

Aide GTV™

Game Texture Viewer

Raccourcis clavier

- Barre d'espace : Bascule Play/Stop

Section règle temporelle

- Flèche Gauche / Bas : Affiche le Sprite précédant
- Flèche Droit / Haut : Affiche le Sprite suivant

*Note : Pour utiliser les flèches, le focus doit être sur la règle temporelle au bas de l'interface.

Section liste

- Flèches pour sélectionner

Raccourcis souris

Section image animée

- Double clic autour de l'image pour remplir la vue
- Clic & Glisser pour déplacer l'image
- Clic droit pour afficher le menu d'options
- Roulette pour changer la
grandeur de l'image (Zoom +/- 10%)
- Ctrl + Roulette pour changer la
grandeur de l'image (Zoom +/- 25%)

Section liste

- Clic pour sélectionner

Sur boîte de texte avec focus

- Roulette pour augmenter / diminuer la valeur

Sur un titre

- Clic pour remettre la valeur par défaut



Format de fichier supporté

- TIF, TIFF (créé par Houdini™, Nuke®, Photoshop, etc.)
- PNG
- JPG, JPEG
- BMP (Bitmap)
- TGA, TARGA
- EXR

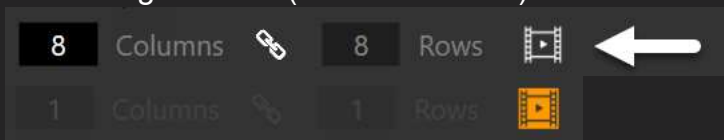
Colonnes et Rangées



Il est possible d'imposer un nombre de colonnes et de rangées à GTV via les champs ci-haut.

Si l'image montrée par la flèche est sélectionnée (blanche) le nombre de rangées suivra le nombre de colonnes, sinon il est possible de mentionner le nombre de rangées. On peut cliquer sur l'image montrée par la flèche pour basculer de mode.

Voir l'image source (Bouton bascule)



Canaux de couleur



Il est possible d'afficher un seul canal d'une couleur particulière en cliquant sur la couleur choisie.

Note : Si l'image ne contient pas de canal Alpha, le carré blanc montré par la flèche sera absent.

Ex : Canal rouge sélectionné.



Ratio



Affichage



Sur un clic de la souris :

- A : Afficher aux dimensions natives.
- B : Remplir la vue.
- C : Afficher aux dimensions natives.
- D : Mettre le fond noir. (Si canal alpha présent)
- E : Mettre le fond transparent. (Si canal alpha présent)
- F : Choisir une couleur de fond. (Si canal alpha présent)
- G : Prémultiplier les valeurs RGB x Alpha. (Si canal alpha présent)
- H : Voir les informations de l'image native.

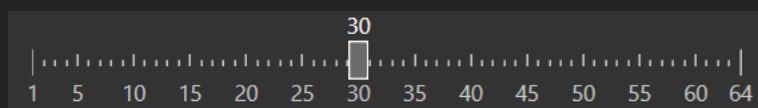
Contrôles



Sur un clic de la souris :

- A : Stop et affiche le premier sprite.
- B : Stop et recule d'un sprite.
- C : Bascule Play / Stop.
- D : Stop et avance d'un sprite.
- E : Stop et affiche le dernier sprite.
- F : Choix d'afficher un sprite par sa position numérique via la roulette de la souris ou un nombre.

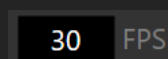
Règle



Sur un clic de la souris :

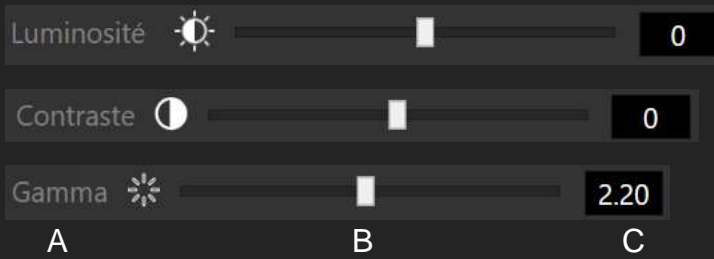
Stop et affiche le sprite correspondant à la position du clic.
On peut cliquer est glisser pour changer la position du curseur.

Vitesse



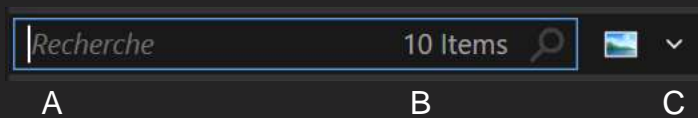
Choix du nombre de sprites par seconde affichés, via la roulette de la souris ou un nombre saisi.

Ajustements

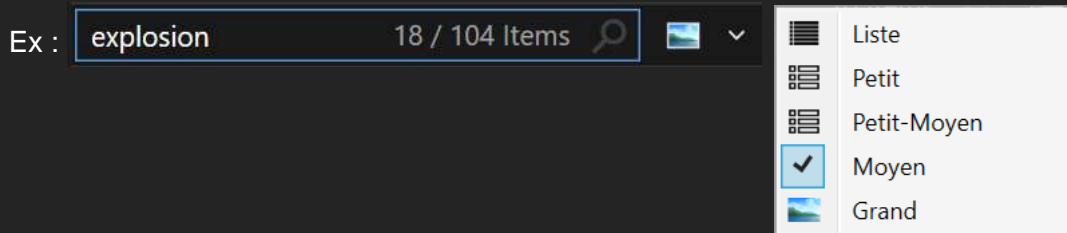


- A : Clic de la souris pour remettre la valeur par défaut.
B : Clic & Glisser pour changer la valeur.
C : Valeur à saisir.

Recherche

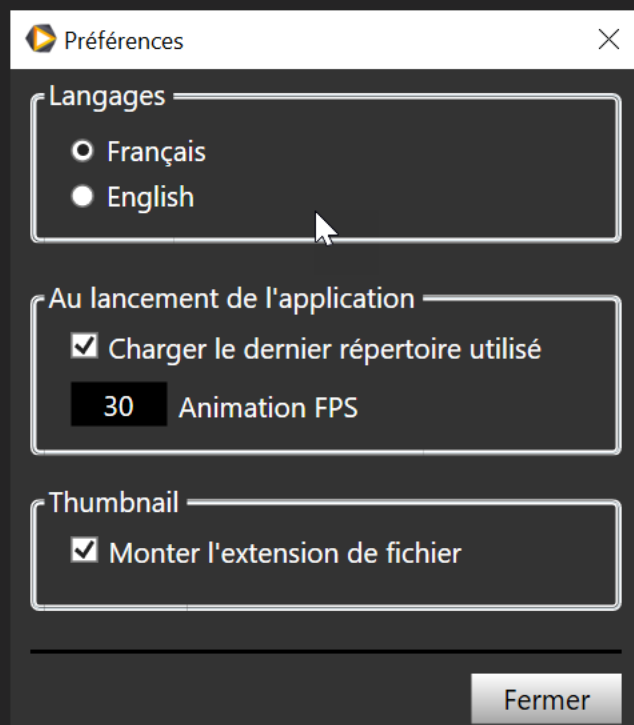


- A : Mot ou extension de fichier à chercher.
B : Nombre d'élément dans la liste.
C : Choix de la grandeur des miniatures.



Préférences

Une fenêtre de préférences est disponible via le menu Fichier.



Gestion de la licence

Une fenêtre pour la gestion de la licence est disponible via le menu Aide :

Note : Un accès au WEB doit être disponible pour valider une licence.



Gestion de la licence

Licence: ID

ABCD-ABCD-ABCD-ABCD


Valider

Acheter une licence. www.gametextureviewer.com

Période d'essai: 28 jours restant

Fermer

Il est possible d'acheter une clé de licence via le site WEB
et pour l'activer il faut presser sur le bouton : Valider, après avoir inscrit la clé de la licence obtenue par courriel.



Gestion de la licence

Licence: ID

License valide. Merci!

Valider

www.gametextureviewer.com

Fermer