

# GizmoLoupe Help Version 1.41

27 février 2014



FIGURE 1 – GizmoLoupe Version 1.41

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Quel est l'usage de GizmoLoupe ?</b>	<b>3</b>
1.1	Historique . . . . .	3
1.1.1	Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.41 ? . . . . .	3
1.1.2	Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.40 ? . . . . .	3
1.1.3	Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.39 ? . . . . .	3
1.1.4	Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.28 ? . . . . .	3
1.1.5	Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.27 ? . . . . .	3
1.1.6	Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.26 ? . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Démarrage de GizmoLoupe</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Les commandes de GizmoLoupe .</b>	<b>5</b>
3.1	alt + A . . . . .	5
3.2	alt + B . . . . .	5
3.3	alt + C . . . . .	6
3.4	alt + D . . . . .	6
3.5	alt + R . . . . .	6
3.6	alt + S . . . . .	6
3.7	cmd + S . . . . .	6
3.8	cmd + G . . . . .	6
3.9	cmd + O . . . . .	6
3.10	cmd + E . . . . .	6
3.11	cmd + L . . . . .	6

3.12	Les flèches	6
3.13	cmd + Z	7
3.14	cmd + M	7
3.15	cmd + P	7
3.16	cmd + R	8
3.17	cmd + C	8
3.18	cmd + ,	8
3.19	cmd + :	9
3.20	cmd + ;	9
3.21	cmd + K	9
3.22	cmd + Q ou fermer la fenêtre	9
3.23	alt + H	9
3.24	F1	10
<b>4</b>	<b>Astuces</b>	<b>10</b>
4.1	Comment déterminer la position d'un objet sur l'écran.	10
4.2	Comment déterminer une longueur sur l'écran.	10
4.3	Comment fixer l'échelle de l'écran.	10
4.4	Comment noter la couleur d'un point sur l'écran.	10
4.5	Comment créer et utiliser un parcours.	11

## Table des figures

1	<b>GizmoLoupe</b> Version 1.41	1
2	Écran de démarrage : il résume les fonctions du programme par la listes des raccourcis claviers et propose un accès à la documentation complète (ce fichier).	4
3	Exemple d'écran de <b>GizmoLoupe</b> au démarrage. On notera le réticule <i>gradué en pixels</i> , l'origine (0,0) correspond à la position du curseur dans l'écran décalé du <b>décalage dx et dy</b> . Les indications comprennent : la position du curseur dans l'écran (X,Y), si les décalages sont nuls, le Zoom appliqué à l'image, les décalages de l'image (dx, dy) et enfin la couleur à la position du curseur (rouge, vert, bleu), en décimal et en hexadécimal, et visible avec l'indicateur de couleur.	5
4	Dialogue Longueur.	7
5	Dialogue Choix d'échelle.	7
6	Exemple de parcours.	8
7	Dialogue Données du parcours.	8
8	Dialogue Préférences.	9
9	<b>GizmoLoupe</b> activé (à gauche), désactivé (à droite).	10

# 1 Quel est l'usage de **GizmoLoupe** ?

**GizmoLoupe** est un utilitaire simple permettant d'analyser (avec zoom) les images de votre écran, de mesurer les dimensions des objets sur l'écran et de déterminer la couleur d'un pixel écran.

## 1.1 Historique

### 1.1.1 Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.41 ?

- La fenêtre reste toujours présente quelquesoit l'application active.
- L'image peut être celle d'un film.
- Correction de bugs mineurs.

### 1.1.2 Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.40 ?

- Suppression facultative du réticule.
- Capture de l'image de la loupe.

### 1.1.3 Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.39 ?

- Amélioration de la documentation.
- Remplacement de la touche **cmd+H** par **F1**.
- Prise en compte des écrans Retina.
- Correction d'un bug de visualisation lorsque le pointeur était voisin des bords de l'écran.

### Attention!

Si vous utilisez **Windows en tant que machine virtuelle hébergée sous Mac OS**, désactivez l'option "**Activer la résolution Retina**" de **Parallels Desktop** (ou l'option équivalente pour d'autres programmes de virtualisation) pour avoir un fonctionnement correct du programme (bien que le programme dans sa version pour *Mac OS* fonctionne correctement avec les écrans *Retina*).

### 1.1.4 Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.28 ?

Corrections de la documentation et remplacement de la touche **F1** par **cmd+H**.

### 1.1.5 Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.27 ?

- Dans la mesure la longueur des parcours sur une carte, des segments relient maintenant les points. De plus on peut choisir la couleur des points et des segments pour obtenir un contraste optimal sur une carte.
- Les points d'un parcours peuvent être modifiés par un glisser-déposer.
- Le dialogue du choix d'échelle a été simplifié.

### 1.1.6 Qui a-t-il de nouveau dans la version 1.26 ?

On a ajouté un certain nombre de commandes utiles pour mesurer la longueur d'un parcours sur une carte.

## 2 Démarrage de GizmoLoupe

Au démarrage l'écran a l'allure illustrée par la figure [2].

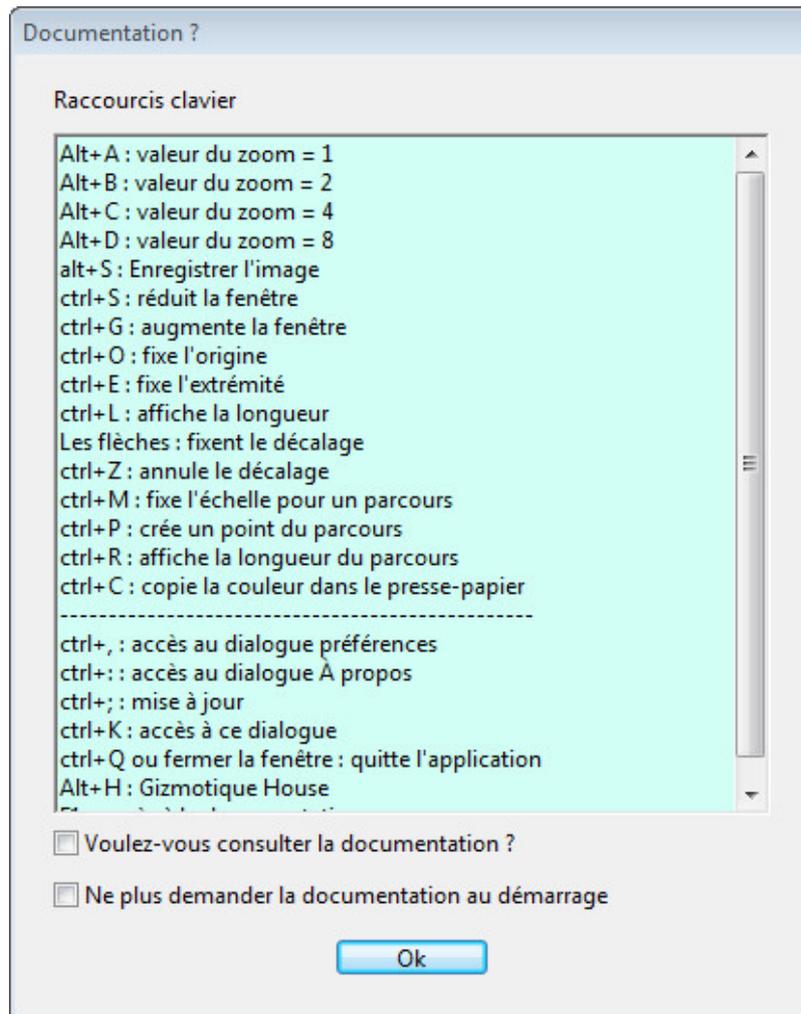


FIGURE 2 – Écran de démarrage : il résume les fonctions du programme par la listes des raccourcis claviers et propose un accès à la documentation complète (ce fichier).

En cochant la case ***Voulez-vous consulter la documentation ?***, la documentation du programme sera affichée sous forme d'un fichier .pdf (ce fichier) lorsque vous cliquerez sur le bouton **Ok**.

En cochant la case ***Ne plus demander la documentation au démarrage***, la liste des raccourcis clavier ne sera plus affichée au démarrage du programme.

On peut toujours faire apparaître le dialogue ***Raccourcis claviers*** en tapant **cmd + K**.

Une fois ce dialogue passé, on a accès à la fenêtre principale de **GizmoLoupe** (voir figure [3])

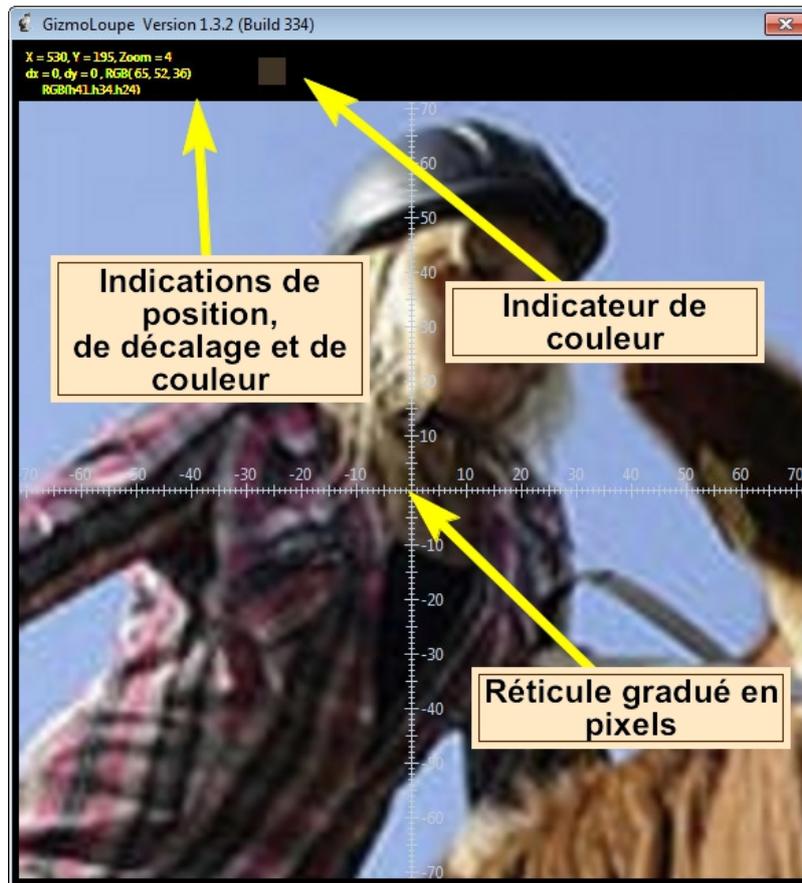


FIGURE 3 – Exemple d'écran de **GizmoLoupe** au démarrage. On notera le réticule *gradué en pixels*, l'origine (0,0) correspond à la position du curseur dans l'écran décalé du **décalage dx et dy**. Les indications comprennent : la position du curseur dans l'écran (X,Y), si les décalages sont nuls, le Zoom appliqué à l'image, les décalages de l'image (dx, dy) et enfin la couleur à la position du curseur (rouge, vert, bleu), en décimal et en hexadécimal, et visible avec l'indicateur de couleur.

### 3 Les commandes de **GizmoLoupe** .

Toutes les commandes sont accessibles par des **raccourcis clavier**.

**Remarque I** Les raccourcis clavier ne sont accessibles que si l'application est **active**.

**Remarque II** Pour accéder à la barre des taches sous Windows (XP, Vista, 7), tapez **Ctrl + K** pour faire apparaître le dialogue des raccourcis clavier. Quand ce dialogue est affiché, la barre des taches est accessible.

#### 3.1 alt + A

Fixe le zoom à 1.

#### 3.2 alt + B

Fixe le zoom à 2. À

### 3.3 alt + C

Fixe le zoom à 4. Au démarrage le zoom vaut 4.

### 3.4 alt + D

Fixe le zoom à 8.

### 3.5 alt + R

Réticule On/Off.

### 3.6 alt + S

Capture de l'image de la loupe.

### 3.7 cmd + S

Réduit la taille de la fenêtre de **GizmoLoupe** d'un facteur  $\sqrt[4]{2}$ .

### 3.8 cmd + G

Accroît la taille de la fenêtre de **GizmoLoupe** d'un facteur  $\sqrt[4]{2}$ .

### 3.9 cmd + O

Note l'origine d'une mesure comme étant la position du curseur  $(X, Y)$  affecté par le décalage  $(dx, dy)$  :

$$X_o = X + dx \quad \text{et} \quad Y_o = Y + dy \quad (1)$$

Ce point origine apparait sur l'écran comme un X rouge.

### 3.10 cmd + E

Note l'extrémité d'une mesure comme étant la position du curseur  $(X, Y)$  affecté par le décalage  $(dx, dy)$  :

$$X_e = X + dx \quad \text{et} \quad Y_e = Y + dy \quad (2)$$

Ce point extrémité apparait sur l'écran comme un X rouge.

### 3.11 cmd + L

Affiche le **dialogue Longueur** qui donne la longueur entre l'origine et l'extrémité de la mesure ainsi que :

$$\delta X = X_e - X_o \quad \text{et} \quad \delta Y = Y_e - Y_o \quad (3)$$

À noter qu'en quittant ce dialogue, les points **O** et **E** disparaissent. Mais ils réapparaissent en tapant à nouveau **cmd + L**. On observe le même comportement avec **cmd + M**.

### 3.12 Les flèches

Les flèches permettent de définir le décalage  $dx, dy$  par incrément d'un pixel d'écran.

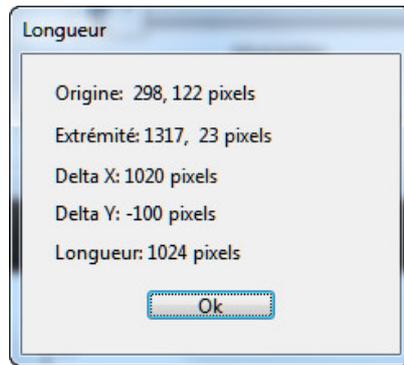


FIGURE 4 – Dialogue Longueur.

### 3.13 cmd + Z

Annule le décalage :  $dx = 0, dy = 0$ .

### 3.14 cmd + M

Après avoir défini l'origine et l'extrémité (par les commandes **cmd+O** et **cmd+E**) d'un segment dont la longueur réelle est connue (comme le segment représentant l'échelle sur une carte), cette commande permet de définir l'échelle d'un parcours. Il suffit de donner la longueur réelle, éventuellement l'unité et de cliquer sur le bouton **Calculer l'échelle** (voir figure [5]).

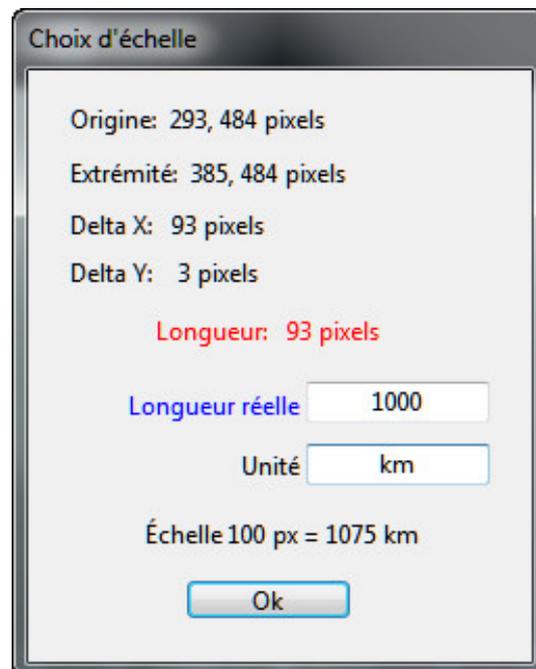


FIGURE 5 – Dialogue Choix d'échelle.

### 3.15 cmd + P

Crée un point du parcours. Les points du parcours apparaissent sur l'écran reliés par des lignes (voir Figure [6]).

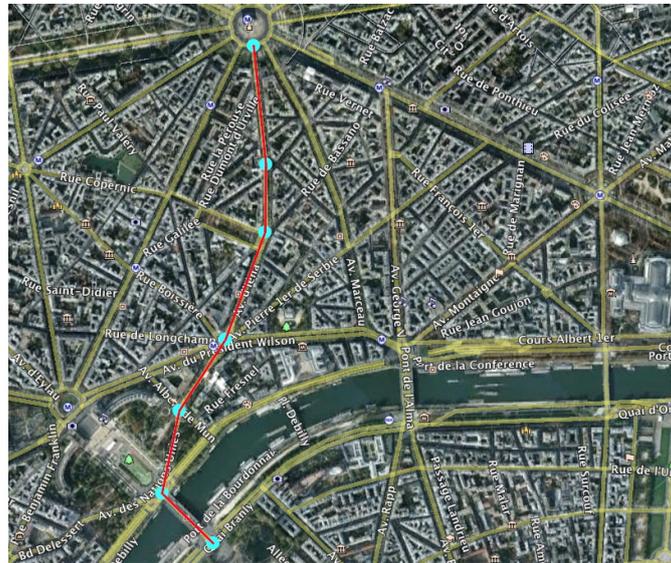


FIGURE 6 – Exemple de parcours.

### 3.16 cmd + R

On accède au dialogue des données du parcours : le nombre d'étapes, la longueur sur l'écran en pixels et la longueur réelle. **Ce dialogue permet également d'effacer tout le parcours.**

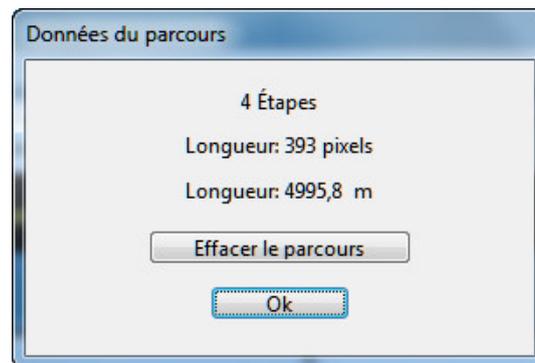


FIGURE 7 – Dialogue Données du parcours.

### 3.17 cmd + C

Copie dans le presse papier la couleur à la position du curseur. Suivant les préférences [3.18], la couleur peut être codée en décimal ou en hexadécimal.

**Exemple en décimal :**

000,000,255 (pour le bleu).

**Exemple en hexadécimal :**

h00,h00,hFF (pour le bleu).

### 3.18 cmd + ,

Permet d'accéder aux préférences. Voir figure [8].

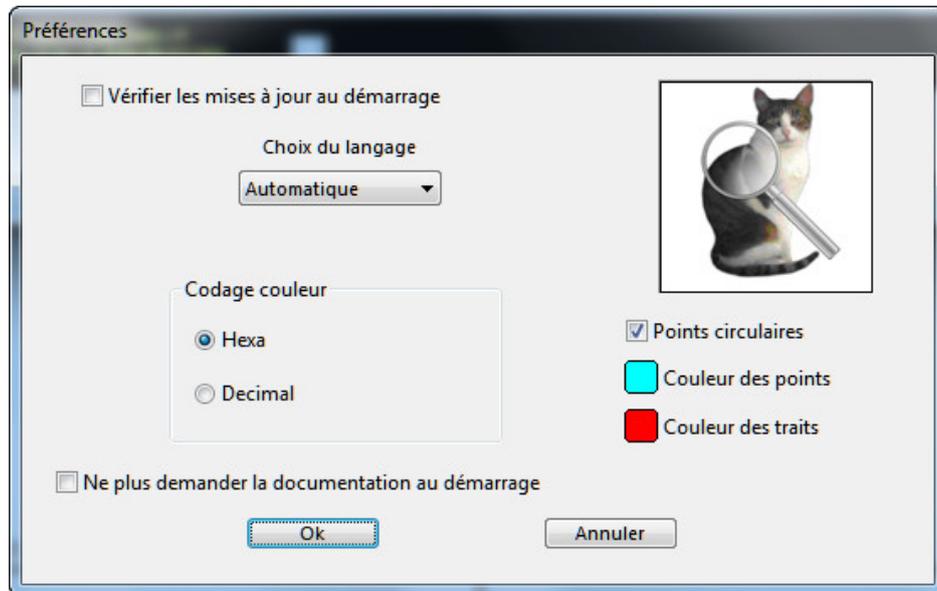


FIGURE 8 – Dialogue Préférences.

- Vérifier les mises à jour au démarrage. Si cette option est décochée, on peut toujours vérifier l’existence de mise à jour en tapant **cmd + ;**.
- Choix du langage de l’interface :
  - **Automatique** : choisit le langage de l’interface en fonction du langage du système du système si celui-ci est en français, anglais ou allemand.
  - **Anglais** :L’interface sera en anglais (quelque soit le langage du système).
  - **Français** :L’interface sera en français (quelque soit le langage du système).
  - **Allemand** :L’interface sera en allemand (quelque soit le langage du système).
  - **Choix du codage de la couleur pour le presse papier** (voir le raccourci clavier **cmd + C**).
  - **Choix de l’affichage du dialogue** sur la documentation (voir figure [2]) au démarrage.

### 3.19 cmd + :

Affiche le dialogue "À propos..."

### 3.20 cmd + ;

Vérifier l’existence de mises à jour.

### 3.21 cmd + K

Accès à l’écran de démarrage et à la liste des raccourcis clavier (voir figure [2]).

### 3.22 cmd + Q ou fermer la fenêtre

Quitter l’application.

### 3.23 alt + H

Pour accéder au site de Gizmotique.

### 3.24 F1

Permet d'accéder au fichier d'aide (ce fichier).

## 4 Astuces

Rappelons que pour être opérationnel, **GizmoLoupe** doit être activé (voir Fig[9]).

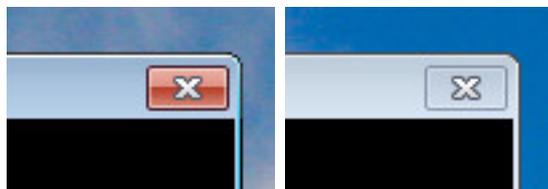


FIGURE 9 – **GizmoLoupe** activé (à gauche), désactivé (à droite).

### 4.1 Comment déterminer la position d'un objet sur l'écran.

- Placer le curseur sur l'objet. Lire la position (X,Y) en pixels dans les indications (voir figure [3]).
- Faites varier le zoom pour plus de précision (**Alt+a**, **Alt+b**, **Alt+c**, **Alt+d**).
- Ajuster avec les flèches pour placer le (0,0) du réticule. La position de l'objet est alors X+dx et Y+dY.

### 4.2 Comment déterminer une longueur sur l'écran.

- Placer le curseur sur l'**origine**.
- Faites varier le zoom pour plus de précision (**Alt+a**, **Alt+b**, **Alt+c**, **Alt+d**).
- Ajuster avec les flèches pour placer le (0,0) du réticule.
- Tapez **cmd+O**.
- Placer le curseur sur l'**extrémité**.
- Faites varier le zoom pour plus de précision (**Alt+a**, **Alt+b**, **Alt+c**, **Alt+d**).
- Ajuster avec les flèches pour placer le (0,0) du réticule.
- Tapez **cmd+E**.
- Tapez **cmd+L**. Le dialogue **Longueur**[4] vous indique alors les coordonnées de l'origine, de l'extrémité,  $\delta X$ ,  $\delta Y$ [3] et la longueur cherchée.

### 4.3 Comment fixer l'échelle de l'écran.

Si les 2 points origine et extrémité n'ont pas été créés, c'est le moment de le faire (voir [4.2]). Choisissez 2 points dont la distance réelle (en km, en pouces, etc...) est connue. Si les 2 points existent, vous pouvez les modifier en les recréant.

Tapez **cmd+M**. Le dialogue **Choix d'échelle**[5] vous donne la longueur en pixels du segment **OE**, à vous de donner sa longueur **réelle** et son **unité**.

### 4.4 Comment noter la couleur d'un point sur l'écran.

- Placer le curseur sur le **point choisi**.
- Faites varier le zoom pour plus de précision (**Alt+a**, **Alt+b**, **Alt+c**, **Alt+d**).
- Ajuster avec les flèches pour placer le (0,0) du réticule.

- La couleur du point apparaît dans les indications (voir figure [3]).
- Tapez **cmd+C** pour copier la couleur dans le presse-papier. Elle sera codée suivant le choix fait dans les préférences[3.17].
- Le presse-papier pourra alors être utilisé pour transférer cette valeur de la couleur dans un autre programme.

## 4.5 Comment créer et utiliser un parcours.

En tapant **cmd+P**, vous créez un point d'un parcours. Les points du parcours sont reliés par des segments de droite. La position de chaque point du parcours peut être modifiée par un glissement déposer.

Si l'échelle a été fixée, en tapant **cmd+R**, vous pouvez savoir la longueur du parcours et le nombre de segments qui le compose (voir Fig [7]).