



SPECTRUM 4.0

Gebruikershandboek



DISCLAIMER

Alle informatie in dit handboek is samengesteld na zorgvuldige controle. Dit is echter geen garantie voor de producteigenschappen. Caparol staat uitsluitend garant voor hetgeen in de verkoop- en leveringsvoorwaarden is vastgelegd.

Geen onderdeel van dit handboek mag zonder uitdrukkelijke, schriftelijke toestemming van Caparol worden gereproduceerd, doorgezonden, verwerkt of in welk databasesysteem dan ook worden opgeslagen. Hetzelfde geldt voor de vertaling in een andere menselijke of een computertaal, in geen enkele vorm of met geen enkel middel, behalve wanneer dit is toegestaan volgens de wet van de Bondsrepubliek Duitsland.

Caparol behoudt zich het recht voor om wijzigingen in dit document aan te brengen. Hierbij bestaat geen enkele informatieverplichting aan welke persoon of organisatie dan ook, behalve wanneer dit volgt uit leverings- of licentieovereenkomst voor het gebruik van de software waarop deze is gebaseerd.

Caparol staat daarom ook niet garant voor fouten in dit handboek, termijnschade of schadevergoeding voor toepassingen, die door levering, terbeschikkingstelling en gebruik van de documentatie ontstaan.

Het is mogelijk dat Caparol rechten op octrooien of aangemelde octrooien, keurmerken, auteursrechten of andere eigendommen bezit, die betrekking hebben op de vaktechnische inhoud van dit document. Het ter beschikking stellen van dit document geeft de gebruiker echter geen recht op deze octrooien, keurmerken, auteursrechten of andere ideële eigendommen, behalve wanneer deze uitdrukkelijk in de schriftelijke leverings- of licentieovereenkomsten is bepaald.

Alle handelsmerken zijn geregistreerde handelsmerken van het betreffende bedrijf.

© 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

Inhoudsopgave

1. Introductie

- 1.1 Aanwijzingen voor het werken met het handboek
- 1.2 Overzicht hoofdstukken
- 1.3 Vernieuwingen in SPECTRUM 4.0

2. Installatie

- 2.1 Systeemvoorwaarden
- 2.2 Installatieproces
- 2.3 Updates

3. Programma-overzicht

- 3.1 Opbouw programmavensters
- 3.2 Hoofdnavigatie
 - 3.2.1 Bestand
 - 3.2.2 Studio
 - 3.2.3 Weergave
 - 3.2.4 Extra's
 - 3.2.5 Help
- 3.3 Programm navigatie - modules
- 3.4 Sneltoetsen
- 3.5 Pictogrammen kleurcollectie Caparol

4. EXPLORER

- 4.1 Menubalk van de EXPLORER
 - 4.1.1 Gegevensweergaven
 - 4.1.2. Zoeken
- 4.2 Tabblad van de EXPLORER
 - 4.2.1 Bibliotheek
 - 4.2.2 Kleur
 - 4.2.3 Materiaal
 - 4.2.4 Online materiaal-database
- 4.3 Favorieten

5. PHOTostudio

- 5.1 Menubalk
 - 5.1.1 Eigen beeld importeren
 - 5.1.2 Bestaand databasebeeld laden
 - 5.1.3 Ontwerp opslaan
 - 5.1.4 Ontwerp exporteren
 - 5.1.5 PDF aanmaken
 - 5.1.6 Ontwerp afdrukken
 - 5.1.7 Weergave-knoppen
- 5.2 Beelden bewerken en voor de vormgeving voorbereiden
 - 5.2.1 Bouwdelen
 - 5.2.2 Tools: Beeldoptimalisatie
 - 5.2.3 Tools: vlak
 - 5.2.4 Meer tools - vlakken
 - 5.2.5 Tools: Rooster
 - 5.2.6 Meer tools - rooster
 - 5.2.7 Retouche
 - 5.2.8 Kleurinstellingen
- 5.3 Beelden vormgeven
 - 5.3.1 Kleur, materiaal en Favorieten
 - 5.3.2 Tabblad „Vormgeving“
 - 5.3.3 Navigator

6. 3Dstudio

- 6.1 Menubalk
- 6.2 3D-elementen aanmaken
 - 6.2.1 Tabblad „Plattegrond/element“
 - 6.2.2 Navigator
- 6.3 Vormgeving van een 3D-ruimte

7. MATERIALstudio

- 7.1 Menubalk
- 7.2 Persoonlijke modellen aanmaken
 - 7.2.1 Tabblad „Oppervlak“
 - 7.2.2 Tabblad „Verfsysteem“
- 7.3 Persoonlijke modellen gebruiken

8. SHOW

- 8.1 Menubalk
- 8.2 Kleur- en materiaalgegevens toevoegen
- 8.3 Presentatiemogelijkheden

9. PHOTOService

- 9.1 Menubalk
- 9.2 PHOTOService voorbereiden
 - 9.2.1 Bouwdelen
 - 9.2.2 Markeringsgereedschap
- 9.3 PHOTOService - Afbeelding verzenden
- 9.4 PHOTOService - Afbeelding downloaden
- 9.5 Betaling

10. myMaterial-Manager

- 10.1 Opbouw myMaterial-Manager
 - 10.1.1 Kleur, materiaal en favorieten selecteren
 - 10.1.2 Kleur, materiaal en favorieten exporteren
 - 10.1.3 Terugkeren naar SPECTRUM 4.0

11. Kleurgetrouwheid - Kalibratie - ColorMunki

- 11.1 Eenvoudige kleuroptimalisatie (zonder ColorMunki)
 - 11.1.1 Kalibratie
- 11.2 Kalibratie met ColorMunki
 - 11.2.1 De ColorMunki Activeren en Registreren
 - 11.2.2 Profileren van de monitor
 - 11.2.3 Profileren van de printer
 - 11.2.4 ColorMunki menu
 - 11.2.5 Inlezen van kleurtinten in SPECTRUM 4.0

12. SUPPORT

- 12.1 Scholingen
- 12.2 Cursusvideo's
- 12.3 Nieuwsbrief
- 12.4 Website
- 12.5 Contact

1. INTRODUCTIE

SPECTRUM 4.0 is gebaseerd op meer dan 10 jaar van ontwikkelingswerkzaamheden op het gebied van de grafische software, waarbij kleur- en materiaalweergave centraal staan. Zo is een innovatieve visualiseringssoftware ontstaan, die overtuigt door de kwaliteit van fotorealistische beelden en oppervlakken.

SPECTRUM 4.0 maakt de vormgeving van eigen beeldgegevens en talrijke voorbeeldbeelden mogelijk. De intuïtief aan te leren werkvolgorde maakt dat ook sporadische gebruikers makkelijk in kunnen stappen in de wereld van de digitale beeldbewerking. De visualiseringssoftware onderscheidt zich vooral door het grote aanbod van kleurtintcollecties en oppervlakken van vele befaamde producenten.

1.1 Aanwijzingen voor het werken met het handboek

Dit naslagwerk is bedoeld om het starten te werken met de visualiseringssoftware SPECTRUM 4.0 makkelijker te maken voor u. Het ondersteunt u bij typische taken bij het werken met de software en geeft u tips over programmamerken.

Onderstaand geven wij u een overzicht van de inhoud van het handboek en de nieuwigheden van SPECTRUM 4.0.

Belangrijke aanvullende informatie wordt in het handboek met „Aanwijzing“ aangegeven.

Ook vindt u in enkele hoofdstukken verwijzingen naar andere hoofdstukken, die in samenhang met bepaalde functies nuttig kunnen zijn.

1.2 Overzicht hoofdstukken

Hoofdstuk 1: Introductie

Introductie in het thema Caparol SPECTRUM 4.0, informatie over de opbouw van het gebruikershandboek en een overzicht van de nieuwe functies van de software.

Hoofdstuk 2: Installatie

Hier vindt u de systeemvoorwaarden voor een optimaal gebruik van SPECTRUM 4.0 en een beschrijving voor de installatie van het programma.

Hoofdstuk 3: Programma-overzicht

In dit hoofdstuk krijgt u een overzicht van de fundamentele opbouw van het werkoppervlak van SPECTRUM 4.0, de vijf modules, sneltoetsen voor het toetsenbord en een uitleg van de pictogrammen van de kleurtintcollecties van Caparol.

Hoofdstuk 4: Module EXPLORER

In het hoofdstuk EXPLORER komt u meer te weten over de inhoud van deze module. Naast een overzicht van de beelden, projecten, kleur- en materiaalgegevens geven wij u een toelichting over de uitgebreide zoekmogelijkheden zoals de snelle download van nieuwe materialen, kleuren en afbeeldingen via de online materiaal-database.

Hoofdstuk 5: Module PHOTOstudio

Hier laten wij u de werkwijzen zien van de nieuwe PHOTOstudio met de verschillende opties voor retoucheren en vormgeving van eigen beeldgegevens of voorbeeldafbeeldingen en de mogelijkheid voor het opslaan, afdrukken en exporteren van uw ontwerpen.

Hoofdstuk 6: Module 3Dstudio

Dit hoofdstuk helpt u bij de creatie en vormgeving van virtuele ruimtes in de planningsfase, met de mogelijkheid tot opslaan, afdrukken en exporteren van de ontwerpen.

Hoofdstuk 7: Module MATERIALstudio

In dit hoofdstuk ontvangt u informatie over de creatie van eigen kleur- en voorbeeldcombinaties, die zowel voor de vormgeving in SPECTRUM 4.0 als in externe programma's gebruikt kunnen worden.

Hoofdstuk 8: Module SHOW

In het SHOW-hoofdstuk ontvangt u een uitleg van de presentatiemogelijkheden voor uw ontwerpen, bijvoorbeeld bij de klant of in de verkoopruimte met behulp van een diashow alsmede door middel van directe vergelijking.

Hoofdstuk 9: PHOTOservice

Leer in het hoofdstuk PHOTOservice hoe u eigen beelden naar Caparol kunt sturen om ze voor de vormgeving voor te bereiden, en hoe u reeds gemaskeerde beelden (zonder eigen retouche) direct in PHOTOstudio kunt gebruiken voor de vormgeving.

Hoofdstuk 10: myMaterial-Manager

In dit hoofdstuk wordt u getoond, hoe u snel en eenvoudig via de myMaterial-Manager geselecteerde materialen kunt exporteren en gebruiken voor externe programma's.

Hoofdstuk 11: Kleurgetrouwheid - Kalibratie - ColorMunki

Gebruik de mogelijkheden ter optimalisering van de kleurweergave op uw monitor en/of printer voor de waarheidsgetrouwe afbeelding van uw ontwerpen in SPECTRUM 4.0.

Hoofdstuk 12: Support

Hier vindt u aanwijzingen voor scholingen, cursusvideo's, de technische ondersteuning en de SPECTRUM 4.0 homepage.

1.3 Vernieuwingen in SPECTRUM 4.0

Hieronder volgen de belangrijkste vernieuwingen in SPECTRUM 4.0 in vergelijking met de voorafgaande versie SPECTRUM 3.0:

- | | |
|---------------------|---|
| * PHOTOstudio | Fusie van CREATIV- en PICTUREstudio (hfst. 5) |
| * SHOW | Ontwerpvergelijking, diashow en touchscreen-presentatie (hfst. 8) |
| * uitgebreid zoeken | op volledige tekst, kleurrichtingen of materiaalklasse (hfst. 4.1.2) |
| * Updates | automatische installatie van nieuwe programmaversies (hfst. 2.3 en 4.2.4) |
| * X-Rite ColorMunki | kleuroptimalisatie van uitvoerapparaten door icc-profielen (hfst. 11) |

2. INSTALLATIE



Alvorens te kunnen beginnen met het gebruik van SPECTRUM 4.0, dient u te controleren of uw pc voldoet aan de noodzakelijke voorwaarden (Systeemvoorwaarden, zie hfst. 2.1) voor het optimaal functioneren van de software. Ga bij de installatie te werk volgens de in dit hoofdstuk beschreven stappen.

2.1 Systeemvoorwaarden

Voor de installatie van en het werken met SPECTRUM 4.0-software moet aan de volgende systeemvoorwaarden zijn voldaan:

- besturingssysteem Microsoft Windows: 7 / Vista / XP, steeds met actueel service-pack
- minstens processor Pentium IV of vergelijkbaar
- werkgeheugen RAM min. 1 GB, aanbevolen 2 GB
- geheugenruimte op de harde schijf 5 GB
- DVD-ROM-station
- USB-slot voor licentiesleutel / CM-stick
- grafische resolutie 32 bit, min. 1024 x 768, aanbevolen 1280 x 1024
- grafische kaart DirectX 9.0 of compatibel

2.2 Installatieproces

Plaats de dvd Caparol SPECTRUM 4.0 in het dvd-station van uw pc en klik in de hoofd-directory van de dvd op „Setup.exe“. De Caparol SPECTRUM 4.0 installatie-assistent wordt nu gestart en leidt u door het installatieproces.



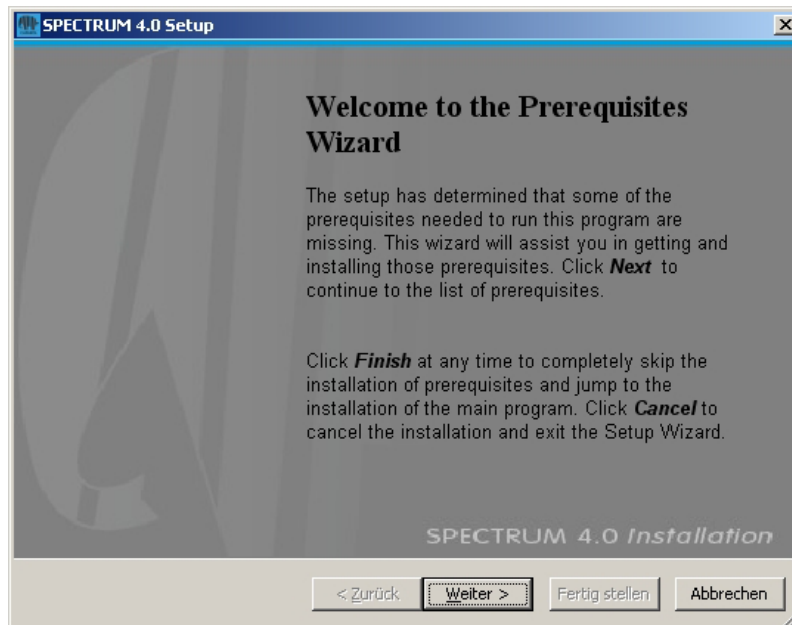
Aanwijzing: Om de correcte installatie van SPECTRUM 4.0 te garanderen, wordt aanbevolen om voor de duur van de installatie de firewall te deactiveren.

Voor SPECTRUM 4.0 zijn de volgende programma's, die zich op de dvd bevinden, nodig voor het gebruik van de hoofdtoepassing:

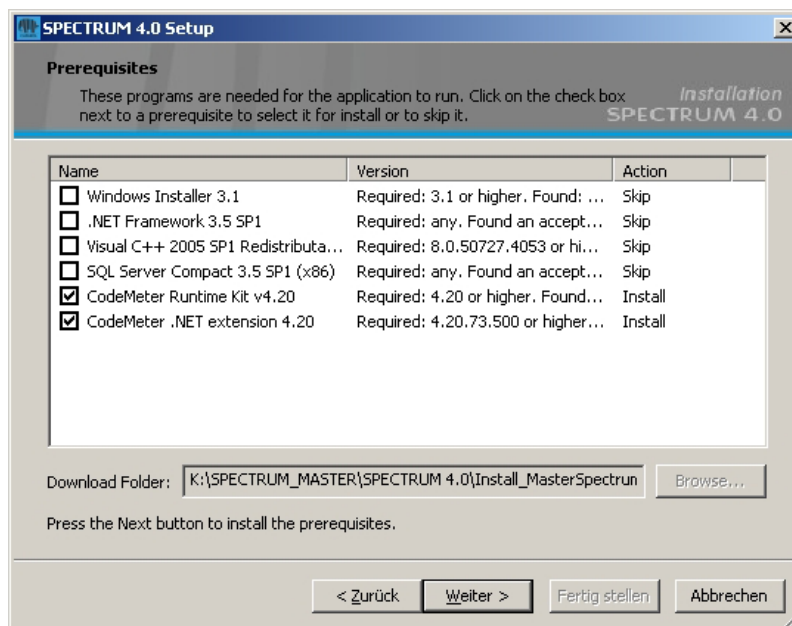
- > Windows Installer voor Windows 7 / XP / Vista
- > .NET Framework Version 3.5 of hoger

2. INSTALLATIE

Bij de start van de installatie-assistent van Caparol SPECTRUM 4.0 wordt gecontroleerd of alle benodigde programma's zijn geïnstalleerd. Mocht dit niet het geval zijn, dan wordt automatisch de installatie-assistent voor de benodigde programma's geopend, die u ondersteunt bij de installatie van de noodzakelijke programma's.

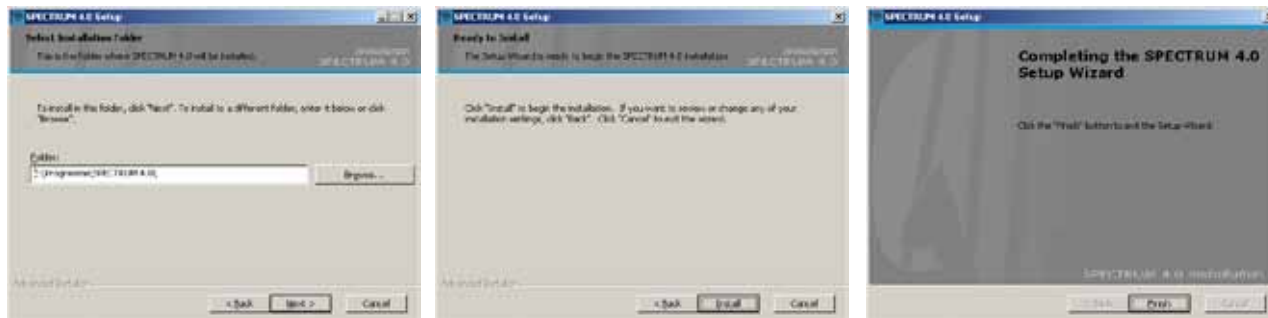


De installatie-assistent toont u op het volgende scherm een lijst met de noodzakelijke programma's. Klik op de knop „Verder“ om door te gaan met de installatie. De inrichtingsassistenten van de benodigde componenten worden nu achter elkaar geopend.



Volg steeds de instructies op om de programma's te installeren. U kunt bovendien via de betreffende checkbox kiezen of u na het installeren van de noodzakelijke programma's, de installatie van SPECTRUM 4.0 wilt onderbreken. Deze checkbox is standaard geactiveerd.

Zodra alle benodigde programma's voor het gebruik van de hoofdtoepassing zijn geïnstalleerd, wordt de Setup-assistent van SPECTRUM 4.0 gestart. Volg de instructies van de assistent op om het programma te installeren.



Steek na beëindiging van de installatie de CM-stick (uw licentiesleutel) in een USB-slot en start SPECTRUM 4.0.



Aanwijzing: Voor het werken met SPECTRUM 4.0 moet de CM-stick altijd zijn aangesloten.

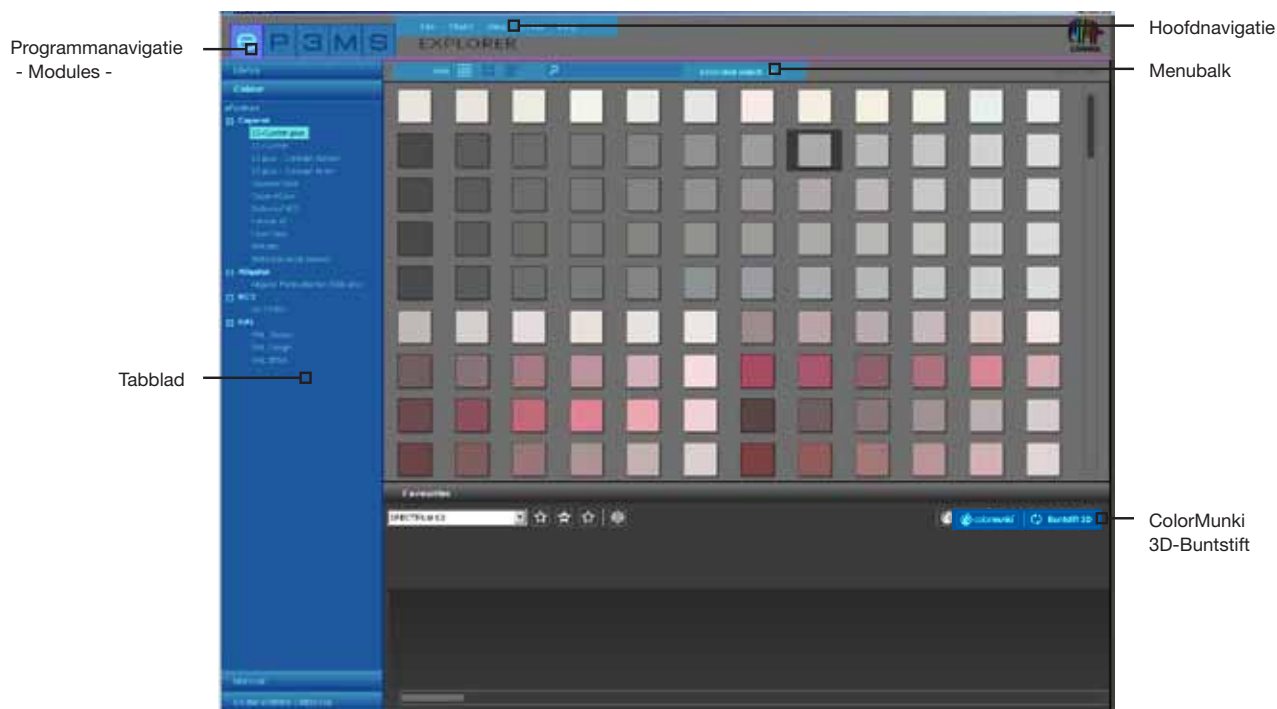
2.3 Updates

SPECTRUM 4.0 informeert u aan het begin van het programma over de beschikbaarheid van nieuwe updates. Als u een mededeling over een update ontvangt, gelieve deze altijd te installeren, om zo uw software altijd up-to-date te houden.

Aanwijzing: De updates die u bij het starten van de software worden aangeboden, werken alleen het programma zelf bij. Als u nieuwe kleurtinten of materialen in uw software wilt laden, gebruik dan hiervoor de in de programmamodule EXPLORER geïntegreerde online materiaal-database (zie hfst. 4.2.4).

3. PROGRAMMA-OVERZICHT

3.1 Opbouw programmavensters



Hoofdnavigatie

De hoofdnavigatie bevindt zich op de bovenste rand van de software en bevat de opties **Bestand**, **Studio**, **Weergave**, **Extra's** en **Help**. Hierover ontvangt u in hoofdstuk 3.2 nadere toelichting.



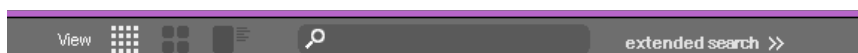
Programmanavigatie - modules

De programmanavigatie bevindt zich linksboven in het scherm en bevat de vijf modules **EXPLORER**, **PHOTOstudio**, **3Dstudio**, **MATERIALstudio** en **SHOW**. Deze knoppen kunnen vanuit ieder gebied gekozen worden en maken het mogelijk om tussen de modules heen en weer te gaan. Gedetailleerde informatie over de werkwijzen binnen de afzonderlijke modules vindt u in de hoofdstukken 4 t/m 8.



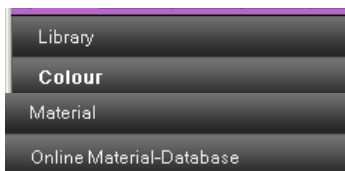
Functieknoppen van de menubalk

De functieknoppen van de afzonderlijke modules kunnen net onder de gekleurde lijn van de modules in het centrale beeldbereik gekozen worden. Met behulp van deze symbolen kunt u al naargelang de module gegevens importeren, exporteren, opslaan of afdrukken. De knoppen worden in de bijbehorende module nauwkeuriger toegelicht.



Tabblad

Aan de rechter- en/of linkerkant van het programmavenster bevinden zich tabbladen met verschillende soorten inhoud en tools, die u kunt openklappen door het te klikken op de naam van het tabblad. De inhoud van de tabbladen wordt in de bijbehorende module gedetailleerd toegelicht.



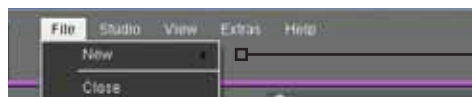
3.2 Hoofdnavigatie

In de hoofdnavigatie ziet u de knoppen van de vijf modules, waarmee u tussen de verschillende modi van het programma kunt wisselen. Hiertoe heeft u steeds vanuit ieder gebied toegang.

De hoofdnavigatie is vanuit ieder gebied zichtbaar. Afhankelijk van de op dat moment gekozen module, bevat de hoofdnavigatie deels verschillende functies die typisch zijn voor de module.

3.2.1 Bestand

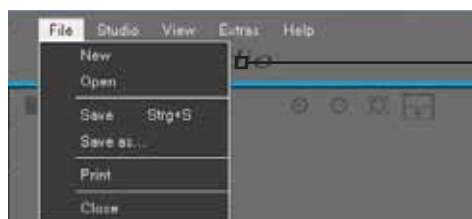
De inhoud van de „Bestand“-navigatie varieert per module wat betreft de opslag-, afdruk- of openingsopties. In „Bestand“ bestaat altijd de mogelijkheid om het programma via „Beëindigen“ af te sluiten. Aanwijzingen over de „Bestand“-functies ontvangt u in de bijbehorende module.



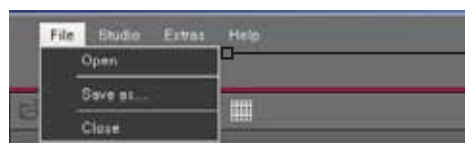
EXPLORER



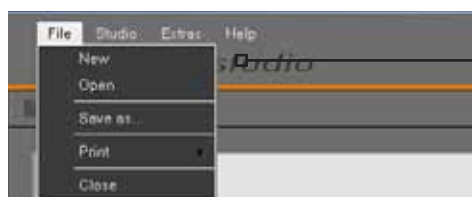
SHOW



PHOTOstudio



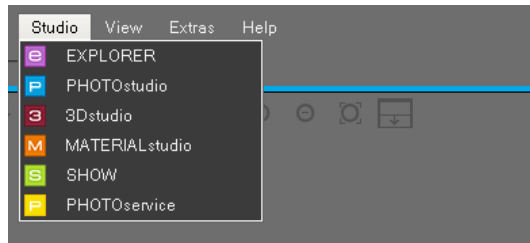
3Dstudio



MATERIALstudio

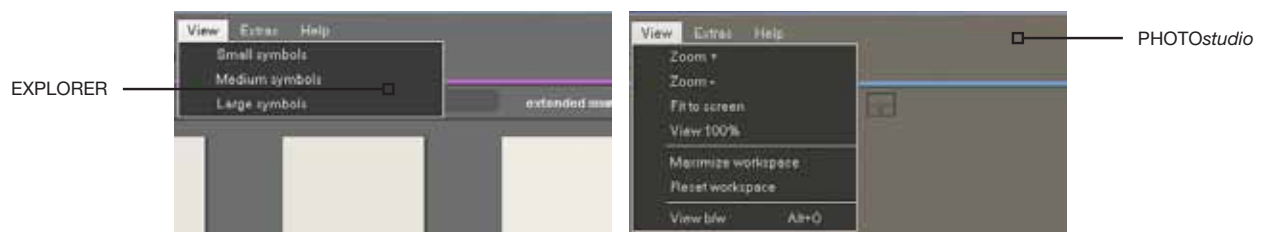
3.2.2 Studio

In „Studio“ heeft u de mogelijkheid om tussen de afzonderlijke modules te wisselen. Naast het overzicht van de modules krijgt u vanuit hier toegang tot de „PHOTOservice“.



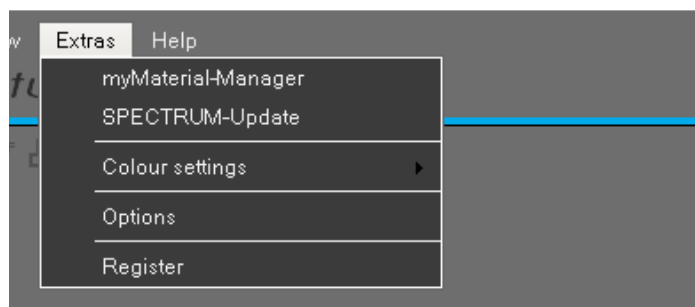
3.2.3 Weergave

De functie „Weergave“ staat als navigatiepunt tot uw beschikking in de modules „EXPLORER“ en „PHOTOstudio“. Aanwijzingen over de functies van „Weergave“ ontvangt u in de bijbehorende module.



3.2.4 Extra's

Onder „Extra's“ staan er vijf verschillende functies tot uw beschikking.



myMaterial-Manager

Via „myMaterial-Manager“ komt u in de „myMaterial-Manager“-weergave van SPECTRUM 4.0. Meer informatie hierover ontvangt u in hoofdstuk 10: „myMaterial-Manager“.

SPECTRUM-update

Met een klik op „SPECTRUM-update“ kunt u de meest recente update-versie voor SPECTRUM 4.0 op uw computer installeren. Zie hiervoor ook hoofdstuk 2.3.

Kleurinstellingen

Via de „Kleurinstellingen“ kunt u de kalibratie van uw monitor/printer met de kalibratiewaaier of de Color-Munki uitvoeren. Preciezere informatie hierover vindt u in hoofdstuk 11 „Kleurgetrouwheid - Kalibratie - ColorMunki“.

Opties

Als u de „Opties“ inregelt, heeft u de mogelijkheid om „Algemene Instellingen“ voor werk-directory, data-directory en land/taal te wijzigen. Bij de „Uitgebreide instellingen“ kunt u de Automatische opslag van uw gegevens in *PHOTOstudio* en de weergave van uw grafische kaart omschakelen (als uw grafische kaart de standaardinstelling „Open GL“ niet ondersteunt, kunt u hier overgaan tot de instelling „Direct X“). Daarnaast kunt u de weergave van de assistenten van *PHOTOstudio* en *PHOTOservice* activeren resp. deactiveren.

Registratie

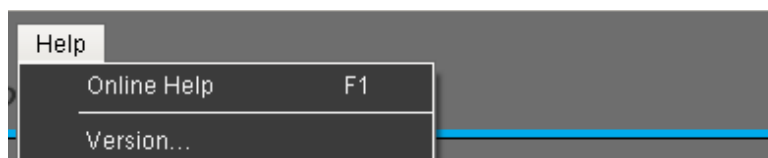
Via „Registratie“ komt u in het invoerscherm voor het registreren van uw klantgegevens voor het gebruik van de *PHOTOservice* resp. het bestellen van de gratis nieuwsbrief. Meer informatie over *PHOTOservice* vindt u in hoofdstuk 9. Informatie over de gratis SPECTRUM nieuwsbrief vindt u in hoofdstuk 12.

3.2.5 Help

Onder „Help“ komt u bij „Online Help“, de online-versie van het SPECTRUM 4.0 gebruikershandboek (voorwaarde is het bestaan van een internetverbinding).

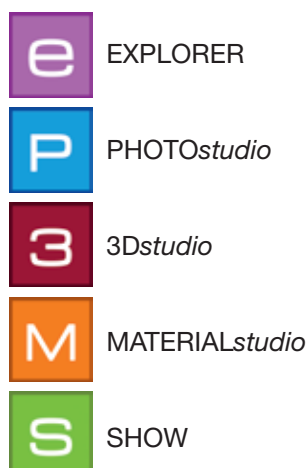
In het gebied „Versie...“ vindt u informatie over de huidige versie van uw SPECTRUM 4.0 op uw pc.

De „Help“-functie is vanuit iedere module toegankelijk.



3.3 Programmanavigatie - modules

In de programmanavigatie ziet u de knoppen van de vijf modules, waarmee u tussen de verschillende modi van het programma kunt wisselen. Hiertoe heeft u steeds vanuit ieder gebied toegang.



3.4 Sneltoetsen

Door het gebruik van sneltoetsen kan de bediening van de *PHOTOstudio* makkelijker worden gemaakt. Door deze te gebruiken, bereikt u sneller uw doel:



Backspace



Punt verwijderen (laatst toegevoegde punt wordt verwijderd, voorwaarde: vlak geopend)

Del



PHOTOstudio - Punt verwijderen (punt markeren, daarna op Del klikken)

Aanwijzing: Als het eindpunt van een vlak verwijderd wordt, gaat dit vlak weer open.
EXPLORER - Projectmap verwijderen (project markeren, daarna op Verw klikken)

Ctrl + klik



In de stempelmodus: bronpunt definiëren

Spatiebalk + klik



Beeld verplaatsen (alternatief: met ingedrukte rechter muisknop)

Shift + klik



Meerkeuze van punten/lijnen (Shift ingedrukt houden)

A



Alles selecteren (bij „Bouwdeel-tools“-tabblad)

Ctrl



Keuze verplaatsen (met ingedrukte Ctrl-toets muis bewegen)

Esc



Bouwdeel-tools>rooster - Terug in standaardmodus/punt bewegen

Beeld omhoog



Inzoomen (weergave vergroten) Alternatief: scrollen met het muiswiel

Beeld omlaag



Uitzoomen (weergave verkleinen) Alternatief: scrollen met het muiswiel

E + klik



Modus Schaal bepalen: Met „E“ overschakeling naar modus „Schaal bepalen“, klik op een punt om het vluchtpunt te bepalen (= uitgangspunt voor de schaalparameter), „A“-toets alles selecteren, met ingedrukte „Ctrl“-toets en trekken om met ingedrukte muisknop de schaal te bepalen.

I



Bouwdeel-tools - keuze inverteren (omkeren)

R + klik



Rotatiemodus: Met „R“ overschakeling naar rotatiemodus, klik op een punt om het rotatiepunt te bepalen (= uitgangspunt voor rotatie), „A“-toets alles selecteren, met ingedrukte „Ctrl“-toets en roteren door trekken met ingedrukte muisknop.

S



Bouwdeel-tools>rooster - punt in het vlak/hoekrooster invoegen („S“ ingedrukt houden en op een horizontale lijn klikken)

Ctrl + Z



PHOTOstudio - Een stap ongedaan maken

Aanwijzing: Bij het aanmaken van vlakken wordt alles tot aan het laatst gesloten vlak verwijderd.

Alt + O



Weergave z/w

Ctrl + N



EXPLORER - Nieuw project aanmaken

Ctrl + X



EXPLORER - Uitsnijden

Ctrl + C



EXPLORER - Kopiëren

Ctrl + V



EXPLORER - Invoegen

Ctrl + R



Herbenoemen

(EXPLORER: Klik op beeld in een projectmap, daarna klikken op Ctrl + R)

Ctrl + S



Tussentijds opslaan in de PHOTOstudio

F1



Online-help oproepen

Aanwijzing: voorwaarde is het bestaan van een internetverbinding

3.5 Pictogrammen kleurcollectie Caparol

Bij het maken van een keuze uit een kleurcollectie van Caparol worden u per kleurtint diverse pictogrammen getoond. Deze geven informatie over de uitvoerbaarheid van deze kleurtint in de desbetreffende materialen:



Dispersieverf en sierpleister



Alkydhars- en acryllakken



Silicaatverf (in Capatint op kleur te brengen)



Silicaatverf (alleen in de fabriek op kleur te brengen)



Minerale lichtgewicht pleister



Siliconenverf (in Capatint op kleur te brengen)



Siliconenverf (alleen in de fabriek op kleur te brengen)



Kalkverf

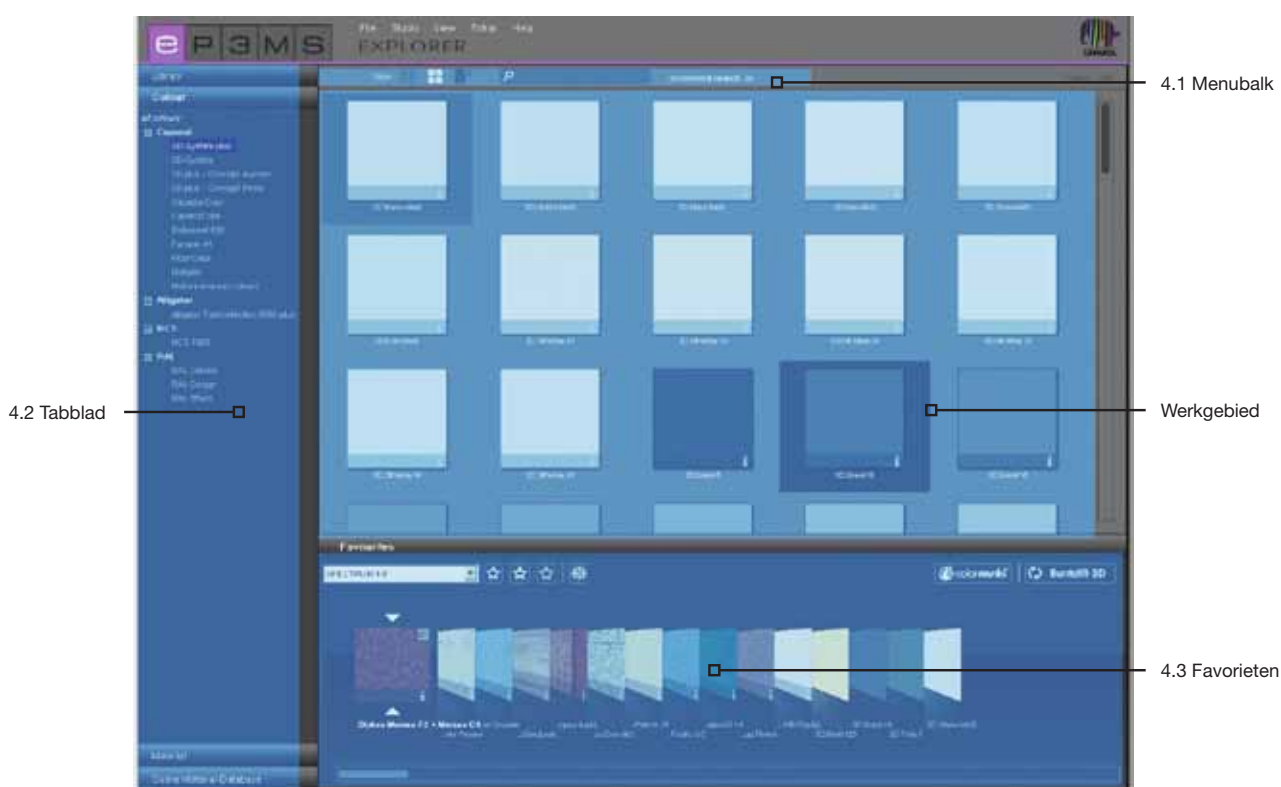


Reflectiewaarde

4. EXPLORER

In deze module worden alle kleur-, materiaal- en beeldgegevens alsmede eigen projecten en favorieten overzichtelijk afgebeeld. Het uitgebreide zoeken maakt de doelgerichte keuze van kleuren en materialen mogelijk. Nieuwe oppervlakken kunnen via de online materiaal-database toegevoegd worden.

Hieronder ontvangt u een gedetailleerde toelichting van de afzonderlijke tabbladen van de EXPLORER en hun werkwijzen.



4.1 Menubalk van de EXPLORER

4.1.1 Gegevensweergaven

Voor de weergave van de voorbeeldbeelden, kleuren en materialen van de SPECTRUM 4.0-database kunt u kiezen uit drie verschillende weergaven:





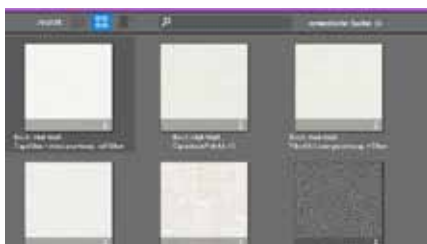
Kleine voorbeeldweergave

Hier wordt een geminimaliseerde weergave van alle beelden, kleuren en materialen zonder verdere productinformatie getoond. Deze weergave is ideaal om zo veel mogelijk producten in één oogopslag te zien.



Gemiddelde voorbeeldweergave

In deze weergave krijgt u naast een grotere weergave van het product, ook de productnaam en de mogelijkheid tot weergave van gedetailleerde informatie te zien (Gedetailleerde informatie, zie hfst. 4.2.2 „Kleurdetails“ en hfst. 4.2.3 „Materiaaldetails“). Deze weergave is bijzonder geschikt om vele producten in één keer te overzien en bovendien voor het inzien van eerste productinformatie. De producten worden standaard weergegeven in de gemiddelde voorbeeldweergave.



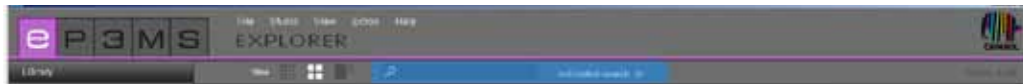
Grote voorbeeldweergave

In deze weergave worden de beelden, kleuren en materialen in een grote weergave getoond, met de mogelijkheid de weergave van gedetailleerde informatie (Gedetailleerde informatie, zie hfst. 4.2.2 „Kleurdetails“ en hfst. 4.2.3 „Materiaaldetails“) in te zien. Deze weergave is bijzonder geschikt om reeds tijdens het zoeken productdetails te zien.



Aanwijzing: U kunt ook in de menubalk tussen de drie gegevensweergaven wisselen via „Weergave“.

4.1.2. Zoeken



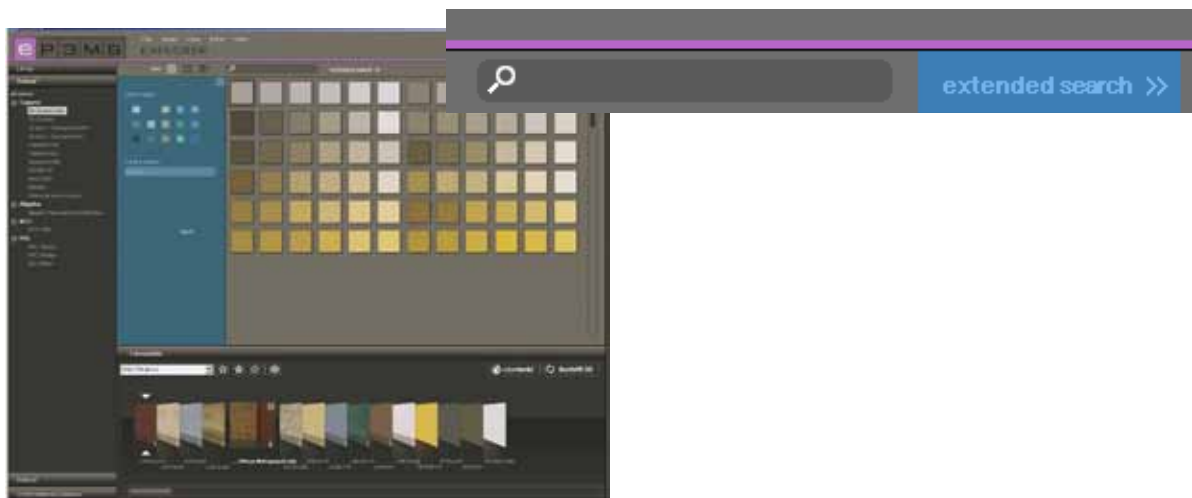
De zoekfunctie in de menubalk kunt u gebruiken voor de inhoud van alle tabbladen van de EXPLORES, met uitzondering van de online materiaal-database. Als u zich bijvoorbeeld in het tabblad „Kleur“ bevindt, kunt u de naam van een kleurtint in het zoekveld invoeren, zodat alle kleurtinten met deze familienaam getoond worden. Bevestig uw invoer altijd met de „Enter“-toets of een klik op het vergrootglas-symbool om het zoeken te activeren.



Uitgebreid zoeken bij kleuren en materialen

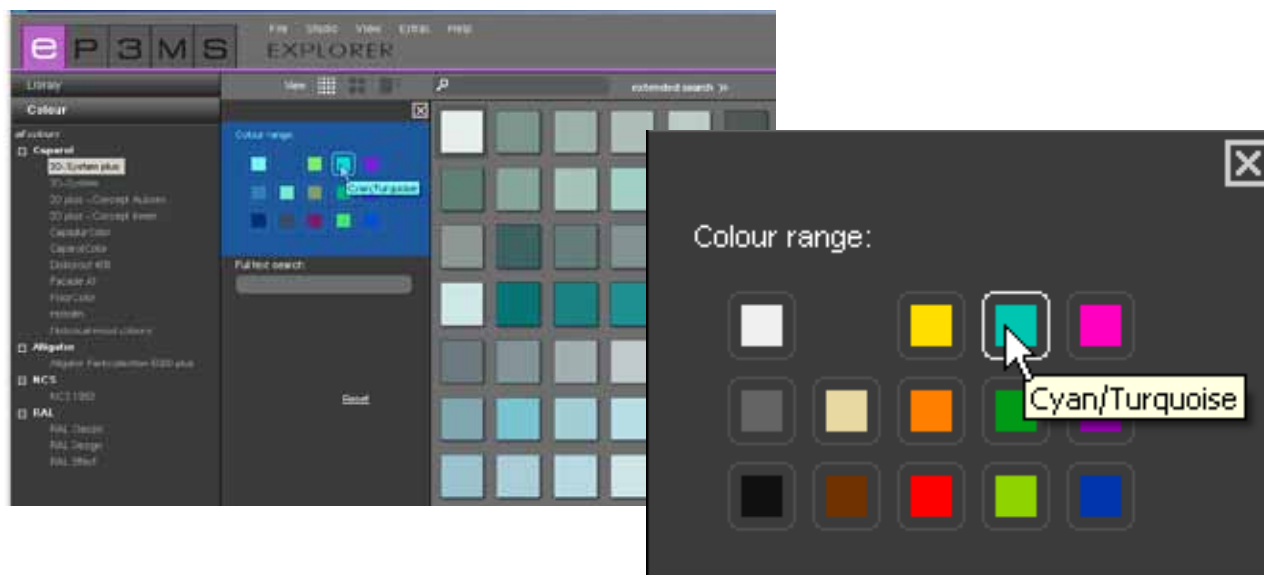
Met de nieuwe programmaversie biedt SPECTRUM 4.0 binnen het „Kleur“- en „Materiaal“-tabblad uitgebreide functies om het zoeken naar een product te optimaliseren.

Klik, om de nieuwe zoekfuncties te gebruiken, op „uitgebreid zoeken“ in de menubalk van de EXPLORES. Naast de tabbladen gaat nog een veld open, waarin u twee verschillende zoekmogelijkheden heeft: kleurrichting en zoeken in volledige tekst



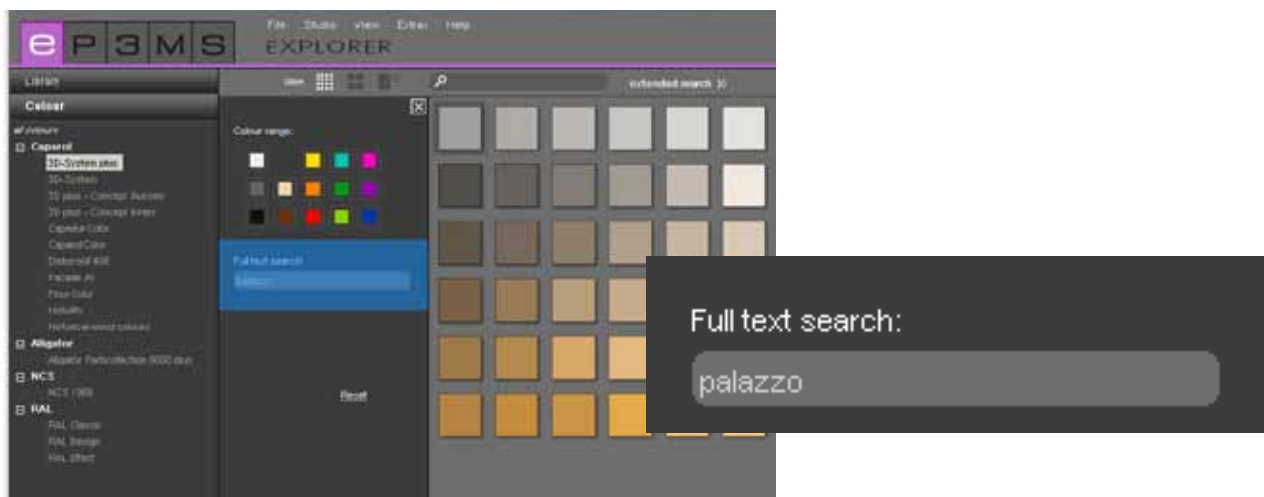
Kleurrichting

Om het zoeken binnen een kleur- of materiaalcollectie te beperken, kunt u kiezen uit veertien aangegeven kleurrichtingen. U krijgt dan een weergave van alle in de database ingevoerde gegevens in het desbetreffende kleurtintgebied. De gekozen kleurrichting wordt weergegeven met een witte rand. Er kunnen ook meerdere kleurrichtingen tegelijkertijd gemarkeerd worden. Door opnieuw te klikken op een geselecteerd kleurveld wordt dit weer gedeactiveerd.



Zoeken in volledige tekst

Kent u de naam van de gewenste kleurtint of materiaal al, dan kunt u daarnaar met deze functie zoeken door de naam in te voeren.



Aanwijzing: Het zoeken in de volledige tekst kan worden beperkt door de markering van „kleurrichtingen“ in het zoeken naar een kleurrichting. Door opnieuw te klikken op de eerder geselecteerde kleurrichtingvelden kunt u een gemaakte keuze deactiveren. U heeft het zoeken naar de kleurrichting correct gedeactiveerd, als er geen witte rand meer zichtbaar is om één van de veertien kleurrichtingvelden. Nu kunt u het zoeken in volledige tekst onbeperkt uitvoeren.

Klik voor het verwijderen van uw zoekcriteria op „Terugzetten“; voor het sluiten van het venster „uitgebreid zoeken“ klikt u op de „x“ in de hoek rechtsboven van het venster.

4.2 Tabblad van de EXPLORER

Aan de linkerkant van uw werkgebied geeft de EXPLORER u een overzicht van de volledige database-inhoud van SPECTRUM 4.0 in de categorieën:

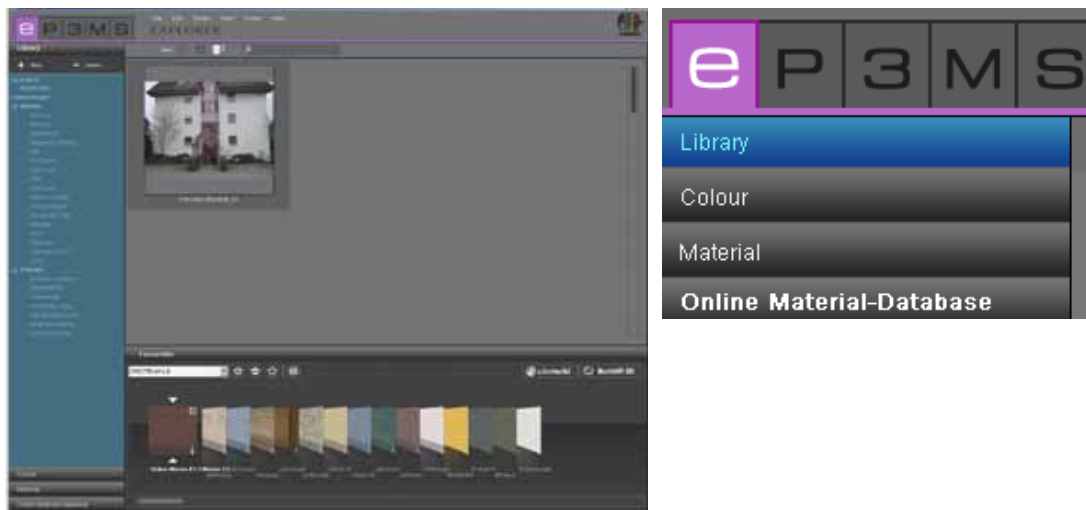


- Bibliotheek (hfst. 4.2.1)
- Kleur (hfst. 4.2.2)
- Materiaal (hfst. 4.2.3)
- Online materiaal-database (hfst. 4.2.4)

Door te klikken op de diverse tabbladen kunt u tussen de tabbladen wisselen.

4.2.1 Bibliotheek

De bibliotheek bevat een overzicht van alle beeldgegevens (voorbeeldbeelden en door u zelf geïmporteerde beelden), die u kunt gebruiken voor de vormgeving in SPECTRUM 4.0. Hier kunt u ook uw eigen projecten aanmaken en beheren.



Voorbeeldbeelden

In SPECTRUM 4.0 heeft u de beschikking over meer dan 200 vormgegeven voorbeeldafbeeldingen uit verschillende landen.

Beeldkeuze

U kunt kiezen tussen de categorieën „eigen projecten“ en „voorbeeldafbeeldingen“ met de punten „Binnen“ (interieurs) en „Buiten“ (gevels). In de categorie „Binnen“ heeft u de beschikking over kant-en-klare beelden uit de gebieden wonen, gang, klaslokalen, enz., in „Buiten“ o.a. eengezinswoningen, meer-gesinswoningen of vakwerkhuisen. Onder „eigen projecten“ vindt u de door u persoonlijk aangemaakte projectgegevens (zie voor informatie over eigen projecten „Eigen projecten“).

De lijst met subcategorieën kan met een klik op het symbool +/- (voor de bijbehorende categorienaam „Binnen“/„Buiten“) ingeregeld of verborgen worden.

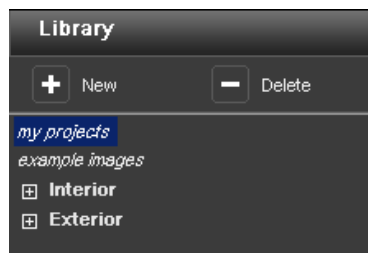
Om alleen de voorbeeldbeelden van één subcategorie (vb. Wonen, Restaurant, ...) te bekijken, deze met een muisklik selecteren.

Beeld PHOTOstudio laden voor de vormgeving

Met een dubbelklik op een beeldmotief in het werkgebied wordt dit rechtstreeks in PHOTOstudio geladen voor de vormgeving. Het programmavenster van SPECTRUM 4.0 schakelt daarvoor over naar de module PHOTOstudio (PHOTOstudio, zie hfst. 5).

Eigen Projecten

Met het aanmaken van eigen projecten biedt SPECTRUM 4.0 u de mogelijkheid om beeld- en materiaalgegevens in een door u gecreëerde projectmap op te slaan en zo overzichtelijk te beheren. De „eigen projecten“ vindt u boven de voorbeeldbeelden in het „bibliotheek“-tabblad. Tot de eerste creatie van een „nieuw project“ blijft de map „eigen projecten“ leeg.

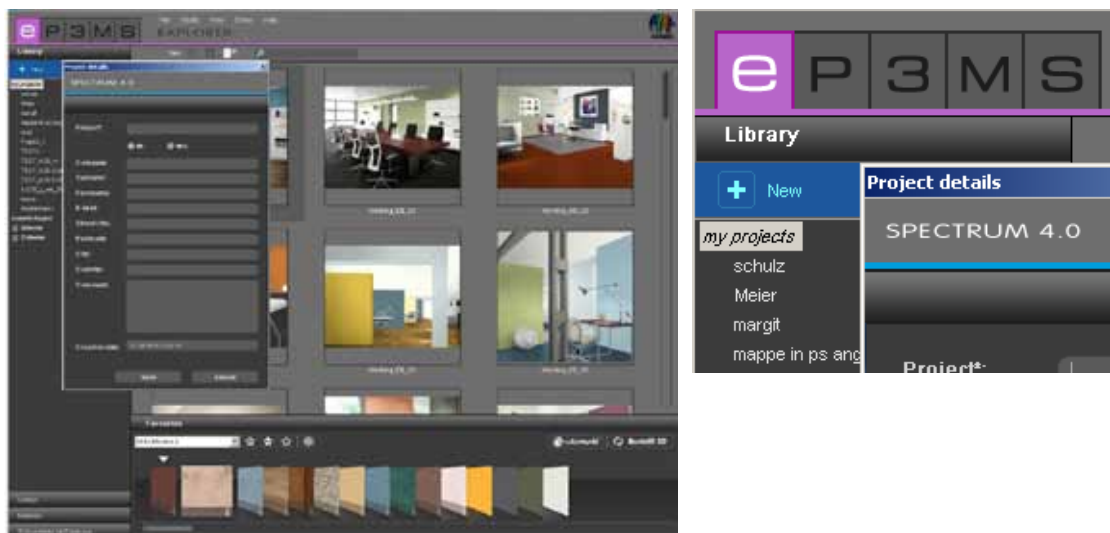


Nieuw project aanmaken

Klik voor het aanmaken van een nieuw project op het symbool „Nieuw“ in het bovenste gedeelte van het „bibliotheek“-tabblad of ga via de hoofdnavigatie naar „Bestand“>„Nieuw“>„Eigen project“. U kunt ook met de rechter muisknop op een bestaand project klikken en „Projectmap aanmaken“ kiezen (sneltoets: Ctrl+N). Het venster „Projectdetails“ gaat open voor de toekenning van een projectnaam. Extra informatie over het desbetreffende project, zoals naam, contactinformatie en opmerkingen kunnen hier worden ingevoerd.

Geef een eenduidige projectnaam (bv. „Familie Meier“). Meer informatie kan ook later aan het project worden toegevoegd. Klik vervolgens op „Opslaan“. De nieuw aangemaakte projectmap verschijnt nu in de lijst van uw „eigen projecten“.

Hoe u vormgegeven beeldgegevens of nieuwe materiaalcombinaties aan uw projectmap kunt toevoegen, vindt u in de hoofdstukken 5 „PHOTOstudio“ en 7 „MATERIALstudio“.



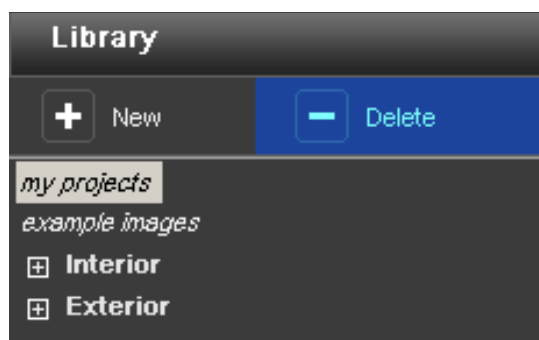
Projectdetails bewerken

Om projectinformatie te wijzigen, bijvoorbeeld om een opmerking of adresgegevens toe te voegen, dubbelklikt u op het desbetreffende project of klikt u dit aan met de rechter muisknop; daarna kiest u „Projectdetails bewerken“. Het venster „Projectdetails“ gaat opnieuw open. Bevestig uw wijzigingen met een klik op „Opslaan“.

Project wissen

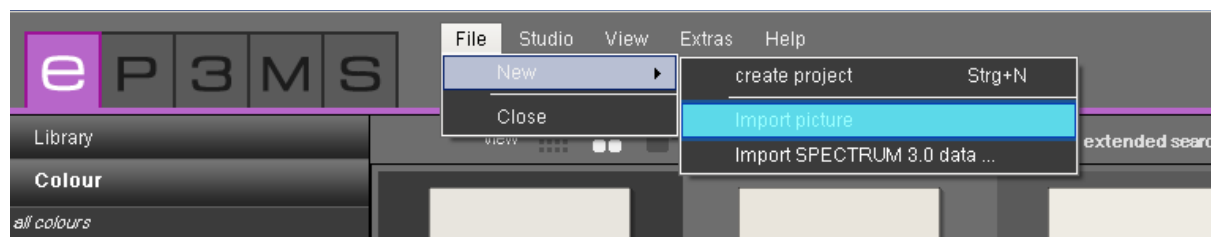
Om een bestaand project onherroepelijk uit de lijst met uw eigen projecten te verwijderen, kiest u eerst het desbetreffende project door een eenvoudige klik op de projectnaam (de keuze is gemaakt, als de projectnaam met blauwe achtergrond verschijnt en in het werkgebied de inhoud getoond wordt). Klik op de „Wissen“-knop of druk op de rechter muisknop boven de projectnaam en verwijder het project via „Projectmap wissen“ (sneltoets: Verw).

Aanwijzing: Eenmaal gewiste projecten kunnen niet hersteld worden. Wis een project daarom alleen, als u er zeker van bent dat het project en de inhoud ervan niet meer nodig zijn.



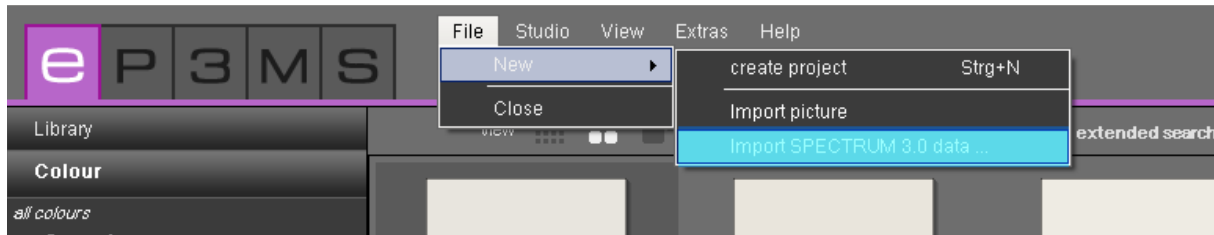
Beeldgegevens importeren

Voor het importeren van eigen beeldgegevens in SPECTRUM 4.0 volgt u de hoofdnavigatie „Bestand“ > „Nieuw“ > „Beeldgegevens importeren“. In het dialoogvenster dat open gaat, kunt u toegang verkrijgen tot de gegevens van uw computer of informatiedrager (bv. USB-stick) en het gewenste beeld selecteren. Klik op „Openen“, kies de bijbehorende projectmap uit en geef het beeld een eenduidige naam. Klik vervolgens op „Opslaan“ en het beeld verschijnt in de geselecteerde projectmap.



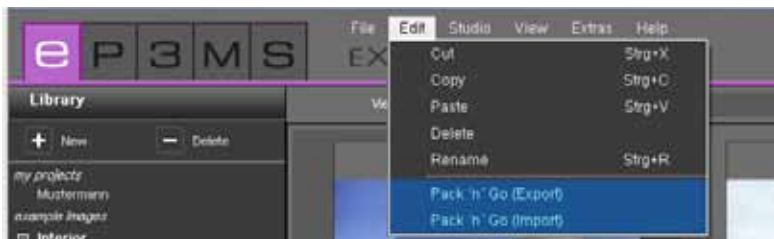
Spectrum 3.0-bestanden importeren

Met de nieuwe programmaversie SPECTRUM 4.0 gaan uw in SPECTRUM 3.0 bewerkte beeldgegevens niet verloren. Via de functie “Spectrum 3.0-gegevens importeren”, die u bereikt door rechts te klikken op een bestaand project of „Bestand”>“Nieuw”, heeft u toegang tot uw Spectrum 3.0-beeld-database (voorwaarde: u gebruikt SPECTRUM 4.0 op dezelfde computer). Kies in het venster dat open gaat eerst één van uw SPECTRUM 3.0-projectmappen en in de volgende stap een SPECTRUM 3.0 BILDstudio-project uit deze projectmap. In het venster rechtsonder ziet u een preview van het geselecteerde beeld en kunt u het te importeren beeld benoemen onder „Nieuwe ontwerpnaam“. Klik vervolgens op „Import“ om het geselecteerde beeld in de projectmap op te slaan.



Pack'n'Go

De Pack'n'Go-functie dient voor het uitwisselen van beeldgegevens inclusief alle vlakken, roosters en de vormgeving met SPECTRUM 4.0 tussen verschillende computers. Gebruik voor de export en import van beeldgegevens de Pack'n'Go-functies van het programma.



Pack'n'Go Export

Selecteer voor de export van een beeld datzelfde beeld in een projectmap en kies „Bewerken”>“Pack'n'Go (Export)“. Er gaat een venster open, waarin u de gewenste doelmap voor het beeld kunt selecteren (bv. een extern opslagmedium zoals een USB-stick). Bevestig met „OK“ en het beeld wordt geëxporteerd naar de gekozen plaats.

Pack'n'Go Import

Om een met Pack'n'Go geëxporteerd beeld in SPECTRUM 4.0 te importeren, klikt u rechts op de gewenste projectmap, waarin het beeld moet worden geïmporteerd en kies „Pack'n'Go (Import)“ of maak gebruik van de hoofdnavigatie onder „Bewerken”>“Pack'n'Go (Import)“. Er gaat een venster open, waarin u toegang kunt verkrijgen tot de gegevens van uw computer. Selecteer het desbetreffende beeld van uw harde schijf of een extern opslagmedium en klik op „Openen“. Het beeld wordt nu in de projectmap geïmporteerd.

4.2.2 Kleur

In het tabblad „kleur“ vindt u alle kleurtinten van de kleurtintencollecties van Caparol, RAL en NCS die gebruikt kunnen worden voor uw kleurvormgevingen.



Kleurkeuze

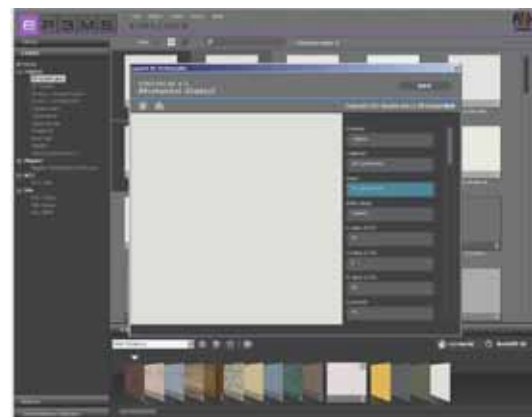
Wanneer u klikt op de bovcategorie „alle kleurtinten“, krijgt u alle beschikbare kleurtinten in de database van SPECTRUM 4.0 te zien. Bovendien kunt u de keuze verfijnen op producent en afzonderlijke collecties. De lijst met collecties van een producent kunt u zien door te klikken op „+“ vóór de naam van de producent.

Selecteer de collectie van een producent met een muisklik, zodat u alle kleurtinten van deze collectie te zien krijgt.



Kleurtintdetails

Informatie over de naam en verdere details van een kleurtint krijgt u bij de „gemiddelde“ en „grote“ voorbeeldweergave („Gegevensweergaven“, zie hfst. 4.1.1) door te klikken op de „i“ op de rechter onderrand van een kleurtintbeeld in het werkgebied.



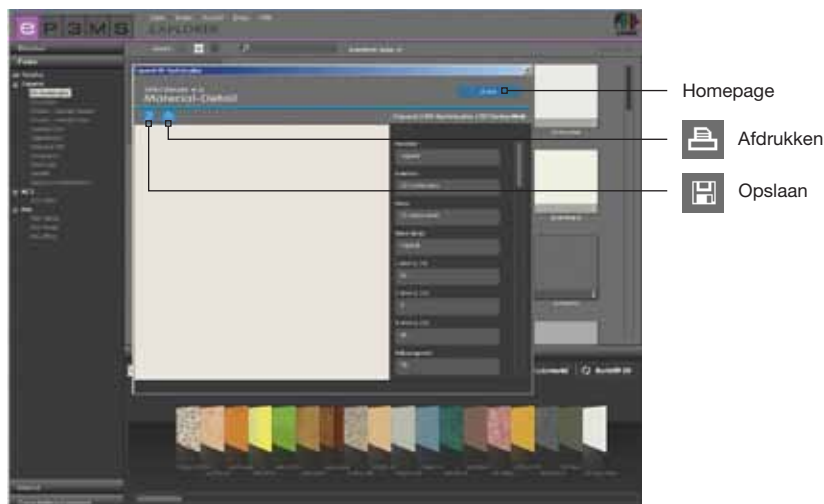
Op de voorgrond gaat een venster open, waarmee de kleurtint met een vergrote weergave wordt getoond en informatie zichtbaar is zoals producent, collectie, naam, RGB- of LCH-waarden, reflectiewaarde en kleurfamilie.

4. EXPLORER

Daarnaast heeft u de mogelijkheid om de kleurtint als jpeg, TIFF of PNG op te slaan op uw computer. Klik hiervoor op het symbool „Opslaan“, geef een naam en klik op „Opslaan“. Klik voor het afdrukken van het kleurvlak op het „printer“-symbool. SPECTRUM 4.0 maakt automatisch een PDF-bestand voor u aan, dat u zowel kunt opslaan als afdrukken.

Via de „www“-knop rechtsboven in het venster komt u op de homepage van de desbetreffende producent, waar u meer informatie ontvangt over kleurtint en collectie. Met de „Terug“-toets keert u weer terug naar de kleurtint-detailweergave.

Om het kleurtintdetail te sluiten, klikt u op de „X“ op de rand rechtsboven van het venster.



4.2.3 Materiaal

In het tabblad van de materiaal-database vindt u texturen van Caparol, evenals voorbeeldoppervlakken van andere befaamde producenten, die tot uw beschikking staan voor de vormgeving. Daarnaast kunt u materialen van andere producten downloaden via de online materiaal-database (zie hfst. 4.2.4 „Online materiaal-database“).



Materiaalkeuze

Wanneer u klikt op de bovcategorie „alle materialen“ krijgt u alle beschikbare materialen in de database van SPECTRUM 4.0 te zien. Bovendien kunt u de keuze verfijnen op producent en afzonderlijke materiaalcollecties.

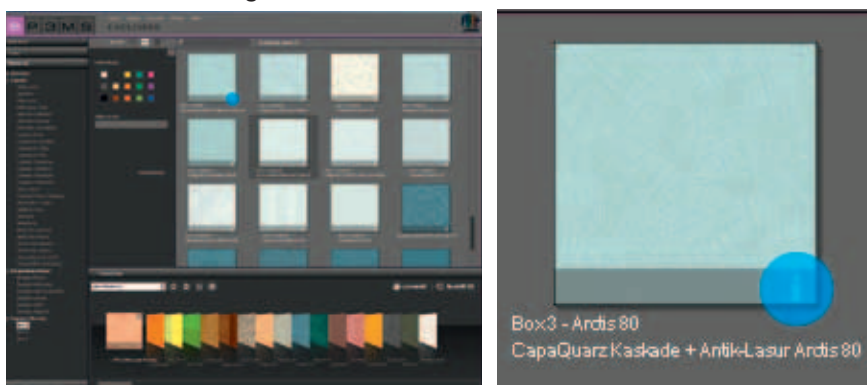
De lijst met collecties van een producent kunt u openen door te klikken op „+“ vóór de naam van de producent.

Selecteer één van de collecties van een producent met een muisklik, zodat u de inhoud van deze collectie te zien krijgt.

Het aantal geladen materiaalsoorten, die daardoor ter beschikking staan voor de vormgeving, wordt op de rand rechtsboven in het beeld getoond.

Materiaal-details

Informatie over de naam en verdere details van een materiaal krijgt u afhankelijk van de gekozen weergave („Gegevensweergaven“, zie hfst. 4.1.1) door te klikken op de „i“ op de rechter onderrand van een materiaalbeeld in het werkgebied.



Op de voorgrond gaat een venster open, waarmee het materiaal met een vergrote weergave wordt getoond en informatie zichtbaar is zoals producent, collectie, naam, artikelnummer en kleurfamilie.

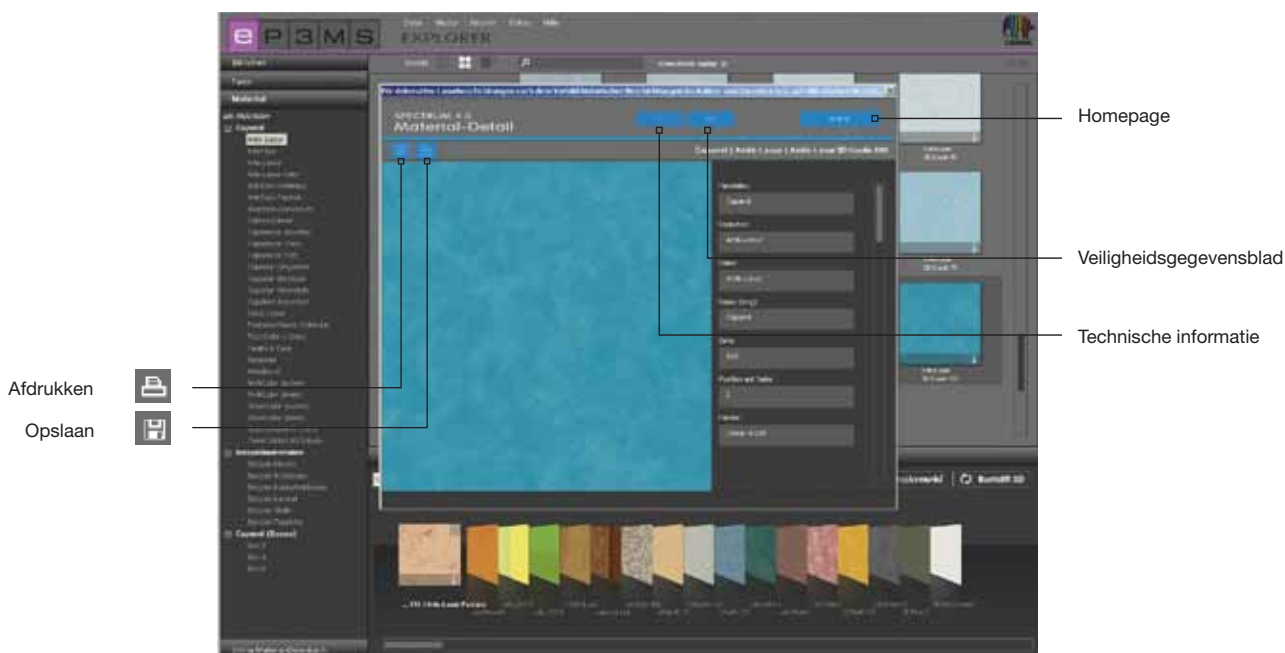
Daarnaast heeft u de mogelijkheid om het materiaal als jpeg, TIFF of PNG op te slaan op uw computer.

Klik hiervoor op het symbool „Opslaan“, geef een naam en klik op „Opslaan“. Klik voor het afdrukken van het materiaal op het „printer“-symbool. SPECTRUM 4.0 maakt automatisch een PDF-bestand aan, dat u zowel kunt opslaan als afdrukken.

Technische informatie (TI) en het Veiligheidsinformatieblad (VIB) voor Caparol-materialen vindt u via de „TI“- en „VIB“-knoppen op de centrale bovenrand in het beeld van het venster Materiaal-detail (voorwaarde is het bestaan van een internetverbinding).

Via de „www“-rechtsboven in het venster wordt u gekoppeld aan de homepage van de desbetreffende producent. Met de „Terug“-knop keert u weer terug naar het materiaal-detailweergave.

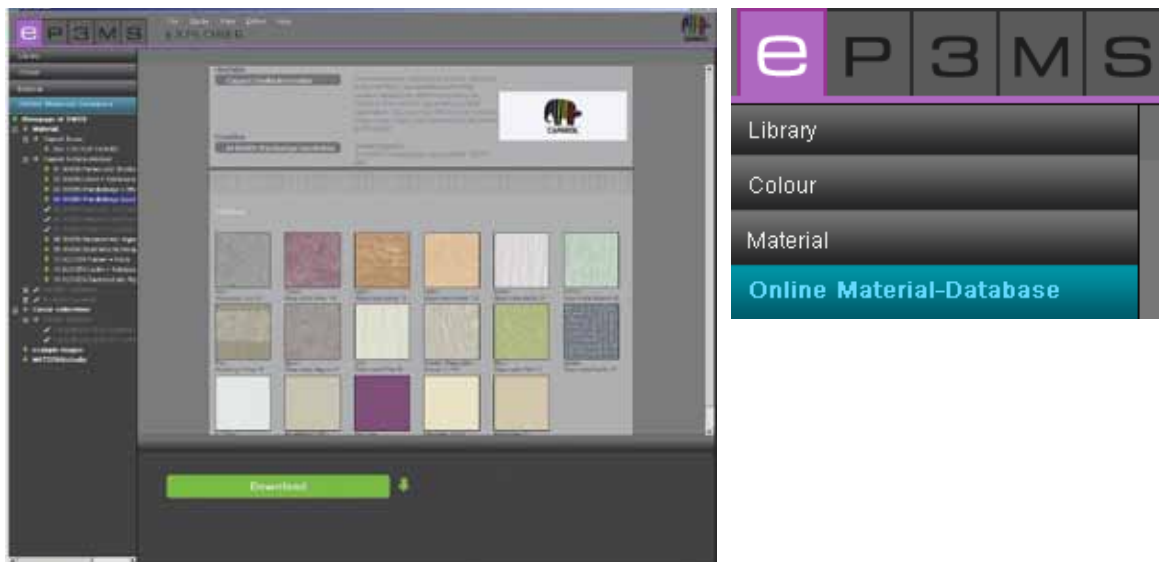
Om het kleurtintdetail te sluiten, klikt u op de „X“ op de rand rechtsboven in het venster.



4.2.4 Online materiaal-database

Via de online materiaal-database kunnen actuele collecties van verschillende producenten gratis van internet gedownload worden.

Zo laadt u snel en eenvoudig de nieuwste materialen en kleurtinten rechtstreeks in uw software SPECTRUM 4.0, om deze direct te gebruiken voor de individuele vormgeving.



Werkwijze

Open het tabblad „Online materiaal-database“. Afhankelijk van uit welk gebied u nieuwe databasegegevens wilt downloaden, kunt u kiezen tussen materialen, kleurtintcollecties, voorbeeldbeelden en de MATERIALstudio.

Materiaal

Hier vindt u updates over materiaalcollecties van afzonderlijke producenten.

Kleurtintcollecties

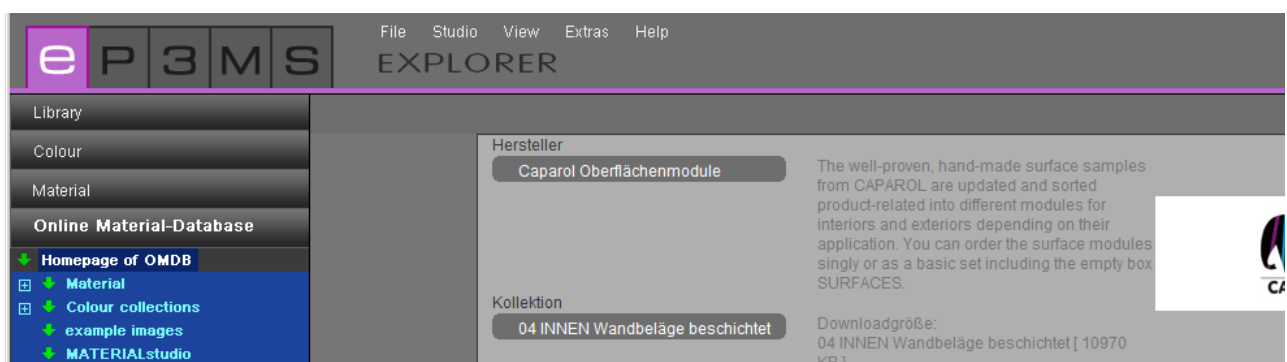
Hier vindt u updates over kleurtintcollecties van afzonderlijke producenten.

Voorbeeldafbeeldingen

Hier staan verdere voorbeeldafbeeldingen klaar als aanvulling op uw SPECTRUM-beeld-database. Ook bevindt zich hier het beeldmateriaal uit de voorafgaande versie SPECTRUM 3.0.

MATERIALstudio

Hier vindt u nog meer materiaalstructuren, die u in de module MATERIALstudio kunt samenvoegen tot nieuwe materiaalcombinaties (myMaterial-Manager, zie hfst. 10).

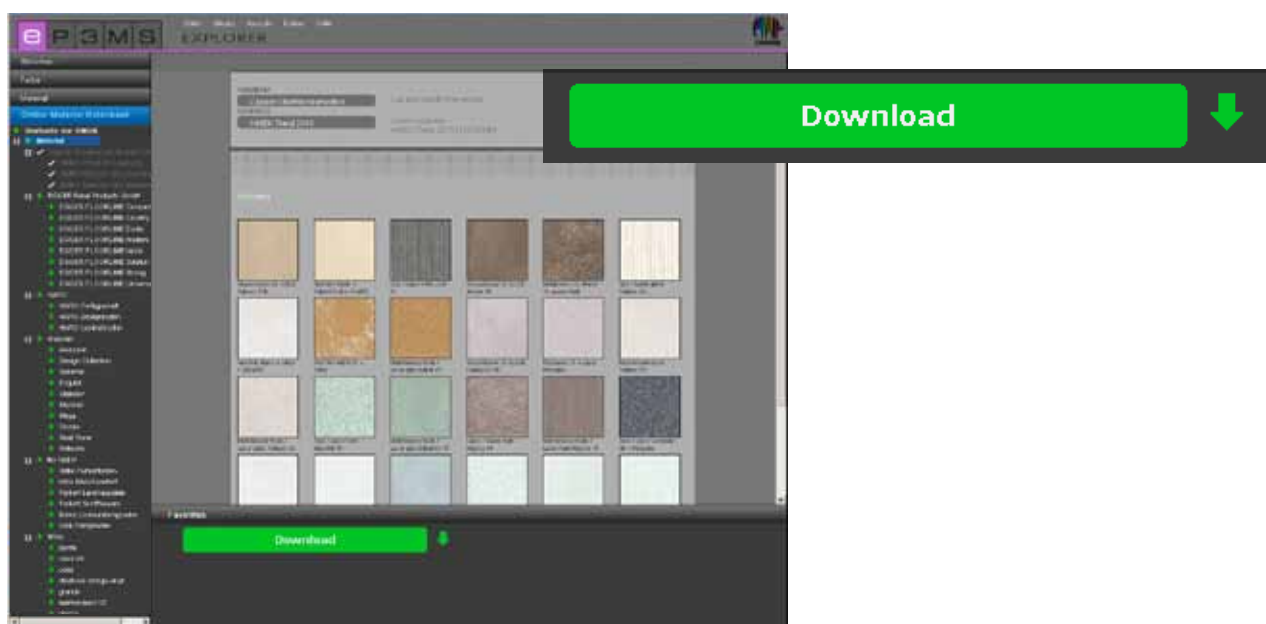


4. EXPLORER

Bij iedere categorie krijgt u de keuze uit subpunten met alle collecties die ter beschikking staan. Selecteer de collectie die u wilt downloaden. In het onderste gedeelte van het programmavenster van SPECTRUM 4.0 verschijnt een schermknop met het opschrift „Download“. Met één klik op deze schermknop worden de gewenste gegevens rechtstreeks in uw SPECTRUM 4.0-database geïntegreerd.

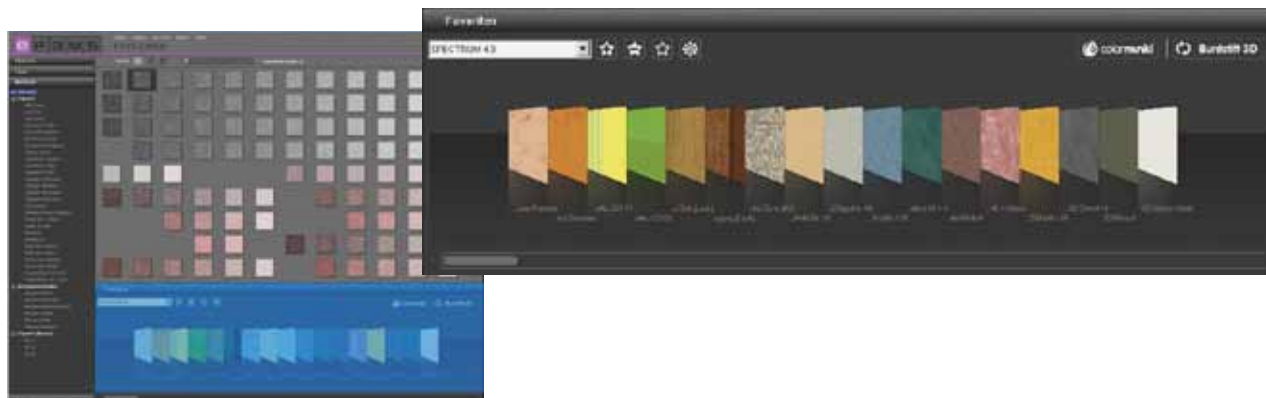
Als u reeds in het bezit bent van de productgegevens van een subcategorie, dan wordt de categorienaam grijs geschreven met witte haakjes weergegeven.

Aanwijzing: Informatie over nieuwe collecties worden verstrekt in de SPECTRUM 4.0 NewsletterService, waarvoor u zich kunt inschrijven via www.spectrum-online.eu of direct bij de registratie in het programma (hoofdnavigatie onder „Extra's“> „Registratie“).



4.3 Favorieten

Om bepaalde kleurtinten of materialen regelmatig te gebruiken, heeft u de mogelijkheid om deze onder „Favorieten“ op te slaan. De favorieten-weergave van de EXPLORER bevindt zich onder het werkkoppervlak. Voeg Favorieten toe aan de standaardmap „SPECTRUM 4.0“ of creëer eigen, nieuwe favorieten-sets om deze met de gewenste kleuren en materialen te vullen.



Model toevoegen aan favorieten-set

De opname van een kleurtint of materiaal in een favorieten-set gebeurt met een eenvoudige muisklik op het model in het werkgebied (als de muiswijzer zich op een model bevindt, dan krijgt deze een lichtgrijze achtergrond - modellen die reeds in de geselecteerde favorieten-set zijn gedeponeerd, worden weergegeven met een donkergrijze omranding). Bij een tweede klik op het product wordt dit weer uit de favorieten-set verwijderd - u kunt ook klikken op de kleine „X“ op de rand rechtsboven van het afzonderlijke model in de favorieten-set.

Aanwijzing: producten die u opneemt in de favorieten worden automatisch opgeslagen en staan als persoonlijk archief tot uw beschikking bij het werken met SPECTRUM 4.0, totdat ze door u gewist worden.

Favorieten selecteren

Voor het selecteren van kleurtinten en materialen binnen een favorieten-set beweegt u met de computer-muis over de rij met favorieten-kaartjes. Het kaartje waarop uw muiswijzer blijft stilstaan, wordt uitgelicht voor een betere weergave. Gebruik bij een lange lijst binnen de favorieten-set daarnaast de de scrollbar op de onderrand van het beeld om de inhoud te doorzoeken.



Nieuwe favorieten-set creëren

Naast het opslaan van kleur- of materiaalmodellen in de favorieten-set „SPECTRUM 4.0“ bestaat de mogelijkheid om nog meer favorieten-sets aan te maken, die u bv. voor bepaalde projecten kunt vullen met de daarvoor gebruikte kleuren en materialen.

Voeg een nieuwe favorieten-set toe door het „ster +“-symbool in het Favorieten-tabblad aan te klikken. Er gaat een venster open om de nieuwe favorieten-set een naam te geven. Na het bevestigen met „OK“ verschijnt de nieuwe, lege set automatisch in het dropdown-menu van het „Favorieten“-tabblad. Vul uw favorieten-set door het te klikken op afzonderlijke kleur- en materiaalmodellen in de tabbladen Kleur en Materiaal (zie „Model toevoegen aan favorieten-set“).

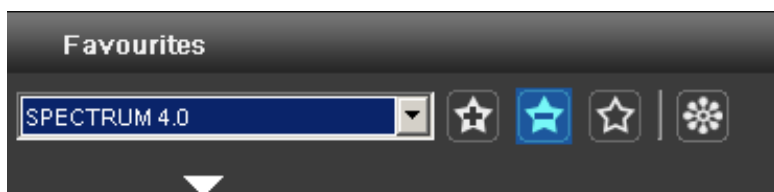


Aanwijzing: Geselecteerde modellen worden steeds toegevoegd aan de favorieten-set die op dat moment in het dropdown-menu wordt getoond. Selecteer daarom altijd eerst de gewenste favorieten-set, alvorens andere modellen toe te voegen.



Favorieten-set wissen

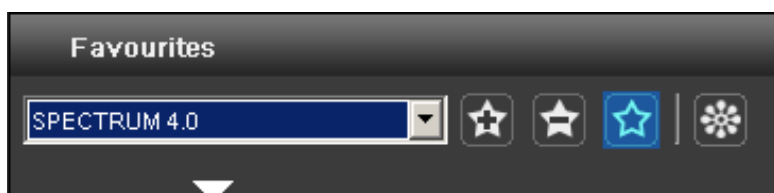
Als u een complete favorieten-set met de volledige inhoud uit het Favorieten-tabblad wilt verwijderen, selecteer dan eerst de te wissen set in het dropdown-menu. Klik vervolgens op het „ster“-symbool in het „Favorieten“-tabblad en bevestig in het venster dat open gaat met „Ja“. De favorieten-set bevindt zich nu niet meer in de keuzelijst van het dropdown-menu en is onherroepelijk gewist.



Favorieten-set ledigen

Voor het wissen van een model uit een favorieten-set klikt u op de „X“ rechtsboven in het desbetreffende model.

Mocht u de volledige inhoud van een favorieten-set willen verwijderen, klik dan op het lege „ster“-symbool („Favorieten ledigen“) in het Favorieten-tabblad. Op die manier blijft de favorieten-set bestaan en kan deze opnieuw gevuld worden.



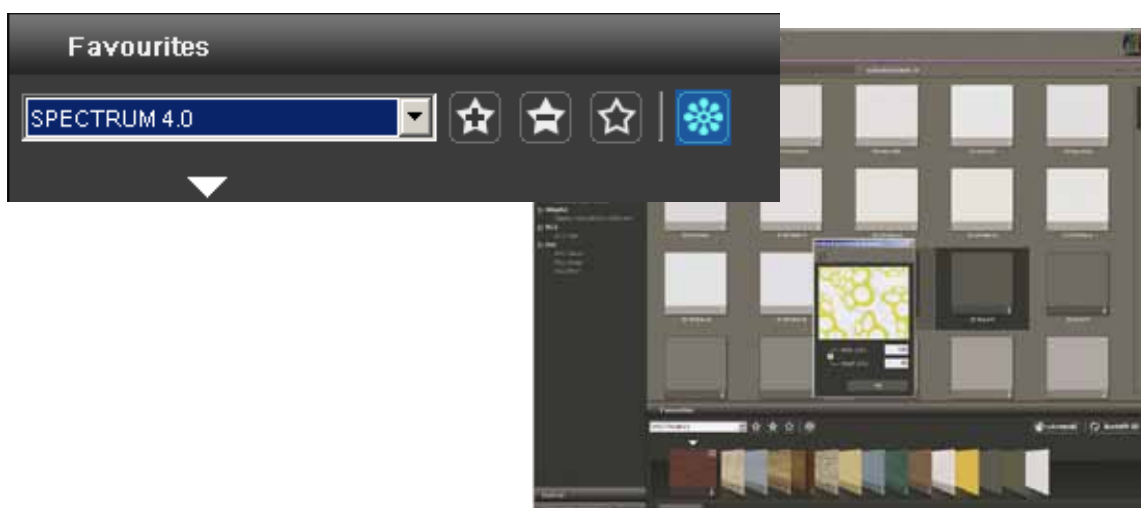
Eigen beeldgegevens integreren

U kunt ook eigen beeld aan een favorieten-set toevoegen (bv. als u het als fototapijt of wandafbeelding wilt gebruiken).

Klik hiervoor op het „bloemen“-symbool („Eigen beeldgegevens invoegen“). In het venster dat open gaat, kunt u via het symbool „Map openen“ linksboven een eigen beeld van uw pc of extern opslagmedium selecteren en met „Openen“ in het venster laden. Geef daarna de gewenste breedte en hoogte voor uw beeld aan. Klik vervolgens op „OK“ – het beeld verschijnt nu in de op dat moment geselecteerde favorieten-set.

Als u uw beeld in een niet evenredige paginaverhouding wilt importeren, deactiveert u het vinkje tussen hoogte en breedte, en voert u de gewenste maten in. Het beeld wordt vervolgens vervormd geïmporteerd.

Aanwijzing: Denk bij de keuze van uw beeldmaten aan de grootte van het desbetreffende vlak, waarvoor het beeld in de PHOTOstudio nodig is.

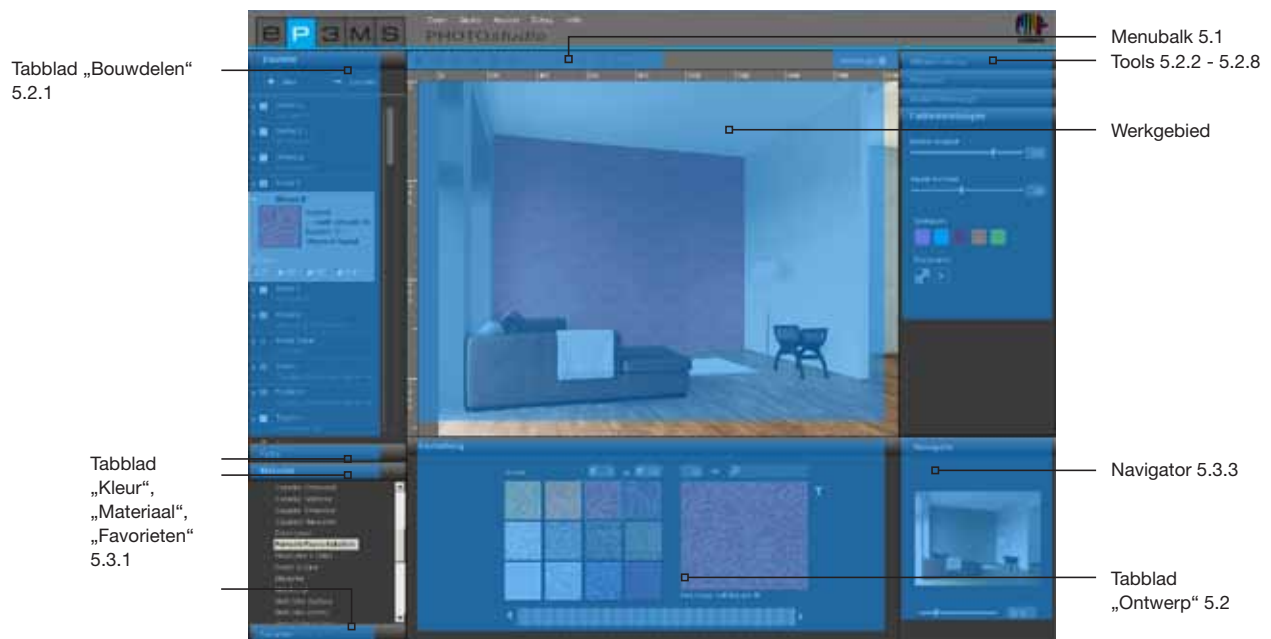




5. PHOTostudio

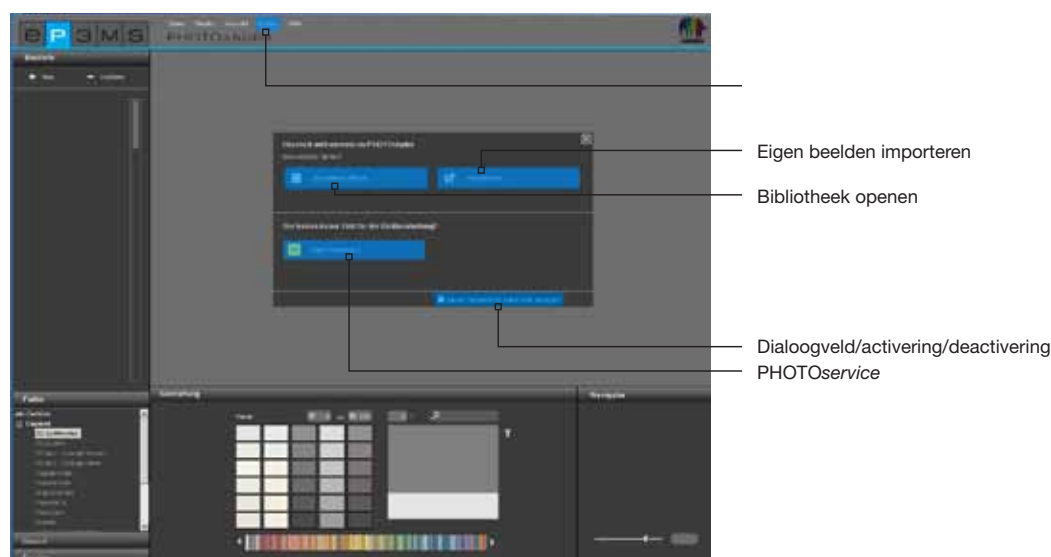
Met de PHOTostudio is het nu voor de eerste keer mogelijk, beelden binnen één module te bewerken en vorm te geven. Dit wordt mogelijk gemaakt door de fusie van CREATIV- en PICTUREstudio van de voorgaande versie (SPECTRUM 3.0) tot de PHOTostudio van SPECTRUM 4.0. De ontwerpvisualisering is daardoor eenvoudiger en sneller te realiseren.

De PHOTostudio maakt de bewerking van eigen foto's, voorbeeldafbeeldingen of planningsdocumentatie mogelijk. Beeldgegevens kunnen, indien nodig, geretoucheerd en gemaskeerd worden en vervolgens vormgegeven worden met alle kleurtinten en materialen van de software.



Assistent

Als u voor de eerste keer de PHOTostudio opent, verschijnt er een optie-venster, waarin u verschillende handelingen rechtstreeks kunt selecteren.



U heeft aan de ene kant de optie om een voorbeeldafbeelding uit de SPECTRUM 4.0-beeld-database te kiezen, om deze rechtstreeks in de PHOTOstudio te laden voor de ontwerpvormgeving.

Aan de andere kant kunt u een beeld van uw pc of een extern opslagmedium in SPECTRUM 4.0 importeren, om dit voor de vormgeving voor te bereiden en vorm te geven.

Klik direct op „PHOTOService“ om een eigen beeld voor de vormgeving te laten voorbereiden (PHOTOService, zie hfst. 9).

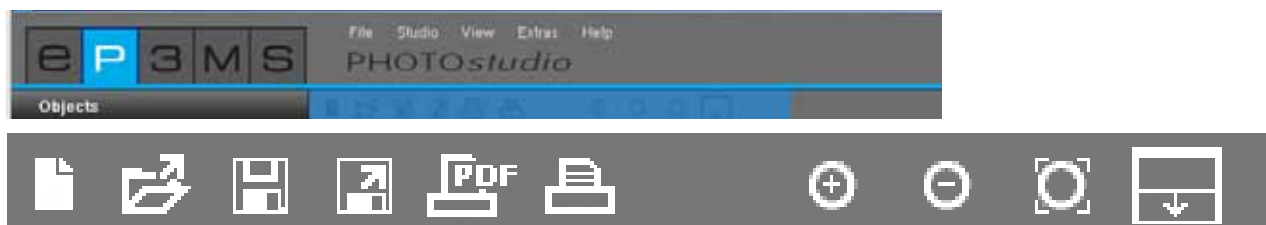
Meer informatie over de afzonderlijke opties ontvangt u door de muis over de bijbehorende optiekноп te bewegen.

Als u wilt dat de assistent bij het toekomstig openen van de PHOTOstudio niet meer verschijnt, verwijder dan het vinkje bij „Dit dialoogveld bij iedere start weergeven“. U kunt de weergave ook regelen via de hoofdnavigatie onder „Extra's“>„Opties“, door in het veld „Assistenten weergeven“ van „Geactiveerd“ naar „Gedeactiveerd“ te wisselen.

Aanwijzing: Als u een beeld met een dubbele klik rechtstreeks uit de EXPLORER in de PHOTOstudio laadt, dan wordt de assistent van de PHOTOstudio automatisch overgeslagen.

5.1 Menubalk

De menubalk van de PHOTOstudio bevat symbolen, die u kunt gebruiken om de volgende handelingen uit te voeren: eigen beelden importeren, bestaande databasebeelden voor de vormgeving laden, ontwerpen opslaan, exporteren en/of afdrukken.



5.1.1 Eigen beelden importeren

Als u een eigen beeld wilt importeren in de PHOTOstudio voor bewerking en vormgeving, klik dan op de knop „Nieuwe afbeelding importeren“ van de menubalk (ook mogelijk via de hoofdnavigatie „Bestand“>„Nieuw“). Er gaat een venster open, waarin u een beeld van uw harde schijf of een extern opslagapparaat kunt selecteren. Bevestig de beeldkeuze met een klik op „Openen“. Het projectvenster van SPECTRUM 4.0 wordt geopend. Daarin kunt u het beeld toewijzen aan een bestaand project door de selectie van een projectmap of het aanmaken van een nieuwe projectmap (Project aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Eigen projecten“). Geef een nieuwe „ontwerpnaam“ aan het beeld of houd de weergegeven naam aan. Klik op „Opslaan“ en het beeld wordt rechtstreeks in de PHOTOstudio geladen ter bewerking. Voor de creatie van een ontwerp, gelieve verder te lezen in hoofdstuk 5.2 „Beelden bewerken en voor de vormgeving voorbereiden“.

Aanwijzing: Controleer of de te importeren beelden als jpeg-, TIFF- of PNG-bestand aanwezig zijn, aangezien deze anders niet in SPECTRUM 4.0 geladen kunnen worden. Controleer bovendien of uw beelden een resolutie van minstens 1920 x 1440 pixel bij 150 dpi vertonen, zodat de ontwerpen met voldoende kwaliteit kunnen worden afgedrukt.



5.1.2 Bestaand databasebeeld laden

Om een reeds aanwezig beeld uit de database te laden, klikt u op de „Openen“-knop in de menubalk van de PHOTOstudio (Alternatief: hoofdnavigatie „Bestand“>„Openen“). De bibliotheek van de EXPLORER wordt als venster geopend. Selecteer het gewenste beeld uit de eigen projecten of de voorbeeldbeelden met een muisklik (Beeldkeuze, zie hfst. 4.2.1 „Databasebeelden“) en bevestig met „OK“.



5.1.3 Ontwerp opslaan

Nadat u een beeld heeft vormgegeven, slaat u het ontwerp op, door te klikken op het symbool „Opslaan“ (hoofdnavigatie „Bestand“>„Opslaan als“). Er wordt een projectvenster geopend, waarin u het beeld aan een bestaand project kunt toewijzen of een nieuwe projectmap daarvoor kunt aanmaken (Project aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Eigen projecten“). Geef het beeld een nieuwe ontwerpnaam.

Aanwijzing: Het wordt aanbevolen het beeld reeds tijdens de bewerking en vormgeving geregeld op te slaan, om er zeker van te zijn dat uw werk niet verloren gaat in geval van onvoorziene programma- of computercrashes (sneltoets: Ctrl+S; hoofdnavigatie „Bestand“>„Opslaan“).

Om de periodieke gegevensopslag te garanderen, kunt u via de hoofdnavigatie een automatische opslag instellen. Onder „Extra's“>„Opties“ kan in de uitgebreide instellingen een aantal minuten worden ingevoerd, waarna een periodieke, automatische opslag in de PHOTOstudio plaatsvindt. Sla de gewijzigde instellingen op door te klikken op „Opslaan“.



5.1.4 Ontwerp exporteren

U heeft de mogelijkheid om uw ontwerp als jpeg-, TIFF- of PNG-bestand op uw pc of een extern opslagmedium op te slaan, door te klikken op het symbool „Ontwerp exporteren“. Geef het ontwerp een bestandsnaam in het venster dat open gaat, selecteer de gekozen plaats en klik op „Opslaan“. Zo kunt het ontwerp bv. als e-mail aan klanten verzenden of in andere toepassingen verder gebruiken.

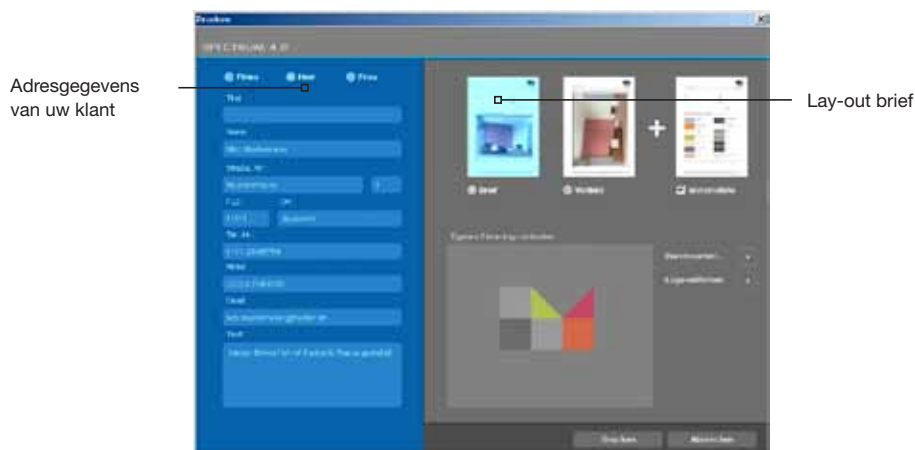


5.1.5 PDF aanmaken

Klik op de knop „PDF Afdrukken“ in de menubalk (hoofdnavigatie „Bestand“>„Afdrukken“) om het op dat moment weergegeven ontwerp af te drukken. In het venster dat open gaat, kunt u kiezen tussen een opmaak als brief of als volledig beeld voor het aanmaken van de PDF. Daarnaast kan er een lijst met materiaal met alle gebruikte kleurtinten en materialen, inclusief miniatuurweergave en precieze productomschrijving, toegevoegd en afgedrukt worden.

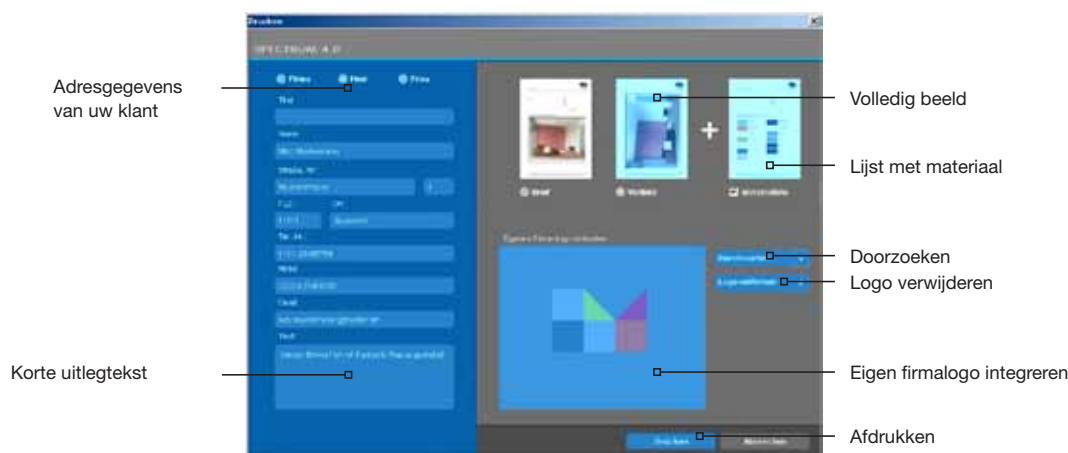
Brief

De lay-out van de brief bevat naast een gebied voor de adresgegevens van uw klant een verkleinde weergave van uw ontwerp. Dit is ideaal, als u het ontwerp per post wilt verzenden.



Volledig beeld

De lay-out als volledig beeld is een weergave van uw ontwerp in maximale grootte op een DIN A4-blad.



Markeer de modus „brief“ of „schermvullend“ in het gebied rechtsboven in het venster en geef de benodigde adresgegevens van uw ontvanger aan (de adresgegevens verschijnen alleen bij de keuze van de lay-out van de brief). U kunt ook een korte uitlegtekst schrijven over de kleurvormgeving. De lijst met materiaal wordt standaard aan de lay-out toegevoegd, maar kan door het verwijderen van het vinkje gedeselecteerd worden.

U kunt ook uw logo in de lay-out integreren, dat vervolgens in het briefhoofd verschijnt. Klik hiervoor op „Zoeken“ om uw logo van uw pc of een extern opslagmedium te selecteren en in SPECTRUM 4.0 te laden. Het geselecteerde logo ziet u bij wijze van voorbeeld in het venster „Eigen logo integreren“. Voor het wissen van het logo klikt u op „Logo verwijderen“.

Aanwijzing: Controleer of uw logo als jpeg-, TIFF- of PNG-bestand aanwezig is om het in SPECTRUM 4.0 te kunnen gebruiken.

Als u alle noodzakelijke aanduidingen heeft gemaakt voor uw ontwerp, klikt u op „Afdrukken“ om een PDF-bestand aan te maken van het ontwerp, dat u naar behoefte kunt opslaan of uitprinten.



5.1.6 Ontwerp afdrukken

Als u een ontwerp wilt uitprinten zonder een PDF aan te maken, klikt u op het symbool „Afdrukken“ („Afdrukken-dialog“) in de menubalk. Het afdrukdialogvenster van uw computer gaat open. Kies printer en printinstellingen voor het uitprinten. Het ontwerp wordt dan enkel als beeld zonder tekst en logo uitgeprint.

5.1.7 Weergave-knoppen



Vergroten

Klik op deze knop om uw beeld op het werkoppervlak te vergroten.



Verkleinen

Klik op deze knop om uw beeld op het werkoppervlak te verkleinen.



Weergave passend op schaal brengen

Met behulp van deze knop kunt u de grootte van uw beeld precies in het werkgebied inpassen.



Werkgebied vergroten

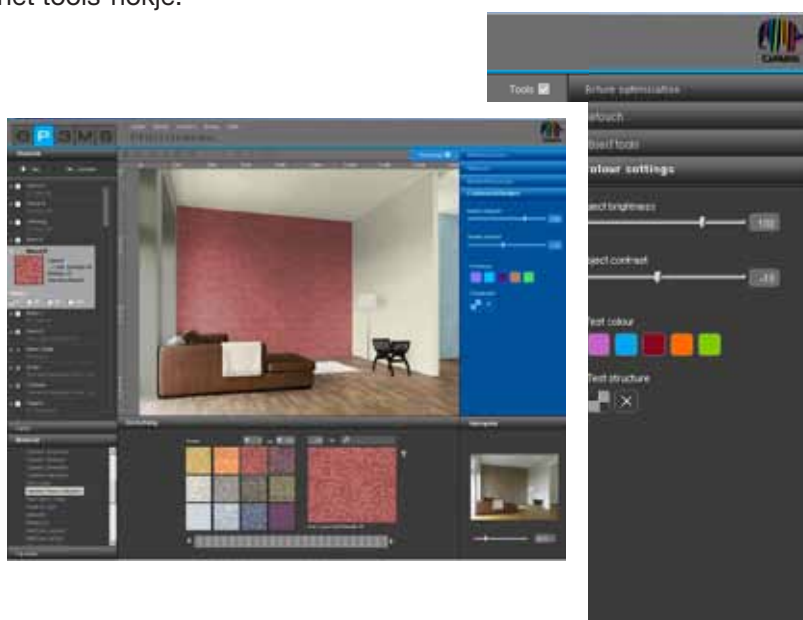
Met deze knop wordt het tabblad voor vormgeving en tools verborgen en daardoor ook het werkoppervlak vergroot.

Aanwijzing: De hier weergegeven functies kunnen ook via het hoofdnavigatiepunt „Weergave“ bediend worden.

5.2 Beelden bewerken en voor de vormgeving voorbereiden

Als u een nieuw beeld in SPECTRUM 4.0 geladen heeft, moet u dit eerst voor de latere vormgeving voorbereiden, door het beeld, indien nodig, te retoucheren en bouwdelen, vlakken en roosters voor de latere kleur-/materiaalvormgeving te definiëren.

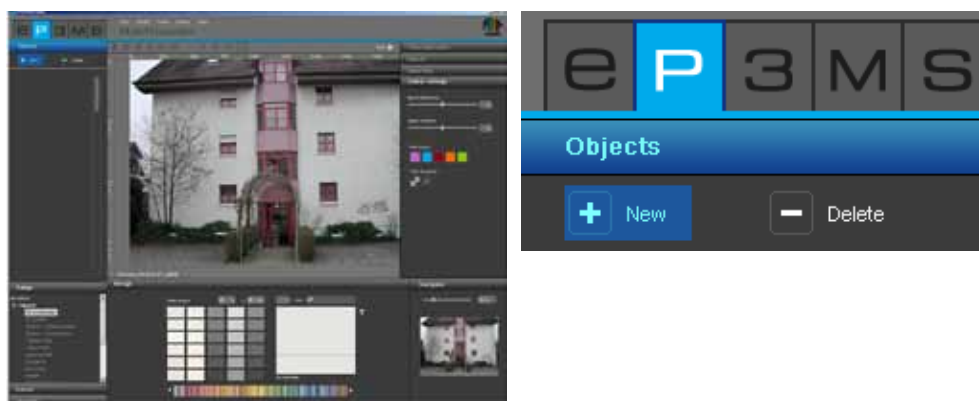
De tools van de PHOTOstudio bevinden zich rechts in het werkgebied. Regel deze in of verberg deze door te klikken op het tools-hokje.



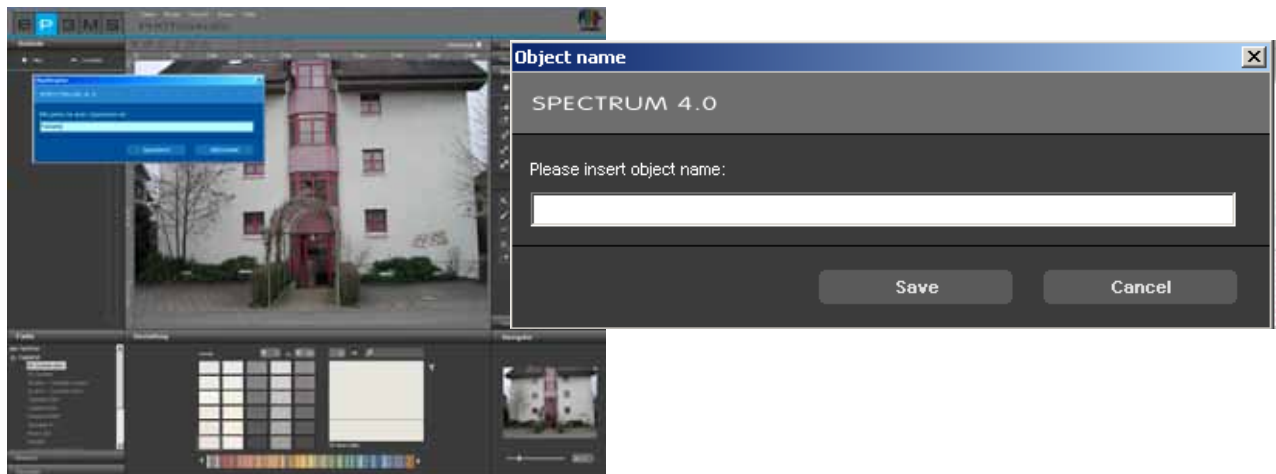
5.2.1 Bouwdelen

Bouwdelen aanmaken

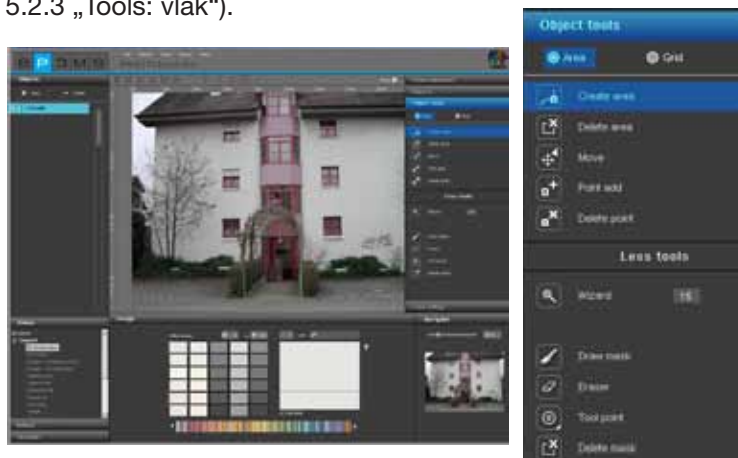
Om een gevel of een interieur in verschillende kleuren en materialen vorm te kunnen geven, moeten afzonderlijke bouwdelen gedefinieerd worden. De bouwdelen voor een beeld kunt u vastleggen en bekijken in het tabblad „Bouwdelen“ aan de linkerkant van de PHOTOstudio.



Maak een nieuw bouwdeel aan, door op de „Nieuw“-knop te klikken. Het venster „bouwdeelnaam“ gaat open, waarin u het bouwdeel een typerende naam geeft, bv. plafond, wand links, sokkel etc. Klik vervolgens op „Opslaan“ en het nieuwe bouwdeel verschijnt in uw lijst met bouwdelen. Wanneer u klikt op „Annuleren“ wordt er geen bouwdeel aangemaakt.



Zodra u een bouwdeel heeft aangemaakt, wordt automatisch het tool „Vlak aanmaken“ geactiveerd, zodat u meteen door een klik in het beeld een vlak kunt aanmaken (Bouwdelen van vlakken voorzien, zie hfst. 5.2.3 „Tools: vlak“).

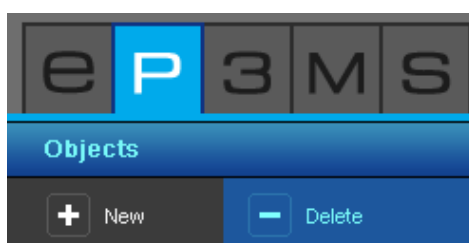


Aanwijzing: Per beeld kunt u een willekeurig aantal bouwdelen aanmaken.

Om de naam van een bouwdeel opnieuw te wijzigen, dubbelklikt u op het desbetreffende bouwdeel of klikt u met de rechter muisknop op het bouwdeel en kiest u „Bouwdeel herbenaemen“. In de dialoog die open gaat, kunt u de naam wijzigen.

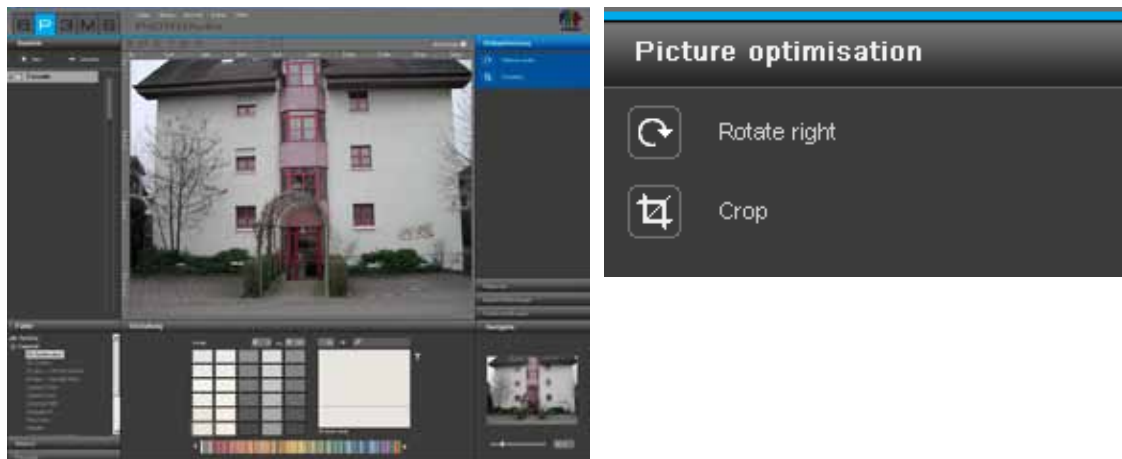
Bouwdelen verwijderen

Verwijder een bouwdeel door dit met een muisklik te markeren en op de „Verwijderen“-knop te klikken. Als u de dialoog met „Ja“ beantwoordt, wordt het bouwdeel definitief (incl. alle vlakken-, rooster- en kleurinformatie) uit de lijst gewist.



5.2.2 Tools: Beeldoptimalisatie

Na het openen van een beeld in de PHOTOstudio kunt u deze met behulp van de beeldoptimalisatie aan de gewenste positie en grootte aanpassen.



Roteren

Gebruik de functie „Roteren“ om uw beeld op het werkoppervlak te draaien. Met iedere klik op de knop „Roteren“ draait uw beeld 90° verder met de klok mee.



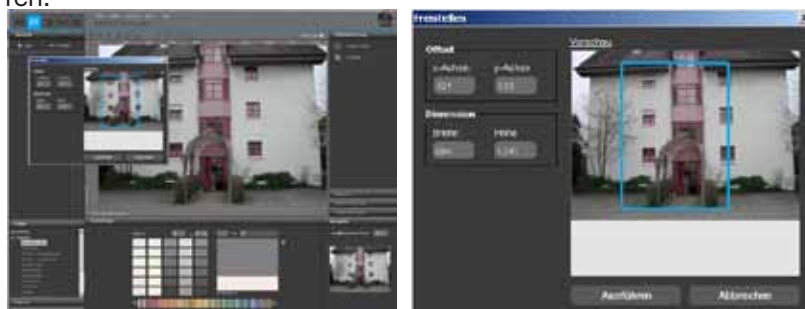
Vrijstellen

Gebruik de functie „Bijsnijden“ om een fragment van het beeld er voor de vormgeving uit te snijden. Door te klikken op het tool „Bijsnijden“ gaat een venster open, waarin een preview van uw beeld en de aanwezige bijsnij-opties „Offset“ en „Dimensie“ worden weergegeven. Het blauwe begrenzingsframe toont het op dat moment gekozen fragment.

Ter definiëring van het fragment klikt u op de miniatuurweergave van het beeld en trekt u met ingedrukte linker muisknop om de grootte van het vrij te stellen fragment te bepalen. Klik vervolgens op „Toepassen“ om het beeld zo vrij te stellen.

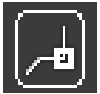
Als alternatief kunt u een beeldfragment ook uitsnijden door precieze gegevens in te voeren in de vrijstelopties „Offset“ en „Dimensie“. Via „Offset“ kan een fragment op de X- en Y-as verplaatst worden. Hoe groter de ingevoerde waarde op de X- of Y-as, des te verder verplaatst uw keuze zich naar rechts (X-as) of naar beneden (Y-as).

Met vermelding van breedte en hoogte in het gebied „Dimensie“ kunt u de grootte van uw fragment variëren.



Aanwijzing: Hoogte en breedte van uw beeld kunt u aflezen aan de hand van de liniaal in het werkgebied. Deze maten dienen als uitgangspunt voor u bij het vastleggen van hoogte en breedte van uw gewenste fragment.

5.2.3 Tools: vlak



Bouwdelen van vlakken voorzien

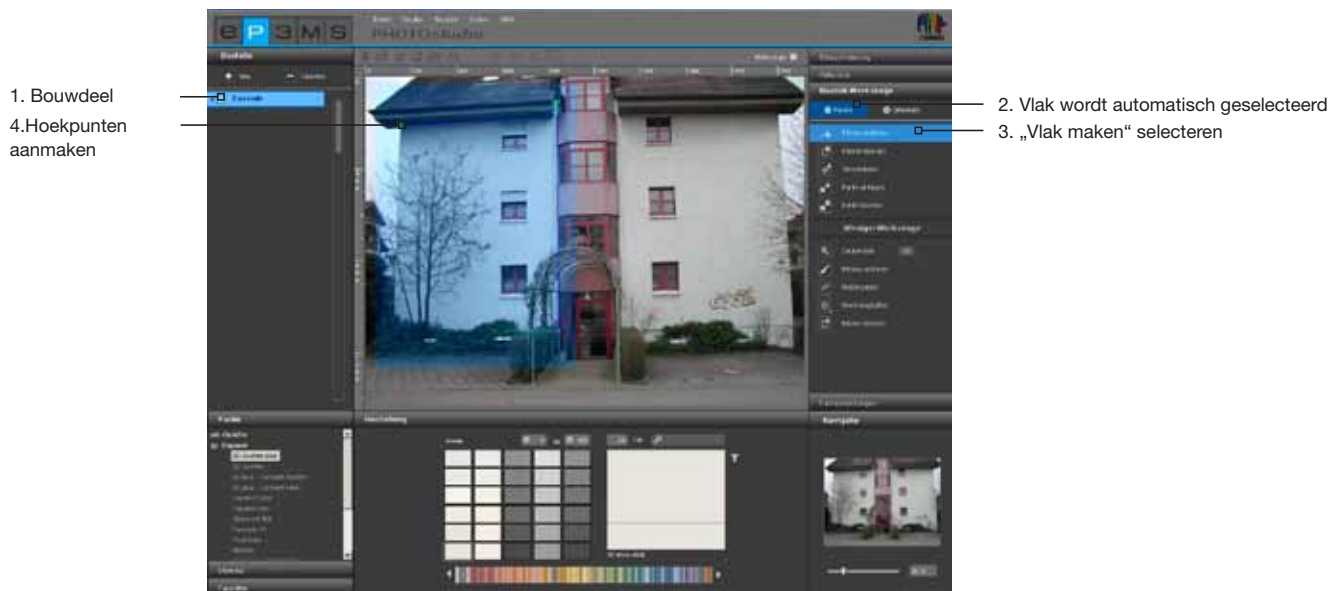
Voor ieder bouwdeel moet na het aanmaken het precieze vlak gedefinieerd worden voor de latere vormgeving met kleur en materiaal. Binnen een bouwdeel kunnen een willekeurig aantal vlakken aangemaakt worden. Deze krijgen bij de vormgeving dezelfde kleur- of materiaaltoewijzing.

Bij de definitie van vlakken kunt u kiezen tussen het aanmaken van een „vlak“ of een „rooster“. Kies „Vlak“, om het bouwdeel met kleur vorm te geven. Als het bouwdeel in de latere vormgeving ook van materialen (bv. spateltechnieken, hout, tegels,...) voorzien moet worden, dan is er behalve het vlak ook een „rooster“ voor het perspectief nodig.

Aanwijzing: Voorwaarde voor het aanmaken van roosters is de aanwezigheid van een vlak.

Vlakken aanmaken

Voor het aanmaken van een nieuw vlak binnen een bouwdeel selecteert u eerst het desbetreffende bouwdeel. Klik vervolgens op het tool „Vlak maken“. Begin door met een muisklik de hoekpunten voor uw vlak vast te leggen - het tool genereert hier automatisch de verbindingen tussen de aangegeven punten.



Om het vlak te sluiten, dubbelklikt u bij de laatste punt met de muis op het uitgangspunt van uw vlak. (Het vlak is correct gesloten, als de lijn voor het aanmaken van vlakken de muiswijzer niet meer volgt.) Ook kunt u door een dubbele klik bij het definiëren van het voorlaatste punt het laatste deel tot het sluiten van het vlak automatisch laten genereren.

Aanwijzing: Als u tijdens het aanmaken van een vlak bepaalde punten wilt verwijderen, klik dan op de „backspace“-toets van uw toetsenbord. Met iedere klik wordt steeds het laatst gedefinieerde punt gewist. U kunt vervolgens zonder onderbreking verder gaan met het voltooiën van het vlak.

Na het sluiten van een vlak kunt u verdere vlakken binnen hetzelfde bouwdeel op dezelfde wijze definiëren. Klik hiervoor opnieuw op het tool „Vlak maken“ en definieer uw vlak zoals beschreven.

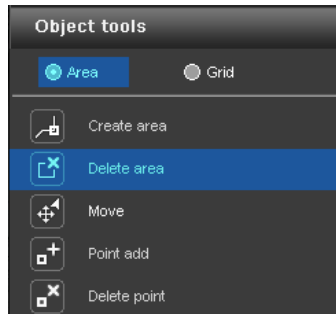
Aanwijzing: Denk eraan dat alle vlakken binnen een bouwdeel bij de vormgeving dezelfde kleur- en materiaaltoewijzing krijgen.

Als u uit een bestaand vlak een deelvlak wilt uitsnijden, bv. de vensters uit een gevel, maakt u een nieuw vlak aan binnen het bestaande vlak met „Vlak maken“. De snijhoeveelheid van op elkaar liggende vlakken worden beide uitgesneden.



Vlak verwijderen

Om een vlak te wissen, kiest u het tool „Vlak verwijderen“ en klikt u op een lijn/punt van het vlak dat u wilt verwijderen. Als u met „Ja“ bevestigt, wordt het gewenste vlak gewist.

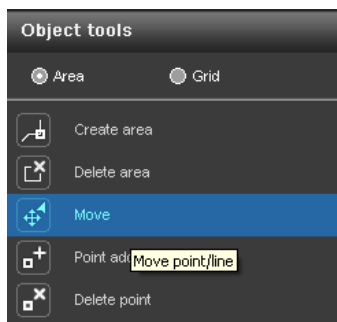


Verplaatsen van punten/lijnen

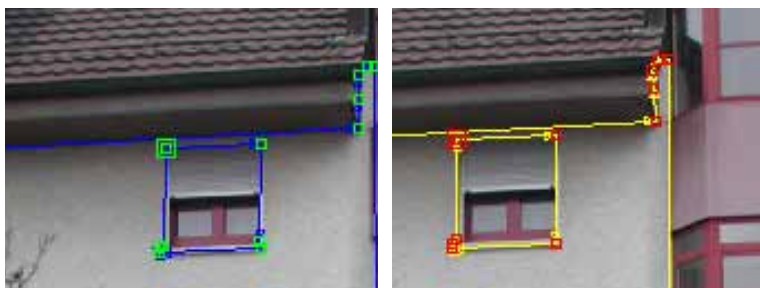
Als u een vlak heeft aangemaakt, kunt u de positie ervan optimaliseren door punten en/of lijnen te verplaatsen, nieuwe punten in te voegen of bestaande punten te wissen.

Aanwijzing: Na het aanmaken van een vlak is het tool „Verplaatsen“ automatisch geselecteerd.

Verplaats afzonderlijke punten door het tool „Verplaatsen“ te selecteren, een punt aan te klikken (actieve punten zijn rood, inactieve punten zijn groen) en deze op de gewenste positie te positioneren door te trekken met ingedrukte linker muisknop.



Verplaats afzonderlijke lijnen door het tool „Verplaatsen“ te selecteren, op een lijn te klikken (inactieve zijn blauw, geselecteerde lijnen geel, de twee aan de lijn aangrenzende punten zijn rood) en deze op de gewenste positie te positioneren door te trekken met ingedrukte muisknop. De eindpunten van de lijn worden daarbij parallel verplaatst en de aangrenzende lijnen overeenkomstig vervormd.

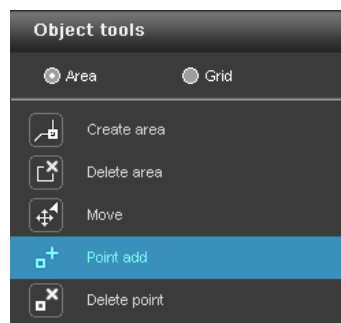


Om alle vlakken binnen een bouwdeel te verplaatsen, klikt u buiten uw deelvlakken in het beeld - daarmee deactiveert u alle vlakken. Druk op de „A“-toets van uw toetsenbord voor „alles selecteren“ en beweeg de muis met ingedrukte linker muisknop en ingedrukte „Ctrl“-toets.



Invoegen van punten

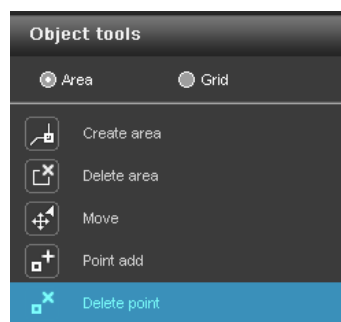
Als u het tool „Punt invoegen“ activeert en daarna met de muiswijzer op één lijn van een vlak klikt, wordt op deze positie een nieuwe punt gedefinieerd. U herkent dat u zich met de muiswijzer op de lijn bevindt, als deze een witte kleur krijgt. Met het tool „Verplaatsen“ kunt u de nieuw aangemaakte punten positioneren.



Verwijderen van punten/lijnen

Activeer voor het verwijderen van afzonderlijke punten het tool „Punt verwijderen“. Door vervolgens op een punt te klikken, wordt deze onmiddellijk gewist. Het vlak blijft afgesloten, omdat de nabije punten of lijnen automatisch verbonden worden.

U kunt ook afzonderlijke punten en lijnen binnen een vlak verwijderen door de gewenste punten resp. lijnen te markeren (actieve punten zijn rood, actieve lijnen geel) en op de „Delete“-toets (Del) van uw toetsenbord te klikken. De desbetreffende keuze wordt onmiddellijk verwijderd en nabije punten of lijnen worden automatisch verbonden - het vlak blijft gesloten.



Aanwijzing: Als begin- of eindpunt van een vlak gewist worden, gaat dit open en wordt automatisch het tool „Vlak maken“ geselecteerd, zodat u opnieuw punten kunt definiëren.

Aanwijzing: Gebruik de „Zoom“-functie van de navigator in de rand rechtsonder in het beeld of het scrollwiel van uw muis (Zoomen met de navigator, zie hfst. 5.3.3) om de vlakken zo precies mogelijk te definiëren.

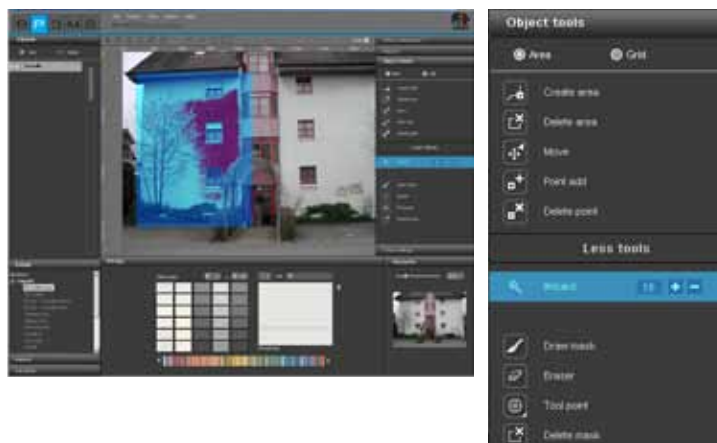
5.2.4 Meer tools - vlakken



Toverstaf

Met deze „toverstaf“-tool kunt u een keuze binnen een actief vlak definiëren, die bij de vormgeving met kleur of materiaal kan worden gevuld (bv. als u een boom voor een gevel uit het val wilt snijden).

Bij een waarde tussen 0-99 wordt de gevoeligheid geregeld waarmee de toverstaf soortgelijke kleurnuances automatisch herkent. De waarde is standaard op 15 ingesteld. Hoe lager de waarde, des te gevoeliger reageert de toverstaf op soortgelijke kleurnuances en het geselecteerde kleurenbereik wordt beperkt.



Om een keuze te maken, klikt u op een punt binnen uw vlak, dat deel moet uitmaken van de keuze. De toverstaf markeert automatisch alle bereiken van het vlak met een soortgelijke helderheid (afhankelijk van de gevoeligheidsinstelling). Door te klikken op „+“ of „-“ kunnen met de toverstaf bereiken toegevoegd of verwijderd worden (alternatief: klikken met de linker muisknop waarbij u de „Omschakel“-toets ingedrukt houdt om andere bereiken toe te voegen).

Aanwijzing: Als u reeds een keuze heeft gemaakt met uw toverstaf en opnieuw in het vlak klikt, wordt de eerder gemaakte keuze „overschreven“ en bestaat deze niet meer.

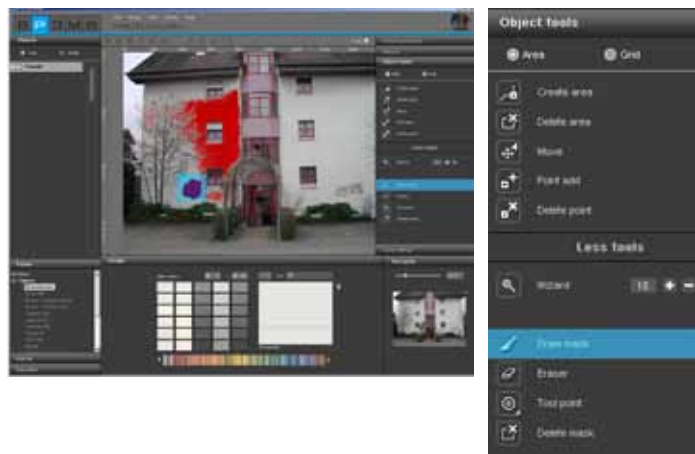
Aanwijzing: Voor het corrigeren van details of de handmatige vergroting van uw keuze kan het tool „Masker tekenen“ gebruikt worden.



Masker tekenen

Met het tool „Masker tekenen“ kan net als met een penseel een vrij vlak getekend worden en daarmee een keuze gemaakt worden. Zo kunt u met de vrije hand een keuze maken, een eerder met de toverstaf gemaakte keuze uitbreiden of onzuivere keuzebereiken van uw toverstaf corrigeren.

Aanwijzing: Definieer bij het tekenen van rechte lijnen het beginpunt van de lijn door te klikken met de linker muisknop en houd vervolgens de „Shift“-toets ingedrukt bij het definiëren van andere punten.

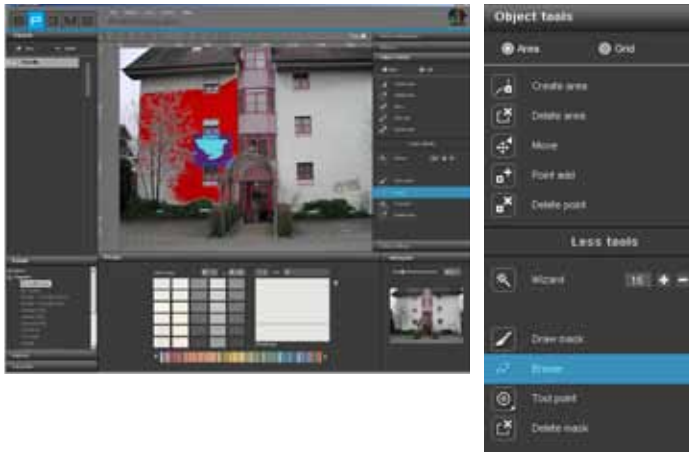


Aanwijzing: In tegenstelling tot de toverstaf, waarbij een keuze alleen binnen het actieve vlak kan worden gemaakt, kan met het masker-tool het hele beeld gemarkeerd worden.



Gum

Rode keuzebereiken, die u door middel van „Toverstaf“ en/of „Masker tekenen“ gemaakt heeft, kunnen ook weer verwijderd worden. Kies hiervoor het „Gum“-tool en corrigeer uw maskering op passende wijze. Net als het tool „Masker tekenen“ kan de gum in het hele beeld, binnen en buiten vlakken, gebruikt worden.



Tool-punten

Voor het gebruik van „Gum“ en „Masker tekenen“ staan er 4 verschillende maten tool-punten tot uw beschikking, met 8, 16, 32 en 64 pixels.



Masker Wissen

Met deze functie kunt u de met de „Toverstaf“ en/of „Masker tekenen“ gemaakte keuze binnen het bouwdeel volledig verwijderen.



5.2.5 Tools: Rooster



Rooster aanmaken

Om een bouwdeel niet alleen met kleur, maar ook met materialen (bv. spateltechnieken, stoffen, tapijten, tegels,...) vanuit perspectief oogpunt correct en op schaal weer te geven, is naast het vlak een zogenaamd rooster vereist. Het rooster ligt als referentie direct op het vlak en verstrekt informatie over de grootte en het soort perspectief van het respectievelijke bouwdeel.

Aanwijzing: Voorwaarde voor het aanmaken van een rooster is de aanwezigheid van minstens één vlak binnen een bouwdeel (Vlakken aanmaken, zie hfst. 5.2.3 „Tools: vlak“).

Voor het aanmaken van roosters in verschillende bouwdelen kiest u eerst het desbetreffende bouwdeel in het tabblad „Bouwdelen“ en klikt u vervolgens op „Rooster maken“ binnen het tabblad „Bouwdeelgereedschappen“ in de rechter beeldrand.



Aanwijzing: Per bouwdeel kan slechts één rooster worden aangemaakt. Daarom dient u erop te letten dat alle vlakken van een bouwdeel dat u van materialen wilt voorzien, wat betreft perspectief op hetzelfde niveau liggen. Maak voor wandvlakken met verschillende perspectieven steeds een eigen bouwdeel met vlak en rooster aan.

Maak een rooster binnen een bouwdeel aan door het tool „Rooster maken“ te kiezen. In het midden van het beeld verschijnt een gestandaardiseerd rooster - het programma schakelt automatisch over naar de modus „Verplaatsen“ waarmee u het rooster kunt bewegen.

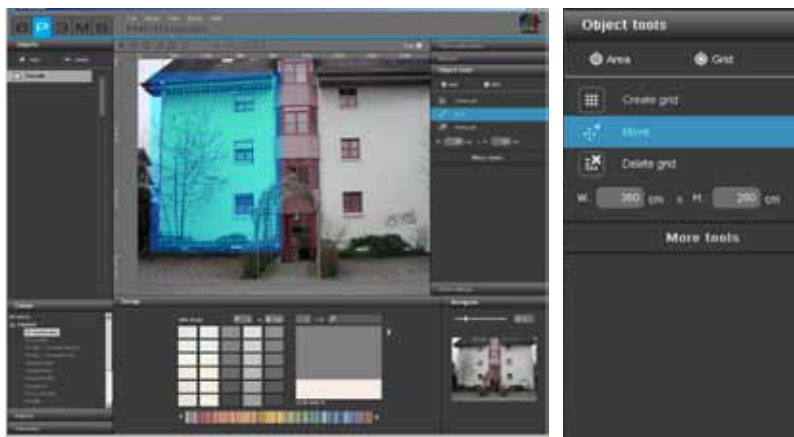
Aanwijzing: Maak uw rooster altijd net iets groter aan dan het feitelijke vlak, zodat uw materiaal op het hele vlak van uw bouwdeel zichtbaar wordt.



Rooster verplaatsen

Breng het rooster in de juiste positie en het juiste perspectief door het tool „Verplaatsen“ te kiezen en de hoekpunten of kantlijnen van het rooster met ingedrukte linker muisknop naar de gewenste positie te bewegen.

Als ondersteuning voor het correct aanmaken van het rooster op een vlak wat het perspectief betreft, zijn er hulplijnen die u het actuele vluchtpunt van het rooster tonen.



Om het volledige rooster te verplaatsen, klikt u buiten het rooster in het beeld - daarmee deactiveert u alle vlakken. Druk op de „A“-toets van uw toetsenbord voor „alles selecteren“ en beweeg de muis met ingedrukte linker muisknop en ingedrukte „Ctrl“-toets om het rooster te verplaatsen.

Rooster wissen

Voor het wissen van een eerder gemaakt rooster klikt u op het symbool „Rooster verwijderen“ en bevestigt u met „Ja“ in de dialoog die open gaat.



Roostermaten aanpassen

Om ervoor te zorgen dat de maten van de materialen, die u bij de vormgeving aanbrengt, zo realistisch mogelijk worden weergegeven, moeten aan het rooster de maten worden toegewezen die overeenkomen met het origineel van het bouwdeelvlak. Hiervoor wijzigt u de standaard maatinstelling van breedte 350cm x hoogte 250cm dienovereenkomstig door de werkelijke maten in te voeren. Een indicatie van de correcte overname van de nieuwe maten is de controle van het rooster aan de hand van een teststructuur (Teststructuur voor roosters, zie hfst. 5.2.8 „Kleurinstellingen“).



5.2.6 Meer tools - rooster

De extra tools in het „rooster“-bereik bieden u nog meer mogelijkheden bij het aanmaken en bewerken van roosters.

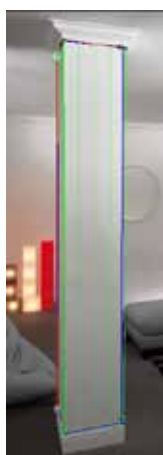


Hoekrooster

Met dit tool verschijnt een rooster met de mogelijkheid er hoeken in te voegen. Materialen worden zo naadloos om de hoek geleid (bv. bij hoekpijlers of wandhoeken die van hetzelfde materiaal voorzien moeten worden).

1. Klik op het tool „Hoekrooster“.
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus „Verplaatsen“ en kunt de hoekpunten van het rooster in de gewenste positie brengen.
3. Kies „Lijn invoegen“ om een kantlijn aan het rooster toe te voegen. Klik hiervoor op het desbetreffende punt op de bovenste of onderste grenslijn van het rooster. (Door opnieuw op een ander punt van de roostergrenslijnen te klikken, worden verdere lijnen ingevoegd.)
4. Activeer het tool „Verplaatsen“ en beweeg de nu nieuw ingevoegde lijnen door met ingedrukte linker muisknop een eindpunt naar de gewenste positie te trekken.
5. Houd bij de invoer rekening met de maten van alle vlakken
6. Controleer uw „hoekrooster“ vervolgens aan de hand van een teststructuur (Teststructuur voor roosters, zie hfst. 5.2.8 „Kleurinstellingen“)

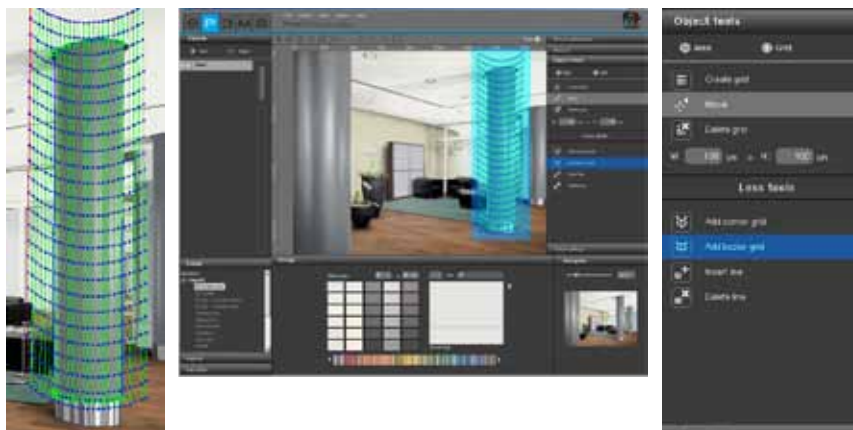
Aanwijzing: Om de toegevoegde lijnen weer te wissen, klikt u op het symbool „Lijn verwijderen“ en vervolgens op de lijn in het rooster die u wilt verwijderen. De lijn wordt gewist. Om het rooster om meerdere hoeken heen te leiden, het invoegen van lijnen herhalen om nog meer hoeken aan te maken.



Curverooster

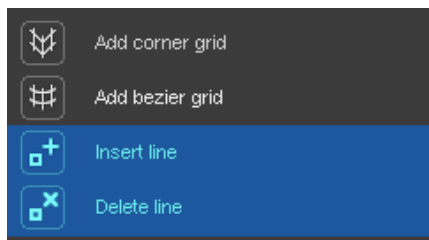
Kies deze tool voor een rooster waarmee u welvingen kunt genereren. Daarmee kunnen materialen naadloos om welvingen gelegd worden (bv. bij zuilen of gewelfde wanden).

1. Klik op het tool „Curverooster“
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus „Verplaatsen“ en kunt de hoekpunten van het rooster in de gewenste positie trekken
3. Om het rooster te welven, klikt u op de lijnen (niet op de punten) van het rooster en trekt u deze met ingedrukte linker muisknop in de door u gewenste richting.
4. Geef de maten van uw vlak aan
5. Controleer uw „rooster met curven“ vervolgens aan de hand van een teststructuur (Teststructuur voor roosters, zie hfst. 5.2.8 „Kleurinstellingen“)



Lijnen invoegen/verwijderen

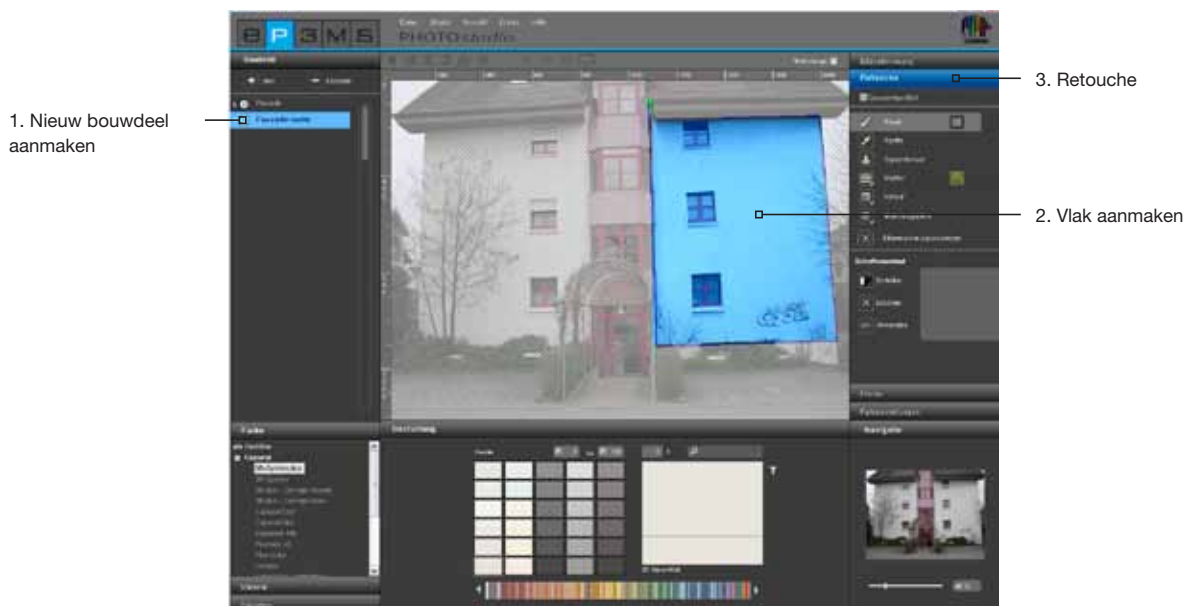
Met deze functies kunt u lijnen in hoekroosters invoegen of verwijderen (zie Hoekrooster, hfst. 5.2.6 „Meer tools - rooster“).



5.2.7 Retoucheren

Dankzij de retouche-functies van de PHOTOstudio kunt u correcties aan het beeld uitvoeren. Zo kunnen bijvoorbeeld graffiti's verwijderd, vuile gevelgebieden gereinigd of bouwdeelen gedupliceerd worden.

Retouchehandelingen kunnen worden uitgevoerd in het totale beeld of binnen afzonderlijke bouwdeelen. Voor het retoucheren van het totale beeld het vinkje bij „Volledig beeld“ selecteren. Voor het retoucheren van afzonderlijke bouwdeelen selecteert u het veld niet en activeert u links in het tabblad „Bouwdeel“ het desbetreffende bouwdeel. Controleer voor het begin van een retouche of u vlakken voor uw bouwdeelen gedefinieerd heeft (Vlakken definiëren, zie hfst. 5.2.4 „Tools: vlak“).



Voor het retoucheren van uw beeld staan er verschillende tools tot uw beschikking:

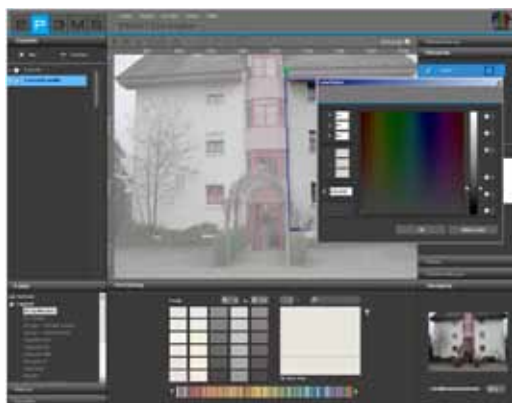


Penseel

Het penseel is ideaal voor subtiel verlopende contouren, bv. als schaduwlijn.

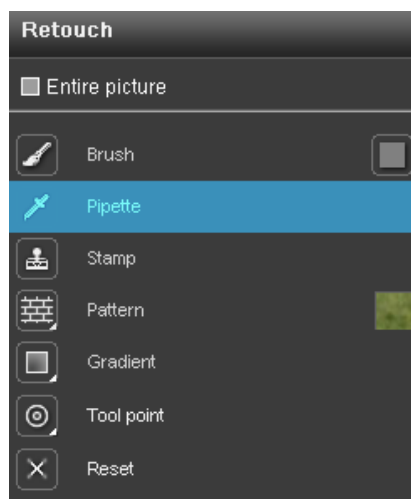
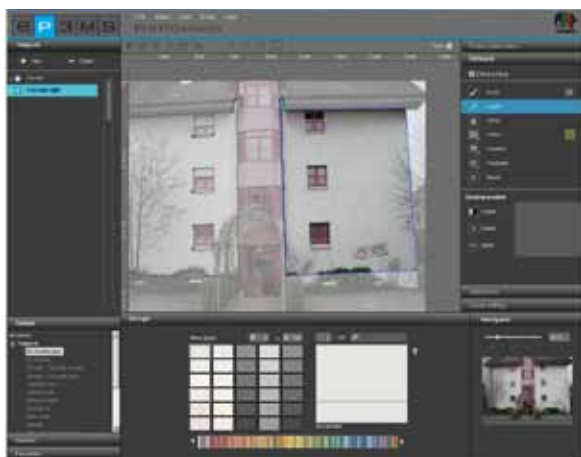
Voor een doeltreffend gebruik van het penseel kunt u onder „Gereedschapspunten“ uit diverse penseel-punten kiezen. Kleine gereedschapspunten zijn bijzonder geschikt voor de versterking van lijnen door contourtekening. Met grote tool-punten kunnen vlakken snel gevuld worden. Als er met de pipet een kleur uit het beeld wordt opgenomen, kan met behulp van de penseel op dezelfde plaats optimaal geretoucheerd worden. Met het penseel kan met de vrije hand in het geselecteerde vlak gekleurd worden.

Om een kleur voor uw penseel te selecteren, klikt u op het kleine kleurveld naast het penseel. Er gaat een ColorPicker open, waarmee u een HSB- of RGB-waarde kunt invoeren of handmatig een kleur in de kleur-ruimte kunt selecteren. De door u gekozen kleur bevestigt u vervolgens met „OK“.



Pipet

De pipet neemt kleur uit het beeld op om deze aan het penseel toe te wijzen. Selecteer het pipet-symbool en klik met de pipet op het gewenste punt in het beeld. De op dat punt opgenomen kleur verschijnt nu in het kleurveld naast het penseel. Met het penseel kunt u de opgenomen kleur alleen gebruiken voor retouche in het beeld.



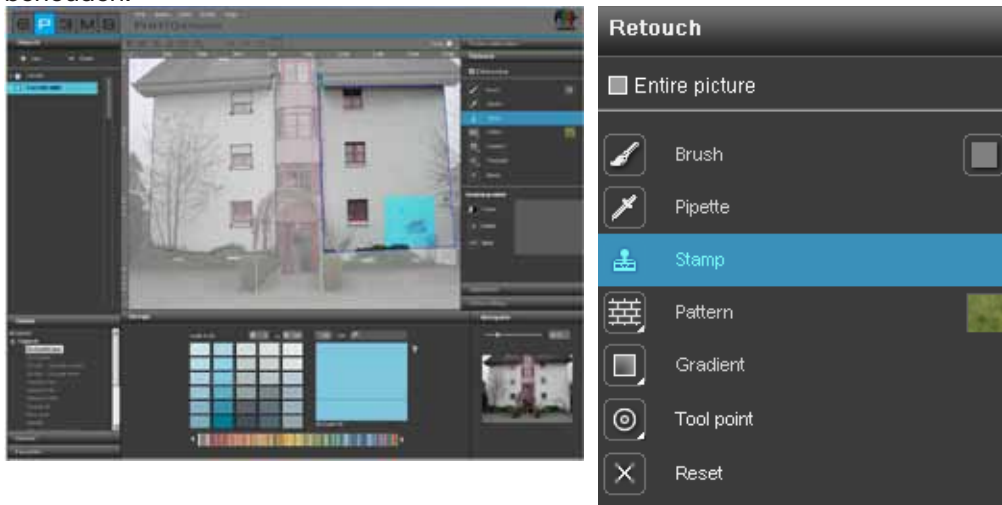
Aanwijzing: Kies, indien nodig, kleinere of grotere gereedschapspunten voor het nauwkeurig retoucheren (zie hetzelfde hoofdstuk „Gereedschapspunten“) en gebruik eventueel de zoomfunctie (zie hoofdstuk 5.1.6 „Weergave-knoppen“).



Kloonstempel

Met de kloonstempel kan een deel van het beeld worden gekopieerd en aan een ander deel van het beeld worden toegevoegd. Zo kunt u bv. ook vensters kopiëren en op een ander punt invoegen of vuile of „lelijke“ beeldbereiken door schone vervangen.

1. Met een klik op een punt in het beeld bij gelijktijdig ingedrukte „Ctrl“-toets definieert u een bronpunt, dat als uitgangspunt voor uw kopieerproces dient.
2. Klik nu zonder „Ctrl“-toets op de gekozen plaats in uw vlak, waarnaar het gewenste deel gekopieerd moet worden en begin met ingedrukte linker muisknop boven het punt te klikken. De inhoud wordt gekopieerd vanaf uw bronpunt (blauwe cirkel) naar het gewenste punt, het doelpunt (groene cirkel). Daarbij blijft de afstand van het bronpunt tot uw eerste klik op de gekozen plaats tijdens het hele kopieerproces behouden.

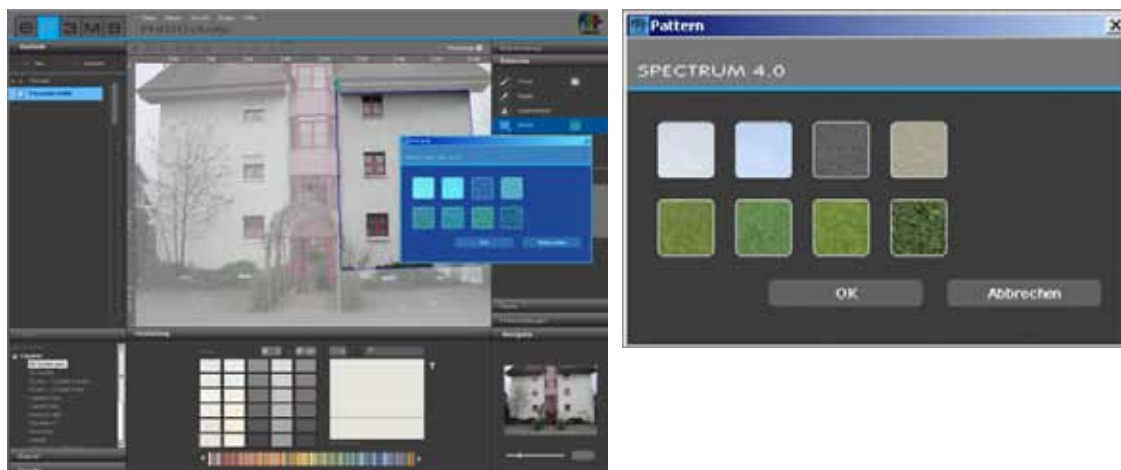


Aanwijzing: Goede resultaten bij het retoucheren bereikt u door meerdere kliks en/of meerdere bronpunten te gebruiken.



Patroon

Met het tool „Patroon“ kunt u modelstructuren in een vlak overnemen. Klik hiervoor op het kleurveld naast het symbool „Patroon“ en selecteer één van de acht voorbeelden uit het verschenen keuzevenster, bv. gras, lucht, steengruis, asfalt. Teken rechtstreeks in het geselecteerde vlak van het bouwdeel - dit wordt met het model gevuld.





Verloop

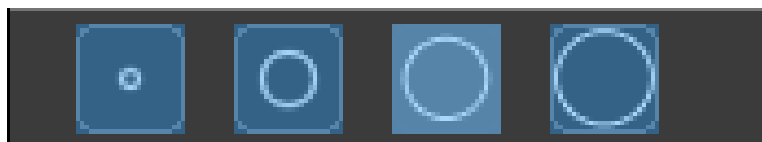
Met het tool „Verloop“ kunnen licht-donker-overgangen op een vlak gecreëerd worden. Dit is nuttig om storende objecten, vervuilingen van grote oppervlakken of dikke structuren (ruwbouw etc.) af te dekken. Activeer het desbetreffende bouwdeel, klik op „Verloop“ en maak een keuze uit de tien aangeboden vloeiingvarianten die in het geopende venster worden aangeboden. Houd bij uw keuze rekening met de simulatie van de verschillende lichtverhoudingen, zodat er een zo realistisch mogelijk indruk ontstaat.

Daarnaast kunt u via de regelaar de intensiteit van uw verloop besturen. Bevestig de intensiteitsaanpassing door opnieuw te klikken op het eerder geselecteerde verloop, om de wijziging in het beeld zichtbaar te maken. Als u de intensiteit van het verloop wilt toepassen, bevestig dan de keuze met „OK“.



Gereedschapspunten

Voor het optimale gebruik van „Penseel“ en „Kloonstempel“ staan er 4 verschillende maten tool-punten tot uw beschikking, met 8, 16, 32 en 64 pixels.



Beeldretouche herstellen

Kies „Herstellen“ om alle tot dan toe ingevoerde retouche-informatie ongedaan te maken.



Schaduwverloop

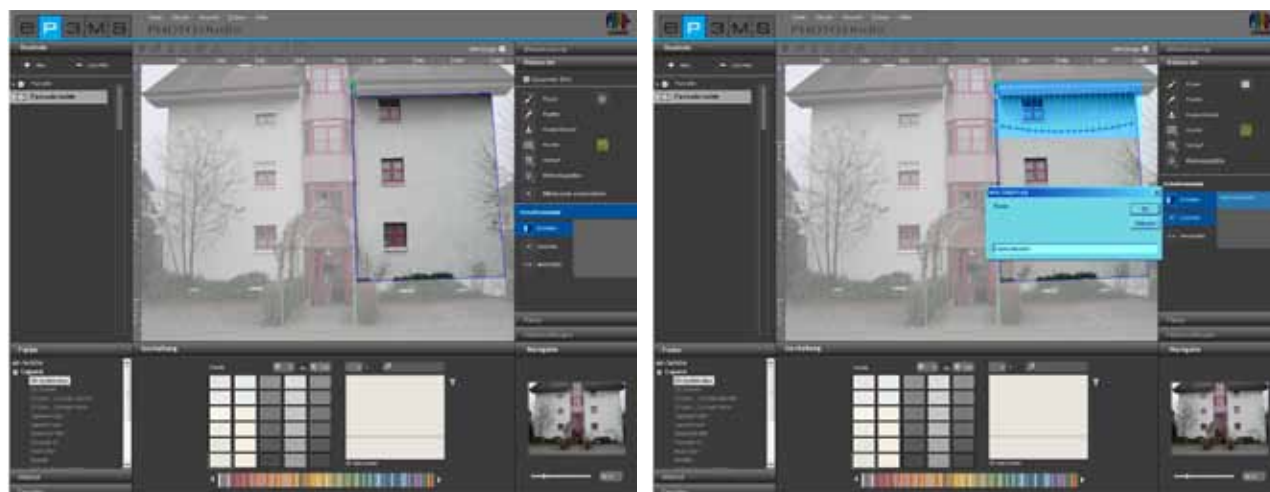
Met het tool „Schaduwverloop“ heeft u de mogelijkheid om eigen schaduwmodellen aan te maken voor bepaalde verlichtingssituaties van uw ruimtes en gevels.

Aanwijzing: De voorwaarde voor het aanmaken van een schaduwverloop is de aanwezigheid van een gedefinieerd vlak.

Om een nieuw schaduwverloop aan te maken, drukt u op de knop „Maken“ en kent u hieraan een eenduidige naam toe in de dialoog die open gaat. Klik vervolgens op „OK“ - het nieuw aangemaakte schaduwverloop verschijnt in het venster voor schaduwverloop van het „Retouche“-tabblad. In uw werkgebied verschijnt bovendien een rooster, dat u vrij in het beeld kunt positioneren. Hiermee wordt vorm gegeven aan een schaduwverloop. Beweeg de punten en lijnen van het rooster naar de gewenste positie.



Om het schaduwverloop toe te passen, klikt u op de „OK“-knop („Toepassen“) - door meerdere malen te klikken op „OK-Toepassen“ wordt de schaduw geïntensiveerd (donkerder).





Volgens dit principe kunt u verschillende schaduwverlopen aanmaken; alle aangemaakte schaduwen worden onder hun naam opgesomd in het rechterveld - waar ze geselecteerd, gewijzigd of gewist kunnen worden.

Als u een bepaald schaduwverloop wilt verwijderen, selecteer dan het desbetreffende verloop op de lijst en klik op de knop „Verwijderen“. Het geselecteerde verloop wordt onmiddellijk uit de lijst gewist.

5.2.8 Kleurinstellingen

Helderheid-bouwdeel en contrast-bouwdeel

Om helderheid en contrast van een gedefinieerd vlak te corrigeren, wordt aanbevolen het vlak van een testkleur te voorzien (zie „Testkleur voor vlakken“).

Met de „Helderheid-bouwdeel“-regelaar kunt u beeldbereiken met verschillende verlichtingssterktes van uw beeld aanpassen wat de helderheid betreft (bv. door de zon overbelichte geveldelen of wandvlakken in interieurs die veel in de schaduw liggen).

Bij de vormgeving zijn de gebruikte kleurtinten pas goed zichtbaar, als de testkleur in het beeld dezelfde helderheid heeft als in het kleine testkleurveld.

Via de „Contrast-bouwdeel“-regelaar kunt u het contrast van vlakken wijzigen (bv. voor onduidelijke beeldbereiken).

Veranderingen aan de helderheids- en contrastregelaar zijn steeds van toepassing op de vlakken van het op dat moment geselecteerde bouwdeel.

Aanwijzing: Veranderingen in helderheid en contrast hebben meteen effect op de kleuren in de bouwdelen - maar niet op het originele beeld.



Testkleuren voor vlakken

Om te controleren of een vlak correct gedefinieerd is, kan deze met een testkleur gevuld worden. Daarvoor staan vijf testkleuren (magenta, cyaan, rood, oranje, groen) ter beschikking. Door de kleurdifferentiatie met verschillende testkleuren per bouwdeel kan een betere oriëntering bereikt worden.

Kies het desbetreffende bouwdeel en klik vervolgens op één van de testkleuren. Alle vlakken van dit bouwdeel worden nu met deze kleur gevuld.



Aanwijzing: Gebruik altijd een testkleur om de helderheid van het vlak te controleren en eventueel te corrigeren. De testkleur in het beeld moet identiek zijn aan het testkleurveld rechts. Als de gekozen testkleur in het beeld donkerder verschijnt (bv. als de wand in het originele beeld niet wit is), dan regelt u de helderheid naar rechts. Dit is heel belangrijk, om ervoor te zorgen dat de later bij de vormgeving gebruikte kleurtinten niet te licht of te donker worden weergegeven. Als u na het invoegen van een testkleur de grootte van het vlak verandert, worden uw correcties pas bijgewerkt nadat u opnieuw op het testkleurveld heeft geklikt. Voor het verwijderen van de testkleur klikt u op de „X“ onder de testkleurvelden.

Aanwijzing: De testkleuren worden bij de vormgeving overschreven en zijn niet meer zichtbaar.

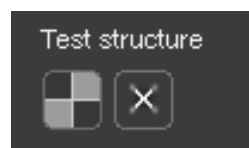
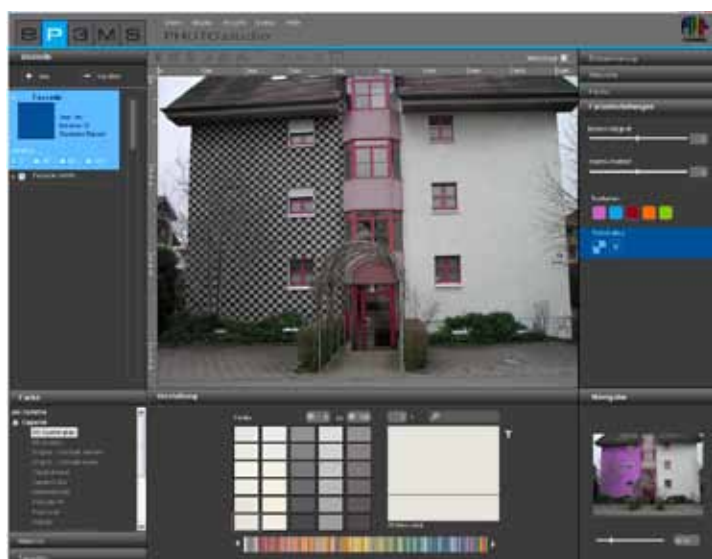


Teststructuur voor roosters

Om te controleren of een rooster vanuit perspectief oogpunt correct is voor de latere materiaalvormgeving, kan er vooraf een schaakbord-teststructuur op geplaatst worden.

Het schaakbordpatroon wordt afhankelijk van de ingevoerde maten (breedte en hoogte vanaf het rooster) groter of kleinschaliger weergegeven.

Belangrijk : alleen als de teststructuur vierkanten laat zien, kloppen de proporties. Voer maten in die beter bij het rooster passen om uw teststructuur te corrigeren en controleer door opnieuw te klikken op de knop „Teststructuur“. Als u verkeerde maten handhaaft, dan wordt het bij de vormgeving gebruikte materiaal (tapijten, spateltechniek...) onrealistisch weergegeven. Klik voor het verwijderen van de teststructuur op de „X“ naast de knop „Teststructuur“.



Aanwijzing: De teststructuur dient enkel voor de fijnafstelling van uw rooster voor het later aanbrengen van materiaal - deze is in het feitelijke beeld bij de vormgeving niet zichtbaar.

5.3 Beelden vormgeven

Zodra alle vlakken en roosters voor alle gewenste bouwdelen van uw eigen beeld zijn aangemaakt, kunt u beginnen met de vormgeving in de PHOTOstudio. Ook bibliotheekbeelden kunnen gewijzigd worden: bestaande bouwdelen kunt u met de tools wijzigen of ook met nieuwe bouwdelen aanvullen. (Beeld importeren, zie hfst. 5.1.1 „Eigen beeld importeren“ of hfst. 5.1.2 „Bestaand databasebeeld laden“; Beeld bewerken, zie hfst. 5.2)

U heeft altijd de mogelijkheid om te wisselen tussen bewerking van de bouwdelen (Vlakken aanmaken, Roosters aanmaken etc.) en vormgeving (Kleuren en materialen selecteren, Vlakken inkleuren etc.).

5.3.1 Kleur, materiaal en Favorieten

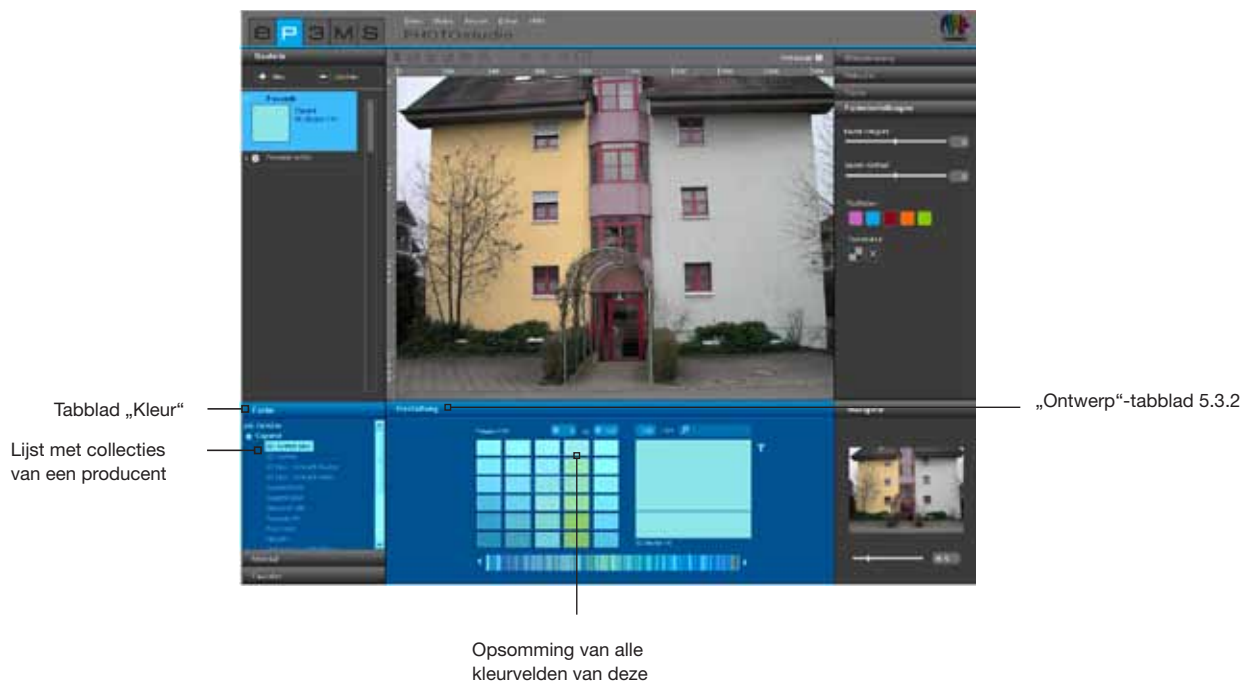
Kleur, materiaal en Favorieten selecteren

Voor de keuze van een kleur- of materiaalcollectie, staan de drie tabbladen „Kleur“, „Materiaal“ en „Favorieten“ tot uw beschikking. Hier kunt u door de collecties van kleurtinten en materialen navigeren, en in uw favorieten naar de gewenste producten zoeken (Kleur/Materiaal zoeken, zie hfst. 4.2.2 „Farbe“ of 4.2.3 „Materiaal“, Favorieten aanmaken, zie hfst. 4.3).

Kleur

In het tabblad „Kleur“ vindt u alle kleurtinten van de kleurtintencollecties van Caparol, NCS en RAL die u kunt gebruiken voor uw vormgeving. De lijst met collecties van een producent verschijnt door te klikken op de „+“ vóór de naam van de producent.

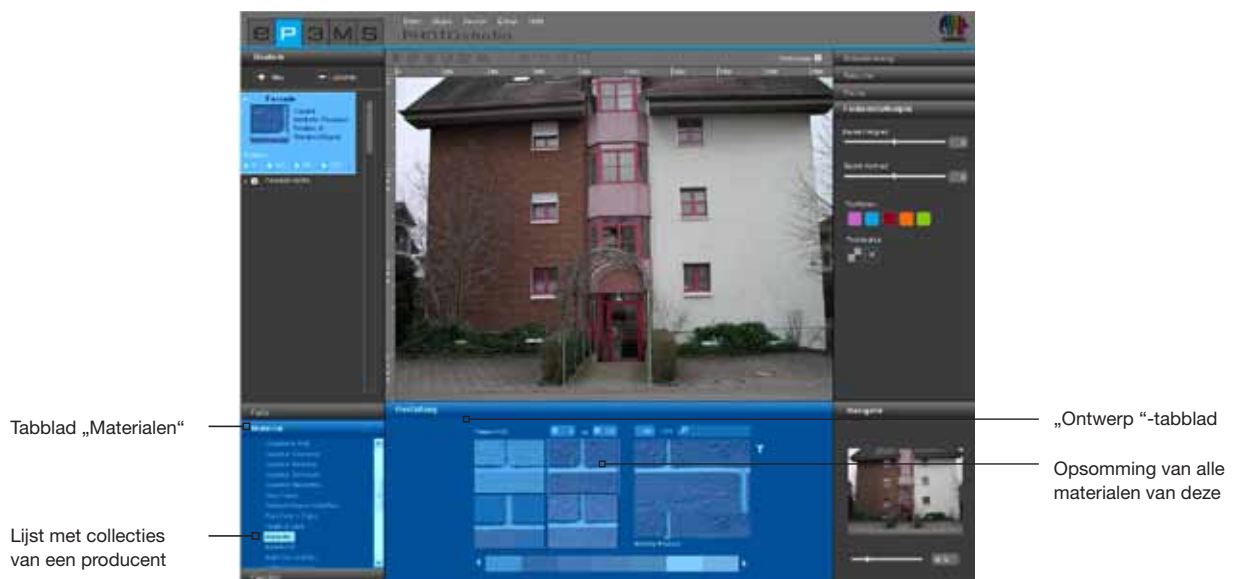
Selecteer de collectie van een producent met een muisklik, zodat u alle kleurtinten van deze collectie te zien krijgt in het tabblad „Ontwerp“ in de vorm van een opsomming van kleurvelden.



Materiaal

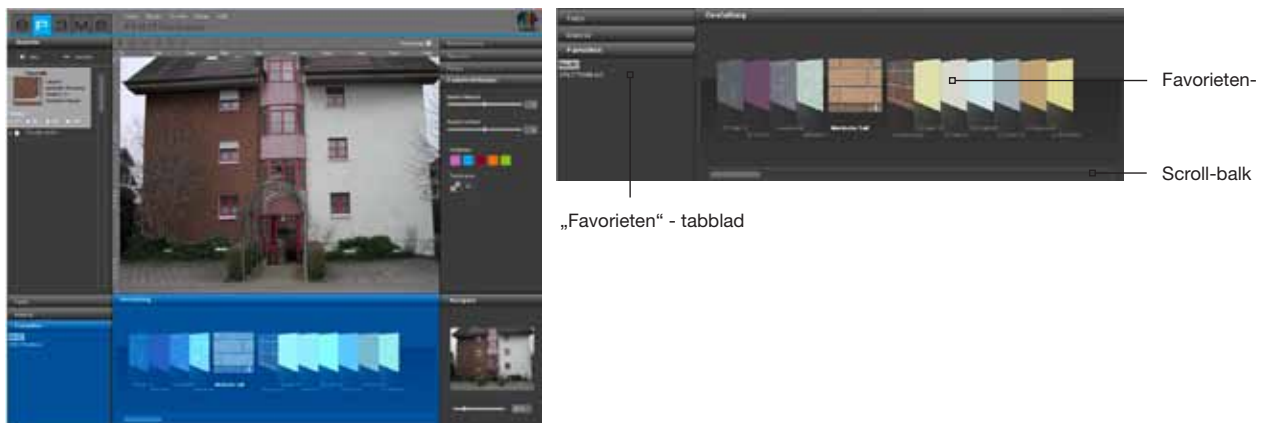
In het tabblad „Materiaal“ vindt u materialen van Caparol, evenals voorbeeldmaterialen van andere befaamde producenten, die u kunt gebruiken voor uw vormgeving met materialen. De lijst met collecties van een producent verschijnt door te klikken op „+“ vóór de naam van de producent.

Selecteer de collectie van een producent met een muisklik, zodat u alle materialen van deze collectie te zien krijgt in het tabblad „Vormgeving“ in de vorm van een opsomming van materiaalvelden.



Favorieten

Voor het gebruik van een kleurtint of materiaal uit uw Favorieten selecteert u eerst met een muisklik één van uw favorieten-sets uit het „Favorieten“-tabblad. In het bereik Vormgeving wordt de geselecteerde favorietenlijst weergegeven. Om te zoeken in kleurtinten of materialen, beweegt u met de muiswijzer over de rij met favorieten-kaartjes. De voorbeelden worden daarbij uitgelicht voor een betere weergave – met een klik op een voorbeeld wordt dit geselecteerd voor gebruik in het beeld. Bij een lange favorietenlijst kunt u ook de scrollbar op de onderrand van het beeld gebruiken om de inhoud in te zien.

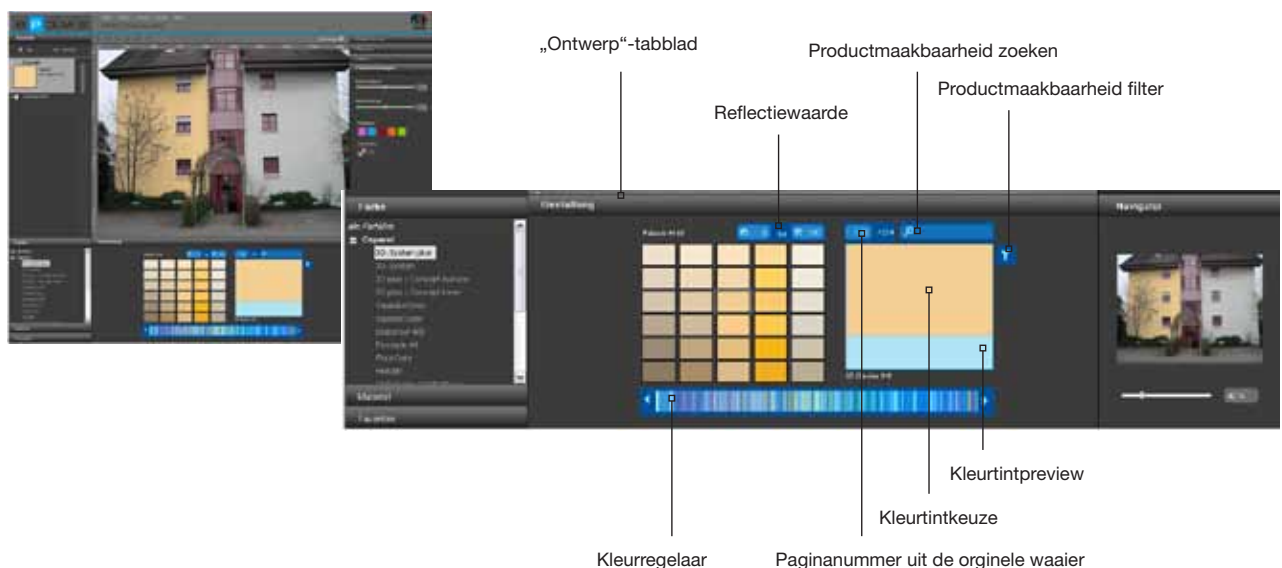


Aanwijzing: Kleurtinten en materialen kunnen in de PHOTOstudio zowel voor binnens- als buitenshuis toegepast worden. Controleer met behulp van de technische gegevensbladen of het door u gekozen materiaal ook in de praktijk voor het door u gewenste doeleinde geschikt is. (Technische informatie, zie hfst. 4.2.3 „Materiaaldetails“)

Meer informatie over kleurtinten en materialen vindt u in hoofdstuk 3.2.2 „Kleur“ en 3.2.3 „Materiaal“.

5.3.2 Tabblad „Ontwerp“

In het onderste gedeelte van de PHOTOstudio vindt u het tabblad „Ontwerp“, waarin u kleurtinten en/of materialen voor de vormgeving van de bouwdeelen van uw beeld kiest.



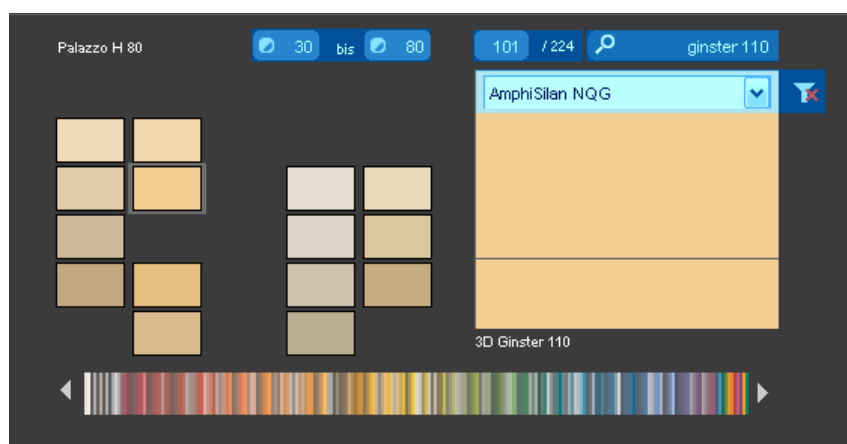
Kleurregelaar

Met behulp van de kleurregelaar kunt u door de actueel geselecteerde kleurcollectie navigeren. Klik voor de selectie van een kleurenbereik (Rood, Geel, Groen...) direct op het desbetreffende punt binnen het weergegeven kleurspectrum of beweeg door de collectie door met ingedrukte linker muisknop de regelaar te trekken. Door te klikken op de pijltoetsen springt de kleurkeuze steeds een kleurwaaierpagina verder.



Uitgebreid zoeken/ filter

Om uw kleur- en materiaalkeuze te verfijnen, kunt u filteren op reflectiewaarde, paginanummer in de originele kleurwaaier, volledige tekst of productmaakbaarheid.



Reflectiewaarde

Geef ter beperking van de reflectiewaarde een minimale en maximale reflectiewaarde aan. Klik vervolgens op de „Enter“-toets, zodat alleen nog de kleurtinten in het gewenste bereik worden weergegeven. Dit is bijvoorbeeld nuttig, als bij gevels met warmte-isolatie de reflectiewaarde om technische redenen niet lager mag zijn dan 20.



Aanwijzing: Stel de waarden in de reflectiewaarde-beperkingen weer in op „0“ en „100“ om alle kleurvelen van een collectie zichtbaar te maken.

Zoeken naar paginanummer in de originele waaier

Kies een bepaalde pagina van de Originele Kleurtint-/productwaaier van een collectie, door in het centrale invoerveld het gewenste paginanummer aan te geven. Door te klikken op de „Enter“-toets springt de kleurveldweergave naar de aangegeven pagina.





Zoeken in volledige tekst

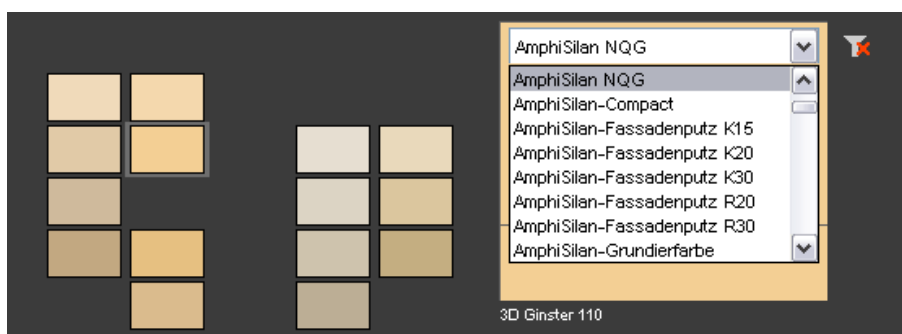
Voer doelgericht kleurnamen in, die deel uitmaken van de geselecteerde collectie. Voer bv. „ginster 110“ in om deze kleurtint direct te kunnen gebruiken of alleen „ginster“ om te kunnen kiezen uit alle kleurtinten uit de „ginster“-kleurfamilie. Om terug te keren naar de kleurkeuze, klikt u op de „X“ op de rand rechtsboven.



Productmaakbaarheid

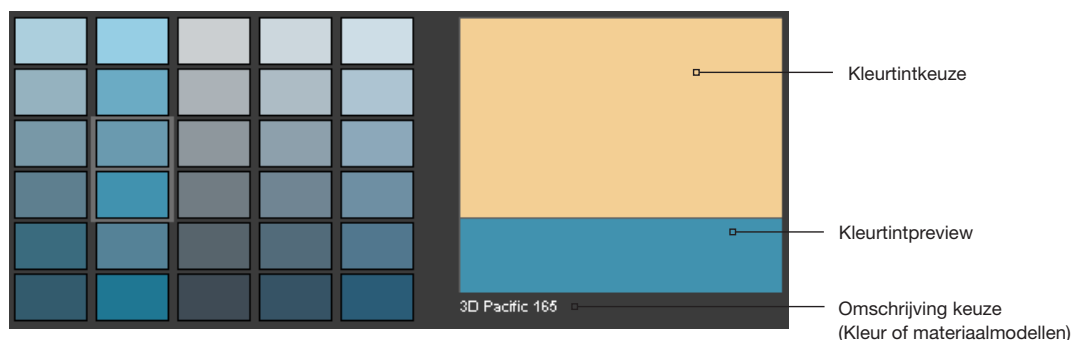
De filter „Productmaakbaarheid“ vindt u op de rand rechtsboven van de kleurkeuze. Hiermee kunt u een zoekopdracht beperken tot een bepaald basismateriaal. Er worden u dan alleen nog de kleurtinten getoond die in dit product tot stand kunnen worden gebracht.

Als u de filter voor een product weer wilt opheffen, kiest u „geen filter“ in het dropdown-menu of klikt u gewoon op het filter-symbool. Zodra de rode „X“ niet meer zichtbaar is, zijn de beperkingen door de filter opgeheven en worden alle kleurtinten weer getoond, onafhankelijk van de uitvoerbaarheid van het product in kwestie.



Preview/keuze kleurtint

Als u met de muiswijzer over de afzonderlijke velden beweegt, wordt het desbetreffende voorbeeld waarop de muis zich bevindt, vergroot in het kleine preview-venster weergegeven. Zodra u een kleur- of materiaalmodel heeft geselecteerd door een eenvoudige klik, verschijnt dit extra in het daarboven liggende keuzevenster. Met een dubbele klik op het model verschijnt het venster „Materiaal-detail“ met nadere informatie. Tot aan de keuze van een nieuw model blijft de laatste modelkeuze actief ter vergelijking bij de keuze van de kleurtint. Het actueel geselecteerde model kan nu automatisch gebruikt worden voor de vormgeving van een vlak.



Een bouwdeel inkleuren

Als u een kleur- of materiaalmodel geselecteerd heeft en daarna met de muis in het beeld beweegt, verschijnt er een verfemmer als muiswijzer. Door te klikken in een vlak wordt dit direct met het gekozen model ingekleurd. U kunt ook klikken op het kleine vierkantje voor de naam van het bouwdeel in het tabblad „Bouwdeel“ om het bijbehorende beeldvlak in te kleuren.

Als u materiaal of kleur van een bouwdeel opnieuw wilt veranderen, klikt u gewoon met het nieuwe gekozen model op vlakken direct in het beeld of op de bouwdeelnamen ervan.

Bij het gebruik van een materiaal heeft u daarnaast de mogelijkheid om in het bouwdeel de legrichting en de rotatie van het model te kiezen (zie „Legrichting en rotatie“).

Om de kleur uit een bouwdeel te verwijderen, klikt u met de rechter muisknop in het bouwdeel en kiest u „Bouwdeel ontkleuren“.

Aanwijzing: Klik met de rechter muisknop op een bouwdeel om verdere functies uit te voeren.



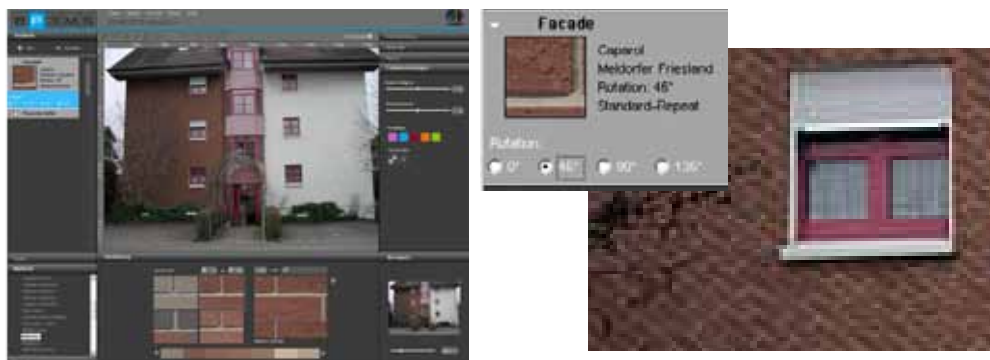
Kleurtint/materiaal voor verdere bouwdelen gebruiken

Om de kleurtint van een bouwdeel voor verdere bouwdelen te gebruiken, trekt u de kleurtint in het tabblad „Bouwdeel“ met „Drag’n’Drop“ van het ene bouwdeel naar het andere. Pak hiervoor de kleurtint van een bouwdeel op, door in het bijbehorende kleurveld te klikken. Trek het kleurveld vervolgens met ingedrukte linker muisknop naar het gewenste doelkleurveld van het andere bouwdeel. Laat de muis boven het doelkleurveld los. De vlakken van dit bouwdeel worden nu ook met deze kleurtint ingekleurd.

Als u de kleurtint of het materiaal nog „in de verfemmer“ heeft, kunt u voor meervoudig gebruik ook gewoon op de diverse vlakken in het beeld klikken.

Legrichting en rotatie

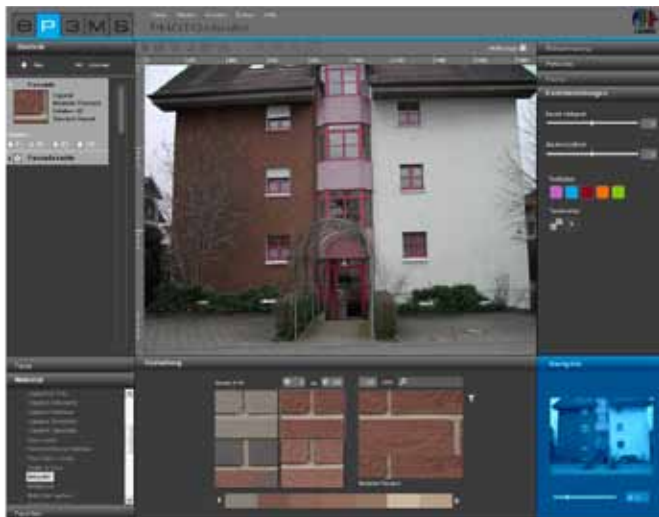
Voor de vormgeving met materialen (tegels, parket, etc.) staan daarnaast de opties van de legrichting en/of rotatie van het materiaal tot uw beschikking. Zo kunt u steeds kiezen uit vier verschillende rotatiegraden en legrichtingen om uw materiaal naar eigen inzicht op een vlak te plaatsen.



Aanwijzing: De verandering van legrichting is alleen mogelijk bij enkele materialen zoals bv. parket en laminaat.

5.3.3 Navigator

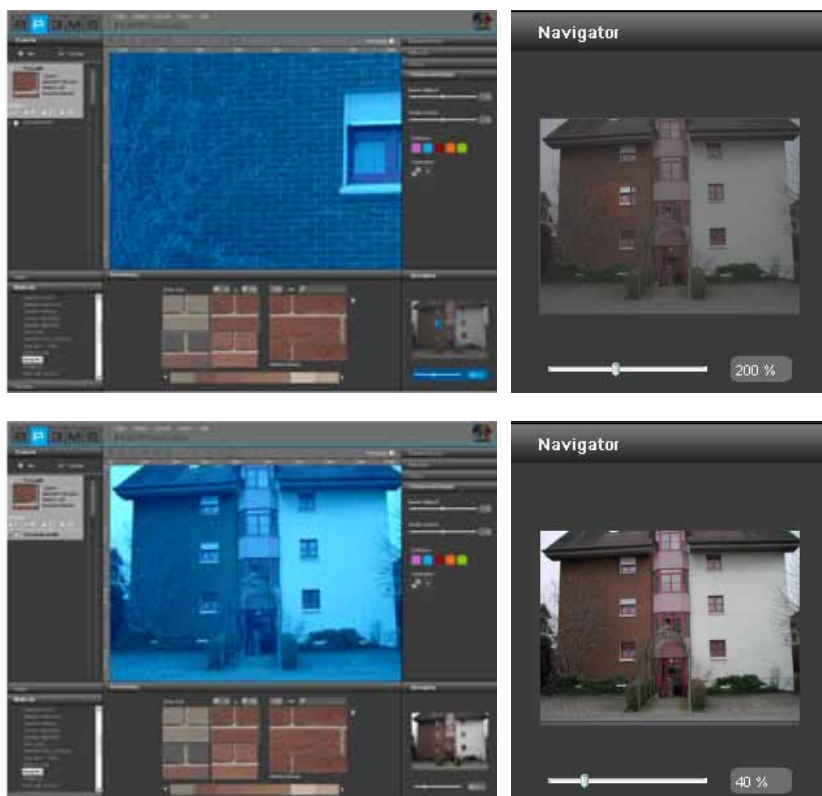
De navigator van de PHOTostudio in het gedeelte rechtsonder van de software toont een geminimaliseerde weergave van het werkgebied. Het desbetreffende zoomfragment wordt weergegeven voor een betere oriëntering.



Met behulp van de schuifregelaar kunt u de grootte van uw beeld veranderen, in het beeld inzoomen of uit het beeld uitzoomen (de werkelijke grootte van het beeld verandert daarbij niet). U kunt ook een percentage invoeren en zo de beeldweergave vergroten of verkleinen (100% komt overeen met het volledige beeld).

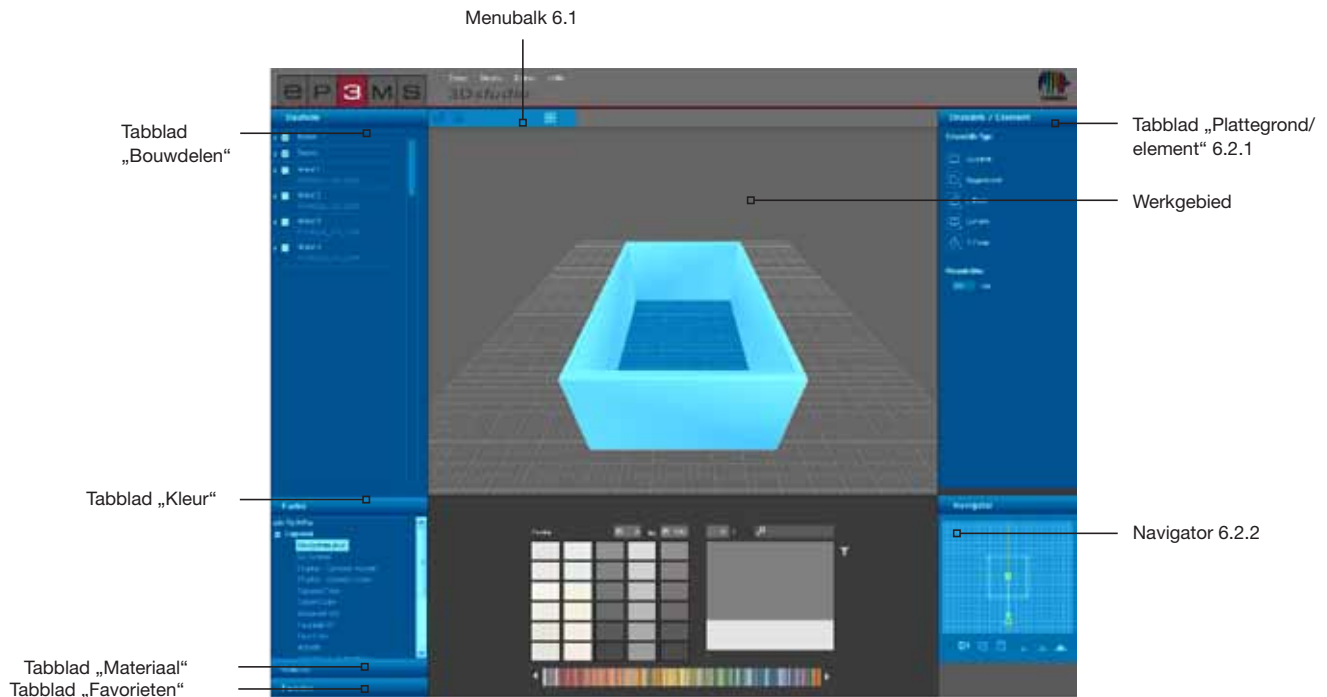
Door te draaien aan het muiswiel bij actief werkvlak kunt u ook in- of uitzoomen (Klik voor het activeren van het werkvlak met de rechter muisknop in het beeld).

Als u het beeld inzoomt, wordt dit beeldfragment in de navigator omrand weergegeven. Met ingedrukte linker muisknop kunt u deze zoomrand binnen de navigatorweergave verplaatsen, om in het gezoomde werkgebied door het beeld te navigeren.



6. 3Dstudio

In de 3Dstudio kunnen virtuele interieurs, inclusief ramen en deuren, geconstrueerd worden. Met kleurtinten, materialen en favorieten kan hieraan vorm worden gegeven en kunnen ontwerpen in verschillende weergaven opgeslagen worden. De ruimtes kunnen vanuit verschillende perspectieven geobserveerd worden met behulp van een „camera“. De 3Dstudio is bijzonder goed geschikt voor nieuwe planningen of voor objecten waarvan geen foto's aanwezig zijn voor de beeldbewerking.



6.1 Menubalk

De menubalk van de 3Dstudio omvat de volgende functieknoppen:



Openen

Met een klik op de knop „Openen“ kunt u reeds aangemaakte ontwerpen van ruimtes voor de bewerking in de 3Dstudio importeren (of via de hoofdnavigatie onder „Bestand“>„Openen“). Er gaat een venster open, waarin u uw eigen projecten kunt overzien. Selecteer de gewenste ruimte uit één van uw projectmappen en klik op „OK“. De ruimte wordt in het werkgebied van de 3Dstudio geladen om verder bewerkt te worden.



Opslaan

Voor het opslaan van de actuele weergave van een 3D-ontwerp klikt u op de knop „Opslaan“ (of in de hoofd navigatie kiezen „Bestand“ > „Opslaan als“). Selecteer de desbetreffende doel-projectmap of creëer een nieuwe projectmap (Eigen projecten aanmaken, zie hfst. 4.2.1 „Bibliotheek“). Sla het ontwerp van de ruimte op met de weergegeven naam of voer een nieuwe naam in in het tekstveld, en klik daarna op „Opslaan“.



Rooster

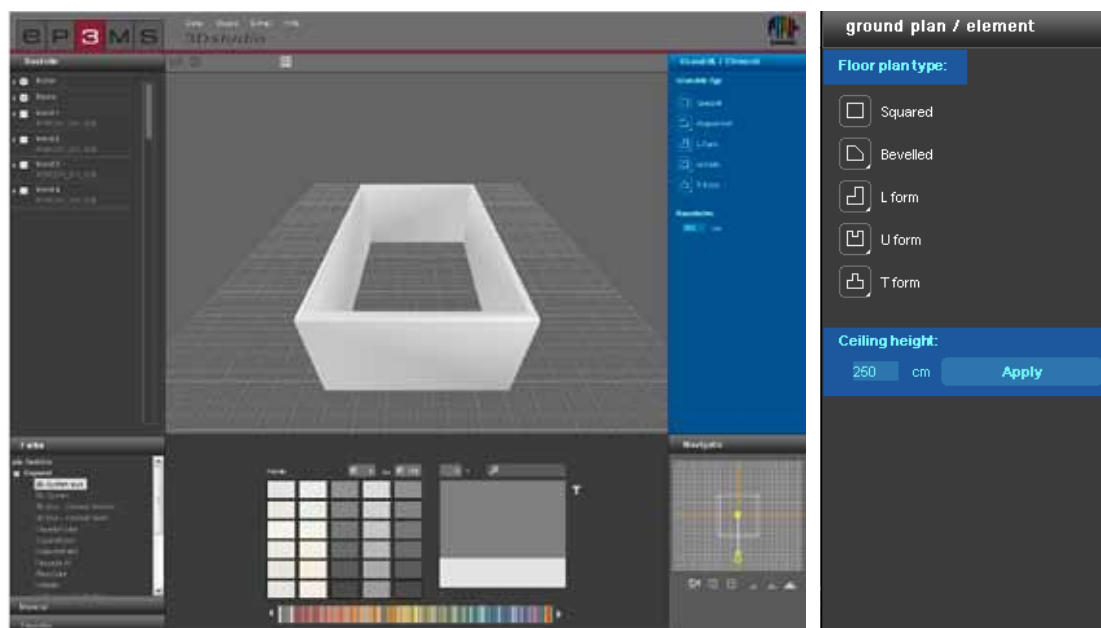
Voor een betere oriëntering in het werkvlak van de 3Dstudio kunt u tijdens de ontwerpfase het standaard ingeregelde rooster inregelen en verbergen door te klikken op de knop „Rooster opleggen“.

6.2 3D-elementen aanmaken

6.2.1 Tabblad „Plattegrond/element“

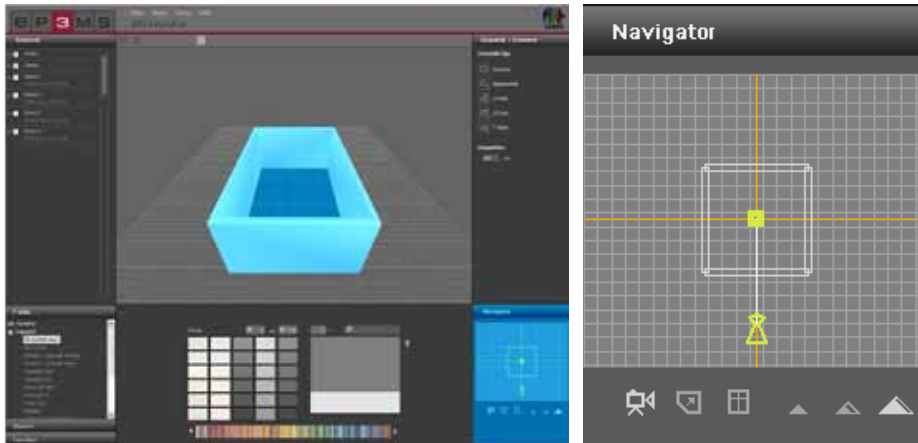
Plattegrond selecteren

In dit tabblad kunt u een vorm voor de plattegrond, de uitlijning ervan en de hoogte van de ruimte van uw 3D-object vastleggen. Voor de vormgeving van een nieuwe ruimte selecteert u eerst één van de vijf „plattegrondtypes“ waaruit gekozen kan worden. Voor de vier asymmetrische plattegrondtypes kan daarnaast via de hoek rechtsonder in het plattegrondsymbbool de positie in de ruimte gekozen worden. Geef indien nodig een individuele ruimtehoogte in centimeters aan - de hoogte van de ruimte is standaard op 250 cm ingesteld.



6.2.2 Navigator

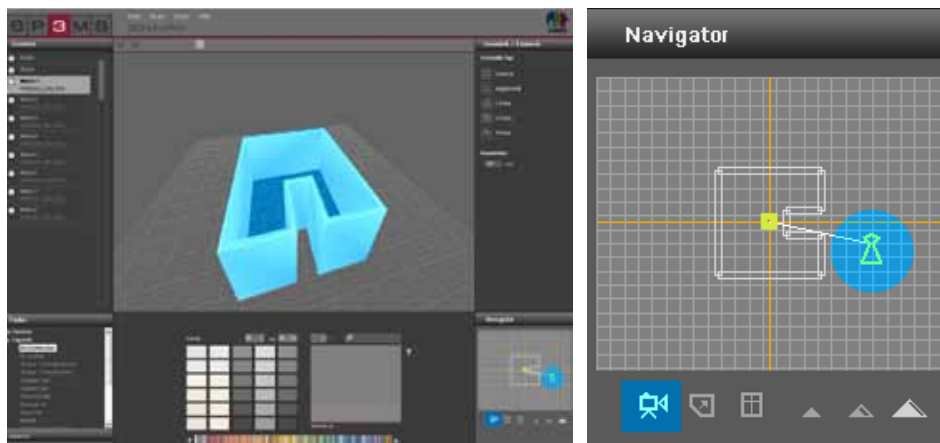
De navigator van de 3Dstudio bevindt zich in het gedeelte rechtsonder van het programmavenster en toont de 3D-ruimte als 2D-weergave, van bovenaf gezien. Gebruik deze weergave om de camerahoek en de afstand daarvan tot de ruimte te veranderen of om de ruimtevorm handmatig aan te passen. De wanden van de ruimte worden in de navigator transparant weergegeven - de gele figuur stelt uw huidige kijkpositie naar de ruimte voor.



Verplaats camera

Met de modus „Verplaats camera“ kunt u uw kijkrichting naar de ruimte veranderen. Klik op het symbool (de actieve modus wordt wit uitgelicht) en beweeg vervolgens de gele figuur met ingedrukte linker muisknop naar de gewenste positie.

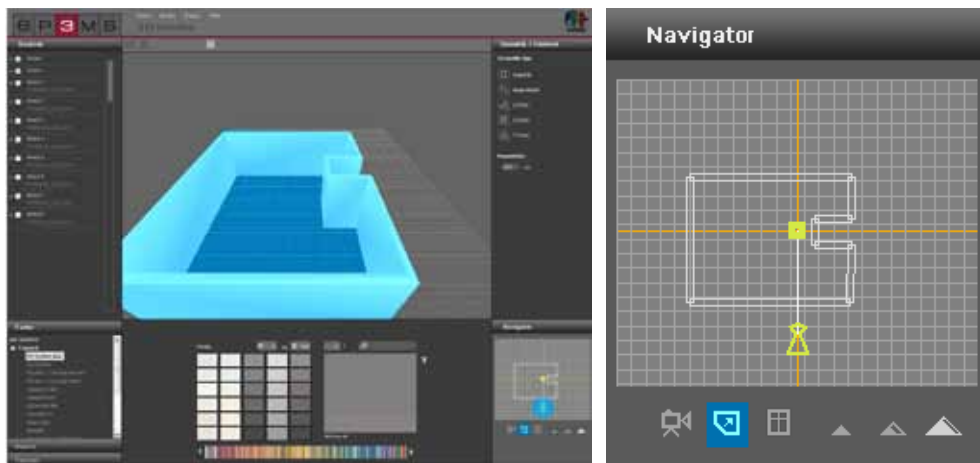
Als u de figuur van de plattegrond verwijdert, verandert de 3D-ruimte in het werkgebied dienovereenkomstig; als u de figuur naar een andere positie t.o.v. de ruimte draait, krijgt u een andere kijkhoek op de ruimte. Zo kunt u zowel van buitenaf naar uw ruimte kijken als in de ruimte „staan“ of een 360°-blik simuleren door de figuur continu te draaien. Met ingedrukte rechter muisknop kan ook het gele standpunt verplaatst worden.





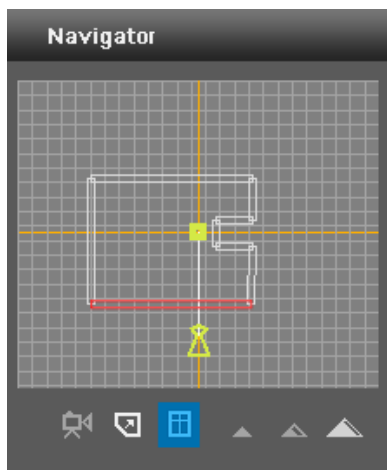
Plattegrond veranderen/bewerken

Met deze modus kunt u de ruimte individualiseren na de selectie van een plattegrondtype (Plattegrond selecteren, zie hfst. 6.2.1 „Tabblad plattegrond/element“). Na de keuze van de knop „Plattegrond veranderen“ (de actieve modus wordt wit uitgelicht) kunt u afzonderlijke wanden in de gewenste nieuwe positie brengen door te trekken met ingedrukte linker muisknop - de wanden worden hierbij rood weergegeven. Ook kunnen hoekpunten verplaatst worden door te trekken met ingedrukte muisknop. Aangrenzende wanden worden in beide gevallen dienovereenkomstig aangepast. Het resultaat kunt u direct volgen in het werkgebied.



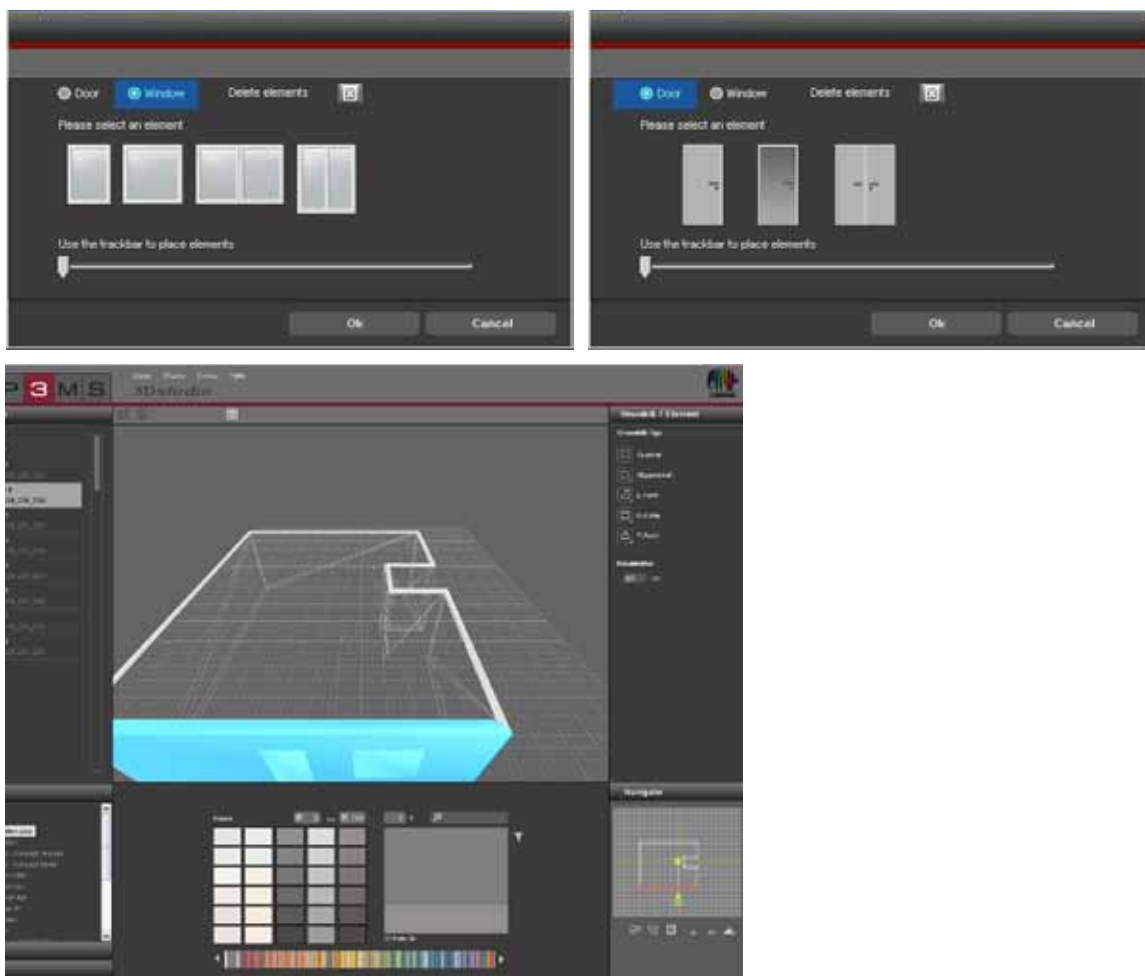
Deuren en ramen toevoegen

Om ramen en deuren aan de wanden toe te voegen, klikt u op de knop „Deuren en ramen toevoegen“ (de actieve modus wordt wit uitgelicht). Activeer door te klikken een wand waaraan een deur of raam moet worden toegevoegd. De wanden die geselecteerd kunnen worden, worden rood weergegeven wanneer er met de muis overheen bewogen wordt. Na het klikken op een wand worden de inactieve wanden transparant weergegeven voor een betere oriëntering.



In de volgende dialoog kan gekozen worden uit meerdere deur- en raamvarianten. Positioneer het gekozen element door de regelaar naar de gewenste plaats te verschuiven. De effecten van de verschuiving van de regelaar kunt u direct in het werkgebied op uw 3D-object zien. U kunt per wand steeds één raam en één deur aanbrengen.

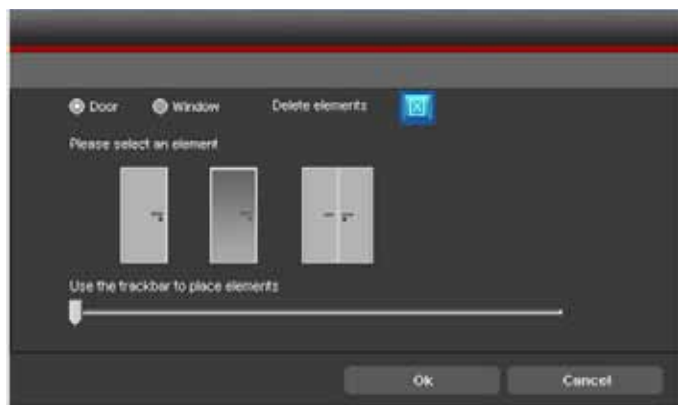
Aanwijzing: Voor het invoegen van deur en raam wordt aanbevolen over te schakelen naar de modus „Vogelvluchtperspectief“, zodat de ingevoegde elementen op de wand goed zichtbaar zijn.



Ramen en deuren verwijderen

Als ramen of deuren weer uit een wand wilt verwijderen, selecteert u bij het toevoegen van deuren en ramen de knop „Deuren en ramen toevoegen“ en vervolgens de gewenste wand in het navigator-venster. Klik nu op de knop „Element wissen“ om het element te verwijderen. Na bevestiging met „OK“ heeft u het element uit de wand verwijderd.

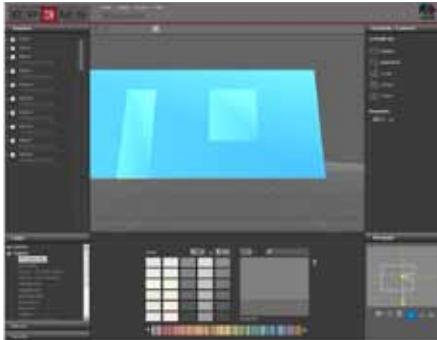
Aanwijzing: Als zowel deur als raam zich in dezelfde wand bevinden, worden ze bij de wisprocedure alle twee verwijderd.



Perspectieven

Kikkerperspectief

Voor de weergave van uw 3D-ruimte kunt u kiezen uit drie verschillende perspectieven. In het kikkerperspectief ziet u de ruimte vanuit een positie op de vloer. In deze modus kunt u ook door wanden heen navigeren.



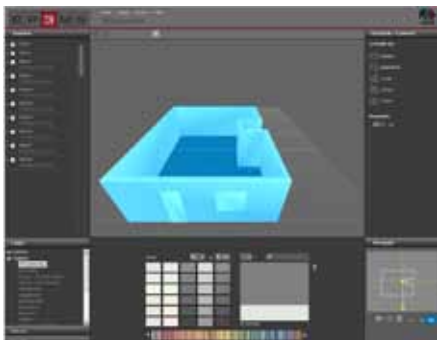
Standaardperspectief

Met het standaardperspectief ziet u de ruimte met een frontale weergave, vanaf de kijkhoogte van een gemiddeld grote persoon die rechtop staat. In deze modus kunt u ook door wanden heen navigeren.



Vogelvluchtperspectief

In het vogelvluchtperspectief kunt u de ruimte van bovenaf uit een zwevende positie observeren. Dit perspectief is het standaard perspectief bij de start van de 3Dstudio. Het wordt aanbevolen vanwege een goed overzicht op veranderingen van de plattegrond en bij het invoegen van deuren en ramen.



6.3 Vormgeving van een 3D-ruimte

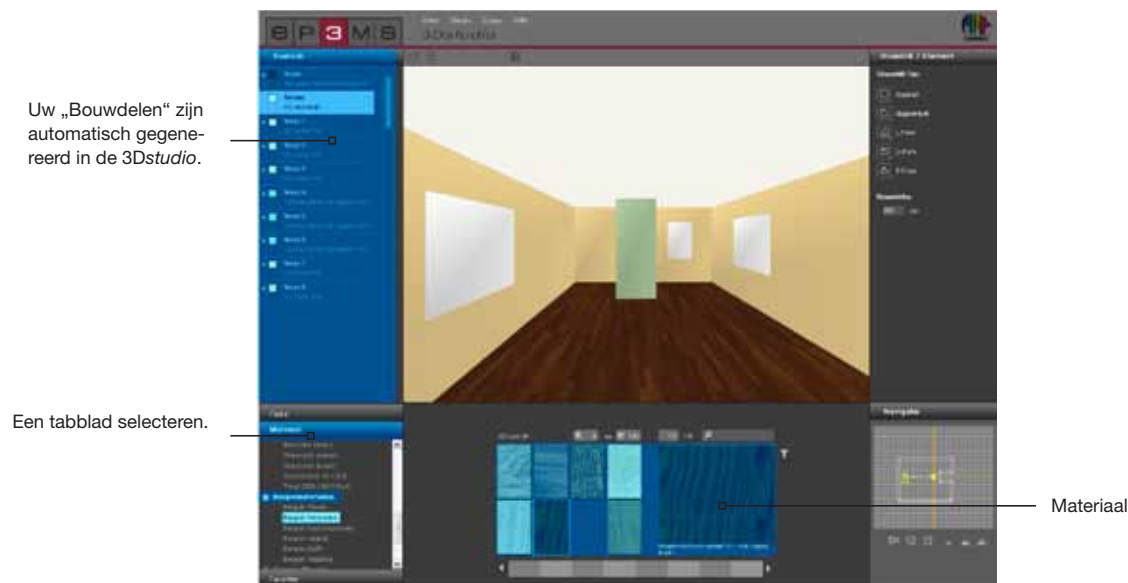
Na de selectie en bewerking van een 3D-object kunt u, net als bij de *PHOTOstudio*, beginnen met de vormgeving van uw ruimte. (kleur- en materiaalkeuze, zie hfst. 5.3.1 „Kleur, materiaal en favorieten“ of hfst. 5.3.2 „Vormgeving-tabblad“)

Aanwijzing: De bouwdelen van de 3D-ruimte zijn bij het aanmaken automatisch gegenereerd. Zodoende komt het aanmaken van vlakken-maskers en roosters te vervallen - u kunt direct met kleur en materiaal vormgeven.

Klik hiervoor op één van de tabbladen „Kleur“, „Materiaal“ of „Favorieten“. Selecteer in de volgende stap een producent en vervolgens de collectie van een producent. Zodra u een kleurtint of een materiaal gekozen heeft, kunt u beginnen met de vormgeving (zie hfst. 5.3.1 „Kleur, materiaal en favorieten“ of hfst. 5.3.2 „Vormgeving-tabblad“).

Klik voor het inkleuren na de kleur-/materiaalkeuze met de muiswijzer op een wand van uw ruimte in het 2D-weergave van de navigator of direct in het kleine vierkantje van de bouwdelen in het tabblad „Bouwdelen“. Plafond en vloer kunt u het beste zien, als de figuur in de ruimte staat en het „Standaardperspectief“ gekozen is.

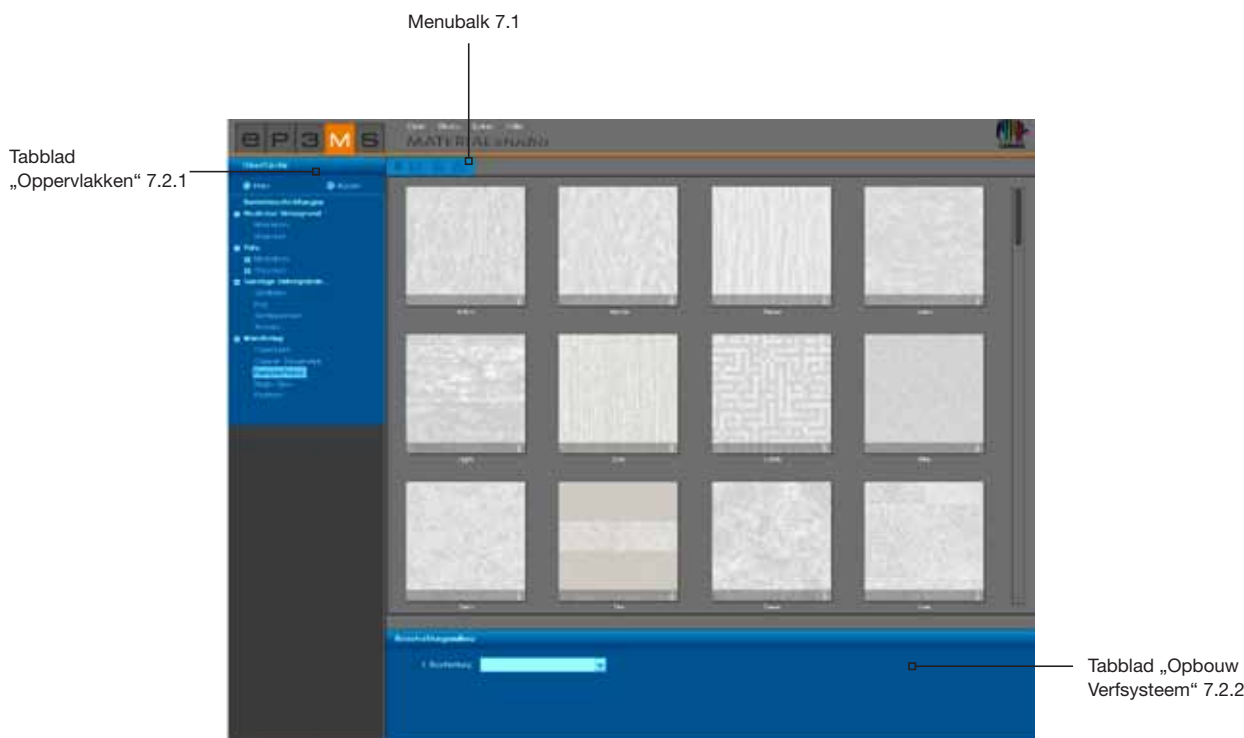
Aanwijzing: Denk bij de vormgeving aan de uitvoerbaarheid van de desbetreffende producten binnens- en buitenshuis en raadpleeg daarvoor eventueel de Technische Informatie (TI) van de afzonderlijke producten (Materiaaldetails, zie hfst. 4.2.3 “Materiaal”).





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_Farbtan 3D Pink 10) en bevestig met „Opslaan“.



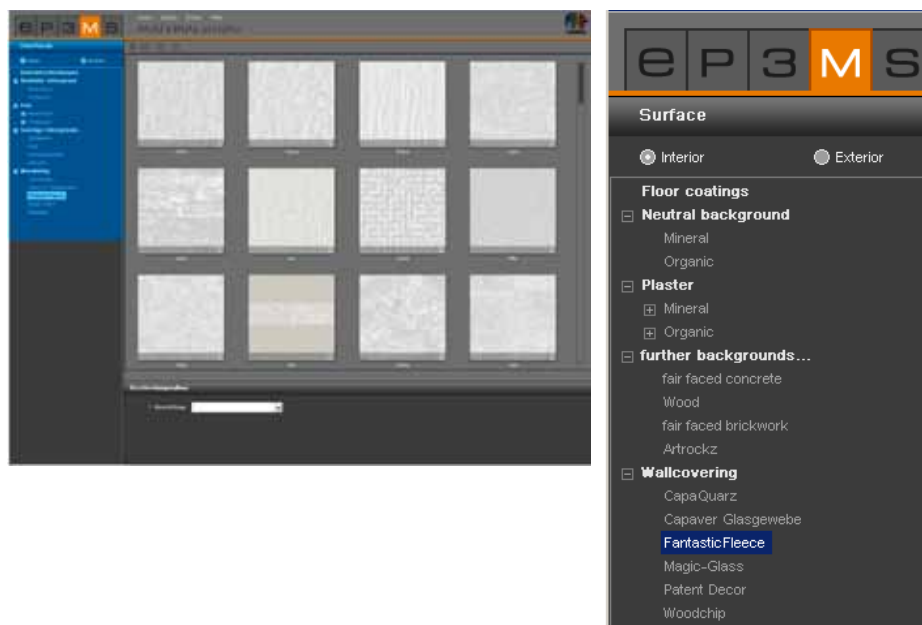
Afdrukken

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

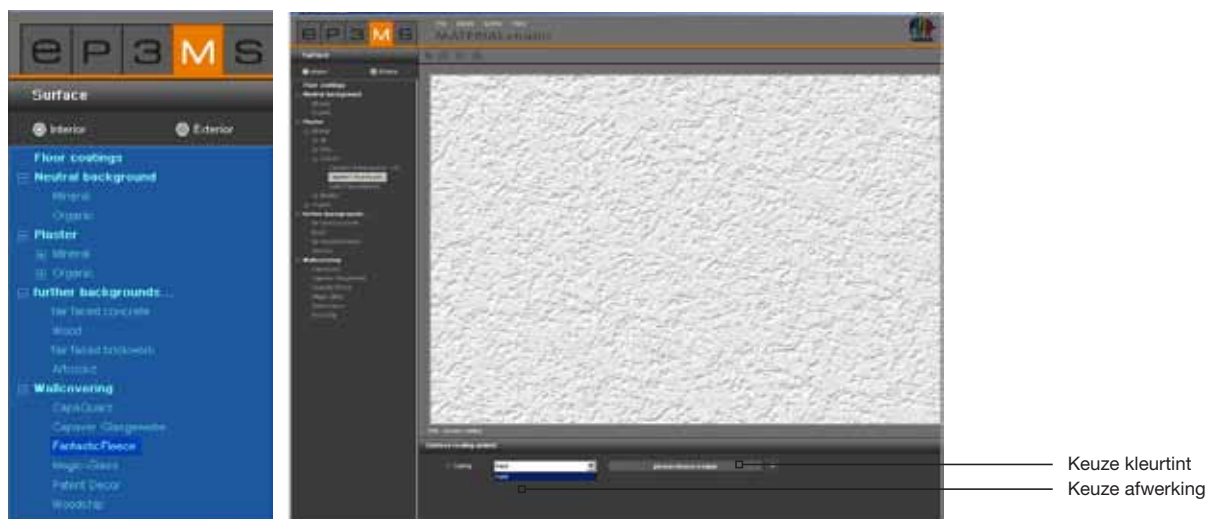
Beslis eerst of het door u gewenste oppervlak bedoeld is voor het interieur of voor het gevelgebied en selecteer dienovereenkomstig het veld „Binnen“- of „Buiten“.



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.

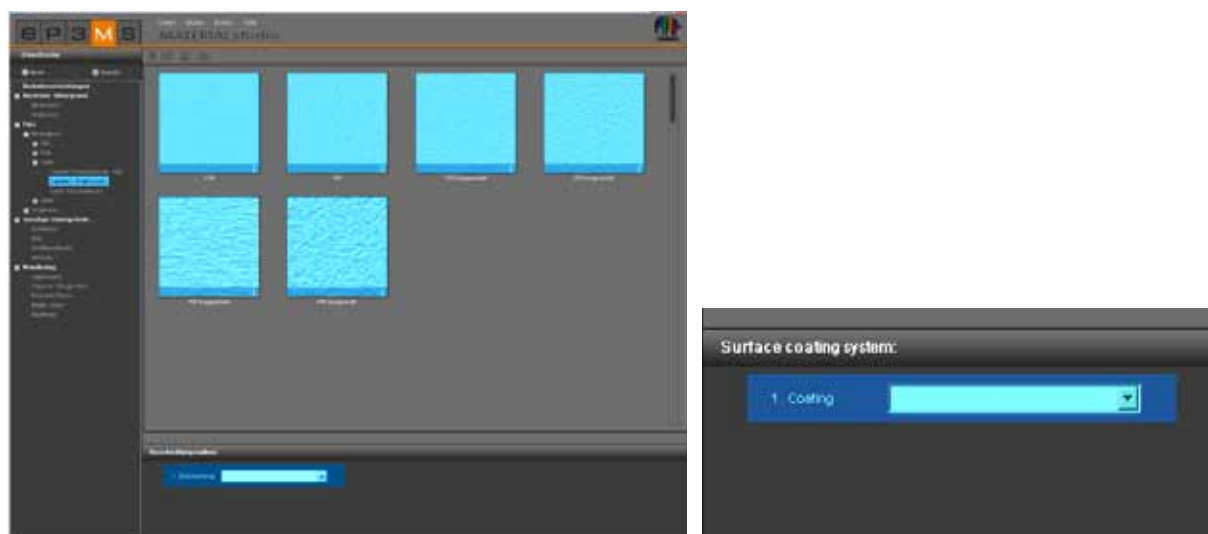
Door te klikken op de „+“ gaan de subcategorieën open. Laad een oppervlak met een dubbele klik op het miniatuurmodel. U krijgt de structuur met alle vlakken nu in het werkgebied te zien. De naam van de door u gekozen ondergrond ziet u op de rand linksonder van het oppervlakmodel.



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“

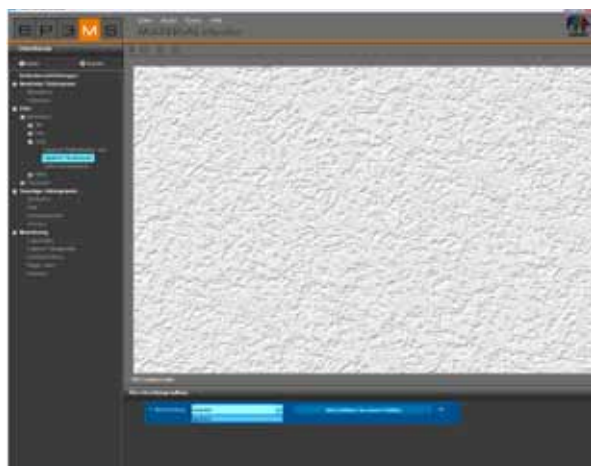
Na de keuze van een oppervlak kunt u in het tabblad „Opbouw verfsysteem“ (onder het werkvlak) met de product- en kleurkeuze het model persoonlijk aanmaken.



Afwerking

Begin met de „1^o 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^o afwerking kan alleen geselecteerd worden, als dit mogelijk is voor het materiaal.

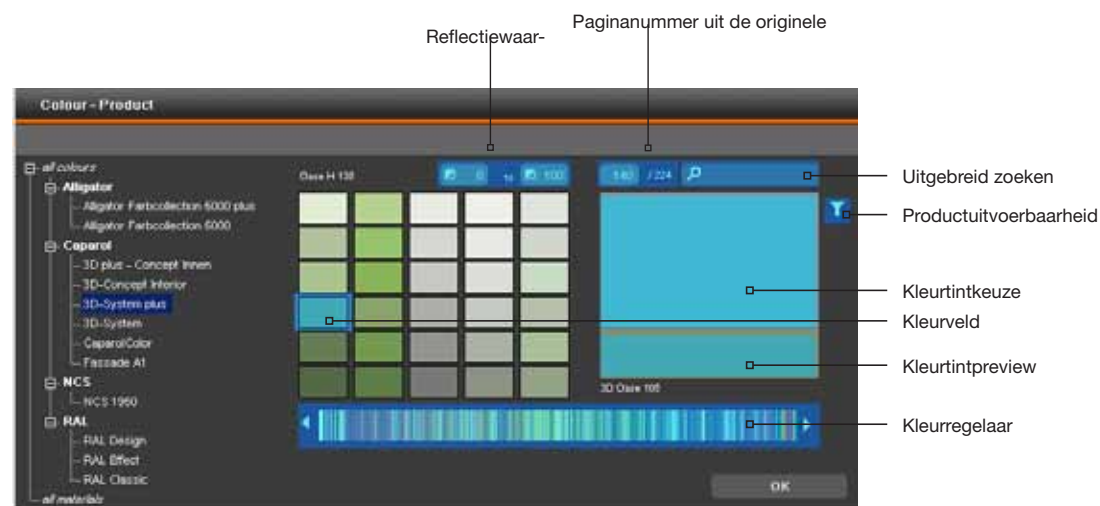


ColorPicker

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

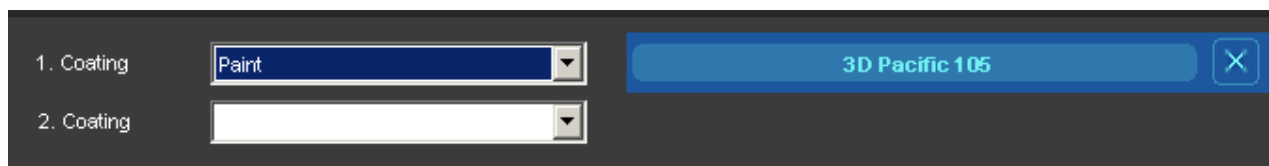
Bij het klikken op een kleurtintveld wordt uw model op hetzelfde moment ingekleurd. Deze preview blijft zichtbaar tot het kiezen van een andere kleurtint in de ColorPicker. Pas door de bevestiging met „OK“ wordt de kleurtint daadwerkelijk op de ondergrond toegepast.

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 verfssystemen 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.

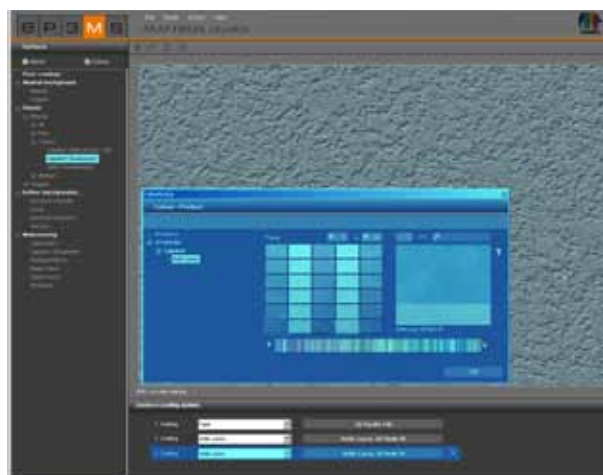


Aanwijzing: Al naargelang de gekozen ondergrond krijgt u in het dropdown-menu alleen bepaalde afwerkingsmogelijkheden te zien. Dit ligt aan het feit dat de ondergronden alleen met een bepaald type en aantal afwerkingen bewerkt kunnen worden. Op deze wijze garandeert SPECTRUM 4.0 dat uw persoonlijke materiaalcombinaties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



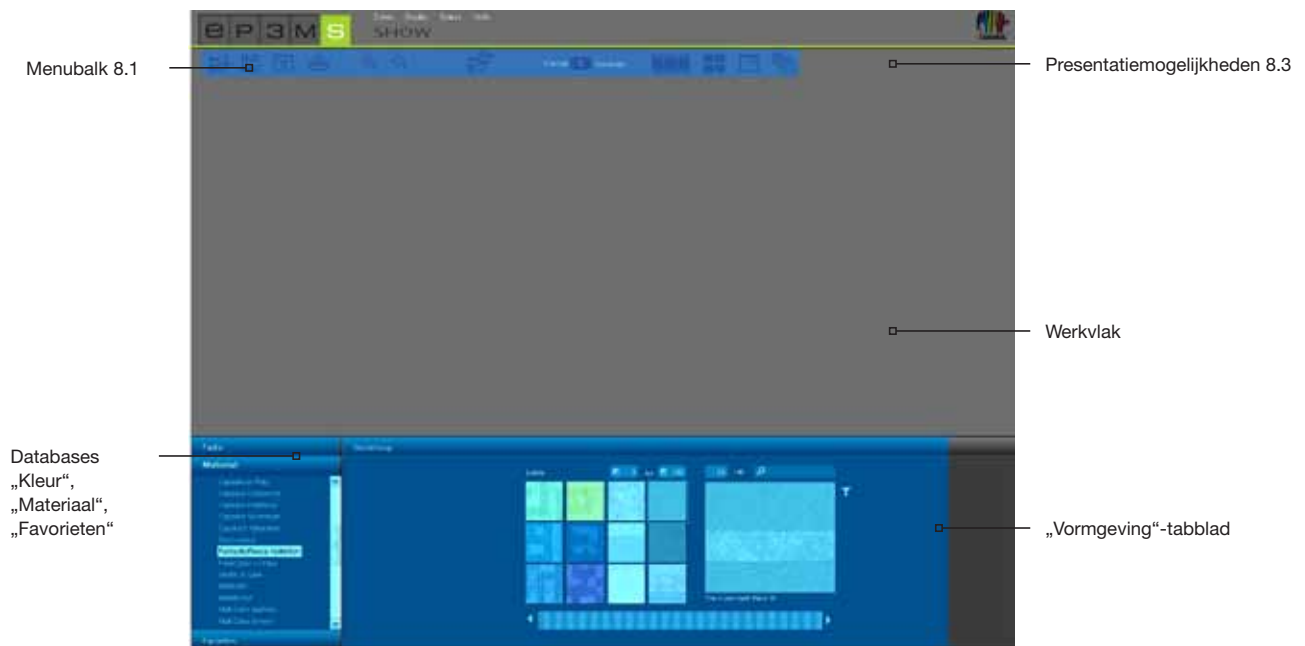
7.3 Persoonlijke modellen gebruiken

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“.



8. SHOW

Met de module „SHOW“ kunt u uw ontwerpen, materialen en kleurtinten als collage samenstellen, vergelijken en in een diashow presenteren. De SHOW is ideaal om het eigen productaanbod in de verkoopruimte te presenteren of om een overzicht te geven van de inhoud van ontwerpen en de klanten daarmee advies te geven.



8.1 Menubalk

Het speciale aan het werkoppervlak van de SHOW is dat u beeldgegevens net als op een bureau (of touchscreen) vrijelijk kunt verplaatsen op dit vlak. Beelden, modellen of 3D-weergaven kunnen gelijktijdig naast elkaar, elkaar overlappend of als collage gerangschikt worden.



Show openen

Klik op „Openen“ om een reeds aangemaakt Show-project uit uw eigen projecten in het werkvlak van de SHOW te laden (of in de hoofdnavigatie via „Bestand“>„Openen“). Selecteer in het venster dat open gaat het gewenste Show-project en bevestig met „OK“. Daarnaast kan een show ook met een dubbele klik via de EXPLORER geopend worden.

Aanwijzing: Grijs weergegeven beeldgegevens kunnen niet in de SHOW geladen worden.



Show opslaan

Voor het opslaan van de actuele samenstelling van uw werkvlak klikt u op de knop „Opslaan“. In het venster dat open gaat, kunt u een naam geven aan uw Show-project en het in de gewenste projectmap opslaan of daarvoor een nieuwe projectmap aanmaken.



Vlak leegmaken

Als u het werkvlak van de SHOW helemaal wilt ontdoen van alle materialen, kleurtinten en beeldgegevens, klikt u op het tool „Vlak leegmaken“.



Afdrukken

Druk op de knop „Afdrukken“ om de actuele rangschikking van uw SHOW-werkvlak als PDF af te drukken.



Vergroten/verkleinen

Voor het vergroten of verkleinen van afzonderlijke beeld-, kleur- of materiaalgegevens klikt u eerst op het gewenste object (het actieve object wordt met een „X“ in de rechter bovenhoek gemarkeerd); voor het vergroten/verkleinen het muiswiel vervolgens over het object bewegen of klikken op het bijbehorende „vergrootglas“-symbool.



Openen

Klik op „Openen“ om beeldgegevens, kleur- en materiaalmodellen uit uw eigen projecten of de database van de EXPLORER in het werkvlak van de SHOW te laden (of in de hoofdnavigatie via „Bestand“>„Openen“). Selecteer in de dialoog het gewenste beeld en bevestig met „OK“. Optioneel kunnen de voor een beeld gebruikte kleur- en materiaalgegevens mee worden geïmporteerd.

Aanwijzing: Grijs weergegeven beeldgegevens kunnen niet in de SHOW geladen worden.

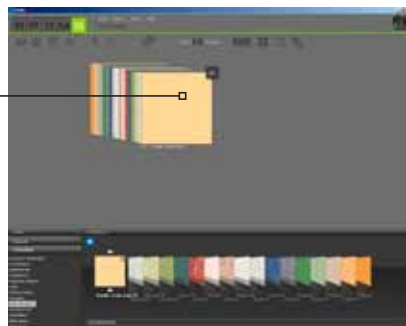
8.2 Kleur- en materiaalgegevens toevoegen

Voor het aanmaken van een SHOW kiest u kleuren en materialen uit de tabbladen „Kleur“, „Materiaal“ en „Favorieten“ in het gebied linksonder van de software. Selecteer de gewenste collectie en laad een model met een klik op het miniaturbeeld ervan in het tabblad „Ontwerp“.

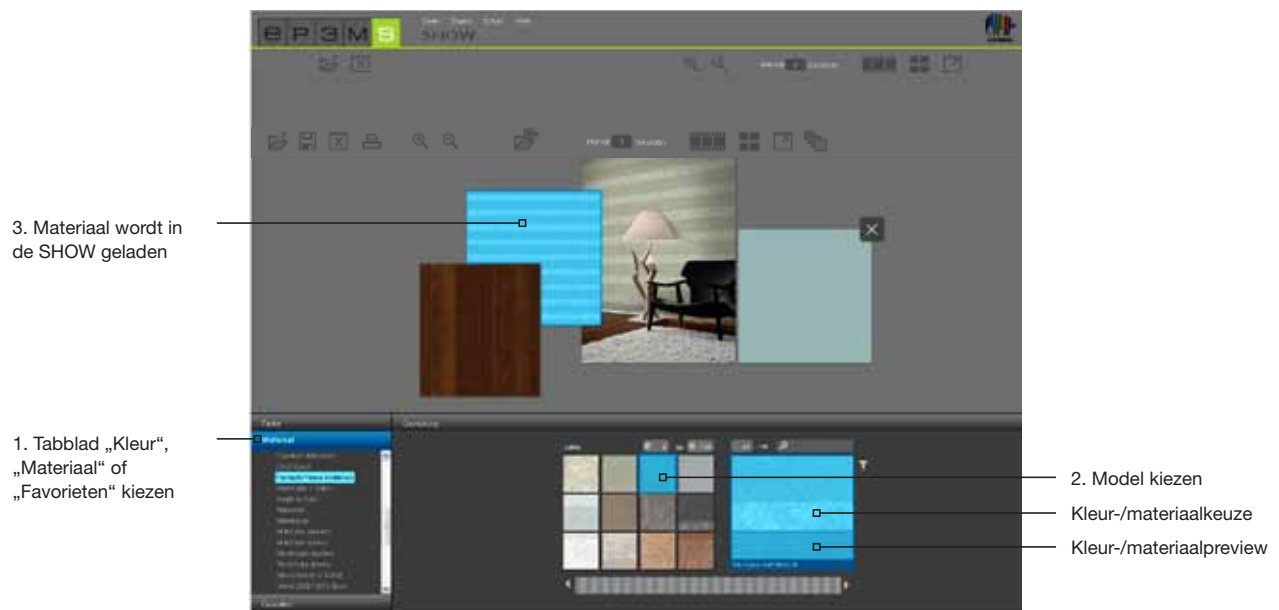


Voor het importeren van de totale inhoud van een favorieten-set klikt u op de witte „ster“-knop „Alle favorieten toevoegen“. Alle favorieten-kaartjes die zich daarin bevinden, worden in geordende vorm in het werkoppervlak geladen.

Favorietenlijst in geordende vorm



Aanwijzing: Nadere informatie voor de keuze van kleur, materiaal en favorieten ontvangt u in hoofdstuk 5.3.1 „Kleur, materiaal en favorieten selecteren“, informatie over het tabblad „Ontwerp“ en de zoekmogelijkheden ontvangt u in hoofdstuk 5.3.2 „Ontwerp-tabblad“.



8.3 Presentatiemogelijkheden

In de module SHOW staan drie verschillende presentatiemogelijkheden tot uw beschikking: de diashow, de vergelijking en de "volledig beeld"-modus.



Diashow starten

Wanneer u klikt op dit symbool begint een diashow van alle objecten die zich op dat tijdstip in het werkgebied van de SHOW bevinden. Hiervoor worden de beelden en oppervlakken in chronologische volgorde na elkaar in de modus "schermvullend" op het beeldscherm ingeregeld.

Om de diashow te beëindigen en terug te keren naar het werkoppervlak van de SHOW, klikt u gewoon met de linker muisknop in de lopende diashow.

Aanwijzing: Het tijdsinterval van de beeldwisseling kunt u zelf bepalen. Hiervoor voert u in het veld "interval" een waarde voor seconden in. Standaard zijn hier 3 seconden ingesteld.

De diashow is uitermate geschikt voor de presentatie van eigen ontwerpen, kleuren en oppervlakken in het adviesgesprek met klanten of als reclame op een groot beeldscherm in de verkoopruimte. Het is zeer indrukwekkend om te zien dat hetzelfde beeld in meerdere, verschillende ontwerpen achter elkaar getoond wordt.



Vergelijken

Een snelle en overzichtelijke vergelijking van geselecteerde beelden/ontwerpen ontvangt u door te klikken op de knop „Vergelijken“. Alle beeldgegevens die zich op dat moment op het werkvlak bevinden, worden op overzichtelijke wijze weergegeven, zodat u deze met elkaar kunt vergelijken. Achter elkaar liggende objecten worden hiervoor naast elkaar gepositioneerd. Hoe meer beeldgegevens er tegelijkertijd bekeken worden, des te kleiner wordt hun weergavegrootte. Als het aantal beelden door het wissen van afzonderlijke beelden verlaagd wordt, klikt u opnieuw op de knop „Vergelijken“ om de maximale weergavegrootte aan te passen.



Schermvullend

Met de modus "volledig beeld" kunt u de actuele rangschikking van uw samenstelling als volledig beeld weergeven. Hiervoor worden menubalk, tabblad, etc. verborgen. Klik opnieuw op de knop „Schermvullend“ om weer naar het werkvlak terug te keren.



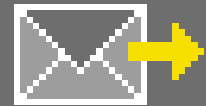
Sorteermodus in-/uitschakelen

Door te klikken op deze knoppen worden alle beeldgegevens die zich op het werkvlak van de SHOW bevinden in een rij, elkaar overlappend, gesorteerd. Met ingedrukte linker muisknop kunnen afzonderlijke modellen uit de rij gehaald en op een andere plaats weer ingevoegd worden (muisknop loslaten). De hier gekozen volgorde bepaalt ook de volgorde van de beeldgegevens tijdens de diashow (weergave van achteren naar voren, of van links naar rechts).



gesorteerde beeldgegevens = volgorde van de diashow

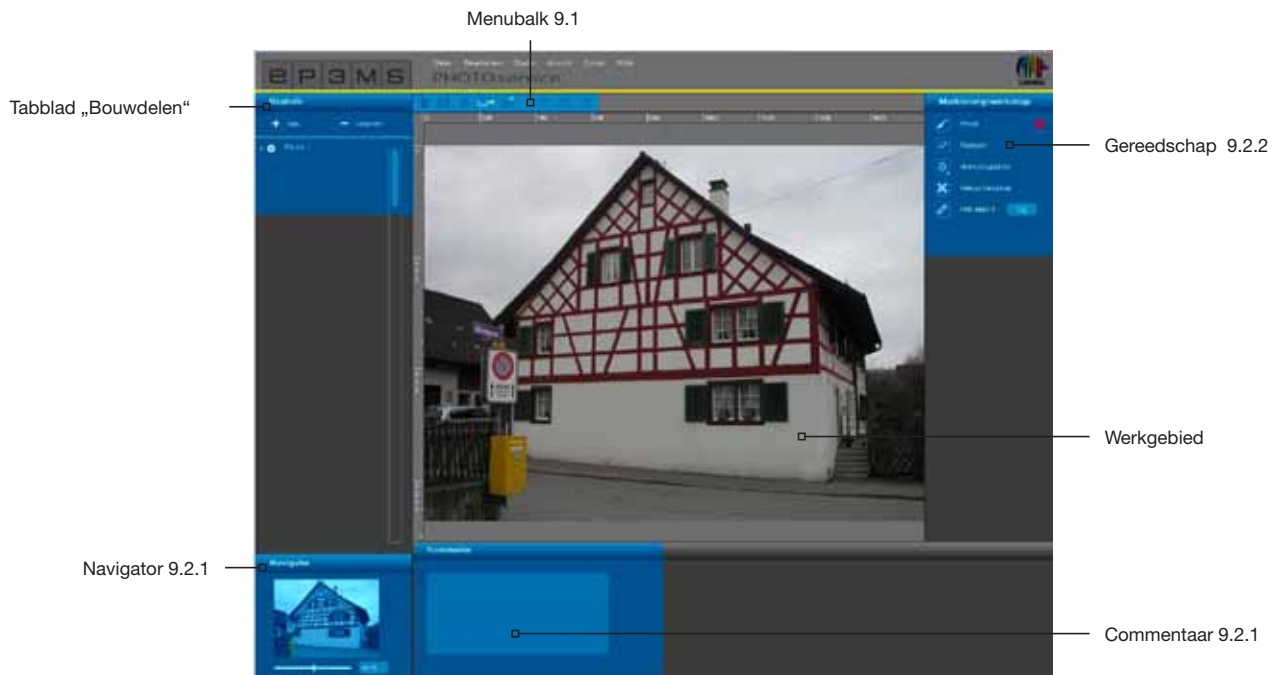
Aanwijzing: Als de knop „Sorteermodus in-/uitschakelen“ geactiveerd is, kunnen de beeldgegevens niet buiten deze rij in het werkkoppervlak gerangschikt worden. Pas door opnieuw op de knop te klikken, kunnen de objecten weer willekeurig verplaatst worden.



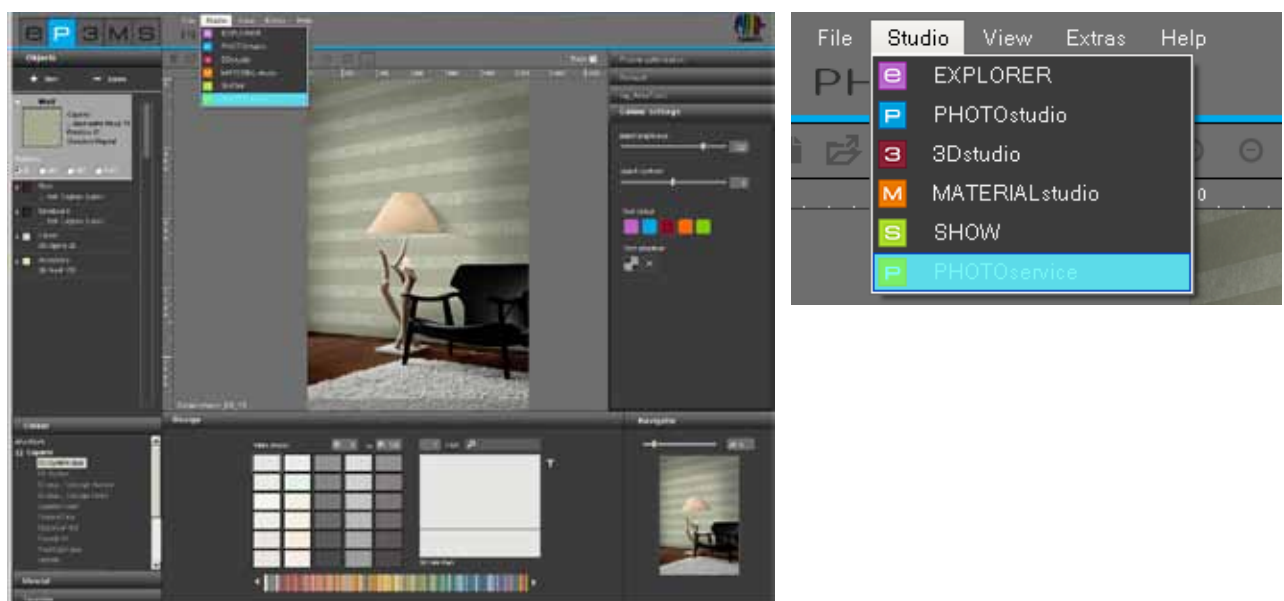
9. PHOTOService

Geen tijd om zelf uw beeld te bewerken? De PHOTOService geeft de mogelijkheid om beeldgegevens volgens uw instructies te laten retoucheren en maskeren. Een door u grof gemarkeerde foto zendt u via internet aan de PHOTOService. Binnen 2-3 werkdagen zijn de voorbereide beeldgegevens klaar voor download. U kunt dan direct met de vormgeving in de PHOTOstudio beginnen.

Deze service is tegen betaling. Meer informatie over prijzen en betalingswijzen ontvangt u in het gebied „PHOTOService“ op www.spectrum-online.eu.

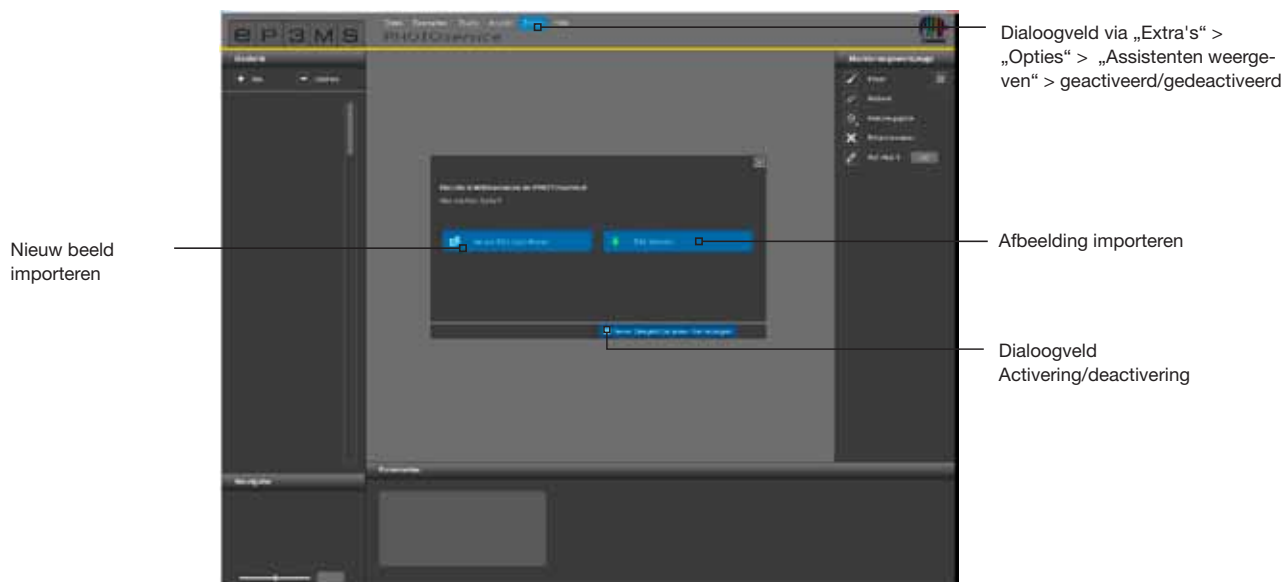


Via de hoofdnavigatie „Studio“ > „PHOTOService“ komt u in het gebied van de PHOTOService.



Assistent

Bij het openen van de PHOTOService verschijnt een assistenten-venster. Hier kunt u kiezen tussen het importeren van een nieuw beeld of het afhalen van een door de PHOTOService voorbereid beeld.

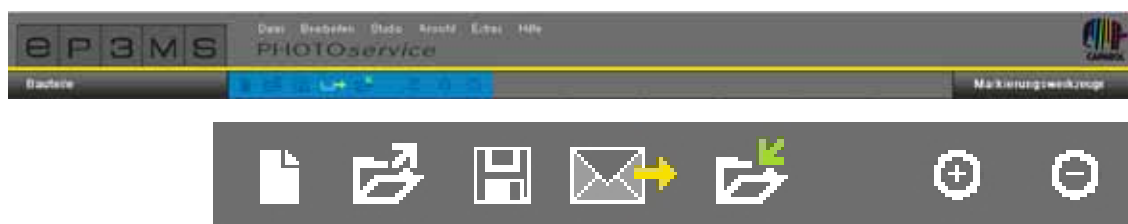


Klik op „Nieuwe afbeelding importeren“ en laad een foto van uw pc of een extern opslagmedium in het PHOTOService-gebied (Beeld importeren, zie ook hfst. 9.1 „Menubalk“).

Door te klikken op „Afbeelding downloaden“ laadt u een foto, die u verzonden heeft via de PHOTOService (zie hfst. 9.4 „PHOTOService afhalen“).

Als u de assistent in de toekomst niet meer nodig heeft, verwijder dan het vinkje bij de optie „Dit dialoogveld bij iedere start weergeven“ in het onderste gebied van het venster. U kunt de weergaveoptie ook uitvoeren via de hoofdnavigatie onder „Extra's“ > „Opties“, door in het veld „Assistenten weergeven“ van „Geactiveerd“ naar „Gedeactiveerd“ te wisselen.

9.1 Menubalk



Nieuwe afbeelding importeren

Druk op deze knop en er gaat een venster open, waarin u in uw pc of een extern opslagmedium naar een beeld kunt zoeken. Klik vervolgens op „Openen“ om het beeld in het PHOTOService-gebied te laden.

Opslaan

Voor het opslaan van een voorbereid beeld klikt u op de knop „Opslaan“. Voor uw informatie verschijnt een venster, waarin de actuele plaats en naam van opslag van het bestand op uw computer getoond worden.



Verzenden

Via de knop „Verzenden“ kunt u uw foto voor de bewerking door de PHOTOService via internet verzenden. Precieze informatie over het verzenden ontvangt u in hoofdstuk 9.3.



Downloaden

Via de knop „Downloaden“ kunt u uw foto na de afwerking door het PHOTOService-team direct in SPECTRUM 4.0 downloaden. Precieze informatie over het verzenden ontvangt u in hoofdstuk 9.4.



Vergroten

Klik op deze knop om uw beeld op het werkoppervlak te vergroten.



Verkleinen

Klik op deze knop om uw beeld op het werkoppervlak te verkleinen.



Schermvullend

Met behulp van deze knop kunt u de grootte van uw beeld precies in het werkgebied inpassen.

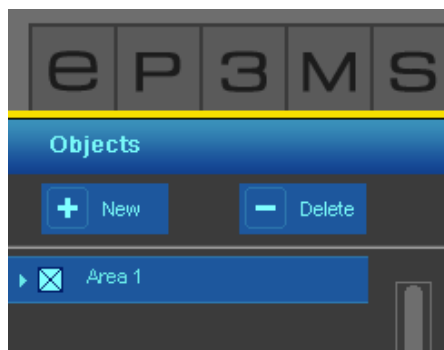
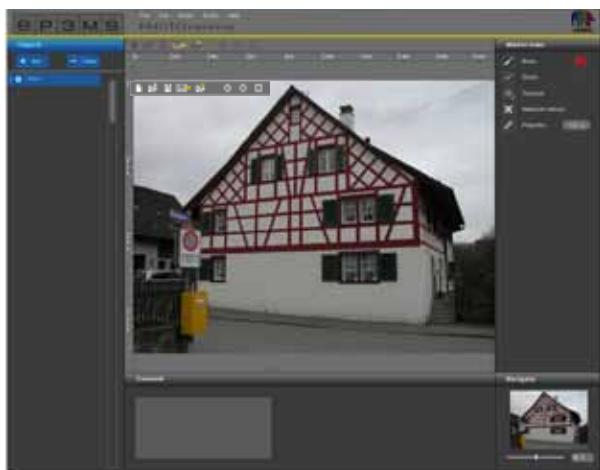
9.2 PHOTOService voorbereiden

9.2.1 Bouwdelen

Vlakken aanmaken

Nadat u een beeld in het PHOTOService-gebied geïmporteerd heeft, maakt u eerst de gewenste vlakken aan in het tabblad „Bouwdeel“. Standaard is reeds een eerste bouwdeel aanwezig met de aanduiding „Vlak 1“. Door dubbel te klikken op het tekstveld van het bouwdeel kunt u de aanduiding wijzigen. U kunt de naam ook wijzigen door met de rechter muisknop op een bouwdeel te klikken.

Door te klikken op de knop „Nieuw“ kunt u verdere bouwdelen toevoegen; door markering van een bouwdeel en vervolgens te klikken op de knop „Verwijderen“ kunt u het bouwdeel weer verwijderen.



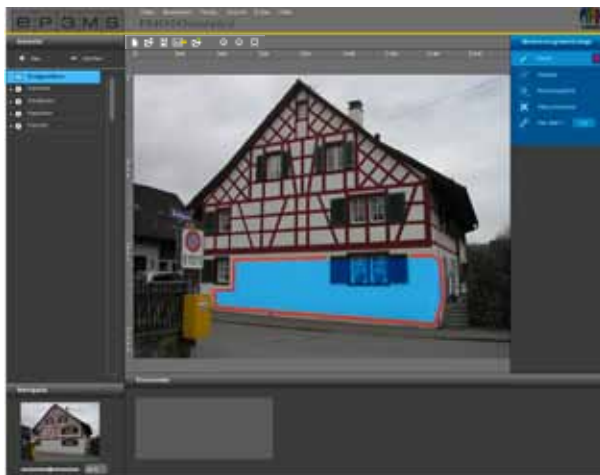
Aan ieder bouwdeel is bij het aanmaken automatisch een maskerkleur toegewezen. Zo kunnen verschillende bouwdelen na de markering van elkaar onderscheiden worden. U kunt maximaal 32 bouwdelen aanmaken.

Aanwijzing: Bij de voorbereiding van een beeld door de PHOTOService zijn in totaal vijf bouwdelen en hun hiervoor aangemaakte vlakken bij de standaardprijs inbegrepen. Vanaf ieder verder bouwdeel wordt een meerprijs per extra bouwdeel berekend. Nadere informatie over prijzen vindt u op internet onder www.spectrum-online.eu in het gebied PHOTOService.

9.2.2 Markeringsgereedschappen

Markeren van bouwdelen in het beeld

Nadat u een nieuw bouwdeel heeft aangemaakt, markeert u grofweg het vlak (of eventueel meerdere vlakken) in het beeld.



Voor de markering van bouwdelen die voor u gemaskeerd moeten worden, staan aan de rechterkant van het programmavenster onderstaande „markeringstools“ tot uw beschikking:



Penseel

Met het penseel kunt u de gewenste vlakken voor een bouwdeel markeren. Selecteer hiervoor eerst het vlak in het tabblad „Bouwdeel“ en selecteer vervolgens het „penseel“ in de gewenste dikte (de grootte van de penseelpunt kan veranderd worden onder „Gereedschapspunt“). Teken nu de omtrekken van het te maskeren vlak in het beeld ruwweg na. Ook kunt u door kliks hoekpunten aanbrengen, die vervolgens bij gelijktijdig ingedrukte „Shift“-toets automatisch met rechte lijnen verbonden worden. Markeer zo voor ieder bouwdeel het gewenste vlak in het beeld.



Gum

Met behulp van deze tool kunt u fouten in de markering van de bouwdelen opheffen, door de overtollige penseelstreken te wissen. Selecteer hiervoor het desbetreffende bouwdeel in het tabblad „Bouwdeel“, klik op het tool „Gum“ en gum met ingedrukte linker muisknop over de te wissen penseelstreken. Ook hier worden gedefinieerde punten (kliks) bij ingedrukte „Shift“-toets met rechte lijnen met elkaar verbonden.





Tool-punt

Voor de tools „penseel“ en „gum“ staan er bij het klikken op „Gereeschapspunt“ vier verschillende maten tool-punten tot uw beschikking met 8, 16, 32 en 64 pixels. Door te klikken op de desbetreffende als cirkel weergegeven punt kunt u deze selecteren.

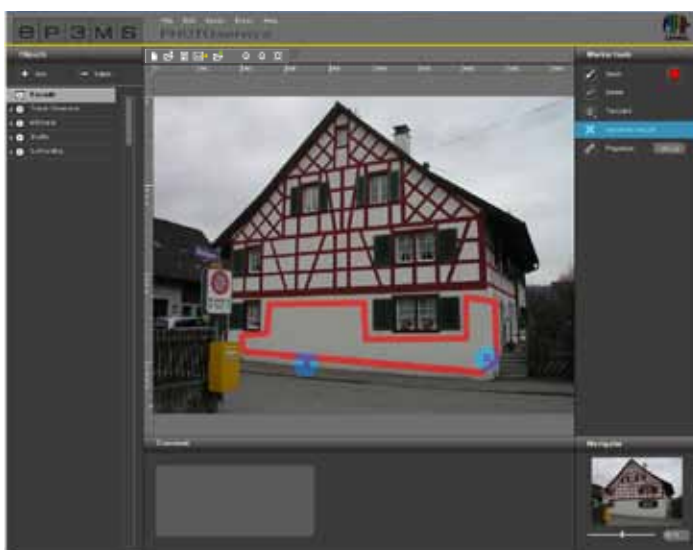


Retouchemarker

Met het tool „retouchemarker“ heeft u de mogelijkheid „vlekken“ in het beeld te markeren, die bij de beeldvoorbereiding door de PHOTOService verwijderd moeten worden. Selecteer hiervoor het tool „retouchemarker“ en het gewenste bouwdeel. Klik vervolgens op de plaats in het beeld die geretoucheerd moet worden. Er verschijnt een gekleurde „X“ op het klikpunt.

Voor een beter begrip voor de bewerking kunt u verder onder het werkvlak een opmerking toevoegen (zie „Opmerkingen toevoegen“).

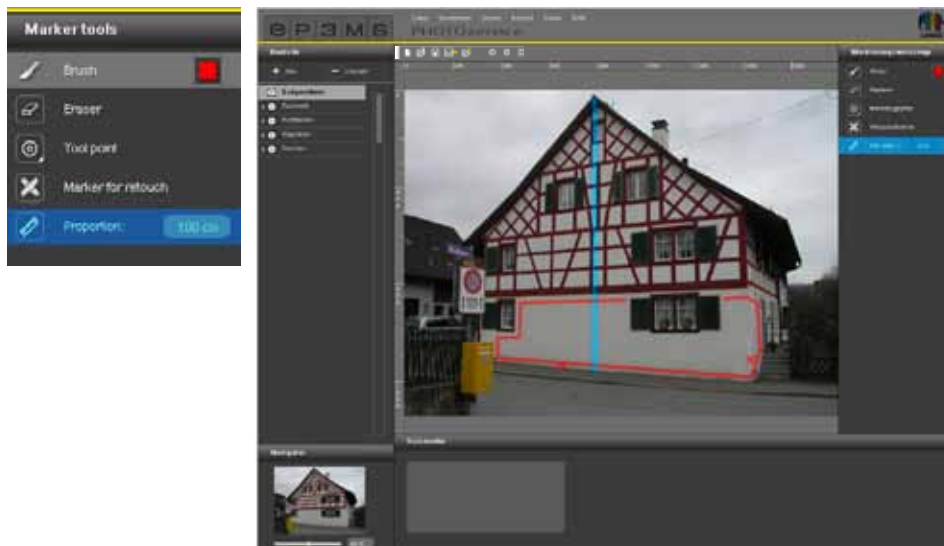
Aanwijzing: Gepositioneerde retouchemarkers kunnen met de „gum“ weer verwijderd worden.



Referentiemaat

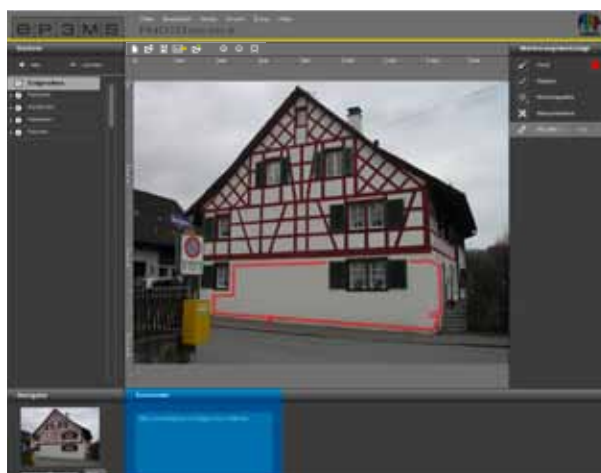
Aangezien alle benodigde bouwdeel-masker voor de vormgeving met kleur en ook met materialen voorbereid worden, is het belangrijk eenmalig een „referentiemaat“ voor de grootte van het object te definiëren. Kies hiervoor het tool „referentiemaat“. Klik in het beeld op de plaats waar de referentiemaat moet worden aangemaakt en selecteer de eindpositie door middel van een tweede klik. Voer vervolgens een waarde in centimeters (cm) in het cijferveld in voor de reële lengte van de zo ontstane rechte lijnen.

Aanwijzing: De referentiemaat hoeft per beeld slechts één keer te worden aangegeven en heeft hetzelfde effect op de materiaalmaten van alle bouwdeelen. Deze maat kan in ieder willekeurig bouwdeel aangemaakt worden en is op alle delen zichtbaar. Een aangemaakte referentiemaat wordt automatisch gewist, als u met het referentiemaat-tool een nieuwe maat aanmaakt.



Commentaar

In het tabblad „Opmerking“ onder het werkgebied kunt u in het tekstveld nuttige opmerkingen toevoegen, d.w.z. korte aanwijzingen betreffende geselecteerde bouwdelen of retouchewensen, zoals „Omranding - allemaal“ of „Hekwerken: zonder leuning“ - daardoor worden uw wensen voor de bewerking van uw beeld duidelijker.

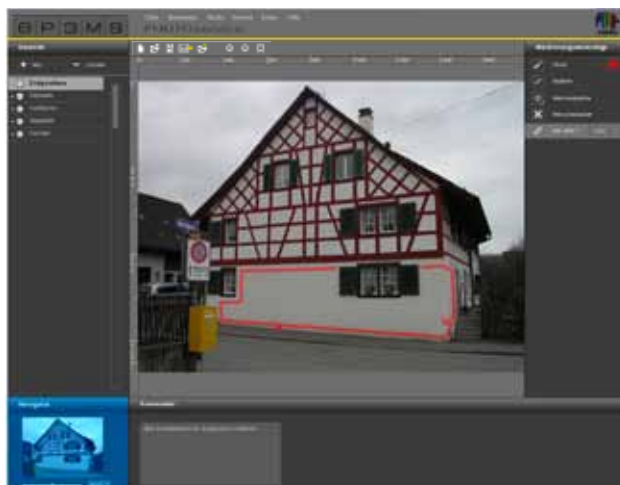


Comment

Please remove the spots on the facade on the ground floor.

Navigator

Met behulp van de navigator kunt u het beeld net als in de PHOTOSudio voor de bewerking in- of uitzoemen (Navigator, zie hoofdstuk 5.3.3). Beweeg anders het scrollwiel van de computermuis.



Navigator



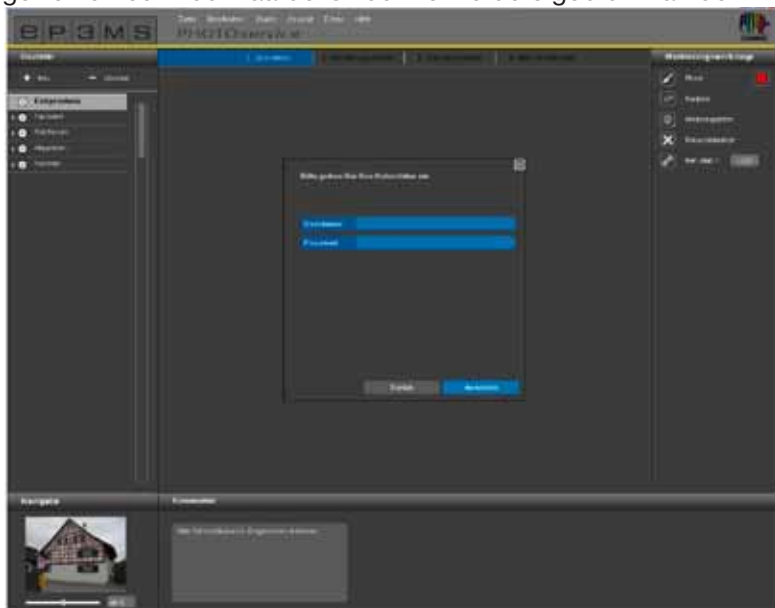
9.3 PHOTOService - Afbeelding verzenden



Als u alle gewenste vlakken van een beeld gemarkeerd heeft, verzend dit dan direct naar SPECTRUM 4.0 door te klikken op het „brief“-symbool in de menubalk van de PHOTOService. U kunt de verzendprocedure ook via de programmanavigatie activeren onder „Bestand“>„Afbeelding verzenden“.

Er gaat een venster open, waarin om uw gebruikersnaam en wachtwoord gevraagd wordt. Voer de gegevens in, klik op „Aanmelden“ en volg de aanwijzingen.

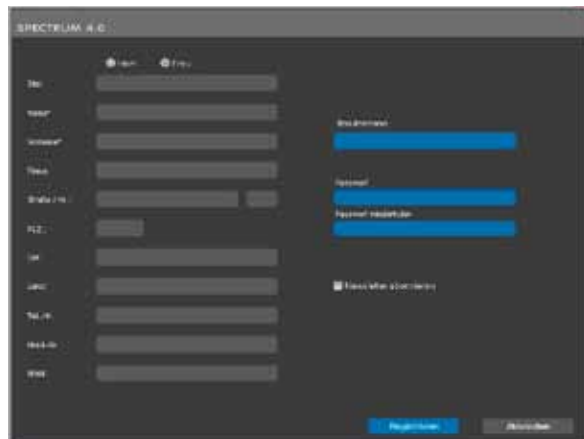
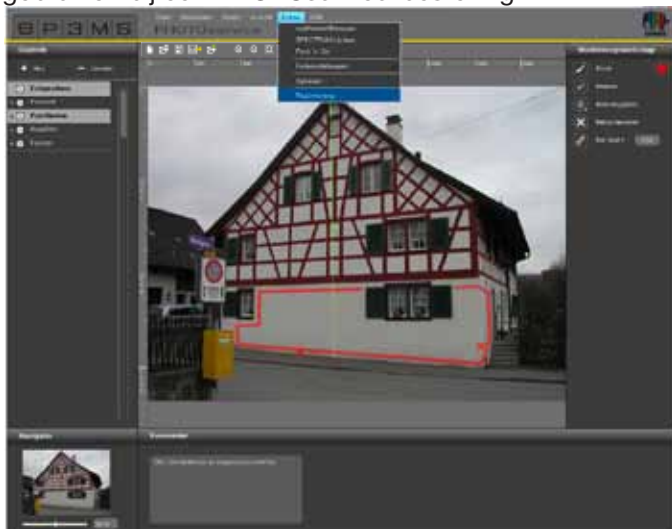
Mocht u noch over gebruikersnaam noch over wachtwoord beschikken, dan dient u zich te registreren aangezien dit een voorwaarde is voor het verdere gebruik van de PHOTOService. (zie „Registreren“).



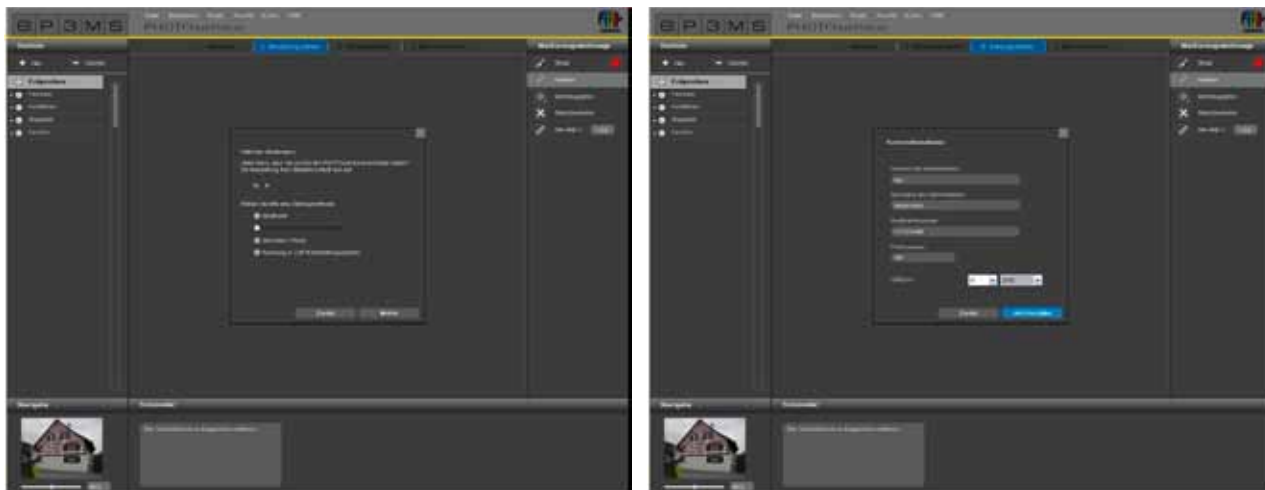
Registreren

Om zich te registreren voor de PHOTOService en de nieuwsbrief (optioneel), kiest u „Extra's“>„Registratie“ in de hoofdnavigatie. Vul het formulier in en kies een gebruikersnaam en een wachtwoord. Klik vervolgens op „Registreren“.

U bent nu geregistreerd als SPECTRUM 4.0-gebruiker en kunt uw zelf gekozen „gebruikersgegevens“ gebruiken bij een PHOTOService-bestelling.



Aan het einde krijgt u een weergave te zien ter controle van het beeld en de door u verstrekte informatie. Bevestig de correcte samenstelling en verzend uw order door te klikken op „Verzenden“. Verder wordt u door het systeem geïnformeerd over de betalingsvoorwaarden, die u ook onder hoofdstuk 9.5 kunt nalezen.

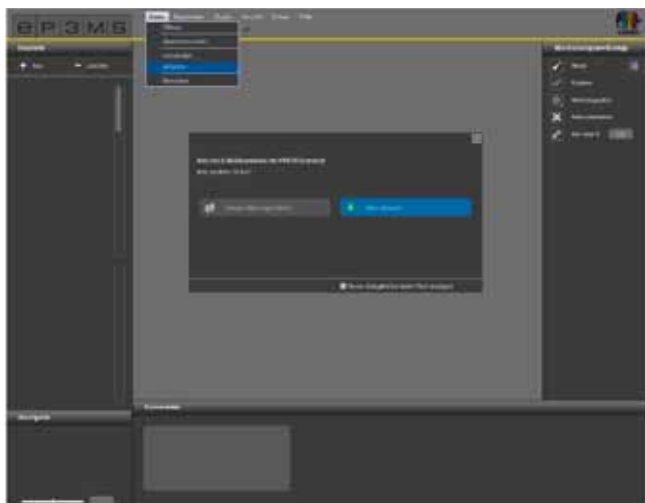


9.4 PHOTOService - Afbeelding downloaden

Binnen 2-3 werkdagen zijn uw voorbereide beeldgegevens klaar voor download. U ontvangt dan een e-mail op het door u bij de registratie aangegeven e-mailadres. Uw door de PHOTOService reeds voorge-maskeerde beeld kunt u nu direct in SPECTRUM 4.0 downloaden, om direct in de PHOTOSudio met de vormgeving te beginnen.



Gebruik voor het downloaden van uw beeld de knop „Beeld downloaden“ in de menubalk van de PHOTOService of de hoofdnavigatie via „Bestand“ > „Beeld downloaden“. Log in met de door u bij de registratie aangegeven toegangsgegevens en volg de instructies voor het downloaden.



9.5 Betaling

Voor de SPECTRUM 4.0 PHOTOService staan online diverse betalingsmogelijkheden tot uw beschikking: creditcard, automatische incasso, factuur en betaling via tegoedbonnummers. De soort betaling kunt u kiezen in SPECTRUM 4.0 bij de verzending van uw PHOTOService-bestelling.

PHOTOService tegoedbonnummers

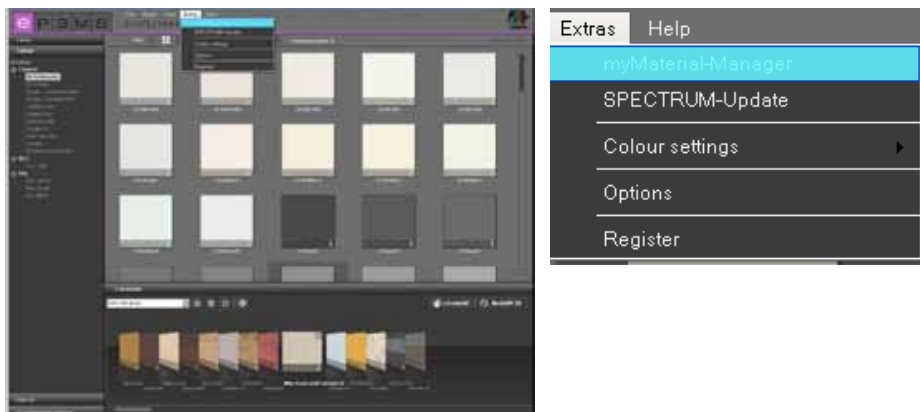
Bemachtig voor een gerieflijke betaling tegoedbonnummers, die u direct bij het laden van de beeldgegevens inwisselt. De tegoedbonnummers zijn voorzien van een code, die u bij de bestelling kunt invoeren. Tegoedbonnummers kunnen afzonderlijk of in een pakket van 5 besteld worden via de Caparol-Shop op www.caparol-shop.de.



10. myMaterial-Manager

SPECTRUM 4.0 biedt de markt een unieke keuze aan actuele kleur- en materiaalcollecties. De „myMaterial-Manager“ maakt de export mogelijk van alle oppervlakken via „Drag’n’Drop“ in externe programma's zoals bijvoorbeeld Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator of ook CAD-/3D-toepassingen zoals 3Dsmax, Cinema4D etc.

Via de hoofdnavigatie onder „Extra's“>„myMaterial-Manager“ gaat het SPECTRUM 4.0-programmavenster dicht en toont het oppervlak van de „myMaterial-Manager“.



10.1 Opbouw myMaterial-Manager

De „myMaterial-Manager“ wordt weergegeven als geminimaliseerd oppervlak, dat vrij kan worden bewo-
gen in het werkgebied van uw pc.

Aanwijzing: SPECTRUM 4.0 loopt op de achtergrond verder bij het gebruik van de „myMaterial-Manager“ en kan op ieder willekeurig moment weer worden opgeroepen via de knop „terug naar SPECTRUM 4.0“.



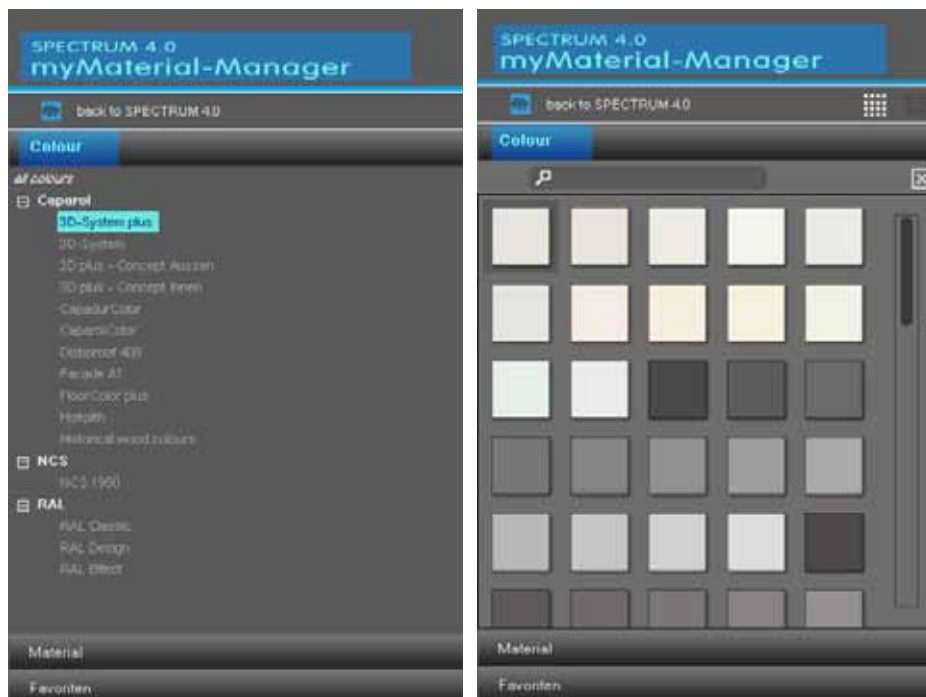
10.1.1 Kleur, materiaal en favorieten selecteren

Bijna net als bij de tabbladen in de EXPLORER heeft u in de „myMaterial-Manager“ toegang tot de database met alle bijbehorende kleurtinten en materialen (Favorieten aanmaken, zie hfst. 4.3 „Favorieten“).

Voor de keuze van een kleurtint of materiaal selecteert u eerst het desbetreffende tabblad („Kleur“, „Materiaal“, „Favorieten“). In het desbetreffende tabblad kunt u uw keuze verfijnen tot producent resp. de collectie van een producent (Meer informatie over de tabbladen vindt u in de hoofdstukken 4.2.2 „Kleur“, 4.2.3 „Materiaal“ en 4.3 „Favorieten“).

Wanneer u klikt op een collectie, gaat de weergave over op een beeldweergave van de inhoud.

Met behulp van de scrollbalk op de rechterrand van het venster kunt u de collectie doorzoeken.

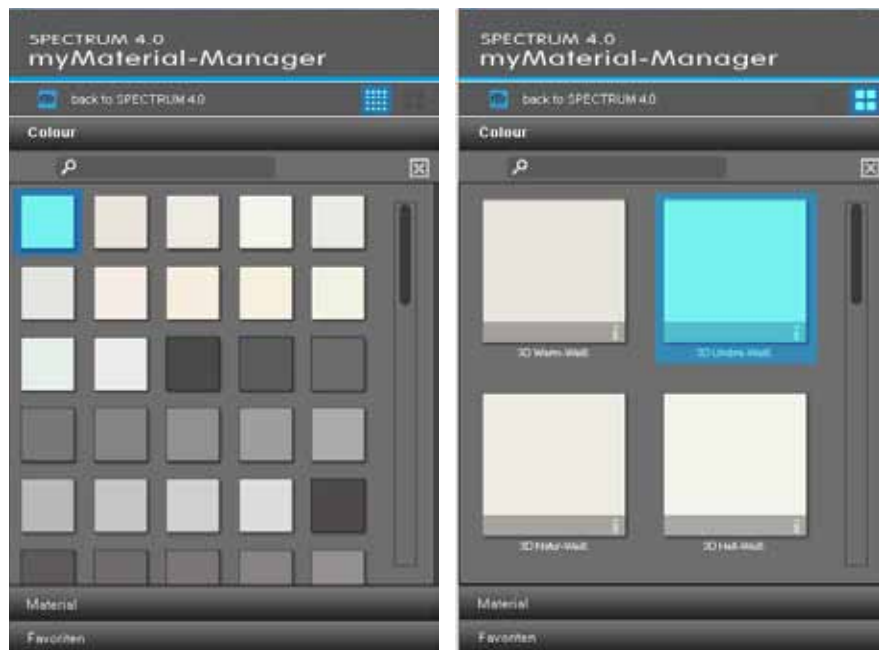


Bovendien heeft u de mogelijkheid om net als in de EXPLORER via het tekstveld met het vergrootglas-symbool naar de naam of het kenmerk van een bepaalde kleurtint of materiaal te zoeken.

Aanwijzing: Het zoeken naar een kleurtint of een materiaal vindt alleen in de op het tijdstip van het zoeken geselecteerde collectie plaats. Met hoofd- en kleine letters hoeft bij het zoeken geen rekening te worden gehouden.



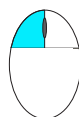
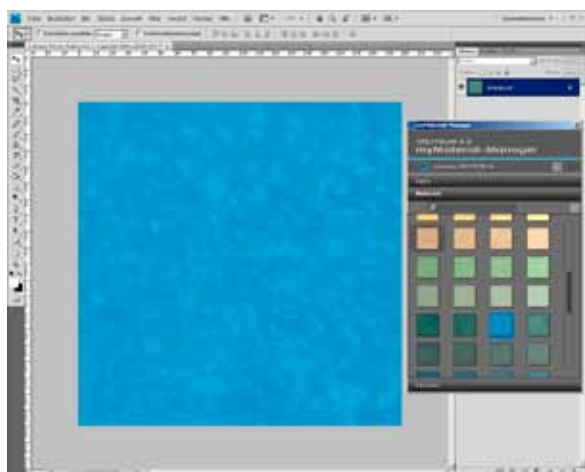
Daarnaast kunt u, net als bij de EXPLORER, kiezen tussen de weergaven „kleine voorbeeldweergave“ en „gemiddelde voorbeeldweergave“ voor de weergave van de kleur- en materiaalbeelden. De gegevens worden standaard weergegeven in de „gemiddelde voorbeeldweergave“. In deze weergave heeft u de mogelijkheid om door te klikken op de „i“ op de onderste beeldrand van een kleur-/materiaalveld detailinformatie over de desbetreffende producten zichtbaar te maken (Kleurdetails, zie hfst. 4.2.2 „Kleur“, Materiaaldetails, zie hfst. 4.2.3 „Materiaal“).



Om de collectie te sluiten en terug te keren naar het dropdown-menu van het tabblad „Kleur“, „Materiaal“ en „Favorieten“ klikt u op de „X“ boven de scrollbalk.

10.1.2 Kleur, materiaal en favorieten exporteren

Na de keuze van een kleurtint/materiaal (donkergrijze omranding zichtbaar) kunt u deze via „Drag’n’Drop“ in een ander programma laden. Selecteer het model door met de linker muisknop te klikken en trek de muis bij ingedrukte linker muisknop in het werkvlak van het programma, waarnaar de kleurtint resp. het materiaal geëxporteerd moet worden. Als u nu de muisknop loslaat, wordt het model naar het andere programma geëxporteerd.

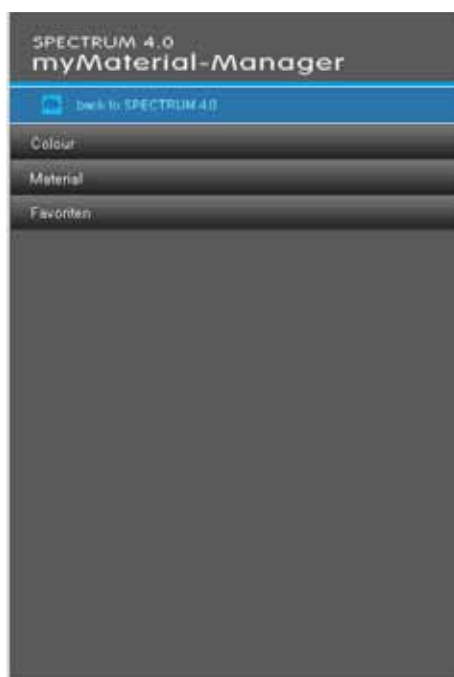


Afhankelijk van het feit of u een kleur of een materiaal naar het andere programma exporteert, staan de gegevens met verschillende resolutie tot uw beschikking:

Kleurtinten: 256x256 pixel, 72dpi
Materialen: 1417x1417 pixel, 18dpi

10.1.3 Terugkeren naar SPECTRUM 4.0

Als u terug wilt schakelen naar de weergave "volledig beeld" van SPECTRUM 4.0, klik dan op de knop „terug naar SPECTRUM 4.0“ in het bovenste gebied van de myMaterial-Manager. De myMaterial-Manager wordt gesloten en SPECTRUM 4.0 wordt in de module EXPLORER geopend.



11. Kleurgetrouwheid - Kalibratie - ColorMunki

Voor de beoordeling en presentatie van een vormgeving op de monitor en bij de output op printers of hun presentatie voor de klant, speelt de zogenaamde „Kleurgetrouwheid“ aan de originele kleurtint een beslissende rol.

Om de kleurweergave van uw media te optimaliseren, staan er in SPECTRUM 4.0 twee verschillende mogelijkheden tot uw beschikking:

11.1 Eenvoudige kleuroptimalisatie (zonder ColorMunki)

De complete versie van SPECTRUM 4.0 bevat een „SPECTRUM-kalibratiewaaiër“ ter optimalisering van de kleurweergave op de monitor.

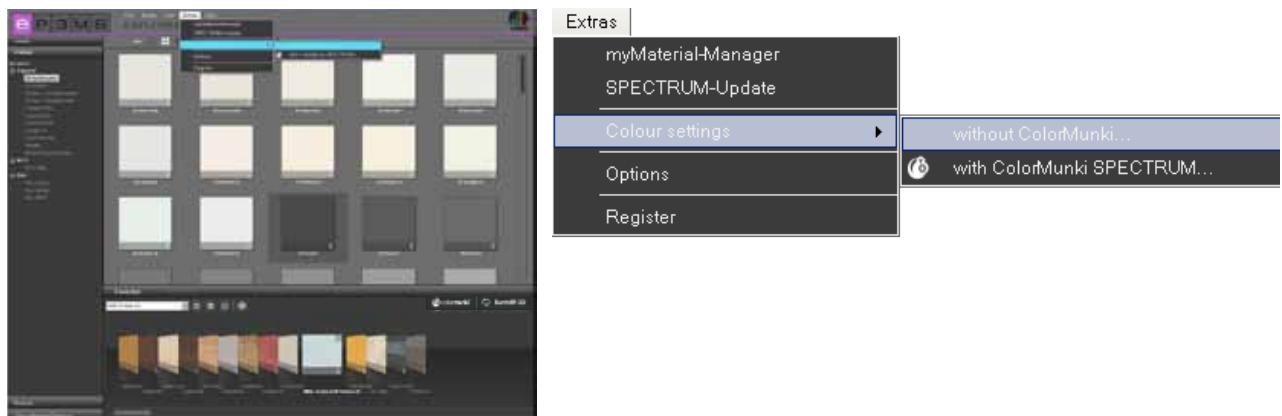


De kalibratiewaaiër bestaat uit 15 originele modellen van het Caparol 3D-systeem, die dienst doen als vergelijkingsmonster voor de monitorweergave. Helderheid en verzadiging en de afzonderlijke kleurkanalen kunnen onafhankelijk van elkaar bijgesteld worden.

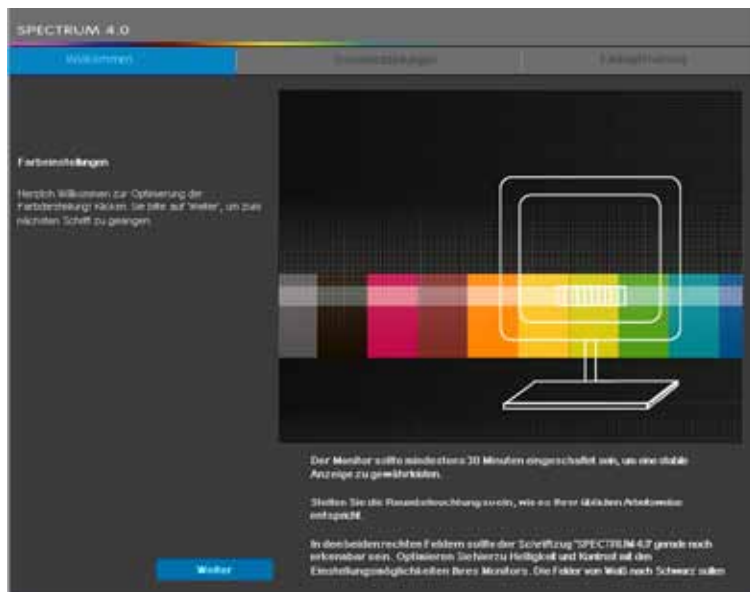
11.1.1 Kalibratie

Klik in de hoofdnavigatie van het programma op „Extra's“>„Kleurinstellingen“>„zonder ColorMunki...“.

Aanwijzing: De monitor moet voor de kalibratie reeds minstens 30 minuten zijn ingeschakeld om een stabiele weergave te garanderen.



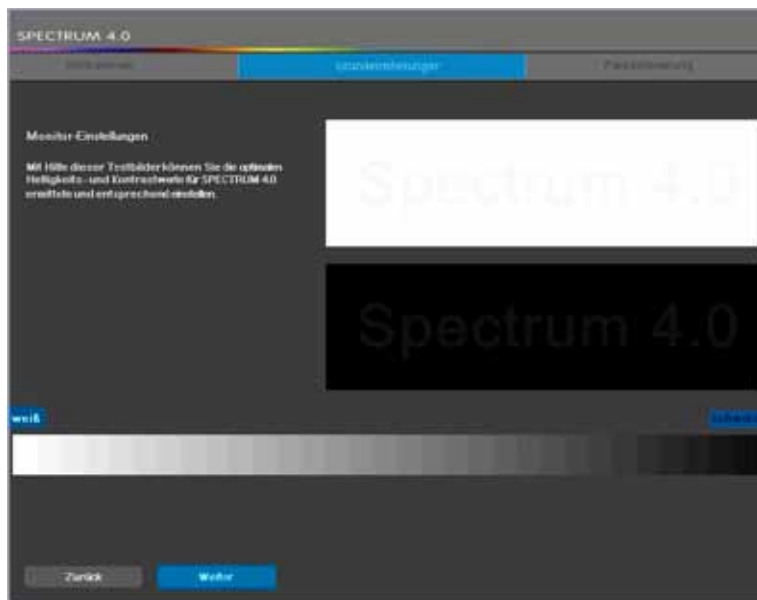
De volgende dialoog verschijnt:



Klik op de knop „Verder“ om bij de monitorinstellingen te komen.

Basisinstellingen

Hier controleert u aan de hand van beide testbeelden (Wit-Zwart) de contrastweergave van uw monitor. Het opschrift „SPECTRUM 4.0“ moet in beide velden leesbaar zijn. Daarnaast moet op de onderste verloopbalk een „harmonische“, gelijkmatige aaneenschakeling van Wit naar Zwart te zien zijn.



Klik op „Verder“ om bij de kleurinstellingen te komen.

Kleuroptimalisatie

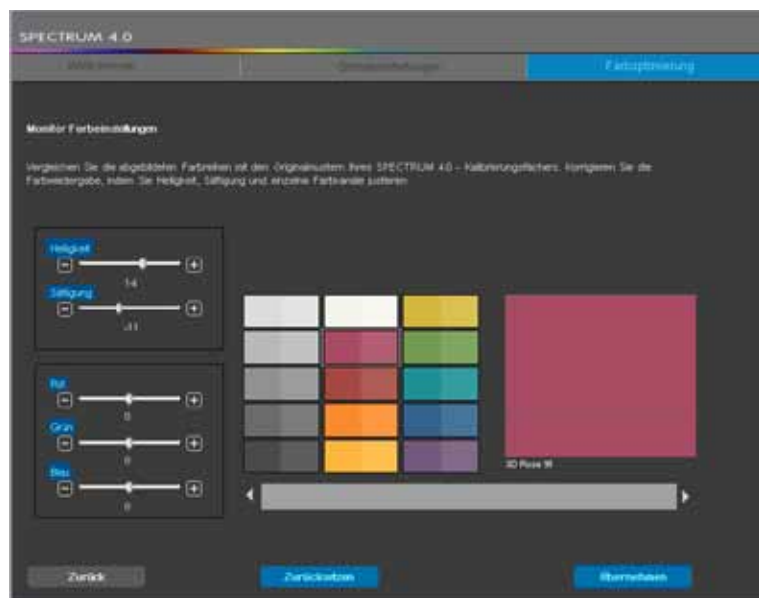
Vergelijk de afgebeelde kleurreeksen met de originele modellen van uw SPECTRUM 4.0-kalibratiewaaier. Corrigeer de kleurweergave door de instellingen voor helderheid en verzadiging en de afzonderlijke kleurkanalen af te stellen.

Hiervoor kunt u werken met de regelaars „Helderheid“ en „Verzadiging“ alsmede de kleurregelaars voor de kleurkanalen „Rood“, „Groen“ en „Blauw“. Bij het verschuiven van een regelaar heeft de verandering effect op alle weergegeven kleurtinten. U ziet de verandering in de rechterhelft van het desbetreffende kleurveld, het linkergebied blijft bestaan ter vergelijking.

Aanwijzing: Corrigeer de kleurkanalen alleen indien de weergegeven grijstinten er roodachtig, blauwachtig of geelachtig uitzien. De grijstinten moeten na de correctie zo neutraal mogelijk - zonder kleurafwijking - worden weergegeven.

Vergelijk ook de bonte tinten met de originele kleurenmonsters van de meegeleverde SPECTRUM 4.0-kalibratiewaaier.

Als u uw correcties wilt overnemen voor de kalibratie van uw monitor, klik dan op „Overnemen“. Voor het resetten van uw instellingen zoals die tot dan toe waren en/of het opnieuw kalibreren, klikt u op „Resetten“.



Aanwijzing: De hier gemaakte instellingen hebben enkel effect binnen het programma SPECTRUM 4.0.

11.2 Kalibratie met ColorMunki

Met behulp van de ColorMunki en SPECTRUM 4.0 kunnen hoogwaardige profielen gecreëerd worden voor uitvoerapparaten zoals monitor of printer en zo materiaal- en tijdverlies verlaagd worden. De spectraalfotometer ColorMunki van de marktleider X-Rite verbetert de kleurweergave in SPECTRUM 4.0 van het begin af aan en optimaliseert de kleurweergave van ontwerpen en presentatiedocumenten.



In de versie SPECTRUM 4.0 ColorMunki ontvangt u extra de spectraalfotometer X-Rite ColorMunki PHOTO voor een geoptimaliseerde kleurweergave op uw monitor en printer.

Aan de hand van de meegeleverde ColorMunki kunt u na het aansluiten zowel monitor als printer kalibreren, of kleurtinten direct in de software inlezen.

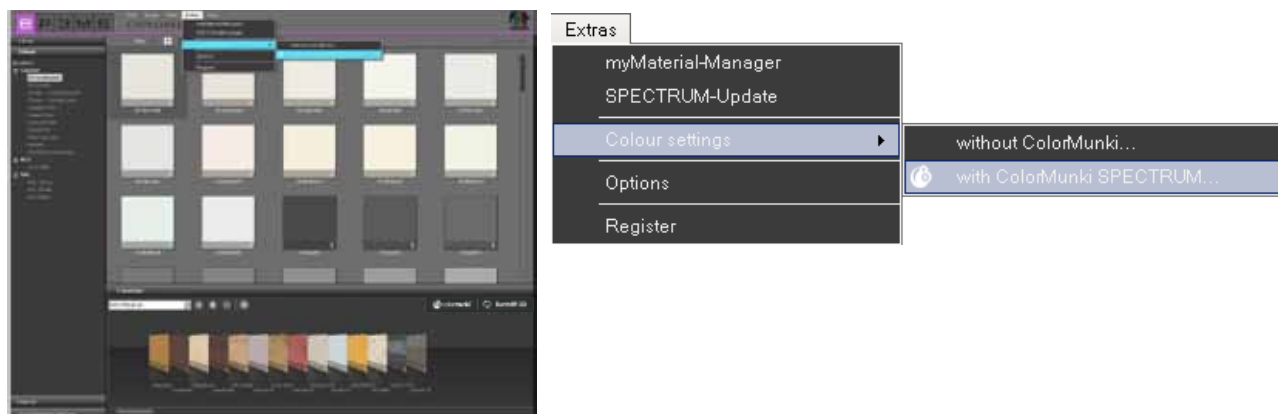
11.2.1 De ColorMunki Activeren en Registreren

Sluit de ColorMunki voor het kalibreren in SPECTRUM 4.0 aan op een functionerende USB-aansluiting van uw pc. Installeer vanaf de meegeleverde cd de drivers noodzakelijk voor het gebruik van de ColorMunki.

Aanwijzing: Zorg er bij de installatie van de ColorMunki voor dat u de eerste installatie uitvoert als gebruiker met beheersrechten.

11.2.2 Profilering van de monitor

Sluit de ColorMunki eerst op een functionerende USB-uitgang van uw pc aan. Klik in de hoofdnavigatie van het programma onder „Extra's“ > „Kleurinstellingen“ > „met ColorMunki SPECTRUM...“.



Als de ColorMunki correct is aangesloten en actief is, gaat onderstaande dialoog open:

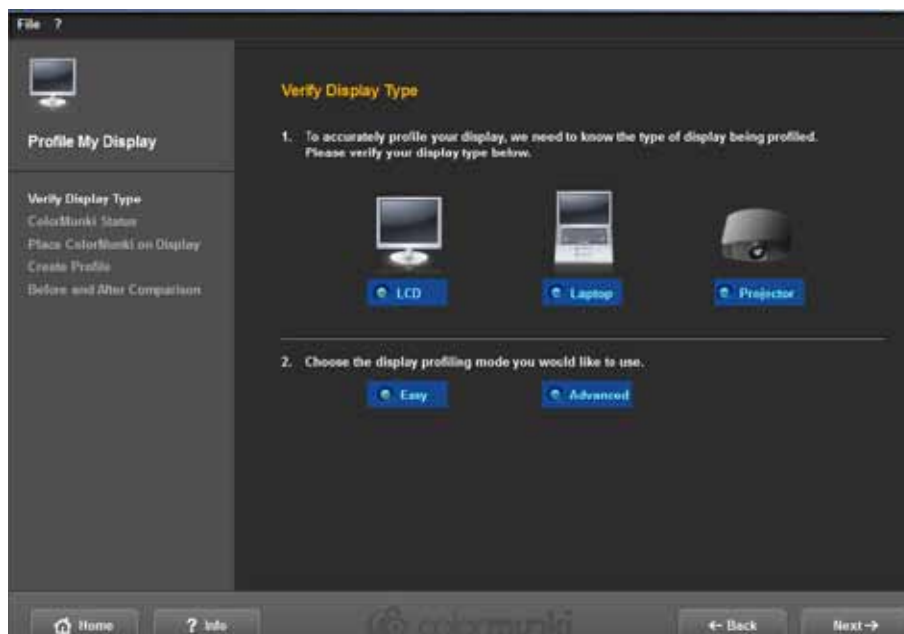


Selecteer het veld „Monitor profileren“ met een klik. U wordt nu door de afzonderlijke stappen geleid, die noodzakelijk zijn voor de profilering.

Type monitor selecteren

Selecteer eerst het „monitortype“ dat u wilt profileren, door erop te klikken. U hebt de keuze tussen lcd-beeldscherm, laptop-monitor of projector.

Beslis in de volgende stap of u een „Eenvoudige“ of „Uitgebreide“ profilering wilt uitvoeren.



Eenvoudige profilering

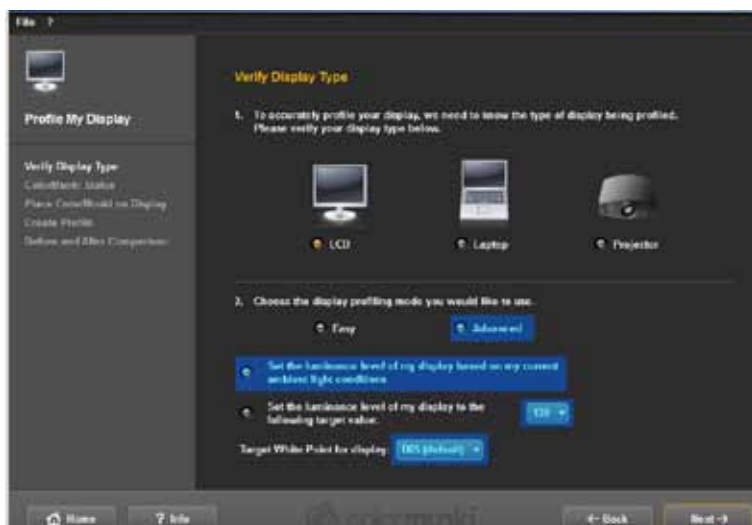
De eenvoudige profilering heeft betrekking op de basisinstellingen, die een standaard profilering van de monitor activeren. Deze instelling is geschikt, als u geen speciale instellingen in het profiel wilt opnemen voor omgevingslicht en lichtstroomdichtheid.

Uitgebreide profilering

Bij het kiezen van de uitgebreide profilering kunt u het omgevingslicht meten of de lichtstroomdichtheid voor uw profilering handmatig instellen. Daarnaast heeft u de mogelijkheid om verschillende soorten licht te definiëren in het witpunt-gebied.

Kies „Lichtstroomdichtheid van de monitor voor het omgevingslicht instellen“, als u geen speciale instelling voor de lichtstroomdichtheid wenst. Kies voor de handmatige instelling van de lichtstroomdichtheid „Lichtstroomdichtheid van de monitor op deze gewenste waarde instellen“ en stel in het veld rechts de gewenste lichtstroomdichtheid in van 80 tot 140 candela.

Het witpunt kunt u naar eigen wens vastleggen tussen D50, D55, D65 (standaard) en Native. Klik vervolgens op „Verder“ om door te gaan met de profilering.



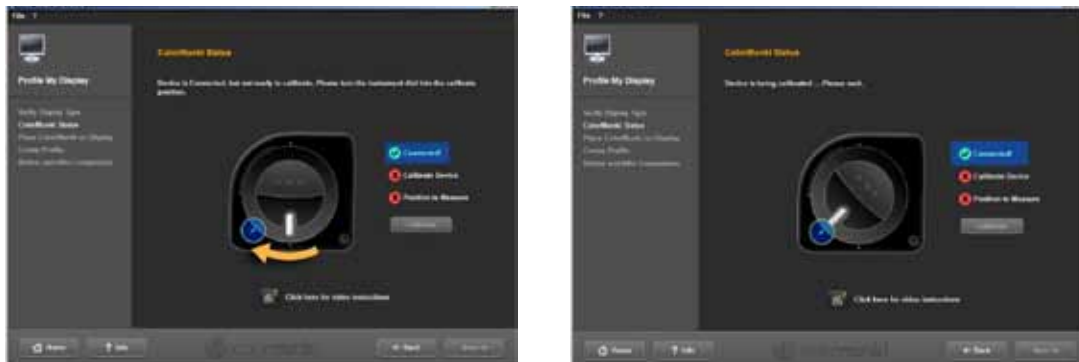
ColorMunki-status

In de volgende „ColorMunki-status“-dialoog controleert SPECTRUM 4.0 of uw ColorMunki klaar is voor het opstellen van een profiel. Als de ColorMunki niet correct op de pc is aangesloten, verschijnt onderstaande dialoog:



Controleer de aansluiting of sluit de ColorMunki aan op de pc met de meegeleverde kabel. Zodra de ColorMunki correct is aangesloten, verschijnt er een beeld van de ColorMunki en een groen vinkje naast de ColorMunki-afbeelding bij de status „Aangesloten“.

Mocht het wiel van de ColorMunki zich niet in de correcte positie bevinden voor de profilering van de monitor, dan maakt de ColorMunki-afbeelding u met een oranje pijl opmerkzaam op de plaats waarnaar het wiel bewogen moet worden.



Als de ColorMunki correct is aangesloten en het wiel van de ColorMunki in de juiste positie gebracht is, klikt u op „Kalibreren“ om te beginnen met de kalibratie van de monitor. Als de kalibratie correct is uitgevoerd, verschijnt er een groen vinkje voor „Gekalibreerd“.



Beweeg vervolgens de ColorMunki naar de meetpositie die in de grafiek wordt weergegeven. Als u de positie correct hebt ingesteld, verschijnt er een derde groen vinkje om de correcte positie te tonen. Klik vervolgens op „Verder“.



Aanwijzing: Mocht u meer informatie over deze dialoog nodig hebben, dan kunt u de videohandleiding voor deze dialoog bekijken (voorwaarde is het bestaan van een internetverbinding).

ColorMunki aan de monitor bevestigen

In deze dialoog laat SPECTRUM 4.0 u de positie zien, waarop u de ColorMunki op de monitor positioneert.

Plaats de ColorMunki eerst in het door de producent meegeleverde omhulsel om externe lichtinvloeden te vermijden. Bevestig vervolgens de ColorMunki met behulp van het gewicht op de aangegeven positie, zodat de ColorMunki zelfstandig op de monitor blijft liggen. Klik op „Verder“.

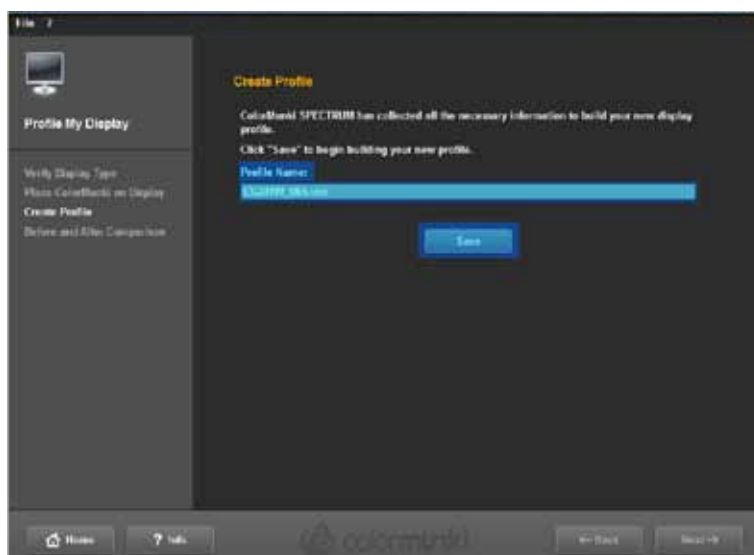


Aanwijzing: Mocht u meer informatie over deze dialoog nodig hebben, dan kunt u de videohandleiding voor deze dialoog bekijken.

De software produceert nu na elkaar op het beeldscherm een reeks kleurtinten met verschillende helderheid, die door de ColorMunki worden ingelezen.

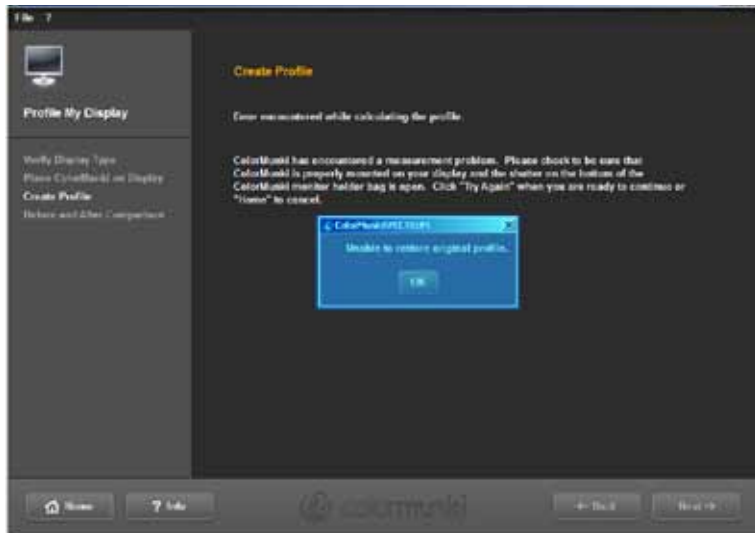
Profiel opstellen

In aansluiting op het inlezen van de reeksen kleurtinten gaat de dialoog „Profiel opstellen“ open. Nu kan het opgestelde profiel onder de aangegeven profielnaam of een door u zelf gekozen naam op uw computer opgeslagen worden. Klik hiervoor op „Opslaan“.



In aansluiting op de opslag kunt u een „Herinneringsdatum“ aanmaken voor de nieuwe profilering. Klik vervolgens op „Verder“.

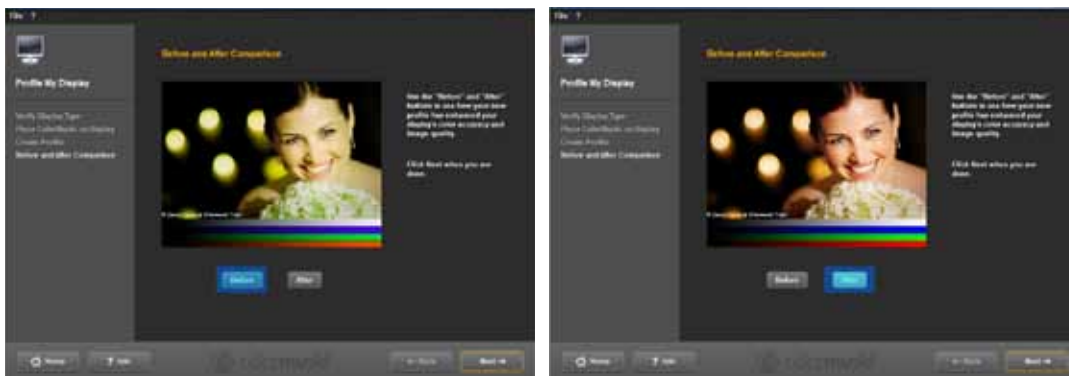
Aanwijzing: Als het systeem er niet in geslaagd is de profileringsprocedure met succes uit te voeren, kan het opgestelde profiel niet worden opgeslagen en ontvangt u een melding dat de profilering mislukt is. Zorg ervoor dat u over de noodzakelijke beheers- en schrijfrechten op deze pc beschikt, en voer de procedure nog een keer uit.



Vergelijking Vooraf/Naderhand

Hier kunt u de verandering naar het oorspronkelijke profiel van de monitor zien.

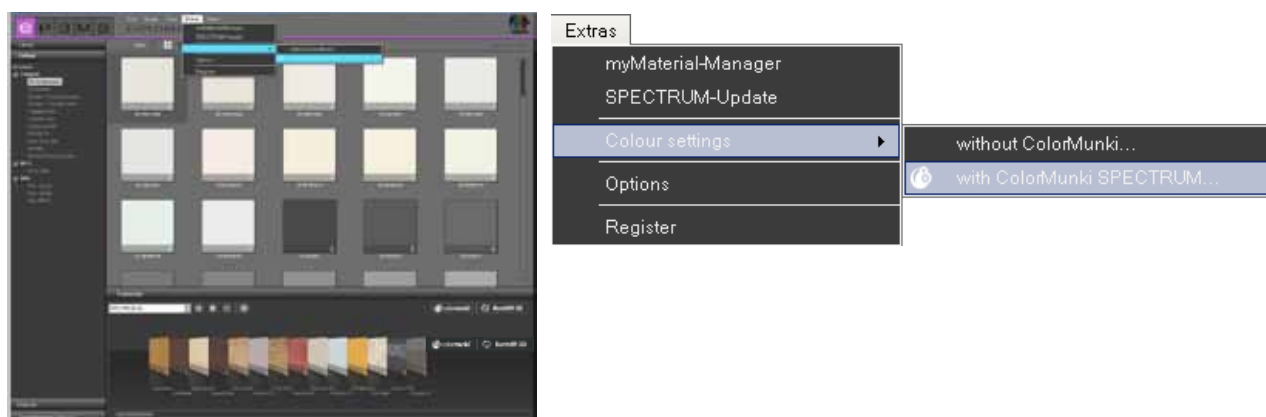
Klik op „Verder“ en u bevindt zich opnieuw in de startdialogoog van het ColorMunki-menu.



Aanwijzing: Het door middel van ColorMunki voor uw monitor opgestelde profiel kunt u bekijken in de eigenschappen van uw pc onder „Instellingen“>„Uitgebreid“>„Keurbeheer“ en activeren of deactiveren.

11.2.3 Profilering van de printer

Sluit de ColorMunki eerst op een functionerende USB-uitgang van uw pc aan. Klik in de hoofdnavigatie van het programma onder „Extra's“ > „Kleurinstellingen“ > „met ColorMunki SPECTRUM...“.



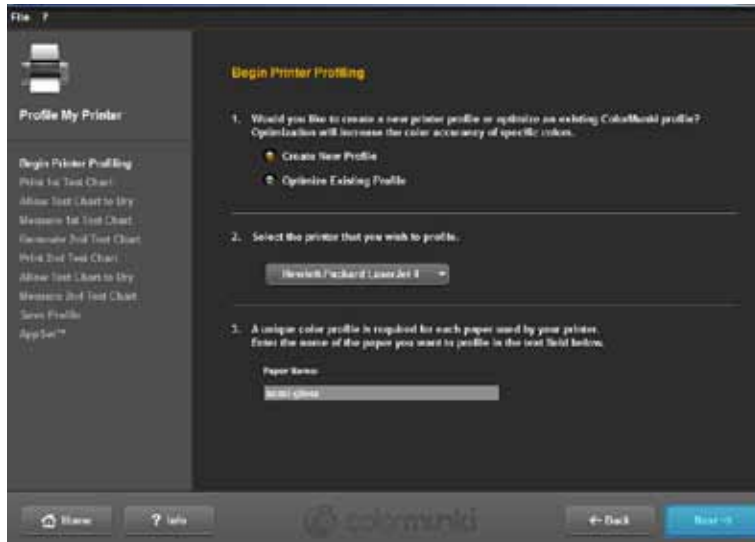
Als de ColorMunki correct is aangesloten en functionerend is, gaat onderstaande dialoog open:



Selecteer het veld „Printer profileren“ met een klik. U wordt nu door de voor de profilering noodzakelijke stappen geleid.

Printerprofilering starten

Selecteer bij de start van de printerprofilering eerst of u een nieuw profiel voor de printer wilt opstellen, of het bestaande profiel voor uw printer wilt optimaliseren. Selecteer in de volgende stap de printer die u wilt profileren. Geef ten slotte het papier aan dat u gebruikt voor de printer die geprofileerd wordt.



Aanwijzing: Voor iedere afzonderlijke printer en voor ieder soort papier dat u gebruikt op de printer in kwestie, moet een eigen profiel worden opgesteld om de kleurgetrouwheid bij het opstellen van het profiel te garanderen.

Klik vervolgens op „Verder“ om zogenaamde „Targets“ (doelbladen met kleurveldsamenstellingen voor inlezen) voor uw ColorMunki af te drukken.

Eerste target afdrukken

Druk het eerste target af door te klikken op „Afdrukken“ of kies „Ik heb mijn target al afgedrukt“, als u al over een geprint target beschikt.



Neem de aanwijzingen in acht, die u voor het openen van de printdialoog te zien krijgt en klik op „Doorgaan“. Maak vervolgens de noodzakelijke instellingen in uw printdialoog, kies de gewenste printer en klik op „OK“ om het eerste target te printen.

Klik op „Verder“ zodra het target is afgedrukt.

Target laten drogen

In de volgende dialoog wordt de noodzakelijke droogtijd van het target in een countdown weergegeven. Gelieve op de afloop van de timer te wachten, voordat u begint met het kalibreren van het target.

Aanwijzing: Mocht u al een afgedrukt target hebben, dan kunt u de drogingsprocedure overslaan met een klik op „Drogingsprocedure overslaan“. Klik vervolgens op „Verder“ om met het kalibreren te beginnen.



Eerste target meten

Meet nu het eerste target door de ColorMunki aan het onderste uiteinde van de eerste regel (voor het eerste kleurveld) te zetten. Klik op de functieknop van de ColorMunki en volg met ingedrukte knop de regel van beneden naar boven zo recht mogelijk. Laat de knop pas los, als de ColorMunki zich niet meer boven het kleurveld bevindt. Als de regel correct gekalibreerd is, springt de gele rand in de dialoog van het beeldscherm naar de volgende regel.

Als de regel verkeerd gekalibreerd is, ziet u een rode rand om de regel. Pas als de rand weer een groene kleur krijgt, kunt u opnieuw kalibreren.



Als u alle vijf regels correct gekalibreerd hebt, klikt u op „Verder“. Het tweede target wordt nu voor u aangemaakt.

Tweede target

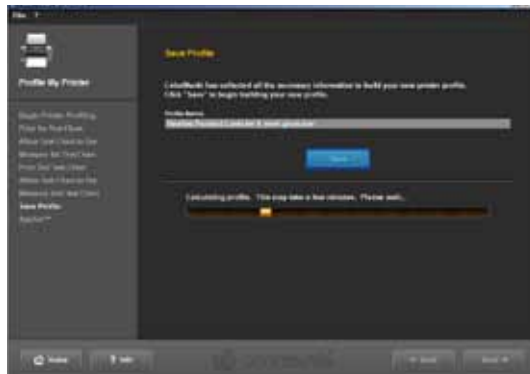
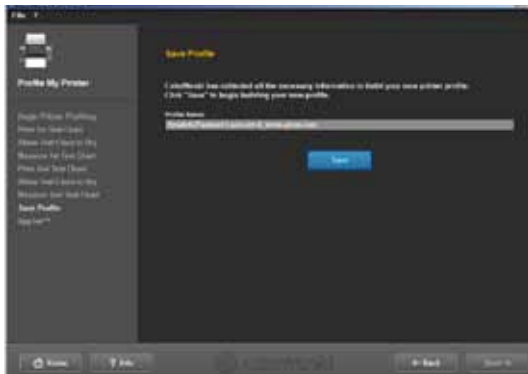
Ga bij het afdrucken, drogen en meten van het tweede target net zo te werk als bij het eerste. Het tweede target kan niet zoals het eerste target worden overgeslagen, aangezien het eerst door de actuele meetwaarden wordt aangemaakt.



Profiel opslaan

In aansluiting op het inlezen van de reeksen kleurtinten gaat de dialoog „Profiel opstellen“ open. Nu kunt u het nieuwe profiel onder de aangegeven profielnaam of een door u zelf gekozen naam op uw computer opslaan. Klik hiervoor op „Opslaan“. Het programma berekent nu het profiel voor uw printer. In aansluiting op de opslag kunt u een herinneringsdatum aanmaken voor de nieuwe profilering. Klik vervolgens op „Verder“.

Aanwijzing: Als het systeem er niet in geslaagd is de profileringprocedure met succes uit te voeren, kan het opgestelde profiel niet worden opgeslagen en ontvangt u een melding dat de profilering mislukt is. Zorg ervoor dat u over de noodzakelijke beheers- en schrijfrechten op deze pc beschikt, en voer de procedure nog een keer uit.

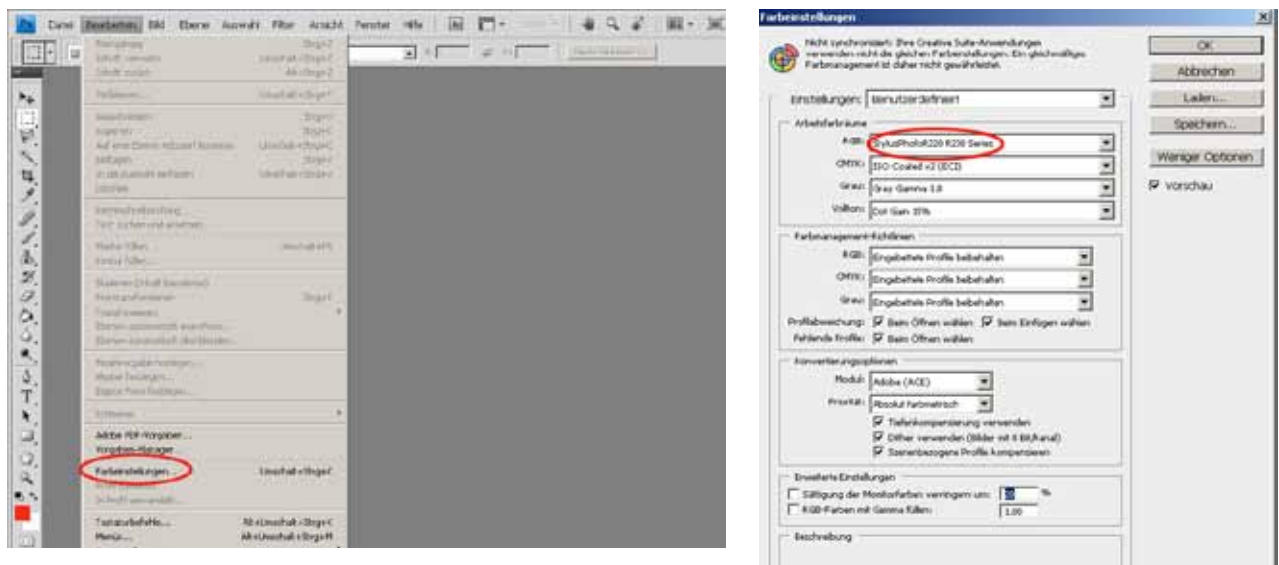


AppSet

Met deze functie biedt X-Rite de automatische overname van uw printerprofiel in andere programma's zoals Adobe Creative Suite, CorelDRAW of QuarkXPress. Wij raden voor het garanderen van de correcte kleurprofielovername voor andere programma's de hieronder weergegeven handleiding met een voorbeeld van Adobe Photoshop CS4 aan, in plaats van het gebruik van de AppSet-functie.

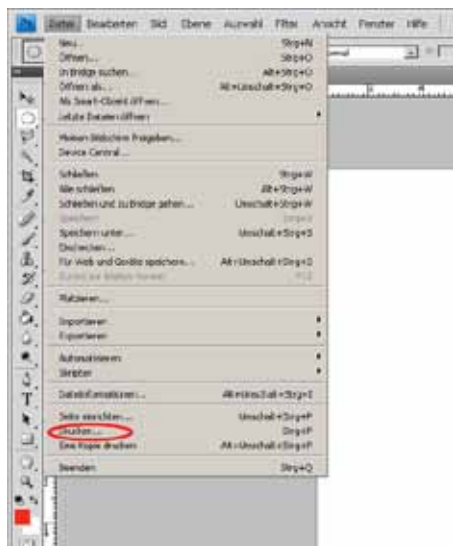
Printinstellingen voor Adobe Photoshop CS4 met gebruik van een met de ColorMunki opgesteld profiel

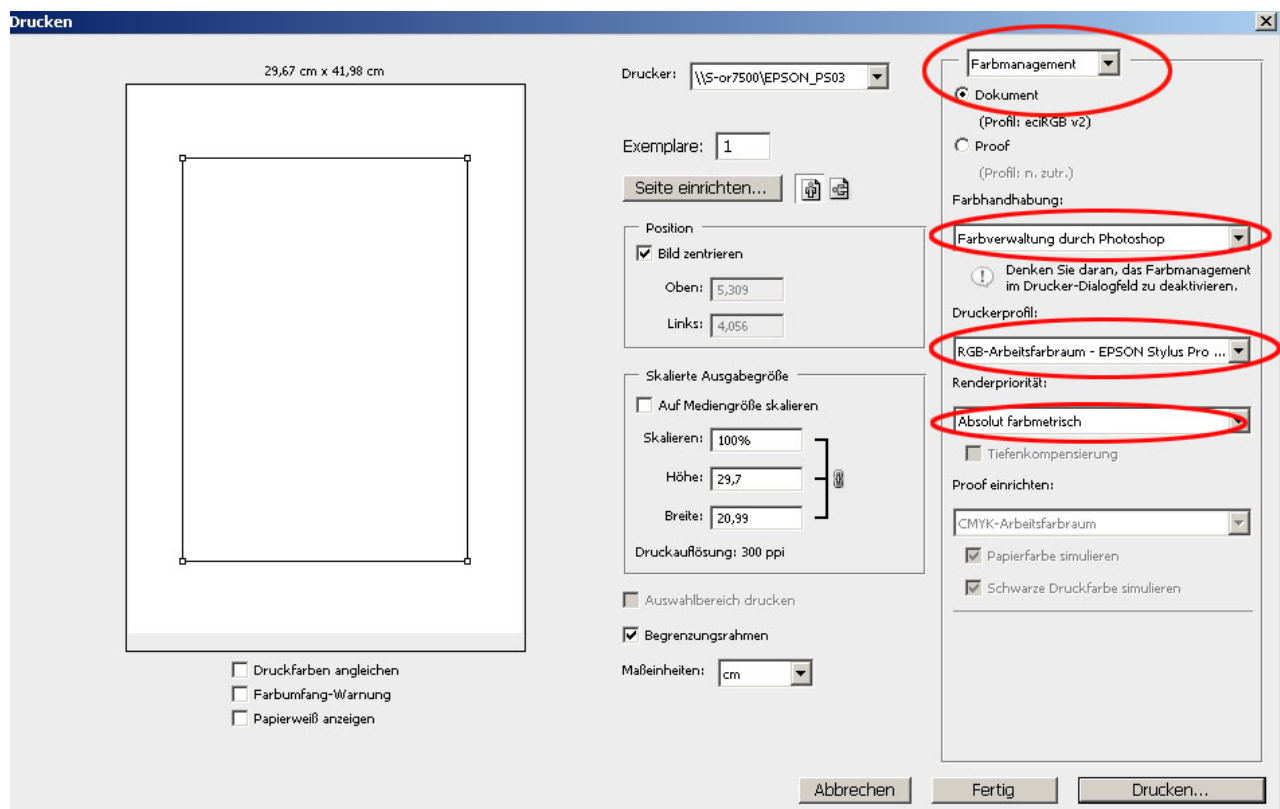
Kies in het hoofdmenu van Photoshop CS4 „Bewerken“ > „Kleurinstellingen“. Selecteer in het menuvenster dat open gaat „Kleurinstellingen“ voor het gebied „Werkruimte > RGB werkruimte“ uw met de ColorMunki opgesteld profiel en bevestig de gewijzigde instellingen met „OK“.



Open daarna de Photoshop-afdrukdialoog, door in het hoofdmenu te klikken op „Bestand“ > „Afdrukken“ en voer onderstaande instellingen uit in de dialoog die open gaat:

1. Kleurhandhaving: „Kleurbeheer door Photoshop“
2. Printerprofiel: Kies hier het met de ColorMunki opgestelde lcc-profiel, dat u reeds eerder in de kleurinstellingen geselecteerd heeft.
3. Prioriteit renderen: „Absoluut kleurmetrisch“





Aanwijzing: Vergeet niet om het kleurbeheer in het printerdialogveld te deactiveren.

11.2.4 ColorMunki-menu

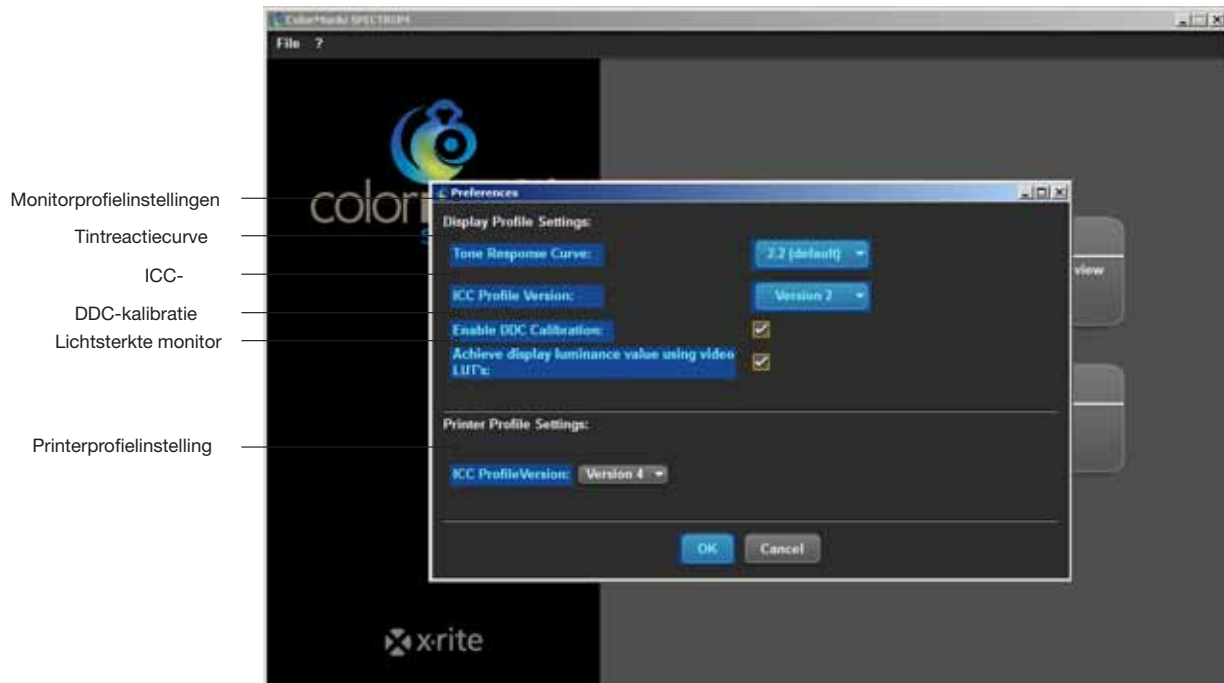
Bestand

Onder „Bestand“ > „Instellingen“ vindt u opties voor monitor- en printerprofielinstellingen, die u hier handmatig kunt veranderen.



Monitorprofielinstellingen

In het gebied van de monitorprofielinstellingen kunt u de tintreactiecurve (standaardinstelling op 2.2) en de ICC-profielversie instellen, alsmede de DDC-kalibratie en de instelling van de lichtsterkte van de monitor via LUT deactiveren.



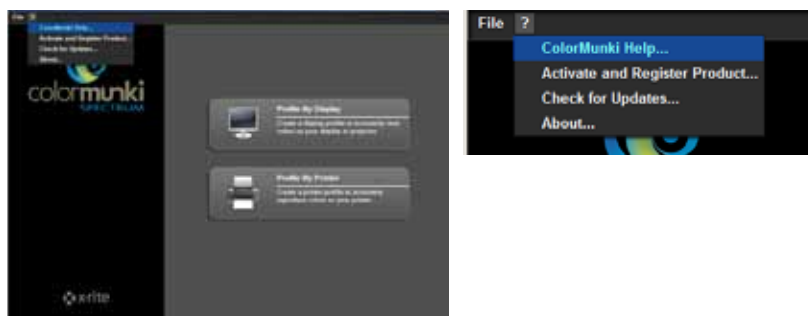
Printerprofielinstellingen

In de printerprofielinstellingen kunt u de aanpassing van de ICC-profielversie van de de versie 4 (standaardinstelling voor Windows Vista resp. 7) aan de versie 2 (voor Windows XP) uitvoeren. Als u de gewijzigde instellingen wilt overnemen, klikt u op „OK“.

Afsluiten

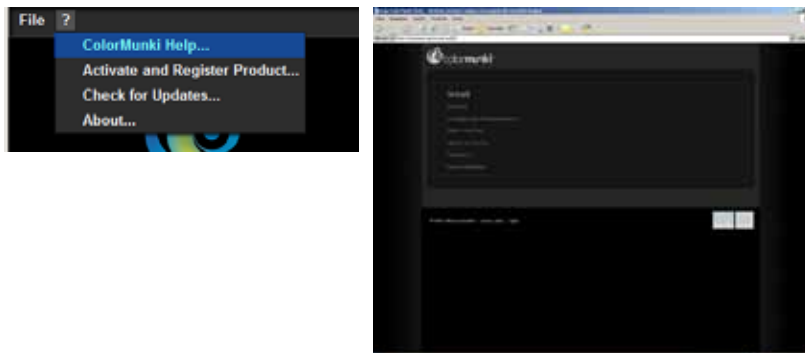
Om de kleurinstellingdialoog van de ColorMunki te sluiten, kiest u „Bestand“>„Afsluiten“.

Help



ColorMunki-help...

De ColorMunki-help heeft betrekking op de support-pagina voor ColorMunki via internet. Daar vindt u het ColorMunki-gebruikershandboek met alle informatie betreffende de ColorMunki.

**Product activeren en registreren...**

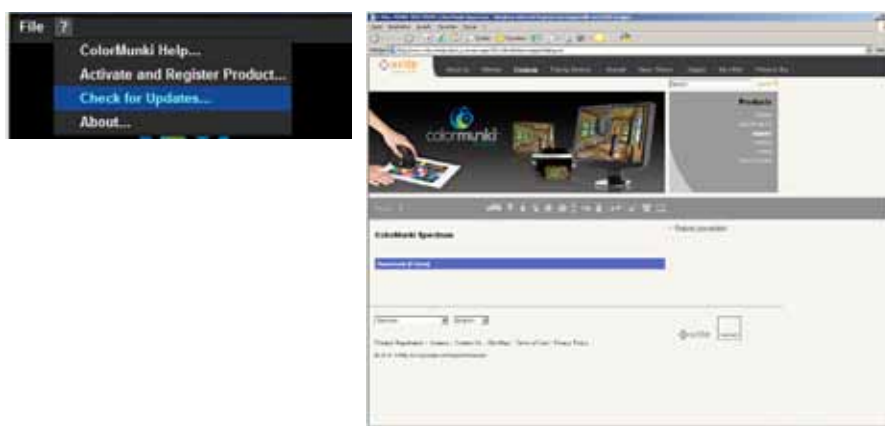
Met deze functie kunt u de ColorMunki-software op uw actuele computer installeren en uw ColorMunki registreren voor de ontvangst van actuele informatie via updates en nieuwe producten. Sluit hiervoor uw ColorMunki op de actuele pc aan en klik op „Activeren“. Daarna kunt u de registratie uitvoeren. Hiervoor wordt u door de software naar de productregistratiepagina van de producent X-Rite geleid. Volg de instructies en registreer naar eigen wens uw spectraalfotometer (Een registratie is voor het werken met de ColorMunki niet noodzakelijk).



Aanwijzing: U kunt uw ColorMunki Spectrum in totaal op drie verschillende computers activeren.

Updates zoeken...

Met deze functie kunt u uw ColorMunki aan de actuele stand van de techniek aanpassen. Via de link naar de update-pagina van X-Rite ColorMunki PHOTO kunt zonder problemen de meest actuele update op uw ColorMunki installeren.



Info...

De „Info“ toont u de actuele softwareversie waarmee uw ColorMunki is uitgerust.



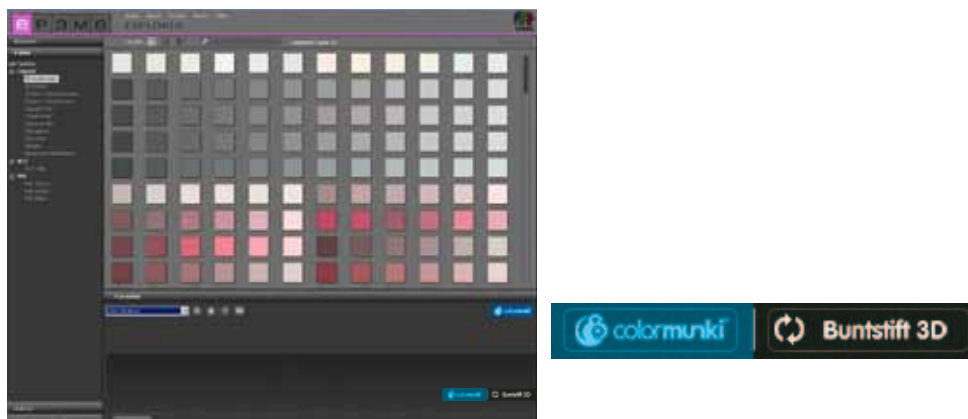
11.2.5 Inlezen van kleurtinten in SPECTRUM 4.0

Om kleurtinten in SPECTRUM 4.0 in te lezen, staan er twee verschillende mogelijkheden tot uw beschikking:

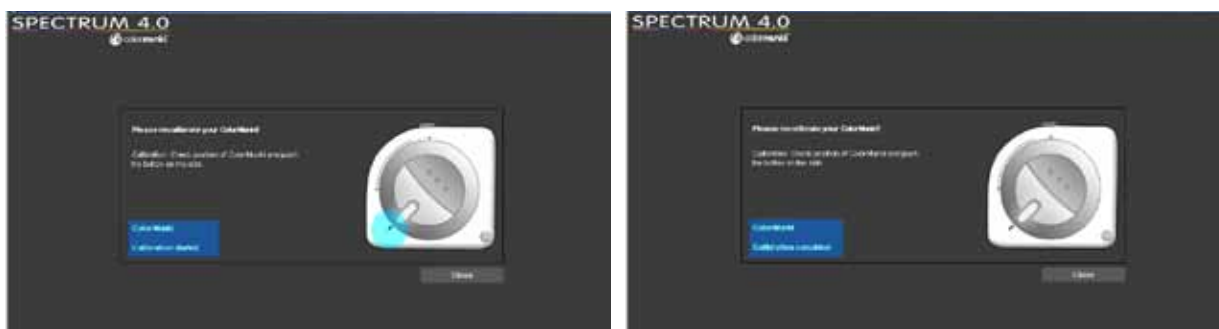
ColorMunki - Inlezen met Explorer

Via het tabblad „Favorieten“ van de EXPLORER kunt u kleurtinten inlezen, direct aan een favorieten-set toevoegen en de „samenstelling“ van de kleurtint zichtbaar maken.

Zorg er eerst voor dat de ColorMunki is aangesloten op een functionerende USB-ingang van uw pc. Klik vervolgens op de knop „ColorMunki“ in het rechtergebied van het tabblad „Favorieten“ in de EXPLORER. Er gaat een dialoogvenster open met aanwijzingen, die u door het meetproces leiden.



Aanwijzing: Als u de ColorMunki nog niet heeft gekalibreerd, gaat de dialoog over naar de kalibratiemodus. Volg voor het kalibreren de aanwijzingen op het beeldscherm, zet het wiel van de ColorMunki op de kalibratiepositie en druk op het zijdelingse draaiwiel. De kalibratie wordt nu gestart. Klik op „Sluiten“ zodra de kalibratie voltooid is (zie weergave in het venster).

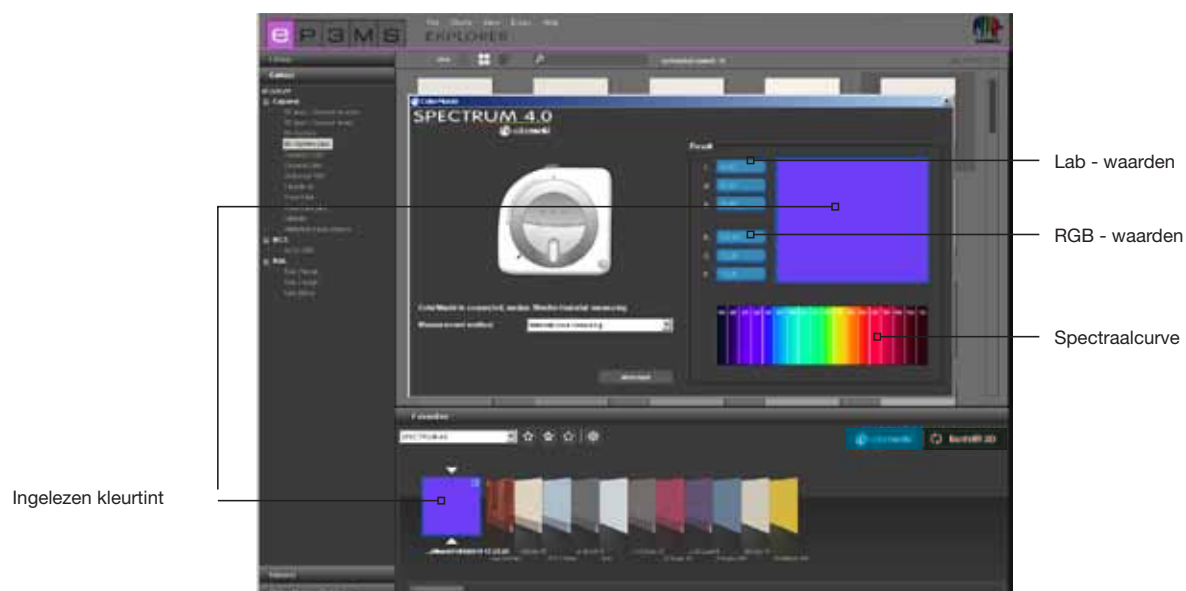


Voor meting van de kleurtint zet u eerst het wiel van de ColorMunki op de op het beeldscherm aangegeven meetpositie.

Geef in de volgende stap aan of u kiest voor „Materialen/kleurtinten kalibreren“ of „Monitor/beamer meten“. Leg de ColorMunki met zijn meetsensor op de kleurtint die moet worden ingelezen en druk op het wiel van de ColorMunki of klik op de knop „Meten“ op uw beeldscherm.



In het veld „Meetresultaat“ worden vervolgens de ingelezen waarden voor LAB en RGB getoond, samen met de weergave en de spectrale samenstelling van de ingelezen kleurtint. Daarnaast gaat er een vens-ter open waarin u de ingelezen kleurtint kunt benoemen of de standaard toewijzing met datum en tijd als kleurnaam kunt overnemen. Klik op „OK“ om de ingelezen kleurtint op te slaan. Dit wordt automatisch opgeslagen in de actueel geselecteerde favorieten-set.

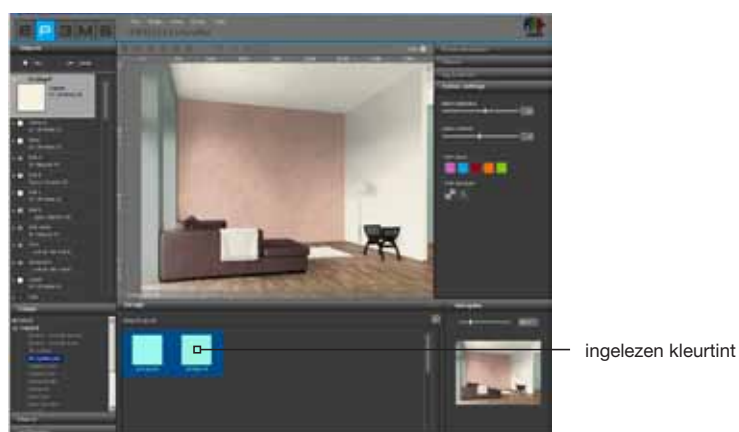


ColorMunki - Inlezen met PHOTOstudio

Via het tabblad „Vormgeving“ van de PHOTOstudio kunt u ook kleurtinten inlezen met de ColorMunki en zo soortgelijke kleurtinten uit de Caparol-kleurtintencollectie 3D-System plus ter weergave oproepen.

Zorg er eerst voor dat de ColorMunki is aangesloten op een functionerende USB-ingang van uw pc. Zet vervolgens het wiel van de ColorMunki op de meetpositie (wielmarkering naar beneden). Leg de ColorMunki met zijn meetsensor op de kleurtint die moet worden ingelezen en druk op het wiel van de ColorMunki. De kleurtint wordt ingelezen.

In het tabblad „Vormgeving“ worden nu de kleurtinten van de kleurtintcollectie 3D-System plus weergegeven die het meest lijken op de ingelezen kleurtint.



Aanwijzing: Als het programma geen passende kleurtint vindt in de collectie 3D-System plus, zoekt het systeem in de collectie „CaparolColor“ naar soortgelijke kleurtinten.

Buntstift 3D - Interface van 3D-Buntstift naar SPECTRUM 4.0

Mocht u in het bezit zijn van het nieuwe 3D-Buntstift van Caparol, dan kunt u het kleurmeetapparaat vanaf de updateversie „4.00.01“ van SPECTRUM 4.0 met de software synchroniseren. Met deze interface kunt u alle met uw 3D-Buntstift ingelezen kleurtinten in SPECTRUM 4.0 voor de vormgeving gebruiken.

Synchronisatie 3D-Buntstift met uw pc

Controleer voor het gebruik van het 3D-Buntstift met SPECTRUM 4.0 of u het kleurmeetapparaat gesynchroniseerd heeft met een op internet aangesloten computer. Gebruik hiervoor de met het 3D-Buntstift meegeleverde software-dvd.

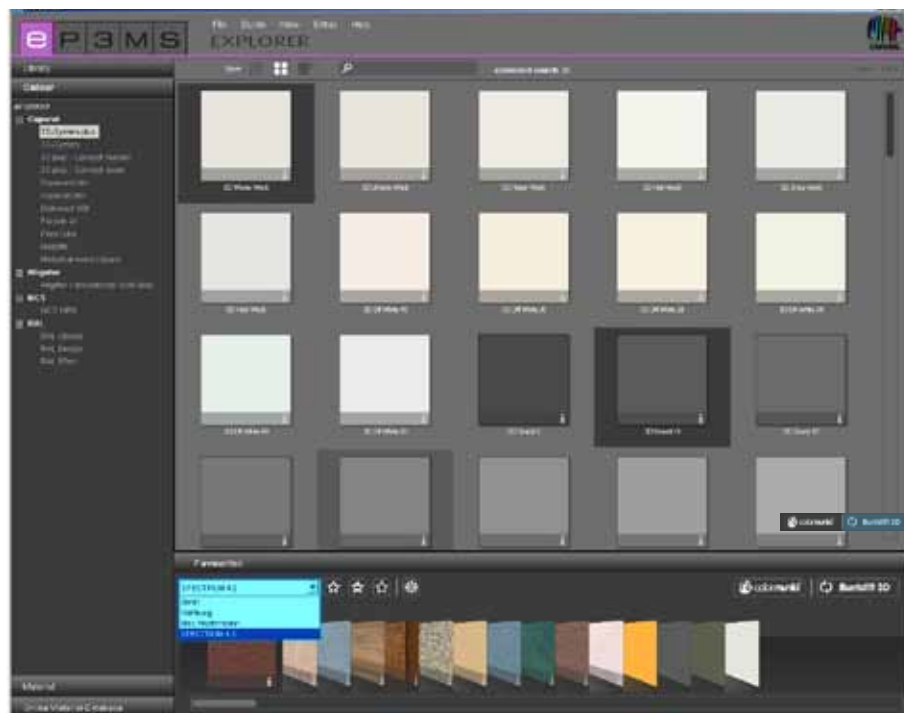
1. Installeer de software die zich op de meegeleverde dvd „CAPSURE Sync“ bevindt.
2. Sluit het 3D-Buntstift met behulp van de meegeleverde USB-kabel op uw pc aan.
3. Controleer voor de eerste start van het programma CAPSURE Sync of de computer met internet verbonden is.
4. Start het programma X-Rite CAPSURE Sync via „Start“>„Programma's“>„X-Rite“>„CAPSURE Sync“ en klik op de knop „Synchroniseren“.
5. Uw 3D-Buntstift wordt nu bijgewerkt met de meest actuele kleurwaaiergegevens uit internet.

Synchronisatie 3D-Buntstift met SPECTRUM 4.0

Met behulp van de interface tussen 3D-Buntstift en SPECTRUM 4.0 kunnen alle met het 3D-Buntstift als voorbeeld gebruikte kleurtinten in een favorieten-set van uw EXPLORER geïmporteerd worden en vervolgens voor de vormgeving in SPECTRUM 4.0 gebruikt worden.

1. Sluit het 3D-Buntstift op de computer aan.
2. Selecteer in SPECTRUM 4.0 de „EXPLORER“.
3. Klik op de knop „3D-Buntstift (rechtsboven in het Favorieten-tabblad).

4. Alle gemeten kleurtinten worden nu door het 3D-Buntstift in de actueel geselecteerde favorieten-set gekopieerd (het wordt aanbevolen daarvoor eerst een nieuwe favorieten-set aan te maken, zie hfst. 4.3 „Favorieten-tabblad“).



Aanwijzing: Mocht de knop „3D-Buntstift“ in uw EXPLORER niet worden weergegeven, controleer dan of SPECTRUM 4.0 minstens in de updateversie 4.00.01 op uw computer geïnstalleerd is (Hoe u de versie van uw SPECTRUM 4.0-software kunt controleren, vindt u in hoofdstuk 3.2.5 „Help“).

12. SUPPORT

12.1 Scholingen

Voor een beter begrip van SPECTRUM 4.0 worden in heel Duitsland scholingen aangeboden. De basis- en geavanceerde scholingen vinden plaats als dagprogramma van 10-17 uur. Het aantal deelnemers bedraagt maximaal 12 personen (minimaal aantal deelnemers 10). Voor het gemeenschappelijke werk tijdens de scholing staan er cursuslaptops ter beschikking van de deelnemers.

Voor gebruikers in Nederland en België worden ook regelmatig cursussen georganiseerd. Kijk hiervoor op www.caparol.nl of www.caparol.be.



12.2 Cursusvideo's

Cursusvideo's voor de afzonderlijke bereiken van het handboek vindt u in de toekomst op www.spectrum-online.eu in het gebied „Support“.

12.3 Nieuwsbrief

Wilt u altijd helemaal up-to-date zijn? Registreer u zelf dan voor de gratis SPECTRUM 4.0-nieuwsbrief! Wij informeren u over alle vernieuwingen over SPECTRUM 4.0, zoals bv. updates of nieuwe materialen.

Aanmelding in SPECTRUM 4.0

De aanmelding kunt u enerzijds direct via de registratie in SPECTRUM 4.0 uitvoeren. Klik hiervoor in de hoofdnavigatie op „Extra's“ > „Registratie“, geef uw gewenste gebruikersgegevens aan en controleer of het vinkje bij „Nieuwsbrief abonneren“ zichtbaar is. Klik vervolgens op „Registreren“, zodat u naast uw registratie ook voor de nieuwsbrief wordt ingevoerd (meer informatie over de registratie, zie hfst. 9.2).

Aanmelding via e-mail

Anderzijds kunt u de aanmelding voor de nieuwsbrief ook via e-mail uitvoeren. Stuur hiervoor uw contact-informatie inclusief e-mailadres naar:

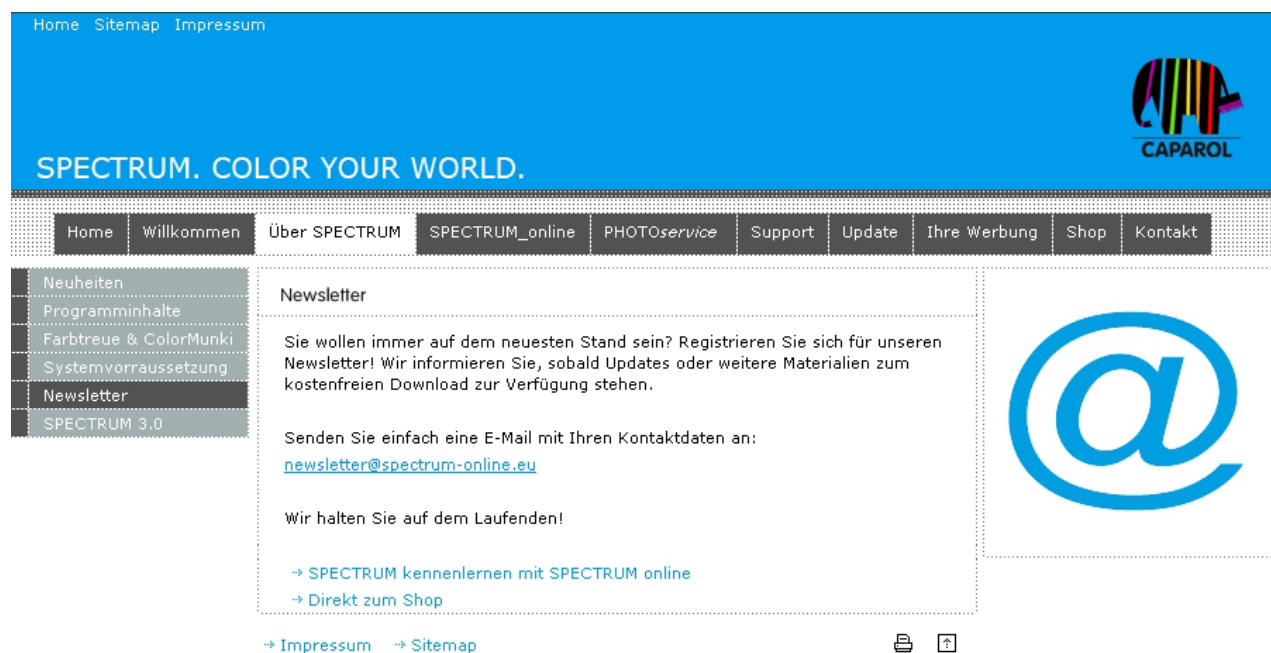
newsletter@spectrum-online.eu

Daarna ontvangt u van het SPECTRUM-team een e-mail met een bevestigingslink. Pas na het klikken op de bevestigingslink is uw abonnement op de nieuwsbrief geactiveerd en uw e-mailadres bevestigd.

U kunt onze nieuwsbrief-service uiteraard op ieder willekeurig moment weer annuleren. U vindt daarvoor aan het einde van iedere nieuwsbrief die u ontvangt een voor de afmelding voorbereide link.

Wij verheugen ons op uw aanmelding!

Uw SPECTRUM-team

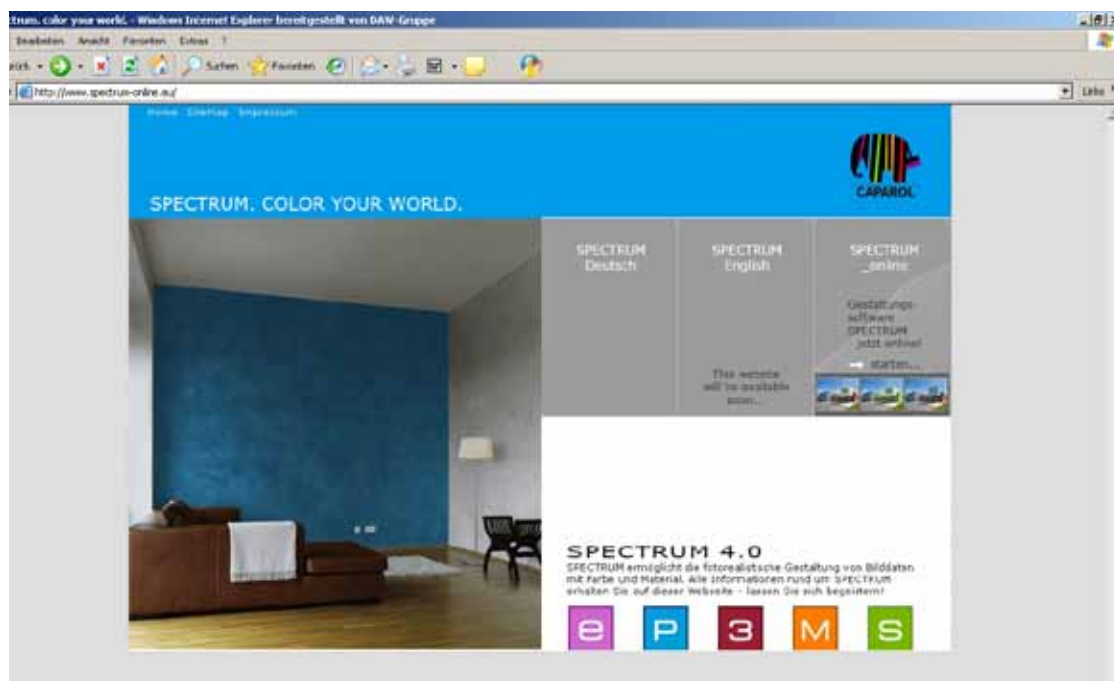


The screenshot shows the SPECTRUM website interface. At the top, there is a blue header with the text "SPECTRUM. COLOR YOUR WORLD." and the CAPAROL logo. Below the header is a navigation bar with links: Home, Willkommen, Über SPECTRUM, SPECTRUM_online, PHOTOservice, Support, Update, Ihre Werbung, Shop, and Kontakt. On the left side, there is a sidebar menu with links: Neuheiten, Programminhalte, Farbtreue & ColorMunki, Systemvoraussetzung, Newsletter, and SPECTRUM 3.0. The main content area features a "Newsletter" section with the following text: "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." Below this, it says "Senden Sie einfach eine E-Mail mit Ihren Kontaktdaten an: newsletter@spectrum-online.eu". It then states "Wir halten Sie auf dem Laufenden!" and provides two links: "→ SPECTRUM kennenlernen mit SPECTRUM online" and "→ Direkt zum Shop". At the bottom of the newsletter section, there are links for "→ Impressum" and "→ Sitemap". On the right side of the newsletter section, there is a large blue @ symbol. At the bottom right of the page, there are icons for a printer and a document.

12.4 Website

Op de nieuwe SPECTRUM-website www.spectrum-online.eu ontvangt u alle informatie over SPECTRUM 4.0:

- cursusdatums voor het lopende en komende jaar
- cursusvideo's
- FAQ (antwoorden op vaak gestelde vragen)
- update-informatie
- informatie over alle SPECTRUM 4.0-producten
- informatie over producten voor uw eigen Marketing
- Hotline Technische ondersteuning
- Contactinformatie



De website is zowel in Duits als Engels beschikbaar en omvat bovendien de online-versie van SPECTRUM: SPECTRUM_online in meer dan 15 talen met landspecifieke producten.

12.5 Contact

Support voor technische vragen

In geval van technische vragen, die niet via het handboek of onze website kunnen worden beantwoord, staat ons Support-team graag tot uw beschikking. Onze medewerkers helpen u bij het vinden van antwoorden op alle vragen aangaande technische probleemstelling aangaande SPECTRUM 4.0:

E-mail Duitsland: spectrumsupport@caparol.de

E-mail Nederland: info@caparol.nl

E-mail België: info@caparol.be

Hotline tegen betaling: 0180 – 5 26 56 87

(0,14€/min. vanaf het Duitse vast net, mobiel bellen max. 0,42€/min.)

Maandag – vrijdag van 9h - 12h en 13h - 16h

Uw persoonlijk wensbriefje

SPECTRUM 4.0 kan veel – maar misschien heeft u nog wensen voor de verdere ontwikkeling van het programma? Laat het ons weten! Wij controleren of uw suggestie gerealiseerd kan worden! Stuur uw persoonlijk „wensbriefje“ eenvoudigweg aan: **info@spectrum-online.eu**

Het complete Caparol-productpakket met alle technische informatie vindt u onder:

www.caparol.de

www.caparol.nl

www.caparol.be