

Aide **GizmoAlpha** Version 2.0.0

8 janvier 2012



FIGURE 1 – **GizmoAlpha** Version 1.60

Table des matières

1	Quel est l'usage de GizmoAlpha ?	3
1.1	Qui a-t-il de nouveau dans la version 2.00?	3
2	Comment utiliser GizmoAlpha ?	3
2.1	Choix des préférences	3
2.2	Ouverture et recadrage d'une image.	4
2.3	Liste des outils.	5
3	Exemples d'utilisation.	7
3.1	Rendre une couleur transparente automatiquement.	7
3.1.1	Première méthode (globale)	7
3.1.2	Deuxième méthode (locale, par diffusion (floodfill)[1.1])	7
3.2	Modifier la transparence manuellement.	8
3.2.1	Rendre transparent	8
3.2.2	Annuler la transparence	8
3.3	Changer une couleur automatiquement.	8
3.3.1	Dans toute l'image	8
3.3.2	Localement	8
3.4	Changer une couleur manuellement.	8
4	Sauvegarder votre travail avec GizmoAlpha .	9

Table des figures

1	GizmoAlpha Version 1.60	1
2	Ouverture du dialogue Préférences	3
3	La fenêtre principale au démarrage	4
4	La fenêtre principale quand on a ouvert une image. Il est possible de recadrer l'image en faisant glisser les boutons de cadrage ou la partie de l'image sélectionnée. À noter au centre (en jaune) les dimensions réelles de l'image qui sera recadrée.	4
5	Liste des outils.	5
6	Menu contextuel de la pipette en Mode efface image . <i>Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale.</i>	6
7	Menu contextuel de la pipette en Mode efface le masque	6

8	Menu contextuel de la pipette en Change la couleur. <i>Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale si la couleur à changer n'est pas définie par le bouton 26.</i>	6
9	Menu contextuel de la pipette en Change la couleur. <i>Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale si la couleur choisie est définie par le bouton 26.</i>	6
10	Menu contextuel du bouton 6.	6
11	Choix du nom générique et de la taille avant sauvegarde.	9

1 Quel est l'usage de **GizmoAlpha** ?

Ce programme est un utilitaire pour créer des images au format **.jpg** et des images contenant leur masque au format **.png**. Cet utilitaire vous permet donc de construire des images ayant une zone transparente. Contrairement à **GizmoMask** qui étant destiné à la fabrication d'icônes est limité à la production d'images carrées, **GizmoAlpha** peut générer des images avec un rapport d'aspect (largeur/hauteur) quelconque.

GizmoAlpha peut travailler à partir d'images aux formats :

- **bmp, gif, jp2, jpg, pct, png, psd, tif.**

GizmoAlpha génère 3 images :

- Une image au format **.jpg**.
- Un masque au format **.jpg**.
- Une image avec masque au format **.png**.

La taille de ces images est arbitraire par rapport à l'image originelle et leur rapport d'aspect peut être modifié. De plus ces images peuvent être recadrées par rapport à l'image originale.

Par rapport à la version 1.2.1, le programme a été totalement réécrit et son interface complètement remaniée.

1.1 Qui a-t-il de nouveau dans la version 2.00 ?

- Ajout des fonctions d'adoucissement/durcir le masque.
- Ajout de remplissage par diffusion (floodfill).
- Ajout de la substitution de couleur.
- Adaptation à Lion (correction d'un bug avec la pipette).
- Ajout de l'ouverture des fichiers récents.
- Ajout du vignettage.
- Ajout de l'effet miroir.
- Ajout de la substitution de couleur dans l'image.

Remplissage par diffusion (floodfill) On choisit une couleur de départ, et toutes les couleurs voisines (dans un intervalle de tolérance[2.3] donné) de cette couleur et adjacentes sont rendues soit transparentes, soit remplacées par une couleur de substitution.

2 Comment utiliser **GizmoAlpha** ?

2.1 Choix des préférences

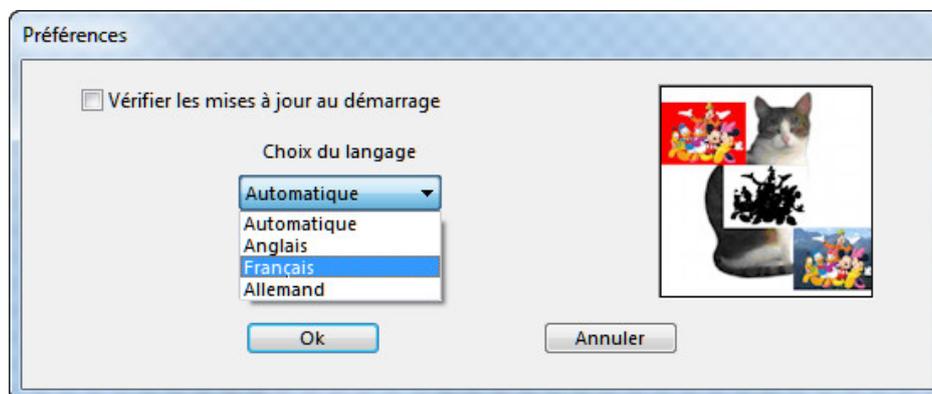


FIGURE 2 – Ouverture du dialogue Préférences

Lorsque vous ouvrez **GizmoAlpha**, vous découvrez une fenêtre comme celle de la figure [3].

Notez qu'en utilisant le menu **Aide**→**Préférences** vous accédez au dialogue **Préférences** (voir figure [2]) qui vous permet de choisir le langage de l'interface :

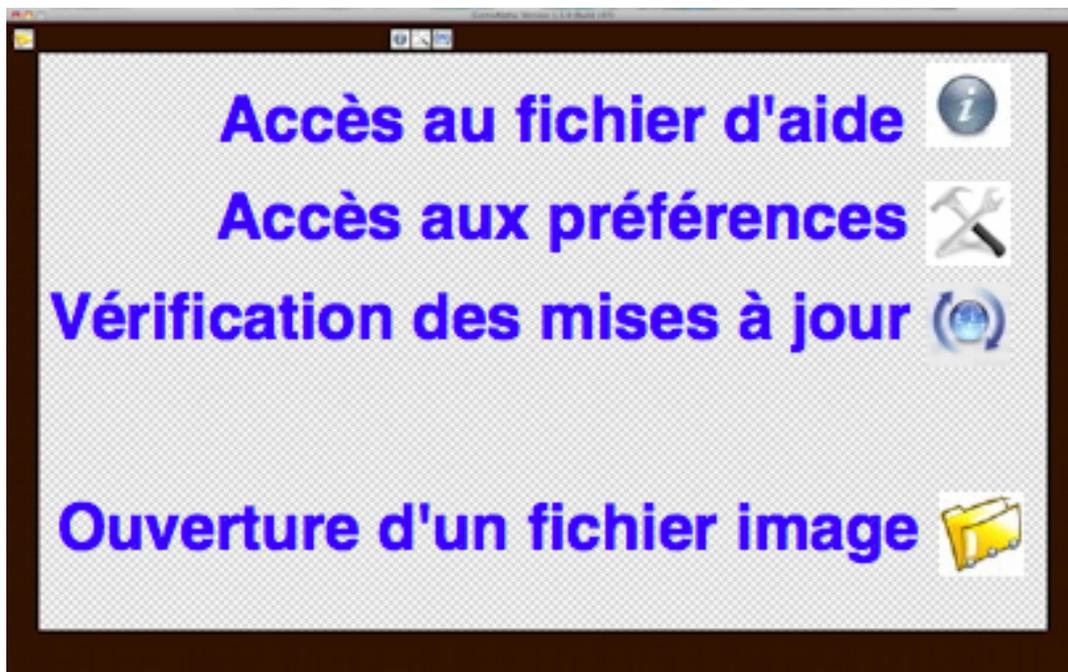


FIGURE 3 – La fenêtre principale au démarrage

- Automatique : choisit le langage du système si c'est le français, l'anglais ou l'allemand.
- Anglais.
- Français.
- Allemand.

Les **Préférences** vous permettent également de choisir l'option de *vérification de la mises à jour à chaque démarrage du programme*.

2.2 Ouverture et recadrage d'une image.



FIGURE 4 – La fenêtre principale quand on a ouvert une image. Il est possible de recadrer l'image en faisant glisser les boutons de cadrage ou la partie de l'image sélectionnée. À noter au centre (en jaune) les dimensions réelles de l'image qui sera recadrée.

La première chose à faire est d'ouvrir une image en cliquant sur le bouton **Ouverture d'un fichier image** (voir figure [3]). L'image que vous avez choisie n'est pas nécessairement cadrée comme vous le souhaitez. Il vous faut donc faire un recadrage de l'image (voir figure [4]). Pour cela vous faites glisser les coins du carré de cadrage (voir figure [4]) pour sélectionner la partie intéressante de l'image. Vous pouvez également faire glisser avec la souris le rectangle représentant le futur cadrage. *À noter que si vous appuyez sur la touche **Majuscule** pendant le recadrage, le cadre devient carré.* Lorsque le cadrage vous convient, cliquez sur le **bouton de cadrage**.

Vous avez alors accès à l'espace de travail (voir figure [5]) qui met à votre disposition un certain nombre d'outils pour procéder au masquage :



FIGURE 5 – Liste des outils.

2.3 Liste des outils.

La création ou la modification du masque et de l'image peut se faire à l'aide des outils suivants :

- **Bouton (1)**. Permet la sauvegarde.
- **Bouton (2)**. Permet la sauvegarde des 3 images (voir [4]).
- **Bouton (3)**. Outil pipette. On active/désactive la pipette en cliquant sur ce bouton. Si on déplace la pipette dans l'image, elle est accompagnée d'un cercle ou un rectangle correspondant à la forme ou à la taille de l'outil de masquage (voir **boutons 7 et 8**). **La pipette a plusieurs modes de fonctionnement qui dépendent du bouton 6.**
 - **Mode efface l'image** (icône **Gomme**)
 - En cliquant dans l'image avec la pipette**, on définit la couleur choisie pour être masquée. À l'aide du curseur Tolérance, on définit alors l'intervalle de couleur qui sera masquée. **Si on clique sur le bouton (17)**, *c'est toute l'image* qui verra masquées les couleurs sélectionnées. **Si on fait un clic droit (ou un Ctrl+Clic) avec la souris**, on ouvre un menu contextuel qui vous permet *de limiter à la zone définie par l'outil de masquage* autour de la pipette le masquage des couleurs sélectionnées.
 - En faisant un clic-droit (Ctrl+Clic) dans l'image avec la pipette on accède à un menu contextuel :
 - **Mode efface le masque** (icône **Gomme en négatif**). En faisant un clic-droit (Ctrl+Clic) dans l'image avec la pipette on accède à un menu contextuel :
 - **Mode peinture** (icône **Crayons de couleur**). En faisant un clic-droit (Ctrl+Clic) dans l'image avec la pipette on accède à un menu contextuel :

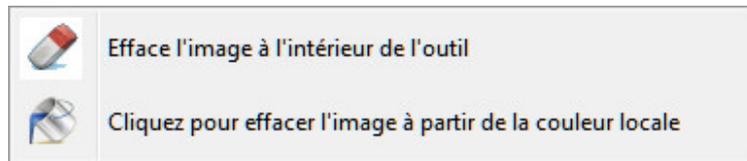


FIGURE 6 – Menu contextuel de la pipette en **Mode efface image**. *Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale.*

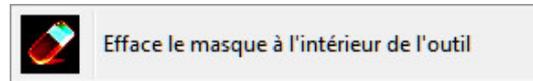


FIGURE 7 – Menu contextuel de la pipette en **Mode efface le masque**.

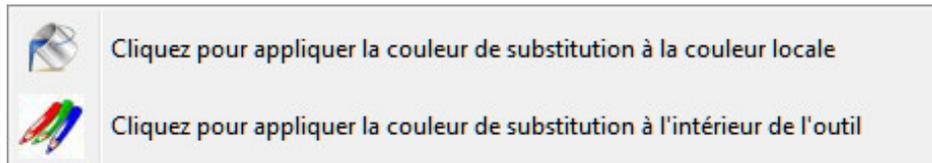


FIGURE 8 – Menu contextuel de la pipette en **Change la couleur**. *Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale si la couleur à changer n'est pas définie par le bouton 26.*

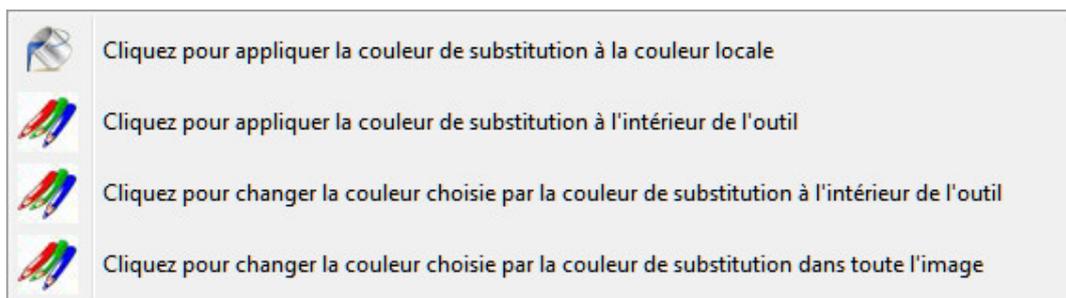


FIGURE 9 – Menu contextuel de la pipette en **Change la couleur**. *Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale si la couleur choisie est définie par le bouton 26.*

- **Bouton (4). Activation/Désactivation** des outils de masquage.
- **Bouton (5).** Couleur du fond transparent. En cliquant sur ce bouton on peut choisir la couleur qui représentera le masque dans votre espace de travail. *Si vous cliquez sur annuler lors du choix de la couleur, le masque sera représenté par un quadrillage de carrés gris et blancs (couleur par défaut).*
- **Bouton (6).** Les outils de masquage fonctionnent suivant 3 modes :
 - Soit effacent l'image (icone [Gomme](#))
 - Soit effacent le masque (icone [Gomme en négatif](#))
 - Soit change la couleur (icône [Crayons de couleur](#))
 - **On choisi entre ces trois modes en accédant à un menu contextuel par un clic droit (Ctrl+Clic) sur le bouton 6 :**

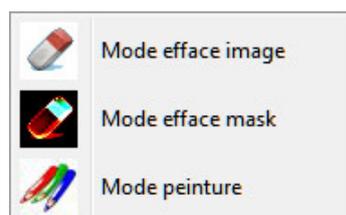


FIGURE 10 – Menu contextuel du **bouton 6**.

- **Bouton (7).** Choix de la forme des outils de masquage. Les outils de masquage peuvent prendre la forme **d'un segment, d'un ovale ou d'un rectangle** dont les dimensions sont fixées par les **boutons (8)**. Avec l'ovale ou le rectangle on masque en cliquant la souris et en la faisant glisser.

Avec le segment un premier clic définit l'origine du segment, un second son extrémité, un troisième l'extrémité d'un second segment dont l'origine est l'extrémité précédente. On peut également arrêter l'enchaînement de segment en segment en double cliquant sur l'extrémité.

- **Zône (8)**. Choix de la taille des outils de masquage. Lors de l'ajustement de la taille par les boutons Up/Down, la forme de l'outil est dessinée au centre de l'espace de travail. *En appuyant sur la touche **Espace**, les variations de taille vont de 10 en 10 pixels et non plus de pixel en pixel.*
- **Bouton (9)**. Indicateur de modification.
- **Boutons (10)**. Boutons **Annuler** et **Refaire**. Le nombre d'"undo" et de "redo" est illimité.
- **Bouton (11)**. Inverse le masque.
- **Bouton (12)**. **Adouci le masque**. Cette adoucissement est très utile lors de la finition du masque.
- **Bouton (13)**. **Durci le masque**.
- **Bouton (14)**. Effacement du masque de transparence.
- **Pastille (15)**. Couleur sous le curseur.
- **Pastille (16)**. Indicateur d'autorisation. Si le cercle est rouge, opération impossible ou inutile
- **Bouton (17)**. Lance le processus de masquage **pour toute l'image** en fonction de la couleur choisie et de la tolérance.
- **Zône (18)**. Tolérance de masquage sur la couleur : *détermine la couleur mini et la couleur maxi en fonction de la couleur choisie* (voir **Boutons (19)**).
- **Zône (19)**. Couleurs à masquer : à droite couleur mini, au centre couleur choisie, à droite couleur maxi.
- **Bouton (20)**. Indicateur de la dernière couleur saisie par la pipette.
- **Bouton (21)**. Vérification des mises à jour.
- **Bouton (22)**. Accès aux préférences.
- **Bouton (23)**. Accès au fichier d'aide (ce document).
- **Bouton (24)**. Ouverture d'un fichier récent.
- **Bouton (25)**. À propos.
- **Bouton (26)**. Choix de la couleur de substitution.
- **Bouton (27)**. Par un simple clic, la couleur à modifier est remplacée par la couleur de substitution sur toute l'image. Par un clic-droit (Ctrl-Clic) on accède à un menu contextuel permettant de permuter **Couleur à modifier** \Leftrightarrow **Couleur de substitution**.
- **Bouton (28)**. Choix de la couleur à modifier.
- **Bouton (29)**. Effet miroir sur l'image.
- **Bouton (30)**. Vignettage de l'image.

3 Exemples d'utilisation.

3.1 Rendre une couleur transparente automatiquement.

3.1.1 Première méthode (globale)

- Par un clic-droit (Ctrl+Clic) sur le **bouton 6** choisissez le **mode efface image**.
- Réglez éventuellement la taille de l'outil dans la **zone 8**.
- Cliquez sur le **bouton 3** pour activer la pipette.
- **Avec la pipette, cliquez dans l'image sur la couleur** que vous voulez rendre transparente. **Réglez la tolérance** dans la **zone 18**. Cliquez sur le **bouton 17**.
- **Résultat** : la couleur choisie est rendue transparente (*dans les limites de la tolérance*) dans toute l'image.
- Si le résultat ne vous convient pas, revenez à la situation précédente avec les **boutons 10**.

3.1.2 Deuxième méthode (locale, par diffusion (floodfill)[1.1])

- Par un clic-droit (Ctrl+Clic) sur le **bouton 6** choisissez le **mode efface image**.
- Réglez éventuellement la taille de l'outil dans la **zone 8**.
- **Réglez la tolérance** dans la **zone 18**.
- Cliquez sur le **bouton 3** pour activer la pipette.
- **Avec la pipette, faite dans l'image un clic-droit sur la couleur** que vous voulez rendre transparente.
- **Dans le menu contextuel** choisissez **Cliquez pour effacer l'image à partir de la couleur locale**.
- **Résultat** : les couleurs **adjacentes** à la couleur choisie sont rendues transparentes (*dans les limites de la tolérance*).
- Si le résultat ne vous convient pas, revenez à la situation précédente avec les **boutons 10**.

3.2 Modifier la transparence manuellement.

Si le domaine à rendre transparent est constitué d'une grande variation de couleurs les méthodes automatiques sont parfois insuffisantes.

3.2.1 Rendre transparent

- Par un clic-droit (Ctrl+Clic) sur le **bouton 6** choisissez le **mode efface image**.
- Réglez éventuellement la taille de l'outil dans la **zone 8**.
- Cliquez sur le **bouton 7** pour choisir la forme de l'outil (trait, cercle ou carré).
- Activez l'outil par un clic sur le **bouton 4**.
- Si vous avez choisi les outils cercle ou carré, vous effacez l'image par glisser-déposer.
- Si vous avez choisi l'outil trait un premier clic dans l'image fixe le point de départ du segment et un second clic son extrémité. Un troisième clic fixe l'extrémité du second segment. Pour arrêter la succession de segment, cliquez sur le **bouton 4** pour désactiver l'outil ou refaite un clic à l'extrémité d'un segment.
- **Résultat** : la zone dessinée par l'outil est rendue transparente quelque soit sa couleur.
- Si le résultat ne vous convient pas, revenez à la situation précédente avec les **boutons 10**.

3.2.2 Annuler la transparence

- Par un clic-droit (Ctrl+Clic) sur le **bouton 6** choisissez le **mode efface le masque**.
- Réglez éventuellement la taille de l'outil dans la **zone 8**.
- Cliquez sur le **bouton 7** pour choisir la forme de l'outil (trait, cercle ou carré).
- Activez l'outil par un clic sur le **bouton 4**.
- Si vous avez choisi les outils cercle ou carré, vous effacez l'image par glisser-déposer.
- Si vous avez choisi l'outil trait un premier clic dans l'image fixe le point de départ du segment et un second clic son extrémité. Un troisième clic fixe l'extrémité du second segment. Pour arrêter la succession de segment, cliquez sur le **bouton 4** pour désactiver l'outil ou refaite un clic à l'extrémité d'un segment.
- **Résultat** : la zone dessinée par l'outil est rendue opaque quelque soit sa transparence.
- Si le résultat ne vous convient pas, revenez à la situation précédente avec les **boutons 10**.

3.3 Changer une couleur automatiquement.

Il faut d'abord choisir la couleur de substitution en cliquant sur le **bouton 26**.

3.3.1 Dans toute l'image

- Choisir la couleur à modifier en cliquant sur le **bouton 28**.
- **Réglez la tolérance** dans la **zone 18**.
- Lancer l'opération en cliquant sur le **bouton 27**. Une autre façon de procéder est d'utiliser la pipette en **Mode peinture** et de choisir le menu contextuel **Cliquez pour changer la couleur choisie par la couleur de substitution dans toute l'image**.
- **Résultat** : la couleur choisie est devenue la couleur de substitution (*dans les limites de la tolérance*) dans toute l'image.
- Si le résultat ne vous convient pas, revenez à la situation précédente avec les **boutons 10**.

3.3.2 Localement

- **Réglez la tolérance** dans la **zone 18**.
- Lancer l'opération utilisant la pipette en **Mode peinture** et de choisir le menu contextuel **Cliquez pour appliquer la couleur de substitution à la couleur locale**.
- **Résultat** : la couleur locale est devenue la couleur de substitution (*dans les limites de la tolérance*) dans le domaine adjacent à la couleur locale.
- Si le résultat ne vous convient pas, revenez à la situation précédente avec les **boutons 10**.

3.4 Changer une couleur manuellement.

Pour ce faire il suffit de procéder comme pour modifier la transparence[3.2] manuellement mais il faut choisir par un clic-droit sur le **bouton 6** le **Mode peinture**.

4 Sauvegarder votre travail avec **GizmoAlpha** .

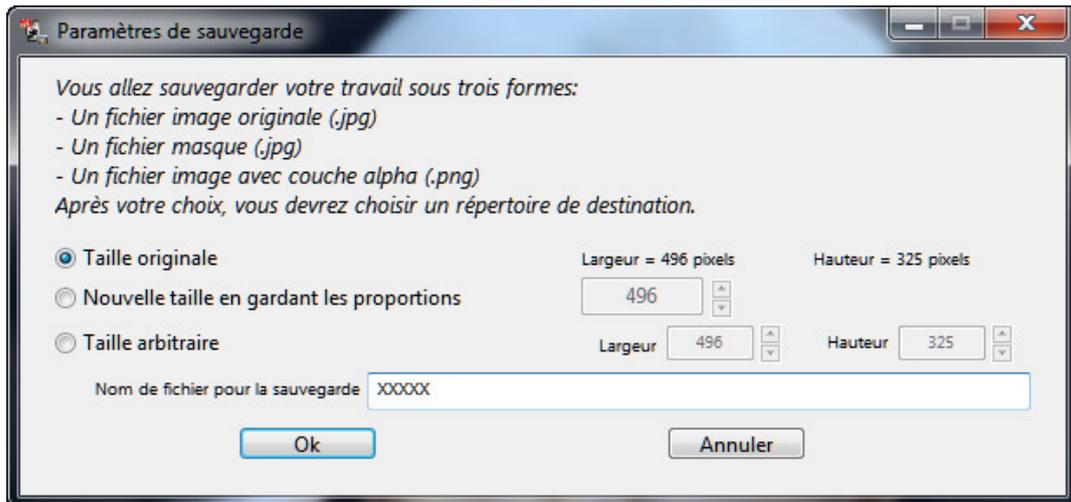


FIGURE 11 – Choix du nom générique et de la taille avant sauvegarde.

GizmoAlpha sauvegarde votre travail dans un dossier que vous pouvez choisir ou créer. Ce dossier contient toutes les images et leurs masques sous des noms génériques. Si XXXX était votre nom générique pour la sauvegarde, vous obtiendrez 3 images (les nombres indiquant la taille des images) :

- XXXX_595_447.jpg
- XXXX_595_447Mask.jpg
- XXXX_595_447.png