

## Couches

Dans l'art traditionnel, une technique connue sous le nom de glaçage est couramment utilisée par de nombreux artistes pour construire des couches de peinture sur un papier ou une toile. Le résultat peut donner une brillance à une peinture qui ne peut pas être réalisée en mélangeant la peinture tout à la fois dans une seule application. C'est parce que les peintures qui sont trop mélangées ont tendance à devenir boueuses.



Par exemple, cette image de pomme a été peinte à l'origine dans une forme de niveaux de gris, puis la couleur a été ajoutée.

Dans la peinture traditionnelle, l'artiste laisserait sécher la première couche complètement, puis seulement commencerait-il sur la nouvelle couche, sinon, ses couleurs pourraient commencer à se soulever et se fondre avec la nouvelle peinture, ruinant sa peinture.




Vous pouvez voir ici les deux couches de peinture utilisées pour faire cette image.


Dans notre cas, nous n'avons pas à attendre que la peinture sèche.



Le panneau de calque sur la barre latérale nous aide à gérer nos


Le

Utilisez le  bouton pour ajouter un nouveau calque. Ce nouveau calque deviendra le calque actif. Une seule couche est active à la fois.


Utilisez le  bouton pour supprimer le calque courant.


Fusion de couches Lorsque vous avez créé une image avec plusieurs calques, il peut être utile de réduire le nombre de calques en fusionnant certains d'entre eux. Lorsque vous avez terminé avec une image, vous pouvez même fusionner toutes les couches avant d'enregistrer le fichier. Lorsque vous

différentes couches de peinture, ou des images, ou des photographies, ou du texte d'ailleurs.

 Utilisez ces deux commandes pour modifier le positionnement des couches dans la pile. La flèche vers le haut déplace votre calque actuel d'une unité vers le haut et la flèche vers le bas l'abaisse de un.

enregistrez un fichier avec des calques, seul le calque courant sera enregistré sauf si vous utilisez le format spécial Layered.

Utilisez le  bouton (fusionner) pour fusionner toutes les couches. Ils seront fusionnés en utilisant tous les paramètres de calque comme ils sont, de sorte que les résultats seront les mêmes que ce que vous avez vu avant de fusionner.

Utilisez le  bouton (fusionner avec le calque suivant) pour fusionner votre calque actuel avec celui en dessous. Contrairement à la fusion de tous les calques, cette fonction peut modifier l'apparence de votre image. Étant donné que vous fusionnez deux couches, il n'est pas possible de conserver les paramètres de couche tels que la transparence des deux couches. La transparence de la couche supérieure sera utilisée lors de la fusion des deux images, mais la transparence de la deuxième couche restera un paramètre associé à la couche, et ne fera pas partie de l'image jusqu'à ce qu'elle soit fusionnée avec une autre couche. Ce n'est généralement pas un problème, mais c'est quelque chose à savoir.

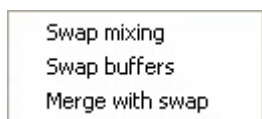
### Échanger le mélange.

Comme décrit dans la section sur le menu d'image, permuter le mélange si très semblable au mélange de couche, et il peut être fait juste du panneau de couche. Si vous utilisez souvent l'image d'échange, vous pouvez utiliser le mélange par permutation seul et ne pas vous impliquer avec beaucoup de couches.

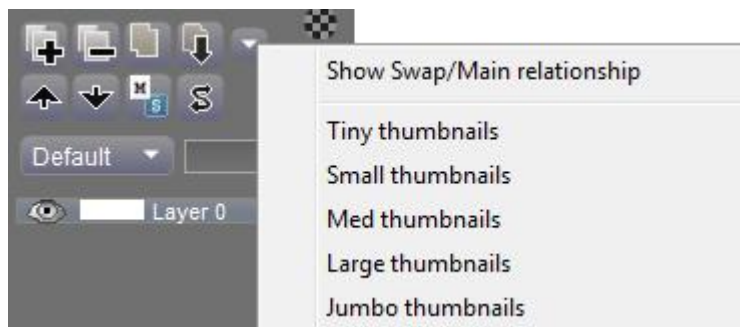
La touche j permute l'image actuelle avec l'image d'échange.



Vous pouvez voir l'association des images principale et d'échange sur le panneau de calque.



Un clic droit sur le



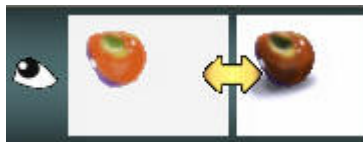
Ce contrôle déroulant vous permet de sélectionner la taille des vignettes affichées sur le panneau de calque.

Show Swap/Main relationship permet de voir la page swap.

Exemples de miniatures et miniatures

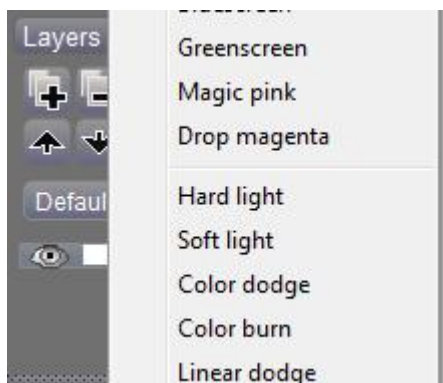


panneau des couches vous donnera un menu contextuel avec plusieurs options de mélange d'échange. Vous pouvez activer le mixage d'échange, permuter des images et fusionner le calque actuel avec l'image d'échange.



*Si vous utilisez le mélange d'échange, il contournera la relation régulière des couches. L'image d'échange deviendra la couche inférieure. Il fonctionne autrement comme un calque régulier.*

## Modes de mélange de couches



Cliquer sur le bouton des modes de calque vous permet de sélectionner le mode pour le calque courant.

Le curseur sur le côté vous permet de sélectionner l'opacité du calque courant. (La couche inférieure ne peut pas être transparente)

Le mode par défaut est actuellement le mode Multiplier.

Additif Ajoute les valeurs RVB des deux couches.

Soustractive soustrait la couche actuelle de la couche inférieure.

Le mode Multiplier multiplie les pixels dans les deux couches (et les divise par 255). Le résultat est similaire à la peinture avec de l'encre sur l'encre. Le résultat est toujours plus sombre.

Divide est le complément de la multiplication. Utilisez-le comme bon vous semble.

L'écran est similaire à l'additif, mais empêche une image de «souffler» ou devenir trop lumineux. C'est souvent utile pour les effets comme les étoiles et le feu.

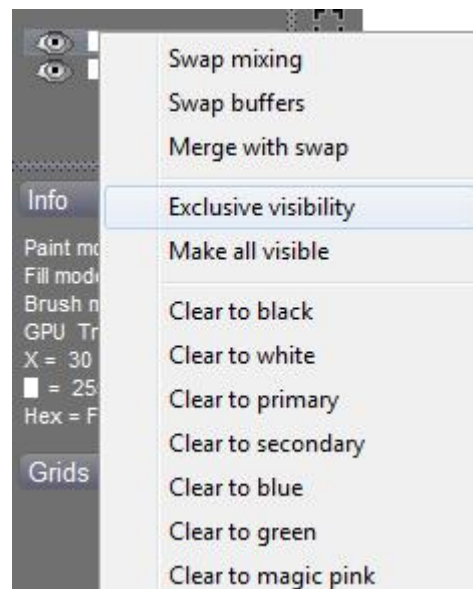
Autour du gris combine deux couleurs autour de leur niveau de luminosité moyen.

Le papier calque rend la couche transparente, un peu comme du papier calque.

## Visibilité et gestion des couches



L'icône du petit globe oculaire indique la visibilité d'une couche. En cliquant dessus, vous basculerez la visibilité de cette couche. Si la couche est la couche inférieure, un damier sera affiché à sa place.



**Un clic droit sur le panneau de la couche** vous donnera un menu contextuel avec des options de visibilité supplémentaires.

La visibilité exclusive entraînera l'invisibilité de tous les calques sauf le calque actuel.

Rendre tout visible rendra toute la visibilité de la couche.