

Illustrations sur Ecran ou Image (27 mars 2020)

Affichage des segments de mesure ou de comptage

Les segments affichant à l'écran l'origine et l'extrémité d'un élément graphique mesuré sont repérés

- soit par un numéro correspondant à sa position dans la grille de mesure
- soit par la dimension mesurée

On passe d'un repérage à l'autre selon la validation de l'option « insère dim. » (en dessous de de « expert »).

Le numéro de la mesure permet de la repérer dans la grille (éventuellement pour la supprimer) et réciproquement en marquant la ligne de la grille, on retrouve l'élément mesuré.

Ceci est pratique pour repérer par exemple l'élément de plus grande dimension :

- ouvrir la grille
- chercher dans la grille l'élément dont la longueur (ou toute autre donnée) est marquée en jaune (en vert pour le minimum)
- Zoomer pour agrandir l'image si nécessaire
- Clic sur « chercher »

L'élément cherché est alors affiché au centre de l'écran

Couleur du tracé :

Le bouton « Couleur 1 » (au-dessus de la vignette de cadrage) permet de choisir la couleur de tracé la mieux visible selon la couleur de l'image étudiée

Couleur 2 : couleur annexe par exemple pour aider au repérage de la largeur en mode 2D ou 3D à l'aide du segment tangent.

Sauvegarde des mesures en cours

Certains utilisateurs ne savent que le fichier CSV des mesures (Edition / Export).

Il est souhaitable de sauver d'abord la trame des mesures. En effet, à partir de la trame il est élémentaire de retrouver le fichier CSV. Par ailleurs, en cas de problème on peut sans aucune difficulté reprendre les mesures, et même refaire les calculs associés, sur n'importe quelle machine, y compris si on a égaré les images correspondantes.

Des utilisateurs embarrassés m'ont déjà communiqué la trame de leurs mesures afin que je les aide à traiter les données.

Décimales (menu options)

Par défaut le nombre de décimales affichées est calculé automatiquement en fonction de l'étendue des mesures.

L'utilisateur peut choisir le nombre de décimales souhaitées parmi 0,1,2,3 (possibilité de modifier sur demande, si souhaité, mais il est alors plus raisonnable de changer l'unité de mesure, par exemple micron à la place de mm si le nombre de décimales est supérieur à 3 !)

ILLUSTRATIONS ET EXPORT des REFERENCES

Deux situations sont prévues dans Mycomètre :

- Sauvegarde pour publication ou archivage
- Sauvegarde sur une image strictement identique à fin d'archivage

- Sauvegarde pour publication ou archivage

Choix de la police (forme et taille) : faire « outils/illustrer écran/choix police »

Les tracés de mesure peuvent être sauvés avec la portion d'image affichée à l'écran.

- les différents segments de mesure apparaissant à l'écran, avec leur références (numéro ou dimension), peuvent être enregistrés avec la portion d'image souhaitée.

Il suffit de presser l'icône « APN » (au dessus de la vignette) et d'accepter le nom de fichier proposé ou en choisir un autre (par défaut au format Bmp afin de ne pas dégrader la qualité, le format Jpg étant aussi possible)

Il est possible d'ajouter des **Illustrations sur images**

le menu « outils/ illustrer écran » donne les possibilités suivantes :

Cadrer préalablement l'image souhaitée et choisir la couleur du tracé

Toutes les illustrations de ce mode peuvent être insérées dans un même écran puis enregistrées ensuite.

Référence simple

- facultatif : choisir la Police (il est possible de définir une police par défaut)
- clic sur le point d'insertion
- entrer la *longueur du segment de référence* souhaité / OK
- choix de l'unité (par défaut « microns », μm , ou autre) / OK
- clic sur l'icône APN pour enregistrer

Référence orientée

- clic sur le point origine
- déplacer le curseur pour marquer la *direction du segment de référence*
- entrer la longueur du segment de référence souhaité / OK
- choix de l'unité (par défaut « microns », μm , ou autre) /OK
- clic sur l'icône APN pour enregistrer

Texte

- clic sur le point origine
- entrer le texte souhaité dans la fenêtre qui apparait / OK
- clic sur l'icône APN pour enregistrer

NB : il est aussi possible d'insérer un texte quelconque

par exemple

Pour insérer le résultat résumé des mesures (notation)

- clic sur la bouton « notation rapide » (éclair à droite de Aperçu) pour copier la notation
- clic sur le point origine, puis dans la fenêtre d'édition
- coller (CTRL V) / OK (Bip de validation)
- clic sur l'icône APN pour enregistrer

Pour insérer l'aperçu

- clic sur Aperçu
- dans Aperçu : Copier
- clic sur le point origine,
- coller (CTRL V) / OK (Bip de validation)
- clic sur l'icône APN pour enregistrer

Ou encore préparer préalablement pour un texte préparé avec note pad et opérer de la même manière

Choix police

La fenêtre permet de choisir la police utilisée pour les illustrations sur écran.
La taille de la police peut être sauvée avec les paramètres pour les sessions suivantes.

Insérer notation

clac sur le point d'insertion

NB :

On peut préparer toutes ces illustrations sur un même écran et enregistrer tout ensemble.
Pour effacer toutes les illustrations préparées il suffit de presser « retrace »

Sauvegarde sur une image strictement identique à fin d'archivage

Ce mode (implanté à la demande de François valade) est différent du mode précédent puisque les illustrations sont d'abord préparées sur la portion d'image affichée à l'écran puis insérées lors de l'enregistrement sur une copie complète de l'image, sans perte de résolution.

Le but est de d'archiver une copie exacte de l'image source avec toutes les références utiles pour un usage postérieur (par ex : référence de mesure et aussi genre, espèce, auteur, date, photographe, lieu de récolte, notations etc...)

Dans ce mode les traces des mesures ne seront pas enregistrées dans l'image (ce n'est pas le but)

On pourra opérer de la manière suivante

Au préalable

choisir la portion d'image où on souhaite insérer les illustrations, et zoomer pour occuper tout l'écran

Choisir la couleur de l'illustration

pour tester il peut être utile de faire un pointage quelconque (il ne figurera pas dans l'image sauvegardée)

Il est possible d'utiliser des couleurs différentes en procédant en plusieurs étapes (aucun problème, puisqu'il n'y a aucune perte de résolution)

Faire Outils/ Illustrer copie image source

Options proposées :

Choix police

La fenêtre permet de choisir la police utilisée pour les illustrations sur image.
Elle peut être différente de celle utilisée pour les illustrations sur écran (en effet la taille de l'image complète est en général notablement plus grande que celle de la portion d'image affichée à l'écran. Il faut donc généralement une taille beaucoup plus grande pour les polices images. Un essai préalable est utile)

La taille de la police Image peut être sauvée également avec les paramètres pour les sessions suivantes.

Largeur Trace

Choix de 1 à 5 pixels. Largeur = 2 par défaut. Pour une très grande image il pourra être utile de prendre une valeur supérieure.

Insertion texte

Clic sur le point d'insertion et entrer le texte dans la fenêtre d'édition.

Edition d'un texte plus complet

Une seule ligne apparaît dans la fenêtre d'édition (possibilité de modifier si demande des utilisateurs). Cependant il est possible d'insérer très simplement plusieurs lignes :

Préparez votre texte avec Notepad (par exemple : genre espèce, Photographie etc .. avec les sauts de ligne utiles)

Dans la zone d'édition (en jaune) faire CTRL V (collage => Bip de validation) / OK

On peut ainsi insérer divers indications utiles, par exemple :

Avant l'appel de la fonction d'illustration,

Notation : clic sur l'icône de notation rapide (éclair rouge à droite de Aperçu)

Aperçu : clic sur Aperçu, puis « copier »

Opérer ensuite comme ci-dessus.

Insertion segment de référence

Clic sur le point d'insertion

Entrer la longueur du segment de référence (10 par défaut)

choix de l'unité (par défaut « microns », « μm », ou autre) / OK

Enfin, lorsque toutes les illustrations sont préparées, clic sur « **Enregistrer et quitter** »

Le fichier de sauvegarde est proposé avec le nom (*nom-de-fichier-source_REF.BMP*) si le fichier existe il est proposé de l'écraser

Suite du processus d'illustration

On peut évidemment reprendre le processus d'illustration en chargeant le fichier précédent *nom-de-fichier-source_REF.BMP*

On peut par exemple :

- ajouter des illustrations de couleur différente
- insérer des illustrations dans une autre partie de l'image