

4. MODUŁ EXPLORER

W module tym są przejrzyście odwzorowywane wszystkie barwy, materiały i obrazy oraz własne projekty i projekty ulubione. Funkcja wyszukiwania zaawansowanego umożliwia dokonywanie celowego wyboru barw i materiałów. Nowe powierzchnie mogą Państwo dodawać, pobierając je z interakcyjnej materiałowej bazy danych.

Poniżej szczegółowo objaśniono poszczególne rejestry modułu EXPLORER i przedstawiono ich funkcje.



4.1 Pasek menu modułu EXPLORER

4.1.1 Obraz danych

Przy prezentowaniu obrazów przykładowych, barw i materiałów z bazy danych SPECTRUM 4.0 mogą Państwo wybierać między trzema różnymi widokami:



Mały widok wzorów

Tutaj ukazuje się <u>zminimalizowany widok</u> wszystkich obrazów, barw i materiałów <u>bez dalszych informacji</u> o produktach. Widok ten jest idealny, gdy chcą Państwo zobaczyć na raz możliwie wiele produktów.





Średni widok wzorów

W tym miejscu oprócz <u>większego obrazu produktu</u>, dodatkowo wyświetlana jest nazwa produktu. Istnieje także możliwość <u>uzyskania</u> szczegółowych informacji (szczegółowe informacje - patrz "Szczegóły barw" w punkcie 4.2.2 i "Szczegóły materiałów" w punkcie 4.2.3). Widok ten jest szczególnie przydatny, gdy chcą Państwo na raz zobaczyć dużo produktów i dodatkowo uzyskać o nich podstawowe informacje. Standardowo produkty są prezentowane na średnim widoku wzorów.

	P	
		Sector Sector
	122000	
	10000	
Lange Lange	-	
20 Year 4	Min Illes Long Frint M	Distriction (Resolution) (Statement (St

Duży widok wzorów

Widok ten przedstawia obrazy, barwy i materiały w <u>dużym powiększeniu</u> z możliwością <u>uzyskania</u> <u>szczegółowych informacji</u> (szczegółowe informacje - "Szczegóły barw" w punkcie 4.2.2 i "Szczegóły materiałów" w punkcie 4.2.3).

Nadaje się on szczególnie do oglądania szczegółów produktów w momencie ich wyszukiwania.



Wskazówka: Między tymi trzema widokami obrazów, barw i materiałów można przemieszczać się również za pomocą opcji "Widok" ("Ansicht") na pasku menu.

4.1.2. Wyszukiwanie



ç

Za pomocą funkcji wyszukiwania znajdującej się na pasku menu mogą Państwo przeszukiwać wszystkie zawartości rejestrów modułu EXPLORER, z wyjątkiem interakcyjnej materiałowej bazy danych. Gdy na przykład znajdują się Państwo w rejestrze "Barwa" ("Farbe"), w polu wyszukiwania można wprowadzić nazwę barwy. Spowoduje to wyświetlenie się wszystkich barw rodziny o tej nazwie. Gdy jest otwarty rejestr "Biblioteka", można wyszukiwać szczegóły projektu (np. kod pocztowy, nazwa projektu itp.). Należy jednak pamiętać, że zostaną wyświetlone jedynie te foldery projektów, które spełniają podane kryteria wyszukiwania. Wprowadzone dane proszę zawsze zatwierdzać, naciskając klawisz "Enter" lub klikając symbolu lupy, co zainicjuje operację wyszukiwania.



Wyszukiwanie zaawansowane barw i materiałów

W nowej wersji programu SPECTRUM 4.0 <u>w rejestrach "Barwa" ("Farbe") i "Materiał" ("Material")</u> mają Państwo do dyspozycji zaawansowane funkcje wyszukiwania produktów.

By wykorzystać te nowe funkcje wyszukiwania, proszę kliknąć "wyszukiwanie zaawansowane" (erweiterte Suche") na pasku menu modułu EXPLORER. Oprócz rejestrów otworzy się wówczas następne pole, w którym mają Państwo do dyspozycji dwie różne możliwości wyszukiwania: według obszaru barw i pełnego tekstu.



Obszar barw

By ograniczyć wyszukiwanie w kolekcji barw lub materiałów, mogą Państwo wybrać jeden z <u>czternastu</u> zadanych <u>obszarów</u> barw. Ukaże się wówczas widok wszystkich zapisów bazy danych w określonym obszarze barw. Wybrany obszar jest zaznaczony białą ramką. Jednocześnie mogą Państwo zaznaczyć kilka obszarów barw. Ponowne kliknięcie na wybranym obszarze barw powoduje jego anulowanie.



Wyszukiwanie pełnego tekstu

Gdy znają już Państwo nazwę żądanej barwy lub materiału, proszę skorzystać z tej funkcji i po wprowadzeniu tekstu dokonać wyszukania.



Wskazówka: Funkcję wyszukiwania pełnego tekstu można ograniczyć przez zaznaczenie opcji "Obszary barw" ("Farbrichtungen") w trybie wyszukiwania w obszarach barw. Wybór anuluje się przez ponowne kliknięcie na uprzednio wybranych polach obszarów barw. Gdy żaden z czternastu obszarów barw nie jest otoczony białą ramką, oznacza to, że funkcja wyszukiwania w obszarach barw została prawidłowo anulowana. Teraz można bez ograniczeń wyszukiwać pełny tekst.

By usunąć kryteria wyszukiwania, proszę kliknąć przycisk "Cofnij" ("Zurücksetzen"); by zamknąć okno "wyszukiwanie zaawansowane" ("erweiterte Suche"), proszę kliknąć w jego górnym prawym rogu na symbol "x".

4.2 Rejestry modułu EXPLORER

Z lewej strony obszaru roboczego moduł EXPLORER wyświetla przegląd wszystkich składników bazy danych programu SPECTRUM 4.0 w następujących kategoriach:



- Biblioteka (punkt 4.2.1)
- Barwa (punkt 4.2.2)
- Materiał (punkt 4.2.3)
- Interakcyjna materiałowa baza danych (punkt 4.2.4)

Klikając na różnych rejestrach, można swobodnie przemieszczać się między nimi.

4.2.1 Biblioteka

Biblioteka zawiera wszystkie obrazy (przykładowe obrazy i własne, zaimportowane obrazy), które mogą Państwo wykorzystywać do projektowania w programie SPECTRUM 4.0. Tutaj mogą Państwo tworzyć, a także zarządzać własnymi projektami.



Przykładowe obrazy

W programie SPECTRUM 4.0 do Państwa dyspozycji oddano ponad 200 przykładowych obrazów z różnych krajów.

Wybór obrazu

Mogą Państwo wybierać między kategoriami <u>"własne projekty" ("eigene Projekte")</u> oraz <u>"przykładowe</u> <u>obrazy" ("Beispielbilder")</u> z punktami "Wewnątrz" ("Innen") (pomieszczenia wewnętrzne) i "Na zewnątrz" ("Aussen") (fasady). W kategorii "Wewnątrz" ("Innen") mają Państwo do dyspozycji przygotowane wstępnie obrazy z takich dziedzin, jak: mieszkanie, sień, pomieszczenia klasowe itd., a w kategorii "Na zewnątrz" ("Aussen") - między innymi domy jednorodzinne, domy wielorodzinne lub domy drewniane szkieletowe. W pozycji "własne projekty" ("eigene Projekte") znajdują się Państwa osobiście utworzone projekty (informacje o własnych projektach - patrz "Własne projekty"). Listę <u>podkategorii</u> wyświetla się lub wygasza, klikając symbolu "+/-" (przed nazwą danej kategorii "Wewnątrz" ("Innen")/"Na zewnątrz" ("Aussen").

By obejrzeć tylko przykładowe obrazy jednej podkategorii (np. mieszkanie, restauracja ...), proszę wybrać ją kliknięciem myszy.

Ładowanie obrazu w celu przetworzenia go w module PHOTOstudio

<u>Podwójne kliknięcie na obraz</u> w obszarze roboczym powoduje bezpośrednie załadowanie go w celu przetworzenia w module PHOTOstudio. Graficzny interfejs użytkownika programu SPECTRUM 4.0 zmienia się przy tym na interfejs modułu PHOTOstudio (PHOTOstudio, patrz rozdział 5).

Własne projekty

Przy tworzeniu własnych projektów, program SPECTRUM 4.0 oferuje możliwość zapamiętywania obrazów i materiałów w założonym przez Państwo folderze projektu i przejrzystego nimi zarządzania. Kategoria "własne projekty" ("eigene Projekte") znajduje się powyżej przykładowych obrazów w rejestrze "Biblioteka". Folder "własne projekty" ("eigene Projekte") do chwili utworzenia pierwszego "nowego projektu", pozostaje pusty.



Tworzenie nowego projektu

By utworzyć nowy projekt, proszę kliknąć symbol "Nowy" ("Neu") w górnym obszarze rejestru "Biblioteka" albo z bloku nawigacji głównej proszę wybrać "Plik" ("Datei")>"Nowy" ("Neu")>("Własny Projekt" ("Eigenes Projekt"). Alternatywnie proszę kliknąć prawym przyciskiem myszy na istniejącym projekcie i wybrać "Załóż folder projektu" ("Projektordner erstellen") (skrót klawiaturowy: Ctrl + N). Otworzy się wówczas okno "Szczegóły projektu" ("Projektdetails") w celu nadania projektowi nazwy. Mogą Państwo tutaj wpisać dodatkowe informacje dotyczące danego projektu, jak nazwa, dane kontaktowe oraz uwagi. Proszę nadawać projektom jednoznaczne nazwy (np. "Rodzina Meier"). Dalsze informacje mogą Państwo dodawać do projektu także później. Na koniec proszę kliknąć przycisk "Zapisz" ("Speichern"). Nowo założony folder projektu ukaże się teraz na liście własnych projektów.

W rozdziałach 5 "PHOTOstudio" i 7 "MATERIALstudio" objaśniono, jak można dodawać utworzone obrazy lub nowe kombinacje materiałów do swojej mapy projektów.



Obróbka szczegółów projektu

By zmienić informacje o projekcie np. dodać uwagę lub dane adresowe, proszę dwukrotnie kliknąć na danym projekcie lub kliknąć raz prawym przyciskiem myszy i wybrać "Edycja szczegółów projektu" ("Projektdetails bearbeiten"). W tym momencie ponownie otworzy się okno "Szczegóły projektu" ("Projektdetails"). Proszę zatwierdzić swoje zmiany, klikając przycisk "Zapisz".

Kasowanie projektu

By nieodwołalnie usunąć istniejący projekt z listy własnych projektów, najpierw proszę wybrać dany projekt, klikając na nazwę projektu (wybór jest dokonany, gdy ukaże się nazwa projektu podświetlona na niebiesko, a w obszarze roboczym jest wyświetlana zawartość). Proszę kliknąć na przycisk "Usuń" ("Löschen") lub prawym przyciskiem myszy na nazwę projektu i usunąć projekt za pomocą funkcji "Usuń folder projektu" ("Projektordner löschen") (skrót klawiaturowy: Del).

Wskazówka: Raz skasowanych projektów nie da się już przywrócić. Dlatego projekt proszę kasować tylko wtedy, gdy są Państwo pewni, że ten projekt i jego zawartość już więcej nie będą potrzebne.



Importowanie obrazów

W celu zaimportowania własnych obrazów do programu SPECTRUM 4.0 proszę przejść do bloku nawigacji głównej i wybrać "Plik" ("Datei")>"Nowy" ("Neu")>"Import obrazu" ("Bilddaten importieren"). W otworzonym oknie dialogowym mogą Państwo uzyskać dostęp do danych zapamiętanych na Państwa komputerze lub nośniku danych (np. karta pamięci USB Stick) i wybrać żądany obraz. Proszę kliknąć na przycisk "Otwórz" ("Öffnen"), wybrać odpowiedni folder docelowy projektu i nadać obrazowi jednoznaczną nazwę. Następnie proszę kliknąć przycisk "Zapisz" ("Speichern"). W tym momencie, obraz ukaże się w wybranym folderze projektu.

		File Studio Vie	ew.	Extras	s Help		
	5	New	•		create project	Strg+N	
Libron		Close			Import picture		
Library					Import SPECTRUM	3.0 data	extended search
Colour							_
all colours							

Importowanie danych z programu Spectrum 3.0

Korzystając z nowej wersji programu SPECTRUM 4.0 nie utracą Państwo obrazów opracowanych w programie SPECTRUM 3.0. Za pomocą funkcji "Import danych z programu SPECTRUM 3.0" ("Spectrum 3.0-Daten importieren"), którą osiąga się klikając prawym przyciskiem myszy na istniejącym projekcie lub poprzez "Plik" ("Datei")>"Nowy" ("Neu"), mogą Państwo uzyskać dostęp do obrazowej bazy danych SPECTRUM 3.0 (warunek: program SPECTRUM 4.0 jest wykorzystywany na tym samym komputerze). W otworzonym oknie najpierw proszę wybrać jedną ze swoich map projektów SPECTRUM 3.0, a następnie wybrany projekt SPECTRUM 3.0 BILDstudio z tej mapy. Wówczas w dolnym prawym oknie będzie widoczny podgląd wybranego obrazu, któremu mogą Państwo nadać nazwę za pomocą funkcji "Nowa nazwa projektu" ("Neuer Entwurfsname"). Na koniec proszę kliknąć przycisk "Import", by zapisać wybrany obraz w folderze projektu.



Pack'n'Go

Do wymiany obrazów (włącznie ze wszystkimi powierzchniami, siatkami oraz zobrazowaniami w programie SPECTRUM 4.0), między różnymi komputerami służy funkcja Pack'n'Go. Proszę korzystać z tej funkcji programu w celu eksportowania i importowania obrazów.



Eksport Pack'n'Go

By wyeksportować obraz, proszę wybrać dany obraz z folderu projektu, a następnie w bloku nawigacji głównej funkcję - "Edycja" ("Bearbeiten")>"Pack'n'Go (eksport)". W tym momencie, otworzy się okno, w którym mogą Państwo wybrać żądany folder docelowy dla obrazu (np. zewnętrzny nośnik danych, jak karta pamięci USB Stick). Proszę zatwierdzić operację klawiszem "OK". Spowoduje to wyeksportowanie obrazu do miejsca docelowego.

Import Pack'n'Go

By zaimportować obraz wyeksportowany do SPECTRUM 4.0 za pomocą Pack'n'Go, proszę kliknąć z prawej strony na żądanym folderze projektu, do którego obraz ma być zaimportowany, a następnie wybrać "Pack'n'Go (import)" (lub wykonać odpowiednie operacje w bloku nawigacji głównej: "Edycja" ("Bearbeiten") >" Pack'n'Go (import)"). W tym momencie otworzy się okno z dostępem do danych w Państwa komputerze. Proszę wybrać dany obraz z dysku twardego lub z zewnętrznego nośnika danych i kliknąć przycisk "Otwórz" ("Öffnen"). Obraz zostanie zaimportowany do folderu projektu.

4.2.2 Barwa

W rejestrze "Barwa" ("Farbe") mają Państwo do dyspozycji wszystkie barwy z kolekcji Caparol, RAL i NCS, które można wykorzystywać do aranżacji kolorystycznej.



Wybór barwy

Kliknięcie na wyższej kategorii "wszystkie barwy" ("alle Farbtöne") spowoduje ukazanie się wszystkich barw dostępnych w bazie danych programu SPECTRUM 4.0. Wybór mogą Państwo następnie sprecyzować, określając producenta i poszczególne kolekcje. Listę kolekcji danego producenta można zobaczyć przez kliknięcie symbolu "+" przed nazwą producenta. Po wybraniu kolekcji danego producenta ukażą się wszystkie barwy tej kolekcji.

Szczegóły barwy

Informacje o nazwie i innych szczegółach barwy mogą Państwo uzyskać za pomocą "średniego" i "dużego" widoku wzorów ("Widoki obrazów, barw i materiałów", patrz punkt 4.1.1). W tym celu, należy kliknąć na symbolu "i" przy dolnej prawej krawędzi widoku barwy w obszarze roboczym.





Na pierwszym planie otworzy się wówczas okno przedstawiające barwę w powiększeniu i zawierające takie informacje, jak: producent, kolekcja, nazwa, wartości RGB lub LCH, współczynnik odbicia rozproszonego i rodzina barw. Dodatkowo istnieje możliwość zapamiętania barwy w postaci pliku jpeg, TIFF lub PNG na Państwa komputerze.

W tym celu proszę kliknąć symbol dyskietki, nadać nazwę i kliknąć przycisk "Zapisz" ("Speichern"). By wydrukować barwną powierzchnię, proszę kliknąć symbol drukarki. Program SPECTRUM 4.0 automatycznie zakłada plik PDF, który można zarówno zapamiętać, jak i drukować. Przycisk "www" u góry z prawej strony w oknie umożliwia przejście do strony głównej danego producenta, na której uzyskają Państwo dalsze informacje dotyczące barw i kolekcji. Klikając przycisk "Cofnij" ("Zurück"), powrócą Państwo do widoku szczegółów barwy.



By zamknąć szczegóły barwy, proszę kliknąć symbol "x" przy górnej prawej krawędzi okna.

4.2.3 Materiały

W rejestrze bazy danych materiałowych znajdują się tekstury firmy Caparol oraz przykładowe powierzchnie innych znanych producentów, które są do Państwa dyspozycji w celu projektowania. Dodatkowo za pomocą interakcyjnej materiałowej bazy danych mogą Państwo ściągać materiały innych producentów (patrz punkt 4.2.4 "Interakcyjna materiałowa baza danych").



Wybór materiału

Przez kliknięcie na wyższej kategorii "wszystkie materiały" ("alle Materialien") ukażą się wszystkie materiały dostępne w bazie danych programu SPECTRUM 4.0. Ponadto mogą Państwo sprecyzować wybór przez określenie producenta i poszczególnych zbiorów materiałów.

Listę kolekcji danego producenta otwiera się poprzez kliknięcie symbolu "+" przed nazwą producenta. Po wybraniu jakiejś kolekcji producenta komputer wyświetli jej zawartość.

Liczba wszystkich załadowanych materiałów, będących tym samym do dyspozycji podczas projektowania, ukaże się przy głównej prawej krawędzi obrazu nad obszarem roboczym.



Szczegóły materiału

Informacje o nazwie i innych szczegółach materiału uzyskuje się zależnie od wybranego widoku (Widoki obrazów, barw i materiałów, patrz punkt 4.2.1) przez kliknięcie na symbolu "i" przy dolnej prawej krawędzi widoku materiału w obszarze roboczym.



Na pierwszym planie otworzy się wówczas okno, które przedstawia materiał w powiększeniu i zawiera takie informacje jak: producent, kolekcja, nazwa, numer artykułu i rodzina barw.

Dodatkowo mają Państwo możliwość zapamiętania materiału w postaci pliku jpeg, TIFF lub PNG na swoim komputerze. W tym celu proszę kliknąć symbol dyskietki, następnie proszę nadać nazwę i kliknąć przycisk "Zapisz" ("Speichern").

By wydrukować widok materiału, proszę kliknąć symbol drukarki "Drukuj" ("Druhen"). Program SPECTRUM 4.0 automatycznie generuje plik w formacie PDF, który można zarówno zapamiętać, jak i wydrukować. Informacje techniczne (TI) oraz karty charakterystyk (SD) materiałów Caparol można uzyskać za pomocą przycisków "TI" i "SD" przy środkowej, górnej krawędzi okna szczegółów materiału (warunkiem jest nawiązane połączenie internetowe).

Przycisk "www" u góry z prawej strony w oknie stanowi link do strony głównej danego producenta. Proszę kliknąć przycisk "Cofnij" ("Zurück"), by powrócić do widoku szczegółów materiału.

By zamknąć szczegóły materiału, proszę kliknąć symbol "x" przy górnej prawej krawędzi okna.



4.2.4 Interakcyjna materiałowa baza danych

Za pomocą interakcyjnej materiałowej bazy danych mogą Państwo bezpłatnie ściągnąć z Internetu aktualne kolekcje różnych producentów.

W ten sposób mogą Państwo szybko i łatwo pobrać najnowsze materiały i barwy bezpośrednio do Państwa oprogramowania SPECTRUM 4.0, by móc je następnie wykorzystywać do własnych indywidualnych celów.



Zasada działania

Proszę otworzyć rejestr "Interakcyjna materiałowa baza danych" ("Online Material-Datenbank"). Zależnie od tego, z jakiego obszaru chcą Państwo ściągnąć nowe składniki bazy danych, wybierać mogą Państwo wybrać między materiałami, kolekcjami barw, przykładowymi obrazami i MATERIALstudio.

Materiały

Tutaj znajdują się aktualizacje kolekcji materiałów poszczególnych producentów.

Kolekcje barw

Tutaj znajdują się aktualizacje kolekcji barw poszczególnych producentów.

Przykładowe obrazy

Tutaj są do Państwa dyspozycji następne przykładowe obrazy, którymi można uzupełnić Państwa obrazową bazę danych SPECTRUM. Tutaj znajdują się także obrazy z poprzedniej wersji SPECTRUM 3.0.

MATERIALstudio

Tutaj znajdują się następne struktury materiałów, z których w module MATERIALstudio mogą Państwo tworzyć nowe kombinacje materiałów (Menedżer myMaterial - patrz rozdział 10).

E P 3 M S	File Studio	View Extras Help PRER		
Library				
Colour		Hersteller	The well preven band made surface complete	
Material		Caparol Oberflächenmodule	from CAPAROL are updated and softed	
Online Material-Database			interiors and exteriors depending on their	
Homepage of OMDB			singly or as a basic set including the empty box	(1
🕀 🔸 Material			SURFACES.	CAL
🕀 🔸 Colour collections		Kollektion		
🔸 example images		04 INNEN Wandbeläge beschichtet	Downloadgröße:	
MATERIALstudio			V4 INNEN Wandbelage beschichtet [10970 KB 1	

Każda kategoria zawiera do wyboru podpunkty ze wszystkimi będącymi do dyspozycji kolekcjami. Proszę wybrać kolekcję, którą chcą Państwo ściągnąć. W dolnym obszarze graficznego interfejsu użytkownika SPECTRUM 4.0 ukaże się wówczas przycisk z napisem "Download". Poprzez jego kliknięcie następuje włączenie żądanych danych bezpośrednio do bazy danych SPECTRUM 4.0.

Gdy posiadają już Państwo dane produktu z podkategorii, nazwa kategorii ukazuje się w szarym odcieniu z białym haczykiem.

Wskazówka: Informacji o nowych kolekcjach dostarcza biuletyn <u>SPECTRUM 4.0 NewstellerService</u>, który można zaabonować poprzez <u>www.spectrum-online.eu</u> lub bezpośrednio podczas rejestracji programu (blok nawigacji głównej: "Dodatki" ("Extras")>"Rejestracja" ("Registrierung").



4.3 Ulubione

By móc regularnie wykorzystywać określone barwy lub materiały, można je zapamiętać w folderze "Ulubione" ("Favoriten"). Widok ulubionych w module EXPLORER znajduje się poniżej powierzchni roboczej. Proszę dodać ulubione do standardowego folderu "SPECTRUM 4.0" lub utworzyć własne nowe zestawy ulubionych, by je zapełnić żądanymi barwami i materiałami.



Dodawanie wzorów do zestawu ulubionych

By dodać barwę lub materiał do zestawu ulubionych, wystarczy jeden raz kliknąć wzór w obszarze roboczym (gdy kursor myszy spoczywa już na wzorze, wzór ten uzyskuje ciemnoszare tło - wzory już zapamiętane w wybranym zestawie ulubionych mają jasnoszarą obwódkę). Ponowne kliknięcie tego samego produktu powoduje usunięcie go z zestawu ulubionych; alternatywnie można kliknąć symbol "X" przy górnym prawym pasku przycisków funkcyjnych rejestru ulubionych.

Gdy do zestawu ulubionych chcecie Państwo jednocześnie przyjąć wiele produktów, proszę wybrać pierwszy produkt, a następnie przy naciśniętym klawiszu Shift kliknąć na ostatnim importowanym produkcie. Wszystkie znajdujące się między nimi produkty zostaną automatycznie ładowane do aktualnie wybranego zestawu ulubionych.

Wskazówka: Produkty przejmowane do ulubionych są automatycznie zapamiętywane i pozostają do Państwa dyspozycji jako indywidualne archiwum do pracy z programem SPECTRUM 4.0, dopóki się ich nie skasuje.

Wybór ulubionych

By wybrać barwy i materiały z zestawu ulubionych, proszę przemieścić wskaźnik myszy wzdłuż szeregu karteczek zestawu ulubionych. Karteczka, na której spoczywa wskaźnik myszy, zostaje uwydatniona dla lepszego zobrazowania. W przypadku długiej listy elementów zestawu ulubionych dodatkowo proszę skorzystać z paska przewijania przy dolnej krawędzi widoku, który służy do przeszukiwania zawartości.





Tworzenie nowego zestawu ulubionych

Oprócz zapamiętywania wzorów barw lub materiałów w zestawie ulubionych "SPECTRUM 4.0", istnieje możliwość tworzenia następnych zestawów ulubionych, które dla określonych projektów można wypełniać przeznaczonymi dla nich barwami i materiałami.

Można dodać nowy zestaw ulubionych przez kliknięcie symbolu "gwiazdki z plusem" w rejestrze ulubionych. Otworzy się wówczas okno, w celu nadania nazwy nowemu zestawowi. Po zatwierdzeniu przyciskiem "OK" automatycznie ukazuje się nowy, pusty zestaw w menu rozwijanym rejestru "Ulubione" ("Favoriten"). Proszę wypełnić zestaw ulubionych poprzez kliknięcie poszczególnych wzorów barw i materiałów w rejestrach barw i materiałów (patrz "Dodawanie wzorów do zestawu ulubionych").



Wskazówka: Wybrane wzory są dodawane do zestawu ulubionych, który aktualnie jest wskazywany w menu rozwijanym. Dlatego przed dodaniem następnych wzorów proszę najpierw wybrać żądany zestaw ulubionych.



Kasowanie zestawu ulubionych

Gdy chcą Państwo usunąć z rejestru ulubionych kompletny zestaw ulubionych z całą jego zawartością, proszę wybrać kasowany zestaw w menu rozwijanym. Następnie proszę kliknąć symbol gwiazdki z minusem w rejestrze "Ulubione" ("Favoriten") i zatwierdzić w otwartym oknie, klikając przycisk "Tak" ("Ja"). Zestaw ulubionych zniknie wówczas z menu rozwijanego i nie da się go już więcej przywrócić.





Opróżnianie zestawu ulubionych

By usunąć jakiś <u>wzór</u> z zestawu ulubionych, proszę kliknąć symbol "x" u góry z prawej strony danego wzoru.

Gdy chcą Państwo usunąć <u>całą zawartość zestawu ulubionych</u>, proszę kliknąć symbol pustej gwiazdki (reprezentującym funkcję opróżniania zestawu ulubionych) w rejestrze ulubionych. Dany zestaw ulubionych pozostanie przy tym zachowany i będzie go można ponownie wypełnić.

Favourites			
SPECTRUM 4.0	🚖 🔂	🐼 🚺	
—			



Dodawanie własnych obrazów

Do zestawu ulubionych można dodawać także własne obrazy (np. gdy chcą je Państwo wykorzystać jako fototapetę lub obraz ścienny).

W tym celu proszę kliknąć na symbolu kwiatu (reprezentującym funkcję dodawania własnych obrazów" ("Eigene Bilddaten einfügen")). W tym momencie otworzy się okno, za pomocą którego można wybrać własny obraz z Państwa komputera lub zewnętrznego nośnika danych i załadować do okna poprzez funkcję "Otwórz" ("Öffnen"). (Funkcja "Otwórz folder" znajduje się u góry z lewej strony.) Następnie proszę podać żądaną szerokość i wysokość obrazu w centymetrach. Na koniec proszę kliknąć przycisk "OK" – wówczas obraz ukaże się w aktualnie wybranym zestawie ulubionych.

Gdy chcą Państwo zaimportować obraz w nieproporcjonalnym formacie, proszę usunąć haczyk między wysokością i szerokością oraz wprowadzić żądane wymiary. Operacja spowoduje import odpowiednio zniekształconego obrazu.

Wskazówka: Przy wyborze wymiarów obrazu proszę zwrócić uwagę na wielkość powierzchni potrzebnej na obraz w module PHOTOstudio.





Wyświetlanie szczegółów produktu

Informacje o nazwie i innych szczegółach produktu uzyskuje się poprzez wybranie karteczki ulubionych i kliknięcie na symbolu "i" (patrz także "Szczegóły barwy" w punkcie 4.2.2 oraz "Szczegóły materiału" w punkcie 4.2.3).





Usuwanie produktu z zestawu ulubionych

By usunąć pojedynczy produkt z zestawu ulubionych, proszę kliknąć na obraz usuwanego produktu, a następnie na symbol "X".



2-wymiarowy i 3-wymiarowy widok ulubionych

Je nach Platzgründen, können Sie für die Darstellung des Favoriten-Registers zwischen einer Zależnie od będącego do dyspozycji miejsca można wybrać przedstawienie rejestru ulubionych w wielkopowierzchniowym formacie trójwymiarowym oraz oszczędnym pod względem miejsca, formacie dwuwymiarowym.



Standardowo rejestr ulubionych otwiera się w widoku trójwymiarowym. W tym miejscu karteczki ulubionych zawierające produkty są przedstawione w postaci trójwymiarowej na liście przewijanej w poziomie. Widok ten szczególnie jest zalecany podczas pracy na dużych monitorach.

Po kliknięciu symbolu "Widok 2-wymiarowy" mają Państwo do dyspozycji rejestr ulubionych w oszczędnym pod względem miejsca, 2-wymiarowym widoku zawartości. Tutaj produkty zgromadzone w zestawie ulubionych zajmują mało miejsca. Za pomocą paska przewijania z prawej strony rejestru ulubionych można przemieszczać się w pionie po zawartości zestawu. Widok ten jest szczególnie przydatny przy korzystaniu z netbooków lub małych monitorów.

