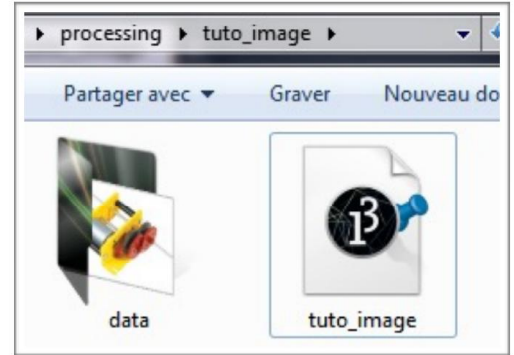




Comment charger une image ?



Tout d'abord, il faut créer un sous dossier "data" dans lequel il faut déposer le (ou les) image(s) à insérer dans son interface processing.



Dans l'interface de programmation....

1 créer une variable image en utilisant la fonction :

`PImage nomdelavARIABLE;`
Ici la variable s'appelle *moteur*.

2

Définir les caractéristiques de la zone de dessin.
Ici les dimensions de la zone est de 450x250 pixels et la couleur de fond blanche.

3

Associer à la variable image un fichier.
Ici, *motoB.jpg*

4

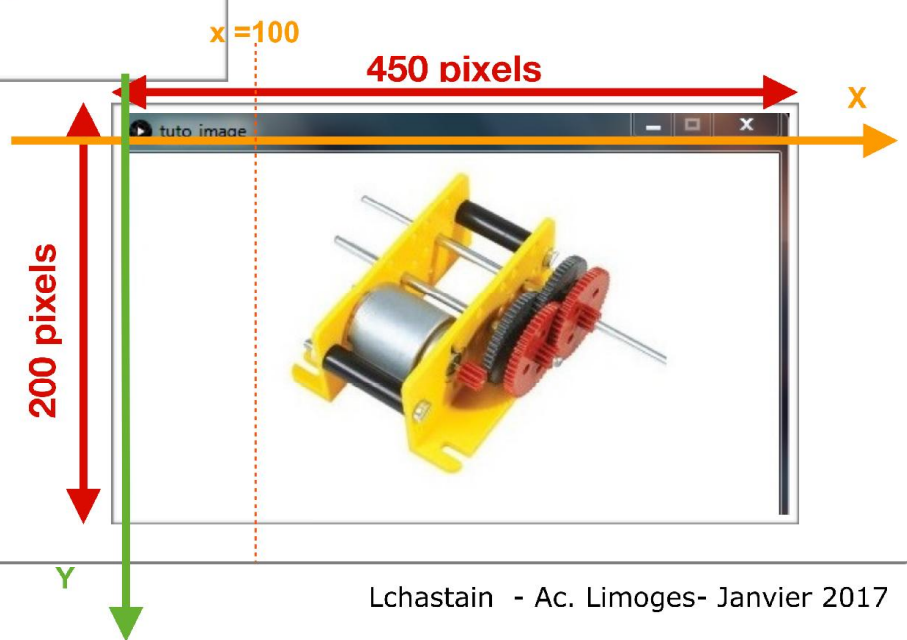
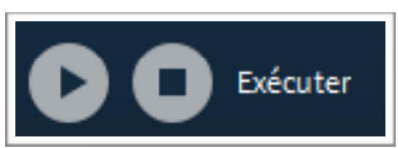
Afficher et positionner l'image dans la zone de dessin à $x=100$ et $Y=0$.

```

PImage moteur;

void setup(){
  background(255,255,255);
  size(450,250);
  moteur = loadImage("motoB.jpg");
}

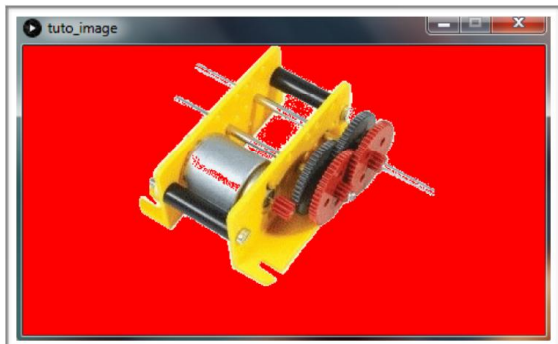
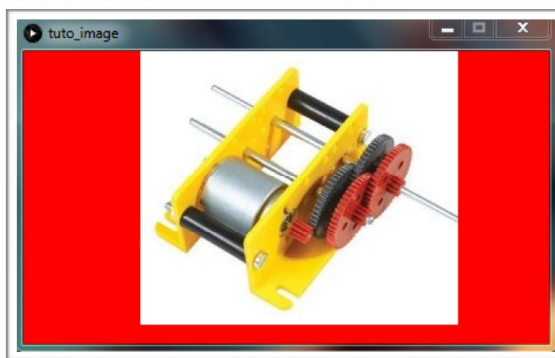
void draw(){
  image(moteur,100,0);
}
    
```



FOND TRANSPARENT

5

Si la couleur de fond de l'interface est différente de celle de l'image, observez le rendu sur l'image ci-contre.



C'est avec un logiciel de retouche d'images qu'il faut résoudre le problème en mettant un fond transparent. Sauvegarder en GIF ou PNG.

```
moteur = loadImage("motoB.png");
```

REDIMENSIONNER

6

Une image peut être redimensionnée avec la fonction :

```
image(moteur, 100, 0, 150, 122);
```

largeur

hauteur



LA FONCTION "TINT"

7

Elle permet de teinter toute l'image par une couleur. Elle s'écrit sous la forme suivante :

`tint` (R,G,B);

Elle se place avant la fonction `image`.

```
tint(255,0,0);  
image(moteur,100,0);
```

```
tint(255,255,0);  
image(moteur,100,0);
```

```
tint(0,255,0);  
image(moteur,100,0);
```

