
PinARt User Guide

OKDK7

Contents

1	Bienvenue dans PinARt	4
2	Premiers pas	4
2.1	Configuration requise	4
2.2	Abonnements	4
2.3	Installation et autorisations	5
2.4	Votre première session	6
3	Placer des œuvres sur les murs	7
3.1	Étape 1 : Choisir une photo	7
3.2	Étape 2 : Définir le format d'impression	9
3.2.1	Orientation et unités	9
3.2.2	Largeur et hauteur	9
3.2.3	Formats d'impression muraux	10
3.2.4	Rapport d'aspect	11
3.2.5	Appliquer ou Annuler	11
3.3	Étape 3 : La photo apparaît sur le mur	11
4	Interagir avec les œuvres placées	12
4.1	Sélectionner une photo	12
4.2	Faire glisser le long d'un mur	12
4.2.1	Faire glisser entre des murs adjacents	13
4.2.2	Limitation aux bords du mur	13
4.3	Redimensionner avec le pincement	14
4.4	Ajuster le recadrage avec le défilement à deux doigts	14
4.5	Menu d'actions (appui long)	14
4.5.1	Supprimer	15
4.5.2	Remplacer	15
4.5.3	Dimensions	15
4.5.4	Cadre	15
4.5.5	Annuler	15
5	Cadre et passe-partout	16
5.1	Ouvrir la boîte de dialogue Cadre	16
5.2	Fonctionnement des cadres et passe-partout	16
5.3	Commandes du cadre	17
5.3.1	Largeur du cadre	17

5.3.2	Couleur du cadre	17
5.4	Commandes du passe-partout	17
5.5	Dimensions globales	17
5.6	Appliquer ou Annuler	18
6	Sélecteur de couleur	18
6.1	Aperçu des couleurs	19
6.2	Préréglages de couleur	19
6.3	Grille de couleurs	19
6.4	Curseur de luminosité	20
6.5	Curseurs RGB et code hexadécimal	20
6.6	Portrait uniquement	20
6.7	Appliquer ou Annuler	21
7	Capture et export	21
7.1	Menu de capture	21
7.2	Prendre une photo	22
7.3	Enregistrer une vidéo	22
7.4	Exporter un PDF	23
8	Outil de niveau	24
8.1	Activer le niveau	24
8.2	Ce que le niveau affiche	25
8.2.1	Lignes de grille	25
8.2.2	Ligne de niveau horizontale	25
8.2.3	Repères de référence centraux	25
8.2.4	Affichage de l'angle	26
8.3	Code couleur	26
8.4	Configurer la grille	26
9	Réglages	26
9.1	Section Art	27
9.1.1	Unités	27
9.1.2	Largeur et hauteur par défaut	27
9.1.3	Couleurs personnalisées de cadre et passe-partout	27
9.2	Section Grille de niveau	28
9.2.1	Côté long et côté court	28
9.3	Langue	28
9.3.1	Langues prises en charge	28

9.3.2	Fonctionnement de la sélection de langue	29
9.4	Abonnement	29
9.4.1	Écran Mise à niveau	29
9.5	Enregistrer ou Annuler	30
10	Récupération de session	30
10.1	Ce qui est enregistré	30
10.2	Interruptions brèves	30
10.3	Relance complète de l'application	31
10.4	Démarrer une nouvelle session	31
11	Conseils et bonnes pratiques	31
11.1	Pour un meilleur suivi AR	31
11.2	Pour de meilleurs résultats	32
11.3	Planifier une galerie murale	32
12	Dépannage	33
13	Nous contacter	34

1 Bienvenue dans PinARt

PinARt vous permet de placer des photos, des peintures et des affiches sur vos vrais murs en réalité augmentée. Voyez exactement comment l'art s'affichera aux dimensions réelles d'impression — d'une photo 4x6" à une fresque panoramique 94x48" — avant d'imprimer ou d'accrocher quoi que ce soit.

Ajoutez des cadres et des passe-partout personnalisés avec des largeurs et des couleurs précises, faites glisser les œuvres entre les murs adjacents, capturez des photos et des vidéos du résultat, et exportez un rapport PDF détaillé de chaque pièce de votre mise en page.

2 Premiers pas

2.1 Configuration requise

PinARt nécessite un iPhone ou un iPad Pro équipé d'un **scanner LiDAR** :

- iPhone 12 Pro et modèles Pro ultérieurs
- iPad Pro (2020 et ultérieur)


Le scanner LiDAR offre une détection fiable des murs et un dimensionnement précis dans le monde réel, même sur des murs vierges ou peu texturés où la RA basée uniquement sur la caméra est souvent insuffisante.

2.2 Abonnements

PinARt est gratuit à télécharger avec les fonctionnalités essentielles disponibles sans frais. Deux abonnements optionnels débloquent des fonctionnalités supplémentaires :

Fonctionnalité	Gratuit	PinARt Basic	PinARt Pro
Placer des images	1	Jusqu'à 4	Illimité
Source Photothèque	Oui	Oui	Oui
Sources Fichiers et URL	Non	Oui	Oui
Taille du cadre et passe-partout	Oui	Oui	Oui
Couleurs du cadre et passe-partout	Non	Oui	Oui
Prendre une photo	Oui	Oui	Oui

Fonctionnalité	Gratuit	PinARt Basic	PinARt Pro
Enregistrer une vidéo	Non	Oui	Oui
Export PDF	Non	Non	Oui
Outil de niveau	Non	Non	Oui
Paramètres de grille de niveau	Non	Non	Oui

Les fonctionnalités nécessitant un abonnement affichent une icône . Appuyer sur une fonctionnalité verrouillée ouvre l'écran **Mise à niveau** où vous pouvez vous abonner ou restaurer un achat précédent.

Vous pouvez gérer votre abonnement à tout moment depuis **Réglages > Gérer l'abonnement**, ou depuis Réglages iOS > Compte Apple > Abonnements.

2.3 Installation et autorisations

1. Téléchargez **PinARt** depuis l'App Store.
2. Ouvrez PinARt sur votre appareil.
3. Accordez les autorisations requises lorsqu'elles sont demandées :

Autorisation	Requise	Objectif
Caméra	Oui	Rendu de la scène AR et détection des murs
Photothèque	Oui	Importation de photos et enregistrement des captures
Microphone	Non	Audio lors de l'enregistrement vidéo uniquement

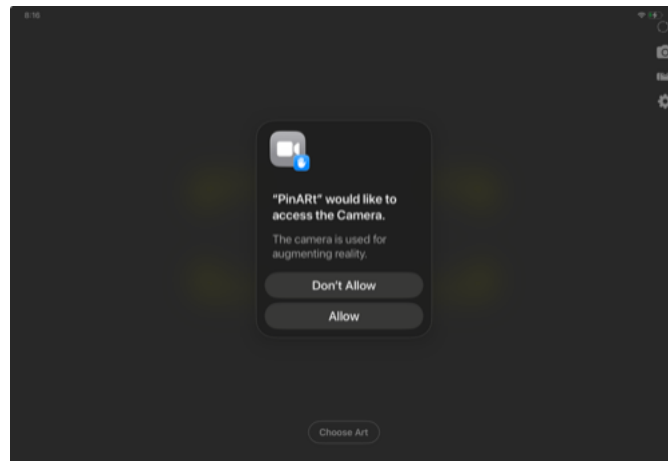


Figure 1: Invites d'autorisation au premier lancement

2.4 Votre première session

Lorsque vous ouvrez PinARt pour la première fois, la **superposition de guidage** AR apparaît et vous guide pour scanner votre environnement. Faites pivoter lentement votre appareil de gauche à droite pour aider ARKit à détecter les murs et les surfaces.

Une fois qu'un mur est détecté, la superposition de guidage disparaît et deux choses se produisent :

1. Le **carré de mise au point** — un indicateur carré jaune — apparaît sur le mur, indiquant exactement où l'œuvre sera placée
2. Le bouton **Choisir une œuvre** apparaît en bas au centre de l'écran

Le carré de mise au point suit le mouvement de votre appareil et s'accroche aux surfaces murales détectées. Sa taille s'ajuste en fonction de la distance : il apparaît à l'échelle naturelle lorsque vous vous tenez à 0,7 à 1,5 mètre du mur.

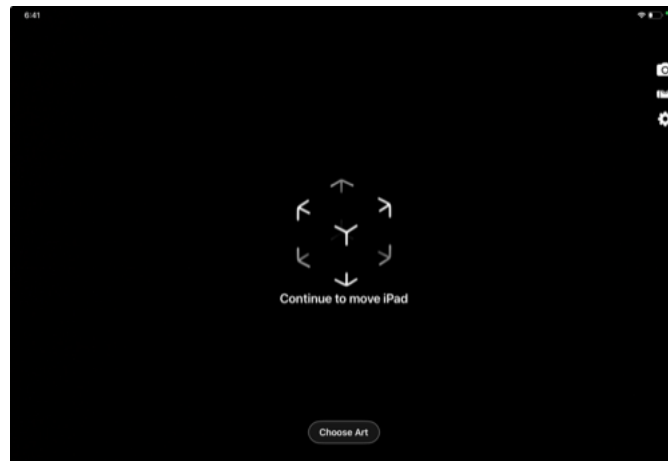


Figure 2: Superposition de guidage pour la détection des murs



Figure 3: Carré de mise au point sur un mur détecté avec le bouton Choisir une œuvre visible

3 Placer des œuvres sur les murs

3.1 Étape 1 : Choisir une photo

Appuyez sur le bouton **Choisir une œuvre** en bas de l'écran. Une feuille d'action apparaît avec trois façons d'importer une image :

Option	Description	Abonnement
Photothèque	Ouvre le sélecteur de photos iOS pour choisir depuis votre appareil	Gratuit
Choisir un fichier 🔒	Ouvre l'application Fichiers pour sélectionner depuis iCloud Drive, Dropbox ou d'autres fournisseurs	Basic+
Saisir une URL 🔒	Affiche un champ de texte où vous entrez une adresse web pour télécharger une image	Basic+

Les utilisateurs gratuits peuvent placer 1 image à la fois. Les abonnés Basic peuvent en placer jusqu'à 4, et les abonnés Pro n'ont pas de limite.

Les options nécessitant un abonnement affichent une icône 🔒 à côté de leur nom. Appuyer sur une option verrouillée ouvre l'écran **Mise à niveau** où vous pouvez vous abonner. Une fois abonné, l'icône de verrouillage disparaît et l'option devient immédiatement disponible.

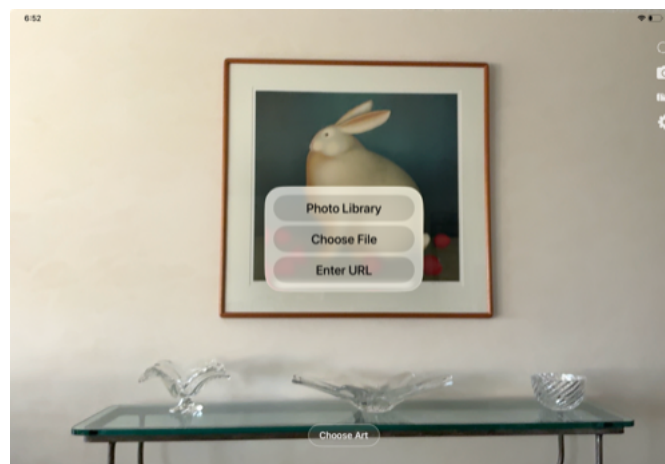


Figure 4: Feuille d'action pour la source de photo

Lorsque vous utilisez **Saisir une URL**, entrez l'adresse complète de l'image (par ex. <https://example.com/photo>) et appuyez sur **Charger**. PinARt télécharge l'image et ouvre la boîte de dialogue Dimensions. Si le téléchargement échoue ou si l'URL ne pointe pas vers une image valide, la barre d'état affiche : « **IMPOSSIBLE DE CHARGER L'IMAGE** ».

3.2 Étape 2 : Définir le format d'impression

Après avoir sélectionné une photo, la **boîte de dialogue Dimensions** apparaît sous forme d'une carte en verre dépoli ancrée au-dessus du bouton Choisir une œuvre. Les champs sont préremplis avec les dimensions par défaut des Réglages. Si vous n'avez pas modifié les valeurs par défaut, PinARt utilise un format d'impression médian (30 x 20" / 75 x 50 cm) comme point de départ.



Figure 5: Boîte de dialogue Dimensions avec formats prédéfinis et rapports d'aspect

3.2.1 Orientation et unités

La rangée supérieure comporte deux paires de boutons bascule :

- **Paysage / Portrait** — détermine si la dimension la plus large est horizontale ou verticale. Les images carrées utilisent par défaut l'orientation Paysage.
- **Pouces / Centimètres** — définit l'unité pour tous les affichages de dimensions. Votre choix est enregistré et mémorisé d'une session à l'autre.

3.2.2 Largeur et hauteur

Sous les bascules, deux champs de saisie numérique affichent la largeur et la hauteur actuelles. Entre eux se trouve une **icône de cadenas** qui contrôle le verrouillage du rapport d'aspect :

- **Verrouillé** (cadenas fermé, blanc) — modifier une dimension ajuste automatiquement l'autre pour maintenir le rapport d'aspect actuel. La dimension *dominante* reste fixe : la largeur en Paysage, la hauteur en Portrait.
- **Déverrouillé** (cadenas ouvert, estompé) — la largeur et la hauteur peuvent être modifiées indépendamment.

L'état de verrouillage par défaut pour les nouvelles photos est défini dans les Réglages.

3.2.3 Formats d'impression muraux

Une rangée de défilement horizontal de formats d'impression prédéfinis. PinARt inclut ces formats standard :

Pouces	Centimètres	Rapport d'aspect
6 x 4	15 x 10	2:3
7 x 5	18 x 13	5:7
8 x 8	20 x 20	1:1
12 x 8	30 x 20	2:3
16 x 12	40 x 30	3:4
18 x 12	45 x 30	2:3
24 x 16	60 x 40	2:3
24 x 24	60 x 60	1:1
30 x 20	75 x 50	2:3
32 x 24	80 x 60	3:4
36 x 24	90 x 60	2:3
40 x 30	100 x 75	3:4
48 x 32	120 x 80	2:3
60 x 40	150 x 100	2:3
72 x 48	180 x 120	2:3
94 x 48	240 x 122	—

Tous les formats sont listés en orientation paysage (largeur >= hauteur). Sélectionner **Portrait** inverse automatiquement les dimensions.

Appuyez sur un format prédéfini pour l'appliquer. Le format correspondant est automatiquement mis en surbrillance lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue ou lorsque vos valeurs saisies manuellement correspondent à un format prédéfini.

3.2.4 Rapport d'aspect

Une deuxième rangée de défilement affiche les rapports d'aspect courants :

- **Original** (correspond au rapport d'aspect natif de la photo)
- **1:1, 2:3, 3:4, 4:5, 5:7, 9:16**

La sélection d'un rapport ajuste les dimensions tout en conservant la dimension dominante.

3.2.5 Appliquer ou Annuler

- **Appliquer** — place la photo sur le mur à la taille sélectionnée. La photo apparaît à la position du carré de mise au point.
- **Annuler** — ferme la boîte de dialogue sans rien placer.

Vous pouvez également appuyer sur le fond sombre à l'extérieur de la carte pour la fermer (équivalent à Annuler).

3.3 Étape 3 : La photo apparaît sur le mur

Après avoir appuyé sur **Appliquer**, la photo est placée sur le mur détecté à la position du carré de mise au point. PinARt contraint toutes les œuvres aux surfaces verticales — les photos s'accrochent toujours parfaitement à plat contre le mur.

La barre d'état affiche brièvement les dimensions (par ex. 16 x 20") pendant 5 secondes.

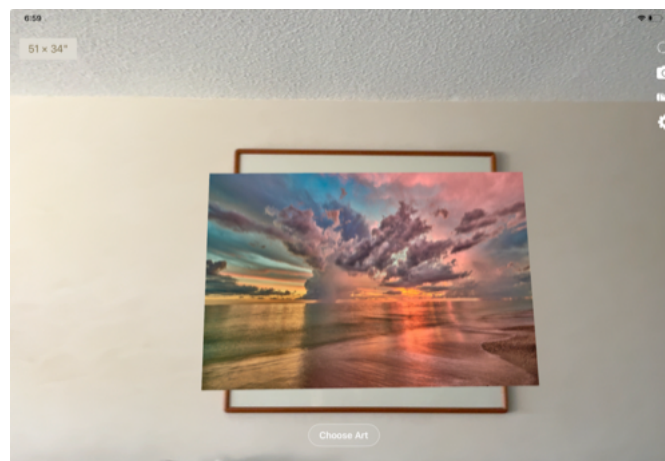


Figure 6: Photo placée sur un mur avec les dimensions affichées dans la barre d'état

Vous pouvez placer plusieurs photos en appuyant à nouveau sur **Choisir une œuvre**. Chaque photo est positionnée, dimensionnée et encadrée indépendamment.

4 Interagir avec les œuvres placées

PinARt utilise des gestes tactiles intuitifs pour manipuler les photos placées. Voici une référence complète :

Geste	Action
Appui sur une photo	La sélectionne et affiche ses dimensions pendant 5 secondes
Appui sur un mur vide (avec une photo sélectionnée)	Déplace la photo sélectionnée à l'emplacement appuyé
Glissement à un doigt	Déplace la photo le long de la surface du mur
Pincement à deux doigts	Redimensionne la photo (maintient le rapport d'aspect)
Défilement à deux doigts	Fait glisser l'image dans le cadre (ajuste le recadrage)
Appui long	Ouvre le menu d'actions

4.1 Sélectionner une photo

Appuyez sur n'importe quelle photo placée pour la sélectionner. La barre d'état affiche les dimensions actuelles — par exemple, 16 x 20" ou Ensemble 20 x 24", Art 16 x 20" si la photo a un cadre et un passe-partout.

4.2 Faire glisser le long d'un mur

Touchez une photo avec un doigt et faites glisser pour la déplacer sur le mur. Le glissement s'active après un seuil de déplacement de 30 points pour éviter les mouvements accidentels. PinARt utilise le calcul d'intersection rayon-plan pour maintenir la photo précisément fixée à la surface du mur pendant le glissement — sans tremblement ni flottement.

4.2.1 Faire glisser entre des murs adjacents

Lorsque vous faites glisser une photo près du bord d'un mur, PinARt détecte les murs adjacents à moins de 10 cm. La photo passe automatiquement au nouveau mur, en adoptant son orientation tout en restant parfaitement à niveau. Cela vous permet d'organiser facilement des œuvres autour d'un angle ou dans une pièce sans lever le doigt.



Figure 7: Glissement d'une photo d'un mur à un mur adjacent. Étape 1



Figure 8: Glissement d'une photo d'un mur à un mur adjacent. Étape 2

4.2.2 Limitation aux bords du mur

PinARt empêche les photos de dépasser les bords des murs. Lorsque vous faites glisser une œuvre près de la limite d'un mur détecté — ou près d'un plafond, d'un sol ou d'un mur perpendiculaire —

la photo s'arrête au bord. La limitation prend en compte les dimensions complètes, y compris tout cadre et passe-partout.

4.3 Redimensionner avec le pincement

Pincez avec deux doigts pour redimensionner. Le rapport d'aspect est toujours maintenu. Pendant le pincement, la barre d'état affiche les dimensions en temps réel qui se mettent à jour à mesure que vous redimensionnez.

Si la photo a un cadre et un passe-partout, seule la photo elle-même est redimensionnée — les largeurs du cadre et du passe-partout restent constantes. Les plans du cadre et du passe-partout sont recalculés autour de la nouvelle taille de la photo.

Après avoir relâché le pincement, la limitation aux bords du mur est appliquée pour maintenir l'œuvre redimensionnée dans les limites du mur.

4.4 Ajuster le recadrage avec le défilement à deux doigts

Lorsque le rapport d'aspect de votre photo diffère du format d'impression (par exemple, une photo 16:9 dans un cadre 4:5), PinARt recadre l'image pour remplir le cadre. Vous pouvez contrôler *quelle partie* de l'image est visible en **faisant glisser avec deux doigts**.

- **Défilement horizontal** pour faire glisser l'image vers la gauche ou la droite dans le cadre
- **Défilement vertical** pour faire glisser l'image vers le haut ou le bas

La plage de défilement est limitée à la zone d'image disponible — vous ne pouvez pas dépasser les bords de la photo originale. La sensibilité est calibrée pour correspondre à la taille du plan projeté à l'écran, de sorte que l'image se déplace naturellement sous vos doigts.

La position de recadrage est préservée lors de toutes les opérations : glissement, redimensionnement, transitions de mur et récupération de session.

4.5 Menu d'actions (appui long)

Appuyez longuement sur n'importe quelle photo placée pour ouvrir le menu d'actions avec cinq options :

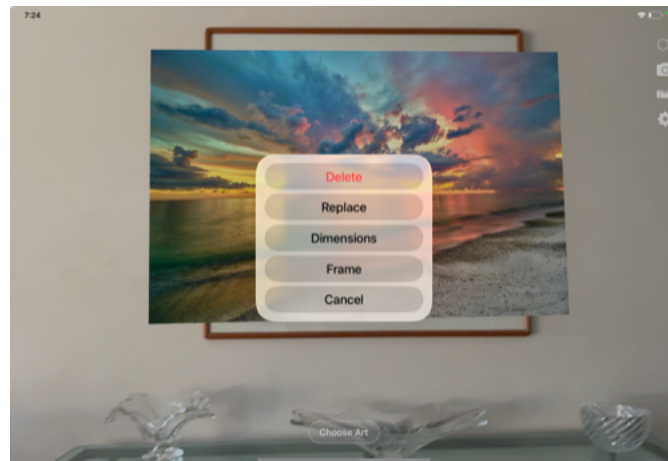


Figure 9: Menu d'actions d'appui long avec les options Supprimer, Remplacer, Dimensions et Cadre

4.5.1 Supprimer

Retire la photo entièrement de la scène, y compris son cadre et son passe-partout.

4.5.2 Remplacer

Ouvre la sélection de source de photo (Photothèque, Choisir un fichier, Saisir une URL) pour choisir une nouvelle image. La nouvelle photo remplace la photo actuelle, en conservant la même position, les mêmes dimensions et les mêmes paramètres de cadre/passe-partout. Le recadrage se recentre.

4.5.3 Dimensions

Rouvre la boîte de dialogue Dimensions pour cette photo, préremplie avec sa taille, son orientation, son unité et son état de verrouillage d'aspect actuels. Vous pouvez modifier n'importe quel paramètre et appuyer sur **Appliquer** pour redimensionner sur place.

4.5.4 Cadre

Ouvre la boîte de dialogue Cadre et passe-partout (voir la section suivante).

4.5.5 Annuler

Ferme le menu d'actions sans modification.

5 Cadre et passe-partout

PinARt vous permet d'ajouter un cadre décoratif et un passe-partout (carton-passe) à toute photo placée. Les modifications se prévisualisent en direct en réalité augmentée pendant que vous ajustez les paramètres.

5.1 Ouvrir la boîte de dialogue Cadre

Appuyez longuement sur une photo, puis sélectionnez **Cadre** dans le menu d'actions. La boîte de dialogue Cadre et passe-partout apparaît sous forme d'une carte en verre dépoli.



Figure 10: Boîte de dialogue Cadre et passe-partout avec le curseur de largeur de cadre, les commandes de passe-partout et les nuanciers

5.2 Fonctionnement des cadres et passe-partout

Le cadre et le passe-partout sont superposés derrière la photo sous forme de plans séparés :

Couche	Position	Description
Cadre	Derrière le passe-partout	Bordure la plus extérieure
Passe-partout	Derrière la photo	Bordure intérieure entre le cadre et la photo
Photo	Premier plan	L'image elle-même

Les dimensions globales correspondent à la taille de la photo plus deux fois la largeur du passe-partout plus deux fois la largeur du cadre (tenant compte des quatre côtés).

5.3 Commandes du cadre

5.3.1 Largeur du cadre

Un curseur définit la largeur du cadre. Le curseur est **teinté pour correspondre à la couleur actuelle du cadre** afin que vous puissiez voir d'un coup d'œil sur quelle couleur vous travaillez.

Unité	Plage	Incrément
Pouces	0 à 10"	0,25"
Centimètres	0 à 20 cm	1 cm

L'unité est en lecture seule dans cette boîte de dialogue — elle correspond à ce que vous avez défini dans la boîte de dialogue Dimensions ou dans les Réglages. La valeur actuelle est affichée numériquement à côté du curseur (par ex. 0 . 5, 1 . 25, 2).

5.3.2 Couleur du cadre

Appuyez sur le nuancier à côté du curseur de cadre pour ouvrir le **Sélecteur de couleur** complet (décrit dans la section suivante). La couleur de cadre par défaut est le noir.

Remarque : La modification des couleurs du cadre et du passe-partout nécessite un abonnement **PinARt Basic** ou **Pro**. Les utilisateurs gratuits peuvent ajuster les largeurs du cadre et du passe-partout, mais les nuanciers sont estompés. Appuyer sur un nuancier estompé ouvre l'écran Mise à niveau.

5.4 Commandes du passe-partout

Le passe-partout dispose de commandes identiques : un curseur de largeur teinté et un nuancier. La couleur de passe-partout par défaut est le blanc.

5.5 Dimensions globales

La boîte de dialogue affiche les dimensions globales incluant le cadre et le passe-partout. Par exemple, si votre œuvre fait 16 x 20" avec un passe-partout de 1" et un cadre de 0,5", l'affichage indique :

Ensemble 20 x 24", Art 16 x 20"

Cela vous aide à vérifier que la pièce encadrée s'adaptera à votre espace mural.

5.6 Appliquer ou Annuler

- **Appliquer** — finalise le cadre et le passe-partout. La limitation aux bords du mur est appliquée pour maintenir l'œuvre encadrée dans les limites du mur.
- **Annuler** — revient aux paramètres de cadre et de passe-partout d'origine (ou sans cadre s'il n'y en avait pas avant).



Figure 11: Une photo avec un cadre sombre et un passe-partout blanc placée sur un mur

6 Sélecteur de couleur

Le Sélecteur de couleur permet une sélection précise des couleurs pour les cadres et les passe-partout. Il apparaît lorsque vous appuyez sur un nuancier de cadre ou de passe-partout.



Figure 12: Sélecteur de couleur avec grille, curseur de luminosité, curseurs RGB et préséglages

6.1 Aperçu des couleurs

En haut, deux cercles affichent l'**ancienne couleur** (à gauche) et la **nouvelle couleur** (à droite) côte à côte, afin que vous puissiez comparer votre sélection avec la couleur d'origine.

6.2 Préséglages de couleur

Sous l'aperçu, une rangée de défilement horizontal offre un accès rapide aux couleurs enregistrées :

- **Noir** et **Blanc** sont des préséglages permanents (toujours disponibles)
- Les **préséglages personnalisés** que vous avez enregistrés apparaissent après les préséglages permanents
- Appuyez sur le bouton **+** à la fin pour enregistrer la couleur actuelle comme nouveau préséglage
- **Appui long** sur un préséglage personnalisé pour le supprimer (une alerte de confirmation affiche le code hexadécimal, par ex. « Supprimer le préséglage de couleur ? #2C3E50 »)
- Vous pouvez enregistrer jusqu'à **10 préséglages de couleur personnalisés**

Les préséglages personnalisés persistent d'une session à l'autre et peuvent également être gérés depuis les Réglages.

6.3 Grille de couleurs

La zone de sélection principale est une grille discrète avec **9 rangées et 12 colonnes** :

- **Rangée supérieure** : dégradé de niveaux de gris du blanc au noir

- **Rangées 2 à 9** : teintes sur 12 colonnes avec différents niveaux de saturation et de luminosité, des pastels doux aux couleurs vives saturées

Appuyez sur n'importe quelle cellule pour sélectionner cette couleur. Les curseurs RGB et le champ hexadécimal se mettent à jour immédiatement.

6.4 Curseur de luminosité

Sous la grille, un curseur horizontal ajuste la luminosité de la couleur de grille sélectionnée. Faites glisser vers la gauche pour des teintes plus sombres, vers la droite pour des teintes plus claires.

6.5 Curseurs RGB et code hexadécimal

Trois curseurs individuels pour le **Rouge**, le **Vert** et le **Bleu** (chacun de 0 à 255) vous permettent d'affiner la couleur numériquement. Chaque curseur dispose d'un champ de texte affichant sa valeur actuelle.

Tous les champs numériques utilisent un pavé numérique personnalisé au lieu du clavier standard. Le pavé comprend un bouton **Terminé** (en bas à gauche, sous la touche 7) pour masquer le clavier. Vous pouvez également appuyer n'importe où sur la carte en dehors d'un champ de texte pour masquer le clavier.

Sous les curseurs RGB, le champ **Couleur hexadécimale sRGB** affiche le code hexadécimal à 6 caractères (par ex. 2C3E50). Vous pouvez saisir un code hexadécimal directement pour définir une couleur exacte. Le champ applique les règles suivantes :

- Seuls les caractères hexadécimaux valides sont acceptés (chiffres 0–9 et lettres A–F)
- La saisie est automatiquement convertie en majuscules
- La longueur maximale est de 6 caractères
- Lorsque vous terminez la saisie, la valeur est complétée à gauche par des zéros si elle comporte moins de 6 caractères (par ex. 2C3 devient 002C30)

6.6 Portrait uniquement

Remarque : Le Sélecteur de couleur est disponible **en orientation portrait uniquement** sur iPhone. Si vous faites pivoter en paysage pendant que le Sélecteur de couleur est ouvert, il se ferme et la barre d'état affiche : « **TOURNEZ EN PORTRAIT POUR MODIFIER LES COULEURS** ». Repassez en portrait pour le rouvrir.

6.7 Appliquer ou Annuler

- **Appliquer** — confirme la couleur sélectionnée et retourne à la boîte de dialogue Cadre
- **Annuler** — annule le changement de couleur

7 Capture et export

PinARt vous permet de capturer des photos, d'enregistrer des vidéos et d'exporter un résumé PDF de votre mise en page artistique.

7.1 Menu de capture

Appuyez sur le **bouton de l'appareil photo** (coin supérieur droit) pour ouvrir le menu de capture :

Option	Disponibilité	Abonnement	Description
Prendre une photo	Toujours	Gratuit	Capture un instantané de la scène AR
Enregistrer une vidéo 🗄️	Toujours	Basic+	Enregistre une vidéo AR avec audio
Exporter en PDF 🗄️	Lorsqu'une œuvre est placée	Pro	Génère un rapport détaillé d'allocation artistique



Figure 13: Feuille d'action du menu de capture

7.2 Prendre une photo

1. Sélectionnez **Prendre une photo** dans le menu de capture.
2. Un bref **flash blanc** confirme la capture.
3. La **barre Enregistrer/Partager** apparaît en bas de l'écran — un conteneur sombre arrondi avec deux boutons :
 - **Enregistrer** (icône flèche vers le bas) — enregistre la photo dans votre Photothèque. Une confirmation « PHOTO ENREGISTRÉE » apparaît dans la barre d'état.
 - **Partager** (icône flèche vers le haut) — ouvre la feuille de partage iOS pour envoyer via Messages, Mail, AirDrop ou toute autre option de partage.
4. Appuyez n'importe où **à l'extérieur** de la barre pour la fermer et supprimer la capture.



Figure 14: Capture photo avec la barre Enregistrer/Partager en bas

7.3 Enregistrer une vidéo

1. Sélectionnez **Enregistrer une vidéo** dans le menu de capture.
2. **Première fois uniquement** : iOS affiche une boîte de dialogue d'autorisation ReplayKit. Accordez l'autorisation. PinARt gère le démarrage automatiquement — il absorbe le premier enregistrement avec la boîte de dialogue d'autorisation visible, le supprime et lance un enregistrement propre après un délai de 0,5 seconde.
3. Pendant l'enregistrement :
 - Tous les éléments d'interface sont **masqués** pour une vidéo nette (aucun bouton, barre d'état, carré de mise au point ou superposition de niveau visible)
 - Une superposition transparente couvre l'écran

- **Appuyez n'importe où** pour arrêter l'enregistrement
4. Après l'arrêt, la barre Enregistrer/Partager apparaît avec la vidéo enregistrée.
- **Enregistrer** stocke la vidéo dans votre Photothèque (confirmation « VIDÉO ENREGISTRÉE »)
 - **Partager** ouvre la feuille de partage iOS



Figure 15: Enregistrement propre en cours — seule la scène AR est capturée

7.4 Exporter un PDF

L'option **Exporter en PDF** apparaît dans le menu de capture uniquement lorsque des œuvres sont placées dans la scène. Elle génère un **Rapport d'allocation artistique** — un document détaillé listant chaque pièce placée.

Le PDF utilise une mise en page en tableau à deux colonnes sur des pages US Letter :

Colonne gauche	Colonne droite
Image de l'œuvre (avec cadre/passe-partout si présent)	Propriétés et spécifications

Pour chaque œuvre, les propriétés incluent :

- **Œuvre n°** — numéro d'article
- **Dimensions globales** — taille totale incluant le cadre et le passe-partout (si présent)
- **Dimensions de l'œuvre** — taille de la photo dans l'unité sélectionnée

- **Orientation** — Paysage ou Portrait
- **Rapport d'aspect** — correspondant aux rapports standard (par ex. 2:3, 3:4, 4:5)
- **Cadre** — largeur, couleur en code HEX (par ex. #000000) et valeurs RGB (par ex. RGB 0, 0, 0)
- **Passe-partout** — largeur, couleur en code HEX et valeurs RGB

Le PDF se pagine automatiquement sur plusieurs pages si nécessaire, avec les en-têtes de colonnes répétés sur chaque page. Il s'ouvre dans la feuille de partage iOS afin que vous puissiez l'enregistrer, l'imprimer, l'envoyer par e-mail ou par AirDrop.

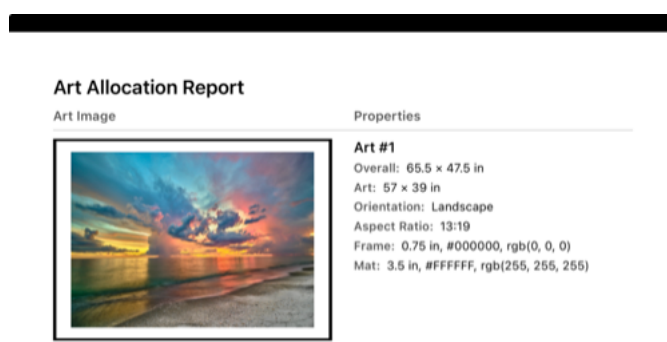


Figure 16: Exemple d'export PDF montrant les images des œuvres avec les dimensions et les spécifications de cadre

8 Outil de niveau

L'outil de niveau vous aide à tenir votre appareil parfaitement à niveau et centré pour capturer des photos droites ou évaluer la symétrie du placement.

8.1 Activer le niveau

Remarque : L'outil de niveau nécessite un abonnement **PinARt Pro**. Appuyer sur le bouton de niveau sans abonnement Pro ouvre l'écran Mise à niveau.

Appuyez sur le **bouton de niveau** (entre les boutons de l'appareil photo et des réglages dans le coin supérieur droit). Lorsqu'il est actif :

- Le bouton se teinte en **vert**
- Le bouton **Choisir une œuvre** se masque pour vous donner une vue dégagée

- Une superposition transparente en plein écran apparaît sur le flux de la caméra

Appuyez à nouveau sur le bouton de niveau pour le désactiver.



Figure 17: Outil de niveau actif montrant la grille, la ligne de niveau et l’affichage de l’angle

8.2 Ce que le niveau affiche

8.2.1 Lignes de grille

Une grille configurable se superpose au flux de la caméra. La grille utilise des **lignes à double trait contrastées** — une ligne sombre plus large (noir à 30% d’opacité) derrière une ligne claire plus fine (blanc à 50% d’opacité) — afin que la grille soit visible sur les arrière-plans clairs et sombres.

La grille par défaut est 3 x 3 (la grille classique des tiers). Vous pouvez la modifier jusqu’à n’importe quelle taille de 1 x 1 à 20 x 20 dans les Réglages.

8.2.2 Ligne de niveau horizontale

Une ligne horizontale traversant l’écran s’incline avec votre appareil, indiquant exactement à quel point la caméra est à niveau. Cette ligne se déplace verticalement en fonction de l’inclinaison de votre appareil.

8.2.3 Repères de référence centraux

De petits tirets aux bords gauche et droit de l’écran marquent le point médian vertical. Lorsque la ligne de niveau s’aligne avec ces tirets, votre appareil est à la fois à niveau et centré verticalement.

8.2.4 Affichage de l'angle

En haut au centre, l'angle d'inclinaison actuel est affiché en degrés (par ex. 0.0° , 1.3°). L'affichage utilise une police à espacement fixe pour une lecture facile.

8.3 Code couleur

La ligne de niveau et l'affichage de l'angle utilisent trois couleurs :

Couleur	Condition	Signification
Vert	Angle $< 0,5^\circ$ ET centré verticalement	Parfaitement à niveau et centré
Jaune	Angle $< 0,5^\circ$ mais pas centré	Horizontalement à niveau mais appareil incliné vers le haut ou vers le bas
Rouge	Angle $\geq 0,5^\circ$	L'appareil est incliné — pas à niveau

8.4 Configurer la grille

Dans les Réglages, sous la section **Grille de niveau** :

- **Côté long** — nombre de divisions le long de la dimension d'écran la plus longue (par défaut : 3, plage : 1 à 20)
- **Côté court** — nombre de divisions le long de la dimension d'écran la plus courte (par défaut : 3, plage : 1 à 20)

Les colonnes et les rangées de la grille s'échangent automatiquement lorsque vous faites pivoter entre les orientations portrait et paysage. Les modifications s'appliquent immédiatement si la superposition de niveau est actuellement active.

9 Réglages

Appuyez sur le **bouton engrenage** dans le coin supérieur droit pour ouvrir la boîte de dialogue des Réglages.



Figure 18: Boîte de dialogue des Réglages affichant les sections Art et Grille de niveau

9.1 Section Art

9.1.1 Unités

Basculez entre **Pouces** et **Centimètres**. Cela affecte tous les affichages de dimensions, les incréments de curseurs et les champs de saisie dans toute l'application.

9.1.2 Largeur et hauteur par défaut

Définissez les dimensions par défaut appliquées aux nouvelles photos. Les champs de largeur et de hauteur fonctionnent de la même manière que dans la boîte de dialogue Dimensions, avec un **cadenas** entre eux pour contrôler l'état de verrouillage du rapport d'aspect par défaut. Les nouvelles photos héritent de cet état de verrouillage.

9.1.3 Couleurs personnalisées de cadre et passe-partout

Vos préréglages de couleur enregistrés apparaissent dans une rangée de défilement horizontal. Vous pouvez :

- **Appuyer** sur un préréglage personnalisé pour le modifier (ouvre le Sélecteur de couleur avec une option Supprimer)
- **Appui long** sur un préréglage personnalisé pour le supprimer

Les préréglages permanents noir et blanc ne peuvent pas être supprimés.

9.2 Section Grille de niveau

Remarque : Les paramètres de la Grille de niveau nécessitent un abonnement **PinARt Pro**. Sans Pro, les commandes apparaissent grisées et ne peuvent pas être modifiées.

9.2.1 Côté long et côté court

Deux commandes de réglage (avec les boutons - et +) ajustent les divisions de la grille :

- **Côté long** : 1 à 20 (par défaut : 3) — divisions le long de la dimension d'écran la plus longue
- **Côté court** : 1 à 20 (par défaut : 3) — divisions le long de la dimension d'écran la plus courte

Les modifications mettent à jour la superposition de niveau immédiatement si elle est actuellement active.

9.3 Langue

PinARt prend en charge le **changement de langue dans l'application** — vous pouvez changer la langue d'affichage sans modifier la langue de votre appareil ni redémarrer l'application. Une **icône de globe** et une rangée de défilement horizontal de boutons de langue apparaissent sous la section Grille de niveau.

9.3.1 Langues prises en charge

Étiquette du bouton	Langue
English	Anglais
Deutsch	Allemand
Español	Espagnol
Français	Français
Italiano	Italien
Polski	Polonais
Русский	Russe
Українська	Ukrainien

Chaque bouton affiche le nom de la langue dans son **script natif**. La langue actuellement sélectionnée est mise en surbrillance (bouton rempli), tandis que les langues non sélectionnées s'affichent sous forme de boutons avec contour.

9.3.2 Fonctionnement de la sélection de langue

- **Par défaut** : PinARt utilise la langue de votre appareil si elle fait partie des 8 langues prises en charge. Sinon, il utilise par défaut l'anglais.
- **Changement** : Appuyez sur n'importe quel bouton de langue pour le sélectionner. Le changement prend effet lorsque vous appuyez sur **Enregistrer**.
- **Portée** : Le paramètre de langue dans l'application affecte tout le texte de PinARt — les étiquettes des boutons, les messages d'état, les titres des boîtes de dialogue et les options de menu. Les éléments d'interface système (tels que la superposition de guidage AR et les boîtes de dialogue d'autorisation iOS) suivent le paramètre de langue de votre appareil, pas la sélection dans l'application.

9.4 Abonnement

Sous le sélecteur de langue, la section d'abonnement s'adapte à votre abonnement actuel :

- **Les utilisateurs gratuits** voient un bouton **Mettre à niveau PinARt** qui ouvre l'écran Mise à niveau (voir ci-dessous), ainsi qu'un bouton **Restaurer les achats** pour récupérer un abonnement précédent.
- **Les abonnés** voient le nom de leur abonnement actuel (par ex. « PinARt Basic »), un bouton **Gérer l'abonnement** qui ouvre l'écran de gestion des abonnements iOS, et un bouton **Restaurer les achats**.

9.4.1 Écran Mise à niveau

L'écran Mise à niveau affiche une comparaison côte à côte de PinARt Basic et PinARt Pro :

- Un bouton bascule **Mensuel / Annuel** en haut permet de passer entre les périodes de facturation. Les abonnements annuels offrent une réduction par rapport aux abonnements mensuels.
- Chaque niveau est présenté sous forme d'une carte listant les fonctionnalités incluses avec une coche verte (✓) et les fonctionnalités exclues avec une marque grise (X).
- La carte **Pro** est visuellement mise en évidence avec une bordure bleue.

- Appuyez sur le bouton **S'abonner** sur l'une ou l'autre carte pour acheter via l'App Store. Les abonnements se renouvellent automatiquement jusqu'à annulation.
- Un bouton **Restaurer les achats** en bas récupère un abonnement précédent sur un nouvel appareil ou après réinstallation.

9.5 Enregistrer ou Annuler

- **Enregistrer** — enregistre tous les changements de réglages
- **Annuler** — ignore les changements

Appuyez sur le fond à l'extérieur de la boîte de dialogue pour la fermer (équivalent à Annuler). Le clavier décale automatiquement la boîte de dialogue vers le haut si un champ numérique est actif.

10 Récupération de session

PinARt enregistre automatiquement votre session AR afin que vous puissiez reprendre là où vous vous étiez arrêté après des interruptions ou des relances de l'application.

10.1 Ce qui est enregistré

Lorsque vous passez à une autre application (arrière-plan, appel téléphonique, écran de verrouillage), l'application enregistre :

- **Carte spatiale AR** — la carte spatiale 3D de votre environnement scanné
- **Toutes les œuvres placées** — incluant l'image de chaque photo (en JPEG), la position et l'orientation dans le monde, les dimensions d'impression, les décalages de recadrage, les largeurs et couleurs du cadre/passe-partout, l'unité de taille, l'orientation et l'état de verrouillage d'aspect

L'enregistrement n'a lieu que lorsque le statut de cartographie AR est suffisamment établi (.mapped ou .extending).

10.2 Interruptions brèves

Lorsque vous quittez brièvement l'application (appel téléphonique, changement d'application, écran de verrouillage) et revenez :

1. Vos œuvres placées restent visibles dans la scène

2. ARKit tente de **relocaliser** — en faisant correspondre le flux de la caméra en direct à la carte spatiale enregistrée
3. Si la relocalisation prend plus de **10 secondes**, PinARt redémarre la session AR en utilisant la carte spatiale enregistrée pour accélérer la récupération
4. Si un second délai de 10 secondes s'écoule sans succès, la barre d'état affiche : « **IMPOSSIBLE DE RESTAURER — NOUVELLE SESSION EN COURS** »

Lors d'une récupération réussie, les positions des œuvres se réajustent une fois qu'ARKit a relocalisé.

10.3 Relance complète de l'application

Si l'application a été interrompue par le système (pression mémoire, redémarrage de l'appareil) :

1. Au lancement, PinARt détecte la carte spatiale enregistrée et affiche : « **RESTAURATION DE LA SESSION PRÉCÉDENTE...** »
2. La session AR démarre avec la carte spatiale enregistrée
3. Une fois le suivi stabilisé (retour à une qualité normale), toutes les œuvres sont recréées depuis l'état enregistré — avec les positions exactes, les dimensions, les recadrages et la configuration du cadre/passe-partout
4. La barre d'état affiche : « **SESSION RESTAURÉE (X œuvres)** »

10.4 Démarrer une nouvelle session

Pour effacer la session enregistrée et recommencer :

- Appuyez sur le bouton **Redémarrer** dans la zone d'état
- Ou sélectionnez Redémarrer depuis n'importe quelle boîte de dialogue d'erreur

Cela supprime toutes les œuvres placées et efface la carte spatiale et les données d'objets enregistrées. Après le redémarrage, le bouton est temporairement désactivé pendant 5 secondes pendant que la session AR se réinitialise.

11 Conseils et bonnes pratiques

11.1 Pour un meilleur suivi AR

- **Éclairage** — la RA fonctionne mieux dans des environnements bien éclairés. Évitez les pièces très sombres ou un éclairage directionnel intense qui crée de fortes ombres.

- **Scan** — lorsque vous ouvrez l'application pour la première fois, scannez lentement la pièce en faisant pivoter votre appareil de gauche à droite. Si les murs ne sont pas détectés rapidement, la barre d'état suggérera : « ESSAYEZ DE VOUS DÉPLACER À GAUCHE OU À DROITE ».
- **Distance** — tenez-vous à 1 à 2 mètres (3 à 6 pieds) du mur pour une précision de placement optimale. Le carré de mise au point s'adapte naturellement aux distances comprises entre 0,7 et 1,5 mètre.
- **Surfaces** — le LiDAR détecte la plupart des murs de manière fiable, mais les murs texturés (peinture, papier peint, brique) sont mieux suivis que les surfaces parfaitement lisses, réfléchissantes ou en verre.

11.2 Pour de meilleurs résultats

- **Définissez d'abord les dimensions** — utilisez la boîte de dialogue Dimensions pour choisir votre format d'impression exact avant d'affiner le placement. Utilisez les formats prédéfinis — ils correspondent aux formats d'impression et de cadre standard de la plupart des ateliers d'impression.
- **Verrouillez le rapport d'aspect** — activez le cadenas lorsque vous souhaitez un redimensionnement proportionnel, ou déverrouillez-le pour des dimensions personnalisées.
- **Essayez différents cadres** — expérimentez avec les largeurs et les couleurs de cadre en utilisant la prévisualisation AR en direct. Les curseurs teintés vous aident à voir quel curseur contrôle quel élément.
- **Utilisez le niveau** — activez l'outil de niveau lors de la capture de photos pour des clients ou les réseaux sociaux. Le vert indique que le cliché est parfaitement droit.
- **Reculez pour capturer** — éloignez-vous de 2 à 3 mètres avant de prendre une photo ou d'enregistrer une vidéo pour montrer l'œuvre dans le contexte complet de la pièce.
- **Utilisez l'export PDF** — générez un Rapport d'allocation artistique à partager avec les ateliers d'impression, les encadreurs ou les clients. Il inclut toutes les dimensions, couleurs et spécifications dont ils ont besoin.

11.3 Planifier une galerie murale

- Placez plusieurs photos pour essayer différents arrangements
- Utilisez des paramètres de cadre et de passe-partout cohérents pour toutes les pièces pour un aspect homogène
- Faites glisser les photos entre les murs pour comparer les options de placement
- Appuyez longuement et sélectionnez **Dimensions** pour ajuster les tailles individuelles
- Exportez le PDF comme document de référence pour commander des tirages et des cadres

12 Dépannage

Le carré de mise au point n'apparaît pas. Faites pivoter lentement votre appareil de gauche à droite pour aider ARKit à détecter les murs. La superposition de guidage vous guidera. Assurez-vous de pointer vers une surface verticale plane dans une pièce bien éclairée. La barre d'état peut afficher « TROUVEZ UN MUR POUR PLACER UNE ŒUVRE » — continuez à scanner jusqu'à ce qu'un mur soit détecté.

La barre d'état affiche « IMPOSSIBLE DE PLACER LA PHOTO — Essayez de pointer vers un mur. » Le carré de mise au point n'est pas actuellement sur une surface verticale détectée. Déplacez votre appareil jusqu'à ce que le carré de mise au point apparaisse solidement sur un mur, puis réessayez de placer.

L'œuvre semble flotter ou se déplacer du mur. Cela indique une dégradation du suivi. Essayez de scanner la pièce plus en profondeur, ou redémarrez l'expérience (le bouton de redémarrage dans la zone d'état). Se déplacer lentement et régulièrement aide ARKit à maintenir le suivi.

La photo apparaît recadrée. Lorsque le rapport d'aspect de l'image ne correspond pas au format d'impression sélectionné, PinARt recadre l'image pour remplir le cadre. Utilisez le **défilement à deux doigts** pour ajuster quelle portion est visible. Vous pouvez également sélectionner le rapport d'aspect **Original** dans la boîte de dialogue Dimensions pour correspondre aux proportions natives de l'image.

Le pincement pour zoomer modifie ma position de recadrage. Le redimensionnement recalcule le recadrage pour remplir les nouvelles dimensions. Après le pincement, utilisez le défilement à deux doigts pour réajuster la position de recadrage si nécessaire.

L'enregistrement vidéo ne démarre pas. La première fois que vous enregistrez dans une session, iOS affiche une boîte de dialogue d'autorisation ReplayKit. Accordez l'autorisation et PinARt démarrera automatiquement un enregistrement propre. Si l'enregistrement échoue, la barre d'état affiche : « ENREGISTREMENT ÉCHOUÉ » suivi de l'erreur. Réessayez ou redémarrez l'application.

La récupération de session n'a pas restauré mes œuvres. La récupération dépend d'un éclairage et d'angles de caméra similaires à la session d'origine. Si l'environnement a changé de manière significative (meubles déplacés, éclairage différent), la relocalisation peut échouer. Dans ce cas, démarrez une nouvelle session et remplacez vos œuvres.

Le niveau affiche jaune au lieu de vert. Le jaune signifie que l'appareil est horizontalement à niveau (pas incliné) mais que la caméra pointe légèrement vers le haut ou vers le bas — la ligne de niveau n'est pas centrée sur les repères de référence. Ajustez l'inclinaison verticale de votre appareil jusqu'à ce que l'affichage devienne vert.

L'application indique que mon appareil n'est pas compatible. PinARt nécessite un iPhone ou un

iPad Pro équipé d'un scanner LiDAR. Les modèles d'iPhone standard et les anciens iPad sans LiDAR ne sont pas pris en charge.

13 Nous contacter

Si vous avez des questions ou des préoccupations concernant cette politique de confidentialité ou les pratiques de l'application en matière de données, veuillez contacter :

E-mail : pinart@okdk7.com