



ICONE EXPRESS 1

Icone Express est un éditeur d'icone pas comme les autres...

S'il permet de créer ou de modifier des icônes dans une fenêtre agrandie, comme tous ses homologues, il a une fonction qu'aucun autre ne possède: il est capable de créer une icône instantanément à partir de tout ou partie d'une image de taille beaucoup plus grande au format BMP, DIB ou WMF.

[Comment fonctionne Icone Express?](#)

[Qu'est-ce qu'une icône?](#)

[Ouverture d'une image pour générer une icône](#)

[Sélection d'une zone pour générer une icône](#)

[Retouche d'une icône](#)

[Les outils de dessin et la palette](#)

[Tracé de zones transparentes](#)

[Création d'une icône à partir de rien](#)

[Enregistrement d'une icône](#)

[Ouverture d'une icône](#)

[Rendre une icône opaque](#)

[Rendre des zones transparentes](#)

[Chargement d'une image par le presse-papier](#)

[Copie de l'image de l'icône en cours](#)

[Visualisation du masque](#)

[Visualisation de la grille](#)

[Options pour la réduction d'images \(priorités\)](#)

[Quelques conseils](#)

[Pour les connaisseurs...](#)

[Michel BURDIN. Juillet 1994.](#)

*Ce fichier d'aide a été entièrement réalisé avec le logiciel **AidEdit**, du même auteur.*

Comment fonctionne Icône Express ?

Si, comme moi, vous avez déjà créé des icônes dans une fenêtre (même agrandie) de 32 par 32 pixels, vous avez dû y passer beaucoup de temps et souvent perdre patience. En effet, rien n'est plus exaspérant que voir ses dons de dessinateur remis en cause par une image finale qui n'a pas grand chose à voir avec l'idée de départ (quand on l'a, car une feuille blanche de 32 x 32 est bien moins stimulante qu'une feuille blanche A4...).

Alors, pourquoi ne pas dessiner une image de taille normale (disons 320 x 320 pixels ou plus, soit au moins 100 fois plus grande), dans votre logiciel de dessin favori, qu'il travaille en mode point ou en vectoriel, puis ouvrir cette image dans **Icône Express** et lui laisser le soin de composer l'icône en quelques secondes ? Pourquoi ne pas utiliser également des images déjà existantes ou obtenues à partir d'un numériseur ?

Le principe est le suivant:

- On ouvre une image BMP, DIB ou WMF dans **Icône Express**,
- On sélectionne tout ou partie de cette image pour la convertir en icône
- **Icône Express** crée l'icône
- On effectue éventuellement des retouches grâce aux outils
- On enregistre le fichier ICO ainsi réalisé.

Simple, non ?

Bien-sûr, ça ne donnera pas toujours des résultats sensationnels du premier coup. Certaines icônes produites ainsi peuvent être enregistrées sans aucune retouche, mais le procédé de compression de taille provoque parfois des approximations qu'il faut corriger. **Icône Express** dispose pour cela des outils nécessaires (tracé de points, lignes, formes, remplissage, palette de couleurs). Si la retouche demande un peu de patience, la forme générale de votre dessin d'origine a été conservée et le travail est 20 fois plus facile qu'en démarrant de rien.

Qu'est-ce qu'une icône?

Le mot "icône" employé ici est un barbarisme, comme il en existe beaucoup dans notre jargon informatique. Toutefois, le mot est bien ancré et nous n'allons pas en inventer un autre.

Les icônes, vous les voyez tous les jours (même si vous ne les adorez pas) en utilisant Windows. Ce sont les petites images, genre timbre-poste, qui parsèment les groupes de programmes dans le gestionnaire de programmes de Windows. Ce n'est pas là leur seule utilisation, mais la principale.

Au fait, saviez-vous que vous pouvez modifier l'icône d'une application ou en affecter à des documents? Pour cela, vous utilisez la commande **Propriétés** du menu **Fichier** du gestionnaire de programmes, puis vous cliquez sur **Changer d'icône**, puis sur **Parcourir**. Vous pouvez alors choisir un nom de fichier, surtout parmi les fichiers ICO qui sont précisément des fichiers d'icônes. Mais encore faut-il en avoir sous la main...

Une icône est une image constituée de 32 x 32 pixels. Mais attention, il faut distinguer l'icône de l'image en mode point (bitmap). Si l'aspect d'une icône est celui d'une image en mode point, les fichiers ICO et BMP ne sont pas identiques et, à fortiori, une image en mode point, même de 32 x 32, n'est pas une icône. Une icône peut avoir des zones transparentes, alors qu'une image en mode point ne peut pas. Ces zones laissent voir le fond sur lequel l'icône est posée.

Dans le développement pour Windows, les icônes sont incluses dans les ressources des applications. Elles font alors partie intégrante du fichier EXE ou DLL, mais le développeur doit disposer des fichiers ICO au moment de la compilation. En Visual Basic, les icônes ont un emploi plus étendu: elles sont associées aux différentes fenêtres ou utilisées en tant qu'images dans les contrôles d'image ou de dessin, les boutons ou des contrôles complémentaires spécialisés.

Ouverture d'une image pour générer une icône

Pour créer une icône par la réduction d'une image, il faut ouvrir tout d'abord une image qui servira de modèle:

Utilisez la commande **Ouvrir une image (bmp, wmf...)** du menu **Fichier**.

Pour le moment, les seuls formats utilisables sont BMP, DIB et WMF. Ce sont les types de fichiers qui apparaissent dans la boîte de dialogue d'ouverture. Cette boîte de dialogue fonctionne à peu près comme toute boîte de dialogue d'ouverture de fichier, mais elle permet en plus de visualiser l'image du fichier sélectionné dans la liste des fichiers en taille réduite. Ceci est particulièrement appréciable quand le seul nom du fichier n'évoque pas la nature de l'image, ce qui est bien souvent le cas.

Une fois l'image choisie, elle est affichée dans une fenêtre qui porte son nom. La taille de cette fenêtre s'adapte à la taille de l'image, mais elle peut être redimensionnée.

La fenêtre contenant l'image a un comportement particulier: lorsque la souris entre dans cette fenêtre, son curseur se transforme en croix pour indiquer qu'il sert à sélectionner une zone de l'image. Ce sera sa seule utilisation. Aucune modification ne peut être apportée à l'image dans **Icone Express**.

Remarque: si l'image ouverte ne mesure pas plus de 32 x 32 pixels, sa totalité est automatiquement sélectionnée pour générer l'icône, sans qu'il soit nécessaire de sélectionner une zone.

Sélection d'une zone pour générer une icône

Pour réaliser une icône par réduction d'une image, une image servant de modèle a été ouverte (voir [Ouverture d'une image](#)).

- **Si l'image mesure au plus 32 x 32 pixels**, l'icône est automatiquement générée sans intervention de votre part.
- **Si elle est plus grande**, l'icône va être générée sur une zone de l'image que vous devez sélectionner. Il existe plusieurs possibilités:

- Vous voulez sélectionner une partie quelconque à l'intérieur de l'image: **cliquez avec le bouton gauche** de la souris dans l'angle supérieur gauche de la zone à sélectionner et, en maintenant le bouton, glissez la souris vers l'angle inférieur droit. Vous remarquerez que la zone de sélection est toujours carrée, même si le curseur a tendance à délimiter un rectangle. Une fois la zone délimitée, relâchez le bouton de la souris. L'icône est alors immédiatement générée en réduisant la zone carrée sélectionnée.

- Vous voulez sélectionner la totalité ou la plus grande partie de l'image: **cliquez avec le bouton droit** de la souris n'importe où dans l'image. Si l'image est carrée, sa totalité est sélectionnée. Si l'image est rectangulaire, **Icone Express** détermine la plus petite dimension (par exemple la largeur pour une image verticale) et dessine un carré. En maintenant le bouton droit, vous pouvez faire glisser ce carré dans le sens de la plus grande dimension pour sélectionner une partie de l'image. L'icône est générée sur la zone ainsi délimitée au relâchement du bouton droit de la souris.

Remarques:

- La génération d'une icône intervenant aussitôt après une sélection, si une icône est en cours d'édition à ce moment, elle sera fermée, avec demande d'enregistrement si elle a été modifiée.
- Le résultat de la réduction en icône d'une zone d'image peut ne pas être satisfaisant du premier coup. Pour cela, **Icone Express** dispose d'[options de réduction](#). Si, malgré cela, le résultat n'est toujours pas correct, vous devez faire quelques [retouches](#).
- Une icône générée à partir d'une image est, au départ, entièrement opaque. Vous pouvez effectuer des [tracés transparents](#) avec le bouton droit de la souris ou [rendre des zones transparentes](#).

Retouche d'une icône

La retouche et même la création d'icônes se font dans une fenêtre de travail qui est affichée dans les cas suivants:

- La création d'une nouvelle icône (**Fichier - Nouvelle icône**),
- L'ouverture d'une icône (**Fichier - Ouvrir une icône**),
- La sélection d'une zone dans l'image servant de modèle.

La fenêtre de travail contient dans sa partie centrale une zone carrée de 256 x 256 pixels. Elle contient une image agrandie de l'icône en cours où chaque pixel mesure donc 8 x 8, ce qui facilite les tracés.

En bas et à droite de cette zone, une petite fenêtre affiche l'icône en cours en taille réelle, c'est à dire 32 x 32 pixels.

Les tracés sont effectués par les outils situés à gauche et les couleurs sont sélectionnées dans la palette située à droite (voir Outils de dessin et palette).

Tous les tracés peuvent être effectués avec le bouton gauche ou avec le bouton droit. Les tracés effectués avec le bouton droit créent des zones opaques, de la couleur sélectionnée, et les tracés effectués avec le bouton droit créent des zones transparentes.

Pour faciliter dans certains cas les tracés, il est possible d'afficher une grille de 32 par 32 carrés. Les zones transparentes créées lors des tracés peuvent être visualisées dans un masque noir et blanc (voir Visualisation du masque).

Tous les tracés peuvent être annulés aussitôt après leur réalisation (**Edition - Annuler**). L'icône est retrouvée telle qu'elle était avant le dernier tracé.

Voir aussi: Outils et palette, Rendre opaque, Rendre des zones transparentes, Tracé de zones transparentes.

Les outils de dessin et la palette

La barre d'outils est située à gauche de la fenêtre de travail. Les outils sont les suivants:



tracé de pixels: point par point ou par plusieurs en maintenant le bouton.



tracé de ligne: la ligne commence où on actionne le bouton et se termine où il est relâché.



tracé de rectangle: l'endroit où est actionné le bouton détermine le début d'une diagonale et l'endroit où il est relâché détermine la fin.



tracé de rectangle plein: comme ci-dessus, mais le rectangle est rempli de la couleur sélectionnée.



tracé d'ellipse ou de cercle: l'ellipse est inscrite dans un rectangle délimité comme ci-dessus.



tracé d'ellipse pleine: comme ci-dessus, mais l'ellipse est remplie de la couleur sélectionnée.



remplissage de zone: la couleur de la zone sur laquelle le clic est réalisé est remplacée par la couleur sélectionnée.

La palette est située à droite de la fenêtre de travail.



La couleur de tracé est sélectionnée avec le bouton gauche de la souris. Tous les tracés effectués en opaque (avec le bouton gauche) se feront dans cette couleur. La couleur actuelle figure dans le rectangle supérieur gauche de la petite fenêtre affichée sous la palette.

La couleur de fond est sélectionnée avec le bouton droit de la souris. Cette couleur apparaîtra pour les tracés de zones transparentes (avec le bouton droit), mais ne sera pas enregistrée avec l'icone. La couleur de fond actuelle figure dans le rectangle inférieur droit de la petite fenêtre affichée sous la palette.

Voir aussi: [Retouche d'une icone](#), [Rendre opaque](#), [Rendre des zones transparentes](#), [Tracé de zones transparentes](#).

Tracé de zones transparentes

Tous les tracés effectués avec le bouton gauche de la souris créent des zones opaques.
Ceux effectués avec le bouton droit créent des zones transparentes.

Si un tracé est effectué en transparent, il apparaît dans la fenêtre de travail avec la couleur de fond actuellement sélectionnée (affichée dans le rectangle inférieur droit de la petite fenêtre située sous la palette).

Si la couleur de fond est modifiée par la suite, les zones transparentes adopteront systématiquement cette nouvelle couleur. La couleur de fond n'est pas enregistrée avec l'icône. Ainsi, si une icône avec des zones transparentes est ouverte dans la fenêtre de travail alors qu'une autre couleur de fond est sélectionnée, ces zones apparaîtront dans la couleur du fond et non dans celle qui était sélectionnée lors de leur création.

Les zones transparentes et opaques peuvent être visualisées dans un masque noir et blanc mémorisé par **Icône Express**: les zones opaques y apparaissent en noir et les zones transparentes en blanc. Voir [Visualiser le masque](#).

Il est possible de rendre entièrement opaque une icône, c'est à dire ne lui laisser aucune zone transparente (voir [Rendre opaque](#)). Dans ce cas, les zones concernées adopteront pour couleur définitive la couleur de fond actuellement sélectionnée.

Voir aussi: [Outils et palette](#), [Retouche d'une icône](#).

Création d'une icône à partir de rien

Ikone Express n'a pas la même vocation que les autres éditeurs d'icône, puisque sa particularité vient du fait qu'il crée facilement des icônes à partir d'images de taille moyenne ou grande (voir [Sélection d'une zone pour création d'une icône](#)). Toutefois, vous pouvez également créer une icône à partir de rien:

Exécutez la commande **Nouvelle icône** du menu **Fichier**.

La [fenêtre de travail](#) apparaît vide, avec la couleur de fond en cours. Vous pouvez alors y exécuter toutes sortes de tracés. Au départ, une nouvelle icône ne contenant rien est entièrement transparente. Les tracés effectués avec le bouton gauche créeront des zones opaques. Si vous voulez que toute l'icône soit opaque, procédez comme décrit à la rubrique [Rendre l'icône opaque](#).

Si une icône est en cours d'édition quand cette commande est exécutée, elle sera fermée avec demande d'enregistrement si nécessaire.

Voir aussi: [Ouverture d'une icône](#), [Ouverture d'une image pour générer une icône](#).

Enregistrement d'une icone

Lorsqu'une icone a été générée par réduction d'une zone sélectionnée ou par la création d'une nouvelle icone, ou quand vous avez modifié une icone existante, vous devez enregistrer le fichier d'icone (d'extension **.ICO**):

Exécutez la commande **Enregistrer l'icone** du menu **Fichier**.

Si l'icone n'a pas encore de nom de fichier ou si vous avez choisi la commande **Enregistrer l'icone sous...**, une boîte de dialogue vous permet de choisir le répertoire et le nom à donner au fichier. Si vous le souhaitez, vous pouvez enregistrer l'icone au format **bmp** (image en mode point); dans ce cas, les zones transparentes seront rendues opaques, avec comme couleur la couleur de fond actuelle.

Les fichiers **ICO** produits par **Icone Express** respectent le format des icones de Windows. Ils peuvent donc être utilisés dans toute application Windows ou dans le gestionnaire de programmes.

Outre la possibilité d'enregistrer une icone de cette manière, **Icone Express** demande de confirmer l'enregistrement quand une icone a été modifiée et quand:

- une nouvelle icone va être créée ou ouverte dans la fenêtre de travail,
- une icone va être générée par sélection d'une zone dans une image,
- **Icone Express** va être fermé.

Ouverture d'une icone

Si vous souhaitez modifier une icone précédemment créée et enregistrée:

Exécutez la commande **Ouvrir une icone** du menu **Fichier**.

Une boîte de dialogue s'affiche pour permettre de choisir un fichier d'extension **ICO**. Cette boîte de dialogue fonctionne à peu près comme toute boîte de dialogue d'ouverture de fichier, mais elle permet en plus de visualiser l'image du fichier sélectionné dans la liste des fichiers en taille réduite. Ceci est particulièrement appréciable quand le seul nom du fichier n'évoque pas la nature de l'image, ce qui est bien souvent le cas.

L'icone choisie est alors chargée dans la fenêtre de travail, avec le respect des zones transparentes qui avaient été éventuellement déjà définies.

Voir aussi: Ouverture d'une image pour générer une icone, Création d'une icone à partir de rien.

Rendre une icône opaque

Une icône peut contenir des zones transparentes. Celles-ci sont généralement obtenues en effectuant des tracés transparents avec le bouton droit de la souris ou en rendant des zones transparentes. Si vous souhaitez rendre opaques les zones transparentes (c'est à dire toute l'icône), procédez ainsi:

1. Sélectionnez comme couleur de fond la couleur que vous voulez donner aux zones actuellement transparentes (ceci est facultatif, car, une fois opaques, ces zones pourront être recolorées avec l'outil de remplissage).
2. Exécutez la commande **Rendre opaque** du menu **Edition**.

Les zones transparentes et opaques peuvent être visualisées dans un masque noir et blanc mémorisé par **icône Express**: les zones opaques y apparaissent en noir et les zones transparentes en blanc. Voir Visualiser le masque.

Remarques:

- Si la commande **Rendre opaque** est grisée, c'est que l'icône ne contient aucune zone transparente.
- L'action de rendre opaque peut être annulée aussitôt après avoir été exécutée, avant tout autre tracé, par la commande **Annuler** du menu **Edition**.
- La commande Rendre transparent n'a pas forcément l'effet inverse de la commande **Rendre opaque**. En effet, elle rend transparentes les zones de même couleur que le fond et ce ne sont pas forcément les mêmes qu'à l'origine.

Rendre des zones transparentes

Une icône peut contenir des zones transparentes. Ces zones sont généralement créées lors de tracés transparents réalisés avec le bouton droit de la souris. Toutefois, si vous voulez rendre transparentes certaines zones d'une icône entièrement opaque, procédez ainsi:

1. Sélectionnez comme couleur de fond (dans la palette avec le bouton droit) la même couleur que celles des zones à rendre transparentes.
2. Exécutez la commande **Rendre transparent** du menu **Edition**.
3. Modifiez éventuellement la couleur de fond pour vérifier que toutes les zones laissent bien voir la nouvelle couleur.

Les zones transparentes et opaques peuvent être visualisées dans un masque noir et blanc mémorisé par **Icône Express**: les zones opaques y apparaissent en noir et les zones transparentes en blanc. Voir Visualiser le masque.

Remarques:

- L'action de rendre des zones transparentes peut être annulée par la commande **Annuler** du menu **Edition** aussitôt après avoir été réalisée.
- On peut également le faire en choisissant la commande Rendre opaque. Toutefois, la couleur de fond actuelle restera définitivement affectée à ces zones, jusqu'à ce qu'elles soient modifiées par un remplissage.
- Si la commande **Rendre transparent** est grisée, c'est que l'icône en cours n'est pas entièrement opaque. Il faut exécuter **Rendre opaque**, puis ensuite **Rendre transparent**.

Chargement d'une image par le presse-papiers

Pour générer une icône à partir d'une image de taille normale, il existe, en plus de l'ouverture d'une image, la possibilité de récupérer une image préalablement placée dans le presse-papiers de Windows, à partir d'une autre application ou d'une copie d'écran (voir conseils), par exemple. Ceci sera pratique si vous travaillez simultanément avec un logiciel graphique (comme PaintBrush, par exemple) et que vous ne voulez pas enregistrer l'image destinée à générer l'icône. Les formats acceptés sont BMP, DIB et WMF.

Exécutez la commande **Coller une image** du menu **Edition**.

Une fenêtre contenant l'image est affichée. Le curseur de la souris y prend la forme d'une croix pour vous permettre de sélectionner une zone pour générer une icône.

Remarques:

- Si l'image ouverte ne mesure pas plus de 32 x 32 pixels, sa totalité est automatiquement sélectionnée pour générer l'icône, sans qu'il soit nécessaire de sélectionner une zone.
- Si une icône est en cours d'édition à ce moment, elle sera fermée avec demande d'enregistrement si nécessaire.
- Si la commande **Coller une image** est grisée, c'est que le presse-papiers de Windows ne comporte pas d'image ou que cette image n'est pas d'un format compatible.
- Cette commande ne doit pas être confondue avec celle qui, dans d'autres éditeurs, permettent de coller quelque chose dans la fenêtre de travail de l'icône en cours d'édition. **Icône Express** ne comporte pas encore cette fonctionnalité.

Copie de l'image de l'icône en cours

Vous pouvez placer dans le presse-papiers de Windows une image de l'icône en cours. Cette image, de 32 par 32 pixels, sera au format **image en mode point** (bitmap) et non pas **icône**. En effet, le presse-papiers ne permet pas le transfert des icônes proprement dites. Ceci veut dire que les zones transparentes éventuellement définies seront rendues opaques avec pour couleur la couleur de fond actuelle.

Visualisation du masque

Une icône pouvant contenir des zones transparentes obtenues soit par des tracés transparents, soit en rendant des zones transparentes, celles-ci sont affichées dans la fenêtre de travail dans la couleur de fond. Comme la couleur de fond est une des couleurs de la palette et que cette couleur peut également être utilisée dans des zones opaques, il n'est pas toujours facile de se rappeler quelles zones sont transparentes et quelles zones sont opaques. Pour réaliser des zones transparentes, **Icône Express** dessine, en même temps que l'icône, un masque en noir et blanc, qui est normalement caché. Pour visualiser ce masque:

Exécutez la commande **Visualiser le masque** du menu **Options**. Une coche est mise devant cette commande.

Lorsque le masque est affiché, vous pouvez y voir:

- des zones noires qui correspondent aux zones opaques,
- des zones blanches qui correspondent aux zones transparentes.

Vous remarquerez que ces zones sont modifiées au fur et à mesure de vos tracés. L'annulation d'un tracé par la commande **Annuler** permet de remettre le masque, en plus de l'icône elle-même, dans son état antérieur.

Visualisation de la grille

Lors des tracés dans la fenêtre de travail, il peut être nécessaire de se baser sur un quadrillage pour travailler avec plus de précision. Pour afficher le quadrillage:

Exécutez la commande **Visualiser la grille** du menu **Options**. Une coche est mise devant le libellé de la commande.

Le quadrillage est un quadrillage par pixel. Du fait de la taille agrandie de la fenêtre de travail, chaque carré a une dimension de 8 x 8.

Options pour la réduction d'images (priorités)

Lors de la génération d'une icône à partir d'une sélection dans une image, la réduction au format 32 x 32 est une opération délicate à réaliser. En effet, si on part, par exemple, d'une image de 320 x 320 pixels, le système ne doit retenir qu'un seul pixel parmi 100 (10 x 10). Il se peut donc que le pixel résultant ne soit pas de la couleur la plus appropriée et que l'icône ait peu de ressemblance avec l'image originale.

Par défaut, le pixel résultant est celui de la couleur la plus représentée dans le carré à réduire. C'est la **Priorité à la couleur**.

Si l'image d'origine comporte des traits noirs assez fins, que l'on veut obtenir dans l'icône, on choisira **Priorité au noir**. Ainsi, les pixels noirs, même s'ils ne sont pas majoritaires, seront retenus.

Si, au contraire, ce sont les pixels blancs qui sont désirés, on choisira **Priorité au blanc**.

Il n'y a pas de recette miracle. Certaines réductions donnent de bons résultats avec les trois options, d'autres avec aucune. Si vous voulez bien voir la différence entre **Priorité à la couleur** et **Priorité au blanc**, faites des essais à partir de **Patchwk.bmp** fournie en exemple.

Quelques conseils

- Si vous voulez utiliser une image dont le format est autre que BMP, DIB ou WMF, vous pouvez en réaliser une copie d'écran (touche **Impr Ecran** ou **Prt Scr** pour l'écran entier ou avec **ALT** pour la fenêtre active). Ensuite, chargez cette image dans **Icone Express** par la commande Coller une image du menu **Edition**.
- Le problème le plus délicat dans **Icone Express** est la réduction d'une sélection d'image au format 32 x 32 pixels. Ceci est réalisé par le système et vous n'avez pas à vous en préoccuper. Toutefois, vous pouvez jouer sur la qualité du résultat en essayant les différentes options de priorité (couleur, noir, ou blanc). Si aucun satisfaisant ne peut être obtenu, il est parfois intéressant de refaire la sélection, soit plus serrée, soit plus large. Mais, dans un cas comme dans l'autre, l'aspect final de l'icône peut souvent être obtenu sans trop de perte de temps moyennant la retouche de quelques pixels.

Pour les connaisseurs

Icone Express utilise un grand nombre de fonctions du GDI de Windows. Bien qu'écrit en Visual Basic, ce langage ne permettrait pas d'obtenir de tels résultats avec ses seules instructions et ses contrôles.

La fonction essentielle est **StretchBlt**, qui permet de réduire ou d'agrandir une image en mode point. Cette fonction transfère une image d'un contexte dans un autre en changeant la taille suivant un algorithme déterminé par **SetStretchBltMode** (uniquement lors de la réduction).

BitBlt est aussi abondamment utilisée pour transférer ou copier des images sans changement de taille. C'est elle qui permet d'obtenir le masque et de le combiner à l'image de l'icône pour obtenir les zones transparentes.

ExtFloodFill assure le remplissage de zones par substitution de couleur.

D'autres fonctions sont nécessaires pour faire fonctionner celles qui viennent d'être évoquées :

CreateCompatibleDC, CreateCompatibleBitmap, DeleteDC, DeleteObject, SelectObject, GetBitmapBits, etc.

Leur combinaison avec Visual Basic est facilitée par le fait que les propriétés **Picture** et **Image** peuvent être passées comme paramètres aux fonctions du GDI et grâce à la présence d'une propriété **hDC**.

La plupart des tracés sont, par contre, effectués avec les instructions graphiques de Visual Basic, souvent plus faciles à utiliser que celles de Windows.

Fenêtre de travail



