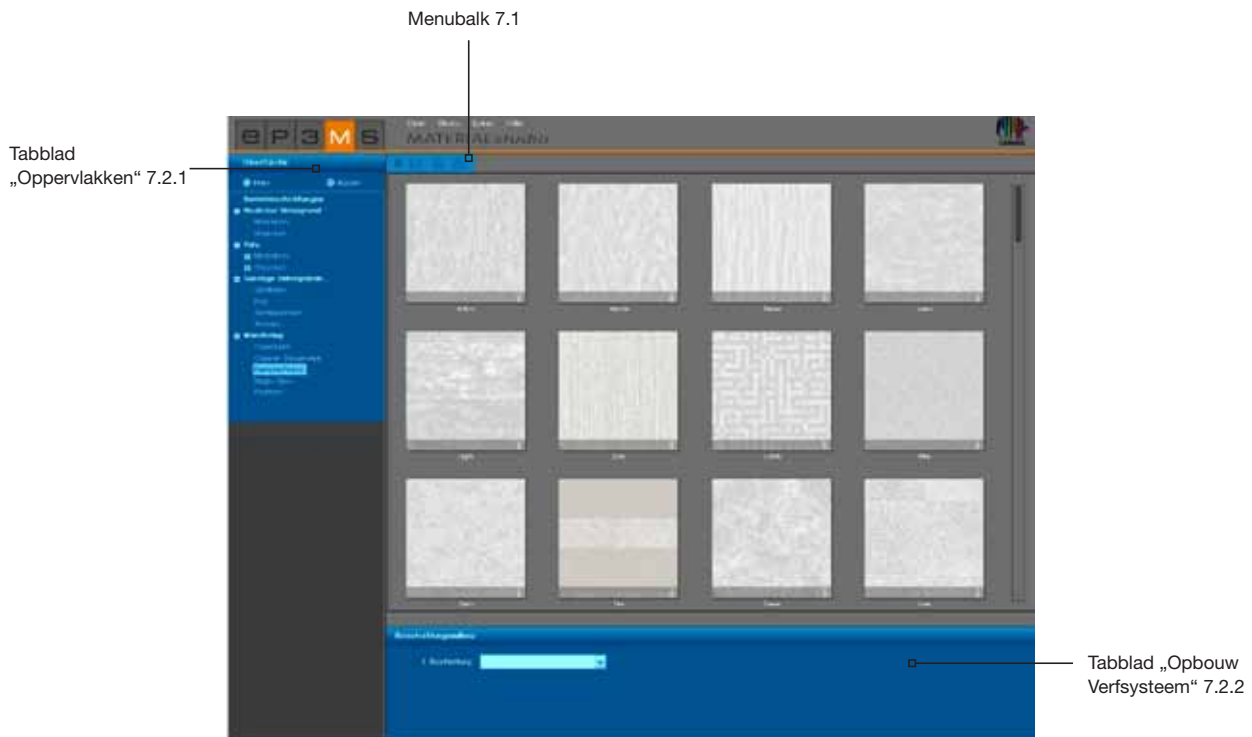




7. MATERIALstudio

In de MATERIALstudio kunnen ondergronden met verschillende verfsystemen en oppervlaktetechnieken tot eigen modelcombinaties worden samengesteld. Deze kunnen worden opgeslagen en net als alle andere kleurtinten en materialen uit SPECTRUM 4.0 gebruikt worden voor de vormgeving in PHOTO- en/of 3Dstudio, en voor het exporteren naar andere programma's.



7.1 Menubalk

De menubalk van de MATERIALstudio omvat de volgende opties:



Nieuw project starten

Met deze functie maakt u het werkvlak van de MATERIALstudio leeg, om opnieuw met de oppervlaktekeuze te beginnen. Deze functie kunt u ook activeren via de hoofdnavigatie onder „Bestand“>“Nieuw“>“Materiaal“.



Openen

Voor het openen van een reeds aangemaakt materiaal, klikt u op de knop „Openen“ (of gaat u in de hoofdnavigatie naar „Bestand“>“Openen“). Selecteer vervolgens in het venster dat open gaat één van uw persoonlijke modellen uit de projectmap en bevestig met „OK“. Het materiaal wordt nu in het werkvlak van de MATERIALstudio geladen voor de verdere bewerking.



Opslaan

Om een door u zelf aangemaakt model op te slaan, klikt u op de knop „Opslaan“ (of kiest u in de hoofdnavigatie „Bestand“>“Opslaan als“). Kies in de dialoog die open gaat een doelmap of maak een nieuwe projectmap aan. (Projecten aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Bibliotheek“).

Voer een eenduidige ontwerpnaam in (bv. FF_Tira_Pink 10 (voor Fantastic Fleece_Design Tira_Farbtton 3D Pink 10) en bevestig met „Opslaan“.



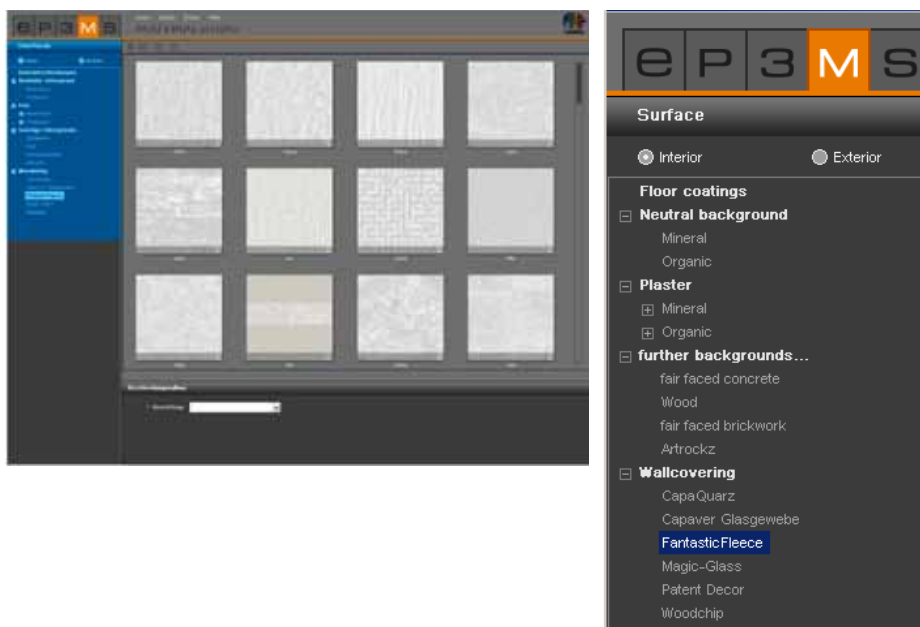
Afdrukken

Als u uw persoonlijke model wilt afdrukken om te bekijken of voor collages te gebruiken, selecteer dan de knop „Afdrukken“. Het programma maakt een PDF-bestand in DIN A4-grootte aan, dat u vervolgens kunt afdrukken of opslaan. Deze functie kan ook via de hoofdnavigatie onder „Bestand“>„Afdrukken“>„pdf“ geactiveerd worden.

Aanwijzing: Houd er rekening mee dat er afwijkingen van de originele kleurtint kunnen optreden, afhankelijk van printer en papier. Wij raden u aan om stalen bij te voegen. Bovendien kunnen er via Caparol kleurtintbladen van Caparol 3D-System plus en CaparolColor besteld worden.

7.2 Persoonlijke modellen aanmaken

Bij het aanmaken van een individueel materiaalmodel selecteert u eerst een oppervlak en bekleed u dit naderhand naar eigen wens met de producten die daarvoor ter beschikking staan.



7.2.1 Tabblad „Oppervlakken“

Binnen of buiten

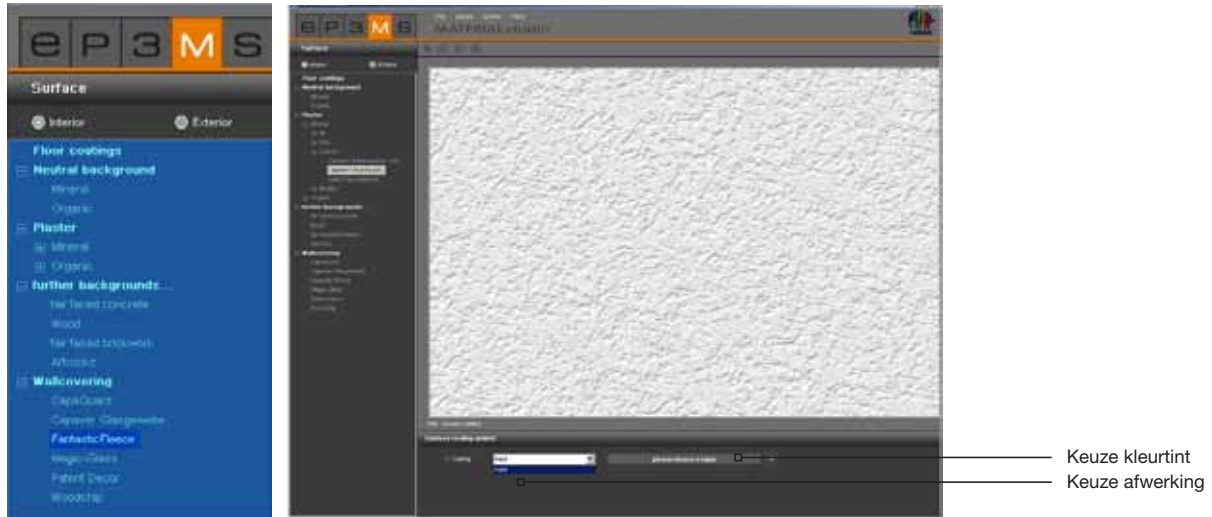
Beslis eerst of het door u gewenste oppervlak bedoeld is voor het interieur of voor het gevelgebied en selecteer dienovereenkomstig het veld „Binnen“- of „Buiten“.



Ondergrond

Selecteer in de tweede stap een ondergrond. Het door u gekozen soort ondergrond bepaalt de keuze aan verfsystemen, die voor het gebruik op deze ondergrond technisch uitvoerbaar en zinvol zijn.

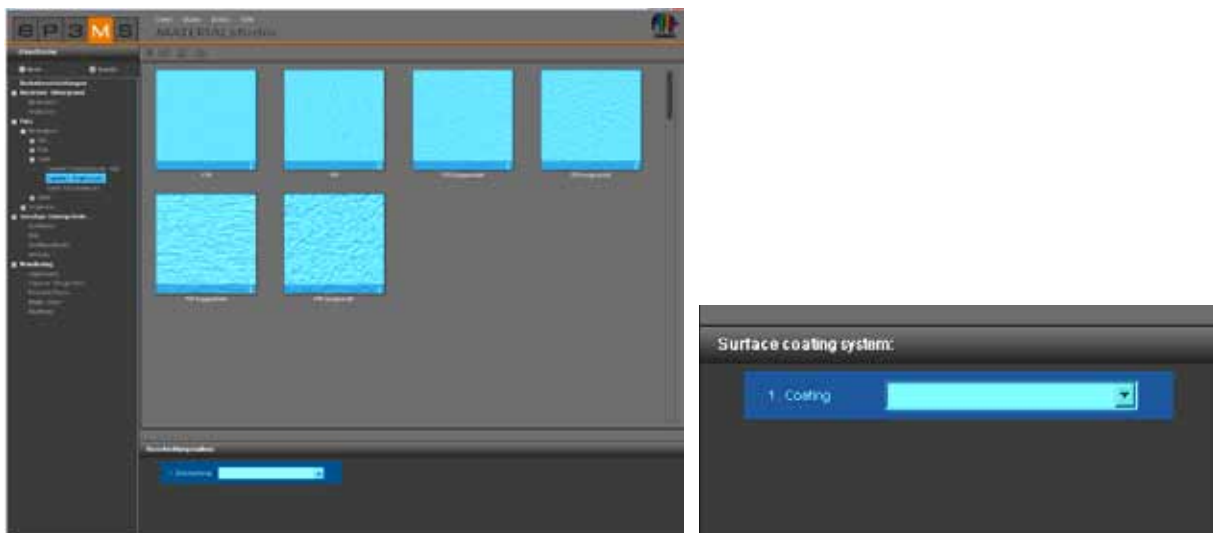
Door te klikken op de „+“ gaan de subcategorieën open. Laad een oppervlak met een dubbele klik op het miniatuurmodel. U krijgt de structuur met alle vlakken nu in het werkgebied te zien. De naam van de door u gekozen ondergrond ziet u op de rand linksonder van het oppervlakmodel.



Aanwijzing: Zodra u opnieuw op een subpunt van het tabblad „Oppervlakken“ klikt, krijgt u de inhoud daarvan te zien, ook als u van tevoren al een ondergrond voor de bewerking gekozen had. Reeds aangemaakte materiaalcombinaties gaan hierbij verloren, indien ze niet van tevoren zijn opgeslagen.

7.2.2 Tabblad „Opbouw verfsysteem“

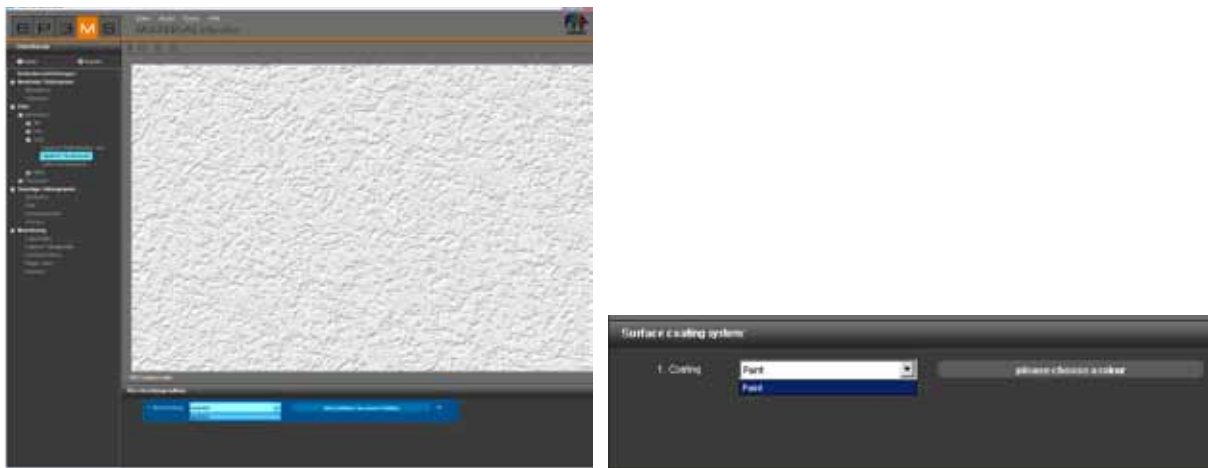
Na de keuze van een oppervlak kunt u in het tabblad „Opbouw verfsysteem“ (onder het werkvlak) met de product- en kleurkeuze het model persoonlijk aanmaken.



Afwerking

Begin met de „1° afwerking“ en selecteer het gewenste product in het dropdown-menu. Klik vervolgens op het grijze veld „kies een kleurtint“ (rechts naast het dropdown-menu) om de ColorPicker te openen, waarmee u een kleurtint kunt kiezen.

Aanwijzing: Er worden alleen producten of afwerkingen gepresenteerd die technisch uitvoerbaar zijn en aanbevolen worden. Een 2° afwerking kan alleen geselecteerd worden, als dit mogelijk is voor het materiaal.

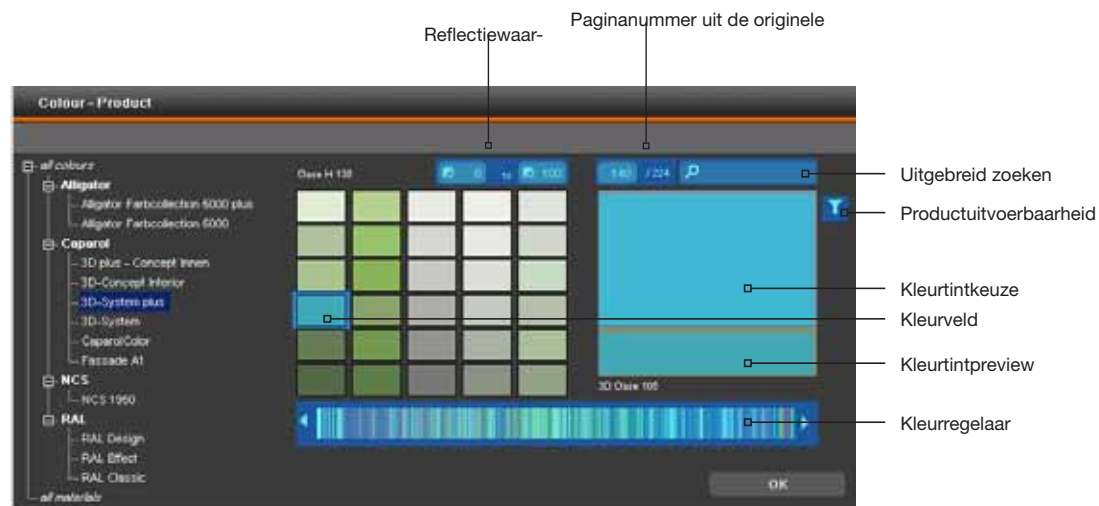


ColorPicker

In de dialoog van de ColorPicker kan, volgens de inkleuring van een bouwdeel in de PHOTOstudio, een kleurtint voor de coating geselecteerd worden.

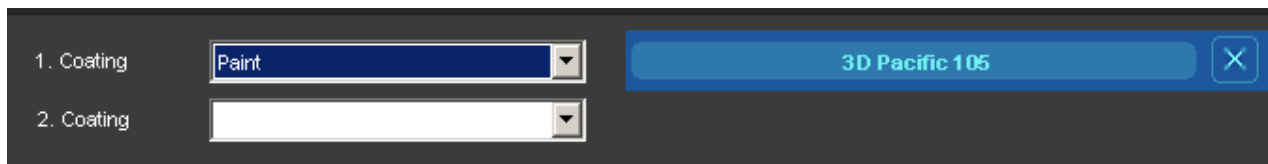
Bij het klikken op een kleurtintveld wordt uw model op hetzelfde moment ingekleurd. Deze preview blijft zichtbaar tot het kiezen van een andere kleurtint in de ColorPicker. Pas door de bevestiging met „OK“ wordt de kleurtint daadwerkelijk op de ondergrond toegepast.

Net zoals in de EXPLORER en PHOTOstudio worden ook hier door ColorPicker onderstaande mogelijkheden geboden: beperking op reflectiewaarde, kleurwaaierpagina, zoeken in volledige tekst en uitvoerbaarheid product (Uitleg bij het zoeken, zie hfst. 5.3.2 „Ontwerp-tabblad“).



Aanwijzing: Breng bij alle als verfsystemen gekozen lagen productfilters aan, om de uitvoerbaarheid van de kleurtint op de desbetreffende ondergrond te garanderen.

Na de keuze van een kleurtint worden het gekozen type coating en de kleurtintaanduiding in het grijze veld naast het dropdown-menu weergegeven.

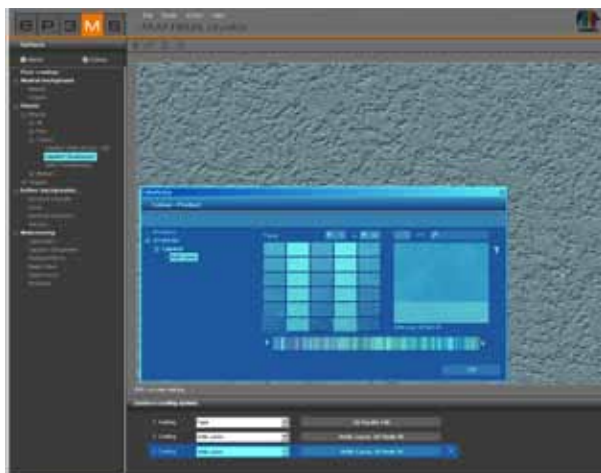


Aanwijzing: Al naargelang de gekozen ondergrond krijgt u in het dropdown-menu alleen bepaalde afwerkingsmogelijkheden te zien. Dit ligt aan het feit dat de ondergronden alleen met een bepaald type en aantal afwerkingen bewerkt kunnen worden. Op deze wijze garandeert SPECTRUM 4.0 dat uw persoonlijke materiaalcombinaties ook in werkelijkheid uitvoerbaar zijn.

Al naargelang ondergrond en type afwerking kunt u nog een 2^e en 3^e afwerking uitvoeren en daarna uw persoonlijk model opslaan en gebruiken voor de vormgeving in de PHOTOstudio of in de 3Dstudio.

Afwerkingen wijzigen

Als u de kleurtint van een coating achteraf wilt veranderen, klikt u in het grijze veld naast de coating en kiest u een nieuwe kleurtint. Als u het type afwerking in het dropdown-menu verandert, moet ook de kleurtint opnieuw geselecteerd worden.



Aanwijzing: Bij de keuze van een andere kleurtint met handhaving van het type afwerking blijven uw daaropvolgende coatings gehandhaafd. Als u echter een type afwerking verandert, dan worden de daaropvolgende afwerkingen gereset.

Afwerking verwijderen

Na het afwerken van uw ondergrond kunt u steeds de laatst toegevoegde afwerking weer verwijderen. Klik hiervoor op het „X“-symbool rechts naast de kleurtintaanduiding.



7.3 Persoonlijke modellen gebruiken

Voor het gebruik van door u zelf aangemaakte modellen moeten deze na de opslag in een projectmap in een favorieten-set geplaatst worden. Zie hiervoor hoofdstuk 4.3 „Product toevoegen aan favorieten-set“.