

---

# **PinARt User Guide**

OKDK7

## Contents

|          |                                                                    |           |
|----------|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Witaj w PinARt</b>                                              | <b>4</b>  |
| <b>2</b> | <b>Pierwsze kroki</b>                                              | <b>4</b>  |
| 2.1      | Wymagania . . . . .                                                | 4         |
| 2.2      | Plany subskrypcji . . . . .                                        | 4         |
| 2.3      | Instalacja i uprawnienia . . . . .                                 | 5         |
| 2.4      | Twoja pierwsza sesja . . . . .                                     | 6         |
| <b>3</b> | <b>Umieszczanie sztuki na ścianach</b>                             | <b>7</b>  |
| 3.1      | Krok 1: Wybierz zdjęcie . . . . .                                  | 7         |
| 3.2      | Krok 2: Ustaw rozmiar wydruku . . . . .                            | 9         |
| 3.2.1    | Orientacja i jednostki . . . . .                                   | 9         |
| 3.2.2    | Szerokość i wysokość . . . . .                                     | 9         |
| 3.2.3    | Rozmiary wydruków artystycznych . . . . .                          | 10        |
| 3.2.4    | Proporcje . . . . .                                                | 11        |
| 3.2.5    | Zastosuj lub Anuluj . . . . .                                      | 11        |
| 3.3      | Krok 3: Zdjęcie pojawia się na ścianie . . . . .                   | 11        |
| <b>4</b> | <b>Interakcja z umieszczoną sztuką</b>                             | <b>12</b> |
| 4.1      | Zaznaczanie zdjęcia . . . . .                                      | 12        |
| 4.2      | Przeciąganie wzdłuż ściany . . . . .                               | 12        |
| 4.2.1    | Przeciąganie między sąsiednimi ścianami . . . . .                  | 12        |
| 4.2.2    | Ograniczanie do granic ściany . . . . .                            | 13        |
| 4.3      | Zmiana rozmiaru przez ściśnięcie . . . . .                         | 14        |
| 4.4      | Dostosowanie kadrowania przez przesunięcie dwoma palcami . . . . . | 14        |
| 4.5      | Menu akcji (przytrzymanie) . . . . .                               | 14        |
| 4.5.1    | Usuń . . . . .                                                     | 15        |
| 4.5.2    | Zastąp . . . . .                                                   | 15        |
| 4.5.3    | Wymiary . . . . .                                                  | 15        |
| 4.5.4    | Rama . . . . .                                                     | 15        |
| 4.5.5    | Anuluj . . . . .                                                   | 15        |
| <b>5</b> | <b>Rama i passe-partout</b>                                        | <b>16</b> |
| 5.1      | Otwieranie okna dialogowego Ramy . . . . .                         | 16        |
| 5.2      | Jak działają ramy i passe-partout . . . . .                        | 16        |
| 5.3      | Elementy sterowania ramą . . . . .                                 | 17        |
| 5.3.1    | Szerokość ramy . . . . .                                           | 17        |

|          |                                    |           |
|----------|------------------------------------|-----------|
| 5.3.2    | Kolor ramy                         | 17        |
| 5.4      | Elementy sterowania passe-partout  | 17        |
| 5.5      | Wymiary całkowite                  | 17        |
| 5.6      | Zastosuj lub Anuluj                | 18        |
| <b>6</b> | <b>Selektor kolorów</b>            | <b>18</b> |
| 6.1      | Podgląd koloru                     | 19        |
| 6.2      | Presety kolorów                    | 19        |
| 6.3      | Siatka kolorów                     | 19        |
| 6.4      | Suwak jasności                     | 20        |
| 6.5      | Suwaki RGB i kod hex               | 20        |
| 6.6      | Tylko orientacja pionowa           | 20        |
| 6.7      | Zastosuj lub Anuluj                | 20        |
| <b>7</b> | <b>Przechwytywanie i eksport</b>   | <b>21</b> |
| 7.1      | Menu przechwytywania               | 21        |
| 7.2      | Robienie zdjęcia                   | 22        |
| 7.3      | Nagrywanie wideo                   | 22        |
| 7.4      | Eksportowanie PDF                  | 23        |
| <b>8</b> | <b>Poziomnica</b>                  | <b>24</b> |
| 8.1      | Aktywacja poziownicy               | 24        |
| 8.2      | Co pokazuje poziomnica             | 25        |
| 8.2.1    | Linie siatki                       | 25        |
| 8.2.2    | Pozioma linia odniesienia          | 25        |
| 8.2.3    | Znaczники odniesienia centrum      | 25        |
| 8.2.4    | Wskazanie kąta                     | 26        |
| 8.3      | Kodowanie kolorami                 | 26        |
| 8.4      | Konfiguracja siatki                | 26        |
| <b>9</b> | <b>Ustawienia</b>                  | <b>26</b> |
| 9.1      | Sekcja Sztuka                      | 27        |
| 9.1.1    | Jednostki                          | 27        |
| 9.1.2    | Domyślna szerokość i wysokość      | 27        |
| 9.1.3    | Własne kolory ramy i passe-partout | 27        |
| 9.2      | Sekcja Siatka poziownicy           | 27        |
| 9.2.1    | Długi bok i krótki bok             | 28        |
| 9.3      | Język                              | 28        |
| 9.3.1    | Obsługiwane języki                 | 28        |

|           |                                                |           |
|-----------|------------------------------------------------|-----------|
| 9.3.2     | Jak działa wybór języka . . . . .              | 29        |
| 9.4       | Subskrypcja . . . . .                          | 29        |
| 9.4.1     | Ekran Uaktualnienia . . . . .                  | 29        |
| 9.5       | Zapisz lub Anuluj . . . . .                    | 29        |
| <b>10</b> | <b>Przywracanie sesji</b>                      | <b>30</b> |
| 10.1      | Co jest zapisywane . . . . .                   | 30        |
| 10.2      | Krótkie przerwy . . . . .                      | 30        |
| 10.3      | Pełne ponowne uruchomienie aplikacji . . . . . | 31        |
| 10.4      | Rozpoczęcie od nowa . . . . .                  | 31        |
| <b>11</b> | <b>Wskazówki i najlepsze praktyki</b>          | <b>31</b> |
| 11.1      | Dla najlepszego śledzenia AR . . . . .         | 31        |
| 11.2      | Dla najlepszych rezultatów . . . . .           | 32        |
| 11.3      | Planowanie galerii ściennej . . . . .          | 32        |
| <b>12</b> | <b>Rozwiązywanie problemów</b>                 | <b>32</b> |
| <b>13</b> | <b>Kontakt</b>                                 | <b>33</b> |

## 1 Witaj w PinARt

**PinARt** pozwala umieszczać zdjęcia, obrazy i plakaty na Twoich prawdziwych ścianach za pomocą Rozszerzonej Rzeczywistości. Zobacz dokładnie, jak sztuka będzie wyglądać w rzeczywistych rozmiarach wydruku — od migawki 4x6” po panoramiczny mural 94x48” — zanim cokolwiek wydrukujesz lub powiesz.

Dodaj własne ramy i passe-partout z precyzyjnymi szerokościami i kolorami, przeciągaj dzieła między sąsiednimi ścianami, fotografuj i nagrywaj filmy z efektów oraz eksportuj szczegółowy raport PDF z każdym elementem Twojego układu.

## 2 Pierwsze kroki

### 2.1 Wymagania

PinARt wymaga iPhone’a lub iPad Pro ze **skanerem LiDAR**:

- iPhone 12 Pro i nowsze modele Pro
- iPad Pro (2020 i nowszy)


Skaner LiDAR zapewnia niezawodne wykrywanie ścian i dokładne odwzorowanie rzeczywistych rozmiarów, nawet na gładkich lub niskoteksturowanych ścianach, gdzie AR oparte tylko na kamerze często zawodzi.

### 2.2 Plany subskrypcji

PinARt jest bezpłatny do pobrania, a podstawowe funkcje są dostępne bez opłat. Dwa opcjonalne plany subskrypcji odblokowują dodatkowe możliwości:

| Funkcja                      | Free | PinARt Basic | PinARt Pro |
|------------------------------|------|--------------|------------|
| Umieszczanie obrazów         | 1    | Do 4         | Bez limitu |
| Źródło: Biblioteka zdjęć     | Tak  | Tak          | Tak        |
| Źródła: Pliki i URL          | Nie  | Tak          | Tak        |
| Rozmiar ramy i passe-partout | Tak  | Tak          | Tak        |
| Kolory ramy i passe-partout  | Nie  | Tak          | Tak        |
| Zrób zdjęcie                 | Tak  | Tak          | Tak        |

| Funkcja                      | Free | PinARt Basic | PinARt Pro |
|------------------------------|------|--------------|------------|
| Nagraj wideo                 | Nie  | Tak          | Tak        |
| Eksport PDF                  | Nie  | Nie          | Tak        |
| Poziomnica                   | Nie  | Nie          | Tak        |
| Ustawienia siatki poziownicy | Nie  | Nie          | Tak        |

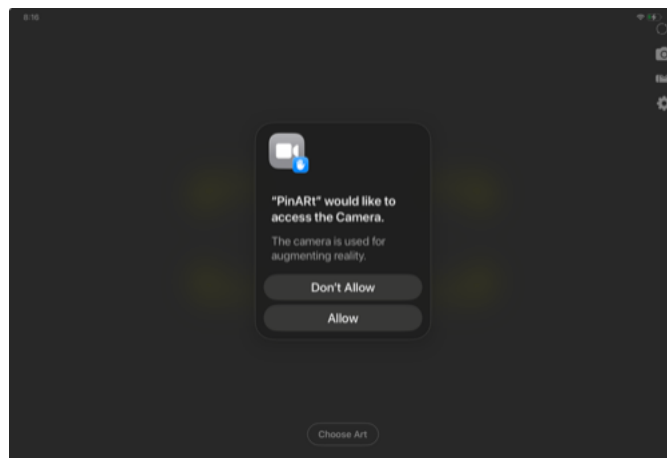
Funkcje wymagające subskrypcji są oznaczone ikoną . Stuknięcie zablokowanej funkcji otwiera ekran **Uaktualnienia**, gdzie możesz wykupić subskrypcję lub przywrócić poprzedni zakup.

Możesz zarządzać subskrypcją w dowolnym momencie w **Ustawienia > Zarządzaj subskrypcją** lub w Ustawieniach iOS > Konto Apple > Subskrypcje.

## 2.3 Instalacja i uprawnienia

1. Pobierz **PinARt** z App Store.
2. Otwórz PinARt na swoim urządzeniu.
3. Przyznaj wymagane uprawnienia po wyświetleniu monitu:

| Uprawnienie      | Wymagane | Cel                                                        |
|------------------|----------|------------------------------------------------------------|
| Kamera           | Tak      | Renderowanie sceny AR i wykrywanie ścian                   |
| Biblioteka zdjęć | Tak      | Importowanie zdjęć i zapisywanie przechwyconych materiałów |
| Mikrofon         | Nie      | Dźwięk wyłącznie podczas nagrywania wideo                  |



**Figure 1:** Monity o uprawnienia przy pierwszym uruchomieniu

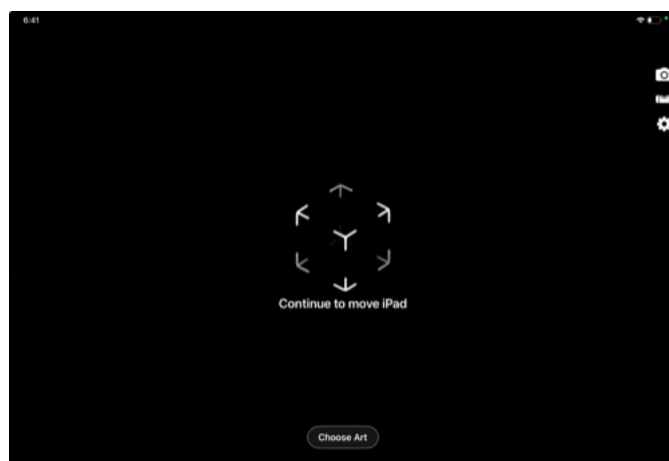
## 2.4 Twoja pierwsza sesja

Gdy po raz pierwszy otworzysz PinARt, pojawi się **nakładka instruktażowa AR**, która prowadzi Cię przez skanowanie otoczenia. Powoli przesuwaj urządzenie w lewo i w prawo, aby pomóc ARKit wykryć ściany i powierzchnie.

Po wykryciu ściany nakładka instruktażowa znika i dzieją się dwie rzeczy:

1. **Kwadrat fokusa** — żółty kwadratowy wskaźnik — pojawia się na ścianie, pokazując dokładnie, gdzie zostanie umieszczone dzieło sztuki
2. Przycisk **Wybierz sztukę** pojawia się na dole ekranu

Kwadrat fokusa śledzi ruch urządzenia i zatrzymuje się na wykrytych powierzchniach ścian. Jego rozmiar dostosowuje się do odległości: jest wyświetlany w naturalnej skali, gdy stoisz 0,7 do 1,5 metra od ściany.



**Figure 2:** Nakładka instruktażowa prowadząca przez wykrywanie ścian



**Figure 3:** Kwadrat fokusa na wykrytej ścianie z widocznym przyciskiem Wybierz sztukę


## 3 Umieszczanie sztuki na ścianach

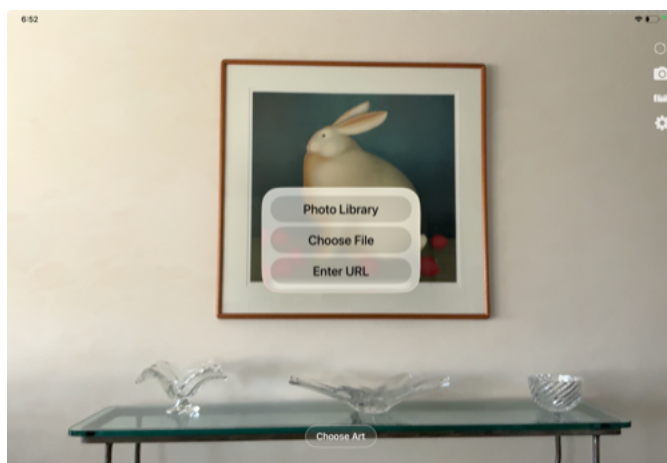
### 3.1 Krok 1: Wybierz zdjęcie

Stuknij przycisk **Wybierz sztukę** u dołu ekranu. Pojawi się arkusz akcji z trzema sposobami importowania obrazu:

| Opcja                                                                                                 | Opis                                                                                    | Subskrypcja |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Biblioteka zdjęć</b>                                                                               | Otwiera selektor zdjęć iOS, aby wybrać z urządzenia                                     | Free        |
| <b>Wybierz plik </b> | Otwiera aplikację Pliki, aby wybrać z iCloud Drive, Dropbox lub innych dostawców plików | Basic+      |
| <b>Wprowadź URL </b> | Wyświetla pole tekstowe, w którym podajesz adres internetowy, aby pobrać obraz          | Basic+      |

Użytkownicy Free mogą umieszczać 1 obraz na raz. Abonenci Basic mogą umieszczać do 4, a abonenci Pro nie mają żadnego limitu.

Opcje wymagające subskrypcji wyświetlają ikonę  obok nazwy. Stuknięcie zablokowanej opcji otwiera ekran **Uaktualnienia**, gdzie możesz wykupić subskrypcję. Po jej wykupieniu ikona kłódki znika i opcja staje się natychmiast dostępną.



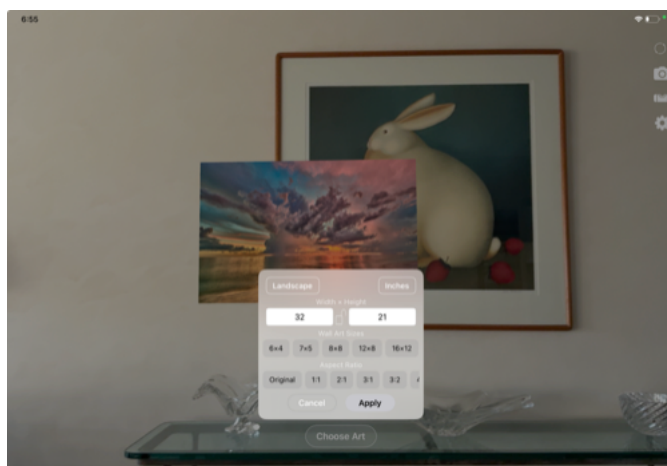
**Figure 4:** Arkusz akcji wyboru źródła zdjęcia

Korzystając z opcji **Wprowadź URL**, podaj pełny adres obrazu (np. <https://example.com/photo.jpg>)

i stuknij **Wczytaj**. PinART pobiera obraz i otwiera okno dialogowe Wymiary. Jeśli pobieranie się nie powiedzie lub URL nie wskazuje na prawidłowy obraz, pasek stanu pokaże: „**NIE MOŻNA WCZYTAĆ OBRAZU**”.

### 3.2 Krok 2: Ustaw rozmiar wydruku

Po wybraniu zdjęcia pojawi się **okno dialogowe Wymiary** jako matowa szklana karta zakotwiczona nad przyciskiem Wybierz sztukę. Pola są wstępnie wypełnione domyślnymi wymiarami z Ustawień. Jeśli nie zmienisz/aś ustawień domyślnych, PinART używa mediany rozmiaru wydruku (30 x 20” / 75 x 50 cm) jako punktu startowego.



**Figure 5:** Okno dialogowe Wymiary z presetami rozmiarów i proporcjami

#### 3.2.1 Orientacja i jednostki

Górny rząd zawiera dwie pary przycisków przełączania:

- **Pozioma / Pionowa** — kontroluje, czy szerszy wymiar jest poziomy czy pionowy. Kwadratowe obrazy domyślnie ustawiają się na Poziomą.
- **Cale / Centymetry** — ustawia jednostkę dla wszystkich wyświetlanych wymiarów. Twój wybór jest zapisywany i zapamiętywany między sesjami.

#### 3.2.2 Szerokość i wysokość

Poniżej przełączników znajdują się dwa numeryczne pola wejściowe pokazujące bieżącą szerokość i wysokość. Między nimi znajduje się **ikona kłódki** kontrolująca blokadę proporcji:

- **Zablokowana** (zamknięta kłódka, biała) — zmiana jednego wymiaru automatycznie dostosowuje drugi, aby zachować bieżące proporcje. Wymiar *dominujący* pozostaje stały: szerokość w orientacji Poziomej, wysokość w orientacji Pionowej.
- **Odblokowana** (otwarta kłódka, przyciemniona) — szerokość i wysokość można edytować niezależnie.

Domyślny stan blokady dla nowych zdjęć jest ustawiony w Ustawieniach.

### 3.2.3 Rozmiary wydruków artystycznych

Poziomy przewijany rząd presetów rozmiarów wydruków. PinARt zawiera te standardowe rozmiary:

| Cale    | Centymetry | Proporcje |
|---------|------------|-----------|
| 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  | —         |

Wszystkie rozmiary są podane w orientacji poziomej (szerokość  $\geq$  wysokość). Wybranie opcji **Pionowa** automatycznie zamienia wymiary.

Stuknij dowolny preset, aby go zastosować. Pasujący preset jest automatycznie podświetlany po otwarciu okna dialogowego lub gdy ręcznie wprowadzone wartości pasują do presetu.

### 3.2.4 Proporcje

Drugi przewijany rząd pokazuje typowe proporcje:

- **Oryginalne** (odpowiada natywnym proporcjom zdjęcia)
- **1:1, 2:3, 3:4, 4:5, 5:7, 9:16**

Wybranie proporcji dostosowuje wymiary przy zachowaniu dominującego wymiaru.

### 3.2.5 Zastosuj lub Anuluj

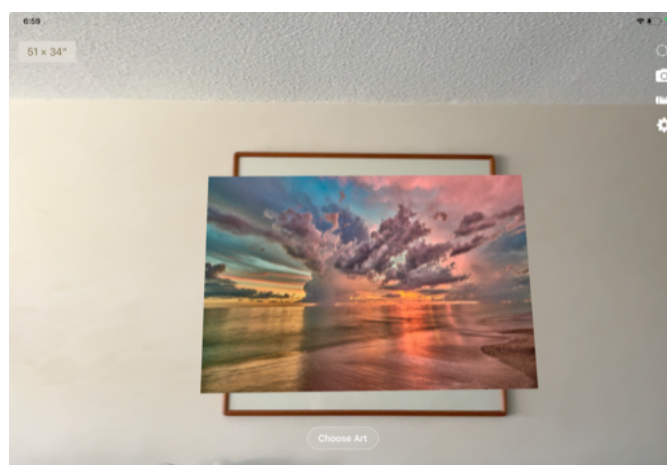
- **Zastosuj** — umieszcza zdjęcie na ścianie w wybranym rozmiarze. Zdjęcie pojawia się w pozycji kwadratu fokusa.
- **Anuluj** — zamyka okno dialogowe bez umieszczania czegokolwiek.

Możesz również stuknąć ciemne tło poza kartą, aby je zamknąć (tak samo jak Anuluj).

## 3.3 Krok 3: Zdjęcie pojawia się na ścianie

Po stuknięciu **Zastosuj** zdjęcie jest umieszczane na wykrytej ścianie w pozycji kwadratu fokusa. PinARt ogranicza całą sztukę do powierzchni pionowych — zdjęcia zawsze wiszą idealnie płasko przy ścianie.

Pasek stanu przez chwilę wyświetla wymiary (np. 16 x 20") przez 5 sekund.



**Figure 6:** Zdjęcie umieszczone na ścianie z wymiarami wyświetlanymi na pasku stanu

Możesz umieszczać kolejne zdjęcia, stukając ponownie **Wybierz sztukę**. Każde zdjęcie jest niezależnie pozycjonowane, skalowane i oprawiane.

## 4 Interakcja z umieszczoną sztuką

PinARt używa intuicyjnych gestów dotykowych do manipulowania umieszczonymi zdjęciami. Oto pełna lista gestów:

---

| Gest                                                          | Akcja                                              |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| <b>Stuknięcie</b> zdjęcia                                     | Zaznacza je i pokazuje jego wymiary przez 5 sekund |
| <b>Stuknięcie</b> pustej ściany (gdy zdjęcie jest zaznaczone) | Przenosi zaznaczone zdjęcie do miejsca stuknięcia  |
| <b>Przeciąganie jednym palcem</b>                             | Przesuwa zdjęcie wzdłuż powierzchni ściany         |
| <b>Ściśnięcie dwoma palcami</b>                               | Zmienia rozmiar zdjęcia (zachowuje proporcje)      |
| <b>Przesunięcie dwoma palcami</b>                             | Przesuwa obraz w ramie (dostosowuje kadrowanie)    |
| <b>Przytrzymanie</b>                                          | Otwiera menu akcji                                 |

---

### 4.1 Zaznaczanie zdjęcia

Stuknij dowolne umieszczone zdjęcie, aby je zaznaczyć. Pasek stanu pokazuje bieżące wymiary — na przykład 16 x 20" lub Całość 20 x 24", Sztuka 16 x 20", jeśli zdjęcie ma ramę i passe-partout.

### 4.2 Przeciąganie wzdłuż ściany

Dotknij zdjęcia jednym palcem i przeciągnij, aby przesunąć je po ścianie. Przeciąganie aktywuje się po przemieszczeniu o 30 punktów, aby zapobiec przypadkowym przesunięciom. PinARt używa matematyki przecięcia promień- płaszczyzna, aby zdjęcie było precyzyjnie zablokowane na powierzchni ściany podczas przeciągania — bez drgań ani unoszenia.

#### 4.2.1 Przeciąganie między sąsiednimi ścianami

Gdy przeciągasz zdjęcie blisko krawędzi ściany, PinARt wykrywa sąsiednie ściany w promieniu 10 cm. Zdjęcie automatycznie przechodzi na nową ścianę, przyjmując jej orientację, pozostając przy tym

idealnie poziomym. Pozwala to łatwo aranżować sztukę wokół narożnika lub w całym pokoju bez odrywania palca.



**Figure 7:** Przeciągnięcie zdjęcia z jednej ściany na sąsiednią. Krok 1



**Figure 8:** Przeciągnięcie zdjęcia z jednej ściany na sąsiednią. Krok 2

#### 4.2.2 Ograniczanie do granic ściany

PinARt zapobiega wychodzeniu zdjęć poza krawędzie ścian. Gdy przeciągasz dzieło sztuki blisko granicy wykrytej ściany — lub blisko sufitu, podłogi lub prostopadłej ściany bocznej — zdjęcie zatrzymuje się przy krawędzi. Ograniczanie uwzględnia pełne wymiary, łącznie z ramą i passe-partout.

### 4.3 Zmiana rozmiaru przez ściśnięcie

Ściśnij dwoma palcami, aby zmienić rozmiar. Proporcje są zawsze zachowywane. Podczas ściśnięcia pasek stanu pokazuje bieżące wymiary aktualizowane w czasie rzeczywistym w trakcie skalowania.

Jeśli zdjęcie ma ramę i passe-partout, zmienia się rozmiar wyłącznie samego zdjęcia — szerokości ramy i passe-partout pozostają stałe. Płaszczyzny ramy i passe-partout są przeliczane wokół nowego rozmiaru zdjęcia.

Po zwolnieniu ściśnięcia ograniczanie do granic ściany jest wymuszane, aby utrzymać zmienione zdjęcie w obrębie ściany.

### 4.4 Dostosowanie kadrowania przez przesunięcie dwoma palcami

Gdy proporcje Twojego zdjęcia różnią się od rozmiaru wydruku (na przykład zdjęcie 16:9 w ramie 4:5), PinARt przycina obraz, aby wypełnić ramę. Możesz kontrolować, która część obrazu jest widoczna, **przesuwając dwoma palcami**.

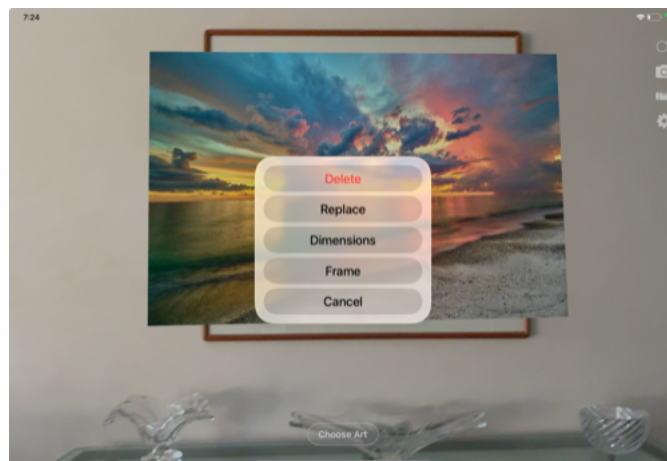
- **Przesuwaj poziomo**, aby przesunąć obraz w lewo lub w prawo w ramie
- **Przesuwaj pionowo**, aby przesunąć obraz w górę lub w dół

Zakres przesuwania jest ograniczony do dostępnego obszaru obrazu — nie możesz przesunąć poza krawędzie oryginalnego zdjęcia. Czulość jest skalibrowana tak, aby odpowiadać rozmiarowi rzutowanej płaszczyzny na ekranie, więc obraz porusza się naturalnie pod palcami.

Pozycja kadrowania jest zachowywana przez wszystkie operacje: przeciąganie, zmianę rozmiaru, przejścia między ścianami i przywracanie sesji.

### 4.5 Menu akcji (przytrzymanie)

Przytrzymaj dowolne umieszczone zdjęcie, aby otworzyć menu akcji z pięcioma opcjami:



**Figure 9:** Menu akcji po przytrzymaniu z opcjami Usuń, Zastąp, Wymiary i Rama

#### 4.5.1 Usuń

Usuwa zdjęcie ze sceny całkowicie, łącznie z ramą i passe-partout.

#### 4.5.2 Zastąp

Otwiera wybór źródła zdjęcia (Biblioteka zdjęć, Wybierz plik, Wprowadź URL), aby wybrać nowy obraz. Nowe zdjęcie zastępuje bieżące, zachowując tę samą pozycję, wymiary i ustawienia ramy/passe-partout. Kadrowanie resetuje się do środka.

#### 4.5.3 Wymiary

Ponownie otwiera okno dialogowe Wymiary dla tego zdjęcia, wstępnie wypełnione jego bieżącym rozmiarem, orientacją, jednostką i stanem blokady proporcji. Możesz zmienić dowolne ustawienie i stuknąć **Zastosuj**, aby zmienić rozmiar w miejscu.

#### 4.5.4 Rama

Otwiera okno dialogowe Ramy i passe-partout (patrz następna sekcja).

#### 4.5.5 Anuluj

Zamyka menu akcji bez zmian.

## 5 Rama i passe-partout

PinARt pozwala dodać dekoracyjną ramę i passe-partout (passepartout/karton passe-partout) do dowolnego umieszczonego zdjęcia. Zmiany są wyświetlane na żywo w AR podczas dostosowywania ustawień.

### 5.1 Otwieranie okna dialogowego Ramy

Przytrzymaj zdjęcie, a następnie wybierz **Rama** z menu akcji. Okno dialogowe Rama i passe-partout pojawi się jako matowa szklana karta.



**Figure 10:** Okno dialogowe Rama i passe-partout z suwakiem szerokości ramy, elementami sterowania passe-partout i próbkami kolorów

### 5.2 Jak działają rama i passe-partout

Rama i passe-partout są ułożone warstwowo za zdjęciem jako oddzielne płaszczyzny:

| Warstwa       | Pozycja          | Opis                                      |
|---------------|------------------|-------------------------------------------|
| Rama          | Za passe-partout | Zewnętrzna obwódka                        |
| Passe-partout | Za zdjęciem      | Wewnętrzna obwódka między ramą a zdjęciem |
| Zdjęcie       | Przód            | Sam obraz                                 |

Wymiary całkowite są równe rozmiarowi zdjęcia plus dwukrotna szerokość passe-partout plus dwukrotna szerokość ramy (uwzględniając wszystkie cztery boki).

## 5.3 Elementy sterowania ramą

### 5.3.1 Szerokość ramy

Suwak ustawia szerokość ramy. Suwak jest **zabarwiony kolorem pasującym do bieżącego koloru ramy**, dzięki czemu od razu widać, z którym kolorem pracujesz.

| Jednostka  | Zakres     | Krok  |
|------------|------------|-------|
| Cale       | 0 do 10"   | 0,25" |
| Centymetry | 0 do 20 cm | 1 cm  |

Jednostka jest tylko do odczytu w tym oknie dialogowym — odpowiada tej, którą ustawieś/aś w oknie dialogowym Wymiary lub Ustawieniach. Bieżąca wartość jest wyświetlana numerycznie obok suwaka (np. 0, 5, 1, 25, 2).

### 5.3.2 Kolor ramy

Stuknij próbkę koloru obok suwaka ramy, aby otworzyć pełny **Selektor kolorów** (opisany w następnej sekcji). Domyślny kolor ramy to czarny.

**Uwaga:** Zmiana kolorów ramy i passe-partout wymaga subskrypcji **PinARt Basic** lub **Pro**. Użytkownicy Free mogą dostosowywać szerokości ramy i passe-partout, ale próbki kolorów są przyciemnione. Stuknięcie przyciemnionej próbki otwiera ekran Uaktualnienia.

## 5.4 Elementy sterowania passe-partout

Passe-partout ma identyczne elementy sterowania: suwak szerokości zabarwiony kolorem i próbkę koloru. Domyślny kolor passe-partout to biały.

## 5.5 Wymiary całkowite

Okno dialogowe pokazuje całkowite wymiary uwzględniające ramę i passe-partout. Na przykład, jeśli Twoja sztuka ma wymiary 16 x 20" z passe-partout 1" i ramą 0,5", wyświetlane jest:

Całość 20 x 24", Sztuka 16 x 20"

Pomaga to sprawdzić, czy oprawiony element zmieści się w przestrzeni na ścianie.

## 5.6 Zastosuj lub Anuluj

- **Zastosuj** — finalizuje ramę i passe-partout. Ograniczanie do granic ściany jest wymuszone, aby utrzymać oprawioną sztukę w obrębie ściany.
- **Anuluj** — przywraca oryginalne ustawienia ramy i passe-partout (lub brak ramy, jeśli wcześniej jej nie było).



**Figure 11:** Zdjęcie z ciemną ramą i białym passe-partout umieszczone na ścianie

## 6 Selektor kolorów

Selektor kolorów zapewnia precyzyjny wybór kolorów dla ram i passe-partout. Pojawia się po stuknięciu próbki koloru ramy lub passe-partout.



**Figure 12:** Selektor kolorów z siatką, suwakiem jasności, suwakami RGB i presetami

## 6.1 Podgląd koloru

U góry dwa kółka pokazują **stary kolor** (po lewej) i **nowy kolor** (po prawej) obok siebie, dzięki czemu możesz porównać swój wybór z oryginałem.

## 6.2 Presety kolorów

Poniżej podglądu poziomy przewijany rząd zapewnia szybki dostęp do zapisanych kolorów:

- **Czarny i biały** to stałe preset-y (zawsze dostępne)
- **Własne preset-y**, które zapisałeś/aś, pojawiają się po statych
- Stuknij przycisk **+** na końcu, aby zapisać bieżący kolor jako nowy preset
- **Przytrzymaj** dowolny własny preset, aby go usunąć (pojawi się alert z kodem hex, np. „Usuń preset koloru? #2C3E50”)
- Możesz zapisać do **10 własnych presetów kolorów**

Własne preset-y są zachowywane między sesjami i można nimi zarządzać również z Ustawień.

## 6.3 Siatka kolorów

Główny obszar wyboru to dyskretna siatka z **9 wierszami i 12 kolumnami**:

- **Górny wiersz:** gradacja skali szarości od bieli do czerni
- **Wiersze 2–9:** odcienie w 12 kolumnach z różnymi poziomami nasycenia i jasności, od stonowanych pastelowych po żywe, nasycone kolory

Stuknij dowolną komórkę, aby wybrać ten kolor. Suwaki RGB i pole hex aktualizują się natychmiast.

## 6.4 Suwak jasności

Poniżej siatki poziomy suwak dostosowuje jasność wybranego koloru z siatki. Przesuń w lewo, aby uzyskać ciemniejsze odcienie, w prawo — jaśniejsze.

## 6.5 Suwaki RGB i kod hex

Trzy indywidualne suwaki dla **Czerwonego**, **Zielonego** i **Niebieskiego** (każdy w zakresie 0 do 255) pozwalają precyzyjnie dostosować kolor numerycznie. Każdy suwak ma pole tekstowe pokazujące jego bieżącą wartość.

Wszystkie pola numeryczne używają niestandardowej klawiatury numerycznej zamiast standardowej. Klawiatura zawiera przycisk **Gotowe** (lewy dolny róg, poniżej klawisza 7), aby zamknąć klawiaturę. Możesz też stuknąć dowolne miejsce na karcie poza polem tekstowym, aby zamknąć klawiaturę.

Poniżej suwaków RGB pole **Kolor sRGB Hex** pokazuje 6-znakowy kod hex (np. 2C3E50). Możesz wpisać kod hex bezpośrednio, aby ustawić dokładny kolor. Pole egzekwuje następujące reguły:

- Akceptowane są tylko prawidłowe znaki szesnastkowe (cyfry 0–9 i litery A–F)
- Dane wejściowe są automatycznie konwertowane na wielkie litery
- Maksymalna długość to 6 znaków
- Po zakończeniu edycji wartość jest uzupełniana zerami z lewej, jeśli jest krótsza niż 6 znaków (np. 2C3 staje się 002C30)

## 6.6 Tylko orientacja pionowa

**Uwaga:** Selektor kolorów jest dostępny **wyłącznie w orientacji pionowej** na iPhone. Jeśli obrócisz do poziomej, gdy Selektor kolorów jest otwarty, zostanie on zamknięty, a pasek stanu pokaże: „**OBRÓĆ DO PIONU, ABY EDYTOWAĆ KOLORY**”. Obróć z powrotem do pionu, aby ponownie go otworzyć.

## 6.7 Zastosuj lub Anuluj

- **Zastosuj** — potwierdza wybrany kolor i powraca do okna dialogowego Ramy
- **Anuluj** — odrzuca zmianę koloru

## 7 Przechwytywanie i eksport

PinARt pozwala fotografować, nagrywać filmy i eksportować podsumowanie PDF Twojego układu sztuki.

### 7.1 Menu przechwytywania

Stuknij **przycisk aparatu** (prawy górny róg), aby otworzyć menu przechwytywania:

| Opcja                     | Kiedy dostępna              | Subskrypcja | Opis                                              |
|---------------------------|-----------------------------|-------------|---------------------------------------------------|
| <b>Zrób zdjęcie</b>       | Zawsze                      | Free        | Przechwytuje migawkę sceny AR                     |
| <b>Nagraj wideo</b><br>🔒  | Zawsze                      | Basic+      | Nagrywa wideo AR z dźwiękiem                      |
| <b>Eksportuj PDF</b><br>🔒 | Gdy sztuka jest umieszczona | Pro         | Generuje szczegółowy raport rozmieszczenia sztuki |



**Figure 13:** Arkusz akcji menu przechwytywania

## 7.2 Robienie zdjęcia

1. Wybierz **Zrób zdjęcie** z menu przechwytywania.
2. Krótki **biały błysk** potwierdza przechwycenie.
3. Na dole ekranu pojawia się **pasek Zapisz/Udostępnij** — ciemny zaokrąglony kontener z dwoma przyciskami:
  - **Zapisz** (ikona strzałki w dół) — zapisuje zdjęcie do Biblioteki zdjęć. Na pasku stanu pojawia się potwierdzenie „ZDJĘCIE ZAPISANO”.
  - **Udostępnij** (ikona strzałki w górę) — otwiera arkusz udostępniania iOS, aby wysłać przez Wiadomości, Mail, AirDrop lub inną opcję.
4. Stuknij dowolne miejsce **poza** paskiem, aby go zamknąć i odrzucić przechwycenie.



**Figure 14:** Przechwycone zdjęcie z paskiem Zapisz/Udostępnij na dole

## 7.3 Nagrywanie wideo

1. Wybierz **Nagraj wideo** z menu przechwytywania.
2. **Tylko za pierwszym razem:** iOS wyświetla okno dialogowe zgody ReplayKit. Udziel zgody. PinARt automatycznie obsługuje rozgrzewkę — absorbuje pierwsze nagranie z widocznym oknem dialogowym zgody, odrzuca je i rozpoczyna czyste nagranie po opóźnieniu 0,5 sekundy.
3. Podczas nagrywania:
  - Wszystkie elementy interfejsu są **ukryte** dla czystego wideo (żadnych przycisków, paska stanu, kwadratu fokusa ani nakładki poziownicy)
  - Przezroczysta nakładka pokrywa ekran
  - **Stuknij w dowolnym miejscu**, aby zatrzymać nagrywanie

4. Po zatrzymaniu pojawia się pasek Zapisz/Udostępni z nagrany filmem.
  - **Zapisz** przechowuje wideo w Bibliotece zdjęć (potwierdzenie „WIDEO ZAPISANO”)
  - **Udostępni** otwiera arkusz udostępniania iOS



**Figure 15:** Czyste nagrywanie w toku — przechwytywana jest tylko scena AR

## 7.4 Eksportowanie PDF

Opcja **Eksportuj PDF** pojawia się w menu przechwytywania tylko wtedy, gdy masz umieszczoną sztukę w scenie. Generuje **Raport Rozmieszczenia Sztuki** — szczegółowy dokument zawierający każde umieszczone dzieło.

PDF używa układu tabeli dwukolumnowej na stronach formatu US Letter:

| Lewa kolumna                                      | Prawa kolumna              |
|---------------------------------------------------|----------------------------|
| Obraz sztuki (z ramą/passe-partout, jeśli obecne) | Właściwości i specyfikacje |

Dla każdego elementu sztuki właściwości obejmują:

- **Sztuka nr** — numer elementu
- **Wymiary całkowite** — łączny rozmiar uwzględniający ramę i passe-partout (jeśli obecne)
- **Wymiary sztuki** — rozmiar zdjęcia w wybranej jednostce
- **Orientacja** — Pozioma lub Pionowa
- **Proporcje** — dopasowane do standardowych proporcji (np. 2:3, 3:4, 4:5)
- **Rama** — szerokość, kolor jako kod HEX (np. #000000) i wartości RGB (np. RGB 0, 0, 0)

- **Passe-partout** — szerokość, kolor jako kod HEX i wartości RGB

PDF automatycznie dzieli się na wiele stron w razie potrzeby, z nagłówkami kolumn powtarzanymi na każdej stronie. Otwiera się w arkuszu udostępniania iOS, dzięki czemu możesz go zapisać, wydrukować, wysłać e-mailem lub przesać przez AirDrop.



**Figure 16:** Przykładowy eksport PDF pokazujący obrazy sztuki z wymiarami i specyfikacją ramy

## 8 Poziomnica

Poziomnica pomaga trzymać urządzenie idealnie poziomo i wycentrowane, aby robić proste zdjęcia lub oceniać symetrię rozmieszczenia.

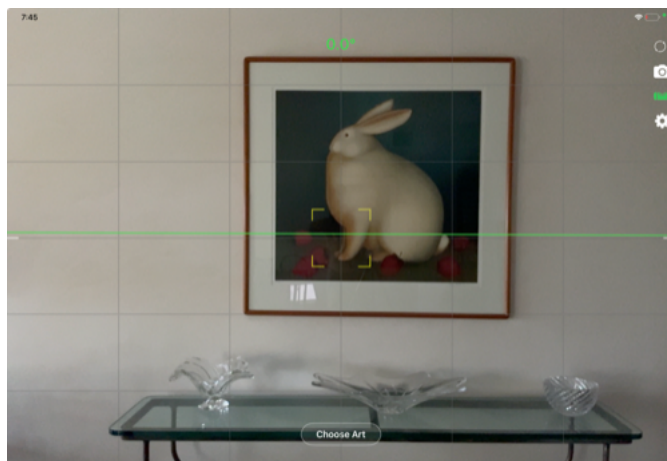
### 8.1 Aktywacja poziownicy

**Uwaga:** Poziomnica wymaga subskrypcji **PinARt Pro**. Stuknięcie przycisku poziownicy bez subskrypcji Pro otwiera ekran Uaktualnienia.

Stuknij **przycisk poziownicy** (między przyciskami aparatu a ustawień w prawym górnym rogu). Gdy jest aktywna:

- Przycisk zabarwia się na **zielono**
- Przycisk **Wybierz sztukę** jest ukrywany, aby dać Ci wyraźny widok
- Na podglądzie kamery pojawia się przezroczysta nakładka na pełny ekran

Stuknij ponownie przycisk poziownicy, aby ją dezaktywować.



**Figure 17:** Aktywna poziomnica pokazująca siatkę, linię poziomą i wskazanie kąta

## 8.2 Co pokazuje poziomnica

### 8.2.1 Linie siatki

Konfigurowalna siatka nakłada się na podgląd kamery. Siatka używa **dwuwarstwowych kontrastowych linii** – szerszej ciemnej linii (czarnej przy 30% krycia) za cieńszą jasną linią (białą przy 50% krycia) – dzięki czemu siatka jest widoczna zarówno na jasnym, jak i ciemnym tle.

Domyślna siatka to 3 x 3 (klasyczna siatka jednej trzeciej). Możesz ją zmienić na dowolny rozmiar od 1 x 1 do 20 x 20 w Ustawieniach.

### 8.2.2 Pozioma linia odniesienia

Pozioma linia biegnąca przez ekran przechyla się wraz z urządzeniem, pokazując dokładnie, jak poziomo ustawiona jest kamera. Linia ta przesuwa się pionowo w zależności od nachylenia urządzenia.

### 8.2.3 Znaczniki odniesienia centrum

Małe kreski na lewej i prawej krawędzi ekranu zaznaczają pionowy punkt środkowy. Gdy linia pozioma wyrówna się z tymi kreskami, urządzenie jest zarówno poziome, jak i wycentrowane pionowo.

### 8.2.4 Wskazanie kąta

W górnej części środka wyświetlany jest bieżący kąt nachylenia w stopniach (np.  $0$ ,  $0^\circ$ ,  $1$ ,  $3^\circ$ ). Odczyt używa czcionki o stałej szerokości dla łatwego czytania.

### 8.3 Kodowanie kolorami

Linia pozioma i wskazanie kąta używają trzech kolorów:

| Kolor           | Warunek                                     | Znaczenie                                                 |
|-----------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <b>Zielony</b>  | Kąt $< 0,5^\circ$ ORAZ wycentrowane pionowo | Idealnie poziomo i wycentrowane                           |
| <b>Żółty</b>    | Kąt $< 0,5^\circ$ , ale nie wycentrowane    | Poziomo, ale urządzenie skierowane lekko w górę lub w dół |
| <b>Czerwony</b> | Kąt $\geq 0,5^\circ$                        | Urządzenie jest przechylone — nie poziomo                 |

### 8.4 Konfiguracja siatki

W Ustawieniach, w sekcji **Siatka poziownicy**:

- **Długi bok** — liczba podziałów wzdłuż dłuższego wymiaru ekranu (domyślnie: 3, zakres: 1 do 20)
- **Krótki bok** — liczba podziałów wzdłuż krótszego wymiaru ekranu (domyślnie: 3, zakres: 1 do 20)

Kolumny i wiersze siatki zamieniają się automatycznie podczas obracania między orientacją pionową a poziomą. Zmiany są stosowane natychmiast, jeśli nakładka poziownicy jest aktualnie aktywna.

## 9 Ustawienia

Stuknij **przycisk koła zębatego** w prawym górnym rogu, aby otworzyć okno dialogowe Ustawień.



**Figure 18:** Okno dialogowe Ustawień pokazujące sekcje Sztuka i Siatka poziownicy

## 9.1 Sekcja Sztuka

### 9.1.1 Jednostki

Przełącz między **Calami** a **Centymetrami**. Dotyczy to wszystkich wyświetlanych wymiarów, kroków suwaka i pól wejściowych w całej aplikacji.

### 9.1.2 Domyślna szerokość i wysokość

Ustaw domyślne wymiary stosowane do nowych zdjęć. Pola szerokości i wysokości działają tak samo jak w oknie dialogowym Wymiary, z **kłódką** między nimi kontrolującą domyślny stan blokady proporcji. Nowe zdjęcia dziedziczą ten stan blokady.

### 9.1.3 Własne kolory ramy i passe-partout

Twoje zapisane presety kolorów pojawiają się w poziomym przewijanym rzędzie. Możesz:

- **Stuknąć** własny preset, aby go edytować (otwiera Selektor kolorów z opcją Usunąć)
- **Przytrzymać** własny preset, aby go usunąć

Stałe presety czarnego i białego nie mogą być usunięte.

## 9.2 Sekcja Siatka poziownicy

**Uwaga:** Ustawienia Siatki poziownicy wymagają subskrypcji **PinARt Pro**. Bez Pro elementy sterowania są wyszarzone i nie można ich zmienić.

### 9.2.1 Długi bok i krótki bok

Dwa elementy sterujące krokiem (z przyciskami - i +) dostosowują podziały siatki:

- **Długi bok:** 1 do 20 (domyślnie: 3) — podziały wzdłuż dłuższego wymiaru ekranu
- **Krótki bok:** 1 do 20 (domyślnie: 3) — podziały wzdłuż krótszego wymiaru ekranu

Zmiany natychmiast aktualizują nakładkę poziownicy, jeśli jest aktualnie aktywna.

## 9.3 Język

PinARt obsługuje **przetaczanie języka w aplikacji** — możesz zmienić język wyświetlania bez zmiany języka urządzenia ani ponownego uruchamiania aplikacji. **Ikona globusa** i poziomy przewijany rząd przycisków językowych pojawiają się poniżej sekcji Siatka poziownicy.

### 9.3.1 Obsługiwane języki

| Etykieta przycisku | Język      |
|--------------------|------------|
| English            | Angielski  |
| Deutsch            | Niemiecki  |
| Español            | Hiszpański |
| Français           | Francuski  |
| Italiano           | Włoski     |
| Polski             | Polski     |
| Русский            | Rosyjski   |
| Українська         | Ukraiński  |

Każdy przycisk wyświetla nazwę języka w **natywnym piśmie**. Aktualnie wybrany język jest podświetlony (wypełniony przycisk), podczas gdy niewybrane języki są pokazane jako przyciski z konturem.

### 9.3.2 Jak działa wybór języka

- **Domyślnie:** PinARt używa języka Twojego urządzenia, jeśli jest jednym z 8 obsługiwanych języków. W przeciwnym razie domyślnie ustawia się na angielski.
- **Zmiana:** Stuknij dowolny przycisk językowy, aby go wybrać. Zmiana wchodzi w życie po stuknięciu **Zapisz**.
- **Zakres:** Ustawienie języka w aplikacji dotyczy całego tekstu PinARt — etykiet przycisków, komunikatów stanu, tytułów okien dialogowych i opcji menu. Elementy systemowego interfejsu użytkownika (takie jak nakładka instruktażowa AR i okna dialogowe uprawnień iOS) są zgodne z językiem Twojego urządzenia, a nie z wyborem w aplikacji.

## 9.4 Subskrypcja

Poniżej selektora języka sekcja subskrypcji dostosowuje się do Twojego bieżącego planu:

- **Użytkownicy Free** widzą przycisk **Uaktualnij PinARt**, który otwiera ekran Uaktualnienia (patrz poniżej), oraz przycisk **Przywróć zakupy** umożliwiający odzyskanie poprzedniej subskrypcji.
- **Subskrybenci** widzą nazwę swojego bieżącego planu (np. „PinARt Basic”), przycisk **Zarządzaj subskrypcją** otwierający ekran zarządzania subskrypcjami iOS oraz przycisk **Przywróć zakupy**.

### 9.4.1 Ekran Uaktualnienia

Ekran Uaktualnienia pokazuje porównanie PinARt Basic i PinARt Pro obok siebie:

- Przetącznik **Miesięczny / Roczny** u góry przetacza między okresami rozliczeniowymi. Plany roczne oferują zniżkę w porównaniu z miesięcznymi.
- Każdy poziom jest przedstawiony jako karta z listą zawartych funkcji z zielonym znacznikiem (✓) i wykluczonych funkcji z szarym oznaczeniem (X).
- Karta **Pro** jest wizualnie wyróżniona niebieską obwódką.
- Stuknij przycisk **Subskrybuj** na dowolnej karcie, aby dokonać zakupu przez App Store. Subskrypcje odnawiają się automatycznie do momentu anulowania.
- Przycisk **Przywróć zakupy** na dole odzyskuje poprzednią subskrypcję na nowym urządzeniu lub po ponownej instalacji.

## 9.5 Zapisz lub Anuluj

- **Zapisz** — zapisuje wszystkie zmiany ustawień
- **Anuluj** — odrzuca zmiany

Stuknij tło poza oknem dialogowym, aby je zamknąć (tak samo jak Anuluj). Klawiatura automatycznie przesuwa okno dialogowe w górę, jeśli aktywne jest pole numeryczne.

## 10 Przywracanie sesji

PinARt automatycznie zapisuje Twoją sesję AR, dzięki czemu możesz wznowić pracę od miejsca, w którym ją przerwałeś/aś, po przerwach lub ponownych uruchomieniach aplikacji.

### 10.1 Co jest zapisywane

Gdy przetączyysz się z PinARt (tło, połączenie telefoniczne, ekran blokady), aplikacja zapisuje:

- **Mapę świata AR** — trójwymiarową mapę przestrzenną Twojego zeskanowanego otoczenia
- **Całą umieszczoną sztukę** — w tym obraz każdego zdjęcia (jako JPEG), pozycję i orientację w świecie, wymiary wydruku, przesunięcia kadrowania, szerokości i kolory ramy/passe-partout, jednostkę rozmiaru, orientację i stan blokady proporcji

Zapisywanie odbywa się tylko wtedy, gdy status mapowania AR jest wystarczająco ustalony (.mapped lub .extending).

### 10.2 Krótkie przerwy

Gdy krótko opuścisz aplikację (połączenie telefoniczne, przełączenie aplikacji, ekran blokady) i wrócisz:

1. Twoja umieszczona sztuka pozostaje widoczna w scenie
2. ARKit próbuje **relokalizować** — dopasowując aktualny podgląd kamery do zapisanej mapy świata
3. Jeśli relokalizacja trwa dłużej niż **10 sekund**, PinARt restartuje sesję AR przy użyciu zapisanej mapy świata, aby przyspieszyć odtwarzanie
4. Jeśli minie drugi limit 10 sekund bez powodzenia, pasek stanu pokaże: **„NIE MOŻNA PRZYWRÓCIĆ — ROZPOCZYNAM OD NOWA”**

Podczas pomyślnego przywracania pozycje sztuki zatraskują się w miejscu po relokalizacji przez ARKit.

### 10.3 Pełne ponowne uruchomienie aplikacji

Jeśli aplikacja została zakończona przez system (presja pamięci, restart urządzenia):

1. Po uruchomieniu PinARt wykrywa zapisaną mapę świata i pokazuje: „**PRZYWRACANIE POPRZEDNIEJ SESJI...**“
2. Sesja AR uruchamia się z zapisaną mapą świata
3. Po ustabilizowaniu się śledzenia (powrót do normalnej jakości) cała sztuka jest odtwarzana z zapisanego stanu — z dokładnymi pozycjami, wymiarami, kadrowaniem i konfiguracją ramy/passe-partout
4. Pasek stanu pokazuje: „**SESJA PRZYWRÓCONA (X elementów sztuki)**“

### 10.4 Rozpoczynanie od nowa

Aby wyczyścić zapisaną sesję i zacząć od nowa:

- Stuknij przycisk **Restart** w obszarze stanu
- Lub wybierz restart z dowolnego okna dialogowego błędu

Powoduje to usunięcie całej umieszczonej sztuki i usunięcie zapisanej mapy świata oraz danych obiektów. Po restarcie przycisk jest tymczasowo wyłączony na 5 sekund, podczas gdy sesja AR jest ponownie inicjalizowana.

## 11 Wskazówki i najlepsze praktyki

### 11.1 Dla najlepszego śledzenia AR

- **Oświetlenie** — AR działa najlepiej w dobrze oświetlonych środowiskach. Unikaj bardzo ciemnych pomieszczeń lub ostrego kierunkowego oświetlenia, które tworzy mocne cienie.
- **Skanowanie** — gdy po raz pierwszy otworzysz aplikację, powoli skanuj pokój, przesuwając urządzenie w lewo i w prawo. Jeśli ściany nie są wykrywane szybko, pasek stanu zasugeruje: „SPRÓBUJ PRZESUNĄĆ SIĘ W LEWO LUB W PRAWO”.
- **Odległość** — stój 1 do 2 metrów (3 do 6 stóp) od ściany, aby uzyskać optymalną dokładność rozmieszczenia. Kwadrat fokusa skaluje się naturalnie w odległościach między 0,7 a 1,5 metra.
- **Powierzchnie** — LiDAR niezawodnie wykrywa większość ścian, ale ściany z teksturą (farba, tapeta, cegła) śledzą się lepiej niż idealnie gładkie, odbłaskowe lub szklane powierzchnie.

## 11.2 Dla najlepszych rezultatów

- **Najpierw ustaw wymiary** — użyj okna dialogowego Wymiary, aby wybrać dokładny rozmiar wydruku przed doprecyzowaniem rozmieszczenia. Używaj presetowych rozmiarów — odpowiadają one standardowym rozmiarom druku i ramy z większości drukarni.
- **Zablokuj proporcje** — włącz kłódkę, gdy chcesz proporcjonalne skalowanie, lub odblokuj ją dla niestandardowych wymiarów.
- **Wypróbuj różne ramy** — eksperymentuj z szerokościami i kolorami ramy, używając podglądu na żywo w AR. Suwaki zabarwione kolorami pomagają zobaczyć, który suwak kontroluje który element.
- **Używaj poziownicy** — aktywuj Poziomnicę podczas robienia zdjęć dla klientów lub do mediów społecznościowych. Zielony oznacza, że ujęcie jest idealnie proste.
- **Cofnij się, aby uchwycić** — oddal się 2 do 3 metrów przed zrobieniem zdjęcia lub nagraniem wideo, aby pokazać sztukę w pełnym kontekście pokoju.
- **Używaj eksportu PDF** — generuj Raport Rozmieszczenia Sztuki do udostępnienia drukarniom, ramkarzom lub klientom. Zawiera każdy wymiar, kolor i specyfikację, których potrzebują.

## 11.3 Planowanie galerii ściennej

- Umieść wiele zdjęć, aby wypróbować różne aranżacje
- Używaj spójnych ustawień ramy i passe-partout dla wszystkich prac, aby uzyskać jednolity wygląd
- Przeciągaj zdjęcia między ścianami, aby porównać opcje rozmieszczenia
- Przytrzymaj i wybierz **Wymiary**, aby dostosować indywidualne rozmiary
- Eksportuj PDF jako dokument referencyjny do zamawiania wydruków i ram

## 12 Rozwiązywanie problemów

### **Kwadrat fokusa nie pojawia się.**

Powoli przesuwaj urządzenie w lewo i w prawo, aby pomóc ARKit wykryć ściany. Nakładka instruktażowa poprowadzi Cię. Upewnij się, że wskazujesz na płaską pionową powierzchnię w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. Pasek stanu może pokazywać „ZNAJDŹ ŚCIANĘ, ABY UMIEŚCIĆ SZTUKĘ” — kontynuuj skanowanie, aż zostanie wykryta ściana.

### **Pasek stanu pokazuje „NIE MOŻNA UMIEŚCIĆ ZDJĘCIA — Spróbuj wskazać na ścianę.”**

Kwadrat fokusa nie jest aktualnie na wykrytej powierzchni pionowej. Przesuń urządzenie, aż kwadrat fokusa pojawi się wyraźnie na ścianie, a następnie spróbuj ponownie umieścić.

### **Sztuka wydaje się unosić lub dryfować od ściany.**

Wskazuje to na pogorszenie śledzenia. Spróbuj dokładniej zeskanować pokój lub zrestartuj sesję (przycisk restartu w obszarze stanu). Powolne i stabilne poruszanie się pomaga ARKit utrzymać śledzenie.

### **Zdjęcie jest przycięte.**

Gdy proporcje obrazu nie odpowiadają wybranemu rozmiarowi wydruku, PinARt przycina obraz, aby wypełnić ramę. Użyj **przesuwania dwoma palcami**, aby dostosować, która część jest widoczna. Alternatywnie wybierz proporcje **Oryginalne** w oknie dialogowym Wymiary, aby dopasować się do natywnych proporcji obrazu.

### **Ściśnięcie zmienia moją pozycję kadrowania.**

Zmiana rozmiaru przelicza kadrowanie, aby wypełnić nowe wymiary. Po ściśnięciu użyj przesuwania dwoma palcami, aby w razie potrzeby ponownie dostosować pozycję kadrowania.

### **Nagrywanie wideo nie startuje.**

Za pierwszym razem, gdy nagrywasz w sesji, iOS wyświetla okno dialogowe zgody ReplayKit. Udziel zgody, a PinARt automatycznie rozpocznie czyste nagranie. Jeśli nagrywanie się nie powiedzie, pasek stanu pokaże: „NAGRYWANIE NIE POWIODŁO SIĘ”, a następnie błąd. Spróbuj ponownie lub zrestartuj aplikację.

### **Przywracanie sesji nie odtworzyło mojej sztuki.**

Przywracanie zależy od podobnego oświetlenia i kątów kamery jak w oryginalnej sesji. Jeśli środowisko uległo znacznej zmianie (przestawiono meble, inne oświetlenie), relokalizacja może się nie powieść. W takim przypadku rozpocznij nową sesję i ponownie umieść sztukę.

### **Poziomnica pokazuje żółty zamiast zielonego.**

Żółty oznacza, że urządzenie jest poziome (nie przechylone), ale kamera jest skierowana nieznacznie w górę lub w dół — linia pozioma nie jest wycentrowana na znacznikach odniesienia. Dostosuj pionowe nachylenie urządzenia, aż wskazanie zmieni kolor na zielony.

### **Aplikacja informuje, że moje urządzenie nie jest obsługiwane.**

PinARt wymaga iPhone'a lub iPad Pro ze skanerem LiDAR. Standardowe modele iPhone i starsze iPady bez LiDAR nie są obsługiwane.

## **13 Kontakt**

Jeśli masz pytania lub wątpliwości dotyczące Polityki Prywatności lub praktyk w zakresie danych Aplikacji, prosimy o kontakt:

**E-mail:** [pinart@okdk7.com](mailto:pinart@okdk7.com)