

TSim-X

Guida Utente
Ver. 3.1



Hypersoft srl – curtains@hypersoft.it



Introduzione

TSim-X è un'applicazione informatica pensata per chi si occupa di arredamento di interni e vuole ottenere la simulazione fotorealistica immediata di tende ed accessori. In particolare, è stata impiegata rilevante cura per ottenere la possibilità di drappeggiare il tessuto come se l'utente lo muovesse con le proprie mani. Al contempo si è cercato di non renderne complesso l'uso, in modo da consentirne un agevole impiego anche da parte di utilizzatori non esperti di computer grafica.

Requisiti tecnici

Per ottenere le migliori prestazioni da parte di **TSim-X**, si suggerisce di utilizzare computer di costruzione recente con le seguenti caratteristiche:

- Processore i3 1.8 GHz o superiore,
- 2 GB di memoria RAM,
- Sistema Operativo Windows Vista, Windows 7 o Windows 8,
- Almeno 10 GB di spazio disco libero,
- Scheda video NVidia GeForce con almeno 512 MB dedicati.

Quest'ultima caratteristica è particolarmente importante se si vogliono ottenere le migliori prestazioni di simulazione video (velocità, fluidità e verosimiglianza alla realtà).

Installazione

TSim-X è dotato di protezione con codifica generata in fase registrazione iniziale.

Questa operazione richiede che il computer sia connesso ad Internet. Qualora questo non sia momentaneamente possibile, l'applicazione parte ugualmente provando per 30 giorni. Al termine di questo tempo, l'applicazione si bloccherà in attesa della connessione.

Procedere lanciando il programma di installazione e seguendo le indicazioni suggerite a video. Al termine, avviando per la prima volta **TSim-X**, appare la finestra di registrazione in cui inserire il codice assegnato al momento dell'acquisto.





Premere il pulsante **Registra**. Dopo pochi secondi si chiude la finestra di registrazione e **TSim-X** è pronto per essere utilizzato.

Descrizione

La schermata principale è sviluppata in orizzontale per meglio sfruttare lo spazio offerto dai nuovi display con formati 16:9. Sulla sinistra si trovano le linguette **Crea**, **Modifica**, **Gruppi** ed i pulsanti di salvataggio.

Sulla destra sono presenti il riquadro **Seleziona** di selezione del singolo oggetto, il riquadro delle **Proprietà Generali** dell'oggetto selezionato, quello delle **Proprietà del Tessuto**, il riquadro **Apertura della tenda**, attivo per le tende a rullo, a pacchetto ed a pannello. Infine quello della **Gestione delle Ancore** di fissaggio del tessuto, generate in fase di drappeggio.

Nella parte inferiore è presente la linea che simula la posizione del pavimento.

Crea

Selezionando questa linguetta si rendono disponibili le funzionalità di generazione dei vari elementi della simulazione che l'utente intende realizzare.



Aggiungi Tenda. Premendo questa icona si attiva la finestra di selezione della tipologia di tenda che si vuole generare. Nella sezione **1) Scegli lo stile di ancoraggio** appaiono le seguenti possibilità:



Hypersoft srl – curtains@hypersoft.it



Semplice. Individua una tenda piana con sospensione lineare, ancoraggi laterali e priva di arricciatura.



Piegata. Consente di ottenere un telo libero con possibilità di arricciatura selezionabile tra 1x (nessuna arricciatura) e 3x (tre volte la larghezza di disegno). La sospensione è lineare.



Ancorata. Crea un telo sospeso in un certo numero di punti. Quando si seleziona questa tipologia si attiva automaticamente la casella **Usa ancore automatiche**. In questo modo, in base alla larghezza della tenda, si generano un numero di fissaggi ottimale per una armoniosa creazione della tenda. Se viene tolta la spunta è possibile impostare manualmente il **Numero di ancore** con l'apposito campo.



Pannello Orizzontale. Genera tre teli piani affiancati orizzontalmente che si aprono sovrapponendosi verso il primo elemento a sinistra. Esiste l'opzione **Apri i pannelli verso destra** che, se contrassegnata, consente il movimento verso destra.



Fascia Arricciata. Individua la possibilità di realizzare le fasce arricciate tipiche delle tende fissate a vetro con le bacchette. Tale elemento sarebbe di difficile realizzazione con il drappeggio manuale e pertanto viene offerto con una funzione automatica.



Rullo. Crea una tenda a telo teso con avvolgimento nella parte superiore. Normalmente viene creata con il rullo che si avvolge nella parte anteriore. In caso contrario, si può selezionare l'opzione **Arrotola posteriormente**.





Pacchetto verticale. Genera un telo teso a balze orizzontali.



Pacchetto verticale (senza opzione Riga ancorata per intero). Individua la possibilità di realizzare la tenda a pacchetto con riprese equamente distanziate determinate dal campo **Numero**

di ancore.

Nella sezione **2) Definisci alcune proprietà** si possono scegliere la quantità di tessuto per l'arricciatura (solo per Piegata ed Ancorata) e il **Numero di ancore** di sospensione (solo per Ancorata e a Pacchetto Verticale senza Riga ancorata per intero). Cliccando sul pulsante  posto a destra di **Immagine tessuto** si può scegliere, già prima della creazione della tenda, quale trama (in gergo tecnico texture) associarle. Infatti così facendo appaiono tutte le texture disponibili sul proprio computer.

Se è già stata scelta una trama, appare visibile il pulsante **X** per eventualmente eliminarla e quindi generare una tenda neutra. Vi è poi, in alternativa, la possibilità di scegliere un **Colore tessuto** uniforme. Infatti premendo il pulsante  si accede alla tavolozza dei colori tinta unita.

Al termine delle selezioni, premendo il pulsante **Annulla** si abortisce l'operazione, mentre cliccando su **Applica e disegna**, si chiude la finestra ed appare un puntatore a croce. A partire dal punto in cui si preme il pulsante sinistro del mouse, tenendolo premuto e spostando il mouse stesso, si traccia un rettangolo rosso che rappresenta la futura posizione e dimensione della tenda da simulare. Al rilascio del pulsante partirà la simulazione ed apparirà la tenda così come precedentemente impostata e disegnata.

Proprietà della singola tenda

Una volta creata la tenda si può accedere alle sue **Proprietà Generali** poste nel riquadro sulla destra dello schermo.

Nel campo **Nome oggetto** appare il nome dell'elemento correntemente selezionato e che normalmente viene attribuito automaticamente in fase di creazione nella forma "tipo di elemento + numero progressivo" (es.: Tenda 2 o Bastone 3). Questo nome è tuttavia modificabile, digitando un nome personalizzato per rendere l'elemento corrispondente più facilmente riconoscibile (es.: Telo di destra).

Nell'eventualità di volere variare la texture scelta durante la creazione, oppure di attribuirle se non lo si è fatto in precedenza, è sufficiente cliccare nella finestra **Immagine** posta sotto l'indicazione del **Nome oggetto** correntemente selezionato. Così facendo appaiono tutte le texture disponibili sul proprio computer. Basta cliccare su quella voluta e poi sul tasto **Apri** posto in basso a destra per vedere la corrispondente texture applicata alla tenda. Nella finestra **Immagine** appaiono 2 pulsanti per la modifica della texture correntemente selezionata:



Cliccando sull'icona accanto, si richiama la tavolozza dei colori di Windows per consentire la scelta e/o la modifica delle tinte unita.



Questa icona, dà accesso alla finestra **Modifica la texture** per la sua gestione geometrica. Sul lato sinistro viene riportata l'anteprima dell'**Immagine** così come è memorizzata in archivio. Sul lato destro è presente il riquadro **Stile di applicazione della Texture** che consente la scelta di 3 possibilità:

- **Adatta completamente** che utilizza la texture selezionata andando a riempire interamente lo spazio riservato alla tenda selezionata. Questa è anche la modalità che il programma adotta in fase di creazione di una nuova tenda;
- **Adatta sul lato** con l'opzione di **Allineamento - Applica sul lato: Sinistro**. In pratica la texture viene inserita su tutta l'altezza disponibile ed applicata in larghezza a partire dal lato sinistro. Se la sua dimensione non è sufficiente viene ripetuta lateralmente per coprire l'intera area della tenda. Se è attiva l'opzione **Mantieni costante l'altro lato**, la texture, invece di essere ripetuta, viene "stirata" per occupare l'intero spazio disponibile.

Adatta sul lato con l'opzione di **Allineamento - Applica sul lato: Inferiore**. In pratica la texture viene inserita su tutta la larghezza disponibile ed applicata in altezza a partire dal lato inferiore. Se la sua dimensione non è sufficiente viene ripetuta verticalmente per coprire l'intera area della tenda. Se è attiva



l'opzione **Mantieni costante l'altro lato**, la texture, invece di essere ripetuta, viene "stirata" per occupare l'intero spazio disponibile.

- **Dimensione costante con ripetizione.** Nella scena possono essere presenti più tende con lo stesso tessuto e si può volere che la corrispondente texture abbia le stesse proporzioni a prescindere dalle dimensioni di ciascuna di esse. Scegliendo questa opzione viene adottata una dimensione costante della texture che può essere ripetuta per le varie tende presenti nella scena.

Il riquadro **Ripetizione tessuto**, disponibile con **Adatta sul lato** e con **Dimensione costante con ripetizione**, mette a disposizione una funzionalità molto potente. Infatti, spesso risulta difficile avere l'immagine del tessuto nelle giuste proporzioni che si adattino alla dimensione della tenda appena disegnata. Ecco che a partire dalla texture disponibile è possibile utilizzare il **Moltiplicatore di ripetizione** che la riprodurrà tante volte quante indicato dal numero inserito. Il numero può essere variato usando le frecce poste alla sua destra, oppure scrivendolo direttamente. In dipendenza dalle caratteristiche del disegno del tessuto, per ottenere il miglior risultato, può convenire affiancare la texture adiacente od accostarla ribaltata. Sono possibili le 4 combinazioni di affiancamento o ribaltamento, orizzontalmente o verticalmente. Un caso che si presenta spesso è quello in cui la texture contenga un disegno geometrico ed è circa $\frac{1}{4}$ della dimensione della tenda. In tal caso può essere opportuno scegliere il moltiplicatore x 4 con le opzioni **Orizzontalmente: Affianca** e **Verticalmente: Ribalta**, per così eliminare l'effetto di discontinuità. Qualche tentativo variando fattore moltiplicativo e criterio è sufficiente per ottenere ottimi risultati.

Se l'elemento su cui si sta operando è un'immagine bidimensionale, allora è possibile utilizzare la sezione **Colore 2D** per agire non più come in precedenza sulla geometria dell'immagine stessa, ma su quella della texture ad essa sovrapposta (es.: si vogliono modificare le caratteristiche del

tessuto di un'arricciatura già fissata dimensionalmente).
Una volta selezionato l'elemento bidimensionale, entrando nella sezione **Colore 2D**, cliccando all'interno del riquadro stesso, appaiono tutte le texture disponibili sul proprio computer. Basta cliccare su quella voluta e poi sul tasto **Apri** posto in basso a destra per vedere la corrispondente texture applicata all'elemento. Anche nella sezione **Colore 2D** vi sono le stesse possibilità di modifica presenti nella sezione **Immagine** (a cui si rimanda per la descrizione dettagliata), con la differenza che agiscono sulla texture sovrapposta all'elemento e non sulla sua geometria di base.

Appena sotto alla finestra che riporta l'anteprima della texture corrente, vi è il cursore della **Posizione in profondità** che consente di variare la posizione di tutta la tenda rispetto la direzione perpendicolare al piano di visualizzazione. Agendo sul cursore afferrandolo con il puntatore del mouse e spostandolo a destra o a sinistra, l'oggetto selezionato si sposterà rispettivamente avvicinandosi all'utente o ad allontanandosene. Questa funzionalità è utile qualora si lavori con più teli e/o oggetti e si voglia rispettare l'ordine di posizione.

Analogamente, variando la **Trasparenza** dell'oggetto selezionato si va a modificarne tale caratteristica, ottenendo una visualizzazione più o meno accentuata dello sfondo. In particolare, agendo sul cursore afferrandolo con il puntatore del mouse, tenendo premuto il tasto sinistro, spostandolo a destra si aumenterà la trasparenza rendendo sempre più visibile lo sfondo, mentre spostandolo verso sinistra si calerà la trasparenza fino a rendere invisibile lo sfondo. La regolazione della **Trasparenza** è valida sia per le tende sia per gli oggetti bidimensionali.

Vi è anche la possibilità di variare la **Proprietà del Tessuto** agendo sul cursore posto nell'apposito riquadro. Variando la **Rigidità** si va a modificare la consistenza del tessuto, ottenendo una risposta più o meno "rigida" alle sollecitazioni che si vanno ad imprimere. In particolare, agendo sul cursore afferrandolo con il puntatore del mouse, tenendo premuto il tasto sinistro, spostandolo



a destra si aumenterà la grammatura irrigidendo la tenda, mentre spostandolo verso sinistra si calerà la grammatura facendola diventare più flessibile.

Se viene selezionata una **Tenda a Rullo**, a **Pannello** o a **Pacchetto**, si attiva il cursore **Percentuale apertura** posto nel riquadro **Apertura della tenda** in basso a destra. In particolare, agendo sul cursore afferrandolo con il puntatore del mouse, tenendo premuto il tasto sinistro, spostandolo a destra la tenda si muoverà progressivamente fino alla completa apertura, mentre spostandolo verso sinistra si muoverà nel senso opposto fino alla completa chiusura.

Si può poi modificare la posizione della **Linea del Pavimento** per farla coincidere con quella dell'immagine utilizzata come sfondo. Cliccare una prima volta con il pulsante sinistro del mouse sulla linea orizzontale posta al limite inferiore dello schermo per selezionarla, poi, con il puntatore del mouse sempre su di essa, tenendo premuto il tasto sinistro, spostarlo verso l'alto o verso il basso fino a farla coincidere con il pavimento dello sfondo. Questa funzionalità è utile quando si simulano i tendaggi appoggiati a terra.



Aggiungi 2D. Premendo questa icona si apre la finestra **Scegli un'immagine da usare come Texture**. Tramite questa interfaccia è possibile scegliere un qualunque elemento bidimensionale da utilizzare come componente nell'ambito dell'ambientazione da simulare. La bidimensionalità ne impedisce successivamente la manipolazione, ma non il ridimensionamento, la regolazione della trasparenza e dell'eventuale texture ad esso sovrapposto. Gli oggetti bidimensionali si prestano egregiamente a rappresentare tutti gli elementi di elevata complessità grafica che servono di corredo alla scena. Ad esempio: tubi, bastoni, terminali, fiocchi, nastri, mantovane, arricciature, ecc. Selezionare l'immagine cliccando su di essa e quindi sul pulsante **Apri** posto in basso a destra. Così facendo si chiude la finestra ed appare un puntatore a croce. A partire dal punto in cui si preme il pulsante

sinistro del mouse, tenendolo premuto e spostando il mouse stesso si traccia un rettangolo che rappresenta la futura posizione e dimensione dell'oggetto che viene visualizzato in anteprima. Al rilascio del pulsante apparirà l'oggetto nella dimensione disegnata.



Aggiungi Sfondo. Premendo questa icona si apre la finestra **Scegli un'immagine da usare come Texture**. Tramite questa interfaccia è possibile scegliere un'immagine da utilizzare come sfondo della scena. Selezionare l'immagine cliccando su di essa e quindi sul pulsante **Apri** posto in basso a destra. Così facendo si chiude la finestra ed appare l'immagine come sfondo.

Modifica

Selezionando questa linguetta si rendono disponibili le funzionalità per la variazione dei vari elementi precedentemente creati.



Sposta. Premendo questa icona si attiva la modalità di spostamento degli oggetti presenti nella scena. Spostando il puntatore del mouse su uno di essi si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica l'oggetto che è possibile spostare. Tenendo premuto il pulsante sinistro muovendo il mouse, si sposta anche l'oggetto. Al rilascio del pulsante l'oggetto si fissa nell'ultima posizione raggiunta. Cliccando su un altro oggetto si passa ad esso la cornice di selezione arancione per poter accedere al suo spostamento. La selezione degli oggetti da spostare può avvenire anche utilizzando la finestra di selezione posta in alto a destra, scorrendo l'elenco che appare cliccando sulla freccetta verso il basso.



Elimina. Tale icona consente la cancellazione di uno degli oggetti presenti nella scena. Spostando il puntatore del mouse su uno di essi si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica l'oggetto che è

possibile cancellare. Una volta selezionato l'oggetto, premere l'icona di cancellazione. Così facendo appare una richiesta di conferma. Cliccando su **Sì** viene eseguita la sua eliminazione, viceversa cliccando su **No**, viene annullata l'operazione. La selezione degli oggetti da cancellare può avvenire anche utilizzando la finestra di selezione posta in alto a destra, scorrendo l'elenco che appare cliccando sulla freccetta verso il basso. In particolare, se si vuole cancellare lo sfondo, dal riquadro **Selezione**, scegliere **Sfondo della scena**, quindi cliccare sull'icona




Duplica. Tale icona consente la creazione immediata di una tenda identica per dimensione e drappeggio a quella selezionata. Questa funzione è molto utile quando si preparano composizioni complesse. Infatti è sufficiente selezionare la tenda che farà da campione e premere l'icona per ottenerne immediatamente una copia identica. Questa funzionalità è utilizzabile anche con gli elementi bidimensionali.






Cambia Tutte. Premendo questa icona si cambia texture a tutte le tende della scena con una sola operazione. Questa funzione è particolarmente utile qualora si stia lavorando con una scena in cui sono presenti molte tende. Infatti, premendo questa icona si apre la finestra **Scegli un'immagine da usare come Texture**. Selezionare l'immagine cliccando su di essa e quindi sul pulsante **Apri** posto in basso a destra. Così facendo si chiude la finestra ed appare la scena con la stessa texture dotata delle stesse proporzioni applicata a tutte le tende presenti. Gli elementi bidimensionali non vengono modificati.





Ridimensiona 2D. Premendo questa icona si attiva la modalità di ridimensionamento degli oggetti bidimensionali. Per utilizzare questa funzione, premere prima l'icona di spostamento , poi selezionare l'oggetto. Spostando il puntatore del mouse su



uno di essi si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica che l'oggetto è selezionato.

La selezione degli oggetti da ridimensionare può avvenire anche utilizzando la finestra di selezione posta in alto a destra, scorrendo l'elenco che appare cliccando sulla freccetta verso il basso. Dopo aver individuato l'oggetto da ridimensionare, premere l'icona , tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse e muovendo quest'ultimo verso destra o verso sinistra, si vedrà rispettivamente aumentare o diminuire la dimensione orizzontale. Per modificare la dimensione verticale è sufficiente tenere premuto anche il tasto shift  sulla tastiera. Spostando il mouse verso il basso aumenta l'altezza, mentre cala muovendolo verso l'alto. Per tornare alla funzione di spostamento premere l'icona .






Drappaggio. Premendo questa icona si attiva la modalità di drappaggio dei tessuti presenti nella scena. Per utilizzare questa funzione, premere prima l'icona di spostamento , poi selezionare la tenda. Spostando il puntatore del mouse su una di esse si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica che l'oggetto è selezionato.

La selezione della tenda da manipolare può avvenire anche utilizzando la finestra di selezione posta in alto a destra, scorrendo l'elenco che appare cliccando sulla freccetta verso il basso. Dopo aver individuato la tenda da drappeggiare, premere l'icona . La tenda apparirà costellata di puntini bianchi che evidenziano le posizioni che possono essere modificate. Spostando il puntatore del mouse su uno di questi, esso diventa blu ed appare circondato da un cerchietto per migliorarne la visibilità. A questo punto se viene premuto il pulsante sinistro e spostato il mouse, di conseguenza si sposta quel punto della tenda che ora apparirà in rosso in quanto rappresentativo di un'**ancora**. Un'ancora quindi è un punto della tenda che assume una posizione relativa voluta espressamente dall'utente e che obbliga il tessuto a non spostarsi.

Un'ancora può essere spostata, riposizionandovi sopra il cursore del mouse e muovendolo mantenendo premuto il tasto sinistro. Il movimento del mouse consente il drappeggio nelle varie direzioni del piano (alto, basso, destra, sinistra), per posizionare o spostare l'ancora nella direzione perpendicolare al piano della scena (profondità), durante l'operazione di drappeggio, tenere premuto anche il tasto shift  sulla tastiera. Spostando il mouse verso destra cala la distanza tra l'ancora e l'operatore, mentre aumenta, cioè va in profondità, allontanandosi dall'operatore, muovendolo verso sinistra. Tale comportamento può essere controllato tramite il riquadro **Gestione Ancore** posto in basso a destra. Muovendo nel modo appena illustrato la posizione dell'ancora, si vedrà il cursore **Posizione in profondità** variare tra -10 e +10. La stessa operazione può essere fatta, dopo aver selezionato un'ancora e tenendo premuto il tasto shift  sulla tastiera, anche agendo direttamente sul cursore afferrandolo con il puntatore del mouse e spostandolo a destra o sinistra tenendo premuto il tasto sinistro. Si vedrà muovere sia il cursore della **Posizione in profondità**, sia la posizione effettiva dell'ancora selezionata.

Lo spostamento del drappeggio lungo l'asse perpendicolare al piano di visualizzazione consente di scegliere se drappeggiare facendo passare il lembo trattenuto, o davanti, o dietro la tenda stessa.

Mentre si posizionano le ancore può essere necessario eliminarle. A tal fine è possibile eliminare quella selezionata, semplicemente premendo il tasto destro del mouse. Qualora l'ancora appena posizionata sia difficile da selezionare, è possibile ricorrere al tasto  **Ultima** posto nel riquadro **Rimuovi Ancore** in basso a destra. Qui è disponibile anche il tasto  **Tutte** che in un sol colpo elimina tutte le ancore posizionate dall'utente (non quelle generate automaticamente in fase di creazione).

Per uscire dalla funzione di drappeggio premere l'icona  di spostamento.




Ribalta. Tale icona consente il ribaltamento immediato della tenda selezionata rispetto al suo asse verticale. Questa funzione è molto utile quando si preparano composizioni con teli drappeggiati in modo simmetrico (ad esempio: una finestra con 2 vetri e tende drappeggiate con embrasse fissati lateralmente). Infatti è sufficiente selezionare la tenda che farà da campione e premere l'icona duplica e poi ribalta per ottenerne immediatamente una copia simmetrica.

Gruppi

Selezionando questa linguetta si rendono disponibili le funzionalità per la costruzione di tendaggi complessi composti da più elementi e con la successiva possibilità di ridimensionarli contemporaneamente con un unico comando. Se in un gruppo sono presenti uno o più elementi suscettibili di funzionalità di apertura (tende a rullo e a pacchetto), modificando la percentuale di apertura si agirà su tutti quegli elementi. Gli elementi raggruppati mantengono la loro individualità qualora si voglia modificarne i parametri fisici: posizione, trasparenza e rigidità. In tal caso, anche se fa parte di un gruppo, si deve selezionare il singolo elemento prima di procedere alla sua variazione.



Raggruppa elementi. Preliminarmente, per utilizzare questa funzione, è necessario selezionare i vari elementi che si vogliono raggruppare. Spostando il puntatore del mouse su uno di esse si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica che l'oggetto è selezionato. Si può ripetere la stessa operazione, tenendo premuto il tasto ctrl  sulla tastiera, per tutti gli elementi da raggruppare, compresi eventuali elementi bidimensionale, per operare una scelta multipla. Al termine della selezione, pigiando sull'icona

Raggruppa elementi, si ottiene un'unica composizione su cui sarà possibile operare globalmente come fosse un solo elemento.



Isola elementi. Tale icona consente la scomposizione di un gruppo precedentemente aggregato in elementi singoli. Per utilizzare questa funzione, selezionare il gruppo. Spostando il puntatore del mouse su uno dei suoi elementi si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica che il gruppo è selezionato.

A questo punto, cliccando sull'icona **Isola elementi**, si scomporrà automaticamente l'intero gruppo nei singoli elementi che lo componevano.



Ridimensiona elementi. Questa icona richiama la funzione che consente di variare la dimensionale in proporzione di un singolo elemento o di un intero gruppo. Per utilizzare questa funzione, selezionare l'elemento od il gruppo. Spostando il puntatore del mouse su di esso si evidenzia il contorno con una cornice blu. Cliccando all'interno, la cornice diventa arancione ed indica che l'operazione di selezione è avvenuta.

A questo punto, cliccando sull'icona **Ridimensiona elementi**, appare il riquadro **Ridimensiona il gruppo** che consente di immettere un valore percentuale o variarlo con le frecce poste immediatamente a destra. Con la freccetta rivolta verso l'alto si incrementa il valore, mentre con quella rivolta verso il basso, lo si decrementa. Il numero immesso rappresenta la **Percentuale Relativa** rispetto alla condizione visualizzata al momento, pertanto valori oltre il cento aumentano la dimensione, mentre al di sotto la diminuiscono.

Al termine, per attivare l'operazione è necessario premere il pulsante **Ridimensiona**.

Questa funzione risulta molto utile nel caso di sostituzione dell'immagine di sfondo. Infatti, in tal caso con grande probabilità risulterà necessario adattarsi a nuove dimensioni delle finestre.

Questo caso si verifica quando si richiama un modello dalla libreria di **TSim-X** e lo si colloca su un nuovo sfondo.



Cambia Tutte. Premendo questa icona si cambia texture al gruppo correntemente selezionato. Diversamente da quanto avviene con questa funzione nella sezione **Modifica**, qui sono compresi gli elementi bidimensionali eventualmente presenti. Premendo questa icona si apre la finestra **Scegli un'immagine da usare come Texture**. Selezionare l'immagine cliccando su di essa e quindi sul pulsante **Apri** posto in basso a destra. Così facendo si chiude la finestra ed appare lo stesso gruppo ma dotato della nuova texture.

Salvataggi e caricamenti

Con **TSim-X** è possibile salvare 3 diverse tipologie di documenti:

- **scena:** tutto quello che appare nel proprio ambiente di lavoro compresi sfondo, oggetti bidimensionali e texture delle tende. Quando una scena viene ricaricata è nuovamente possibile procedere alla sua modifica.
- **modello:** tutto quello che appare nel proprio ambiente di lavoro con esclusione delle texture delle tende. Un modello quando viene caricato è modificabile in ogni sua parte. Il modello è utile per memorizzare le proprie tipologie di tende senza caratterizzarle con un particolare tessuto.
- **immagine:** è il fotogramma di quanto appare a video. Viene salvata in formato JPG e quindi è modificabile solo con programmi di fotoritocco. Tale modalità di salvataggio è utile per eventualmente distribuire o stampare il risultato del proprio lavoro.

Per accedere a queste funzionalità si utilizzano le icone presenti in basso a sinistra.



Nuova Scena. Premendo questa icona, se l'ambiente non è già vuoto, appare un messaggio con richiesta di salvataggio della

scena corrente per eventualmente effettuare la memorizzazione. Al termine appare l'ambiente di lavoro completamente vuoto per ripartire con una nuova attività.



Salva Documento. Premendo questa icona, appare la possibilità di scegliere se salvare come **scena** o come **modello**. A seconda della scelta dell'operatore, il programma smista automaticamente il salvataggio nelle corrispondenti cartelle **Scene** o **Modelli**. All'apparire della finestra di salvataggio saranno visibili le anteprime di tutte le scene o modelli presenti nella cartella. Digitare il **Nome** del **file** e premere il tasto **Salva**.



Salva Immagine. Premendo questa icona, appare la finestra di salvataggio nella cartella **Immagini**. Digitare il **Nome** del **file** e premere il tasto **Salva**. La scena visibile a video viene salvata come immagine in formato JPG.



Carica Documento. Premendo questa icona, appare la finestra di scelta della cartella da cui attingere il documento desiderato. Saranno visibili le anteprime di tutte le scene o modelli presenti. Nel caso in cui l'ambiente di lavoro non sia vuoto, appare il messaggio di richiesta di salvataggio preventivo. Nel caso si desideri caricare un modello, aprire la cartella **Modelli**, scegliere il file e premere il pulsante **Apri**. Se invece, si desidera caricare una scena, aprire la cartella **Scene**, scegliere il file e premere il pulsante **Apri**.



Importa Documento. Nella realizzazione di scene complesse può essere utile, riutilizzare scene o parti di esse, oppure richiamare modelli in archivio. Premendo questa icona, appare la finestra di scelta della cartella da cui attingere il documento desiderato. Saranno visibili le anteprime di tutte le scene o modelli presenti. Nel caso si desideri caricare un modello, aprire la cartella **Modelli**, scegliere il file e premere il pulsante **Apri**. Se invece, si desidera caricare una scena, aprire la cartella

Scene, scegliere il file e premere il pulsante **Apri**. In entrambi i casi, tutti gli elementi contenuti nel documento importato vengono inseriti nella scena corrente, ad esclusione dello sfondo che rimane quello già presente.



Informazioni. Tramite questa icona si visualizza la versione del programma e le condizioni di licenza.

Stampa Immagine

Per stampare da **TSim-X** è necessario avere generato preventivamente il fotogramma della scena mediante la funzione **Salva Immagine**. Una volta generata l'immagine, è sufficiente richiamare la funzione **Aggiungi 2D** del menu **Crea**.

Andare nella cartella **Documenti\Tsim-X Data\Salvataggi\Immagini** e cliccare con il tasto destro del mouse sull'immagine da stampare. Scegliere la voce **Stampa** e procedere con l'operazione.

Elementi personalizzati

Gli archivi di **TSim-X** sono aperti ed utilizzano formati grafici standard. Quindi l'utente può utilizzare elementi bidimensionali propri (immagini): sfondi, componenti, elementi di arredo, ecc.

Per l'utilizzo di file propri si danno alcuni suggerimenti:

Sfondi – non eccedere nella dimensione dei fotogrammi. Una dimensione di 1024 x 768 è sufficiente per una buona qualità. Il limite accettato è fino a 2048 per la dimensione maggiore. I formati supportati sono .tif, .bmp, .png e .jpg.

Tessuti – I tessuti sono gli elementi più ostici da riprendere specie se sono caratterizzati da disegni grandi e non ripetitivi. Il metodo migliore per memorizzarli è quello di utilizzare una fotocamera digitale dotata di un buon obiettivo che non deformi i contorni e fotografare il telo a tutta altezza sospeso in alto, ben stirato e con uno sfondo bianco omogeneo, specie se il tessuto è trasparente (i pannelli da videoproiezione sono gli ideali).

Se si riesce a riprendere il telo intero è poi fondamentale



mantenere le proporzioni, quindi utilizzando un qualunque programma di fotoritocco (es. Paint Shop) salvare nelle dimensioni reali. Se riprendiamo un telo di 300 x 200 cm, possiamo ridimensionarlo appunto con queste misure, ma limitandoci ad una risoluzione di 3 (tre) pixel/cm per non generare file di dimensioni esagerate. Anche una risoluzione così bassa sarà sufficiente a generare un ottimo risultato qualitativo.

Oggetti – Gli oggetti ripresi dall'utente (bastoni, terminali, fiocchi, nastri, ecc.) in genere presentano la problematica di avere uno sfondo che non ne consente l'effetto trasparenza. Una volta ottenuta l'immagine (da fotocamera o da scanner) bisogna utilizzare un programma di fotoritocco per procedere alla scontornatura. Si danno alcuni suggerimenti per ottenere il risultato usando Paint Shop:

- Aprire il file immagine,
- Dal menu Livelli scegliere Innanzi livello di sfondo,
- Usare la selezione bacchetta magica per individuare le parti da eliminare,
- Cancellare le selezioni da eliminare anche negli spazi interni (es. occhielli, anelli, ecc.),
- Salvare l'immagine con la funzione File, Esporta Ottimizzazione PNG, avendo cura di selezionare nella linguetta Trasparenza, l'opzione Canale Alfa.

Anche in questo caso non conviene eccedere nelle dimensioni file: non oltre 1024 pixel per la dimensione maggiore con risoluzione attorno ai 50 pixel/cm.

Il percorso di salvataggio è il seguente:

Documenti\TSim-X Data\Textures...

All'interno vi sono le tre cartelle **Bastoni, Sfondi, Tessuti**, predisposte appunto per archiviare gli oggetti corrispondenti. Salvando i propri file all'interno di queste cartelle, automaticamente si potranno utilizzare in **TSim-X**.

Si danno anche alcuni suggerimenti per ottenere lo stesso risultato usando un'applicazione web.



- Andare all'indirizzo **<http://pixlr.com/editor>**,
- Scegliere **Apri un'immagine dal computer** e caricare l'immagine da modificare,
- Usare la selezione bacchetta magica, posta tra gli **Strumenti** sul lato sinistro, per individuare le parti da eliminare,
- Prima di eliminare la selezione, sul lato destro dello schermo si trova la finestra **Livelli**. Facendo doppio click sulla piccola icona a forma di lucchetto del livello chiamato **Sfondo**, il lucchetto scomparirà, lasciando spazio ad un segno di spunta: assicurarsi che il segno di spunta rimanga visibile altrimenti si vedrà scomparire l'immagine. A questo punto si può eliminare la selezione creata in precedenza: al posto dello sfondo eliminato comparirà una scacchiera bianca/grigia che rappresenta la zona trasparente dell'immagine.
- Cancellare le selezioni da eliminare anche negli spazi interni (es. occhielli, anelli, ecc.),
- Salvare l'immagine con la funzione **File, Salva, Formato PNG** nella cartella **Documenti\TSim-X Data\Textures\Bastoni**.

Creazione di una tenda con arricciatura



Una delle grande potenzialità di **TSim-X** consiste nella possibilità di costruire tende anche con arricciature superiori molto complesse. Infatti, risulta frequente il caso in cui la tenda abbia un'arricciatura con un disegno particolare che non sarebbe possibile riprodurre con le normali funzionalità di drappeggio di **TSim-X**. La possibilità di raggruppare elementi 2D e 3D viene in aiuto per risolvere anche situazioni complesse. In questo capitolo vengono forniti i suggerimenti per ottenere i migliori risultati nella realizzazione di questo obiettivo.

- Preventivamente fotografare da distanza ravvicinata con un buon dettaglio la mantovana o l'arricciatura desiderata (nel caso di arricciatura ne basta un segmento perché sarà poi **TSim-X** a moltiplicarlo) possibilmente con tessuto neutro o meglio ancora bianco.



- Scontornare e salvare in formato **.png** l'elemento desiderato. Questa operazione è descritta nel capitolo precedente **Elementi personalizzati**. Conviene creare un'apposita cartella per raccogliere questo tipo di elementi: **Documenti\TSim-X Data\Textures\Bastoni\Arricciature**.
- Aprire **TSim-X** e caricare lo sfondo su cui lavorare.
- Disegnare la propria tenda lasciando superiormente lo spazio per l'arricciatura.
- Utilizzando la funzione **Aggiungi 2D** caricare l'immagine dell'elemento preventivamente fotografato avendo cura di tracciare un rettangolo che ricopra l'area dove collocare l'arricciatura senza preoccuparsi dell'eventuale deformazione dell'immagine. Apportare le eventuali modifiche di dimensioni e posizione del rettangolo fino a farlo combaciare perfettamente con il telo della tenda. Le dimensioni possono essere ritoccate con le funzioni **Ridimensiona 2D**.
- Proporzionare l'arricciatura usando la funzione di moltiplicazione richiamabile con l'icona . Nella sezione **Immagine** selezionare la seguente combinazione di opzioni: **Adatta sul lato**, **Applica sul lato Inferiore** e **Mantieni costante l'altro lato**. Quindi scegliere un moltiplicatore (2, 3, ecc.) con **Affianca Orizzontalmente** e **Verticalmente** e vedere il risultato. Con pochi tentativi si raggiunge rapidamente l'effetto voluto.
- Ora ci si può concentrare sul tessuto e si supponga di volere utilizzare un tessuto a righe verticali. Inizialmente abbinarlo al telo della tenda utilizzando il moltiplicatore idoneo a mantenere le giuste proporzioni (es.: un moltiplicatore x 3). Successivamente si passa all'arricciatura sempre con il pulsante , ma nella sezione **Colore 2D**. Selezionare lo stesso tessuto usato per la tenda ed impostare la seguente combinazione di opzioni: **Adatta sul lato**, **Applica sul lato Inferiore**. Quindi scegliere un moltiplicatore (1, 2, 3, ecc.) con **Affianca Orizzontalmente** e **Verticalmente** e vedere il

risultato. Con pochi tentativi si ottiene l'allineamento delle righe dell'arricciatura con quelle del telo.

- A questo punto basta collegare l'arricciatura al telo della tenda usando la funzione **Raggruppa elementi** . Successivamente sarà possibile modificare il tessuto con un solo click utilizzando la funzione  nella sezione **Gruppi**.

In maniera ancora più semplice può essere gestita una mantovana fissa perché basta ripercorrere gli stessi passi sopra citati senza raggrupparla alla tenda, ma avendo cura di posizionarla correttamente regolandone la giusta profondità in modo da sormontare il telo sottostante.

Condizioni generali di licenza

1. Versione per singolo utente

Se il prodotto Hypersoft acquistato è in versione per singolo utente, l'utente ha diritto ad usare una sola copia dell'incluso programma software (il SOFTWARE) su un terminale singolo collegato ad un computer singolo (cioè, con una CPU singola). L'utente non potrà installare il SOFTWARE in un network o usarlo altrimenti in più di un computer o terminale allo stesso tempo.

L'utente non può prestare il SOFTWARE, darlo in locazione, leasing o trasferirlo ad un altro utente.

2. Diritto d'autore e diritti di proprietà intellettuale

Il SOFTWARE è di proprietà della Hypersoft o dei suoi fornitori ed è tutelato dalle leggi sul diritto d'autore vigenti in Italia, dalle disposizioni dei trattati internazionali e da tutte le leggi nazionali applicabili. Di conseguenza, l'utente è tenuto a trattare il SOFTWARE come ogni altro materiale coperto da copyright (per es. un libro o un disco di musica), salvo che, se il software sia riproducibile, l'utente può (a) fare una sola copia del SOFTWARE ed esclusivamente per esigenze d'archivio, oppure (b) installare il SOFTWARE su un singolo disco fisso a condizione che si conservi l'originale esclusivamente per esigenze d'archivio. L'utente non può in ogni caso riprodurre il/i manuale/i o comunque tutto il materiale scritto di accompagnamento al SOFTWARE.

3. Altre restrizioni ed obblighi

L'utente non potrà convertire, decodificare, decompilare o disassemblare il SOFTWARE. Se si tratta di software aggiornato, qualsiasi trasferimento del Prodotto dovrà includere l'aggiornamento e tutte le precedenti versioni.

Fermo restando l'obbligo di cui al punto 1, l'utente dovrà comunque manlevare Hypersoft, i suoi fornitori e le società collegate, nel caso di azioni legali, rivolte da terzi, derivanti da responsabilità dell'utente stesso o comunque connesse ad una sua violazione degli obblighi imposti dal presente contratto o dovrà rimborsare Hypersoft, i suoi fornitori o le società collegate, di tutte le somme pagate a titolo di danno, spese legali e processuali nonché le altre spese connesse, comprese le parcelle dei legali.

4. Limiti di garanzia

La Hypersoft garantisce che il SOFTWARE funzionerà in sostanziale conformità con il/i manuale/i ed il materiale scritto di accompagnamento al prodotto per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto.

Ogni garanzia implicita sul SOFTWARE è limitata a 90 giorni.

Ogni altro aspetto del prodotto è garantito ai sensi e nei limiti degli articoli 1490 C.C. e successivi.

5. Tutela del cliente

La responsabilità della Hypersoft ed i rimedi esclusivi dell'utente saranno, a



Hypersoft srl – curtains@hypersoft.it

discrezione della Hypersoft, (a) la restituzione del prezzo pagato, oppure (b) la riparazione o sostituzione del Prodotto o del SOFTWARE, purchè essi siano restituiti alla Hypersoft con una copia della fattura originaria d'acquisto.

La presente garanzia viene meno qualora il vizio del SOFTWARE derivi da un incidente, uso inidoneo od erronea applicazione. Ogni SOFTWARE sostitutivo sarà garantito per il rimanente periodo della garanzia originaria e in ogni caso per non meno di 30 giorni.

Esclusione di altre garanzie. La Hypersoft non riconosce alcuna altra garanzia, espressa o implicita, comprese, tra le altre, la garanzia di commerciabilità ed idoneità per un fine particolare, relativamente al SOFTWARE ed al materiale scritto di accompagnamento.

Limiti di responsabilità. In nessun caso la Hypersoft o i suoi fornitori saranno responsabili per danni (inclusi, senza limitazione, il danno per perdita o mancato guadagno, interruzione dell'attività, perdita dell'informazione o altre perdite economiche) derivante dall'uso o dalla incapacità di fare uso del prodotto Hypersoft, anche nel caso che la Hypersoft sia stata avvertita della possibilità di tali danni.

In ogni caso, la responsabilità di Hypersoft ai sensi del presente contratto sarà limitata ad un importo corrispondente al prezzo effettivamente pagato per il SOFTWARE.

Tutte le spese sostenute dalla Hypersoft saranno conteggiate ai fini di raggiungere l'importo corrispondente al limite di responsabilità sopra citato.

6. Modifiche del contratto

Tutte le modifiche al presente contratto dovranno essere approvate per iscritto da Hypersoft.

7. Cessazione del contratto

Questo accordo sarà risolto di diritto ove una delle parti ne violi le previsioni a decorrere dal 15 (quindicesimo) giorno decorrente dalla ricezione della diffida per iscritto dalla parte adempiente.

La risoluzione sarà automatica nel caso di violazione della previsione di cui al precedente punto 5.

La risoluzione del contratto e la sua cessazione comporteranno la restituzione alla Hypersoft del SOFTWARE e di tutte le copie del SOFTWARE, degli update e dei manuali di cui sopra.

8. Legge applicabile

Questo Contratto è disciplinato dalle leggi italiane.

Chiunque desideri porre domande in ordine a questo Contratto, o contattare la Hypersoft per qualunque ragione, può scrivere a: Hypersoft, via Ravenna 29, 44124 Ferrara, Italia, curtains@hypersoft.it



Sommario

Introduzione	3
Requisiti tecnici	3
Installazione	3
Descrizione	4
Crea	4
Proprietà della singola tenda.....	6
Modifica.....	11
Gruppi	15
Salvataggi e carichi	17
Stampa Immagine	19
Elementi personalizzati.....	19
Creazione di una tenda con arricciatura.....	21
Condizioni generali di licenza	24
Sommario.....	26