

Création d'une image pour Ecran d'accueil Taranis ou d'une image à associer à un modèle.

L'image de l'écran d'accueil doit être au format 212 x 64 pixels en 16 ou 256 niveaux de gris.
L'image à associer à un modèle doit être au format 64 x 32 pixels en 16 niveaux de gris.

Le logiciel utilisé est **Paint.Net** logiciel **gratuit** de retouche d'images

Un outil **NConvertGui** est nécessaire pour créer les images associés aux modèles.

2 Images utilisées pour ce tuto : **GeeBee.jpg** et **OpenTx.png**

La première est une photo d'un avion GeeBee récupérée sur Internet et la deuxième est le logo OpenTX (pour montrer comment insérer une image dans une autre).

J'ai volontairement pris une photo n'ayant pas un fond uni pour montrer comment détourer l'avion.
Si vous trouvez une photo sur fond blanc la création en sera plus rapide, car vous pourrez passer la procédure de détourage de l'image.

Télécharger le logiciel Paint.Net, NConvertGui et les photos du TUTO ici :

https://www.dropbox.com/s/mym59s6f2pyubj0/Fichiers_Creation_Images_Taranis.zip

Pour info le site de Paint.Net est ici : <http://www.getpaint.net/index.html>

Pour installer l'image que nous allons créer comme accueil sur la TARANIS reportez vous à mon tuto :
Emetteur / Mise à jour du Firmware et de l'image d'accueil (sur le site frsky.taranis.fr) ou ici :
https://www.dropbox.com/s/z8qj7a300pseiqs/Taranis_Modifier-image-accueil_2013-12-12.pdf

Chapitres développés :

- 1- Détourage de l'image
- 2- Adaptation au format
- 3- Ajout d'une image dans l'image.
- 4- Ajout de texte.
- 5- Enregistrement de l'image finale
- 6- Création d'une image associée à un modèle

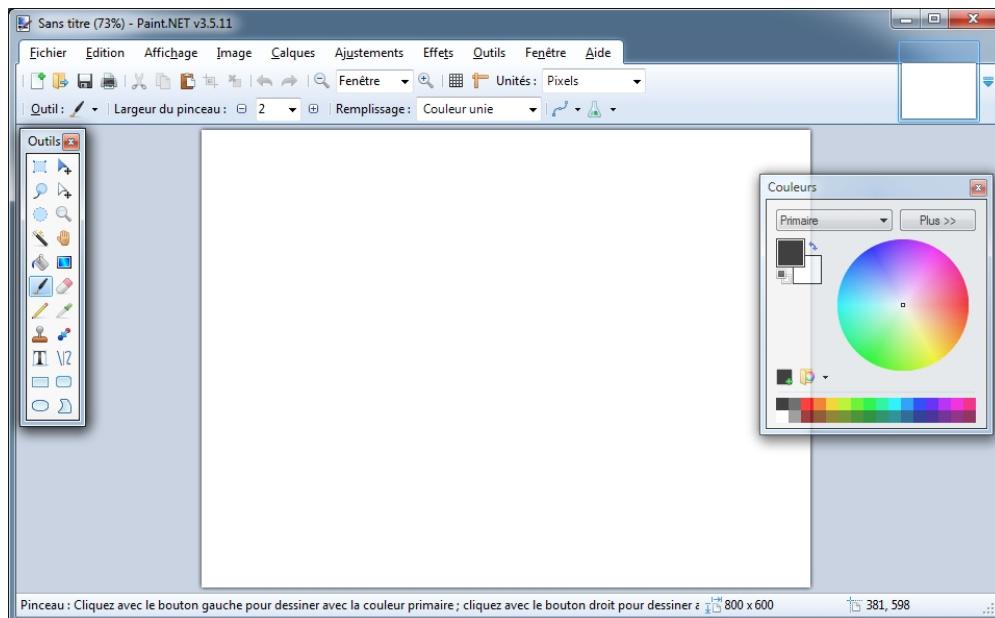
Si vous utilisez une image dont le fond est blanc vous pouvez ignorer le chapitre 2

Si vous voulez créer une image à associer à un modèle effectuez les chapitres 1 et 6.

Téléchargez, installez et lancez Paint.Net.

Laissez tous les paramètres par défaut lors de l'installation.

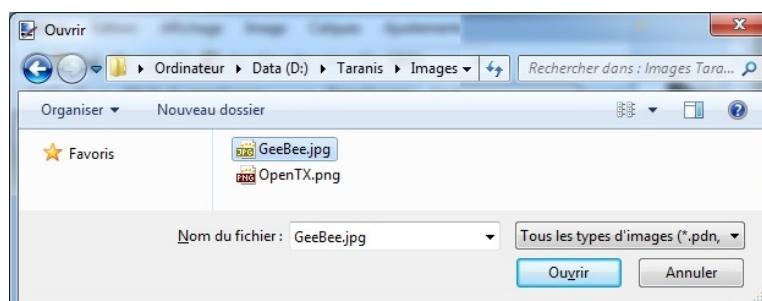
Paint.Net s'ouvre sur une fenêtre avec une feuille blanche. A gauche la fenêtre des outils et à droite la fenêtre des couleurs. Vous pouvez fermer les autres fenêtres (Historique et Calques) qui ne nous intéressent pas pour ce tuto.



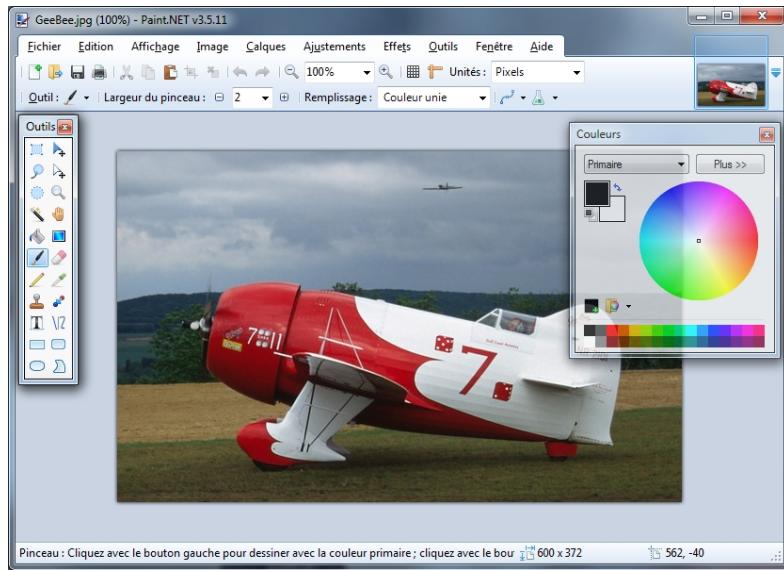
Cliquez sur le menu Fichier / Ouvrir et charger la photo GeeBee.jpg (photo récupérée sur Internet)



Sélectionnez le fichier GeeBee.jpg téléchargé précédemment



La fenêtre doit ressembler à cela.



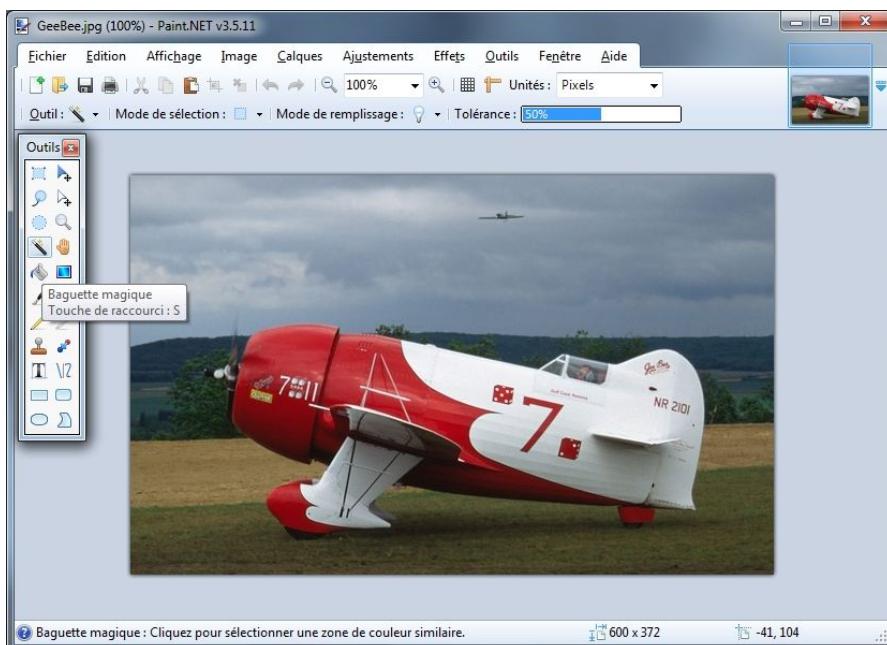
1- Détourage de l'image

A Tout moment vous pouvez annuler les dernières commandes exécutées en cliquansur le bouton



Chaque pression sur ce bouton annule la dernière commande effectuée.

Nous allons détourer l'avion, c'est-à-dire retirer le fond d'écran pour laisser l'avion seul sur un fond blanc. Pour cela cliquez sur la baguette magique (Touche de raccourci S)

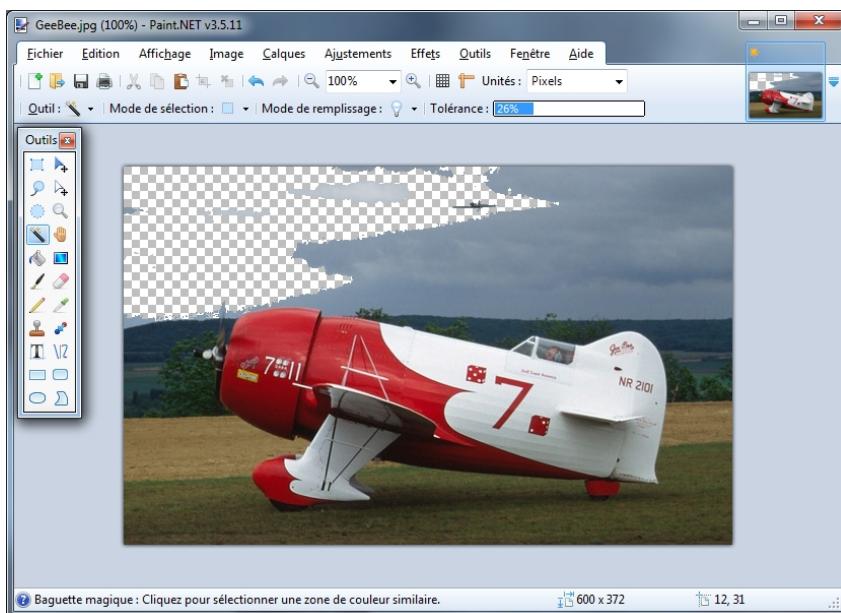


Déplacer le curseur de TOLERANCE pour que celui-ci affiche approximativement 25%

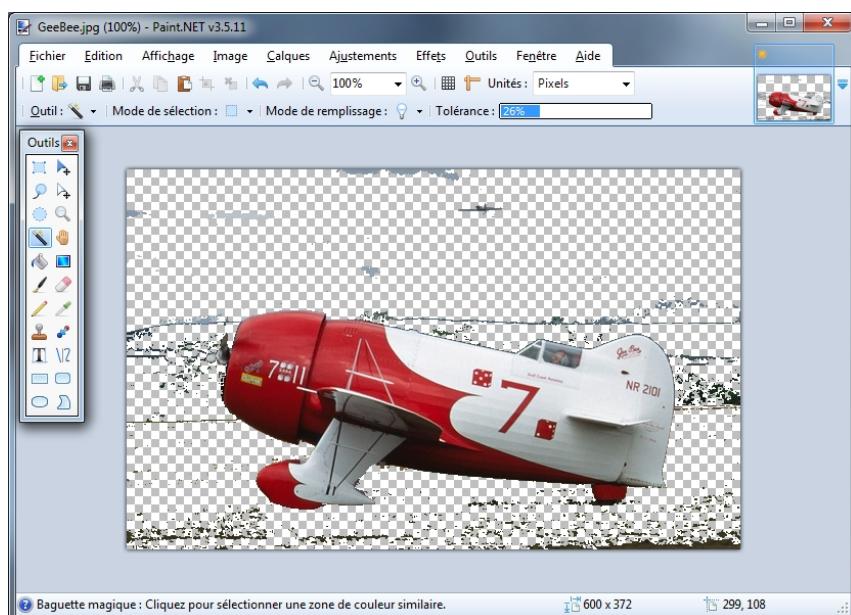
Tolérance :

La tolérance permet de gérer la quantité de zone d'image à sélectionner. Si la zone est trop importante, c'est-à-dire si une partie de l'image que l'on veut conserver est incluse dans la sélection, diminuez la tolérance, l'augmenter dans le cas contraire.

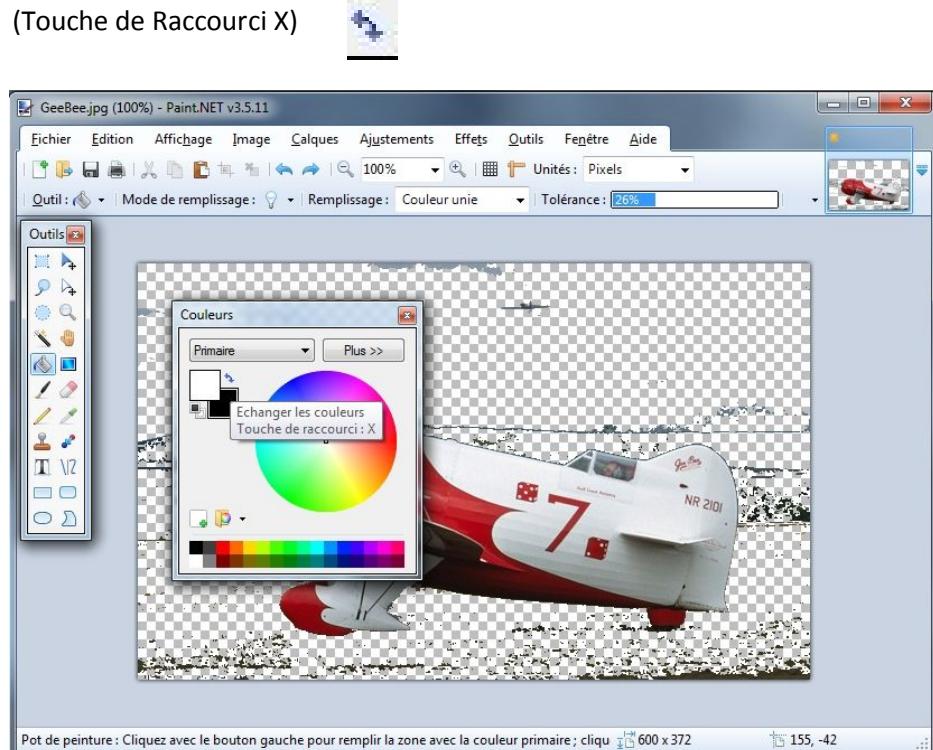
Cliquez sur le fond de l'écran. Une zone devient sélectionnée. Si aucune zone de l'avion n'est sélectionné, tapez la touche SUPPR du clavier sinon diminuez la tolérance ou laissez-là et cliquez une autre zone plus loin.



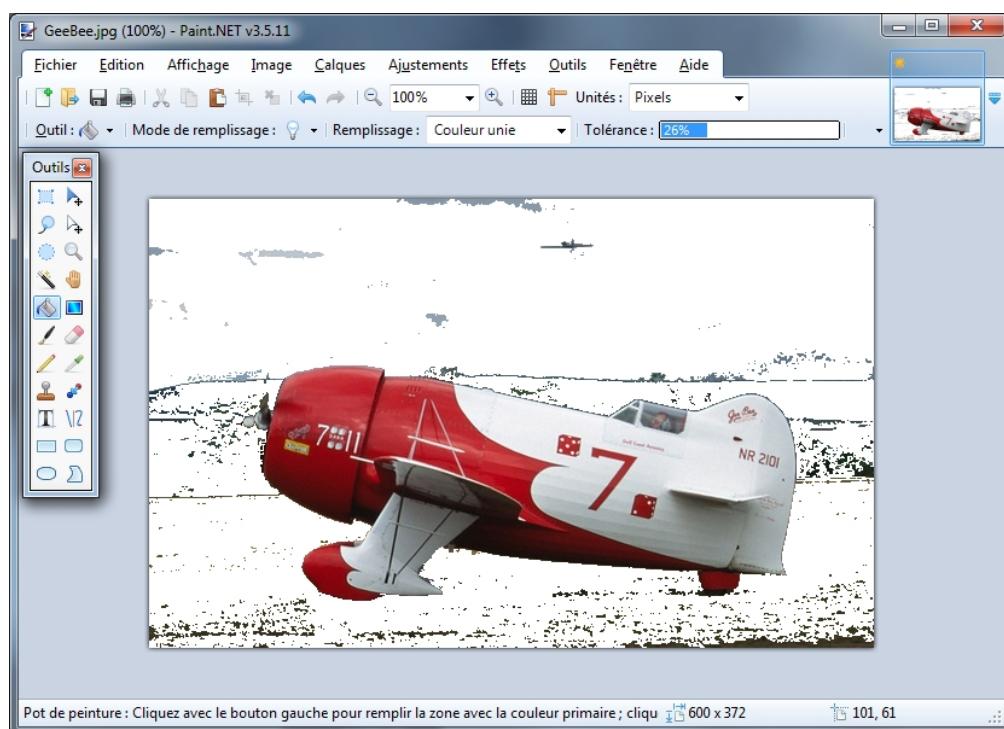
Recommencez la manip précédente jusqu'à ce que le fond soit grossièrement devenu transparent.



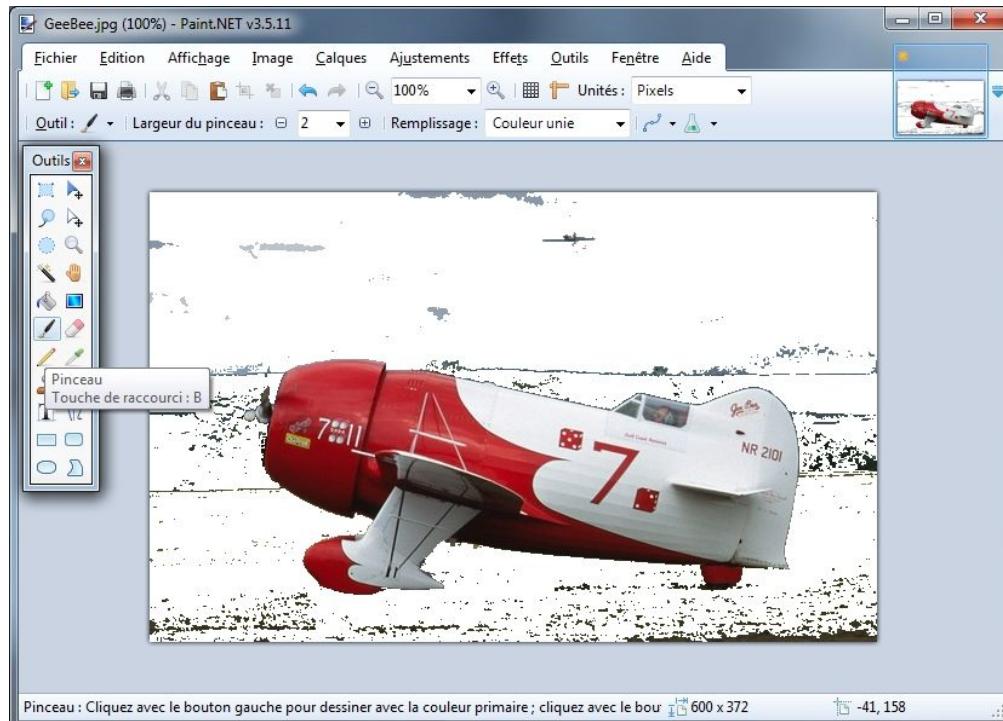
Dans la fenêtre COULEURS cliquez sur les flèches de manière à ce que le blanc soit la première couleur. (Touche de Raccourci X)



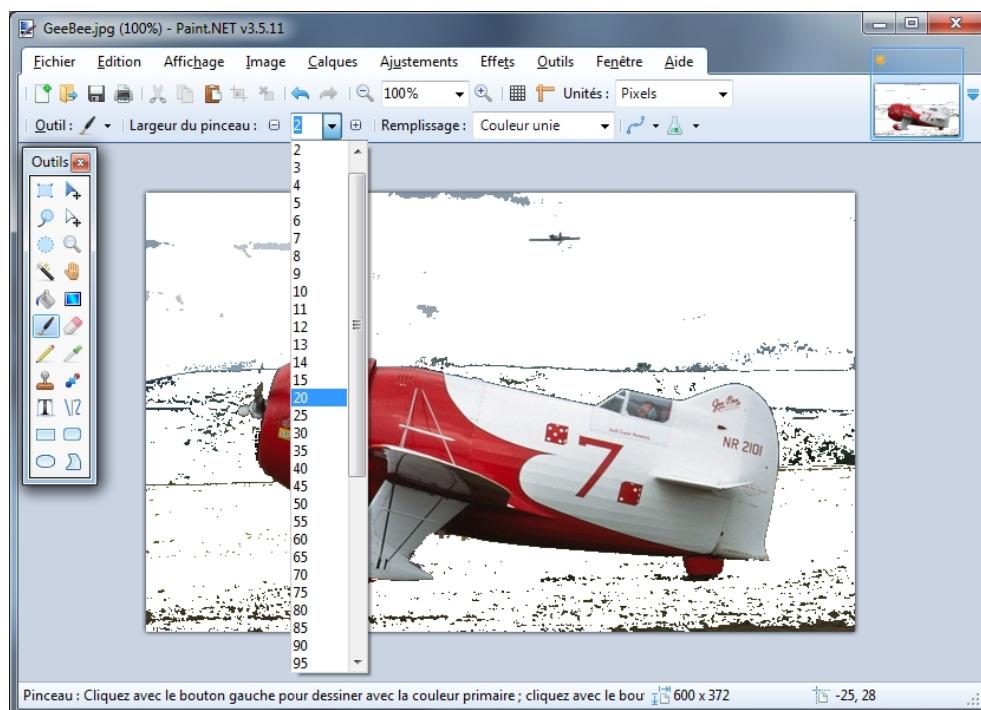
Cliquez sur les zones transparentes pour les convertir en blanc.



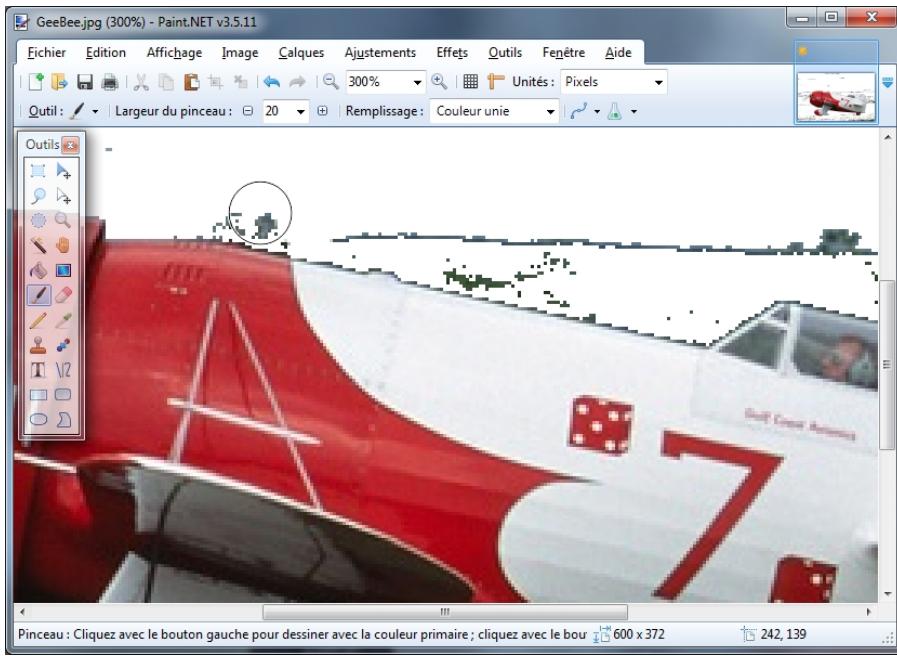
Nous allons maintenant nettoyer les traces de fond restant. Pour cela cliquez sur l'outil pinceau (touche raccourci B)



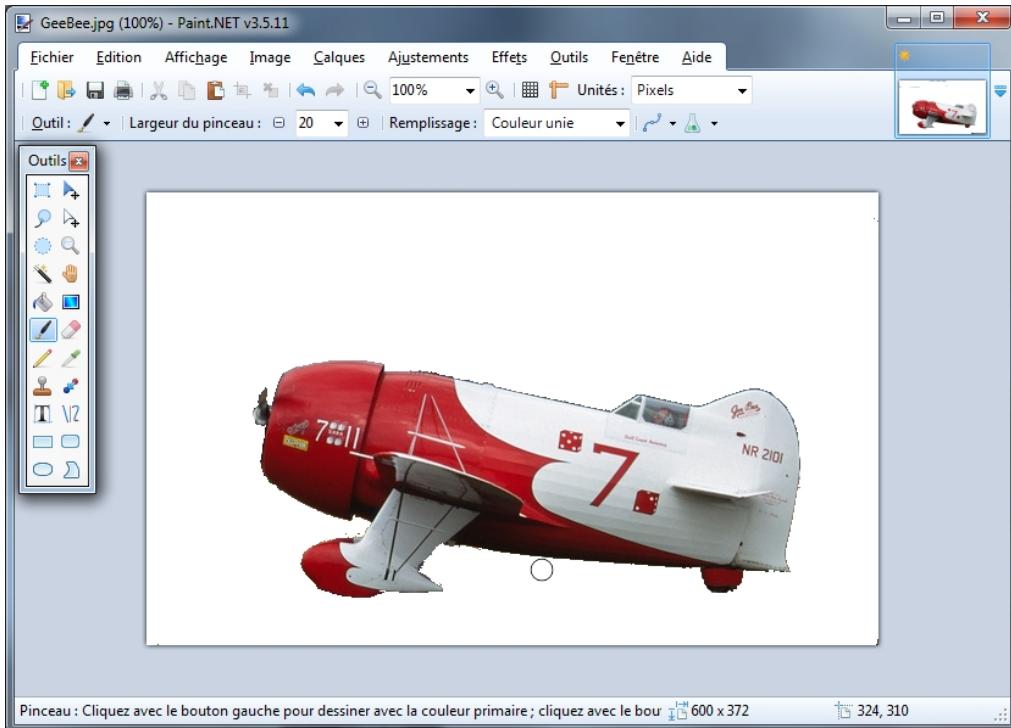
Selectionnez une largeur de pinceau de 20



Cliquez sur  pour agrandir l'image



Passez le pinceau tout autour de l'avion pour nettoyer le contour. Passez ensuite sur le reste du fond pour le peindre en blanc. (Passez grossièrement. Il n'est pas nécessaire de fignoler les contours)



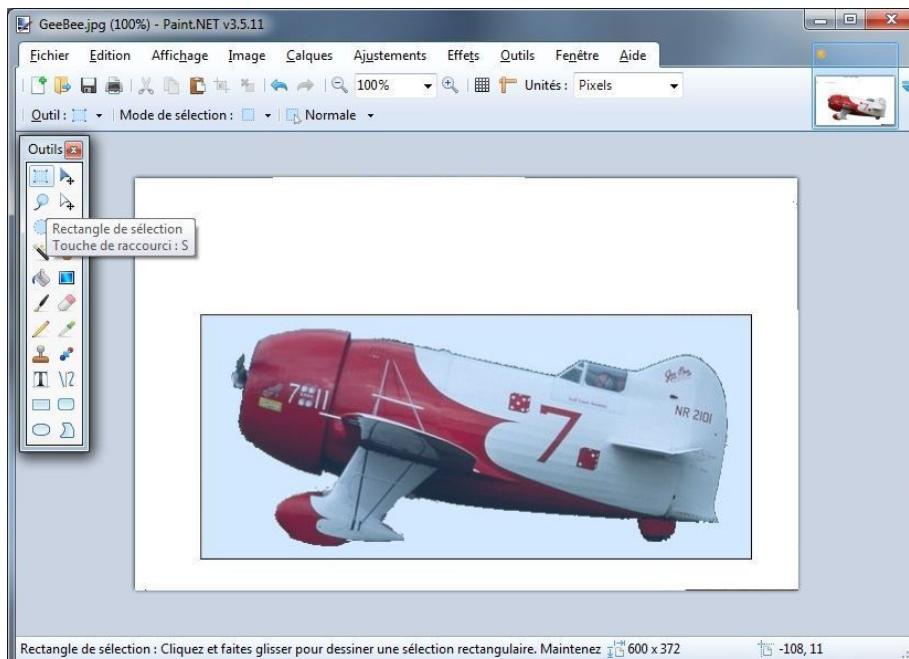
Une fois terminée l'image doit ressembler à ci-dessus

Voilà. L'image est détournée.

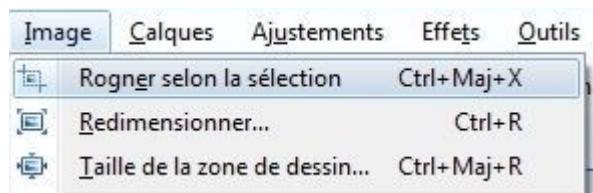
2 – Adaptation au format

Nous allons maintenant passer à l'adaptation au format : soit 212 x 64 pixels sur 16 niveaux gris

A L'aide du rectangle de sélection (Touche de raccourci S) dessinez un rectangle autour de l'avion .



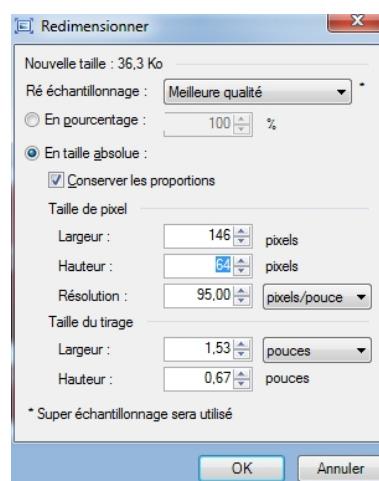
Sélectionnez le menu IMAGE
Puis « Rogner selon la sélection »



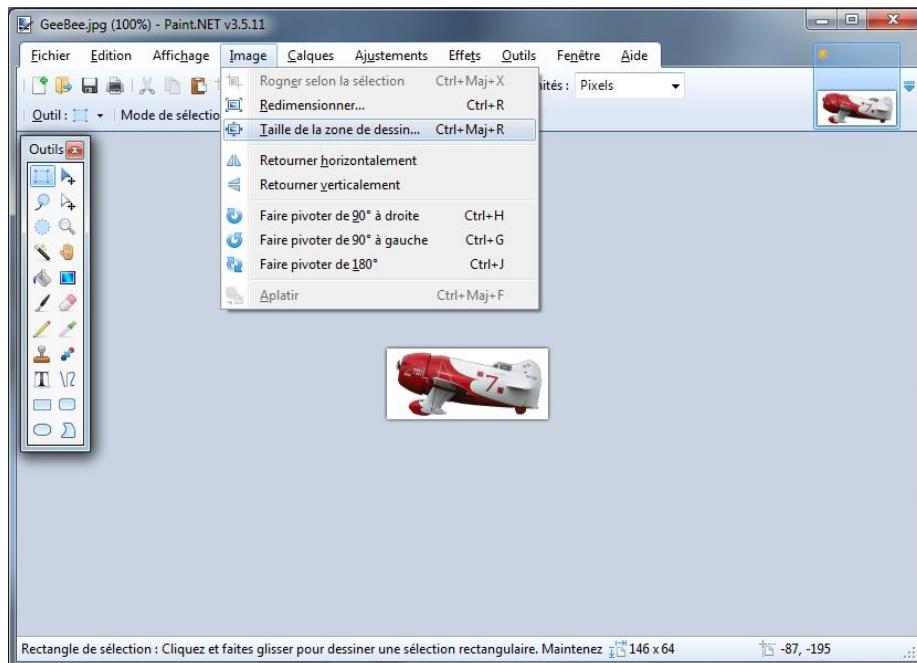
Sélectionnez le menu IMAGE
Puis « Redimensionner »



Dans la fenêtre Redimensionner
Définissez une **hauteur de 64**



Sélectionnez le menu IMAGE puis « Taille de la zone de dessin »

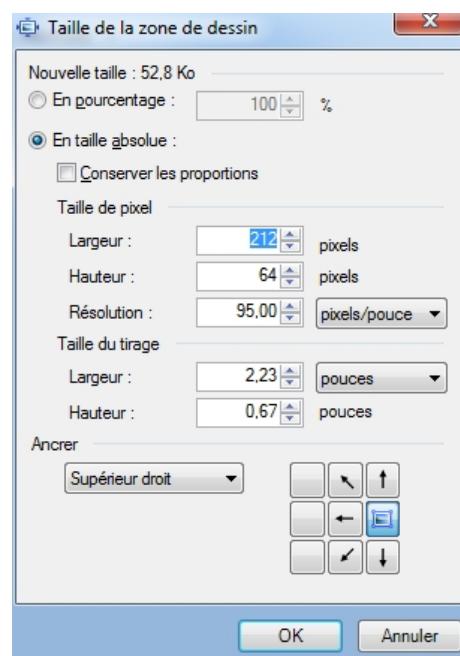
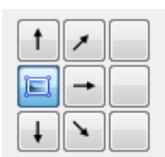


Dans la fenêtre Taille de la zone de dessin
Définissez une **largeur de 212**

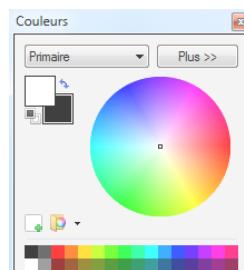
Pour positionner l'image à droite
cliquez l'icône comme ci-contre



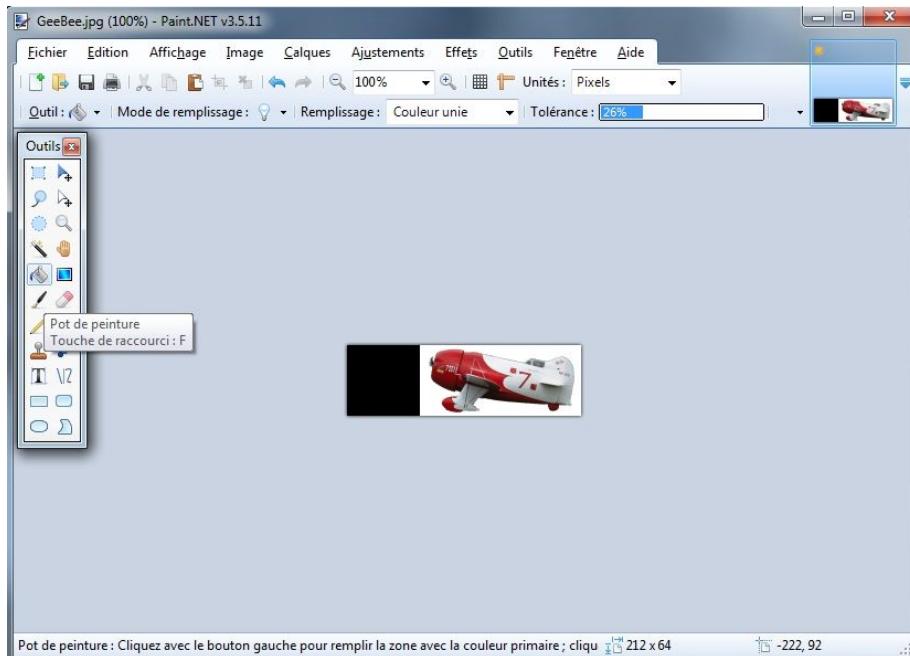
Pour positionner l'image à droite
cliquez l'icône comme ci-contre



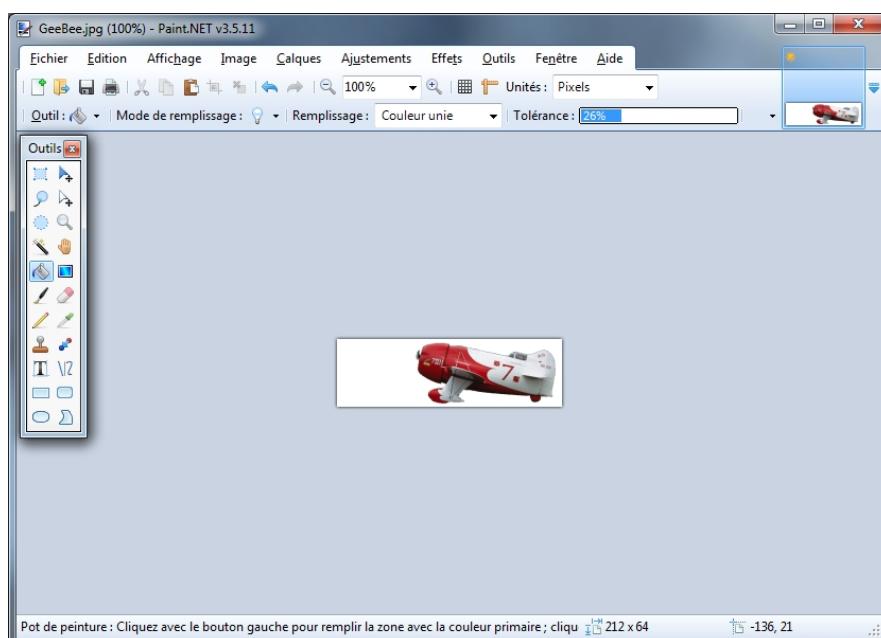
Dans la fenêtre COULEURS cliquez sur les flèches
de manière à ce que le blanc soit la première couleur.
(Touche de Raccourci X)



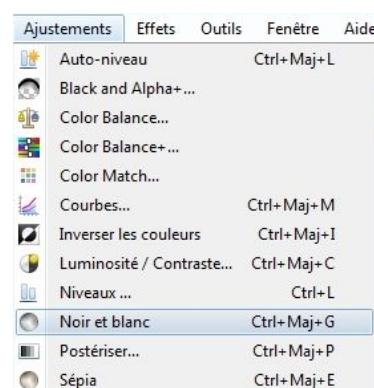
Sélectionnez l'outil Pot de peinture (Touche F) puis cliquez dans la zone noire de l'image.

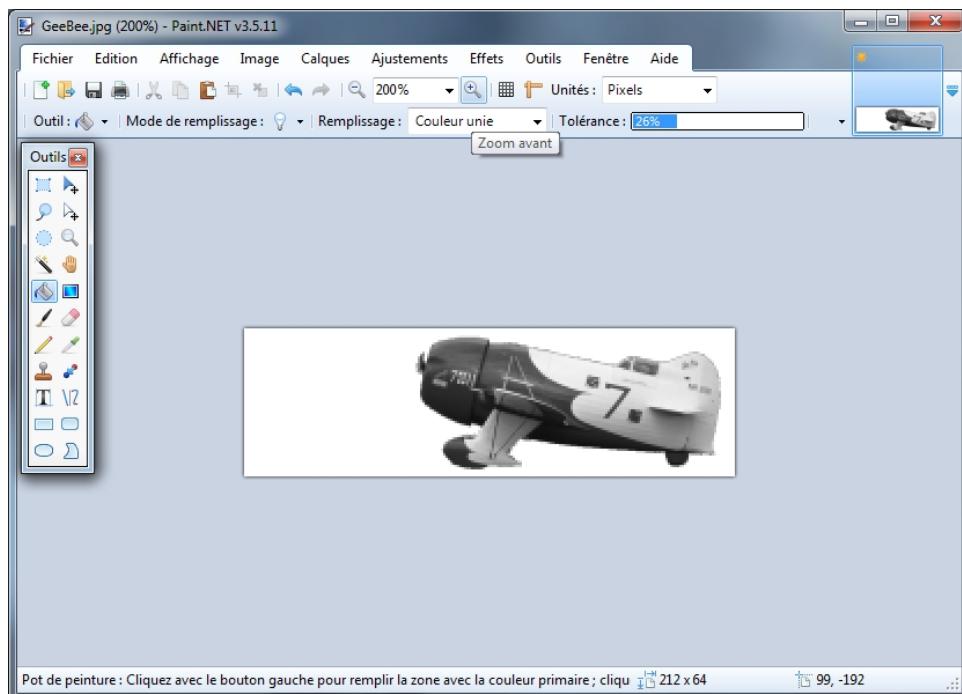


L'image doit maintenant ressembler à ci-dessous



Dans le menu Ajustements
Sélectionnez « Noir et Blanc »

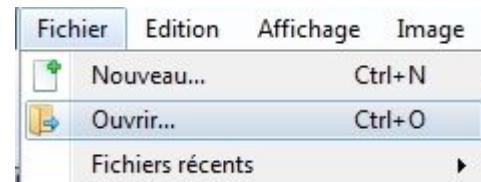




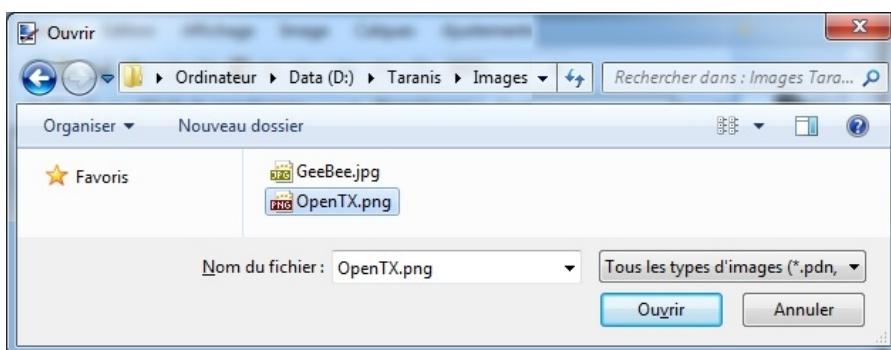
3- Ajout d'une image dans l'image.

Cette deuxième image OpenTX.png contient le logo de l'OpenTX. Nous allons l'insérer dans notre image d'avion.

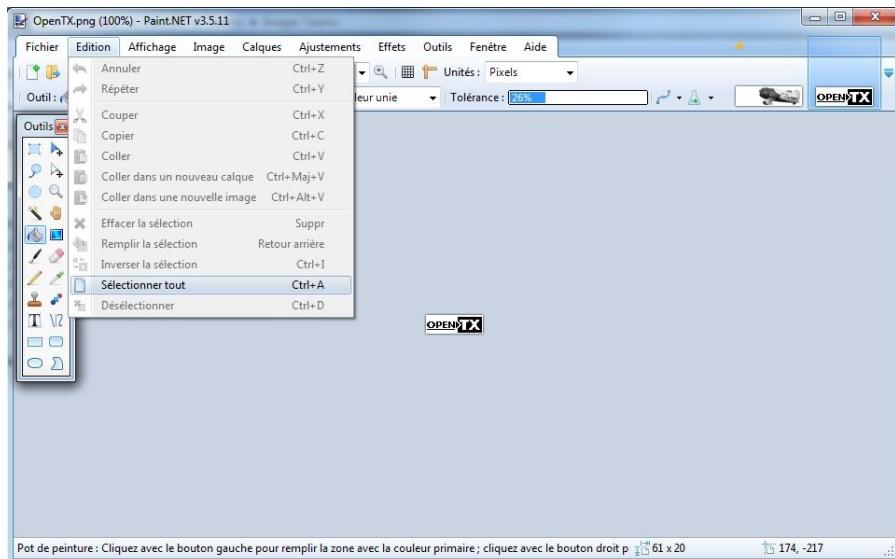
Dans le menu Fichier
Cliquez sur « Ouvrir »



Sélectionnez le fichier OpenTx.png téléchargé précédemment



L'image est chargée dans une nouvelle fenêtre.
Dans le menu Edition cliquez sur « Sélectionnez Tout »



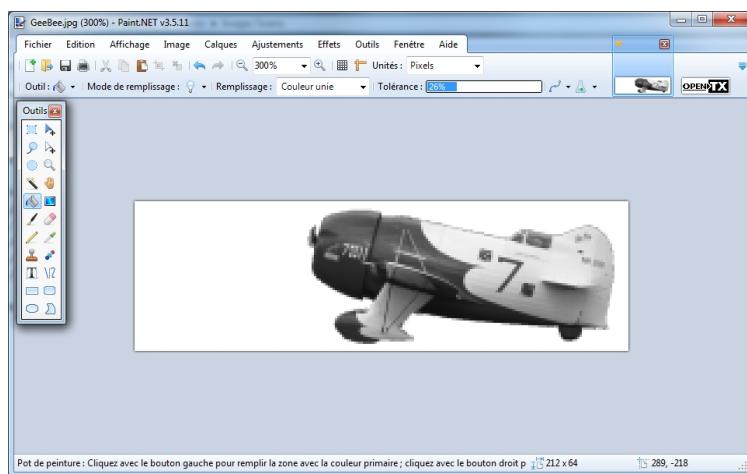
Puis dans le menu Edition cliquez sur « Copier »



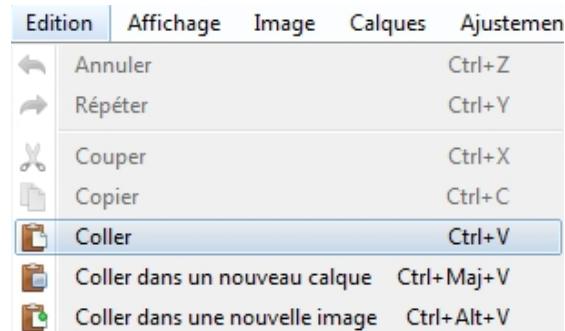
Cliquez sur l'image de l'avion
(En haut à droite de l'écran)



La fenêtre de l'avion doit réapparaître



Puis dans le menu Edition cliquez sur « Coller »



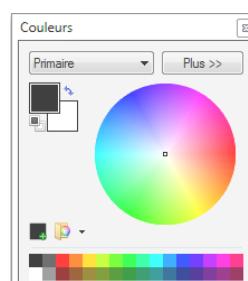
Cliquez sur un des angles pour déplacer le logo



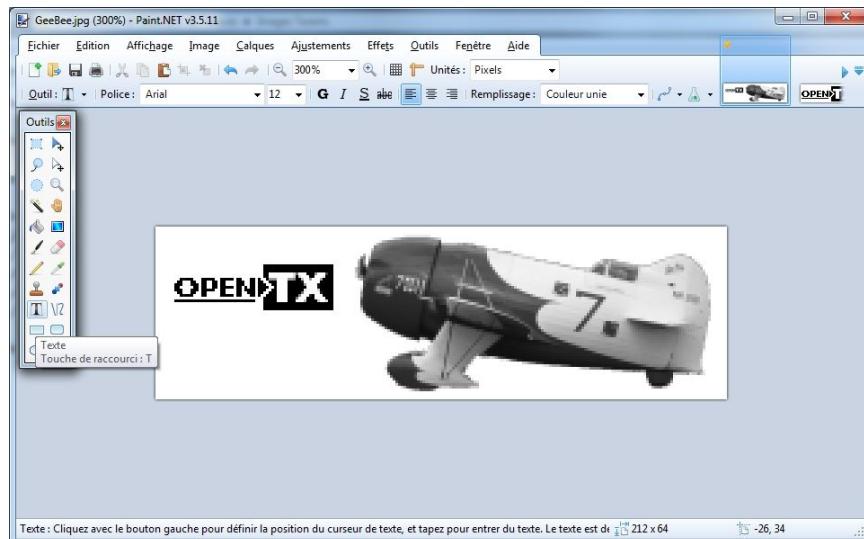
Une fois le logo à la bonne place cliquez sur l'outil pour faire disparaître les poignées autour du logo.

4- Ajout de texte.

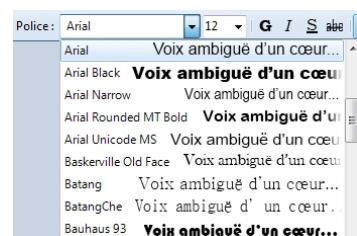
Dans la fenêtre COULEURS cliquez sur les flèches de manière à ce que le NOIR soit la première couleur.
(Touche de Raccourci X)



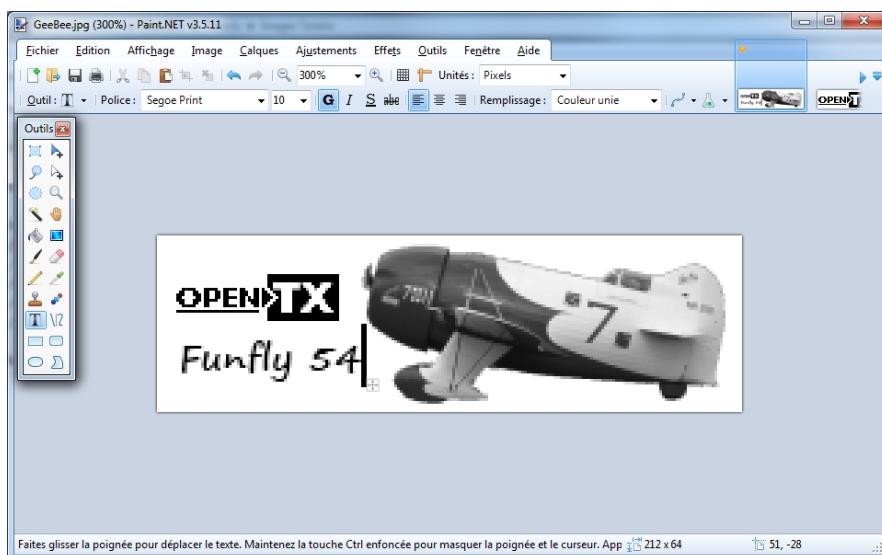
Pour cela cliquez sur l'outil Texte (Touche T)



Sélectionnez la Police de caractères qui vous convient.



Cliquez sur l'image et tapez le texte à y ajouter.

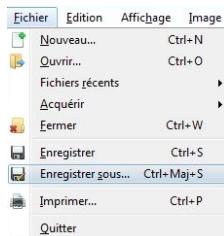


En cliquant sur vous pouvez repositionner le texte. Pour changer la taille du texte modifiez la valeur à coté du nom de la police. (ici 10)

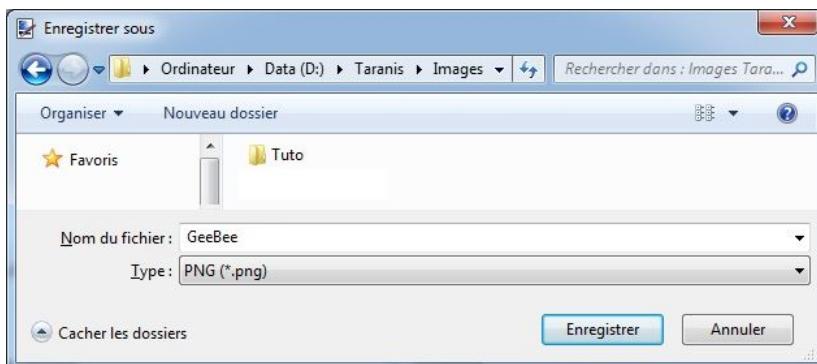
5- Enregistrement de l'image finale

Il ne reste plus qu'à enregistrer l'image sur disque.

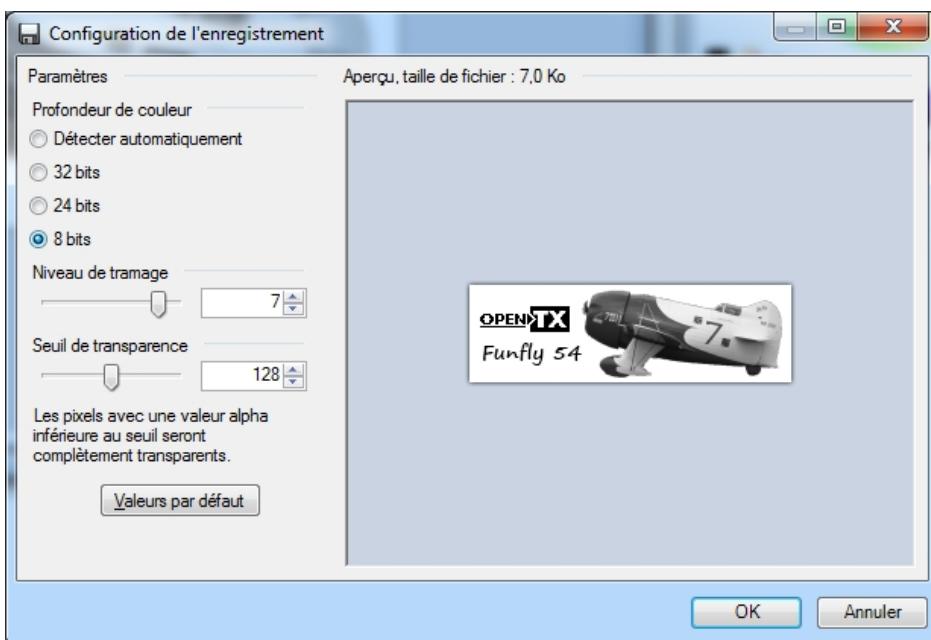
Dans le menu Fichier cliquez
Sur « Enregistrer sous... »



Sélectionnez le type de fichier PNG et enregistrez le fichier (ici GeeBee.png)



Sélectionnez « 8 bits » et confirmez l'enregistrement



Voilà, c'est fini. L'image est enregistrée sur le disque.

Pour l'utiliser comme image d'accueil sur la TARANIS reportez vous à mon autre tuto intitulé :
Modifier l'image d'accueil

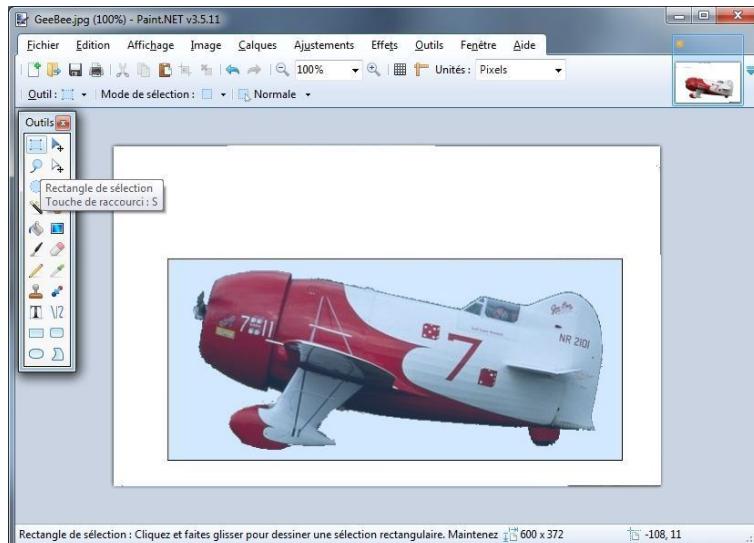
6 – Création d'une image associée à un modèle

Il est aussi possible de créer une image à associer à un modèle d'avion.

La différence est la taille de l'image qui doit être de 64 x 32 bits en 16 niveaux de gris

Pour cela exécutez le chapitre 1 (Détourage) puis faire ce qui suit.

A L'aide du rectangle de sélection (Touche de raccourci S) dessinez un rectangle autour de l'avion.



Sélectionnez le menu IMAGE

Puis « Rogner selon la sélection »



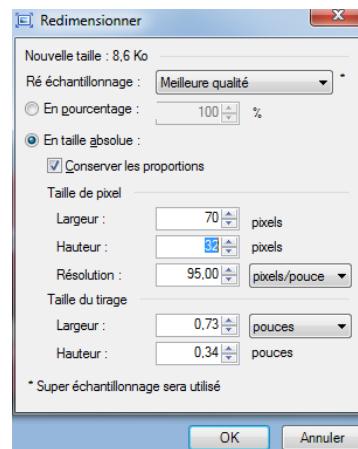
Sélectionnez le menu IMAGE

Puis « Redimensionner »

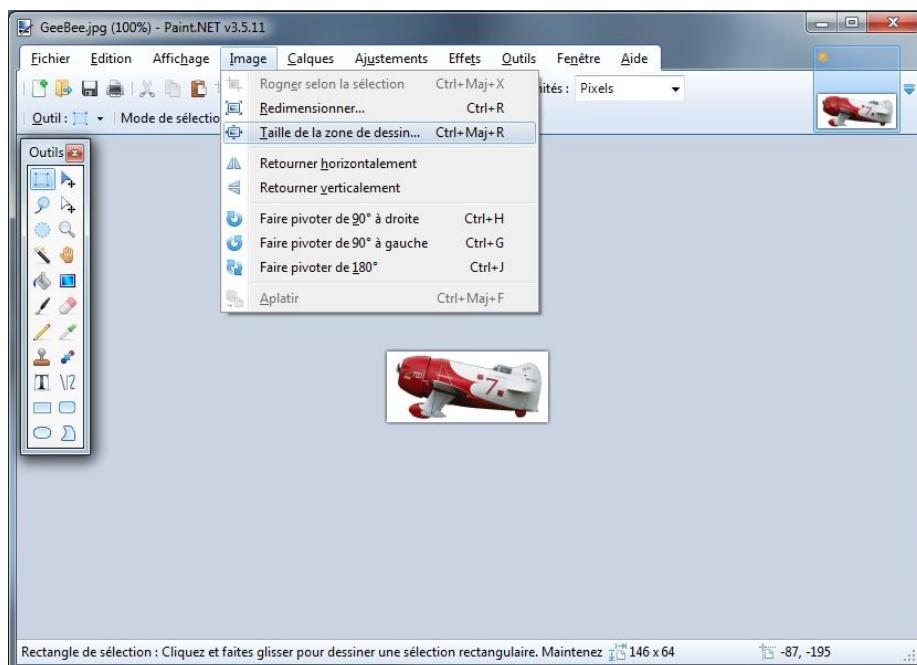


Dans la fenêtre Redimensionner

Définissez une **hauteur de 32**

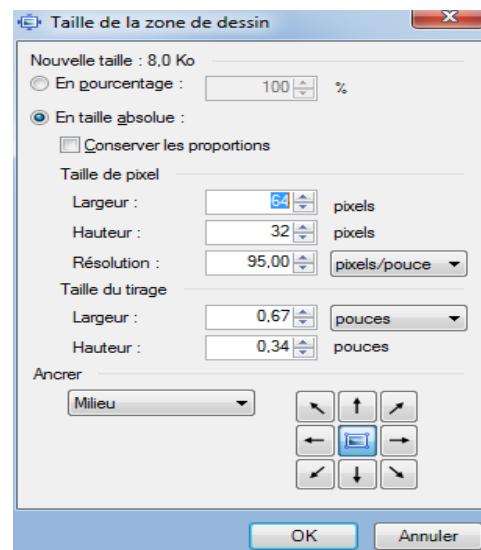


Sélectionnez le menu IMAGE puis « Taille de la zone de dessin »



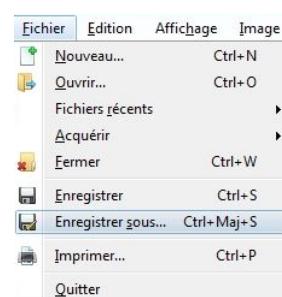
Dans la fenêtre Taille de la zone de dessin
Définissez une **largeur de 64**

Ancrer l'image en cliquant sur la zone centrale

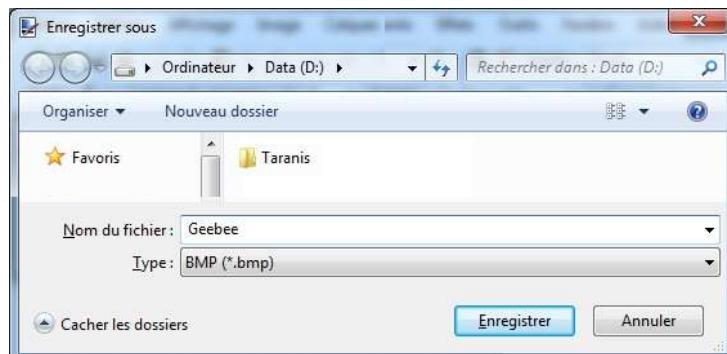


Il ne reste plus qu'à enregistrer l'image sur disque.

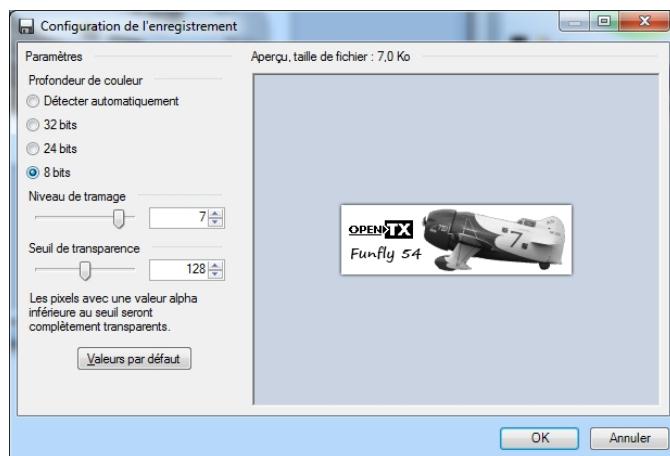
Dans le menu Fichier cliquez
Sur « Enregistrer sous... »



Sélectionnez le type de fichier **BMP** et enregistrez le fichier (ici GeeeBee.bmp)

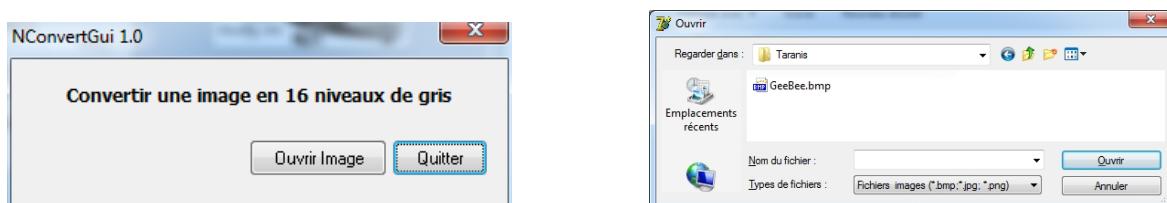


Sélectionnez « **8 bits** » et confirmez l'enregistrement



L'image est enregistrée sur le disque. Vous pouvez fermer Paint.Net.

Il faut maintenant lancer le logiciel **NConvertGui** pour convertir le fichier image en 16 niveaux de gris.



Sélectionner l'image à convertir et cliquez sur Ouvrir, celle ci est alors convertie en 16 niveaux de gris et le logiciel se ferme.

Votre image peut alors être copiée sur la carte SD de manière à être utilisée pour les modèles.