

Aide **GizmoAnnotate**

1er novembre 2012



FIGURE 1 – **GizmoAnnotate** Version 1.60

Table des matières

1	Quel est l'usage de GizmoAnnotate ?	2
1.1	Qui-a-t-il de nouveau dans la version 1.60 ?	2
2	Utilisation de GizmoAnnotate .	3
2.1	Ouverture du programme.	3
2.2	Choix des préférences.	4
3	Exemple d'utilisation.	4
3.1	Choix de l'image à annoter.	4
3.2	Création de la première annotation.	4
3.3	Création d'une seconde annotation.	6
3.4	Définition des styles.	6
3.4.1	Gestion des polices.	6
3.4.2	Gestion des styles d'annotation.	7
3.5	Gestion des couches.	9
3.6	Sauvegardes et impression.	9
3.6.1	Sauvegarde sous forme d'un métafichier.	9
3.6.2	Impression.	9
3.6.3	Sauvegarde sous forme d'une image.	10

1 Quel est l'usage de **GizmoAnnotate** ?

GizmoAnnotate est un utilitaire simple permettant d'ajouter des annotations à une image (voir la figure [2]).



FIGURE 2 – Exemple d'image annotée

Comme l'illustre la figure, le style (la forme, la couleur la flèche) de chaque annotation peut être modifié. De plus les annotations peuvent appartenir à différentes couches dont la visibilité peut être contrôlée. On peut donc par exemple disposer d'une couche en français et d'une autre en anglais sans avoir à dupliquer l'image.

En sortie on peut :

- Sauvegarder le travail fait sous forme d'un metafichier. Ce metafichier pourra être recharger pour des modifications ultérieures.
- Sauvegarder le travail sous forme d'une image (au format .jpg).
- Imprimer l'image et ses annotations.

1.1 Qui-a-t-il de nouveau dans la version 1.60 ?

- Les sous-menus des fichiers récemment utilisés sont rangés dans ordre alphabétique et leur nombre est illimité.
- L'image annotée est enregistrée dans le meta-fichier et non plus seulement par son chemin.
- Amélioration des mises à jour.
- Ajout des raccourcis : **Cmd+**, (Préférences), **Cmd+ :** (À propos...), **Cmd+ ;** (vérification des mises à jour).

2 Utilisation de **GizmoAnnotate** .

2.1 Ouverture du programme.

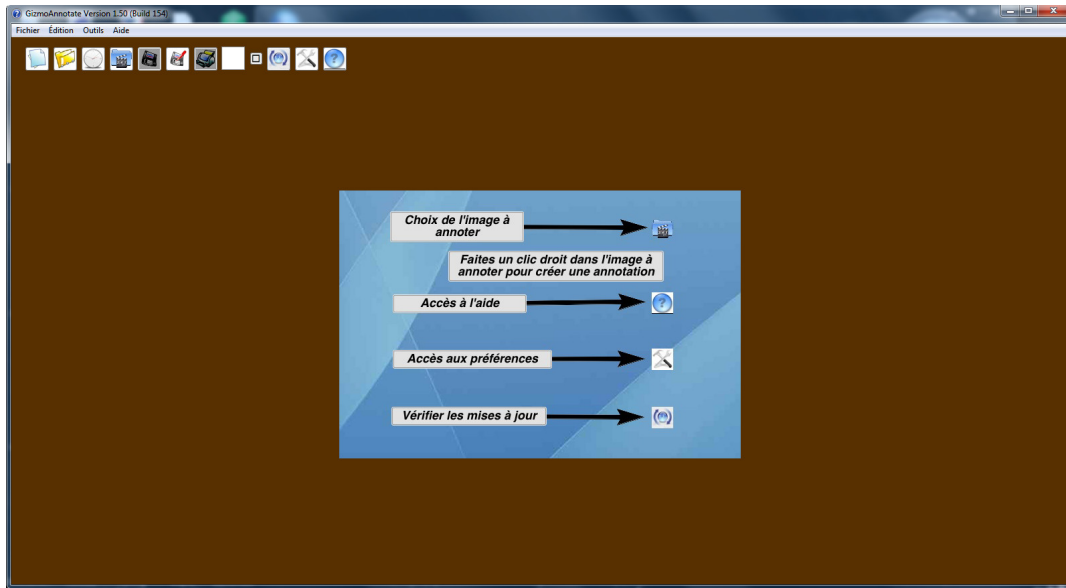


FIGURE 3 – Fenêtre à l’ouverture. Une barre d’outils est disponible en haut et à gauche.

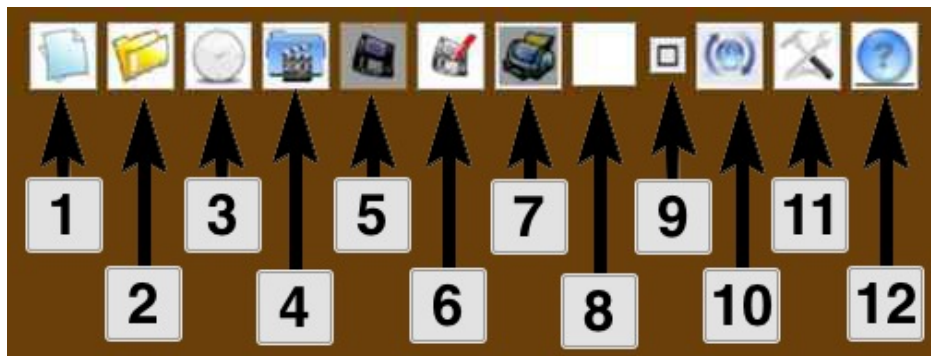


FIGURE 4 – Détail de la barre d’outils.

À l’ouverture, l’application s’ouvre en plein écran (voir figure [3]). En haut à gauche on a une barre d’outils dont le détail est montré sur la figure [4]. On trouvera la description des outils ci-dessous :

- **Bouton 1** : Nouveau projet.
- **Bouton 2** : Ouverture d’un projet.
- **Bouton 3** : Ouverture d’un projet récent.
- **Bouton 4** : Installation de l’image supportant les annotations.
- **Bouton 5** : Sauvegarde du projet.
- **Bouton 6** : Sauvegarde du projet sous un nouveau nom.
- **Bouton 7** : Impression de l’image et des annotations.
- **Bouton 8** : Couleur affectée à la partie transparente de l’image.
- **Bouton 9** : Indicateur de modification.
- **Bouton 10** : Vérifie si des mises à jour sont disponibles.
- **Bouton 11** : Ouverture des préférences.
- **Bouton 12** : Accès à l’aide (ce fichier).

Outre les outils on dispose également des menus. *Seuls les menus **Fichier**→**Sauvegarde de l'image** et **Fichier**→**Mise en page...** n'ont pas d'équivalent dans les outils.*

2.2 Choix des préférences.

On accède au dialogue Préférences soit par le menu **Aide**→**Préférences**, soit en cliquant sur l'**outil 11** (voir figure [4]).

On peut *choisir le langage de l'interface* :

- Automatique : choisit le langage du système si c'est le français, l'anglais ou l'allemand.
- Anglais.
- Français.
- Allemand.

Les Préférences vous permettent également de choisir l'option de *vérification de la mises à jour à chaque démarrage du programme.*

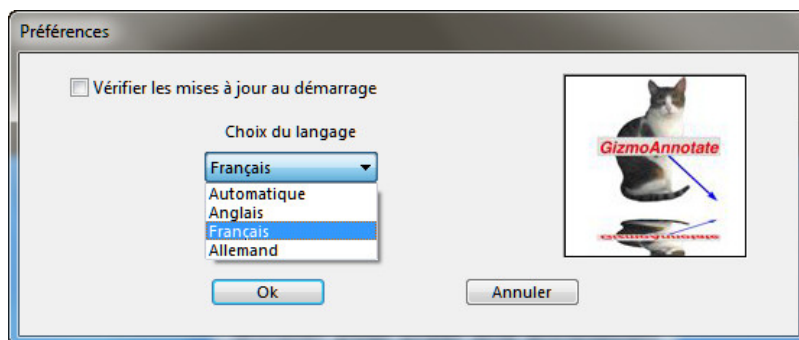


FIGURE 5 – Le dialogue des préférences

3 Exemple d'utilisation.

3.1 Choix de l'image à annoter.

La première chose à faire est de choisir l'image à annoter. Pour cela on clique sur le **bouton 4** (voir figure [4]) ou le menu **Fichier**→**Définir l'image de fond**. La taille de l'image est sa taille d'origine si l'image est plus petite que l'écran. Sinon, l'image est automatiquement ramenée à la taille de l'écran. En haut de l'écran, la valeur affichée du **Zoom** indique la modification de taille apportée à l'image.

Si $Zoom = 1$, l'image a la taille d'origine, si $Zoom < 1$, l'image a été réduite.

À droite de l'indication du **Zoom**, vous avez l'indication de la **couche courante** d'annotation (*ici 0, car c'est la première couche d'annotation qui est active*).

3.2 Création de la première annotation.

Vous créer simplement une première annotation en faisant un clic droit dans l'image à annoter. Un menu contextuel apparaît :

En cliquant sur ce menu, vous aller créer votre première annotation qui vous permet d'accéder au dialogue Création d'une annotation (voir figure [7]).

Création d'une annotation

FIGURE 6 – Menu contextuel lors de la création de la première annotation

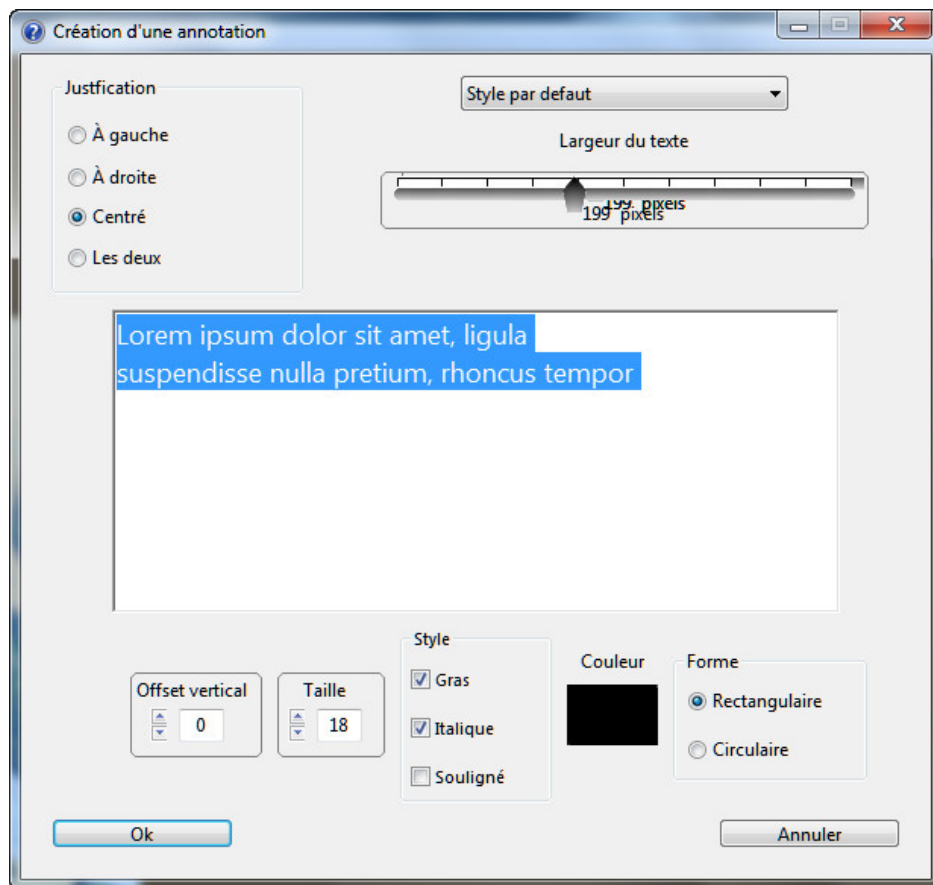


FIGURE 7 – Menu contextuel lors de la création de la première annotation

Ce dialogue vous permet de définir les différents paramètres de votre annotation :

- **Le texte de l'annotation.** Modifiable dans la zone d'édition. Ce texte peut être écrit sur plusieurs lignes.
- **La largeur du texte.** Cette largeur fixe la largeur en pixels de votre annotation.
- **La justification du texte.** Le texte de l'annotation peut être justifié à gauche, à droite, centré ou des 2 cotés.
- **La taille des caractères.** Cette taille est en pixels.
- **Le style des caractères.** Si la police le permet : gras, italique ou souligné.
- **La couleur des caractères.** En cliquant dans le rectangle on peut choisir la couleur.
- **La forme de l'annotation.** C'est la forme du panneau entourant le texte qui peut être rectangulaire ou circulaire.
- **L'offset vertical.** Ceci permet une correction fine de l'alignement vertical de votre texte.
- **Choix du Style d'annotation.** *Nous verrons plus loin comment utiliser les styles d'annotation.*

Le dialogue **Création d'une annotation** est complètement interactif : *vous visualisez immédiatement dans l'image l'effet de la modification de ces paramètres.*

Une fois que vous avez cliqué sur le bouton **Ok**, il ne vous reste plus qu'à positionner votre annotation. Son centre a été positionné là où vous avez fait le clic droit pour appeler le menu contextuel et l'extrémité de la flèche a été fixé dans le coin en haut à gauche de l'image. Pour déplacer le texte de l'annotation, déplacer la souris vers le centre du texte. Un carré rouge apparaît. **L'annotation est sélectionnée**. Vous pouvez alors déplacer le texte par un glisser/coller après clic de souris sur la carré rouge. D'une manière similaire, vous pouvez déplacer l'extrémité de la flèche.

3.3 Création d'une seconde annotation.

Bien entendu, vous pouvez créer une deuxième annotation comme vous avez créé la première. Un autre méthode consiste à sélectionner la première annotation et à faire un clic droit. Un nouveau menu contextuel apparaît :

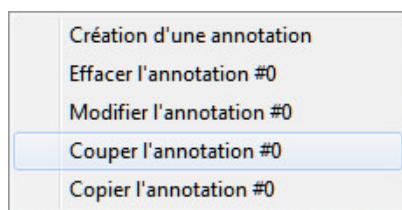


FIGURE 8 – Menu contextuel lors de la création de la deuxième annotation

Vous pouvez alors :

- Créer une annotation comme précédemment.
- Effacer l'annotation sélectionnée.
- Modifier l'annotation sélectionnée.
- Couper dans le presse papier l'annotation sélectionnée.
- Copier dans le presse papier l'annotation sélectionnée.

Si vous copiez ou coupez l'annotation sélectionnée, alors un autre clic droit vous permettra de coller l'annotation dans le presse papier à un autre emplacement. En modifiant cette copie, vous aurez créé une nouvelle annotation.

3.4 Définition des styles.

Un style d'annotation est défini par le choix d'une police de caractères et un certain nombre de paramètres comme la forme de l'annotation, avec ou sans flèche, etc. . .

Par défaut on dispose d'une police et d'un style. Cette police et ce style sont prédéfinis.

3.4.1 Gestion des polices.

En tapant **Cmd+F** ou en cliquant sur le menu **Outils**→**Gestion des polices**, on accède au dialogue de Gestion des polices.

En cliquant sur le bouton **+**, on crée une nouvelle police et on accède au dialogue de création d'une nouvelle police.

Vous pouvez alors choisir la police de votre choix, sa taille, son style et sa couleur. Lorsque vous avez validé votre nouvelle police, elle apparaîtra dans le dialogue de Gestion des polices (cf figure [9]). En cliquant dans ce dialogue sur cette police, vous pourrez la modifier en la sélectionnant et en cliquant sur le bouton **mod**.

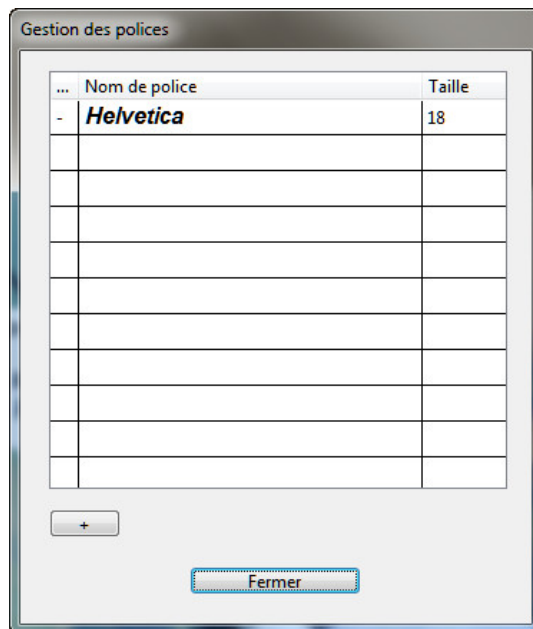


FIGURE 9 – Dialogue de gestion des polices

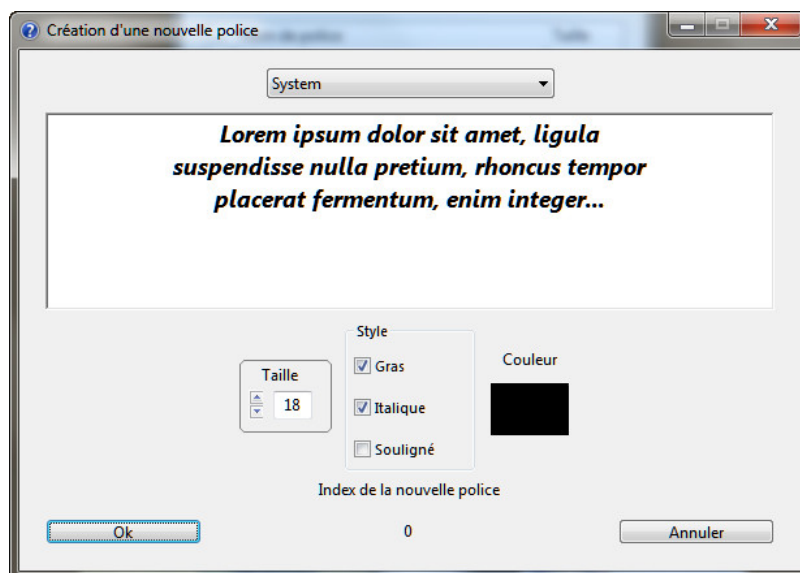


FIGURE 10 – Dialogue de création des polices

3.4.2 Gestion des styles d'annotation.

En tapant **Cmd+G** ou en cliquant sur le menu **Outils**→**Gérer les styles d'annotation**, on accède au dialogue de Gestion des styles.

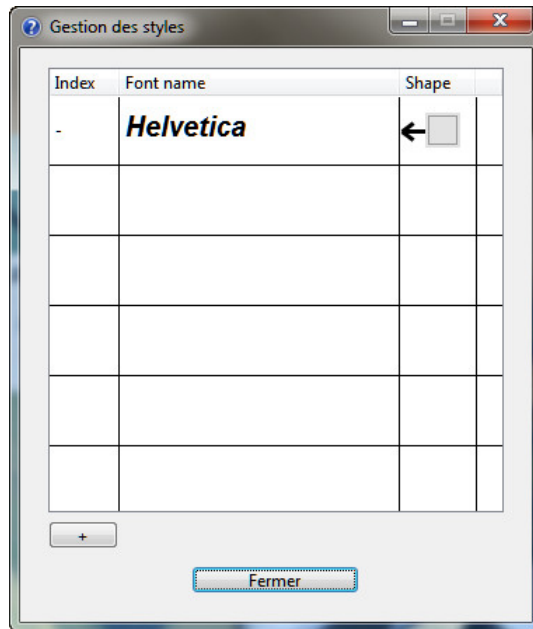


FIGURE 11 – Dialogue de gestion des styles

En cliquant sur le bouton +, on crée un nouveau style et on accède au dialogue de création d'un nouveau style.

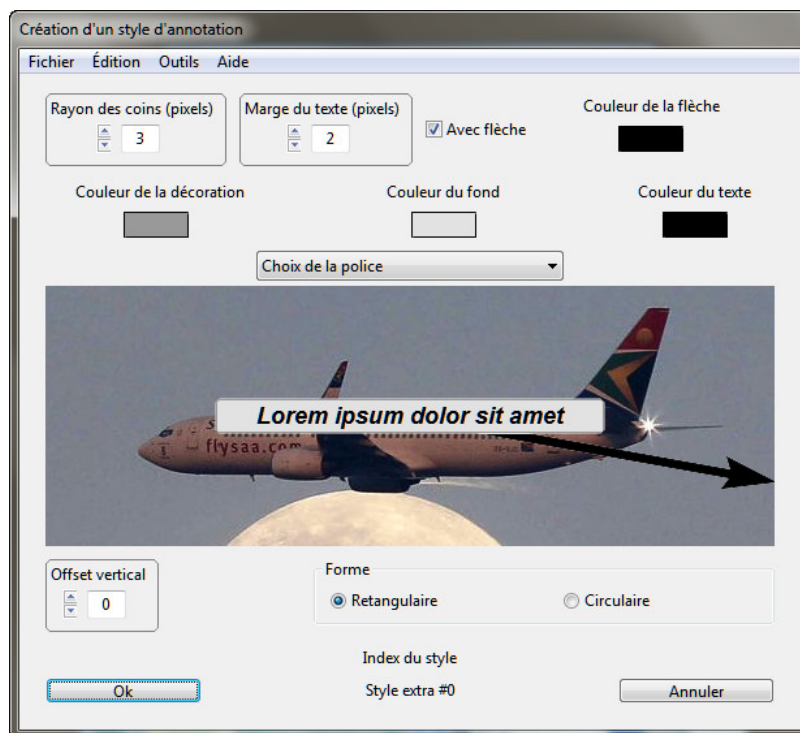


FIGURE 12 – Dialogue de création des styles

Ce dialogue permet de fixer les paramètres du style :

- **Choix de la police.**
- **Couleur du panneau d'annotation.**
- **Couleur du filet de décoration.**
- **Avec ou sans flèche.**
- **Couleur de la flèche.**
- **Couleur par défaut du texte.**

- **Forme du panneau d’annotation** : circulaire ou rectangulaire.
- **Marge autour du texte**.
- **Rayon des coins** dans le cas d’un panneau rectangulaire.
- **Offset Vertical du texte par défaut**.

Le **dialogue Création d’un style d’annotation** est complètement interactif : *vous visualisez immédiatement dans l’image l’effet de la modification de ces paramètres.*

3.5 Gestion des couches.

En tapant sur **Cmd+L** ou en cliquant sur le menu **Outils→Gérer les couches**, on accède au dialogue de Liste des couches.

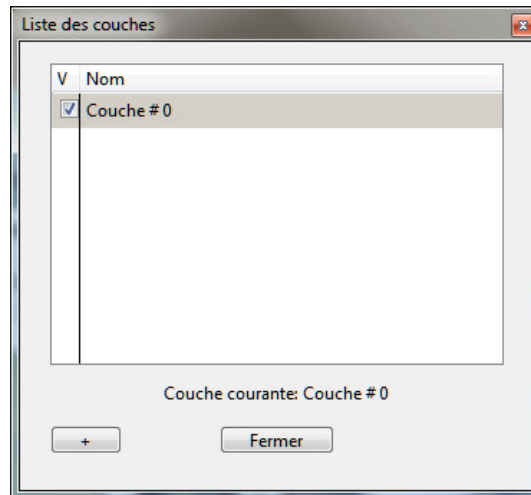


FIGURE 13 – Dialogue de gestion des couches

En tapant sur le bouton **+**, on crée une nouvelle couche. On peut :

- **Contrôler la visibilité de chaque couche.**
- **Renommer chaque couche.**
- **Sélectionner la couche courante.**

Important : La couche courante est celle dans laquelle on peut copier une annotation du presse-papier.

3.6 Sauvegardes et impression.

3.6.1 Sauvegarde sous forme d’un métafichier.

Bien sûr, vous pouvez sauvegarder votre travail en cliquant sur les **boutons 5 ou 6** (voir figure [4]) ou les menus **Fichier→Enregistrer le métafichier du projet** ou **Fichier→Enregistrer sous le métafichier du projet** . Votre travail est sauvegardé sous la forme d’un métafichier d’extension **.yzig**. À noter que vous pouvez sauvegarder les polices et les styles d’annotation sans image. À noter également que vous pouvez changer d’image à annoter en gardant les polices, les styles et les couches.

3.6.2 Impression.

Dès que votre projet possède un image de fond, vous pouvez l’imprimer avec ses annotations (en cliquant sur le **bouton 7** (voir figure [4]) ou le menu **Fichier→Imprimer**).

Vous pouvez régler la mise en page avec le menu **Fichier**→**Mise en page**....

3.6.3 Sauvegarde sous forme d'une image.

Dès que votre projet possède un image de fond, vous pouvez sauvegarder l'image avec ses annotations sous forme d'un fichier [.jpg](#) en cliquant sur le menu **Fichier**→**Enregistrer l'image sous**....