

Les styles de calque

Les **styles de calque** permettent d'obtenir automatiquement différents effets visuels sur les zones opaques d'un calque.

Ces effets peuvent être appliqués aux calques de texte, d'image, de remplissage aussi bien que sur les masques de fusion ou les masques vectoriels.

Pour qu'un style de calque puisse être appliqué sur un calque de fond, il faut que celui-ci soit converti en un calque normal.

Appliqué sur un texte, les effets sont automatiquement remis à jour si vous modifiez votre texte.

Les styles de calque n'exigent pas beaucoup de mémoire, ce sont de simples paramètres de calque, et ils n'augmentent pas beaucoup la taille de votre fichier.

Après avoir modifié certains réglages, si vous souhaitez retrouver les valeurs initiales, enfoncez la touche ALT et cliquez sur le bouton *Annuler* qui deviendra **Réinitialiser**.

Nous allons regarder les panneaux de la boîte de dialogue style de calque qui s'ouvre quand on l'appelle en cliquant sur l'icône du 'f' en bas de la palette calques ou en choisissant Calque/Style de calque ou encore en double-cliquant, dans la palette calques, à côté du nom du calque.

Pour aller de panneau en panneau, il faut cliquer sur le *mot* du panneau. Si vous cliquez dans la case qui se trouve à gauche, vous activez le paramètre sans ouvrir le panneau.

Styles.

Photoshop est livré avec des styles de calques prédéfinis. Vous pouvez y accéder depuis la palette Styles ou à partir du panneau de la boîte de dialogue "Style de calque". C'est ce panneau que nous allons voir ici.

Vous pouvez appliquer les effets prédéfinis en cliquant sur un style ou en le glissant sur votre calque ou votre masque. Instantanément, les effets sont reproduits sur votre calque ou votre masque.



Options de fusion : Par défaut.

C'est le panneau qui s'ouvre par défaut quand vous appelez cette boîte de dialogue.

Ces paramètres permettent d'adapter la façon dont les styles de calque et les modes de fusion interagissent avec les calques.

C'est certainement le panneau le plus difficile à appréhender.

Options de fusion : Nous retrouvons dans le menu déroulant (cliquez sur la flèche noire pour y accéder) les différents *modes de fusion* que nous avons dans la palette calque ainsi que l'*opacité* qui paramètre l'opacité des styles de calque et des modes de fusion qui ont été appliqués au calque.

Opacité du fond : Paramètre déjà présent dans la palette calque. Il affecte uniquement les pixels ou les formes se trouvant sur le calque, mais en rien les effets de calque et les modes de fusion.

Couches : Ce paramètre donne la possibilité de restreindre les options de fusion à certaines couches seulement.

Masquage : cette option donne la possibilité d'indiquer quels calques comportent des transparences, de façon à voir les calques du dessous. Il faut d'abord ajuster l'Opacité du fond pour régler l'Opacité du masquage. Plus l'opacité est faible, plus la transparence est visible (Réglée à 0%, on voit complètement à travers). Si vous réglez le masquage sur '*Superficiel*', vous créez la transparence à travers un groupe de calque ou un groupe d'écrêtage. Si vous choisissez le masquage sur '*Profond*', vous créez la transparence jusqu'à l'arrière-plan s'il y en a un, sinon jusqu'à la transparence totale.

Fusionner les effets intérieurs en tant que groupe : Ce paramètre applique le mode de fusion du calque aux effets de calques internes. Si vous désactivez cette case, le mode de fusion n'affectera pas les effets de calque.

Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe : Le mode de fusion de calque en-dessous, dans le groupe d'écrêtage affecte tous les autres calques du groupe. Il faut désactiver cette case si vous voulez que chaque calque conserve son propre mode de fusion et ses effets.

Calque formé par la transparence : Cette option applique les effets de calque et les masquages uniquement aux zones opaques du calque. Si vous désactivez cette case, les effets et les masquages seront appliqués à la totalité du calque.

Effets masqués par le masque de fusion : Cette option applique les effets uniquement aux zones désignées par le masque de fusion du calque.

Effets masqués par le masque vectoriel : Cette option applique les effets de calque uniquement aux zones désignées par le masque vectoriel.

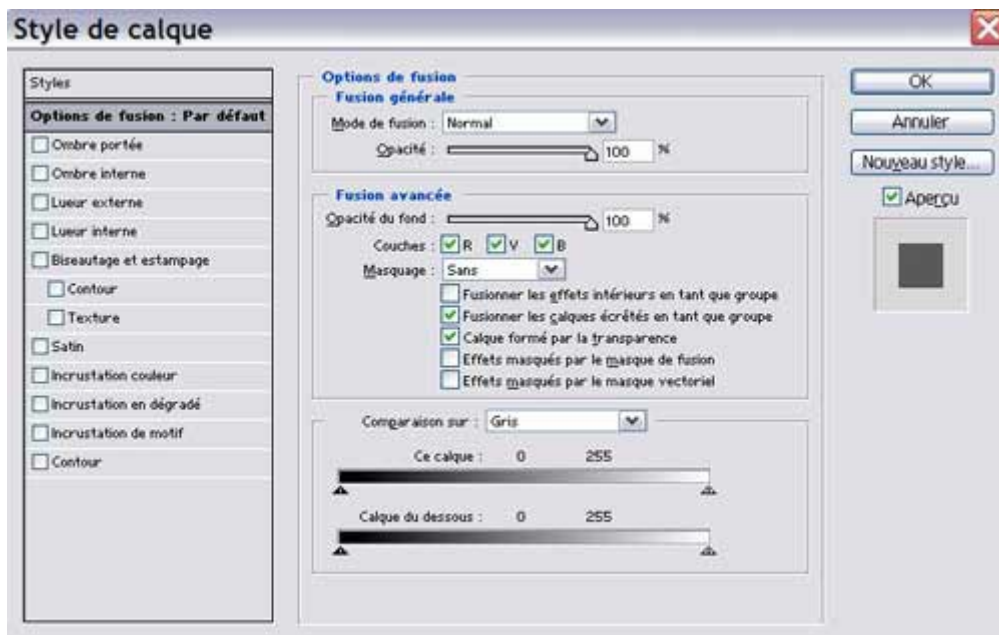
Comparaison sur : A l'aide des curseurs, vous choisissez quelles couleurs seront visibles dans la calque actif (barre supérieure) et dans les calques sous-jacents (barre inférieure). Vous pouvez choisir dans le menu déroulant (en cliquant sur la flèche noire) une couche particulière pour appliquer le paramètre à une seule couche. Le gris, la couche par défaut, agit sur toutes les couches de l'image.

Les glissières de fusion : Elle servent à rendre des parties d'un calque rapidement transparentes.

La glissière supérieure "*Ce calque*", fait disparaître des zones appartenant au calque actif. Le curseur sert à régler un intervalle de fusion. En cliquant-glissant le triangle noir vers la droite, vous excluez les couleurs les plus sombres. En cliquant-glissant le triangle blanc vers la gauche, vous excluez les couleurs les plus claires.

La glissière inférieure "*Calque du dessous*" fait apparaître les parties sous-jacentes comme si le calque actif devenait transparent par endroits. Le curseur sert à forcer la visibilité des couleurs des calques sou-jacents à travers le calque actif. Les triangles noir et blanc excluent, respectivement, les couleurs les plus sombres ou les couleurs les plus claires, tout comme sur la barre supérieure.

Pour obtenir une transition plus douce entre les zones fusionnées et non-fusionnées, il faut séparer le curseur en deux. Pour cela, la touche ALT enfoncée, cliquez sur les triangles noir ou blanc. Ainsi ils détermineront l'intervalle de fusion et les pixels apparaîtront ou disparaîtront progressivement.



Ombre portée.

Cet effet place une ombre derrière la contenu du calque qui doit comporter des pixels transparents.

Mode de fusion : Il définit la façon dont l'effet est fusionné avec les calques sous-jacents. Faites différents essais pour établir votre choix.

Sélecteur de couleur : Cliquez dans la case pour ouvrir la boîte de dialogue et faire le choix de la couleur de votre ombre. Pour choisir un autre nuancier, cliquez sur la case 'personnalisé'.

Opacité : La valeur par défaut est 75%, mais vous pouvez l'augmenter ou la réduire en faisant glisser le curseur.

Angle : Sa valeur définit la provenance de la lumière, donc la position de l'ombre. Cette dernière peut être directement déplacée en faisant glisser le curseur dans l'image.

Utiliser l'éclairage global : Cochez cette case si vous désirez que tous les effets définissent le même angle d'éclairage que celui que vous êtes en train de régler. Décochez cette case si vous désirez que l'éclairage de ce calque soit indépendant de celui des autres effets des calques.

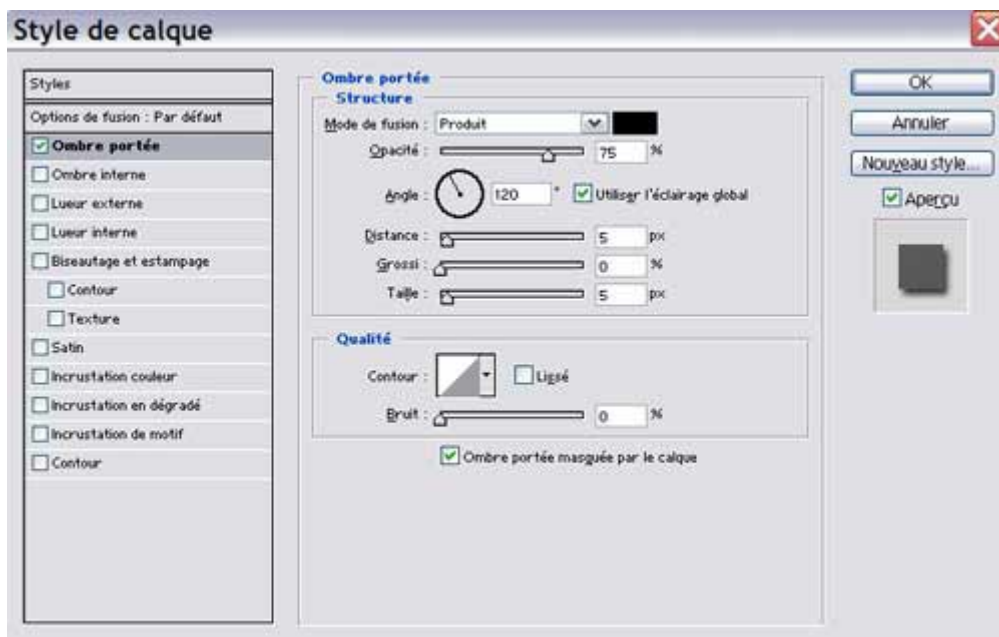
Distance : Définit le décalage de l'ombre en fonction de la valeur indiquée.

Grossi : Place un masque de fusion plus ou moins large en fonction de la valeur indiquée.

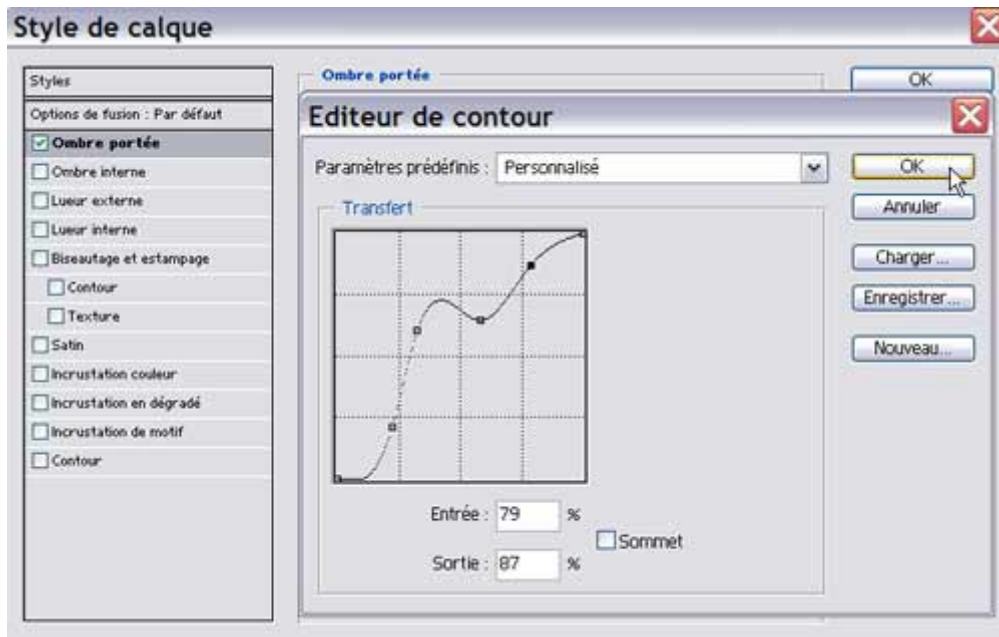
Taille : Rend l'ombre plus ou moins floue suivant la valeur indiquée.

Bruit : remplace la zone de fondu de l'ombre par un ajout plus ou moins dense de pixels sombres.

Ombre portée masquée par le calque : Si vous cochez cette case, l'ombre n'apparaîtra pas sous le calque dont vous réduirez l'opacité.



Contour : En cliquant sur le petit triangle noir, vous accédez au menu déroulant afin de pouvoir faire votre choix. Si vous désirez créer votre propre contour, cliquez dans la case figurative. L'éditeur de contour s'ouvre. Il ressemble à la boîte de dialogue "Courbes". En cliquant sur la courbe, vous faites apparaître des points que vous pouvez déplacer selon votre convenance. Quand le contour vous convient, cliquez sur OK. Si vous désirez le mémoriser, cliquez sur 'Nouveau', puis dans la fenêtre qui s'ouvre, nommez-le.

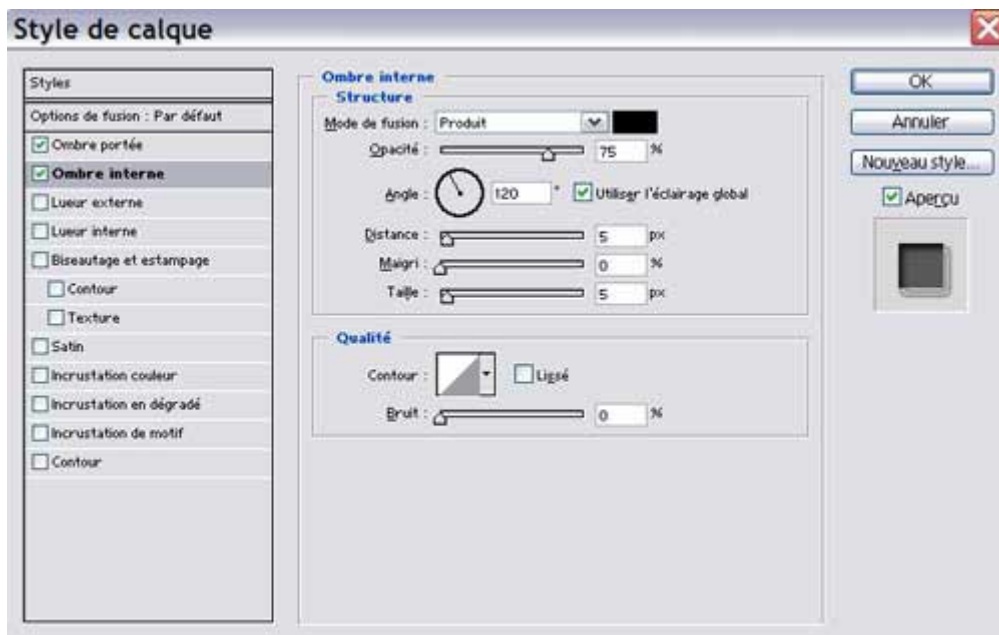


Ombre interne.

Cet effet ajoute une ombre qui se place à l'intérieur des pixels opaques du calque, ce qui donne l'impression qu'ils sont enfoncés.

Nous avons, ici, presque les mêmes options que pour le panneau "*Ombre portée*".

Néanmoins, la fusion s'applique sur le calque actif, et non sur les calques sous-jacents, puisque l'effet est appliqué sur le dessus du calque et l'option 'Grossi' est devenue ***Maigri***.



Lueur externe.

Ce paramètre ajoute des effets de halo sur les bords externes des pixels opaques du calque.

Mode de fusion et Opacité : nous retrouvons là les mêmes options que pour l'ombre portée.

Bruit : L'aspect de la lueur, fondu par défaut, deviendra granuleuse si vous augmentez sa valeur en faisant glisser le curseur dans la barre.

Vous pouvez choisir la **Couleur** ou un **Dégradé de couleurs** pour votre lueur en cliquant dans la case adéquate. les lueurs en dégradé seront davantage visibles si vous augmentez sa longueur.

Technique : Ce paramètre permet de modifier l'aspect du flou de la lueur. En cliquant sur le petite flèche noire, vous accédez à l'option 'Précise' : la lueur est plus intense et suit les bords de l'objet - ou à l'option 'Plus tamisée' : la lueur est plus douce et présente moins de détails.

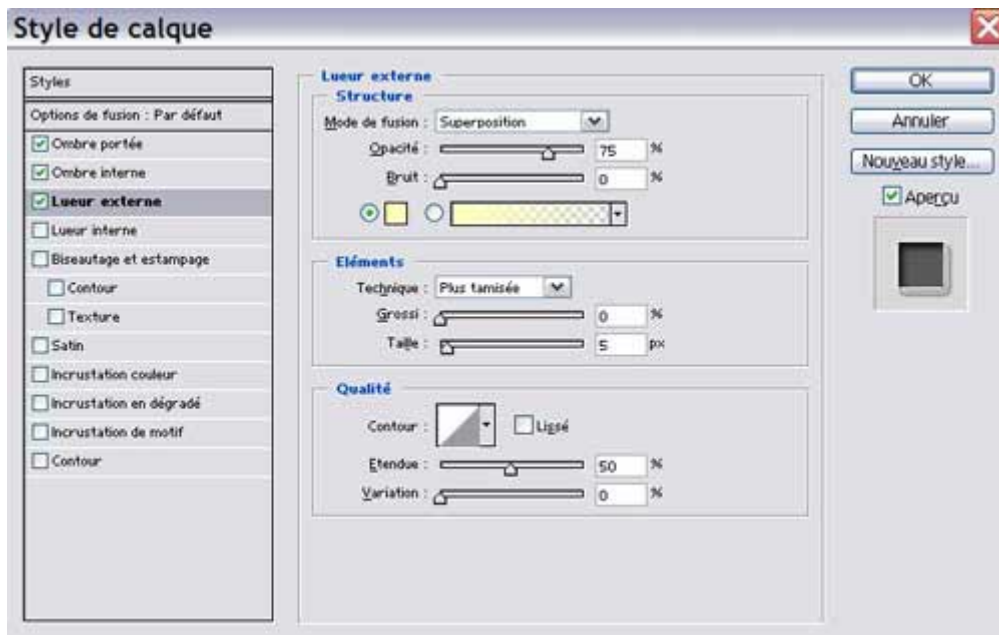
Grossi : Paramètre l'intensité de la lueur.

Taille : Paramètre l'étendue de la lueur.

Contour : En cliquant sur le petit triangle noir, vous accédez au menu déroulant pour faire votre choix. Vous pouvez également créer votre propre contour comme expliqué précédemment.

Etendue : Ce paramètre contrôle la plage du halo destinée au contour sélectionné.

Variation : Ce paramètre permet de faire varier la couleur et l'opacité du halo.

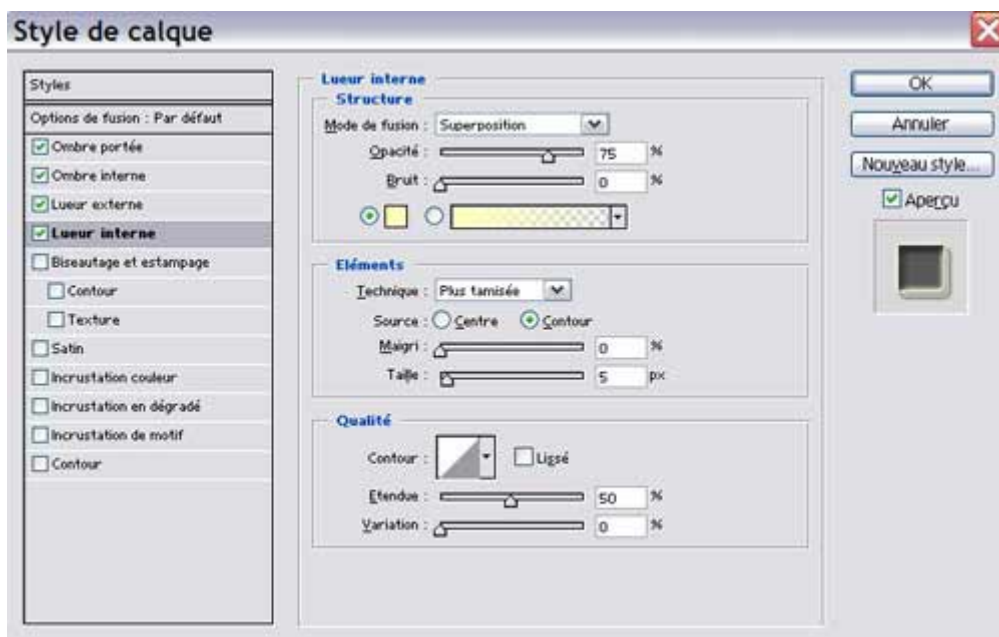


Lueur interne.

Ce paramètre ajoute des effets de halo sur les bords internes des pixels opaques du calque.

Nous avons, ici, presque les mêmes options que pour le panneau "*Lueur externe*".

Il n'y a que la position de l'éclairage par rapport à l'élément qui change et l'option 'Grossi' est devenue **Maigri**.



Biseautage et Estampage.

Ce paramètre ajoute une série de reflets et d'ombres combinés sur les bords internes ou externes des pixels opaques du calque pour donner une impression de relief ou d'effet 3D pour les biseautés ou une impression de d'éléments ressortis ou enfoncés pour l'estampage.

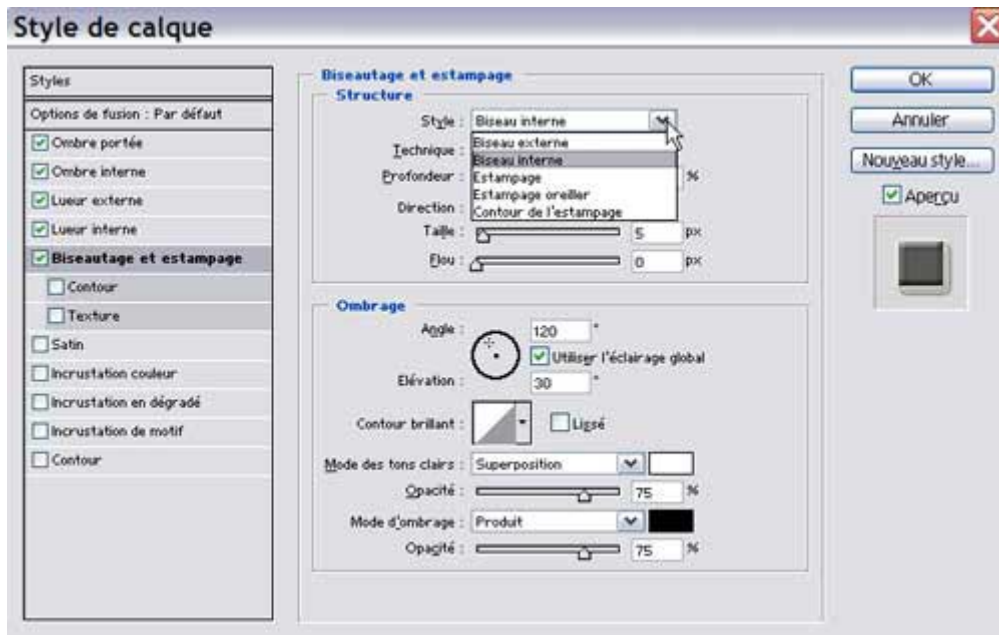
Biseau externe : Produit un bord 3D en relief autout des contours externes des éléments. Il est appliqué par défaut.

Biseau interne : Produit un bord 3D le long des contours intérieurs des éléments.

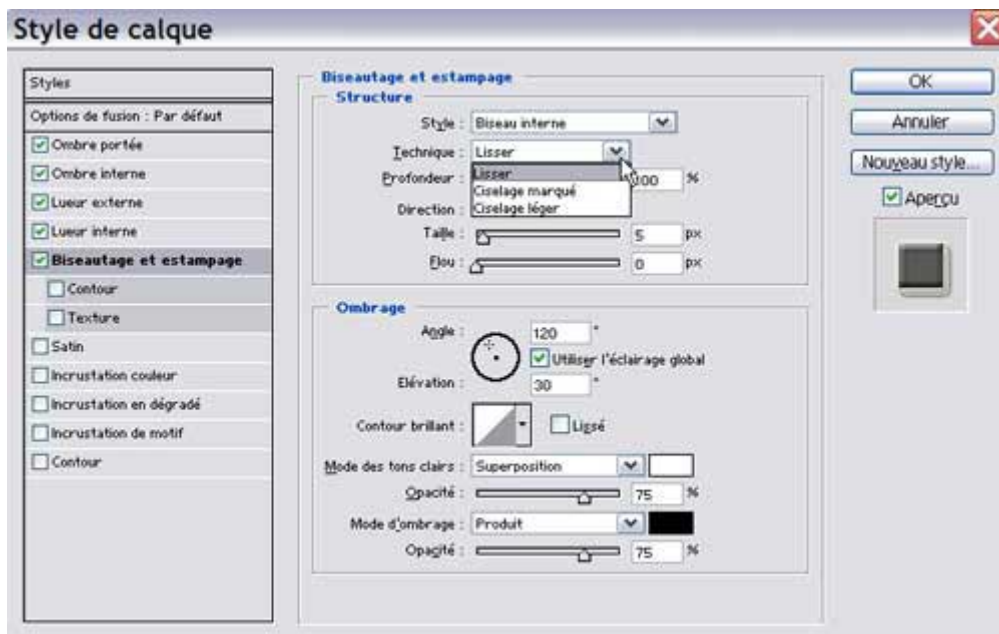
Estampage : Réunit les effets de biseautage interne et externe pour donner l'illusion que les éléments ressortent de la page.

Estampage oreiller : inverse un biseau interne, ce qui donne l'impression que les éléments sont enfoncés sur les contours et ressortis au milieu.

Contour de l'estampage : Applique un estampage à un contour appliqué avec le style de calque Contour.



Technique : 'Lisser' crée un effet de flou sur les bords qui donne un aspect bombé. 'Ciselage marqué' crée un biseau avec des arêtes plus saillantes; il convient bien aux textes. 'Ciselage léger' constitue un intermédiaire qui préserve mieux les détails que le paramètre 'Lisser'.



Profondeur : définit la hauteur du relief que provoque le biseau ou l'estampage.

Direction : Permet l'inversion des zones claires et sombres.

Taille : Permet d'augmenter l'étendue du biseau.

Flou : Permet d'adoucir les bords du biseau ou de l'estampage.

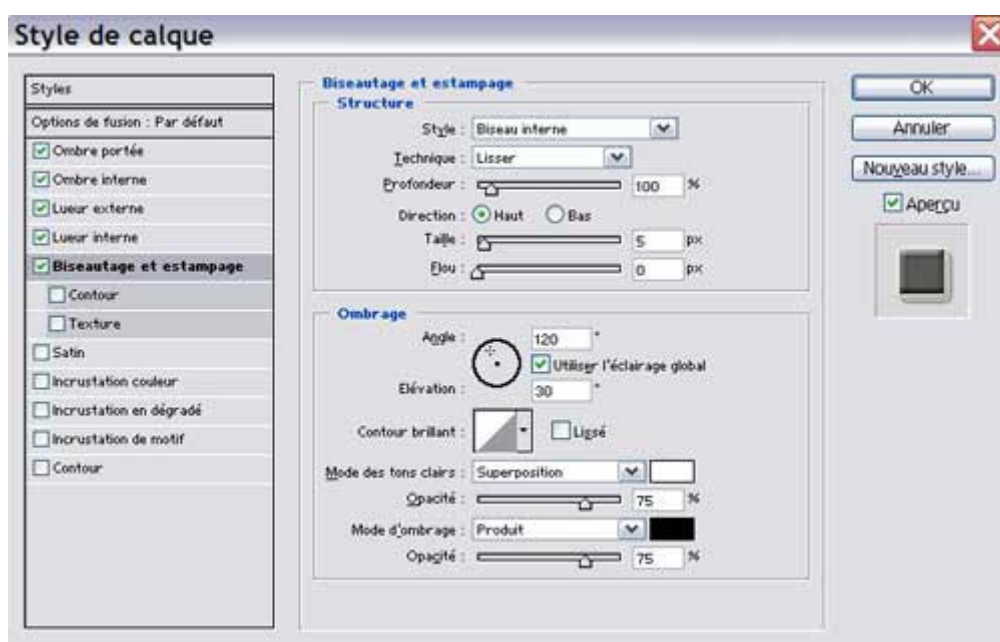
Angle : Permet de paramétrer l'angle de la source de la lumière.

Si vous décochez la case '**Eclairage global**', l'effet sera indépendant de l'éclairage de l'image.

Élévation : Permet de choisir la hauteur de la lumière ce qui influe sur l'intensité des zones claires ou sombres.

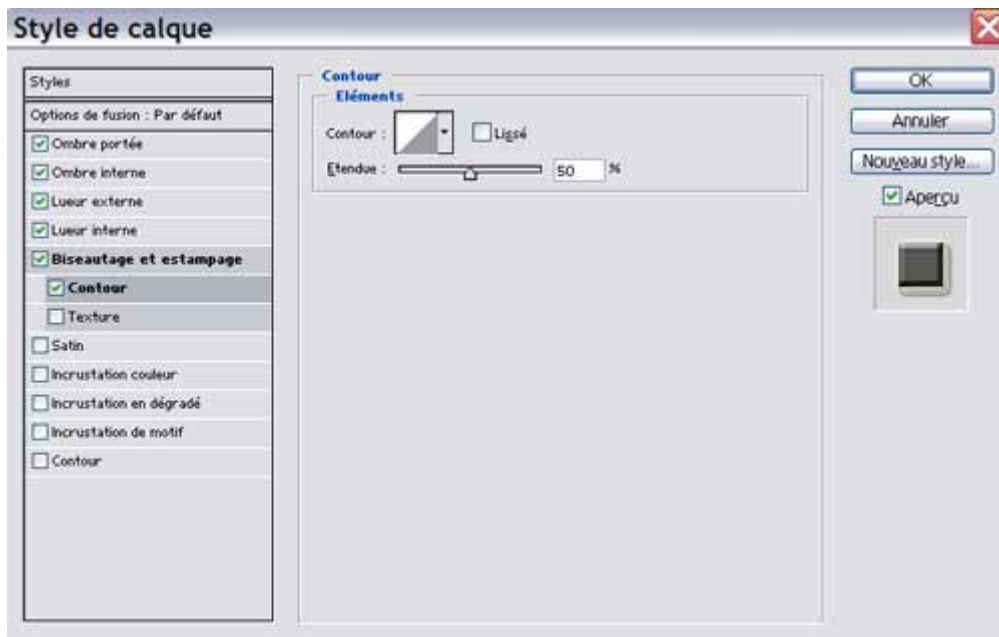
Contour brillant : Vous pouvez choisir votre contour dans le menu déroulant en cliquant sur le petit triangle noir ou créer votre propre contour en double-cliquant dans la case pour accéder à l'éditeur de contours, comme expliqué précédemment. Avec la case '**Lissé**' cochée, le contour sera davantage flou.

Mode des tons clairs et Mode des ombrages : Ces paramètres permettent de spécifier le mode de fusion des tons clairs ou foncés, par défaut 'Superposition' et 'Produit' (essayez d'autres modes de fusion et choisissez celui qui vous convient le mieux). Vous pouvez régler l'*Opacité* des modes fusion en faisant glisser le curseur. Vous pouvez également choisir la couleur en double-cliquant dans les cases pour que la boîte de dialogue "Sélecteur de couleurs" s'ouvre.



Contour.

Sous-panneau de "Biseautage et Estampage", cette option vous permet de paramétrer le relief du biseau ou de l'estampage. Vous accédez au menu déroulant en cliquant sur la petite flèche noire ou à l'éditeur de contours en double-cliquant dessus. L'*étendue* permet de réduire ou augmenter le relief du biseau ou de l'estampage.



Texture.

Ce paramètre utilise un motif pour créer une texture en relief à l'intérieur du biseau ou de l'estampage. Vous accédez au choix de la texture en cliquant sur la petite flèche noire. Vous pouvez positionner la texture par glissement directement sur l'image (comme pour l'ombre portée).

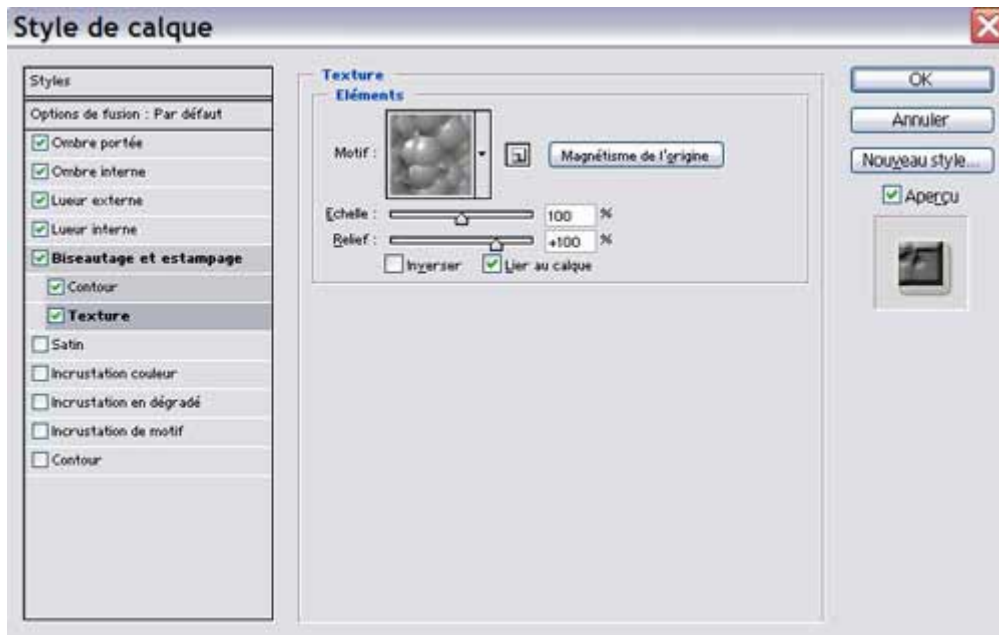
Magnétisme de l'origine : Aligne l'origine du motif avec l'image si la case '*Lier au calque*' est cochée. Si cette case n'est pas cochée, le motif sera aligné dans l'angle supérieur gauche du calque.

Echelle : Permet d'augmenter ou diminuer le zoom du motif.

Relief : Diminue ou augmente le relief du motif.

Inverser : Varie le sens de la texture du haut vers le bas ou inversement.

Lier au calque : Permet à la texture de se déplacer avec le calque si vous repositionnez celui-ci.



Satin.

Ce paramètre remplit l'intérieur du calque d'une texture obtenue par superposition de copies décalées du calque. Il crée ainsi un effet satiné. Associé à un effet "Biseautage et Estampage", Satin vous permet d'ajouter des reflets de lumière avec la couleur blanche et la case '*Inverser*' décochée.

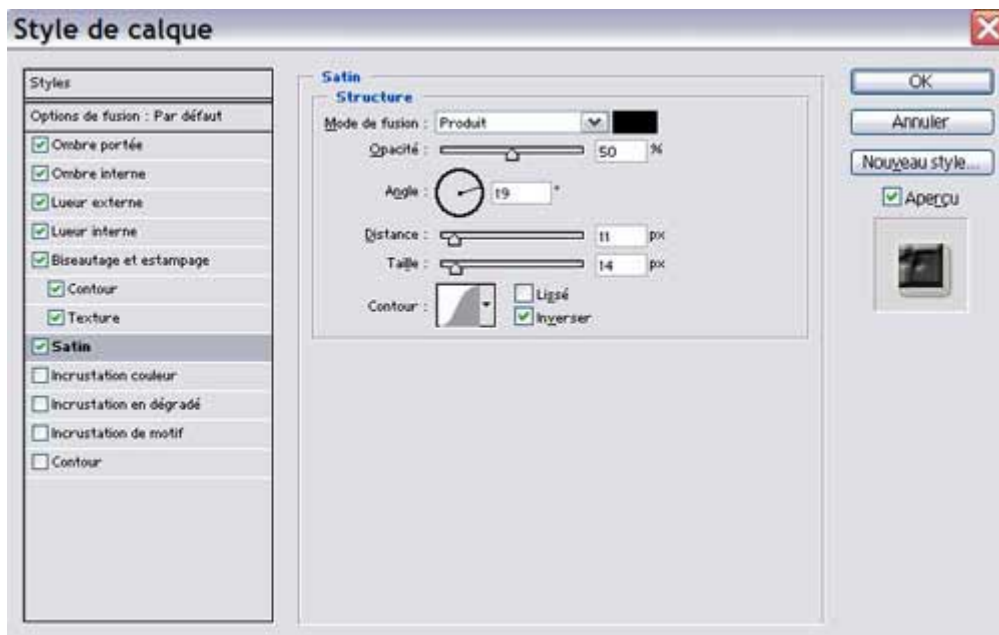
Mode de fusion : Ce sont les modes de fusion que l'on retrouve dans la palette calques.

Opacité : Paramètre le degré de transparence des copies.

Angle et Distance : Paramètre qui définit le décalage des copies. Vous pouvez agir directement sur l'image par simple glissement, comme pour l'ombre portée ou les textures.

Taille : Paramètre l'étendue du flou appliqué aux copies. Plus vous l'augmentez, plus l'effet disparaît.

Contour : Permet de sculpter les bords. Comme dans les autres panneaux possédant cette option, vous pouvez créer votre propre contour dans le sélecteur de contours.



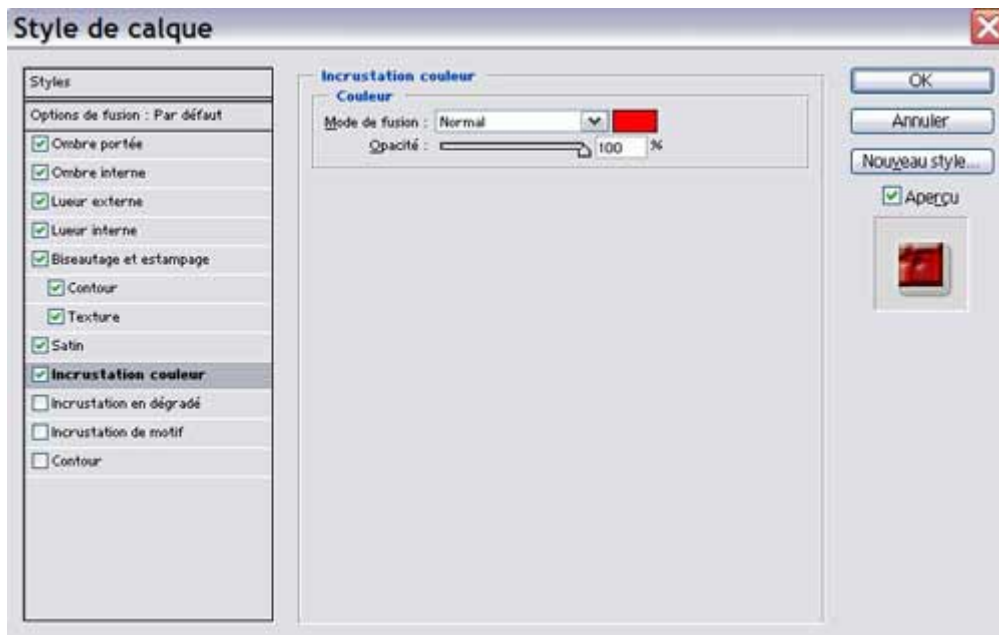
Incrustation de couleur.

Ce paramètre remplit les pixels opaques du calque d'un aplat de couleur.

Mode de fusion : vous retrouvez les mêmes modes de la palette calques.

Cliquez sur la case colorée pour ouvrir le **Sélecteur de couleurs**. En cliquant sur "**Personnalisé**", vous pourrez même choisir dans un autre nuancier, Pantone par exemple. Vous pouvez également choisir votre couleur de remplissage en passant votre curseur directement sur l'image.

Opacité : Définit la valeur de l'opacité de la couleur.



Incrustation en dégradé.

Ce paramètre remplit les pixels opaques du calque d'un dégradé.

Nous retrouvons ici les **Modes de fusion** et l'**Opacité** pour le dégradé choisi.

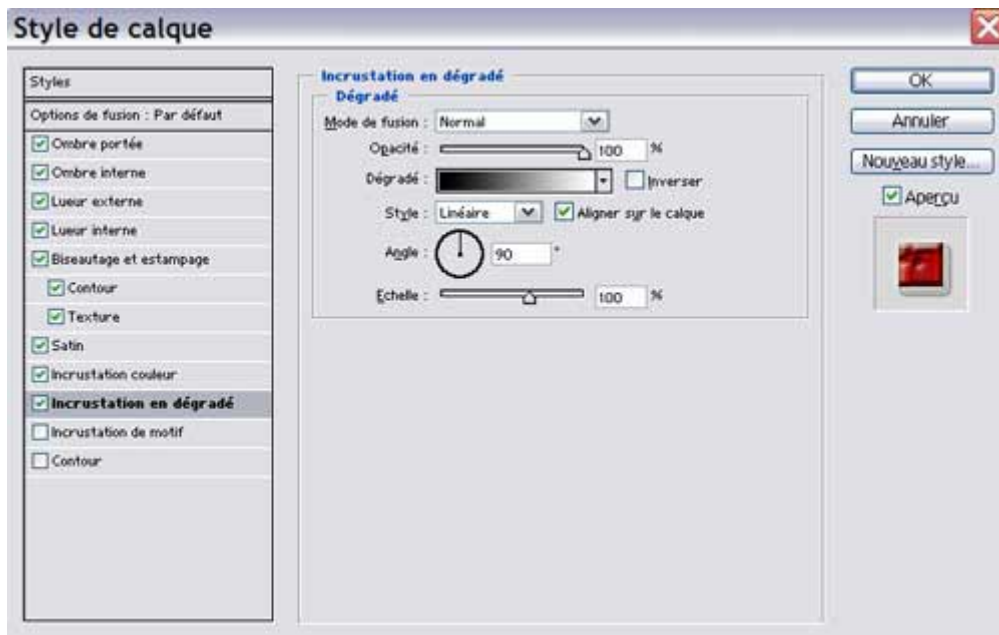
Le sélecteur de dégradé : En cliquant sur le petit triangle noir, vous accédez au menu déroulant afin de pouvoir faire votre choix. Dans ce menu déroulant, si vous cliquez sur le petit triangle noir en haut à droite, vous pourrez en choisir davantage. Si vous double-cliquez dans la case du Dégradé, vous ouvrez l'*Editeur de dégradés* et pourrez ainsi créer votre propre dégradé. Vous pouvez déplacer votre dégradé en glissant votre curseur directement sur l'image.

Si vous cochez la case '**Inverser**', le dégradé sera inversé. Si vous cochez la case '**Aligner sur le calque**', le dégradé se déplacera avec le calque si vous repositionnez celui-ci.

Styles : Nous retrouvons les différentes formes de dégradés de la barre d'options lorsque l'outil "Dégradé" est activé.

Angle : Définit l'angle suivant lequel le dégradé sera appliqué.

Echelle : Définit le zoom du dégradé.



Incrustation de motif.

Ce paramètre remplit les pixels opaques d'un calque avec un motif.

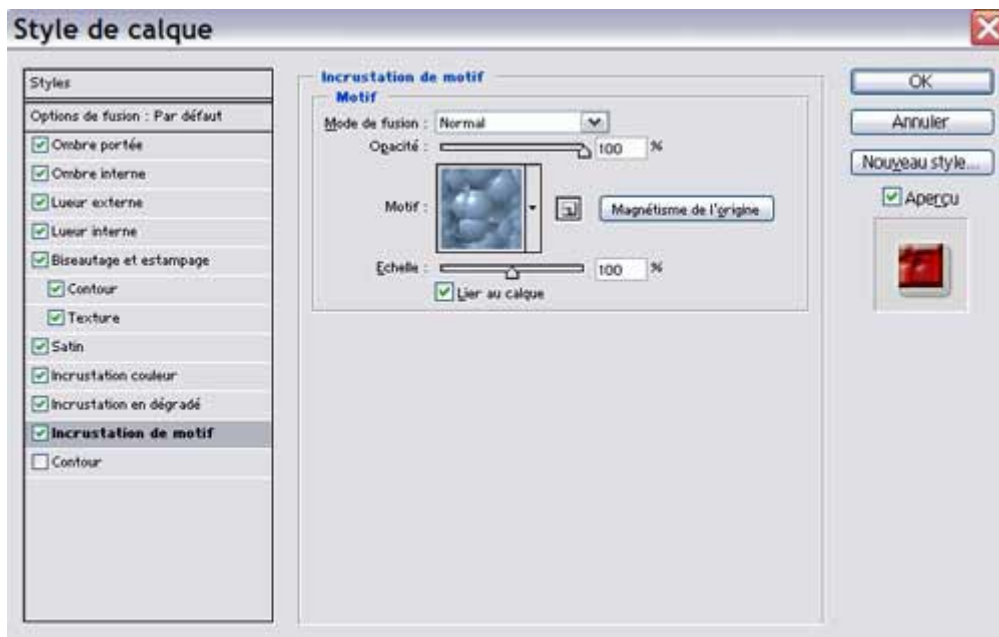
Modes de fusion et **Opacité** : Il s'agit des paramètres que l'on retrouve dans la barre d'options lorsque l'outil "Tampon de motif" est activé.

Motif : Comme pour les Dégradés, en cliquant sur la petite flèche noire, vous accédez au menu déroulant des motifs pour faire votre choix. Vous pouvez aussi déplacer votre motif en glissant le curseur directement dans l'image.

Magnétisme de l'origine : Comme pour la texture de *Biseautage et Estampage*.

Echelle : Agrandit ou réduit le motif.

Lier au calque : Permet au motif de se déplacer avec le calque si vous repositionnez celui-ci.



Contour.

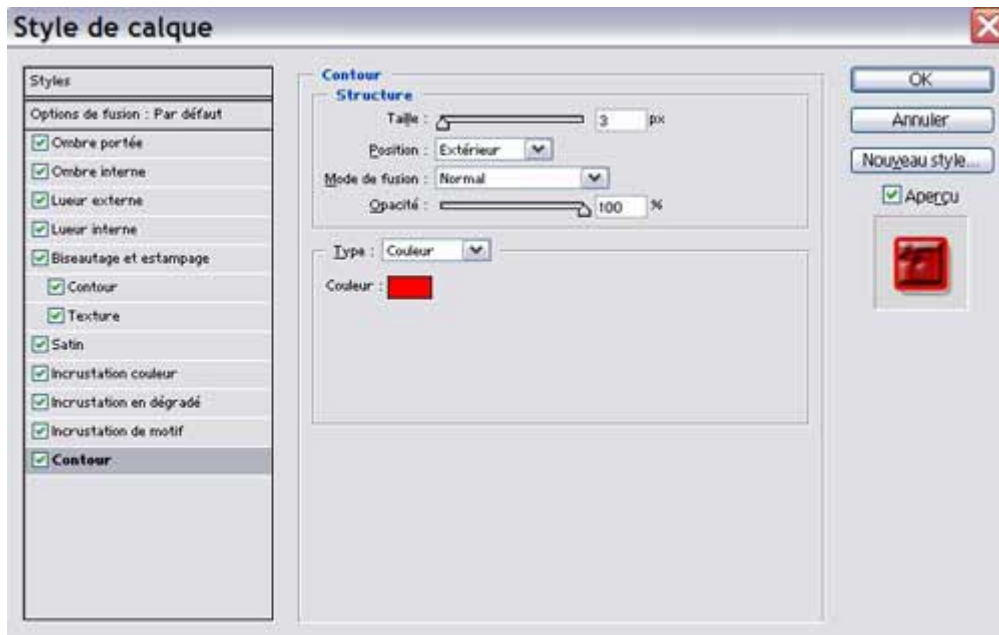
Ce paramètre marque les bords des pixels opaques du calque qui doit comporter des pixels transparents d'un pourtour rempli d'un aplat de couleur, d'un dégradé ou d'un motif.

Taille : Définit l'épaisseur du contour.

Position : En cliquant sur la petite flèche noire, vous accédez à 3 positions possibles : *Extérieur*, *Intérieur* et *Centre*.

Mode de fusion et Opacité : Nous retrouvons ici des paramètres bien connus maintenant.

Type : En cliquant sur la petite flèche noire vous accédez à 3 options de remplissage de votre Contour (*Couleur*, *Dégradé*, *Motif*).



Si vous choisissez de remplir votre Contour avec un dégradé, vous remarquerez une option *Style* supplémentaire : **Forme éclatée**. Elle permet de placer le dégradé le long du contour.

