GizmoMask Aide Version 2.0.0

31 décembre 2011

FIGURE 1 – GizmoMask Version 2.00

Table des matières

1 Quel est l'usage de GizmoMask ? 3
1.1 Qui a-t-il de nouveau dans la version 2.00 ? . . . 3

2 Comment utiliser GizmoMask ? 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. 8
3.1 Rendre une couleur transparente automatiquement. . . . 8
3.1.1 Première méthode (globale) . . . 8
3.1.2 Deuxième méthode (locale, par diffusion (floodfill)[1.1]) . . . 8
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 . . . 9
3.3.2 Localement . . . 9
3.4 Changer une couleur manuellement. . . . 9

4 Sauvegarder votre travail avec GizmoMask 9

Table des figures

1 GizmoMask Version 2.00 . . . 1
2 Ouverture du dialogue Préférences . . . 3
3 La fenêtre principale au démarrage . . . 4
4 La fenêtre principale quand on a ouvert une image. À noter au centre (en jaune) les dimensions réelles de l'image qui sera recadrée dans un carré de 512x512 pixels. . . . 5
5 L'espace de travail. . . . 6
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.* . . . 6
7 Menu contextuel de la pipette en **Mode efface le masque**. . . . 6

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***. 7
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***. 7
10 Menu contextuel du **bouton 6**. 7
11 Choix du nom générique avant sauvegarde. 9

1 Quel est l'usage de GizmoMask ?

Ce programme est un utilitaire pour créer des images et leurs masques 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, comme par exemple pour vos icônes.

À partir d'images aux formats :
– **jpg, bmp, gif, png, pct, tiff.**

Par rapport à la version 1.1.5, le programme a été totalement réécrit et son interface complètement remaniée.

GizmoMask peut générer des images carrées et leurs masques dans différentes tailles :
– 14 images au format **.jpg** (16x16, 29x29, 32x32, 48x48, 50x50, 57x57, 58x58, 64x64, 72x72, 96x96, 114x114, 128x128, 256x256 et 512x512 pixels).
– 14 images représentant les masques des images précédentes au format **.jpg** (16x16, 29x29, 32x32, 48x48, 50x50, 57x57, 58x58, 64x64, 72x72, 96x96, 114x114, 128x128, 256x256 et 512x512 pixels).
– 14 images au format **.png** contenant un masque (16x16, 29x29, 32x32, 48x48, 50x50, 57x57, 58x58, 64x64, 72x72, 96x96, 114x114, 128x128, 256x256 et 512x512 pixels).
– Ces images et ces masques peuvent être utilisées par d'autres programmes pour créer vos icônes pur Mac et Windows.

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

– Ajout de remplissage par diffusion (floodfill).
– Ajout de la substitution de couleur.
– Ajout de Quickhelp.
– 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.

Quickhelp En cliquant sur le bouton Quickhelp, une animation informe sur la fonction des différents outils.

2 Comment utiliser GizmoMask ?

2.1 Choix des préférences

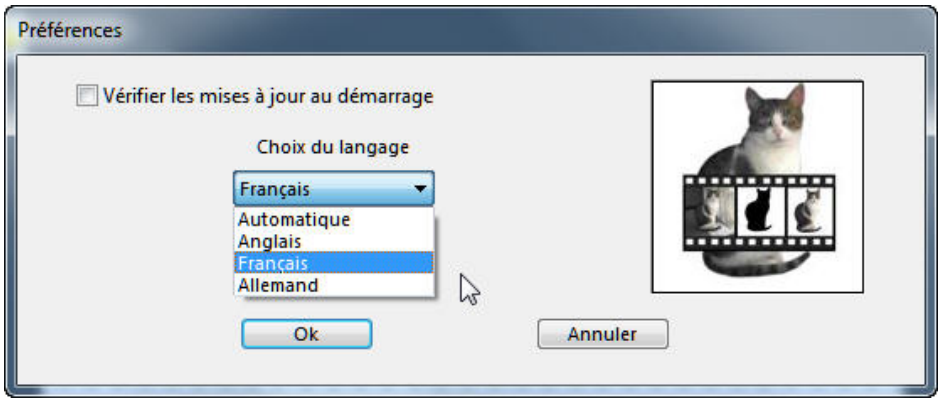

FIGURE 2 – Ouverture du dialogue Préférences

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

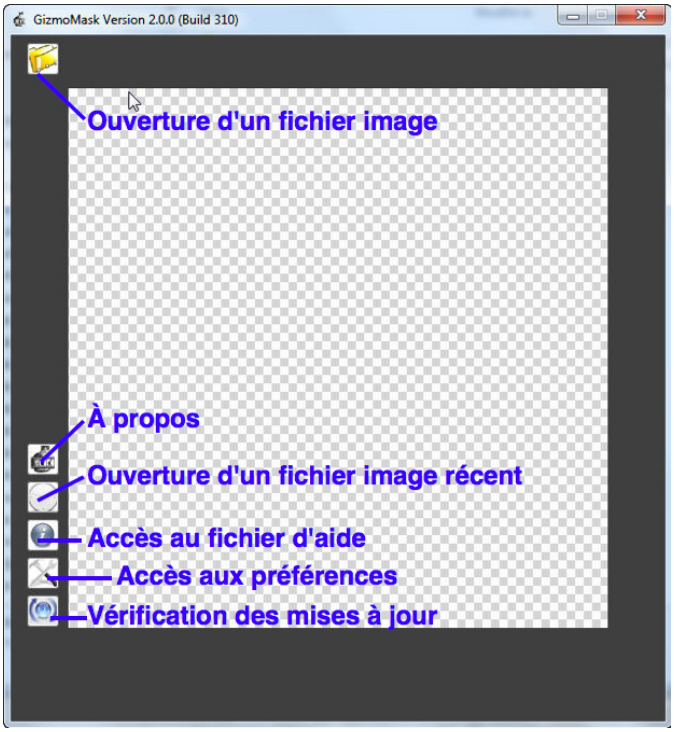

FIGURE 3 – La fenêtre principale au démarrage

Notez qu'en utilisant le menu **Aide→Préférences** ou en cliquant sur le bouton **Accès aux Préferences** (voir figure[3]) vous accédez au dialogue Préférences (voir figure [2]) et vous pouvez choisir le langage de l'interface :

- 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.

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 inscrite dans un carré. 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 carré représentant le futur cadrage. 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 :

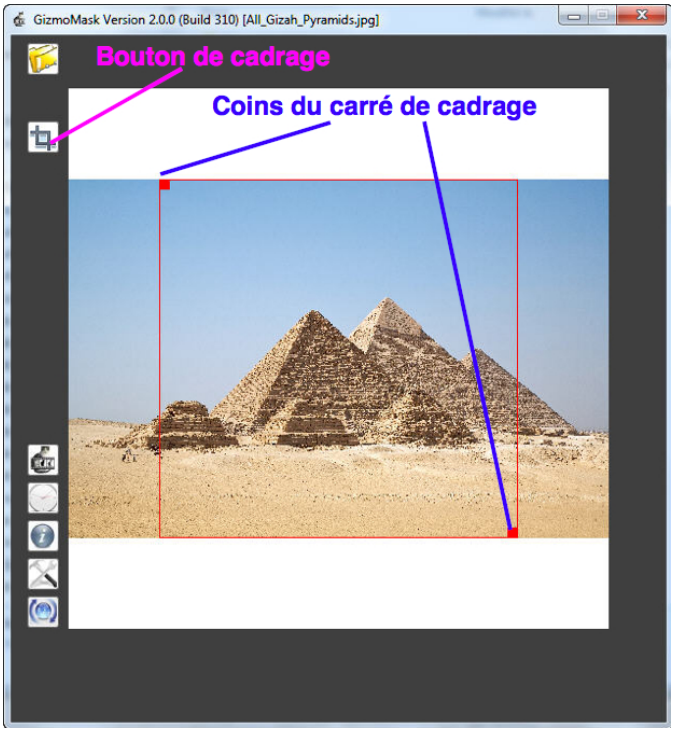

FIGURE 4 – La fenêtre principale quand on a ouvert une image. À noter au centre (en jaune) les dimensions réelles de l'image qui sera recadrée dans un carré de 512x512 pixels.

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)**. Ouverture d'une autre image.
- **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** (icone Gomme)

    En cliquant dans l'image avec la pipette, on défini la couleur choisie pour être masquée. À l'aide du curseur Tolérance, on défini alors l'intervalle de couleur qui sera masqué. **Si on clique sur le bouton (14)**, *c'est toute l'image* qui verra masquées les couleurs sélectionnées. **Si on fait un click 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** (icone 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 :
- **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)

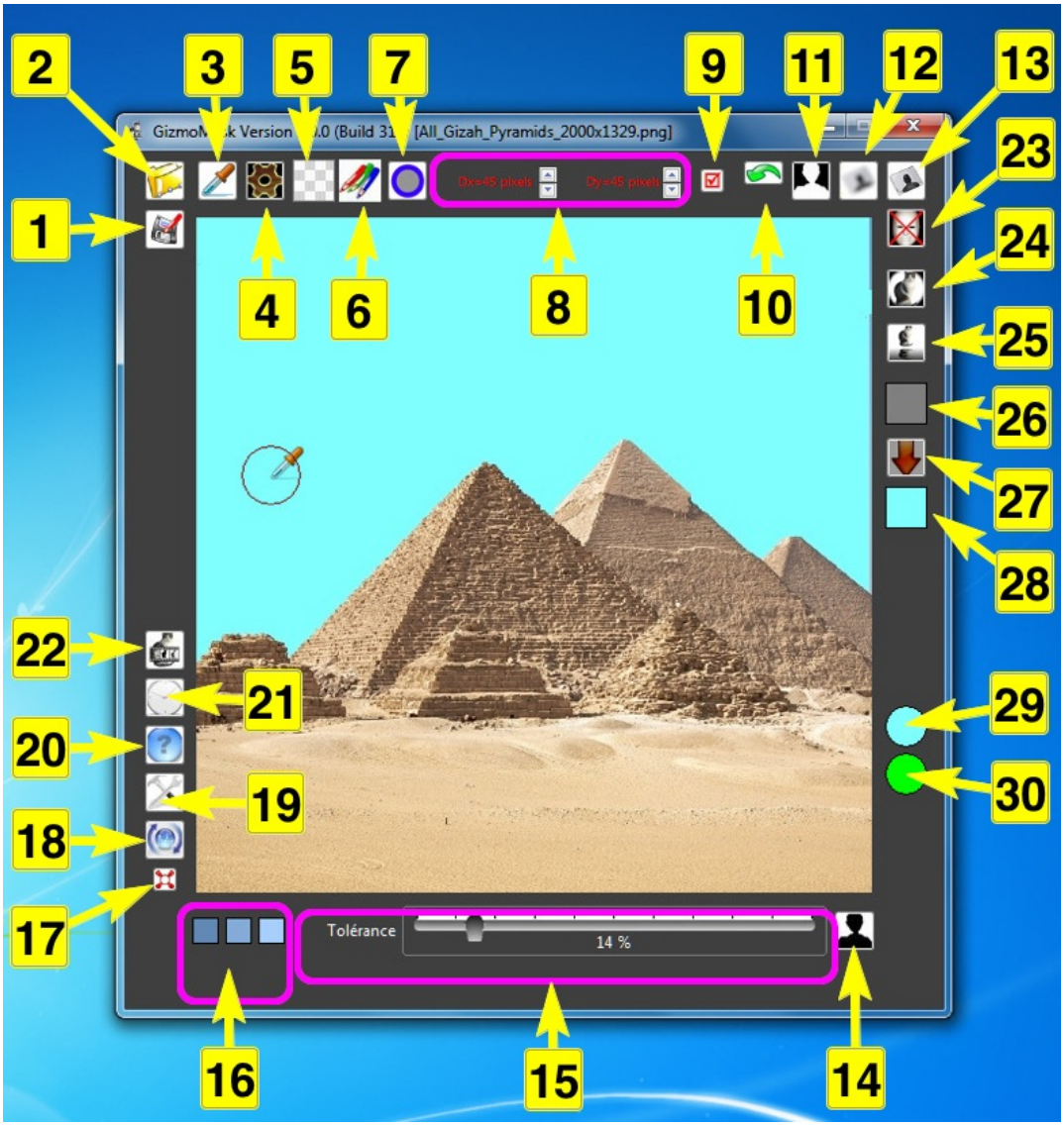

FIGURE 5 – L'espace de travail.

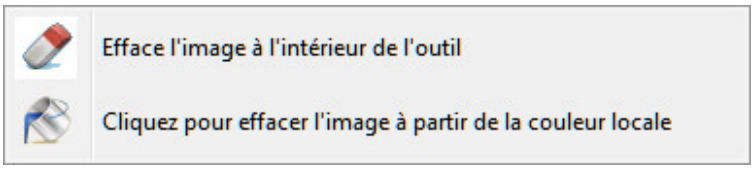

FIGURE 6 – Menu contextuel de la pipette en **Mode efface image**. *Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale.*

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

- **On choisi entre ces trois modes en accédant à un menu contextuel par un clic droit (Ctrl+Clic) sur le 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 défini 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

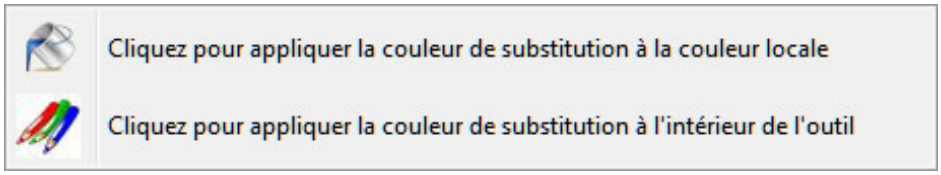

FIGURE 8 – Menu contextuel de la pipette en Change la couleur. *Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale si la couleur à changer n'est pas définie par le* ***bouton 26****.*

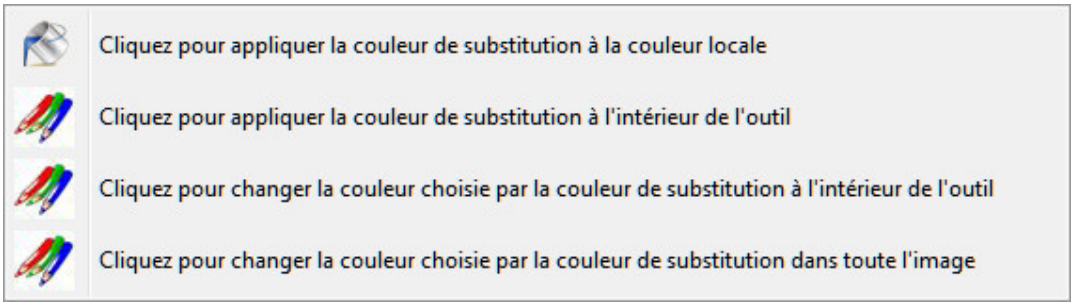

FIGURE 9 – Menu contextuel de la pipette en Change la couleur. *Le pot de peinture correspond à un remplissage par diffusion (floodfill)[1.1] à partir de la couleur locale si la couleur choisie est définie par le* ***bouton 26****.*

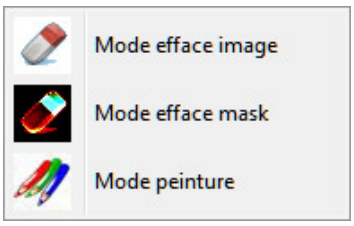

FIGURE 10 – Menu contextuel du **bouton 6**.

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)**. Lance le processus de masquage **pour toute l'image** en fonction de la couleur choisie et de la tolérance.
- **Zône (15)**. Tolérance de masquage sur la couleur : *détermine la couleur mini et la couleur maxi en fonction de la couleur choisie* (voir **Boutons (16)**).
- **Zône (16)**. Couleurs à masquer : à droite couleur mini, au centre couleur choisie, à droite couleur maxi.
- **Bouton (17)**. QuickHelp (voir [1.1]).
- **Bouton (18)**. Vérification des mises à jour.
- **Bouton (19)**. Accès aux préférences.
- **Bouton (20)**. Accès au fichier d'aide (ce document).
- **Bouton (21)**. Ouverture d'un fichier récent.
- **Bouton (22)**. À propos.
- **Bouton (23)**. Effacement du masque de transparence.
- **Bouton (24)**. Vignettage de l'image.
- **Bouton (25)**. Effet miroir sur l'image.
- **Bouton (26)**. Choix de la couleur à modifier.
- **Bouton (27)**. La couleur à modifier est remplacée par la couleur de substitution sur toute l'image.
- **Bouton (28)**. Choix de la couleur de substitution.
- **Pastille (29)**. Couleur sous le curseur.
- **Pastille (30)**. Indicateur d'autorisation. Si le cercle est rouge, opération impossible ou inutile

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 15**. Cliquez sur le **bouton 14**.
- **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 15**.
- 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 28**.

3.3.1 Dans toute l'image

- Choisir la couleur à modifier en cliquant sur le **bouton 26**.
- **Réglez la tolérance** dans la **zone 15**.
- 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 15**.
- 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 GizmoMask

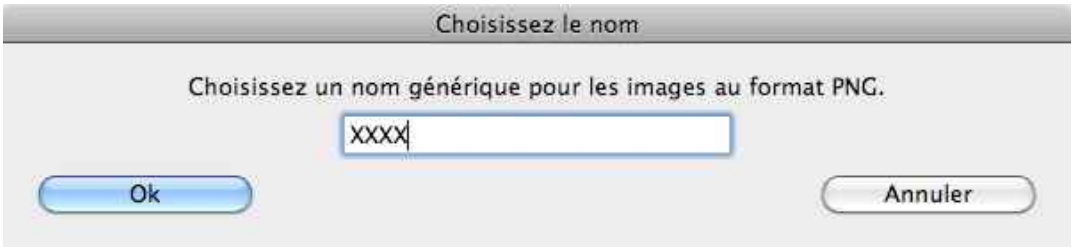

FIGURE 11 – Choix du nom générique avant sauvegarde.

GizmoMask sauvegarde votre travail dans un dossier que vous pouvez choisir ou créer. Ce dossier contient contient toutes les images et leurs masques sous des noms génériques. Si XXXX était votre nom générique choisi, vous obtiendrez :

- Icon512.jpg
- Icon512Mask.jpg
- Icon256.jpg
- Icon256Mask.jpg
- Icon128.jpg
- Icon128Mask.jpg
- Icon114.jpg
- Icon114Mask.jpg
- Icon96.jpg
- Icon96Mask.jpg
- Icon72.jpg
- Icon72Mask.jpg
- Icon64.jpg
- Icon64Mask.jpg
- Icon58.jpg
- Icon58Mask.jpg
- Icon57.jpg
- Icon57Mask.jpg
- Icon50.jpg
- Icon50Mask.jpg
- Icon48.jpg

- Icon48Mask.jpg
- Icon32.jpg
- Icon32Mask.jpg
- Icon29.jpg
- Icon29Mask.jpg
- Icon16.jpg
- Icon16Mask.jpg
- XXXX_16x16.png
- XXXX-Small.png (29x29)
- XXXX_32x32.png
- XXXX_48x48.png
- XXXX-Small-50.png (50x50)
- XXXX.png (57x57)
- XXXX-Small@2x.png (58x58)
- XXXX_64x64.png
- XXXX-72.png (72x72)
- XXXX_96x96.png
- XXXX@2x.png (114x114)
- XXXX_128x128.png
- XXXX_256x256.png
- XXXX_512x512.png