

**M
A
N
U
A
L
E
U
T
E
N
T
E**

Portrait 2

Versione 3

Vestizione di immagini bidimensionali





INDICE

1	INTRODUZIONE E INFORMAZIONI GENERALI	3
1.1	INFORMAZIONI SULLA LICENZA D'USO.....	3
1.1.1	<i>Versione del software</i>	3
1.1.2	<i>Tipo di licenza</i>	3
1.1.3	<i>Licenza d'uso</i>	3
1.1.4	<i>Limitazione di responsabilità</i>	3
1.2	NOTE TECNICHE.....	3
1.3	PROTEZIONE DEL SOFTWARE.....	4
2	INTERFACCIA UTENTE.....	5
2.1	MENU PRINCIPALE E TOOLBAR.....	5
2.1.1	<i>Comandi del menù</i>	5
2.2	PROPRIETÀ DEL PROGETTO	6
2.3	IMPOSTAZIONE PARAMETRI DI VISUALIZZAZIONE.....	6
3	PROCEDURA.....	7
3.1	CARICAMENTO IMMAGINE	7
3.2	DEFINIZIONE DIMENSIONI AMBIENTE.....	8
3.3	CONTORNI.....	8
3.3.1	<i>Condivisione bordo</i>	10
3.4	VETTORI DI CONTROLLO	11
3.5	GRIGLIA	12
3.6	IMPOSTAZIONE PARAMETRI.....	13
3.7	PIVOT	13
3.8	APPLICAZIONE MOTIVO.....	15
3.8.1	<i>Annullamento della mappatura</i>	16
3.8.2	<i>Sfumatura bordo</i>	16
3.9	MODIFICA BORDI E VETTORI	16
3.9.1	<i>Annullamento modifiche (UNDO)</i>	17
3.10	MODIFICHE IMMAGINE.....	17
3.10.1	<i>Bilanciamento colore</i>	17
3.11	MASKED AREA.....	17
3.12	SALVATAGGIO DATI.....	17
3.13	SALVATAGGIO IMMAGINE MODIFICATA	18
3.14	IMPOSTAZIONE PARAMETRI DI STAMPA.....	18
3.15	VISUALIZZAZIONE ANTEPRIMA E STAMPA.....	18
3.16	CARICAMENTO DATI	19

1 INTRODUZIONE E INFORMAZIONI GENERALI

Portrait2 è un software di mappatura sviluppato per realizzare cataloghi, presentazioni di collezioni di moda o decorazioni d'arredamento senza alcun bisogno di creare le fotografie, cilindri o di preparare il tessuto.

Portrait permette di vestire qualsiasi tipo di oggetto con qualsiasi tipo di disegno. Il lavoro con Portrait comincia ed è basato sull'immagine digitale. Al fine di avere un risultato realistico il software permette di regolare la luminosità e i chiari-scuri dell'immagine originale e tiene conto della prospettiva della superficie degli oggetti (es. Pieghe e distorsioni).

Portrait è un eccellente strumento di marketing per apparel, moda e arredamento tessile. La presentazione di uno stesso vestito con colori o disegni diversi oppure il rivestimento d'arredamenti con stile svariati, diventa semplice ed economica.

Portrait 2 è la nuova versione DGS, più flessibile e semplice da utilizzare, con un'interfaccia grafica windows-standard. Ora è possibile definire in modo efficiente le aree da rivestire, l'andamento dei tessuti ed i parametri di mappatura.

Il presente manuale fa riferimento alla versione 3.x di Portrait2.

1.1 INFORMAZIONI SULLA LICENZA D'USO

1.1.1 Versione del software

Selezionando il comando **About Portrait2** dal menù **Help** è possibile verificare la versione del software che si sta utilizzando.

1.1.2 Tipo di licenza

DGS, come unica proprietaria dei diritti del software, ne concede licenze per l'utilizzo.

Queste licenze sono protette da una chiave di attivazione software che permette all'utente di utilizzare i moduli abilitati. Il tipo di licenza e la chiave software possono essere gestiti tramite il comando **License manager** nel menù **Help**.

1.1.3 Licenza d'uso

La distribuzione del software ed i rispettivi aggiornamenti avviene tramite CD-ROM. DGS, in qualità di produttrice e di unica proprietaria del software, fornisce lo stesso in licenza d'uso nei limiti e con le modalità previste dal Decreto legislativo Num.518 del 29/12/92 per l'attuazione della direttiva CEE 91/250 relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore.

1.1.4 Limitazione di responsabilità

DGS non assume alcuna responsabilità per danni di qualsiasi genere e tipo o per mancato profitto derivate al cliente e/o a terzi per l'uso od il mancato uso del software conseguente all'intervento od al mancato intervento di DGS.

DGS non si assume inoltre alcuna responsabilità per la perdita di files conseguenti all'intervento od al mancato intervento da parte di DGS.

Resta escluso ogni possibile risarcimento per danni derivanti dall'uso o dal mancato o parziale uso dei programmi forniti.

La sicurezza degli impianti e la rispondenza delle norme in vigore sono esclusiva responsabilità del Cliente.

1.2 NOTE TECNICHE

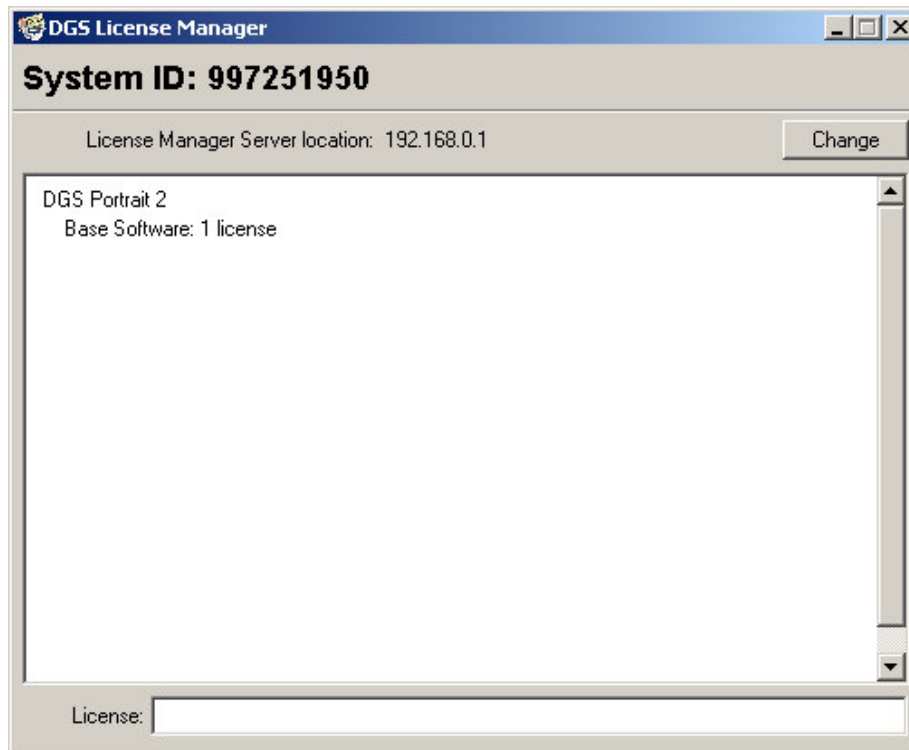
Il sistema operativo consigliato è Window 2000/XP. È possibile utilizzare il software anche con Windows 95/98/NT.

Per ottenere performance soddisfacenti è importante lavorare con una risoluzione video non superiore a 1280 x 1024 pixels. Inoltre è consigliato impostare la profondità di colore a 32 bit per pixel nelle proprietà della scheda video, per ottenere migliori prestazioni in velocità e qualità di visualizzazione.

1.3 PROTEZIONE DEL SOFTWARE

Il presente prodotto software è protetto con un codice di accesso e una chiave hardware (dongle USB). Senza queste protezioni è possibile provare tutte le funzionalità del programma ma non sarà consentito, però, salvare o stampare immagini complete. Inoltre nel “preview” dell’immagine comparirà sempre una scritta in sovrapposizione.

Il controllo della licenza è automatico: all’avvio del programma nel caso in cui non si dispone dei permessi sopra descritti, apparirà la finestra di gestione delle licenze (License Manager) che consente di configurare o inizializzare l’eventuale chiave hardware (dongle) in possesso.



Il SYSTEM ID è un codice univoco riferito alla chiave hardware (dongle) che serve per ottenere la licenza di attivazione contattando DGS.

La voce “License Manager Server Location” stabilisce il posizionamento della chiave hardware nella rete aziendale, dove per posizione si intende l’indirizzo IP del PC a cui la chiave è fisicamente connessa.

La prima ricerca viene effettuata automaticamente sul computer su cui è stato appena installato il software ed al posto dell’indirizzo IP apparirà la scritta “local machine”. Per effettuare la ricerca del dongle all’interno di una rete aziendale è sufficiente premere il pulsante “Change” ed inserire l’indirizzo corretto.

La lista presentata è l’elenco delle licenze disponibili sulla chiave hardware a cui si è connessi. Infatti su un singolo dongle è possibile più licenze.

Nella casella in basso chiamata “License” si inserirà il codice per l’attivazione che DGS vi comunicherà.

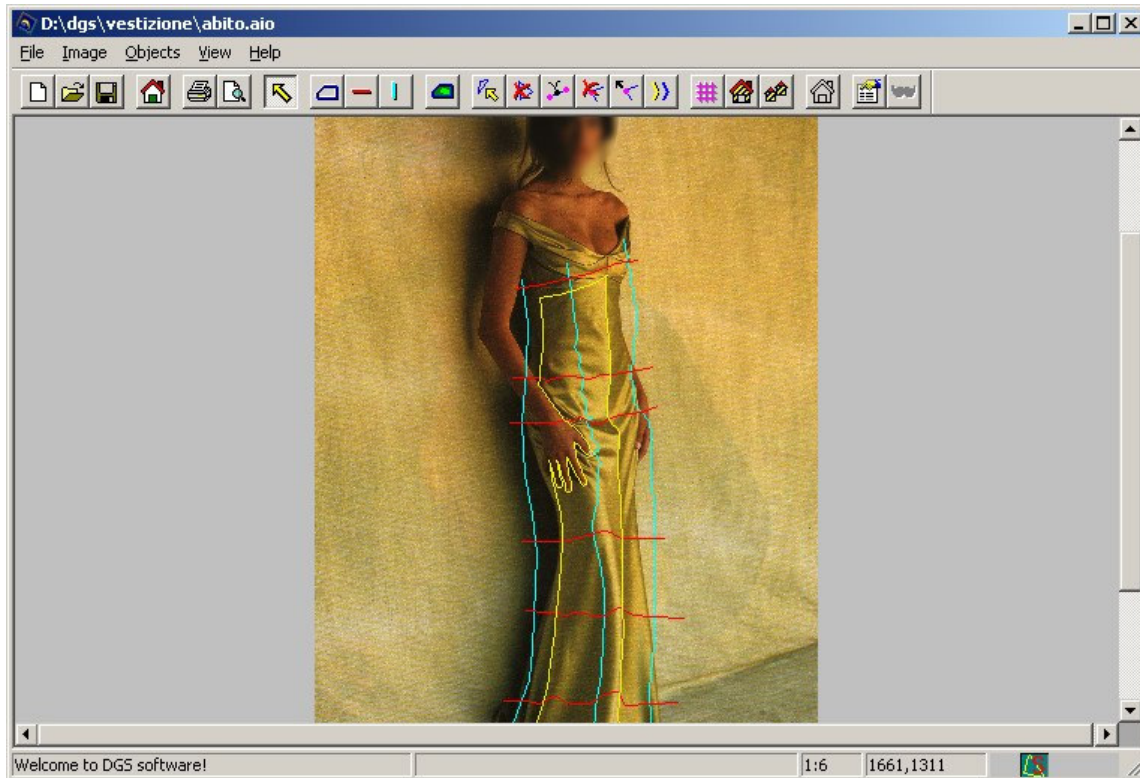


Nella “Barra di stato” del programma compare un'icona rappresentante un semaforo verde se esiste una licenza valida, giallo mentre il software sta ricercando la licenza, rosso se non è possibile attivare il programma.

In quest’ultimo caso è possibile utilizzare il software come dimostrazione.

2 INTERFACCIA UTENTE

L'interfaccia di PORTRAIT 2 è composta dal menu dei comandi con la relativa toolbar e dalla finestra di gestione dell'immagine come mostrato nella figura seguente.



PORTRAIT 2 gestisce due tipi di documenti: le immagini (in vari formati) e i cosiddetti file portrait. Le immagini da mappare devono essere già digitalizzate mediante scanner o altre sorgenti (nel manuale verranno chiamate "immagini originali"). I files portrait sono il cuore del software. Essi contengono tutte le informazioni necessarie per determinare con quali motivi deve essere mappato ogni singolo oggetto e con quali parametri. Inoltre nel file portrait sono contenuti i collegamenti all'immagin. L'estensione del file portrait è AIO.

2.1 MENU PRINCIPALE E TOOLBAR

Questo paragrafo descrive brevemente i comandi del menu principale e della toolbar.


2.1.1 Comandi del menù

I comandi del menù saranno descritti nel modo seguente: "*MainMenuitem*->*SubMenu*"


MainMenuitem si riferisce ad una delle voci presenti nel menu principale e *SubMenu* si riferisce ai comandi che appaiono selezionando una voce del menu.

File->*New* - 

Cancella gli oggetti e le linee di controllo correnti per impostare nuove modifiche sull'immagine caricata

File->*Open file portrait* - CTRL+O - 


Carica un archivio impostazioni precedentemente salvato

File->*Save* - CTRL+S - 

Salva le modifiche correnti nel file aperto

File->*Save file portrait As ...*


Salva le modifiche correnti nel file con un nuovo nome

File->*Open Image ...* - 

Carica un'immagine da modificare

File->*Save Image...*

Salva l'immagine modificata

File->*Print...* - CTRL+P - 

Stampa l'immagine modificata









File->Print preview - 
File->Exit


Image->Rotate ...
Image->Resize ...
Image->Crop ...
Image->Color balance ...
Image->Define meter





Image->Reset meter
Image->Activate masked area 

Objects->Select - 
Objects->Add new - 
Objects->Masked area - 
Objects->Share bound
Objects->Create grid->Trace... 

Objects->Properties ... - 

Objects->Apply -  

Objects->Unmap current object - 
Objects->Smooth object
Objects->Modify-> ...

View->Show/Hide bound - F1 
View->Show/Hide vectors - F2 
View->Show/Hide masked area - F3 
View->Show/Hide grid - F4 
View-> Show/Hide meters
View->Zoom all - F8
View->Zoom out - F9
View->Zoom in - F10
View->Toolbar
View->Options...
View->Properties...

Help->About Portrait II
Help->License manager
Help->Manual

Visualizza l'anteprima di stampa dell'immagine modificata
Termina l'esecuzione del programma

Rotazione dell'immagine e degli oggetti
Ridimensionamento dell'immagine e degli oggetti
Ritagliare l'immagine e gli oggetti
Calibrare le impostazioni di bilanciamento dell'immagine
Imposta le dimensioni reali dell'ambiente rappresentato nell'immagine (Metro)
Cancella l'impostazione del Metro
Attiva/disattiva l'utilizzo delle aree mascherate

Seleziona un oggetto
Aggiunge un nuovo oggetto
Aggiunge un'area da non mappare
Condivisione di una parte di contorno tra due oggetti
Genera le linee di controllo che definiscono l'andamento del rivestimento
Gestisce le caratteristiche delle modifiche da apportare all'oggetto
Applica il rivestimento ad un oggetto, ad un gruppo di oggetti o a tutti gli oggetti
Elimina il rivestimento dall'oggetto attualmente selezionato
Sfuma il contorno dell'oggetto selezionato
Vedi paragrafo 3.9

Visualizza/nasconde i bordi degli oggetti
Visualizza/nasconde le linee di controllo degli oggetti
Visualizza/nasconde le maschere
Visualizza/nasconde la griglia
Visualizza/nasconde i metri impostati
Mostra l'immagine nella sua interezza
Ingrandisce l'immagine
Rimpicciolisce l'immagine
Visualizza/nasconde la toolbar
Definisce i colori con cui vengono tracciate le linee di controllo
Visualizza alcuni dati statistici delle modifiche in corso

Visualizza informazioni riguardo alla versione di Portrait 2
Visualizza i moduli attivati dalla chiave di licenza impostata
Il presente manuale è fornito separatamente dal software e può essere scaricato dal sito internet www.dgs-net.it nella sezione downloads.

2.2 PROPRIETÀ DEL PROGETTO

Scegliendo il comando **Properties** dal menu **View** viene presentata una finestra dove si possono trovare il nome e il percorso dell'immagine di sfondo, le sue dimensioni e la risoluzione; il nome degli oggetti creati, il loro gruppo di appartenenza e il motivo di rivestimento associato; la dimensione della memoria occupata per la gestione dell'immagine.

2.3 IMPOSTAZIONE PARAMETRI DI VISUALIZZAZIONE

Scegliendo il comando **Options** del menu **View** è possibile modificare i colori con cui saranno tracciati i bordi, le griglie, i vettori di controllo ed il colore con cui viene indicato che un bordo o un vettore è stato selezionato. Per fare questo l'utente deve cliccare sul tassello colorato e la procedura visualizzerà una maschera contenente una tavolozza dove selezionare il colore desiderato. Inoltre è possibile impostare le directory predefinite dove il software deve cercare i diversi file gestiti.


3 PROCEDURA

Questo paragrafo descrive la procedura standard da seguire per effettuare una mappatura:

1. caricare l'immagine originale;
2. definire le dimensioni reali dell'ambiente riprodotto nell'immagine (*metro*) per ottenere la scalatura automatica dei motivi di rivestimento (opzionale);
3. tracciare i contorni degli oggetti da rivestire;
4. tracciare i vettori di controllo per stabilire l'andamento del motivo di copertura;
5. controllare tale andamento generando la griglia di mappatura;
6. impostare i parametri di mappatura;
7. applicare il motivo;
8. salvare tutte le impostazioni in un file portrait (file AIO);
9. salvare o stampare l'immagine mappata;

E' sempre possibile modificare gli oggetti creati o i parametri di mappatura ed applicare nuovi motivi.

3.1 CARICAMENTO IMMAGINE

Scegliendo il comando **Open Image** dal menu **File** o cliccando sul bottone  è possibile ricercare l'immagine con il nome ed il formato desiderati. Selezionando l'immagine si ottiene un'anteprima ed alcune informazioni come le dimensioni, la risoluzione, la memoria occupata ...



I formati immagine supportati sono:

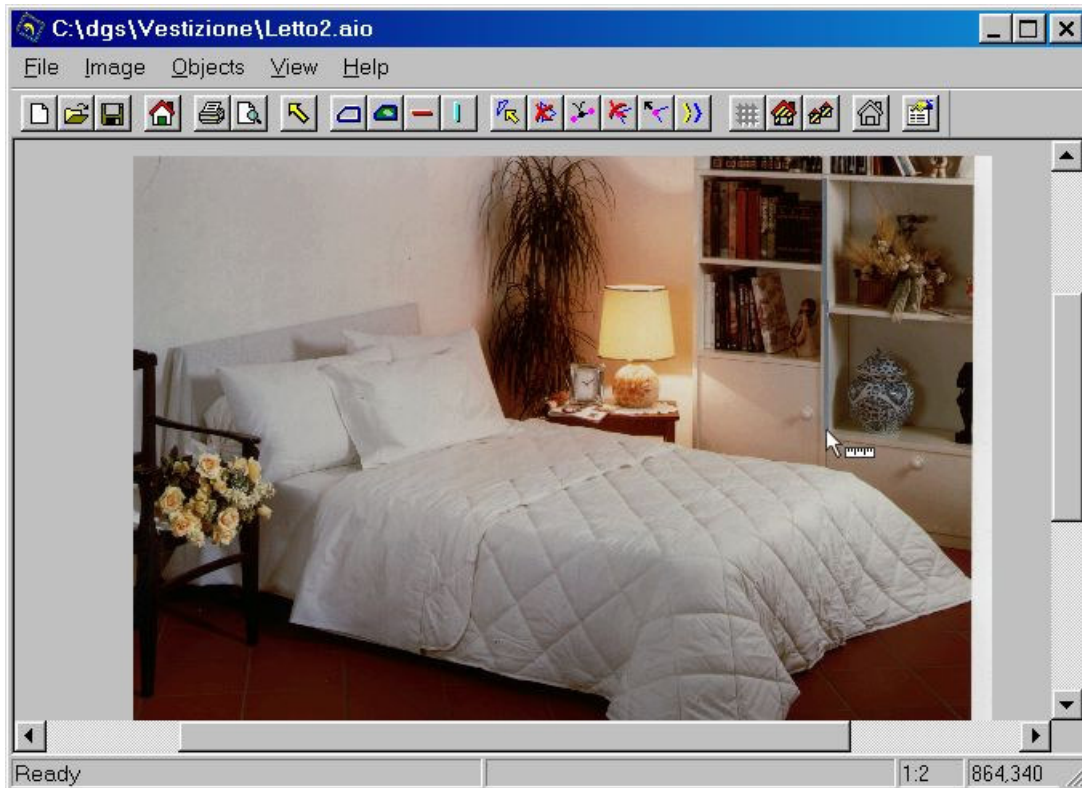
- JPG (immagini a bassa risoluzione ed alta compressione)
- TIFF (immagini ad alta risoluzione e bassa compressione)
- XPF (immagini ad alta risoluzione ed alta compressione con informazione riguardo al salto (formato Ramsete III))
- PSD (immagini create con il software Photoshop, anche a multicanale)
- SCN (immagini generate con software Btree)

Selezionando uno di questi formati l'elenco dei files presentato verrà filtrato mostrando solo quelli aventi l'estensione desiderata.

Selezionando la voce "All image files" verranno mostrati tutti i files immagine supportati presenti nella cartella.

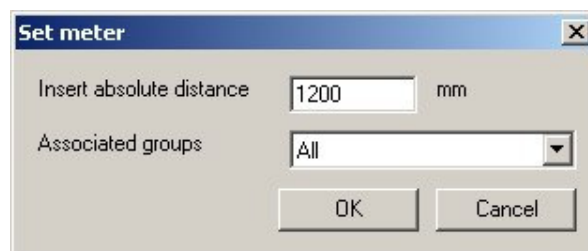
3.2 DEFINIZIONE DIMENSIONI AMBIENTE

Scegliendo il comando **Define meter** del menu **Image** si può indicare la dimensione reale di un particolare dell'immagine. Questo valore sarà confrontato con le dimensioni reali dei motivi di rivestimento per determinare automaticamente rapporto di scalatura dei motivi stessi.



Tracciare una linea di controllo che identifichi il particolare di riferimento ed indicare la dimensione reale espressa in millimetri.


E' possibile impostare un metro differente per ogni gruppo di oggetti esistente. I gruppi che non hanno un metro impostato verranno mappati secondo le singole impostazioni di scalatura degli oggetti. Selezionando "All" nella casella dei gruppi, il metro definito verrà assegnato a tutti i gruppi.



Per cancellare la definizione del metro di riferimento scegliere l'opzione **Reset meter** del menu **Image**.

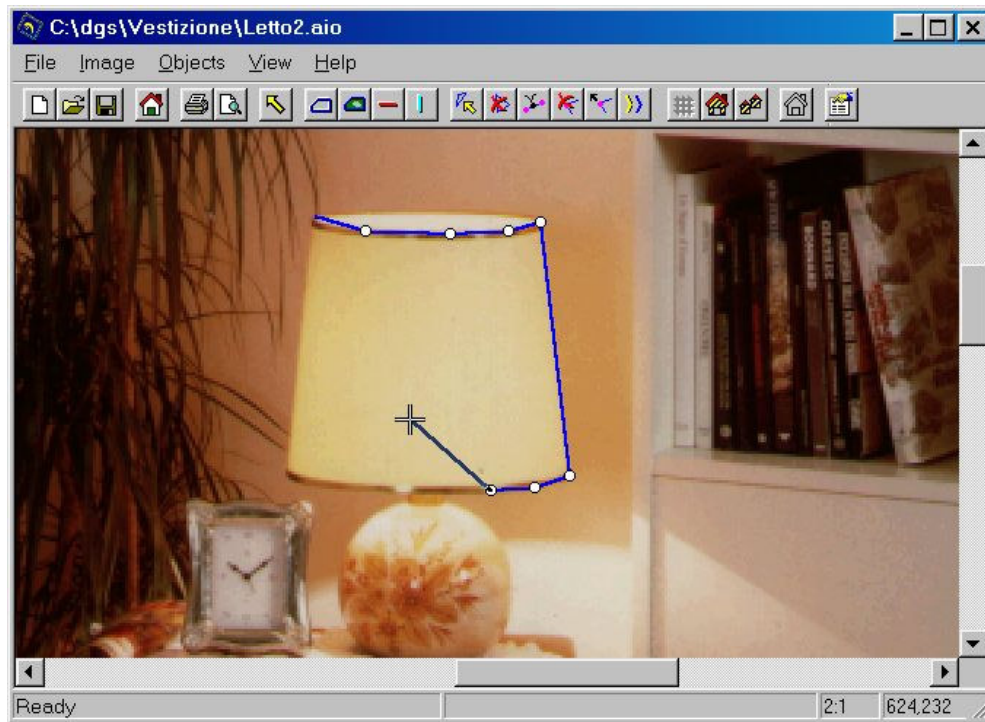
- ⦿ *E' importante definire il metro misurando una parte piatta dell'immagine (che non sia in prospettiva), poichè effettuando la misurazione su oggetti che vanno in profondità nell'immagine il rapporto di scalatura non risulterà realistico.*

3.3 CONTORNI

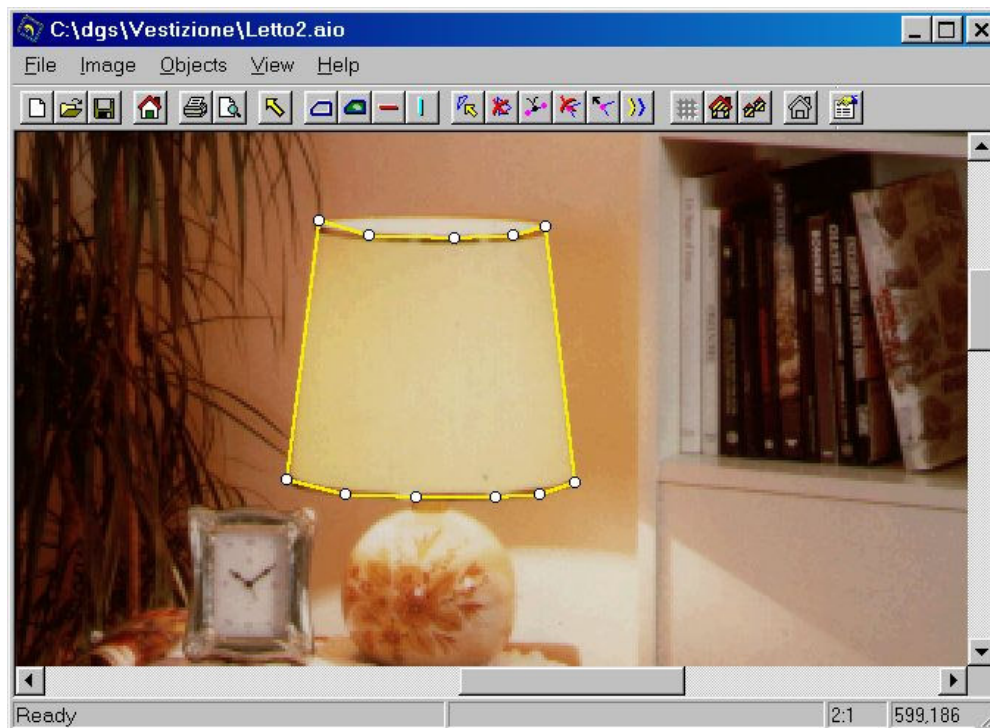
Tracciare un contorno significa delimitare una parte dell'immagine che dovrà poi essere rivestita. Per fare questo scegliere il comando **Add new** del menu **Objects** oppure cliccare sul bottone . Il cursore cambia forma diventando una croce. Il contorno si costruisce seguendo il bordo dell'area da delimitare cliccando o

premendo <ENTER> ogni volta che si vuole inserire un punto. Per tracciare linee morbide tenere premuto il tasto di sinistra del mouse o premere la penna e trascinare il cursore.

Per centrare velocemente l'immagine visualizzata sulla posizione del puntatore premere in tasto "End" (o "Fine" nelle tastiere italiane). In questo modo non è necessario spostare ogni volta la vista con le scroll bar.

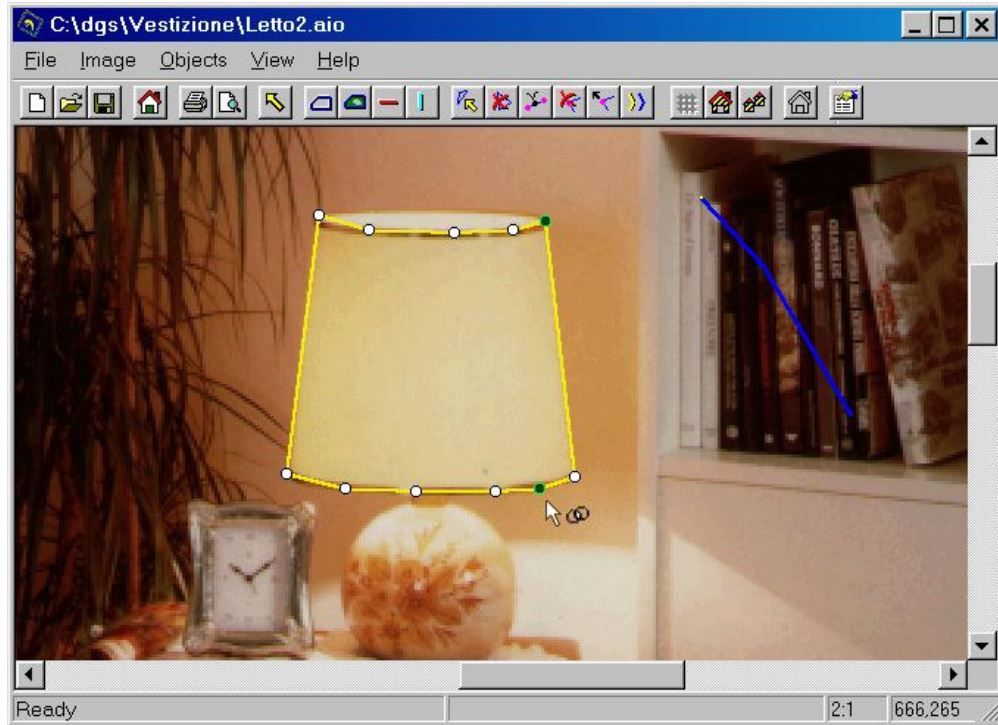


Per chiudere il contorno premere il **tasto destro del mouse** o con il tasto della penna. Il nuovo bordo viene selezionato automaticamente.

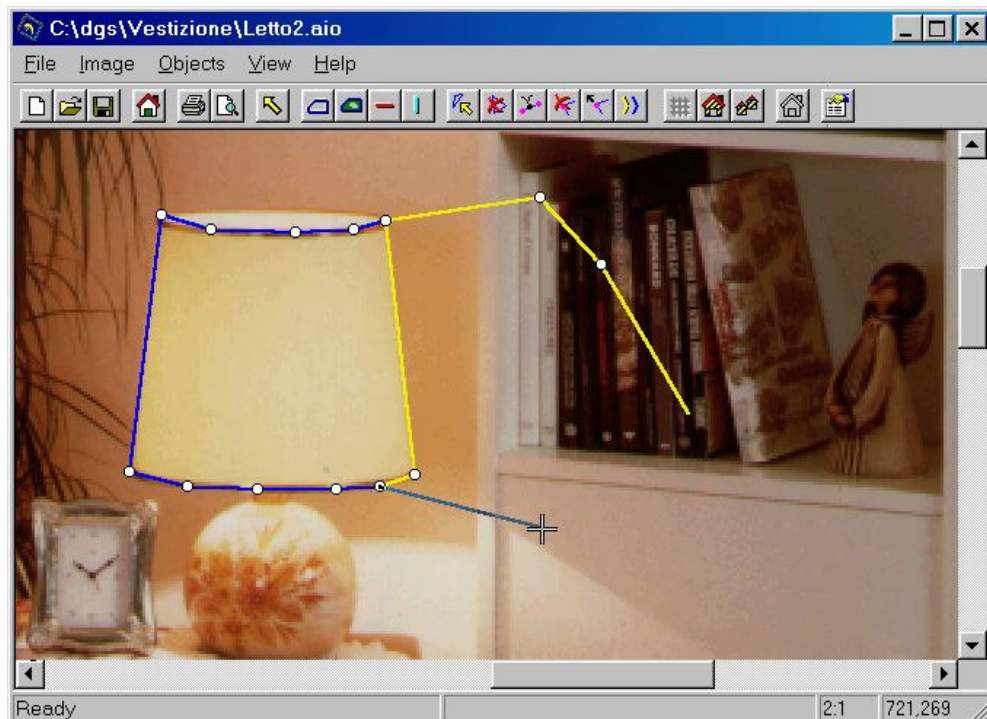


3.3.1 Condivisione bordo

Se il contorno che si sta tracciando ha una parte in comune con un altro è possibile duplicare nel nuovo bordo i punti condivisi. Per eseguire questa operazione premere la barra spaziatrice o scegliere l'opzione **Share bound** del menu **Object**. Fare un clic vicino al bordo di cui condividere i punti, cliccare sul punto d'inizio e su quello di fine della condivisione (verranno evidenziati in verde), scegliere il segmento da condividere tra le due parti in cui è diviso il bordo selezionato cliccando sul segmento stesso.

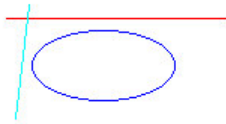


Dopo aver scelto il segmento, spostando il cursore, si riprende normalmente a tracciare il resto del bordo.

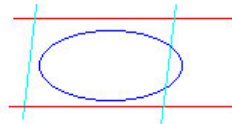


3.4 VETTORI DI CONTROLLO

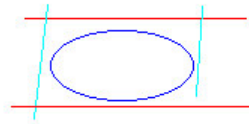
Per ogni bordo, l'utente deve disegnare i vettori scegliendo, dal menu **Objects**, il comando **Trace horizontal vectors** o **Trace vertical vectors** del sottomenu **Create grid** oppure cliccando sul bottone o sul bottone . I vettori servono per costruire una griglia che segua fedelmente la forma dell'oggetto che si vuole mappare (ad es. le pieghe di un tessuto). L'inserimento dei vettori avviene con le stesse modalità descritte per i contorni. E' obbligatorio tracciare almeno due vettori verticali e due orizzontali posti all'esterno del bordo selezionato. Occorre tenere presente che tutti i vettori devono intersecare quelli esterni al bordo aventi orientamento opposto.



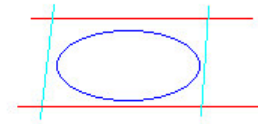
NO: numero vettori insufficiente



NO: vettore esterno sovrapposto al bordo



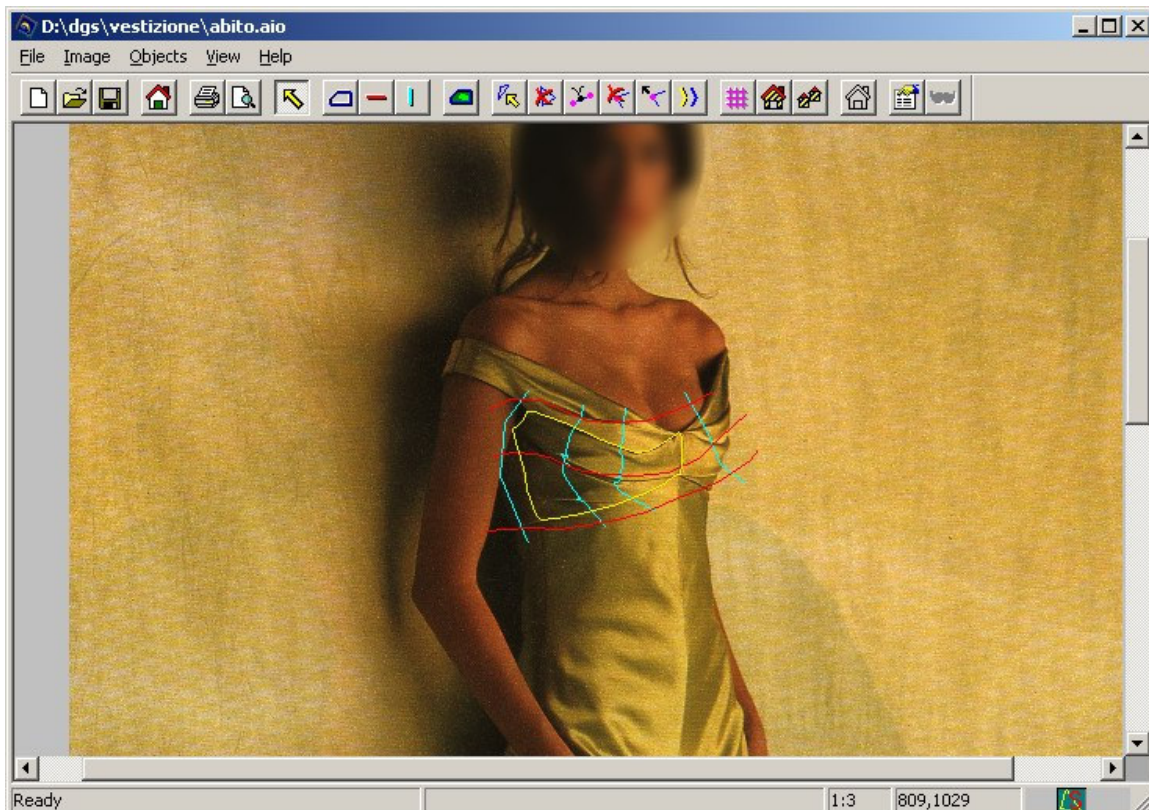
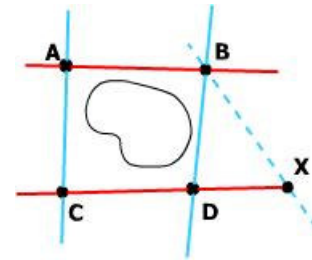
NO: vettori che non si intersecano




SI

1. Errato: numero di vettori insufficiente
2. Errato: un vettore interseca il bordo
3. Errato: non tutti i vettori si intersecano
4. Corretto

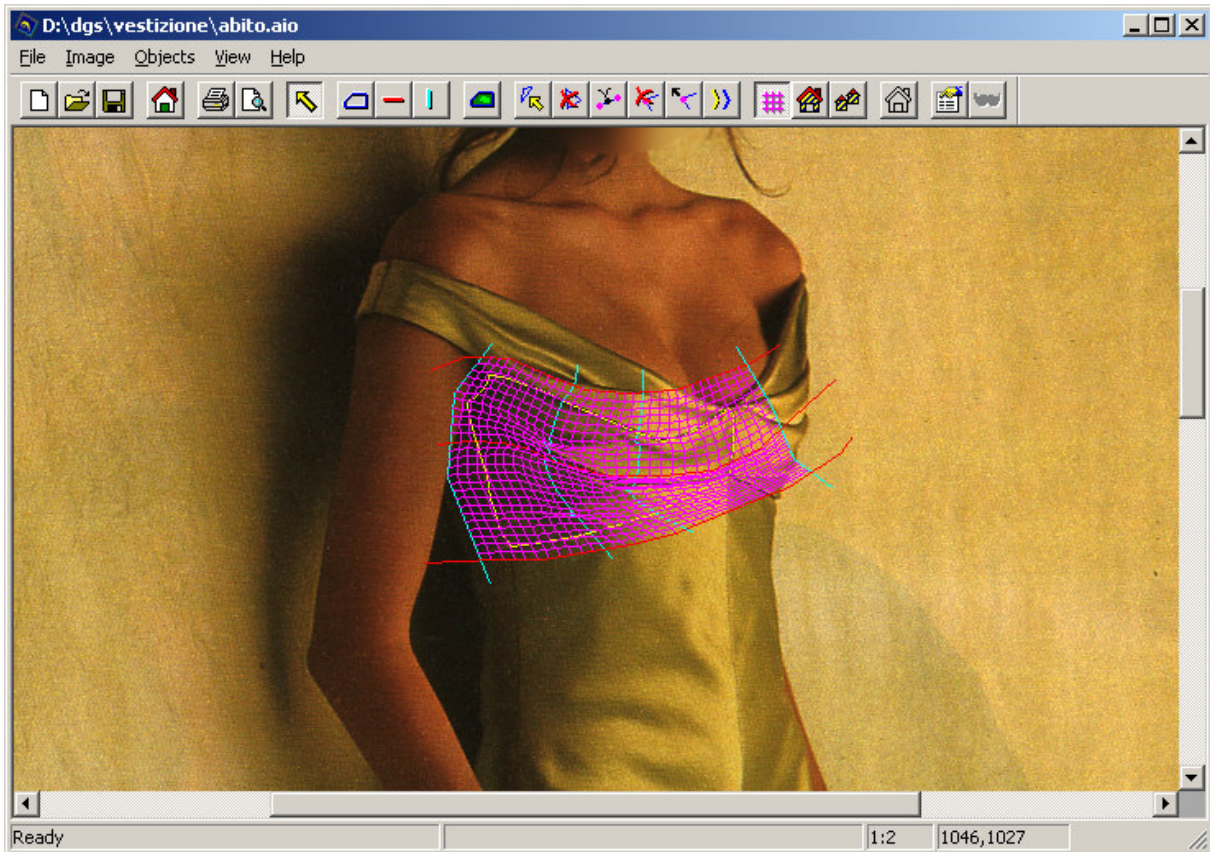
Per evitare eccessivi stiramenti del motivo di rivestimento è bene mantenere la stessa distanza tra i punti di intersezione dei vettori. (AB~CD e AC~BD) Se si utilizzasse il vettore tratteggiato si avrebbe AB più piccolo di CX con una conseguente distorsione della griglia.




3.5 GRIGLIA

E' possibile controllare se la griglia segue correttamente l'andamento dell'oggetto visualizzandola. Per fare questa operazione e sufficiente scegliere, dal menu **View**, il comando **Show/Hide grid** oppure cliccare sul bottone  della toolbar.

Se i rettangoli che compongono la griglia subiscono notevoli deformazioni non volute (es. per sottolineare la prospettiva), è possibile eliminare l'effetto facendo in modo che la lunghezza delle linee comprese fra due vettori d'orientamento opposto sia circa la stessa (come descritto nel paragrafo precedente).



3.6 IMPOSTAZIONE PARAMETRI

Per ogni oggetto (contorno) creato è possibile definire una serie di parametri per caratterizzarne la mappatura. Scegliendo il comando **Properties** del menu **Objects** oppure cliccando su bottone  verrà visualizzata una finestra contenente le seguenti informazioni riferite all'oggetto corrente:

Name: identificativo univoco dell'oggetto.

Group: eventuale riferimento ad un insieme di oggetti che potrebbero dover essere rivestiti contemporaneamente.

Pattern - Color: in questa sezione viene visualizzato il motivo o il colore associato all'oggetto selezionato, con i relativi parametri. Per cambiare il motivo basta cliccare con il tasto sinistro del mouse sul rettangolo.

Nel caso in cui si stia utilizzato un disegno di formato XPF (programma Ramsete), cliccando con il tasto destro sul rettangolo apparirà l'elenco delle varianti del disegno che potranno essere selezionate.


Mapping mode: modalità di piazzamento del motivo di copertura, per alcune delle seguenti covi compariranno informazioni aggiuntive nella finestra delle proprietà:

cover: il motivo viene piazzato mantenendo la luminosità originale dell'immagine;

reference color: il motivo viene applicato analizzando i chiaro-scuro dell'immagine originale rapportati al colore di riferimento scelto dall'operatore; più chiaro è questo colore, più scura è l'immagine risultante e viceversa. Per scegliere il colore di riferimento basta cliccare sul quadratino colorato



color: l'oggetto viene rivestito in tinta unita mantenendo la luminosità originale. Cliccando sul rettangolo colorato sarà possibile scegliere un colore tramite la

finestra standard di Windows, mentre cliccando sul pulsante  sarà possibile scegliere il colore direttamente dall'immagine;

flat: il motivo viene piazzato senza tenere conto del chiaro-scuro dell'immagine originale;

light: con questo comando è possibile schiarire o scurire il motivo da applicare.  Spostando l'indicatore verso destra il disegno applicato sarà più chiaro, verso sinistra sarà più scuro;

Rotation: gradi di rotazione o orientamento della specchiatura del motivo di rivestimento.

Scaling %: percentuale di scalatura del motivo di rivestimento per rapportarlo alle dimensioni reali dell'oggetto.

Set pattern pivot: attivazione della procedura per individuare le coordinate sul pattern da usare per il posizionamento del motivo di rivestimento.

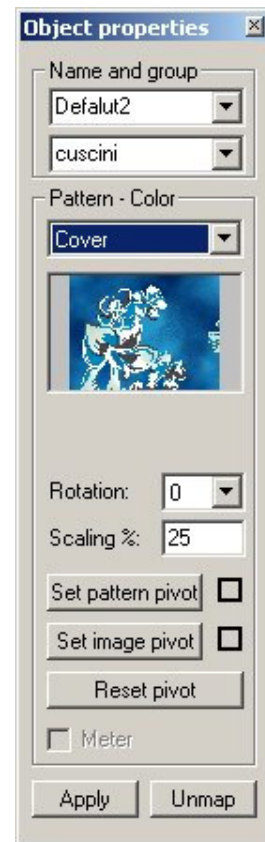
Set image pivot: attivazione della procedura per individuare le coordinate sull'immagine da usare per il posizionamento del motivo di rivestimento.

Reset pivot: cancella il pivot impostato per quell'oggetto.

Meter: attiva la mappatura con scalatura automatica (in base al metro impostato per quell'oggetto).

Apply: applicazione del motivo all'oggetto attualmente selezionato (vedi paragrafo "Applicazione motivo").

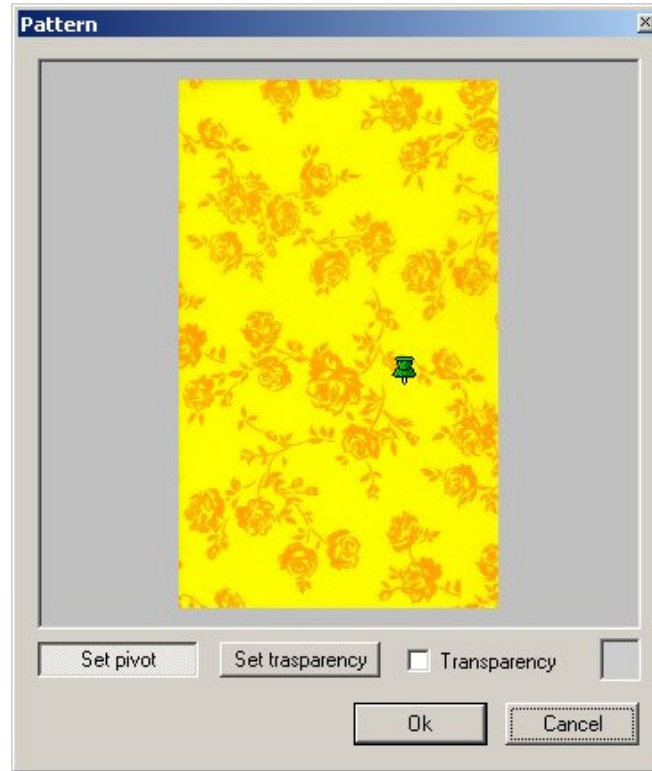
Unmap: ripristino dell'immagine originale nell'area dell'oggetto attualmente selezionato (vedi paragrafo "Applicazione motivo").



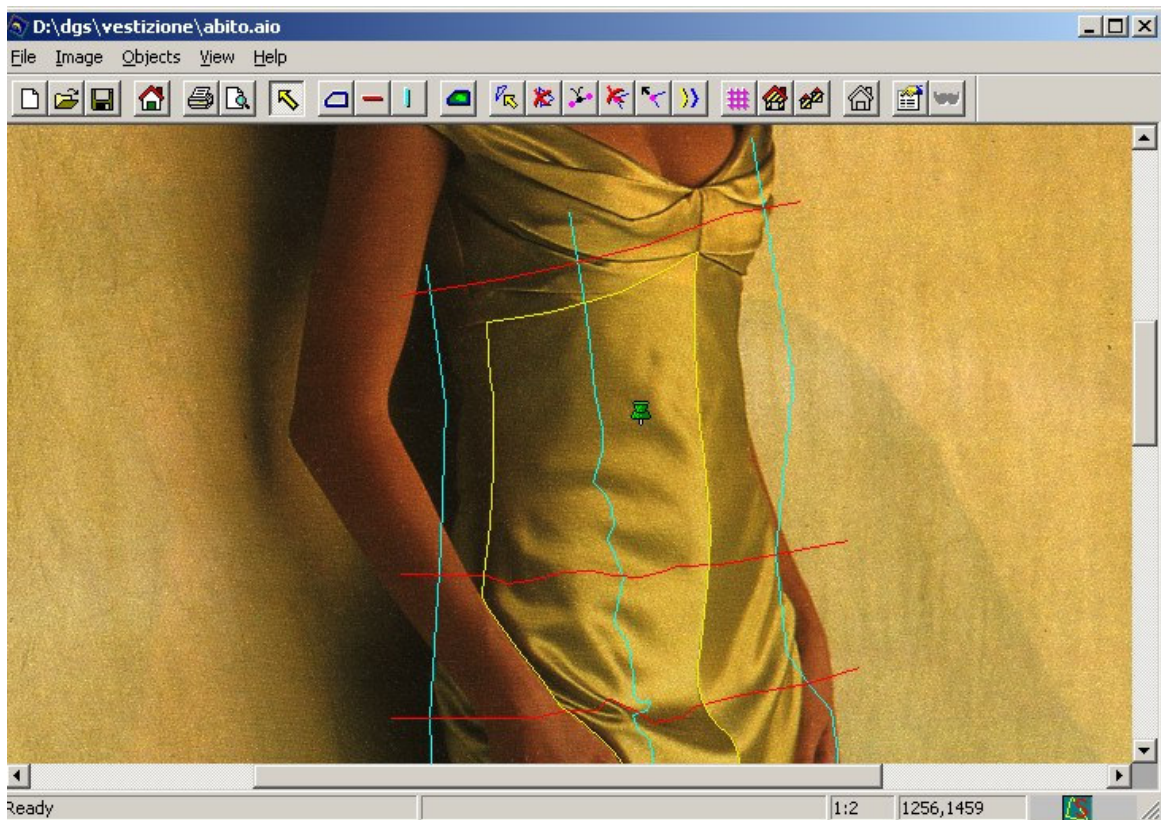
3.7 PIVOT

Il pivot è lo strumento che permette di piazzare il motivo di rivestimento di un oggetto in una posizione precisa. Può essere utile nel caso in cui sia necessario centrare il motivo oppure applicarlo con continuità in due zone adiacenti. Cliccando sul bottone "Pivot pattern" (della maschera Properties) si apre la finestra che visualizza il motivo richiesto e scegliere il punto di riferimento cliccando nella posizione desiderata.

Attivando il selettore su "Set trasparenza" è possibile scegliere un colore che verrà considerato trasparente durante la mappatura. Per abilitare la funzione di trasparenza è necessario attivare la casella "Color mask"





Cliccando sul bottone "Pivot image" è possibile individuare il punto di riferimento sull'immagine cliccando nella posizione desiderata. Il pivot deve essere posto all'interno del contomo selezionato.



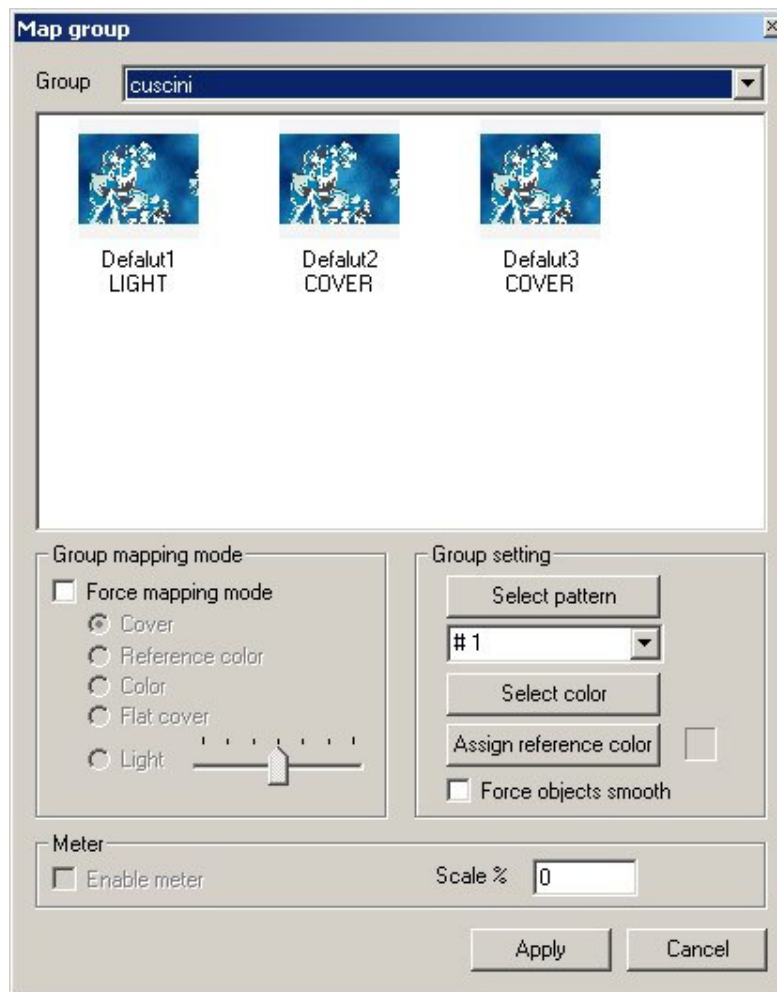
3.8 APPLICAZIONE MOTIVO

La procedura prevede tre diversi modi per applicare il motivo di rivestimento agli oggetti creati.

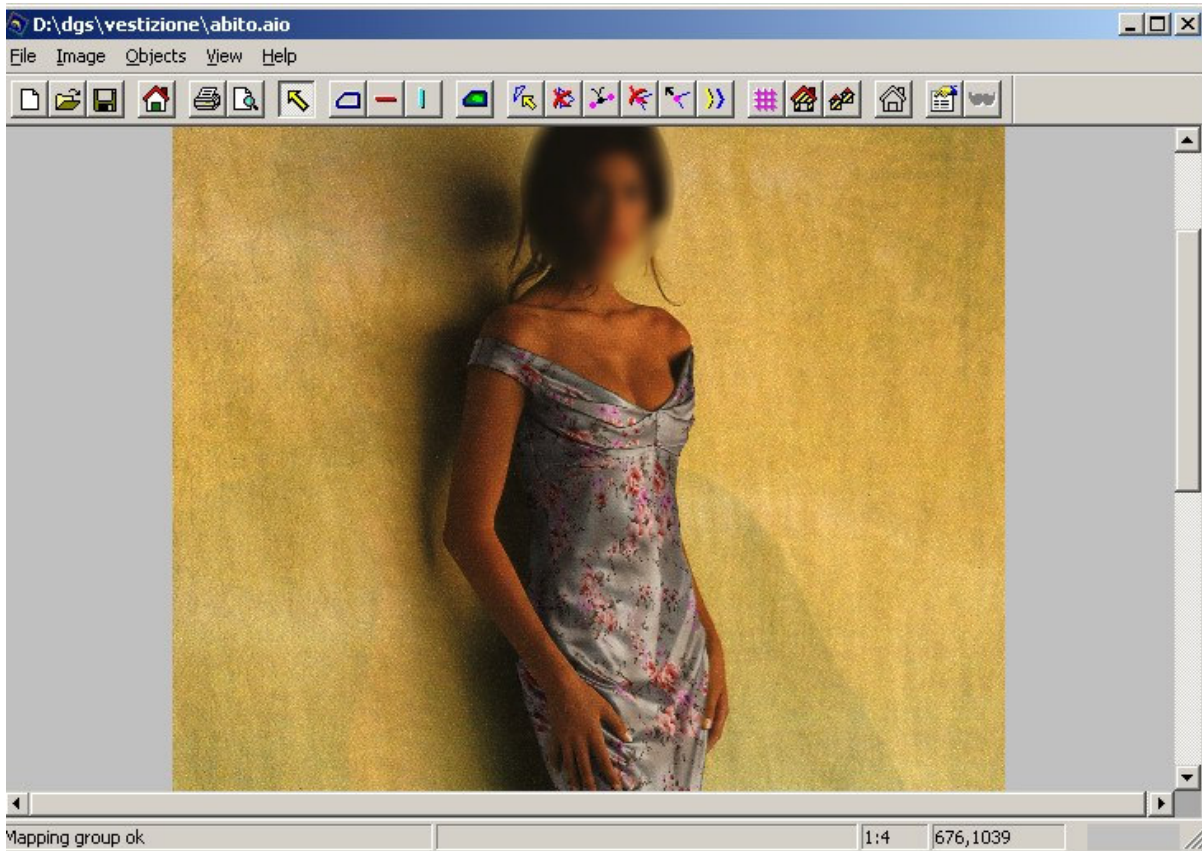
Applicazione all'oggetto corrente: scegliere, dal menu **Objects**, l'opzione **Current** del sottomenu **Apply** o cliccare sul bottone  oppure cliccare sul bottone "Apply current" della maschera di gestione delle proprietà dell'oggetto.

Applicazione per gruppi: scegliere, dal menu **Objects**, l'opzione **Group** del sottomenu **Apply** oppure cliccare sul bottone . Questo metodo presenta una finestra nella quale l'utente può modificare i parametri **di tutti gli oggetti appartenenti al gruppo selezionato**. Le operazioni possibili sono le seguenti:


- caricare un altro disegno con il comando "Select pattern";
- impostare la variante da utilizzare con il menù a tendina;
- cambiare la tinta unita da utilizzare con il comando "Select color";
- cambiare il colore di riferimento con il comando "Assign reference color";
- applicare la sfumatura del contorno dopo la mappatura abilitando la voce "Force objects smooth";
- impostare lo stesso metodo di mappatura con la voce "Force mapping mode";
- applicare un coefficiente di scalatura in percentuale con il comando "Scale" (con il valore 0 ogni oggetto verrà mappato secondo il proprio coefficiente di scalatura. Il valore massimo è 500);
- abilitare il metro.



Applicazione totale (tutti gli oggetti): scegliere, dal menu **Objects**, il comando **All** del sottomenu **Apply**.



3.8.1 Annullamento della mappatura

Se si desidera eliminare la visualizzazione dell'oggetto rivestito occorre selezionarne il contorno e scegliere il comando **Unmap current object** del menu **Objects** oppure cliccare sul bottone  oppure cliccare sul bottone "Unmap object" della maschera di gestione delle proprietà dell'oggetto.







3.8.2 Sfumatura bordo

E' possibile ottenere un'effeto di sfumatura del bordo mappato selezionando il comando **Smooth bound** dal menù **Objects** per attenuare il distacco netto che si può verificare tra i colori dello sfondo e i colori dell'area rivestita.

- ☞ *L'applicazione della sfumatura del contorno non è perfettamente corrispondente con l'area mappata. Questo provoca delle imprecisioni nel momento in cui si ripristina l'immagine originale che non viene perfettamente ricostruita. Per risolvere il problema è sufficiente ricaricare l'immagine di sfondo dal file.*

3.9 MODIFICA BORDI E VETTORI

L'utente ha la possibilità di modificare i bordi e i vettori di controllo di un oggetto già definito:

-  Selezionare il vettore di controllo desiderato e spostarlo.
-  Cancella la linea di controllo selezionata. Nel caso in cui si cancelli un contorno vengono automaticamente cancellati tutti i vettori ad esso associati.
-  Inserisce un nuovo punto.
-  Cancella il punto.
-  Sposta il punto.
-  Duplica il vettore.

3.9.1 Annullamento modifiche (UNDO)

E' possibile annullare l'ultima operazione di modifica eseguita (spostamento punto, spostamento vettore ...) con la combinazione di tasti CTRL+Z (vedi allegato A).

☞ *L'undo non ha effetto nel caso della cancellazione di un intero contorno che, se eliminato, verrà perso definitivamente.*

3.10 MODIFICHE IMMAGINE

Dal menù **Image** è possibile eseguire i comandi **Rotate**, **Resize** e **Crop**. Queste tre funzioni modificano sia l'immagine di sfondo sia gli oggetti creati. Per questo motivo viene richiesto se salvare le modifiche sugli stessi file o su nuovi file.

Il comando **Rotate** permette di ruotare di un angolo desiderato l'intero documento. Con un angolo positivo la rotazione viene effettuata in senso orario, viceversa con un angolo negativo.


Il comando **Resize** permette di ridimensionare secondo un fattore percentuale l'intero documento. Per default la scalatura viene effettuata mantenendo le proporzioni originale. Disattivando la casella "Maintain aspect ratio" è possibile definire dei fattori di scalatura differente per l'asse X e l'asse Y.


Il comando **Crop** permette di ritagliare una parte del documento. Tutta l'area dell'immagine ed i contorni esterni al rettangolo di selezione vengono eliminati.

3.10.1 Bilanciamento colore

Con il comando **Color balance** del menù **Image** è possibile calibrare la gamma, il contrasto e la luminosità dell'immagine di sfondo.

3.11 MASKED AREA

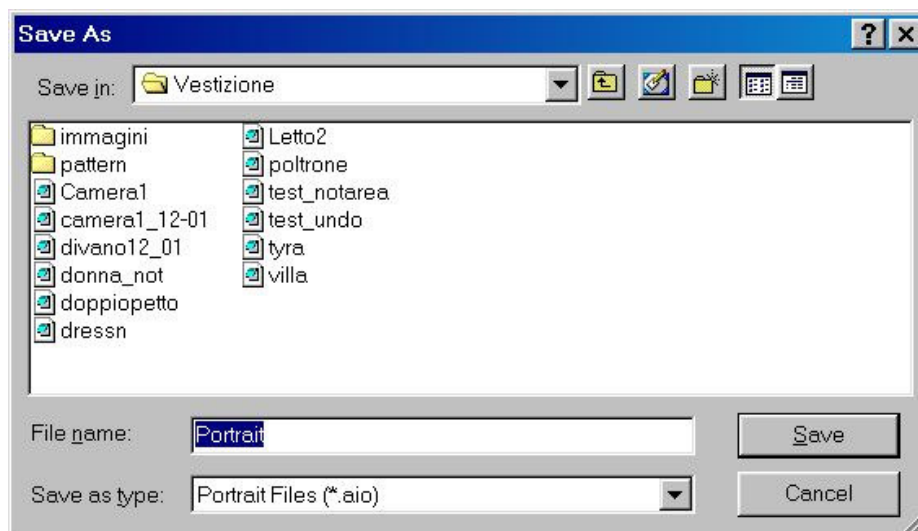
Una "masked area" è una parte dell'immagine che non deve essere mappata (es. un bottone di una giacca o i capelli che cadono sulle spalle). Per creare questo oggetto è sufficiente cliccare sul pulsante  e disegnare un'area nello stesso modo di un contorno. Mentre si genera una "masked area" i contorni non vengono visualizzati e viceversa.

Per abilitare le maschere, cioè fare in modo che le parti da esse delimitate non vengano mappate, è necessario attivare il comando dal menù "**Image->Activate masked area**" oppure dalla toolbar , altrimenti verranno ignorate.

3.12 SALVATAGGIO DATI

Scegliendo il comando **Save file portrait As** dal menu **File** viene presentata la seguente maschera che permette scegliere la cartella e il nome del file dove memorizzare le impostazioni delle modifiche da apportare all'immagine.

☞ *È buona norma salvare i dati di modifica dell'immagine con una certa frequenza per evitare l'eventuale perdita dei dati.*

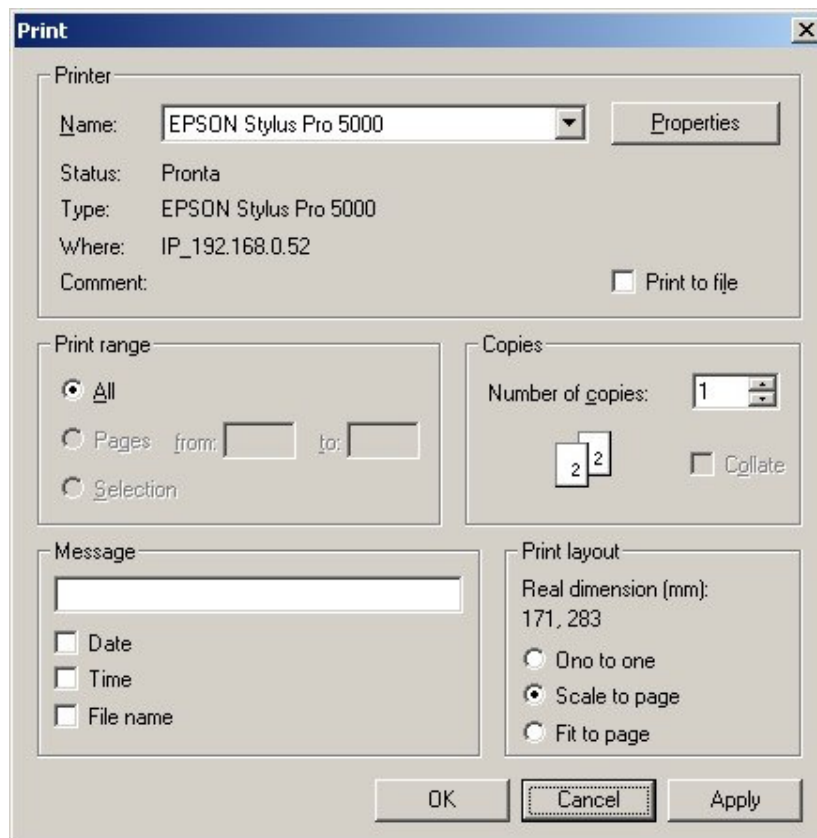


3.13 SALVATAGGIO IMMAGINE MODIFICATA


Scegliendo il comando **Save image** dal menu **File** viene presentata la stessa maschera utilizzata per il caricamento dell'immagine dove si può scegliere la cartella e il nome del file dove memorizzare la nuova immagine.


3.14 IMPOSTAZIONE PARAMETRI DI STAMPA

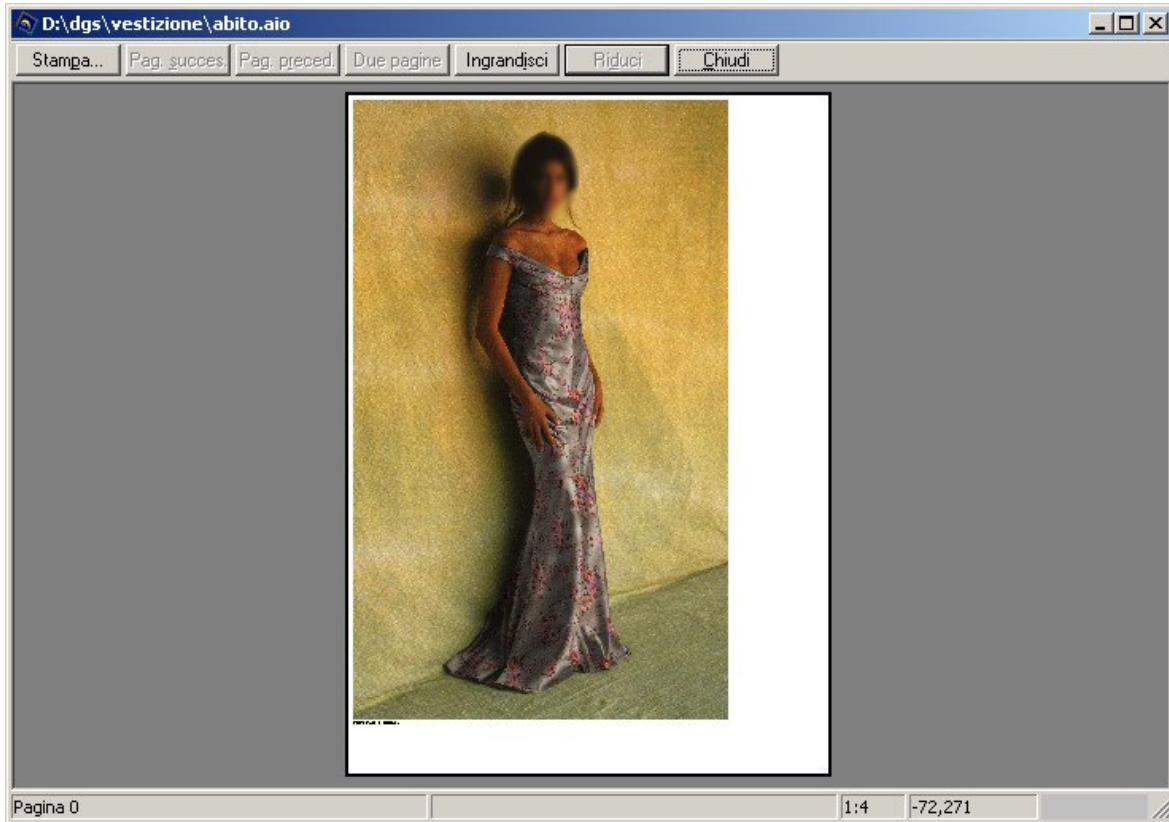
Scegliendo il comando **Print** dal menu **File** si ha la possibilità di scegliere come scalare l'immagine rispetto alla pagina, di inserire un commento da associare all'immagine e abilitare la stampa della data, dell'ora e del nome del file dell'immagine.




3.15 VISUALIZZAZIONE ANTEPRIMA E STAMPA

Scegliendo il comando **Print preview** dal menu **File** oppure cliccando sul bottone  si ottiene un "preview di stampa" che permette di vedere come verrà stampata l'immagine.

La stampa può essere lanciata scegliendo il comando **Print** dal menu **File** oppure cliccando sul bottone  oppure premendo contemporaneamente CTRL+P.



3.16 CARICAMENTO DATI

Se si desidera gestire un'immagine utilizzando i dati di modifica precedentemente memorizzati occorre scegliere l'opzione **Open file portrait** dal menu **File** oppure cliccare sul bottone . Automaticamente viene caricata l'immagine associata al file e vengono presentati i contorni e i vettori. Le modifiche potranno essere gestite come descritto nei paragrafi precedenti.

APPENDICE A - Acceleratori

Combinazione di tasti	Descrizione
F1	Attiva/disattiva la visualizzazione dei contorni
F2	Attiva/disattiva la visualizzazione dei vettori di un oggetto
F3	Attiva/disattiva la visualizzazione delle maschere
F4	Attiva/disattiva la visualizzazione della griglia dell'oggetto selezionato
F8	Visualizza l'immagine per intero centrata nello schermo
F9	Rimpicciolisce l'immagine (zoom out)
F10	Ingrandisce l'immagine (zoom in)
INVIO (ENTER)	Inserisce un nuovo punto in fase di creazione contorni o vettori
BARRA SPAZIATRICE	Attiva/disattiva la condivisione dei punti in fase di creazione
FINE (END)	Centra la visualizzazione dell'immagine
BACKSPACE	Cancella l'ultimo punto inserito
CTRL+Z	Ripristina l'oggetto com'era prima dell'ultima modifica
CTRL+O	Apri un documento Portrait 2 già esistente
CTRL+S	Salva velocemente il documento Portrait 2
CTRL+P	Attiva la stampa dell'immagine
Frecce su, giù destra, sinistra	Consentono di muovere la visualizzazione dell'immagine

APPENDICE B - Percorsi

- ⇒ Il programma Portrait.exe viene installato nella directory standard c:\programmi\dgs\Portrait
- ⇒ Aprendo un file portrait (.AIO), l'immagine ad esso associata viene cercata prima nel percorso memorizzato, altrimenti nella stessa percorso in cui si trova il file AIO.
- ⇒ I pattern associati alla vestizione vengono cercati prima nel percorso memorizzato poi nella sottodirectory "PATTERN" dalla posizione del file AIO.