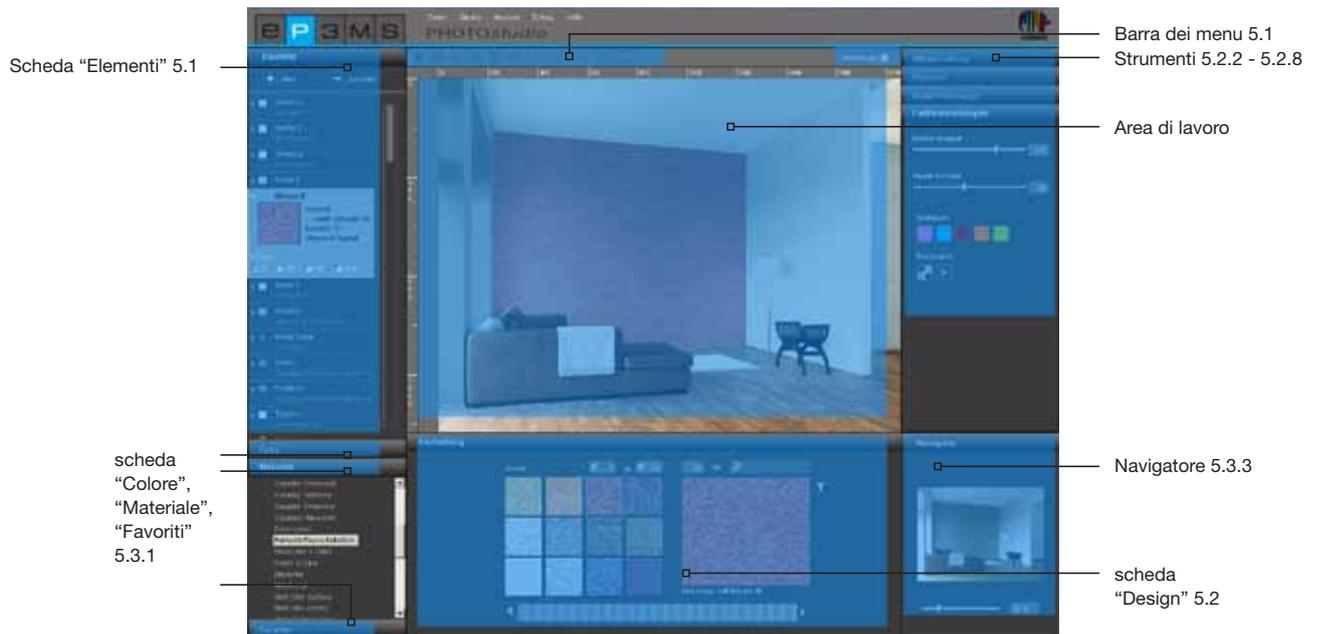




## 5. PHOTostudio

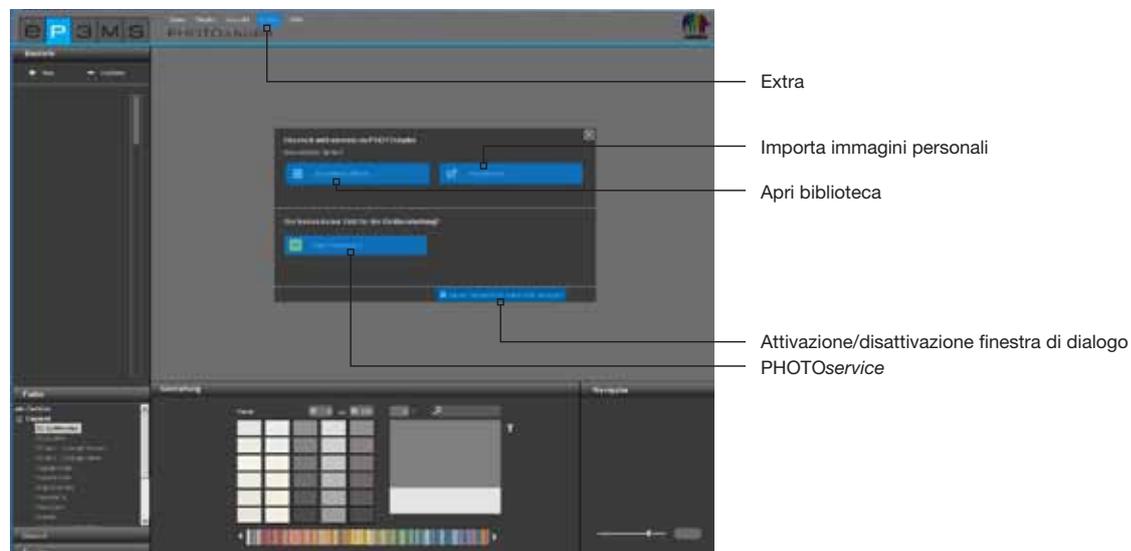
Con PHOTostudio è per la prima volta possibile modificare e creare il design di un'immagine all'interno di un unico modulo. Ciò è possibile grazie alla fusione di CREATIV e BILDstudio della versione precedente (SPECTRUM 3.0) in PHOTostudio di SPECTRUM 4.0. La visualizzazione del progetto risulta così più semplice e rapida.

PHOTostudio permette di elaborare foto personali, immagini e documenti di pianificazione. In caso di necessità è possibile ritoccare e correggere con filtri i file immagine per poi procedere utilizzando il design con tutti i colori e i materiali del software.



### Assistente

Alla prima apertura di PHOTostudio apparirà una finestra opzioni nella quale si possono selezionare direttamente diverse azioni.



Si ha per esempio la possibilità di selezionare un'immagine esempio della banca dati immagini SPECTRUM 4.0 per caricarla direttamente in PHOTOstudio per il design del progetto.

Si ha inoltre la possibilità di importare un'immagine dal PC o da un supporto rimovibile in SPECTRUM 4.0 per prepararla per il design e quindi elaborarla.

Cercare direttamente su "PHOTOservice", per far preparare un'immagine personale per il design (PHOTOservice, vedi cap. 9).

Per ulteriori informazioni sulle singole opzioni spostare il mouse sui diversi pulsanti opzione.

Se si vuole disattivare la visualizzazione dell'assistente al prossimo avvio di PHOTOstudio, rimuovere il segno di spunta per "Mostra questa finestra di dialogo ad ogni avvio". In alternativa è possibile regolare la visualizzazione in "Extra">"Opzioni" nella barra di navigazione principale, impostando lo stato del campo "Mostra assistente" da "Attivato" a "Disattivato".

**Nota:** se si carica un'immagine dal EXPLORER in PHOTOstudio facendo doppio clic, l'assistente di PHOTOstudio verrà ignorato automaticamente.

## 5.1 Barra dei menu

La barra dei menu di PHOTOstudio mostra simboli con il cui aiuto è possibile eseguire le seguenti azioni: importare immagini personali, caricare immagini dalla banca dati per il design, salvare, esportare e/o stampare progetti.



### 5.1.1 Importa immagine personale

Se si vuole importare un'immagine personale per l'elaborazione e il design in PHOTOstudio, cliccare su pulsante "Importa nuova immagine" della barra dei menu (in alternativa anche su "File">"Nuovo" nella barra di navigazione principale). Si aprirà una finestra nella quale è possibile selezionare un'immagine dal disco rigido o da un supporto rimovibile. Confermare la selezione immagine cliccando su "Apri". Si aprirà la finestra progetto di SPECTRUM 4.0. Qui sarà possibile associare l'immagine ad un progetto esistente selezionando la cartella di un progetto o creare una nuova cartella progetto (Crea progetto, vedi cap. 4.2.1 "Progetti personali"). Assegnare all'immagine un nuovo "Nome progetto" o mantenere il nome visualizzato. Cliccare su un "Salva" per caricare l'immagine direttamente in PHOTOstudio per l'elaborazione. Per la creazione di un progetto fare riferimento anche al capitolo 5.2 "Modifica immagine e prepara per il design".

**Nota:** assicurarsi che le immagini o i documenti di pianificazione che si intendono importare siano disponibili in formato jpeg, TIFF o PNG, poiché altrimenti non possono essere caricati in un SPECTRUM 4.0. Assicurarsi inoltre che le immagini abbiano una risoluzione di almeno 1920 x 1440 pixel con 150 dpi per poter stampare i progetti in qualità adeguata.



### 5.1.2 Carica immagine dalla banca dati

Per caricare un'immagine già esistente dalla banca dati cliccare sul pulsante “Apri” nella barra dei menu di PHOTOstudio (in alternativa: “File”>”Apri” nella barra di navigazione principale). La libreria di EXPLORER si aprirà in una finestra. Selezionare l'immagine desiderata da Progetti personali o da Immagini esempio (Seleziona immagine, vedi cap. 4.2.1 “Immagini da banca dati”) e confermare con “OK”.



### 5.1.3 Salva progetto

Dopo aver lavorato sul design di un'immagine, salvare il progetto con un clic sul simbolo “Salva” (“File”>”Salva con nome” nella barra di navigazione principale). Si aprirà la finestra progetto in cui sarà possibile associare l'immagine ad un progetto esistente o creare una nuova cartella progetto (Crea progetto, vedi cap. 4.2.1 “Progetti personali”). Assegnare all'immagine un nuovo “Nome progetto”.

**Nota:** si consiglia di salvare di tanto in tanto l'immagine già durante l'elaborazione e il design, per assicurarsi di non perdere il lavoro in caso di arresto anomalo del programma o del sistema (combinazione di tasti: Ctrl+S; “File”>”Salva” nella barra di navigazione principale).

Per assicurare salvataggio regolare dei dati è possibile impostare un salvataggio automatico nella barra di navigazione principale. In “Extra”>”Opzioni” è possibile immettere nelle impostazioni allargate l'intervallo di minuti per il salvataggio regolare automatico in PHOTOstudio. Salvare le impostazioni modificate cliccando su “Applica”.



### 5.1.4 Esporta progetto

Cliccando sul simbolo “Esporta progetto” è possibile salvare il progetto sul PC o su un supporto rimovibile nel formato jpeg, TIFF o PNG. Assegnare un nome al progetto nella finestra visualizzata, selezionare la cartella di destinazione e cliccare su “Salva”. In tal modo sarà per es. possibile inviare l'immagine progetto al cliente via e-mail o utilizzarla in altre applicazioni.

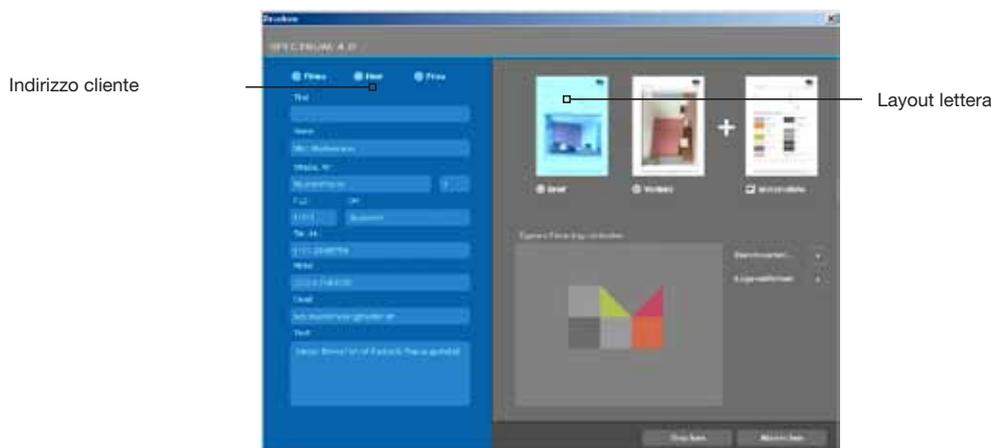


### 5.1.5 Crea PDF

Cliccare sul pulsante “Stampa PDF” della barra dei menu (“File”>”Stampa” nella barra di navigazione principale) per stampare il progetto attualmente visualizzato. Nella finestra visualizzata è possibile scegliere tra un layout a tutto schermo o per lettera per l'impostazione PDF. È inoltre possibile aggiungere e stampare un elenco materiali di tutti i colori e materiali utilizzati con una rappresentazione in miniatura e una descrizione dettagliata dei prodotti.

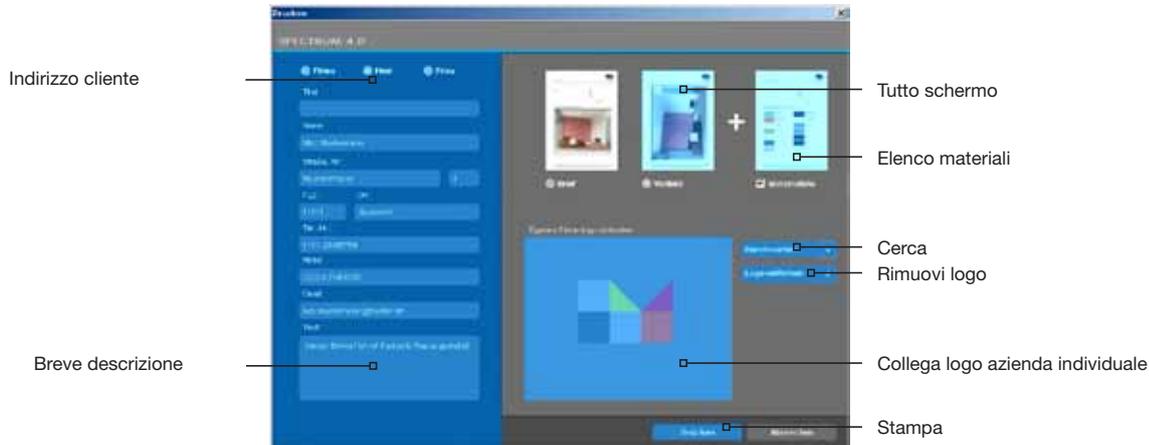
#### Lettera

Il layout per lettera contiene un'area per l'indirizzo del cliente e una rappresentazione rimpicciolita del progetto. Questa è la scelta giusta se di intende inviare il progetto per posta.



### Tutto schermo

Il layout a tutto schermo visualizza il progetto a grandezza massima su un foglio A4.



Selezionare la modalità “Lettera” o “Tutto schermo” nell'area in alto a destra della finestra e immettere l'indirizzo del destinatario (l'indirizzo appare soltanto quando viene scelto il layout per lettera). È inoltre possibile aggiungere una breve descrizione sul design del colore. Come impostazione standard l'elenco materiali viene aggiunto al layout, è però possibile disattivare questa funzione togliendo il segno di spunta.

È inoltre possibile collegare al layout il proprio logo che apparirà automaticamente nell'intestazione. Cliccare su “Cerca” per selezionare il proprio logo dal PC o un supporto rimovibile e caricarlo in SPECTRUM 4.0. Il logo selezionato verrà visualizzato nella finestra “Collega logo azienda individuale”. Per cancellare il logo cliccare “Rimuovi logo”.

**Nota:** assicurarsi che il logo sia disponibile in formato jpeg, TIFF o PNG per poterlo usare in SPECTRUM 4.0.

Se sono state immesse tutte le informazioni necessarie per il progetto, cliccare su “Stampa” per creare un file PDF del progetto che può essere poi salvato o stampato.



### 5.1.6 Stampa progetto

Se si vuole stampare un progetto senza creare un file PDF, cliccare sul simbolo “Stampa” (“Dialogo Stampa”) nella barra dei menu. Si aprirà la finestra di dialogo Stampa. Selezionare la stampante e le impostazioni di stampa per la stampa. Il progetto verrà stampato soltanto come immagine senza testo.

### 5.1.7 Pulsanti Vista



#### Ingrandisci

Cliccare su questo pulsante per ingrandire l'immagine nella superficie di lavoro.



#### Rimpicciolisci

Cliccare su questo pulsante per rimpicciolire l'immagine nella superficie di lavoro.



#### Adatta allo schermo

Con l'aiuto di questo pulsante è possibile adattare esattamente la grandezza dell'immagine all'area di lavoro.



### Ingrandisci area di lavoro

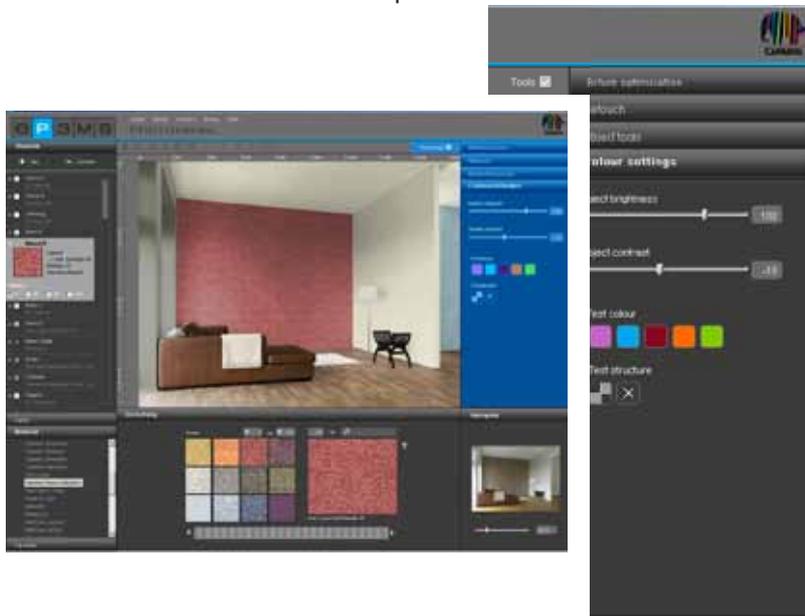
Questo pulsante nasconde la scheda Design e la scheda Strumenti e ingrandisce in tal modo la superficie di lavoro.

**Nota:** le funzioni qui descritte possono essere anche controllate mediante il menu “Vista” nella barra di navigazione principale.

## 5.2 Modifica immagine e prepara per il design

Dopo aver caricato una nuova immagine in SPECTRUM 4.0, sarà innanzitutto necessario prepararla per i lavori di design successivi, ritoccando se necessario l'immagine e definendo elementi, superfici e griglie per il successivo lavoro di design colori e materiali.

Gli strumenti di PHOTOstudio si trovano nella parte destra dell'area di lavoro. È possibile far apparire o nascondere le caselle strumenti cliccandoci sopra.



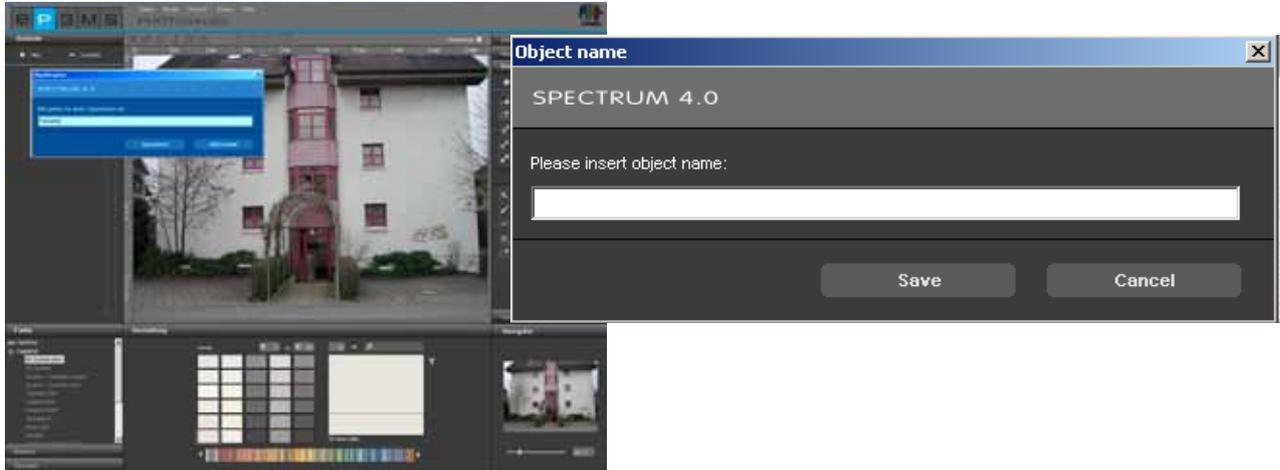
### 5.2.1 Elementi

#### Crea Elementi

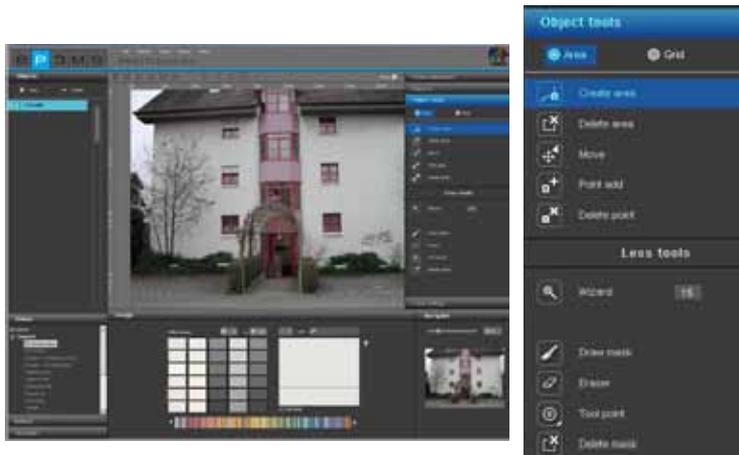
Per lavorare sul design di facciate o ambienti interni utilizzando diversi colori materiali, devono essere prima definiti i singoli elementi. Gli elementi per l'immagine possono essere impostati e visualizzati nella scheda “Elementi” dalla parte sinistra di PHOTOstudio.



Impostare un nuovo elemento cliccando sul pulsante “Nuovo”. Si aprirà la finestra “Nome Elemento” nella quale poter immettere un nome caratteristico per l'elemento, per es. soffitto, parete sinistra, zoccolo, ecc. Cliccare quindi su “Salva” è il nuovo elemento apparirà nell'elenco elementi. Cliccando su “Interrompi” non verrà creato alcun elemento.



Non appena è stato creato un elemento, viene automaticamente attivato lo strumento “Crea superficie” in modo da poter creare immediatamente una superficie facendo clic sull'immagine (Correda elementi con superfici, vedi cap. 5.2.3 “Strumenti: Superficie”).

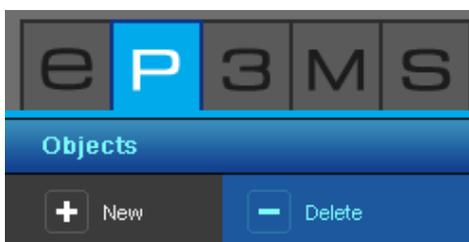


**Nota:** per ogni immagine può essere creato un numero indefinito di elementi.

Per cambiare il nome di un elemento fare doppio clic sul relativo elemento o cliccare col tasto destro del mouse sull'elemento e selezionare “Cambia nome”. Nella finestra di dialogo visualizzata è possibile cambiare il nome.

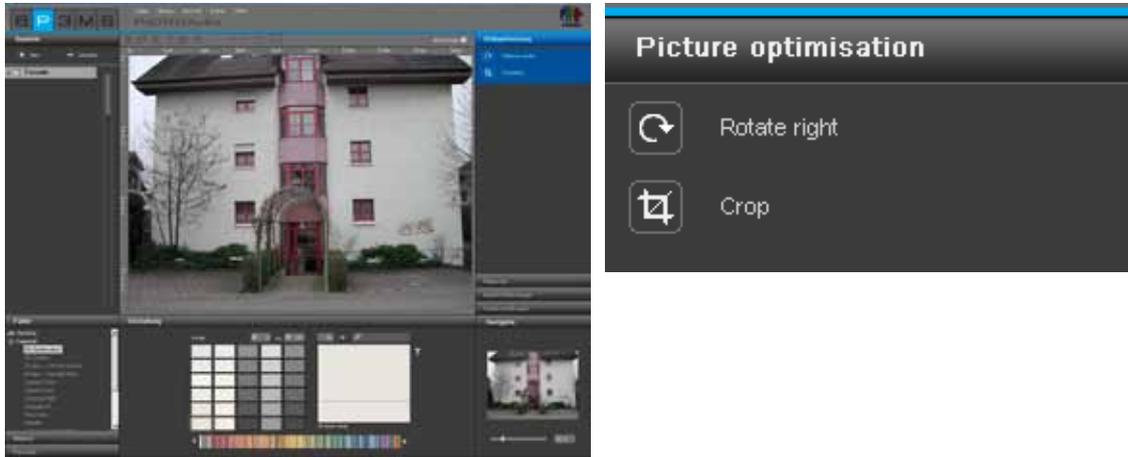
### Cancella elemento

Per cancellare un elemento, evidenziarlo con un clic del mouse e cliccare quindi sul pulsante “Cancella”. Se si risponde con “Sì” nella finestra di dialogo, l'elemento viene definitivamente eliminato dall'elenco (comprese tutte le informazioni su superfici, griglie e colori).



## 5.2.2 Strumenti: Ottimizzazione immagine

Dopo aver aperto un'immagine in PHOTostudio è possibile adattarla alla posizione e dimensione desiderata con l'aiuto dell'Ottimizzazione immagine.



### Ruota

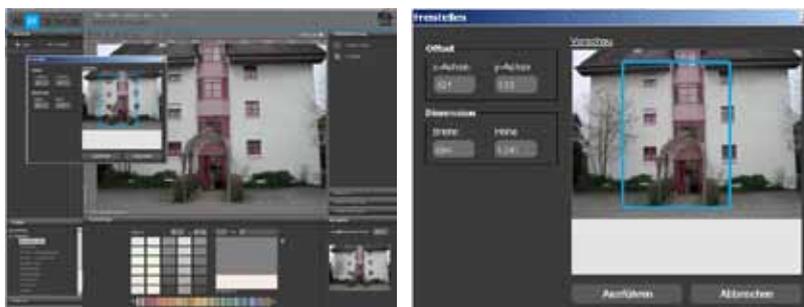


Utilizzare la funzione “Ruota” per ruotare l'immagine sulla superficie di lavoro. Con ogni clic sul pulsante “Ruota” immagine ruota di altri 90° in senso orario.

### Lascia libero



Utilizzare la funzione “Lascia libero” per ritagliare un dettaglio dell'immagine per il design. Cliccando sullo strumento “Lascia libero” si aprirà una finestra nella quale viene visualizzata un'anteprima dell'immagine con le opzioni “Offset” e “Dimensioni”. La cornice blu demarca il dettaglio attualmente selezionato. Per definire il dettaglio, cliccare sulla rappresentazione in miniatura dell'immagine e trascinare il mouse con il pulsante sinistro premuto e disegnare una cornice dalle dimensioni desiderate per il dettaglio. Cliccare quindi su “Esegui” per tagliare l'immagine nel modo desiderato. In alternativa è anche possibile ritagliare un dettaglio dall'immagine immettendo valori precisi nelle opzioni “Offset” e “Dimensioni”. In “Offset” è possibile spostare un dettaglio sugli assi X e Y. Più alto è il valore immesso per l'asse X o Y, più il dettaglio si sposterà verso destra (asse x) o verso il basso (asse Y). Indicando la larghezza e l'altezza nell'area “Dimensioni”, è possibile variare la grandezza del dettaglio.



**Nota:** l'altezza e la larghezza dell'immagine viene visualizzata sul righello nell'area di lavoro. Queste dimensioni fungono da punto di partenza per stabilire l'altezza e la larghezza del dettaglio desiderato.

### 5.2.3 Strumenti: Superficie



#### Correda elementi con superfici

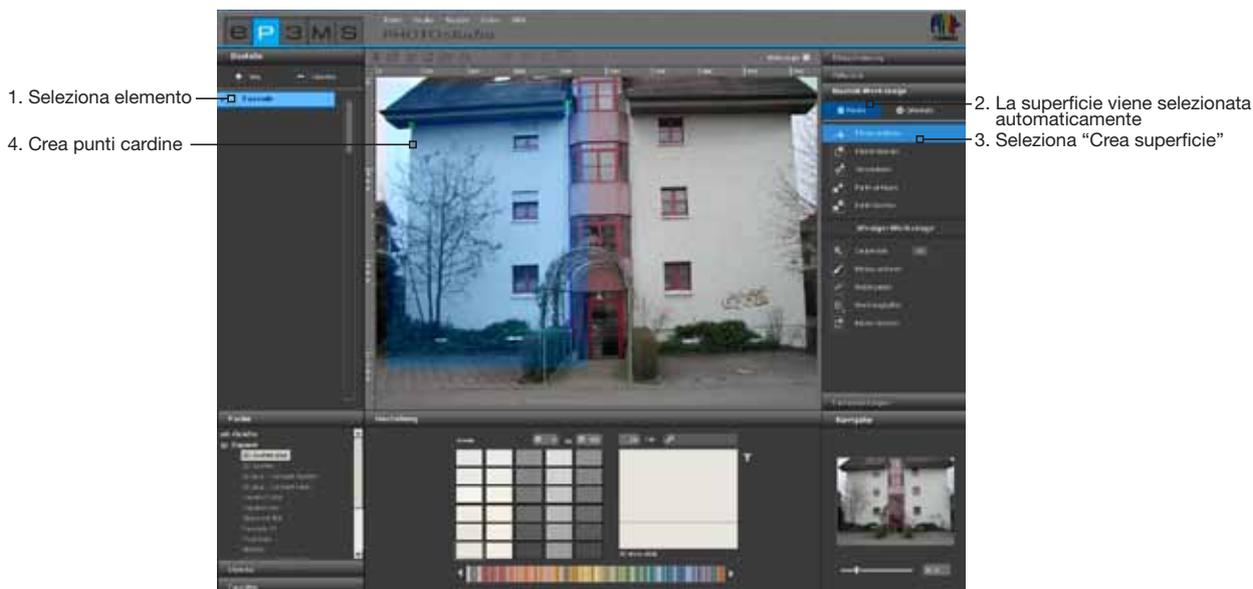
Per ogni elemento che è stato creato deve essere definita la superficie esatta per il successivo lavoro di design colore e materiale. In uno stesso elemento può essere creato un numero indefinito di superfici. A queste verrà assegnato lo stesso colore e materiale durante il design.

Durante la definizione di superfici è possibile scegliere tra la creazione di una “Superficie” o una “Griglia”. Selezionare “Superficie” per lavorare sul design colore dell'elemento. Se durante i successivi lavoro di design si vuole corredare l'elemento anche di materiali (per es. tecniche a spatola, legno, piastrelle,...), oltre alla superficie è necessaria anche una “Griglia” per la prospettiva.

**Nota:** il presupposto per la creazione di una griglia è la presenza di una superficie.

#### Crea superficie

Per creare una nuova superficie all'interno di un elemento selezionare innanzitutto il relativo elemento. Cliccare quindi sullo strumento “Crea superficie”. Posizionare innanzitutto con un clic del mouse i punti cardine della superficie; lo strumento crea automaticamente i collegamenti tra i punti fissati.



Per chiudere la superficie fare doppio clic sul punto di partenza della superficie dopo aver posizionato l'ultimo punto. (La superficie è stata chiusa correttamente quando la linea per la creazione delle superfici non seguirà più il puntatore del mouse. In alternativa è possibile far generare automaticamente l'ultimo tratto che chiude la superficie, facendo doppio clic quando si posiziona il penultimo punto.

**Nota:** per rimuovere dei singoli punti durante la creazione di una superficie, cliccare sul tasto “Backspace” della tastiera. Con ogni clic verrà cancellato l'ultimo punto posizionato, dopodiché sarà possibile continuare senza problemi con la creazione della superficie.

Dopo aver chiuso la superficie sarà possibile definire allo stesso modo altre superfici nello stesso elemento. Cliccare nuovamente sullo strumento “Crea superficie” e definire un'altra superficie come descritto sopra.

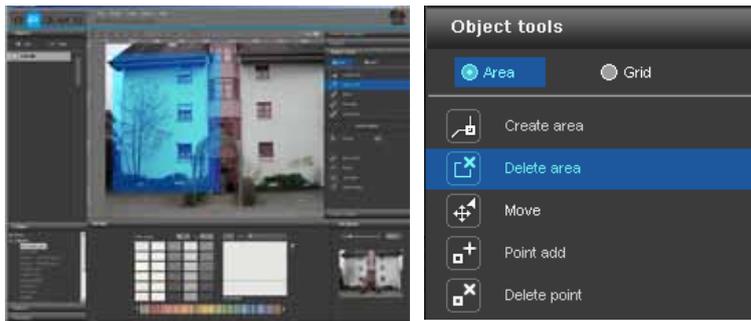
**Nota:** ricordare che a tutte le superfici all'interno dello stesso elemento verrà assegnato lo stesso colore e materiale durante il design.

Se si vuole ritagliare un dettaglio da una superficie esistente, per es. per lasciar libero uno spazio per una finestra in una facciata, creare una nuova superficie all'interno della superficie esistente con “Crea superficie”. L'intersezione tra due superfici poste una sopra l'altra viene ritagliata.



### Cancella superficie

Per cancellare una superficie selezionare lo strumento “Cancella superficie” e cliccare su una linea/punto della superficie che si vuole cancellare. Confermando con un “Sì”, la superficie selezionata verrà cancellata.

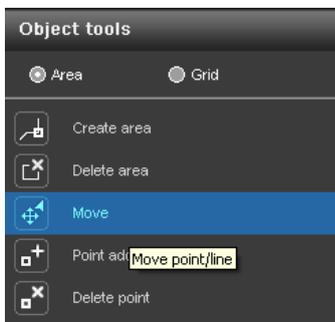


### Sposta punti/linee

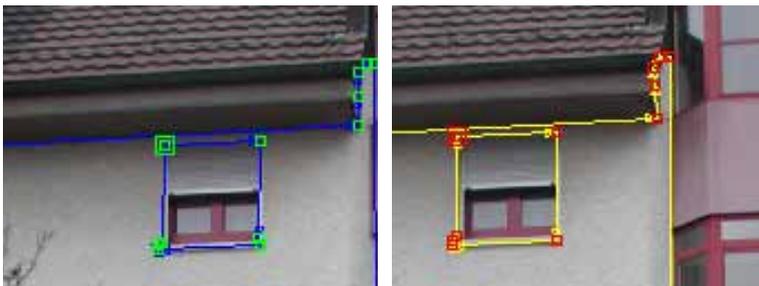
Dopo aver creato una superficie è sempre possibile ottimizzare la sua posizione spostando punti e/o linee, aggiungendo punti o cancellando i punti esistenti.

**Nota:** dopo la creazione di una superficie lo strumento “Sposta” viene selezionato automaticamente.

Per spostare un singolo punto, selezionare lo strumento “Sposta”, cliccare su un punto (punti attivi sono rossi, punti inattivi sono verdi) e spostarlo nella posizione desiderata trascinandolo tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.



Per spostare una singola linea, selezionare lo strumento “Sposta”, cliccare su una linea (linee non selezionate sono blu, linee selezionate sono gialle, i punti adiacenti sono rossi) e spostarla nella posizione desiderata trascinandola tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. I punti finali della linea vengono spostati parallelamente e le linee adiacenti vengono adeguatamente distorte.

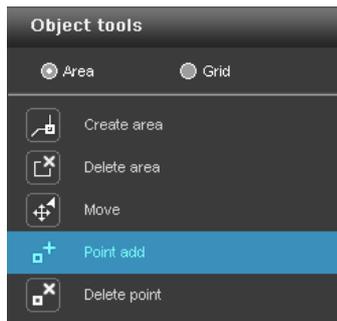


Per spostare tutte le superfici all'interno di uno stesso elemento, cliccare nell'immagine al di fuori delle superfici; in questo modo vengono disattivate tutte le superfici. Premere il tasto "A" della tastiera per "Seleziona tutto" e spostare il mouse tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e il tasto "Ctrl".



### Aggiungi punti

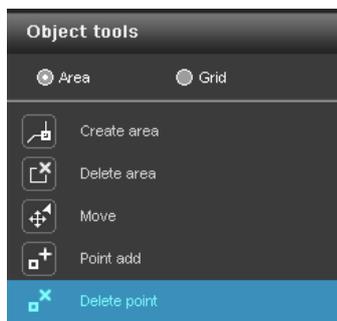
Attivando lo strumento "Aggiungi punto" e cliccando col puntatore del mouse su una linea di una superficie, viene raggiunto un punto in questa posizione. È possibile capire di trovarsi con il puntatore del mouse su una linea, se questa si colora di bianco. Con lo strumento "Sposta" è possibile posizionare il nuovo punto.



### Cancella punti/linee

Per cancellare un singolo punto attivare lo strumento "Cancella punto". Cliccando poi su un punto, questo verrà immediatamente cancellato. La superficie rimarrà chiusa in quanto i punti o le linee adiacenti erano collegati automaticamente.

In alternativa è possibile cancellare singoli punti e linee all'interno della superficie, evidenziando i punti o le linee desiderate (punti attivi sono rossi, linee attive gialle) e cliccando sul tasto "Canc" della tastiera. La parte selezionata verrà immediatamente cancellata e i punti o le linee adiacenti automaticamente collegati, la superficie rimane chiusa.



**Nota:** se vengono cancellati i punti di partenza o punti finali di una superficie, questa si aprirà e verrà selezionato automaticamente lo strumento "Crea superficie", in modo tale da poter posizionare un nuovo punto.

**Nota:** per definire delle superfici nel modo più è stato possibile, utilizzare la funzione "Zoom" del Navigatore nel margine inferiore destro dell'immagine oppure la rotellina del mouse (Zoomare con il Navigatore, vedi cap. 5.3.3).

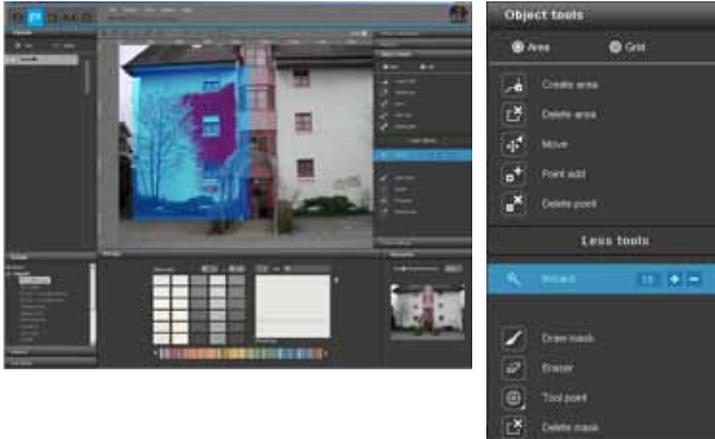


## 5.2.4 Altri strumenti - Superficie

### Bacchetta magica

Con lo strumento “Bacchetta magica” è possibile definire una selezione all'interno di una superficie attiva che può poi essere riempita con colore o materiale durante il design (per es. se si vuole lasciare libero un albero davanti a una facciata in una superficie).

Con il valore numerico tra 0 e 99 viene regolata la sensibilità con la quale la Bacchetta magica riconosce automaticamente sfumature di colori simili. L'impostazione standard del valore numerico è 15. Più basso è il valore numerico, più sarà sensibile la bacchetta magica per sfumature di colori simili e l'area di colore selezionata viene limitata.



Per effettuare una selezione, cliccare all'interno della superficie in un punto che si intende includere nella selezione. La Bacchetta magica evidenzierà automaticamente tutte le aree della superficie con una luminosità simile (a seconda della sensibilità impostata). Cliccando su “+” o “-” la Bacchetta magica può aggiungere o sottrarre aree (in alternativa: fare clic con il tasto sinistro del mouse sulle aree che si vogliono aggiungere, tenendo contemporaneamente premuto il tasto “Shift”

**Nota:** se è già stata effettuata una selezione con la Bacchetta magica e si fa nuovamente clic all'interno della superficie, la selezione precedentemente effettuata viene “sovrascritta” e non sarà più disponibile.

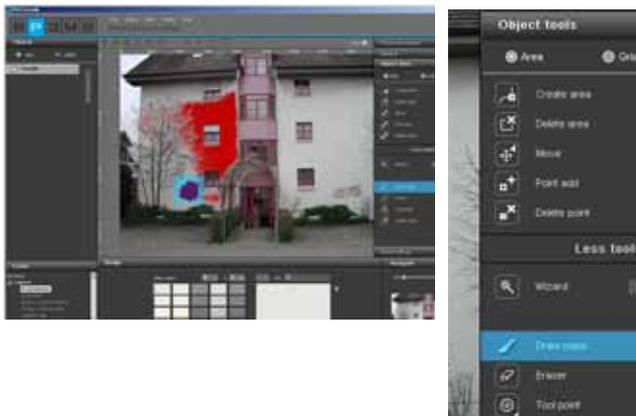
**Nota:** per correggere un'area imprecisa o per ingrandire manualmente la selezione può essere utilizzato lo strumento “Disegna maschera”.



### Disegna maschera

Con lo strumento “Disegna maschera” è possibile disegnare una superficie libera come con un pennello e creare così una selezione. In tal modo è possibile effettuare una selezione a mano libera, ampliare una selezione precedentemente effettuata con la Bacchetta magica o correggere un'area imprecisa della Bacchetta magica.

**Nota:** per disegnare delle linee dritte, posizionare il punto di partenza della linea con un clic del tasto sinistro del mouse e tenere quindi premuto il tasto “Shift” mentre si posizionano gli altri punti.

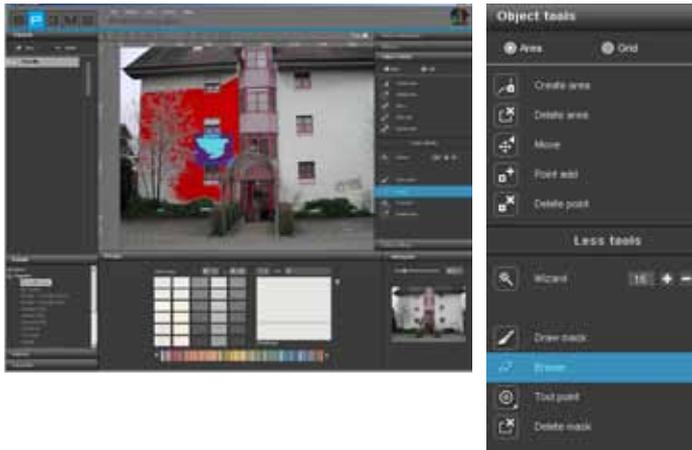


**Nota:** al contrario della Bacchetta magica, con la quale è possibile effettuare una selezione soltanto all'interno di una superficie attiva, lo strumento “Disegna maschera” permette di evidenziare tutta l'immagine.



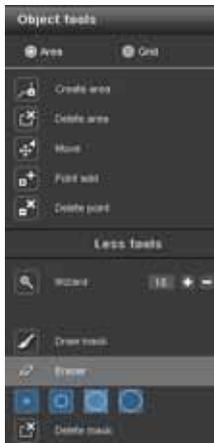
### Gomma

Le aree di selezione rosse, che sono state create con “Bacchetta magica” e/o “Disegna maschera”, possono essere anche cancellate. Selezionare a tal fine lo strumento “Gomma” e correggere la mascheratura. La Gomma può essere utilizzata, così come lo strumento “Disegna maschera”, in tutta l'immagine all'interno e all'esterno delle superfici.



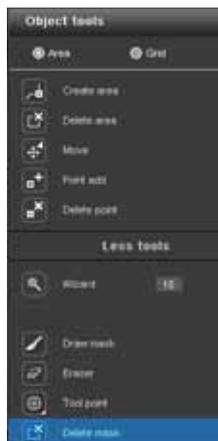
### Punte dello strumento

Per l'utilizzo della “Gomma” e di “Disegna maschera” sono disponibili punte di quattro diverse dimensioni, con 8, 16, 32, e 64px.



### Cancella maschera

Con questa funzione è possibile cancellare completamente la selezione effettuata all'interno dell'elemento con la “Bacchetta magica” e/o con “Disegna maschera”.



## 5.2.5 Strumenti: Griglia

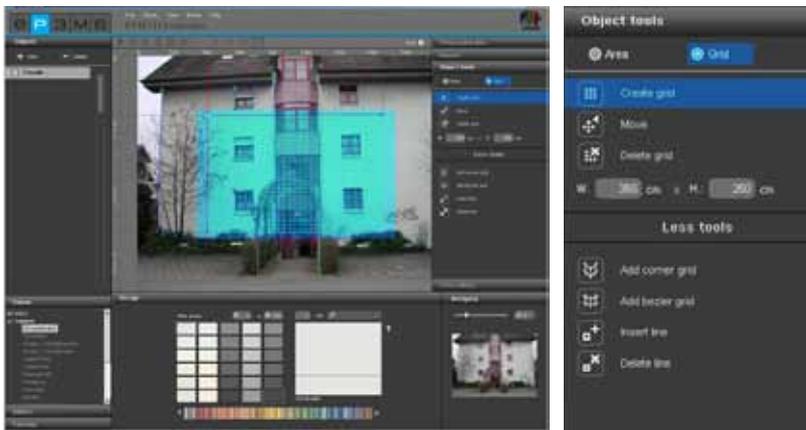


### Crea griglia

Per poter rappresentare correttamente un elemento in scala e in prospettiva non soltanto con il colore ma anche con i materiali (per es. tecniche a spatola, stoffe, tappeti, piastrelle,...) è necessaria oltre alla superficie anche una “Griglia”. La griglia poggia come riferimento direttamente sulla superficie e fornisce informazioni sulle dimensioni e sul tipo di distorsione prospettica dell'elemento.

**Nota:** il presupposto per la creazione di una griglia è la presenza di almeno una superficie all'interno dell'elemento (Crea superficie, vedi cap. 5.2.3 “Strumenti: Superficie”).

Per creare griglie in elementi diversi, selezionare innanzitutto il relativo elemento nella scheda “Elementi” e su “Griglia” nella scheda “Strumenti elemento” nel margine destro dell'immagine.



**Nota:** per ogni elemento può essere creata una sola griglia. È per questo necessario assicurarsi che tutte le superfici di un elemento, che si intende corredare con materiali, si trovino sullo stesso livello prospettico. Creare per ogni parete con diversa distorsione prospettica un proprio elemento con superficie e griglia.

Per creare una griglia all'interno di un elemento, selezionare lo strumento “Crea griglia”. Al centro dell'immagine verrà visualizzata una griglia standardizzata e il programma passerà automaticamente in modalità “Sposta” con la quale sarà possibile spostare la griglia.

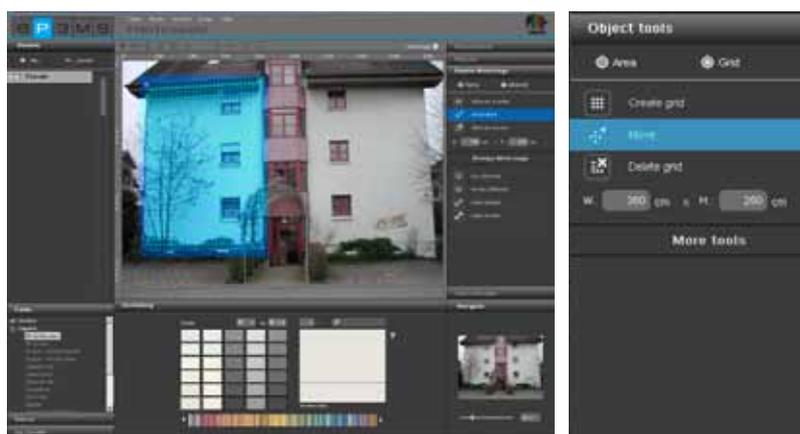
**Nota:** creare sempre una griglia leggermente più grande della superficie effettiva, in modo che il materiale sia visibile su tutta la superficie dell'elemento.



### Sposta griglia

Per portare la griglia nella giusta posizione prospettica, selezionare lo strumento “Sposta” e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, spostare i punti cardine o le linee esterne della griglia nella posizione desiderata.

Per facilitare il posizionamento prospetticamente corretto della griglia rispetto ad una superficie, vengono visualizzate linee guida che indicano l'attuale punto di fuga della griglia.



Per spostare tutta la griglia, cliccare nell'immagine al di fuori della griglia; in questo modo vengono disattivate tutte le superfici. Premere il tasto “A” della tastiera per “Seleziona tutto” e spostare il mouse tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e il tasto “Ctrl” per spostare la griglia.

### Cancella griglia

Per cancellare una griglia precedentemente creata, cliccare sul simbolo “Cancella griglia” e confermare con “Si” nella finestra di dialogo visualizzata.



### Personalizza dimensioni griglia

Affinché le dimensioni dei materiali, che vengono aggiunti durante i design, siano il più possibile vicine alla realtà, è necessario assegnare alla griglia delle dimensioni che corrispondono a quelle dell'elemento originale. Modificare a tal fine le impostazioni standard delle dimensioni (larghezza 350cm x altezza 250cm), immettendo le dimensioni reali. È possibile verificare la corretta applicazione delle nuove dimensioni per la griglia tramite una struttura di prova (Struttura di prova per griglie, vedo cap. 5.2.8 “Impostazioni colore”).



## 5.2.6 Altri strumenti - Griglia

Gli altri strumenti nell'area “Griglia” offrono ulteriori possibilità per la creazione e la modifica delle griglie.

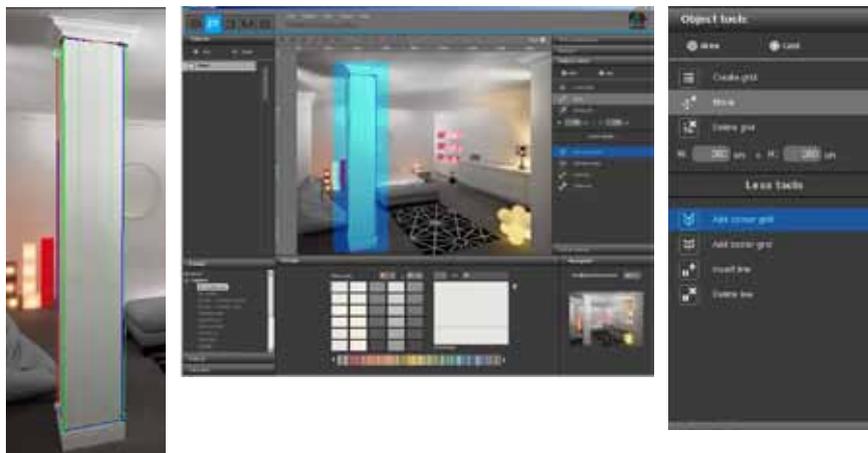


### Griglia angolare

Questo strumento offre una griglia, per la quale è possibile aggiungere degli angoli. In tal modo è possibile far continuare i materiali senza soluzione di continuità anche negli angoli (per es. pilastri o angoli delle pareti, che devono essere corredato con lo stesso materiale)

1. Cliccare sullo strumento “Griglia angolare”
2. Verrà attivata automaticamente la modalità “Sposta” e sarà possibile portare nella posizione desiderata i punti cardine della griglia.
3. Selezionare “Aggiungi linea” per aggiungere una linea bordo alla griglia. Cliccare a tal fine sul punto desiderato sulla linea di limite superiore o inferiore della griglia. (cliccando nuovamente su un altro punto delle linee di limite della griglia vengono aggiunte ulteriori linee)
4. Attivare lo strumento “Sposta” e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, spostare le nuove linee appena giunte trascinando un punto terminale nella posizione desiderata.
5. Durante l'immissione delle dimensioni tenere in considerazione tutte le superfici.
6. È possibile verificare l'esattezza della “Griglia angolare” tramite una struttura di prova (Struttura di prova per griglie, vedo cap. 5.2.8 “Impostazioni colore”).

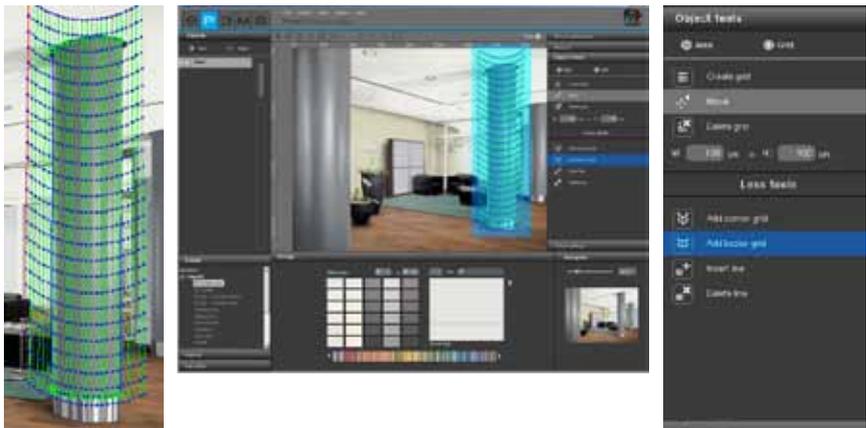
**Nota:** per cancellare delle linee aggiunte, cliccare sul simbolo “Cancella linee” e poi sulla linea della griglia che si intende cancellare. La linea verrà cancellata. Per far continuare la griglia in più angoli, ripetere l'aggiunta di altre linee per la creazione di altri angoli.



### Griglia curva

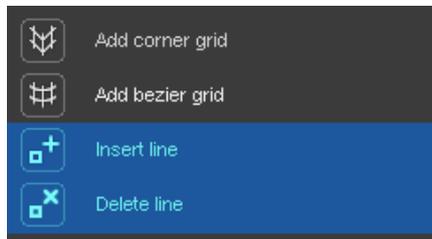
Questo strumento offre una griglia con la quale è possibile creare delle curve. In tal modo è possibile applicare materiali anche su elementi curvi (per es. su colonne o pareti curve).

1. Cliccare sullo strumento “Griglia curva”
2. Verrà attivata automaticamente la modalità “Sposta” e sarà possibile portare nella posizione desiderata i punti cardine della griglia.
3. Per incurvare la griglia, cliccare sulle linee (non sui punti) della griglia e, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, trascinarle nella direzione desiderata.
4. Immettere le dimensioni della superficie.
5. È possibile verificare l'esattezza della “Griglia curva” tramite una struttura di prova (Struttura di prova per griglie, vedo cap. 5.2.8 “Impostazioni colore”).



### Aggiungi/Cancella linee

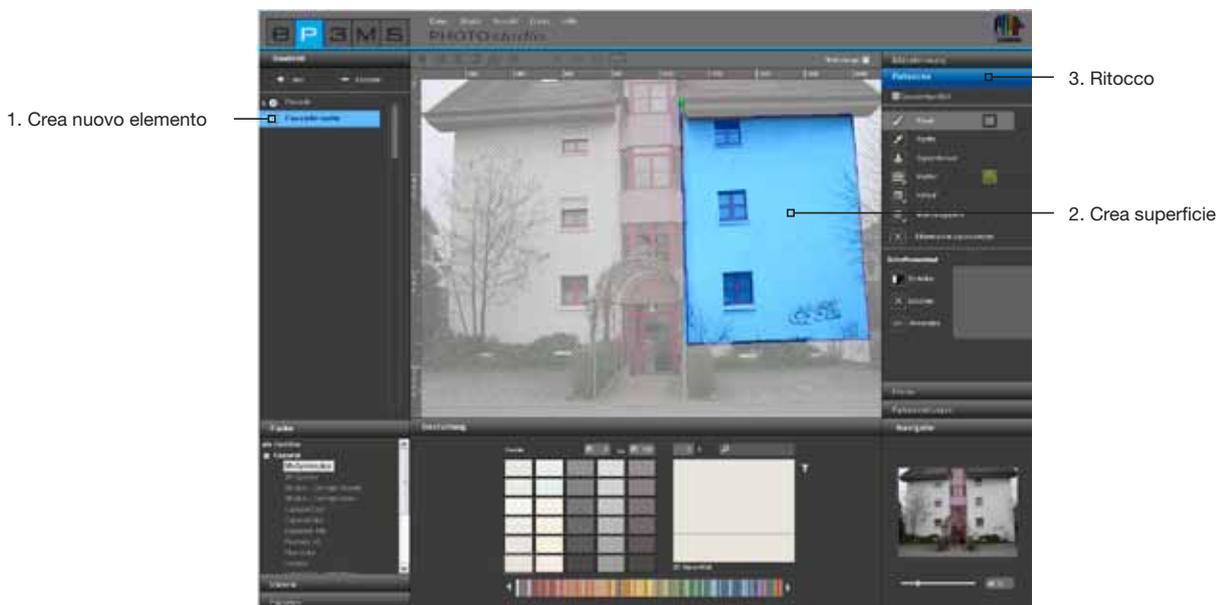
Con queste funzioni è possibile aggiungere o cancellare in Griglie angolari (vedi Griglia angolare cap. 5.2.6 “Altri strumenti - Griglia”).



### 5.2.7 Ritocco

La funzione “Ritocco” di PHOTostudio permette di eseguire delle correzioni sull'immagine. E per esempio possibile rimuovere graffiti, ripulire aree sporche di facciate o duplicare elementi architettonici.

Gli interventi di ritocco possono essere eseguiti sull'intera immagine o all'interno di singoli elementi. Per il ritocco di un'intera immagine selezionare il segno di spunta vicino a “Immagine intera”. Per il ritocco di singoli elementi non selezionare il segno di spunta e attivare il relativo elemento a sinistra nella scheda “Elementi”. Prima di iniziare con il ritocco assicurarsi che sono state definite delle superfici per l'elemento (Crea superficie, vedi cap. 5.2.4 “Strumenti: Superficie”).



Per il ritocco sono disponibili vari strumenti:

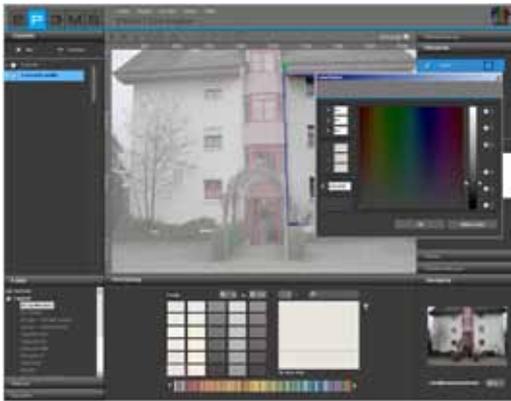


### Pennello

Il pennello è ideale per tracciare contorni morbidi, per es. linee ombreggiate.

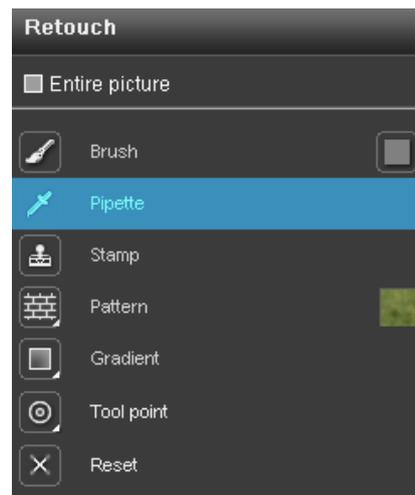
Per un utilizzo efficiente del pennello è possibile scegliere in “Punta dello strumento” tra diverse punte di pennello. Punte piccole sono particolarmente adatte per intensificare delle linee disegnando dei contorni. Punte grandi sono ideali per riempire rapidamente delle superfici. Copiando con la pipetta un colore dall'immagine, è possibile ritoccare perfettamente l'immagine in quello stesso punto. Con il pennello è possibile disegnare a mano libera nella superficie selezionata.

Per selezionare un colore per il pennello, cliccare sul piccolo campo colore vicino al pennello. Si aprirà un ColorPicker nel quale è possibile immettere un valore HSB o RGB o selezionare un colore nello spazio colore. Confermare il colore selezionato con “OK”.



### Pipetta

La pipetta copia un colore dall'immagine per assegnarlo poi al pennello. Selezionare il simbolo “Pipetta” e cliccare con la pipetta sul punto desiderato nell'immagine. Il colore copiato dal punto cliccato verrà visualizzato nel campo colore vicino al pennello. È ora possibile utilizzare il colore copiato per eseguire un ritocco dell'immagine con il pennello.



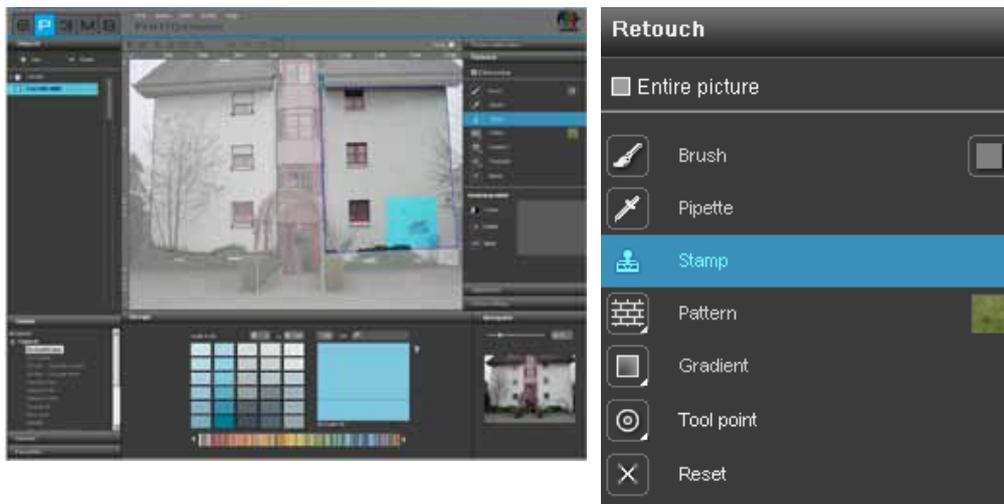
**Nota:** per un ritocco perfetto scegliere a seconda della necessità una punta più piccola o più grande (vedi in questo capitolo “Punta dello strumento”) e utilizzare eventualmente la funzione zoom (vedi capitolo 5.1.6 “Pulsanti Vista”).



### Timbro

Con il timbro è possibile copiare un'aria dell'immagine e inserirla in un altro punto dell'immagine. In questo modo è per esempio possibile copiare anche una finestra e inserirla in un altro punto o sostituire aree sporche o “non belle” dell'immagine con delle parti pulite.

1. Cliccando su un punto dell'immagine e tenendo premuto contemporaneamente il tasto “Ctrl”, viene definito un punto origine che sarà il punto di partenza del processo di copiatura.
2. Cliccare ora senza il tasto “Ctrl” sul punto destinazione della superficie nel quale si vuole copiare l'area desiderata e cliccare su questo punto tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Il contenuto verrà ora copiato dal punto origine (cerchio blu) al punto desiderato, cioè il punto destinazione (cerchio verde). La distanza tra il punto origine e il primo clic nel punto destinazione verrà rispettata durante tutto il processo di copertura.

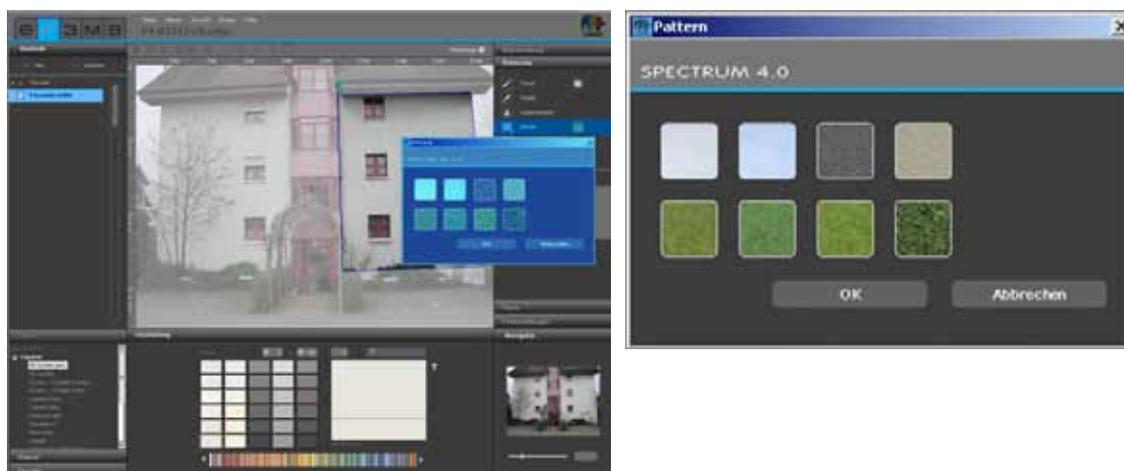


**Nota:** per ottenere un buon risultato del ritocco, cliccare più volte e/o utilizzare più punti origine.



### Campione

Con lo strumento “Campione” è possibile applicare delle strutture campione ad una superficie. Cliccare a tal fine sul campo colore vicino al simbolo “Campione” e selezionare uno degli otto campioni dalla finestra di selezione visualizzata, per es. erba, cielo, ghiaia, asfalto. Disegnare direttamente nella superficie selezionata dall'elemento; questa verrà riempita con il campione.





### Gradiente

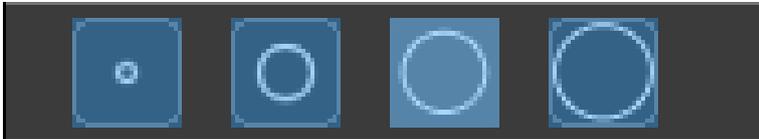
Con lo strumento “Gradiente” è possibile applicare un gradiente chiaroscuro ad una superficie. Ciò può risultare utile per nascondere oggetti fastidiosi, aree sporche particolarmente ampie o strutture forti (costruzioni grezze, ecc.). Attivare il relativo elemento, cliccare su “Gradiente” e selezionare nella finestra visualizzata una delle dieci varianti di gradiente disponibili. Tenere in considerazione nella scelta la simulazione delle diverse condizioni di luce per creare una situazione il più realista possibile.

È inoltre possibile controllare mediante il regolatore l'intensità del gradiente. Confermare la modifica del gradiente cliccando nuovamente sul gradiente selezionato per rendere visibile la modifica nell'immagine. Se si vuole utilizzare questa intensità con il gradiente, confermare la selezione con “OK”.



### Punte dello strumento

Per l'utilizzo ottimale del “Pennello” e del “Timbro” sono disponibili punte di quattro diverse dimensioni, con 8, 16, 32, e 64px.



### Risetta ritocco

Selezionare “Risetta ritocco” per annullare tutto il ritocco sinora effettuato.



### Andamento ombra

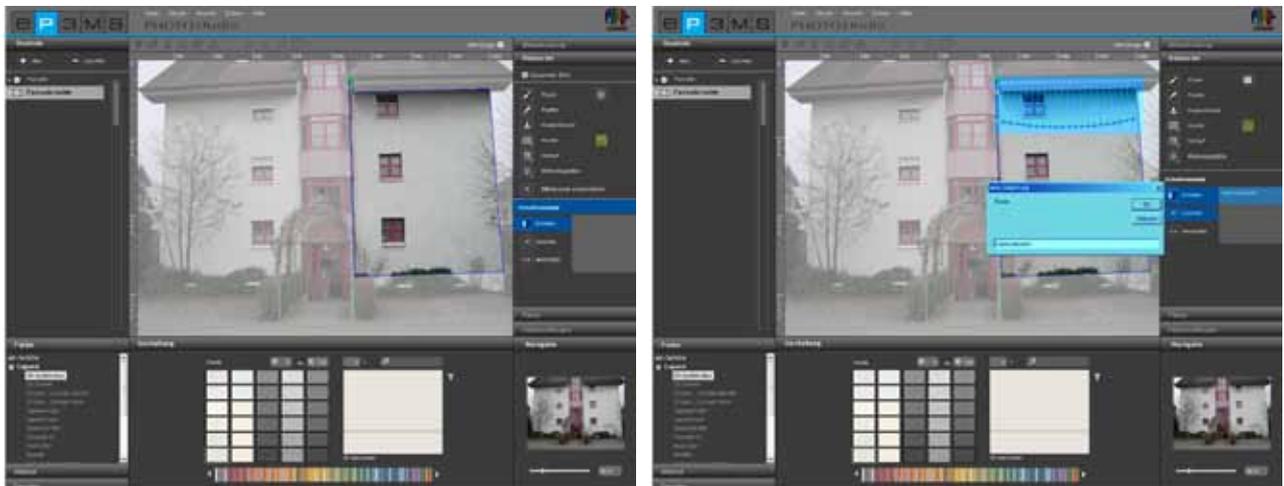
Con lo strumento “Andamento ombra” è possibile creare campioni ombra personali per particolari situazioni di illuminazione di ambienti interni e facciate.

**Nota:** il presupposto per la creazione di un andamento ombra è la presenza di una superficie definita.

Per creare un nuovo andamento ombra, cliccare sul pulsante “Crea” e immettere un nome univoco nella finestra di dialogo visualizzata. Cliccare quindi su “OK”, il nuovo andamento ombra verrà visualizzato nella finestra andamento ombra della scheda “Ritocco”. Nell'area di lavoro apparirà inoltre una griglia che può essere posizionata liberamente nell'immagine. Questa influenzerà la forma dell'andamento ombra. Spostare i punti e le linee della griglia nella posizione desiderata.



Per applicare l'andamento ombra, cliccare sul pulsante “OK” (“Applica”), cliccando più volte su “OK-Applica” aumenterà l'intensità dell'ombra (più scura).



In questo modo è possibile creare diversi andamenti ombra. Tutte le ombre create sono elencate nel campo destro con il loro nome; qui possono essere selezionate e poi modificate o cancellate.



Per cancellare un andamento ombra, selezionare il relativo andamento dall'elenco e cliccare sul pulsante "Cancella". L'andamento selezionato viene immediatamente cancellato.

## 5.2.8 Impostazioni colore

### Luminosità elemento e Contrasto elementi

Per correggere la luminosità e il contrasto di una superficie definita, è consigliabile corredare la superficie con un colore di prova (vedi "Colore di prova per superficie").

Con il regolatore "Luminosità elemento" è possibile adeguare aree dell'immagine con un'esposizione luminosa differente (per es. facciate fortemente illuminate dal sole o pareti particolarmente in ombra in ambienti interni).

In tal modo durante il design i colori utilizzati verranno visualizzati correttamente, se il colore di prova nell'immagine possiede la stessa luminosità del piccolo campo colore di prova.

Con il regolatore "Contrasto elementi" è possibile modificare il contrasto delle superfici (per es. per aree dell'immagine diffuse).

Le modifiche effettuate sui regolatori della luminosità e del contrasto si riferiscono sempre alle superfici dell'elemento attualmente selezionato.

**Nota:** le modifiche della luminosità e del contrasto hanno immediatamente l'effetto sui colori e sui materiali all'interno dell'elemento, ma non sull'immagine originale.



### Colori di prova per superfici

Per verificare se una superficie sia stata definita correttamente, è possibile riempirla con un colore di prova. A tal fine sono disponibili i cinque colori di prova (magenta, ciano, rosso, arancione, verde). Grazie alla differenziazione dei colori con diversi colori di prova per ogni elemento è possibile migliorare l'orientamento nell'immagine.

Selezionare il relativo elemento e cliccare poi su uno dei colori di prova. Il colore scelto verrà applicato a tutte le superfici di questo elemento.



**Nota:** è assolutamente consigliato verificare la luminosità della superficie mediante un colore di prova e correggerla se necessario. Il colore di prova nell'immagine deve essere identico al campo colore di prova a destra. Se il colore di prova selezionato appare nell'immagine più scuro (per es. se la parete nell'immagine originale non è bianca), spostare il regolatore della luminosità verso destra. Ciò è molto importante affinché durante il design successivo i colori utilizzati non vengano rappresentati più chiari o più scuri. Se viene modificata la dimensione della superficie dopo aver inserito un colore di prova, le correzioni verranno attualizzate soltanto dopo aver cliccato nuovamente il campo colore di prova. Per rimuovere il colore di prova cliccare sulla "X" al di sotto del campo colore di prova.

**Nota:** i colori di prova vengono sovrascritti durante il design e non saranno più visibili.

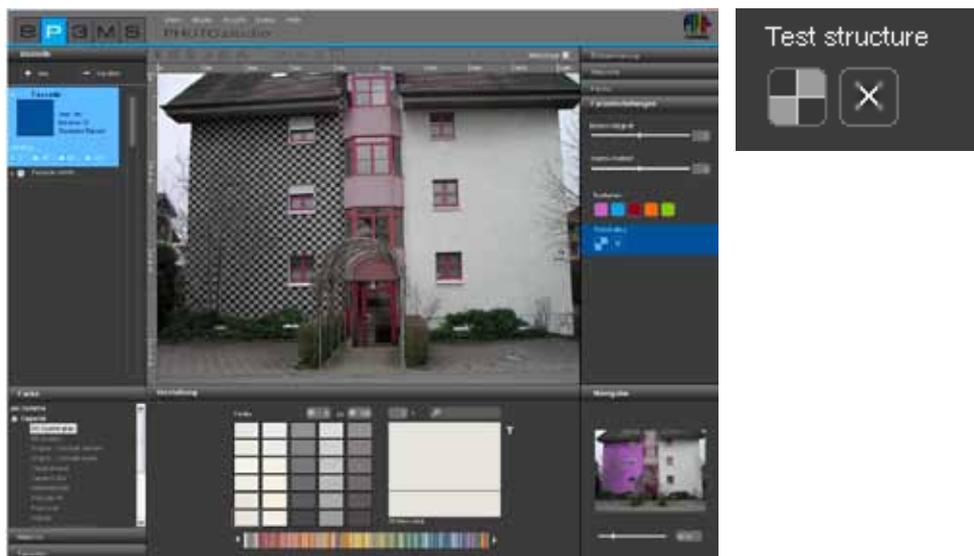


### Struttura di prova per griglie

Per verificare se una griglia sia stata definita in modo prospetticamente corretto per il design successivo, è possibile riempirla con una struttura di prova a scacchiera.

Il campione a scacchiera viene rappresentato a quadratini più grandi o più piccoli a seconda delle dimensioni immesse (larghezza e altezza della griglia).

Importante: le proporzioni sono esatte soltanto se la struttura di prova visualizza dei quadratini. Per correggere la struttura di prova, mettere per la griglia delle dimensioni adatte e verificarne l'esattezza cliccando nuovamente sul pulsante "Struttura di prova". Se si mantengono delle dimensioni errate, il materiale utilizzato durante il design (carta da parati, tecnica a spatola,...) verrà rappresentato in maniera non realistica. Per rimuovere la struttura di prova cliccare sulla "X" al di sotto del pulsante "Struttura di prova".



**Nota:** la struttura di prova serve unicamente per la regolazione fine della griglia per la successiva applicazione dei materiali e non sarà più visibile nell'immagine durante il design.

## 5.3 Design immagini

Non appena sono state create tutte le superfici e le griglie per tutti gli elementi dell'immagine è possibile iniziare con il design in PHOTOSTUDIO. È anche possibile modificare le immagini della libreria: elementi esistenti possono essere modificati con gli strumenti o essere integrati con nuovi elementi. (Importa immagine, vedi cap. 5.1.1 "Importa immagine personale" o cap. 5.1.2 "Carica immagine dalla banca dati"; Modifica immagine, vedi cap. 5.2)

È sempre possibile passare dalle funzioni di modifica dell'elemento (Crea superficie, Crea griglia, ecc.) alle funzioni di design (Seleziona colori e materiali, Colora superfici, ecc.)

### 5.3.1 Colore, Materiale e Favoriti

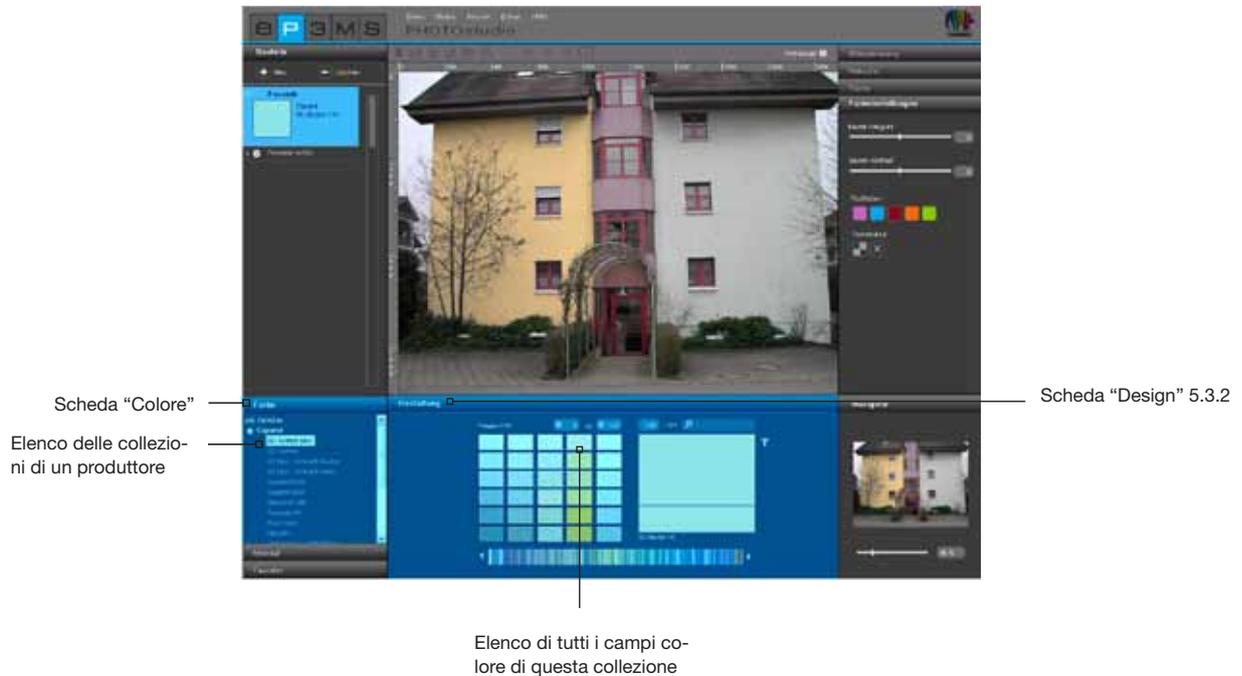
#### Seleziona colore, materiale e favoriti

Per selezionare una collezione di colori o materiali sono disponibili le tre schede "Colore", "Materiale" e "Favoriti". Qui è possibile navigare attraverso le condizioni di colori materiali e cercare i prodotti desiderati tra i favoriti (Ricerca colore/materiale, vedi cap. 4.2.2 "Colore" o 4.2.3 "Materiale"; Crea favoriti, vedi cap. 4.3).

### Colore

Nella scheda “Colore” si trovano tutte le tonalità della collezioni di tonalità di Caparol, RAL e NCS che possono essere utilizzate per il design. L'elenco delle collezioni di un produttore può essere visualizzato cliccando sul “+” davanti al nome del produttore.

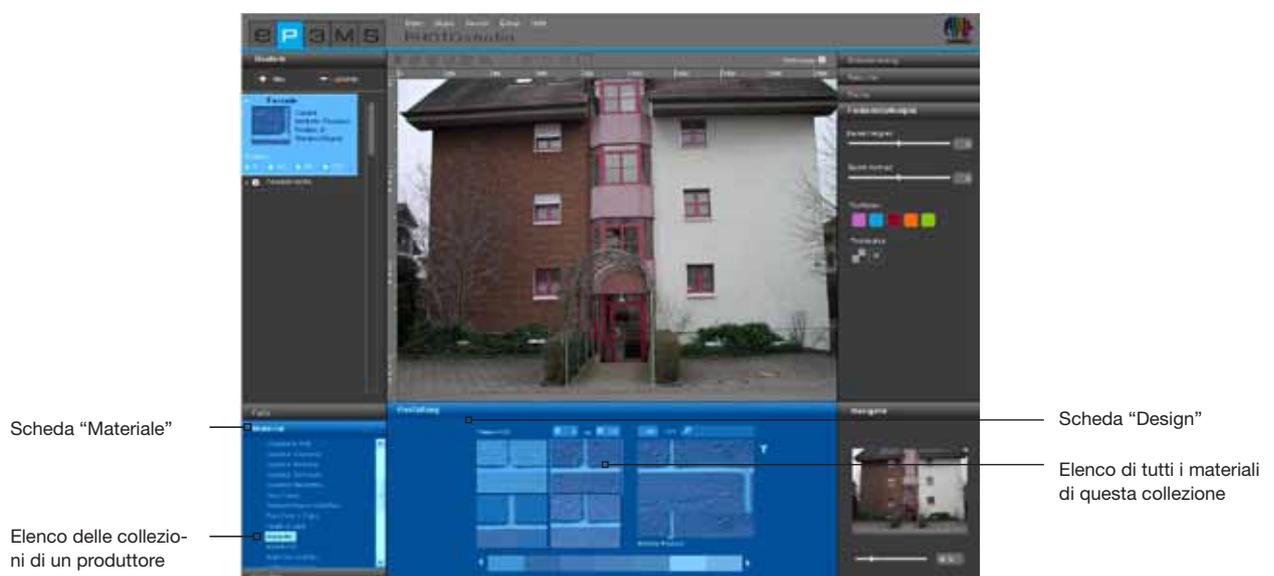
Selezionare la collezione di un produttore mediante un clic del mouse, in tal modo vengono visualizzate tutte le tonalità di questa collezione nella scheda “Design”, in base ad un elenco di campi di colore.



### Materiale

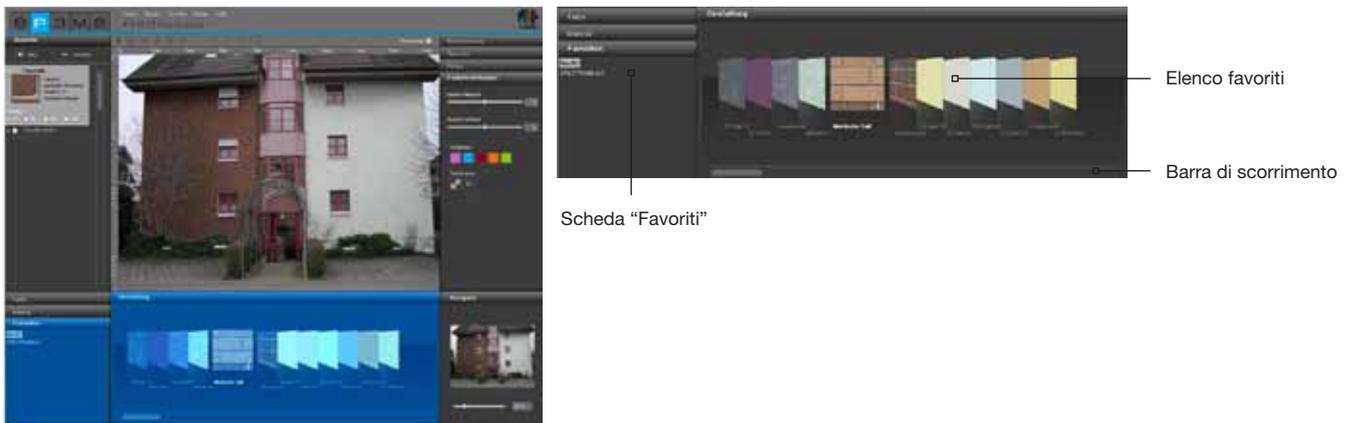
Nella scheda “Materiale” si trovano i materiali di Caparol e esempi di materiali di altri produttori rinomati che sono disponibili per il design con materiali. L'elenco delle collezioni di un produttore viene visualizzato cliccando sul “+” davanti al nome del produttore.

Selezionare la collezione di un produttore mediante un clic del mouse, in tal modo vengono visualizzati tutti i materiali di questa collezione nella scheda “Design”, in base ad un elenco di campi di materiali.



### Favoriti

Per utilizzare un colore o materiale tra i favoriti, selezionare innanzitutto con un clic del mouse uno dei set di favoriti personali nella scheda "Favoriti". L'elenco di favoriti selezionato verrà visualizzato nell'area di design. Per sfogliare i colori o materiali, passare con il puntatore del mouse sulla serie di schede favoriti. I campioni si sposteranno in primo piano per una migliore visualizzazione. Con un clic del mouse il campione viene selezionato per essere utilizzato nell'immagine. Nel caso di un elenco lungo di favoriti è possibile utilizzare anche la barra di scroll in basso per sfogliare i contenuti.

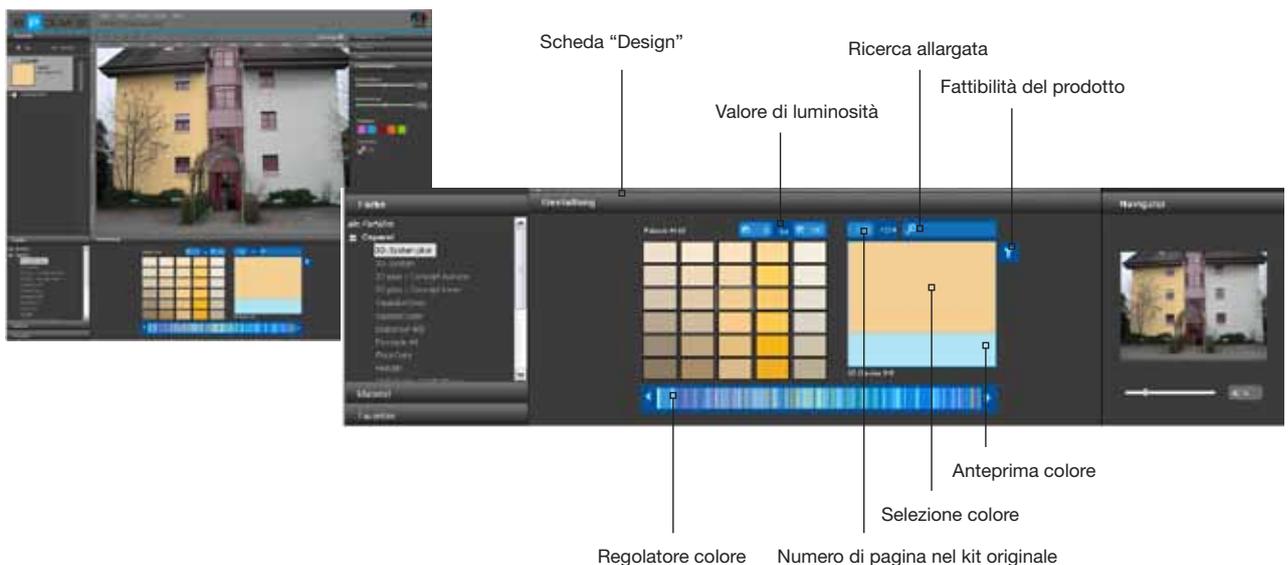


**Nota:** è possibile utilizzare i colori e materiali in PHOTostudio sia per ambienti interni che esterni. Si consiglia di verificare mediante le schede tecniche se il materiale selezionato sia adatto allo scopo in condizioni reali. (Informazioni tecniche, vedi cap. 4.2.3 "Dettagli materiali")

Ulteriori informazioni sui colori e materiali vengono fornite nei capitoli 3.2.2 "Colore" e 3.2.3 "Materiale".

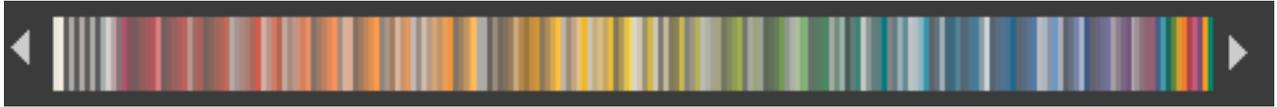
### 5.3.2 Scheda "Design"

Nell'area inferiore di PHOTostudio si trova la scheda "Design" nel quale è possibile selezionare i colori e/o materiali per il design degli elementi dell'immagine.



### Regolatore colore

Con il regolatore del colore è possibile navigare all'interno della correzione colore attualmente selezionata. Per selezionare un'area di colore (rosso, giallo, verde...), cercare direttamente sul relativo punto all'interno dello spettro dei colori o spostarsi attraverso la collezione trascinando il regolatore e tenendo premuto contemporaneamente il pulsante sinistro del mouse. Cliccando sui tasti cursore la selezione colore passa al prossimo kit di colori.



### Ricerca allargata/ Filtri

Per restringere la selezione dei colori e materiali, è possibile filtrare la ricerca per valore di luminosità, per numero di pagina nel kit di colore originale, a testo intero o fattibilità del prodotto.



### Valore di luminosità

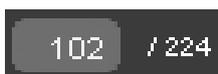
Per delimitare il valore di luminosità, immettere un valore di luminosità minimo e massimo. Premendo poi il tasto "Invio" verranno visualizzati soltanto i colori dell'area desiderata. Ciò può per esempio risultare utile quando, per motivi tecnici, per una facciata con materiale termoisolante il valore di luminosità non deve risultare al di sotto di 20.



**Nota:** per poter di nuovo visualizzare tutti i campi di colore di una collezione, è necessario di portare il valori di limitazione della luminosità a "0" e "100".

### Ricerca per numero di pagina nel kit di colore originale

Per selezionare una particolare pagina del kit di colori/prodotti originale di una collezione, immettere nel campo di immissione centrale il numero di pagina desiderato del kit di collezione. Premendo il tasto "Invio" il campo di visualizzazione colore passerà alla pagina immessa.





### Ricerca a testo intero

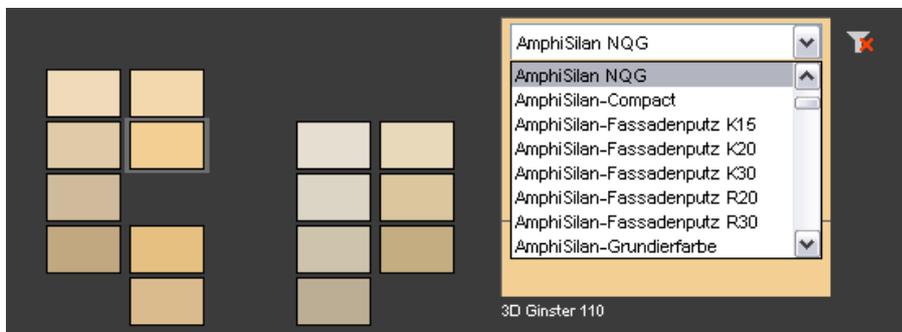
Immettere direttamente i nomi dei colori contenuti nella collezione selezionata. Immettere per es. "Ginster 110", per utilizzare direttamente questo colore, o soltanto "Ginster", per visualizzare tutte le tonalità della famiglia dei colori "Ginster". Per ritornare alla selezione dei colori, cliccare sulla "X" sul margine in alto a destra.



### Fattibilità del prodotto

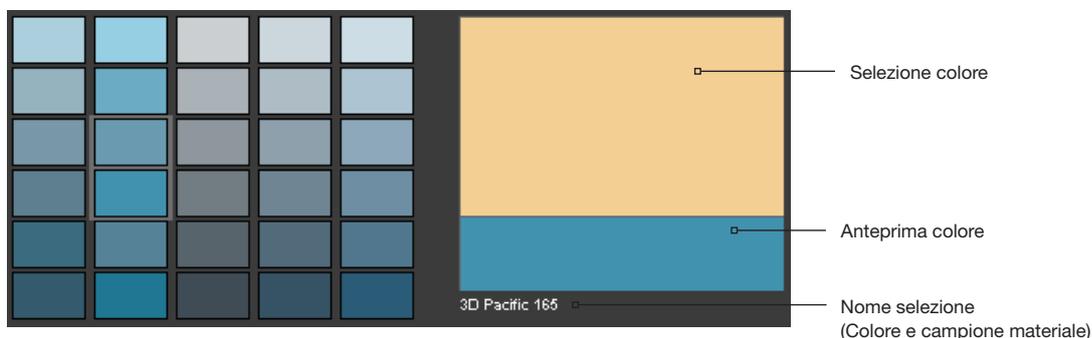
Il filtro "Fattibilità del prodotto" si trova sul margine in alto a destra della selezione colore. Con questo filtro è possibile limitare la ricerca ad un particolare materiale base. In tal modo vengono visualizzati i colori disponibili per questo prodotto.

Per disattivare il filtro per un prodotto, selezionare "Senza filtro" nel menu a discesa o cliccare semplicemente sul simbolo "Filtro". Non appena la "X" rossa non sarà più visibile, tutte i filtri saranno disattivati e vengono di nuovo visualizzati tutti i colori indipendentemente dalla fattibilità del prodotto.



### Selezione/Anteprima colore

Spostando il puntatore del mouse sui singoli campi colore, il campione, sul quale il puntatore del mouse si fermerà, verrà ingrandito in una piccola finestra di anteprima. Selezionando con un semplice clic un campione colore o materiale, questo verrà visualizzato anche nella finestra di visualizzazione sovrastante. Facendo doppio clic sul campione, viene visualizzata la finestra "Dettaglio materiale" con ulteriori informazioni. L'ultimo campione selezionato rimarrà nella colore selezionato per favorire il confronto fino alla selezione di un nuovo campione. Il campione attualmente selezionato è automaticamente utilizzabile per il design di una superficie.



### Colorazione di un elemento

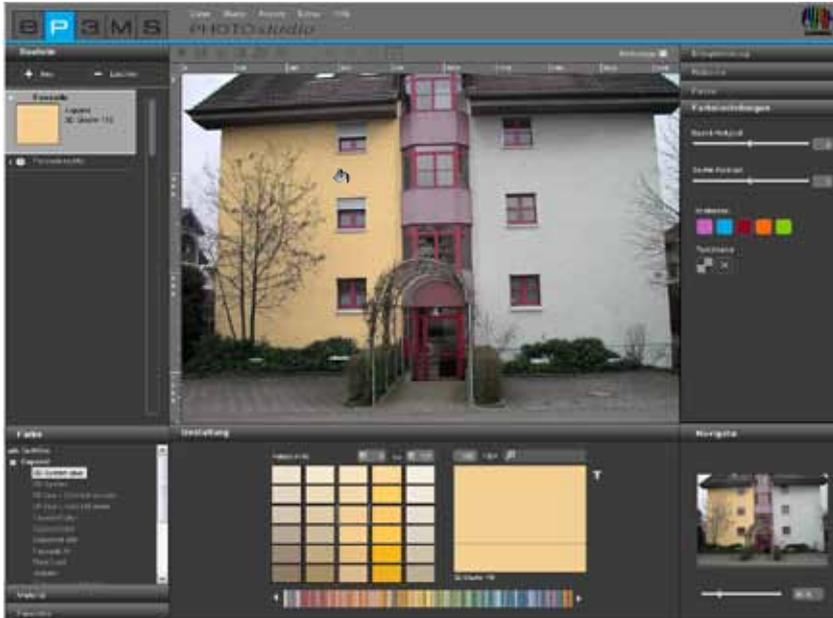
Se è stato selezionato un campione di colore o materiale e il puntatore mouse viene spostato sull'immagine, il puntatore si trasformerà in un secchiello. Cliccando su una superficie, questa verrà colorata direttamente con il campione selezionato. In alternativa è possibile cliccare sul piccolo quadratino davanti al nome dell'elemento nella scheda "Elementi" e la relativa superficie nell'immagine verrà colorata.

Se si vuole modificare nuovamente il materiale o colore di un elemento, cliccare semplicemente con il nuovo campione selezionato direttamente sulla superficie dell'immagine o sul nome del elemento.

Quando si utilizza un materiale si ha inoltre la possibilità di scegliere il tipo di posa e la rotazione del campione (vedi “Tipo di posa e rotazione”).

Per decolorare un elemento, cliccare con il tasto destro del mouse sull'elemento e selezionare “Decolora oggetto”.

**Nota:** cliccare col tasto destro del mouse su un elemento per eseguire altre funzioni.



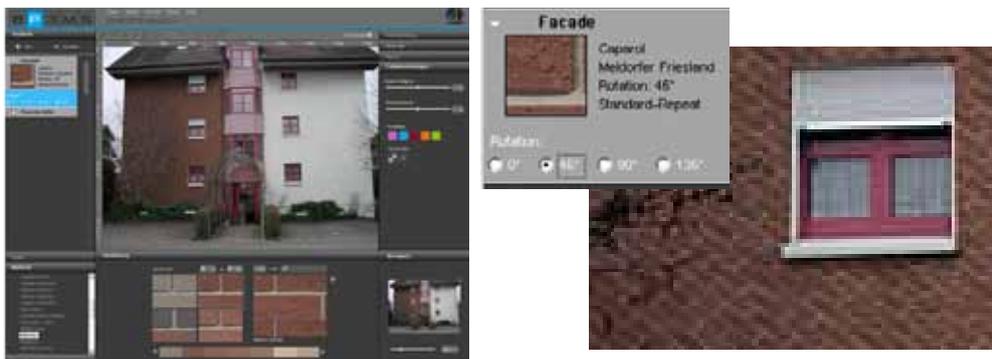
### Utilizza colore/materiale per altri elementi

Per utilizzare il colore di un elemento per un altro elemento, trascinare il colore nella scheda “Elementi” tramite “Drag’n’Drop” da un elemento all'altro. Per selezionare il colore da un elemento, cliccare sul relativo campo colore. Trascinare quindi il campo colore sul campo colore di destinazione desiderato per l'altro elemento, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Rilasciare il passo del mouse quando il puntatore si trova sul campo colore di destinazione. Le superfici di questo elemento verranno ora colorate con questo stesso colore.

Se il colore o il materiale si trova ancora “nel secchiello”, è anche possibile riutilizzarlo semplicemente cliccando sulle diverse superfici nell'immagine.

### Tipo di posa e Rotazione

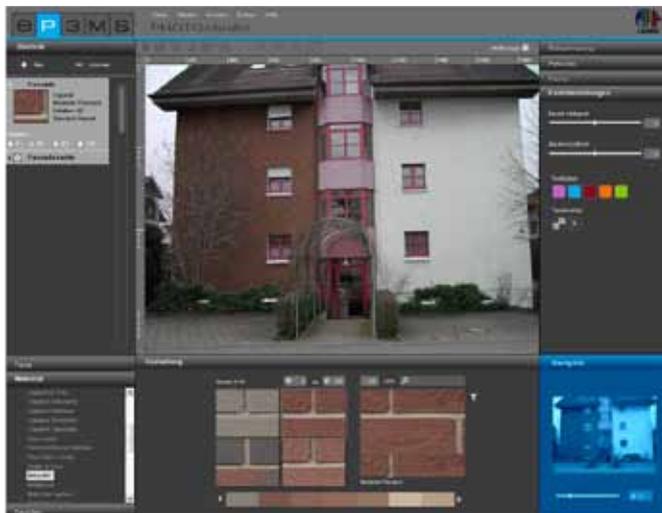
Per il design con materiali (piastrelle, parquet, ecc.) sono inoltre disponibili le opzioni “Tipo di posa” e/o “Rotazione” del materiale. In tal modo è possibile scegliere tra quattro diversi gradi di rotazione e quattro tipi di posa per orientare il materiale sulla superficie secondo il proprio gusto.



**Nota:** la modifica del tipo di posa è possibile soltanto per alcuni materiali, come ad esempio parquet e laminato.

### 5.3.3 Navigatore

Il Navigatore di PHOTostudio nella parte in basso a destra del software mostra una rappresentazione mini-mizzata dell'area di lavoro. Viene visualizzato l'attuale dettaglio zoom e ciò permette di orientarsi meglio.



Con l'aiuto del dispositivo di scorrimento è possibile modificare le dimensioni di rappresentazione dell'immagine, zoomare avanti o indietro dell'immagine (le dimensioni reali dell'immagine non vengono modificate). In alternativa è anche possibile immettere un valore percentuale e ingrandire o rimpicciolire la rappresentazione dell'immagine (il 100% corrisponde a Tutto schermo).

È anche possibile zoomare avanti e indietro ruotando la rotellina del mouse quando la superficie di lavoro è attiva (per attivare la superficie di lavoro cliccare sull'immagine con il tasto destro del mouse).

Se si zooma in avanti nell'immagine, questo dettaglio dell'immagine viene visualizzato nel navigatore con una cornice. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse è possibile spostare la cornice zoom all'interno della finestra del navigatore per navigare attraverso l'immagine nell'area di lavoro zoomata.

