

5. MODUŁ PHOTOSTUDIO

W module PHOTOstudio po raz pierwszy mogą Państwo edytować i przetwarzać obrazy w tym samym module. Stało się to możliwe dzięki połączeniu CREATIVEstudio i BILDstudio z poprzedniej wersji (SPECTRUM 3.0) w jeden moduł PHOTOstudio w programie SPECTRUM 4.0. W ten sposób uproszczono, a zarazem przyśpieszono wizualizację projektu.

PHOTOstudio umożliwia obróbkę własnych zdjęć, przykładowych obrazów lub dokumentacji projektowych. W razie potrzeby obrazy można retuszować, maskować, a następnie modelować wszystkimi barwami i materiałami z oprogramowania.



Asystent

Przy pierwszym otwarciu modułu PHOTOstudio ukazuje się okno opcji, za pomocą którego mogą Państwo bezpośrednio wybierać różne operacje.



Z jednej strony mogą Państwo wybrać przykładowy obraz z obrazowej bazy danych SPECTRUM 4.0, by załadować go bezpośrednio do modułu PHOTOstudio w celu dalszego modelowania.

Z drugiej strony mogą Państwo zaimportować obraz z Państwa komputera lub innego zewnętrznego nośnika danych do SPECTRUM 4.0, by następnie obraz ten przygotować i przetworzyć.

Proszę kliknąć bezpośrednio na "PHOTOservice", by zlecić przygotowanie własnego obrazu do przetworzenia (PHOTOservice - patrz rozdział 9).

Więcej informacji o poszczególnych opcjach można uzyskać, naprowadzając wskaźnik myszy na dany przycisk opcji.

Gdy w przyszłości podczas otwierania PHOTOstudio nie chcą Państwo, by pojawiał się asystent, proszę usunąć haczyk w polu "Wyświetlaj to okno dialogowe przy każdym starcie" ("Dieses Dialogfeld bei jedem Start anzeigen"). Alternatywnie można to zrobić także za pomocą bloku nawigacji głównej: "Dodatki" ("Extras")>"Opcje" "(Optionen"), dezaktywując pole "Wyświetl asystenta" ("Asisstenten anzeigen").

Wskazówka: Gdy przez podwójne kliknięcie załadujecie Państwo obraz bezpośrednio z modułu EXPLORER do modułu PHOTOstudio, asystent PHOTOstudio jest automatycznie pomijany.

5.1 Pasek menu

Na pasku menu PHOTOstudio są wyświetlane symbole, za pomocą których mogą Państwo wykonywać następujące operacje: importowanie własnych obrazów, ładowanie obrazów z bazy danych w celu przetworzenia, zapamiętywanie projektów, eksportowanie i/lub drukowanie.



5.1.1 Importowanie własnych obrazów

Gdy chcą Państwo zaimportować własny obraz do modułu PHOTOstudio w celu obróbki i przetworzenia, proszę kliknąć przycisk "Import nowego obrazu" ("Neues Bild importieren") na pasku menu (alternatywnie także w bloku nawigacji głównej: "Plik" ("Datei")>"Nowy" ("Neu")). Otworzy się wówczas okno, w którym można wybrać obraz z dysku twardego lub zewnętrznego urządzenia pamięciowego. Proszę zatwierdzić wybór obrazu, klikając przycisk "Otwórz" ("Öffnen"). Wówczas otworzy się okno projektowe programu "SPECTRUM 4.0". Można w nim przyporządkować obraz istniejącemu projektowi przez wybranie folderu projektu lub założyć nowy folder projektu (tworzenie projektu, patrz "Własne projekty" w p. 4.2.1). Proszę nadać obrazowi nową "Nazwę projektu" (" Entwurfsnamen") lub zachować wyświetlaną nazwę. Po kliknięciu opcji "Zapisz" ("Speichern") obraz jest bezpośrednio ładowany do modułu PHOTOstudio w celu obróbki. Tworzenie projektu opisano w rozdziale 5. "Obróbka i przygotowywanie obrazów do przetworzenia".

Wskazówka: Proszę upewnić się, czy importowane obrazy lub dokumenty projektowe występują w postaci plików jpeg, TIFF lub PNG. W przeciwnym razie nie da się ich załadować do programu SPECTRUM 4.0. Ponadto proszę się upewnić, czy Państwa obrazy mają rozdzielczość przynajmniej 1920 x 1440 pikseli przy 150 dpi, by projekty mogły być drukowane w wystarczającej jakości.



5.1.2 Ładowanie obrazów przechowywanych w bazie danych

By załadować obraz już występujący w bazie danych, proszę kliknąć przycisk "Otwórz" ("Öffnen") na pasku menu PHOTOstudio (alternatywnie w bloku nawigacji głównej "Plik" ("Datei")>"Otwórz" ("Öffnen")). Operacja spowoduje uruchomienie biblioteki modułu EXPLORER w postaci okna. Klikając myszą, proszę wybrać żądany obraz z Państwa projektów lub przykładowych obrazów (wybór obrazów, patrz "Obrazowa baza danych" w punkcie 4.2.1) "Biblioteka" ("Datenbankbilder"- "Bibliotek")). Proszę zatwierdzić wybór przyciskiem "OK".

5.1.3 Zapamiętywanie projektów

Po przetworzeniu obrazu proszę zapamiętać projekt, klikając symbol "Zapisz" ("Speichern") (w bloku nawigacji głównej "Plik" ("Datei")>"Zapisz jako" ("Speichern unter")). Wówczas otworzy się okno projektowe, w którym mogą Państwo przyporządkować obraz istniejącemu projektowi lub w tym celu założyć nowy folder projektu (tworzenie projektu, patrz "Własne projekty" w punkcie 4.2.1). Proszę nadać obrazowi nową nazwę projektu.

Wskazówka: W trakcie obróbki i przetwarzania zaleca się od czasu do czasu zapisywać obraz, by w razie zawieszenia się programu lub komputera nie utracić danych (skrót klawiaturowy: Ctrl + S; blok nawigacji głównej: "Plik" ("Datei")>"Zapisz" ("Speichern").

W celu regularnego zapamiętywania danych można w bloku nawigacji głównej zlecić automatyczne zapamiętywanie. W pozycji "Dodatki" ("Extras")>"Opcje" "(Optionen") w ustawieniach zaawansowanych można wprowadzić liczbę minut, po upływie których nastąpi automatyczne zapamiętanie w module PHOTOstudio. Proszę zatwierdzić zmienione ustawienia przez kliknięcie przycisku "Przejmij" ("Übernehmen").



5.1.4 Eksportowanie projektów

Przez kliknięcie symbolu "Eksport projektu" mogą Państwo zapamiętać projekt w postaci pliku jpeg, TIFF lub PNG na komputerze lub zewnętrznym nośniku danych. W otworzonym oknie proszę nadać projektowi nazwę pliku, wybrać miejsce docelowe i kliknąć przycisk "Zapisz" ("Speichern"). Dzięki temu możecie Państwo zaprojektowany obraz wysłać, np. mailem do klientów lub wykorzystywać w innych aplikacjach.



5.1.5 Tworzenie plików PDF

Proszę kliknąć przycisk "Drukuj PDF" ("PDF Drucken") na pasku menu (blok nawigacji głównej "Plik" ("Datei")>"Drukuj" ("Drucken"), by wydrukować aktualnie wyświetlany projekt. W otworzonym oknie mogą Państwo wybierać między obrazem pomniejszonym (format listowy) oraz pełnym. Dodatkowo mogą Państwo dodać i wydrukować listę wszystkich wykorzystywanych barw i materiałów włącznie z miniaturami i dokładnymi nazwami produktów.

Format listowy

Format listowy oprócz obszaru na dane adresowe klienta zawiera pomniejszony widok projektu. Jest to prawidłowy wybór, gdy chcą Państwo wysłać projekt pocztą.



Format pełny

Format pełny przedstawia projekt w maksymalnej wielkości na stronie DIN A4.



Proszę zaznaczyć tryb "Format listowy" ("Briefbild") lub "Format pełny" ("Vollbild") w prawym górnym obszarze okna i wprowadzić niezbędne dane adresowe swojego odbiorcy (które ukazują się tylko przy wyborze formatu listowego). Dodatkowo mogą Państwo zredagować krótki tekst objaśniający do aranżacji kolorystycznej. Standardowo do obrazu jest dołączana lista materiałów, ale można ją anulować przez skasowanie haczyka.

Do obrazu mogą Państwo dodać swoje logo, które ukaże się w nagłówku listu. Proszę kliknąć przycisk "Znajdź" ("Durchsuchen"), by wybrać logo z Państwa komputera lub zewnętrznego nośnika danych i załadować do programu SPECTRUM 4.0. Wybrane logo jest widoczne na przykład w oknie "Wstaw własne logo firmowe" ("Eigenes Firmenlogo einbinden"). By skasować logo, proszę kliknąć przycisk "Usuń logo" ("Logo entfernen").

Wskazówka: Proszę sprawdzić, czy Państwa logo występuje w postaci pliku jpeg, TIFF lub PNG, by móc je wykorzystać w programie SPECTRUM 4.0.

Po dodaniu wszystkich niezbędnych informacji do Państwa projektu proszę kliknąć przycisk "Drukuj" ("Drucken"), by utworzyć plik PDF projektu, który w razie potrzeby można zapamiętać lub wydrukować.



5.1.6 Drukowanie projektów

Gdy chcą Państwo wydrukować projekt bez przekształcania go w plik PDF, proszę kliknąć symbol "Drukuj" ("Drucken") na pasku menu. Otworzy się wówczas komputerowe okno dialogowe drukowania. Proszę wybrać drukarkę i dokonać ustawień wydruku. Projekt jest drukowany jedynie w postaci obrazu bez tekstu i logo.

5.1.7 Przyciski widoku



Zwiększ Prosze kl

Proszę kliknąć przycisk, by powiększyć obraz na powierzchni roboczej.

Zmniejsz

Proszę kliknąć przycisk, by zmniejszyć obraz na powierzchni roboczej.

Skaluj widok

Za pomocą tego przycisku mogą Państwo dostosować wielkość obrazu dokładnie do obszaru roboczego.



Zwiększ obszar roboczy

Przycisk ten powoduje ukrycie rejestrów modelowania i narzędzi, dzięki czemu powierzchnia robocza się powiększa.

Wskazówka: Przedstawione funkcje można uzyskać także w punkcie nawigacji głównej "Widok".

5.2 Obróbka i przygotowywanie obrazów do przetworzenia

Po załadowaniu nowego obrazu do programu SPECTRUM 4.0 trzeba go przygotować do późniejszego przetworzenia w taki sposób, by w razie potrzeby móc go poddać retuszowi. Elementy budowlane, powierzchnie i siatki definiuje się w celu późniejszej aranżacji kolorystycznej i doboru materiałów.

Narzędzia modułu PHOTOstudio znajdują się z prawej strony w obszarze roboczym. Można je wyświetlać lub ukrywać przez klikanie na skrzynce narzędziowej.



5.2.1 Elementy budowlane

Tworzenie elementów budowlanych

By móc modelować fasadę lub pomieszczenie wewnętrzne różnymi barwami i różnymi materiałami, trzeba najpierw zdefiniować poszczególne elementy budowlane. Elementy budowlane dla obrazu można zapamiętać i przeglądać w rejestrze "Elementy budowlane" ("Bauteile") z lewej strony modułu PHOTOstudio.



Proszę utworzyć nowy element budowlany, klikając przycisk "Nowy" ("Neu"). Otworzy się wówczas okno "Nazwa elementu budowlanego" ("Bauteilname"), w którym mogą Państwo nadać znaczącą nazwę, np. sufit, lewa ściana, cokół itd. Następnie proszę kliknąć przycisk "Zapisz" ("Speichern").Nowy element budowlany ukaże się na odnośnej liście. Gdy klikną Państwo przycisk "Anuluj" ("Abbrechen"), element budowlany nie powstanie.



Po utworzeniu elementu budowlanego automatycznie uaktywnia się narzędzie "Tworzenie powierzchni" ("Fläche erstellen") w taki sposób, że poprzez kliknięcie na obraz można natychmiast utworzyć powierzchnię (tworzenie powierzchni elementów budowlanych, patrz punkt 5.2.3 "Narzędzia: powierzchnia").



Wskazówka: Dla każdego obrazu można utworzyć dowolnie wiele elementów budowlanych.

Aby ponownie zmienić nazwę elementu budowlanego, proszę podwójnie kliknąć na danym elemencie budowlanym lub raz kliknąć na nim prawym przyciskiem myszy i wybrać "Zmiana nazwy elementu budowlanego" ("Bauteil umbenennen"). W otwartym oknie dialogowym można zmienić nazwę.

Usuwanie elementów budowlanych

By usunąć element budowlany, proszę zaznaczyć go kliknięciem myszy i kliknąć przycisk "Usuń" ("Löschen"). Gdy na pytanie odpowiedzą Państwo "Tak" ("Ja"), element budowlany ostatecznie zniknie z listy (włącznie ze wszystkimi informacjami o powierzchniach, siatce i barwie).



11/2010 - Caparol SPECTRUM 4.0 - Podręcznik

5.2.2 Narzędzia: optymalizacja obrazu

Po otwarciu obrazu w module PHOTOstudio mogą Państwo za pomocą funkcji <u>optymalizacji obrazu</u> dopasować go pod względem położenia i wielkości.



Obrót

Proszę skorzystać z funkcji "Obrót" ("Rotieren"), by obrócić Państwa obraz na powierzchni roboczej. Przy każdym kliknięciu przycisku "Obrót" ("Rotieren"), obraz obraca się zgodnie z ruchem wskazówek zegara o 90°.



Wycinanie

By wyciąć fragment obrazu w celu przetworzenia, proszę skorzystać z funkcji "Wycinanie" ("Freistellen"). Po kliknięciu na narzędziu "Wycinanie" ("Freistellen") otworzy się okno z podglądem Państwa obrazu i aktualnymi opcjami wycinania "Przesunięcie" ("Offset") i "Wymiar" ("Dimension"). Wybrany aktualnie fragment jest ograniczony niebieską ramką.

Dla zdefiniowania wycinka proszę kliknąć na miniaturę obrazu i przy naciśniętym lewym przycisku myszy utworzyć odpowiednio dużą ramkę ograniczającą wycinek. Następnie proszę kliknąć przycisk "Wykonaj" ("Ausführen"), by wyciąć obraz zgodnie z tym ustawieniem.

Alternatywnie fragment obrazu można wyciąć także przez podanie dokładnych wartości w opcjach wycinania "Przesunięcie" ("Offset") i "Wymiar" ("Dimension"). Za pomocą opcji "Przesunięcie" ("Offset") fragment można przesuwać w osi X i Y. Im większa jest wprowadzona wartość dla osi X bądź Y, tym wycinek będzie bardziej przesuwał się w prawo (oś X), bądź do dołu (oś Y).

Wielkość fragmentu można zmienić przez podanie wartości szerokości i wysokości w polu "Wymiar" ("Dimension").



Wskazówka: Wysokość i szerokość Państwa obrazu można odczytać przy użyciu liniałów w obszarze roboczym. Wymiary te służą jako punkt wyjściowy dla ustalenia wysokości i szerokości Państwa żądanego wycinka.

5.2.3 Narzędzia: powierzchnia

Projektowanie powierzchni elementów budowlanych

Dla każdego utworzonego elementu budowlanego trzeba dokładnie zdefiniować powierzchnię w celu późniejszego wyboru barwy i materiału. W ramach jednego elementu budowlanego mogą Państwo tworzyć dowolnie wiele powierzchni. Przy projektowaniu uzyskają one tę samą barwę bądź ten sam materiał.

Przy definiowaniu powierzchni mogą Państwo wybierać między tworzeniem "Powierzchni" ("Fläche") lub "Siatki" ("Gitternetz"). Proszę wybrać "Powierzchnię" ("Fläche"), by nadać elementowi budowlanemu barwę. Gdy element budowlany przewidziany jest do pokrycia także materiałami (np. szpachlówka, drewno, płytki okładzinowe, …), to dodatkowo do powierzchni dla perspektywy potrzebna jest "Siatka" ("Gitternetz").

Wskazówka: Warunkiem utworzenia siatki jest istnienie powierzchni.

Tworzenie powierzchni

By utworzyć nową powierzchnię wewnątrz elementu budowlanego, najpierw wybierzcie Państwo odpowiedni element budowlany. Następnie proszę kliknąć na narzędziu "Tworzenie powierzchni" ("Fläche erstellen"). By ustalić powierzchnię, proszę kliknąć w jej punktach narożnych - narzędzie automatycznie tworzy połączenia między ustawionymi punktami.



2. Powierzchnia jest wybierana automatycznie Wybierz "Tworzenie powierzchni" ("Fläche erstellen")

By zamknąć powierzchnię, w ostatnim punkcie proszę dwukrotnie kliknąć w punkcie wyjściowym Państwa powierzchni. (Gdy linie tworzące powierzchnię nie nadążają za wskaźnikiem myszy, tzn. że powierzchnia została prawidłowo zamknięta). Alternatywnie w celu zamknięcia powierzchni można automatycznie wygenerować ostatni odcinek cząstkowy przez podwójne kliknięcie przy ustawianiu przedostatniego punktu.

Wskazówka: Gdy podczas tworzenia powierzchni chcą Państwo usunąć poszczególne punkty, proszę nacisnąć klawisz "Backspace" na klawiaturze. Każde naciśnięcie powoduje skasowanie ostatnio ustawionego punktu. Następnie można bez problemu kontynuować tworzenie powierzchni.

Po zamknięciu powierzchni mogą Państwo w taki sam sposób definiować następne powierzchnie tego elementu budowlanego. W tym celu proszę ponownie kliknąć na narzędziu "Tworzenie powierzchni" ("Fläche erstellen") i zdefiniować powierzchnię zgodnie z powyższym opisem.

Wskazówka: Zwraca się uwagę, że wszystkie powierzchnie elementu budowlanego przy projektowaniu uzyskują tę samą barwę i ten sam materiał.

By z istniejącej powierzchni wyciąć powierzchnię cząstkową np. w celu pomięcia okien fasady, proszę utworzyć nową powierzchnię w ramach istniejącej powierzchni za pomocą opcji "Tworzenie powierzchni" ("Fläche erstellen"). Powierzchnie nakładające się na siebie zostaną wówczas wycięte.

Kasowanie powierzchni

By skasować powierzchnię, proszę wybrać narzędzie "Kasowanie powierzchni" ("Fläche löschen") i kliknąć na linii/punkcie powierzchni, którą chcą Państwo usunąć. Gdy odpowiedź będzie twierdząca - "Tak" ("Ja"), żądana powierzchnia zostanie skasowania.



Przesuwanie punktów/linii

Po utworzeniu powierzchni mogą Państwo zmieniać jej pozycję poprzez przesuwanie punktów i/lub linii, wstawianie nowych punktów lub kasowanie istniejących punktów.

Wskazówka: Po utworzeniu powierzchni automatycznie zostaje wybrane narzędzie "Przesunięcie" ("Verschieben").

<u>By przesunąć pojedyncze punkty</u>, proszę wybrać narzędzie "Przesunięcie" ("Verschieben"), kliknąć w danym punkcie (aktywne punkty mają barwę czerwoną, a nieaktywne - zieloną) i przy naciśniętym lewym przycisku myszy, umieścić go w żądanym miejscu.



By przesunąć poszczególnie linie, proszę wybrać narzędzie "Przesunięcie" ("Verschieben"), kliknąć na linię (niewybrane linie mają barwę niebieską, wybrane - żółtą, a obydwa punkty ograniczające linię - czerwoną) i przy naciśniętym przycisku myszy, proszę umieścić ją w żądanym miejscu. Punkty końcowe linii przesuwają się przy tym równolegle, a graniczące linie ulegają odpowiedniemu zniekształceniu.



<u>By przesunąć wszystkie powierzchnie</u> w ramach elementu budowlanego, proszę kliknąć na obraz na zewnątrz powierzchni cząstkowych, co spowoduje dezaktywację wszystkich powierzchni. Proszę nacisnąć klawisz "A" na klawiaturze, by "wybrać wszystko" ("alles auswählen") i przemieścić mysz przy naciśniętym lewym przycisku myszy i klawiszu "Ctrl".

•

Wstawianie punktów

Proszę uaktywnić narzędzie "Wstaw punkt" ("Punkt einfügen") i kliknąć na linię na powierzchni, by wstawić w tym miejscu nowy punkt. Gdy linia zmieni barwę na białą, oznacza to że wskaźnik myszy właśnie się na niej znajduje. Nowo utworzone punkty można pozycjonować za pomocą narzędzia "Przesunięcie" ("Verschieben").

Object tools				
💿 Area		🔵 Grid		
~	Create area			
	Delete area			
4	Move			
•				
■	Delete point			

Kasowanie punktów/linii

By <u>usunąć poszczególne punkty</u>, proszę uaktywnić narzędzie "Skasuj punkt" ("Punkt löschen"). Następnie proszę kliknąć na punkt, który chcą Państwo skasować. Powierzchnia pozostanie zamknięta, ponieważ sąsiadujące punkty bądź linie automatycznie połączą się ze sobą.

Alternatywnie można <u>usuwać poszczególnie punkty i linie</u> z powierzchni, zaznaczając żądane punkty bądź linie (aktywne punkty mają barwę czerwoną, a aktywne linie - żółtą) oraz naciskając klawisz "Del" na klawiaturze. Wybrany element zostanie skasowany, a sąsiadujące punkty bądź linie automatycznie połączą się ze sobą i powierzchnia pozostanie zamknięta.



Wskazówka: W przypadku skasowania punktu początkowego lub końcowego powierzchni, powierzchnia ta otwiera się i automatycznie zostaje wybrane narzędzie "Tworzenie powierzchni" ("Fläche erstellen"), które umożliwia ponowne wstawienie punktów.

Wskazówka: By możliwie dokładnie definiować powierzchnie, korzystajcie Państwo z funkcji "Zoom" nawigatora przy dolnej prawej krawędzi obrazu lub z kółka myszy (zmiana wielkości obrazu za pomocą nawigatora, patrz punkt 5.3.3).

5.2.4 Więcej narzędzi - powierzchnia

Czarodziejska różdżka

Za pomocą narzędzia "Czarodziejska różdżka" ("Zauberstab") mogą Państwo zdefiniować fragment aktywnej powierzchni, który przy projektowaniu chcą Państwo wypełnić barwą lub materiałem (np. w celu wymazania z powierzchni drzewa rosnącego przed fasadą).

Wartość liczbowa 0-99 określa czułość, z jaką czarodziejska różdżka automatycznie rozpoznaje podobne niuanse barwy. Standardowo wartość ta wynosi 15. Im mniejsza wartość, tym czarodziejska różdżka jest czulsza na podobne niuanse barwy i wybrany obszar barw zostaje ograniczony.



By dokonać wyboru fragmentu, proszę kliknąć w obszarze powierzchni, który ma być zawarty w tym fragmencie. Czarodziejska różdżka automatycznie zaznacza wszystkie obszary powierzchni o podobnej jasności (w zależności od ustawienia czułości). Przez kliknięcie symbolu "+" lub "-" czarodziejska różdżka może dodawać lub odejmować obszary (alternatywnie: by dodać następne obszary, proszę kliknąć lewym przyciskiem myszy przy naciśniętym klawiszu "Shift").

Wskazówka: Gdy po wybraniu fragmentu czarodziejską różdżką ponownie kliknie się na powierzchni, wybrany uprzednio fragment zostanie anulowany.

Wskazówka: W celu skorygowania nieczystych obszarów lub ręcznego powiększenia fragmentu można skorzystać z narzędzia "Rysuj maskę" ("Maske zeichnen").



Rysowanie maski

Narzędzie "Rysuj maskę" ("Maske zeichnen") umożliwia zaznaczenie wolnej powierzchni tak, jak pędzlem i tym samym utworzenie fragmentu. W ten sposób mogą Państwo ręcznie tworzyć fragmenty, rozszerzać fragmenty uprzednio wybrane za pomocą czarodziejskiej różdżki lub korygować nieczyste obszary tych fragmentów.

Wskazówka: By narysować proste linie, proszę ustawić punkt początkowy linii, klikając lewym przyciskiem myszy, a następnie przy naciśniętym klawiszu "Shift" ustawić następne punkty.



11/2010 - Caparol SPECTRUM 4.0 - Podręcznik

Wskazówka: W przeciwieństwie do czarodziejskiej różdżki, za pomocą której można utworzyć fragment tylko aktywnej powierzchni, narzędzie maski pozwala na zaznaczenie całego obrazu.



Gumka do wycierania

Czerwone fragmenty utworzone za pomocą "Czarodziejskiej różdżki" ("Zauberstab") i/lub funkcji "Rysuj maskę" ("Maske zeichnen") można ponownie usunąć. W tym celu proszę wybrać narzędzie "Gumka do wycierania" ("Radiergummie") i odpowiednio skorygować swoją maskę. Gumkę do wycierania można wykorzystywać podobnie jak narzędzie "Rysuj maskę" ("Maske zeichnen") na całym obrazie wewnątrz i na zewnątrz powierzchni.





Ostrza narzędzi

Przy korzystaniu z narzędzi "Gumka do wycierania" ("Radiergummie") i "Rysuj maskę" ("Maske zeichnen") ich ostrza mogą mieć cztery różne wielkości, a mianowicie: 8, 16, 32 i 64 punkty.

Object taels				
	***	O Orel		
	Create area			
đ	Debte wee			
4				
•	Point and			
.*				
Less tools				
2	Draw heidir			
		0		



Kasowanie maski

Za pomocą tej funkcji można kompletnie usuwać fragmenty elementu budowlanego utworzone narzędziami "Czarodziejska różdżka" ("Zauberstab") i/lub "Rysuj maskę" ("Maske zeichnen").

Object tools			
e Ann e Grie			
đ	Detete area		
4			
•			
•*	Delete point		
Less tools			
•			

11/2010 - Caparol SPECTRUM 4.0 - Podręcznik

5.2.5 Narzędzia: siatka

Gitternetz erstellen

By móc perspektywicznie prawidłowo i w skali przedstawić element budowlany nie tylko przy użyciu barwy, lecz także materiałów (jak np. szpachlówka, tkaniny, dywany, płytki okładzinowe ...), dodatkowo do powierzchni jest konieczna tzw. siatka. Siatka jako płaszczyzna odniesienia leży bezpośrednio na powierzchni i dostarcza informacji o wielkości i rodzaju zniekształcenia perspektywicznego danego elementu budowlanego.

Wskazówka: Warunkiem utworzenia siatki jest istnienie przynajmniej jednej powierzchni w ramach elementu budowlanego (tworzenie powierzchni - patrz punkt 5.2.3 "Narzędzia: powierzchnia").

By utworzyć siatki na różnych elementach budowlanych, najpierw proszę wybrać dany element w rejestrze "Element budowlany" ("Bauteil"), a następnie klikać na narzędziu "Siatka" ("Gitternetz") w rejestrze "Narzędzia elementu budowlanego" ("Bauteil-Werkzeuge") przy prawej krawędzi obrazu.



Wskazówka: <u>Na każdym elemencie budowlanym można utworzyć tylko jedną siatkę</u>. Dlatego należy uważać, by wszystkie powierzchnie elementu budowlanego, który chce się pokryć materiałami, znajdowały się na tej samej perspektywicznej płaszczyźnie. Gdy różne części ściany mają różne zniekształcenia perspektywiczne, dla każdej z nich proszę utworzyć własny element budowlany z powierzchnią i siatką.

Do tworzenia siatki na elemencie budowlanym służy narzędzie "Utwórz siatkę" ("Gitternetz erstellen). W środku obrazu ukazuje się standardowa siatka, a program automatycznie przechodzi do trybu "Przesunięcie" ("Verschieben"), w którym siatkę można przemieszczać.

Wskazówka: Proszę zawsze tworzyć siatkę minimalnie większą od właściwej powierzchni, by materiał był widoczny na całej powierzchni elementu budowlanego.

Przesuwanie siatki

By ustawić siatkę w odpowiedniej pozycji i w odpowiednim perspektywicznym położeniu, proszę wybrać narzędzie "Przesunięcie" ("Verschieben") i przy naciśniętym lewym przycisku myszy przemieścić punkty narożne lub linie zewnętrzne siatki do żądanej pozycji.

Jako pomoc przy perspektywicznie prawidłowym umiejscawianiu siatki na powierzchni służą linie pomocnicze, które wskazują aktualny punkt zbiegu powierzchni siatki.



By przesunąć tę siatkę, proszę kliknąć obraz na zewnątrz siatki, co powoduje dezaktywowanie wszystkich powierzchni. Proszę nacisnąć klawisz "A" na klawiaturze, by "wybrać wszystko" ("alles auswählen"), i przy naciśniętym przycisku myszy i klawiszu "Ctrl" przemieścić mysz, by przesunąć siatkę.

Kasowanie siatki

By skasować uprzednio utworzoną siatkę, proszę kliknąć symbol "Usuń siatkę" ("Gitternetz löschen) i w otworzonym oknie dialogowym odpowiedzieć twierdząco "Tak" ("Ja").



Dostosowywanie wymiarów siatki

By przy projektowaniu możliwie realistycznie przedstawiać wymiary materiałów, trzeba przyporządkować siatce wymiary odpowiadające oryginalnej powierzchni materiału budowlanego. W tym celu proszę zmienić standardowe ustawienie "Szerokość 350 cm x wysokość 250 cm" przez wprowadzenie rzeczywistych wymiarów. O prawidłowym przejęciu nowych wymiarów informuje wynik kontroli siatki na podstawie struktury testowej (struktura testowa do badania siatek - patrz punkt 5.2.8 "Korekcja odwzorowania barw").



5.2.6 Więcej narzędzi - siatka

Narzędzia dodatkowe w obszarze "Siatka" ("Gitternetz") oferują dodatkowe możliwości przy tworzeniu i edycji siatek.

Siatka narożnikowa

Narzędzie to oferuje siatkę z możliwością wstawiania do niej narożników. Dzięki niemu można bez przerwy układać materiały wokół narożnika (np. na słupach narożnych lub w narożnikach ściennych, które mają być pokryte tym samym materiałem).

1. Proszę kliknąć na narzędziu "Siarka narożnikowa" ("Eck-Gitternetz").

2. Automatycznie uaktywnia się tryb "Przesunięcie" (Verschieben) i można ustawić punkty narożne siatki w żądanej pozycji.

3. Proszę wybrać "Wstaw linię" ("Linie einfügen"), by dodać do siatki linię krawędziową. W tym celu proszę kliknąć w odpowiednim miejscu przy górnej lub dolnej linii ograniczającej siatkę. (Ponowne kliknięcie w innym miejscu linii ograniczających siatkę powoduje wstawienie następnych linii).

4. Proszę aktywować narzędzie "Przesunięcie" (Verschieben) i przez przeciąganie punktu końcowego przy naciśniętym lewym przycisku myszy przesunąć nowo wstawione linie do żądanej pozycji.

5. Przy wprowadzaniu wymiarów proszę uwzględnić wszystkie powierzchnie.

6. Na zakończenie proszę sprawdzić swoją "siatkę narożnikową" na podstawie struktury testowej (struktura testowa do badania siatek - patrz punkt 5.2.8 "Korekcja odwzorowania barw").

Wskazówka: By skasować wstawione linie, proszę kliknąć symbol "Kasowanie linii", a następnie linię siatki, którą chcą Państwo usunąć. Linia zostaje skasowana. By poprowadzić siatkę wokół kilku narożników, proszę powtórzyć operację wstawiania linii przy tworzeniu następnych narożników.



Siatka krzywoliniowa

Proszę wybrać to narzędzie dla siatki, która ma być zaokrąglona. Dzięki niemu mogą Państwo układać materiały bez przerw wokół zaokrągleń (np. na kolumnach lub wypukłych ścianach).

1. Proszę kliknąć na narzędziu "Siatka krzywoliniowa" ("Kurven-Gitternetz").

2. Automatycznie uaktywnia się tryb "Przesunięcie" (Verschieben) ("Offset") i można ustawić punkty narożne siatki w żądanej pozycji.

3. By zaokrąglić siatkę, proszę kliknąć na liniach (nie na punktach) siatki i przy naciśniętym lewym przycisku myszy przeciągać je w żądanym kierunku.

4. Proszę podać wymiary swojej powierzchni.

5. Na zakończenie proszę sprawdzić swoją "siatkę krzywoliniową" na podstawie struktury testowej (struktura testowa do badania siatek - patrz punkt 5.2.8 "Korekcja odwzorowania barw").





Wstawianie/kasowanie linii

Za pomocą tych funkcji można wstawiać bądź kasować linie <u>siatek narożnikowych</u> (patrz siatka narożnikowa, punkt 5.2.6 "Więcej narzędzi - siatka").

₩	Add corner grid
#	Add bezier grid
•	Insert line
	Delete line

5.2.7 Retuszowanie

Funkcje retuszowania w module PHOTOstudio umożliwiają dokonywanie korekcji obrazów. Można przykładowo usuwać graffiti, czyścić zanieczyszczone obszary fasady lub podwajać elementy budowlane.

Można retuszować cały obraz lub poszczególne elementy budowlane. W celu retuszowania całego obrazu proszę zaznaczyć haczykiem pozycję "Cały obraz". W celu retuszowania poszczególnych elementów budowlanych proszę pozostawić to pole niezaznaczone i z lewej strony w rejestrze "Element budowlany" ("Bauteil") proszę uaktywnić dany element. Przed rozpoczęciem retuszowania proszę sprawdzić, czy powierzchnie elementów budowlanych zostały zdefiniowane (definiowanie powierzchni - patrz punkt 5.2.4 "Narzędzia: powierzchnia").



W celu retuszowania obrazu mają Państwo do dyspozycji różne narzędzia:



Pędzel

Pędzel jest idealny do miękkich konturów, np. jako linia cienia.

Dla efektywnego wykorzystania pędzla mogą Państwo w pozycji "Ostrza narzędzi" ("Werkzeugspitzen") wybierać między różnymi końcówkami pędzla. Wąskie końcówki nadają się szczególnie do wyraźniejszego uwidaczniania linii konturów. Przy użyciu szerokich końcówek można szybko wypełniać powierzchnie. Gdy za pomocą pipety usunie się barwę z obrazu, można w tym miejscu dokonać pędzlem dokładnego retuszu. Pędzlem mogą Państwo swobodnie malować na wybranej powierzchni.

By wybrać barwę dla Państwa pędzla, proszę kliknąć na małym barwnym polu obok pędzla. Otworzy się wówczas ColorPicker, za pomocą którego można wprowadzić wartość HSB lub RGB lub ręcznie wybrać barwę z przestrzeni barw. Ostatecznie wybór barwy proszę zatwierdzić przyciskiem "OK".





Pipeta

Pipeta pobiera barwę z obrazu, by przyporządkować ją pędzlowi. Proszę wybrać symbol pipety i kliknąć, gdy pipeta znajdzie się w żądanym miejscu na obrazie. Barwa pobrana w tym miejscu ukaże się w barwnym polu obok pędzla. Pobraną barwę można teraz wykorzystać do retuszowania obrazu pędzlem.



Wskazówka: W celu dokonania dokładnego retuszu w razie potrzeby proszę wybrać cieńsze lub szersze ostrze narzędzia (patrz podpunkt "Ostrza narzędzi") i ewentualnie skorzystać z funkcji zmiany wielkości obrazu (patrz punkt 5.1.7 "Przyciski widoku").

Stempel kopiujący

Za pomocą stempla kopiującego można skopiować wybrany obszar obrazu i wkleić go w innym miejscu obrazu. W ten sam sposób mogą Państwo np. kopiować również okna i wstawiać je w innym miejscu jak również zanieczyszczone bądź "nieładne" obszary obrazu zastępować czystymi.

1. Klikając w jakimś miejscu obrazu przy naciśniętym klawiszu "Ctrl", proszę zdefiniować punkt źródłowy, który ma służyć jako punkt wyjściowy przy kopiowaniu.

2. Teraz przy <u>zwolnionym</u> klawiszu "Ctrl" proszę kliknąć w docelowym miejscu powierzchni, w którym żądany obszar ma być skopiowany i przy naciśniętym lewym przycisku myszy proszę rozpocząć klikanie w tym miejscu. Zawartość punktu źródłowego (niebieski okrąg) zostanie skopiowana w żądanym miejscu, w punkcie docelowym (zielony okrąg). Odległość punktu źródłowego od pierwszego kliknięcia w miejscu docelowym pozostaje zachowana w całym procesie kopiowania.



Wskazówka: Dobre wyniki retuszowania uzyskuje się przy wielokrotnych kliknięciach i/lub wykorzystaniu wielu punktów źródłowych.

Wzór

Za pomocą narzędzia "Wzór" ("Muster") można przenosić struktury wzorów na powierzchnię. W tym celu proszę kliknąć na barwnym polu obok symbolu "Wzór" ("Muster") i wybrać z okna wyboru jeden z ośmiu znajdujących się tam wzorów, np. trawa, niebo, tłuczeń, asfalt. Przy malowaniu bezpośrednio na wybranej powierzchni elementu budowlanego będzie ona wypełniana tym wzorem.





Gradient

Za pomocą narzędzia "Gradient" ("Verlauf") mogą Państwo tworzyć na powierzchni gradienty od jasnego do ciemnego. Funkcja ta jest pomocna przy zasłanianiu przeszkadzających przedmiotów, zanieczyszczeń o dużej powierzchni lub grubych struktur (stan surowy, itd.). Proszę uaktywnić dany element, kliknąć na narzędziu "Gradient" ("Verlauf"), i z otworzonego okna wyboru proszę wybrać jeden z dziesięciu oferowanych wariantów gradientu. Przy dokonywaniu wyboru proszę uwzględnić symulację różnych warunków świetlnych, by uzyskać możliwie realistyczne wrażenie.

Dodatkowo za pomocą suwaka mogą Państwo regulować natężenie gradientu. Proszę potwierdzić zmiany natężenia przez ponowne kliknięcie na uprzednio wybranym gradiencie, by uwidocznić zmianę na obrazie. Gdy natężenie gradientu jest zadowalające, proszę zatwierdzić wybór przyciskiem "OK".



Ostrza narzędzi

Dla optymalnego wykorzystania narzędzi "Pędzel" ("Pinsel") i "Stempel kopiujący" ("Kopierstempel") mają Państwo do dyspozycji końcówki narzędzi o czterech różnych wielkościach, a mianowicie: 8, 16, 32 i 64 punkty.





Kasowanie retuszu obrazu

By anulować cały dotychczasowy retusz, proszę wybrać funkcję "Usuń retusz obrazu" ("Bildretusche zurücksetzen").



Gradient cienia

Za pomocą narzędzia "Gradient cienia" ("Schattenverlauf") istnieje możliwość tworzenia własnych wzorów cienia w określonych warunkach oświetlenia pomieszczeń i fasad.

Wskazówka: Warunkiem utworzenia gradientu cienia jest istnienie jednej zdefiniowanej powierzchni.

By utworzyć nowy gradient cienia, proszę kliknąć przycisk "Utwórz" ("Erstellen") i w otworzonym oknie dialogowym nadać jednoznaczną nazwę. Następnie proszę kliknąć przycisk "OK". Nowo utworzony gradient cienia ukaże się w oknie gradientu cienia w rejestrze "Retusz". Dodatkowo w obszarze roboczym ukaże się siatka, którą można dowolnie pozycjonować na obrazie. Służy ona do ustalania położenia gradientu cienia. Proszę przesunąć punkty i linie siatki do żądanej pozycji.



By zastosować gradient cienia, proszę kliknąć przycisk "OK" ("Zastosowanie") - kilkakrotne klikanie na tym przycisku powoduje, że cień staje się intensywniejszy (ciemniejszy).



Wszystkie utworzone cienie są pod swoimi nazwami wyszczególnione w prawym polu - tutaj można je wybierać, a następnie zmieniać lub kasować.



By usunąć określony gradient cienia, proszę wybrać dany gradient z listy i kliknąć przycisk "Usuń" ("Löschen"). Wybrany gradient znika z listy.

5.2.8 Korekcja odwzorowania barw

Jasność i kontrast elementu budowlanego

By skorygować jasność i kontrast zdefiniowanej powierzchni, zaleca się nadać powierzchni barwę testową (patrz "Barwy testowe powierzchni").

Suwak "Jasność elementu budowlanego" ("Bauteil-Helligkeit") umożliwia wyrównanie jasności obszarów obrazu oświetlonych z różną intensywnością (np. nasłonecznione powierzchnie fasady lub silnie zacienione powierzchnie ścian w pomieszczeniu wewnętrznym).

Przy modelowaniu zastosowane barwy będą poprawnie widoczne, gdy barwa testowa na obrazie będzie miała taką samą jasność jak w małym barwnym polu testowym.

Suwakiem "Kontrast elementu budowlanego" ("Bauteil-Kontrast") można zmienić kontrast powierzchni (np. rozmytych obszarów obrazu).

Zmiany jasności i kontrastu zawsze odnoszą się do powierzchni aktualnie wybranego elementu budowlanego.

Wskazówka: Zmiany jasności i kontrastu natychmiast oddziałują na barwy i materiały elementów budowlanych - ale nie na oryginalny obraz.

Barwy testowe powierzchni



By sprawdzić, czy powierzchnia jest prawidłowo zdefiniowana, mogą Państwo nadać jej barwę testową. W tym celu mają Państwo do dyspozycji pięć barw testowych (purpurową, niebieskozieloną, czerwoną, pomarańczową, zieloną). Dzięki barwnemu zróżnicowaniu poszczególnych elementów budowlanych różnymi barwami testowymi można uzyskać lepszą orientację na obrazie.

Proszę wybrać dany element budowlany, a następnie kliknąć na jednej z barw testowych. Wszystkie powierzchnie tego elementu uzyskują tę barwę.





Wskazówka: Jasność powierzchni bezwzględnie powinno się badać i ewentualnie korygować za pomocą barwy testowej. Barwa testowa na obrazie musi wyglądać identycznie jak barwne pole testowe z prawej strony. Gdy wybrana barwa testowa na obrazie wydaje się ciemniejsza (np. gdy ściana na obrazie oryginalnym nie jest biała), wówczas proszę skorygować jasność w prawo. Jest to bardzo ważne, by barwy stosowane później przy modelowaniu nie wydawały się zbyt jasne lub zbyt ciemne. Gdy po nadaniu barwy testowej zmienią Państwo wielkość powierzchni, dokonane korekcje są aktualizowane dopiero po ponownym kliknięciu na barwnym polu testowym. By usunąć barwę testową, proszę kliknąć symbol "x"

Wskazówka: Barwy testowe są przy modelowaniu nadpisywane i przestają być widoczne.



Struktura testowa do badania siatek

By sprawdzić, czy siatka jest perspektywicznie prawidłowa w celu późniejszego doboru materiałów, można ją uprzednio pokryć strukturą testową szachownicy.

Wzór szachownicy zależnie od wprowadzonych wymiarów (szerokość i wysokość siatki) może być grubszy lub drobniejszy.

Ważna wskazówka: Proporcje zgadzają się tylko wtedy, gdy struktura testowa składa się z kwadratów. By skorygować Państwa strukturę testową, proszę wprowadzić odpowiednie wymiary siatki i sprawdzić ją przez ponowne kliknięcie przycisku "Struktura testowa" ("Teststruktur"). Gdy wymiarów nie poprawi się, materiał użyty do modelowania (tapeta, szpachlówka …) wyda się nierealistyczny. By usunąć strukturę testową, proszę kliknąć symbol "x" obok przycisku "Struktura testowa".



Wskazówka:

Struktura testowa służy jedynie do dokładnego dopasowania siatki w celu późniejszego doboru materiałów - na właściwym obrazie przy modelowaniu nie jest ona widoczna.

5.3 Przetwarzanie obrazów

Po utworzeniu wszystkich powierzchni i siatek dla wszystkich żądanych elementów budowlanych na swoim własnym obrazie, możecie Państwo rozpocząć przetwarzanie w module PHOTOstudio. Można zmieniać również obrazy z biblioteki: można zmieniać narzędziami istniejące elementy budowlane lub także uzupełniać obrazy nowymi elementami budowlanymi. (Import obrazów, patrz punkt 5.1.1 "Importowanie własnych obrazów" bądź punkt 5.1.2 "Ładowanie obrazów przechowywanych w bazie danych"; przetwarzanie obrazów - patrz podrozdział 5.2).

Zawsze istnieje możliwość przechodzenia między obróbką elementów budowlanych (tworzenie powierzchni, tworzenie siatek itd.) i modelowaniem (wybór barw i materiałów, malowanie powierzchni itd.).

5.3.1 Barwa, materiał i ulubione

Wybór barwy, materiału i ulubionych

W celu wyboru kolekcji barw lub materiałów mają Państwo do dyspozycji trzy rejestry: "Barwa" ("Farbe"), "Materiał" ("Material") i "Ulubione" ("Favoriten"). Tutaj mogą Państwo nawigować po kolekcjach barw i materiałów, jak również wyszukiwać żądane produkty z ulubionych (wyszukiwanie barw/materiałów - patrz punkty 4.2.2 "Barwa" bądź 4.2.3 "Materiały", tworzenie listy ulubionych - patrz podrozdział 4.3).

Barwa

W rejestrze "Barwa" ("Farbe") znajdują się wszystkie barwy kolekcji Caparol. NCS i RAL, które można wykorzystywać do modelowania. Lista kolekcji danego producenta wyświetla się po kliknięciu symbolu "+" przed nazwą danego producenta.

Po wybraniu kolekcji producenta, po kliknieciu myszą ukazują się wszystkie barwy tej kolekcji w rejestrze "Modelowanie" ("Gestaltung") w postaci zestawienia barwnych pól.



Rejestr "Modelowanie" ("Gestaltung") 5.3.2

Zestawienie wszystkich barwnych pól tej kolekcji

Materiał

W rejestrze "Materiał" ("Material") znajdują się materiały firmy Caparol oraz przykładowe materiały innych znanych producentów, które można wybierać przy modelowaniu. Listę kolekcji danego producenta wyświetla się po kliknięciu symbolu "+" przed nazwą danego producenta.

Po wybraniu kolekcji jakiegoś producenta, po kliknięciu myszą ukazują się wszystkie materiały tej kolekcji w rejestrze "Modelowanie" ("Gestaltung") w postaci zestawienia pól materiałów.



Ulubione

W celu skorzystania z barw lub materiałów zapamiętanych jako ulubione proszę najpierw wybrać jeden z zestawów ulubionych z rejestru "Ulubione" ("Favoriten"). Wybrana lista ulubionych ukaże się w obszarze modelowania w postaci trójwymiarowej (więcej informacji na ten temat patrz "Widok ulubionych w postaci dwu- i trójwymiarowej" w podrozdziale 4.3 "Ulubione"). By przeszukać barwy lub materiały, proszę przesunąć wskaźnik myszy nad szeregiem karteczek ulubionych. Dla lepszego uwidocznienia wzory są przy tym wyciągane - w celu wykorzystania w obrazie, dany wzór wybiera się kliknięciem. W przypadku długiej listy ulubionych dodatkowo dla zobrazowania zawartości proszę skorzystać z paska przewijania przy dolnej krawędzi widoku.

Wskazówka: By pomniejszyć widok rejestru ulubionych, proszę przejść do postaci dwuwymiarowej. Więcej informacji na temat widoku dwuwymiarowego i trójwymiarowego podano w podrozdziale 4.3 "Ulubione".





Rejestr "Ulubione" ("Favoriten")

Wskazówka: Barwy i materiały w module PHOTOstudio mogą być wykorzystywane zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz. Prosimy sprawdzić w instrukcji technicznej, czy wybrany materiał spełnia żądany cel w praktyce. (Informacje techniczne, patrz "Szczegóły materiału" w punkcie 4.2.3). Więcej informacji na temat barw i materiałów podano w punktach 4.2.2 "Barwa" i 4.2.3 "Materiały".

5.3.2 Rejestr "Modelowanie"

W dolnym obszarze modułu PHOTOstudio znajduje się rejestr "Modelowanie" ("Gestaltung"), w którym mogą Państwo wybierać barwy i/lub materiały do modelowania elementów budowlanych na swoim obrazie.



Pasek barw

Za pomocą paska barw mogą Państwo nawigować po aktualnie wybranej kolekcji barw. By wybrać obszar barw (czerwony, żółty, zielony etc.), proszę kliknąć bezpośrednio w odpowiednim miejscu wyświetlanego spektrum barw lub przy naciśniętym lewym przycisku myszy przemieszczać się po kolekcji przez przeciąganie paska. Kliknięcie na strzałce powoduje przejście o jedną stronę wachlarza barw dalej.



Wyszukiwanie zaawansowane/filtry

Dla precyzyjniejszego wyboru barw i materiałów mogą je Państwo filtrować według współczynnika odbicia rozproszonego, numeru strony oryginalnego wachlarza barw, pełnego tekstu lub wykonalności przy użyciu produktu.





Współczynnik odbicia rozproszonego

Dla ograniczenia współczynnika odbicia rozproszonego proszę podać jego minimalną i maksymalną wartość. Gdy teraz zostanie naciśniety klawisz "Enter", ukażą się tylko barwy w żądanym zakresie. Jest to przykładowo pomocne, gdy w przypadku ocieplonych fasad ze względów technicznych nie można przekroczyć w dół współczynnika odbicia rozproszonego: 20.



Wskazówka: By wyświetlić wszystkie barwne pola kolekcji, proszę ponownie ustawić wartości graniczne współczynnika odbicia rozproszonego na "0" i "100".

Wyszukiwanie stron wg numeracji w oryginalnego wachlarza

By wybrać określoną stronę oryginalnego wachlarza barw/produktów danej kolekcji, w środkowym polu wejściowym proszę podać żądany numer strony wachlarza kolekcji. Po naciśnięciu klawisza "Enter" ukażą się barwne pola z podanej strony.





Wyszukiwanie pełnego tekstu

Proszę wprowadzić określoną nazwę barwy występującej w wybranej kolekcji np. "Ginster 110", by móc bezpośrednio zastosować tę barwę lub tylko "Ginster", by mieć do wyboru wszystkie barwy z rodziny "Ginster". By powrócić do wyboru barw, proszę kliknąć symbol "x" przy prawej górnej krawędzi.



Wykonalność przy użyciu produktu

Filtr "Wykonalność przy użyciu produktu" znajduje się przy prawej górnej krawędzi okna wyboru barwy. Za jego pomocą można dokonać ograniczenia do określonego materiału bazowego. Są wówczas wyświetlane tylko takie barwy, które można uzyskać stosując ten produkt.

By anulować filtr produktu, proszę wybrać "brak filtru"(kein Filter") w menu rozwijanym lub po prostu kliknąć symbolu filtru. Gdy czerwony znak "X" nie jest widoczny, oznacza to że ograniczenia wprowadzone przez filtr zostały anulowane i znów wyświetlane są wszystkie barwy niezależnie od wykonalności przy użyciu produktu.



Podglad/wybór barw

Przy przemieszczaniu wskaźnika myszy nad poszczególnymi barwnymi polami wzór wskazywany przez mysz ukazuje się w powiększeniu w małym oknie podglądu. Po wybraniu wzoru barwy lub materiału przez zwykłe kliknięcie myszą ukazuje się on dodatkowo w otworzonym oknie wyboru. Przy podwójnym kliknięciu na wzorze otwiera się okno "Szczegóły materiału" z następnymi informacjami. Aż do wybrania nowego wzoru ostatnio wybrany wzór pozostaje zachowany w oknie wyboru barwy w celu porównania. Aktualnie wybrany wzór można automatycznie wykorzystywać do modelowania powierzchni.



Barwienie elementu budowlanego

Po wybraniu wzoru barwy lub materiału przy przemieszczaniu kursora myszy po obrazie jej wskaźnik przybiera postać wiadra z farbą. Po kliknięciu na powierzchni zostaje ona bezpośrednio zabarwiona wybranym wzorem. Alternatywnie mogą Państwo kliknąć na małym kwadraciku z nazwą elementu budowlanego w rejestrze "Element budowlany" ("Bauteil"), co również spowoduje zabarwienie odpowiednich powierzchni obrazu.

By jeszcze raz zmienić materiał lub barwę elementu budowlanego, po wybraniu nowego wzoru proszę kliknąć bezpośrednio na obrazie lub na nazwie elementu budowlanego.

W przypadku stosowania materiału, dodatkowo istnieje możliwość wyboru sposobu ułożenia i obrotu wzoru w ramach elementu budowlanego (patrz "Sposób ułożenia i obrót").

By usunąć barwę elementu budowlanego, proszę prawym przyciskiem myszy kliknąć na elemencie budowlanym i wybrać "Usuń barwę elementu budowlanego ("Bauteil entfärben")".

Wskazówka: By wykonać następne funkcje, proszę kliknąć prawym przyciskiem myszy na elemencie budowlanym.



Wykorzystanie barw/materiałów do modelowania innych elementów budowlanych

By móc wykorzystać barwę jakiegoś elementu budowlanego w innych elementach budowlanych, proszę w rejestrze "Element budowlany" ("Bauteil") metodą "Drag'n'Drop" przeciągnąć barwę z jednego elementu budowlanego na inny. W tym celu proszę chwycić barwę elementu budowlanego, klikając na jego nazwie. Następnie przy naciśniętym lewym przycisku myszy proszę przeciągnąć produkt na żądane docelowe barwne pole innego elementu budowlanego. Proszę zwolnić przycisk myszy nad docelowym barwnym polem. Powierzchnie tego elementu budowlanego uzyskają tę samą barwę.

Gdy barwa lub materiał znajduje się jeszcze "w wiadrze z farbą" (to znaczy w polu wyboru), mogą Państwo klikać na różnych powierzchniach na obrazie, w celu wielokrotnego wykorzystania.

Sposób ułożenia i obrót

Przy modelowaniu materiałami (płytki okładzinowe, parkiet itp.) mają Państwo do dyspozycji dodatkowe opcje, jak sposób ułożenia i/lub obrót materiału. Można tutaj wybierać między czterema różnymi kątami obrotu i sposobami ułożenia, by usytuować materiał na powierzchni zgodnie ze swoimi preferencjami.



Wskazówka: Zmiana sposobu ułożenia jest możliwa tylko w przypadku niektórych materiałów, jak na przykład parkietu czy laminatu.

Inne opcje/funkcje elementów budowlanych

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na nazwie elementu budowlanego powoduje udostępnienie kolejnych opcji.



Zmiana nazwy elementu budowlanego

W celu zmiany nazwy elementu budowlanego proszę wybrać opcję "Zmień nazwę elementu budowlanego" ("Bauteil umbenennen"). Alternatywnie nazwę mogą Państwo zmienić przez jej podwójne kliknięcie. Wówczas otworzy się okno dialogowe w celu dokonania żądanej zmiany.

Usuwanie barwy elementu budowlanego

By przedstawić element budowlany bez barwy lub materiału, proszę wybrać opcję "Usuń barwę materiału budowlanego" ("Bauteil entfärben").

Przesuwanie elementu budowlanego do góry/do dołu

Lista wszystkich należących do obrazu elementów budowlanych jest hierarchiczna. Element budowlany pierwszy na liście pokrywa wszystkie znajdujące się poniżej elementy budowlane. Przy tworzeniu nowych elementów budowlanych zawsze ostatnio utworzony element jest podporządkowany wszystkim innym. By zmienić hierarchię elementów budowlanych względem siebie, proszę przemieszczać poszczególne elementy do dołu bądź do góry.

Wskazówka: Elementy budowlane można przemieszczać do góry bądź do dołu tylko krokowo. Zwraca się uwagę, że w trakcie przesuwania biorące udział elementy tracą barwę. Dlatego przed rozpoczęciem projektowania zawsze najpierw ustalcie Państwo ostateczną kolejność elementów budowlanych.

Wskazanie szczegółów tekstury

By uzyskać szczegółowe informacje na temat barwy lub materiału tego elementu budowlanego proszę wybrać opcję "Wskaż szczegóły tekstury" ("Texturdetails anzeigen"). Więcej informacji na temat wskazania szczegółów podano w punktach 4.2.2 "Barwa" i 4.2.3 "Materiały".

Kopiowanie materiału do listy ulubionych

By skopiować barwę lub materiał do aktualnie wybranej listy ulubionych w rejestrze ulubionych, proszę wybrać tę opcję. Produkt automatycznie zostaje dodany do listy.

Kopiowanie wszystkich materiałów do listy ulubionych

Proszę wybrać tę funkcję, by wszystkie wykorzystywane w bieżącym projekcie barwy i materiały skopiować do aktualnie wybranej listy ulubionych.

5.3.3 Nawigator

Nawigator modułu PHOTOstudio w prawym dolnym obszarze środowiska graficznego stanowi zminimalizowany obszar roboczy. Jest wyświetlany powiększony lub pomniejszony wycinek, co służy lepszej orientacji.



Suwakiem mogą Państwo zmieniać wielkość obrazu, przybliżając go lub oddalając (rzeczywista wielkość obrazu przy tym się nie zmienia). Alternatywnie obraz można powiększyć lub pomniejszyć, podając wartość procentową (100% odpowiada obrazowi pełnemu).

Obraz można również przybliżać lub oddalać przez obracanie kółka myszy przy aktywnej powierzchni roboczej (by uaktywnić powierzchnię roboczą, proszę nacisnąć prawy przycisk myszy na obrazie).

Przy powiększaniu obrazu jego wycinek w nawigatorze jest wyświetlany w ramce. Przy naciśniętym lewym przycisku myszy ramkę tę mogą Państwo przesuwać na widoku nawigatora i przeglądać powiększony obraz w obszarze roboczym.



11/2010 - Caparol SPECTRUM 4.0 - Podręcznik