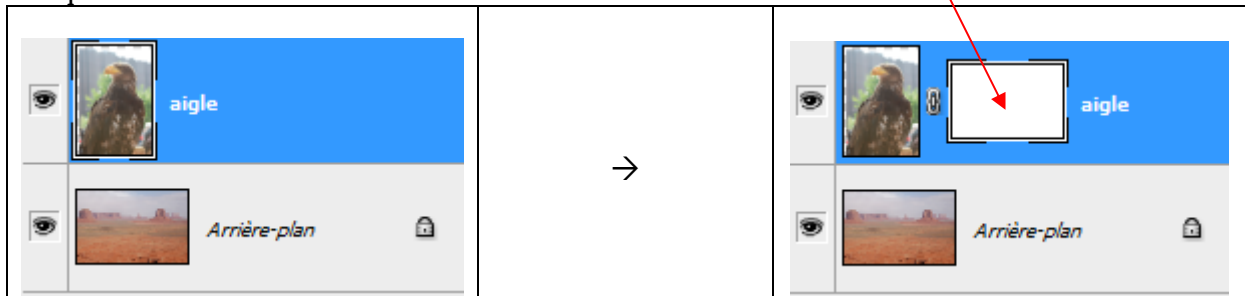


Les masques de fusion

Logique des masques

Les masques de fusion permettent de **travailler la transparence d'un calque**.

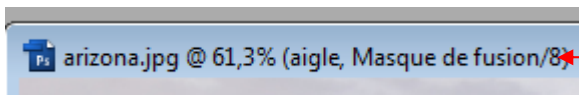
Pour ajouter un masque de fusion au calque actif, il suffit de cliquer sur le bouton en bas de la palette des calques.



Par défaut, le masque de fusion est totalement blanc ce qui signifie que le calque Aigle est totalement visible.

Dans les masques, on ne travaille qu'en Noir et blanc. Le blanc affiche les pixels du calque alors que le noir masque les pixels du calque.

Il faut être certain que l'on va travailler dans le masque et non dans le calque, pour cela, on vérifie qu'on est dans le masque grâce à la barre de titre de l'image.



- En coloriant le masque en noir, je rends transparent le calque.
- En coloriant le masque en blanc je réaffiche les pixels du calque.

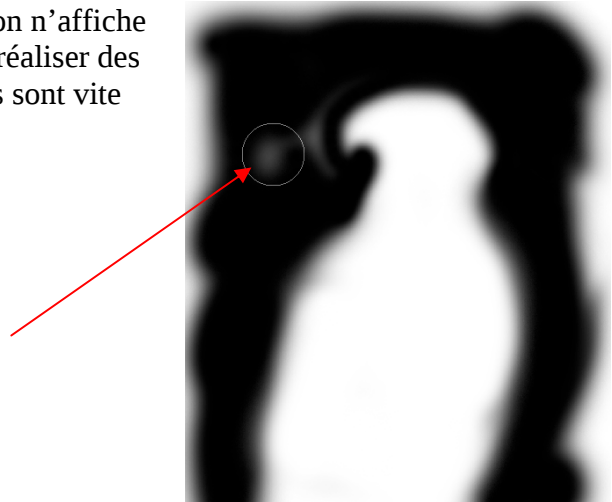


Ici, la zone noire masque le calque.

Le masque de fusion permet un travail non destructif, c'est-à-dire que si on efface une zone elle pourra revenir en colorant en blanc. La gomme est un outil destructif, une fois les pixels effacés, ils sont perdus. Le masque n'efface pas, il rend transparent.

Les options de la vignette du masque

En faisant **Alt clic** sur la vignette du masque, on n'affiche que le masque dans l'image ce qui permet de réaliser des réglages très fins. Ici, quelques oublis de noirs sont vite corrigés.



En faisant **Maj Clic**, on masque le masque de manière temporaire.



Techniques associées aux masques

Sélection et création de masque

Une technique souvent employée dans Photoshop consiste à réaliser une sélection avant de cliquer sur le bouton Masque.

Photoshop utilise la sélection et crée un masque en coloriant en blanc la surface des pixels sélectionnés et en noir la surface des pixels non sélectionnés. Autrement dit, ce qui est sélectionné reste visible et ce qui n'est pas sélectionné est masqué.



+ Cliquer sur le bouton Masque



=



Le masque est automatiquement construit.

On peut ensuite parfaire le masque avec le pinceau.

Créer un fondu avec l'outil dégradé

On peut utiliser l'outil dégradé sur les masques avec un dégradé qui va du noir au blanc. Avec cette technique on passe progressivement du noir au blanc ce qui implique que la transparence va se faire avec beaucoup de douceur. Le dégradé passe en effet par une multitude de gris.

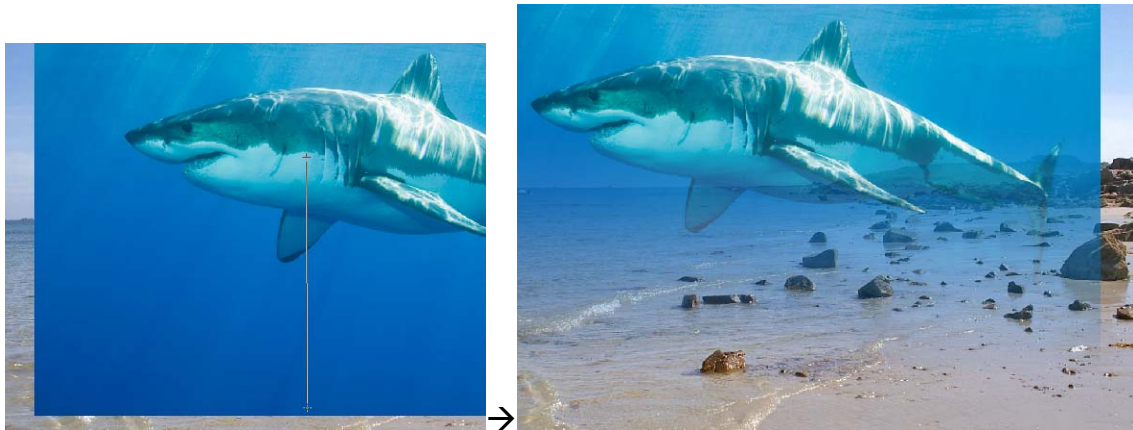
Ici, on souhaite par exemple masquer progressivement le requin afin de l'intégrer en douceur dans le ciel.



Il faut donc du blanc dans le corps du requin et du noir en bas du requin. Pour cela, on fait un dégradé vertical du haut vers le bas du blanc vers le noir.

On vérifie les différentes options de l'outil dégradé.



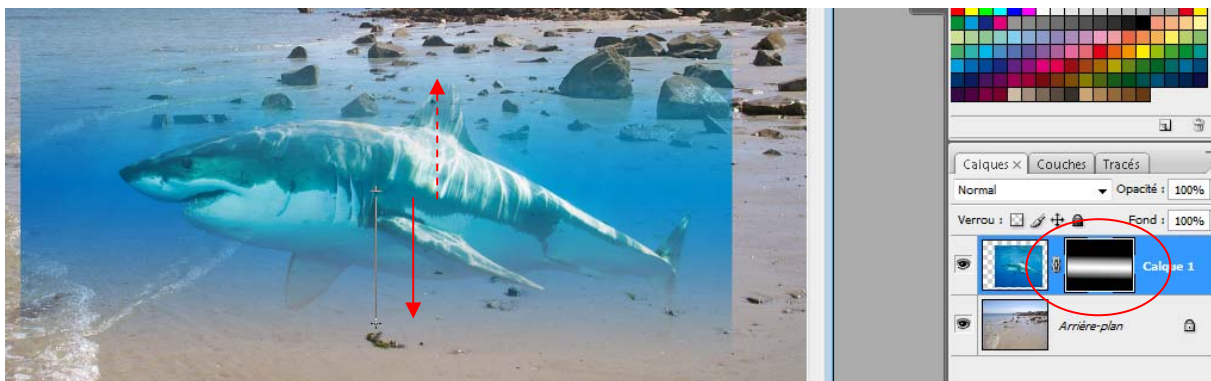


Il existe plusieurs type de dégradés, le dégradé radial permet de cliquer-glisser pour définir le rayon d'un cercle.



Le dégradé réfléchi est également très intéressant car il fait une symétrie du dégradé réalisé.

En cliquant glissant du milieu du requin vers le bas, il fait aussi un cliqué-glissé du milieu vers le haut.

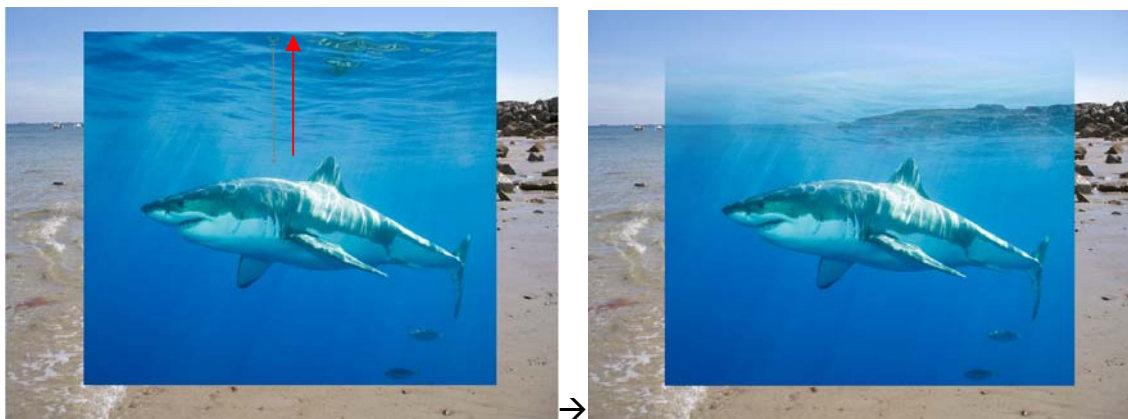


Le principal problème des dégradés dans les masques de fusion est qu'un nouveau dégradé chasse le dégradé réalisé précédemment.

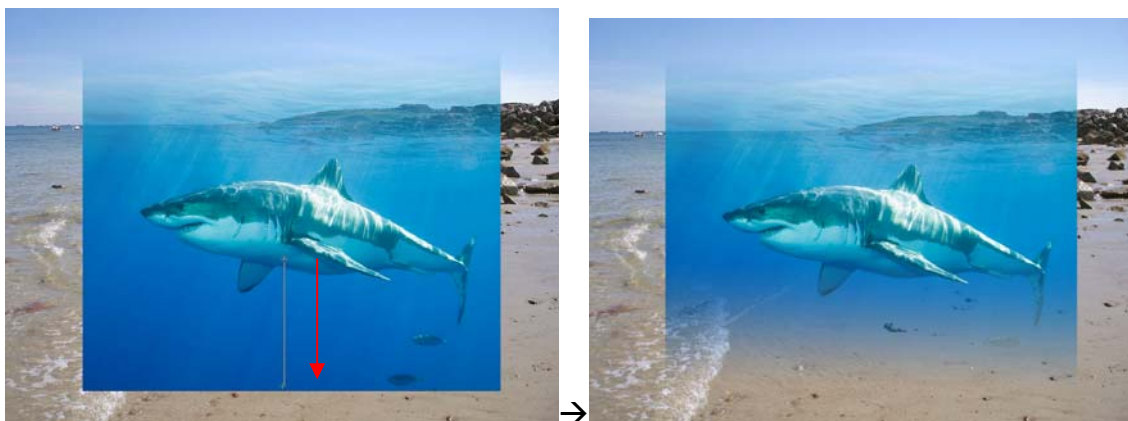
Il faut donc, pour cumuler les dégradés, définir l'option du mode de fusion sur PRODUIT.



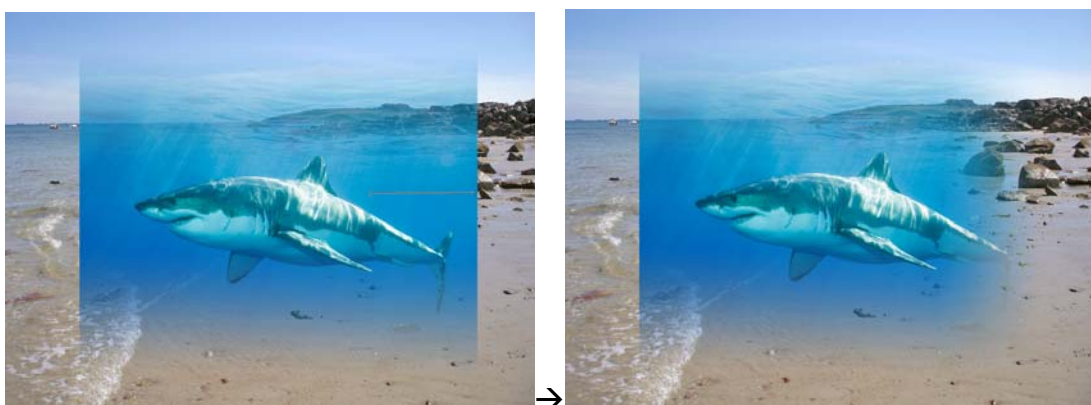
Premier cliqué-glissé



Deuxième cliqué-glissé



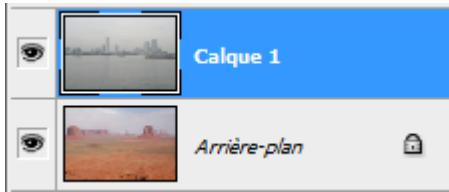
Troisième cliqué-glissé



Le masque affiche le cumul des dégradés :



Autre exemple, on a un calque avec un paysage urbain (Asie) et un calque avec un paysage aride (Arizona).



On souhaite remplacer la mer au premier plan par le sable de l'Arizona. Avec un dégradé dans le masque de fusion, on peut effectuer cette opération avec la méthode du fondu.

On place premièrement un masque de fusion sur le calque au dessus.



On décide de masquer l'eau, donc on fait un dégradé qui va progressivement éliminer la vision de la mer.



Le masque de fusion exprime ce fondu progressif.

