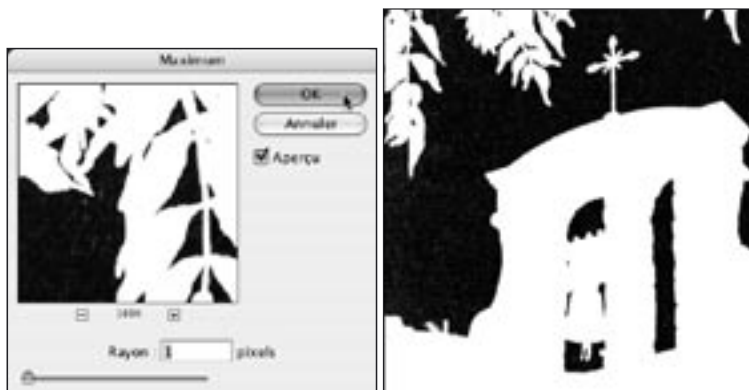


Figure m-19 : La boîte de dialogue du filtre *Maximum* et son effet sur un masque de sélection.

Ces deux filtres, accessibles à partir du sous-menu Filtre->Divers, sont utilisés pour la modification de masques ; le premier (*Maximum...*) produit un effet de dilatation des zones blanches et de contraction des zones noires, le second (*Minimum...*) produit l'effet inverse. Le résultat est à rapprocher de celui obtenu via les commandes Dilater et Contracter du menu Sélection->Modifier.



Figure m-20 : La boîte de dialogue du filtre *Minimum* et son effet sur un masque de sélection.

## Médiane (filtre)

Le filtre Médiane, accessible à partir du sous-menu Filtre->Bruit, permet de réduire le bruit dans une image en fusionnant la luminosité des pixels dans une sélection. Paramétrable via une boîte de dialogue, ce filtre permet également d'éliminer ou de réduire l'effet de mouvement sur une image.

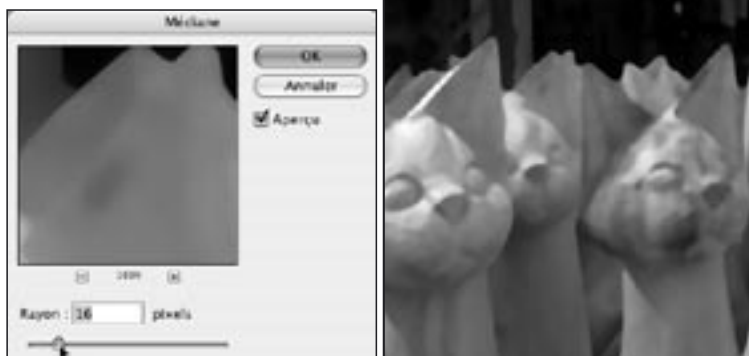


Figure m-21 : La boîte de dialogue du filtre Médiane et son effet sur une photo en mode RVB.

## Mélangeur de couches

La commande Mélangeur de couches du sous-menu Image->Réglages permet de modifier une couche de couleur en utilisant un mélange des couches primaires.



Figure m-22

La boîte de dialogue de la commande Mélangeur de couches.

La commande Mélangeur de couches est avant tout une commande à vocation créative, elle permet d'effectuer des réglages colorimétriques difficilement réalisables avec les autres outils de réglages. Mais, vous pourrez également l'employer pour créer des images en niveaux de gris quadri, des images teintées ou échanger et dupliquer des couches.

### Mise en œuvre

Après avoir sélectionné la couche composite de l'image dans la palette Couches, activez la commande Mélangeur de couches : une boîte de dialogue s'affiche à l'écran.

→ Dans le menu local Couche de sortie, choisissez la couche dans laquelle vous désirez fusionner une ou plusieurs couches existantes. Par défaut, les curseurs de couches sont à zéro, excepté celui de la couche sélectionnée comme couche de sortie.

→ Pour réduire l'apport de couche vers la couche de sortie, déplacez le curseur vers la gauche ; pour l'augmenter, déplacez-le vers la droite. Vous

pouvez également entrer une valeur dans la case de saisie (entre -200% et +200%). Une valeur négative inversera la couche source avant de l'ajouter à la couche de sortie.

→ Constant : cette option ajoute une couche d'opacité variable à la couche de sortie ; des valeurs négatives agissent comme une couche noire, et des valeurs positives comme une couche blanche.

→ Monochrome : cette option, activée par une case à cocher, produit un effet différent suivant qu'elle est utilisée avec une image en mode RVB ou en mode CMJN. Dans le premier cas, elle transforme l'image en niveaux de gris tout en préservant ses couches, qui peuvent être ensuite retravaillées individuellement.

Dans le second cas, elle supprime l'information des couches CMJ tout en conservant leur support.

Dans les deux cas, cette option peut être utile pour convertir des images en niveaux de gris. Si vous sélectionnez puis désélectionnez cette option, vous pouvez modifier le mélange de chaque couche séparément.

## Mémoire cache

La rubrique Mémoire et cache de l'image de la boîte de dialogue des Préférences propose de paramétrer un niveaux de cache afin d'améliorer le rafraîchissement de l'image et le calcul de l'histogramme. ■ Voir Préférences page 523 ■

## Mémoriser la sélection

La commande Sélection->Mémoriser la sélection... permet d'enregistrer la sélection active dans une couche alpha qui sera stockée dans la palette Couches. Une fois mémorisée, la sélection peut être chargée à nouveau dans le document à l'aide de la commande Sélection->Charger la sélection... ■ Voir Sélection (mémoriser) page 572 ■

## Menus contextuels

Depuis la version 4.0, l'utilisateur dispose de menus contextuels dont le contenu varie en fonction de l'outil activé. Ces menus s'affichent sous le pointeur de la souris soit en cliquant sur la page avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), soit en cliquant sur la page avec le bouton droit de la souris (Windows). La figure suivante montre le menu contextuel disponible lorsque l'outil Rectangle de sélection est activé.

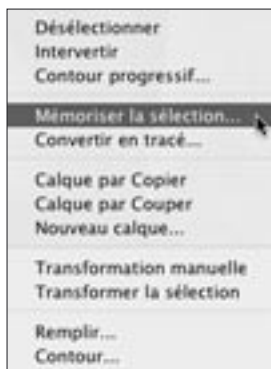


Figure m-23

*Le menu contextuel de l'outil Rectangle de sélection.*

## Métadonnées

Les métadonnées sont des informations textuelles enregistrées dans le fichier image qui regroupent les données de prise de vue, les mots-clés, les données GPS... Ces métadonnées peuvent lues et, pour certaines éditées, à l'aide de la commande Fichier->Informations de Photoshop, ou bien à partir de l'onglet Métadonnées de Adobe Bridge (l'explorateur de fichiers de la Créative suite 2). ■ Voir Adobe Bridge page 2 ■

## Mezzo-tinto (filtre)



**Figure m-24 :** La boîte de dialogue du filtre Mezzo-tinto et son effet sur une image en mode RVB.

Ce filtre, accessible à partir du sous-menu Fichier->Pixellisation, applique à l'image une texture aléatoire à base de points ou de traits de couleurs entièrement saturées. Ce filtre est paramétrable à partir de sa propre boîte de dialogue et propose le réglage suivant :

→ Type : le menu local Type permet de sélectionner la texture qui sera appliquée à l'image, il propose différents types de points et de traits de diverses longueurs.

## Mise à jour HTML (ImageReady)

La commande Fichier->Mise à Jour HTML, permet de mettre à jour le code HTML d'une page contenant un objet Image Ready, après modification de ce dernier. Si vous souhaitez exploiter cette commande, vous devrez impérativement activer l'option Commentaires inclus, dans la boîte de dialogue HTML des paramètres de sortie.

Pour illustrer la mise en œuvre de cette commande, nous partirons de l'exemple ci-contre. Nous avons réalisé la page d'accueil d'un site Web et nous avons réalisé un premier export de découpes. Notre dossier de site contient à présent, le fichier HTML généré par ImageReady et un dossier « images » regroupant les fichiers images issus de l'export des tranches.

Nous avons ensuite modifié notre document ImageReady en repositionnant quelques éléments et en changeant la couleur de l'arrière-plan. À présent, à partir de cet écran remanié, nous allons procéder à la mise à jour de notre page HTML :



**Figure m-25**

Le document Image Ready est modifié.

→ Lancez la commande Fichier->Mise à jour HTML, via le menu Fichier ; cette commande affiche une boîte de dialogue d'ouverture de document. Sélectionnez le fichier Html qui doit être mis à jour.

La boîte de dialogue Mise à jour HTML propose une option Enregistrer les images qui, par défaut, est cochée. Cette option vous permet de mettre à jour simultanément les images issues de la découpe ; vous devrez donc la conserver cochée si vous avez modifié la structure de découpe ou le contenu du document.



**Figure m-26**

La boîte de dialogue Mise à jour HTML.

→ Après avoir vérifié les paramètres de sortie (le nom du dossier images), validez la boîte de dialogue Mise à jour HTML ; ImageReady affiche la liste des fichiers images qui seront remplacés.



**Figure m-27**

La boîte de dialogue Remplacer les fichiers.

→ Si vous n'êtes pas certains des fichiers qui doivent être ou non remplacés, validez la liste sans la modifier. ImageReady procède à l'export des images puis affiche une alerte indiquant que le tableau a été modifié.

→ Il ne vous reste qu'à vérifier la mise à jour de la page HTML, en affichant cette dernière dans votre navigateur favori.



Figure m-28

*La page Html mise à jour, est testée dans le navigateur.*

Attention, lors du test de la page modifiée dans le navigateur, l'affichage risque de ne pas être conforme à l'écran modifié. Ne vous alarmez pas ; dans la plupart des cas, le responsable de cet affichage bancal est votre navigateur qui a conservé en cache les découpes de la première page.

→ Pour rétablir un affichage correct, recharger la page ou bien videz le cache du navigateur. Si le problème persiste, l'erreur vient de votre part, vérifiez les paramètres de sortie et le nom de votre dossier Images.

## Mode (de couleur)

De la simple image noir et blanc « au trait », à l'image couleurs CMJN, en passant par la bichromie ou la trichromie, Photoshop possède un mode de travail pour chaque type d'image. Ces différents modes sont regroupés au sein du sous-menu Image->mode.



Figure m-29

*Le sous-menu Mode du menu Image regroupe les différents modes de travail de Photoshop.*

Le sous-menu Mode vous informe sur le mode de couleurs de l'image que vous avez affichée, il permet aussi de changer de mode de travail, de transformer une image quadri en niveaux de gris ou de coloriser une image noir et blanc. Pour plus de détails sur les différents modes, nous vous renvoyons à leurs entrées respectives.

## Mode de fusion

Le mode de fusion est un réglage qui accompagne la plupart des outils et commandes ayant une action directe sur les pixels. Vous le trouvez sous forme

de menu local, dans la barre d'options des outils de dessin, dans la palette Calques, dans les boîtes de dialogue Options de calques de réglage, Options de collage, etc.

→ Avec les outils de retouche et de dessin, le mode de fusion se règle via le menu Mode, de la barre d'options ; il définit l'interaction entre l'outil et les pixels du calque cible, c'est-à-dire les pixels affectés par l'action de l'outil et leur manière de réagir.

→ Dans le cas d'un collage ou d'une superposition de calques, le mode de fusion définit l'interaction entre les pixels du calque actif et ceux des calques inférieurs.

Dans tous les cas, le mode de fusion est le même, seules les options disponibles varient en fonction de l'outil ou de la commande employés. Nous décrivons ci-après ces options.



Figure m-30

*Le menu local Mode de fusion.*

Pour illustrer les effets des différents modes de fusion, nous prendrons une image composée de deux calques : un calque supérieur contenant une illustration au trait en couleurs et un calque inférieur divisé en trois zones, une zone blanche, une zone noire et un dégradé reprenant le spectre des couleurs.

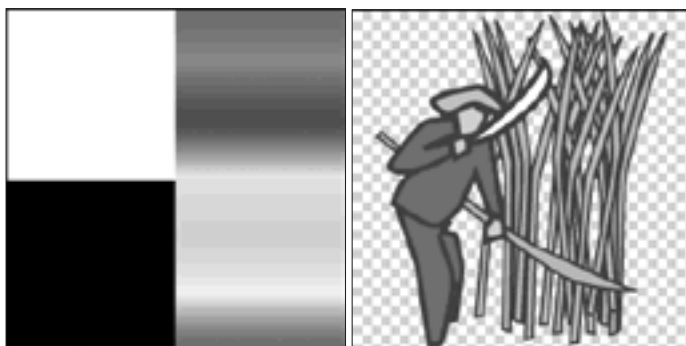


Figure m-31 : À gauche, le calque de base ; à droite, le calque ajouté.

## Normal



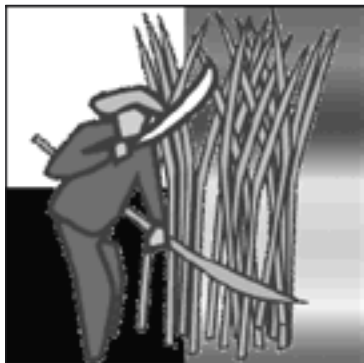
Figure m-32

*Superposition de calques en mode Normal.*

En mode Normal, l'outil agit sur l'image globale, sans tenir compte des différentes couleurs ou des différences de niveau rencontrées. Dans le cas de deux calques, les zones opaques du calque supérieur masquent le calque de base.

### Fondu

En mode Fondu, l'outil ou le calque ajouté agit sur le calque de base comme en mode Normal avec, en plus, un remplacement aléatoire des pixels par la couleur de base ou la couleur de dessin, selon l'opacité de chaque pixel.



**Figure m-33**

*Superposition de calques en mode Fondu.*

### Arrière

Ce mode ne fonctionne qu'avec les outils de dessin sur un calque comportant des zones transparentes ; seules ces dernières seront affectées par l'outil.

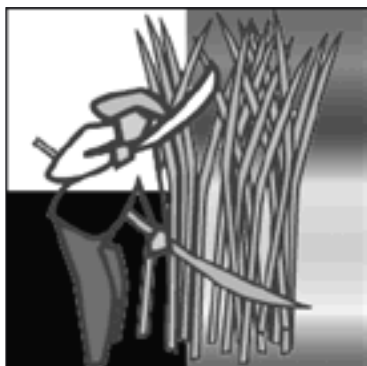


**Figure m-34**

*Remplissage en mode Arrière.*

### Transparent

Ce mode ne fonctionne qu'avec les outils de dessin et de retouche et ne s'applique qu'aux calques. Chaque pixel touché par l'outil devient transparent.



**Figure m-35**

*La chemise du coupeur de canne a été remplie en mode Transparent.*

## Produit

Le mode Produit multiplie la couleur de l'image de base par la couleur du calque ajouté ou la couleur de dessin, pour produire une couleur résultante toujours plus sombre. Comme le montre la figure suivante, le produit d'une couleur quelconque avec du blanc ne modifie rien ; en revanche, le produit d'une couleur avec du noir donne du noir.

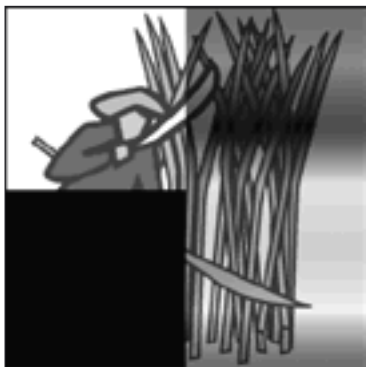


Figure m-36

*Superposition de calques en mode Produit.*

## Superposition

Le mode Superposition produit l'inverse du mode Produit. La couleur résultante est toujours plus claire, donnant une impression de décoloration.

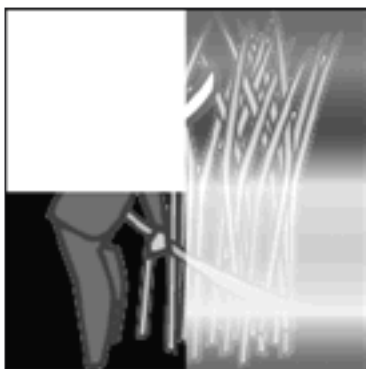


Figure m-37

*Superposition de calques en mode Superposition.*

## Incrustation

Le mode Incrustation applique le mode Produit ou Superposition selon la couleur de l'image de base, mais il conserve les zones claires et sombres de celle-ci.

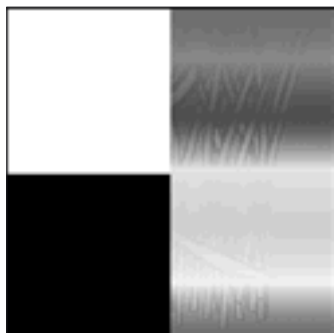


Figure m-38

*Superposition de calques en mode Incrustation.*

### Lumière tamisée

Le mode Lumière tamisée éclaircit ou assombrit les couleurs, en fonction de la couleur utilisée par l'outil de dessin ou de la couleur du calque ajouté. Si la couleur de dessin contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie ; si la couleur de dessin contient plus de 50 % de gris, l'image est assombrie.

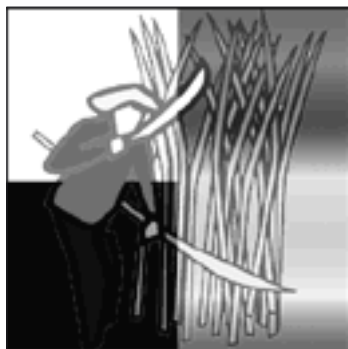


**Figure m-39**

*Superposition de calques en mode Lumière tamisée.*

### Lumière crue

L'effet du mode Lumière crue revient à éclairer l'image avec une lumière crue... Si la couleur de dessin ou du calque ajouté contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie ; si la couleur de dessin ou du calque ajouté contient plus de 50 % de gris, l'image est assombrie.



**Figure m-40**

*Superposition de calques en mode Lumière crue.*

### Lumière vive

Ce mode augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction du contraste, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion 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.



**Figure m-41**

*Superposition de calques en mode Lumière vive.*

## Lumière ponctuelle

Ce mode remplace les couleurs, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion 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.



Figure m-42

*Superposition de calques en mode Lumière ponctuelle.*

## Lumière linéaire

Ce mode augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion 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.



Figure m-43

*Superposition de calques en mode Lumière linéaire.*

## Densité couleur -

Le mode Densité couleur - compare les informations de couleur de chaque calque et éclaircit la couleur de base en fonction de la couleur de dessin ou du calque ajouté.

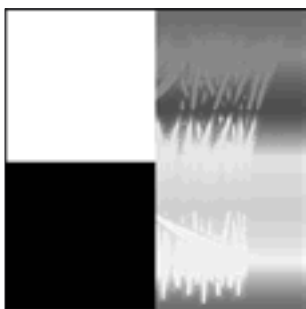
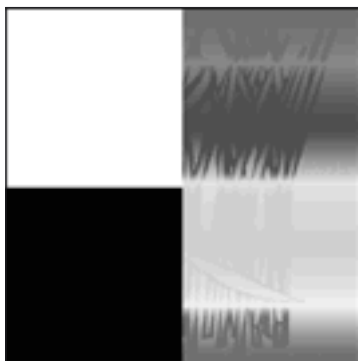


Figure m-44

*Superposition de calques en mode Densité couleur - .*

### Densité couleur +

Le mode Densité couleur + compare les informations de couleur de chaque couche et assombrit la couleur de base en fonction de la couleur de dessin ou du calque ajouté.

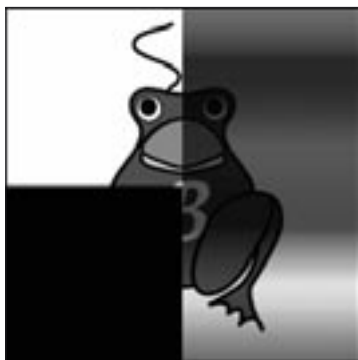


**Figure m-45**

*Superposition de calques en mode Densité couleur +.*

### Densité linéaire +

Ce mode analyse les informations chromatiques de chaque calque et obscurcit la couleur de base pour refléter la couleur de fusion par réduction de la luminosité. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet.



**Figure m-46**

*Superposition de calques en mode Densité linéaire +.*

### Densité linéaire -

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

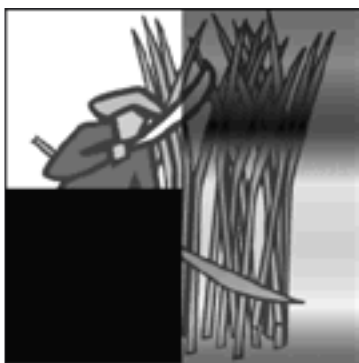


**Figure m-47**

*Superposition de calques en mode Densité linéaire -.*

## Obscurcir

Le choix du mode Obscurcir réduit l'action de l'outil aux zones de l'image plus claires que la couleur utilisée. Seuls les pixels plus clairs que la couleur de dessin ou du calque ajouté sont modifiés.

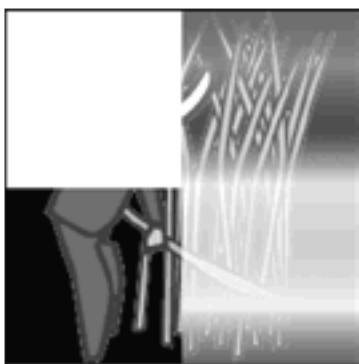


**Figure m-48**

*Superposition de calques en mode Obscurcir.*

## Éclaircir

Le choix du mode Éclaircir réduit l'action de l'outil aux zones de l'image plus foncées que la couleur utilisée. Seuls les pixels plus foncés que la couleur de dessin ou du calque ajouté sont modifiés.

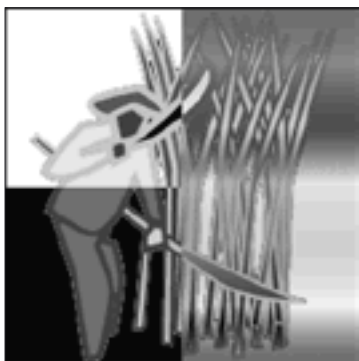


**Figure m-49**

*Superposition de calques en mode Éclaircir.*

## Différence

Le mode Différence compare les informations de couleur de chaque calques et soustrait la couleur de dessin de la couleur de base ou inversement, selon celle qui présente la luminosité la plus élevée.

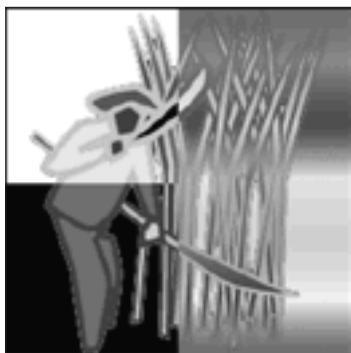


**Figure m-50**

*Superposition de calques en mode Différence.*

## Exclusion

Le mode Exclusion produit un effet similaire à celui du mode Différence, mais avec une moindre intensité.

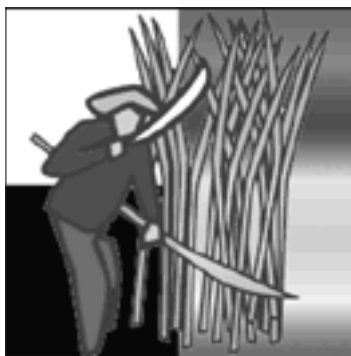


**Figure m-51**

*Superposition de calques en mode Exclusion.*

Pour illustrer les quatre modes suivants, nous avons inversé les deux calques de notre exemple ; le calque contenant la « mire » couleur est maintenant en position supérieure, et c'est sur lui que nous appliquons le réglage du mode de fusion.

## Teinte



**Figure m-52**

*Superposition de calques en mode Teinte.*

En mode Teinte, seule la composante Teinte de la couleur de dessin ou du calque ajouté affecte les pixels de la couche de base qui conservent leurs composantes Saturation et Luminosité.

## Saturation

En mode Saturation, seule la composante Saturation de la couleur de dessin ou du calque ajouté affecte les pixels de la couche de base qui conservent leurs composantes Teinte et Luminosité.



**Figure m-53**

*Superposition de calques en mode Saturation.*

## Couleur

Le choix du mode Couleur réduit l'action de l'outil à l'application des composantes Teinte et Saturation de la couleur. Dans le cas d'une image niveaux de gris basculée en RVB, l'application du mode Couleur permet de teinter l'image en conservant ses différents niveaux de luminosité.

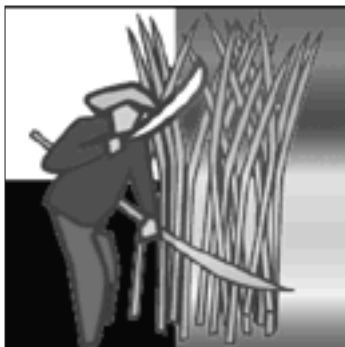


Figure m-54

*Superposition de calques en mode Couleur*

## Luminosité

En mode Luminosité, seule la composante Luminosité de la couleur de dessin ou du calque ajouté affecte les pixels de la couche de base qui conservent leurs composantes Teinte et Saturation. Ce mode produit l'effet inverse du mode Couleur.

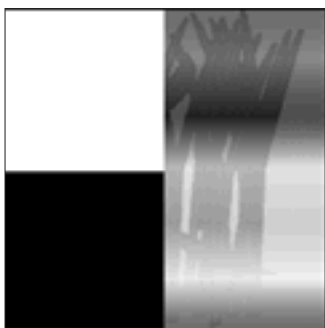


Figure m-55

*Superposition de calques en mode Luminosité.*

## Modèle dynamique

Photoshop CS2 gère les modèles dynamique et les variables (cette fonctionnalité est intégrée à ImageReady depuis la version 7.0) ; ces deux concepts, orientés flux de production, allient la notion de gabarit que l'on connaît bien dans le prépresse avec XPress et Indesign et, la notion de contenu dynamique, plus répandue dans l'environnement de production Web.

En pratique, à partir d'un modèle dynamique et d'un jeu de données, vous pourrez, par exemple, générer les cent fiches produits de votre société, d'un seul clic de souris (à condition, bien entendu, qu'elles soient toutes basées sur le même modèle).

Alors qu'avec une mise en œuvre traditionnelle, il vous aurait fallu créer cent fichiers différents et, dans chacun de ces fichiers, importer le texte et l'image; avec ces nouvelles fonctionnalités, vous vous contenterez de créer un document modèle, et de définir des variables, associées aux éléments du modèle susceptible de changer. ■ Voir Variable page 666 ■

## Modifier le contenu

Lorsque vous utilisez un calque de réglage ou un calque de remplissage, Photoshop propose le sous-menu Calque->Modifier le contenu qui permet de changer très rapidement le contenu de ce calque :



Figure m-56

*Le sous-menu Calque->Modifier le contenu permet de modifier le contenu d'un calque de réglage ou d'un calque de remplissage existant.*

→ Vous avez créé un calque de réglage qui exploite la commande Courbes et vous souhaitez remplacer ce réglage par un réglage utilisant la commande Niveaux. Pour ce faire, vous pouvez créer un nouveau calque de réglage et supprimer le calque de réglage précédent. Vous pouvez plus simplement, activez le sous-menu Calque->Modifier le contenu et sélectionner dans celui-ci, la nouvelle commande que vous souhaitez exploiter.

→ Vous avez créé un calque de remplissage pour produire un fond de couleur unie et vous souhaitez remplacer ce fond de couleur par un fond dégradé. Plutôt que de créer un nouveau calque de remplissage et de supprimer le précédent, vous pouvez plus simplement, activez le sous-menu Calque->Modifier le contenu et sélectionner dans celui-ci, la nouvelle option de remplissage que vous souhaitez exploiter.

## Modifier une sélection

Pour modifier une sélection, Photoshop dispose de différents outils et commandes dont le choix dépend essentiellement du type de modification que vous souhaitez effectuer

→ Les outils de sélection : ils permettent d'ajouter ou retrancher une zone de pixels à une sélection existante.

→ Les commandes du menu Sélection : elles permettent de modifier une sélection existante par l'intermédiaire de leur boîte de dialogue : dilater ou contracter une sélection, ajouter un contour progressif, étendre une sélection.

→ Les couches alpha : à partir du moment où vous avez mémorisé une sélection dans une couche alpha, vous pouvez modifier celle-ci en éditant la couche alpha à partir de la palette Couches, puis en travaillant sur cette couche avec les outils de dessin.

■ Voir Sélection page 567 ■

## Module externe

Photoshop et ImageReady gèrent nombre de leurs fonctionnalités à l'aide de modules externes qui sont regroupés au sein du dossier Modules externes dans le dossier de l'application.

Ces modules externes sont de simples fichiers dotés d'extensions diverses qui peuvent être produits par des sociétés tierces et ajoutés à Photoshop pour étendre ses fonctionnalités. Il en est ainsi des filtres ou des pilotes de scanners, ou encore des scripts.

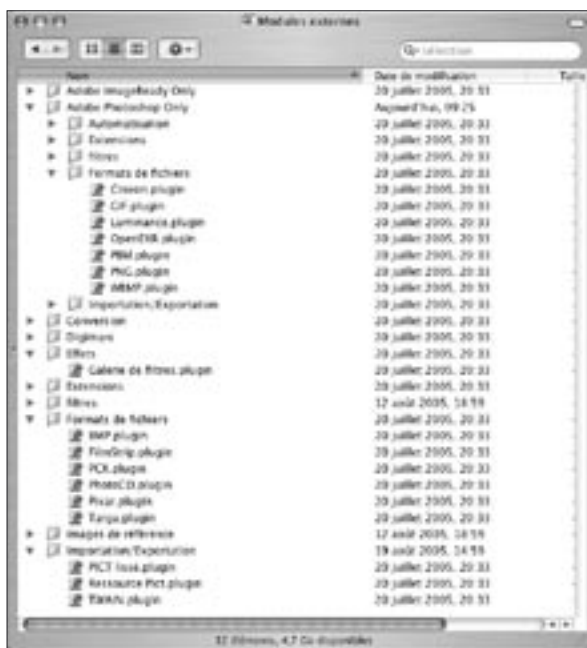


Figure m-57

Le dossier  
Module externe  
de Photoshop.

→ Pour ajouter un module externe à Photoshop, copiez simplement le contenu de son dossier dans le dossier correspondant du dossier Modules externes. Ou, si vous ne préférez pas vous risquer à copier des éléments étrangers dans le dossier Modules externes, utilisez la commande Préférences->Modules externes et disque de travail. ■ Voir Préférences page 523 ■

## Mosaïque (filtre)

Le filtre Mosaïque, accessible à partir du sous-menu Filtre->Pixellisation, produit un effet de pixellisation en regroupant les pixels de couleurs proches dans des carreaux de tailles paramétrables. à partir de sa boîte de dialogue.

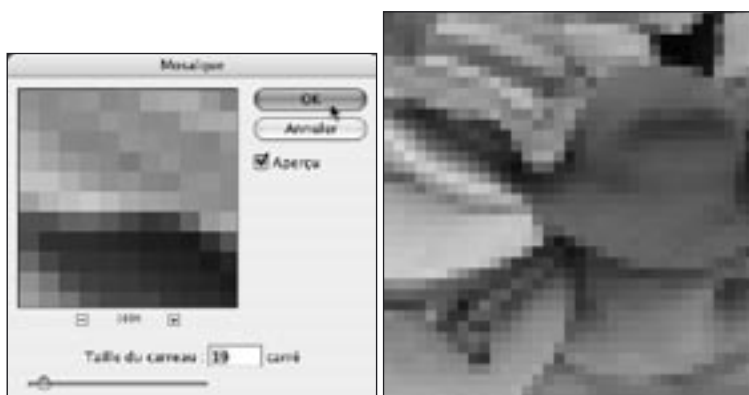


Figure m-58 : La boîte de dialogue du filtre Mosaïque et son effet sur une image en mode RVB.

## Mot-clé

Si vous souhaitez exploiter les métadonnées de fichiers pour cataloguer vos images, vous pourrez utiliser les champs IPTC pour définir une série de mots-clés associés à chaque photo. Cette opération peut s'effectuer à partir de l'onglet Métadonnées de Adobe Bridge, ou bien à partir de la boîte de dialogue de la commande Fichier->Informations. ■ Voir Adobe Bridge page 2 ■

## Motif

Un motif est une image bitmap de petite taille (en général, 30 x 30 pixels ou 60 x 60 pixels) utilisée en mosaïque pour remplir un calque ou une sélection. Photoshop propose des motifs prédéfinis qui sont stockés dans le Sélecteur de motifs et auxquels on peut accéder à partir de la barre d'options des outils Tampon, Correcteur, Pot de peinture, de la commande Remplir, et de l'option Motif des calques de remplissage.

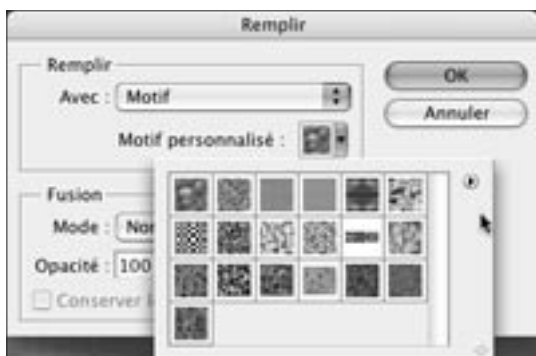


Figure m-59

Le Sélecteur de motif est affiché à partir de la boîte de dialogue de ma commande Remplir.

Le Sélecteur de motifs propose un jeu de motifs par défaut qui peut être enrichi par votre propres motifs (voir, ci-après) ou par d'autres jeux de motifs disponibles dans l'application.

➔ Pour charger un autre jeu de motifs, déroulez le menu local du Sélecteur de motifs, en cliquant sur la flèche noire située dans la partie droite de sa palette et sélectionnez le jeu de motif que vous souhaitez exploiter.



Figure m-60

Le menu local du Sélecteur de motifs affiche la liste des jeux de motifs disponibles dans l'application.

## Créer un motif

La création d'un motif se fait soit à l'aide de la commande Édition->Utiliser comme motif..., soit à l'aide de la commande Filtre->Placage de motif qui intègre un générateur de motifs. ■ Voir Placage de motifs page 503 ■

→ Pour créer un motif à l'aide de la commande Utiliser comme motif..., commencez par créer une sélection carré pour délimiter la portion d'image que vous souhaitez enregistrer comme motif.

→ Activez ensuite, la commande Édition->Utiliser comme motif... : Photoshop affiche la boîte de dialogue d'enregistrement de motif.

→ Nommez votre nouveau motif et validez. Après enregistrement, le nouveau motif est immédiatement accessible à partir du Sélecteur de motifs dans le jeu de motifs actifs.

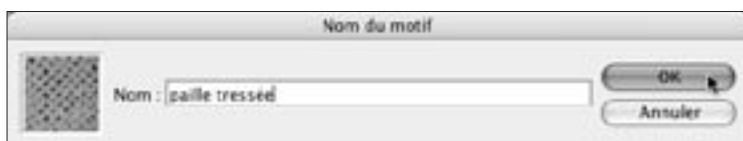


Figure m-61 : Le menu local du Sélecteur de motifs affiche la liste des jeux de motifs disponibles dans l'application.

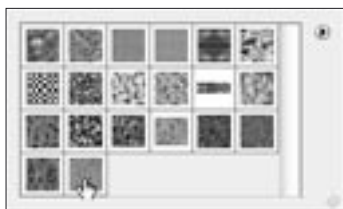


Figure m-62

Après enregistrement, le Sélecteur de motifs affiche le nouveau motif.

## Utilisation d'un motif PostScript

En plus des motifs disponibles dans le Sélecteur de Motifs, Photoshop propose des motifs Postscript, stockés dans le dossier Motifs PostScript (Paramètres prédéfinis -> Motifs -> Motifs PostScript). Ceux-ci se présentent sous forme de fichiers Illustrator et, comme tels, peuvent être ouverts à la dimension et à la résolution de votre choix.

→ Pour utiliser un motif PostScript, commencez par ouvrir le fichier contenant le motif de votre choix ; étant donné qu'il s'agit d'un fichier Illustrator, Photoshop affiche une boîte de dialogue qui vous permettra de fixer les dimensions, la résolution et le mode couleur du motif.

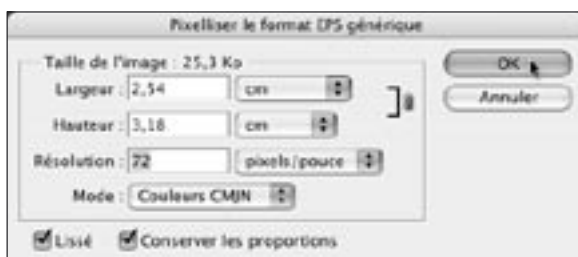


Figure m-63

La boîte de dialogue Pixelliser le format EPS générique s'affiche lors de l'ouverture d'un motif PostScript.

→ Après validation de la boîte de dialogue, le motif s'affiche en tant qu'image bitmap ; sélectionnez-la et activez la commande Utiliser comme motif... du menu Édition. Une fois enregistré comme motif, celui-ci est disponible via le Sélecteur de Motifs. Vous pourrez alors l'exploiter en remplissage d'une sélection, à l'aide de l'outil Pot de peinture, comme dans l'exemple ci-dessous.



Figure m-64 : À gauche, le motif ouvert comme document Photoshop ; à droite, le motif utilisé en remplissage d'une sélection.

## Moyenne

Il s'agit d'une information affichée par la palette Histogramme qui indique le niveau de luminosité moyen de l'image.



Figure m-65

La palette Histogramme affiche le niveau moyen de l'image.