



SPECTRUM 4.0

Benutzerhandbuch



DISCLAIMER

Alle Angaben in diesem Handbuch sind nach sorgfältiger Prüfung zusammengestellt worden, gelten jedoch nicht als Zusicherung von Produkteigenschaften. Caparol haftet ausschließlich in dem Umfang, der in den Verkaufs- und Lieferbedingungen festgelegt ist.

Kein Teil des Handbuchs darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis seitens Caparol reproduziert, übermittelt, verarbeitet oder in irgendeinem Datenbanksystem gespeichert werden. Das gleiche gilt für die Übersetzung in eine andere menschliche Sprache oder Computersprache in jedweder Form oder durch jedwede Mittel, es sei denn, dies ist nach dem Gesetz der Bundesrepublik Deutschland erlaubt.

Caparol behält sich das Recht vor, Änderungen an diesem Dokument vorzunehmen. Hierbei besteht keinerlei Verpflichtung zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder Organisation, es sei denn, diese ergäbe sich aus dem zugrunde liegenden Liefer- oder Lizenzvertrag zur Nutzung der Software.

Caparol übernimmt deshalb auch keine Haftung für in dem Handbuch enthaltene Fehler, mittelbare Schäden oder Schadenersatz für Anwendungen, die durch Auslieferung, Bereitstellung und Benutzung der Dokumentation entstehen.

Es ist möglich, dass Caparol Rechte zu Patent bzw. angemeldeten Patenten, zu Warenzeichen, Urheberrechten oder sonstigen Eigentümern besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt dem Nutzer jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Warenzeichen, Urheberrechte oder auf sonstige geistige Eigentümer, außer wenn dies ausdrücklich in den schriftlichen Liefer- oder Lizenzverträgen angegeben ist.

Alle Markenzeichen sind eingetragene Markenzeichen der jeweiligen Firma.

© CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH

CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH
Roßdörfer Straße 50
Industriegebiet 1
D-64372 Ober-Ramstadt
www.caparol.com
www.spectrum-online.eu

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung

- 1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch
- 1.2 Kapitelüberblick
- 1.3 Neuerungen in SPECTRUM 4.0

2. Installation

- 2.1 Systemvoraussetzungen
- 2.2 Installationsvorgang
- 2.3 Updates

3. Programmüberblick

- 3.1 Aufbau Programmoberfläche
- 3.2 Hauptnavigation
 - 3.2.1 Datei
 - 3.2.2 Studio
 - 3.2.3 Ansicht
 - 3.2.4 Extras
 - 3.2.5 Hilfe
- 3.3 Programmnavigation - Module
- 3.4 Kurzbefehle
- 3.5 Piktogramme Caparol Farbkollektion

4. EXPLORER

- 4.1 Menüleiste des EXPLORER
 - 4.1.1 Daten-Ansichten
 - 4.1.2. Suche
- 4.2 Register des EXPLORER
 - 4.2.1 Bibliothek
 - 4.2.2 Farbe
 - 4.2.3 Materialien
 - 4.2.4 Online Material-Datenbank
- 4.3 Favoriten

5. PHOTOstudio

- 5.1 Menüleiste
 - 5.1.1 Eigenes Bild importieren
 - 5.1.2 Bestehendes Datenbankbild laden
 - 5.1.3 Entwurf speichern
 - 5.1.4 Entwurf exportieren
 - 5.1.5 PDF erstellen
 - 5.1.6 Entwurf drucken
 - 5.1.7 Ansichts-Buttons
- 5.2 Bilder bearbeiten und für die Gestaltung vorbereiten
 - 5.2.1 Bauteile
 - 5.2.2 Werkzeuge: Bildoptimierung
 - 5.2.3 Werkzeuge: Fläche
 - 5.2.4 Mehr Werkzeuge - Fläche
 - 5.2.5 Werkzeuge: Gitternetz
 - 5.2.6 Mehr Werkzeuge - Gitternetz
 - 5.2.7 Retusche
 - 5.2.8 Farbeinstellungen
- 5.3 Bilder gestalten
 - 5.3.1 Farbe, Material und Favoriten
 - 5.3.2 Register „Gestaltung“

6. 3Dstudio

- 6.1 Menüleiste
- 6.2 3D-Elemente erstellen
 - 6.2.1 Register „Grundriß/Element“
 - 6.2.2 Navigator
- 6.3 Gestaltung eines 3D-Raumes

7. MATERIALstudio

- 7.1 Menüleiste
- 7.2 Individuelle Muster erstellen
 - 7.2.1 Register „Oberfläche“
 - 7.2.2 Register „Beschichtungsaufbau“
- 7.3 Individuelle Muster verwenden

8. SHOW

- 8.1 Menüleiste
- 8.2 Farb- und Materialdaten zufügen
- 8.3 Präsentationsmöglichkeiten

9. PHOTOService

- 9.1 Menüleiste
- 9.2 PHOTOService vorbereiten
 - 9.2.1 Bauteile
- 9.3 PHOTOService - Bild versenden
- 9.4 PHOTOService - Bild abholen
- 9.5 Bezahlung

10. myMaterial-Manager

- 10.1 Aufbau myMaterial-Manager
 - 10.1.1 Farbe, Material und Favoriten auswählen
 - 10.1.2 Farbe, Material und Favoriten exportieren
 - 10.1.3 Zurückkehren zu SPECTRUM 4.0

11. Farbtreue - Kalibrierung - ColorMunki

- 11.1 Einfache Farboptimierung (ohne ColorMunki)
 - 11.1.1 Kalibrierung
- 11.2 Kalibrierung mit ColorMunki
 - 11.2.1 Aktivieren und Registrieren des ColorMunki
 - 11.2.2 Profilierung des Monitors
 - 11.2.3 Profilierung des Druckers
 - 11.2.4 ColorMunki Menü
 - 11.2.5 Einlesen von Farbtönen in SPECTRUM 4.0

12. SUPPORT

- 12.1 Schulungen
 - 12.1.1 Seminarinhalte
 - 12.1.2 Anmeldung zu Schulungen
- 12.2 Schulungsvideos
- 12.3 Newsletter
- 12.4 Webseite
- 12.5 Kontakt

1. EINFÜHRUNG

SPECTRUM 4.0 basiert auf mehr als 10 Jahren Entwicklungsarbeit im Bereich Grafiksoftware mit Fokus auf Farb- und Materialdarstellung. Entstanden ist eine innovative Visualisierungssoftware, die durch die Qualität fotorealistischer Bilder und Oberflächen überzeugt.

SPECTRUM 4.0 ermöglicht die Gestaltung von eigenen Bilddaten und zahlreichen Beispielbildern. Der intuitiv zu erlernende Arbeitsablauf bietet auch Gelegenheitsanwendern einen leichten Einstieg in die Welt der digitalen Bildbearbeitung. Die Visualisierungssoftware zeichnet sich insbesondere durch das große Angebot von Farbtonkollektionen sowie Oberflächen vieler namhafter Hersteller aus.

1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch

Das vorliegende Nachschlagewerk soll Ihnen den Einstieg in die Visualisierungssoftware SPECTRUM 4.0 erleichtern. Es unterstützt Sie bei typischen Aufgabenstellungen in der Arbeit mit der Software und gibt Ihnen Tipps zu Programm Besonderheiten.

Im Folgenden geben wir Ihnen einen Überblick über die Inhalte des Handbuchs sowie die Neuheiten von SPECTRUM 4.0.

Wichtige Zusatzinformationen sind im Handbuch mit „Hinweis“ gekennzeichnet.

Auch finden Sie in einigen Kapiteln Bezüge zu anderen Kapiteln, die im Zusammenhang mit bestimmten Funktionen hilfreich sein können.

1.2 Kapitelüberblick

Kapitel 1: Einführung

Einführung in das Thema Caparol SPECTRUM 4.0, Informationen zum Benutzerhandbuchaufbau sowie eine Übersicht über die neuen Funktionen der Software.

Kapitel 2: Installation

Hier finden Sie die Systemvoraussetzungen zur optimalen Nutzung von SPECTRUM 4.0 sowie einen Leitfaden zur Installation des Programms.

Kapitel 3: Programmüberblick

In diesem Kapitel bekommen Sie einen Überblick über den grundlegenden Aufbau der Arbeitsoberfläche von SPECTRUM 4.0, die fünf Module, Kurzbefehle für die Tastatur sowie eine Erläuterung der Piktogramme der Caparol Farbtonkollektionen.

Kapitel 4: Modul EXPLORER

Das Kapitel EXPLORER bringt Ihnen die Inhalte dieses Moduls näher. Neben einem Überblick über die Bilder, Projekte, Farb- und Materialdaten erläutern wir Ihnen die erweiterten Suchmöglichkeiten sowie den schnellen Download neuer Materialien, Farben und Bilder über die Online Material-Datenbank.

Kapitel 5: Modul PHOTOstudio

Hier zeigen wir Ihnen die Funktionsweisen des neuen PHOTOstudios mit den unterschiedlichen Optionen der Retusche und Gestaltung eigener Bilddaten oder Beispielbilder sowie der Möglichkeit von Speicherung, Druck und Export Ihrer Entwürfe.

Kapitel 6: Modul 3Dstudio

Dieses Kapitel hilft Ihnen bei der Erstellung und Gestaltung von virtuellen Räumen in der Planungsphase mit der Möglichkeit von Speicherung, Druck und Export der Entwürfe.

Kapitel 7: Modul MATERIALstudio

In diesem Kapitel erhalten Sie Informationen über die Erstellung eigener Farb- und Musterkombinationen, die zur Gestaltung in SPECTRUM 4.0 sowie in externen Programmen verwendet werden können.

Kapitel 8: Modul SHOW

Im SHOW-Kapitel werden Ihnen die Präsentationsmöglichkeiten für Ihre Entwürfe, z.B. beim Kunden oder im Verkaufsraum mittels Diashow sowie im direktem Vergleich, erklärt.

Kapitel 9: PHOTOservice

Lernen Sie im Kapitel PHOTOservice, wie Sie eigene Bilder zur Gestaltungsvorbereitung an Caparol senden und fertig-maskierte Bilder (ohne eigene Retusche) direkt im PHOTOstudio für die Gestaltung nutzen können.

Kapitel 10: myMaterial-Manager

In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie schnell und einfach ausgewählte Materialien über den myMaterial-Manager für externe Programme exportieren und nutzen können.

Kapitel 11: Farbtreue - Kalibrierung- ColorMunki

Nutzen Sie die Möglichkeiten zur Optimierung der Farbwiedergabe an Ihrem Monitor und/oder Drucker zur farblich realitätsnahen Darstellung Ihrer Entwürfe in SPECTRUM 4.0.

Kapitel 12: Support

Hier finden Sie Hinweise zu Schulungen, Schulungsvideos, dem technischen Support und der SPECTRUM 4.0 Homepage.

1.3 Neuerungen in SPECTRUM 4.0

Das sind die wichtigsten Neuerungen in SPECTRUM 4.0 im Vergleich zur Vorgängerversion SPECTRUM 3.0:

- | | |
|---------------------|---|
| * PHOTOstudio | Fusion von CREATIV- und BILDstudio (Kap. 5) |
| * SHOW | Entwurfsvergleich, DiaShow und Touchscreen-Präsentation (Kap. 8) |
| * erweiterte Suche | nach Volltext, Farbrichtungen oder Materialklasse (Kap. 4.1.2) |
| * Updates | automatische Installation neuer Programmversionen (Kap. 2.3 u. 4.2.4) |
| * X-Rite ColorMunki | Farboptimierung von Ausgabegeräten durch icc-Profile (Kap. 11) |

2. INSTALLATION



Bevor Sie mit der Nutzung von SPECTRUM 4.0 beginnen können, stellen Sie sicher, dass Ihr PC die erforderlichen Voraussetzungen (Systemvoraussetzungen siehe Kap. 2.1) für das optimale Funktionieren der Software erfüllt. Gehen Sie bei der Installation nach den in diesem Kapitel dargestellten Schritten vor.

2.1 Systemvoraussetzungen

Für die Installation von SPECTRUM 4.0 und die weitere Arbeit mit der Software müssen folgende Systemanforderungen erfüllt sein:

- Betriebssystem Microsoft Windows:
7 / Vista / XP, mit jeweils aktuellem Service-Pack
- Prozessor min. Pentium IV oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher RAM mind. 1 GB, empfohlen 2 GB
- Speicherplatz auf der Festplatte 5 GB
- DVD-ROM Laufwerk
- USB-Slot für Lizenzschlüssel / CM-Stick
- Grafikauflösung 32 Bit, mind. 1024 x 768, empfohlen 1280 x 1024
- Grafikkarte DirectX 9.0 oder kompatibel

2.2 Installationsvorgang

Legen Sie die Caparol SPECTRUM 4.0 DVD in das DVD-Laufwerk Ihres PCs und klicken Sie im Hauptverzeichnis der DVD auf „Setup.exe“. Der Caparol SPECTRUM 4.0 Installationsassistent wird nun gestartet und führt Sie durch den Installationsvorgang.



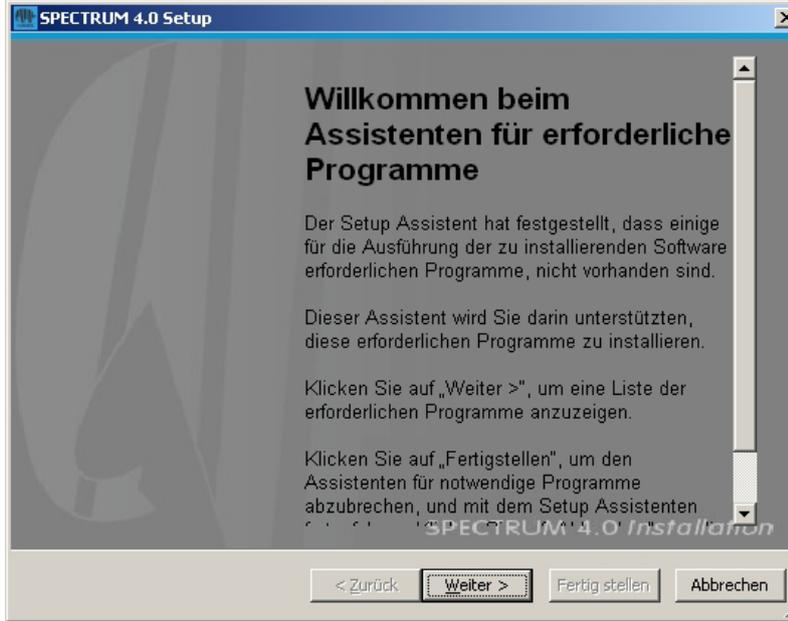
Hinweis: Zur Sicherstellung der korrekten Installation von SPECTRUM 4.0 wird empfohlen, die Firewall für den Zeitraum der Installation zu deaktivieren.

SPECTRUM 4.0 erfordert folgende, auf der DVD enthaltenen Programme für den Betrieb der Hauptanwendung:

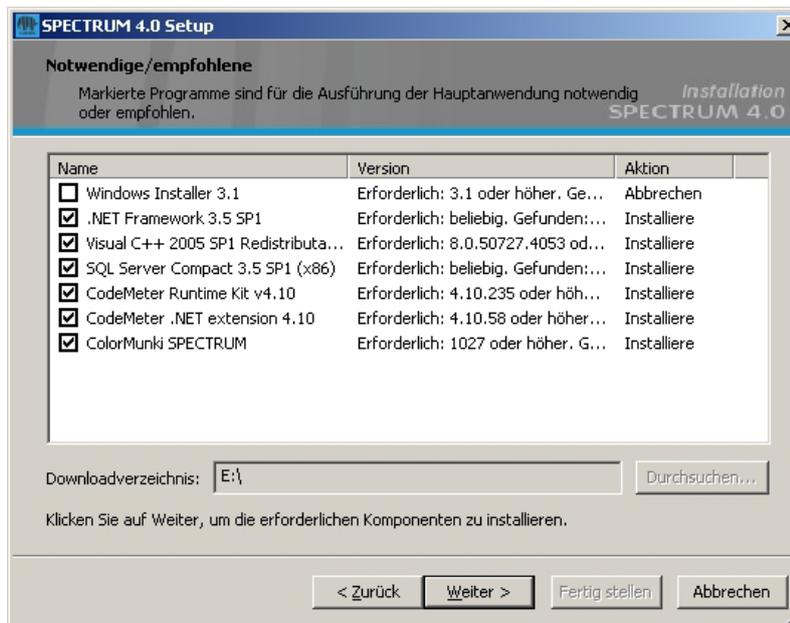
- > Windows Installer für Windows 7 / XP / Vista
- > .NET Framework Version 3.5 oder höher

2. INSTALLATION

Beim Start des Caparol SPECTRUM 4.0 Installationsassistenten wird geprüft, ob alle benötigten Programme installiert sind. Sollte dies nicht der Fall sein, wird automatisch der Installationsassistent für erforderliche Programme aufgerufen, der Sie bei der Installation der notwendigen Programme unterstützt.



Der Installationsassistent zeigt Ihnen im nächsten Bildschirm eine Liste der notwendigen Programme an. Klicken Sie auf den Button „Weiter“, um mit der Installation fortzufahren. Nacheinander werden nun die Einrichtungsassistenten der benötigten Komponenten aufgerufen.



2. INSTALLATION

Folgen Sie den jeweiligen Anweisungen, um die Programme zu installieren. Sie können außerdem mit der entsprechenden Checkbox wählen, ob Sie die Installation von SPECTRUM 4.0 nach dem Aufspielen der notwendigen Programme unterbrechen möchten. Standardmäßig ist diese Checkbox aktiviert. Sobald alle für den Betrieb der Hauptanwendung erforderlichen Programme installiert sind, wird der Setup-Assistent von SPECTRUM 4.0 gestartet. Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten, um das Programm zu installieren.



Stecken Sie nach Beendigung der Installation den CM-Stick (Ihren Lizenzschlüssel) in einen USB-Slot und starten Sie SPECTRUM 4.0.



Hinweis: Zum Arbeiten mit SPECTRUM 4.0 muss der CM-Stick immer angeschlossen sein.

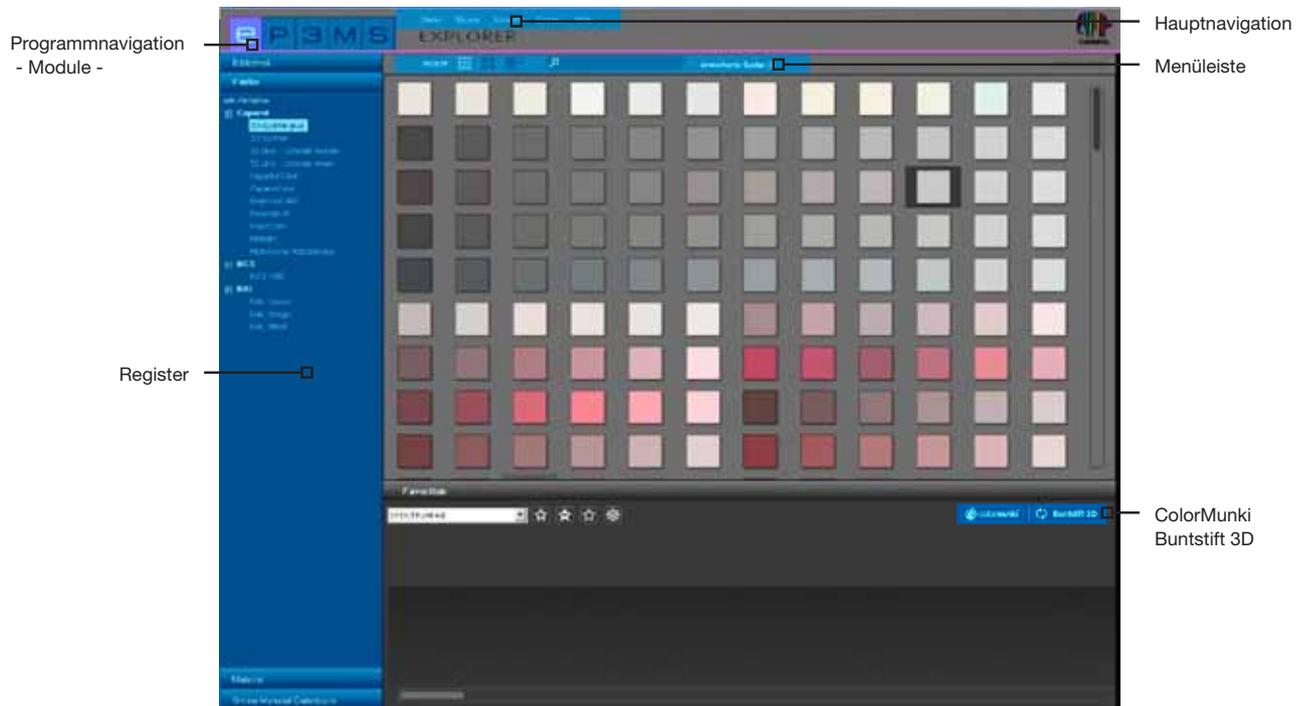
2.3 Updates

SPECTRUM 4.0 informiert Sie beim Start des Programms über die Verfügbarkeit neuer Updates. Erhalten Sie einen Hinweis auf ein Update, installieren Sie dieses bitte stets, um mit Ihrer Software immer auf dem neuesten Stand zu sein.

Hinweis: Die Ihnen beim Starten der Software angebotenen Updates aktualisieren lediglich das Programm selbst. Wenn Sie neue Farbtöne oder Materialien in Ihre Software laden möchten, nutzen Sie hierzu die im Programmmodul EXPLORER integrierte Online Material-Datenbank (siehe Kap. 4.2.4).

3. PROGRAMMÜBERBLICK

3.1 Aufbau Programmoberfläche



Hauptnavigation

Die Hauptnavigation befindet sich am oberen Rand der Software und beinhaltet die Optionen **Datei**, **Studio**, **Ansicht**, **Extras** und **Hilfe**. Diese werden Ihnen in Kapitel 3.2 näher erläutert.



Programmnavigation - Module

Die Programmnavigation befindet sich im oberen linken Bereich des Screens und beinhaltet die fünf Module **EXPLORER**, **PHOTOstudio**, **3Dstudio**, **MATERIALstudio** und **SHOW**. Diese Buttons sind von jedem Bereich aus anwählbar und ermöglichen es zwischen den Modulen zu wechseln. Detaillierte Informationen zu den Funktionsweisen innerhalb der einzelnen Module finden Sie in den Kapiteln 4 bis 8.



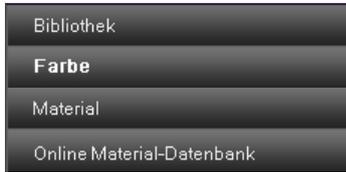
Funktionsschaltflächen der Menüleiste

Die Funktionsbuttons der einzelnen Module sind direkt unter der farbigen Linie der Module im mittleren Bildbereich anwählbar. Mit Hilfe dieser Symbole können Sie je nach Modul Daten importieren, exportieren, speichern oder drucken. Die Buttons werden im jeweiligen Modul genauer erläutert.



Register

Auf der rechten und/oder linken Seite der Programmoberfläche befinden sich Register mit unterschiedlichen Inhalten und Werkzeugen, die Sie durch Anklicken des Registernamens aufklappen können. Die Inhalte der Register werden im jeweiligen Modul detailliert erläutert.



3.2 Hauptnavigation

In der Hauptnavigation sehen Sie die Buttons der fünf Module, die es Ihnen ermöglichen, zwischen den verschiedenen Modi des Programms hin und her zu wechseln. Sie sind stets von jedem Bereich aus zugänglich.

Die Hauptnavigation ist von jedem Bereich aus sichtbar. Je nach dem aktuell gewählten Modul beinhaltet sie teils unterschiedliche Funktionen, die für das Modul charakteristisch sind.

3.2.1 Datei

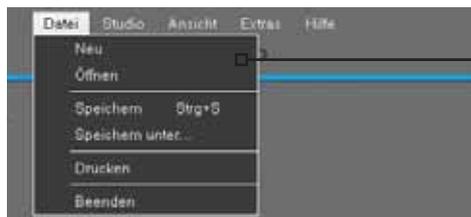
Die Inhalte der „Datei“-Navigation variieren je nach Modul in Speicher-, Druck- oder Öffnungsoptionen. Die „Datei“ enthält stets die Möglichkeit, das Programm über „Beenden“ zu schließen. Hinweise zu den „Datei“-Funktionen erhalten Sie im jeweiligen Modul.



EXPLORER



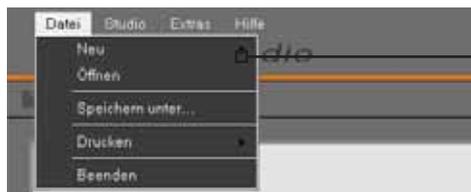
SHOW



PHOTOstudio



3Dstudio



MATERIALstudio

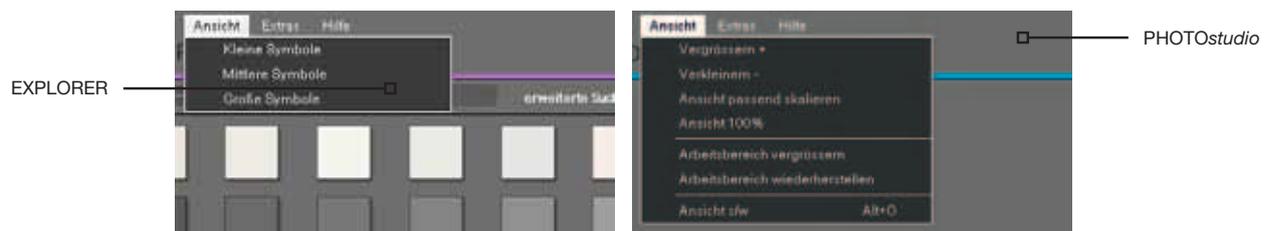
3.2.2 Studio

Im „Studio“ haben Sie die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Modulen zu wechseln. Zusätzlich zum Überblick über die Module finden Sie hier den Zugang zum „PHOTOservice“.



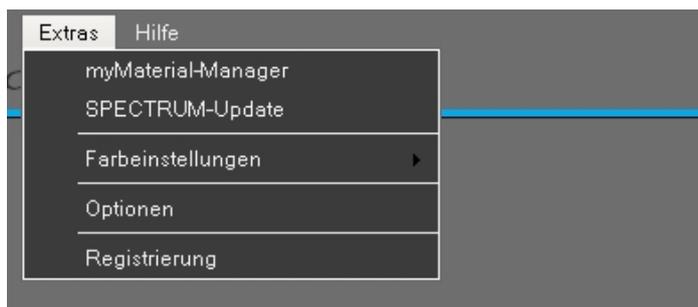
3.2.3 Ansicht

Die Funktion „Ansicht“ steht Ihnen als Navigationspunkt in den Modulen „EXPLORER“ und „PHOTOstudio“ zur Verfügung. Hinweise zu den Funktionen der „Ansicht“ erhalten Sie im jeweiligen Modul.



3.2.4 Extras

Unter „Extras“ stehen Ihnen fünf unterschiedliche Funktionen zur Verfügung.



myMaterial-Manager

Über „myMaterial-Manager“ gelangen Sie in die „myMaterial-Manager“-Ansicht von SPECTRUM 4.0. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie in Kapitel 10 „myMaterial-Manager“.

SPECTRUM-Update

Mit Klick auf „SPECTRUM-Update“ können Sie die aktuellste Update-Version für SPECTRUM 4.0 auf Ihrem Rechner installieren. Sehen Sie hierzu auch Kapitel 2.3.

Farbeinstellungen

Über die „Farbeinstellungen“ können Sie die Kalibrierung Ihres Monitor/Druckers mit dem Kalibrierungsfächer oder dem ColorMunki vornehmen. Genaueres hierzu finden Sie in Kapitel 11 „Farbtreue - Kalibrierung - ColorMunki“.

Optionen

Wenn Sie die „Optionen“ einblenden, haben Sie die Möglichkeit Einzelplatz- oder Netzwerk-Konfigurationen vorzunehmen. Unter „Allgemeine Einstellungen“ können Sie Programmverzeichnis, Projekt-/ Basisdaten-Verzeichnis sowie Land/Sprach-Einstellungen ändern und Ihre aktuell gewählten Einstellungen testen. Bei den „Erweiterten Einstellungen“ können Sie eine Automatische Speicherung Ihrer Daten im *PHOTOstudio* festlegen sowie die Anzeige der Assistenten in *PHOTOstudio* und *PHOTOservice* aktivieren bzw. deaktivieren. Des Weiteren ist es möglich hier ein Backup d.h. eine Datensicherung aller bisher erstellen Projekte durchführen. Hierbei werden alle Projektdaten im aktuellen Zustand auf Ihrem Rechner hinterlegt. Über „Gesicherte Projekte wiederherstellen“ können Sie eine Datensicherung wieder ins Programm laden.

Hinweis: Projekte mit dem selben Projektnamen wie zuvor gesicherte Projekte werden bei der Wiederherstellung überschrieben. Neu angelegte Projekte mit anderen Projektnamen bleiben erhalten.

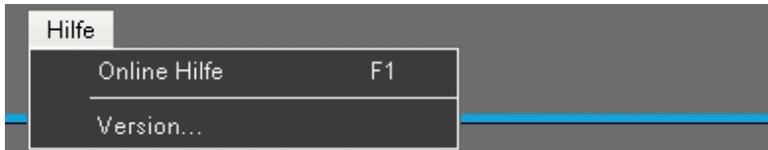
Registrierung

Über „Registrierung“ gelangen Sie in die Eingabemaske zur Registrierung Ihrer Kundendaten für die Nutzung des *PHOTOservice* bzw. die Bestellung des kostenlosen Newsletter. Weitere Informationen zum *PHOTOservice* finden Sie in Kapitel 9. Informationen zum kostenlosen SPECTRUM Newsletter-Service finden Sie in Kapitel 12.

3.2.5 Hilfe

Unter „Hilfe“ gelangen Sie zur „Online Hilfe“, der Online-Version des SPECTRUM 4.0 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung).

Der Bereich „Version...“ gibt Ihnen Auskunft über die aktuelle Version Ihrer SPECTRUM 4.0 auf Ihrem PC. Die „Hilfe“ ist von jedem Modul aus zugänglich.



3.3 Programmnavigation - Module

In der Programmnavigation sehen Sie die Buttons der fünf Module, die es Ihnen ermöglichen, zwischen den verschiedenen Modi des Programms hin und her zu wechseln. Sie sind stets von jedem Bereich aus zugänglich.



3.4 Kurzbefehle

Durch die Nutzung von Kurzbefehlen kann die Bedienung des PHOTOstudios erleichtert werden. Mit ihrer Hilfe kommen Sie schneller ans Ziel:



- Backspace Punkt löschen (letzter zugefügter Punkt wird gelöscht, Voraussetzung: Fläche geöffnet)



- Entf PHOTOstudio - Punkt löschen (Punkt markieren, dann Entf klicken)
Hinweis: Wird der Endpunkt einer Fläche gelöscht, öffnet sich diese wieder.
EXPLORER - Projektordner löschen (Projekt markieren, dann Entf klicken)



- Strg + Klick Im Stempel-Modus: Quellpunkt definieren



- Leertaste + Klick Bild verschieben (alternativ mit gedrückter rechter Maustaste)



- Shift + Klick Mehrfachauswahl von Punkten/Linien (Shift gedrückt halten)



- A Alles auswählen (bei „Bauteil-Werkzeuge“-Register)



- Strg Auswahl verschieben (mit gedrückter Strg-Taste Maus bewegen)



- Esc Bauteil-Werkzeuge>Gitternetz - Zurück in Standard Modus/Punkt bewegen



- Bild hoch Reinzoomen (Darstellung vergrößern) Alternativ: scrollen mit dem Mausrad



Bild runter



Rauszoomen (Darstellung verkleinern) Alternativ: Scrollen mit dem Mausrad

E + Klick



Skalieren Modus: Mit „E“ Wechsel in „Skalieren“-Modus, Klick an eine Stelle zum Fluchtpunkt setzen (= Ausgangspunkt für die Skalierung), „A“-Taste alles auswählen, mit gedrückter „Strg“-Taste und Ziehen mit gedrückter Maustaste skalieren

I



Bauteil-Werkzeuge - Auswahl invertieren (umkehren)

R + Klick



Rotations Modus: Mit „R“ Wechsel in Rotations Modus, Klick an eine Stelle zum Rotationspunkt festlegen (= Ausgangspunkt für Rotation), „A“-Taste alles auswählen, mit gedrückter „Strg“-Taste und Ziehen mit gedrückter Maustaste rotieren

S



Bauteil-Werkzeuge>Gitternetz - Punkt in Fläche/Eck-Gitternetz einfügen („S“ gedrückt halten und auf eine horizontale Linie klicken)

Strg + Z



PHOTOstudio - Einen Schritt rückgängig machen

Hinweis: Beim Anlegen von Flächen wird bis zur zuletzt geschlossenen Fläche gelöscht.

Alt + O



Ansicht s/w

Strg + N



EXPLORER - Neues Projekt erstellen

Strg + X



EXPLORER - Ausschneiden

Strg + C



EXPLORER - Kopieren

Strg + V



EXPLORER - Einfügen

Strg + R



Umbenennen

(EXPLORER: Klick auf Bild in einem Projektordner, dann Strg + R klicken)

Strg + S



Speichern eines Zwischenstandes im PHOTOstudio

F1



Online Hilfe aufrufen

Hinweis: Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung

3.5 Piktogramme Caparol Farbkollektion

Bei Auswahl aus einer Caparol Farbkollektion werden Ihnen je Farbton unterschiedliche Piktogramme angezeigt. Diese geben Auskunft über die Machbarkeit dieses Farbtons in den jeweiligen Werkstoffen:



Dispersions-Farben und Putze



Alkydharz- und Acryl-Lacke



Silikat-Farben (in Capatint abtönbar)



Silikat-Farben (nur werkseitig abtönbar)



Mineral-Leichtputz



Silicon-Farben (in Capatint abtönbar)



Silicon-Farben (nur werkseitig abtönbar)



Kalk-Farben



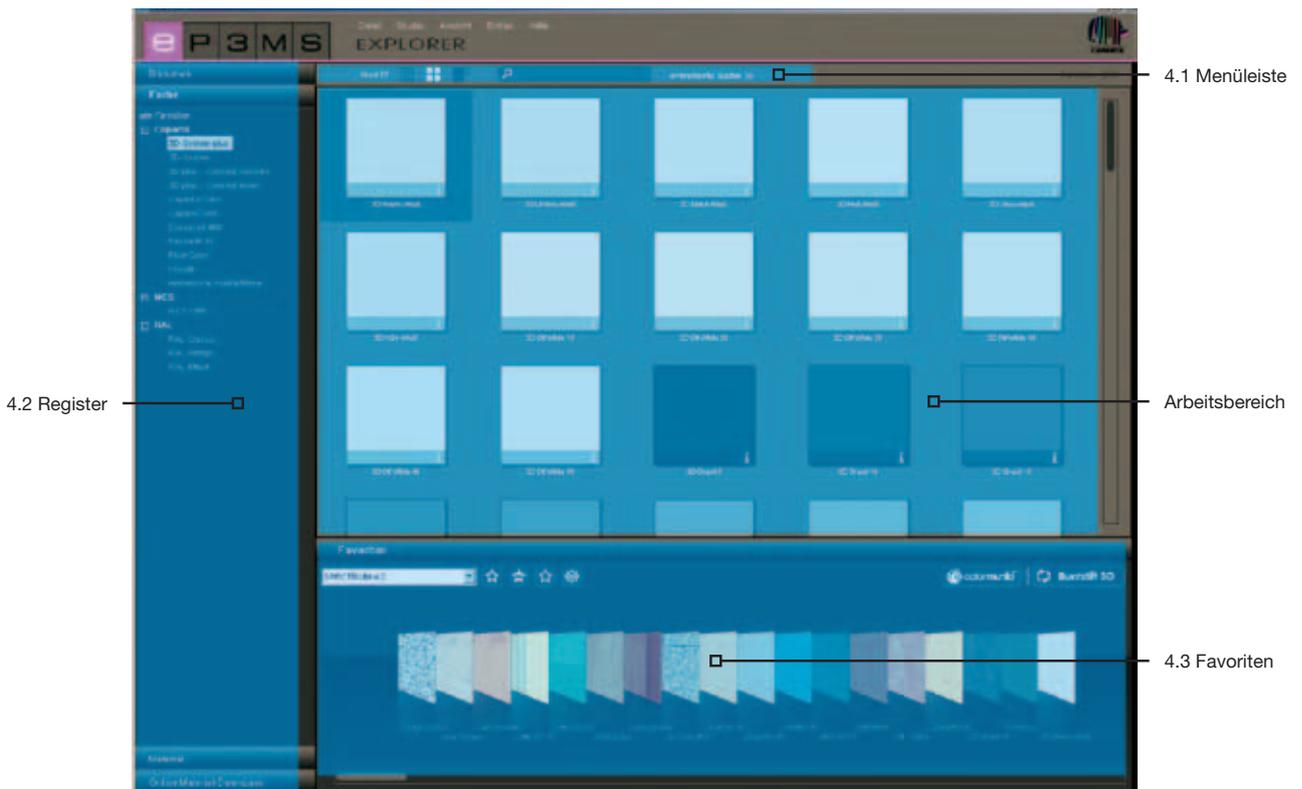
Hellbezugswert



4. EXPLORER

In diesem Modul werden sämtliche Farb-, Material- und Bilddaten sowie eigene Projekte und Favoriten übersichtlich abgebildet. Die erweiterte Suche ermöglicht die gezielte Auswahl von Farben und Materialien. Neue Oberflächen können über die Online Material-Datenbank ergänzt werden.

Im Folgenden werden Ihnen die einzelnen Register des EXPLORER im Detail erläutert und deren Funktionsweisen dargestellt.



4.1 Menüleiste des EXPLORER

4.1.1 Daten-Ansichten

Für die Darstellung der Beispielbilder, Farben und Materialien der SPECTRUM 4.0 Datenbank können Sie zwischen drei unterschiedlichen Ansichten wählen:





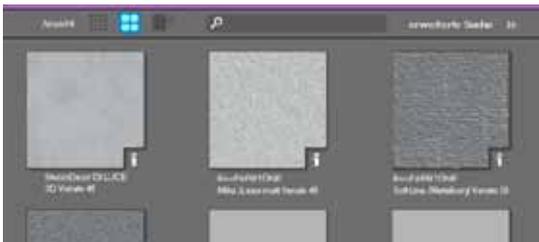
Kleine Musteransicht

Hier wird Ihnen eine minimalisierte Ansicht aller Bilder, Farben und Materialien ohne weitere Produktinformationen angezeigt. Diese Ansicht ist ideal, um möglichst viele Produkte auf einen Blick zu sehen.



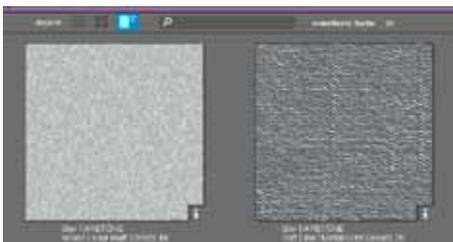
Mittlere Musteransicht

In dieser Ansicht bekommen Sie neben einer größeren Darstellung des Produktes zusätzlich den Produkt-namen sowie die Möglichkeit der Detailinformationsanzeige angeboten (Detailinformationen siehe Kap. 4.2.2 „Farbtondetails“ u. Kap. 4.2.3 „Materialdetails“). Diese Ansicht ist besonders geeignet, um viele Produkte auf einmal zu überblicken und zudem erste Produktinformationen einzusehen. Standardmäßig werden Produkte in der mittleren Musteransicht angezeigt.



Große Musteransicht

Diese Ansicht zeigt die Bilder, Farben und Materialien in einer Großansicht mit der Möglichkeit die Detailinformationsanzeige (Detailinformationen siehe Kap. 4.2.2 „Farbtondetails“ u. Kap. 4.2.3 „Materialdetails“) einzusehen. Sie ist besonders geeignet, um bereits bei der Suche Details der Produkte zu sehen.

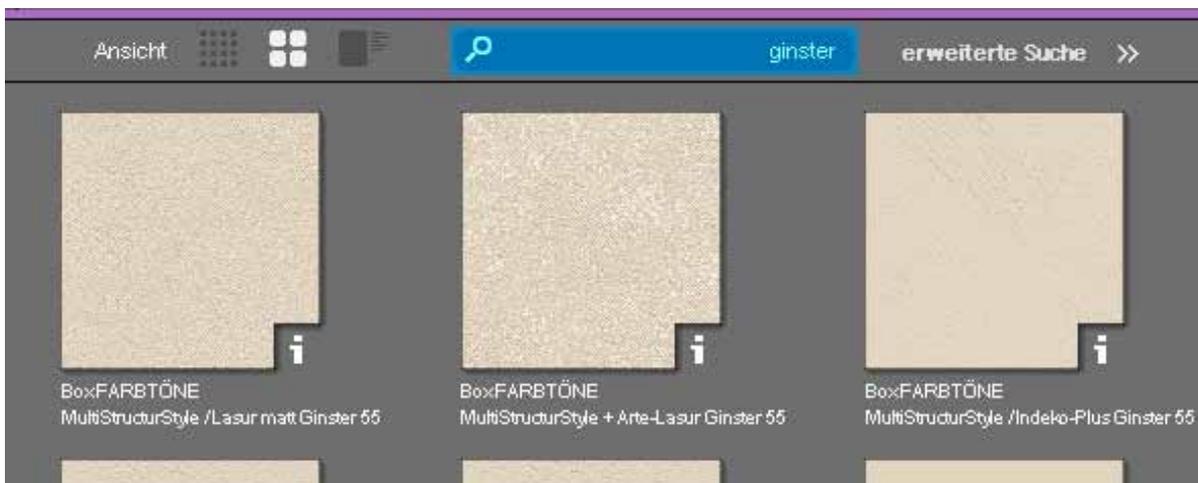


Hinweis: Zwischen den drei Daten-Ansichten können Sie auch in der Menüleiste über „Ansicht“ wechseln.

4.1.2. Suche



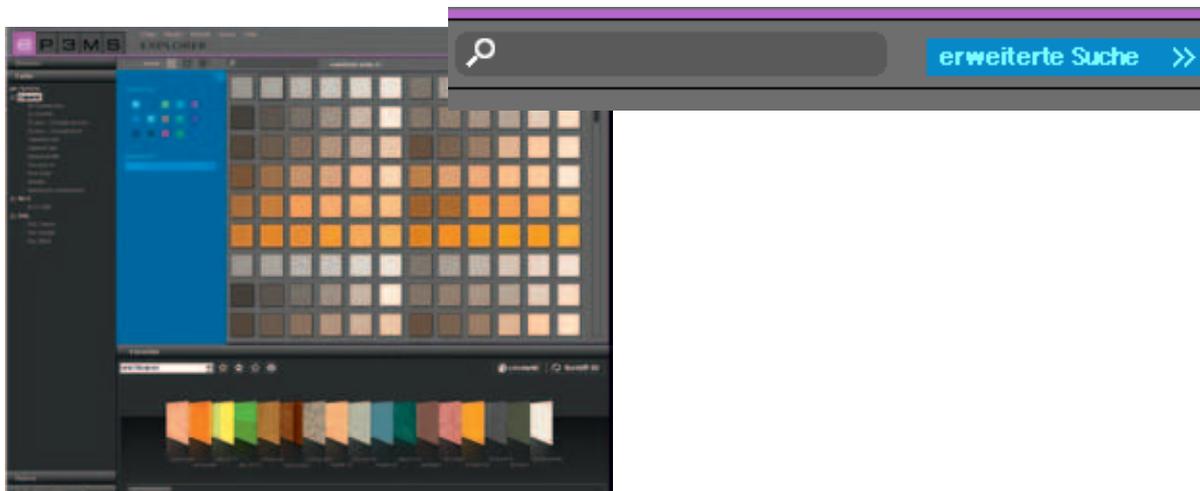
Die Suchfunktion in der Menüleiste können Sie für alle Registerinhalte des EXPLORERS, ausgenommen der Online Material-Datenbank, nutzen. Befinden Sie sich beispielsweise im Register „Farbe“, können Sie den Namen eines Farbtons im Suchfeld angeben, wodurch Ihnen alle Farbtöne mit diesem Familiennamen angezeigt werden. Ist das Register „Bibliothek“ geöffnet, können Sie nach Projektdetails suchen (z.B. Postleitzahl, Projektnamen, etc.), wodurch Ihnen lediglich die Projektordner angezeigt werden, die diese Suchkriterien enthalten. Bestätigen Sie Ihre Eingabe immer mit der „Enter“-Taste oder einem Klick auf das Lupen-Symbol, um die Suche auszulösen.



Erweiterte Suche bei Farben und Materialien

Mit der neuen Programmversion bietet SPECTRUM 4.0 innerhalb der „Farbe“- und „Material“-Register erweiterte Funktionen zur Optimierung Ihrer Produktsuche.

Um die neue Suchfunktionen zu nutzen, klicken Sie auf „erweiterte Suche“ in der Menüleiste des EXPLORERS. Neben den Registern öffnet sich ein weiteres Feld, in dem Sie zwei verschiedene Suchmöglichkeiten haben: Farbrichtung und Volltextsuche.



Farbrichtung

Um Ihre Suche innerhalb einer Farb- oder Materialkollektion einzuzugrenzen, können Sie aus vierzehn vorgegebenen Farbrichtungen wählen. Sie erhalten dann eine Ansicht aller Datenbankeinträge im jeweiligen Farntonbereich. Die gewählte Farbrichtung wird mit einem weißen Rahmen angezeigt. Es können auch mehrere Farbrichtungen gleichzeitig markiert werden. Mit erneutem Klick auf ein angewähltes Farbfeld wird dieses wieder deaktiviert.



Volltextsuche

Kennen Sie bereits den Namen des gewünschten Farbtons oder Materials, können Sie mit dieser Funktion durch Texteingabe danach suchen.



Hinweis: Die Volltextsuche kann durch die Markierung von „Farbrichtungen“ in der Farbrichtungssuche eingeschränkt werden. Durch erneutes Anklicken der zuvor ausgewählten Farbrichtungsfelder können Sie eine getroffene Auswahl deaktivieren. Sie haben die Farbrichtungssuche korrekt deaktiviert, wenn kein weißer Rahmen um eines der vierzehn Farbrichtungsfelder zu sehen ist. Nun können Sie die Volltextsuche uneingeschränkt durchführen.

Um Ihre Suchkriterien zu entfernen, klicken Sie „zurücksetzen“, zum Schließen des „erweiterte Suche“-Fensters klicken Sie auf das „X“ in dessen oberer rechter Ecke.

4.2 Register des EXPLORER

Auf der linken Seite Ihres Arbeitsbereiches gibt Ihnen der EXPLORER einen Überblick über alle Datenbankinhalte von SPECTRUM 4.0 in den Kategorien:

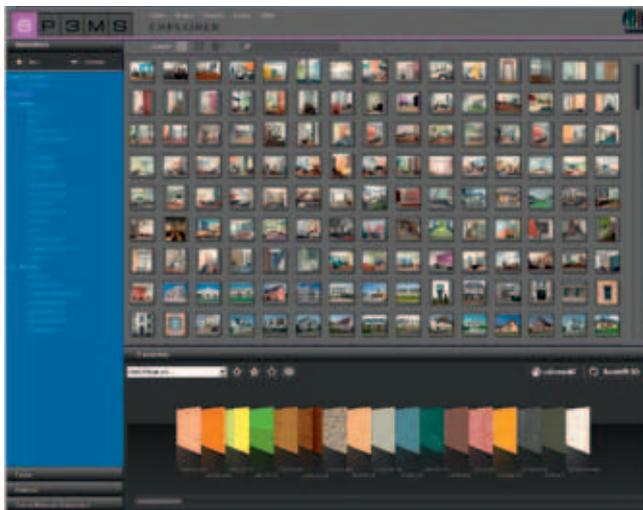


- Bibliothek (Kap. 4.2.1)
- Farbe (Kap. 4.2.2)
- Material (Kap. 4.2.3)
- Online Material-Datenbank (Kap. 4.2.4)

Durch Klick auf die verschiedenen Register können Sie zwischen den Registern hin und her springen.

4.2.1 Bibliothek

Die Bibliothek beinhaltet eine Übersicht über alle Bilddaten (Beispielbilder und eigene, importierte Bilder), die Sie zur Gestaltung in SPECTRUM 4.0 nutzen können. Hier erstellen und verwalten Sie auch Ihre eigenen Projekte.



Beispielbilder

In SPECTRUM 4.0 stehen Ihnen über 200 gestaltete Beispielbilder aus unterschiedlichen Ländern zur Verfügung.

Bildauswahl

Sie können zwischen den Kategorien „eigene Projekte“, sowie „Beispielbilder“ mit den Punkten „Innen“ (Innenräume) und „Aussen“ (Fassaden) wählen. In der Kategorie „Innen“ stehen Ihnen vorgefertigte Bilder aus den Bereichen Wohnen, Flur, Klassenräume, usw., „Aussen“ unter anderem Einfamilien-, Mehrfamilien- oder Fachwerkhäuser zur Verfügung. Unter „eigene Projekte“ finden Sie Ihre persönlich angelegten Projektdaten (Informationen zu eigenen Projekten siehe „Eigene Projekte“).

Die Liste der Unterkategorien sind mit einem Klick auf das +/- Symbol (vor dem jeweiligen Kategoriennamen „Innen“/„Aussen“) ein- oder ausblendbar.

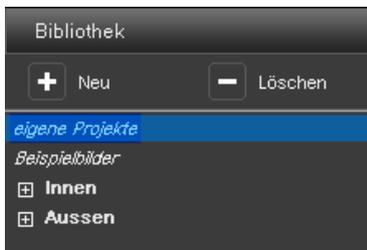
Um nur die Beispielbilder einer Unterkategorie (z.B. Wohnen, Restaurant, ...) anzusehen, wählen Sie diese per Mausklick an.

Bild zur Gestaltung in PHOTOstudio laden

Durch Doppelklick auf ein Bildmotiv im Arbeitsbereich wird dieses direkt zur Gestaltung ins PHOTOstudio geladen. Die Programmoberfläche von SPECTRUM 4.0 wechselt hierzu in das Modul PHOTOstudio (PHOTOstudio siehe Kap. 5).

Eigene Projekte

Mit dem Anlegen eigener Projekte bietet Ihnen SPECTRUM 4.0 die Möglichkeit, Bild- und Materialdaten in einem selbst erstellten Projektordner zu speichern und so übersichtlich zu verwalten. Die „eigenen Projekte“ finden Sie oberhalb der Beispielbilder im „Bibliothek“-Register. Bis zum ersten Anlegen eines „neuen Projektes“ bleibt der „eigene Projekte“-Ordner leer.

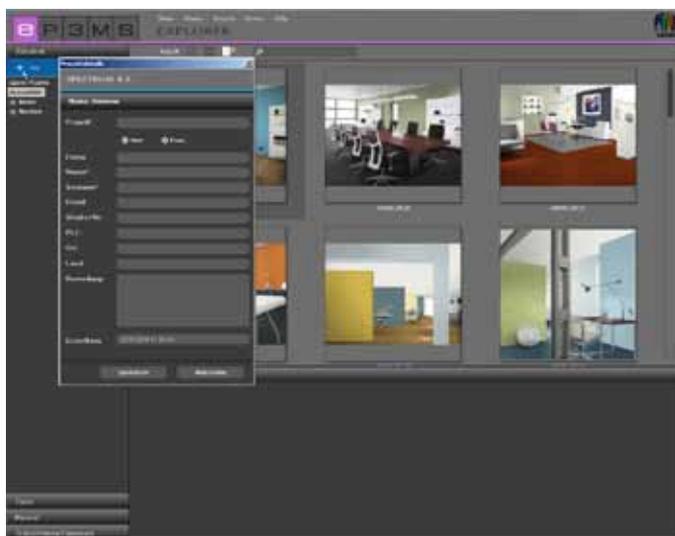


Neues Projekt erstellen

Zur Erstellung eines neuen Projektes klicken Sie auf das Symbol „Neu“ im oberen Bereich des „Bibliothek“-Registers oder gehen Sie über die Hauptnavigation auf „Datei“>„Neu“>„Eigenes Projekt“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein bestehendes Projekt und wählen Sie „Projektordner erstellen“ (Kurzbehl: Strg+N). Es öffnet sich das Fenster „Projektdetails“ für die Vergabe eines Projektnamens. Zusätzliche Informationen zum betreffenden Projekt, wie Namen, Kontaktdaten sowie Bemerkungen können hier eingetragen werden.

Vergeben Sie einen eindeutigen Projektnamen (z.B. „Familie Meier“). Weitere Informationen können dem Projekt auch später hinzugefügt werden. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“. Der neu-angelegte Projektordner erscheint nun in der Liste Ihrer „eigenen Projekte“.

Wie Sie gestaltete Bilddaten oder neue Materialkombinationen Ihrer Projektmappe zufügen können, erfahren Sie in den Kapiteln 5 „PHOTOstudio“ und 7 „MATERIALstudio“.



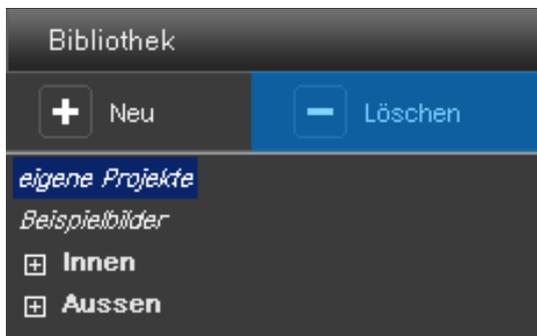
Projektdetails bearbeiten

Um Projektinformationen zu ändern, beispielsweise eine Bemerkung oder Adressdaten hinzuzufügen, klicken sie doppelt auf das betreffende Projekt oder klicken Sie dieses mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „Projektdetails bearbeiten“. Das Fenster „Projektdetails“ öffnet sich erneut. Bestätigen Sie Ihre Änderungen durch Klick auf „Speichern“.

Projekt löschen

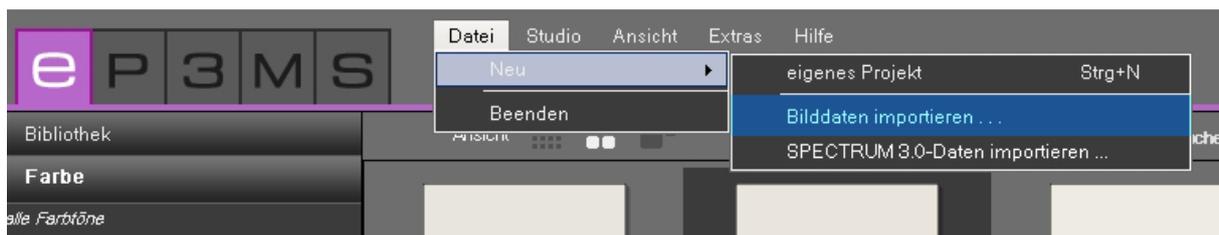
Ein bestehendes Projekt unwiderruflich aus der Liste Ihrer eigenen Projekte zu entfernen, wählen Sie zunächst das betreffende Projekt durch einfachen Klick auf den Projektnamen (die Auswahl ist erfolgt, wenn der Projektnamen blau hinterlegt erscheint und im Arbeitsbereich die Inhalte gezeigt werden). Klicken Sie auf den „Löschen“-Button oder drücken Sie die rechte Maustaste über dem Projektnamen und entfernen Sie das Projekt über „Projektordner löschen“ (Kurzbehehl: Entf).

Hinweis: Einmal gelöschte Projekte können nicht wiederhergestellt werden. Löschen Sie ein Projekt daher nur, wenn Sie sicher sind, dass das Projekt und dessen Inhalte nicht mehr benötigt werden.



Bilddaten importieren

Zum Importieren eigener Bilddaten in SPECTRUM 4.0 gehen Sie über die Hauptnavigation „Datei“>„Neu“>„Bilddaten importieren“. Im sich öffnenden Dialog-Fenster können Sie auf die Daten Ihres Rechners oder Datenträgers (z.B. USB-Stick) zugreifen und das gewünschte Bild auswählen. Klicken Sie auf „Öffnen“, wählen Sie den entsprechenden Zielprojektordner aus und geben Sie dem Bild einen eindeutigen Namen. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“ und das Bild erscheint im ausgewählten Projektordner.



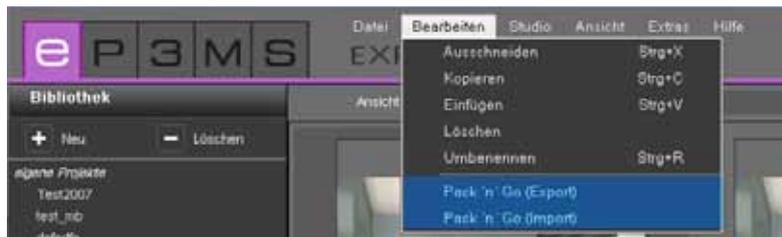
Spectrum 3.0-Daten importieren

Mit der neuen Programmversion SPECTRUM 4.0 gehen Ihre in SPECTRUM 3.0 bearbeiteten Bilddaten nicht verloren. Über die Funktion „Spectrum 3.0-Daten importieren“, die Sie über Rechtsklick auf ein bestehendes Projekt oder „Datei“>„Neu“ erreichen, haben Sie Zugriff auf Ihre Spectrum 3.0 Bilddatenbank (Voraussetzung: Sie nutzen SPECTRUM 4.0 auf demselben Rechner). Wählen Sie im sich öffnenden Fenster zunächst eine Ihrer SPECTRUM 3.0 Projektmappen und im nächsten Schritt ein SPECTRUM 3.0 BILDstudio-Projekt aus dieser Projektmappe aus. Im unteren rechten Fenster sehen Sie eine Vorschau des ausgewählten Bildes und können das zu importierende Bild unter „Neuer Entwurfsname“ benennen. Klicken Sie anschließend auf „Import“, um das ausgewählte Bild in den Projektordner zu speichern.



Pack'n'Go

Um Bilddaten inklusive aller Flächen, Gitternetze sowie der Gestaltung mit SPECTRUM 4.0 zwischen unterschiedlichen Rechnern auszutauschen, dient die Pack'n'Go-Funktion. Nutzen Sie zum Export und Import von Bilddaten die Pack'n'Go-Funktionen des Programms.



Pack'n'Go Export

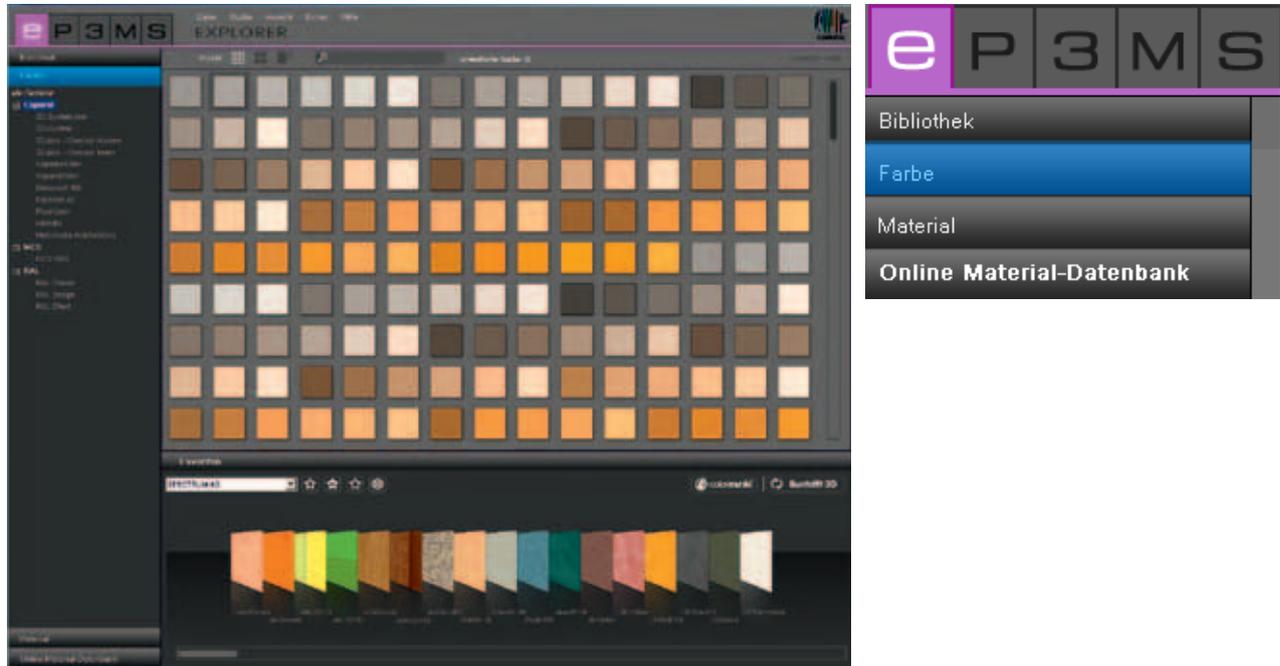
Wählen Sie zum Export eines Bildes das betreffende Bild in einem Projektordner aus und wählen Sie „Bearbeiten“>„Pack'n'Go (Export)“. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den gewünschten Zielordner für das Bild auswählen können (z.B. ein externes Speichermedium wie einen USB-Stick). Bestätigen Sie mit „OK“ und das Bild wird an den Zielort exportiert.

Pack'n'Go Import

Um ein mit Pack'n'Go exportiertes Bild in SPECTRUM 4.0 zu importieren, klicken Sie rechts auf den gewünschten Projektordner, in den das Bild importiert werden soll und wählen Sie „Pack'n'Go (Import)“ oder nutzen Sie die Hauptnavigation unter „Bearbeiten“>„Pack'n'Go (Import)“. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auf die Daten Ihres Rechners zugreifen können. Wählen Sie das betreffende Bild von Ihrer Festplatte oder einem externen Speichermedium aus und klicken Sie auf „Öffnen“. Das Bild wird nun in den Projektordner importiert.

4.2.2 Farbe

Im Register „Farbe“ finden Sie alle Farbtöne der Farbtonkollektionen von Caparol, RAL und NCS zur Verwendung für Ihre Farbgestaltungen.



Farbwahl

Bei Klick auf die Oberkategorie „alle Farbtöne“ werden Ihnen alle in der Datenbank von SPECTRUM 4.0 verfügbaren Farbtöne angezeigt. Weiterhin können Sie die Auswahl nach Hersteller und einzelnen Kollektionen verfeinern. Die Liste der Kollektionen eines Herstellers sehen Sie durch Klick auf das „+“ vor dem Herstellernamen. Wählen Sie die Kollektion eines Herstellers per Mausklick an, so werden Ihnen alle Farbtöne dieser Kollektion angezeigt.

Farbtondetails

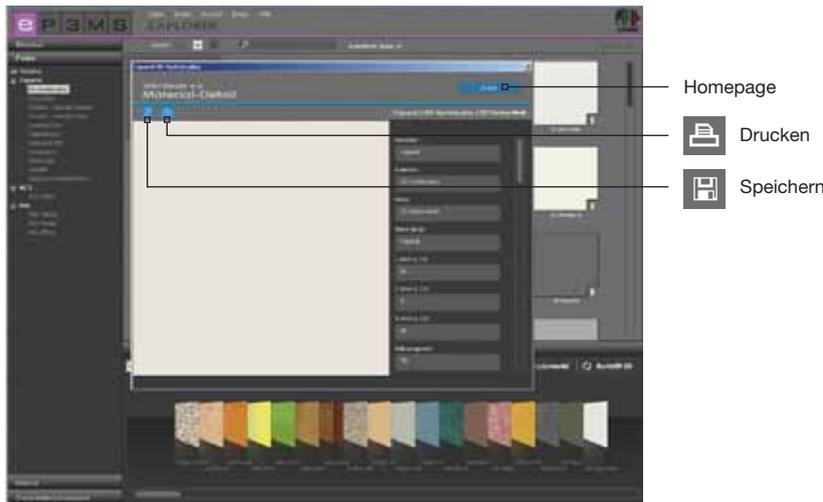
Informationen zu Namen und weiteren Details eines Farbtons erhalten Sie bei der „mittleren“ und „großen“ Musteransicht („Daten-Ansichten“ siehe Kap. 4.1.1) durch Klick auf das „i“ am unteren rechten Rand eines Farbtonbildes im Arbeitsbereich.



Im Vordergrund öffnet sich ein Fenster, das den Farbton in einer vergrößerten Ansicht darstellt und Angaben wie Hersteller, Kollektion, Name, RGB- oder LCH-Werte, Hellbezugswert und Farbfamilie beinhaltet. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, den Farbton als jpeg, TIFF oder PNG auf ihrem Rechner zu speichern.

Klicken Sie hierzu auf das „Speichern“-Symbol, vergeben Sie einen Namen und klicken Sie auf „Speichern“. Zum Drucken der Farbtonfläche klicken Sie auf das „Drucker“-Symbol. SPECTRUM 4.0 erstellt Ihnen automatisch eine PDF-Datei, die Sie sowohl speichern als auch ausdrucken können. Über den „www“-Button oben rechts im Fenster gelangen Sie auf die Homepage des jeweiligen Herstellers, die Ihnen weitere Informationen zu Farbton und Kollektion gibt. Mit dem „Zurück“-Button gelangen Sie wieder in die Farbton-Detailansicht.

Zum Schließen der Farbtondetails klicken Sie auf das „X“ am oberen rechten Rand des Fensters.



4.2.3 Materialien

Im Register der Materialdatenbank finden Sie Texturen von Caparol, sowie Beispieloberflächen anderer namhafter Hersteller, die Ihnen für die Gestaltung zur Verfügung stehen. Zusätzlich können Sie Materialien weiterer Hersteller über die Online Material-Datenbank herunterladen (siehe Kap. 4.2.4 „Online Material-Datenbank“).



Materialwahl

Bei Klick auf die Oberkategorie „alle Materialien“ werden Ihnen alle in der Datenbank von SPECTRUM 4.0 verfügbaren Materialien angezeigt. Weiterhin können Sie die Auswahl nach Hersteller und einzelnen Materialsammlungen verfeinern.

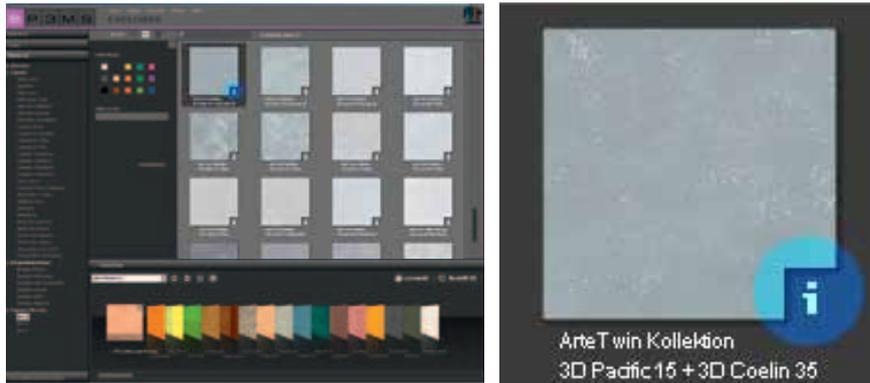
Die Liste der Kollektionen eines Herstellers öffnet sich mit Klick auf das „+“ vor dem Herstellernamen. Wählen Sie eine einzelne Kollektion eines Herstellers per Mausklick an, so wird der Inhalt dieser Kollektion angezeigt.

Die Anzahl aller geladenen und damit für die Gestaltung zur Verfügung stehenden Materialien wird am oberen rechten Bildrand über dem Arbeitsbereich angezeigt.



Material-Details

Informationen zu Namen und weiteren Details eines Materials erhalten Sie je nach gewählter Ansicht (Daten-Ansichten siehe Kap. 4.1.1) durch Klick auf das „i“ am unteren rechten Rand eines Materialbildes im Arbeitsbereich.



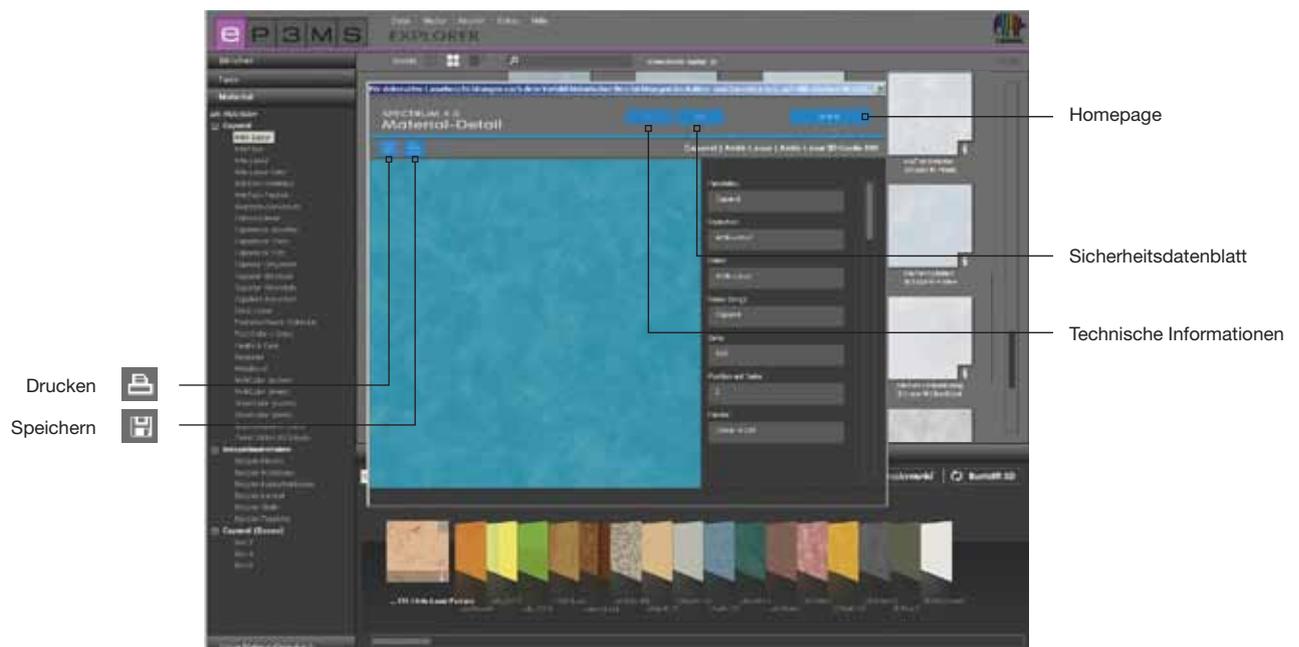
Im Vordergrund öffnet sich ein Fenster, welches das Material in einer vergrößerten Ansicht darstellt und Angaben zu Hersteller, Kollektion, Namen, Artikelnummer und Farbfamilie beinhaltet.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, das Material als jpeg, TIFF oder PNG auf ihrem Rechner zu speichern. Klicken Sie hierzu auf das „Speichern“-Symbol, vergeben Sie einen Namen und klicken Sie auf „Speichern“. Zum Drucken des Materials klicken Sie auf das „Drucker-Symbol“. SPECTRUM 4.0 erstellt automatisch eine PDF-Datei, die Sie sowohl speichern als auch ausdrucken können.

Technische Informationen (TI), sowie das Sicherheitsdatenblatt (SD) für Caparol Materialien finden Sie über die „TI“- und „SD“-Buttons am mittleren oberen Bildrand des Material-Detail-Fensters (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung).

Über das „www“ oben rechts im Fenster werden Sie auf die Homepage des jeweiligen Herstellers verlinkt. Mit dem „Zurück“-Button gelangen Sie wieder in die Material-Detailansicht.

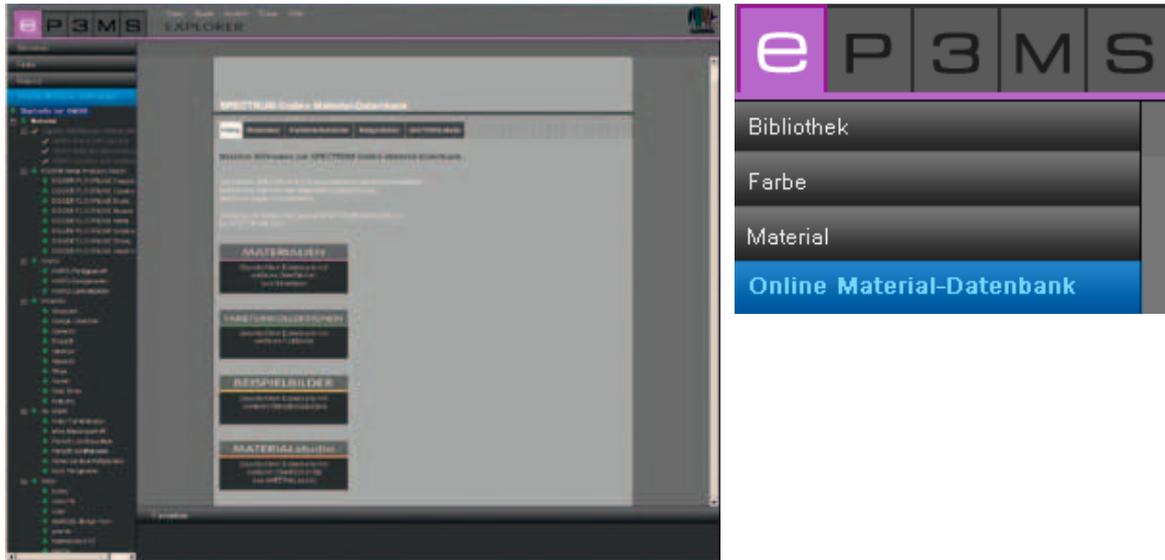
Zum Schließen der Materialdetails klicken Sie auf das „x“ am oberen rechten Rand des Fensters.



4.2.4 Online Material-Datenbank

Über die Online Material-Datenbank können aktuelle Kollektionen unterschiedlicher Hersteller kostenfrei aus dem Internet heruntergeladen werden.

So laden Sie schnell und einfach die neuesten Materialien und Farbtöne direkt in Ihre Software SPECTRUM 4.0, um diese direkt zur individuellen Gestaltung zu nutzen.



Funktionsweise

Öffnen Sie das „Online Material-Datenbank“-Register. Je nachdem aus welchem Bereich Sie neue Datenbankinhalte herunterladen möchten, können Sie zwischen Materialien, Farbtonkollektionen, Beispielbildern und dem MATERIALstudio wählen.

Materialien

Hier erhalten Sie Updates zu Materialkollektionen einzelner Hersteller.

Farbtonkollektionen

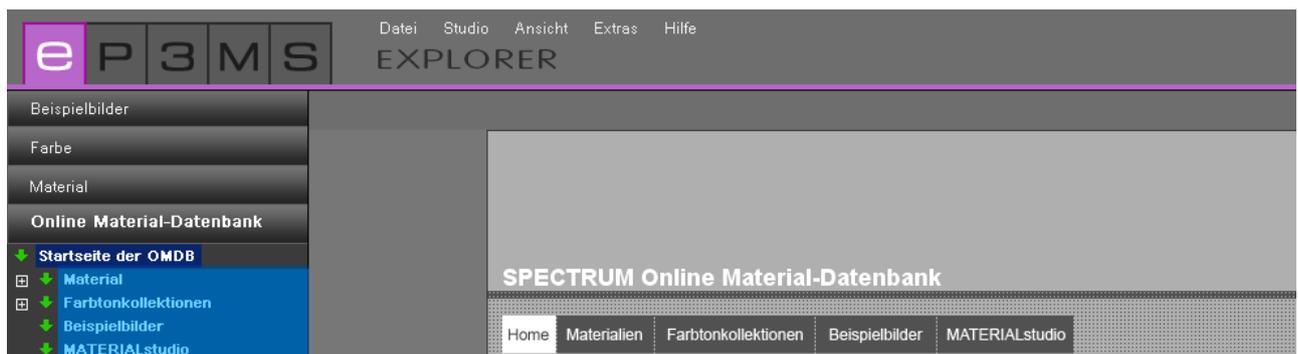
Hier erhalten Sie Updates zu Farbtonkollektionen einzelner Hersteller.

Beispielbilder

Hier stehen weitere Beispielbilder zur Ergänzung Ihrer SPECTRUM-Bilddatenbank bereit. Ebenso findet sich hier Bildmaterial aus der Vorgängerversion SPECTRUM 3.0.

MATERIALstudio

Hier finden Sie weitere Materialstrukturen, die Sie im Modul MATERIALstudio zu neuen Materialkombinationen verbinden können (myMaterial-Manager siehe Kap. 10).

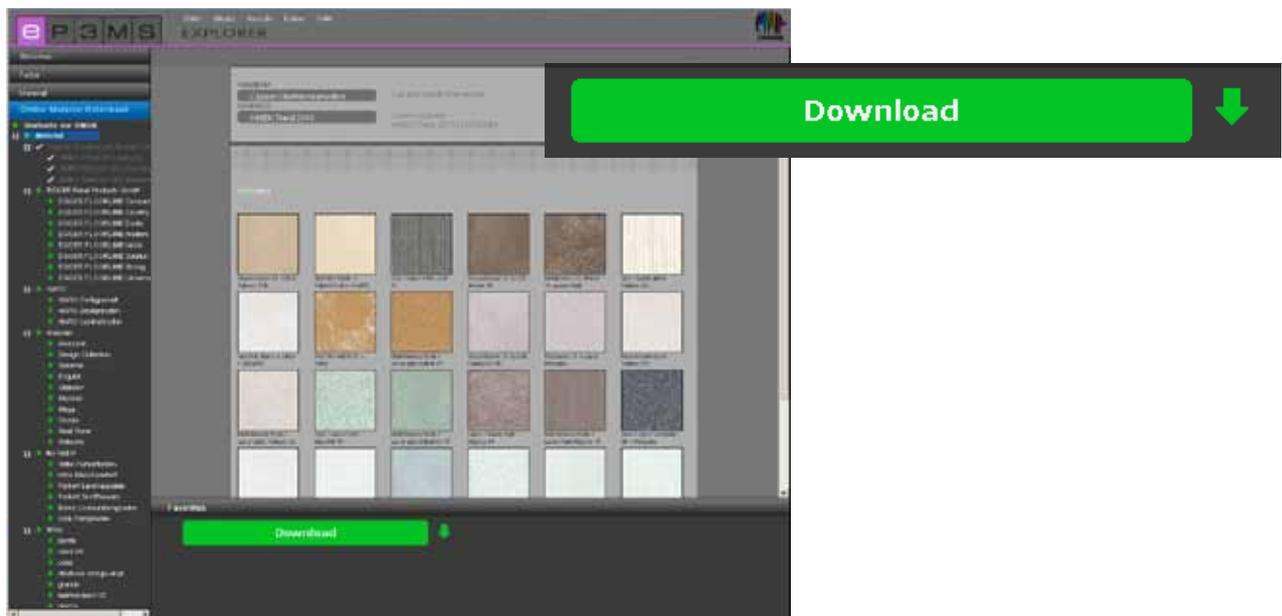


4. EXPLORER

Zu jeder Kategorie erhalten Sie eine Auswahl an Unterpunkten mit allen zur Verfügung stehenden Kollektionen. Wählen Sie die Kollektion aus, die Sie herunterladen möchten. Im unteren Bereich der Programmoberfläche von SPECTRUM 4.0 erscheint eine Schaltfläche mit der Aufschrift „Download“. Mit einem Klick auf diese Schaltfläche werden die gewünschten Daten direkt in Ihre SPECTRUM 4.0 Datenbank integriert.

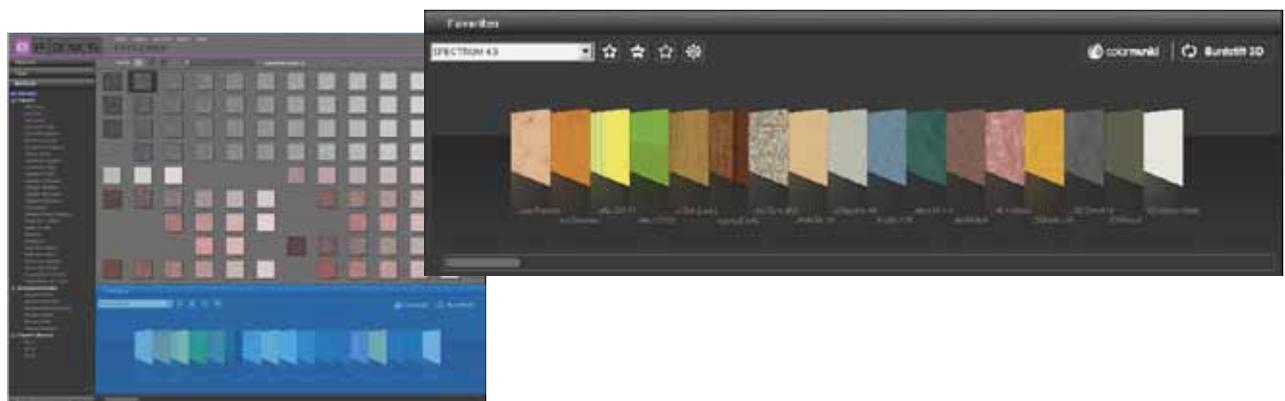
Besitzen Sie bereits die Produktdaten einer Unterkategorie, wird der Kategoriename in grauer Schrift mit weißem Häkchen angezeigt.

Hinweis: Informationen über neue Kollektionen liefert der SPECTRUM 4.0 NewsletterService, der über www.spectrum-online.eu oder direkt bei der Registrierung im Programm (Hauptnavigation unter „Extras“> „Registrierung“) abonniert werden kann.



4.3 Favoriten

Um bestimmte Farbtöne oder Materialien regelmäßig zu nutzen, haben Sie die Möglichkeit, diese unter „Favoriten“ zu speichern. Die Favoritenansicht des EXPLORERS befindet sich unterhalb der Arbeitsoberfläche. Fügen Sie Favoriten zum Standardordner „SPECTRUM 4.0“ hinzu oder erstellen Sie eigene neue Favoriten-Sets, um diese mit den gewünschten Farben und Materialien zu füllen.



Muster zu Favoriten-Set hinzufügen

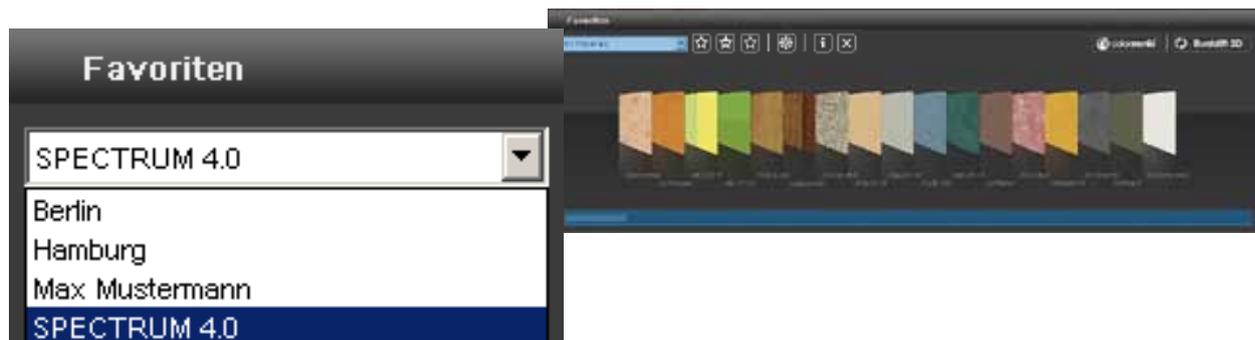
Die Aufnahme eines Farbtons oder Materials in ein Favoriten-Set erfolgt bei einfachem Mausklick auf das Muster im Arbeitsbereich (befindet sich der Mauszeiger auf einem Muster wird dieses dunkelgrau hinterlegt - Muster, die bereits im ausgewählten Favoriten-Set hinterlegt sind, werden hellgrau umrandet angezeigt). Bei einem zweiten Klick auf das selbe Produkt wird dieses wieder aus dem Favoriten-Set entfernt - alternativ klicken Sie auf das „X“-Symbol am oberen rechten Rand der Funktionsschaltflächen des Favoriten-Registers.

Möchten Sie mehrere Produkte gleichzeitig in ein Favoriten-Set aufnehmen, wählen Sie das erste Produkt per Mausklick aus, und klicken Sie dann mit gedrückt-gehaltener Shift-Taste auf das letzte zu importierende Produkt. Alle zwischen diesen beiden befindlichen Produkte werden automatisch in das aktuell ausgewählte Favoriten-Set geladen.

Hinweis: Produkte die Sie in die Favoriten aufnehmen werden automatisch gespeichert und stehen Ihnen als individuelles Archiv beim Arbeiten mit SPECTRUM 4.0 zur Verfügung, bis sie von Ihnen gelöscht werden.

Favoriten auswählen

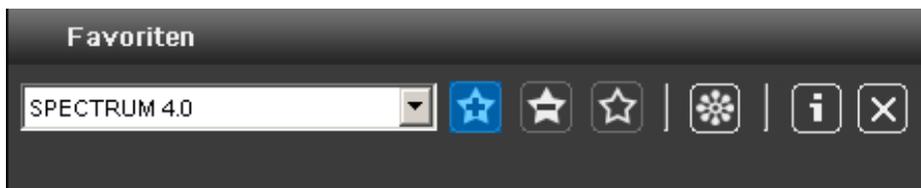
Zum Auswählen von Farbtönen und Materialien innerhalb eines Favoriten-Sets fahren Sie mit der Computermaus über die Reihe der Favoritenkärtchen. Das Kärtchen, auf dem Ihr Mauszeiger ruht, wird zur besseren Ansicht hervorgehoben. Nutzen Sie bei einer langen Liste innerhalb eines Favoriten-Sets zusätzlich den Scrollbalken am unteren Bildrand zum Durchsuchen der Inhalte.



Neues Favoriten-Set erstellen

Neben dem Speichern von Farb- oder Materialmustern in das Favoriten-Set „SPECTRUM 4.0“ besteht die Möglichkeit weitere Favoriten-Sets anzulegen, die Sie z.B. für bestimmte Projekte mit den dafür verwendeten Farben und Materialien füllen können.

Fügen Sie ein neues Favoriten-Set hinzu, indem Sie das „Stern +“-Symbol im Favoritenregister anklicken. Es öffnet sich ein Fenster, um dem neuen Favoriten-Set einen Namen zu geben. Nach dem Bestätigen mit „OK“ erscheint das neue, leere Set automatisch im Dropdown-Menü des „Favoriten“-Registers. Befüllen Sie Ihr Favoriten-Set durch Anklicken einzelner Farb- und Materialmuster in den Registern Farbe und Material (siehe „Muster zu Favoriten-Set hinzufügen“).



Hinweis: Ausgewählte Muster werden stets zu dem Favoriten-Set zugefügt, das aktuell im Dropdown-Menü angezeigt wird. Wählen Sie daher zunächst immer das gewünschte Favoriten-Set an, bevor Sie weitere Muster zufügen.



Favoriten-Set löschen

Möchten Sie ein komplettes Favoriten-Set mit all seinen Inhalten aus dem Favoriten-Register entfernen, wählen Sie das zu löschende Set zunächst im Dropdown-Menü aus. Klicken Sie anschließend auf das „Stern“-Symbol im „Favoriten“-Register und bestätigen Sie im sich öffnenden Fenster mit „Ja“. Das Favoriten-Set befindet sich nun nicht mehr in der Auswahl des Dropdown-Menüs und ist unwiderruflich gelöscht.



Favoriten-Set leeren

Zum Löschen eines Musters aus einem Favoriten-Set klicken Sie auf das „X“ oben rechts im betreffenden Muster.

Falls Sie den gesamten Inhalt eines Favoriten-Sets entfernen möchten, klicken Sie auf das leere „Stern“-Symbol („Favoriten leeren“) im Favoriten-Register. Das Favoriten-Set bleibt dabei bestehen und kann neu befüllt werden.



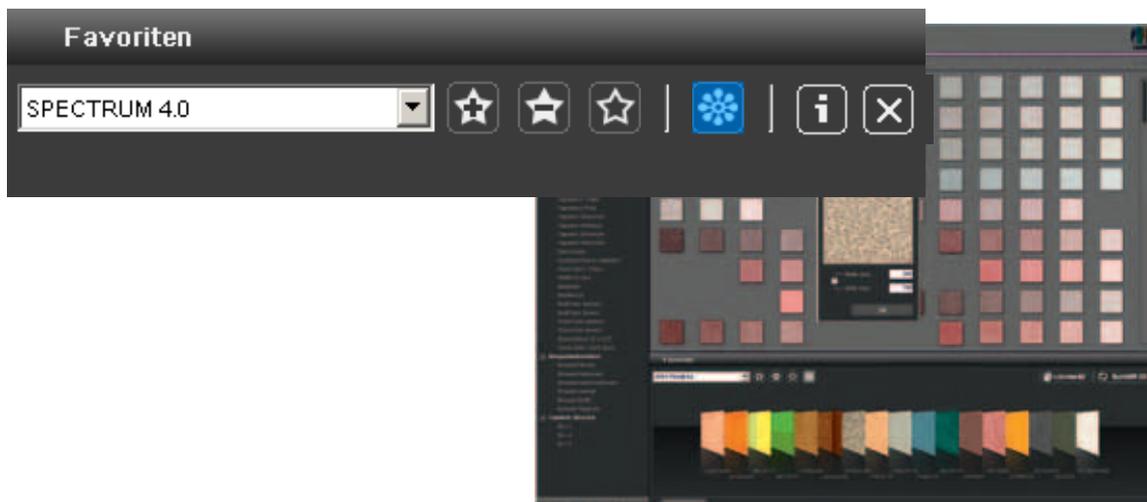
Eigene Bilddaten einbinden

Sie können auch eigene Bilder zu einem Favoriten-Set hinzufügen (z.B. wenn Sie dieses als Fototapete oder Wandbild nutzen möchten).

Klicken Sie hierzu auf das „Blumen“-Symbol („Eigene Bilddaten einfügen“). Im sich öffnenden Fenster können Sie über das „Ordner öffnen“-Symbol oben links ein eigenes Bild von Ihrem PC oder einem externen Speichermedium auswählen und mit „Öffnen“ in das Fenster laden. Geben Sie im weiteren die gewünschte Breite und Höhe in cm für Ihr Bild an. Klicken Sie anschließend auf „OK“ – das Bild erscheint nun in Ihrem aktuell ausgewählten Favoriten-Set.

Wenn Sie Ihr Bild in einem unproportionalen Seitenverhältnis importieren möchten, deaktivieren Sie das Häkchen zwischen Höhe und Breite und geben Sie die gewünschten Maße ein. Das Bild wird dann entsprechend verzerrt importiert.

Hinweis: Bedenken Sie bei der Wahl Ihrer Bildmaße die Größe der jeweiligen Fläche, für die das Bild im PHOTOstudio benötigt wird.





Produktdetails anzeigen

Informationen zu Namen und weiteren Details eines Produktes erhalten Sie durch Auswahl eines Favoritenkärtchens und Klick auf das „i“-Symbol (siehe hierzu auch „Farbtondetails“ Kapitel 4.2.2 sowie „Material-Details“ Kapitel 4.2.3).



Produkt aus Favoriten-Set löschen

Zum Löschen eines einzelnen Produktes aus einem Favoriten-Set, klicken Sie zunächst auf das zu entfernende Produktbild und anschließend auf das „X“-Symbol.



Favoriten-Ansicht 2D und 3D

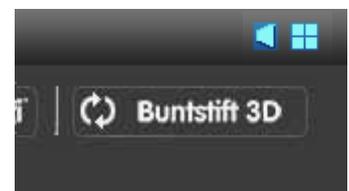
Je nach Platzgründen, können Sie für die Darstellung des Favoriten-Registers zwischen einer großflächigen 3D- und einer platzsparenden 2D-Ansicht wählen.



Standardmäßig wird das Favoriten-Register in der 3D-Ansicht geöffnet. Hier werden die Favoritenkärtchen der enthaltenen Produkte dreidimensional in einer horizontal scrollbaren Liste aufgereiht dargestellt. Diese Ansicht ist für große Bildschirme besonders gut geeignet.



Bei Klick auf das „2D-Ansicht“-Symbol steht Ihnen das Favoriten-Register in einer platzsparenden 2D-Inhaltsansicht zur Verfügung. Die im Favoriten-Set enthaltenen Produkte werden klein dargestellt. Mittels des Scrollbalkens auf der rechten Seite des Favoriten-Registers können Sie sich vertikal durch die Inhalte eines Sets bewegen. Diese Ansicht ist besonders für die Nutzung von Netbooks oder kleinen Bildschirmen geeignet.

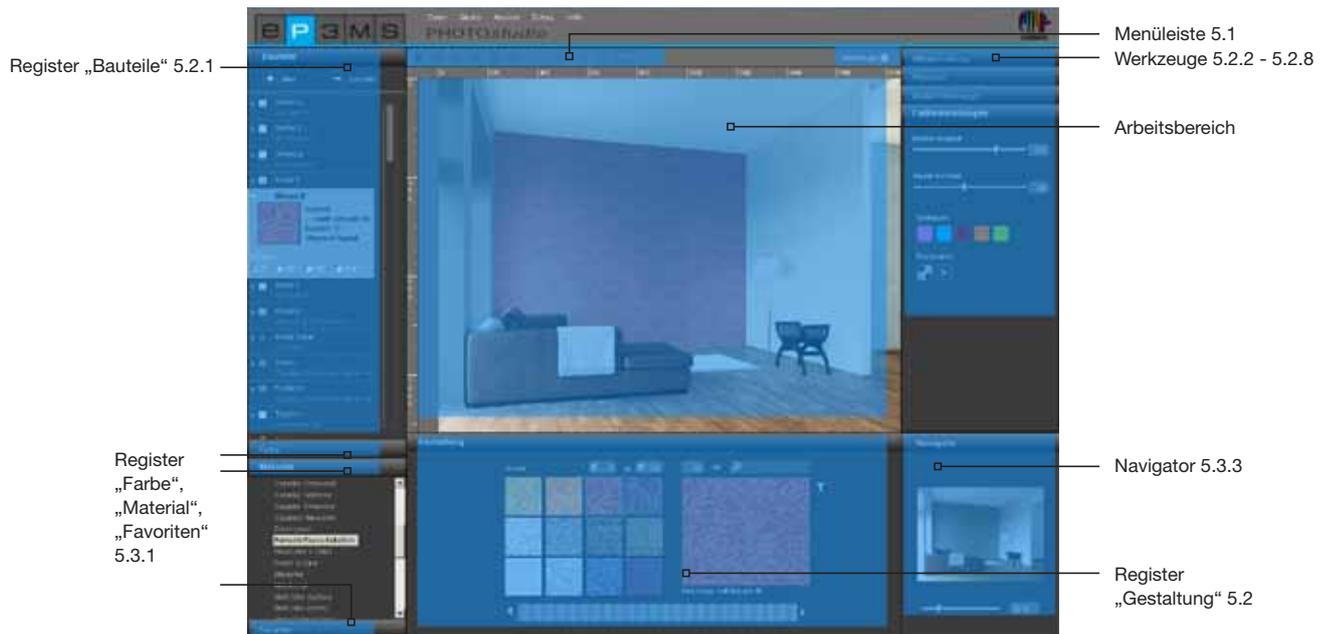




5. PHOTOstudio

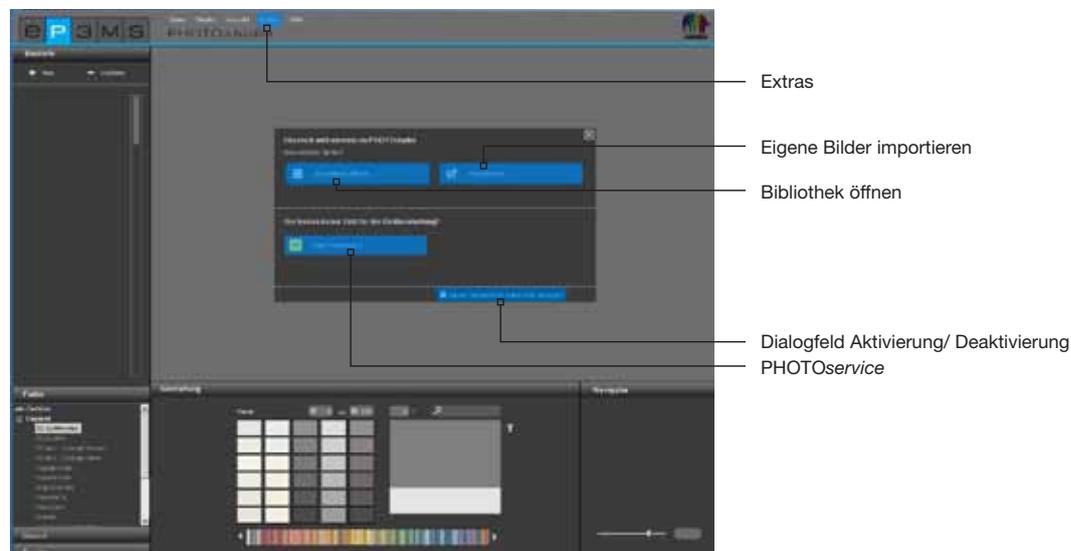
Mit dem PHOTOstudio ist es nun erstmals möglich, Bilder innerhalb ein und desselben Moduls zu bearbeiten und zu gestalten. Ermöglicht wird dies durch die Fusion von CREATIV- und BILDstudio der Vorgängerversion (SPECTRUM 3.0) zum PHOTOstudio von SPECTRUM 4.0. Die Entwurfsvisualisierung ist dadurch einfacher und schneller machbar.

Das PHOTOstudio ermöglicht die Bearbeitung eigener Fotos, Beispielbilder oder Planunterlagen. Bilddaten können bei Bedarf retuschiert, maskiert und anschließend mit sämtlichen Farbtönen und Materialien der Software gestaltet werden.



Assistent

Beim ersten Öffnen des PHOTOstudios erscheint ein Optionen-Fenster, in dem Sie verschiedenen Aktionen direkt auswählen können.



Sie haben zum einen die Option, ein Beispielbild aus der SPECTRUM 4.0-Bilddatenbank zu wählen, um dieses direkt in das PHOTOstudio zur Entwurfsgestaltung zu laden.

Zum anderen können Sie ein Bild von Ihrem PC oder einem externen Speichermedium in SPECTRUM 4.0 importieren, um dieses für die Gestaltung vorzubereiten und zu gestalten.

Klicken Sie direkt auf „PHOTOservice“, um ein eigenes Bild für die Gestaltung vorbereiten zu lassen (PHOTOservice siehe Kap. 9).

Weitere Informationen zu den einzelnen Optionen erhalten Sie, indem Sie die Maus über den jeweiligen Options-Buttons bewegen.

Wenn Sie den Assistenten beim künftigen Öffnen des PHOTOstudios nicht mehr anzeigen lassen möchten, entfernen Sie den Haken bei „Dieses Dialogfeld bei jedem Start anzeigen“. Alternativ können Sie die Anzeige über die Hauptnavigation unter „Extras“>„Optionen“ steuern, indem Sie im Feld „Assistenten anzeigen“ von „Aktiviert“ auf „Deaktiviert“ wechseln.

Hinweis: Laden Sie ein Bild per Doppelklick direkt aus dem EXPLORER in das PHOTOstudio, wird der Assistent des PHOTOstudios automatisch übersprungen.

5.1 Menüleiste

Die Menüleiste des PHOTOstudios zeigt Symbole, mit deren Hilfe Sie folgende Aktionen durchführen können: eigene Bilder importieren, bestehende Datenbankbilder für die Gestaltung laden, Entwürfe speichern, exportieren und/oder drucken.



5.1.1 Eigenes Bild importieren

Möchten Sie ein eigenes Bild zur Bearbeitung und Gestaltung ins PHOTOstudio importieren, klicken Sie den „Neues Bild importieren“-Button der Menüleiste (Alternativ auch über die Hauptnavigation „Datei“>„Neu“). Es öffnet sich ein Fenster, mit dem Sie ein Bild von Ihrer Festplatte oder einem externen Speichergerät auswählen können. Bestätigen Sie die Bildauswahl mit Klick auf „Öffnen“. Das Projektfenster von SPECTRUM 4.0 wird geöffnet. Darin können Sie das Bild einem bestehenden Projekt durch Auswahl eines Projektordners zuordnen oder einen neuen Projektordner erstellen (Projekt erstellen siehe Kap. 4.2.1 „Eigene Projekte“). Geben Sie dem Bild einen neuen „Entwurfsnamen“ oder behalten Sie den angezeigten Namen bei. Klicken Sie auf „Speichern“ und das Bild wird direkt zur Bearbeitung in das PHOTOstudio geladen. Zur Entwurfserstellung lesen Sie bitte weiter in Kapitel 5.2 „Bilder bearbeiten und für die Gestaltung vorbereiten“.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die zu importierenden Bilder oder Planunterlagen als jpeg-, TIFF- oder PNG-Datei vorliegen, da diese sonst nicht in SPECTRUM 4.0 geladen werden können. Stellen Sie außerdem sicher, dass Ihre Bilder eine Auflösung von mindestens 1920 x 1440 Pixeln bei 150 dpi aufweisen, damit die Entwürfe in ausreichender Qualität gedruckt werden können.



5.1.2 Bestehendes Datenbankbild laden

Um ein bereits vorhandenes Bild aus der Datenbank zu laden, klicken Sie auf den „Öffnen“-Button in der Menüleiste des PHOTostudios (Alternativ: Hauptnavigation „Datei“>„Öffnen“). Die Bibliothek des EXPLORERS wird als Fenster geöffnet. Wählen Sie das gewünschte Bild aus den eigenen Projekten oder den Beispielen per Mausklick aus (Bilderwahl siehe Kap. 4.2.1 „Datenbankbilder“) und bestätigen Sie mit „OK“.



5.1.3 Entwurf speichern

Nachdem Sie ein Bild gestaltet haben, speichern Sie den Entwurf durch Klick auf das „Speichern“-Symbol (Hauptnavigation „Datei“>„Speichern unter“). Das Projekt-Fenster wird geöffnet, in welchem Sie das Bild einem bestehenden Projekt zuordnen oder einen neuen Projektordner dafür erstellen können (Projekt erstellen siehe Kap. 4.2.1 „Eigene Projekte“). Geben Sie dem Bild einen neuen Entwurfsnamen.

Hinweis: Es empfiehlt sich das Bild schon während der Bearbeitung und Gestaltung von Zeit zu Zeit zu speichern, um sicherzugehen, dass Ihre Arbeit bei unvorhergesehenen Programm- oder Computerabstürzen nicht verloren geht (Kurzbefehl: Strg+S; Hauptnavigation „Datei“>„Speichern“). Zur Sicherstellung der regelmäßigen Datenspeicherung können Sie über die Hauptnavigation eine automatische Speicherung veranlassen. Unter „Extras“>„Optionen“ lässt sich in den erweiterten Einstellungen eine Minutenzahl eingeben, nach der eine regelmäßige, automatische Speicherung im PHOTostudio stattfindet. Speichern Sie die veränderten Einstellungen durch Klick auf „Übernehmen“.



5.1.4 Entwurf exportieren

Sie haben die Möglichkeit, Ihren Entwurf durch Klick auf das „Entwurf exportieren“-Symbol als jpeg-, TIFF- oder PNG-Datei auf Ihrem PC oder einem externen Speichermedium, zu speichern. Geben Sie dem Entwurf im sich öffnenden Fenster einen Dateinamen, wählen Sie den Zielort aus und klicken Sie auf „Speichern“. So können Sie das Entwurfsbild z.B. als E-Mail an Kunden versenden oder in anderen Anwendungen weiter nutzen.

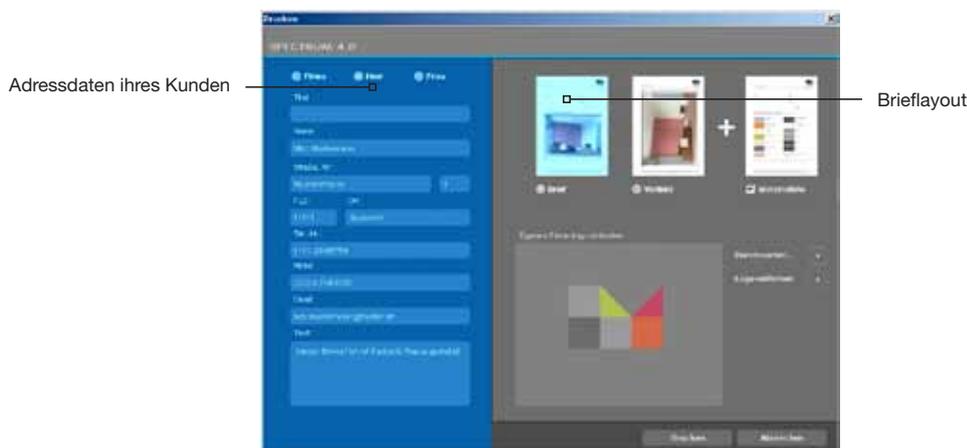


5.1.5 PDF erstellen

Klicken Sie auf den „PDF Drucken“-Button der Menüleiste (Hauptnavigation „Datei“>„Drucken“), um den aktuell angezeigten Entwurf zu drucken. Im sich öffnenden Fenster haben Sie die Möglichkeit, zwischen einem Brief- oder Vollbildlayout für die PDF-Erstellung zu wählen. Zusätzlich kann eine Materialliste aller benutzten Farbtöne und Materialien inklusive Miniaturdarstellung und genauer Produktbezeichnung hinzugefügt und ausgedruckt werden.

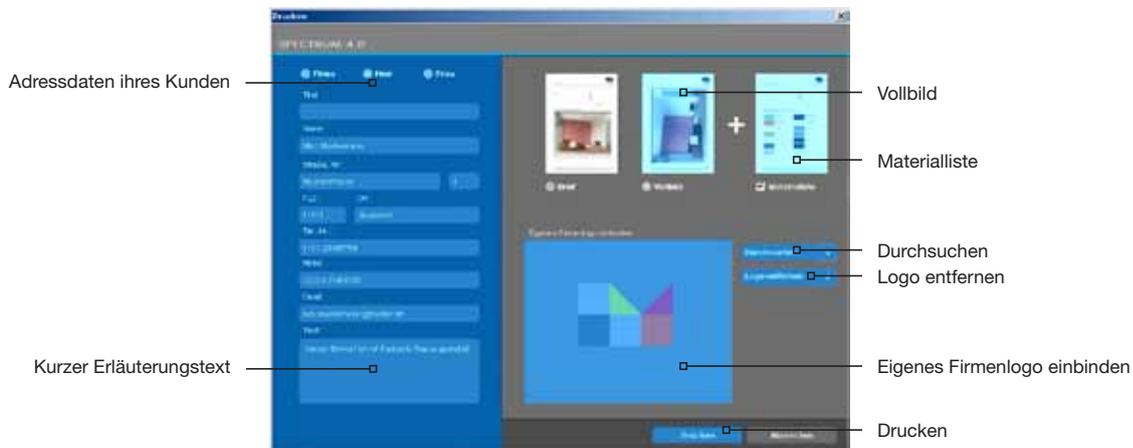
Brief

Das Brief-Layout beinhaltet neben einem Bereich für die Adressdaten Ihres Kunden eine verkleinerte Darstellung Ihres Entwurfes. Dies ist die richtige Wahl wenn Sie den Entwurf per Post versenden möchten.



Vollbild

Das Vollbild-Layout stellt Ihren Entwurf in maximaler Größe auf einem DIN A4-Blatt dar.



Markieren Sie den „Brief-“ oder „Vollbild“-Modus im rechten oberen Bereich des Fensters und geben Sie die notwendigen Adressdaten Ihres Empfängers an (Die Adressdaten erscheinen nur bei der Wahl des Brief-Layouts). Zusätzlich können Sie einen kurzen Erläuterungstext zur Farbgestaltung verfassen. Standardmäßig wird die Materialliste dem Layout beigefügt, kann jedoch durch Entfernen des Häkchens abgewählt werden.

Sie können zudem Ihr eigenes Logo in das Layout einbinden, das dann im Briefkopf erscheint. Klicken Sie hierfür auf „Durchsuchen“, um Ihr Logo von Ihrem PC oder einem externen Speichermedium auszuwählen und in SPECTRUM 4.0 zu laden. Das ausgewählte Logo sehen Sie beispielhaft im Fenster „Eigenes Firmenlogo einbinden“. Zum Löschen des Logos klicken Sie auf „Logo entfernen“.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Ihr Logo als jpeg-, TIFF- oder PNG-Datei vorliegt, um dieses in SPECTRUM 4.0 nutzen zu können.

Haben Sie alle notwendigen Angaben zu Ihrem Entwurf gemacht, klicken Sie auf „Drucken“, um eine PDF-Datei des Entwurfes zu erstellen, die Sie je nach Bedarf speichern oder ausdrucken können.



5.1.6 Entwurf drucken

Wenn Sie einen Entwurf ohne PDF-Erstellung ausdrucken möchten, klicken Sie auf das „Drucken“-Symbol („Drucken-Dialog“) der Menüleiste. Das Druck-Dialog-Fenster Ihres Rechners öffnet sich. Wählen Sie Drucker und Druckeinstellungen für den Ausdruck. Der Entwurf wird dann lediglich als Bild ohne Text und Logo ausgedruckt.

5.1.7 Ansichts-Buttons



Vergrößern

Klicken Sie auf diesen Button zum Vergrößern Ihres Bildes auf der Arbeitsfläche.



Verkleinern

Nutzen Sie diesen Button zum Verkleinern Ihres Bildes auf der Arbeitsoberfläche.



Ansicht passend skalieren

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie die Größe Ihres Bildes genau in den Arbeitsbereich einpassen.



Arbeitsbereich vergrößern

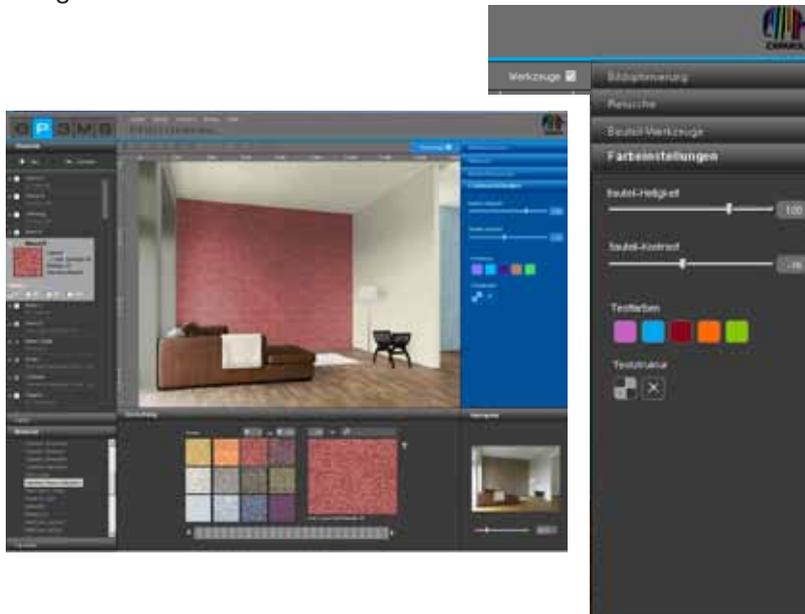
Dieser Button blendet das Gestaltungs- und Werkzeugregister aus und vergrößert dadurch die Arbeitsfläche.

Hinweis: Die hier dargestellten Funktionen können auch über den Hauptnavigationspunkt „Ansicht“ bedient werden.

5.2 Bilder bearbeiten und für die Gestaltung vorbereiten

Wenn Sie ein neues Bild in SPECTRUM 4.0 geladen haben, müssen Sie dieses zunächst für die spätere Gestaltung vorbereiten, indem Sie das Bild bei Bedarf retuschieren und Bauteile, Flächen und Gitternetze für die spätere Farb-/Materialgestaltung definieren.

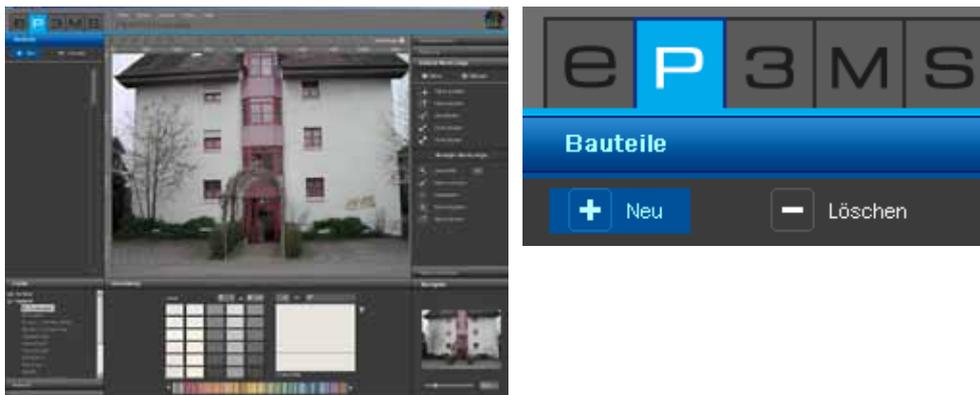
Die Werkzeuge des PHOTostudios befinden sich rechts im Arbeitsbereich. Blenden Sie diese durch Anklicken des Werkzeugkästchens ein oder aus.



5.2.1 Bauteile

Bauteile anlegen

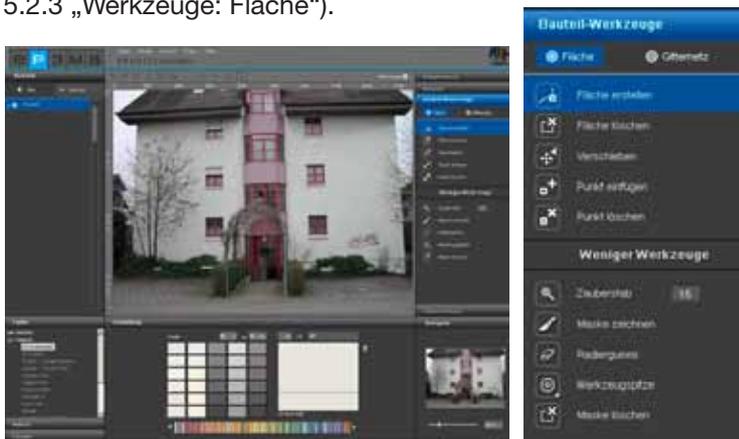
Um eine Fassade oder einen Innenraum in unterschiedlichen Farben und Materialien gestalten zu können, müssen einzelne Bauteile definiert werden. Die Bauteile für ein Bild können Sie im Register „Bauteile“ auf der linken Seite des PHOTostudios festlegen und überblicken.



Legen Sie ein neues Bauteil an, indem Sie auf den „Neu“-Button klicken. Es öffnet sich das „Bauteilname“- Fenster, in dem Sie dem Bauteil einen kennzeichnenden Namen geben, z.B. Decke, Wand links, Sockel etc. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“ und das neue Bauteil erscheint in Ihrer Bauteilliste. Bei Klick auf „Abbrechen“ wird kein Bauteil angelegt.



Sobald Sie ein Bauteil angelegt haben, wird automatisch das Werkzeug „Fläche erstellen“ aktiviert, so dass Sie sofort durch Klick ins Bild eine Fläche anlegen können (Bauteile mit Flächen versehen, siehe Kap. 5.2.3 „Werkzeuge: Fläche“).



Hinweis: Pro Bild können Sie beliebig viele Bauteile anlegen.

Um den Namen eines Bauteils erneut zu ändern, klicken Sie doppelt auf das betreffende Bauteil oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bauteil und wählen Sie „Bauteil umbenennen“. Im sich öffnenden Dialog können Sie den Namen ändern.

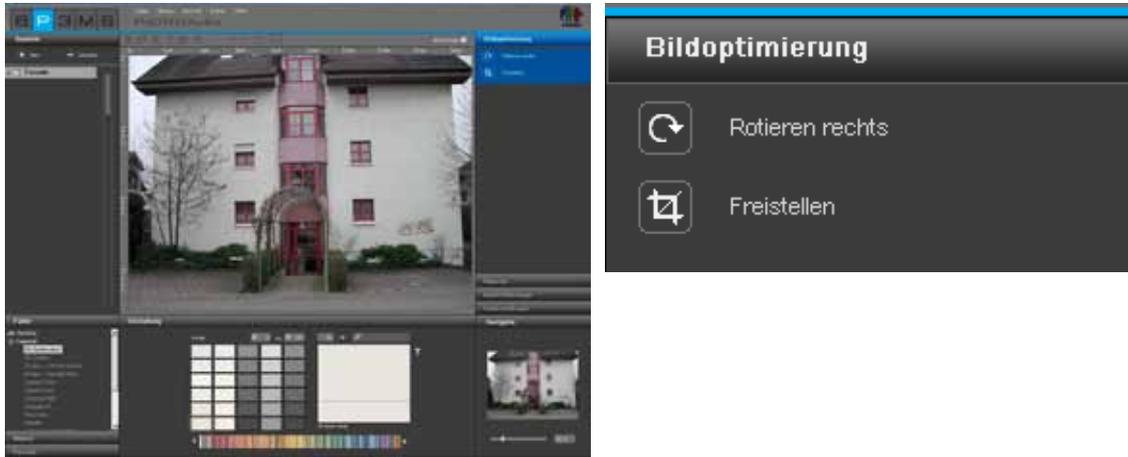
Bauteile entfernen

Entfernen Sie ein Bauteil, indem Sie dieses per Mausklick markieren und den „Löschen“-Button anklicken. Beantworten Sie den Dialog mit „Ja“, wird das Bauteil endgültig (inkl. sämtlicher Flächen-, Gitternetz- und Farbinformationen) aus der Liste gelöscht.



5.2.2 Werkzeuge: Bildoptimierung

Nach dem Öffnen eines Bildes im PHOTOstudio können Sie dieses mit Hilfe der Bildoptimierung auf die gewünschte Position und Größe anpassen.



Rotieren

Nutzen Sie die „Rotieren“-Funktion, um Ihr Bild auf der Arbeitsfläche zu drehen. Mit jedem Klick auf den „Rotieren“-Button dreht sich Ihr Bild um 90° weiter im Uhrzeigersinn.



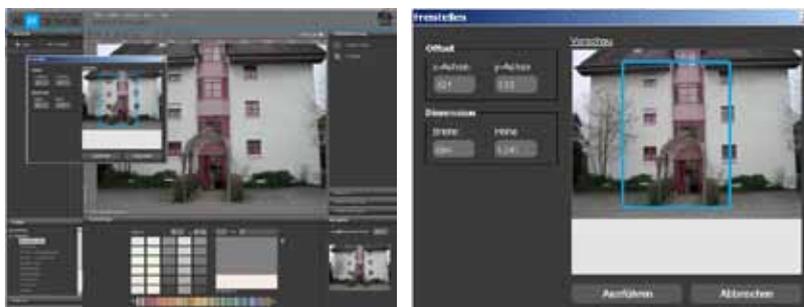
Freistellen

Nutzen Sie die „Freistellen“-Funktion, um einen Ausschnitt des Bildes für die Gestaltung herauszuschneiden. Mit Klick auf das „Freistellen“-Werkzeug öffnet sich ein Fenster, in dem eine Vorschau Ihres Bildes sowie die vorhandenen Freistelloptionen „Offset“ und „Dimension“ angezeigt werden. Der blaue Begrenzungsrahmen zeigt den aktuell gewählten Ausschnitt.

Zur Definition des Ausschnittes klicken Sie in die Miniaturdarstellung des Bildes und ziehen mit gedrückter linker Maustaste einen entsprechend großen Rahmen zur Freistellung auf. Klicken Sie anschließend auf „Ausführen“, um das Bild nach dieser Vorgabe freizustellen.

Alternativ können Sie einen Bildausschnitt auch durch genaue Eingaben in den Freistelloptionen „Offset“ und „Dimension“ ausschneiden. Über „Offset“ kann ein Ausschnitt an der X- und Y-Achse verschoben werden. Je höher der eingegebene Wert an X- bzw. Y-Achse, desto weiter verschiebt sich Ihre Auswahl nach rechts (X-Achse) bzw. unten (Y-Achse).

Mit der Angabe von Breite und Höhe im Bereich „Dimension“ können Sie die Größe Ihres Ausschnittes variieren.



Hinweis: Höhe und Breite Ihres Bildes können Sie anhand der Lineale im Arbeitsbereich ablesen. Diese Maße dienen Ihnen als Ausgangspunkt für die Festlegung von Höhe und Breite Ihres gewünschten Ausschnittes.

5.2.3 Werkzeuge: Fläche



Bauteile mit Flächen versehen

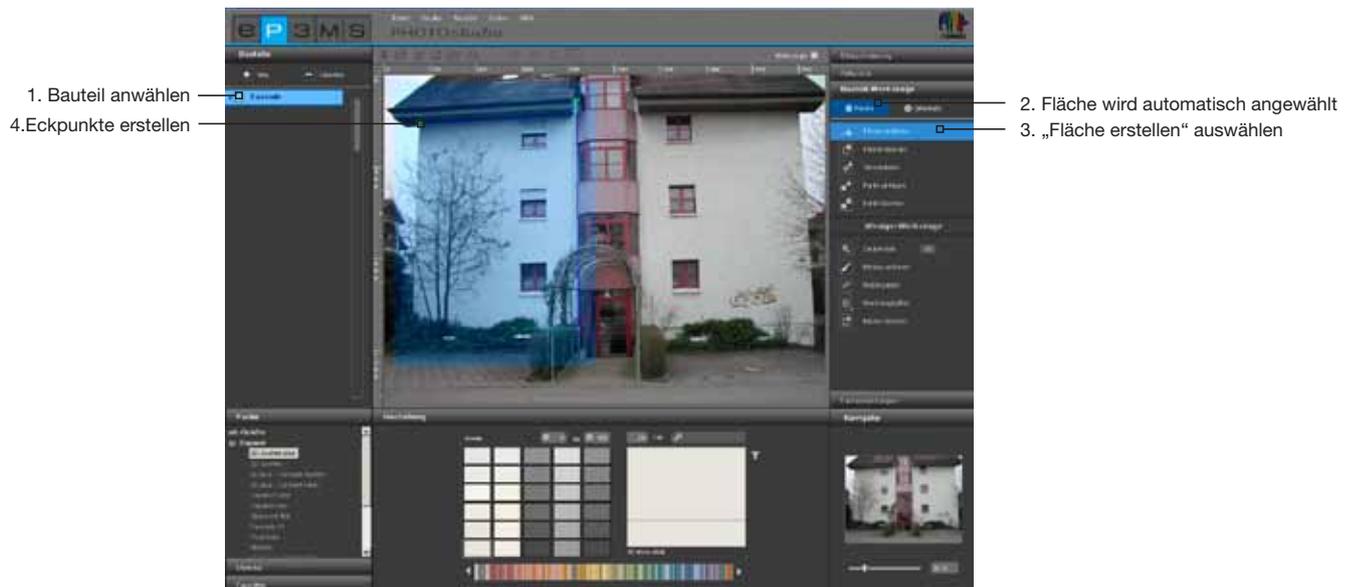
Für jedes Bauteil muss im Anschluss an die Erstellung die genaue Fläche für die spätere Gestaltung mit Farbe und Material definiert werden. Innerhalb eines Bauteils können beliebig viele Flächen angelegt werden. Diese erhalten bei der Gestaltung die selbe Farb- bzw. Materialzuweisung.

Bei der Definition von Flächen können Sie zwischen dem Anlegen einer „Fläche“ oder eines „Gitternetzes“ wählen. Wählen Sie „Fläche“, um das Bauteil mit Farbe zu gestalten. Soll das Bauteil in der späteren Gestaltung auch mit Materialien (z.B. Spachteltechniken, Holz, Fliesen,...) versehen werden, so ist zusätzlich zur Fläche auch ein „Gitternetz“ für die Perspektive nötig.

Hinweis: Voraussetzung für das Erstellen von Gitternetzen ist das Vorhandensein einer Fläche.

Flächen erstellen

Zum Erstellen einer neuen Fläche innerhalb eines Bauteils wählen Sie zunächst das entsprechende Bauteil aus. Klicken Sie anschließend auf das „Fläche erstellen“-Werkzeug. Beginnen Sie durch Mausklicks die Eckpunkte für Ihre Fläche festzulegen - das Werkzeug erstellt hier automatisch die Verbindungen zwischen den gesetzten Punkten.



Um die Fläche zu schließen, setzen Sie beim letzten Punkt mit der Maus einen Doppelklick auf den Ausgangspunkt Ihrer Fläche. (Die Fläche wurde korrekt geschlossen, wenn die Linie zum Erstellen von Flächen nicht mehr dem Mauszeiger folgt.) Alternativ können Sie durch einen Doppelklick beim Setzen des vorletzten Punktes die letzte Teilstrecke zum Schließen der Fläche automatisch generieren lassen.

Hinweis: Möchten Sie während des Erstellens einer Fläche einzelne Punkte entfernen, klicken Sie die „Backspace“-Taste Ihrer Tastatur. Mit jedem Klick wird der jeweils zuletzt gesetzte Punkt gelöscht. Sie können anschließend nahtlos mit dem Fertigstellen der Fläche fortfahren.

Nach dem Schließen einer Fläche können Sie weitere Flächen innerhalb desselben Bauteils auf die gleiche Weise definieren. Klicken Sie hierzu erneut auf das „Fläche erstellen“-Werkzeug und definieren Sie Ihre Fläche wie beschrieben.

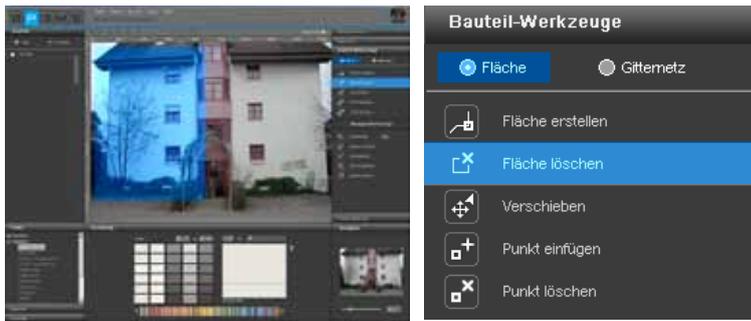
Hinweis: Bitte beachten Sie, dass alle Flächen innerhalb eines Bauteils bei der Gestaltung die selbe Farb- und Materialzuweisung erhalten.

Möchten Sie aus einer bestehenden Fläche eine Teilfläche ausschneiden, z.B. wenn Sie die Fenster einer Fassade aussparen möchten, erstellen Sie eine neue Fläche innerhalb der bestehenden Fläche mit „Fläche erstellen“. Die Schnittmenge doppelt aufeinander liegender Flächen werden ausgeschnitten.



Fläche löschen

Um eine Fläche zu löschen, wählen Sie das „Fläche löschen“-Werkzeug und klicken Sie auf eine Linie/ Punkt der Fläche, die Sie entfernen möchten. Wenn Sie mit „Ja“ bestätigen, wird die gewünschte Fläche gelöscht.

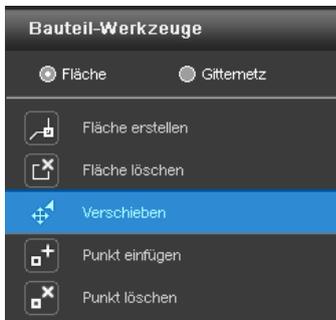


Verschieben von Punkten/Linien

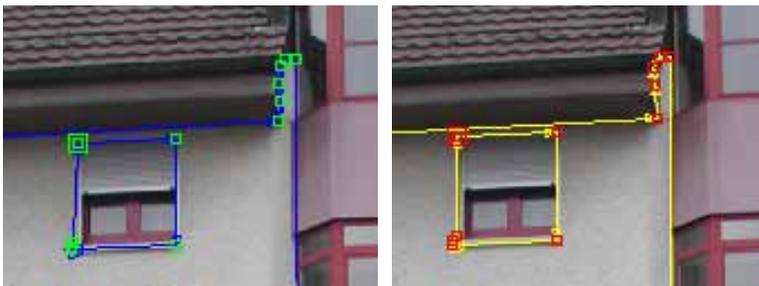
Haben Sie eine Fläche erstellt, können Sie deren Position optimieren, indem Sie Punkte und/oder Linien verschieben, neue Punkte einfügen oder bestehende Punkte löschen.

Hinweis: Nach dem Erstellen einer Fläche ist das „Verschieben“-Werkzeug automatisch angewählt.

Verschieben Sie einzelne Punkte, indem Sie das „Verschieben“-Werkzeug anwählen, einen Punkt anklicken (aktive Punkte sind rot, inaktive Punkte sind grün) und diesen durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle platzieren.



Verschieben Sie einzelne Linien, indem Sie das „Verschieben“-Werkzeug anwählen, auf eine Linie klicken (unausgewählte sind blau, angewählte Linien gelb, die beiden an die Linie angrenzenden Punkte sind rot) und diese durch Ziehen mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle platzieren. Die Endpunkte der Linie werden dabei parallel verschoben und die angrenzenden Linien entsprechend verzerrt.

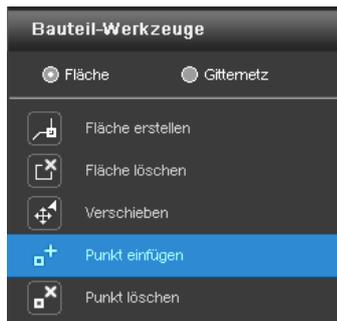


Um alle Flächen innerhalb eines Bauteils zu verschieben, klicken Sie außerhalb Ihrer Teilflächen in das Bild - damit deaktivieren Sie alle Flächen. Drücken Sie die „A“-Taste Ihrer Tastatur für „alles auswählen“ und bewegen Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste sowie gedrückter „Strg“-Taste.



Einfügen von Punkten

Wenn Sie das Werkzeug „Punkt einfügen“ aktivieren und dann mit dem Mauszeiger auf eine Linie einer Fläche klicken, wird an dieser Stelle ein neuer Punkt gesetzt. Sie erkennen, dass Sie sich mit dem Mauszeiger auf der Linie befinden, wenn diese sich weiß färbt. Mit dem „Verschieben“-Werkzeug können Sie die neu angelegten Punkte positionieren.



Löschen von Punkten/Linien

Aktivieren Sie zum Entfernen einzelner Punkte das „Punkt löschen“-Werkzeug. Mit anschließendem Klick auf einen Punkt, wird dieser umgehend gelöscht. Die Fläche bleibt geschlossen, da die benachbarten Punkte bzw. Linien automatisch verbunden werden.

Alternativ können Sie einzelne Punkte und Linien innerhalb einer Fläche entfernen, indem Sie die gewünschten Punkte bzw. Linien markieren (aktive Punkte sind rot, aktive Linien gelb) und auf die „Entf“-Taste Ihrer Tastatur klicken. Die jeweilige Auswahl wird umgehend entfernt und benachbarte Punkte bzw. Linien werden automatisch verbunden - die Fläche bleibt geschlossen.



Hinweis: Werden Anfangs- oder Endpunkt einer Fläche gelöscht, öffnet sich diese und das Werkzeug „Fläche erstellen“ wird automatisch angewählt, so dass Sie erneut Punkte setzen können.

Hinweis: Um Flächen möglichst exakt zu definieren, nutzen Sie die „Zoom“-Funktion des Navigators im unteren rechten Bildrand oder das Scrollrad Ihrer Maus (Zoomen mit dem Navigator siehe Kap. 5.3.3).

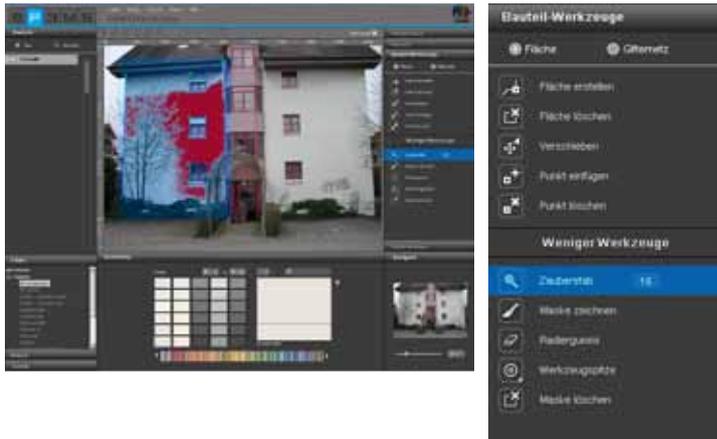
5.2.4 Mehr Werkzeuge - Fläche



Zauberstab

Mit dem „Zauberstab“-Werkzeug können Sie eine Auswahl innerhalb einer aktiven Fläche definieren, die bei der Gestaltung mit Farbe oder Material befüllt werden kann (z.B. wenn Sie einen Baum vor einer Fassade aus der Fläche aussparen möchten).

Über den Zahlenwert von 0-99 wird die Empfindlichkeit geregelt, mit der der Zauberstab ähnliche Farbnuancen automatisch erkennt. Standardmäßig ist der Zahlenwert auf 15 eingestellt. Je niedriger der Zahlenwert, desto sensibler wird der Zauberstab auf ähnliche Farbnuancen und der ausgewählte Farbbereich wird eingegrenzt.



Um eine Auswahl zu treffen, klicken Sie an eine Stelle innerhalb Ihrer Fläche, die in die Auswahl miteinbezogen werden soll. Der Zauberstab markiert automatisch alle Bereiche der Fläche mit ähnlicher Helligkeit (in Abhängigkeit der Empfindlichkeitseinstellung). Durch Klicken auf „+“ oder „-“ kann der Zauberstab Bereiche addieren oder subtrahieren (Alternativ: Klick mit der linken Maustaste mit gedrückt gehaltener „Umschalt“-Taste zum Hinzufügen weiterer Bereiche).

Hinweis: Haben Sie bereits eine Auswahl mit Ihrem Zauberstab getroffen und klicken erneut in die Fläche, wird die zuvor getroffene Auswahl „überschrieben“ und ist nicht mehr vorhanden.

Hinweis: Zur Korrektur unsauberer Bereiche bzw. zur manuellen Vergrößerung Ihrer Auswahl kann das „Maske zeichnen“-Werkzeug benutzt werden.



Maske zeichnen

Mit dem „Maske zeichnen“-Werkzeug lässt sich wie mit einem Pinsel eine freie Fläche zeichnen und damit eine Auswahl erzeugen. So können Sie eine Auswahl freihand erstellen, eine zuvor mit dem Zauberstab getroffene Auswahl erweitern oder unsaubere Auswahlbereiche Ihres Zauberstabs korrigieren.

Hinweis: Setzen Sie zum Zeichnen gerader Linien den Anfangspunkt der Linie durch Klick mit der linken Maustaste und halten Sie anschließend die „Umschalt“-Taste beim setzen weiterer Punkte gedrückt.

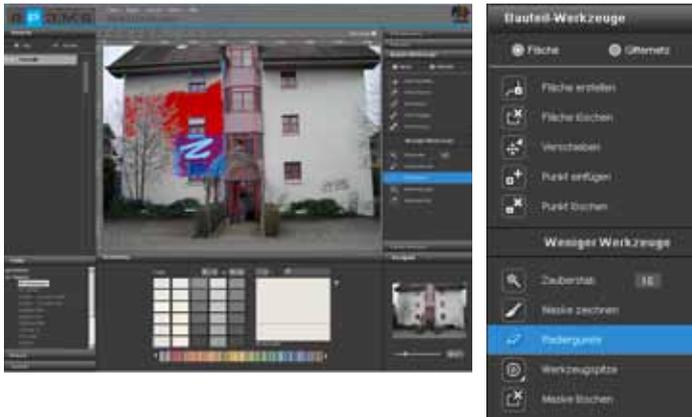


Hinweis: Im Gegensatz zum Zauberstab, bei dem eine Auswahl nur innerhalb der aktiven Fläche erzeugt werden kann, lässt sich mit dem Maskenwerkzeug das gesamte Bild markieren.



Radiergummi

Rote Auswahlbereiche, die Sie mittels „Zauberstab“ und/oder „Maske zeichnen“ erzeugt haben, können auch wieder entfernen. Wählen Sie hierfür das „Radiergummi“-Werkzeug aus und korrigieren Sie entsprechend Ihre Maskierung. Der Radiergummi kann wie das „Maske zeichnen“-Werkzeug im gesamten Bild innerhalb und außerhalb von Flächen angewendet werden.



Werkzeugspitzen

Für die Nutzung von „Radiergummi“ und „Maske zeichnen“ stehen Ihnen vier verschiedene große Werkzeugspitzen, mit 8, 16, 32 und 64pt, zur Verfügung.



Maske Löschen

Mit dieser Funktion können Sie die mit dem „Zauberstab“ und/oder „Maske zeichnen“ erstellte Auswahl innerhalb des Bauteils komplett entfernen.



5.2.5 Werkzeuge: Gitternetz

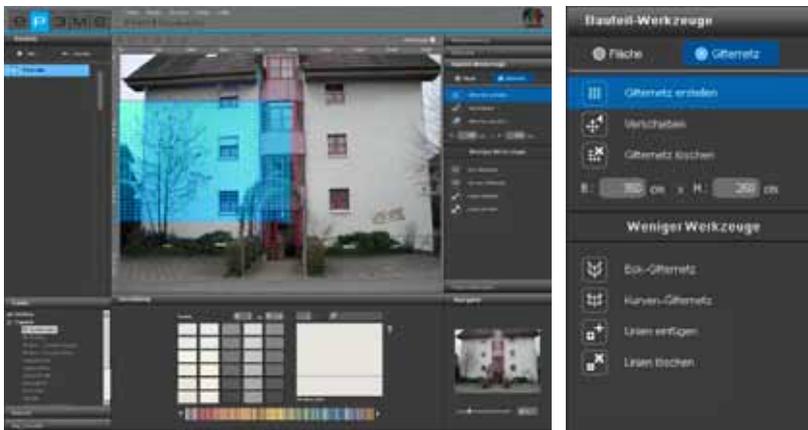


Gitternetz erstellen

Damit ein Bauteil nicht nur mit Farbe, sondern auch mit Materialien (z.B. Spachteltechniken, Stoffe, Teppiche, Fliesen,...) perspektivisch korrekt und maßstabsgetreu dargestellt wird, ist zusätzlich zur Fläche ein sogenanntes Gitternetz erforderlich. Das Gitternetz liegt als Referenz direkt auf der Fläche und liefert Informationen über die Größe und die Art der perspektivischen Verzerrung des entsprechenden Bauteils.

Hinweis: Voraussetzung für das Erstellen eines Gitternetzes ist das Vorhandensein mindestens einer Fläche innerhalb eines Bauteils (Flächen anlegen siehe Kap. 5.2.3 „Werkzeuge: Fläche“).

Zum Erstellen von Gitternetzen in unterschiedlichen Bauteilen wählen Sie zunächst das betreffende Bauteil im „Bauteil“-Register aus und klicken anschließend auf „Gitternetz“ innerhalb des „Bauteil-Werkzeuge“-Registers am rechten Bildrand.



Hinweis: Pro Bauteil kann nur ein Gitternetz angelegt werden. Daher sollten Sie darauf achten, dass alle Flächen eines Bauteils, das Sie mit Materialien versehen möchten, auf derselben perspektivischen Ebene liegen. Legen Sie für Wandflächen unterschiedlicher perspektivischer Verzerrung je ein eigenes Bauteil mit Fläche und Gitternetz an.

Erstellen Sie ein Gitternetz innerhalb eines Bauteils, indem Sie das „Gitternetz erstellen“-Werkzeug wählen. In der Mitte des Bildes erscheint ein standardisiertes Gitternetz - das Programm wechselt automatisch in den „Verschieben“-Modus, mit dem Sie das Gitternetz bewegen können.

Hinweis: Legen Sie Ihr Gitternetz stets minimal größer als die eigentliche Fläche an, damit Ihr Material auf der gesamten Fläche Ihres Bauteils sichtbar wird.



Gitternetz verschieben

Bringen Sie das Gitternetz in die richtige Position und perspektivische Lage, indem Sie das „Verschieben“-Werkzeug wählen und mit gedrückter linker Maustaste die Eckpunkte oder Außenlinien des Gitternetzes an die gewünschte Position bewegen.

Als Unterstützung für das perspektivisch korrekte Anlegen des Gitternetzes an eine Fläche dienen Hilfslinien, die Ihnen den aktuellen Fluchtpunkt der Gitterfläche anzeigen.



Um das gesamte Gitternetz zu verschieben, klicken Sie außerhalb des Gitternetzes in das Bild - damit deaktivieren Sie alle Flächen. Drücken Sie die „A“-Taste Ihrer Tastatur für „alles auswählen“ und bewegen Sie die Maus mit gedrückter Maustaste sowie gedrückter „Strg“-Taste, um das Gitternetz zu verschieben.

Gitternetz löschen

Zum Löschen eines zuvor erstellten Gitternetzes, klicken Sie das „Gitternetz löschen“-Symbol und bestätigen Sie im sich öffnenden Dialog mit „Ja“.



Gitternetz-Maße anpassen

Damit die Materialien, die Sie bei der Gestaltung anbringen, in ihrer Größendimensionen möglichst realitätsnah dargestellt werden, müssen dem Gitternetz die Maße zugewiesen werden, die der Bauteilfläche im Original entsprechen. Hierzu ändern Sie die standardmäßige Maßeinstellung von Breite 350cm x Höhe 250cm entsprechend durch Eingabe der realen Maße. Ein Hinweis auf die korrekte Übernahme der neuen Maße ist die Überprüfung des Gitternetzes anhand einer Teststruktur (Teststruktur für Gitternetze, siehe Kap. 5.2.8 „Farbeinstellungen“).



5.2.6 Mehr Werkzeuge - Gitternetz

Die Zusatzwerkzeuge im „Gitternetz“-Bereich bieten Ihnen weitere Möglichkeiten bei der Erstellung und Bearbeitung von Gitternetzen.



Eck-Gitternetz

Dieses Werkzeug bietet ein Gitternetz mit der Möglichkeit, in dieses Ecken einzufügen. Damit können Materialien nahtlos um die Ecke weitergeführt werden (z.B. bei Eck-Pfeilern oder Wandecken, die mit demselben Material versehen werden sollen).

1. Klicken Sie das „Eck-Gitternetz“ Werkzeug an
2. Sie befinden sich nun automatisch im „Verschieben“-Modus und können die Eckpunkte des Gitternetzes auf die gewünschte Position bringen
3. Wählen Sie „Linie einfügen“ um dem Gitternetz eine Kantenlinie zuzufügen. Klicken Sie hierzu an die entsprechende Stelle auf der oberen oder unteren Begrenzungslinie des Gitternetzes. (Bei erneutem Klick auf eine andere Stelle der Gitternetzbegrenzungslinien werden weitere Linien eingefügt.)
4. Aktivieren Sie das „Verschieben“-Werkzeug und bewegen Sie die nun neu eingefügten Linien durch Ziehen eines Endpunktes mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position
5. Berücksichtigen Sie bei der Eingabe der Maße alle Flächen
6. Überprüfen Sie Ihr „Eck-Gitternetz“ im Anschluss anhand einer Teststruktur (Teststruktur für Gitternetze, siehe Kap. 5.2.8 „Farbeinstellungen“)

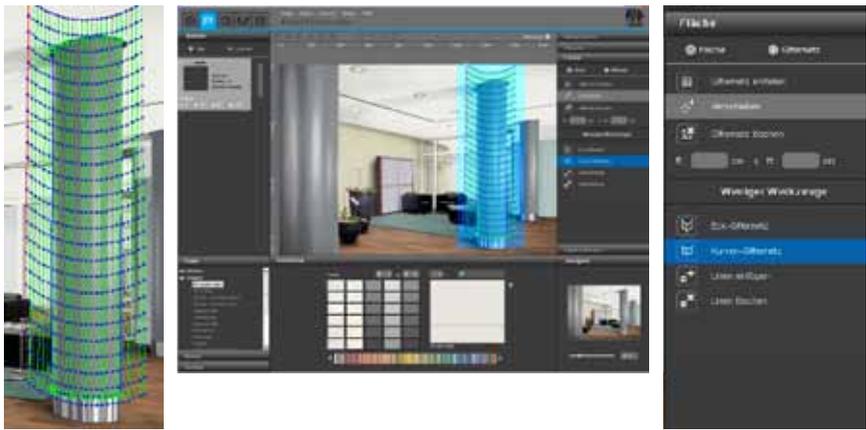
Hinweis: Um die zugefügten Linien wieder zu löschen, klicken Sie auf das „Linie löschen“-Symbol und anschließend auf die Linie im Gitternetz, die Sie entfernen möchten. Die Linie wird gelöscht. Um das Gitternetz um mehrere Ecken zu führen wiederholen Sie das Einfügen von Linien zur Erstellung weiterer Ecken.



Kurven-Gitternetz

Wählen Sie dieses Werkzeug für ein Gitternetz, mit dem Rundungen erzeugt werden können. Damit können Materialien nahtlos um Rundungen herumgelegt werden (z.B. bei Säulen oder gewölbten Wänden).

1. Klicken Sie das „Kurven-Gitternetz“ Werkzeug an
2. Sie befinden sich nun automatisch im „Verschieben“-Modus und können die Eckpunkte des Gitternetzes auf die gewünschte Position ziehen
3. Um das Gitternetz zu wölben, klicken Sie auf die Linien (nicht auf die Punkte) des Gitternetzes und ziehen Sie dieses mit gedrückter linker Maustaste in die von Ihnen gewünschte Richtung
4. Geben Sie die Maße für Ihre Fläche an
5. Überprüfen Sie Ihr „Kurven-Gitternetz“ im Anschluss anhand einer Teststruktur (Teststruktur für Gitternetze, siehe Kap. 5.2.8 „Farbeinstellungen“)



Linien einfügen/löschen

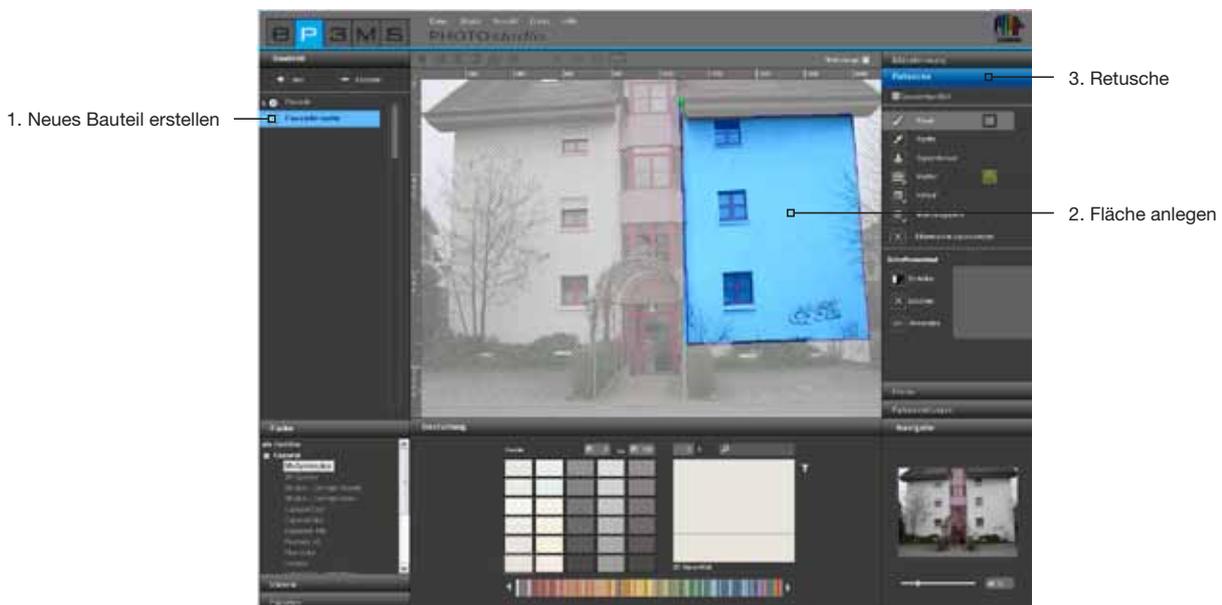
Mit diesen Funktionen können Sie Linien in Eck-Gitternetze einfügen bzw. daraus löschen (siehe Eck-Gitternetz Kap. 5.2.6 „Mehr Werkzeuge - Gitternetz“).



5.2.7 Retusche

Die Retusche-Funktionen des PHOTostudios ermöglichen Ihnen Korrekturen am Bild vorzunehmen. So können beispielsweise Graffiti entfernt, schmutzige Fassadenbereiche gereinigt oder Bauelemente dupliziert werden.

Retuschemaßnahmen können im gesamten Bild oder innerhalb von einzelnen Bauteilen vorgenommen werden. Wählen Sie zur Retusche des gesamten Bildes das Häkchen bei „Gesamtes Bild“ an. Zur Retusche einzelner Bauteile lassen Sie das Feld unausgewählt und aktivieren links im „Bauteil“-Register das entsprechende Bauteil. Stellen Sie vor Beginn einer Retusche sicher, dass Sie Flächen für Ihre Bauteile definiert haben (Flächen definieren siehe Kap. 5.2.4 „Werkzeuge: Fläche“).

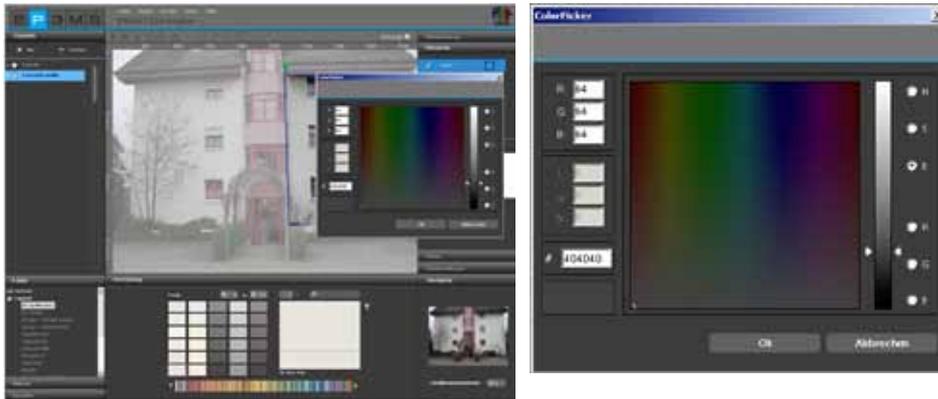


Für die Retusche Ihres Bildes stehen Ihnen unterschiedliche Werkzeuge zur Verfügung:



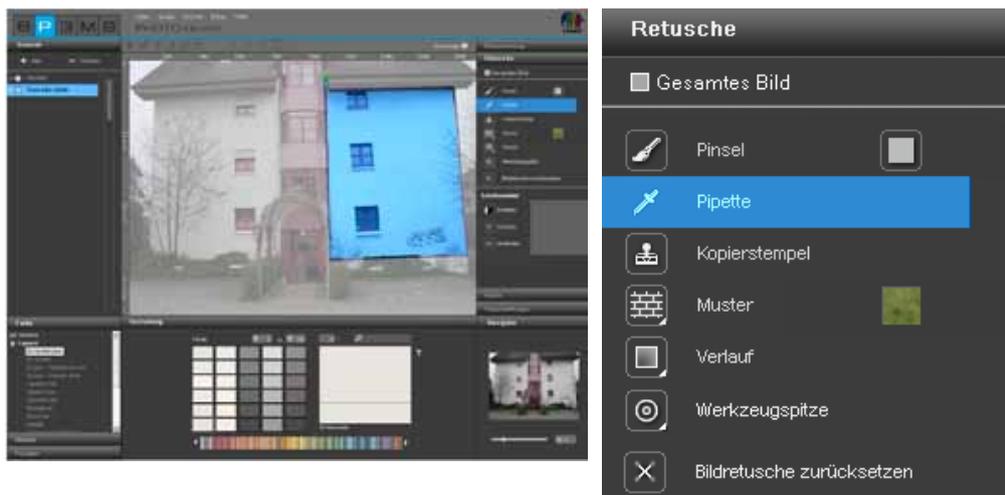
Pinsel

Der Pinsel ist ideal für weich verlaufende Konturen, z.B. als Schattenlinie. Zur effizienten Nutzung des Pinsels können Sie unter „Werkzeugspitzen“ zwischen verschiedenen Pinselspitzen wählen. Kleine Werkzeugspitzen eignen sich besonders für die Verstärkung von Linien durch Konturenzeichnung. Mit großen Werkzeugspitzen lassen sich Flächen schnell ausfüllen. Wird mit der Pipette ein Farbton aus dem Bild aufgenommen, kann mittels Pinsel an gleicher Stelle optimal retuschiert werden. Mit dem Pinsel kann freihand in der angewählten Fläche gemalt werden. Um einen Farbton für ihren Pinsel auszuwählen, klicken Sie auf das kleine Farbfeld neben dem Pinsel. Es öffnet sich ein ColorPicker, mit dem Sie einen HSB- oder RGB-Wert eingeben oder manuell einen Farbton im Farbraum auswählen können. Ihren gewählten Farbton bestätigen Sie anschließend mit „OK“.



Pipette

Die Pipette nimmt Farbe aus dem Bild auf, um Sie dem Pinsel zuzuweisen. Wählen Sie das Pipetten-Symbol aus und klicken Sie mit der Pipette an die gewünschte Stelle im Bild. Der an der Klickstelle aufgenommene Farbton erscheint im Farbfeld neben dem Pinsel. Mit dem Pinsel können Sie den aufgenommenen Farbton nun zur Retusche im Bild verwenden.



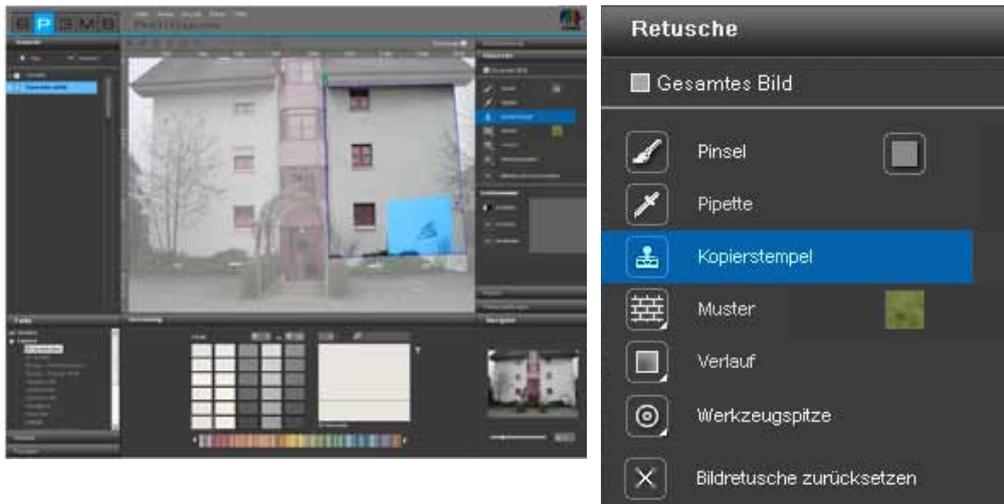
Hinweis: Wählen Sie zur exakten Retusche bei Bedarf kleinere oder größere Werkzeugspitzen (siehe selbes Kapitel „Werkzeugspitzen“) und nutzen Sie gegebenenfalls die Zoomfunktion (siehe Kapitel 5.1.6 „Ansichts-Buttons“).



Kopierstempel

Mit dem Kopierstempel kann ein Bereich im Bild kopiert und an anderer Stelle des Bildes eingefügt werden. So können Sie z.B. auch Fenster kopieren und an anderer Stelle einfügen oder schmutzige bzw. „unschöne“ Bildbereiche durch saubere ersetzen.

1. Mit Klick auf eine Stelle im Bild bei gleichzeitig gedrückter „Strg“-Taste definieren Sie einen Quellpunkt, der als Ausgangspunkt für Ihren Kopiervorgang dient.
2. Klicken Sie nun ohne „Strg“-Taste auf den Zielort in Ihrer Fläche, an den der gewünschte Bereich kopiert werden soll und beginnen Sie mit gedrückter linker Maustaste über die Stelle zu klicken. Der Inhalt wird von Ihrem Quellpunkt (blauer Kreis) an die gewünschte Stelle, den Zielpunkt (grüner Kreis) kopiert. Dabei bleibt der Abstand vom Quellpunkt zu Ihrem ersten Klick am Zielort über den gesamten Kopiervorgang erhalten.

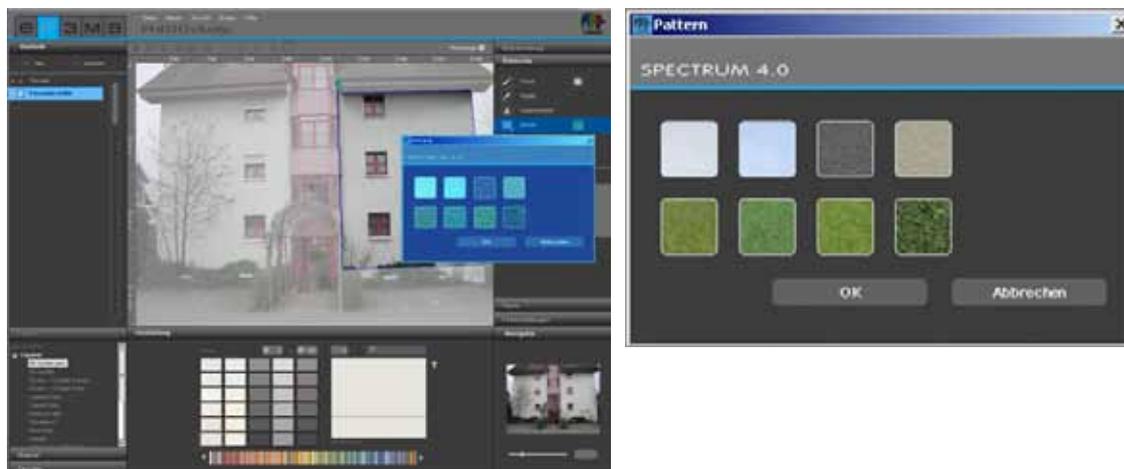


Hinweis: Gute Ergebnisse bei der Retusche erzielen Sie mittels mehrerer Klicks und/oder der Nutzung mehrerer Quellpunkte.



Muster

Mit dem „Muster“-Werkzeug können Sie Musterstrukturen in eine Fläche übernehmen. Klicken Sie hierfür auf das Farbfeld neben dem „Muster“-Symbol und wählen Sie eines der acht Muster aus dem erscheinenden Auswahlfenster aus, z.B. Gras, Himmel, Schotter, Asphalt. Malen Sie direkt in die ausgewählte Fläche des Bauteils - diese wird mit dem Muster befüllt.





Verlauf

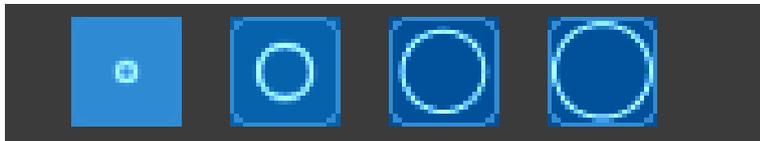
Mit dem „Verlauf“-Werkzeug können Hell-Dunkel-Verläufe auf eine Fläche gelegt werden. Dies ist hilfreich, um störende Gegenstände, großflächige Verschmutzungen oder starke Strukturen (Rohbau, etc.) zu verdecken. Aktivieren Sie das betreffende Bauteil, klicken Sie auf „Verlauf“ und treffen Sie aus dem sich öffnenden Fenster eine Auswahl aus zehn angebotenen Verlaufsvarianten. Beachten Sie bei Ihrer Wahl die Simulation der verschiedenen Lichtverhältnisse, damit ein möglichst realistischer Eindruck entsteht.

Zusätzlich können Sie über den Regler die Intensität Ihres Verlaufes steuern. Bestätigen Sie die Intensitätsanpassung mit erneutem Klick auf den zuvor ausgewählten Verlauf, um die Änderung im Bild sichtbar zu machen. Wenn Sie die Intensität mit dem Verlauf anwenden möchten, bestätigen Sie die Auswahl mit „OK“.



Werkzeugspitzen

Für die optimale Nutzung von „Pinsel“ und „Kopierstempel“ stehen Ihnen vier verschieden große Werkzeugspitzen, mit 8, 16, 32 und 64pt, zur Verfügung.



Bildretusche zurücksetzen

Wählen Sie „Bildretusche zurücksetzen“, um die gesamte bisherige Retusche rückgängig zu machen.



Schattenverlauf

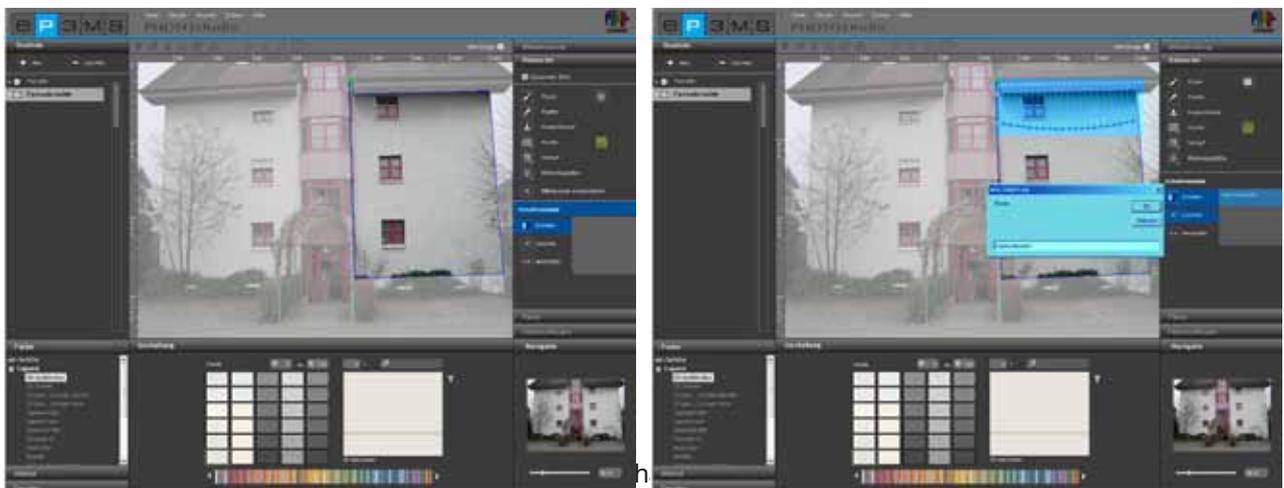
Mit dem Werkzeug „Schattenverlauf“ haben Sie die Möglichkeit, eigene Schattenmuster für bestimmte Beleuchtungssituationen Ihrer Räume und Fassaden zu erstellen.

Hinweis: Die Voraussetzung für das Anlegen eines Schattenverlaufs ist das Vorhandensein einer definierten Fläche.

Um einen neuen Schattenverlauf anzulegen, drücken Sie auf den „Erstellen“-Button und vergeben Sie im sich öffnenden Dialog, einen eindeutigen Namen. Klicken Sie anschließend auf „OK“ - der neu angelegte Schattenverlauf erscheint im Schattenverlaufsfenster des „Retusche“-Registers. In ihrem Arbeitsbereich erscheint zudem ein Gitternetz, das Sie frei im Bild positionieren können. Dieses ist der Formgeber für einen Schattenverlauf. Bewegen Sie die Punkte und Linien des Gitters auf die gewünschte Position.



Um den Schattenverlauf anzuwenden, klicken Sie auf den „OK“-Button („Anwenden“) - durch mehrfaches Klicken auf „OK-Anwenden“ wird der Schatten intensiviert (dunkler).



Alle erstellten Schatten werden unter ihrem Namen im rechten Feld aufgelistet - hier können Sie angewählt und dann verändert oder gelöscht werden.



Möchten Sie einen bestimmten Schattenverlauf entfernen, wählen Sie den betreffenden Verlauf aus der Liste aus und klicken Sie auf den „Löschen“-Button. Der ausgewählte Verlauf wird umgehend aus der Liste gelöscht.

5.2.8 Farbeinstellungen

Bauteil-Helligkeit und Bauteil-Kontrast

Um Helligkeit und Kontrast einer definierten Fläche zu korrigieren empfiehlt es sich, die Fläche mit einer Testfarbe zu versehen (siehe „Testfarbe für Flächen“).

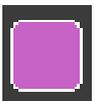
Der „Bauteil-Helligkeit“-Regler ermöglicht es Ihnen, unterschiedlich stark belichtete Bereiche Ihres Bildes in der Helligkeit anzugleichen (z.B. von der Sonne überstrahlte Fassadenflächen oder stark verschattete Wandflächen) im Innenraum.

Bei der Gestaltung erscheinen die verwendeten Farbtöne dann richtig, wenn die Testfarbe im Bild die gleiche Helligkeit hat wie im kleinen Testfarbfeld.

Über den „Bauteil-Kontrast“-Regler können Sie den Kontrast von Flächen verändern (z.B. für diffuse Bildbereiche).

Änderungen an Helligkeits- und Kontrastregler beziehen sich stets auf die Flächen des aktuell angewählten Bauteils.

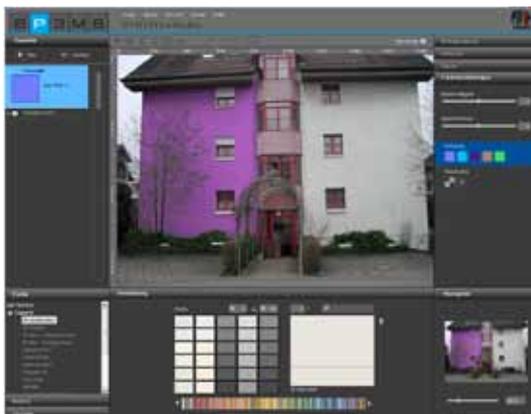
Hinweis: Veränderungen in Helligkeit und Kontrast wirken sich sofort auf die Farben und Materialien innerhalb der Bauteile aus - jedoch nicht auf das Originalbild.



Testfarben für Flächen

Um zu prüfen, ob eine Fläche korrekt definiert ist, kann diese mit einer Testfarbe gefüllt werden. Dafür stehen fünf Testfarben (Magenta, Cyan, Rot, Orange, Grün) zur Verfügung. Durch die farbliche Differenzierung mit verschiedenen Testfarben je Bauteil kann im Bild eine bessere Orientierung erlangt werden.

Wählen Sie das betreffende Bauteil aus und klicken Sie anschließend eine der Testfarben an. Alle Flächen dieses Bauteils werden nun mit dieser Farbe versehen.



Hinweis: Mit einer Testfarbe sollten Sie unbedingt die Helligkeit der Fläche prüfen und gegebenenfalls korrigieren. Die Testfarbe muß im Bild identisch zum Testfarbenfeld rechts erscheinen. Erscheint die gewählte Testfarbe im Bild dunkler (z.B. wenn die Wand im Originalbild nicht weiß ist) dann regeln Sie die Helligkeit nach rechts. Dies ist sehr wichtig, damit die später bei der Gestaltung verwendeten Farbtöne nicht zu hell oder zu dunkel dargestellt werden. Verändern Sie nach dem Einfügen einer Testfarbe die Größe der Fläche, so werden Ihre Korrekturen erst durch erneutes Anklicken des Testfarbenfeldes aktualisiert. Zum Entfernen der Testfarbe klicken Sie auf das „X“ unterhalb der Testfarbenfelder.

Hinweis: Die Testfarben werden bei der Gestaltung überschrieben und sind nicht mehr sichtbar.



Teststruktur für Gitternetze

Um zu prüfen, ob ein Gitternetz perspektivisch korrekt für die spätere Materialgestaltung ist, kann dies vorab mit einer Schachbrett-Teststruktur belegt werden.

Das Schachbrettmuster wird abhängig von den eingegebenen Maßen (Breite und Höhe vom Gitternetz) größer oder kleinteiliger dargestellt.

Wichtig: nur wenn die Teststruktur Quadrate anzeigt stimmen die Proportionen. Um Ihre Teststruktur zu korrigieren geben Sie beim Gitternetz passendere Maße ein und prüfen Sie durch erneutes Anklicken des „Teststruktur“-Buttons. Behalten Sie falsche Maße bei, wird das bei der Gestaltung verwendete Material (Tapete, Spachteltechnik...) unrealistisch dargestellt. Zum Entfernen der Teststruktur, klicken Sie auf das „X“ neben dem „Teststruktur“-Button.



Hinweis: Die Teststruktur dient lediglich der Feinjustierung Ihres Gitternetzes für die spätere Materialanbringung - sie ist im eigentlichen Bild bei der Gestaltung nicht sichtbar.

5.3 Bilder gestalten

Sobald alle Flächen und Gitternetze für alle gewünschten Bauteile Ihres eigenen Bildes angelegt sind, können Sie mit der Gestaltung im PHOTOstudio beginnen. Auch Bibliotheksbilder können verändert werden: bestehende Bauteile können Sie mit den Werkzeugen verändern oder auch neue Bauteile ergänzen. (Bild importieren siehe Kap. 5.1.1 „Eigenes Bild importieren“ bzw. Kap. 5.1.2 „Bestehendes Datenbankbild laden“; Bild bearbeiten siehe Kap. 5.2)

Sie haben stets die Möglichkeit, zwischen Bearbeitung der Bauteile (Flächen anlegen, Gitternetze erstellen etc.) und Gestaltung (Farben und Materialien auswählen, Flächen befarben etc.) zu wechseln.

5.3.1 Farbe, Material und Favoriten

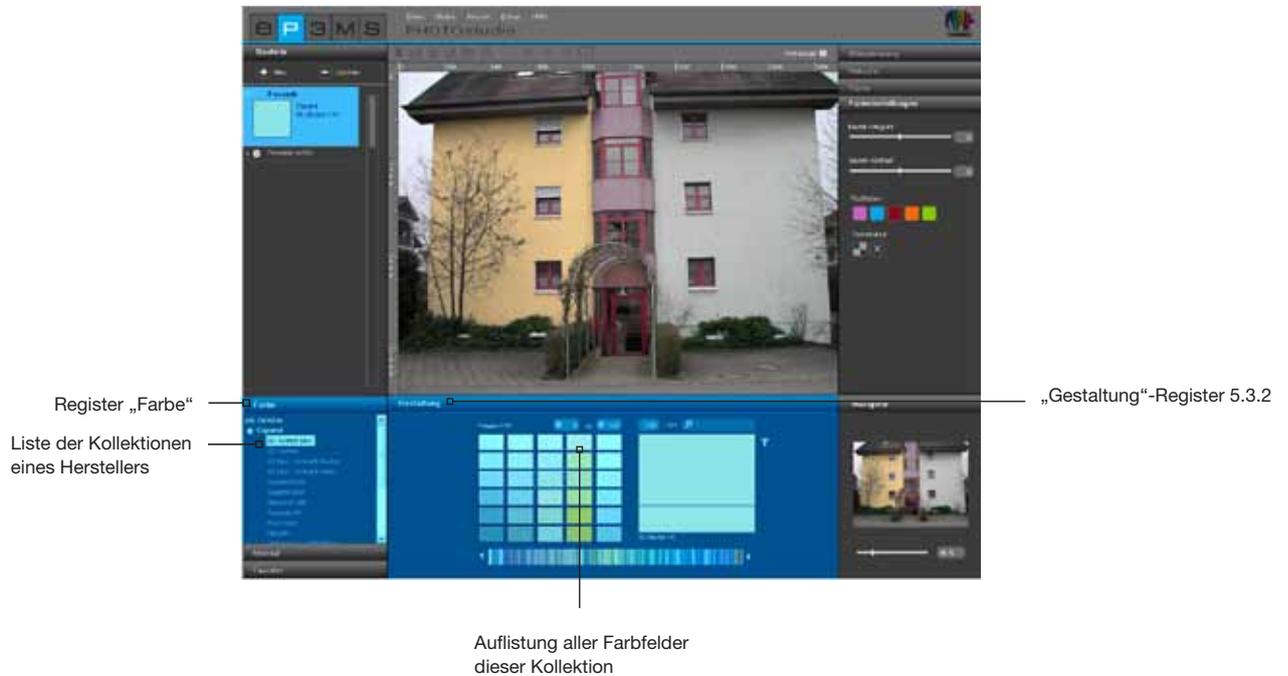
Farbe, Material und Favoriten auswählen

Zur Auswahl einer Farb- oder Materialkollektion stehen Ihnen die drei Register „Farbe“, „Material“ und „Favoriten“ zur Verfügung. Hier können Sie durch die Kollektionen von Farbtönen und Materialien navigieren sowie in Ihren Favoriten nach den gewünschten Produkten suchen (Farb-/Materialsuche siehe Kap. 4.2.2 „Farbe“ bzw. 4.2.3 „Material“, Favoriten anlegen siehe Kap. 4.3).

Farbe

Im Register „Farbe“ finden Sie alle Farbtöne der Farbtonkollektionen von Caparol, NCS und RAL zur Verwendung für Ihre Gestaltung. Die Liste der Kollektionen eines Herstellers erscheint durch Klick auf das „+“ vor dem Herstellernamen.

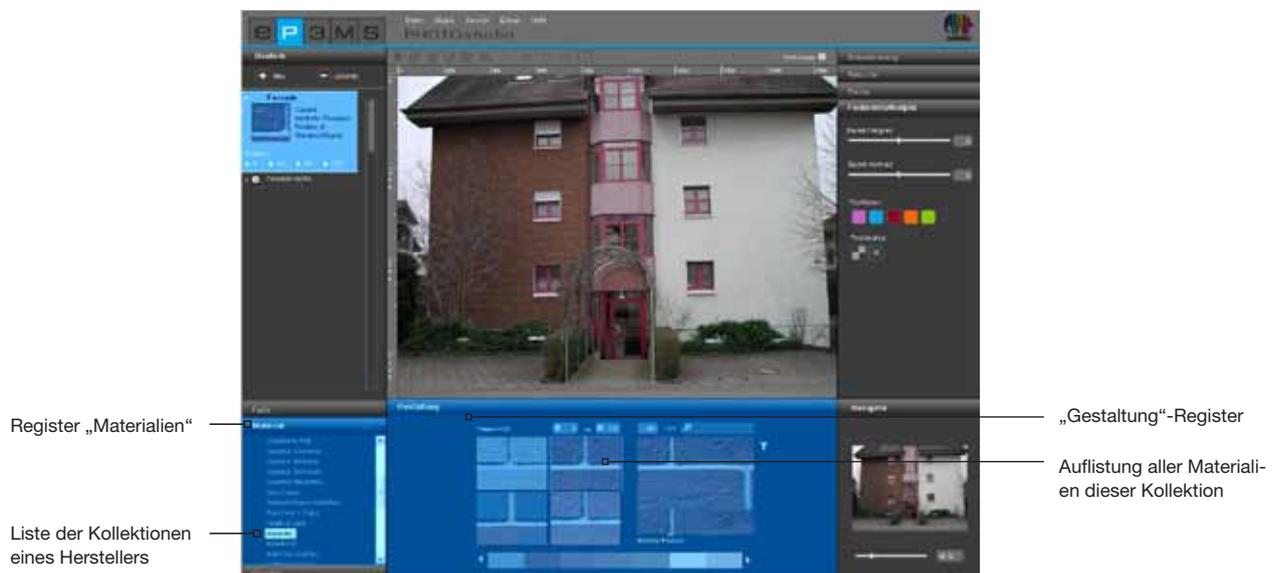
Wählen Sie die Kollektion eines Herstellers per Mausklick an, so werden Ihnen alle Farbtöne dieser Kollektion im „Gestaltung“-Register anhand einer Auflistung von Farbfeldern angezeigt.



Material

Im Register „Material“ finden Sie Materialien von Caparol sowie Beispielmateriale anderer namhafter Hersteller zur Verwendung für Ihre Gestaltung mit Materialien. Die Liste der Kollektionen eines Herstellers erscheint durch Klick auf das „+“ vor dem Herstellernamen.

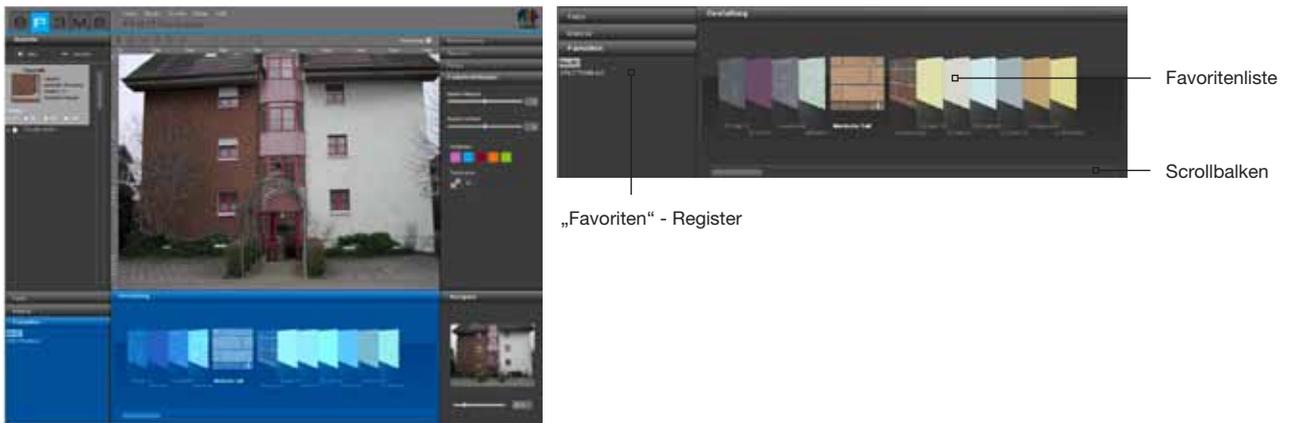
Wählen Sie die Kollektion eines Herstellers per Mausklick an, so werden alle Materialien dieser Kollektion im „Gestaltung“-Register anhand einer Auflistung von Materialfeldern angezeigt.



Favoriten

Zur Verwendung eines Farbtons oder Materials aus Ihren Favoriten wählen Sie zunächst per Mausklick eines Ihrer Favoriten-Sets aus dem „Favoriten“-Register. Im Gestaltungs-Bereich wird die ausgewählte Favoritenliste in der 3D-Ansicht angezeigt (weitere Informationen siehe „Favoriten-Ansicht 2D und 3D in Kapitel 4.3 „Favoriten“). Zum Durchsuchen der Farbtöne oder Materialien fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Reihe der Favoritenkärtchen. Die Muster werden dabei zur besseren Ansicht hervorgehoben - mit Klick auf ein Muster wird dieses zur Verwendung im Bild ausgewählt. Bei einer langen Favoritenliste können Sie zusätzlich den Scrollbalken am unteren Bildrand zum Sichten der Inhalte benutzen.

Hinweis: Wechseln Sie für eine Kleindarstellung Ihres Favoriten-Registers in die 2D-Ansicht. Weitere Informationen zu 2D- und 3D-Ansicht finden Sie in Kapitel 4.3 „Favoriten“.



Hinweis: Farbtöne und Materialien können im PHOTostudio sowohl für Innen- als auch für Außenbereiche angewandt werden. Bitte prüfen Sie anhand der technischen Merkblätter, ob das von Ihnen gewählte Material auch dem von Ihnen gewünschten Zweck in der Praxis dient. (Technische Informationen, siehe Kap. 4.2.3 „Materialdetails“)

Weitere Informationen zu Farbtönen und Materialien finden Sie in Kapitel 3.2.2 „Farbe“ und 3.2.3 „Material“.

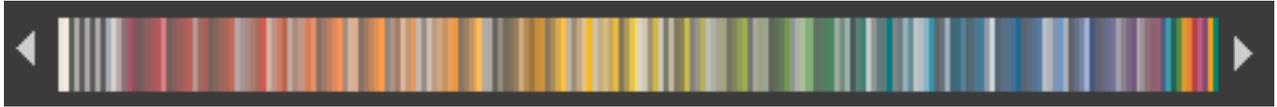
5.3.2 Register „Gestaltung“

Im unteren Bereich des PHOTostudios finden Sie das Register „Gestaltung“, in dem Sie Farbtöne und/oder Materialien zur Gestaltung der Bauteile Ihres Bildes wählen.



Farbregler

Mit Hilfe des Farbreglers können Sie durch die aktuell angewählte Farb-Kollektion navigieren. Klicken Sie zur Auswahl eines Farbbereiches (Rot, Gelb, Grün...) direkt an die entsprechende Stelle innerhalb des angezeigten Farbspektrums oder bewegen Sie sich mit gedrückter linker Maustaste durch Ziehen des Reglers durch die Kollektion. Durch Klick auf die Pfeiltasten springt die Farbauswahl jeweils eine Farbfächerseite weiter.



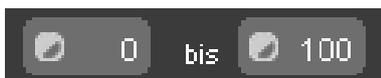
Erweiterte Suche/ Filter

Zur Verfeinerung Ihrer Farb- und Materialwahl können Sie nach Hellbezugswert, Seitenzahl im Originalfarbfächer, Volltext oder Produktmachbarkeit filtern.



Hellbezugswert

Geben Sie zur Eingrenzung des Hellbezugswertes einen minimalen und maximalen Hellbezugswert an. Klicken Sie anschließend die „Enter“-Taste und es werden nur noch die Farbtöne im gewünschten Bereich angezeigt. Dies ist beispielsweise hilfreich, wenn bei Fassaden mit Wärmedämmung ein Hellbezugswert von 20 aus technischen Gründen nicht unterschritten werden soll.



Hinweis: Stellen Sie die Werte in den Hellbezugswert-Einschränkungen wieder auf „0“ und „100“, um alle Farbfelder einer Kollektion anzeigen zu lassen.

Suche nach Seitenzahl im Originalfächer

Wählen Sie eine bestimmte Seite des Original Farbtton-/Produktfächers einer Kollektion, indem Sie im mittleren Eingabefeld die gewünschte Seitenzahl des Kollektionsfächers angeben. Mit Klick auf die „Enter“-Taste springt die Farbfeldanzeige auf die angegebene Seite.





Volltextsuche

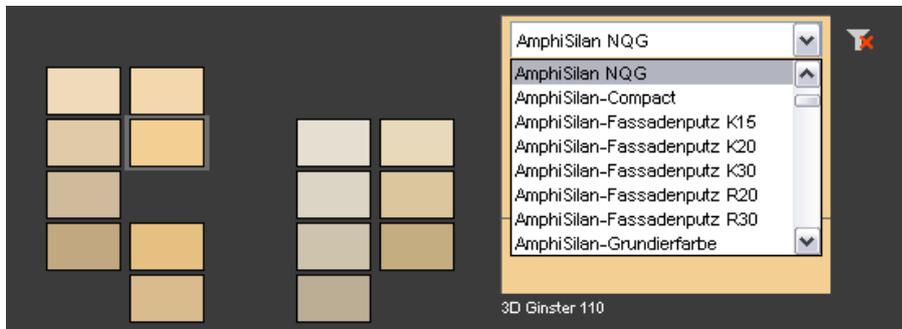
Geben Sie gezielt Farbnamen ein, die in der angewählten Kollektion enthalten sind. Geben Sie z.B. „Ginster 110“ ein, um diesen Farbton direkt verwenden zu können oder nur „Ginster“ um alle Farbtöne aus der Farbfamilie „Ginster“ als Auswahl zu erhalten. Um zur Farbauswahl zurückzukehren klicken Sie das „X“ am rechten oberen Rand.



Produktmachbarkeit

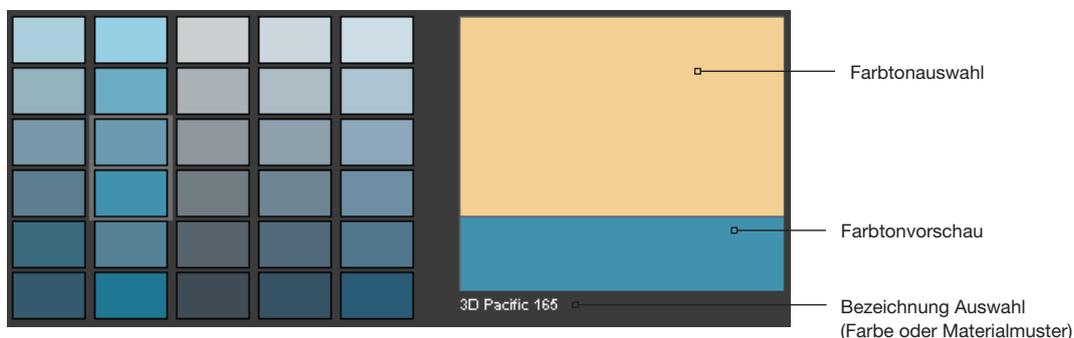
Den Filter „Produktmachbarkeit“ finden Sie am rechten oberen Rand der Farbauswahl. Hiermit können Sie eine Einschränkung auf ein bestimmtes Basismaterial vornehmen. Es werden Ihnen dann nur noch die Farbtöne angezeigt, die in diesem Produkt herstellbar sind.

Möchten Sie den Filter für ein Produkt wieder aufheben, wählen Sie „kein Filter“ im Dropdown-Menü oder klicken einfach auf das Filter-Symbol. Sobald das rote „X“ nicht mehr sichtbar ist, sind die Einschränkungen durch den Filter aufgehoben und es werden wieder alle Farbtöne unabhängig von deren Produktmachbarkeit angezeigt.



Farbtonvorschau/Farbtonauswahl

Wenn Sie sich mit dem Mauszeiger über die einzelnen Farbfelder bewegen, wird das jeweilige Muster, auf dem die Maus sich befindet, vergrößert im kleinen Vorschau-Fenster angezeigt. Sobald Sie ein Farb- oder Materialmuster durch einfachen Klick ausgewählt haben, erscheint es zusätzlich im darüber liegenden Auswahl-Fenster. Bei Doppelklick auf das Muster erscheint das „Material-Detail“-Fenster mit weiteren Informationen. Bis zur Wahl eines neuen Musters bleibt die letzte Musterwahl zum Vergleich in der Farbtonauswahl bestehen. Das aktuell angewählte Muster ist jetzt automatisch für die Gestaltung einer Fläche verwendbar.



Befarben eines Bauteils

Wenn Sie ein Farb- oder Materialmuster ausgewählt haben und sich dann mit der Maus ins Bild bewegen erscheint als Mauszeiger ein Farbeimer. Durch Klick in eine Fläche wird diese direkt mit dem gewählten Muster eingefärbt. Alternativ können Sie auf das kleine Quadrat vor dem Bauteilnamen im Register „Bauteil“ klicken und die zugehörige Bildfläche wird ebenfalls eingefärbt.

Möchten Sie Material oder Farbe eines Bauteils nochmals ändern, klicken Sie einfach mit dem neu gewählten Muster auf Flächen direkt im Bild oder auf deren Bauteilnamen.

Bei der Verwendung eines Materials haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, im Bauteil die Verlegeart und Rotation des Musters zu wählen (siehe „Verlegeart und Rotation“).

Zum Entfärben eines Bauteils, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Bauteil und wählen Sie „Bauteil entfärben“.

Hinweis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bauteil um weitere Funktionen auszuführen.



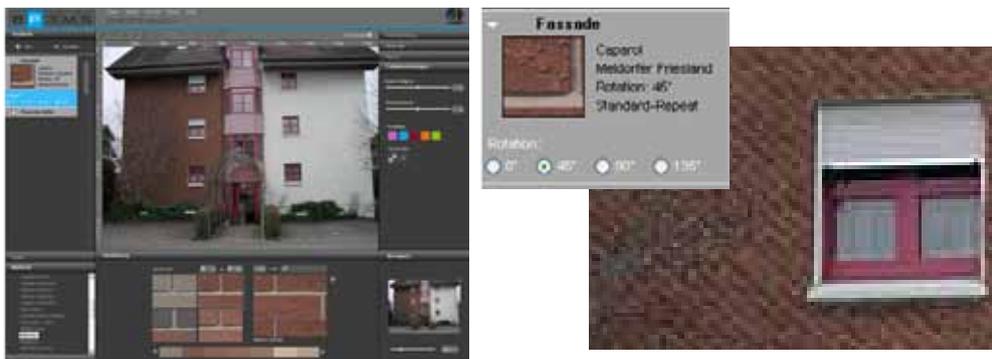
Farbton/Material für weitere Bauteile verwenden

Um den Farbton eines Bauteils für weitere Bauteile zu nutzen, ziehen Sie den Farbton im „Bauteil“-Register per „Drag’n’Drop“ von einem Bauteil in das andere. Greifen Sie hierzu den Farbton eines Bauteils auf, indem Sie auf dessen Bauteilnamen klicken. Ziehen Sie das Produkt anschließend mit gedrückter linker Maustaste auf das gewünschte Zielfarbfeld des anderen Bauteils. Lassen Sie die Maus über dem Zielfarbfeld los. Die Flächen dieses Bauteils werden nun ebenfalls mit diesem Farbton befarbt.

Haben Sie den Farbton oder das Material noch „im Farbeimer“ (d.h. in der Auswahl) können Sie zur mehrfachen Verwendung auch einfach auf die verschiedenen Flächen im Bild klicken.

Verlegeart und Rotation

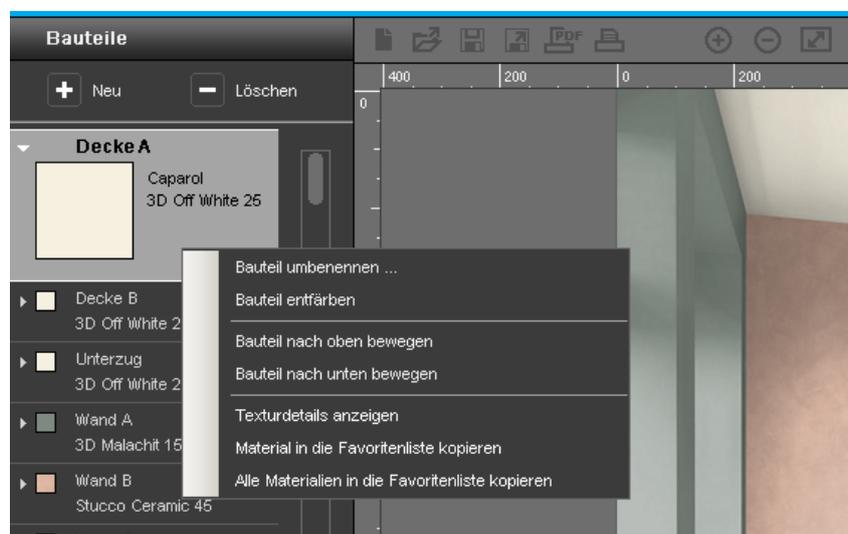
Für die Gestaltung mit Materialien (Fliesen, Parkett, etc.) stehen Ihnen zusätzlich die Optionen der Verlegeart und/oder Rotation des Materials zur Verfügung. So können Sie zwischen jeweils vier verschiedenen Rotationsgraden und Verlegearten wählen, um Ihr Material auf einer Fläche nach Ihren Vorstellungen auszurichten.



Hinweis: Die Änderung der Verlegeart ist nur bei einigen Materialien wie z.B. Parkett und Laminat möglich.

Weitere Bauteiloptionen/ -funktionen

Bei Rechtsklick auf einen Bauteilnamen stehen Ihnen weitere Optionen zur Verfügung.



Bauteil umbenennen

Wählen Sie „Bauteil umbenennen“ wenn Sie den Namen eines Bauteils ändern möchten. Alternativ kann das Bauteil auch mit Doppelklick auf den Bauteilnamen umbenannt werden. Im sich öffnenden Dialog können Sie den Namen abändern.

Bauteil entfärben

Um ein Bauteil ohne Farbton oder Material darzustellen, wählen Sie „Bauteil entfärben“.

Bauteil nach oben/ unten bewegen

Die Liste aller zu einem Bild gehörigen Bauteile stellt die Hierarchie der Bauteile zueinander dar. Das oberste sich in der Liste befindliche Bauteil überlagert alle darunterliegenden. Bei der Erstellung neuer Bauteile wird stets das zuletzt angelegte Bauteil allen anderen untergeordnet. Bewegen Sie einzelne Bauteile nach unten bzw. oben, um die Hierarchie der Bauteile zueinander zu ändern.

Hinweis: Bauteile können immer nur schrittweise nach oben bzw. unten bewegt werden. Beachten Sie, dass sich am Verschiebungsprozess beteiligte Bauteile entfärben. Legen Sie daher stets zunächst die endgültige Reihenfolge der Bauteile fest, bevor Sie mit Ihrer Entwurfsgestaltung beginnen.

Texturdetails anzeigen

Wählen Sie „Texturdetails anzeigen“, wenn Sie Detailinformationen zum Farbton oder Material dieses Bauteils erhalten möchten. Weitere Informationen zur Detailanzeige finden Sie in den Kapiteln 4.2.2 „Farbe“ und 4.2.3 „Material“.

Material in Favoritenliste kopieren

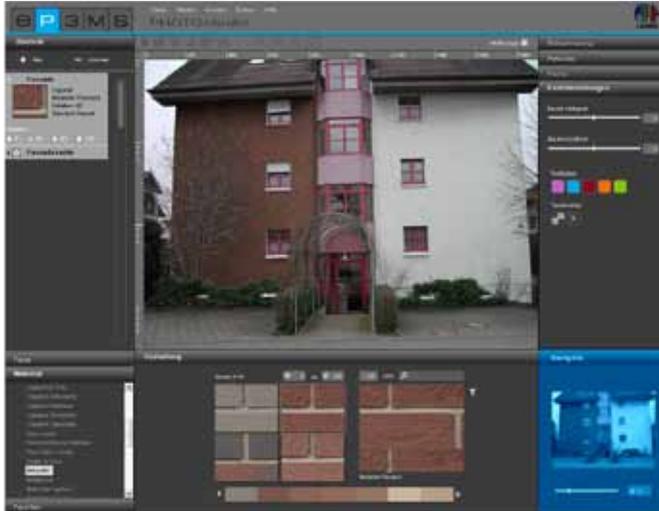
Zum kopieren dieses Farbtons oder Materials in die aktuell ausgewählte Favoritenliste des Favoriten-Registers, wählen Sie diese Option. Das Produkt wird automatisch zur Liste zugefügt.

Alle Materialien in Favoritenliste kopieren

Um alle Farbtöne und Materialien, die im aktuellen Entwurf verwendet werden in die aktuell ausgewählte Favoritenliste zu kopieren, wählen Sie diese Funktion.

5.3.3 Navigator

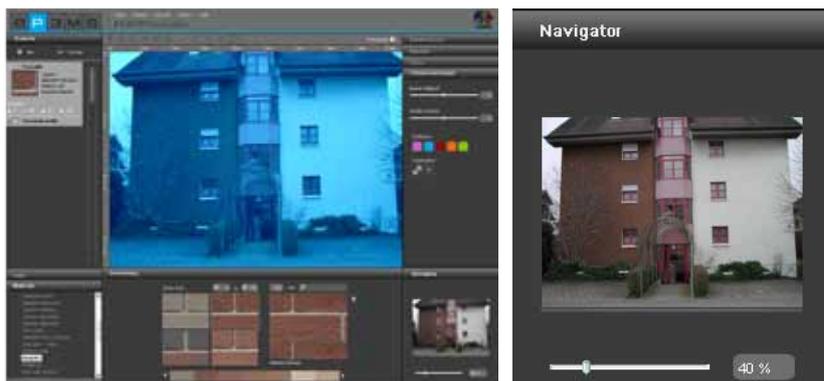
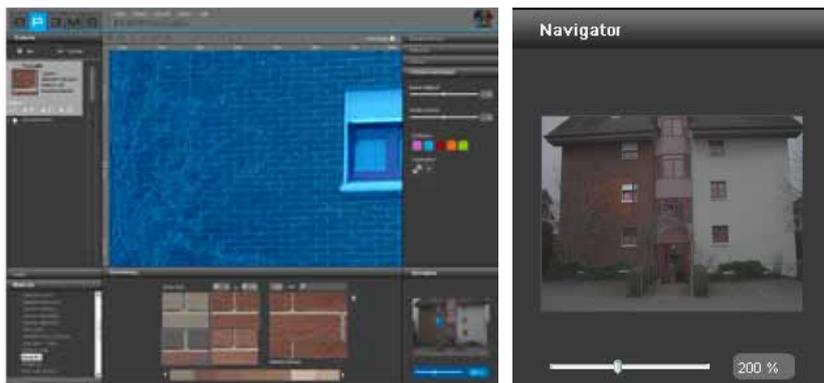
Der Navigator des PHOTostudios im rechten unteren Bereich der Software zeigt eine minimierte Darstellung des Arbeitsbereichs. Angezeigt wird der jeweilige Zoomausschnitt, was der besseren Orientierung dient.



Mit Hilfe des Schiebereglers können Sie die Größendarstellung Ihres Bildes verändern, in das Bild einzoomen bzw. aus dem Bild auszoomen (die tatsächliche Größe des Bildes verändert sich dabei nicht). Alternativ können Sie auch eine Prozentzahl eingeben und so die Bilddarstellung vergrößern oder verkleinern (100% entsprechen dem Vollbild).

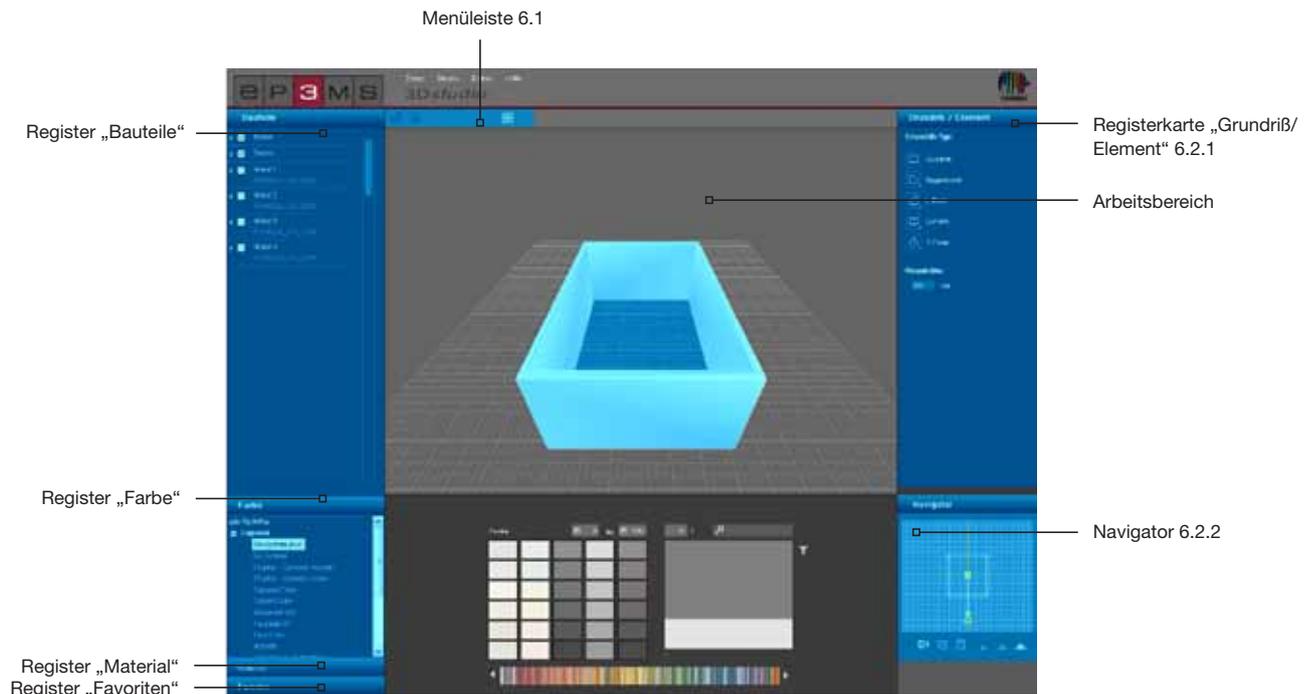
Durch Drehen des Mausekzes bei aktiver Arbeitsfläche können Sie ebenfalls ein- bzw. auszoomen (Klicken Sie zum Aktivieren der Arbeitsfläche mit der rechten Maustaste ins Bild).

Zoomen Sie das Bild heran, wird dieser Bildausschnitt im Navigator eingerahmt angezeigt. Mit gedrückter linker Maustaste können Sie diesen Zoomrahmen innerhalb der Navigatoranzeige verschieben, um sich im gezoomten Arbeitsbereich durchs Bild zu navigieren.



6. 3Dstudio

Im 3Dstudio lassen sich virtuelle Innenräume inklusive Fenster und Türen individuell konstruieren. Mit Farbtönen, Materialien und Favoriten können diese gestaltet und Entwürfe in unterschiedlichen Ansichten gespeichert werden. Die Räume können aus unterschiedlichen Perspektiven mittels einer „Kamera“ betrachtet werden. Das 3Dstudio ist besonders gut für Neuplanungen geeignet oder auch für Objekte für die keine Fotos zur Bildbearbeitung vorliegen.



6.1 Menüleiste

Die Menüleiste des 3Dstudios bietet Ihnen folgende Funktionsbuttons:



Öffnen

Mit Klick auf den „Öffnen“-Button können Sie bereits erstellte Raumentwürfe zur Bearbeitung in das 3Dstudio importieren (alternativ über die Hauptnavigation unter „Datei“>„Öffnen“). Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihre eigenen Projekte überblicken können. Wählen Sie den gewünschten Raum aus einem Ihrer Projektordner aus und klicken Sie auf „OK“. Der Raum wird zur weiteren Bearbeitung in den Arbeitsbereich des 3Dstudios geladen.



Speichern

Zum Speichern der aktuellen Ansicht eines 3D-Entwurfs, klicken Sie auf den „Speichern“-Button (oder wählen Sie in der Hauptnavigation „Datei“>„Speichern unter“). Wählen Sie den entsprechenden Ziel-Projektordner aus oder erstellen Sie einen neuen Projektordner (eigene Projekte erstellen siehe Kap. 4.2.1 „Bibliothek“). Speichern Sie den Raumentwurf mit dem angezeigten Namen oder geben Sie einen neuen Namen in das Textfeld ein und klicken dann auf „Speichern“.



Raster

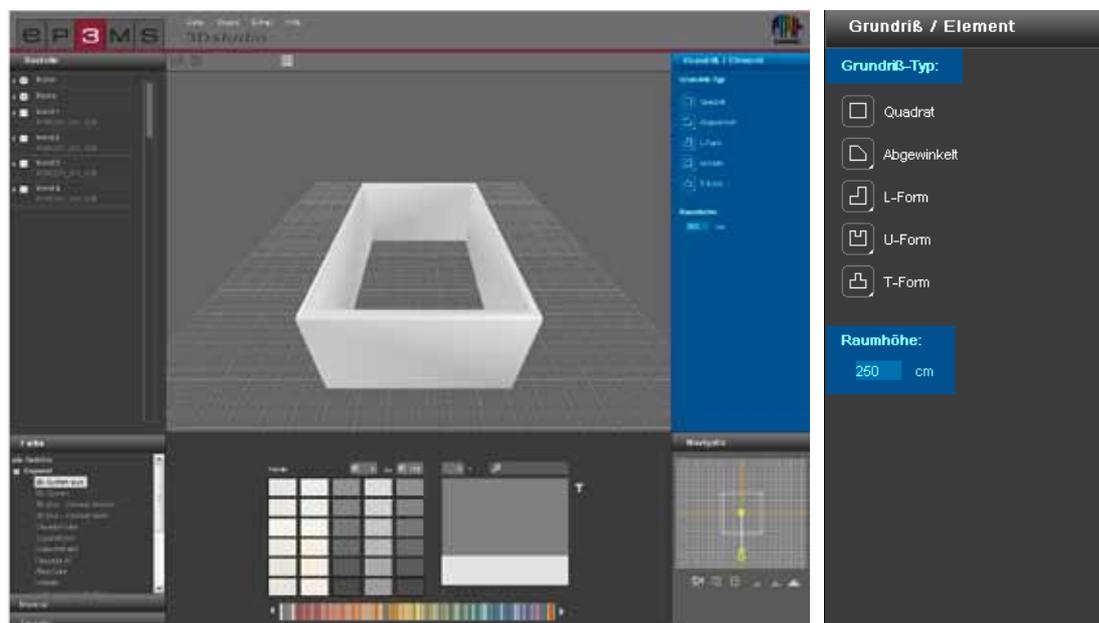
Zur besseren Orientierung in der Arbeitsfläche des 3Dstudios können Sie während der Entwurfsphase das standardmäßig eingblendete Raster durch Klick des „Raster einblenden“-Buttons ein- und ausblenden.

6.2 3D-Elemente erstellen

6.2.1 Register „Grundriß/Element“

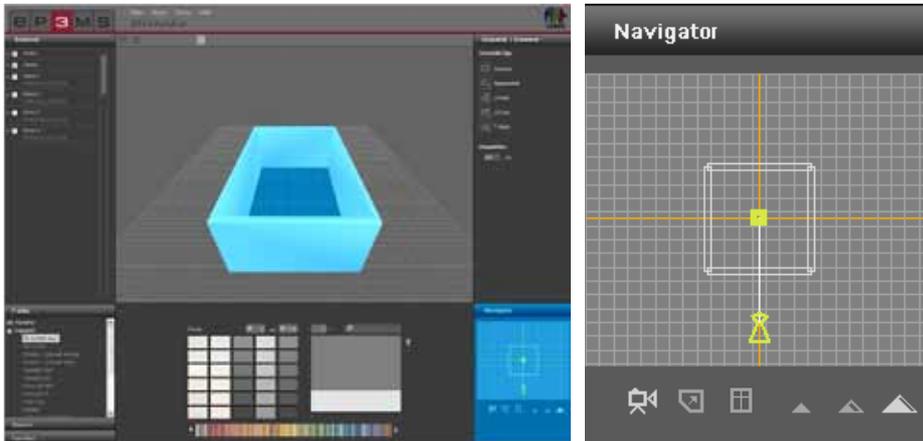
Grundriß auswählen

In diesem Register können Sie eine Grundriß-Form, deren Ausrichtung sowie die Raumhöhe Ihres 3D-Objektes festlegen. Für die Gestaltung eines neuen Raumes wählen Sie zunächst einen aus den fünf zur Auswahl stehenden „Grundriß-Typ“ aus. Für die vier asymmetrischen Grundriß-Typen kann zusätzlich über die rechte untere Ecke im Grundriß-Symbol die Position im Raum gewählt werden. Geben Sie bei Bedarf eine individuelle Raumhöhe in Zentimetern an - standardmäßig ist die Raumhöhe auf 250 cm eingestellt.



6.2.2 Navigator

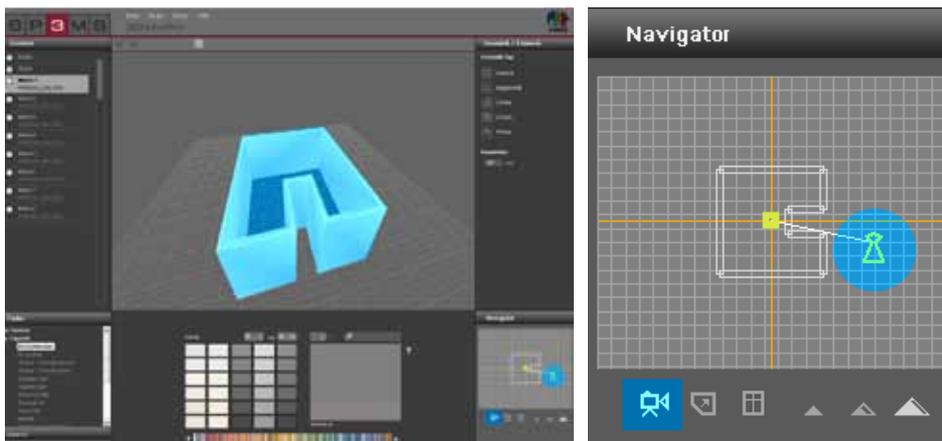
Der Navigator des 3Dstudios befindet sich im unteren rechten Bereich der Programmoberfläche und zeigt den 3D-Raum als 2D-Ansicht von oben betrachtet. Nutzen Sie diese Ansicht, um den Kamerawinkel und deren Entfernung zum Raum zu verändern oder um die Raumform manuell zu gestalten. Die Wände des Raumes sehen Sie im Navigator transparent dargestellt - die gelbe Figur stellt Ihre aktuelle Blick-Position zum Raum dar.



Kamera bewegen

Mit dem „Kamera bewegen“-Modus können Sie Ihre Blickrichtung zum Raum verändern. Klicken Sie das Symbol an (der aktive Modus wird weiß hervorgehoben) und bewegen Sie anschließend die gelbe Figur mit gedrückter linken Maustaste auf die gewünschte Position.

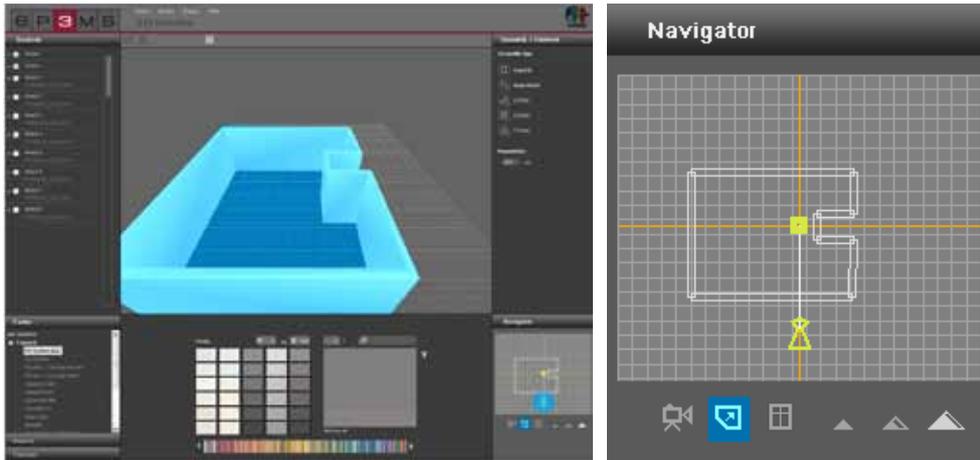
Entfernen Sie die Figur vom Grundriß, verändert sich der 3D-Raum im Arbeitsbereich entsprechend, drehen Sie die Figur an eine andere Position zum Raum, erhalten Sie einen anderen Blickwinkel zum Raum. So können Sie sowohl von außen auf Ihren Raum sehen, als auch im Raum „stehen“ oder einen 360°-Blick durch kontinuierliches Drehen der Figur simulieren. Mit gedrückter rechter Maustaste kann auch der gelbe StandPunkt verschoben werden.





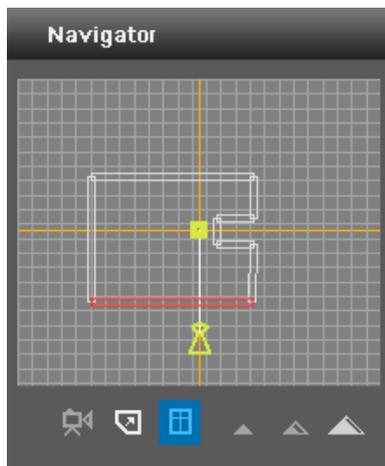
Grundriss verändern/bearbeiten

Dieser Modus ermöglicht Ihnen, den Raum nach Auswahl eines Grundriß-Typen (Grundriß auswählen siehe Kap. 6.2.1 „Registerkarte Grundriß/Element“) zu individualisieren. Nach Auswahl des „Grundriß verändern“-Buttons (der aktive Modus wird weiß hervorgehoben) können Sie einzelne Wände durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte neue Position bringen - die Wände werden hierbei rot angezeigt. Auch können Eckpunkte durch Ziehen mit gedrückter Maustaste verschoben werden. Angrenzende Wände werden in beiden Fällen entsprechend angepaßt. Das Ergebnis können Sie direkt im Arbeitsbereich verfolgen.



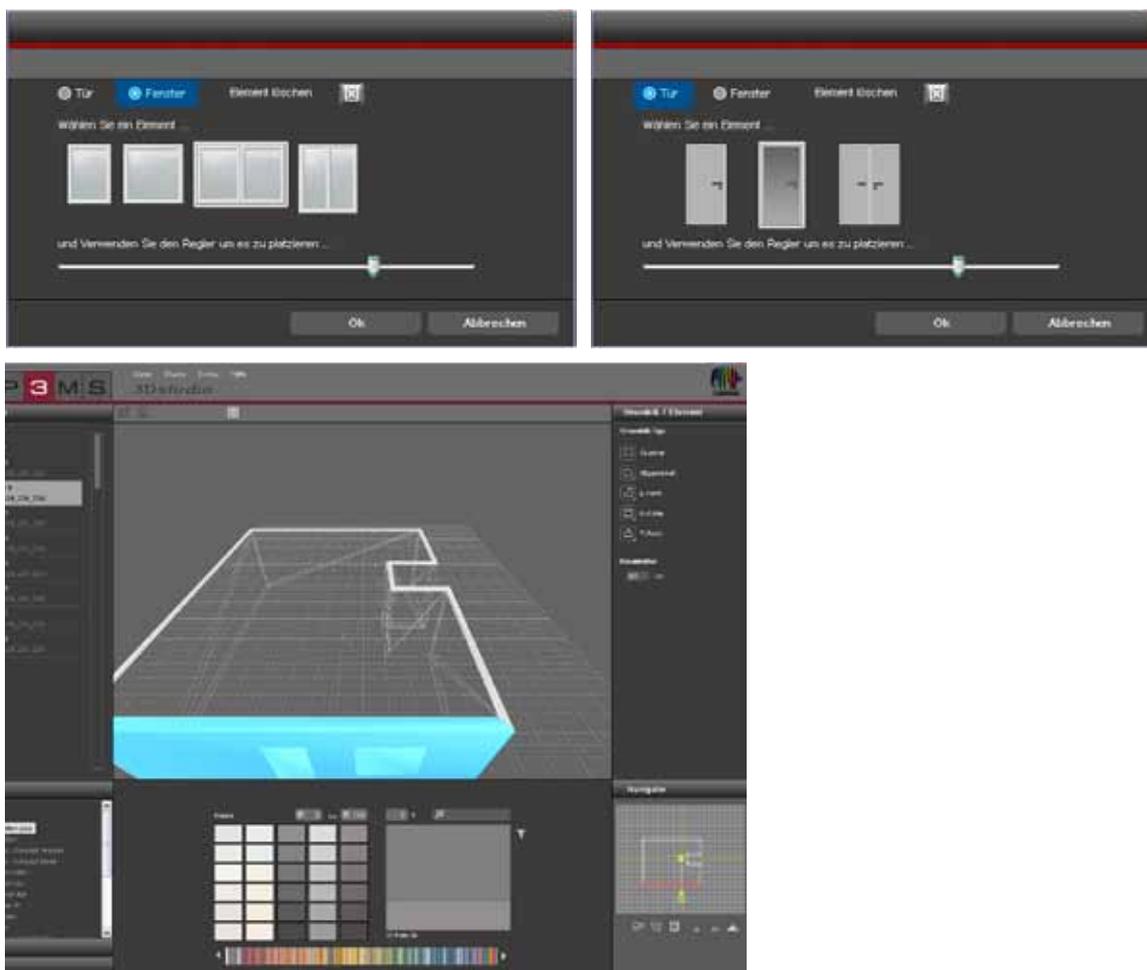
Fenster und Türen zufügen

Um den Wänden Fenster und Türen hinzuzufügen, klicken Sie auf den „Tür und Fenster einfügen“-Button (der aktive Modus wird weiß hervorgehoben). Aktivieren Sie durch Klick eine Wand, die eine Tür oder ein Fenster erhalten soll. Auswählbare Wände werden beim Darüberfahren mit der Maus rot angezeigt. Nach dem Anklicken einer Wand werden die inaktiven Wände zur besseren Orientierung transparent angezeigt.



Der folgende Dialog bietet eine Auswahl von mehreren Tür- und Fenstervarianten. Platzieren Sie das gewählte Element durch Verschieben des Reglers an die gewünschte Stelle. Die Auswirkungen der Regler-verschiebung können Sie direkt im Arbeitsbereich an Ihrem 3D-Objekt sehen. Sie können pro Wand jeweils ein Fenster und eine Tür anbringen.

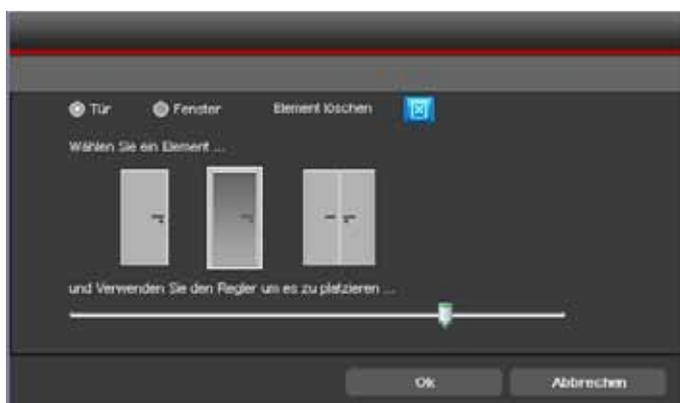
Hinweis: Für das Einfügen von Tür und Fenster empfiehlt es sich in den Modus „Vogelperspektive“ zu wechseln, damit die eingefügten Elemente an der Wand gut zu sehen sind.



Fenster und Türen entfernen

Möchten Sie Fenster oder Türen einer Wand wieder entfernen, wählen Sie wie beim Zufügen von Türen und Fenstern den „Tür und Fenster einfügen“-Button und anschließend die gewünschte Wand im Navigator-Fenster an. Klicken Sie nun den „Element löschen“-Button zum Entfernen des Elementes. Nach Bestätigung durch „OK“ haben Sie das Element aus der Wand entfernt.

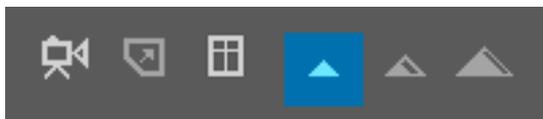
Hinweis: Befinden sich sowohl Tür, als auch Fenster in derselben Wand, werden beim Lösch-Vorgang beide entfernt.



Perspektiven

Frosch-Perspektive

Zur Ansicht Ihres 3D-Raumes können Sie zwischen drei unterschiedlichen Perspektiven wählen. In der Frosch-Perspektive sehen Sie den Raum aus einer Position am Boden. In diesem Modus können Sie auch durch Wände navigieren.



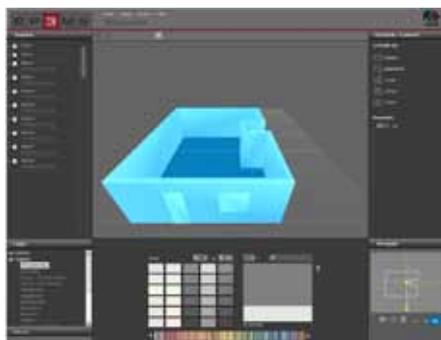
Standard-Perspektive

Mit der Standard-Perspektive sehen Sie den Raum in der Frontalansicht, aus der Blickhöhe eines aufrecht stehenden Menschen durchschnittlicher Körpergröße. In diesem Modus können Sie ebenfalls durch Wände navigieren.



Vogel-Perspektive

In der Vogel-Perspektive können Sie den Raum von oben aus einer schwebenden Position betrachten. Diese Perspektive ist die Standardperspektive beim Start des 3Dstudios. Sie empfiehlt sich wegen des guten Überblicks für Veränderungen des Grundrisses, sowie dem Einfügen von Türen und Fenstern.



6.3 Gestaltung eines 3D-Raumes

Nach der Auswahl und Bearbeitung eines 3D-Objektes können Sie, analog zum PHOTOstudio, mit der Gestaltung Ihres Raumes beginnen. (Farb- und Materialwahl siehe Kap. 5.3.1 „Farbe, Material und Favoriten“ bzw. Kap. 5.3.2 „Gestaltungs-Register“)

Hinweis: Die Bauteile des 3D-Raumes wurden bei der Erstellung automatisch angelegt. Daher entfällt die Erstellung von Flächen-Masken und Gitternetzen - sie können direkt mit Farbe als auch mit Material gestalten.

Klicken Sie hierzu eines der Register „Farbe“, „Material“ oder „Favoriten“ an. Wählen Sie im nächsten Schritt einen Hersteller und anschließend die Kollektion eines Herstellers aus. Sobald Sie einen Farbton oder ein Material gewählt haben, können Sie mit der Gestaltung beginnen (siehe Kap. 5.3.1 „Farbe, Material und Favoriten“ bzw. Kap. 5.3.2 „Gestaltungs-Register“).

Klicken Sie zum Befarben nach der Farb-/Materialauswahl mit dem Mauszeiger auf eine Wand Ihres Raumes in der 2D-Ansicht des Navigators oder direkt in das kleine Quadrat der Bauteile im „Bauteil“-Register. Decke und Boden sehen Sie am besten wenn die Figur im Raum steht und die „Standard-Perspektive“ gewählt wurde.

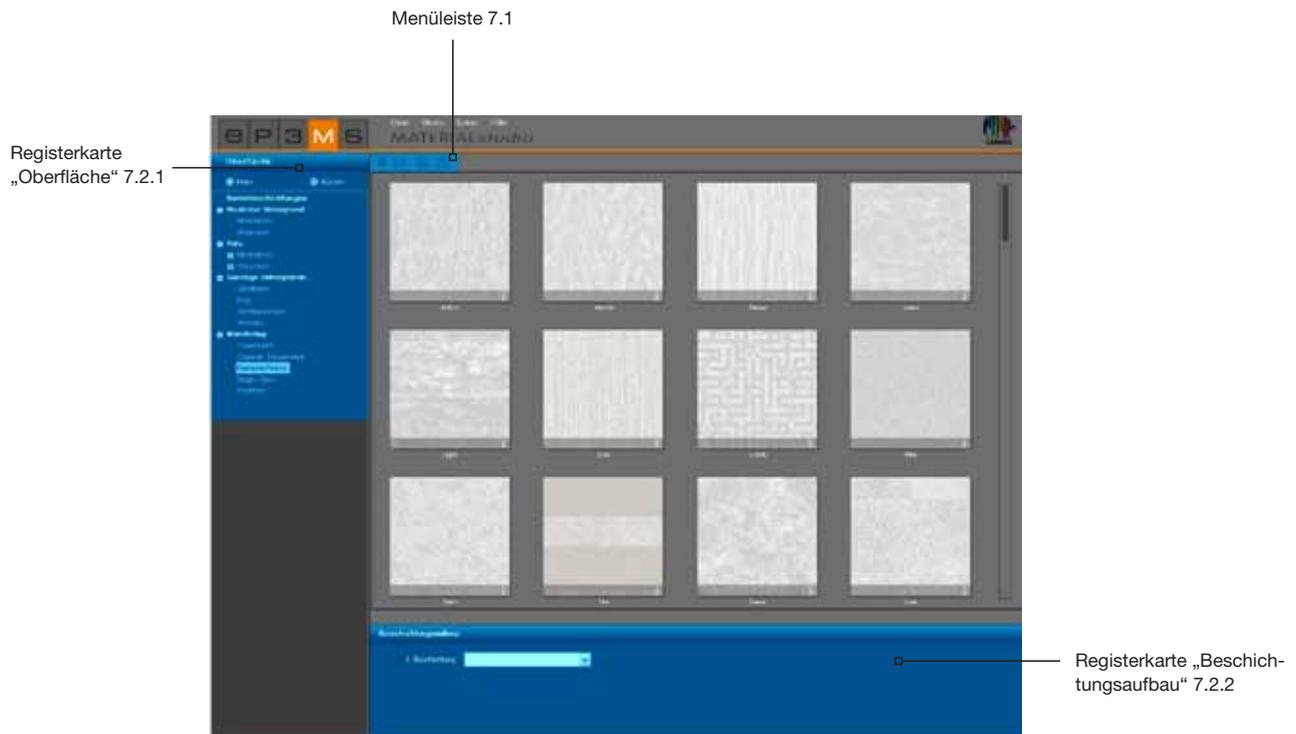
Hinweis: Bedenken Sie bei der Gestaltung die Machbarkeit der jeweiligen Produkte in Innen- und Außenbereichen und sehen Sie sich dazu gegebenenfalls die Technischen Informationen (TI) der einzelnen Produkte an (Materialdetails siehe Kap. 4.2.3 “Material“).





7. MATERIALstudio

Im MATERIALstudio können Untergründe mit unterschiedlichen Beschichtungsaufbauten und Oberflächen-Techniken zu eigenen Musterkombinationen zusammengestellt werden. Diese können gespeichert und wie alle anderen Farbtöne und Materialien aus SPECTRUM 4.0 zur Gestaltung in PHOTO- und/oder 3Dstudio sowie zum Export in andere Programme genutzt werden.



7.1 Menüleiste

In der Menüleiste des MATERIALstudios stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:



Neues Projekt erstellen

Mit dieser Funktion leeren Sie die Arbeitsfläche des MATERIALstudios, um von Neuem mit der Oberflächenwahl zu beginnen. Diese Funktion können Sie auch über die Hauptnavigation unter „Datei“>„Neu“>„Material“ auslösen.



Öffnen

Zum Öffnen eines bereits erstellten Materials klicken Sie auf den „Öffnen“-Button (oder gehen Sie in der Hauptnavigation auf „Datei“>„Öffnen“). Wählen Sie anschließend im sich öffnenden Fenster eines Ihrer individuellen Muster aus dem Projektordner aus und bestätigen Sie mit „OK“. Das Material wird nun zur Weiterbearbeitung in die Arbeitsfläche des MATERIALstudios geladen.



Speichern

Um ein individuell erstelltes Muster zu speichern, klicken Sie auf den „Speichern“-Button (oder wählen Sie in der Hauptnavigation „Datei“>„Speichern unter“). Wählen Sie im sich öffnenden Dialog einen Zielordner oder erstellen Sie einen neuen Projektordner. (Projekte erstellen siehe Kap. 4.2.1 „Bibliothek“). Geben Sie einen eindeutigen Entwurfsnamen ein (z.B. FF_Tira_Pink 10 (für Fantastic Fleece_Design Tira_Farbtone 3D Pink 10) und bestätigen Sie mit „Speichern“.



Drucken

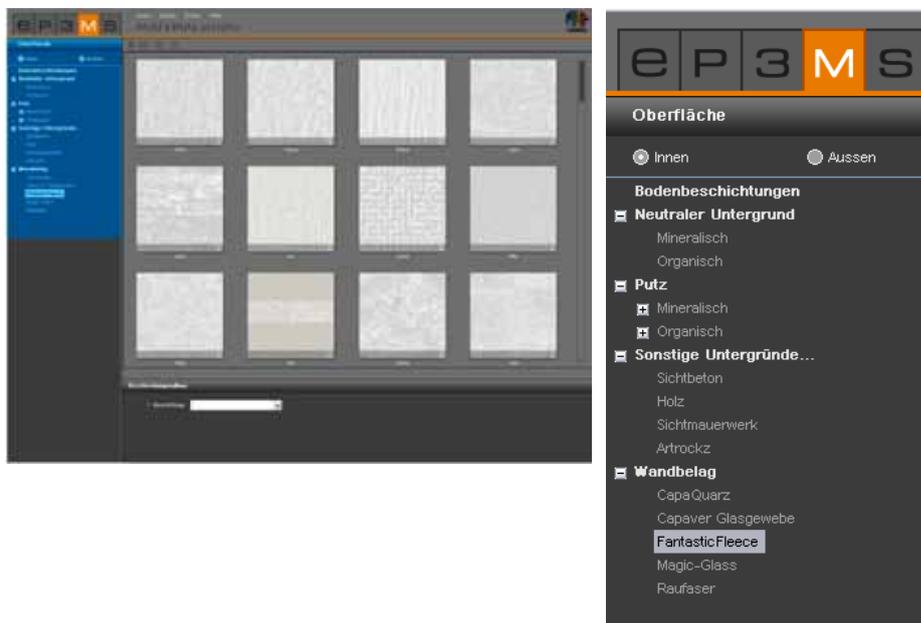
Wenn Sie Ihr individuelles Muster zur Ansicht oder für Collagen ausdrucken möchten, wählen Sie den „Drucken“-Button aus. Das Programm erstellt eine PDF-Datei in DIN A4-Größe, die zum einen den Aufbau Ihrer Beschichtung und zum anderen das fertig gestaltete Muster darstellt. Im Anschluss an die PDF-Erstellung kann das pdf ausgedruckt oder gespeichert werden. Diese Funktion kann auch über die Hauptnavigation unter „Datei“>“Drucken“>“pdf“ ausgelöst werden.



Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Abweichungen vom Originalfarbton in Abhängigkeit von Drucker und Papier auftreten können. Wir empfehlen Ihnen eine Musterfläche anzulegen. Zudem können Farbtonblätter von Caparol 3D-System plus und CaparolColor über Caparol bestellt werden.

7.2 Individuelle Muster erstellen

Beim Erstellen eines individuellen Materialmusters wählen Sie zunächst eine Oberfläche aus und beschichten Sie diese im Anschluss nach Ihren Wünschen mit den dafür zur Verfügung stehenden Produkten.



7.2.1 Register „Oberfläche“

Innen oder Aussen

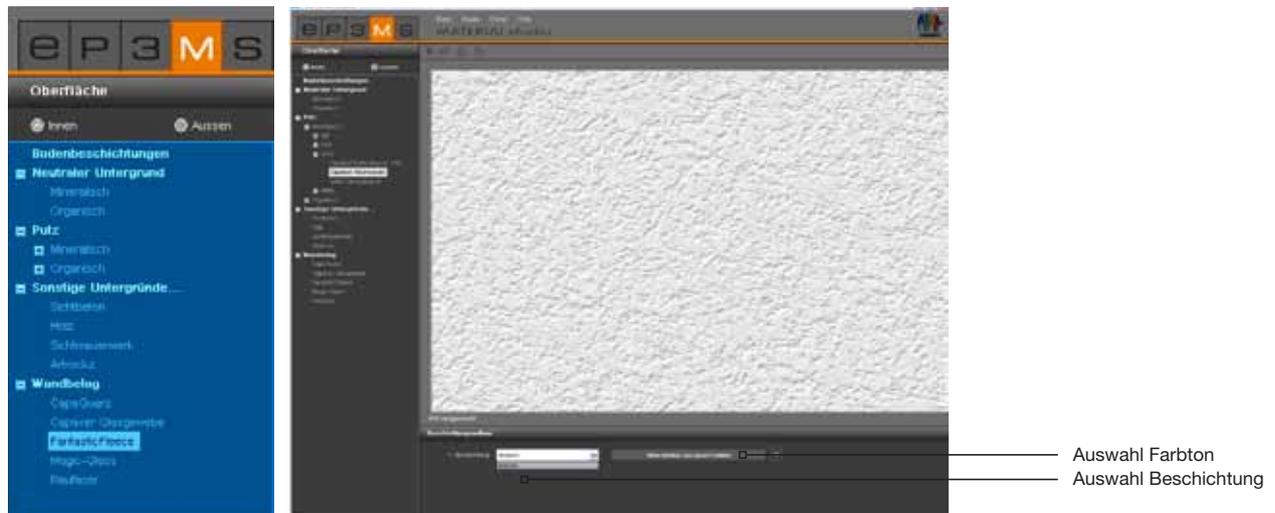
Entscheiden Sie zunächst, ob Ihre gewünschte Oberfläche für den Innen- oder Fassadenbereich gedacht ist und wählen Sie dementsprechend das „Innen“- oder „Aussen“-Feld an.



Untergrund

Wählen Sie im zweiten Schritt einen Untergrund aus. Die Art Ihres gewählten Untergrundes bestimmt die Auswahl an Beschichtungsaufbau-Produkten, die für die Verwendung auf diesem Untergrund technisch machbar und sinnvoll sind.

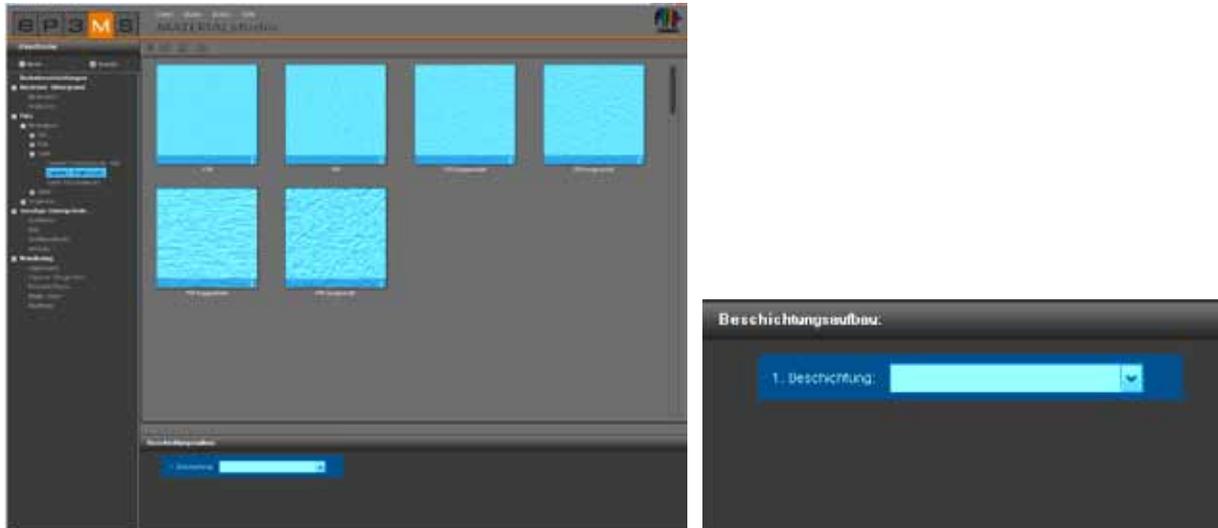
Durch Klick auf das „+“ öffnen sich die Unterkategorien. Laden Sie eine Oberfläche durch Doppelklick auf das Miniaturmuster. Die Struktur wird Ihnen nun vollflächig im Arbeitsbereich dargestellt. Den Namen Ihres gewählten Untergrundes sehen Sie am unteren linken Rand des Oberflächenmusters.



Hinweis: Sobald Sie erneut auf einen Unterpunkt des „Oberflächen“-Registers klicken, werden Ihnen dessen Inhalte angezeigt, auch wenn Sie zuvor bereits einen Untergrund zur Bearbeitung gewählt hatten. Bereits erstellte Materialkombinationen gehen hierbei verloren, sofern Sie nicht zuvor gespeichert wurden.

7.2.2 Register „Beschichtungsaufbau“

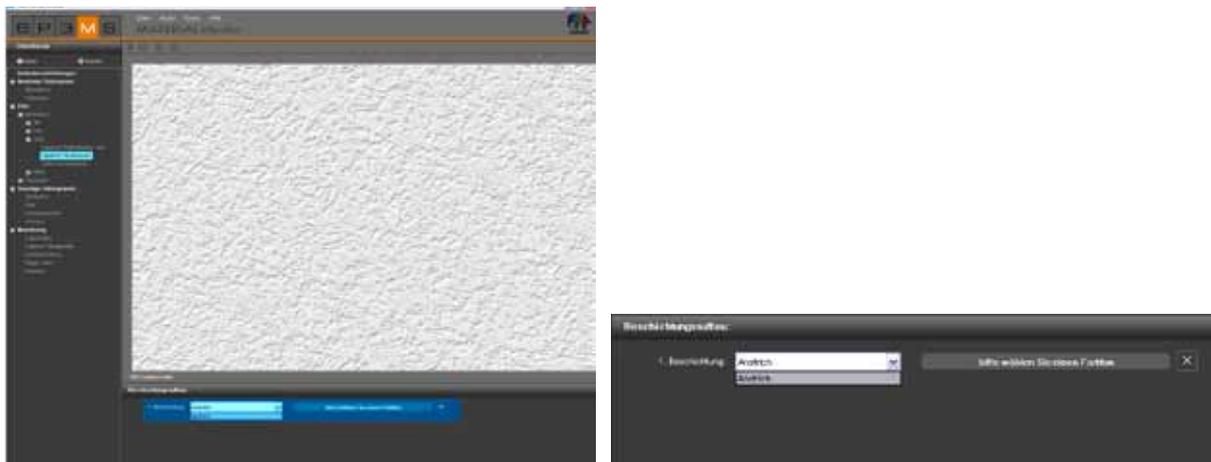
Nach der Auswahl einer Oberfläche können Sie im Register „Beschichtungsaufbau“ (unterhalb der Arbeitsfläche) mit der Produkt- und Farbauswahl das Muster individuell erstellen.



Beschichtung

Beginnen Sie mit der „1. Beschichtung“ und wählen Sie im Dropdown-Menü das gewünschte Produkt aus. Klicken Sie anschließend auf das graue Feld „bitte wählen Sie einen Farbton“ (rechts neben dem Dropdown-Menü), um den ColorPicker zu öffnen, mit dem Sie einen Farbton wählen können.

Hinweis: Es werden nur Produkte bzw. Beschichtungen angeboten, die technisch machbar und empfohlen sind. Eine 2. Beschichtung ist nur auswählbar wenn diese für das Material sinnvoll ist.



ColorPicker

Im Dialog des ColorPickers kann, entsprechend der Befärbung eines Bauteils im PHOTOstudio, ein Farbton für die Beschichtung ausgewählt werden.

Beim Klick auf ein Farbtonfeld, färbt sich zeitgleich Ihr Muster ein. Diese Vorschau bleibt bis zur Wahl eines anderen Farbtons im ColorPicker sichtbar. Erst durch die Bestätigung mit „OK“ wird der Farbton tatsächlich auf den Untergrund angewendet.

Wie im EXPLORER und PHOTostudio bietet der ColorPicker auch hier folgende Möglichkeiten: Einschränkung nach Hellbezugswert, Farbfächerseite, Volltextsuche sowie Produktmachbarkeit (Erläuterung zur Suche siehe Kap. 5.3.2 „Gestaltungs-Register“).



Hinweis: Setzen Sie bei allen als Beschichtungsaufbau gewählten Anstrichen Produktfilter ein, um die Machbarkeit des Farbtons auf dem jeweiligen Untergrund zu gewährleisten.

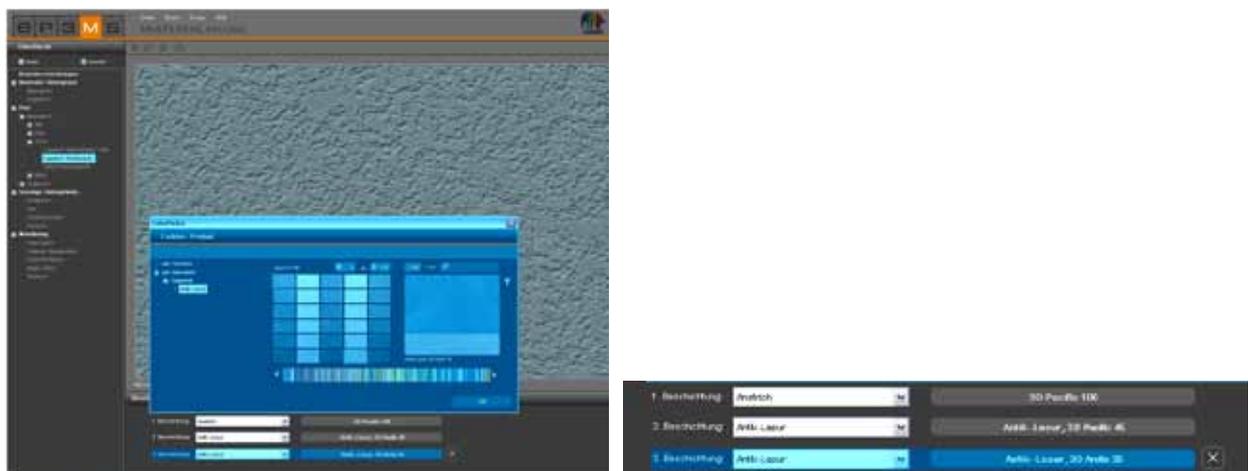


Hinweis: Je nach gewähltem Untergrund werden Ihnen im Dropdown-Menü nur bestimmte Beschichtungsmöglichkeiten angezeigt. Dies liegt daran, dass die Untergründe nur mit einer bestimmten Beschichtungsart und -anzahl bearbeitet werden können. Hiermit stellt SPECTRUM 4.0 sicher, dass Ihre individuellen Materialkombinationen auch in Realität durchführbar sind.

Je nach Untergrund und Beschichtungsart können Sie noch eine 2. und 3. Beschichtung ausführen und dann Ihr individuelles Muster speichern und zur Gestaltung im PHOTostudio oder 3Dstudio nutzen.

Beschichtungen ändern

Möchten Sie den Farbton einer Beschichtung nachträglich ändern, klicken Sie in das graue Feld neben der Beschichtung und wählen Sie einen neuen Farbton. Ändern Sie die Beschichtungsart im Dropdown-Menü, muß auch der Farbton neu angewählt werden.



Hinweis: Bei der Wahl eines anderen Farbtons unter Beibehalt der Beschichtungsart bleiben Ihre nachfolgenden Beschichtungen erhalten. Ändern Sie jedoch eine Beschichtungsart, werden die nachfolgenden Beschichtungen zurückgesetzt.

Beschichtung entfernen

Nachdem Sie Ihren Untergrund beschichtet haben, können Sie die jeweils letzte zugefügte Beschichtung wieder entfernen. Klicken Sie hierzu auf das „X“-Symbol rechts neben der Farbtonbezeichnung.

1. Beschichtung:	Anstrich	3D Pacific 105
2. Beschichtung:	Antik-Lasur	Antik-Lasur, 3D Pacific 45
3. Beschichtung:	Antik-Lasur	Antik-Lasur, 3D Arctis 35 

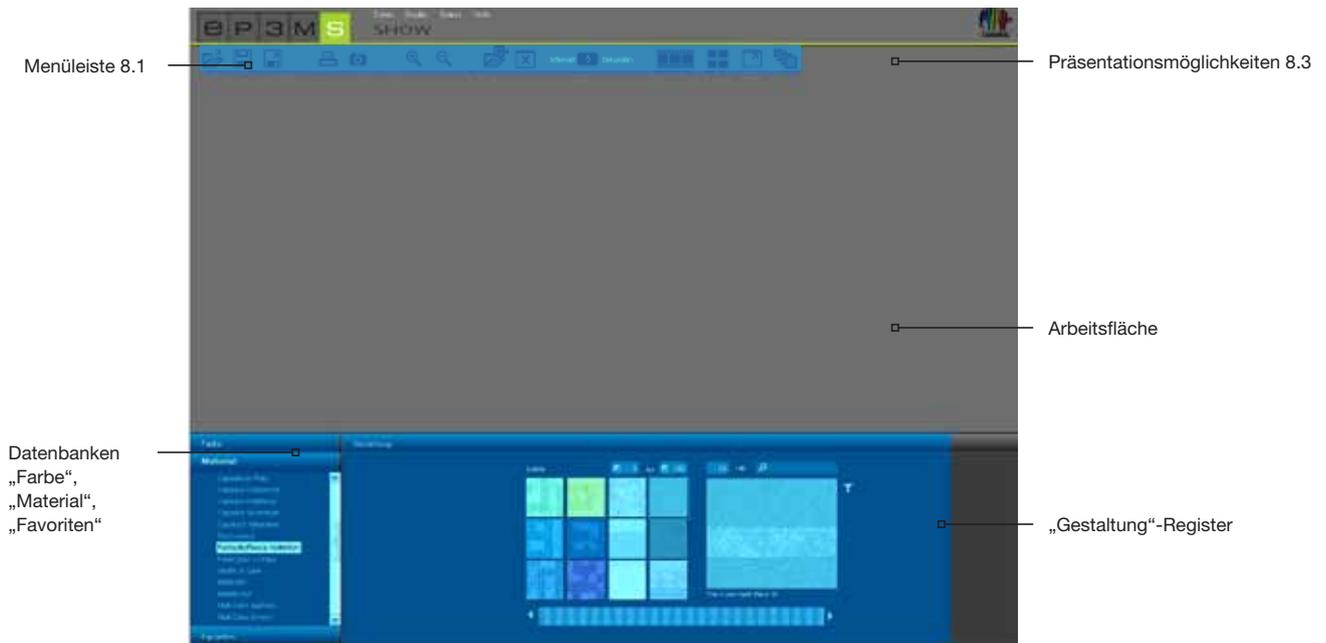
7.3 Individuelle Muster verwenden

Zur Verwendung individuell-erstellter Muster müssen diese nach der Speicherung in einem Projektordner in ein Favoriten-Set gelegt werden. Siehe hierzu Kapitel 4.3 „Produkt zu Favoriten-Set hinzufügen“.



8. SHOW

Mit dem Modul „SHOW“ können Sie Ihre Entwürfe, Materialien und Farbtöne collagenartig zusammenstellen, vergleichen und in einer DiaShow präsentieren. Die SHOW ist ideal, um das eigene Produktangebot im Verkaufsraum zu präsentieren oder um einen Überblick über Entwurfsinhalte zu geben und Kunden damit zu beraten.



8.1 Menüleiste

Das Besondere an der Arbeitsoberfläche der SHOW ist, dass Sie Bilddaten wie auf einem Schreibtisch (oder Touchscreen) auf dieser Fläche frei verschieben können. Bilder, Muster oder 3D-Darstellungen können gleichzeitig nebeneinander, überlagert oder collagenartig angeordnet werden.



Show Öffnen

Klicken Sie „Öffnen“, um ein bereits erstelltes Show-Projekt aus Ihren eigenen Projekten in die Arbeitsfläche der SHOW zu laden (alternativ in der Hauptnavigation über „Datei“>„Öffnen“). Wählen Sie im sich öffnenden Fenster das gewünschte Show-Projekt aus und bestätigen Sie mit „OK“. Des Weiteren kann eine Show auch per Doppelklick über den EXPLORER geöffnet werden.

Hinweis: Grau dargestellte Bilddaten können nicht in die SHOW geladen werden.



Show speichern

Zum Speichern der aktuellen Zusammenstellung Ihrer Arbeitsfläche klicken Sie auf den „Speichern“-Button. Im sich öffnenden Fenster können Sie Ihrem Show-Projekt einen Namen geben und es im gewünschten Projektordner speichern oder dafür einen neuen Projektordner anlegen.



Show exportieren

Mit Klick auf dieses Symbol haben Sie die Möglichkeit alle aktuell in der „SHOW“-Arbeitsfläche befindlichen Bild-, Farb- und Materialdaten als jpeg an einem selbstbestimmten Ort zu speichern. Wählen Sie „Show exportieren“. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den gewünschten Zielordner auf Ihrem Rechner oder einem externen Speichermedium auswählen können. Klicken Sie „ok“ um die Daten am ausgewählten Zielort abzulegen.



Drucken

Wählen Sie den „Drucken“-Button, um die aktuelle Anordnung Ihrer SHOW-Arbeitsfläche als PDF zu drucken.



Snapshot

Mit Klick auf das „Snapshot“-Symbol können Sie Ihre aktuelle Zusammenstellung auf der Arbeitsfläche als Screenshot (Foto) automatisch in eine PDF-Datei übertragen. Das erstellte PDF können Sie im Anschluss speichern oder drucken.



Vergrößern/Verkleinern

Zum Vergrößern oder Verkleinern einzelner Bild-, Farb- oder Materialdaten klicken Sie zunächst das gewünschte Objekt an (das aktive Objekt wird mit einem „X“ an der oberen rechten Ecke markiert) und bewegen Sie dann zum Vergrößern/Verkleinern das Mausrad über dem Objekt bzw. klicken Sie auf das jeweilige „Lupen“-Symbol.



Öffnen

Klicken Sie „Öffnen“, um Bilddaten, Farb- und Materialmuster aus Ihren eigenen Projekten oder der Datenbank des EXPLORERS in die Arbeitsfläche der SHOW zu laden (alternativ in der Hauptnavigation über „Datei“>„Öffnen“). Wählen Sie im Dialog das gewünschte Bild aus und bestätigen Sie mit „OK“. Optional können die für ein Bild verwendeten Farb- und Materialdaten mitimportiert werden.

Hinweis: Grau dargestellte Bilddaten können nicht in die SHOW geladen werden.



Fläche leeren

Wenn Sie die Arbeitsfläche der SHOW vollständig von allen Materialien, Farbtönen und Bilddaten befreien möchten, klicken Sie auf das „Fläche leeren“-Werkzeug.

8.2 Farb- und Materialdaten zufügen

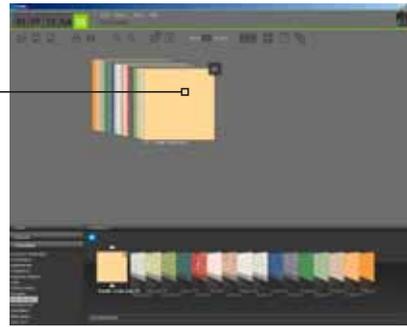
Zum Erstellen einer SHOW wählen Sie Farben und Materialien aus den Registern „Farbe“, „Material“ und „Favoriten“ im unteren linken Bereich der Software. Wählen Sie die gewünschte Kollektion an und laden Sie ein Muster durch einen Klick auf dessen Miniaturbild im „Gestaltung“-Register.



Zum Import der gesamten Inhalte eines Favoriten-Sets, klicken Sie den weißen „Stern“-Button „Alle Favoriten hinzufügen“. Alle darin enthaltenen Favoritenkärtchen werden in geordneter Form in die Arbeitsoberfläche geladen.

8. SHOW

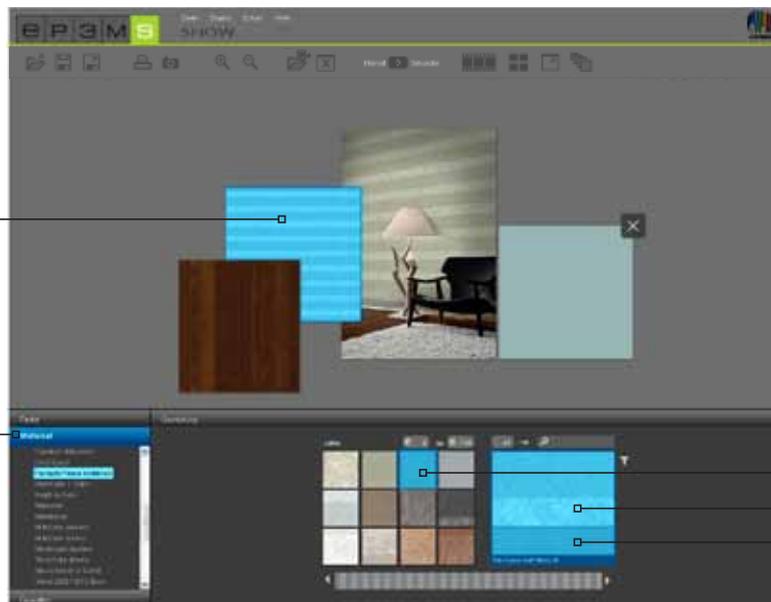
Favoritenliste in geordneter Form



Hinweis: Weitere Informationen zur Auswahl von Farbe, Material und Favoriten erhalten Sie in Kapitel 5.3.1 „Farbe, Material und Favoriten auswählen“, Informationen zum „Gestaltung“-Register und den Suchmöglichkeiten erhalten Sie in Kapitel 5.3.2 „Gestaltung“-Register.

3. Material wird in die SHOW geladen

1. Register „Farbe“, „Material“ oder „Favoriten“ wählen



2. Muster wählen

Farb-/ Materialauswahl

Farb-/Materialvorschau

8.3 Präsentationsmöglichkeiten

Im Modul SHOW stehen Ihnen drei verschiedene Präsentationsmöglichkeiten zur Verfügung: die DiaShow, der Vergleich und der Vollbild-Modus.



DiaShow starten

Bei Klick auf dieses Symbol beginnt eine DiaShow aller Objekte, die sich zum aktuellen Zeitpunkt im Arbeitsbereich der SHOW befinden. Hierzu werden die Bilder und Oberflächen in zeitlicher Abfolge nacheinander im Vollbildmodus auf dem Bildschirm eingeblendet.

Zum Beenden der DiaShow und Zurückkehren auf die Arbeitsoberfläche der SHOW klicken Sie mit der linken Maustaste einfach in die laufende DiaShow.

Hinweis: Den Zeitintervall der Bild-Überblendung können Sie selbst bestimmen. Hierzu geben Sie einen Zahlenwert für Sekunden im „Intervall“-Feld an. Standardmäßig sind hier 3 Sekunden eingestellt.

Die DiaShow eignet sich ideal zur Präsentation eigener Entwürfe, Farben und Oberflächen im Beratungsgespräch mit Kunden oder als Werbung auf einem großen Bildschirm im Verkaufsraum. Besonders eindrucksvoll ist es, wenn das selbe Bild in mehreren unterschiedlichen Entwürfen hintereinander gezeigt wird.



Vergleichen

Einen schnellen und übersichtlichen Vergleich ausgewählter Bilder/Entwürfe erhalten Sie durch Klick auf den „Vergleich“-Button. Alle aktuell auf der Arbeitsfläche liegenden Bilddaten werden in eine übersichtliche Darstellung gebracht, so dass Sie diese vergleichend betrachten können. Hintereinander liegende Objekte werden hierfür nebeneinander platziert. Je mehr Bilddaten gleichzeitig betrachtet werden, desto kleiner wird deren dargestellte Bildgröße. Wird die Bildanzahl durch Löschen einzelner Bilder verringert, klicken Sie erneut auf den Button „Vergleichen“ damit die maximale Darstellgröße angepaßt wird.



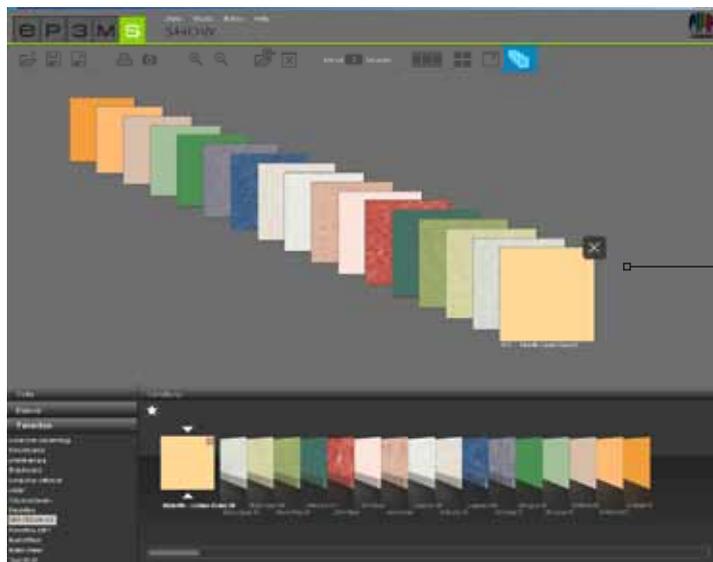
Vollbild

Der Vollbildmodus ermöglicht es Ihnen, die aktuelle Anordnung Ihrer Zusammenstellung als Vollbild darzustellen. Hierzu werden Menüleiste, Register, etc. ausgeblendet. Klicken Sie erneut auf den „Vollbild“-Button um wieder zur Arbeitsfläche zurückzukehren.



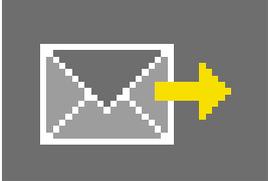
Sortiermodus ein-/ausschalten

Mit Klick auf diesen Buttons werden alle auf der Arbeitsfläche der SHOW befindlichen Bilddaten in einer Reihe übereinandergelagert sortiert. Mit gedrückter linker Maustaste können einzelne Muster aus der Reihe herausgezogen und an anderer Stelle wieder eingefügt werden (Maustaste loslassen). Die hier gewählte Reihenfolge bestimmt auch die Reihenfolge der Bilddaten beim Ablauf der DiaShow (Anzeige von hinten nach vorne, bzw. links nach rechts).



sortierte Bilddaten = Reihenfolge der Diashow

Hinweis: Während der Button „Sortiermodus ein-/ausschalten“ aktiviert ist, können die Bilddaten nicht außerhalb dieser Reihe in der Arbeitsoberfläche angeordnet werden. Erst durch erneuten Klick auf den Button, können die Objekte wieder beliebig verschoben werden.

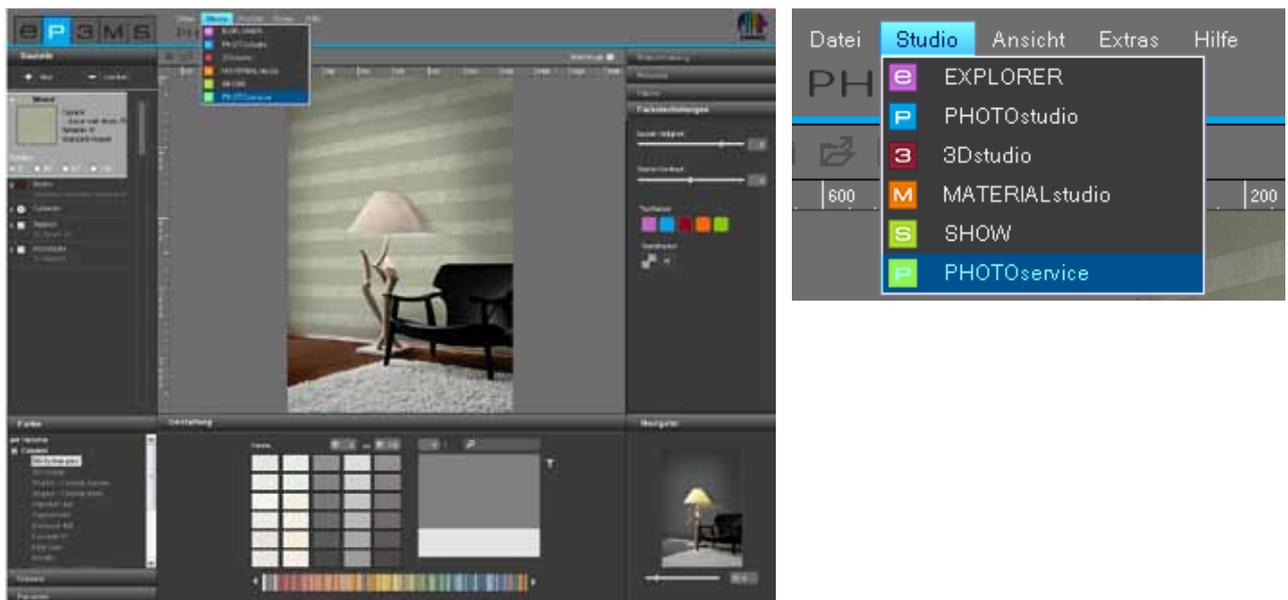


9. PHOTOService

Keine Zeit für die eigene Bildbearbeitung? Der PHOTOService bietet die Möglichkeit Bilddaten nach eigenen Angaben retuschieren und maskieren zu lassen. Ein von Ihnen grob markiertes Foto senden Sie via Internet an den PHOTOService. Innerhalb von 2-3 Arbeitstagen stehen die aufbereiteten Bilddaten zum Download bereit. Sie können dann direkt mit der Gestaltung im PHOTOSTUDIO beginnen. Dieser Service ist kostenpflichtig. Weitere Informationen zu Preisen und Zahlungsweisen erhalten Sie im Bereich „PHOTOService“ auf www.spectrum-online.eu.

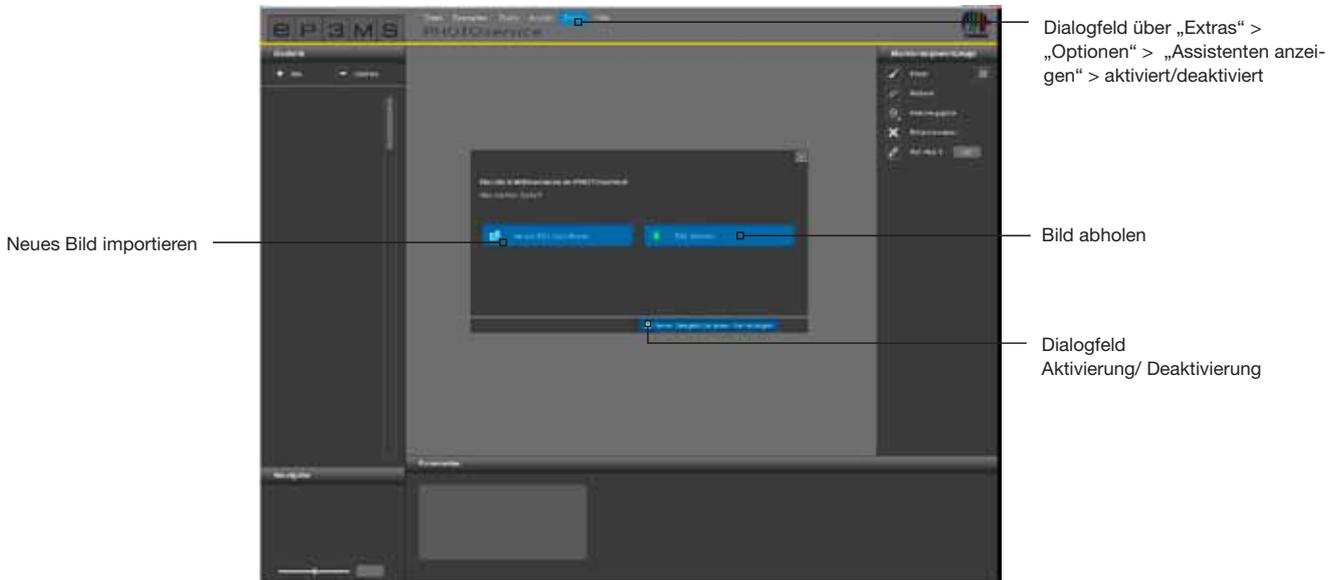


Über die Hauptnavigation „Studio“ > „PHOTOService“ gelangen Sie in den Bereich des PHOTOService.



Assistent

Beim Öffnen des PHOTOservice erscheint ein Assistenten-Fenster. Hier können Sie zwischen dem Importieren eines neuen Bildes oder dem Abholen eines vom PHOTOservice vorbereiteten Bildes wählen.



Klicken Sie auf „Neues Bild importieren“ und laden Sie ein Foto von Ihrem PC oder einem externen Speichermedium in den PHOTOservice-Bereich (Bild importieren siehe auch Kap. 9.1 „Menüleiste“). Mit Klick auf „Bild abholen“ laden Sie ein Foto, das Sie über den PHOTOservice versendet haben (siehe Kap. 9.4 „PHOTOservice abholen“).

Wenn Sie den Assistenten künftig nicht mehr benötigen, entfernen Sie das Häkchen bei der Option „Dieses Dialogfeld bei jedem Start anzeigen“ im unteren Bereich des Fensters. Alternativ können Sie die Anzeigooption über die Hauptnavigation unter „Extras“>“Optionen“ vornehmen, indem Sie im Feld „Assistenten anzeigen“ von „Aktiviert“ auf „Deaktiviert“ wechseln.

9.1 Menüleiste



Neues Bild importieren

Wählen Sie diesen Button und es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihren PC oder ein externes Speichermedium nach einem Bild durchsuchen können. Klicken Sie anschließend auf „Öffnen“, um das Bild in den PHOTOservice-Bereich zu laden.



Speichern

Zum Speichern eines vorbereiteten Bildes klicken Sie auf den „Speichern“-Button. Zu Ihrer Information erscheint ein Fenster, das den aktuellen Speicherort und Speichernamen der Datei auf Ihrem Rechner anzeigt.



Versenden

Über den „Versenden“-Button können Sie Ihr Foto für die Bearbeitung durch den PHOTOService via Internetverbindung versenden. Genaue Informationen zum Versenden erhalten Sie in Kapitel 9.3.



Abholen

Über den „Abholen“-Button können Sie Ihr Foto nach der Fertigstellung durch das PHOTOService-Team direkt in SPECTRUM 4.0 herunterladen. Genaue Informationen zum Versenden erhalten Sie in Kapitel 9.4.



Vergrößern

Klicken Sie diesen Button zum Vergrößern Ihres Bildes auf der Arbeitsfläche.



Verkleinern

Nutzen Sie diesen Button zum Verkleinern Ihres Bildes auf der Arbeitsoberfläche.



Ansicht passend skalieren

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie die Größe Ihres Bildes genau in den Arbeitsbereich einpassen.

9.2 PHOTOService vorbereiten

9.2.1 Bauteile

Flächen anlegen

Nachdem Sie ein Bild in den PHOTOService-Bereich importiert haben, legen Sie zunächst die gewünschten Flächen im „Bauteil“-Register an. Standardmäßig ist bereits ein erstes Bauteil mit der Bezeichnung „Fläche 1“ vorhanden. Mit Doppelklick auf das Textfeld des Bauteils können Sie die Bezeichnung ändern. Alternativ können Sie den Namen durch Klicken auf ein Bauteil mit der rechten Maustaste ändern.

Durch Klick auf den „Neu“-Button können Sie weitere Bauteile hinzufügen, durch Markierung eines Bauteils und anschließendes Klicken des „Löschen“-Buttons können Sie das Bauteil wieder entfernen.



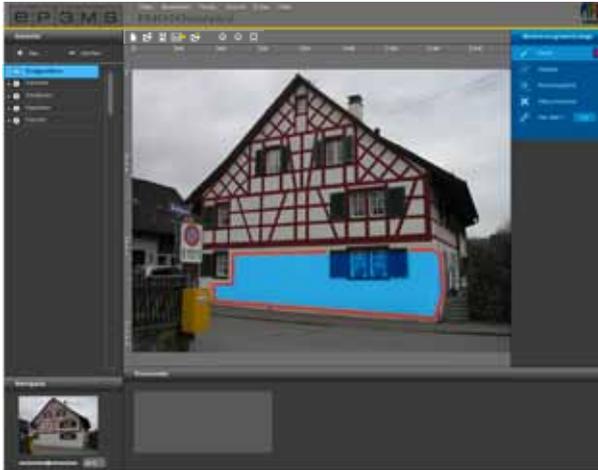
Jedem Bauteil ist bei der Erstellung automatisch eine Masken-Farbe zugewiesen. So können die unterschiedlichen Bauteile nach der Markierung voneinander unterschieden werden. Sie können maximal 32 Bauteile anlegen.

Hinweis: Bei der Vorbereitung eines Bildes durch den PHOTOService sind insgesamt fünf Bauteile und deren hierfür angelegte Flächen im Standard-Preis inbegriffen. Ab jedem weiteren Bauteil wird ein Aufpreis je zusätzlichem Bauteil berechnet. Weitere Informationen zu Preisen erhalten Sie im Internet unter www.spectrum-online.eu im Bereich PHOTOService.

9.2.2 Markierungswerkzeuge

Markieren von Bauteilen im Bild

Nachdem Sie ein neues Bauteil angelegt haben markieren Sie grob die Fläche (oder auch mehrere Flächen) im Bild.



Für die Markierung von Bauteilen, die für Sie maskiert werden sollen, stehen Ihnen auf der rechten Seite der Programmoberfläche folgende „Markierungswerkzeuge“ zur Verfügung:



Pinsel

Mit dem Pinsel können Sie die gewünschten Flächen für ein Bauteil markieren. Wählen Sie hierfür zunächst die Fläche im „Bauteil“-Register aus und wählen dann den „Pinsel“ in der gewünschten Strichstärke aus (die Größe der Pinselspitze kann unter „Werkzeugspitze“ verändert werden). Malen Sie nun die Umrisse der zu maskierenden Fläche im Bild grob nach. Auch können Sie durch Klicks Eckpunkte setzen, die dann bei gleichzeitig gedrückter „Shift“-Taste automatisch mit geraden Linien verbunden werden. Markieren Sie so für jedes Bauteil die gewünschte Fläche im Bild.



Radiergummi

Mit Hilfe dieses Werkzeugs können Sie Fehler in der Bauteilmarkierung beheben, indem Sie die überschüssigen Pinselstriche herauslösen. Wählen Sie hierzu das entsprechende Bauteil im „Bauteil“-Register an, klicken Sie auf das Werkzeug „Radiergummi“ und radieren Sie mit gedrückter linken Maustaste über die zu löschenden Pinselstriche. Auch hier werden gesetzte Punkte (Klicks) bei gedrückter „Shift“-Taste mit geraden Linien miteinander verbunden.





Werkzeugspitze

Für die Werkzeuge „Pinsel“ und „Radiergummi“ stehen Ihnen bei Klick auf „Werkzeugspitze“ vier verschiedene große Werkzeugspitzen mit 8, 16, 32 und 64pt zur Verfügung. Durch Klick auf die jeweilige als Kreis dargestellte Spitze können Sie diese auswählen.

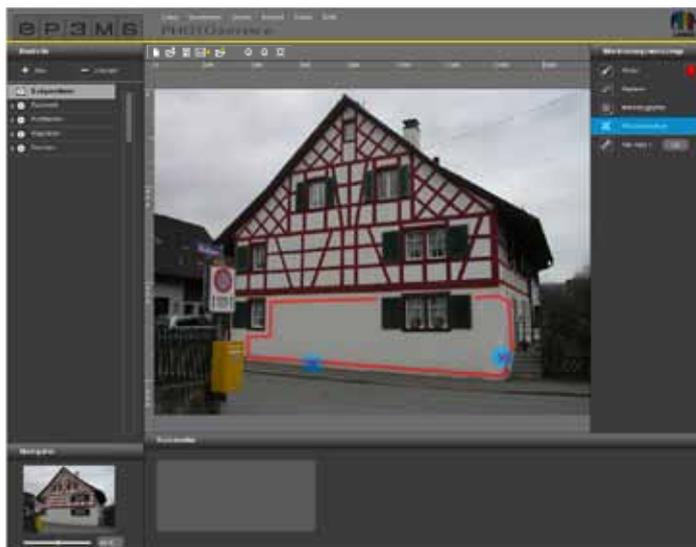
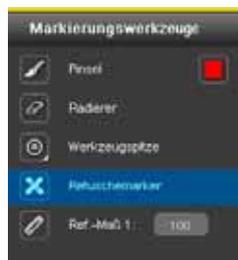


Retuschemarker

Mit dem „Retuschemarker“-Werkzeug haben Sie die Möglichkeit, „Makel“ im Bild zu markieren, die bei der Bildvorbereitung durch den PHOTOService entfernt werden sollen. Wählen Sie hierzu das „Retuschemarker“-Werkzeug und das gewünschte Bauteil an. Klicken Sie anschließend auf die Stelle im Bild, die retuschiert werden soll. Es erscheint ein farbiges „X“ an der Klickstelle.

Zum besseren Verständnis für die Bearbeitung können Sie zusätzlich unterhalb der Arbeitsfläche einen Kommentar hinzufügen (siehe „Kommentare zufügen“).

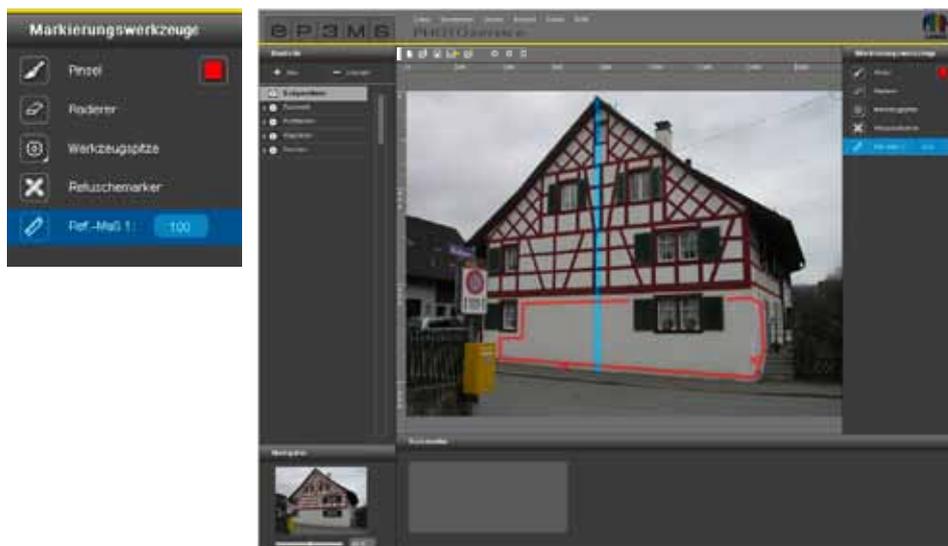
Hinweis: Platzierte Retuschemarker können mit dem „Radiergummi“ wieder entfernt werden.



Referenzmaß

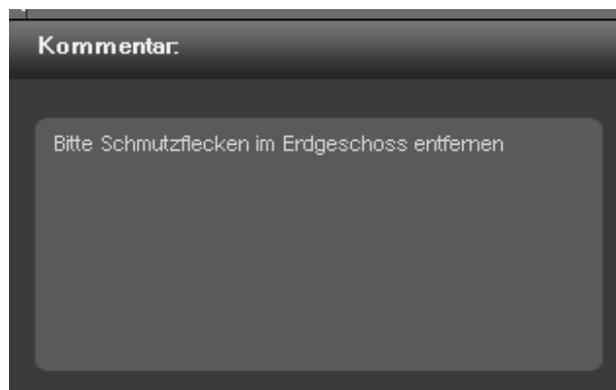
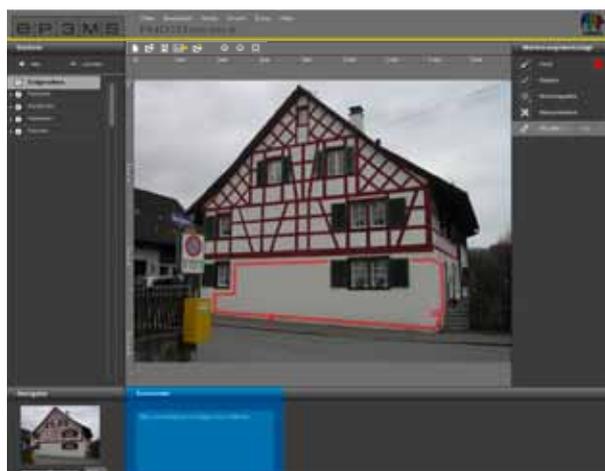
Da alle benötigten Bauteil-Masken für die Gestaltung mit Farbe, als auch mit Materialien vorbereitet werden, ist es wichtig einmalig ein „Referenzmaß“ für die Größe des Objektes zu definieren. Wählen Sie hierzu das „Referenzmaß“-Werkzeug. Klicken Sie in das Bild an die Stelle, an der das Referenzmaß angelegt werden soll und wählen Sie durch einen zweiten Klick die Endposition aus. Geben Sie dann einen Zahlenwert in Zentimetern (cm) für die reale Länge der so entstandenen Geraden in das Zahlenfeld ein.

Hinweis: Das Referenzmaß muss pro Bild nur einmalig angegeben werden und wirkt sich auf die Materialmaße für alle Bauteile entsprechend aus. Es kann in jedem beliebigen Bauteil erstellt werden und ist auf allen sichtbar. Ein erstelltes Referenzmaß wird automatisch gelöscht wenn Sie mit dem Referenzmaß-Werkzeug ein neues erstellen.



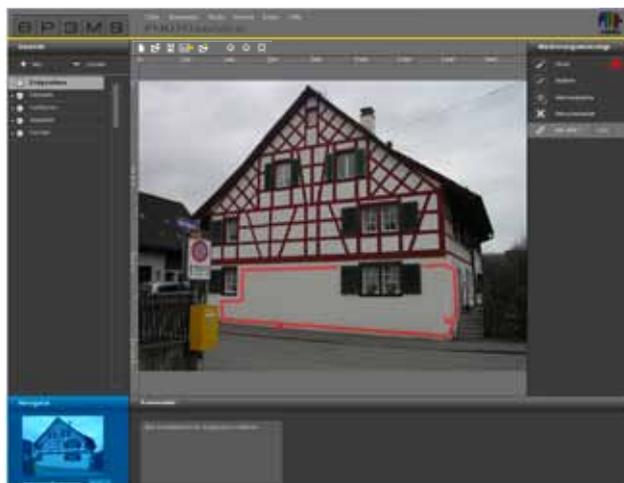
Kommentar

Im „Kommentar“-Register unterhalb des Arbeitsbereiches können Sie im dortigen Textfeld hilfreiche Kommentare, d.h. kurze Hinweise zu ausgewählten Bauteilen oder Retuschewünschen hinzufügen, z.B. „Faschen - alle“ oder „Geländer: ohne Handlauf“ - dadurch werden Ihre Wünsche für die Bearbeitung Ihres Bildes eindeutiger.



Navigator

Mit Hilfe des Navigators können Sie das Bild wie im PHOTOstudio zur Bearbeitung ein- oder auszoomen (Navigator siehe Kapitel 5.3.3). Bewegen Sie alternativ das Scrollrad der Computerm Maus.



9.3 PHOTOService - Bild versenden

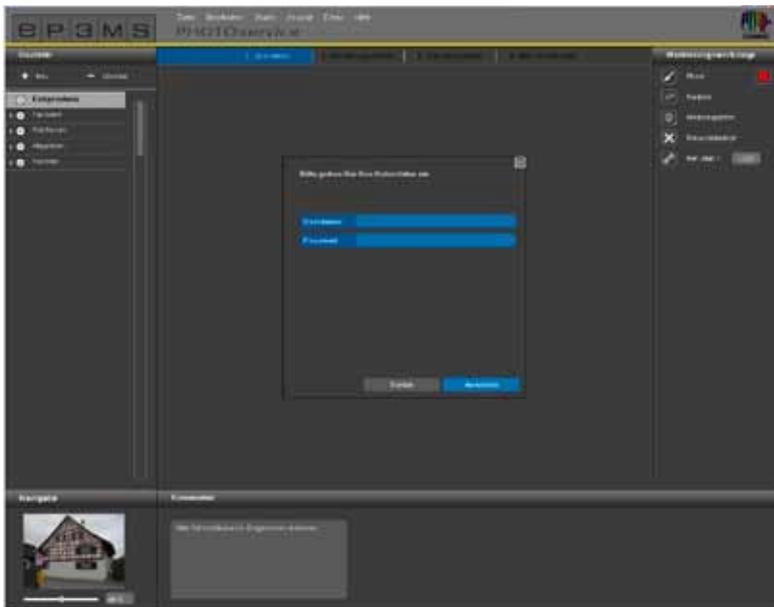


Haben Sie alle gewünschten Flächen eines Bildes farblich markiert, versenden Sie dieses direkt in SPECTRUM 4.0 durch Klick des „Brief“-Symbols in der Menüleiste im PHOTOService.

Alternativ können Sie den Versende-Vorgang über die Programmnavigation unter „Datei“>„Bild versenden“ auslösen.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem nach Ihrem Benutzernamen und Passwort gefragt wird. Geben Sie die Daten ein, klicken Sie auf „Anmelden“ und folgen Sie den Anweisungen.

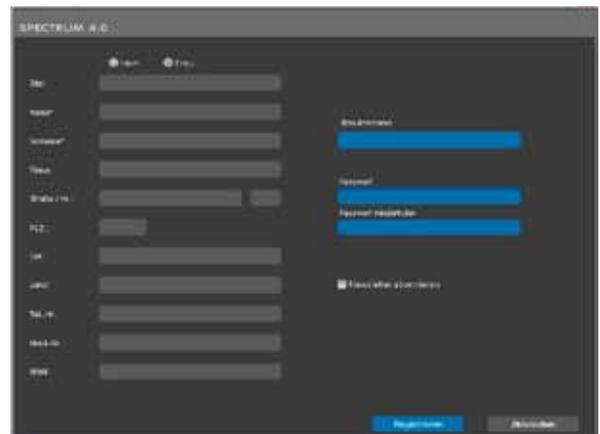
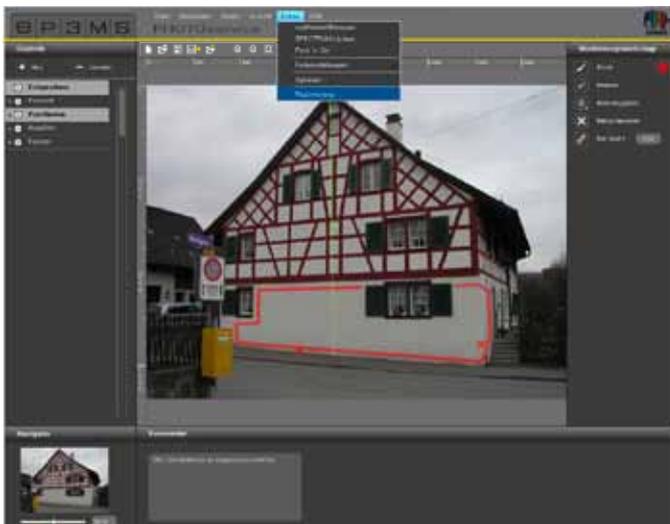
Falls Sie weder Benutzernamen noch Passwort besitzen, registrieren Sie sich als Voraussetzung zur weiteren Nutzung des PHOTOService. (siehe „Registrieren“).



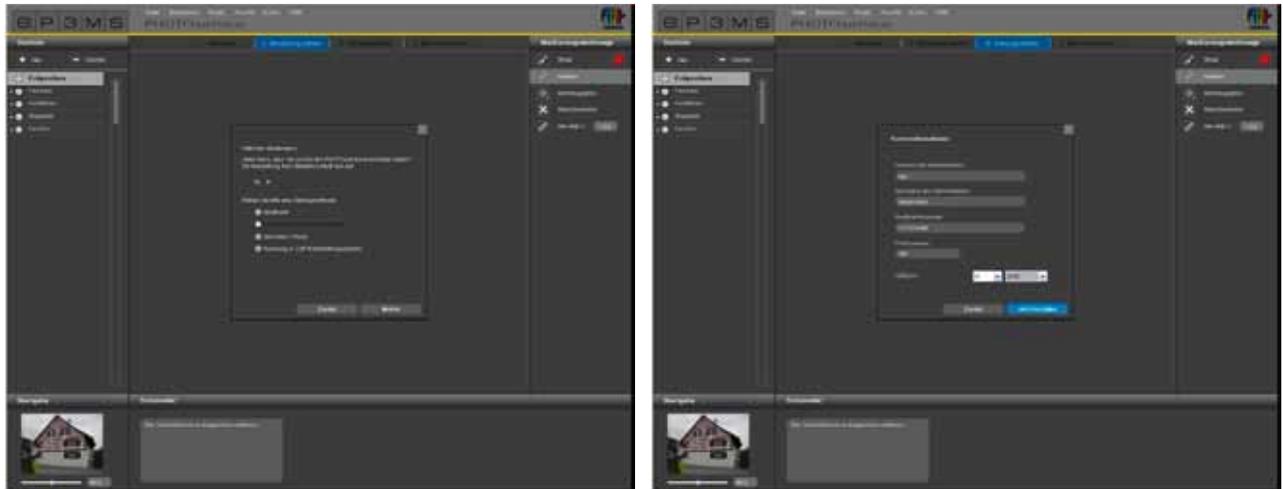
Registrieren

Um sich für den PHOTOService und den Newsletter (optional) zu registrieren, wählen Sie „Extras“>„Registrierung“ in der Hauptnavigation. Füllen Sie das Formular aus und wählen Sie einen Benutzernamen sowie ein Passwort. Klicken Sie anschließend auf „Registrieren“.

Sie sind nun als SPECTRUM 4.0-Anwender registriert und können Ihre eigens gewählten „Nutzerdaten“ bei einer PHOTOService-Bestellung verwenden.



Abschließend wird Ihnen eine Ansicht zur Überprüfung des Bildes und der von Ihnen gemachten Angaben gezeigt. Bestätigen Sie die korrekte Zusammenstellung und versenden Sie Ihren Auftrag durch Klick auf „Versenden“. Im Weiteren werden Sie vom System über die Zahlungsmodalitäten informiert, die Sie auch unter Kapitel 9.5 nachlesen können.

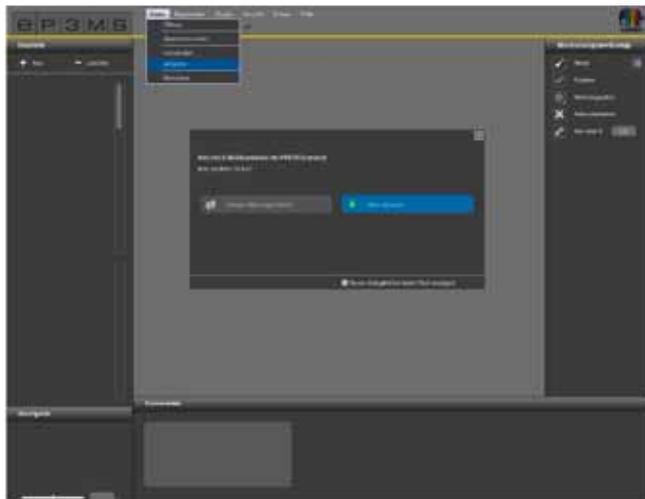


9.4 PHOTOService - Bild abholen

Innerhalb von 2-3 Arbeitstagen stehen Ihre aufbereiteten Bilddaten zum Download bereit. Sie erhalten dann eine E-Mail an die von Ihnen bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse. Ihr vom PHOTOService fertig vormaskiertes Bild können Sie nun direkt in SPECTRUM 4.0 abholen, um direkt im PHOTOsudio mit der Gestaltung zu beginnen.



Nutzen Sie zum Download Ihres Bildes den „Bild abholen“-Button in der Menüleiste des PHOTOService oder die Hauptnavigation über „Datei“ > „Bild abholen“. Loggen Sie sich mit Ihren bei der Registrierung angegebenen Zugangsdaten ein und folgen Sie den Anweisungen zum Download.

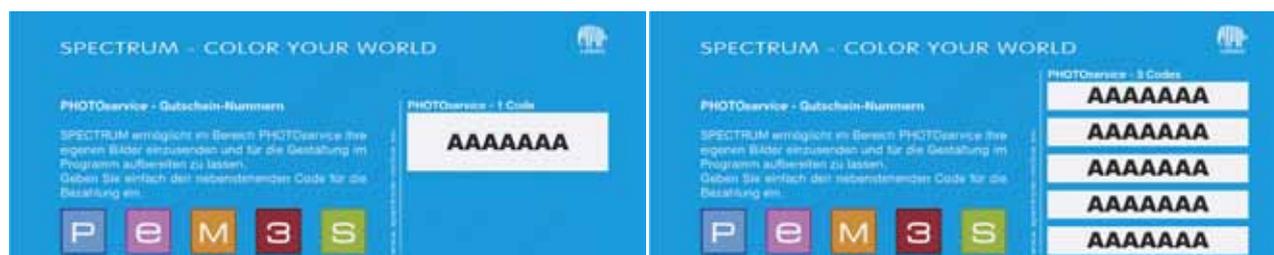


9.5 Bezahlung

Für den SPECTRUM 4.0 PHOTOservice stehen Ihnen online verschiedene Zahlungsmöglichkeiten zur Verfügung: Kreditkarte, Lastschrift, Rechnung und Bezahlung über Gutschein-Nummern. Die Art der Bezahlung können Sie beim Versand Ihrer PHOTOservice-Bestellung in SPECTRUM 4.0 wählen.

PHOTOservice Gutschein-Nummern

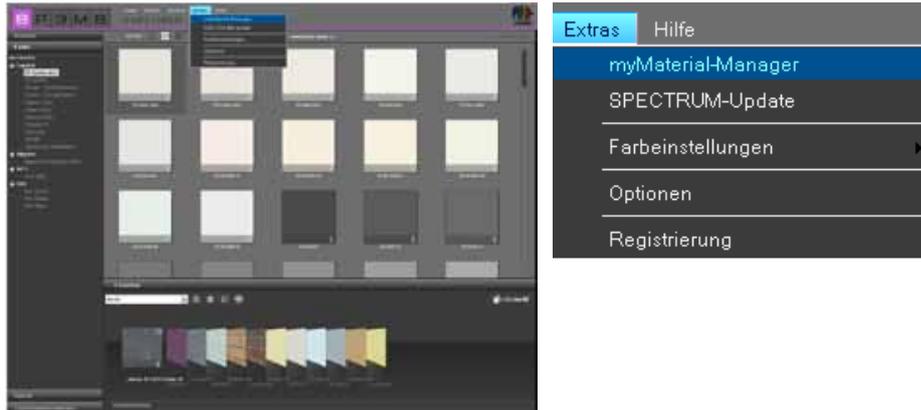
Erwerben Sie zur bequemen Bezahlung Gutschein-Nummern, die Sie direkt beim Hochladen der Bilddaten einlösen. Die Gutschein-Nummern sind mit einem Code versehen, den Sie bei der Bestellung eingeben können. Gutschein-Nummern können einzeln oder im 5er-Paket über den Caparol-Shop auf www.caparol-shop.de bestellt werden.



10. myMaterial-Manager

SPECTRUM 4.0 bietet eine auf dem Markt einzigartige Auswahl an aktuellen Farb- und Materialkollektionen. Der „myMaterial-Manager“ ermöglicht den Export aller Oberflächen per „Drag’n’Drop“ in externe Programme wie beispielsweise Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator oder auch CAD-/3D-Anwendungen wie 3Dsmax, Cinema4D etc.

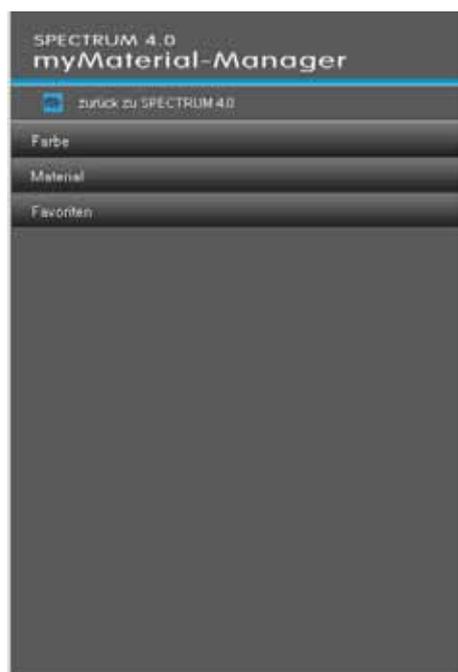
Über die Hauptnavigation unter „Extras“>„myMaterial-Manager“ schließt sich das SPECTRUM 4.0-Programmfenster und zeigt die Oberfläche des „myMaterial-Manager“.



10.1 Aufbau myMaterial-Manager

Der „myMaterial-Manager“ wird als minimierte Oberfläche dargestellt, die frei auf dem Arbeitsbereich Ihres PCs bewegt werden kann.

Hinweis: SPECTRUM 4.0 läuft bei der Nutzung des „myMaterial-Managers“ im Hintergrund weiter und ist jederzeit über den Button „zurück zu SPECTRUM 4.0“ wieder aufrufbar.



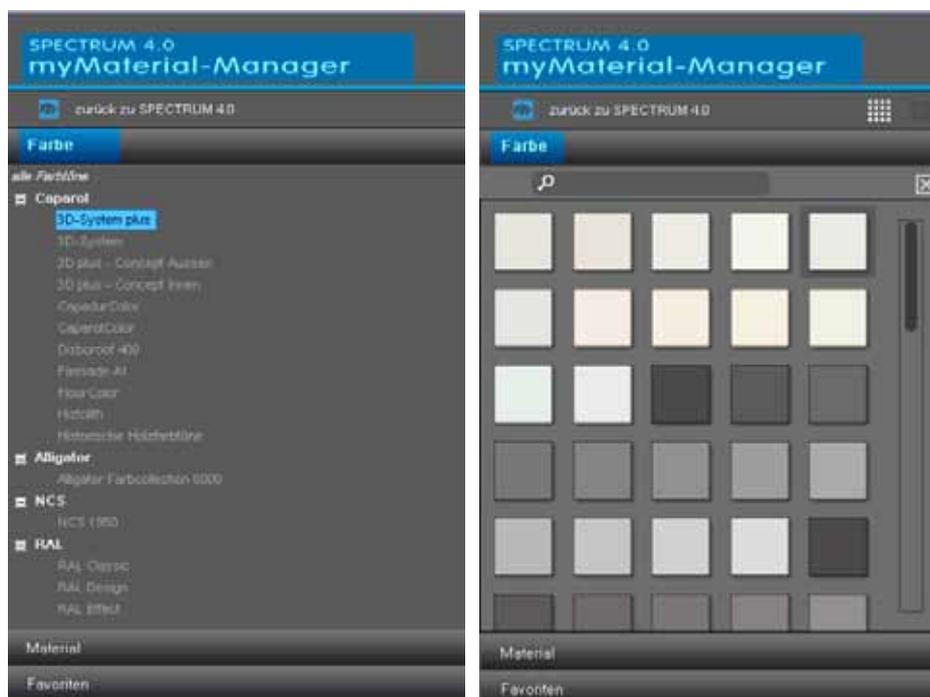
10.1.1 Farbe, Material und Favoriten auswählen

Nahezu identisch zu den Registern im EXPLORER haben Sie im „myMaterial-Manager“ Zugriff auf die Datenbank mit allen zugehörigen Farbtönen und Materialien (Favoriten anlegen siehe Kap. 4.3 „Favoriten“).

Zur Auswahl eines Farbtons oder Materials wählen Sie zunächst das betreffende Register („Farbe“, „Material“, „Favoriten“) aus. Im jeweiligen Register können Sie Ihre Auswahl auf Hersteller bzw. die Kollektion eines Herstellers verfeinern (Weitere Informationen zu den Registern finden Sie in den Kapiteln 4.2.2 „Farbe“, 4.2.3 „Material“ und 4.3 „Favoriten“).

Bei Klick auf eine Kollektion wechselt die Ansicht in eine bildliche Darstellung der Inhalte.

Mit Hilfe des Scrollbalkens am rechten Fensterrand können Sie die Kollektion durchsuchen. Zum Vergrößern des „myMaterial-Manager-Fensters“ ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste am unteren Rand des Fensters.

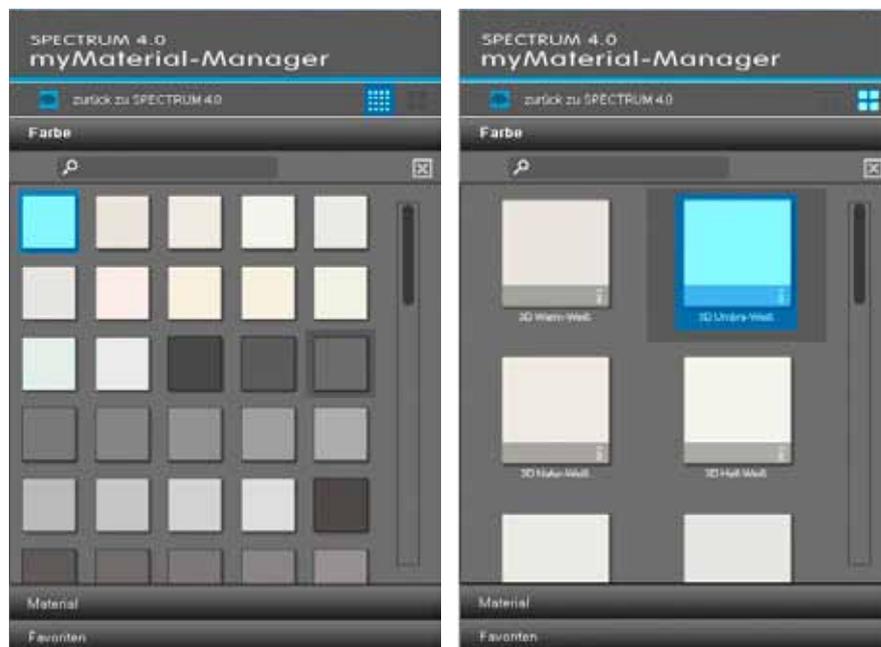


Zudem haben Sie die Möglichkeit, wie im EXPLORER über das Textfeld mit dem Lupen-Symbol nach Namen oder Kennung eines bestimmten Farbtons oder Materials zu suchen.

Hinweis: Die Suche nach einem Farbtone bzw. einem Material findet nur in der zum Zeitpunkt der Suche ausgewählten Kollektion statt. Groß- und Kleinschreibung können bei der Suche vernachlässigt werden.



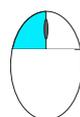
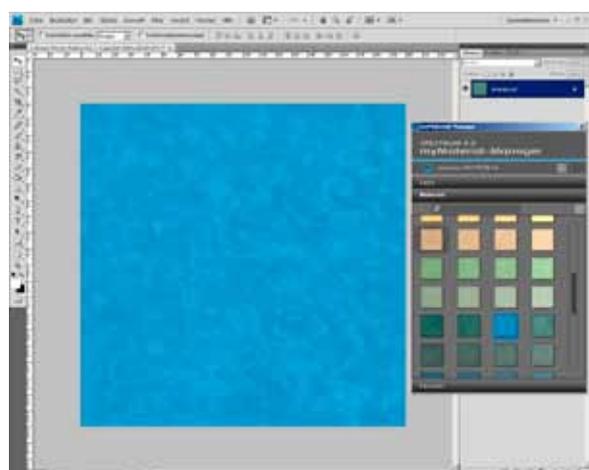
Des Weiteren können Sie, analog zum EXPLORER, zwischen den Ansichten „kleine Musteransicht“ und „mittlere Musteransicht“ für die Darstellung der Farb- und Materialbilder wählen. Standardmäßig werden die Daten in der „mittleren Musteransicht“ angezeigt. In dieser Ansicht haben Sie zudem die Möglichkeit, durch Klick auf das „i“ am unteren Bildrand eines Farb-/Materialfeldes Detailinformationen zu den jeweiligen Produkten anzeigen zu lassen (Farbtondetails siehe Kap. 4.2.2 „Farbe“, Materialdetails siehe Kap. 4.2.3 „Material“).



Zum Schließen der Kollektion und Zurückkehren zu den Dropdown-Menüs der „Farbe“- , „Material“- und „Favoriten“-Register klicken Sie auf das „X“ über dem Scrollbalken.

10.1.2 Farbe, Material und Favoriten exportieren

Nach der Auswahl eines Farbtons/Materials (dunkelgraue Umrahmung sichtbar) können Sie dieses per „Drag’n’Drop“ in ein anderes Programm laden. Wählen Sie das Muster durch Klick mit der linken Maustaste aus und ziehen Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste in die Arbeitsfläche des Programms, in welches der Farbton bzw. das Material exportiert werden soll. Lassen Sie nun die Maustaste los, wird das Muster in das andere Programm exportiert.



Je nachdem, ob Sie Farbe oder Material in das andere Programm exportieren, stehen Ihnen die Daten in unterschiedlicher Auflösung zur Verfügung:

Farbtöne: 256x256 pixel, 72dpi
Materialien: 1417x1417 pixel, 18dpi

10.1.3 Zurückkehren zu SPECTRUM 4.0

Möchten Sie zurück zur Vollbildansicht von SPECTRUM 4.0 wechseln, klicken Sie auf den „zurück zu SPECTRUM 4.0“-Button im oberen Bereich des myMaterial-Managers. Der myMaterial-Manager wird geschlossen und SPECTRUM 4.0 im Modul EXPLORER geöffnet.



11. Farbtreue - Kalibrierung - ColorMunki

Für die Beurteilung und Präsentation einer Gestaltung am Monitor sowie bei der Ausgabe auf Druckern oder deren Präsentation vor dem Kunden spielt die sogenannte „Farbtreue“ zum Originalfarbton eine entscheidende Rolle.

Zur Optimierung der Farbdarstellung Ihrer Medien stehen Ihnen in SPECTRUM 4.0 zwei unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung:

11.1 Einfache Farboptimierung (ohne ColorMunki)

Die SPECTRUM 4.0-Vollversion enthält einen „SPECTRUM-Kalibrierungsfächer“ zur Optimierung der Farbdarstellung am Monitor.

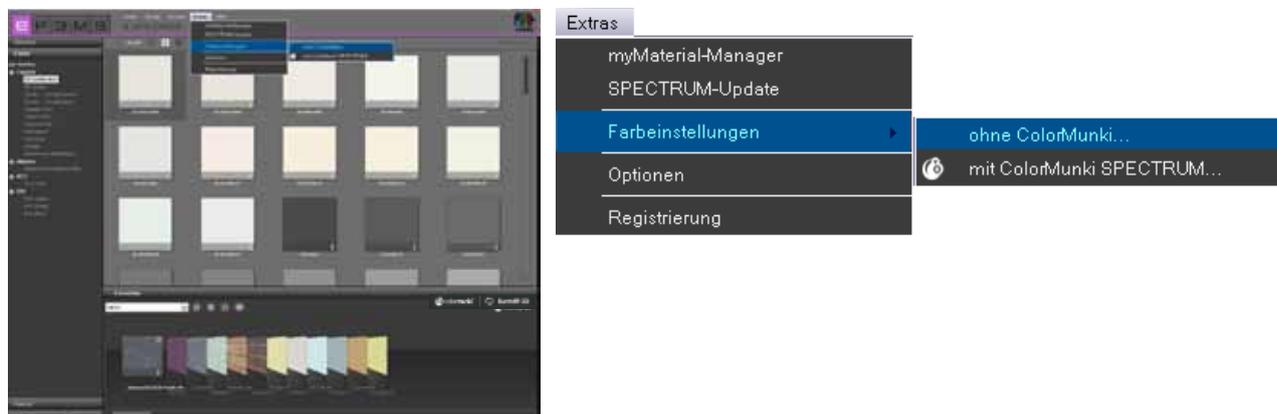


Der Kalibrierungsfächer besteht aus 15 Originalmustern des Caparol 3D-Systems, die als Vergleichsmuster für die Monitordarstellung dienen. Helligkeit und Sättigung sowie die einzelnen Farbkanäle sind unabhängig voneinander justierbar.

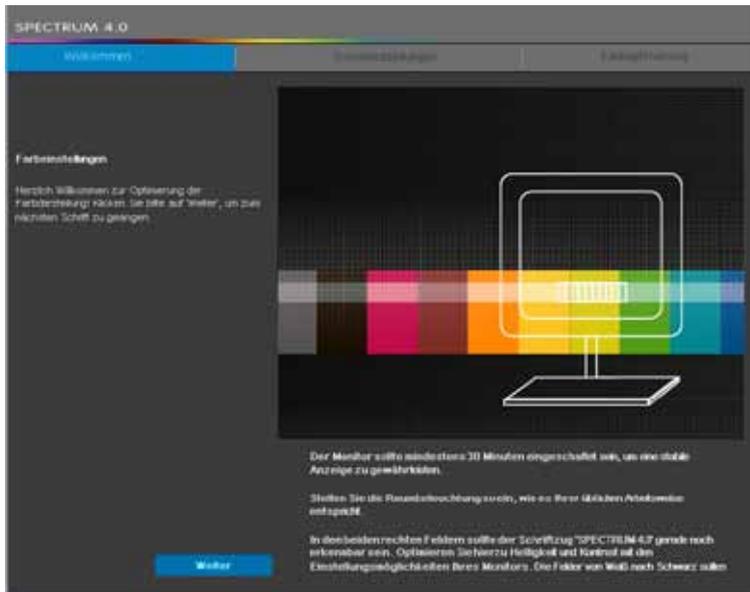
11.1.1 Kalibrierung

Klicken Sie in der Hauptnavigation des Programms auf „Extras“>„Farbeinstellungen“>„ohne ColorMunki...“.

Hinweis: Der Monitor sollte für die Kalibrierung bereits mindestens 30 Minuten eingeschaltet sein, um eine stabile Anzeige zu gewährleisten.



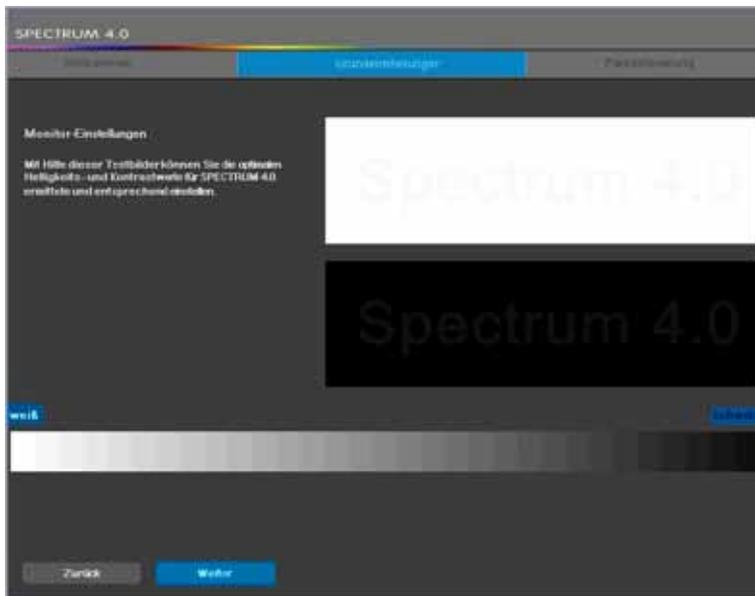
Es öffnet sich folgender Dialog:



Um zu den Monitoreinstellungen zu gelangen, klicken Sie auf den „Weiter“-Button.

Grundeeinstellungen

Hier überprüfen Sie anhand der beiden Testbilder (Weiß-Schwarz) die Kontrastdarstellung Ihres Monitors. Der Schriftzug „SPECTRUM 4.0“ sollte in beiden Feldern zu lesen sein. Zusätzlich sollte am unteren Verlaufs balken eine „harmonische“, gleichmäßige Abfolge von Weiß zu Schwarz sichtbar sein.



Klicken Sie auf „Weiter“, um zu den Farbeinstellungen zu gelangen.

Farboptimierung

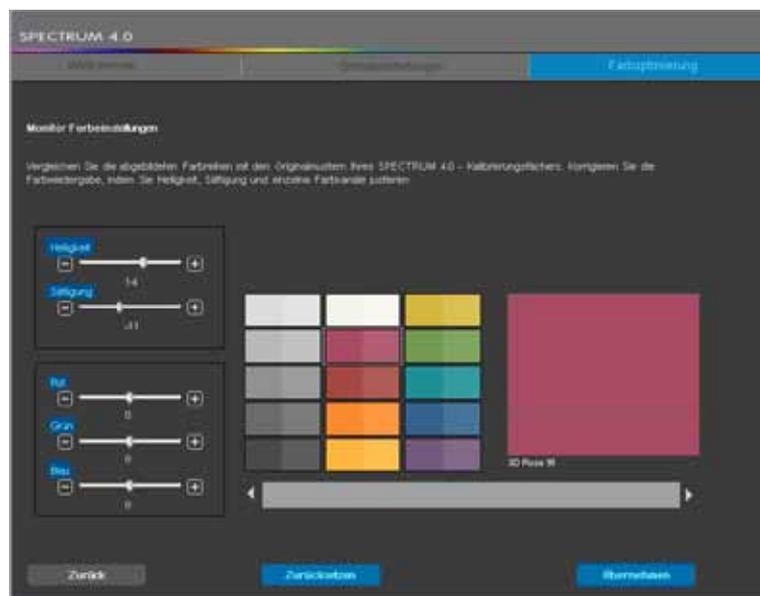
Vergleichen Sie die abgebildeten Farbreihen mit den Originalmustern Ihres SPECTRUM 4.0-Kalibrierungsfächers. Korrigieren Sie die Farbwiedergabe, indem Sie Helligkeits- und Sättigungseinstellungen sowie die einzelnen Farbkanäle justieren.

Hierzu können Sie mit den Reglern „Helligkeit“ und „Sättigung“ sowie den Farbreglern für die Farbkanäle „Rot“, „Grün“ und „Blau“ arbeiten. Beim Verschieben eines Reglers wirkt sich die Änderung auf alle dargestellten Farbtöne aus. Sie sehen die Veränderung in der rechten Hälfte des jeweiligen Farbfeldes, der linke Bereich bleibt zum Vergleich bestehen.

Hinweis: Korrigieren Sie die Farbkanäle nur sofern die dargestellten Grautöne rötlich, bläulich oder gelblich erscheinen. Die Grautöne sollten nach der Korrektur möglichst neutral - ohne Farbstich - dargestellt werden.

Vergleichen Sie auch die Bunttöne mit dem Original-Farbmuster des mitgelieferten SPECTRUM 4.0 Kalibrierungsfächers.

Möchten Sie Ihre Korrekturen zur Kalibrierung Ihres Monitors übernehmen, klicken Sie auf „Übernehmen“. Zum Zurücksetzen Ihrer bisherigen Einstellungen und/ oder erneutem Kalibrieren klicken Sie auf „Zurücksetzen“.



Hinweis: Die hier getätigten Einstellungen wirken sich lediglich innerhalb des Programms SPECTRUM 4.0 aus.

11.2 Kalibrierung mit ColorMunki

Mit Hilfe des ColorMunki und SPECTRUM 4.0 lassen sich hochwertige Profile für Ausgabegeräte wie Monitor oder Drucker erstellen und so Material- und Zeitverlust verringern. Das Spektralphotometer ColorMunki des Marktführers X-Rite verbessert die Farbwiedergabe in SPECTRUM 4.0 von Beginn an und optimiert die Farbdarstellung von Entwürfen und Präsentationsunterlagen.



In der Version SPECTRUM 4.0 ColorMunki erhalten Sie zusätzlich das Spektralphotometer X-Rite ColorMunki PHOTO für eine optimierte Farbdarstellung an Ihrem Monitor und Drucker.

Anhand des mitgelieferten ColorMunki können Sie nach dem Anschließen sowohl Monitor und Drucker kalibrieren, als auch Farbtöne direkt in die Software einlesen.

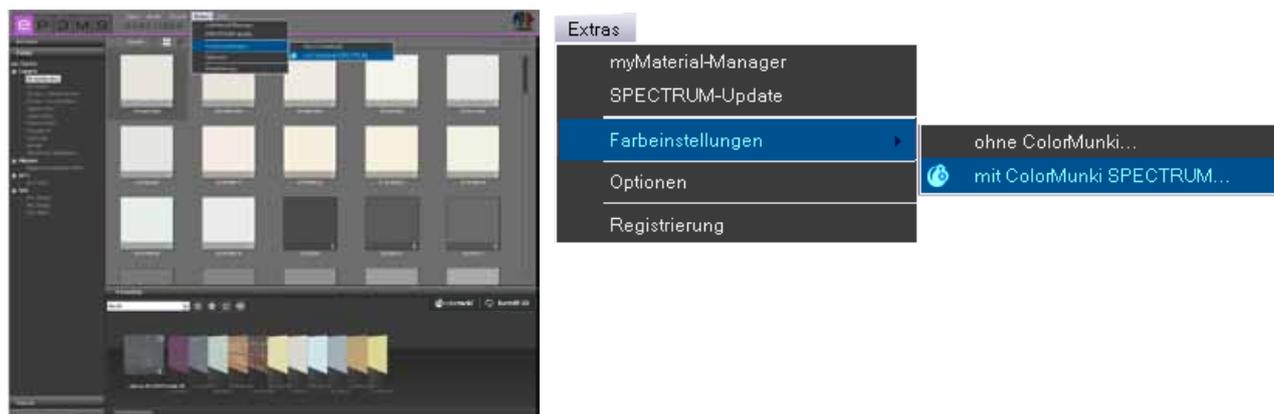
11.2.1 Aktivieren und Registrieren des ColorMunki

Schließen Sie den ColorMunki zum Kalibrieren in SPECTRUM 4.0 an einen funktionsfähigen USB-Anschluss Ihres PCs an. Installieren Sie die für die Nutzung des ColorMunki benötigten Treiber von der mitgelieferten CD.

Hinweis: Stellen Sie bei der Installation des ColorMunki sicher, dass Sie die Erst-Installation als Benutzer mit Administrationsrechten durchführen.

11.2.2 Profilierung des Monitors

Schließen Sie zunächst den ColorMunki an einen funktionsfähigen USB-Ausgang Ihres PCs an. Klicken Sie in der Hauptnavigation des Programms unter „Extras“ > „Farbeinstellungen“ > „mit ColorMunki SPECTRUM...“.



Wurde der ColorMunki korrekt angeschlossen und ist aktiv, öffnet sich folgender Dialog:



Wählen Sie das Feld „Monitor profilieren“ durch Klick aus. Sie werden nun durch die einzelnen Schritte geführt, die für die Profilierung notwendig sind.

Monitortyp auswählen

Wählen Sie zunächst durch Anklicken den „Monitortyp“ aus, den Sie profilieren möchten. Sie haben die Wahl zwischen LCD-Bildschirm, Laptop-Monitor oder Projektor.

Entscheiden Sie sich im nächsten Schritt, ob Sie eine „Einfache“ oder „Erweiterte“ Profilierung durchführen möchten.



Einfache Profilierung

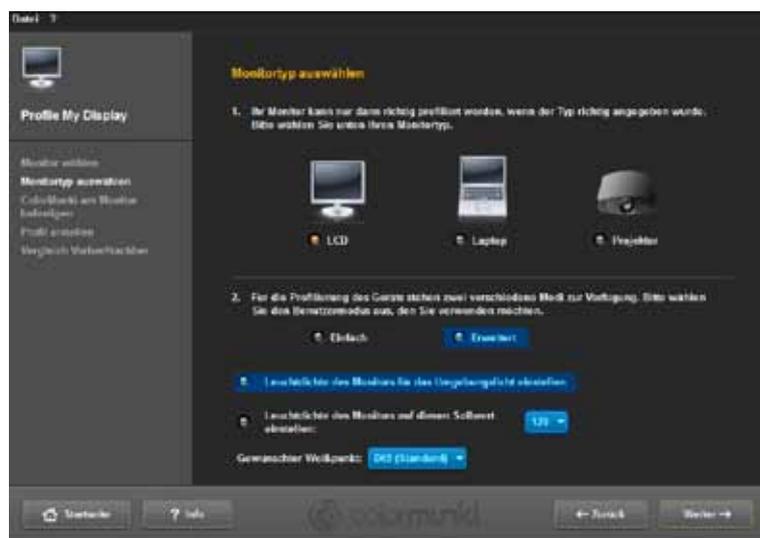
Die Einfache Profilierung greift auf Grundeinstellungen zurück, die eine standardmäßige Profilierung des Monitor auslösen. Diese Einstellung ist geeignet, wenn Sie keine Sondereinstellungen für Umgebungslicht und Leuchtdichte ins Profil aufnehmen möchten.

Erweiterte Profilierung

Bei Auswahl der erweiterten Profilierung können Sie das Umgebungslicht messen oder die Leuchtdichte für Ihre Profilierung manuell einstellen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, unterschiedliche Lichtarten im Bereich Weißpunkt zu definieren.

Wählen Sie „Leuchtdichte des Monitors für das Umgebungslicht einstellen“, wenn Sie keine Sondereinstellung bezüglich der Leuchtdichte wünschen. Wählen Sie zur manuellen Einstellung der Leuchtdichte „Leuchtdichte des Monitors auf diesen Sollwert einstellen“ und stellen Sie im Feld rechts die gewünschte Leuchtdichte zwischen 80 und 140 Candela ein.

Den Weißpunkt können Sie je nach Wunsch zwischen D50, D55, D65 (Standard) und Nativ festlegen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um mit der Profilierung fortzufahren.



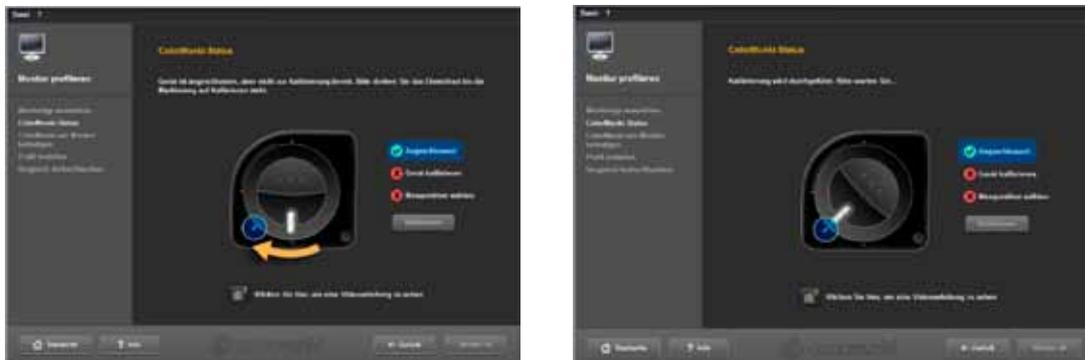
ColorMunki-Status

Im folgenden „ColorMunki-Status“-Dialog prüft SPECTRUM 4.0, ob Ihr ColorMunki für die Erstellung eines Profils bereit ist. Ist der ColorMunki nicht korrekt an den PC angeschlossen, erscheint folgender Dialog:



Überprüfen Sie den Anschluss bzw. schließen Sie den ColorMunki mit dem mitgelieferten Kabel an den PC an. Sobald der ColorMunki korrekt angeschlossen ist, erscheint ein Bild des ColorMunki sowie ein grünes Häkchen neben der ColorMunki-Abbildung beim Status „Angeschlossen“.

Sollte sich das Rad des ColorMunki nicht in der korrekten Position zur Profilierung des Monitors befinden, weist Sie die ColorMunki-Abbildung mit einem orangenen Pfeil auf die Stelle hin, auf die das Rad bewegt werden soll.



Ist der ColorMunki korrekt angeschlossen und das Rad des ColorMunki auf die richtige Position gebracht, klicken Sie auf „Kalibrieren“, um mit der Kalibrierung des Monitors zu beginnen. Wurde die Kalibrierung korrekt durchgeführt, erscheint ein grünes Häkchen für „Kalibriert“.



Bewegen Sie anschließend den ColorMunki auf die Messposition, die in der Grafik angezeigt wird. Haben Sie die Position korrekt eingestellt, erscheint ein drittes grünes Häkchen zur Anzeige der korrekten Position. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.



Hinweis: Sollten Sie weitere Informationen zu diesem Dialog benötigen, können Sie die Videoanleitung zu diesem Dialog ansehen (Voraussetzung bestehende Internetverbindung).

ColorMunki am Monitor befestigen

In diesem Dialog zeigt Ihnen SPECTRUM 4.0 die Position an, auf der Sie den ColorMunki auf dem Monitor platzieren.

Legen Sie den ColorMunki zur Vermeidung von Fremdlichteinstrahlung zunächst in die vom Hersteller mitgelieferte Hülle. Befestigen Sie anschließend den ColorMunki mit Hilfe des Gewichtes auf die angegebene Position, so dass der ColorMunki selbständig auf dem Monitor liegen bleibt. Klicken Sie auf „Weiter“.

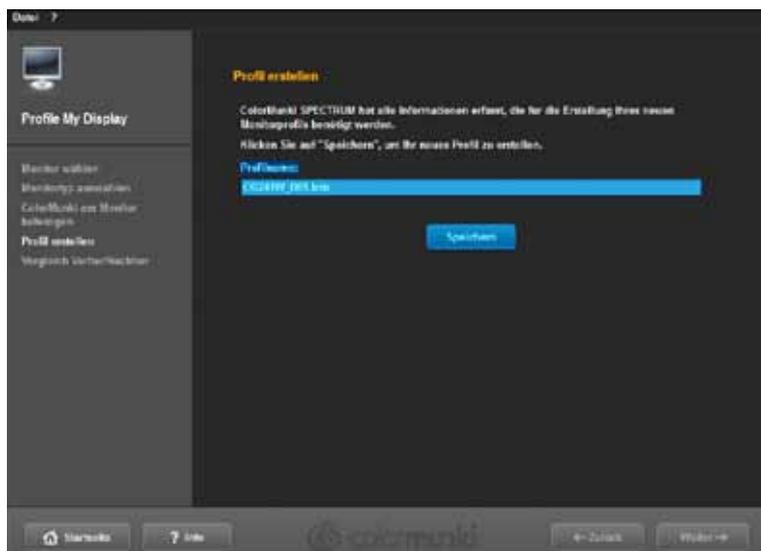


Hinweis: Sollten Sie weitere Informationen zu diesem Dialog benötigen, können Sie die Videoanleitung zu diesem Dialog ansehen.

Die Software gibt nun nacheinander eine Reihe Farbtöne in unterschiedlichen Helligkeiten auf dem Bildschirm aus, die vom ColorMunki eingelesen werden.

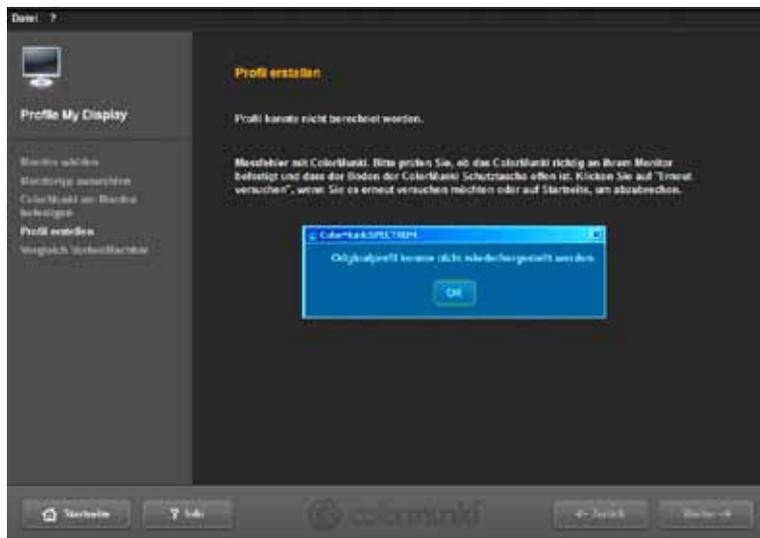
Profil erstellen

Im Anschluss an das Einlesen der Farbtonreihen öffnet sich der „Profil erstellen“-Dialog. Hier kann das erstellte Profil unter dem vorgegebenen Profilnamen oder einem eigens gewählten Namen auf Ihrem Rechner hinterlegt werden. Klicken Sie hierzu auf „Speichern“.



Im Anschluss an die Speicherung können Sie ein „Erinnerungsdatum“ für die Neuprofilierung erstellen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

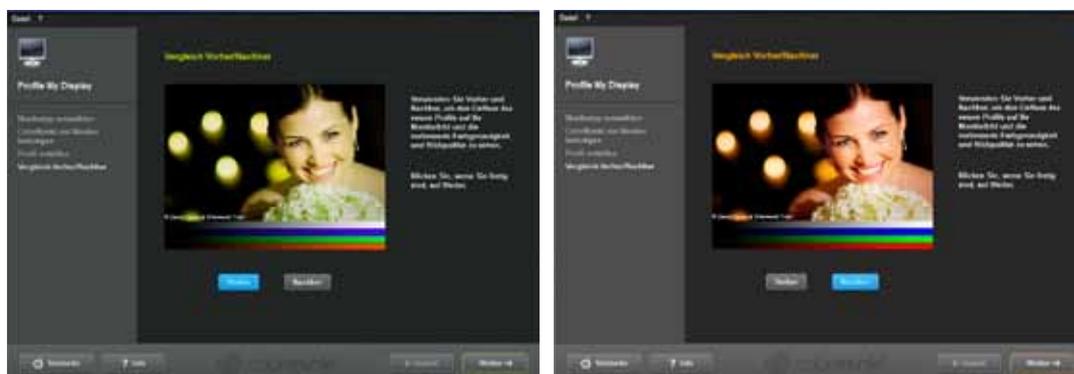
Hinweis: Konnte das System den Profilierungsvorgang nicht erfolgreich durchführen, lässt sich das erstellte Profil nicht speichern und Sie erhalten einen Hinweis, dass die Profilierung fehlgeschlagen ist. Stellen Sie sicher, dass Sie die notwendigen Administrations- bzw. Schreibrechte auf diesem PC besitzen und führen Sie den Vorgang erneut durch.



Vergleich Vorher/Nachher

Hier können Sie die Änderung zum Ursursungsprofil des Monitors sehen.

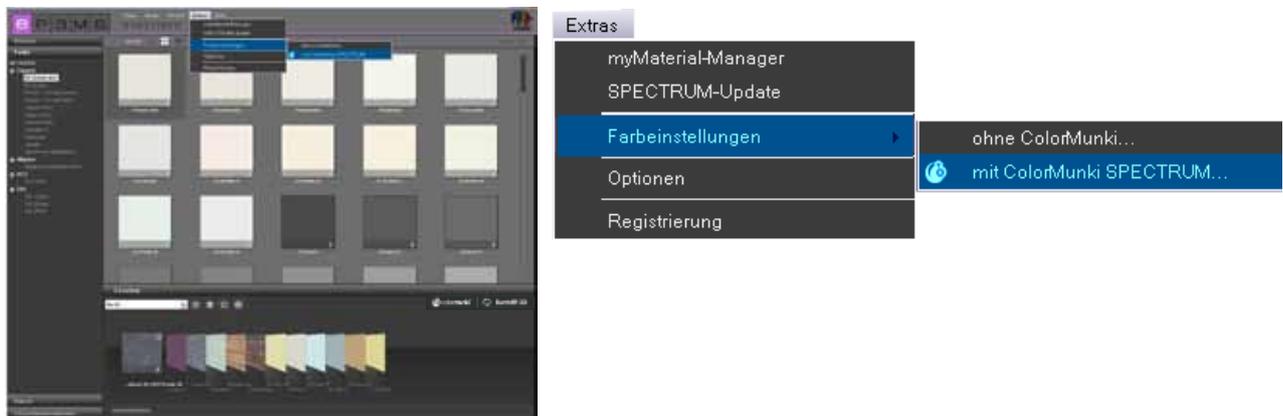
Klicken Sie auf „Weiter“ und Sie befinden sich erneut im Start-Dialog des ColorMunki-Menüs.



Hinweis: Das mittels ColorMunki für Ihren Monitor erstellte Profil können Sie in den Eigenschaften Ihres PCs unter „Einstellungen“>„Erweitert“>„Farbverwaltung“ einsehen bzw. aktivieren oder deaktivieren.

11.2.3 Profilierung des Druckers

Schließen Sie zunächst den ColorMunki an einen funktionsfähigen USB-Ausgang Ihres PCs an. Klicken Sie in der Hauptnavigation des Programms unter „Extras“ > „Farbeinstellungen“ > „mit ColorMunki SPECTRUM...“.



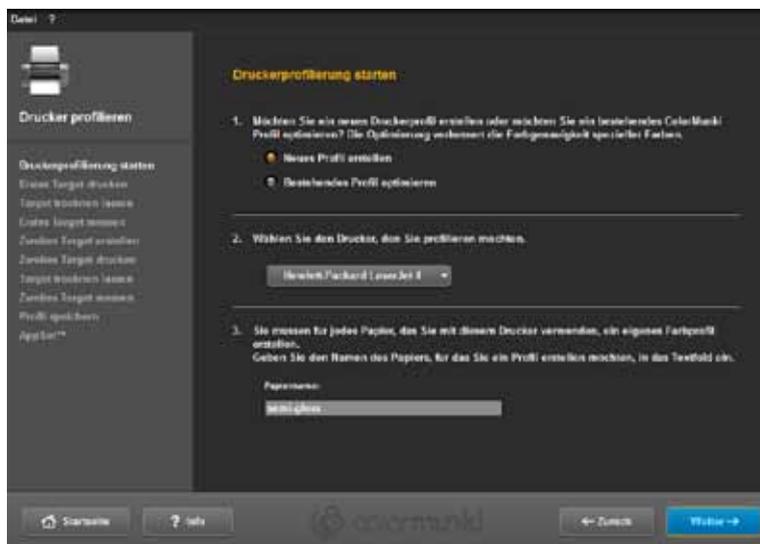
Ist der ColorMunki korrekt angeschlossen und funktionsfähig, öffnet sich folgender Dialog:



Wählen Sie das Feld „Drucker profilieren“ durch Klick aus. Sie werden nun durch die für die Profilierung notwendigen Schritte geführt.

Druckerprofilierung starten

Wählen Sie beim Start der Druckerprofilierung zunächst aus, ob Sie ein neues Profil für einen Drucker erstellen möchten oder das bestehende Profil für Ihren Drucker optimieren. Wählen Sie im nächsten Schritt den Drucker aus, den Sie profilieren möchten. Geben Sie schließlich das Papier an, das Sie für den zu profilierenden Drucker nutzen.



Hinweis: Für jeden einzelnen Drucker sowie für jede Sorte Papier, die Sie an dem entsprechenden Drucker nutzen, muss ein eigenes Profil erstellt werden, um die Farbtreue bei der Profilerstellung zu gewährleisten.

Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um sogenannte „Targets“ (Zielblätter mit Farbfeldzusammenstellungen zum Einlesen) für Ihren ColorMunki zu drucken.

Erstes Target drucken

Drucken Sie das erste Target durch Klick auf „Drucken“ oder wählen Sie „Ich habe mein Target schon gedruckt“, wenn Sie bereits ein ausgedrucktes Target haben.



Beachten Sie die Hinweise, die Ihnen vor der Öffnung des Druckdialogs angezeigt werden und klicken Sie auf „Fortfahren“. Treffen Sie anschließend die notwendigen Einstellungen in Ihrem Druckdialog, wählen Sie den gewünschten Drucker an und klicken Sie auf „OK“, um das erste Target zu drucken.

Klicken Sie auf „Weiter“ sobald das Target gedruckt wurde.

Target trocknen lassen

Im nächsten Dialog wird Ihnen die notwendige Trockenzeit des Targets in einem Countdown angezeigt. Bitte warten Sie bis zum Ablauf des Timers, bevor Sie mit dem Einmessen des Targets beginnen.

Hinweis: Falls Sie ein bereits gedrucktes Target haben, können Sie den Trockenvorgang durch Klick auf „Trockenvorgang überspringen“ übergehen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um mit dem Einmessen zu beginnen.



Erstes Target messen

Messen Sie nun das erste Target, indem Sie den ColorMunki am unteren Ende der ersten Zeile (vor dem ersten Farbfeld) ansetzen. Klicken Sie auf den Funktionsbutton des ColorMunki und fahren Sie mit gedrücktem Button die Zeile von unten nach oben möglichst gerade ab. Lassen Sie den Button erst los, wenn sich der ColorMunki nicht mehr über dem Farbfeld befindet. Wurde die Zeile korrekt eingemessen, springt der gelbe Rahmen im Dialog des Bildschirms auf die nächste Zeile.

Wurde die Zeile falsch eingemessen, sehen Sie einen roten Rahmen um die Zeile. Erst wenn der Rahmen wieder grün erscheint, können Sie erneut einmessen.



Haben Sie alle fünf Zeilen korrekt eingemessen, klicken Sie auf „Weiter“. Das zweite Target wird nun für Sie erstellt.

Zweites Target

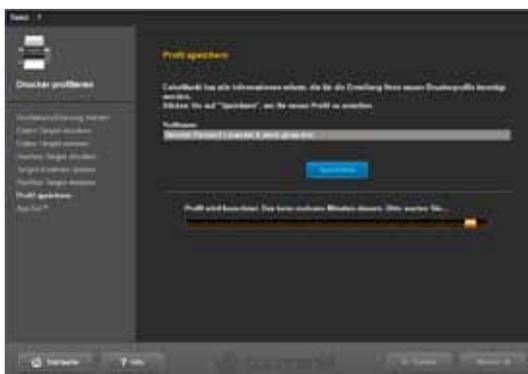
Verfahren Sie beim Drucken, Trocknen und Messen des zweiten Targets genau wie beim Ersten. Das zweite Target kann nicht wie das erste Target übersprungen werden, da es durch die aktuellen Messwerte erst erstellt wird.



Profil speichern

Im Anschluss an das Einlesen der Farbtonreihen öffnet sich der „Profil erstellen“-Dialog. Nun können Sie das neue Profil unter dem vorgegebenen Profilnamen oder einem eigens gewählten Namen auf Ihrem Rechner hinterlegen. Klicken Sie hierzu auf „Speichern“. Das Programm berechnet nun das Profil für Ihren Drucker. Im Anschluss an die Speicherung können Sie ein Erinnerungsdatum für die Neuprofilierung erstellen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

Hinweis: Konnte das System den Profilierungsvorgang nicht erfolgreich durchführen, lässt sich das erstellte Profil nicht speichern und Sie erhalten einen Hinweis, dass die Profilierung fehlgeschlagen ist. Stellen Sie sicher, dass Sie die notwendigen Administrations- bzw. Schreibrechte auf diesem PC besitzen und führen Sie den Vorgang erneut durch.

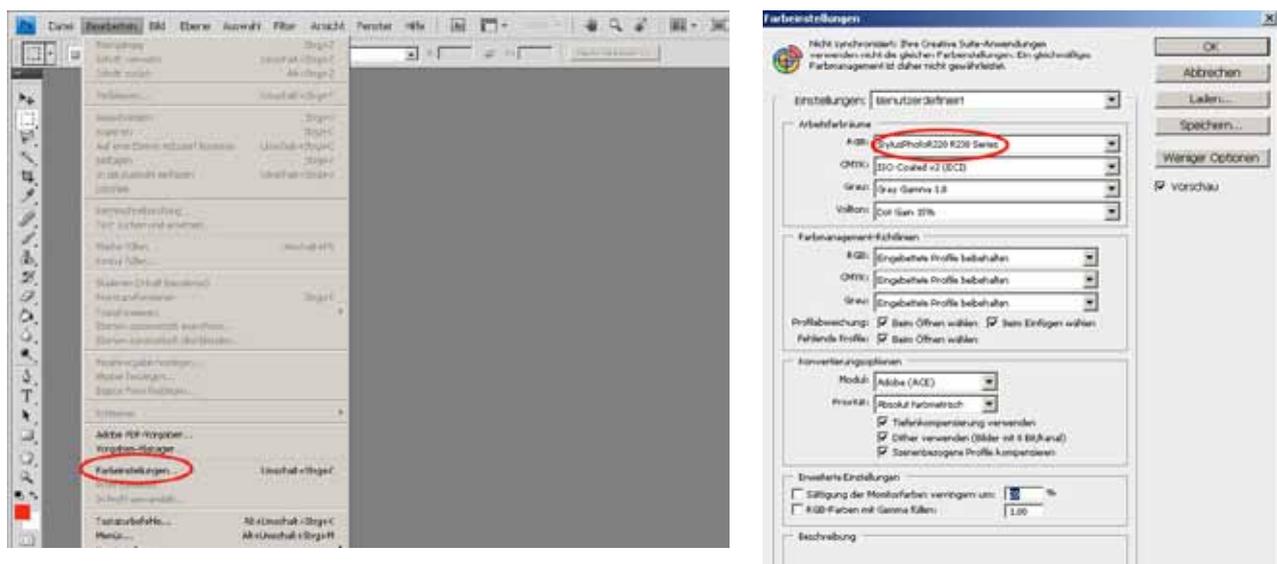


AppSet

Mit dieser Funktion bietet X-Rite die automatische Übernahme Ihres Druckerprofils in andere Programme wie die Adobe Creative Suite, CorelDRAW oder QuarkXPress verwenden. Wir empfehlen zur Sicherstellung der korrekten Farbprofilübernahme für andere Programme anstatt der Verwendung der AppSet-Funktion die nachfolgend dargestellte Anleitung am Beispiel von Adobe Photoshop CS4.

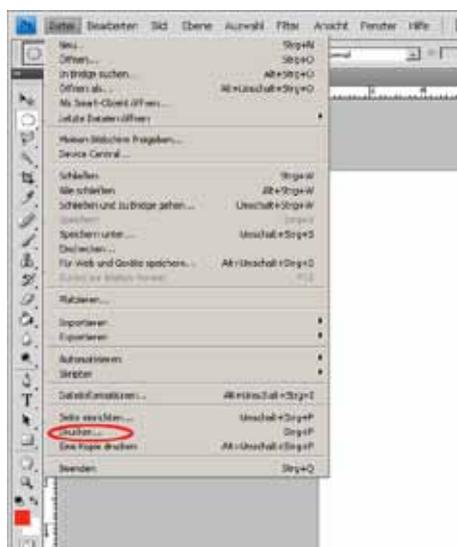
Druckeinstellungen für Adobe Photoshop CS4 unter Verwendung eines mit dem ColorMunki erstellten Profils

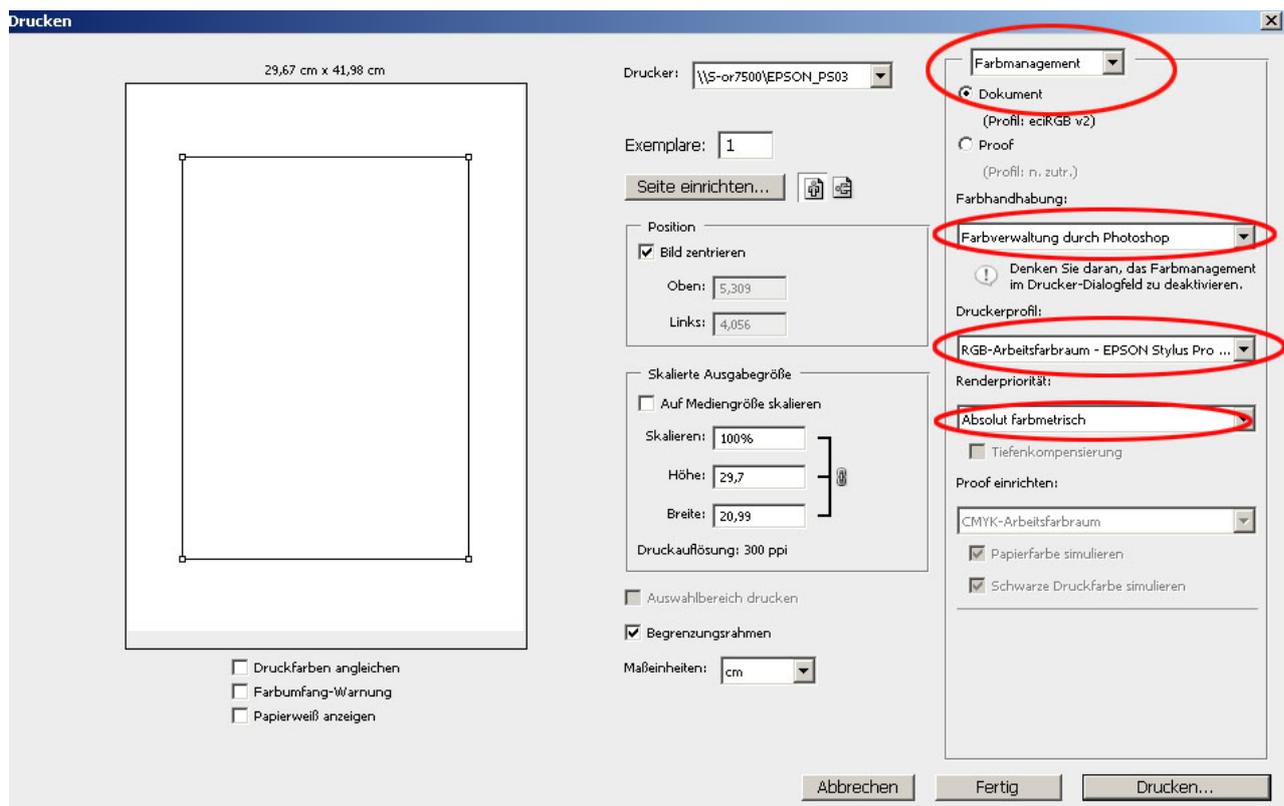
Wählen Sie im Hauptmenü von Photoshop CS4 „Bearbeiten“>„Farbeinstellungen“. Wählen Sie im sich öffnenden Menüfenster „Farbeinstellungen“ für den Bereich „Arbeitsfarbräume>RGB Arbeitsfarbraum“ Ihr mit dem ColorMunki erstelltes Profil aus und bestätigen Sie die geänderten Einstellungen mit „OK“.



Öffnen Sie im Anschluss den Photoshop Druck-Dialog, indem Sie im Hauptmenü „Datei“>„Drucken“ anklicken und nehmen Sie im sich öffnenden Dialog folgende Einstellungen vor:

1. Farbhandhabung: „Farbverwaltung durch Photoshop“
2. Druckerprofil: Wählen Sie hier das mit dem ColorMunki erstellte Icc-Profil, welches Sie bereits zuvor in den Farbeinstellungen ausgewählt haben.
3. Renderpriorität: „Absolut farbmetric“





Hinweis: Vergessen Sie nicht das Farbmanagement im Drucker-Dialogfeld zu deaktivieren.

11.2.4 ColorMunki Menü

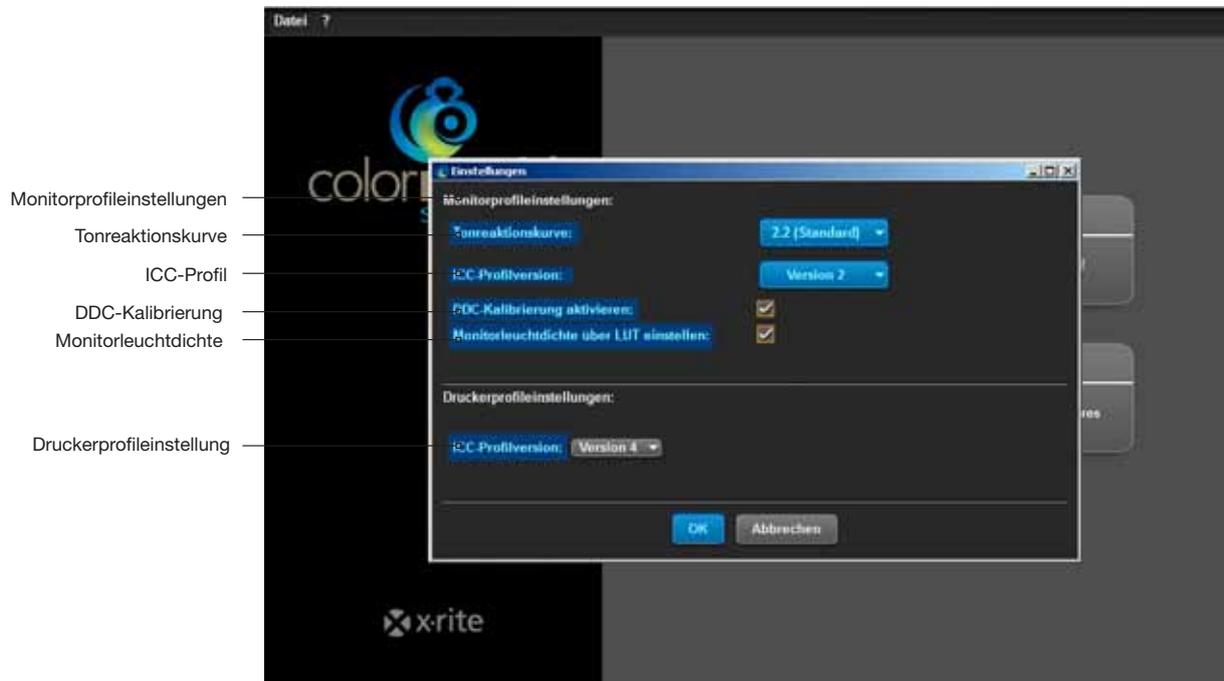
Datei

Unter „Datei“>“Einstellungen“ finden Sie Optionen zu Monitor- und Druckerprofileinstellungen, die Sie hier manuell verändern können.



Monitorprofileinstellungen

Im Bereich der Monitorprofileinstellungen können Sie die Tonreaktionskurve (standardmäßige Einstellung auf 2.2) und die ICC-Profilversion einstellen sowie die DDC-Kalibrierung und die Einstellung der Monitorleuchtdichte über LUT deaktivieren.



Druckerprofileinstellungen

In den Druckerprofileinstellungen können Sie die Anpassung der ICC-Profilversion von der Version 4 (standardmäßige Einstellung für Windows Vista bzw. 7) zur Version 2 (für Windows XP) vornehmen. Möchten Sie die veränderten Einstellungen übernehmen, klicken Sie auf „OK“.

Beenden

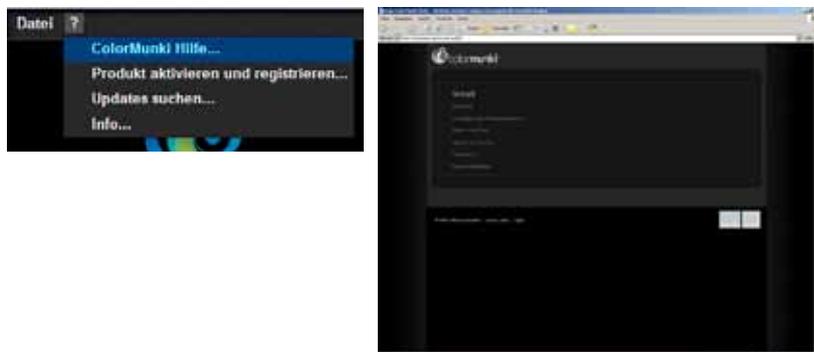
Zum Schließen des ColorMunki Farbeinstellungsdialogs wählen Sie „Datei“>„Beenden“.

Hilfe



ColorMunki Hilfe...

Die ColorMunki Hilfe greift auf die Support-Seite für ColorMunki über das Internet zu. Dort finden Sie das ColorMunki Benutzerhandbuch mit allen Informationen rund um den ColorMunki.



Produkt aktivieren und registrieren...

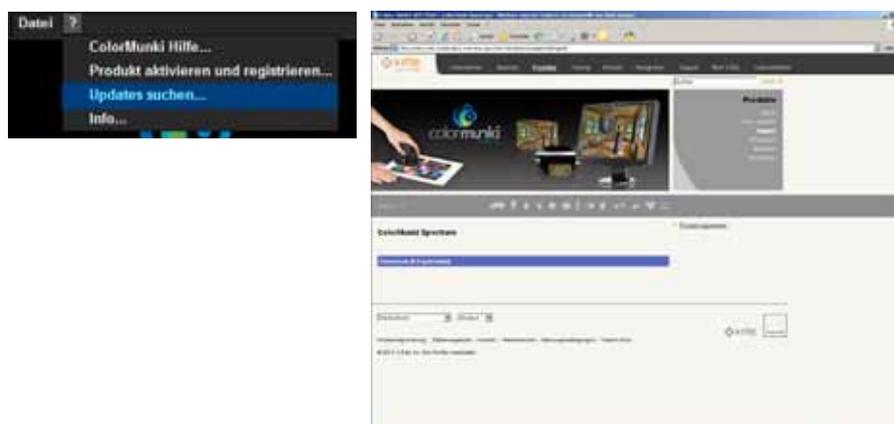
Mit dieser Funktion können Sie die ColorMunki-Software auf Ihrem aktuellen Rechner installieren und Ihren ColorMunki zum Erhalt aktueller Informationen über Updates und neue Produkte registrieren. Schließen Sie hierzu Ihren ColorMunki an den aktuellen PC an und klicken Sie auf „Aktivieren“. Im Anschluss können Sie die Registrierung durchführen. Hierzu werden Sie von der Software auf die Produktregistrierungsseite des Herstellers X-Rite geleitet. Folgen Sie den Anweisungen und registrieren Sie nach Wunsch Ihr Spektralphotometer (Eine Registrierung ist für die Arbeit mit dem ColorMunki nicht notwendig).



Hinweis: Sie können Ihr ColorMunki Spectrum auf insgesamt drei verschiedenen Rechnern aktivieren.

Updates suchen...

Mit dieser Funktion können Sie Ihren ColorMunki auf den neuesten Stand bringen. Über den Link zur Update-Seite von X-Rite ColorMunki PHOTO können Sie bequem das aktuellste Update auf Ihren ColorMunki aufspielen.



Info...

Die „Info“ zeigt Ihnen die aktuelle Software-Version, mit der Ihr ColorMunki ausgestattet ist.



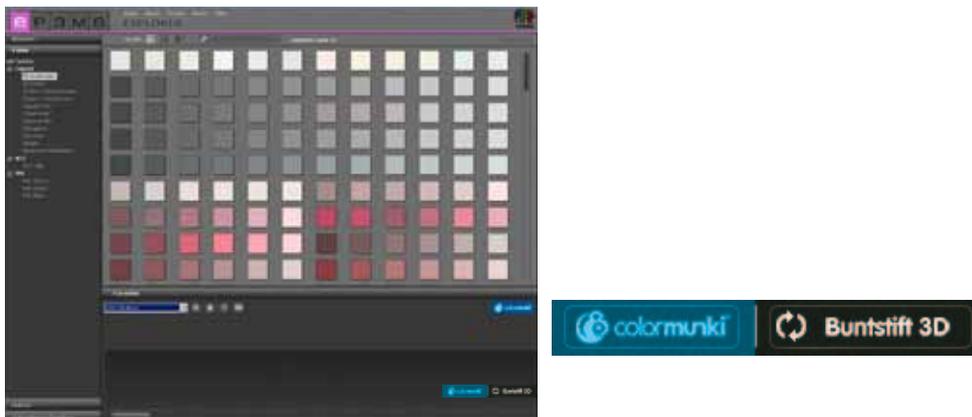
11.2.5 Einlesen von Farbtönen in SPECTRUM 4.0

Zum Einlesen von Farbtönen in SPECTRUM 4.0 stehen Ihnen zwei unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung:

ColorMunki - Einlesen mit Explorer

Über das „Favoriten“-Register des EXPLORERS können Sie Farbtöne einlesen, direkt zu einem Favoriten-Set hinzufügen und sich die „Zusammensetzung“ des Farbtons anzeigen lassen.

Stellen Sie zunächst sicher, dass der ColorMunki an einen funktionsfähigen USB-Eingang Ihres PCs angeschlossen ist. Klicken Sie anschließend auf den „ColorMunki“-Button im rechten Bereich des „Favoriten“-Registers im EXPLORER. Es öffnet sich ein Dialogfenster mit Anweisungen, die Sie durch den Messvorgang führen.



Hinweis: Haben Sie den ColorMunki noch nicht kalibriert, springt der Dialog in den Kalibrierungsmodus. Folgen Sie zum Kalibrieren den Anweisungen auf dem Bildschirm, stellen Sie das Rad des ColorMunki auf die Kalibrierungsposition und drücken Sie auf das seitliche Drehrad. Die Kalibrierung wird nun gestartet. Klicken Sie auf „Schließen“ sobald die Kalibrierung fertiggestellt ist (siehe Anzeige im Fenster).



Zur Farbtone messung stellen Sie zunächst das Rad des ColorMunki auf die im Bildschirm vorgegebene Messposition.

Wählen Sie im nächsten Schritt, ob Sie „Materialien/Farbtöne einmessen“ oder ob Sie einen „Monitor/Beamer messen“ möchten. Legen Sie den ColorMunki mit seinem Messsensor auf den einzulesenden Farbtone und drücken Sie auf das Rad des ColorMunki oder klicken Sie auf den „Messen“-Button auf Ihrem Bildschirm.



Das „Messergebnis“-Feld zeigt anschließend die eingelesenen Werte für LAB und RGB sowie die Darstellung und die spektrale Zusammensetzung des eingelesenen Farbtone. Zusätzlich öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den eingelesenen Farbtone benennen oder die standardmäßige Zuweisung mit Datum und Uhrzeit als Farbtoneamen übernehmen können. Klicken Sie auf „OK“ um den eingelesenen Farbtone zu speichern. Dieser wird sich automatisch in das aktuell ausgewählten Favoriten-Set gespeichert.

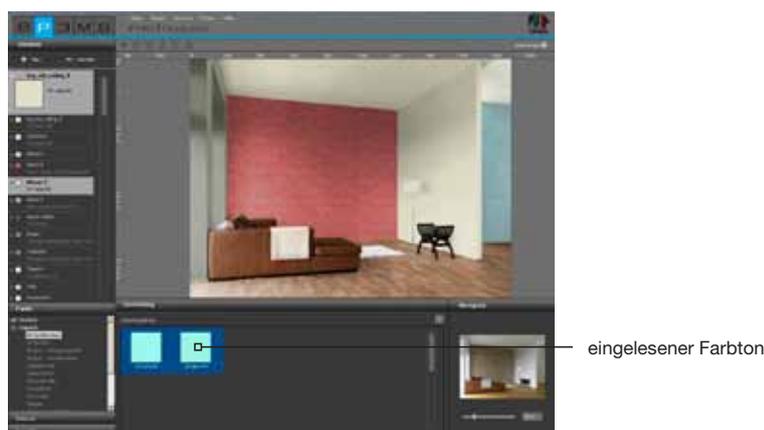


ColorMunki - Einlesen mit PHOTOstudio

Über das „Gestaltung“-Register des PHOTOstudios können Sie ebenfalls Farbtöne mit dem ColorMunki einlesen und sich entsprechend ähnliche Farbtöne aus der Caparol Farbtonkollektion 3D-System plus anzeigen lassen.

Stellen Sie zunächst sicher, dass der ColorMunki an einen funktionsfähigen USB-Eingang Ihres PCs angeschlossen ist. Stellen Sie anschließend das Rad des ColorMunki auf die Messposition (Radmarkierung nach unten). Legen Sie den ColorMunki mit seinem Messsensor auf den einzulesenden Farbton und drücken Sie auf das Rad des ColorMunki. Der Farbton wird eingelesen.

Im „Gestaltung“-Register werden nun die dem eingelesenen Farbton ähnlichsten Farbtöne der Farbtonkollektion 3D-System plus angezeigt.



Hinweis: Findet das Programm keinen passenden Farbton in der Kollektion 3D-System plus, durchsucht das System die Kollektion „CaparolColor“ auf ähnliche Farbtöne.

Buntstift 3D - Schnittstelle von Buntstift 3D zu SPECTRUM 4.0

Falls Sie Besitzer des neuen Caparol Buntstift 3D sind, können Sie das Farbmessgerät seit der SPECTRUM 4.0 Update-Version „4.00.01“ mit der Software synchronisieren. Mit dieser Schnittstelle können Sie alle mit Ihrem Buntstift 3D eingelesenen Farbtöne in SPECTRUM 4.0 zur Gestaltung nutzen.

Synchronisation Buntstift 3D mit Ihrem PC

Stellen Sie vor der Nutzung des Buntstiftes 3D mit SPECTRUM 4.0 sicher, dass Sie das Farbmessgerät mit einem internetfähigen Rechner synchronisiert haben. Nutzen Sie hierzu die mit dem Buntstift 3D mitgelieferte Software DVD.

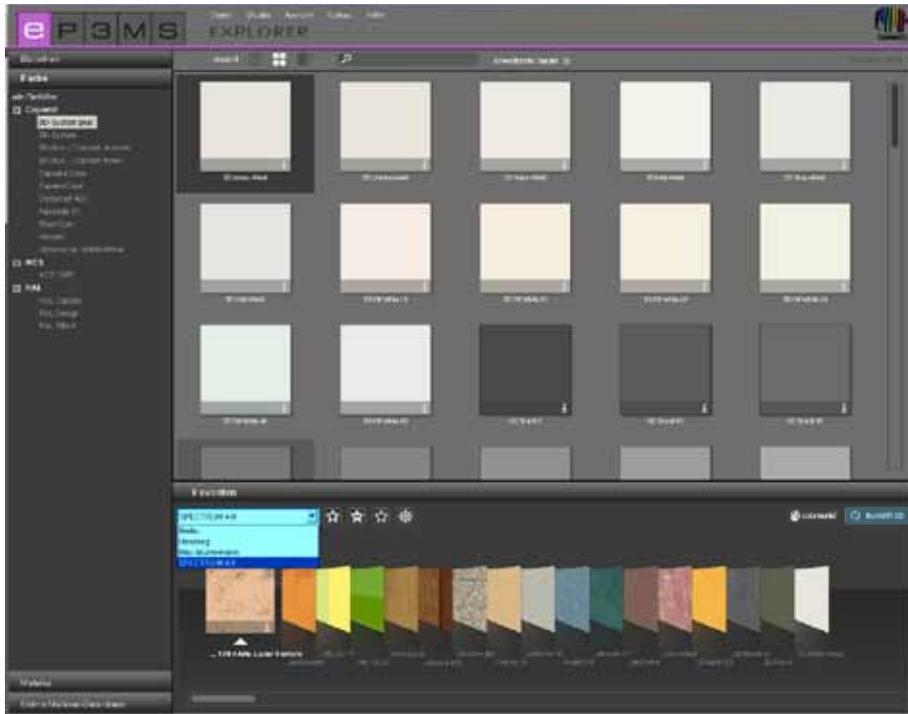
1. Installieren Sie die Software, die sich auf der mitgelieferten DVD „CAPSURE Sync“ befindet
2. Schließen Sie den Buntstift 3D mit Hilfe des mitgelieferten USB-Kabels an Ihren PC an
3. Stellen Sie vor dem ersten Start des Programms CAPSURE Sync sicher, dass der Rechner mit dem Internet verbunden ist
4. Starten Sie das Programm X-Rite CAPSURE Sync über „Start“>„Programme“>„X-Rite“>„CAPSURE Sync“ und klicken auf den „Synchronisieren“-Button
5. Ihr Buntstift 3D wird nun mit den aktuellsten Farbfächerdaten aus dem Internet upgedatet

Synchronisation Buntstift 3D mit SPECTRUM 4.0

Mit Hilfe der Schnittstelle zwischen Buntstift 3D und SPECTRUM 4.0 können alle mit dem Buntstift 3D abgemusterten Farbtöne in ein Favoriten-Set Ihres EXPLORERS importiert werden und im Anschluss zur Gestaltung in SPECTRUM 4.0 genutzt werden.

1. Schließen Sie den Buntstift 3D an den Rechner an
2. Wählen Sie in SPECTRUM 4.0 den „EXPLORER“ an
3. Klicken Sie auf den „Buntstift 3D“-Button (oben rechts im Favoriten-Register)

4. Alle gemessenen Farbtöne werden jetzt vom Buntstift 3D in das aktuell gewählte Favoriten-Set kopiert (es empfiehlt sich vorher dafür ein neues Favoriten-Set zu erstellen siehe Kap. 4.3 „Favoriten-Register“)



Hinweis: Falls der „Buntstift 3D“-Button in Ihrem EXPLORER nicht angezeigt wird, stellen Sie sicher, dass SPECTRUM 4.0 mindestens in der Update-Version 4.00.01 auf Ihrem Rechner installiert ist (Wie Sie die Version Ihrer SPECTRUM 4.0-Software überprüfen, finden Sie in Kapitel 3.2.5 „Hilfe“).

12. SUPPORT

12.1 Schulungen

Für das bessere Verständnis von SPECTRUM 4.0 werden deutschlandweit Schulungen angeboten. Die Basis- wie auch Aufbau-Schulungen finden als Tagesveranstaltungen von 10 - 17 Uhr statt. Die Teilnehmerzahl beträgt maximal 12 Personen (Mindestteilnehmerzahl 10). Für die gemeinsame Arbeit während der Schulung stehen den Teilnehmern Schulungslaptops zur Verfügung.

Hinweis: Aktuelle Schulungstermine finden Sie auf der SPECTRUM-Webseite www.spectrum-online.eu im Bereich „Support“.



12.1.1 Seminarinhalte

Basis-Schulung

- Vorstellung aller Programmmodule von SPECTRUM 4.0
- Übungen zu allen Programmmodulen anhand von Praxisbeispielen
- Procedere vom Laden eines Digitalfotos zur präsentationsreifen Darstellung von Entwürfen beim Kunden

Aufbau-Workshop

- Objektbearbeitung anhand eigener, mitgebrachter Fotos
 - Input und Praxisübungen zur Farbgestaltung
- (Voraussetzung für die Teilnahme am Aufbau-Workshop ist eine SPECTRUM 3.0 oder 4.0 Basis-Schulung bzw. die intensive Arbeit mit SPECTRUM 3.0!)

12.1.2 Anmeldung zu Schulungen

Die aktuellen Schulungstermine für das Jahr 2010 sowie die Anmeldeformulare finden Sie auf der SPECTRUM Webseite: www.spectrum-online.eu

Sollte kein Schulungstermin in Ihrer Nähe stattfinden, senden Sie bitte für weitere Informationen eine E-Mail mit dem Betreff „Anfrage Schulung“ an info@spectrum-online.eu. Wir werden versuchen eine Schulung in Ihrer Nähe zu organisieren.

12.2 Schulungsvideos

Schulungsvideos zu den einzelnen Bereichen des Handbuches finden Sie künftig auf www.spectrum-online.eu im Bereich „Support“.

12.3 Newsletter

Sie wollen immer auf dem neuesten Stand sein? Dann registrieren Sie sich für den kostenlosen SPECTRUM 4.0 Newsletter! Wir informieren Sie über alle Neuigkeiten rund um SPECTRUM 4.0, wie z.B. Updates oder neue Materialien.

Anmeldung in SPECTRUM 4.0

Die Anmeldung können Sie zum einen direkt über die Registrierung in SPECTRUM 4.0 vornehmen. Klicken Sie hierzu in der Hauptnavigation auf „Extras“>„Registrierung“, geben Sie Ihre gewünschten Nutzerdaten an und stellen Sie sicher, dass das Häkchen bei „Newsletter abonnieren“ sichtbar ist. Klicken Sie anschließend auf „Registrieren“ und Sie werden zusätzlich zu Ihrer Registrierung für den Newsletter eingetragen (weitere Informationen zur Registrierung siehe Kap. 9.2).

Anmeldung per E-Mail

Zum anderen können Sie die Anmeldung zum Newsletter per E-Mail vornehmen. Senden Sie hierzu Ihre Kontaktdaten inklusive E-Mail-Adresse an:

newsletter@spectrum-online.eu

Im Anschluß erhalten Sie vom SPECTRUM-Team eine E-Mail mit einem Bestätigungslink. Erst nach Anklicken des Bestätigungslinks ist Ihr Newsletterabonnement aktiviert und Ihre E-Mail-Adresse bestätigt.

Selbstverständlich können Sie unseren Newsletter-Service jederzeit wieder abbestellen. Sie finden dazu am Ende jedes erhaltenen Newsletters einen bereitgestellten Link zur Abmeldung.

Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung!

Ihr SPECTRUM-Team

Home Sitemap Impressum

SPECTRUM. COLOR YOUR WORLD.

Home Willkommen Über SPECTRUM SPECTRUM_online PHOTOservice Support Update Ihre Werbung Shop Kontakt

Neuheiten
 Programminhalte
 Farbtreue & ColorMunki
 Systemvoraussetzung
 Newsletter
 SPECTRUM 3.0

Newsletter

Sie wollen immer auf dem neuesten Stand sein? Registrieren Sie sich für unseren Newsletter! Wir informieren Sie, sobald Updates oder weitere Materialien zum kostenfreien Download zur Verfügung stehen.

Senden Sie einfach eine E-Mail mit Ihren Kontaktdaten an:
newsletter@spectrum-online.eu

Wir halten Sie auf dem Laufenden!

→ [SPECTRUM kennenlernen mit SPECTRUM online](#)
 → [Direkt zum Shop](#)

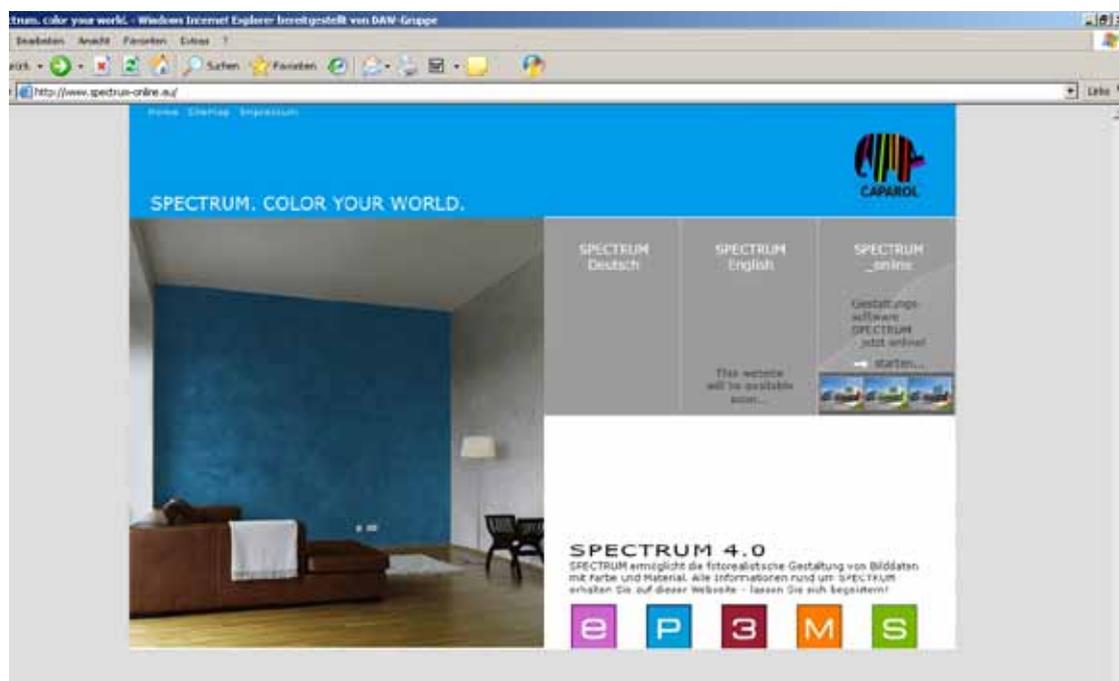
→ [Impressum](#) → [Sitemap](#)

© ↑

12.4 Webseite

Auf der neuen SPECTRUM-Webseite www.spectrum-online.eu erhalten Sie alle Informationen rund um SPECTRUM 4.0:

- Schulungstermine für das laufende und kommende Jahr
- Schulungsvideos
- FAQ (Antworten auf häufig gestellte Fragen)
- Update-Informationen
- Informationen über alle SPECTRUM 4.0 Produkte
- Informationen über Produkte für Ihr eigenes Marketing
- Technische Support-Hotline
- Kontaktinformationen



Die Webseite ist sowohl auf deutsch als auch auf englisch verfügbar und enthält zudem die Online-Version von SPECTRUM: [SPECTRUM_online](http://www.spectrum-online.eu) in über 15 Sprachen mit länderspezifischen Produkten.

12.5 Kontakt

Support für technische Fragen

Sollten Sie technische Fragen haben, die nicht über das Handbuch oder unsere Webseite beantwortet werden können, steht Ihnen unser Support-Team gerne zur Verfügung. Unsere Mitarbeiter helfen Ihnen Antworten auf alle Fragen zu technischen Problemstellungen rund um SPECTRUM 4.0 zu finden:

E-Mail: spectrumsupport@caparol.de

Kostenpflichtige Hotline: 0180 – 5 26 56 87

(0,14€/Min. aus dem deutschen Festnetz, Mobilfunk höchstens 0,42€/Min.)

Montag – Freitag von 9h - 12h und 13h - 16h

Ihr persönlicher Wunschzettel

SPECTRUM 4.0 kann viel – aber vielleicht haben Sie Wünsche für die Programm-Weiterentwicklung? Lassen Sie es uns wissen! Wir prüfen die Umsetzbarkeit Ihrer Anregung! Schicken Sie Ihren persönlichen „Wunschzettel“ einfach an: **info@spectrum-online.eu**

Die gesamte Caparol-Produktpalette mit allen technischen Informationen finden Sie unter:
www.caparol.de