

Le masque du filtre ou masque filtrant

Si une sélection est réalisée avant de lancer le filtre, elle définit l'aspect du masque filtrant (les zones sélectionnées donnent les parties blanches sur lesquelles le filtre agit, sur les noires le filtre n'agit pas et sur les grises, partiellement). Sans sélection, le masque est blanc et le filtre agit sur la totalité de l'image. Il est possible de modifier le masque de différentes façons (par traitement de sa couche alpha, voir pages 177 à 184). Dans tous les cas, ce masque s'applique à la totalité des filtres, s'il y en a plusieurs.

L'APPLICATION D'UN FILTRE SUR PLUSIEURS CALQUES

Il n'est pas possible d'appliquer un filtre en même temps à plusieurs calques. Pour pallier ce problème, sélectionnez les calques en question et convertissez en objet dynamique. Vous pourrez alors lancer le filtre ; nous seulement il sera affecté à tous les calques de l'objet, mais son application sera réglable et réversible. On retrouve ce même principe avec les effets de calque (ombre, lueur...).

LES FILTRES INTERDITS SELON LES MODES

Selon le mode du document, certains filtres peuvent être interdits. C'est par exemple le cas des modes CMJN et Niveaux de gris qui ne donnent pas accès au filtre **Point de fuite**, ou encore aux modes CMJN et Lab qui n'autorisent pas l'application de la **Galerie de filtres**.

Pour pallier ce problème, convertissez le calque à traiter par le filtre en objet dynamique, éditez cet objet (par double-clic sur sa vignette) et convertissez le document qui s'ouvre avec le mode RVB : tous les filtres y seront alors disponibles. L'enregistrement du fichier dynamique se répercutera sur l'objet dynamique dans le document père, et celui-ci aura l'aspect voulu (comme si le filtre avait été appliqué directement).

La fusion de calques

Conserver tous les calques crée des fichiers plus lourds ; en revanche, les convertir en objet dynamique n'accroît pas ce poids, mais rend plus simple l'aspect et la gestion de la palette **Calques**. Si le poids du document devient trop important en raison du nombre de calques, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

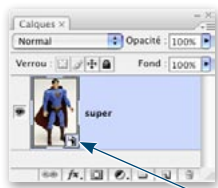
1. Convertissez les calques en cause en un objet dynamique.
2. Exportez cet objet dynamique sous forme d'un fichier par clic droit sur son nom.
3. Pixellisez l'objet dynamique (il prend le poids d'un seul calque) et convertissez-le en calque dynamique.
4. Si vous avez besoin de retrouver l'ensemble de calques non fusionnés, faites un clic droit sur l'objet dynamique pour lancer **Remplacer le contenu** ; ouvrez le fichier que vous aviez précédemment exporté.

Les manipulations d'objets dynamiques

Les masques sur un objet dynamique

LA CRÉATION DU MASQUE

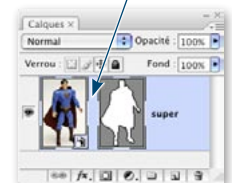
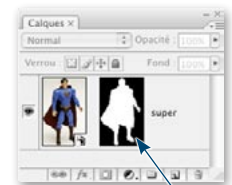
Vous pouvez ajouter un masque de fusion (ou vectoriel) à un objet dynamique, comme sur tout calque ; cependant, dans ce cas, il n'y a pas de lien entre le masque et l'objet (comme avec un calque standard).



On veut détourner cet objet dynamique.



Pour détourner, on utilise un masque de fusion ou vectoriel mais, dans les deux cas, il n'y a aucun lien entre masque et calque.




Si vous comptez déplacer, transformer ou déformer l'objet, cela risque de poser des problèmes car son masque ne subira pas les modifications.

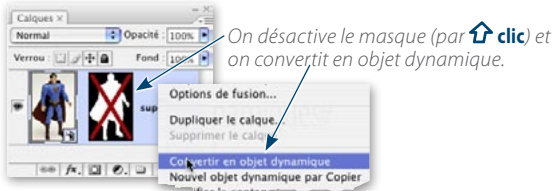
La transformation du calque ne s'applique pas au masque.

Pour corriger ce problème, vous disposez de deux possibilités. L'une fait appel à un objet dynamique, l'autre à un masque d'écrêtage.

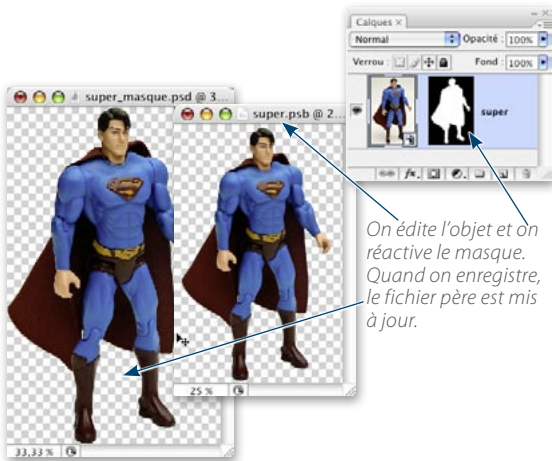
Le masque avec un objet dynamique

Pour obtenir un détourage correct dans l'objet dynamique que vous allez créer, effectuez les opérations suivantes :

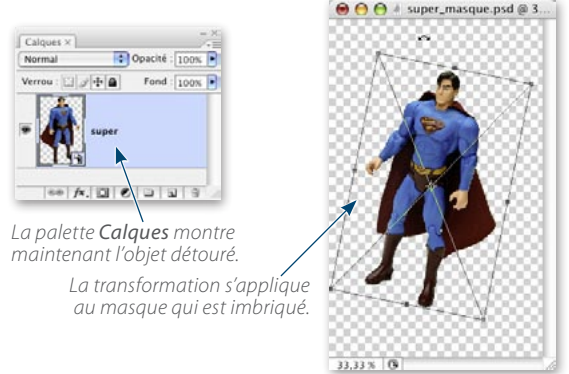
1. Commencez par désactiver le masque par  clic sur sa vignette (il se barre d'une croix rouge).
2. Convertissez l'ensemble (par clic droit) à l'aide de la commande **Convertir en Objet dynamique**.



3. Éditez l'objet dynamique obtenu par double-clic sur la vignette de son calque et réactivez le masque (par clic sur la croix rouge). Si vous ne faites pas ces manipulations, l'objet sera détourné mais également recadré selon le masque.



4. Enregistrez le fichier dynamique (.psb) : il y a mise à jour sur le document père qui apparaît détourné. Fermez le fichier .psb pour voir la palette **Calques** qui montre le calque détourné (sans masque).



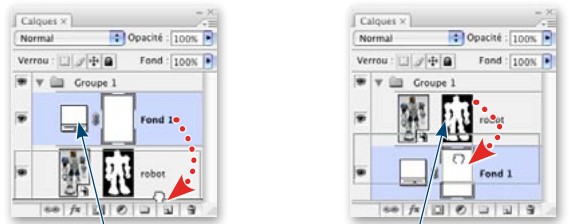
Le masque avec un écrêtage par un autre calque

Si vous ne souhaitez pas utiliser un objet dynamique, remplacez-le par un masque d'écrêtage en opérant ainsi :

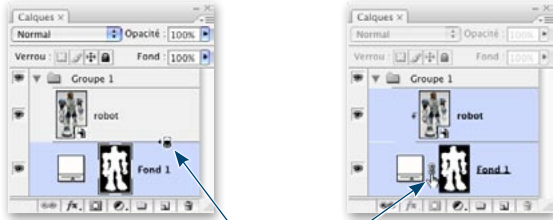
1. Sélectionnez le calque de l'objet dynamique et tapez **⌘ G** (**Ctrl G**) pour le placer dans un dossier de calques. Cette opération facilite les transformations ultérieures qui s'effectueront sur le dossier.



2. Ajoutez un calque de réglage de type **Couleur unie** (peu importe la couleur) et glissez-le sous l'objet dynamique.
3. Glissez la vignette du masque de l'objet dynamique sur celle du calque **Couleur unie** (en choisissant **Remplacer**).



4. Créez le masque d'écrêtage par **clac** [Alt clic] sur la ligne entre les deux calques. Enfin, ajoutez le maillon de liaison entre le calque **Couleur unie** et son masque.



On crée le masque d'écrêtage et on réactive le lien avec le masque.


L'ensemble peut maintenant subir des transformations en sélectionnant le groupe contenant l'objet et son masque (on peut aussi lier les calques). En revanche, les déformations ne sont pas accessibles.

En sélectionnant le groupe, la transformation (mais pas la déformation) s'applique à l'objet et à son masque.

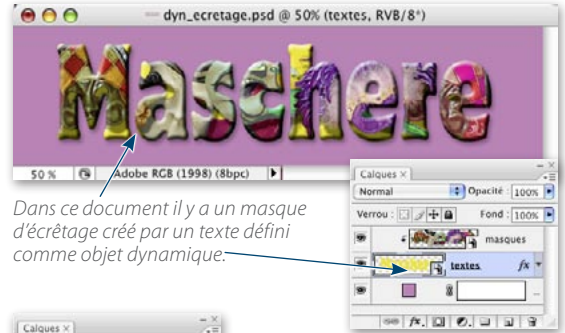


LES MASQUES D'ÉCRÉTAGE ET LES OBJETS DYNAMIQUES

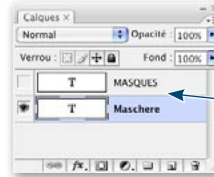
Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, il est possible d'écrêter un objet dynamique par un calque-masque. Cet objet pouvant être composé d'un calque unique ou de plusieurs calques. Il est également possible de convertir un calque en objet dynamique avant ou après l'avoir utilisé comme calque-masque dans un écrêtage.

ASTUCE Si le calque-masque possède un effet de calque (ombre...), supprimez-le avant sa conversion en objet dynamique et réappliquez-le une fois celle-ci réalisée. Le menu contextuel déroulé sur le nom du calque permet la copie, l'effacement et le collage du style de calque; vous pouvez aussi glisser l'icône  sur un autre calque qui en est dépourvu et le ramener après conversion.

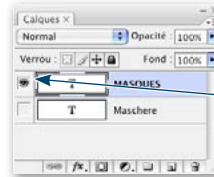
L'utilisation d'objet dynamique dans un écrêtage peut s'avérer intéressante. En effet, en éditant le calque-masque (défini comme objet dynamique), il sera possible d'y placer plusieurs calques dont chacun (affiché seul) constituera une variante d'écrêtage facilement disponible.



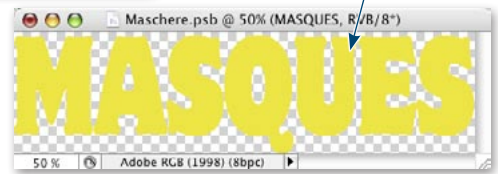
Dans ce document il y a un masque d'écrêtage créé par un texte défini comme objet dynamique.



Si on édite cet objet dynamique (par double-clac sur sa vignette), on obtient ce document .psb contenant deux textes dont un seul est affiché.



On peut alors modifier l'affichage des calques pour voir l'autre texte.



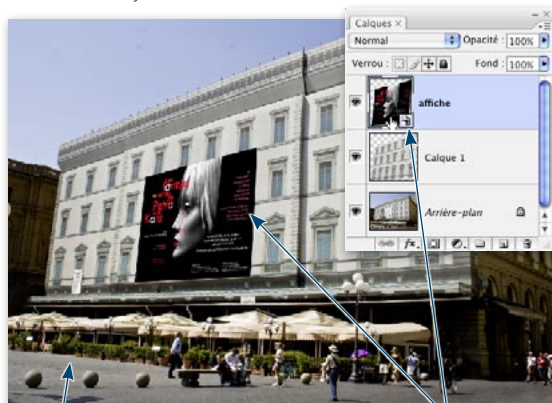
Dès que l'on enregistre le document .psb, il y a mise à jour dans le groupe d'écrêtage initial qui utilise le nouveau masque.



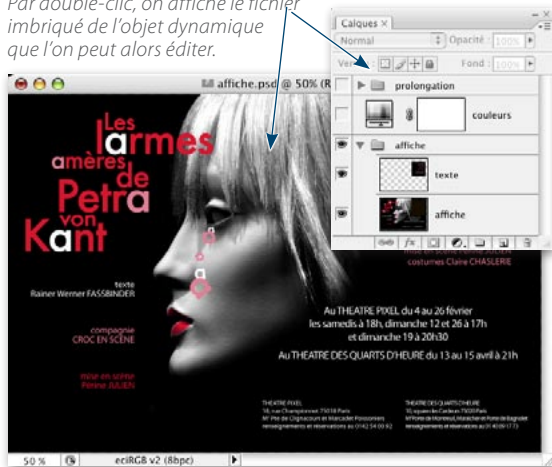
Les mises à jour du contenu de l'objet dynamique

L'ÉDITION D'UN OBJET DYNAMIQUE

L'un des intérêts majeurs de l'objet dynamique est la possibilité de modifier son contenu — dans le cas d'un fichier au format Raw ou JPEG, les modifications se résument à l'affichage de la fenêtre de traitements par Camera Raw. Pour effectuer les modifications, double-cliquez sur la vignette du calque (ou lancez la commande **Modifier le contenu** du menu **Calque/Objets dynamiques**), cette opération provoque l'affichage d'un fichier Illustrator ou Photoshop, selon la nature de l'objet.



Dans ce document, on a importé (puis déformé) un objet dynamique. Par double-clic, on affiche le fichier imbriqué de l'objet dynamique que l'on peut alors éditer.



Une fois les changements apportés, enregistrez le fichier Illustrator ou Photoshop (éventuellement, fermez-le si vous ne pensez pas avoir à y faire d'autres modifications) ; il y a automatiquement mise à jour dans le fichier qui contenait l'objet dynamique.



ASTUCE Dans certains cas (comme dans l'exemple ci-dessus), l'objet dynamique auquel on fait subir la déformation voulue peut avantageusement remplacer l'utilisation du filtre **Point de fuite**. En effet, les mises à jour seront plus faciles qu'avec le filtre.

LE CONTENU DE L'OBJET DYNAMIQUE

Dans le cas d'un objet dynamique de Photoshop, la modification peut se résumer à l'affichage de telle ou telle composition de calques. Avec les objets Illustrator, vous pouvez préparer des séries de calques (à afficher ou à masquer) correspondant aux différents aspects que l'illustration pourrait avoir dans Photoshop.