

# Modes de mélange

Photoshop	PaintShop EN	PaintShop FR	Formule
<b>Normal</b>	Normal	Normal	$C = d * A + (1 - d) * B$
<b>Dissolve</b>	Dissolve	Fondu	
<b>Darken</b>	Darken	Assombrir d'avantage	$B \leq A: C = B$ $B > A: C = A$
<b>Multiply</b>	Multiply	Multiplier	$C = A * B$
<b>Color Burn</b>			$C = 1 - (1 - B) / A$
<b>Linear Burn</b>			$C = A + B - 1$
<b>Darker Color</b>			$Y_b \leq Y_a: C = B$ $Y_b > Y_a: C = A$
<b>Lighten</b>	Lighten	Eclaircir d'avantage	$B \leq A: C = A$ $B > A: C = B$
<b>Screen</b>	Screen	Ecran	$C = 1 - (1 - A) * (1 - B)$
<b>Color Dodge</b>			$C = B / (1 - A)$
<b>Linear Dodge</b>			$C = A + B$
<b>Lighter Color</b>			$Y_b \leq Y_a: C = A$ $Y_b > Y_a: C = B$
<b>Overlay</b>	Overlay	Recouvrement	$B \leq 0.5 : C = 2 * A * B$ $B > 0.5 : C = 1 - 2 * (1 - A) * (1 - B)$
<b>Soft Light</b>	Soft Light	Lumière douce	$A \leq 0.5 : C = (2 * A - 1) * (B - B^2) + B$ $A > 0.5 : C = (2 * A - 1) * (\sqrt{B} - B) + B$
<b>Hard Light</b>	Hard Light	Lumière dure	$A \leq 0.5 : C = 2 * A * B$ $A > 0.5 : C = 1 - 2 * (1 - A) * (1 - B)$
<b>Vivid Light</b>			$A \leq 0.5 : C = 1 - (1 - B) / (2 * A)$ $A > 0.5 : C = B / (2 * (1 - A))$
<b>Linear Light</b>	Dodge 86% + Multiply 100%	Eclaircir 86% + Multiplier 100%	$C = B + 2 * A - 1$
<b>Pin Light</b>			$B < 2 * A - 1 : C = 2 * A - 1$ $2 * A - 1 < B < 2 * A : C = B$ $B > 2 * A : C = 2 * A$
<b>Hard Mix</b>			$A < 1 - B : C = 0$ $A > 1 - B : C = 1$
<b>Difference</b>	Difference	Différence	$C = A - B$
<b>Exclusion</b>	Exclusion	Exclusion	$C = A + B - 2 * A * B$
<b>Subtract</b>			$C = B_1 - B_2$
<b>Divide</b>			$C = B / A$
<b>Hue</b>	Hue (Legacy)	Teinte (héritée)	$H_c \text{ } S_c \text{ } Y_c = H_a \text{ } S_b \text{ } Y_b$
<b>Saturation</b>	Saturation (Legacy)	Saturation (héritée)	$H_c \text{ } S_c \text{ } Y_c = H_b \text{ } S_a \text{ } Y_b$
<b>Color</b>	Color (Legacy)	Couleur (héritée)	$H_c \text{ } S_c \text{ } Y_c = H_a \text{ } S_a \text{ } Y_b$
<b>Luminosity</b>	Luminance (Legacy)	Luminance (héritée)	$H_c \text{ } S_c \text{ } Y_c = H_b \text{ } S_b \text{ } Y_a$

C = Couche Composite

A = Couche de premier plan

B = Couche d'arrière plan

B1, B2: Image 1 et 2 (dans la boîte de dialogue)

d = Transparence

H, S, L : composantes du système de couleur HSL

Y = Luminance

S = Une variante spéciale de saturation =  $\max(R, G, B) - \min(R, G, B)$

Toutes les valeurs tonales sont entre 0.0 et 1.0