

FICHE BILAN DE L'ATELIER 5 : RAJOUTS SUR IMAGES

Classes à importer pour insérer un texte dans une image	<p>Pour rajouter du texte sur une image, il faut importer deux classes dans Pillow : l'une qui gère les polices d'écritures (ImageFont) et une autre qui gère les dessins (ImageDraw) qu'on peut rajouter sur une image existante.</p> <pre>from PIL import ImageFont from PIL import ImageDraw</pre>
Création d'un objet-dessin	<pre>draw = ImageDraw.Draw(x)</pre> <p>On crée un objet-dessin sur l'objet-image x.</p>

RAJOUTER UN TEXTE SUR UNE IMAGE

Choix de la police du texte à insérer	<pre>font = ImageFont.truetype("arial.ttf", 30)</pre> <p>On utilise ici une police Arial de taille 30.</p>
Insertion du texte	<pre>draw = ImageDraw.Draw(x) draw.text((10, 10) , "TEXTE" , (255,255,255) , font=font)</pre> <p>On crée un objet-dessin sur l'objet-image x. Ensuite, on rajoute du texte sur l'objet-dessin. Le texte est donné entre guillemets comme tout autre chaîne de caractères, et on donne ensuite la couleur du texte ainsi que le type de police (font).</p>

RAJOUTER DES DESSINS SUR UNE IMAGE

Insertion de la ligne	<pre>draw = ImageDraw.Draw(x) draw.line([(0,0), (50,50), (0,200)], fill=(255,0,0), width=5)</pre> <p>On crée un objet-dessin sur l'objet-image x. Ensuite, on rajoute une ligne de couleur (255,0,0) et d'épaisseur 5 pixels. La ligne part de (0,0), passe par (50,50) puis part en (0,200). Sur l'exemple, on voit que cela donne une fin de ligne hors image ...</p>
Insertion d'un rectangle	<pre>draw.rectangle([(100,80), (110,90)], outline=(0,0,0), fill=(0,255,0))</pre> <p>Crée un rectangle entre les points (x=100;y=80) et (x=110;y=90). Il s'agit donc d'un rectangle 20x20 qu'on place en (100,80). La couleur du trait du rectangle est définie par outline et la couleur de remplissage par fill.</p>
Insertion de points	<pre>draw.point([(100,100), (10,10)] , fill = (0,255,0))</pre> <p>Fait comme putpixel mais pour plusieurs pixels à la fois. Fill contient la couleur des pixels à changer.</p>

