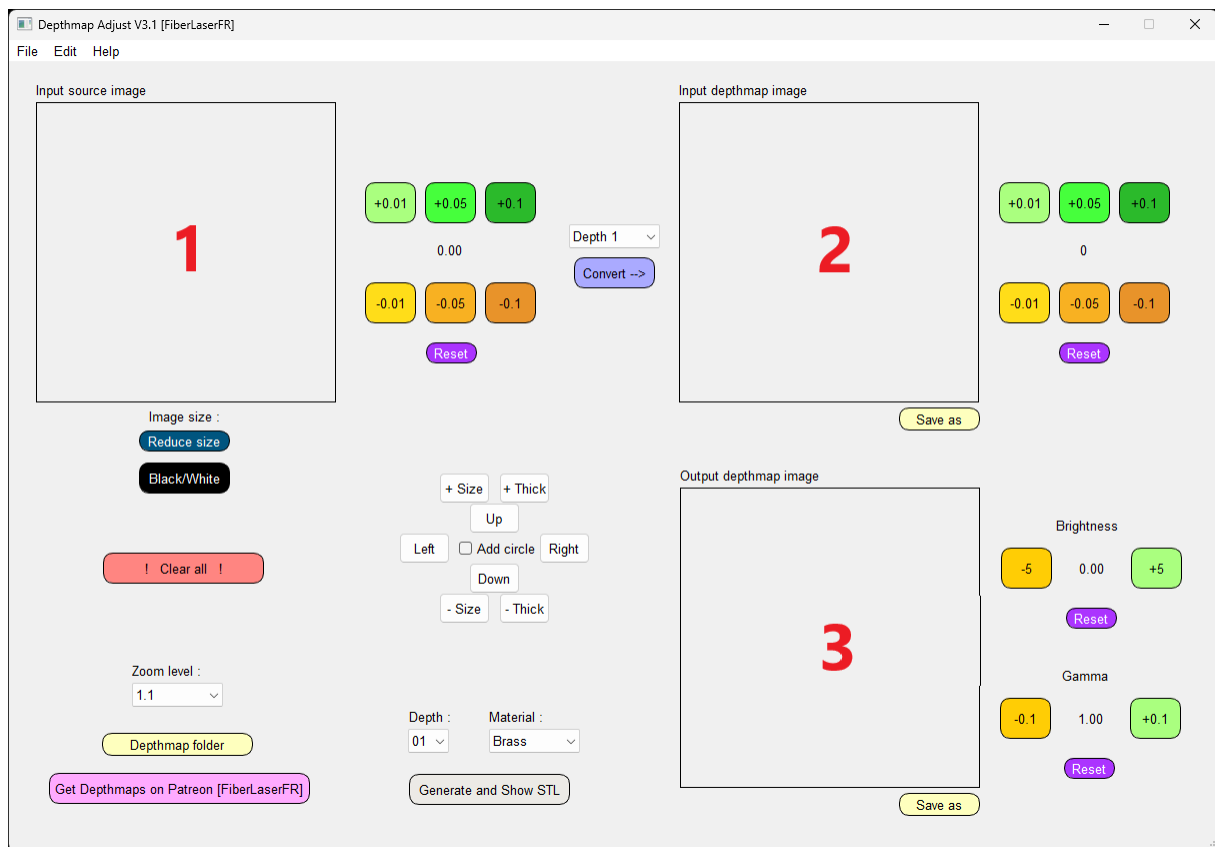


Fiche d'instructions
Depthmap Generator V3.1

Table des matières

Zone d'images.....	3
Réglages image de sortie	4
Ajout cercle.....	6
Génération et prévisualisation du fichier STL	7
Sauvegarde fichiers	8
Zoom	9

Zone d'images



1 – Zone d'image d'origine. Il est possible de faire un glisser/déposer d'une image directement dans cette zone ou de charger une image en cliquant sur « File/New » (Ou raccourci CTRL + N).

2 – Zone d'image depthmap. Il est possible de faire un glisser/déposer d'une image directement dans cette zone ou de convertir l'image d'origine en appuyant sur le bouton « Convert --> ».

Il est possible de zoomer sur l'image en appuyant sur le clic gauche de la souris et en la déplaçant sur l'image. Le zoom est fixe.

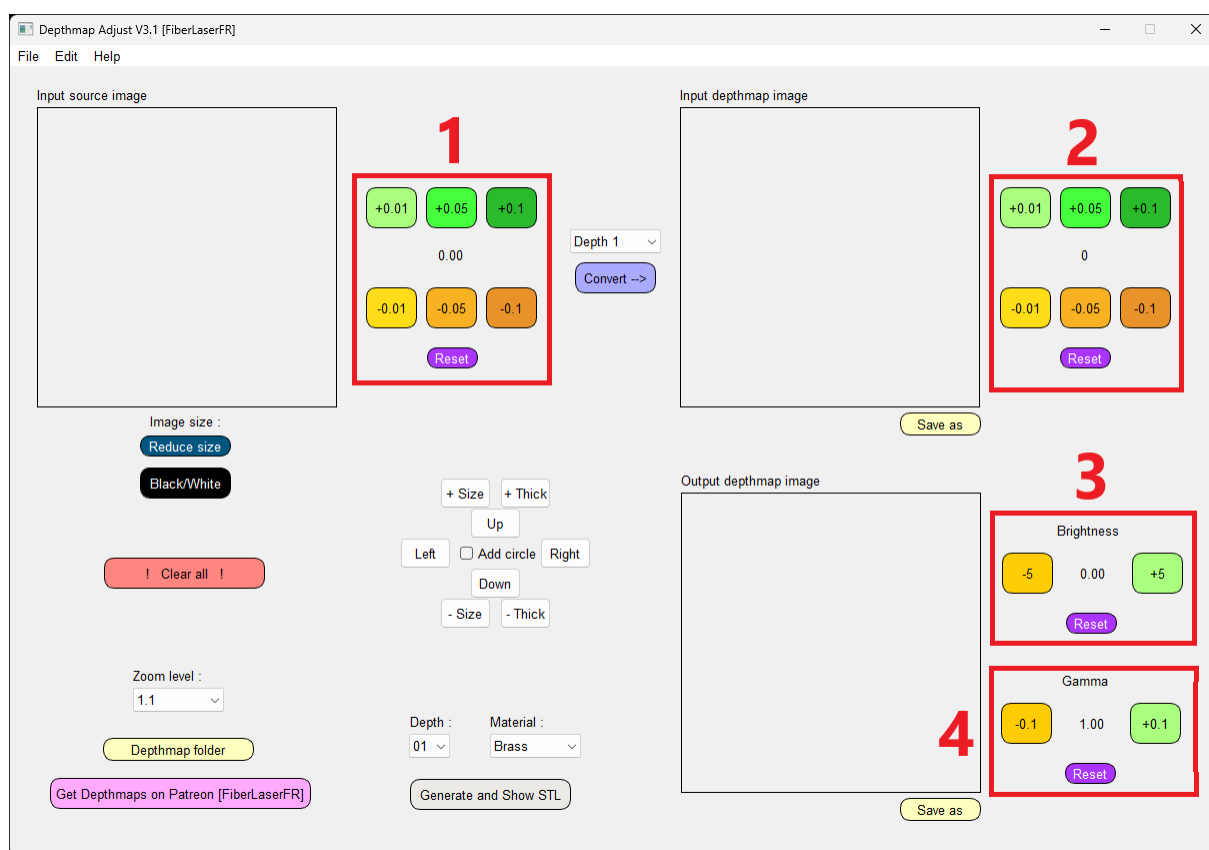
Le bouton 'Save as' situé juste en dessous de la zone 2 permet de choisir un dossier de sortie pour l'image générée.

3 – Cette zone affiche l'image améliorée après avoir chargé une image d'origine dans la zone 1 et une image depthmap dans la zone 2.

Il est possible de zoomer sur l'image en appuyant sur le clic gauche de la souris et en la déplaçant sur l'image. Le zoom est réglable avec la combobox « Zoom level ».

Le bouton « Save as » situé juste en dessous de la zone 3 permet de choisir un dossier de sortie pour l'image générée.

Réglages image de sortie



L'image de sortie générée est un assemblage de l'image d'origine et de l'image depthmap. Les boutons suivants permettent de mettre en avant l'image d'origine pour ajouter plus de détails sur l'image depthmap originale. Attention à ne pas dépasser un certain niveau (généralement 0.25 maximum) pour que l'image depthmap garde une bonne profondeur.

L'image d'origine doit être en noir et blanc pour garder un niveau de contraste pour la gravure. Si ce n'est pas le cas, il est possible de le faire directement sur le logiciel grâce au bouton noir 'Black/White'. Appuyer ensuite sur un bouton de réglage pour appliquer la nouvelle image noir et blanc.

1 – Un appui sur un bouton « + » permet de mettre plus en avant l'image d'origine. Cela permet d'avoir plus de détails de l'image d'origine mais peut aussi faire perdre de la profondeur de gravure si le seuil est trop élevé.

Le bouton « - » permet de mettre plus en arrière l'image d'origine.

0.00 -> L'image d'origine n'est pas superposée à l'image depthmap.

0.50 -> L'image d'origine aura 50% de transparence avec 50% de transparence de l'image depthmap.

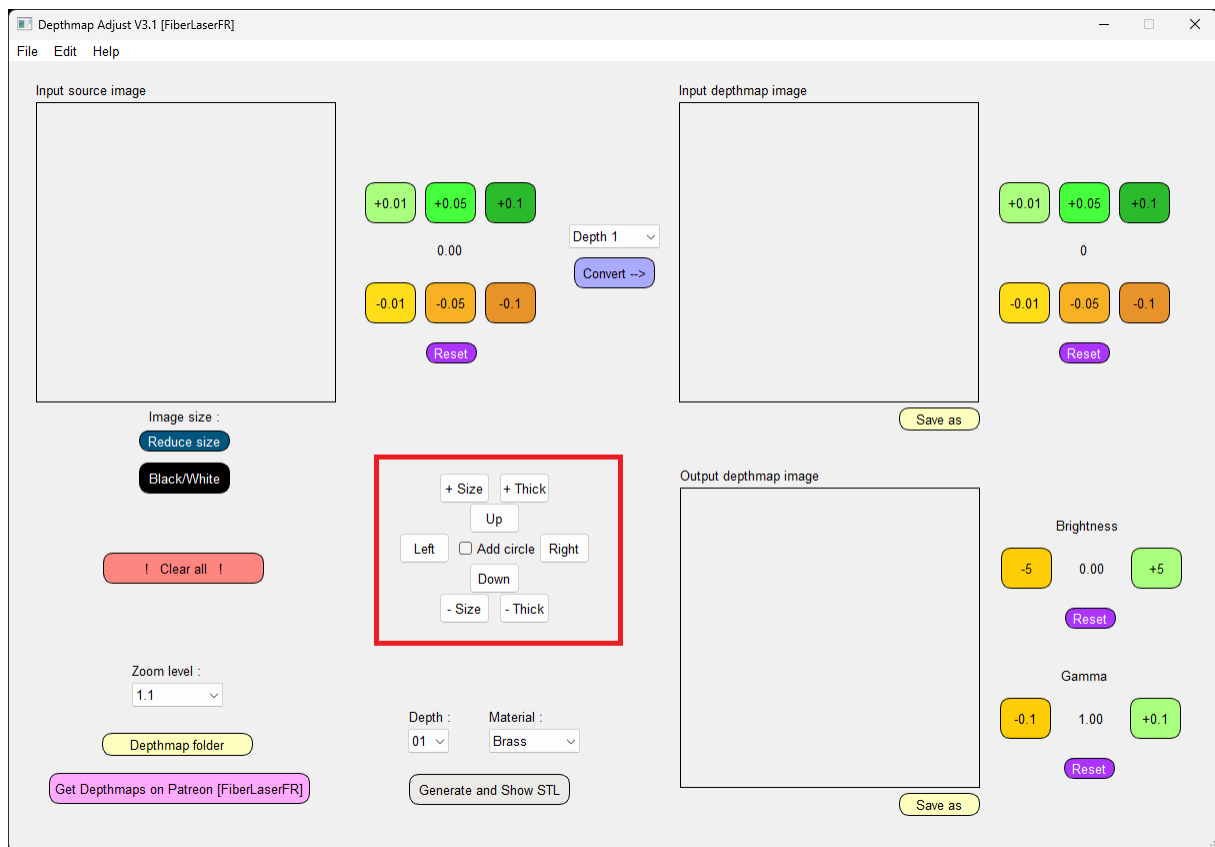
L'appui sur un de ces boutons change aussi la valeur de la depthmap pour garder un ratio de 1.0 entre les deux images.

2 – Même fonctionnement que pour les réglages précédents mais ces boutons ne règlent pas les valeurs de l'image d'origine. Il peut donc y avoir par exemple un ratio de 1.00 de l'image depthmap avec 0.20 de l'image d'origine.

3 – Ces boutons permettent le réglage de la lumière sur l'image finale. Il n'est pas possible d'aller en dessous de 0.00.

4 – Ces boutons permettent le réglage du Gamma de l'image d'origine, cela peut rendre l'image plus sombre en allant dans des valeurs négatives.

Ajout cercle



Cocher la case située au centre (*Add circle*) pour ajouter un cercle sur l'image de sortie.

Ce cercle permet d'éliminer la zone située à l'extérieur du contour créé, idéal pour supprimer des éléments pour la gravure sur une forme ronde.

Réglez l'épaisseur du cercle avec les boutons 'Thick' :

- « *+ Thick* » permet d'épaissir le cercle.
- « *- Thick* » permet d'affiner le cercle.

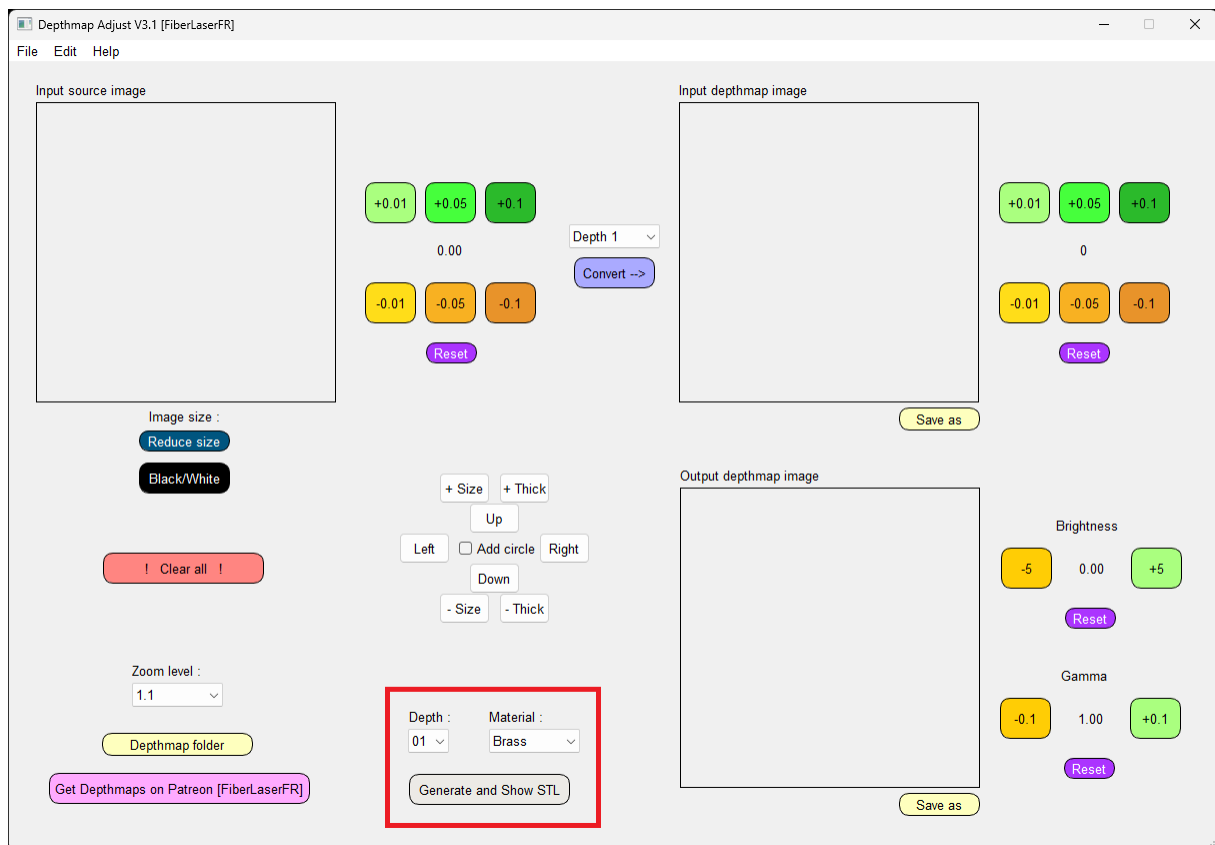
Réglez la taille du cercle avec les boutons 'Size' :

- « *+ Size* » permet d'agrandir le diamètre du cercle.
- « *- Size* » permet de réduire le diamètre du cercle.

Réglez la position du cercle avec les boutons « *Up* » (Haut), « *Down* » (Bas), « *Left* » (Gauche) et « *Right* » (Droit).

Décochez la case « *Add circle* » pour enlever le cercle.

Génération et prévisualisation du fichier STL



L'appui sur le bouton « *Generate and Show STL* » permet de générer un fichier 3D (.STL) à partir de l'image finale et de l'afficher dans une nouvelle fenêtre.

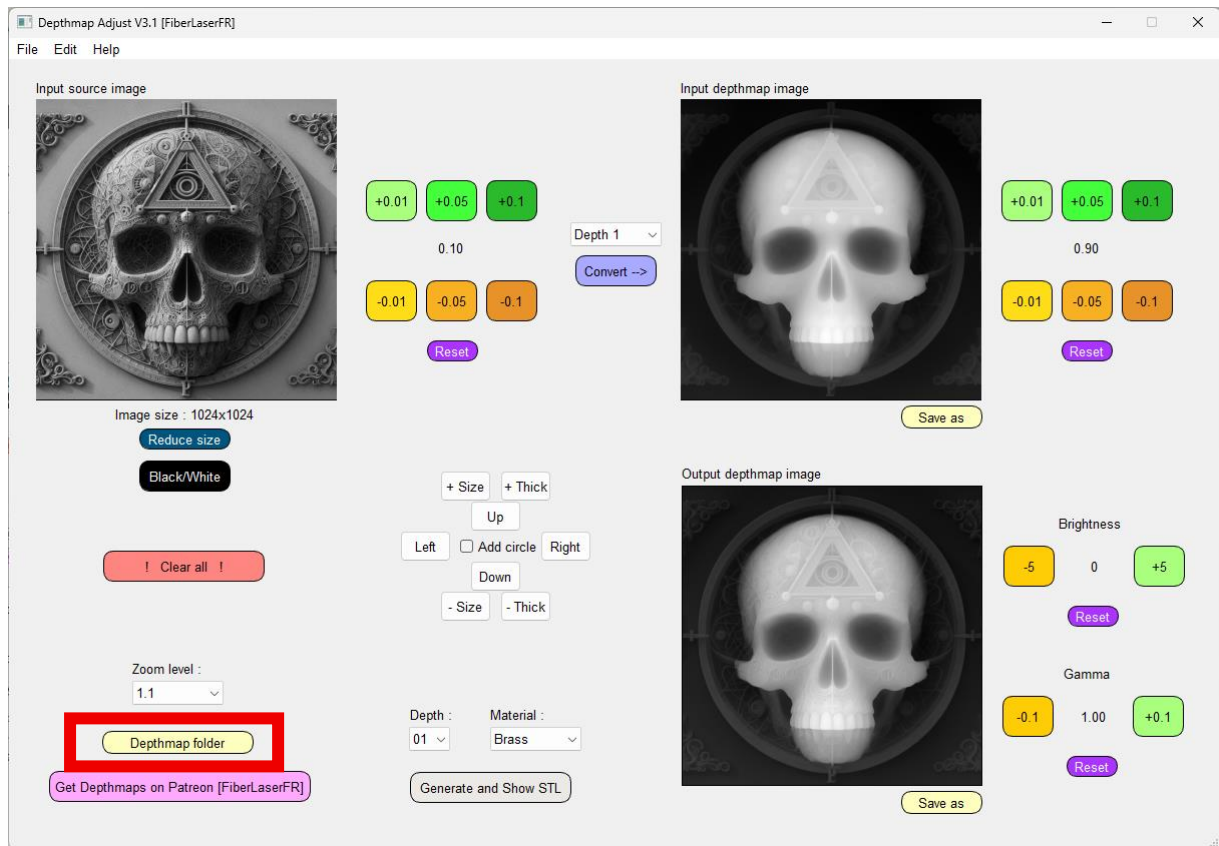
Le réglage de la profondeur peut se faire avec la combobox '*Depth*' : 01 peu profond / 05 très profond.

La combobox « *Material* » permet de choisir la texture pour l'affichage du rendu.

- « *Brass* » : laiton.
- « *Slate* » : ardoise.
- « *Aluminium* » : aluminium.

Sauvegarde fichiers

Les fichiers s'enregistrent automatiquement dès leur apparition sur l'interface. Pour récupérer ces images cliquez sur le bouton « *Depthmap folder* » situé en bas à gauche :



Zoom

Il est possible de zoomer sur les images générées en cliquant dessus et en maintenant le clic. Déplacer ensuite la souris sur la zone de l'image tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Le niveau de zoom est réglable via la combobox située en bas à gauche de l'écran.

- 1.1 = 110% de la taille initiale.
- 2 = 200% de l'image initiale.

