

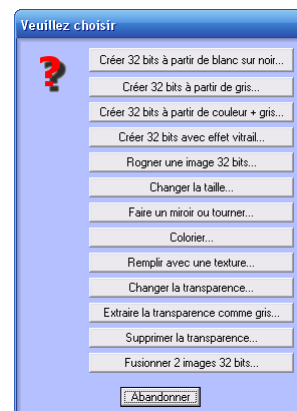
myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

Préambule

Les images 32 bits RGBA gèrent la couleur comme rouge, vert et bleu plus la transparence comme canal alpha pour chaque pixel :



Depuis la version 1.57, *myriaCross editor* permet de les insérer comme *charms* transparents. Des outils ont été ajoutés pour vous aider à gérer de telles images. Obtenez les à partir du menu *Outils / Plus / Outils pour images 32 bits*.



Outil 1 – Créer 32 bits à partir de gris

Choisissez une image grise (1 à 32 bits sans alpha) puis un masque de couleur. Cet outil convertira d'abord l'image en gris. Cette image grise définit la transparence de chaque pixel : noir pour totalement transparent, blanc pour totalement opaque, gris pour partiellement transparent. Les couleurs seront définies grâce au masque. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.

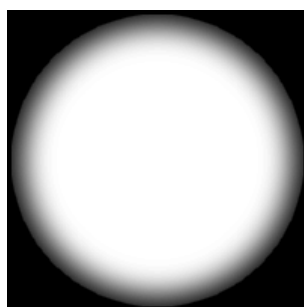


Image grise



Masque de couleur



Image 32 bits

Outil 2 – Créer 32 bits à partir de couleur + gris

Choisissez une image en couleur (1 à 32 bits sans alpha) puis une image grise (typiquement 4 ou 8 bits). Cet outil la convertira en gris puis ajustera sa taille avant de l'utiliser. Cette image grise définit la transparence de chaque pixel : noir pour totalement transparent, blanc pour totalement opaque, gris pour partiellement transparent. Les couleurs seront celles de l'image. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Image en couleur

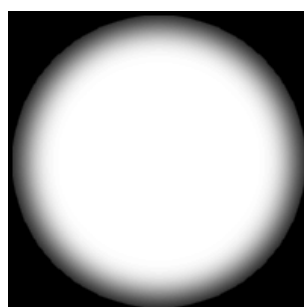


Image grise



Image 32 bits

Plutôt que de sélectionner une image grise, vous pouvez aussi utiliser la luminosité des pixels de l'image en couleur comme information de transparence ; cette luminosité peut aussi être étirée afin d'obtenir un meilleur contraste.

myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

Outil 3 – Créer 32 bits avec effet vitrail

Choisissez une image en couleur (1 à 32 bits sans alpha) puis un niveau de transparence. Cet outil cherchera les contours avec le détecteur *Sobel*, les élargira et les convertira en gris ; ils seront totalement opaques et mélangés avec les couleurs. Le reste aura la transparence spécifiée. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.

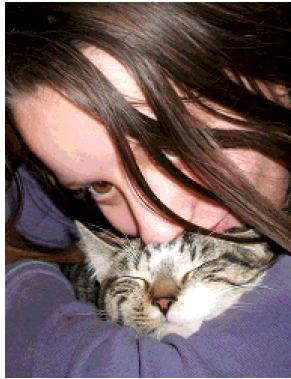


Image source



Transparence 50%



Transparence 75%

Outil 4 – Rogner une image 32 bits

Choisissez une image 32 bits. Cet outil supprimera toutes les lignes et colonnes totalement transparentes tout autour. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Image source



Image cible

Outil 5 – Fusionner 2 images 32 bits

Choisissez 2 images 32 bits. Cet outil les ajustera à la demande (aucune, la première, la seconde ou les deux), centrera la seconde image sur la première, recalculera la transparence, puis sauvera le résultat comme nouvelle image 32 bits.



Image source 1



Image source 2

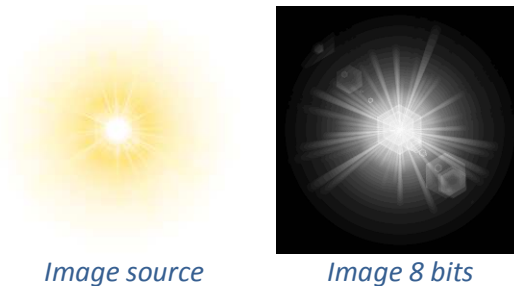


Image cible

myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

Outil 6 – Extraire la transparence comme gris

Choisissez une image 32 bits. Cet outil créera une image grise en convertissant la transparence en dégradé de gris. Le résultat sera sauvé comme image 8 bits.



Outil 7 – Supprimer la transparence

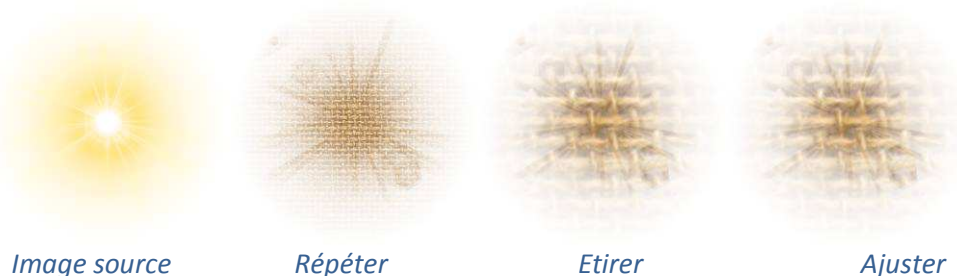
Choisissez une image 32 bits puis une couleur de fond. Cet outil mélangera les pixels avec le fond. Vous pouvez aussi effacer la transparence. Le résultat sera sauvé en 24 bits.



⚠ Effacer la transparence change aussi les pixels totalement transparents en noir. Créer 32 bits à partir de *transparence effacée* + *transparence extraite* donne un clone de l'image 32 bits d'origine, ce qui vous permet de modifier les couleurs et la transparence séparément.

Outil 8 – Remplir avec une texture

Choisissez d'abord une image 32 bits, une image comme texture puis une méthode de taillage (répéter, étirer ou ajuster). Cet outil taillera la texture et changera tous les pixels de l'image source en ceux de la texture tout en préservant leur transparence. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Méthodes de taillage de la texture :

Répéter : crée une texture en mosaïque pour couvrir toute l'image source tout en préservant l'échelle de la texture.

Etirer : étire la texture pour couvrir toute l'image source.

Ajuster : change l'échelle de la texture pour couvrir toute l'image source tout en préservant les proportions de la texture.

myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

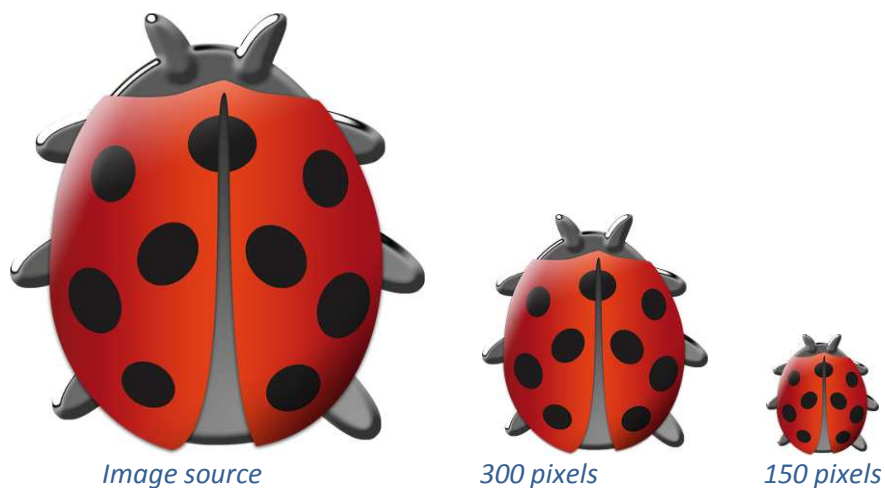
Outil 9 – Colorier

Choisissez une image 32 bits puis une couleur. Cet outil appliquera un dégradé de cette couleur à tous les pixels tout en préservant la transparence. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Outil 10 – Changer la taille

Choisissez une image 32 bits, les unités de mesure (centimètres ou pouces) puis une nouvelle taille. Cet outil retaillera l'image tout en préservant la transparence. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Outil 11 – Faire un miroir ou tourner

Choisissez une image 32 bits puis soit de la tourner soit d'en faire un miroir. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

Outil 12 – Changer la transparence

Choisissez une image 32 bits puis un pourcentage de modification de la transparence. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Outil 13 – Créer 32 bits à partir de blanc sur noir

Choisissez une image (1 à 32 bits sans alpha), une méthode de création puis un masque de couleur. Cet outil convertira d'abord l'image en noir et blanc. Des pixels partiellement transparents seront ajoutés autour des arêtes. Les couleurs seront définies grâce au masque. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.



Outil 14 – Transformer en *charm*

Choisissez une image 32 bits puis le seuil minimum de transparence. Cet outil mélangera tous les pixels avec du noir puis changera les pixels dont la transparence est sous le seuil en magenta. Le résultat sera sauvé comme image 24 bits utilisable pour définir un *charm*.



myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

Outil – Créer 32 bits à partir de gris + relief

Choisissez une image (1 à 32 bits sans alpha), l'étendue des gris foncés, l'adoucissement puis un masque de couleur ou une texture. Cet outil convertira d'abord l'image en gris. Les pixels dans l'étendue spécifiée deviendront transparents. Les couleurs seront définies à partir du masque ou de la texture et assombries suivant les niveaux de gris et le taux d'adoucissement spécifié. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.

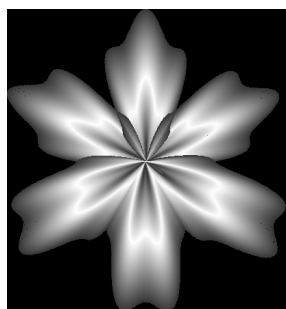
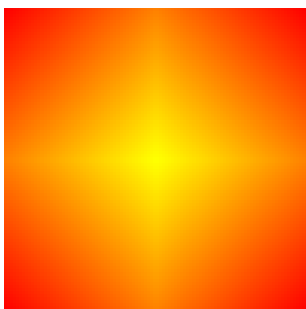
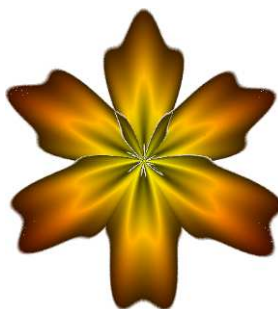


Image grise



Masque de couleur



Tr. 5%, pas d'adouc.



Tr. 50%, adouc. 50%

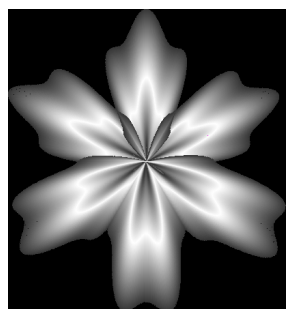
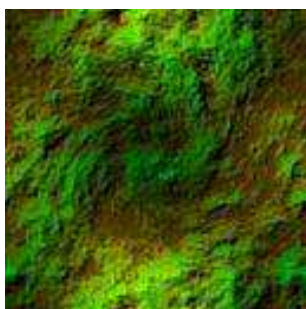
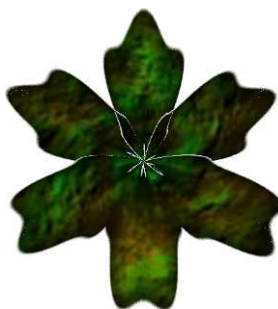


Image grise



Texture



Tr. 5%, pas d'adouc..



Tr. 50%, adouc. 50%



Créer à partir de gris

⚠ Cet outil est plus adapté que l'outil 1 – Créer 32 bits à partir de gris quand vous voulez créer des formes en relief. Spécifier jusqu'à 10% de gris sombres pour la transparence produit des images réalistes alors que 25, 50 ou 100% produisent des images avec effets spéciaux. Evidemment, régler un taux d'adoucissement supérieur à 0% produit un effet de relief moins prononcé.

Outil 16 – Créer 32 bits à partir de blanc sur noir + relief

Choisissez une image (1 à 32 bits sans alpha). Cet outil convertira d'abord l'image en noir et blanc puis ajoutera des pixels partiellement transparents autour des zones blanches. L'outil 15 sera alors lancé. Le résultat sera sauvé comme image 32 bits.

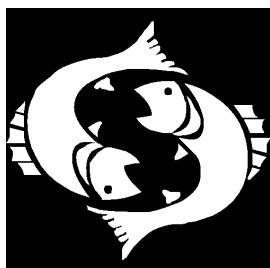
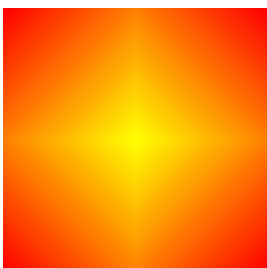
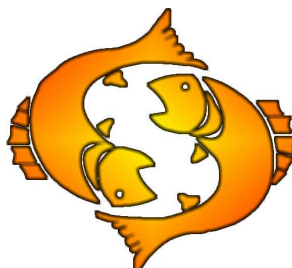


Image source



Masque de couleur



Sans ombre



Avec ombre

myriaCross editor – leçon 21 : Outils Pour Images 32 Bits

Conclusion

Ces outils peuvent vous aider à créer des images réalistes ou à en ajuster d'existantes. Utilisez ces images pour définir des librairies de *charms* à utiliser dans vos modèles ou projets de *scrapbook*.

| Version | Modifications |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.57 | Introduit les outils 1 à 11 |
| 1.58 | Amélioré l'outil 3 – <i>Créer 32 bits avec un effet vitrail</i> → choix de la transparence Amélioré l'outil 7 – <i>Supprimer la transparence</i> → possibilité de l'effacer Ajouté l'outil 12 – <i>Changer la transparence</i> Ajouté l'outil 13 – <i>Créer 32 bits à partir de blanc sur noir</i> Ajouté l'outil 14 – <i>Transformer en charm</i> Ajouté l'outil 15 – <i>Créer 32 bits à partir de gris + relief</i> Ajouté l'outil 16 – <i>Créer 32 bits à partir de blanc sur noir + relief</i> |
| 1.59 | Corrigé l'outil 9 – <i>Colorier</i> → crash possible |
| 1.60 | Corrigé l'outil 15 – <i>Créer 32 bits à partir de gris + relief</i> → crash possible |
| 1.61 | Amélioré l'outil 2 – <i>Créer 32 bits à partir de couleur + gris</i> → ajouté les options masque de luminosité et masque de luminosité avec contraste Amélioré l'outil 16 – <i>Créer 32 bits à partir de blanc sur noir + relief</i> → meilleure qualité lors de la création d'une ombre. |