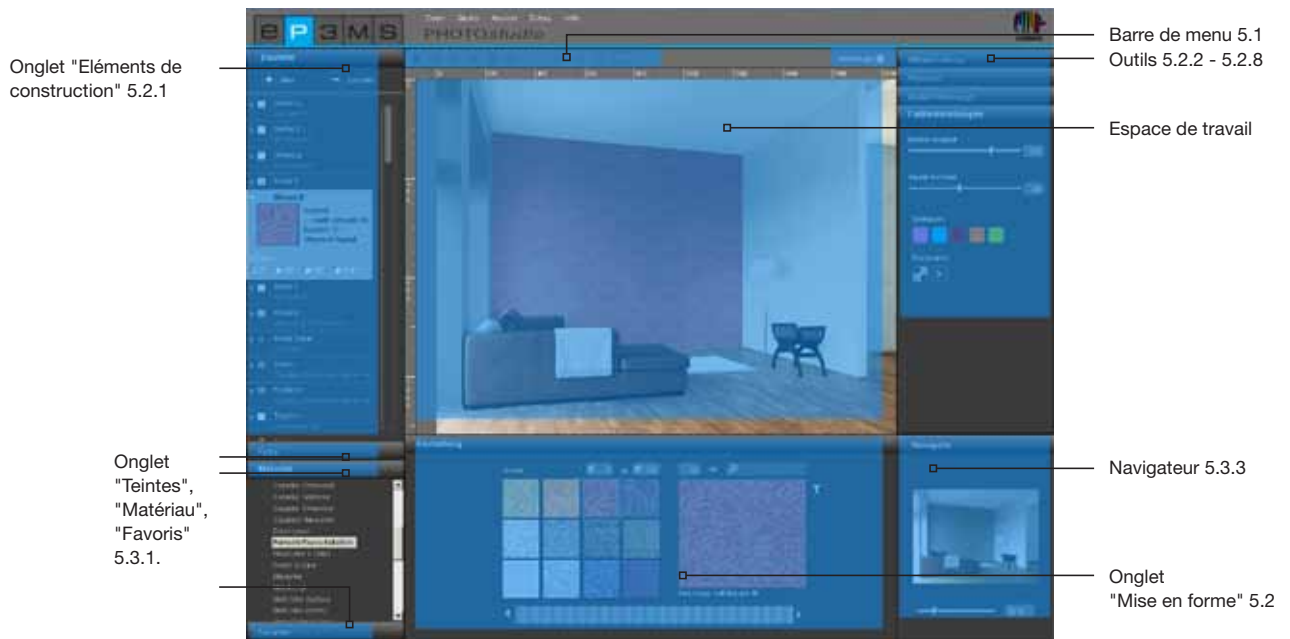




5. PHOTOstudio

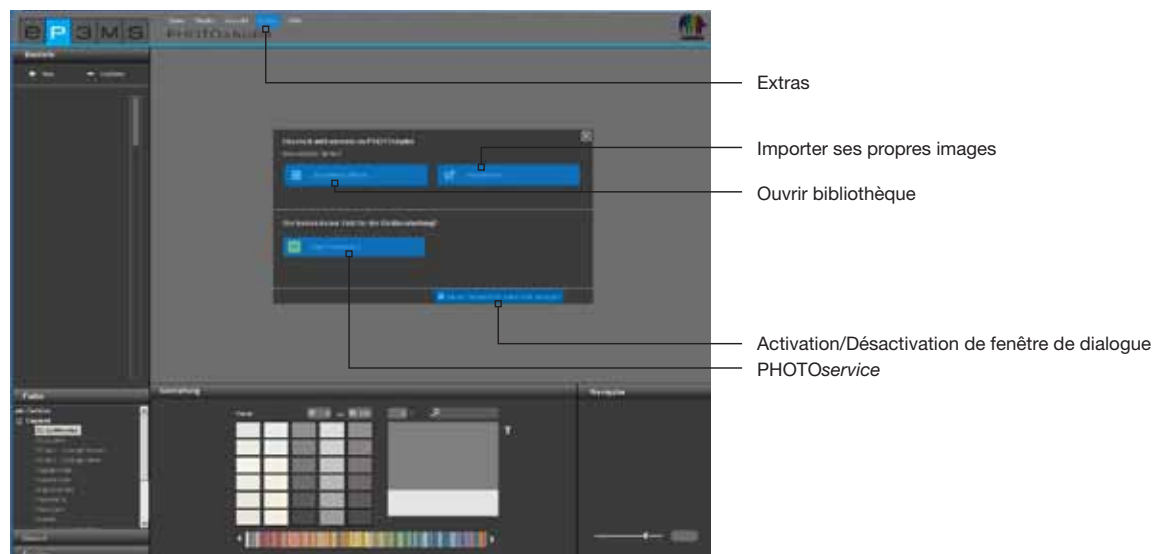
Avec le PHOTOstudio, il est désormais possible, pour la première fois, de travailler et mettre en forme au sein d'un seul et même module. Ceci est rendu possible par la fusion de CREATIV- et BILDstudio de la version précédente (SPECTRUM 3.0) en PHOTOstudio de SPECTRUM 4.0. La visualisation du projet est ainsi plus simple et plus rapide.

Le PHOTOstudio permet de traiter vos propres photos, images d'exemples ou documents de plans. Des données d'images peuvent être retouchées, au besoin, masquées, puis mises en forme avec l'ensemble des teintes et matériaux du logiciel.



Assistant

Lors de la première ouverture de PHOTOstudio, une fenêtre d'option apparaît, dans laquelle vous pouvez directement choisir différentes actions.



Vous avez, d'une part, l'option de choisir une image d'exemple à partir de la banque de données SPECTRUM 4.0, pour la charger directement dans PHOTOstudio pour la mise en forme.

Vous pouvez, d'autre part, importer une image à partir de votre PC ou d'un support de données externe dans SPECTRUM 4.0, afin de la préparer et d'effectuer sa mise en forme.

Cliquez directement sur "PHOTOservice", afin de préparer une image personnelle pour la mise en forme (PHOTOservice, voir chap. 9).

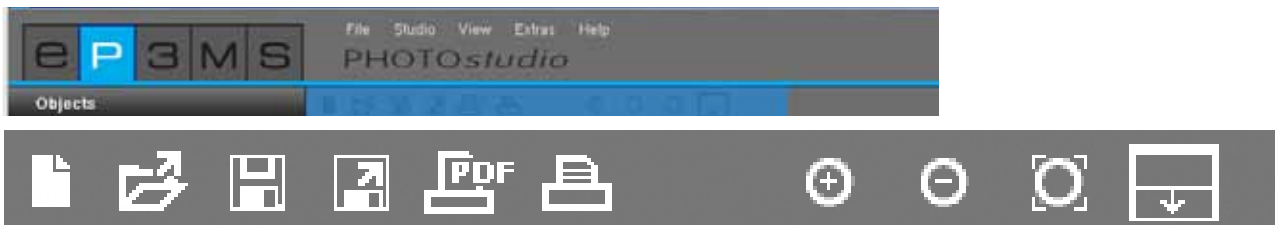
Vous obtenez plus d'informations relatives aux différentes options en passant la souris au-dessus de chaque bouton d'option.

Si vous ne souhaitez pas que l'assistant soit lancé au prochain démarrage de PHOTOstudio, veuillez décocher la case "Afficher cette fenêtre de dialogue à chaque démarrage". Vous pouvez aussi régler l'affichage à partir du menu principal sous "Extras">"Options", en choisissant "Activé" ou "Désactivé" dans le champ "Afficher Assistants".

Indication : Si vous chargez une image, par un double-clic, directement depuis le module EXPLORER vers le PHOTOstudio, alors l'assistant du PHOTOstudio est sauté.

5.1 Barre de menu

La barre de menu du PHOTOstudio montre des symboles, à l'aide desquels vous pouvez effectuer les actions suivantes : importer ses propres images, charger des images de banque de données existantes pour la mise en forme, ainsi qu'enregistrer, exporter et/ou imprimer des projets.



5.1.1 Importer une image personnelle

Si vous souhaitez importer votre propre image pour le traitement et la mise en forme dans PHOTOstudio, cliquez sur le bouton "Importer une nouvelle image" de la barre de menu (vous pouvez aussi passer par le menu principal "Fichier">"Nouveau"). Une fenêtre s'ouvre, avec laquelle vous pouvez sélectionner une image à partir de votre disque dur ou d'un support de données externe. Confirmez la sélection en cliquant sur "Ouvrir". La fenêtre de projet de SPECTRUM 4.0 s'ouvre. Vous pouvez y attribuer l'image à un projet existant en sélectionnant un répertoire de projet ou créer un nouveau répertoire de projet (Créer un projet, voir chap. 4.2.1 "Projets personnels"). Donner un nouveau "Nom de projet" à l'image ou conservez le nom affiché. Cliquez sur "Enregistrer" et l'image est directement chargée dans le PHOTOstudio pour le traitement. Pour la création de projets, veuillez lire le chapitre 5.2 "Traiter des images et les préparer pour la mise en forme".

Indication : Assurez-vous que les images à importer ou les documents de plans sont disponibles au format jpeg, TIFF ou PNG, car elles ne peuvent pas être chargées dans SPECTRUM si cette condition n'est pas remplie. Assurez-vous de plus que vos images présentent une résolution d'au moins 1920 x 1440 pixels avec 150 dpi, afin que les projets puissent être imprimés avec une qualité suffisante.



5.1.2 Charger une image de banque de données existante

Pour charger une image déjà disponible depuis la banque de données, cliquez sur le bouton "Ouvrir" dans la barre de menu du PHOTOstudio (possible aussi via menu principal "Fichier">"Ouvrir"). La bibliothèque du module EXPLORER est ouverte dans une fenêtre. Choisissez, à l'aide de la souris, l'image souhaitée à partir des projets personnels ou des images d'exemples (Choix d'image, voir chap. 4.2.1 "Images de banque de données") et confirmez avec "OK".



5.1.3 Enregistrer projet

Après avoir mis en forme une image, enregistrez le projet en cliquant sur le symbole "Enregistrer" (menu principal "Fichier">"Enregistrer sous"). La fenêtre de projet s'ouvre et vous pouvez y attribuer l'image à un projet existant ou créer un nouveau répertoire de projet (Créer un projet, voir chap. 4.2.1 "Projets personnels"). Donner un nouveau nom de projet à l'image.

Indication : Il est recommandé d'enregistrer l'image de temps à autre, au cours du traitement et de la mise en forme, pour s'assurer que votre travail ne sera pas perdu en cas d'extinction inopportune de l'ordinateur ou du programme (raccourci : Ctrl + S; menu principal "Fichier">"Enregistrer").

Pour assurer l'enregistrement régulier des données, vous pouvez régler un enregistrement automatique, en passant par le menu principal. Sous "Extras">"Options", dans les réglages avancés, il est possible d'entrer un nombre de minutes, après lequel un enregistrement a lieu automatiquement et régulièrement dans PHOTOstudio. Enregistrez les modifications en cliquant sur "Appliquer".



5.1.4 Exporter projet

Vous avez la possibilité d'enregistrer votre projet sous forme de fichier jpeg, TIFF ou PNG sur votre PC ou sur un support de données externe, en cliquant sur le symbole "Exporter projet". Donnez un nom de fichier au projet dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez une répertoire de destination et cliquez sur "Enregistrer". Vous pouvez ainsi envoyer l'image de projet, par ex. en tant que mail, à un client ou l'utiliser dans d'autres applications.

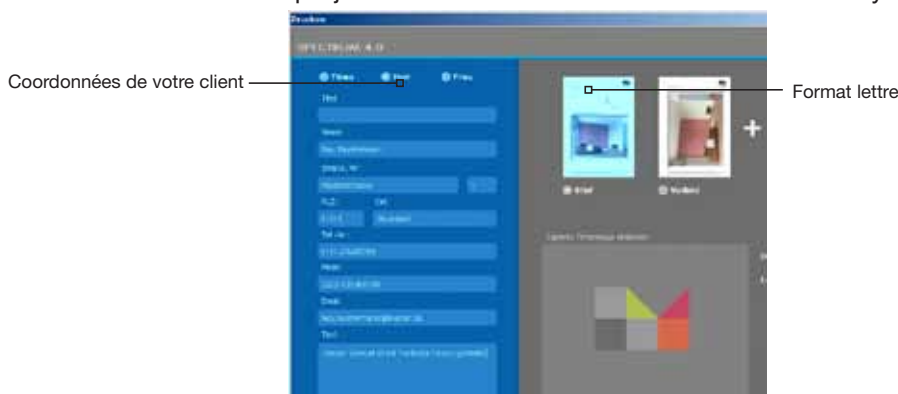


5.1.5 Créer un PDF

Cliquez sur le bouton "Imprimer PDF" de la barre de menu (menu principal "Fichier">"Imprimer"), afin d'imprimer le projet actuellement affiché. Dans la fenêtre qui apparaît, vous avez la possibilité de choisir entre un format lettre ou plein écran pour la création du PDF. En plus de cela, il est possible d'ajouter et d'imprimer une liste de toutes les teintes et de tous les matériaux utilisés, incluant représentation miniature et appellation exacte du produit.

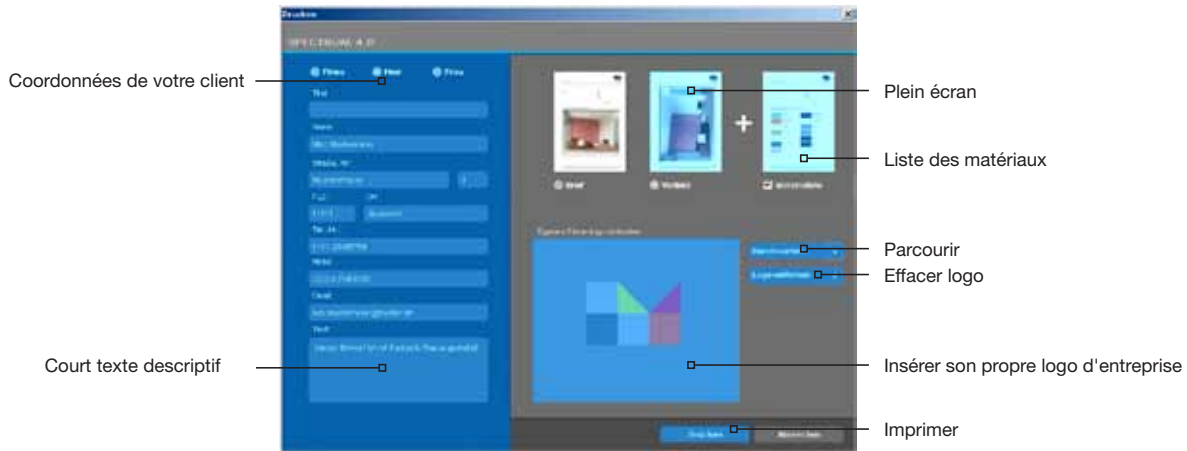
Lettre

Le format lettre contient, en plus d'une partie pour les coordonnées de votre client, une représentation de format réduit de votre projet. C'est le bon choix si vous souhaitez envoyer le projet par courrier.



Plein écran

Le format plein écran affiche votre projet en taille maximale sur une feuille A4.



Sélectionnez le mode "Lettre" ou "Plein écran" dans la partie supérieure droite de la fenêtre et indiquez les coordonnées nécessaires de votre destinataire (les coordonnées n'apparaissent que lors du choix de format lettre). Vous pouvez aussi rédiger un court texte descriptif sur la mise en forme des couleurs. La liste des matériaux est jointe par défaut, mais vous pouvez décocher la case pour que ce ne soit pas le cas.

Vous pouvez insérer votre propre logo dans la mise en page, qui apparaîtra alors dans la fenêtre de la lettre. Cliquez pour cela sur "Parcourir" pour sélectionner votre logo à partir de votre PC ou d'un support de données externe et le charger dans SPECTRUM 4.0. Le logo sélectionné apparaît par exemple dans la fenêtre "Insérer son propre logo d'entreprise". Pour imprimer le logo, cliquez sur "Supprimer logo".

Indication : Assurez-vous que votre logo est disponible au format jpeg, TIFF ou PNG, pour pouvoir l'utiliser dans SPECTRUM 4.0.

Si vous avez saisi toutes les indications concernant votre projet, cliquez sur "Imprimer", afin de créer un fichier PDF de votre projet, que vous pouvez, selon le besoin, enregistrer ou imprimer.



5.1.6 Imprimer projet

Si vous souhaitez imprimer un projet sans créer de PDF, cliquez sur le symbole "Imprimer" ("Fenêtre de dialogue imprimer") de la barre de menu. La fenêtre de dialogue d'impression de votre ordinateur s'ouvre. Choisissez l'imprimante et les paramètres d'impression. Le projet est alors imprimé en tant qu'image, sans texte et sans logo.

5.1.7 Boutons d'affichage



Zoom avant

Cliquez sur ce bouton pour agrandir votre image dans l'espace de travail.



Zoom arrière

Utilisez ce bouton pour réduire la taille de votre image dans l'espace de travail.



Ajuster l'échelle

A l'aide de ce bouton, vous pouvez ajuster précisément la taille de votre image à l'espace de travail.



Agrandir l'espace de travail

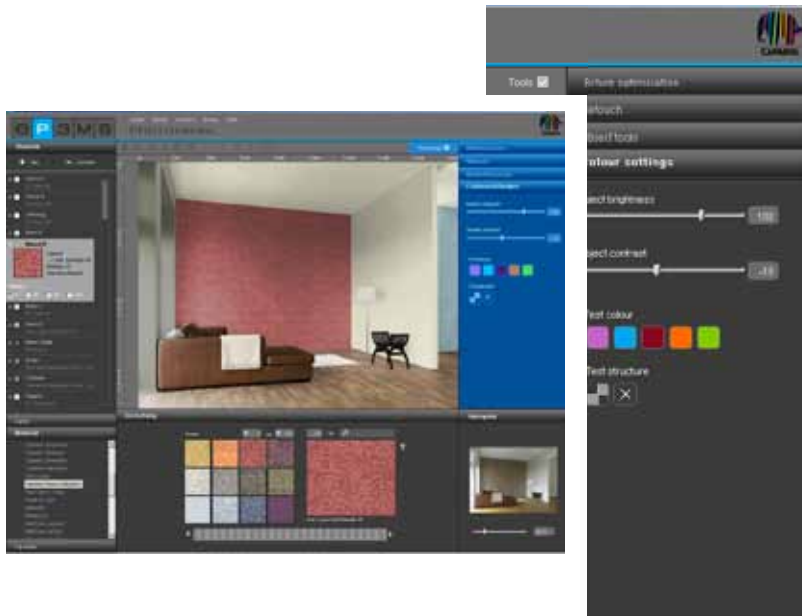
Ce bouton masque les onglets de mise en forme et d'outils et agrandit ainsi l'espace de travail.

Indication : Les fonctions représentées ici peuvent aussi être activées à partir du menu "Affichage" du menu principal.

5.2 Traiter des images et les préparer pour la mise en forme

Si vous avez chargé une nouvelle image dans SPECTRUM 4.0, vous devez d'abord la préparer pour la mise en forme ultérieure, en la retouchant, si nécessaire, et en définissant des éléments de construction, des zones et des quadrillages pour la mise en forme des couleurs et des matériaux.

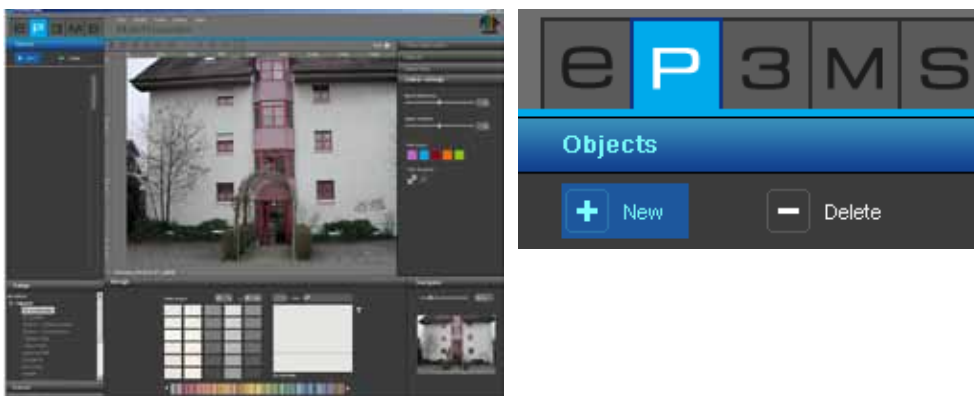
Les outils du PHOTOstudio se trouvent à droite de l'espace de travail. Afficher ou masquez-les en cliquant sur la case Outils.



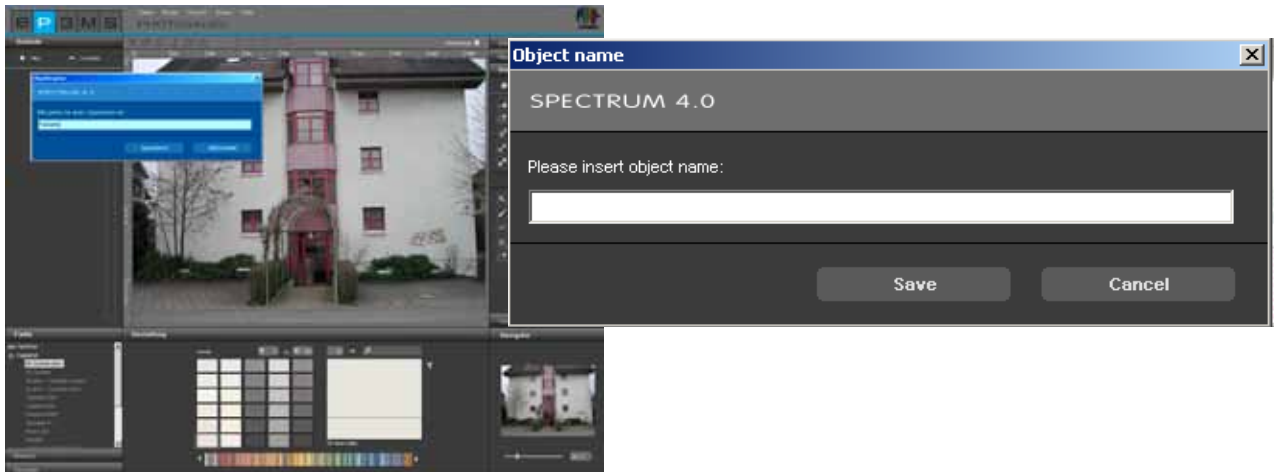
5.2.1 Éléments de construction

Créer un élément de construction

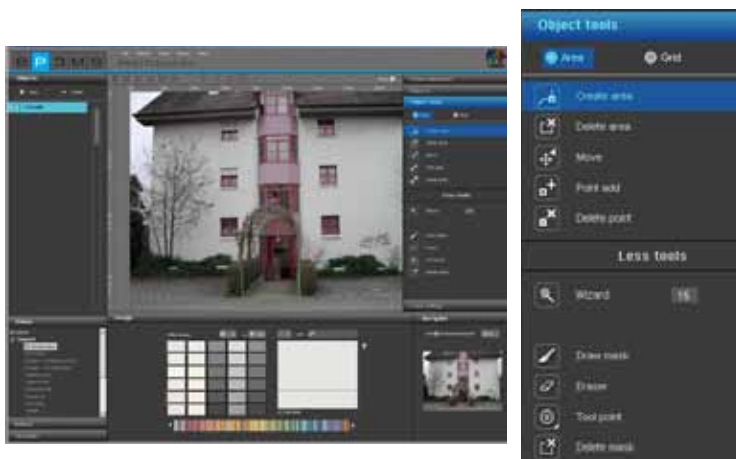
Pour pouvoir mettre en forme une façade ou une pièce d'intérieur avec différentes couleurs et matériaux, des éléments de construction doivent être chaque fois définis. Les éléments de construction d'une image peuvent être définis et visualisés dans l'onglet "Éléments de construction" sur la partie gauche de PHOTOstudio.



Créer un nouvel élément de construction en cliquant sur le bouton "Nouveau". La fenêtre "Nom de l'élément" s'ouvre, vous permettant de donner un nom spécifique à l'élément de construction, par ex. toit, mur gauche, soubassement, etc. Cliquez ensuite sur "Enregistrer" et le nouvel élément apparaît dans la liste des éléments de construction. Si vous cliquez sur "Annuler", aucun élément de construction n'est créé.



Dès que vous avez créé un élément de construction, l'outil "Créer zone" est automatiquement activé, de telle sorte que vous pouvez immédiatement créer une zone dans l'image (assortir des éléments de construction avec des zones, voir chap. 5.2.3 "Outils : Zones").

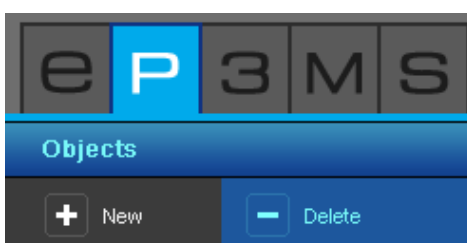


Indication : Vous pouvez créer un nombre illimité d'éléments de construction par image.

Pour changer le nom d'un élément de construction, double-cliquez sur l'élément de construction concerné ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément et choisissez "Renommer l'élément". Dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre alors, vous pouvez changer le nom.

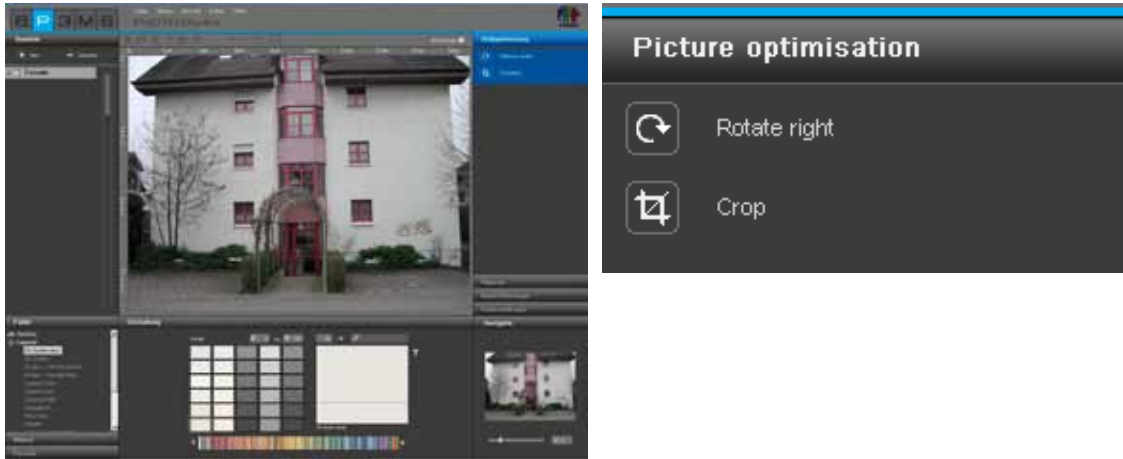
Supprimer éléments de construction

Pour supprimer un élément de construction, marquez à l'aide d'un clic de souris et cliquez sur le bouton "Supprimer". Répondez "Oui" dans la boîte dialogue qui apparaît et l'élément de construction (ainsi que toutes les zones, quadrillages et informations de teintes) est définitivement effacé de la liste.



5.2.2 Outils : Optimisation de l'image

Après l'ouverture d'une image dans PHOTOstudio, vous pouvez l'ajuster à la position et à la taille désirée à l'aide de l'optimisation d'image.

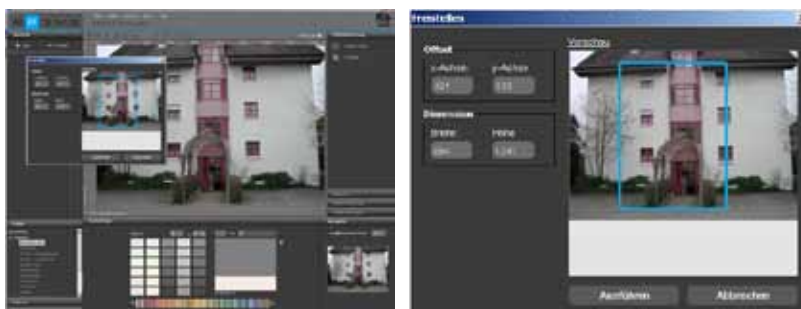


Rotation : Utilisez la fonction "Rotation" pour faire tourner votre image dans l'espace de travail. Pour chaque clic sur le bouton "Rotation", l'image effectue une rotation de 90° dans le sens horaire.

Détourer Utilisez la fonction "Détourer", afin de découper une section de l'image pour la mise en forme. En cliquant sur l'outil "Détourer", une fenêtre s'ouvre, dans laquelle un aperçu de votre image est affiché, ainsi que les options de détourage disponibles "Décalage" et "Dimension". Le cadre bleu montre la section actuellement choisie.

Pour la définition de la section, cliquez dans la représentation miniature de l'image et dessiner un grand cadre en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, correspondant au détourage. Cliquez ensuite sur "Effectuer" afin de détourer l'image selon les indications.

Il est aussi possible de découper une section de l'image en saisissant précisément la valeur des options "Décalage" et "Dimension". L'option "Offset" permet de décaler la section par rapport aux axes X et Y. Plus la valeur en X et Y est grande, plus votre sélection se décale vers la droite (axe X) ou vers le bas (axe Y). La saisie de la Largeur et de la Hauteur dans la partie "Dimension" vous permet de faire varier la taille de votre section.



Indication : Vous pouvez lire la hauteur et la largeur de votre image à l'aide de la règle dans la zone de travail. Ces mesures vous servent de point de départ pour la définition de la hauteur et de la largeur de la section souhaitée.

5.2.3 Outils : Zone



Assortir des éléments de construction avec des zones

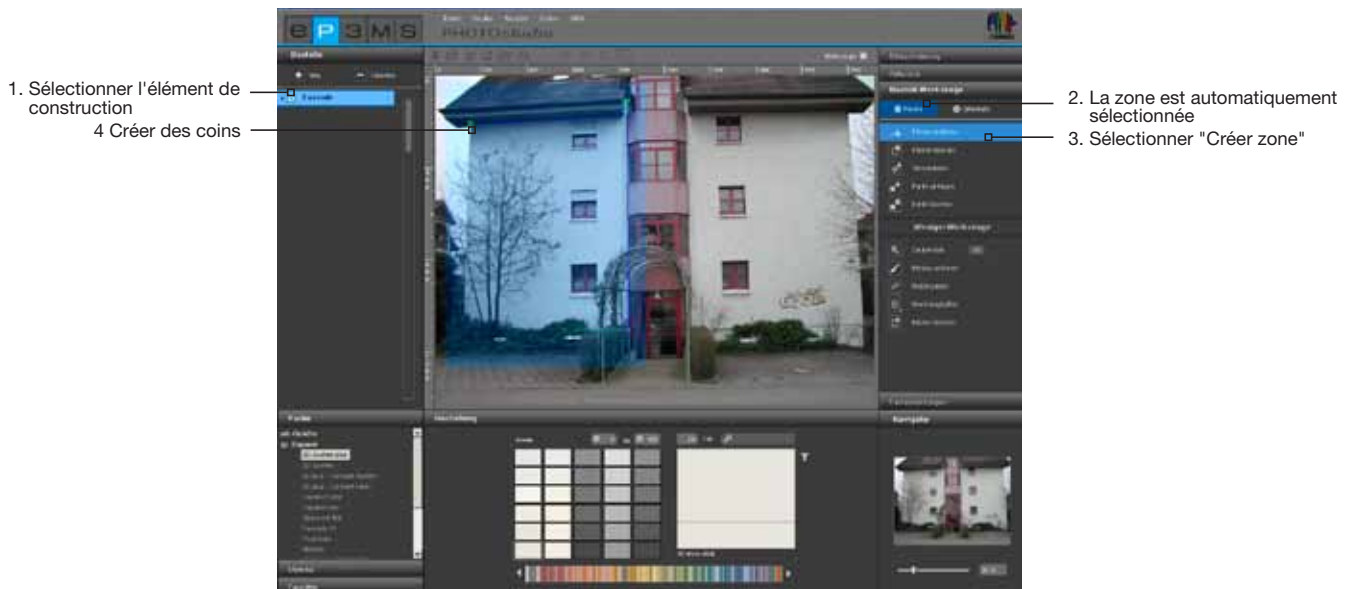
Pour chaque élément de construction, la zone exacte correspondant à la mise en forme ultérieure de la couleur et du matériau doit être définie à la suite de sa création. Il est possible de créer un nombre illimité de zones au sein d'un élément de construction. Celles-ci se voient attribuer, au moment de la mise en forme, la même couleur et le même matériau.

Lors de la définition de zones, vous pouvez choisir entre la création d'une "Zone" ou d'un "Quadrillage". Choisissez "Zone" pour doter l'élément de construction d'une couleur. Si l'élément de construction doit aussi être assorti de matériaux (par ex. techniques à la truelle, bois, carrelage, ...) pour la mise en forme ultérieure, alors un "Quadrillage" est aussi nécessaire pour la perspective.

Indication : Il est nécessaire, pour la création de quadrillages, qu'une zone soit disponible.

Créer des zones

Pour créer une nouvelle zone au sein d'un élément de construction, sélectionnez d'abord l'élément correspondant. Cliquez ensuite sur l'outil "Créer zone". A l'aide d'un clic de souris, commencez à définir les coins de votre zone - l'outil établit ici automatiquement la liaison entre les points définis.



Pour fermer la zone, effectuez un double-clic, pour le dernier point, sur le point de départ de votre zone. (La zone est correctement fermée si la ligne servant à créer des zones ne suit plus le pointeur de la souris.) Vous pouvez également, en double-cliquant pour l'avant-dernier point, générer automatiquement le dernier segment pour fermer la zone.

Indication : Si vous souhaitez supprimer un point pendant la création d'une zone, cliquez sur la touche "Retour arrière" de votre clavier. A chaque fois que la touche est appuyée, le point placé en dernier est supprimé. Vous pouvez ensuite directement continuer à terminer la zone.

Après la fermeture d'une zone, vous pouvez définir de la même façon d'autres zones au sein du même élément de construction. Cliquez pour cela à nouveau sur l'outil "Créer Zone" et définissez votre zone comme décrit.

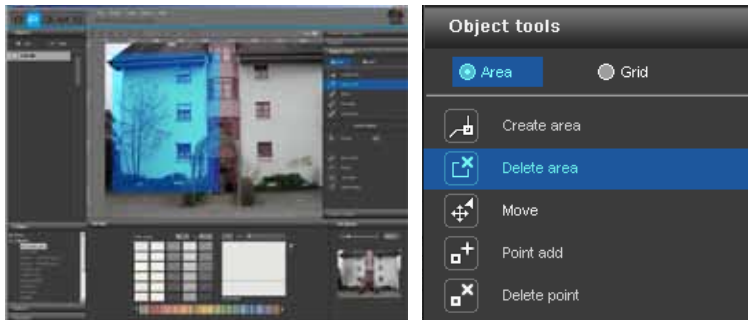
Indication : Lors de la mise en forme, veillez à ce que toutes les zones d'un élément de construction se voient attribuer la même couleur et le même matériau.

Si vous souhaitez découper un polygone à partir d'une zone existante, par ex. si vous souhaitez enlever les fenêtres d'une façade, créez une nouvelle zone au sein de la zone existante avec "Créer zone". Les intersections de zones qui se superposent sont enlevées.



Supprimer zone

Pour supprimer une zone, choisissez l'outil "Supprimer zone" et cliquez sur un ligne/un point de la zone que vous souhaitez supprimer. Confirmez avec "Oui" pour supprimer la zone souhaitée.

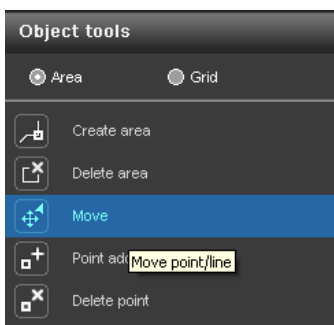


Déplacement de points/lignes

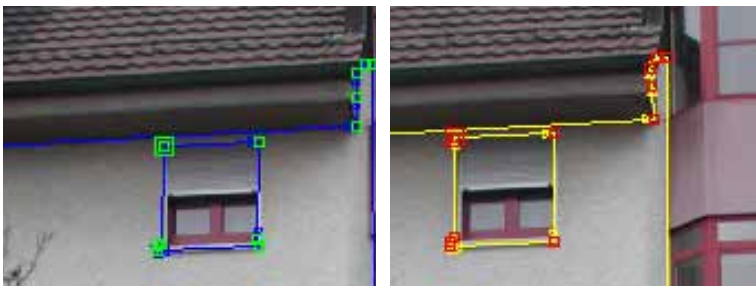
Si vous avez créé une zone, vous pouvez optimiser sa position en déplaçant des points et/ou des lignes, en insérant des nouveaux points ou en supprimant des points existants

Indication : Après la création d'une zone, l'outil "Déplacer" est automatiquement sélectionné.

Pour déplacer des points, sélectionnez l'outil "Déplacer", cliquez sur un point (les points actifs sont rouges, les points inactifs sont verts) et placez-le à l'endroit désiré en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.



Pour déplacer des lignes, sélectionnez l'outil "Déplacer", cliquez sur une ligne (les lignes non sélectionnées sont bleues, les lignes sélectionnées sont jaunes) et placez-la à l'endroit désiré en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Les extrémités de la ligne sont déplacées parallèlement et les lignes attenantes sont déformées en conséquence.

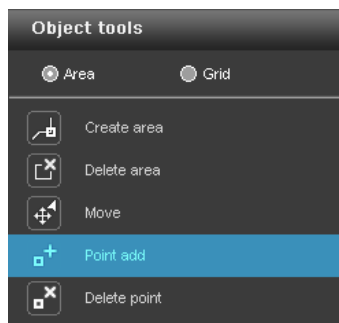


Pour déplacer toutes les zones au sein d'un élément de construction, cliquez à l'extérieur de votre polygone dans l'image - afin de désactiver toutes les zones. Appuyez sur la touche "A" de votre clavier pour "Tout sélectionner" et déplacez la souris en maintenant le bouton gauche et la touche Ctrl enfoncés.



Insérer des points

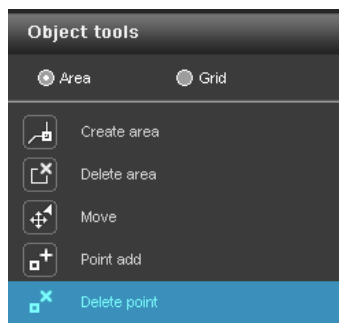
Si vous activez l'outil "Insérer point", puis cliquez sur la ligne d'une zone avec le pointeur de la souris, un nouveau point est placé à cet endroit. Vous pouvez remarquer que le pointeur de la souris se trouve sur la ligne lorsque celle-ci devient blanche. Avec l'outil "Déplacer", vous pouvez positionner les nouveaux points.



Suppression points/lignes

Activez l'outil "Supprimer point" pour supprimer des points. Le point est alors immédiatement supprimé lorsque vous cliquez dessus. La zone reste fermée puisque les points ou les lignes voisin(e)s sont automatiquement relié(e)s.

Vous pouvez, de manière alternative, supprimer des points et des lignes au sein d'une zone, en marquant les points ou les lignes souhaités (les points actifs sont rouges, les lignes actives sont jaunes) et en appuyant sur la touche "Suppr" de votre clavier. La sélection est à chaque fois directement supprimée et les points et les lignes voisines sont automatiquement reliés - la zone reste fermée.



Indication : Si le point de départ ou de fin d'une zone est supprimé, celle-ci s'ouvre et l'outil "Créer zone" est automatiquement sélectionné, de telle sorte que vous puissiez à nouveau placer des points.

Indication : Pour définir des zones le plus exactement possible, utilisez la fonction "Zoom" du navigateur dans la partie inférieure de l'écran ou la molette de votre souris (zoomer avec le navigateur, voir chap. 5.3.3).

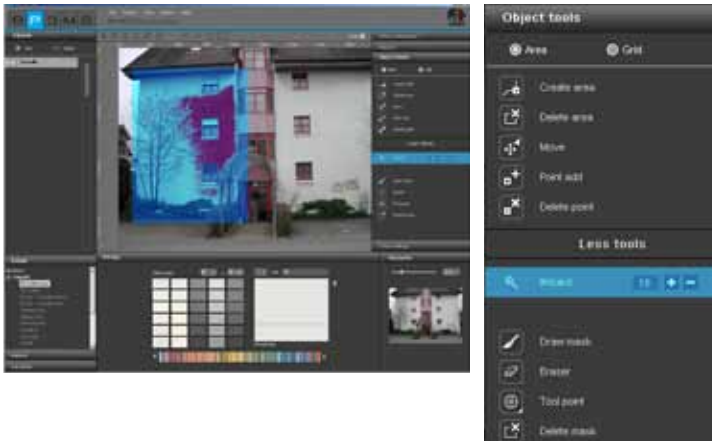
5.2.4 Plus d'outils - Zone



Baguette magique

Avec l'outil "Baguette magique", vous pouvez, au sein d'une sélection, définir une zone active, qui peut être assortie d'une couleur ou d'un matériau lors de la mise en forme (par ex. si vous souhaitez enlever un arbre devant une façade).

La sensibilité avec laquelle la baguette magique reconnaît automatiquement les nuances de couleurs semblables est définie par un coefficient de 0 à 99. Le coefficient est réglé par défaut à 15. Plus le coefficient est faible, plus la sensibilité de la baguette magique à reconnaître des nuances de couleurs augmentent et plus le domaine de couleurs est limité.



Pour choisir une sélection, cliquez à un endroit à l'intérieur de votre zone, qui doit être inclus dans la sélection. La baguette magique marque automatiquement tous les domaines de la zone qui possèdent une luminosité similaire (dépendant du réglage de la sensibilité). En cliquant sur "+" ou "-", la baguette magique peut additionner ou soustraire (autre possibilité : clic avec le bouton gauche de la souris en maintenant la touche "Maj" pour ajouter de nouveaux domaines).

Indication : Si vous avez déjà fait un choix avec la baguette magique et si vous cliquez à nouveau dans la zone, la sélection précédente est "écrasée" et n'est plus disponible.

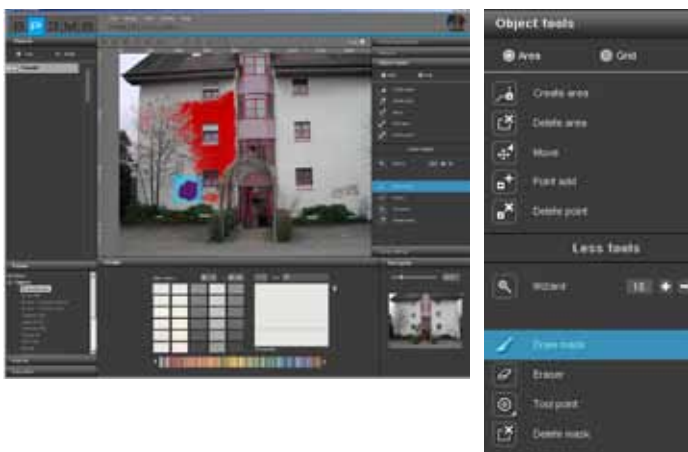
Indication : Pour corriger des domaines mal définis ou agrandir manuellement votre sélection, il est possible d'utiliser l'outil "Dessiner masque".



Dessiner masque

Avec l'outil "Dessiner masque", il est possible de dessiner une zone libre avec un pinceau et de créer ainsi une sélection. Vous pouvez ainsi créer une sélection à main levée, élargir une sélection choisie précédemment avec la baguette magique ou corriger des domaines mal définis de votre baguette magique.

Indication : Pour dessiner des lignes droites, placez le point de départ de la ligne avec un clic gauche et maintenez ensuite la touche "Maj" enfoncée tandis que vous placez des points supplémentaires.

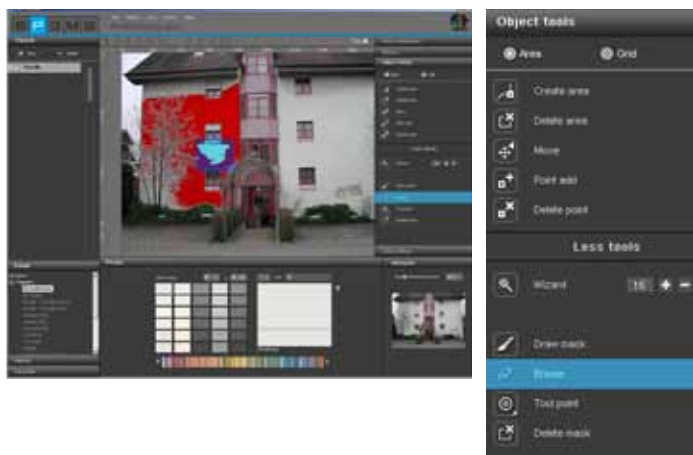


Indication : A l'inverse de la baguette magique, avec laquelle une sélection ne peut être choisie qu'au sein de la zone active, l'outil de masques permet de marquer l'ensemble de l'image.



Gomme

Les domaines de sélection rouges, que vous avez créés au moyen de la "Baguette magique" et/ou de "Dessiner masque", peuvent aussi être effacés. Sélectionnez pour cela l'outil "Gomme" et corrigez votre masquage de façon correspondante. La gomme peut être utilisée, comme l'outil "Dessiner masque", dans l'ensemble de l'image, à l'intérieur comme à l'extérieur des zones.



Pointes de l'outil

Pour l'utilisation des outils "Gomme" et "Dessiner masque", vous disposez de quatre différentes tailles d'outils, avec 8, 16, 32 et 64 pt.



Supprimer masque

Avec cette fonction, vous pouvez effacer complètement la sélection réalisée avec les outils "Baguette magique" et/ou "Dessiner masque" à l'intérieur de l'élément de construction.



5.2.5 Outils Quadrillage

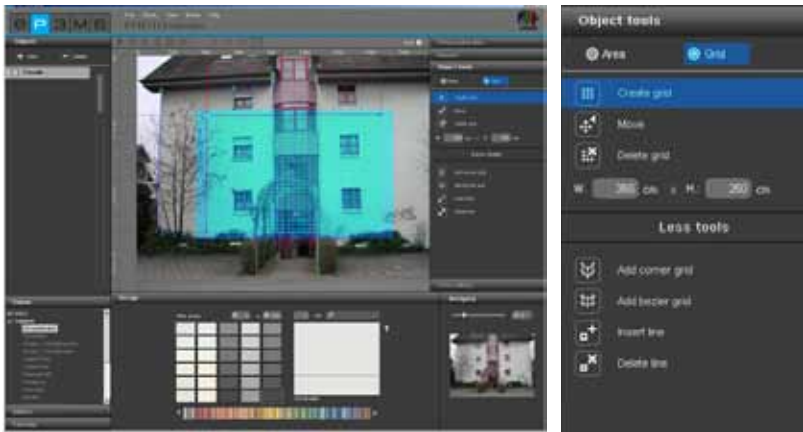


Créer quadrillage

Afin qu'un élément de construction soit représenté à l'échelle et suivant une perspective correcte, pas seulement par rapport à la couleur mais aussi par rapport au matériau (par ex. techniques à la truelle, étoffes, tapis, carrelage, ...), un quadrillage est nécessaire en plus de la zone. Le quadrillage repose directement sur la zone, comme référence, et renvoie des informations sur la taille et le type de déformation due à la perspective de l'élément de construction correspondant.

Indication : Il est nécessaire qu'au moins une zone soit disponible au sein de l'élément de construction pour la création d'un quadrillage (créer des zones, voir chap. 5.2.3 "Outils : Zones").

Pour créer des quadrillages dans différents éléments de construction, sélectionnez tout d'abord l'élément de construction correspondant dans l'onglet "Élément de construction" et cliquez ensuite sur "Quadrillage" dans l'onglet "Outils d'élément de construction" sur la partie droite de l'écran.



Indication : Il n'est possible de créer qu'un quadrillage par élément de construction. Veillez ainsi à ce que toutes les zones d'un élément de construction, que vous souhaitez assortir de matériaux, reposent sur le même plan de perspective. Créer un élément de construction distinct avec zone et quadrillage pour les surfaces murales dont les déformations dues à la perspective sont différentes.

Pour créer un quadrillage au sein d'un élément de construction, choisissez l'outil "Créer quadrillage". Un quadrillage standard apparaît au milieu de l'image - le programme passe automatiquement en mode "Déplacement", vous permettant de déplacer le quadrillage.

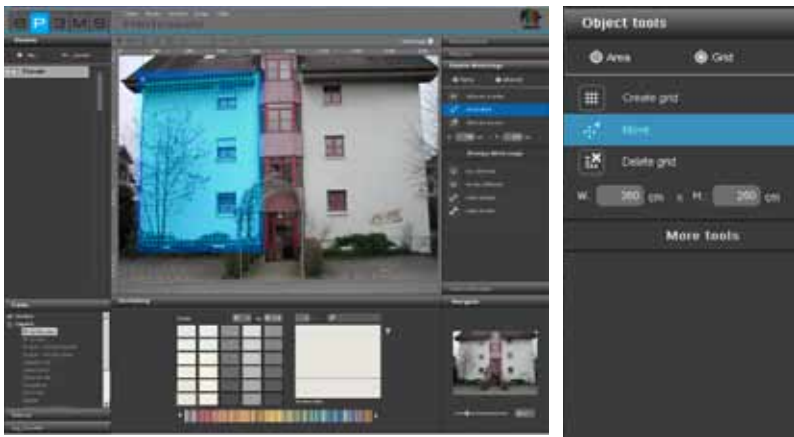
Indication : Créez systématiquement votre quadrillage de taille légèrement supérieure à la taille de la zone, afin que votre matériau soit visible sur l'ensemble de la zone de votre élément de construction.



Déplacer quadrillage

Amenez le quadrillage dans la bonne position et avec la bonne perspective, en choisissant l'outil "Déplacer" et en déplaçant les coins ou les lignes extérieures du quadrillage à la position souhaitée, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

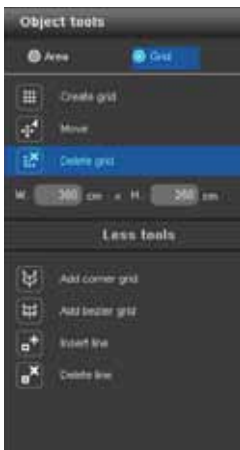
Des guides vous aident à créer un quadrillage dans une perspective correcte par rapport à une zone, en affichant le point de fuite actuel de la surface de quadrillage.



Pour déplacer l'ensemble d'un quadrillage, cliquez sur l'image, à l'extérieur du quadrillage - vous désactivez ainsi toutes les zones. Appuyez sur la touche "A" de votre clavier pour "Tout sélectionner" et déplacez la souris, tout en maintenant le bouton gauche et la touche Ctrl enfoncés, pour déplacer le quadrillage.

Supprimer quadrillage

Cliquez sur le symbole "Supprimer quadrillage" et confirmez avec "Oui" dans la boîte de dialogue, pour supprimer un quadrillage précédemment créé.



Ajuster l'échelle du quadrillage

Afin que les matériaux, que vous appliquez lors de la mise en forme, soient représentés de la manière la plus réaliste possible vis-à-vis de leurs dimensions, l'échelle correspondant à la surface de l'élément de construction originale doit être attribuée au quadrillage. Changez pour cela les paramètres d'échelle par défaut, de largeur 350 cm x hauteur 250 cm, en saisissant les bonnes dimensions. Une vérification du quadrillage à l'aide d'une structure test permet d'indiquer si les nouvelles dimensions sont appliquées correctement (structure test pour quadrillages, voir chap. 5.2.8 "Réglages couleur").



5.2.6 Plus d'outils - Quadrillage

Les outils supplémentaires de la partie "Quadrillage" vous offrent d'autres possibilités pour la création et le traitement de quadrillages.

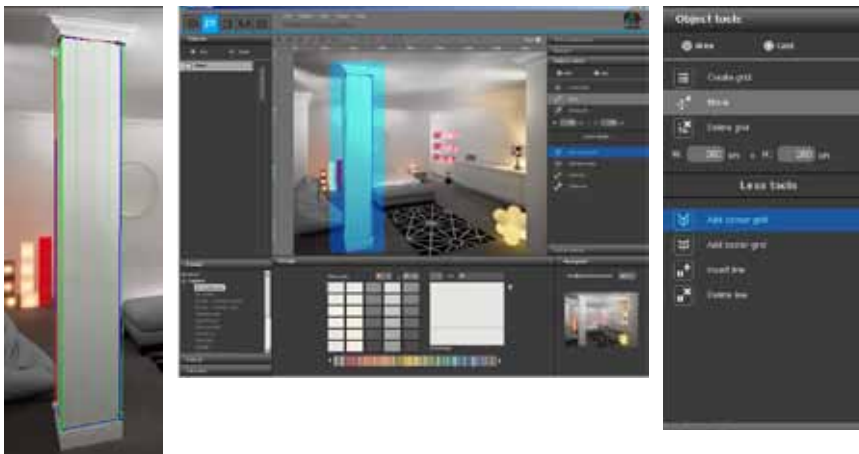


Quadrillage à coins

Cet outil vous donne un quadrillage avec la possibilité d'y insérer des coins. Les matériaux peuvent ainsi être appliqués, sans coupure, sur la surface attenante (par ex. colonnes d'angle ou coins de murs, qui doivent être assortis du même matériau sur toute leur surface).

1. Cliquez sur l'outil "Quadrillage à coins"
2. Vous vous trouvez alors automatiquement dans le mode "Déplacement" et vous pouvez amener les angles du quadrillages à la position souhaitée.
3. Choisissez "Insérer une ligne" pour ajouter une ligne au quadrillage. Cliquez pour cela à l'endroit correspondant, sur la ligne de délimitation supérieure ou inférieure du quadrillage. (D'autres lignes sont insérées pour chaque nouveau clic sur une autre partie des lignes de délimitation du quadrillage.)
4. Activez l'outil "Déplacer" et déplacez les lignes nouvellement insérées en amenant une des extrémités de la ligne à la position souhaitée, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
5. Lors de la saisie des dimensions, prenez toutes les zones en compte.
6. Vérifiez par la suite votre "Quadrillage à coins" à l'aide d'une structure test (structure test pour quadrillages, voir chap. 5.2.8 "Réglages couleur")

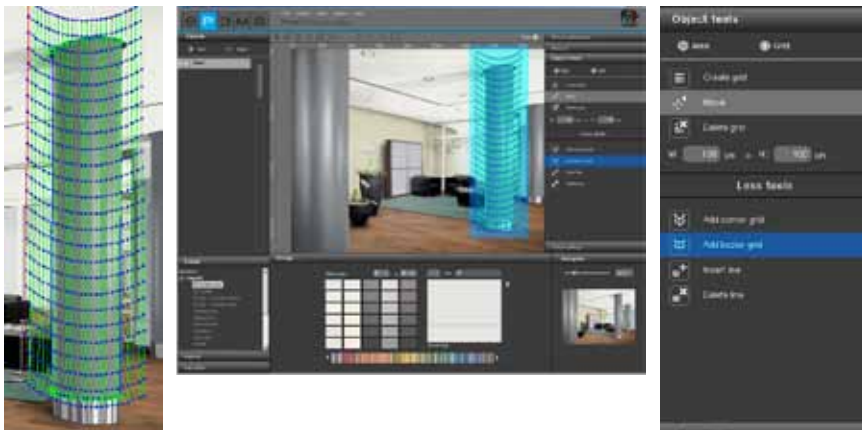
Indication : Pour finalement supprimer les lignes ajoutées, cliquez sur le symbole "Supprimer ligne", puis sur la ligne du quadrillage que vous souhaitez supprimer. La ligne est alors supprimée. Pour faire passer le quadrillage par plusieurs coins, insérez à nouveau des lignes afin de créer des nouveaux coins.



Quadrillage de courbes

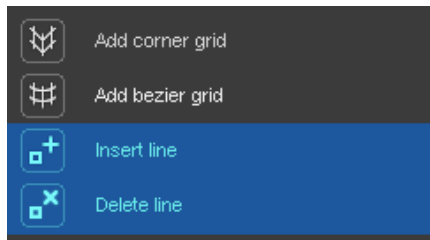
Choisissez cette outil pour un quadrillage avec lequel vous pouvez générer des arrondis. Des matériaux peuvent ainsi être appliqués, sans coupure, à des arrondis (par ex. colonnes ou cloisons voûtées).

1. Cliquez sur l'outil "Quadrillage de courbes".
2. Vous vous trouvez alors automatiquement dans le mode "Déplacement" et vous pouvez amener les angles du quadrillages à la position souhaitée.
3. Pour courber le quadrillage, cliquez sur les lignes (pas sur les points) du quadrillage et déplacez-les dans la direction souhaitée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
4. Indiquez les dimensions de votre zone.
5. Vérifiez par la suite votre "Quadrillage de courbes" à l'aide d'une structure test (structure test pour quadrillages, voir chap. 5.2.8 "Réglages couleur")



Insérer/supprimer des lignes

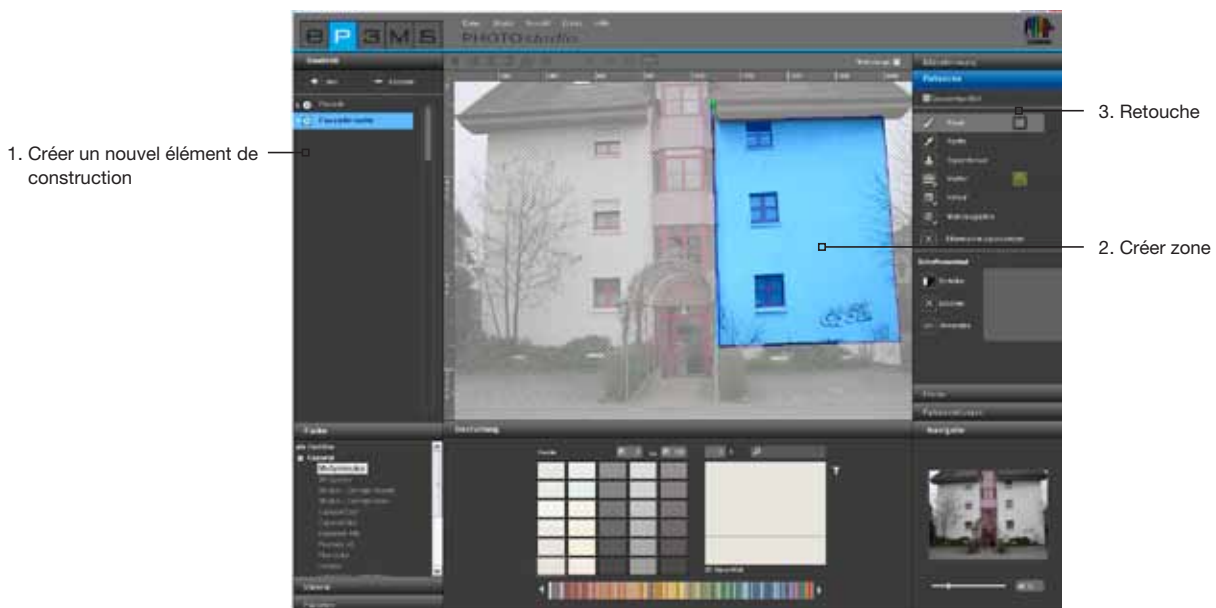
Avec ces fonctions, vous pouvez insérer ou supprimer des lignes d'un quadrillage à coins (voir quadrillage à coins, chap 5.2.6 "Plus d'outils - Quadrillage").



5.2.7 Retouches

Les fonctions de retouche de PHOTOstudio vous permettent d'effectuer des corrections sur l'image. Il est ainsi possible, par exemple, d'effacer des graffitis, de nettoyer les parties sales d'une façade ou de multiplier des éléments de construction.

Les retouches peuvent être appliquées à toute l'image ou au sein de chaque élément de construction. Pour retoucher l'ensemble de l'image, cochez la case "Image entière". Pour retoucher des éléments de construction distincts, laissez le champ vide et activez l'élément de construction correspondant dans l'onglet "Élément de construction". Avant de procéder à une retouche, assurez-vous d'avoir défini des zones pour vos éléments de construction (définir zones, voir chap. 5.2.4 "Outils : Zones").

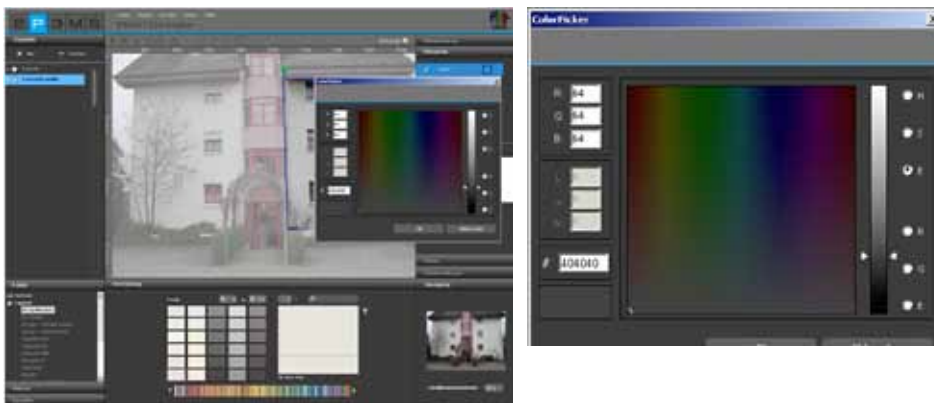


Vous disposez de différents outils pour la retouche de votre image :



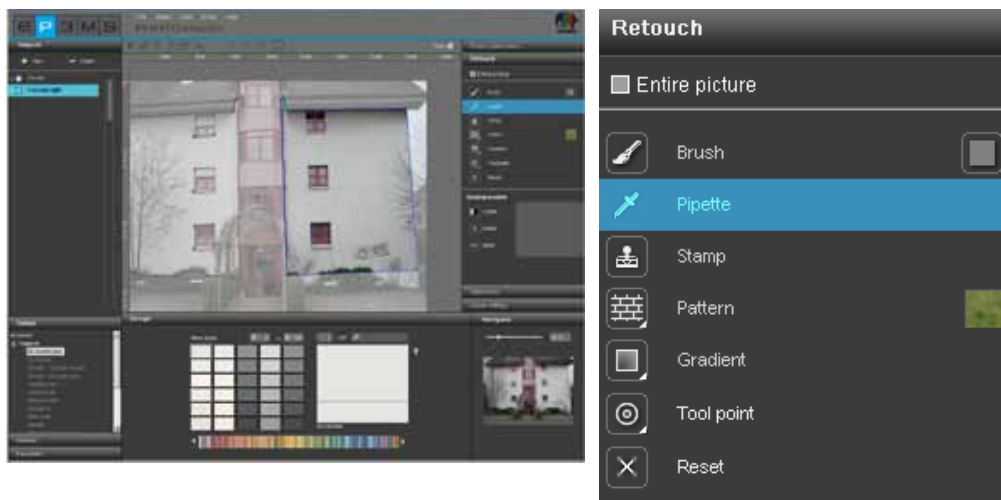
Pinceau

Le pinceau est idéal pour les contours adoucis, par ex. les lignes d'ombre. Pour une utilisation efficace du pinceau, vous pouvez choisir entre différentes pointes de pinceaux sous "Pointes d'outils". Les petites pointes d'outils sont particulièrement adaptées pour accentuer des lignes en dessinant des contours. Avec les grosses pointes d'outils, les zones sont rapidement remplies. En absorbant avec la pipette une teinte de l'image, on peut retoucher au même endroit avec le pinceau de manière optimale. Le pinceau permet de peindre à main levée dans la zone sélectionnée. Pour sélectionner une teinte pour votre pinceau, cliquez dans le petit champ de couleurs à côté du pinceau. Un nuancier s'ouvre, avec lequel vous pouvez entrer une valeur HSB ou RGB ou sélectionner manuellement une teinte dans l'espace de couleurs. Confirmez ensuite votre choix de teinte avec "OK".



Pipette

La pipette prend des couleurs dans l'image pour les affecter au pinceau. Sélectionnez le symbole de pipette et cliquez avec la pipette sur l'endroit souhaité. La teinte située à l'endroit du clic apparaît dans le champ de couleur à côté du pinceau. Vous pouvez désormais utiliser la teinte avec le pinceau pour effectuer une retouche de l'image.



Indication : Si nécessaire, choisissez pour la retouche des pointes d'outils plus petites ou plus grandes (voir même chapitre "Pointes d'outils") et utilisez, le cas échéant, la fonction de zoom (voir chapitre 5.1.6 "Boutons d'affichage").



Tampon

Avec le tampon, il est possible de copier une partie de l'image et de l'insérer à un autre endroit de l'image. Vous pouvez ainsi, par exemple, copier des fenêtres et les insérer à d'autres endroits ou remplacer des parties sales ou "disgracieuses" de l'image par des parties correctes.

1. Cliquez sur un endroit de l'image tout en appuyant sur la touche "Ctrl" pour définir un point d'origine, servant de point de départ pour votre processus de copie.
2. Cliquez alors sans la touche "Ctrl" sur la position cible de la surface, dans laquelle la zone souhaitée doit être copiée et commencez à cliquer avec le bouton gauche de la souris à cet endroit. Le contenu est alors copié depuis votre point d'origine (cercle bleu) vers l'endroit souhaité, le point cible (cercle vert). La distance entre le point d'origine et votre premier clic sur l'endroit cible est conservée pendant tout le processus de copie.

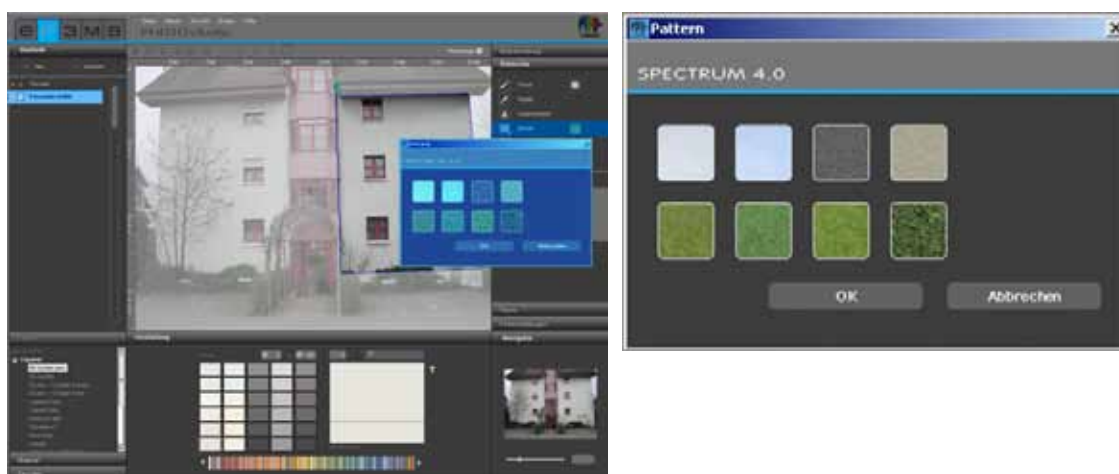


Indication : Pour obtenir des bons résultats de retouche, cliquez plusieurs fois et/ou utilisez plusieurs points d'origine.



Motif

L'outil "Motif" vous permet d'appliquer des structures de motifs à une zone. Cliquez pour cela sur le champ de couleur à côté du symbole "Motif" et sélectionnez un des huit motifs dans la fenêtre de sélection qui apparaît, par ex. herbe, ciel, pierraille, asphalt. Peignez directement dans la zone sélectionnée de l'élément de construction - celle-ci est alors remplie avec le motif.





Dégradé

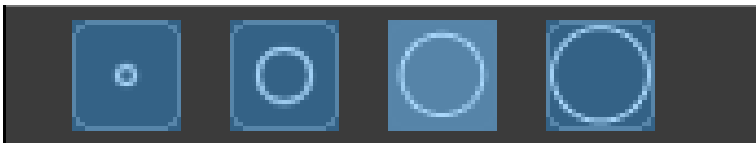
L'outil "Dégradé" permet d'appliquer un dégradé clair-sombre à une zone. Ceci est pratique pour couvrir des objets gênants, des salissures de grande taille ou des structures fortes (gros-œuvre, etc.)
 . Activez l'élément de construction concerné, cliquez sur "Dégradé" et choisissez parmi les dix variantes de dégradés proposées dans la fenêtre qui s'ouvre alors. Lors de votre choix, prenez en compte la simulation des différents éclairages, afin de produire une impression la plus réaliste possible.

Vous pouvez, en plus de cela, contrôler l'intensité de votre dégradé via le curseur. Confirmez l'ajustement d'intensité en cliquant à nouveau sur le dégradé déjà sélectionné, afin de rendre la modification visible. Si vous désirez appliquer l'intensité au dégradé, confirmez le choix avec "OK".



Pointes d'outils

Pour l'utilisation optimale des outils "Gomme" et "Tampon", vous disposez de quatre tailles d'outils différentes, avec 8, 16, 32 et 64 pt.



Annuler retouche d'image

Choisissez "Rétablir retouche d'image" pour annuler l'ensemble de la retouche.



Ombrage

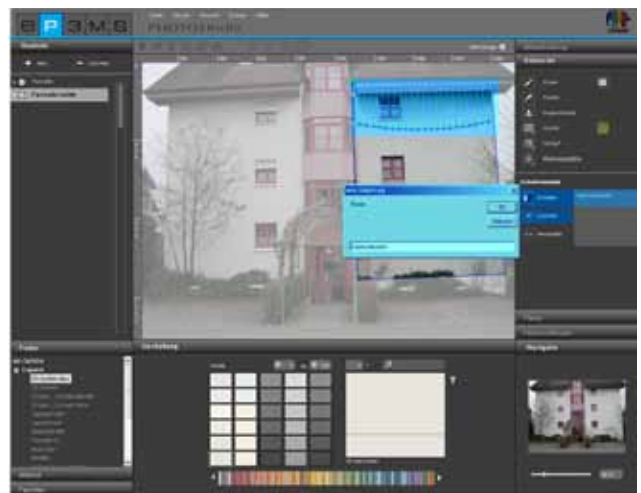
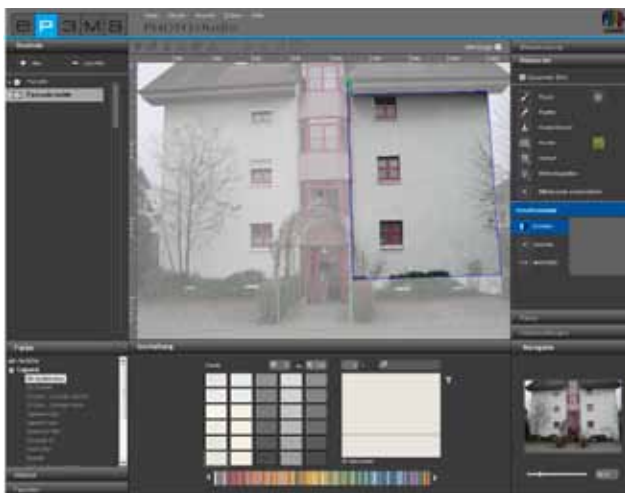
L'outil "Ombrage" vous donne la possibilité, de créer vos propres motifs d'ombre pour certaines situations d'éclairage de vos pièces et de vos façades.

Indication : Il est nécessaire, pour la création d'un ombrage, qu'une zone définie soit disponible.

Pour créer un nouvel ombrage, appuyez sur le bouton "Créer" et attribuez un nom explicite dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre. Cliquez ensuite sur "OK" - le nouvel ombrage apparaît dans la fenêtre d'ombrage de l'onglet de "Retouche". Un quadrillage apparaît alors dans l'espace de travail, que vous pouvez positionner librement sur l'image. Celui-ci définit la forme de l'ombrage. Déplacez les points et les lignes de la grille à la position souhaitée.



Pour appliquer l'ombrage, cliquez sur le bouton "OK" ("Appliquer") - en cliquant plusieurs fois sur "OK-Appliquer", l'ombre s'intensifie (devient plus sombre).



Vous pouvez, selon ce principe, créer différents ombrages. Toutes les ombres sont listées sous leur nom dans le champ de droite - elles peuvent y être sélectionnées, puis modifiées ou supprimées.



Si vous souhaitez effacer un ombrage en particulier, sélectionnez-le à partir de la liste et cliquez sur le bouton "Supprimer". L'ombrage sélectionné est alors directement supprimé de la liste.

5.2.8 Réglages couleur

Luminosité d'élément et contraste d'élément

Pour corriger la luminosité et le contraste d'une zone définie, il est recommandé d'attribuer une couleur test à la zone (voir "Couleur test pour des zones").

Le curseur "Luminosité d'élément" vous permet d'ajuster des parties de votre image plus ou moins éclairées les unes par rapport aux autres en terme de luminosité (par ex. surfaces de façades éclairées par le soleil ou surfaces murales fortement ombragées) en intérieur.

Lors de la mise en forme, les teintes apparaîtront correctement, si la couleur test à la même luminosité sur l'image que dans le champ de couleur.

Vous pouvez modifier le contraste de certaines zones via le curseur "Contraste d'élément" (par ex. pour des domaines diffus de l'image).

Les modifications des curseurs de luminosité et de contraste s'appliquent toujours aux zones de l'élément de construction sélectionné.

Indication : Les modifications de luminosité et de contraste prennent effet directement sur les couleurs et les matériaux au sein de l'élément de construction - pas cependant sur l'image original.



Couleurs de test pour zones

Pour vérifier si une zone est définie correctement, celle-ci peut-être remplie avec une couleur de test. Vous disposez pour cela de cinq couleurs de test (magenta, cyan, rouge, orange, vert). Grâce au contraste de couleur avec les différentes couleurs de test, chaque élément de construction peut obtenir une meilleure orientation dans l'image.

Sélectionnez l'élément de construction concerné, puis cliquez sur une des couleurs de test. Toutes les zones de cet élément de construction se voient alors assorties de cette couleur.



Indication : Il est impératif d'utiliser une couleur de test afin de vérifier la luminosité de la zone et, le cas échéant, de la corriger. La couleur de test doit apparaître identique à celle du champ de couleur de test. Si la couleur de test choisie apparaît plus sombre (par ex. si le mur de l'image original n'est pas blanc), réglez la luminosité vers la droite. Ceci est, par la suite, très important, afin que les teintes utilisées pour la mise en forme n'apparaissent ni trop claires ni trop foncées. Après l'insertion d'une couleur de test, modifiez la taille de la zone, ainsi vos corrections ne seront actualisées qu'après un clic supplémentaire sur le champ de couleur de test. Pour supprimer une couleur de test, cliquez sur le "X" situé sous le champ de couleur de test.

Indication : Les couleurs de test sont annulées par la mise en forme et ne sont plus visibles.

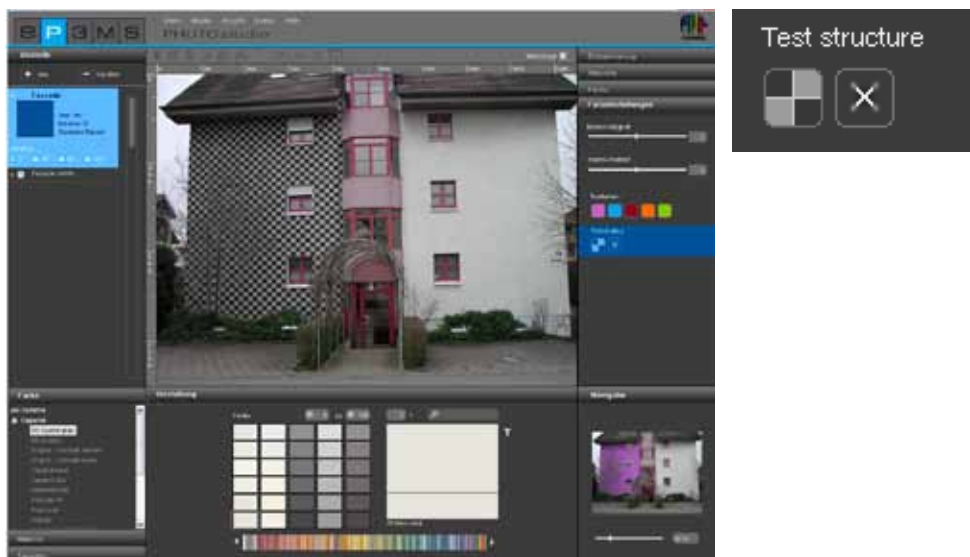


Structure de test pour quadrillages

Pour vérifier si la perspective d'un quadrillage est correcte pour la mise en forme ultérieure, celui-ci peut-être doté au préalable d'une structure de test de type plateau d'échec.

Les motifs de plateau d'échec sont représentés plus ou moins gros en fonction des dimensions indiquées (largeur et hauteur du quadrillage).

Important : les proportions ne sont correctes que si la structure de test affiche des carrés. Pour corriger votre structure de test, entrez des dimensions mieux adaptées pour le quadrillage, puis vérifiez en cliquant à nouveau sur le bouton "Structure de test". Si vous conservez de fausses dimensions, le matériau utilisé (tapisserie, techniques à la truelle, ...) lors de la mise en forme ne sera pas représenté de façon réaliste. Pour supprimer la structure de test, cliquez sur le "X" situé à côté du bouton "Structure de test".



Indication : La structure de test sert seulement à l'ajustement fin de votre quadrillage pour la pose ultérieure du matériau - elle n'est pas visible sur l'image finale lors de la mise en forme.

5.3 Mettre en forme des images

Dès que toutes les zones et les quadrillages sont créés pour tous les éléments de construction de votre image, vous pouvez commencer à la mise en forme dans PHOTOstudio. Les images de la bibliothèque peuvent aussi être modifiées : vous pouvez modifier les éléments de construction existants avec les outils ou encore les compléter avec de nouveaux éléments de construction. (Importer image, voir chap 5.1.1 "Importer une image personnelle" ou chap. 5.1.2 "Charger une image de banque de données existante"; traiter image, voir chap. 5.2)

Vous avez toujours la possibilité d'alterner entre traitement des éléments de construction (créer des zones, créer des quadrillages, etc.) et mise en forme (sélectionner des couleurs et des matériaux, colorer des zones, etc.).

5.3.1 Couleur, matériau et favoris

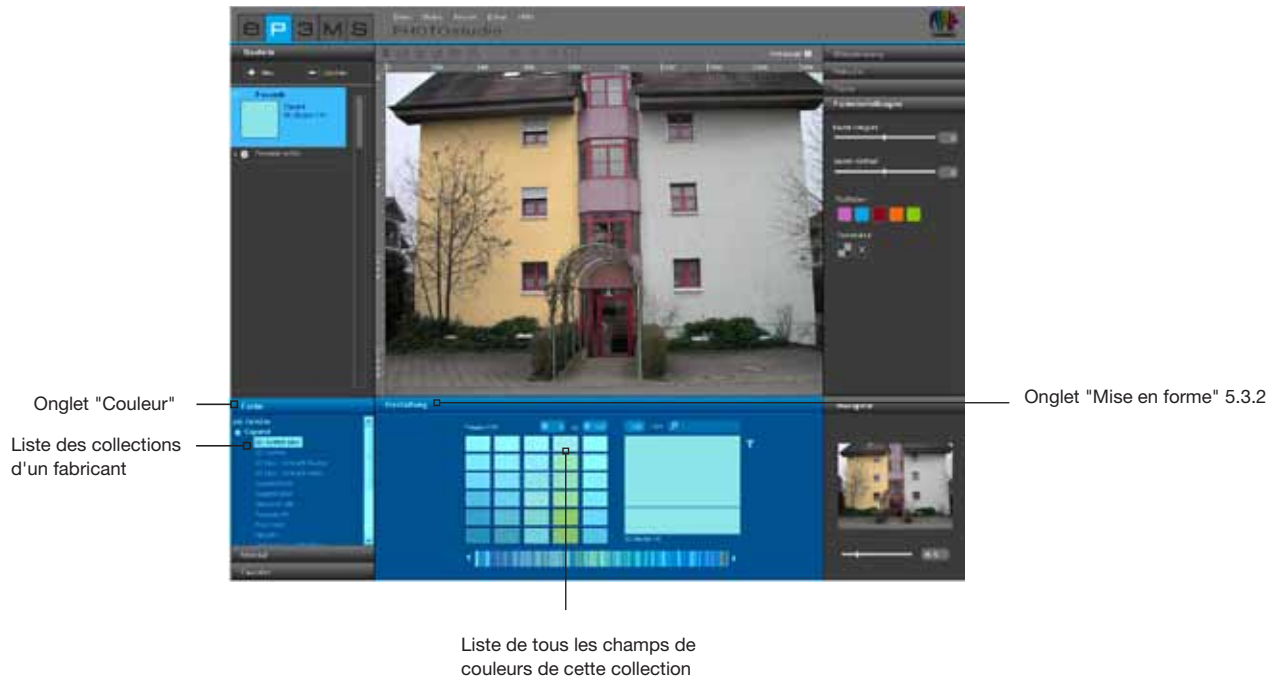
Sélectionner couleur, matériau et favoris

Pour sélectionner une collection de couleurs ou de matériaux, vous disposez des trois onglets "Couleur", "Matériau" et "Favoris". Vous pouvez naviguer ici dans les collections de teintes et de matériaux, ainsi que chercher le produit souhaité parmi vos favoris (recherche de couleur/matériau, voir chap. 4.2.2 "Couleur" et 4.2.3 "Matériau", créer favoris, voir chap. 4.3).

Couleur

Dans l'onglet "Couleur", vous trouvez toutes les teintes des collections de teintes de Caparol, RAL et NCS pour utilisation avec les mises en forme. Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour voir la liste des collections de ce fabricant.

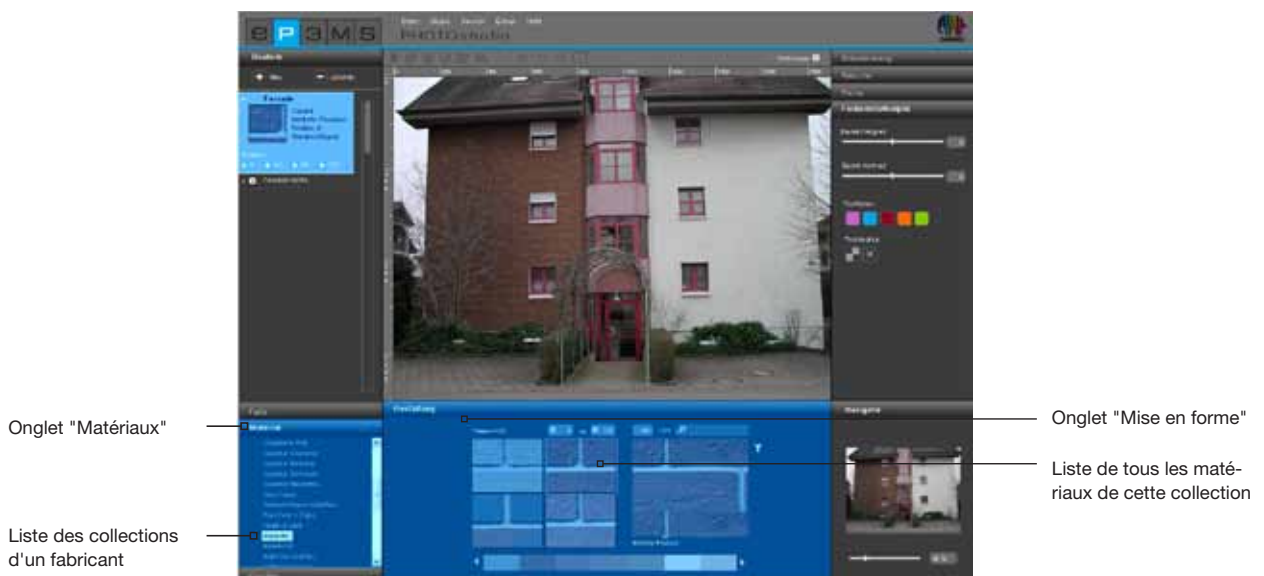
Sélectionnez la collection d'un fabricant par un clic de souris, toutes les teintes de cette collection sont alors affichées dans l'onglet "Mise en forme" à l'aide d'une liste de champs de couleurs.



Matériau

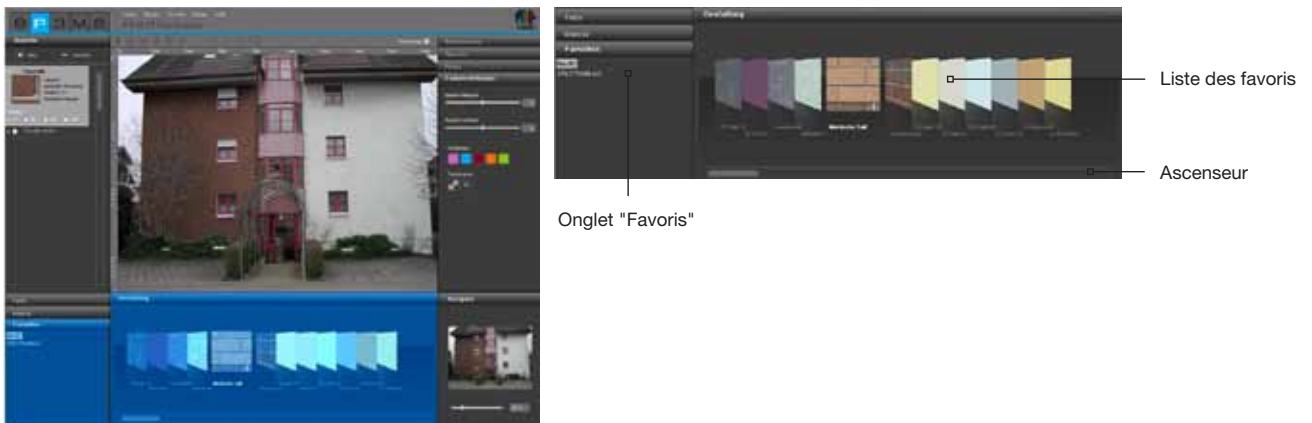
Dans l'onglet "Matériau", vous trouverez des matériaux de Caparol, ainsi que des matériaux d'exemples d'autres fabricants notables, à utiliser pour la mise en forme des matériaux. Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour faire apparaître la liste des collections de ce fabricant.

Sélectionnez la collection d'un fabricant par un clic de souris, tous les matériaux de cette collection sont alors affichés dans l'onglet "Mise en forme" à l'aide d'une liste de champs de matériaux.



Favoris

Pour utiliser une teinte ou un matériau à partir de vos favoris, choisissez d'abord, avec un clic de souris, un de vos groupes de favoris depuis l'onglet "Favoris". La liste des favoris sélectionnée est affichée dans la partie de mise en forme. Pour chercher parmi les teintes et les matériaux, passez la souris au-dessus de la série de cartes de favoris. Les modèles sont mis en avant pour une meilleure visualisation - cliquez sur un modèle pour le sélectionner pour utilisation dans l'image. Si la liste des favoris est longue, vous pouvez aussi utiliser la barre de défilement située dans la partie inférieure de l'écran, afin de voir tout le contenu.

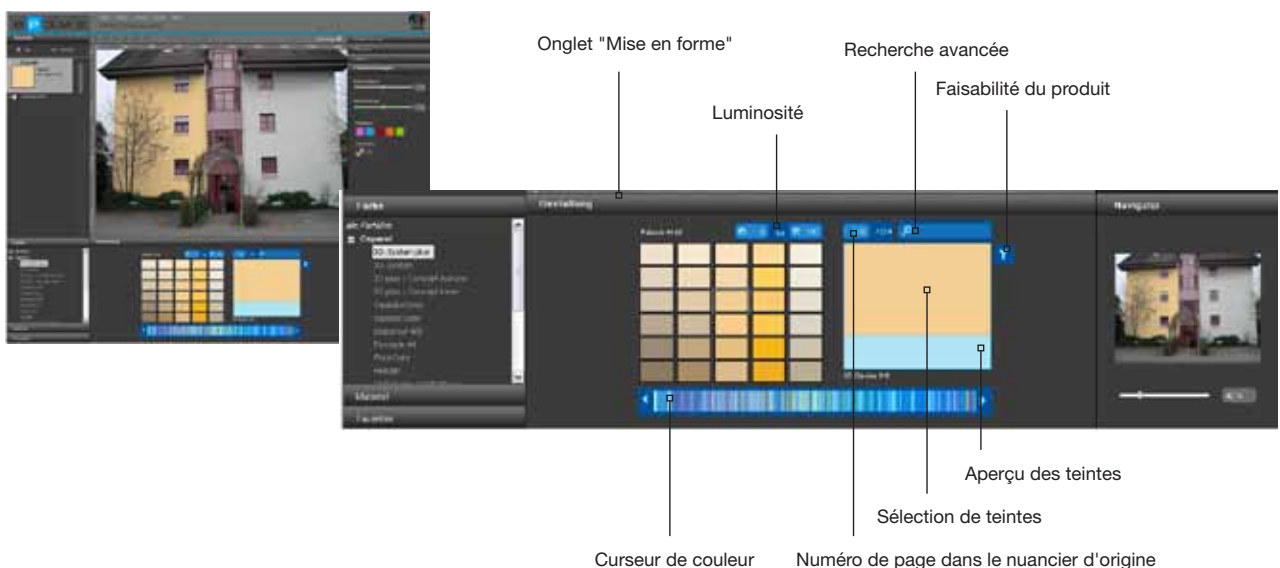


Indication : Les teintes et matériaux peuvent être utilisés dans PHOTOstudio aussi bien pour les zones intérieures que pour les zones extérieures. Veuillez vérifier à partir des fiches techniques que le matériau que vous avez choisi est aussi utilisable en pratique pour le but souhaité. (informations techniques, voir chap. 4.2.3 "Détails des matériaux")

Vous trouverez plus d'informations relatives aux teintes et aux matériaux dans le chapitre 3.2.2 "Couleur" et 3.2.3 "Matériau".

5.3.2 Onglet "Mise en forme"

Dans la partie inférieure de PHOTOstudio se trouve l'onglet "Mise en forme", dans lequel vous choisissez des teintes et/ou des matériaux pour la mise en forme des éléments de construction de votre image.



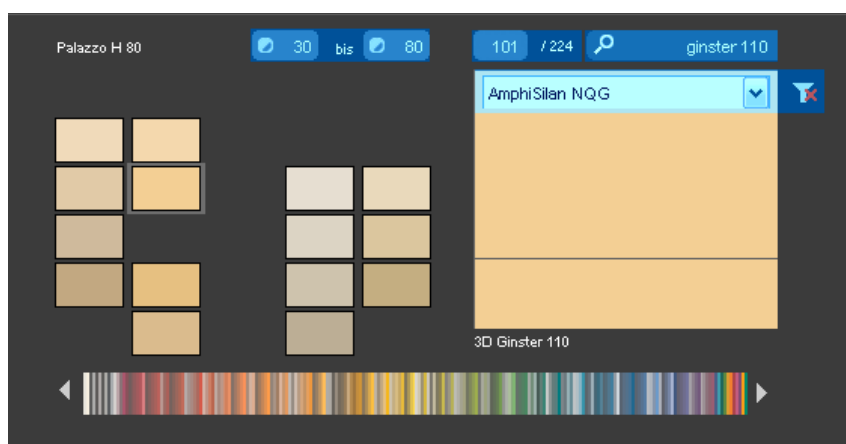
Curseur de couleur

Vous pouvez, à l'aide du curseur de couleur, naviguer à travers la collection de couleur actuellement sélectionnée. Cliquez directement à l'endroit souhaité au sein du spectre de couleurs affiché afin de sélectionner un domaine de couleur (rouge, jaune, vert, ...) ou déplacez-vous dans la collection en déplaçant le curseur avec le bouton gauche de la souris. L'appui sur l'une des touches fléchées saute à la page suivante du nuancier.



Recherche avancée / filtres

Pour affiner votre choix de couleur et de matériau, vous pouvez appliquer un filtre sur la valeur de luminosité, sur le numéro de page du nuancier d'origine, sur du texte ou la faisabilité du produit.



Luminosité

Indiquez une valeur minimale et maximale pour limiter la valeur de la luminosité. Cliquez ensuite sur la touche "Entrée", seules les teintes du domaine souhaité sont alors affichées. Ceci est pratique, par exemple, pour des façades avec isolation thermique, dont la luminosité, pour des raisons techniques, ne doit pas être inférieure à 20.



Indication : Pour afficher tous les champs de couleur d'une collection, rétablissez les valeurs limites de luminosité à "0" et "100".

Recherche selon numéro de page dans le nuancier d'origine

Choisissez une page du catalogue de teintes/produits d'une collection, en indiquant dans le champ de saisie du milieu le numéro de page souhaité du nuancier de la collection. En appuyant sur la touche "Entrée", l'affichage du champ de couleurs saute à la page indiquée.





Recherche texte intégral

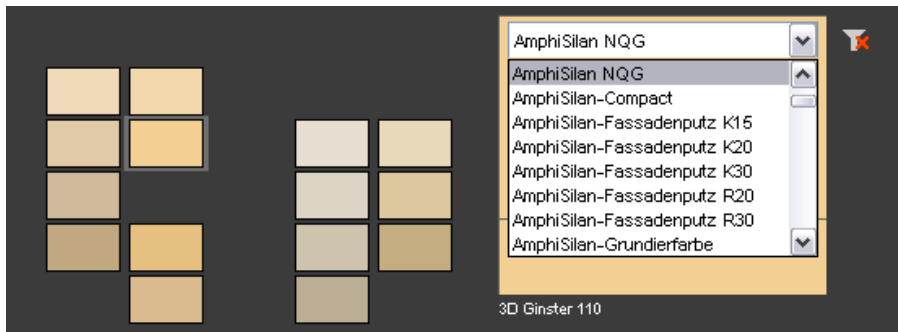
Indiquez des noms de teintes contenues dans la collection sélectionnée. Entrez, par exemple, "Ginster 110", pour pouvoir utiliser cette teinte directement ou simplement "Ginster" afin d'obtenir une sélection de toutes les teintes de la famille de couleur "Ginster". Pour revenir à la sélection de couleur, cliquez sur le "X" dans le bord supérieur droit.



Faisabilité du produit

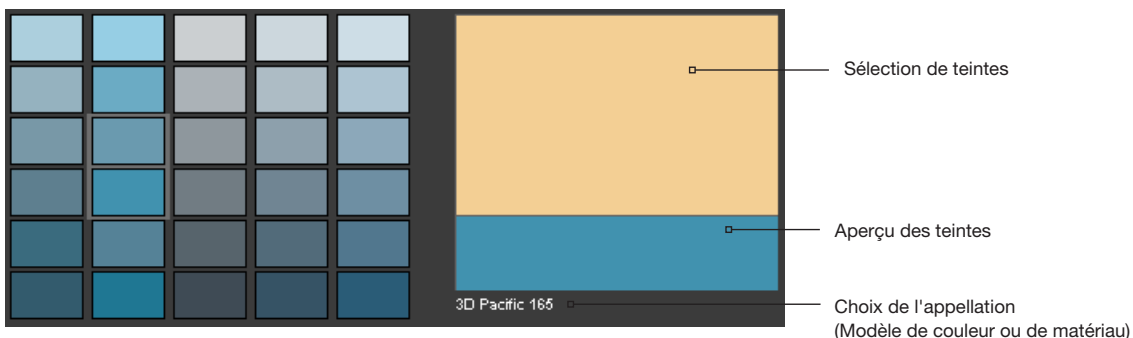
Le filtre "Faisabilité du produit" se trouve sur le bord supérieur droit de la sélection de couleur. Il vous permet de se limiter à un matériau de base particulier. Seules les teintes qu'il est possible de produire avec ce produit sont alors affichées.

Si vous souhaitez annuler le filtre d'un produit, choisissez "Pas de filtre" dans le menu déroulant ou cliquez simplement sur le symbole de filtre. Dès que le "X" rouge n'est plus visible, les limitations du filtre sont annulées et toutes les teintes sont à nouveau affichées indépendamment de leur faisabilité.



Aperçu des teintes / sélection de teintes

Lorsque vous déplacez le curseur de la souris au-dessus des champs de couleur, le modèle au-dessus duquel se trouve la souris, est affiché en plus gros dans la fenêtre d'aperçu. Dès que vous avez sélectionné un modèle de couleur ou de matériau, par un simple clic, il apparaît alors dans la fenêtre de sélection située au-dessus. En double-cliquant sur le modèle, la fenêtre "Détail matériau" apparaît avec plus d'informations. Le dernier choix de modèle reste affiché dans la sélection de teinte, pour comparaison, jusqu'à ce qu'un nouveau modèle soit choisi. Le modèle actuellement sélectionné est alors automatiquement utilisable pour la mise en forme d'une zone.



Coloration d'un élément de construction

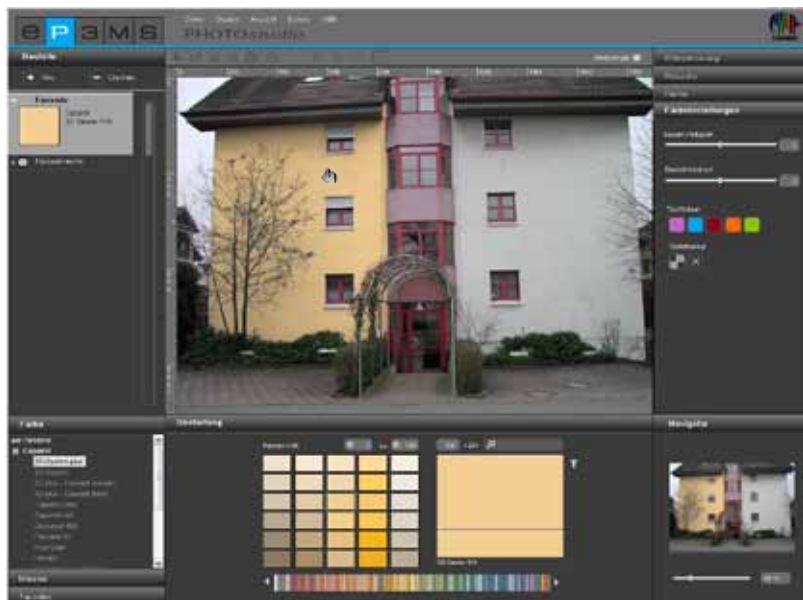
Lorsque vous avez sélectionné un modèle de couleur ou de matériau et que vous déplacez la souris sur l'image, le curseur prend la forme d'un pot de peinture. Cliquez alors sur une zone pour colorer celle-ci avec le modèle choisi. Vous pouvez, de manière alternative, cliquer sur le petit carré situé devant le nom de l'élément de construction dans l'onglet "Elément de construction", la zone de l'image correspondante est alors également colorée.

Si vous souhaitez modifier encore une fois le matériau ou la couleur d'un élément de construction, cliquez directement sur l'image avec le modèle nouvellement sélectionné ou sur le nom de l'élément de construction.

Lors de l'utilisation d'un matériau, vous avez en plus la possibilité de choisir le type d'applique et la rotation du modèle dans l'élément de construction (voir "Type d'applique et rotation").

Pour décolorer un élément de construction, cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'élément de construction et choisissez "Décolorer élément de construction".

Indication : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément de construction pour exécuter d'autres fonctions.



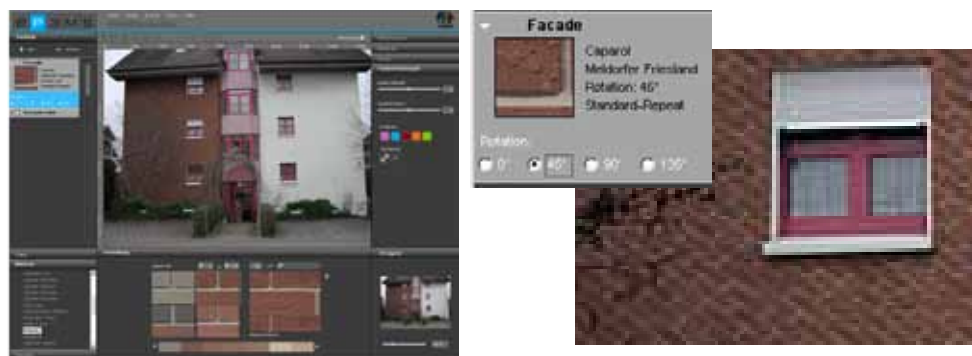
Utiliser couleur/matériau pour d'autres éléments de construction

Pour utiliser la teinte d'un élément de construction avec d'autres éléments de construction, déplacez la teinte dans l'onglet "Élément de construction" d'un élément de construction à l'autre par "Glisser-déposer". Cliquez pour cela dans le champ de couleur d'un élément de construction pour récupérer sa teinte. Amenez ensuite le champ de couleur, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, au champ de couleur cible souhaité de l'autre élément de construction. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous vous trouvez au-dessus du champ de couleur cible. Les zones de cet élément de construction sont alors colorées avec cette couleur.

Si la teinte ou le matériau est active dans le "Pot de peinture", vous pouvez aussi cliquer simplement sur les différentes zones de l'image pour une utilisation multiple.

Type d'applique et rotation

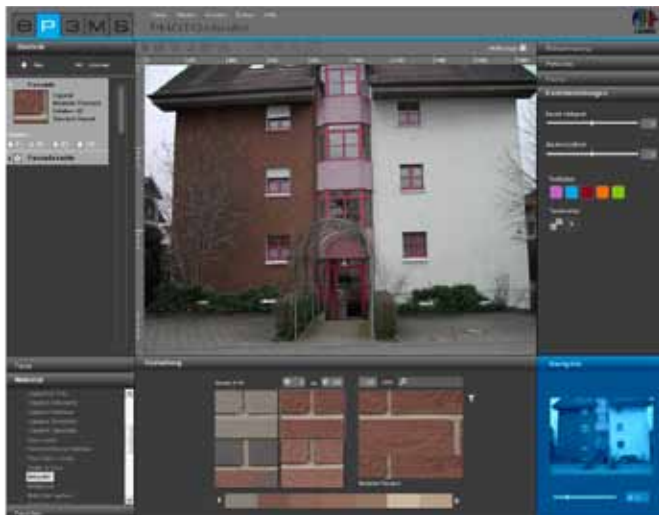
Vous disposez aussi des options type d'applique et/ou rotation du matériau pour la mise en forme avec des matériaux (carrelage, parquet, etc.). Vous pouvez ainsi choisir à chaque fois entre quatre différents degrés de rotation et quatre types d'applique, afin d'orienter votre matériau sur une zone de la manière dont vous le souhaitez.



Indication : La modification du type d'applique n'est possible que pour certains matériaux, comme par ex. parquet et stratifié.

5.3.3 Navigateur

Le navigateur de PHOTostudio, situé dans la partie inférieure droite du logiciel, montre une représentation miniature de l'espace de travail. Il affiche à chaque fois l'agrandissement offrant la meilleure orientation.



Vous pouvez, à l'aide du curseur, modifier l'agrandissement de votre image, zoomer sur l'image ou dé-zoomer (la taille réelle de l'image reste inchangée). Vous pouvez aussi, de manière alternative, indiquer un pourcentage pour ainsi agrandir ou réduire la taille d'affichage de l'image (100% correspond à la taille réelle).

Vous pouvez également zoomer ou dézoomer, si l'espace de travail est actif (cliquez sur l'image avec le bouton droit de la souris pour activer l'espace de travail), en tournant la molette de la souris.

Si vous grossissez l'image, la section de l'image correspondante est encadrée dans le navigateur. Vous pouvez déplacer le zoom à l'intérieur du navigateur, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, pour naviguer dans l'image zoomée.

