

---

# Conversion des images PC au format HIRIS (IV)

par Simon Guyart et André Chéramy

---

## QUELQUES TRUCS ET ASTUCES

Les indications qui suivent sont à appliquer au cours de la passe 2.

On peut essayer de **recupérer les contours de l'image**, c'est parfois assez impressionnant. Il existe des fonctions toutes prêtes dont le résultat n'est pas forcément satisfaisant, aussi voici un méthode qui améliore souvent le résultat:

- Appliquez une coloration grise (menu "Color", fonction "Greyscale").
- Utilisez le filtre de contour (menu "Image", fonction "Find edges" ou "Trace contours").
- Réduisez l'image en 16 couleurs (menu "Colors", fonction "Decrease Color Depth", option "16 Colors" en mode "Nearest Color").
- Affichez la palette (menu "Colors", fonction "Edit palette").
- Convertissez toutes les teintes de gris soit en blanc, soit en noir (à vous de trouver le bon équilibre, mais en général pour une image en noir sur fond blanc, convertir TOUS les gris, même les gris très clair, en noir, donne un bon résultat)

Finalement passez l'image en 2 couleurs. Et voilà, le résultat en vaut parfois la peine!



Images issues de photos numériques ou de photos scannées



Résultat à partir de la figure 1

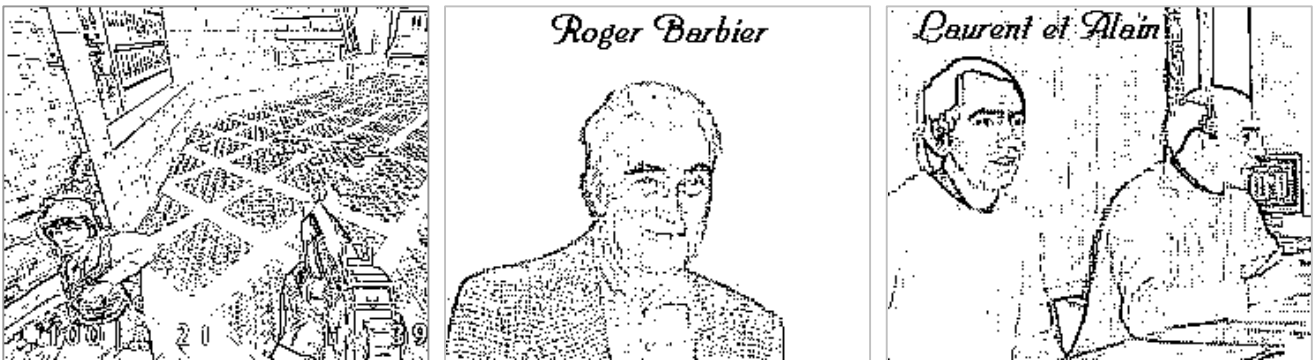
Résultat sur "Le Manoir de Morteville" (jeu Atari ST)

"Nearest Color" donne parfois un résultat correct (Super Sprint)

Cette méthode de recherche de contours prend aussi toute sa valeur pour convertir des images issues de jeux d'autres machines. Il est alors assez simple, si l'on fait abstraction de la couleur, de "récupérer" les écrans graphiques pour adapter un jeu ! Attention toutefois, il faut éviter dans ce cas de re-échantillonner l'image (souvent en 320x200 pour les vieux jeux dont on peut envisager l'adaptation sur Oric), qui y perdrait en netteté. Il faut donc recadrer l'image, mais le résultat est souvent bluffant ! La qualité du résultat dépend aussi beaucoup de la qualité de la digitalisation pour les photos.

Avec les dessins, il ne faut pas hésiter à essayer d'autres méthodes qui donnent aussi parfois un bon résultat (voir la photo de Super Sprint pour le "Nearest Color"), mais cela reste l'exception.

Pour finir, voici encore quelques images assez réussies. Nous espérons vous donner l'envie de faire vous-même quelques conversions et transferts d'images et d'en faire profiter tous les Oriciens ! N'hésitez pas à nous faire parvenir vos réalisations.



Qui animera Half-Life sur Oric ? ;- ) Roger Barbier, Laurent Chiacchiérini et Alain Weber (comme l'image le dit !)



Une comparaison entre la méthode "Error Diffusion" et la méthode des contours. Selon les goûts ou les besoins ! (sur la photo, Dominique Pessan, François Launay et Laurent Chiacchiérini – Alain Weber au fond)

**André Chéramy (andre.cheramy@wanadoo.fr) & Simon Guyart (myself@hotmail.com)**