



SPECTRUM 4.0

Användarhandbok



DISCLAIMER

Alla uppgifter i denna handbok har sammanställts efter noggrann kontroll men gäller trots detta inte som garanti för produkttegenskaper. Caparol ansvarar uteslutande i den omfattning som är fastställt i försäljnings- och leveransvillkoren.

Ingen del av handboken får reproduceras, överlämnas, bearbetas eller sparas i ett datasystem utan uttryckligt medgivande från Caparol. Detsamma gäller för översättning till ett annat språk eller till vilken form av dataspråk som helst eller genom vilket medel som helst, såvida detta inte är tillåtet enligt lag i Förbundsrepubliken Tyskland.

Caparol förbehåller sig rätten att utföra ändringar i detta dokument. Härvid består ingen som helst förpliktelse att underrätta någon person eller organisation, såvida inte detta skulle vara ett resultat av det leverans- eller licensavtal som ligger till grund för användningen av programvaran.

Caparol tar därför ej heller ansvar för fel i handboken, indirekta skador eller skadestånd för användning som skapas genom leverans, tillhandahållande och användning av dokumentationen.

Det är möjligt att Caparol äger rättigheter till patent eller sökta patent, varumärken, upphovsrättigheter eller annan egendom som hänför till det faktiska innehållet i detta dokument. Tillhandahållandet av denna dokumentation ger användaren dock ingen rätt till dessa patent, varumärken, upphovsrätter eller till annan egendom, såvida inte detta uttryckligen är angivet i de skriftliga leverans- eller licensavtalen.

Alla varumärken är registrerade varumärken som tillhör respektive firma.

© CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH

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

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. Inledning

- 1.1 Beskrivning hur handboken används
- 1.2 Kapitelöversikt
- 1.3 Nyheter i SPECTRUM 4.0

2. Installation

- 2.1 Systemkrav
- 2.2 Installationsförlopp
- 2.3 Uppdateringar

3. Programöversikt

- 3.1 Gränssnittets uppbyggnad
- 3.2 Huvudnavigation
 - 3.2.1 Fil
 - 3.2.2 Studio
 - 3.2.3 Vy
 - 3.2.4 Verktyg
 - 3.2.5 Hjälp
- 3.3 Programnavigation - Moduler
- 3.4 Kortkommandon
- 3.5 Piktogram Caparol färgtonskollektioner

4. EXPLORER

- 4.1 Menyraden i EXPLORER
 - 4.1.1 Datavyer
 - 4.1.2. Sökning
- 4.2 Register i EXPLORER
 - 4.2.1 Bibliotek
 - 4.2.2 Färg
 - 4.2.3 Material
 - 4.2.4 Online materialdatabas
- 4.3 Favoriter

5. PHOTostudio

- 5.1 Menyrad
 - 5.1.1 Importera egen bild
 - 5.1.2 Hämta en existerande databasbild
 - 5.1.3 Spara utkast
 - 5.1.4 Exportera utkast
 - 5.1.5 Skapa PDF
 - 5.1.6 Skriv ut utkast
 - 5.1.7 Vy-knappar
- 5.2 Bearbeta och förbereda bilder för gestaltningen
 - 5.2.1 Byggsdelar
 - 5.2.2 Verktyg: Bildoptimering
 - 5.2.3 Verktyg: Yta
 - 5.2.4 Fler verktyg - yta
 - 5.2.5 Verktyg: Rutnät
 - 5.2.6 Fler verktyg - rutnät
 - 5.2.7 Retuschera
 - 5.2.8 Färginställningar
- 5.3 Gestalta bilder
 - 5.3.1 Färg, material och favoriter
 - 5.3.2 Register "Gestaltning"

6. 3Dstudio

- 6.1 Menyrad
- 6.2 Skapa 3D-element
 - 6.2.1 Register "Planritning/element"
 - 6.2.2 Navigator
- 6.3 Gestalta ett 3D-rum

7. MATERIALstudio

- 7.1 Menyrad
- 7.2 Skapa individuella mönster
 - 7.2.1 Register "Yta"
 - 7.2.2 Register "Yta"
- 7.3 Använda individuella mönster

8. SHOW

- 8.1 Menyrad
- 8.2 Lägga till färg- och materialdata
- 8.3 Presentationsmöjligheter

9. PHOTOService

- 9.1 Menyrad
- 9.2 Förbereda PHOTOService
 - 9.2.1 Byggdelar
- 9.3 PHOTOService - Skicka bild
- 9.4 PHOTOService - Skicka bild
- 9.5 Betalning

10. myMaterial-Manager

- 10.1 Uppbyggnad myMaterial-Manager
 - 10.1.1 Välja färg, material och favoriter
 - 10.1.2 Exportera färg, material och favoriter
 - 10.1.3 Gå tillbaka till SPECTRUM 4.0

11. FÄRGÄKTHET - KALIBRERING - COLORMUNKI

- 11.1 Enkel färgoptimering (utan ColorMunki)
 - 11.1.1 Kalibrering
- 11.2 Kalibrering med ColorMunki
 - 11.2.1 Aktivera och registrera ColorMunki
 - 11.2.2 Profilerings av monitor
 - 11.2.3 Profilerings av skrivare
 - 11.2.4 ColorMunki meny
 - 11.2.5 Läs in färgtoner i SPECTRUM 4.0

12. SUPPORT

- 12.1 Utbildningar
 - 12.1.1 Innehåll seminarium
 - 12.1.2 Anmälan till utbildningar
- 12.2 Utbildningsvideo
- 12.3 Nyhetsbrev
- 12.4 Hemsida
- 12.5 Kontakt

1. INLEDNING

SPECTRUM 4.0 är baserat på mer än 10 års utvecklingsarbete inom grafikprogram som fokuserar på färg- och materialåtergivning. Resultatet är ett innovativt visualiseringsprogram som övertygar med kvaliteten hos fotorealistiska bilder och ytor.

SPECTRUM 4.0 gör det möjligt att gestalta egna bildfiler och mängder av exempelbilder. Arbetsmetoden kan läras in intuitivt och ger även användare som sällan arbetar med programmet en enkel introduktion i den digitala bilbearbetningsvärlden. Visualiseringsprogrammet utmärker sig framförallt genom det stora utbudet av färgkollektioner och ytor från flera kända tillverkare.

1.1 Beskrivning hur handboken används

Det här uppslagsverket är till för att underlätta den första användningen av visualiseringsprogrammet SPECTRUM 4.0. Det hjälper dig med typiska uppgifter vid arbetet med programmet och ger tips om speciella egenskaper och funktioner.

Nedan följer en översikt över handbokens innehåll och nyheterna i SPECTRUM 4.0.

Viktig extrainformation är markerad med "OBS" i handboken.

I vissa kapitel vinns hänvisningar till andra kapitel som kan vara till hjälp vid hanteringen av vissa funktioner.

1.2 Kapitelöversikt

Kapitel 1: Inledning

Introduktion till Caparol SPECTRUM 4.0, information om hur handboken är uppbyggd, samt en översikt över de nya funktionerna i programmet.

Kapitel 2: Installation

Här specificeras systemkraven för en optimal användning av SPECTRUM 4.0 och en handledning för installationen av programmet.

Kapitel 3: Programöversikt

Det här kapitlet ger en överblick över den principiella strukturen i arbetsmiljön i SPECTRUM 4.0, de fem modulerna, kortkommandon för tangentbordet samt en beskrivning av piktogrammen i Caparol färgtonskollektioner.

Kapitel 4: Modul EXPLORER

Kapitlet EXPLORER förklarar denna modul mer ingående. Förutom en översikt över bild-, projekt-, färg- och materialdata förklaras de utvidgade sökfunktionerna och den snabba nedladdningen av nya material, färger och bilder via en online-databank.

Kapitel 5: Modul PHOTOstudio

Här visas funktionerna i den nya PHOTOstudio med de olika alternativen för retuschering och gestaltning av egna bilddata eller exempelbilder och möjligheten att spara, skriva ut och exportera utkast.

Kapitel 6: Modul 3Dstudio

Detta kapitel hjälper dig att skapa och gestalta virtuella rum under planeringsfasen och ger möjlighet att spara, skriva ut eller exportera utkast.

Kapitel 7: Modul MATERIALstudio

Detta kapitel innehåller information om hur man skapar egna färg- och mönsterkombinationer som kan användas för gestaltning i SPECTRUM 4.0 och i externa program.

Kapitel 8: Modul SHOW

SHOW-kapitlet förklarar presentationsmöjligheter för dina utkast, t.ex. hos kunden eller i försäljningslokaler med hjälp av en diashow och med direkt möjlighet till jämförelse.

Kapitel 9: PHOTOService

I kapitlet PHOTOService lär du dig hur du skickar dina egna bilder till Caparol för att förbereda dem för gestaltningen och hur du kan använda färdigmaskerade bilder (utan egen retuschering) direkt i PHOTOstudio till din gestaltning.

Kapitel 10: myMATERIAL-Manager

I det här kapitlet visas hur du snabbt och enkelt kan exportera och använda utvalda material för externa program via myMaterial-Manager.

Kapitel 11: Färgäkthet - Kalibrering - ColorMunki

Utnyttja möjligheterna för att optimera färgåtergivningen på din bildskärm och/eller skrivare för att få en realtetsnära återgivning av färgerna i dina utkast i SPECTRUM 4.0.

Kapitel 12: Support

Här finns information om utbildningar, kurser, utbildningsvideor, teknisk support och SPECTRUM 4.0 hemsida.

1.3 Nyheter i SPECTRUM 4.0

Detta är de viktigaste nyheterna i SPECTRUM 4.0 jämfört med den föregående versionen SPECTRUM 3.0:

- | | |
|---------------------|---|
| * PHOTOstudio | Sammanslagning av CREATIV- och BILDstudio (Kap. 5) |
| * SHOW | Utkastjämförelse, DiaShow och presentation på pekskärm (Kap. 8) |
| * avancerad sökning | efter fulltext, färgriktningar eller materialklass (Kap. 4.1.2) |
| * uppdateringar | automatisk installation av nya programversioner (Kap. 2.3 o. 4.2.4) |
| * X-Rite ColorMunki | färgoptimering av mediaenheter genom icc-profiler (Kap. 11) |

2. INSTALLATION



Innan du kan börja använda SPECTRUM 4.0 måste du säkerställa att din PC uppfyller kraven (systemkrav, se Kap. 2.1) för att programvaran ska fungera optimalt. Utför installationen enligt de steg som beskrivs i detta kapitel.

2.1 Systemkrav

För installationen av SPECTRUM 4.0 och det fortsatta arbetet med programvaran måste följande systemkrav vara uppfyllda:

- Operativsystem Microsoft Windows:
7 / Vista / XP, med respektive aktuellt Service-Pack
- Processor min. Pentium IV eller jämförbar
- Arbetsminne RAM minst 1 GB, vi rekommenderar 2 GB
- Ledigt minne på hårddisken 5 GB
- DVD-ROM enhet
- USB-port för licensnyckel / CM-sticka
- Bildskärmsupplösning 32 bit på minst 1024 x 768, vi rekommenderar 1280 x 1024
- Grafikkort DirectX 9.0 eller kompatibelt

2.2 Installationsförlopp

Lägg i Caparol SPECTRUM 4.0 DVD i DVD-enheten på din PC och klicka på "Setup.exe" i Dvd:ns huvudmapp. Installationsassistenten till Caparol SPECTRUM 4.0 startas och för dig genom installationsförloppet.



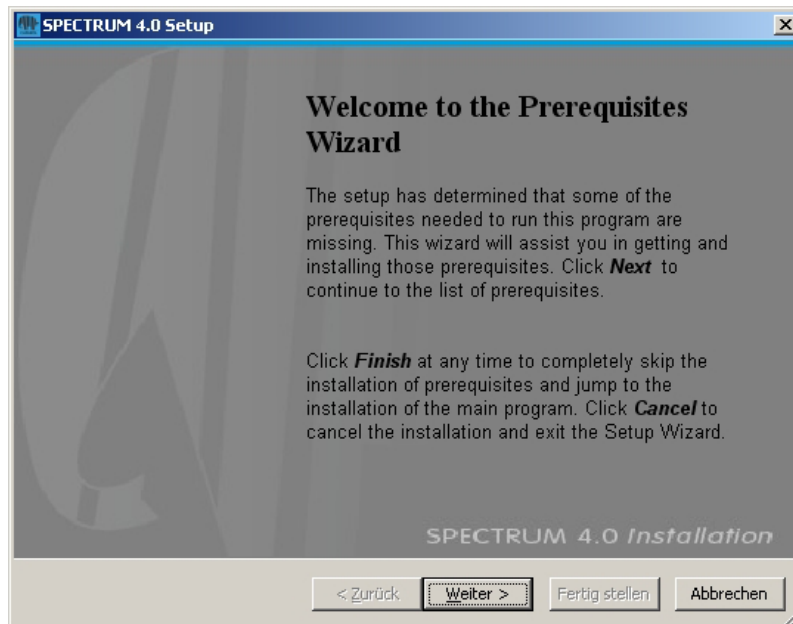
OBS: För att säkerställa att SPECTRUM 4.0 installeras korrekt rekommenderar vi att brandväggen inaktiveras under installationen.

SPECTRUM 4.0 behöver följande program som finns på Dvd:n för att kunna köra huvudprogrammet:

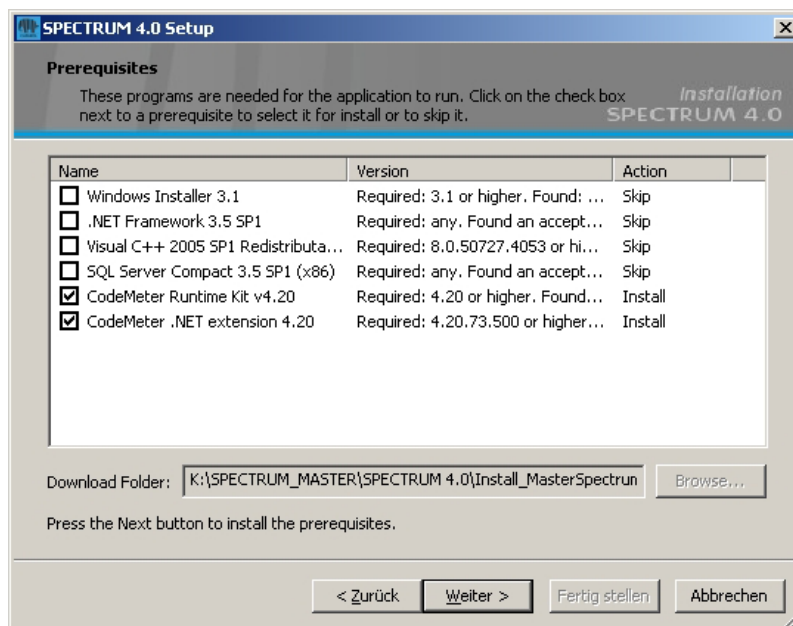
- > Windows Installer för Windows 7 / XP / Vista
- > .NET Framework Version 3.5 eller högre

2. INSTALLATION

När installationsassistenten för SPECTRUM 4.0 startas, kontrolleras om de nödvändiga programmen är installerade. Skulle de inte vara installerade öppnas installationsassistenten för de program som behövs automatiskt och hjälper dig vid installationen av de nödvändiga programmen.

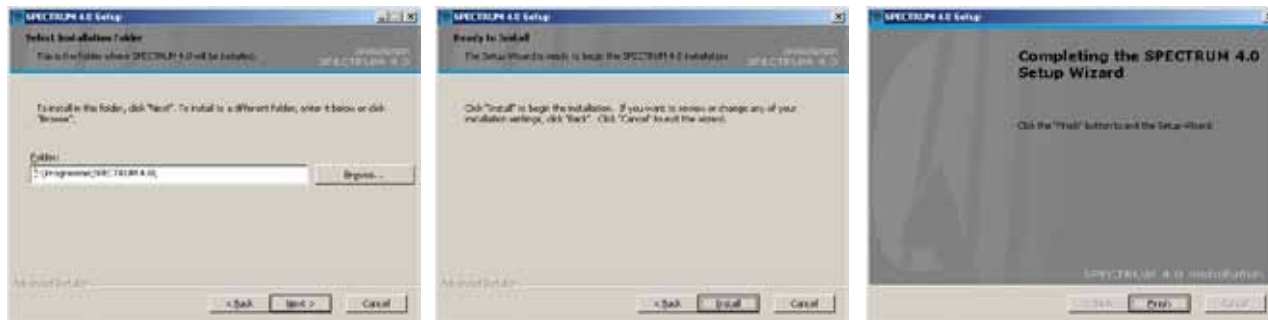


Installationsassistenten visar i nästa vy en lista över de nödvändiga programmen. Klicka på knappen "Fortsätt" för att fortsätta installationen. Inställningsassistenterna för de nödvändiga komponenterna öppnas nu en efter en.



Följ anvisningarna i respektive assistent för att installera programmen. Du kan dessutom genom att sätta en markering i respektive ruta, välja om du vill avbryta installationen av SPECTRUM 4.0 efter att de nödvändiga programmen har installerats. Rutan är aktiverad som standard.

Så snart alla program som behövs för huvudprogrammet är installerade startas Setup-Assistenten för SPECTRUM 4.0. Följ anvisningarna i assistenten för att installera programmet.



När installationen avslutats, stick in CM-stickan (din licensnyckel) i en USB-port och starta SPECTRUM 4.0.



OBS: För att fortsätta arbeta med SPECTRUM 4.0 måste CM-stickan alltid vara ansluten.

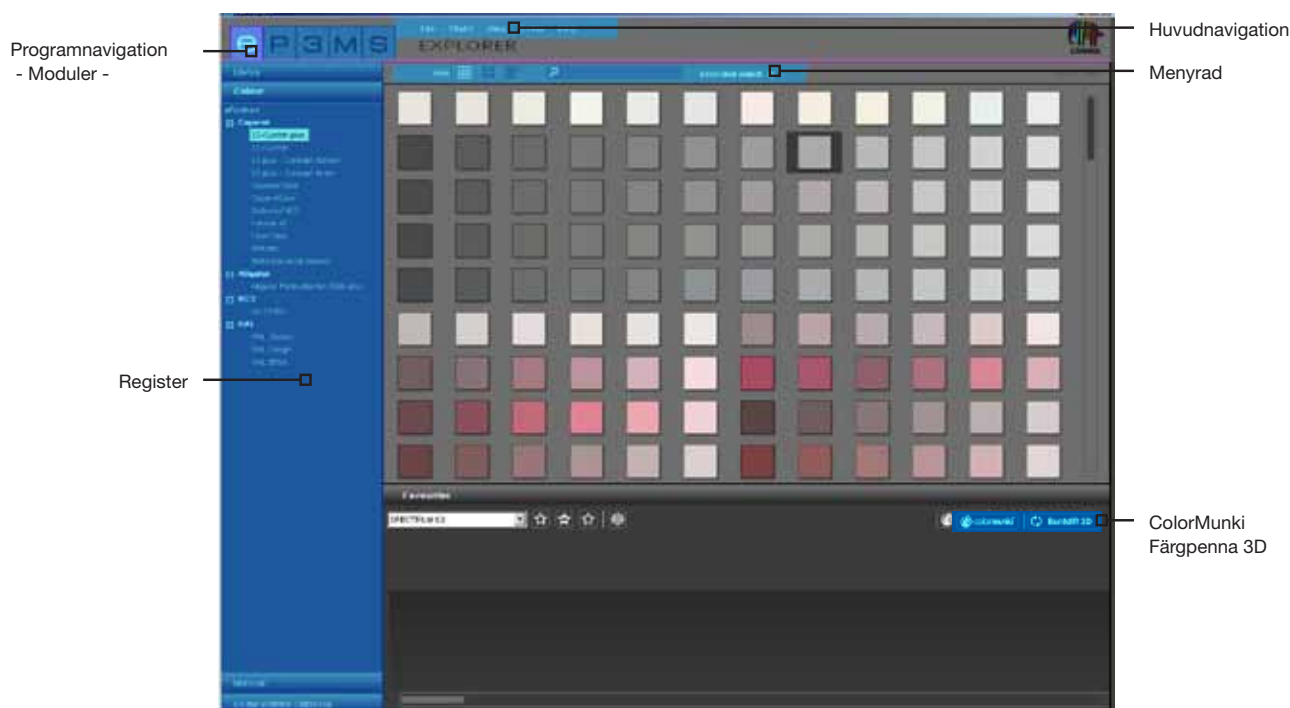
2.3 Uppdateringar

SPECTRUM 4.0 informerar när programmet startas om uppdateringar finns tillgängliga. Om du får en hänvisning om en uppdatering ska den alltid installeras för att ditt program alltid ska vara aktuellt.

OBS: De uppdateringar som erbjuds när du startar programmet uppdaterar bara själva programmet. För att ladda in nya kulörer eller nya material i ditt program måste du använda materialdatabasen online som är integrerad i programmodulen EXPLORER (se Kap. 4.2.4).

3. PROGRAMÖVERSIKT

3.1 Gränssnittets uppbyggnad



Huvudnavigation

Huvudnavigationen befinner sig vid programmets övre kant och innehåller alternativen **Fil**, **Studio**, **Vy**, **Verktyg** och **Hjälp**. Dessa alternativ beskrivs närmare i Kapitel 3.2.

Datei Studio Ansicht Extras Hilfe

Programnavigation - Moduler

Programnavigationen befinner sig uppe till vänster på bildskärmen och innehåller de fem modulerna **EXPLORER**, **PHOTOstudio**, **3Dstudio**, **MATERIALstudio** och **SHOW**. Dessa knappar kan väljas från alla områden och gör det möjligt att hoppa mellan modulerna. Detaljerad information om funktionssätten inom de enskilda modulerna finns i kapitel 4 till 8.



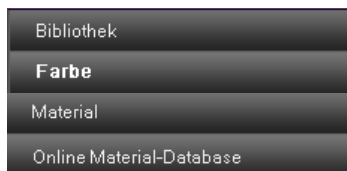
Funktionsknappar i menyraden

De enskilda modulernas funktionsknappar kan väljas direkt under modulernas färgade linje i mitten av bildskärmen. Med hjälp av dessa symboler kan du beroende av modul importera, exportera, spara eller skriva ut data. Knapparna beskrivs närmare i respektive modul.



Register

På höger och/eller vänster sida av programgränssnittet finns register med olika innehåll och verktyg som kan fällas ut genom att man klickar på registernamnet. Registrens innehåll beskrivs detaljerat i respektive modul.



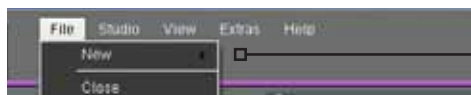
3.2 Huvudnavigation

I huvudnavigationen ser du de fem modulernas knappar som gör det möjligt för dig att hoppa mellan programmens olika lägen. Dessa knappar kan alltid nås från alla områden.

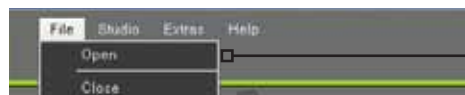
Huvudnavigationen är synlig från alla områden. Beroende av vilken modul som är vald för tillfället innehåller den delvis olika funktioner som är typiska för modulen.

3.2.1 Fil

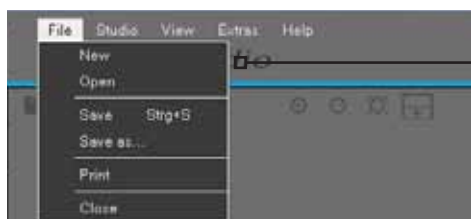
Innehållet i "Fil-navigationen" varierar beroende på modul mellan minnes-, utskrifts- eller öppningsalternativ. "Fil" innehåller alltid möjligheten att stänga programmet via "Stäng". Information om "Fil"-funktionerna finns i respektive modul.



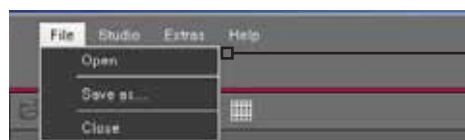
EXPLORER



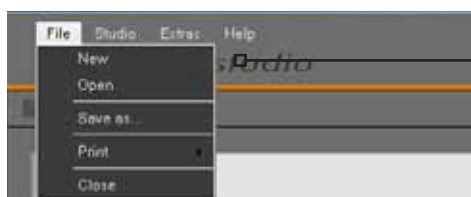
SHOW



PHOTOstudio



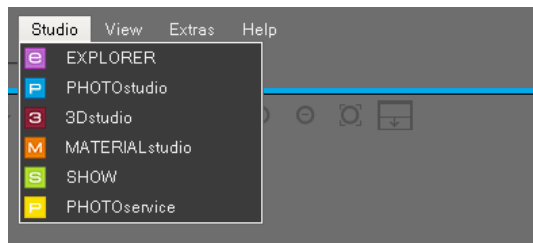
3Dstudio



MATERIALstudio

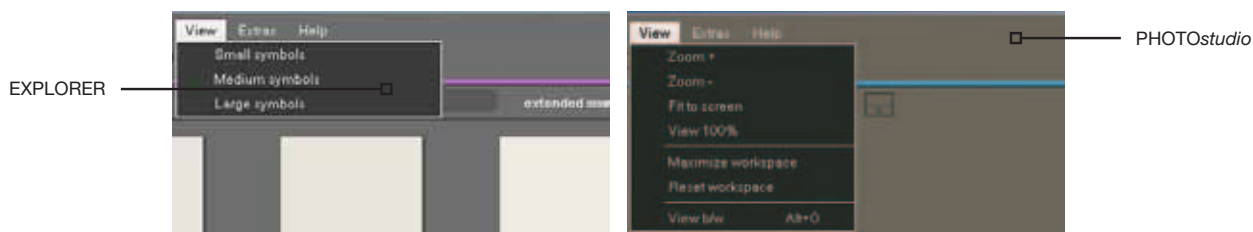
3.2.2 Studio

I "Studio" har du möjlighet att hoppa mellan de enskilda modulerna. Förutom en översikt över alla moduler finns även "PHOTOservice" här.



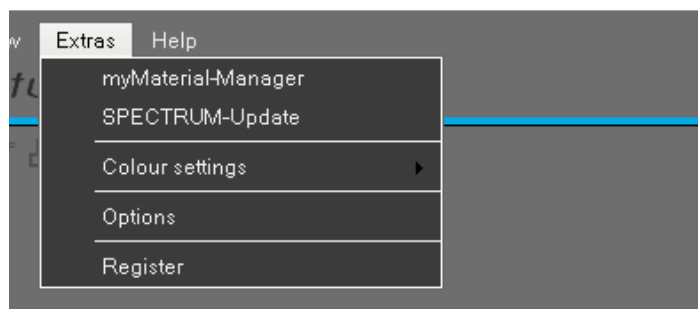
3.2.3 Vy

Funktionen "Vy" finns tillgänglig i modulerna "EXPLORER" och "PHOTOservice". Information om "Vy"-funktionerna finns i respektive modul.



3.2.4 Verktyg

Under "Verktyg" finns fem olika funktioner tillgängliga.



myMaterial-Manager

Via "myMaterial-Manager" kommer du till "myMaterial-Manager"-vyn i SPECTRUM 4.0. Mer information om detta finns i Kapitel 10 "myMaterial-Manager".

SPECTRUM-Update

Genom att klicka på "SPECTRUM-Update" kan du installera den senaste uppdateringsversionen till SPECTRUM 4.0 på din dator. Se även Kapitel 2.3.

Färginställningar

Via "Färginställningar" kan du utföra kalibreringen av din bildskärm/skrivare med solfjädern eller med ColorMunki. Detaljerad information finns i Kapitel 11 "Färgäktighet - Kalibrering - ColorMunki".

Alternativ

När du klickar på "Alternativ" har du möjlighet att ändra "Allmänna inställningar" för arbetskatalog, datakatalog och land/språk. "Ytterligare inställningar" kan du ställa om automatiskt sparande av dina data i *PHOTOstudio* samt grafikkortets återgivning (om ditt grafikkort inte stöder standardinställningen "Open GL", kan du här byta till inställningen "Direct X"). Dessutom kan du aktivera resp. inaktivera assistenten till *PHOTOstudio* och *PHOTOService*.

Registrering

Via "Registrering" kommer du till in indatamasken för registrering av dina kunduppgifter för nyttjandet av *PHOTOService* resp. beställning av det kostnadsfria nyhetsbrevet. Mer information om *PHOTOService* finns i Kapitel 9. Information om det kostnadsfria SPECTRUM nyhetsbrevsservice finns i Kapitel 12.

3.2.5 Hjälp

Under "Hjälp" kommer du till "Online hjälpen, online versionen av SPECTRUM 4.0 användarhandbok (förutsättning är en aktiv anslutning till Internet).

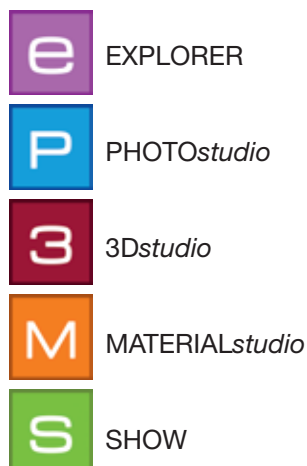
Under "Version" finns information om den aktuella versionen av SPECTRUM 4.0 på din dator.

"Hjälp" går att nå från alla moduler.



3.3 Programnavigation - Moduler

I programnavigationen ser du de fem modulernas knappar som gör det möjligt för dig att hoppa mellan programmets olika lägen. Dessa knappar kan alltid nås från alla områden.



3.4 Kortkommandon

Genom att använda kortkommandon kan hanteringen av *PHOTOstudios* förenklas. Med deras hjälp kommer du snabbare till målet:



Backsteg



Radera punkt (senast tillagda punkt raderas, förutsättning: Yta öppen)

Del



PHOTOstudio - Radera punkt (markera punkten, klicka sedan på Del)
OBS: Om en ytas ändpunkt raderas, öppnas ytan igen.
EXPLORER - Radera projektmapp (markera projektet, klicka sedan Del)

Ctrl + klick



Kloningsverktygen: Definiera utgångspunkt

Mellanslag + klick



Flytta bild (alternativt med nedtryckt höger musknapp)

Shift + klick



Urval av flera punkter/linjer (håll skift-tangenten nedtryckt)

A



Markera allt (i registret "Verktyg byggnadsdelar")

Ctrl



Flytta urval (rör musen och håll ner Ctrl-tangenten)

Esc



Verktyg byggnadsdelar>Rutnät - Tillbaka till Standardläge/flytta punkt

Bild upp



Zooma in (förstora visning) Alternativ: skrolla med musen

3. PROGRAMÖVERSIKT

Bild ned



Zooma ut (förminska visning) Alternativ: skrolla med musen

E + klick



Skalning: Byt med "E" till "Skalning", klicka på ett ställe för att sätta utgångspunkten för skalningen, markera allt med "A"-tangenter gör skalningen med nedtryckt "Ctrl"-tangenter och nedtryckt musknapp.

I



Verktyg byggnadsdelar - Invertera urval (vända om)

R + klick



Rotation: Byt med "R" till "Rotationsmodus", klicka på ett ställe för att bestämma rotationspunkt (= utgångspunkt för rotationer), markera allt med "A"-tangenter, gör rotationen med nedtryckt "Ctrl"-tangenter och nedtryckt musknapp.

S



Verktyg byggnadsdelar>Rutnät - Punkt i yta/hörn-rutnät infogas (håll "S" nedtryckt och klicka på en horisontell linje)

Ctrl + Z



PHOTOstudio - Ångra ett steg

OBS: När ytor skapas utförs en radering till den senast avslutna ytan.

Alt + O



Vy s/v

Ctrl + N



EXPLORER - Skapa nytt projekt

Ctrl + X



Klipp ut

Ctrl + C



EXPLORER - Kopiera

Ctrl + V



EXPLORER - Infoga

Ctrl + R



Döp om

(EXPLORER: Klicka på en bild i en projektkatalog, klicka sedan Ctrl + R)

Ctrl + S



Spara ett mellanläge i PHOTOstudio

F1



Hämta online hjälp

OBS: förutsättning är en aktiv anslutning till Internet

3.5 Piktogram Caparol färgtonskollektioner

Vid urval från en Caparol färgtonskollektion visas olika piktogram beroende av färgton. Dessa ger information om denna färgton kan realiseras med respektive material:



Dispersionsfärger och puts



Alkydharts- och akryllacker



Silikatfärger (brytbar i Capatint)



Silikatfärger (endast brytbar från fabrik)



Mineral-lättputs



Siliconfärger (brytbar i Capatint)



Siliconfärger (endast brytbar från fabrik)



Kalkfärger



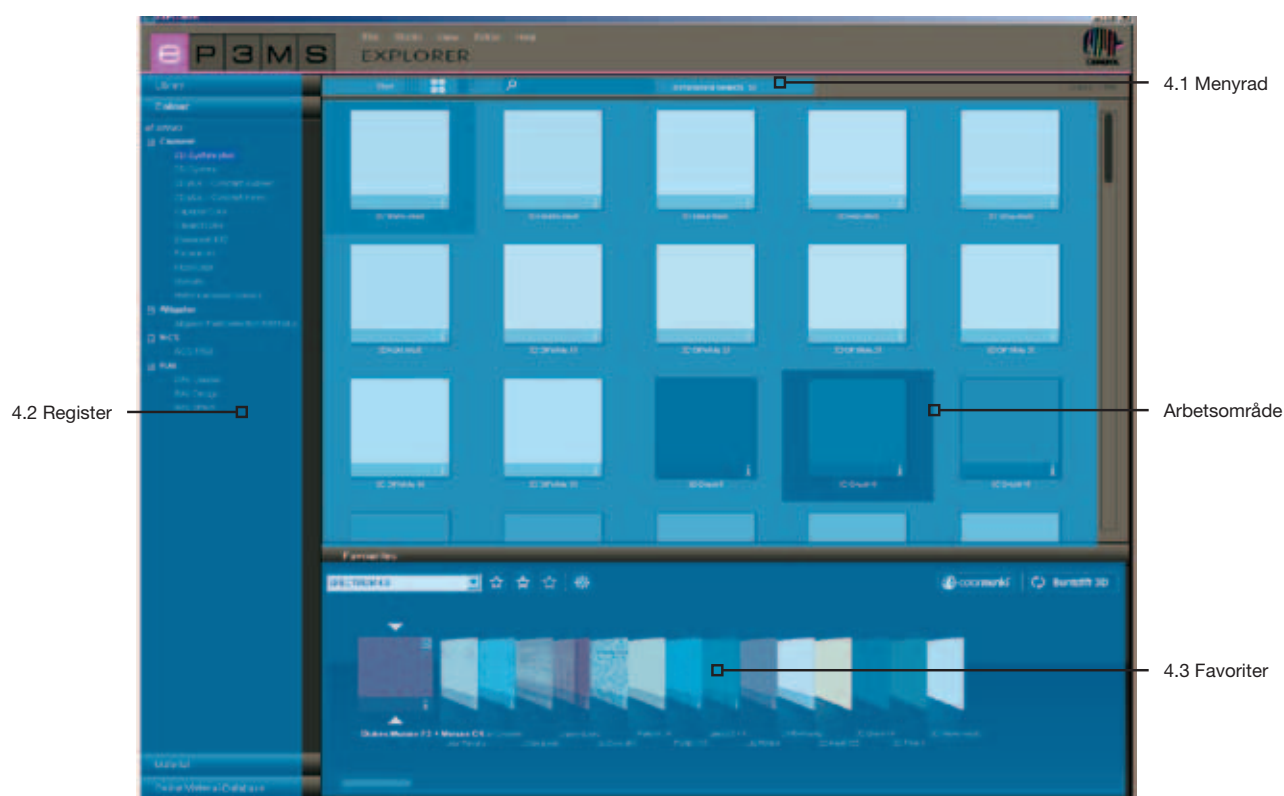
Ljusstyrka



4. EXPLORER

I denna modul visas på ett överskådligt sätt samtlig färg-, material-, och bilddata, samt egna projekt och favoriter. Den avancerade sökningen möjliggör ett direkt urval av färger och material. Nya ytor kan även kompletteras via online materialdatabasen.

Nedan beskrivs de enskilda registren i EXPLORER detaljerat och deras funktionssätt visas.



4.1 Menyraden i EXPLORER

4.1.1 Datavyer

För visningen av exempelbilder, färger och material i SPECTRUM 4.0 databas kan man välja mellan tre olika vyer:





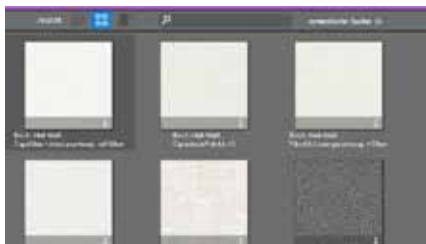
Liten mönstervy

Här visas en minimaliserad vy av alla bilder, färger och material utan ytterligare produktinformation. Denna vy är idealisk för att visa så många produkter som möjligt på en gång.



Medel mönstervy

I denna vy ges förutom en större visning av produkten även produktnamnen samt möjlighet till detaljerad informationsvisning (för detaljerad information se Kap. 4.2.2. "Detaljer färgtoner" o. Kap. 4.2.3. "Materialdetaljer"). Denna vy är särskilt lämplig för att få en överblick över många produkter och dessutom kunna se inledande produktinformation. Som standard visas produkterna i medel mönstervy.



Stor mönstervy

Denna vy visar bilder, färger och material i en stor vy med möjlighet att se detaljerad informationsvisning (för detaljerad information se Kap. 4.2.2. "Detaljer färgtoner" o. Kap. 4.2.3. "Materialdetaljer"). Den här visningen är särskilt lämplig för att vid sökningen se produkternas detaljer.



OBS: Du kan även hoppa mellan de tre datavyerna via "Vy" i menyraden.

4.1.2. Sökning



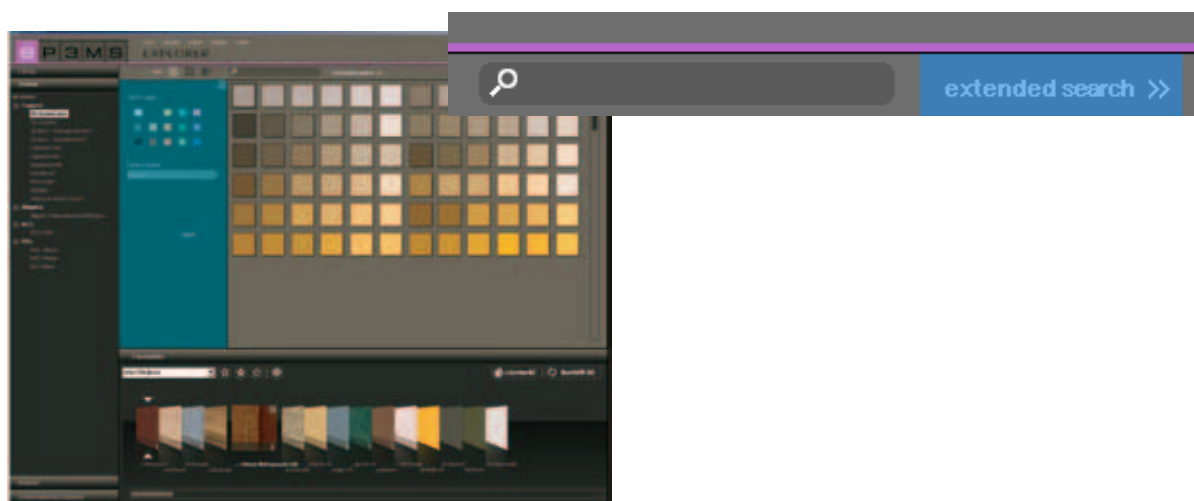
Sökfunktionen i menyraden kan användas för innehållet i alla register i EXPLORES, förutom innehållet i online-materialdatabasen. Om du exempelvis befinner dig i registret "Färg" kan du ange namnet på en färgton i sökfältet vilket leder till att alla färgtoner med detta familjenamn visas. Bekräfta alltid din inmatning med "Enter"-tangenten eller genom att klicka på förstöringsglaset för att starta sökningen.



Avancerad sökning i färger och material

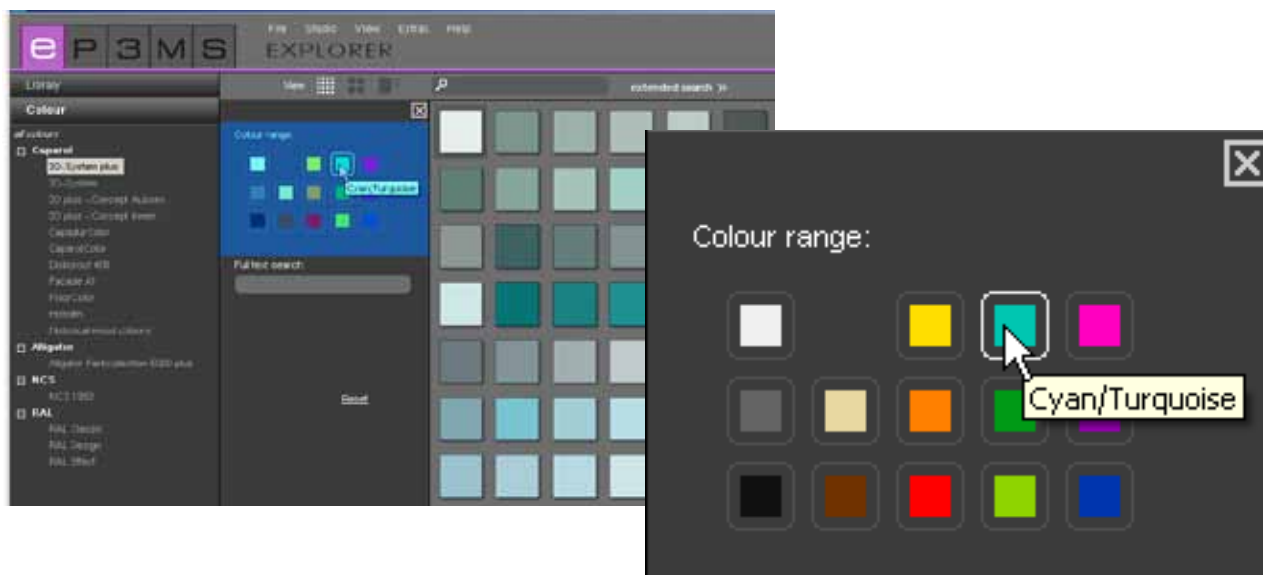
Med den nya programversionen erbjuder SPECTRUM 4.0 utvidgade funktioner inom registren "Färg" och "Material" för att optimera din produktsökning.

För att använda de nya sökfunktionerna, klicka på "avancerad sökning" i menyraden i EXPLORES. Ett nytt fält öppnas intill registret och där har du två olika sökmöjligheter: Färgriktning och fulltextsökning.



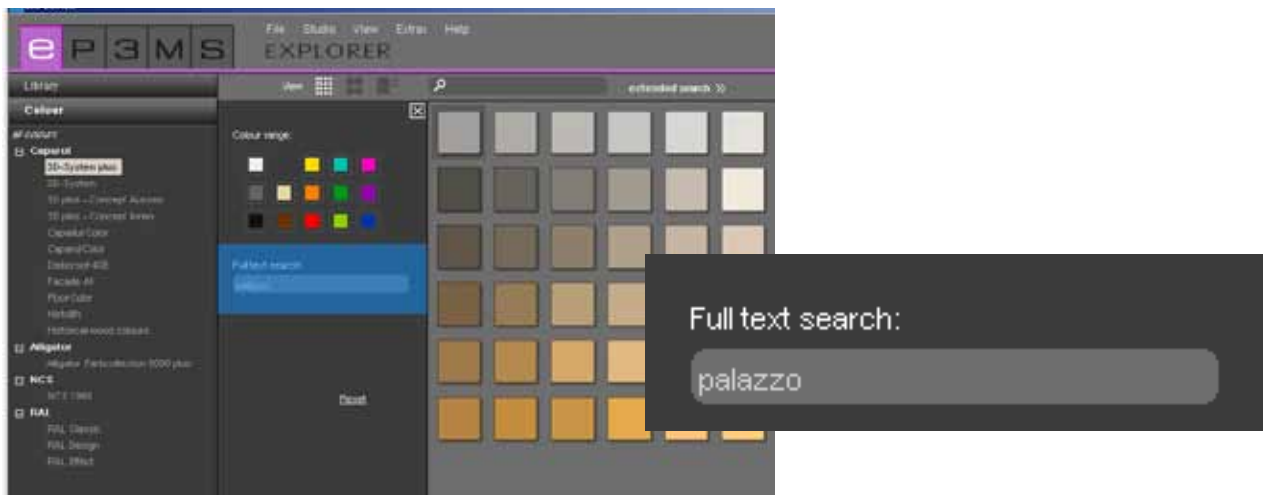
Färgriktning

För att begränsa din sökning inom en färg- eller materialkollektion kan du välja mellan fjorton på förhand angivna färgriktningar. Du får då en visning av alla poster i databasen inom respektive färgspektra. Den valda färgriktningen markeras med en vit ram. Flera färgriktningar kan markeras samtidigt. Genom att klicka ytterligare en gång på ett valt färgfält inaktiveras detta igen.



Fulltextsökning

Om du redan känner till namnet på den önskade färgtonen eller materialet kan du med den här funktionen göra sökningen genom att skriva in text.



OBS: Fulltextsökningen kan begränsas genom att "Färgriktningar" markeras i färgriktningssökningen. Genom att klicka ytterligare en gång på det tidigare valda färgriktningsfältet kan ett utfört val inaktiveras. Färgriktningssökningen är korrekt inaktiverad när ingen vit ram längre kan ses runt något av de fjorton färgriktningsfälten. Nu kan du utföra fulltextsökningen utan begränsning.

För att ta bort dina sökkriterier, klicka på "Återställ". För att stänga fönstret "avancerad sökning", klicka på "x" i det övre högra hörnet.

4.2 Register i EXPLORER

På arbetsytans vänstra sida ger EXPLORER en översikt över det kompletta databasinnehållet i SPECTRUM 4.0 i kategorierna:

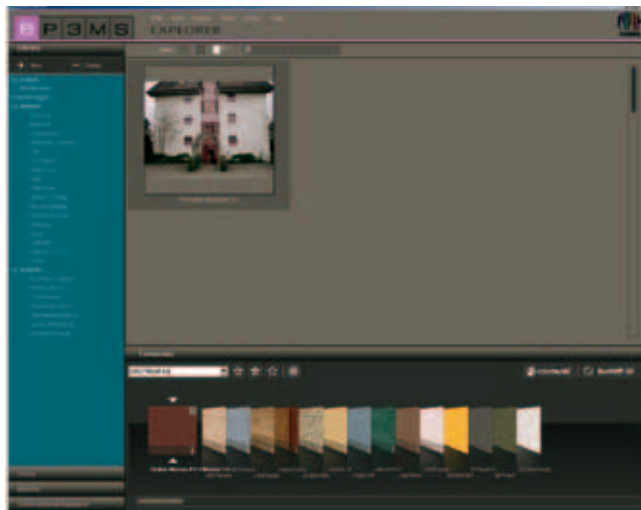


- Bibliotek (Kap. 4.2.1)
- Färg (Kap. 4.2.1)
- Material (Kap. 4.2.3)
- Online materialdatabas (Kap. 4.2.4)

Genom att klicka på de olika registren kan du hoppa fram och tillbaka mellan dessa.

4.2.1 Bibliotek

Biblioteket innehåller en översikt över all bilddata (exempelbilder och egna importerade bilder som du kan använda vid gestaltningen i SPECTRUM 4.0. Här skapar och administrerar du också dina egna projekt.



Exempelbilder

I SPECTRUM 4.0 står över 200 gestaltade exempelbilder från olika länder till ditt förfogande.

Bildurval

Du kan välja mellan kategorierna "egna projekt" och "exempelbilder" med punkterna "inne" (innerum" och "ute" (fasader). I kategorin "inne" står färdiga bilder inom områdena vardagsrum, hall, klassrum, osv. till förfogande och i kategorin "ute" finns bland annat enfamiljs- flerfamiljs- eller korsvirkeshus. Under "egna projekt" hittar du dina personligen skapade projektdata (för information om egna projekt, se "Egna projekt").

Listan med underkategorier kan visas eller döljas genom att man klickar på +/- symbolen (framför respektive kategorinamn "inne"/"ute").

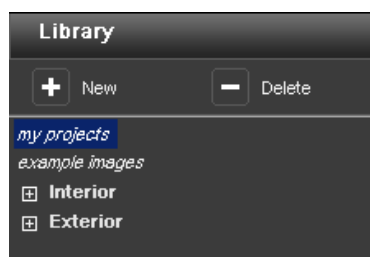
För att bara se exempelbilderna i en underkategori (t.ex. vardagsrum, restaurang, ...), välj dessa genom att klicka med musen.

Hämta bild för gestaltning i PHOTostudio

Genom att dubbelklicka på ett bildmotiv i arbetsområdet laddas det direkt in för gestaltning i PHOTostudio. Programgränssnittet i SPECTRUM 4.0 ändras till modulen PHOTostudio (PHOTostudio se Kap. 5).

Egna projekt

Genom att man kan skapa egna projekt erbjuder SPECTRUM 4.0 möjligheten att spara bild- och materialdata i en projektkatalog som man skapar själv och därmed kan administrera på ett överskådligt sätt. De "egna projekten" finns ovanför exempelbilderna i registret "Bibliotek". Katalogen "egna projekt" förblir tom tills dess ett första eget "nytt projekt" har skapats.

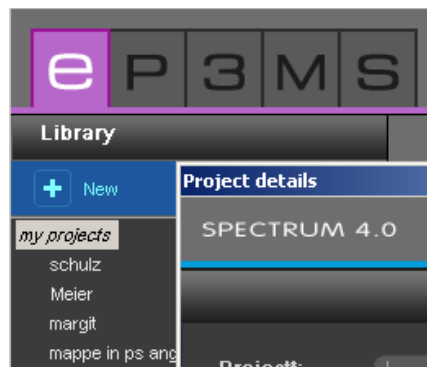


Skapa nytt projekt

För att skapa ett eget nytt projekt, klicka på symbolen "Ny" uppe i registret "Bibliotek", eller gå via huvudnavigationen till "Fil">"Ny">"Eget projekt". Alternativt kan man klicka med höger musknapp på ett existerande projekt och välja "Skapa projektkatalog" (kortkommando: Ctrl+N). Fönstret "Projektdetaljer" öppnas för inmatning av ett projektnamn. Här kan ytterligare information om det aktuella projektet, som namn, kontaktuppgifter eller anmärkningar matas in.

Ge projektet ett entydigt projektnamn (t.ex. "Familjen Svensson"). Ytterligare information om projektet kan även läggas till senare. Klicka sedan på "Spara". Den nyskapade projektkatalogen visas nu i listan med "egna projekt".

Hur gestaltad bilddata eller nya materialkombinationer kan läggas till en projektmapp beskrivs i Kapitel 5 "PHOTostudio" och Kapitel 7 "MATERIALstudio".



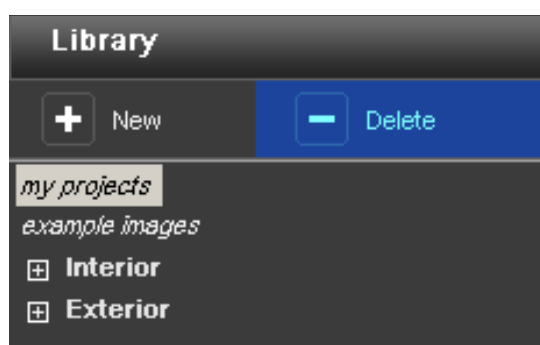
Bearbeta projektdetaljer

För att ändra projektinformation, exempelvis lägga till en anmärkning eller adressuppgifter, dubbelklicka på det aktuella projektet eller klicka på det med höger musknapp och välj "Bearbeta projektdetaljer". Fönstret "Projektdetaljer" öppnas på nytt. Bekräfta dina ändringar genom att klicka på "Spara".

Radera projekt

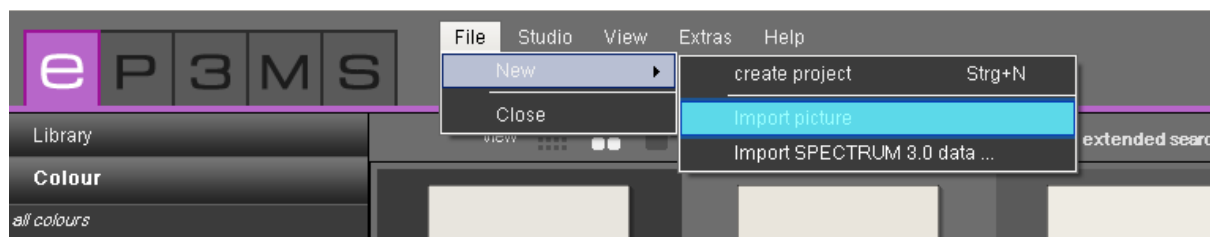
För att oåterkalleligt ta bort ett existerande projekt från listan med dina egna projekt, välj först ut det aktuella projektet genom att klicka en gång på projektnamnet (valet har gjorts när projektnamnet får en blå bakgrund och dess innehåll visas i arbetsområdet). Klicka på knappen "Radera" eller klicka när muspekaren befinner sig på projektnamnet med höger musknapp och ta bort projektet med "Radera projektmapp" (kortkommando: Del).

OBS: Projekt som har raderats kan inte återställas. Radera därför endast ett projekt om du är säker på att projektet och dess innehåll inte längre behövs.



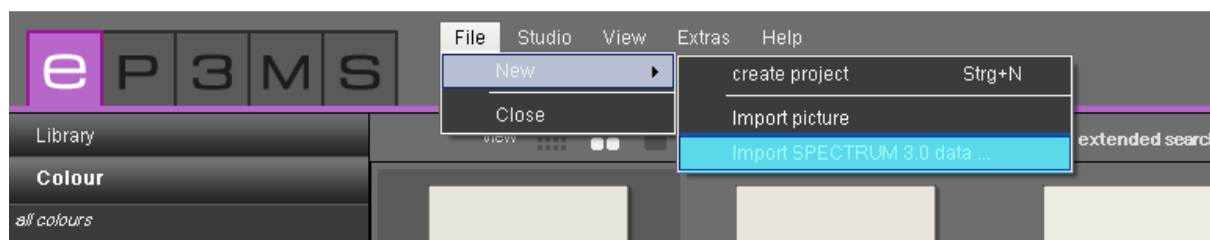
Importera bilddata

För att importera egen bilddata i SPECTRUM 4.0, gå via huvudnavigationen till "Fil">"Ny">"Importera bilddata". I den dialogruta som öppnas kan du komma åt data som är sparad på din dator eller ett data-medium (t.ex. en USB-sticka) och välja ut önskad bild. Klicka på "Öppna", välj en projektkatalog där bilden ska sparas och ge bilden ett entydigt namn. Klicka sedan på "Spara" och bilden visas i den valda projektkatalogen.



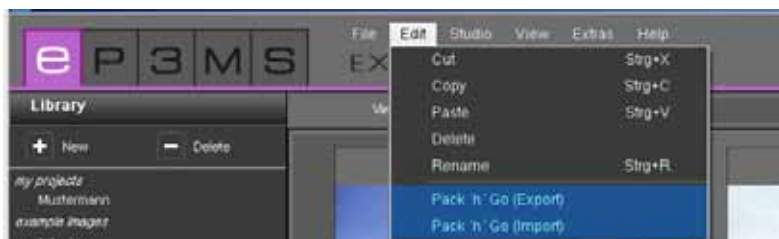
Importera Spectrum 3.0 data ...

Med den nya programversionen SPECTRUM 4.0 går din bilddata som du har bearbetat i SPECTRUM 3.0 inte förlorad. Via funktionen "Importera Spectrum 3.0 data" som du når genom att högerklicka på ett existerande projekt eller via "Fil">"Ny" kommer du åt din Spectrum 3.0 bilddatabas (förutsättning: du använder SPECTRUM 4.0 på samma dator). Välj i fönstret som öppnas först en av dina SPECTRUM 3.0 projektkataloger och i nästa steg ett SPECTRUM 3.0 BILDstudio-projekt i den projektkatalogen. I fönstret nere till höger visas en förhandsvisning av den valda bilden och du kan ge bilden som ska importeras ett namn under "Nytt namn". Klicka sedan på "Import" för att spara den valda bilden i projektkatalogen.



Pack'n'Go

Pack'n'Go-funktionen används för att flytta bilddata inklusive alla ytor, rutnät och gestaltningen med SPECTRUM 4.0 mellan olika datorer. Använd programmets Pack'n'Go-funktioner för att exportera och importera bilddata.



Pack 'n' Go (Exportera)

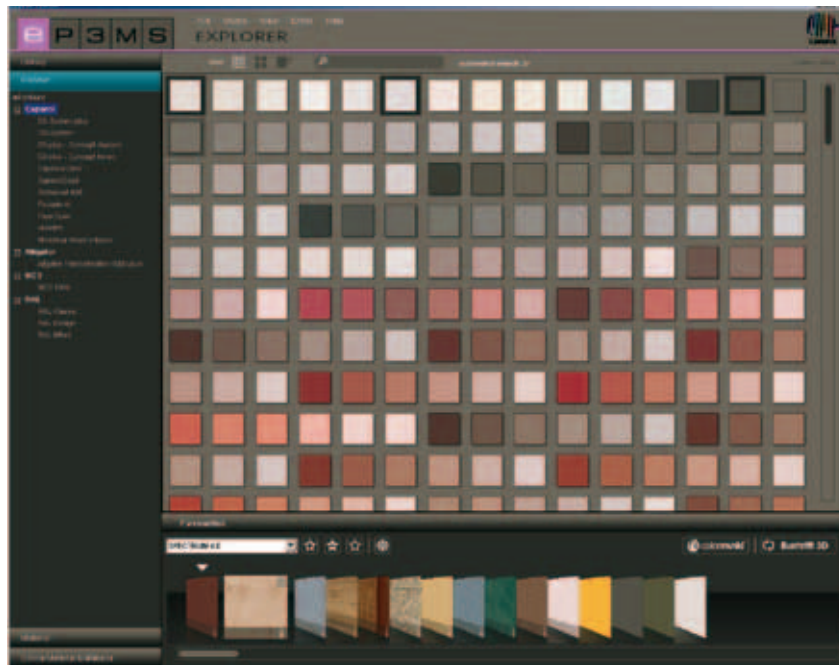
Välj för att exportera en bild ur den aktuella bilden i en projektkatalog och välj "Bearbeta">"Pack'n'Go (Exportera)". Ett fönster öppnas i vilket du kan välja i vilken mapp bilden ska sparas (t.ex. ett extern data-minne som en USB-sticka). Bekräfta med "OK" och bilden exporteras till den plats du har valt.

Pack 'n' Go (Importera)

För att importera en bild som har exporterats med Pack'n'Go i SPECTRUM 4.0, högerklicka på den projektkatalog till vilken bilden ska importeras och välj "Pack'n'Go (Importera)" eller använd huvudnavigeringen under "Bearbeta">"Pack'n'Go (Importera)". Ett fönster öppnas i vilket du kan nå data på din dator. Välj den aktuella bilden från hårddisken eller en extern minnesenhet och klicka på "Öppna". Bilden importeras till projektkatalogen.

4.2.2 Färg

I registret "Färg" finns alla färgtoner i färgkollektionerna från Caparol, RAL och NCS för användning vid din färggestaltning.



Färgval

Genom att klicka på huvudkategorin "alla färgtoner" visas alla färgtoner som finns till förfogande i databasen i SPECTRUM 4.0. Dessutom kan valet begränsas till en tillverkare eller enskilda kollektioner. Listan med en tillverkares kollektioner visas genom att man klickar på "+" framför tillverkarnamnet. Väljer du en tillverkares kollektion genom att klicka med musen, så visas alla färgtoner i denna kollektion.

Detaljer färgtoner

Information om namn och ytterligare detaljer om en färgton visas i "medel" och "stor" mönstervy ("Data-vyer", se Kap. 4.1.1) genom att man klickar på "i" nere till höger i en färgtonsbild i arbetsområdet.



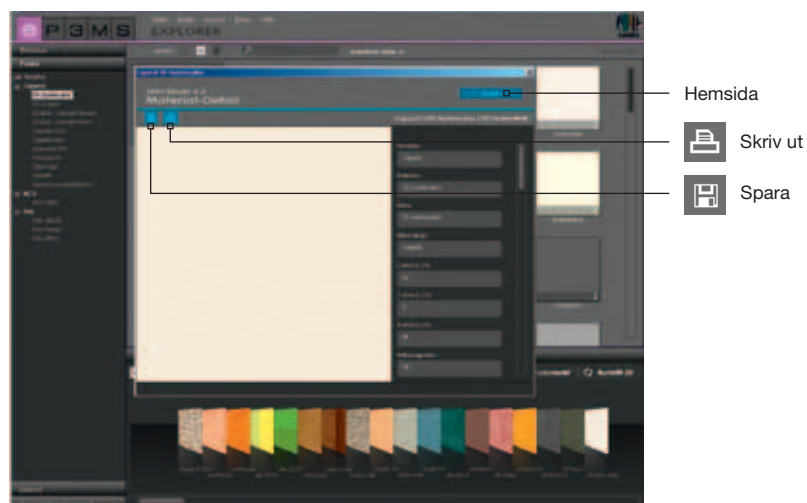
Ett fönster öppnas i förgrunden, vilket visar en förstoring av färgtonen och som innehåller uppgifter som tillverkare, kollektion, namn, RGB- eller LCH-värden, ljusstyrka och färgfamilj.

Du har dessutom möjlighet att spara färgtonen som jpeg, TIFF eller PNG på din dator. För att göra det, klicka på symbolen "Spara", ge filen ett namn och klicka på "Spara". För att skriva ut färgtonen, klicka

4. EXPLORER

på symbolen med "Skrivaren". SPECTRUM 4.0 skapar automatiskt en PDF-fil som du både kan skriva ut och spara. Med "www"-knappen uppe till höger i fönstret kommer du till respektive tillverkares hemsida som innehåller ytterligare information om färgtonen och kollektionen. Med knappen "Tillbaka" kommer du tillbaka till färgtonens detaljvy.

För att stänga färgtonens detaljer, klicka på "X" uppe till höger i fönstret.



4.2.3 Material

I materialdatabasens register finns strukturer från Caparol, samt exempelytor från andra kända tillverkare som alla står till förfogande för gestaltningen. Dessutom material från andra tillverkare laddas ner via online materialdatabasen (se Kap. 4.2.4 "Online materialdatabas").



Materialval

Genom att klicka på huvudkategorin "alla material" visas alla material som finns till förfogande i databasen i SPECTRUM 4.0. Dessutom kan valet begränsas till en tillverkare eller enskilda materialsamlingar. Listan med en tillverkares kollektioner öppnas genom att man klickar på "+" framför tillverkarnamnet.

4. EXPLORER

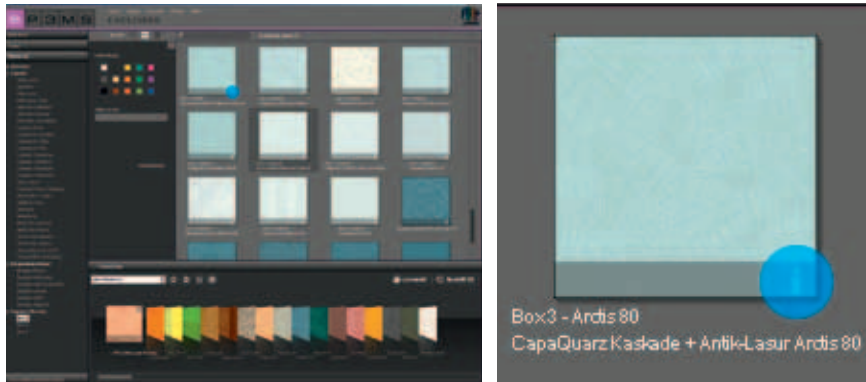
Väljs en kollektion från en tillverkare med ett musklick visas innehållet i denna kollektion.

Antalet hämtade material som därmed står till förfogande för gestaltningen visas uppe till höger i bilden, ovanför arbetsområdet.



Materialdetaljer

Information om namn och ytterligare detaljer om ett material visas beroende av vald vy ("Datavyer", se Kap. 4.1.1) genom att man klickar på "i" nere till höger i en materialbild i arbetsområdet.

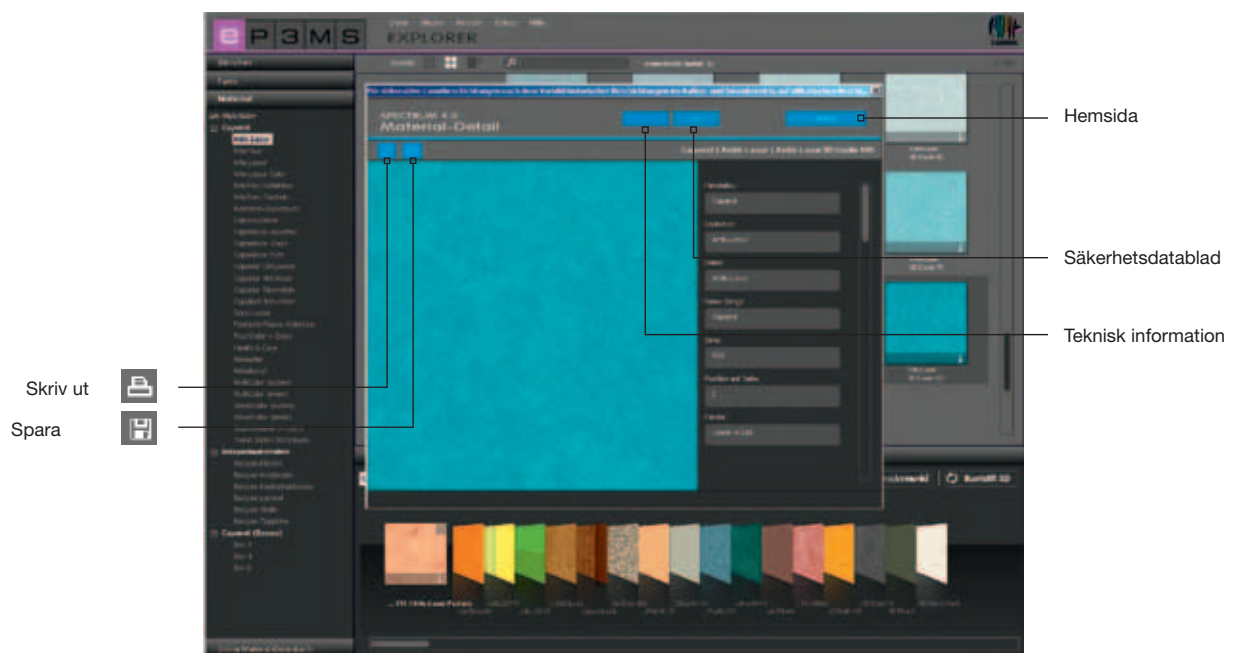


I förgrunden öppnas ett fönster som innehåller materialet i förstoring, samt information om tillverkare, kollektion, namn, artikelnummer och färgfamilj.

Du har dessutom möjlighet att spara materialet som jpeg, TIFF eller PNG på din dator. För att göra det, klicka på symbolen "Spara", ge filen ett namn och klicka på "Spara". För att skriva ut materialet, klicka på symbolen med "Skrivaren". SPECTRUM 4.0 skapar automatiskt en PDF-fil som du både kan skriva ut och spara.

Teknisk information (TI), liksom säkerhetsdatablad (SD) för Caparol material hämtas med "TI"- och "SD"-knapparna uppe i mitten av fönstret med materialdetaljer (förutsättning är en aktiv anslutning till Internet). Med "www"-knappen uppe till höger i fönstret kommer du till respektive tillverkares hemsida. Med knappen "Tillbaka" kommer du tillbaka till vyn med materialdetaljer.

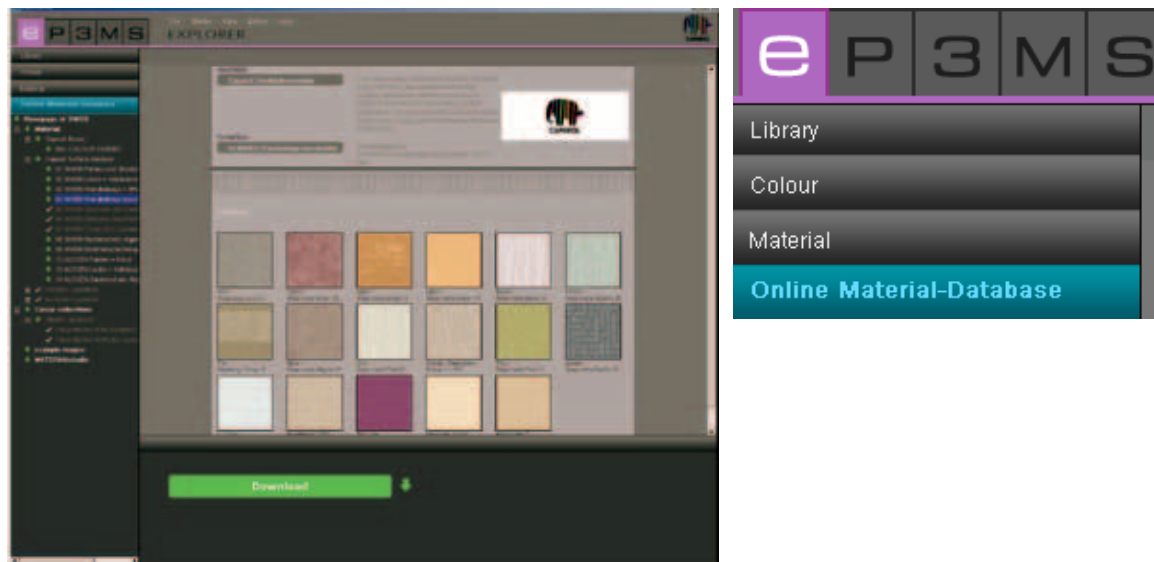
För att stänga materialdetaljerna, klicka på "X" uppe till höger i fönstret.



4.2.4 Online materialdatabas

Via online materialdatabasen kan aktuella kollektioner från olika tillverkare laddas ner från Internet utan kostnad.

På så sätt kan du snabbt och enkelt ladda ner de senaste materialen och färgtonerna till ditt program SPECTRUM 4.0, för att direkt använda dem för individuell gestaltning.



Funktionssätt

Öppna registret "Online materialdatabas". Beroende av från vilket område du vill ladda ner nytt databasinnehåll kan du välja mellan material, färgtonskollektioner, exempelbilder och MATERIALstudio.

Material

Här får du uppdateringar till enskilda tillverkares materialkollektioner.

Färgtonskollektioner

Här får du uppdateringar till enskilda tillverkares färgtonskollektioner.

Exempelbilder

Här finns ytterligare exempelbilder för komplettering av din SPECTRUM-bilddatabas. Här finns också bildmaterial från den föregående versionen SPECTRUM 3.0.

MATERIALstudio

Här finns ytterligare materialstrukturer som du i modulen MATERIALstudio kan sammanföra till nya materialkombinationer (myMaterial-Manager se Kap. 10).

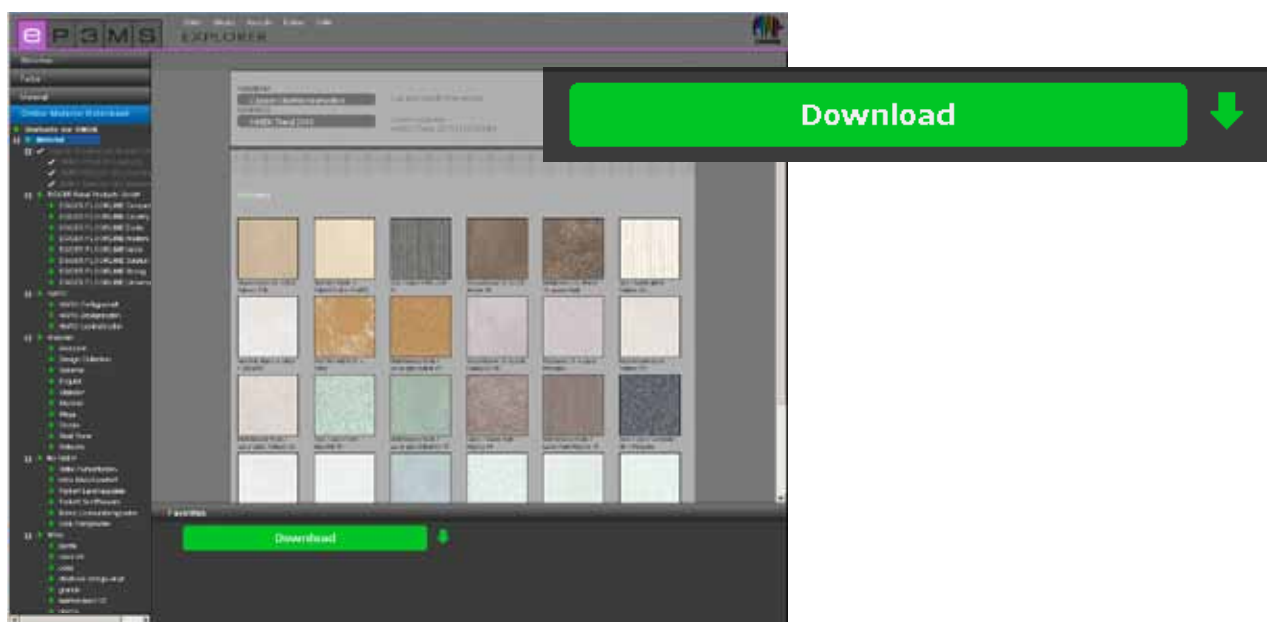


4. EXPLORER

Till varje kategori får du ett urval av underpunkter med alla kombinationer som står till förfogande. Välj ut den kollektion som du vill ladda ner. I det nedre området i programgränssnittet hos SPECTRUM 4.0 visas knapp med texten "Ladda ner". Genom att klicka på knappen integreras den önskade datan direkt i din SPECTRUM 4.0 databas.

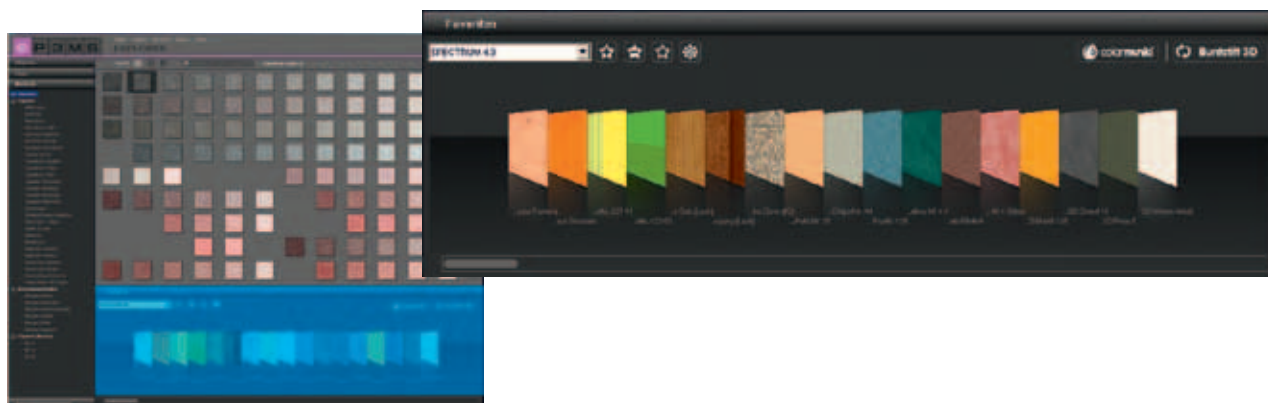
Om du redan har produktdata i en underkategori visas kategorinamnet i grå text med en vit bock framför.

OBS: Information om nya kollektioner ges av SPECTRUM 4.0 NewsletterService, som kan abonneras via www.spectrum-online.eu eller direkt vid registreringen i programmet (huvudnavigation under "Verktyg"> "Registrering").



4.3 Favoriter

För att regelbundet kunna använda bestämda färgtoner eller material har du möjlighet att spara dessa under "Favoriter". Favoritvyn i EXPLORER finns under arbetsytan. Lägg till favoriter till standardmappen "SPECTRUM 4.0" eller skapa egna favorituppsättningar för att fylla dessa med önskade färger och material.



Lägga till mönster till favorituppsättning

Upptagningen av en färgton eller ett material i en favorituppsättning görs genom att man klickar en gång på mönstret i arbetsområdet (om muspekaren befinner sig på ett mönster får det en ljusgrå bakgrund - mönster som redan finns i den valda favorituppsättningen visas med en mörkgrå rand). Genom att klicka ytterligare en gång på produkten tas den bort från favorituppsättningen - man kan också klicka på det lilla "X" uppe till höger på det enskilda mönstret i favorituppsättningen.

OBS: Produkter som du tar med i favoriterna sparas automatiskt och står till förfogande som ett individuellt arkiv när du arbetar med SPECTRUM 4.0 tills du raderar dem.

Välja ut favoriter

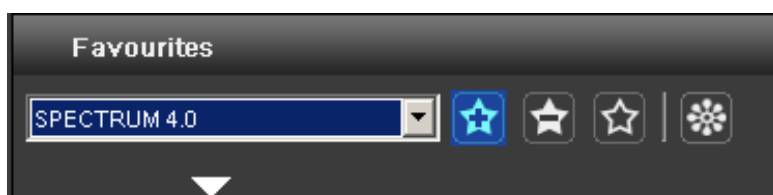
För att välja färgtoner och material inom en favorituppsättning, för musen över raden med favoritkort. Det kort som musen vilar på framhävs för att synas bättre. I en lång lista i en favorituppsättning kan du använda rullisten nertill på bilden för att söka igenom innehållet.



Skapa ny favorituppsättning

Förutom att man kan spara färg- och materialmönster i favorituppsättningen "SPECTRUM 4.0" kan man skapa ytterligare favorituppsättningar som man t.ex. för bestämda projekt kan fylla med de färger och material som ska användas för det projektet.

Lägg till en ny favorituppsättning genom att klicka på symbolen "Stjärna +" i registret favoriter. Ett fönster öppnas där namnet på den nya favorituppsättningen ska anges. Efter bekräftelse med "OK" visas den nya tomma uppsättningen automatiskt i rullgardinsmenyn i registret "Favoriter". Fyll din favorituppsättning genom att klicka på enskilda färg- och materialmönster i registren färg och material (Se "Lägga till mönster till favorituppsättning").

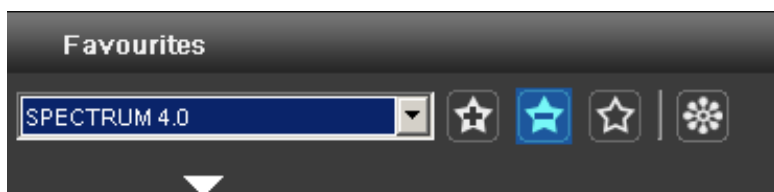


OBS: Utvalda mönster läggs alltid till i favorituppsättning som för närvarande visas i rullgardinsmenyn. Välj därför alltid först den önskade favorituppsättningen innan du lägger till nya mönster.



Radera favorituppsättning

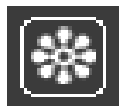
Om du vill ta bort en komplett favorituppsättning med hela dess innehåll, börja med att välja ut uppsättningen som ska raderas i rullgardinsmenyn. Klicka sedan på symbolen "Stjärna -" i registret "Favoriter" och bekräfta med "Ja" i fönstret som öppnas. Favorituppsättningen finns nu inte längre kvar i urvalet i rullgardinsmenyn och är oåterkalleligt raderad.



Tömma favorituppsättning

För att radera ett mönster i en favorituppsättning, klicka på "X" uppe till höger på det aktuella mönstret.

Om du vill ta bort det kompletta innehållet i en favorituppsättning, klicka på den tomma "stjärn"- symbolen ("Tömma favoriter") i registret Favoriter. Favorituppsättningen finns kvar och kan fyllas på nytt.



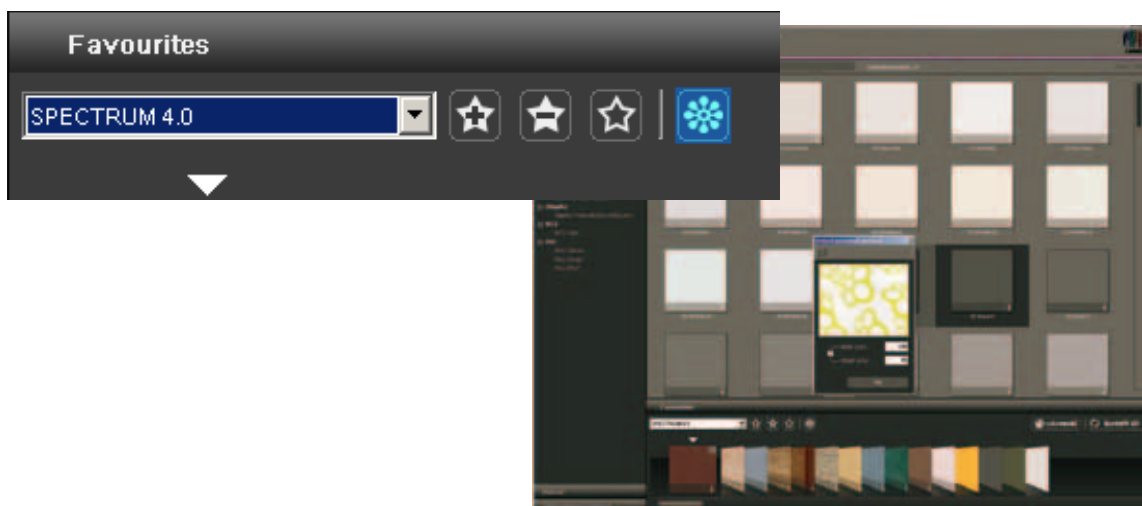
Infoga egna bilder

Du kan också lägga till egna bilder till en favorituppsättning (t.ex. om du vill använda den som fototapet eller väggtavla).

För att göra det, klicka på symbolen med en "Blomma" ("Infoga egen bilddata"). I fönstret som öppnas kan du med symbolen "Öppna mapp" uppe till vänster välja en egen bild från din dator eller en extern minnesenhet och hämta den med "Öppna". Ange sedan bildens önskade bredd och höjd i cm. Klicka sedan på "OK" – bilden visas nu i den aktuellt valda favorituppsättningen.

Om du vill importera din bild med oproportionerligt sidoförhållande, inaktivera boken mellan höjd och bredd och ange önskade mått. Bilden importeras på det sätt som du angett.

OBS: Tänk vid valet av bildmått på storleken på respektive yta, för vilken bilden behövs i PHOTOstudio.

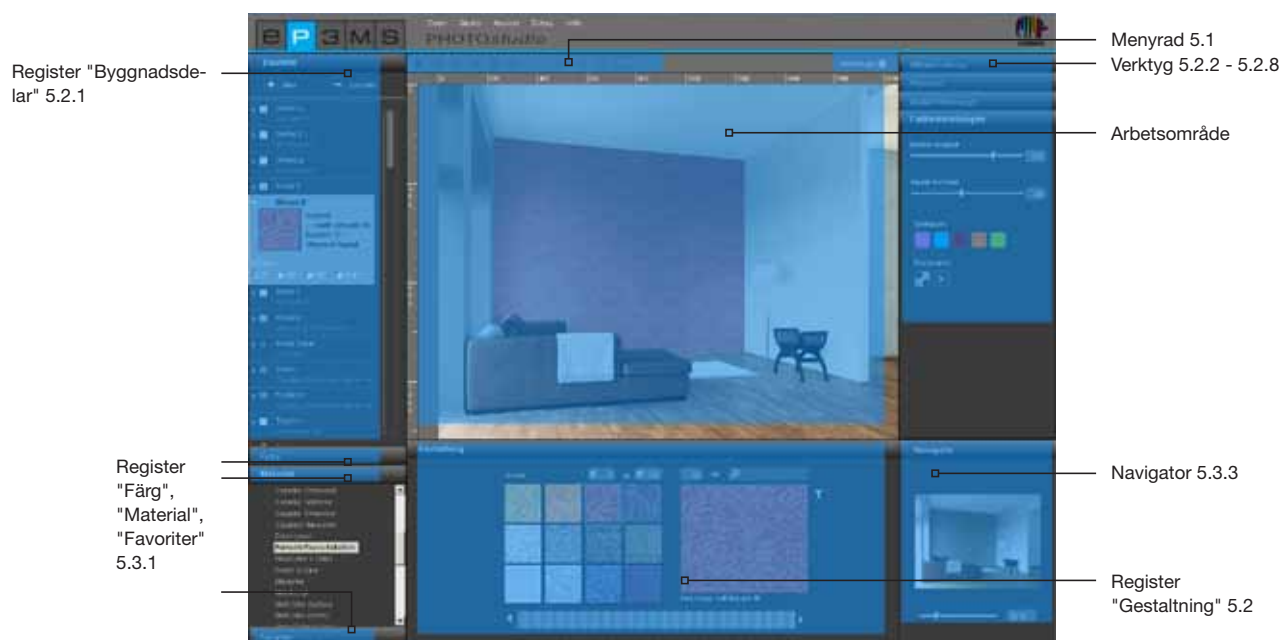




5. PHOTostudio

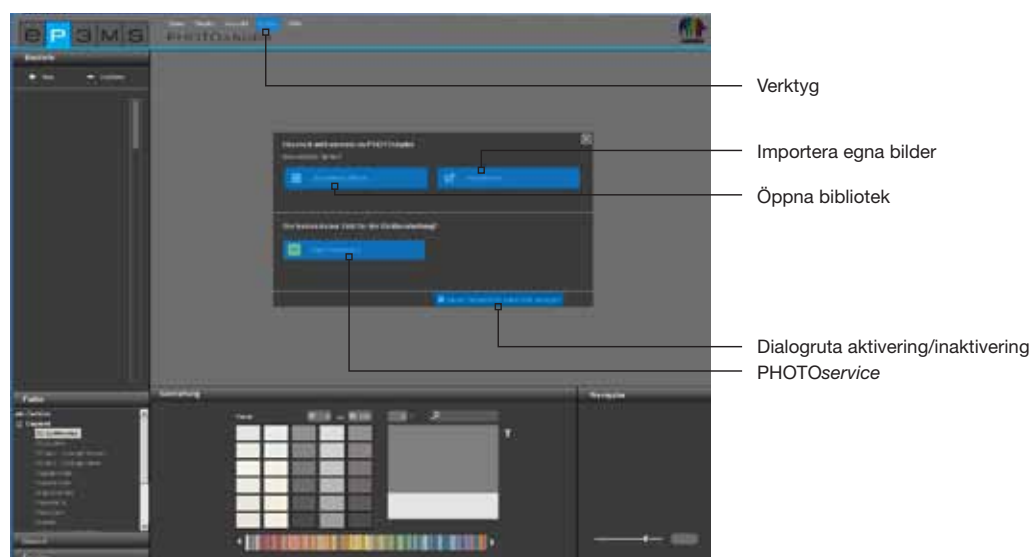
Med PHOTostudio är det nu för första gången möjligt att bearbeta och gestalta bilder inom en och samma modul. Detta möjliggörs genom fusionen av CREATIV- och BILDstudio från den föregående versionen (SPECTRUM 3.0) till PHOTostudio hos SPECTRUM 4.0. Visualiseringen av utkast kan därmed göras enklare och snabbare.

PHOTostudio möjliggör bearbetningen av egna foton, exempelbilder och planeringsunderlag. Bilddata kan vid behov retuscheras, maskeras och därefter gestaltas med programmets samtliga färgtoner och material.



Assistent

Första gången PHOTostudios öppnas visas ett alternativfönster där du direkt kan välja olika åtgärder.



Du kan för det första välja en exempelbild från SPECTRUM 4.0-bilddatabas för att direkt ladda in den in PHOTostudio för att gestalta ett utkast.

För det andra kan du importera en bild från din PC eller ett extern dataminne till SPECTRUM 4.0 för att förbereda den för gestaltningen och sedan utföra en gestaltning med bilden.

Klicka direkt på "PHOTOservice" för att låta förbereda en bild för gestaltningen (PHOTOservice se Kap. 9).

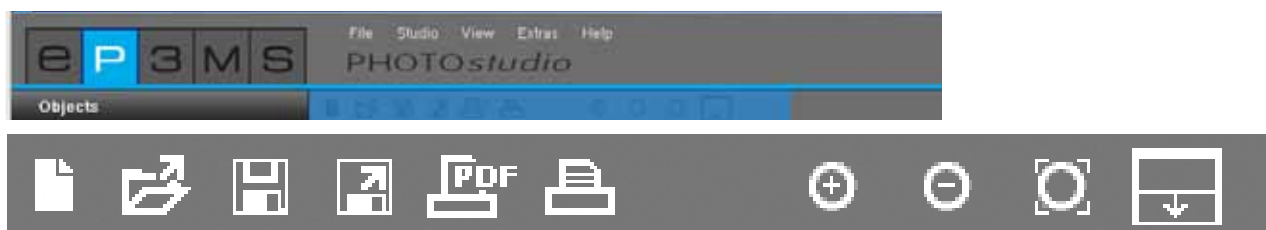
Mer information om de enskilda alternativen visas genom att du för musen över respektive alternativknapp.

Om du inte vill att assistenten ska visas när du öppnar PHOTostudio i fortsättningen, ta bort bocken bredvid "Visa detta dialogfönster vid varje start!" Alternativt kan du styra visningen via huvudnavigationen under "Verktyg">"Alternativ" genom att ändra fältet "Visa assistent" från "Aktiv" till "Inaktiv".

OBS: Hämtar du bild direkt från EXPLORER till PHOTostudio genom att dubbelklicka på den, hoppas assistenten till PHOTostudio automatiskt över.

5.1 Menyrad

Menyraden i PHOTostudio visar symboler som hjälper dig att utföra följande aktioner: importera egna bilder, hämta existerande databasbilder för gestaltningen, spara utkast, exportera och/eller skriv ut.



5.1.1 Importera egen bild

Om du vill importera en egen bild för bearbetning och gestaltning i PHOTostudio, klicka på knappen "Importera ny bild" i menyraden (alternativt via huvudnavigationen "Fil">"Ny"). Ett fönster öppnas i vilket du kan välja en bild som är sparad på din hårddisk eller ett externt dataminne. Bekräfta bildvalet genom att klicka på "Öppna". Projektfönstret i SPECTRUM 4.0 öppnas. I detta fönster kan du tilldela bilden till ett existerande projekt genom att välja en projektmapp eller skapa en ny projektmapp (skapa projekt, se Kap. 4.2.1 "Egna projekt"). Ge bilden ett nytt "Utkastnamn" eller behåll det namn som visas. Klicka på "Spara" och bilden laddas direkt in för bearbetning i PHOTostudio. För att skapa ett utkast, läs mer i Kapitel 5.2 "Bearbeta och förbereda bilder för gestaltningen".

OBS: Se till att bilder eller planeringsunderlag som ska importeras finns i form av en jpeg-, TIFF- eller PNG-fil efter som de i annat fall inte kan laddas in i SPECTRUM 4.0. Se dessutom till att dina bilder har en upplösning på minst 1920 x 1440 pixel vid 150 dpi så att utkasterna kan skrivas ut med en tillräckligt hög kvalitet.



5.1.2 Hämta en existerande databasbild

För att hämta en bild som redan finns i databasen, klicka på knappen "Öppna" i menyraden i PHOTOstudio (alternativ: huvudnavigation "Fil">"Öppna"). Biblioteket i EXPLORER öppnas i form av ett fönster. Välj den bild du vill hämta från dina egna projekt eller en av exempelbilderna genom att klicka på den (bildval, se Kap. 4.2.1 "Databasbilder") och bekräfta med "OK".



5.1.3 Spara utkast

Efter att du har gestaltat en bild, spara utkastet genom att klicka på symbolen "Spara" (huvudnavigation "Fil">"Spara som"). Ett projektfönster öppnas, i vilket du kan tilldela bilden till ett existerande projekt eller skapa en ny projektmapp för bilden (skapa projekt, se Kap. 4.2.1 "Egna projekt"). Ge bilden ett nytt utkastnamn.

OBS: Det rekommenderas att spara bilden då och då redan under bearbetningen och gestaltningen för att vara säker på att arbetet inte förloras om programmet eller datorn skulle krascha (kortkommando: Ctrl+S; huvudnavigation "Fil">"Spara").

För att säkerställa att data sparas regelbundet kan du ställa in ett automatiskt sparande via huvudnavigationen. Under "Verktyg">"Alternativ" kan under ytterligare inställningar den tid i minuter anges, efter vilken ett regelbundet, automatiskt sparande utförs i PHOTOstudio. Spara de ändrade inställningarna genom att klicka på "Använd".



5.1.4 Exportera utkast

Du har genom att klicka på symbolen "Exportera utkast" möjligheten att spara ditt utkast som jpeg-, TIFF- eller PNG-fil på din PC eller en extern minnesenhet. Ange utkastet ett filnamn i fönstret som öppnas, välj platsen där filen ska sparas och klicka på "Spara". På detta sätt kan du t.ex. skicka utkastbilderna till kunder via e-post eller använda den i andra program.

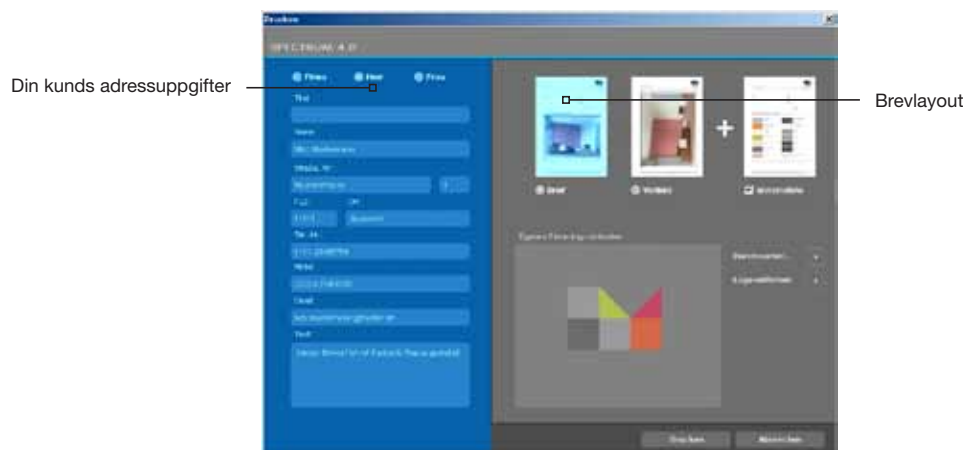


5.1.5 Skapa PDF

Klicka på knappen "Skriv ut PDF" i menyraden (huvudnavigation "Fil">"Skriv ut") för att skriva ut det aktuella utkastet. I fönstret som öppnas kan du välja mellan brev- eller filskärmslayout för PDF-filen. Dessutom kan en materiallista med alla färgtoner och material som använts, inklusive miniatyrvisning och exakt produktbeteckning läggas till och skrivas ut.

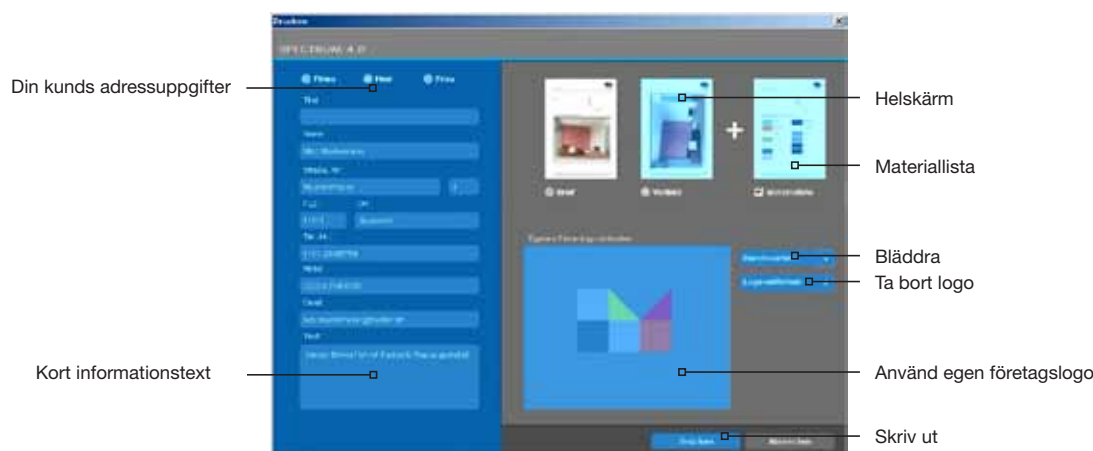
Brev

Brev-layouten innehåller förutom ett område för kundens adressuppgifter en förminskad visning av ditt utkast. Detta är alltså det bästa valet för att skicka utkastet per post.



Helskärm

Helskärm-layouten återger ditt utkast i maximal storlek på ett A4-papper.



Markera "Brev-" eller "Helskärm-layout" uppe till höger i fönstret och ange de nödvändiga adressuppgifterna för mottagaren (adressuppgifterna visas bara om brev-layouten har valts). Du kan även lägga till en kort informationstext om färggestaltningen.

Som standard bifogas materiallistan till layouten men den kan tas bort genom att avmarkera alternativet.

Du kan dessutom infoga din egen logo i layouten så att den visas i brevhuvudet. För att göra det, klicka på "Bläddra" för att välja filen med din logo från din PC eller en extern minnesenhet och hämta den till SPECTRUM 4.0. Den valda logon visas som exempel i fönstret "Använd egen företagslogo". För att radera logon, klicka på "Ta bort logo".

OBS: Se till att din logo finns som jpeg-, TIFF- eller PNG-fil för att den ska kunna användas i SPECTRUM 4.0.

När du har angett alla uppgifter som behövs för ditt utkast, klicka på "Skriv ut" för att skapa en PDF-fil med utkastet som du allt efter behov kan spara eller skriva ut.



5.1.6 Skriv ut utkast

Om du vill skriva ut ett utkast utan att skapa en PDF-fil, klicka på symbolen "Skriv ut" ("Skriv ut dialog") i menyraden. Din dators dialogruta för utskrift öppnas. Välj skrivare och utskriftsinställningar för utskriften. Utkastet skrivs ut i form av en bild utan text och logo.

5.1.7 Vy-knappar



Zooma in

Klicka på denna knapp för att förstora din bild på arbetsytan.



Zooma ut

Använd denna knapp för att förminska din bild på arbetsytan.



Anpassa till skärmen

Med hjälp av denna knapp kan du passa in bildens storlek exakt i arbetsområdet.



Förstora arbetsområde

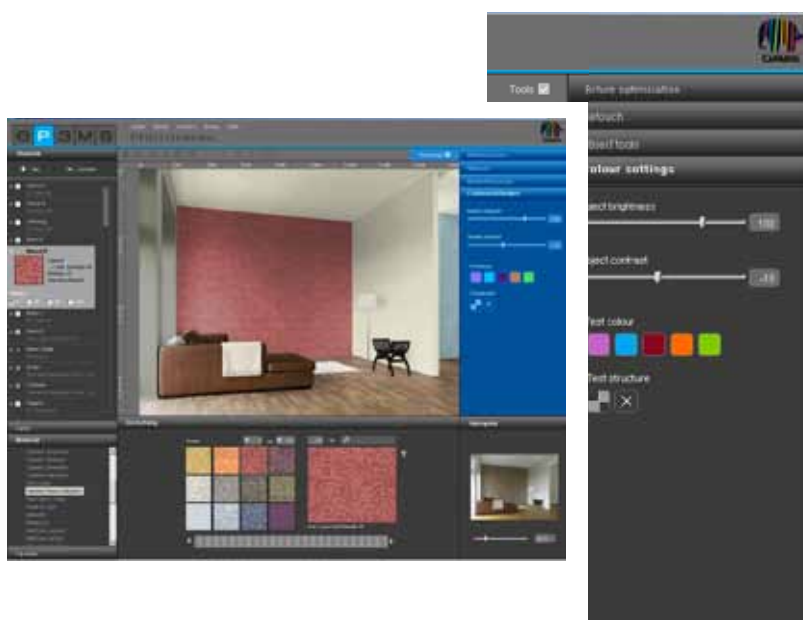
Denna knapp döljer gestaltnings- och verktygsregistret och förstorar därmed arbetsytan.

OBS: De funktioner som visas här kan även hanteras via huvudnavigationspunkten "Vy".

5.2 Bearbeta och förbereda bilder för gestaltningen

När du laddat in en ny bild i SPECTRUM 4.0 måste den först förberedas för den senare gestaltningen genom att om det behövs retuschera bilden och definiera byggdelar, ytor och rutnät för den senare färg-/materialgestaltningen.

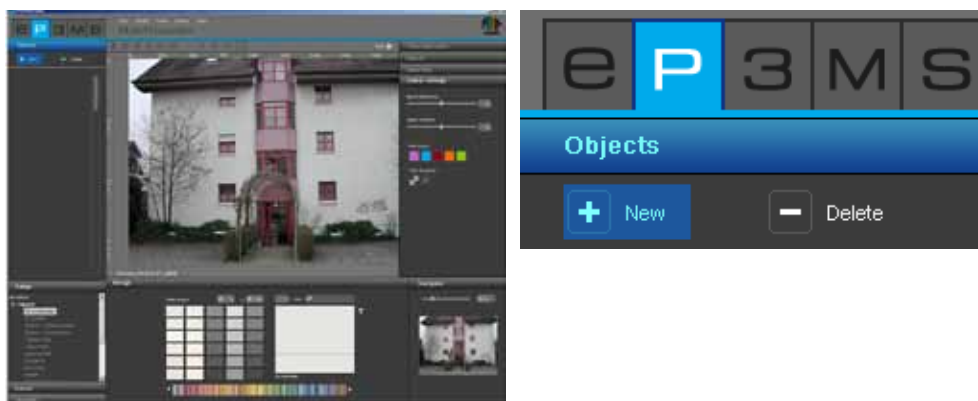
Verktygen i PHOTOstudio finns till höger i arbetsområdet. De kan visas eller döljas genom att man klickar på verktygslådan.



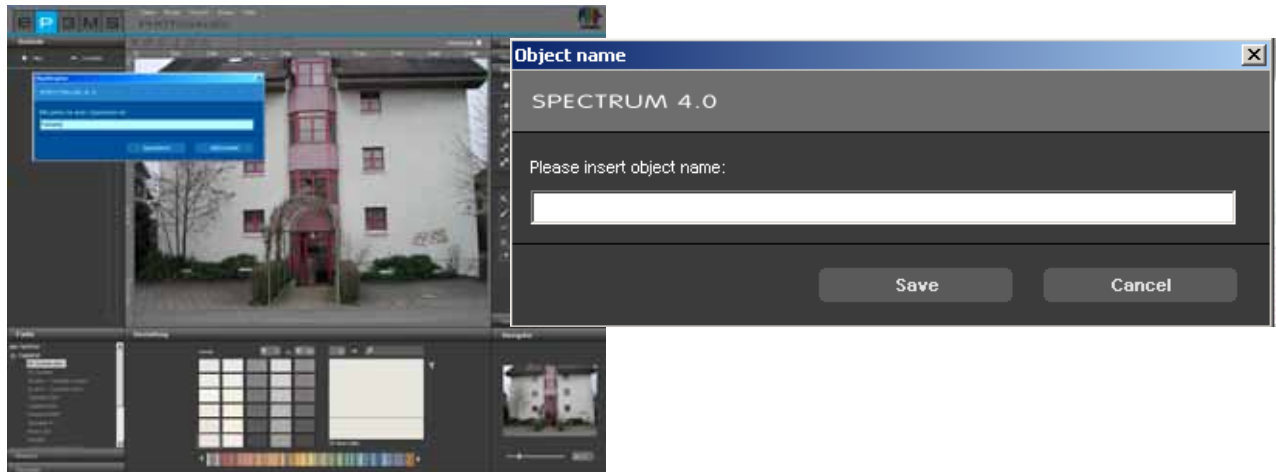
5.2.1 Byggdelar

Skapa byggdelar

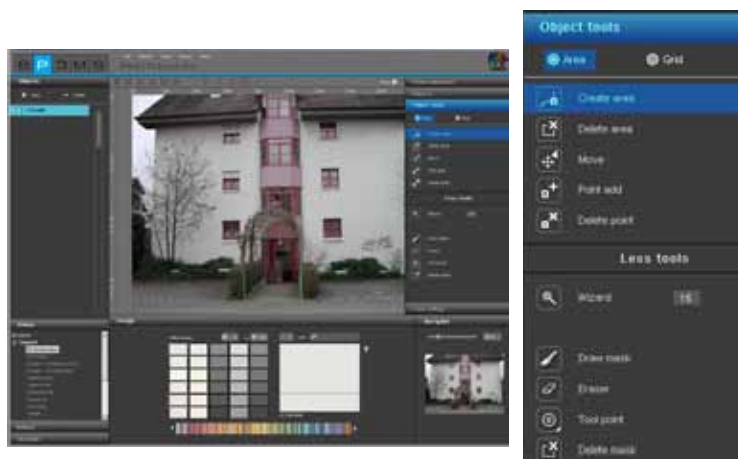
För att kunna gestalta en fasad eller ett innerum med olika färger och material måste enskilda byggdelar definieras. Byggdelarna för en bild kan du bestämma och överblicka i registret "Byggdelar" på vänster sida i PHOTOstudio.



Skapa en ny byggnadsdel genom att klicka på knappen "Ny". Fönstret "Byggnadsdelsnamn" öppnas. I detta fönster kan du ge byggnadsdelen ett kännetecknande namn, t.ex. tak, vägg vänster, sockel etc. Klicka sedan på "Spara" och den nya byggnadsdelen visas i din byggnadsdelslista. Om man klickar på "Avbryt" skapas ingen ny byggnadsdel.



Så snart du har skapat en byggnadsdel aktiveras verktyget "Skapa yta" automatiskt, så att du direkt kan skapa en yta genom att klicka i bilden (Förse byggnadsdelar med ytor, se Kap. 5.2.3 "Verktøy: yta").

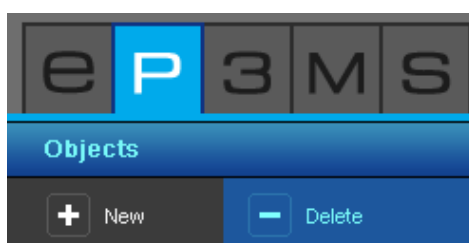


OBS: Du kan skapa ett valfritt antal byggnadsdelar per bild.

För att ändra en byggnadsdelens namn, dubbelklicka på den aktuella byggnadsdelen, eller klicka med höger musknapp på byggnadsdelen och välj "Döp om byggnadsdel". I dialogrutan som öppnas kan du ange det nya namnet.

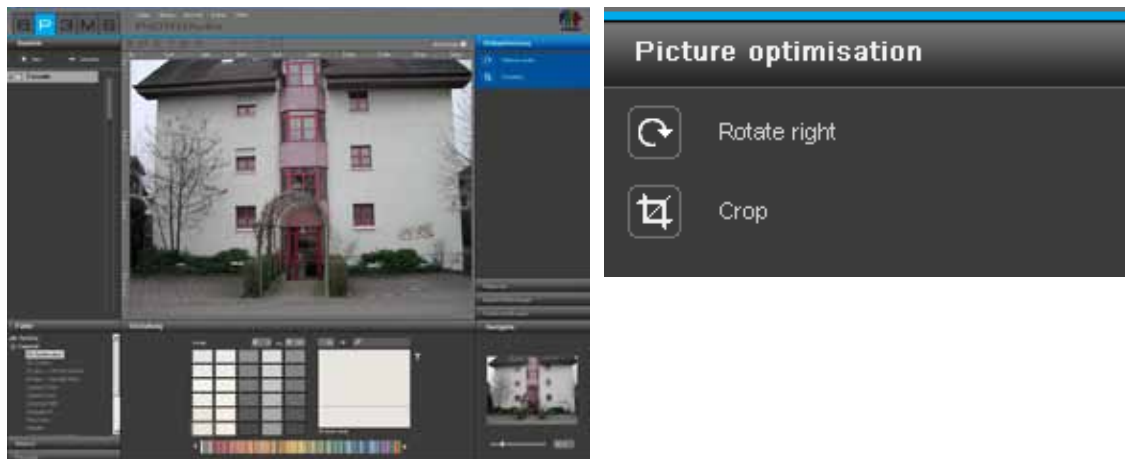
Ta bort byggnadsdelar

En byggnadsdel tas bort genom att man markerar den med ett musklick och sedan klickar på knappen "Radera". Besvarar du frågan som visas med "Ja" raderas byggnadsdelen oåterkalleligt från listan (inkl. samtlig information om ytor, rutnät och färger.)



5.2.2 Verkt yg: Bildoptimering

Efter att en bild har  ppnats i PHOTOstudio kan den med hj lp av bildoptimering anpassas till  nskad position och storlek.



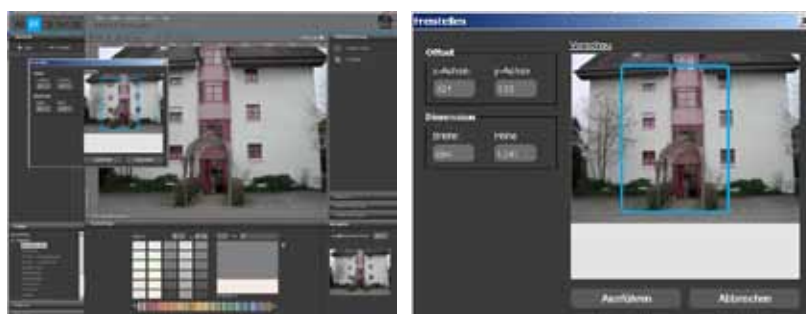
Roter

Anv nd funktionen "Roter" f r att vrida bilden p  arbetsytan. Varje klick p  knappen "Roter" g r att bilden vrids 90  medsols.



Sk r ut

Anv nd funktionen "Sk r ut" f r att sk ra ut en del av bilden f r gestaltningen. Genom att klicka p  verktyget "Sk r ut"  ppnas ett f nster som visar en f rhandsvisning av bilden och de existerande alternativen f r utsk rningen "Offset" och "Dimension". Den bl  begr nsningsramen visar den aktuellt valda utsk rningen. F r att definiera utsk rningen, klicka i miniat rvisningen av bilden och dra med v nster musknapp intryckt en ram som motsvarar utsk rningen. Klicka sedan p  "Utf r" f r att sk ra ut bilden enligt denna definition. Du kan som alternativ sk ra ut ett bildurklipp genom att ange exakta uppgifter i alternativen f r utsk rningen "Offset" och "Dimension". Via "Offset" kan en utsk rning flyttas l ngs X- och Y-axeln. Ju h gre det angivna v rdet f r X- resp. Y-axeln  r, desto l ngre f rskjuts urvalet till h ger (X-axel) resp. ned t (Y-axel). Genom att ange v rden f r bredd och h jd i området "Dimension" kan du variera storleken p  utsk rningen.



OBS: Du kan l sa av bildens h jd och bredd p  linjalen i arbetsomr det. Dessa m tt  r till f r att avv ndas som utg ngspunkt f r best mningen av h jden och bredden p  din  nskade utsk rning.

5.2.3 Verktyg: Yta



Förse byggnadsdelar med ytor

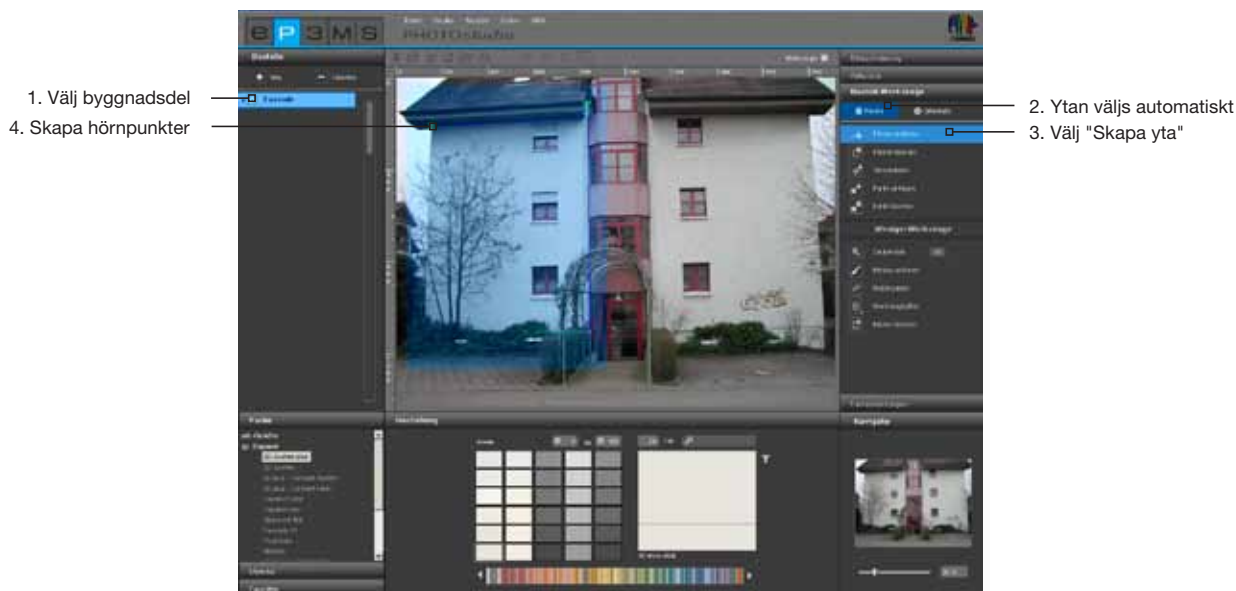
För varje byggnadsdel måste efter inställningen den exakta ytan definieras för den senare gestaltningen med färg och material. Valfritt antal färger kan skapas inom en enskild byggnadsdel. Dessa får vid gestaltningen samma färg- resp. materialtilldelning.

Vid definitionen av ytor kan du välja mellan att skapa en "yta" eller ett "rutnät". Välj "yta" för att gestalta byggnadsdelen med färg. Om byggnadsdelen i den senare gestaltningen även ska förse med material (t.ex. spackelteknik, trä, klinker...), krävs förutom ytan också ett "rutnät" för respektive perspektiv.

OBS: Förutsättning för att skapa rutnät är att en yta existerar.

Skapa ytor

För att skapa en ny yta inom en byggnadsdel måste först respektive byggnadsdel väljas. Klicka sedan på verktyget "Skapa yta". Börja med att bestämma hörnpunkterna på din yta genom att klicka med musen - verktyget skapar automatiskt förbindelserna mellan de satta punkterna.



För att stänga igen ytan, dubbelklicka den sista punkten på ytans utgångspunkt. (Ytan har stängts på ett korrekt sätt när linjen för att skapa ytan inte längre följer med musen.) Alternativt kan du skapa den sista delsträckan för att sluta ytan automatiskt genom att dubbelklicka när du sätter den näst sista punkten

OBS: Om du när du skapar en yta vill ta bort enskilda punkter, klicka på "backstegstangenten" på tangentbordet. Med varje tryckning tas den senast satta punkten bort. Du kan sedan utan avbrott fortsätta med att färdigställa ytan.

När en yta har stängts kan du definiera ytterligare ytor inom samma byggnadsdel på samma sätt. Klicka igen på verktyget "Skapa yta" och definiera ytan på det sätt som beskrivits ovan.

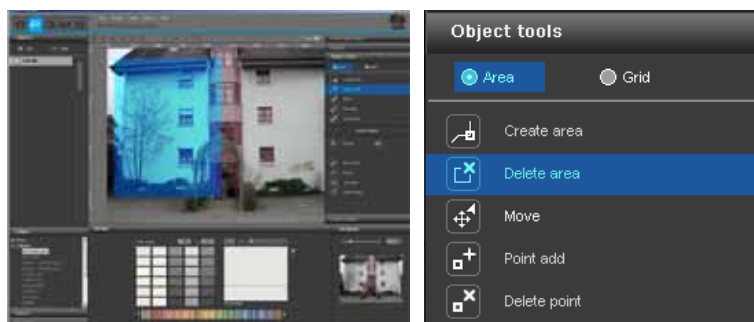
OBS: Tänk på att alla ytor inom en byggnadsdel får samma färg- och materialtilldelning vid gestaltningen.

Om du vill klippa ut en delyta ur en existerande yta, t.ex. om du vill ta upp ett fönster i en fasad, skapa en ny delyta inom den existerande delytan med "Skapa yta". Delareor som ligger dubbelt på varandra – urklippsmängden – lämnas fria.

Radera yta



För att radera en yta, välj verktyget "Radera yta" och klicka på en linje/punkt hos ytan som du vill ta bort. När du bekräftar med "Ja" raderas den markerade ytan.

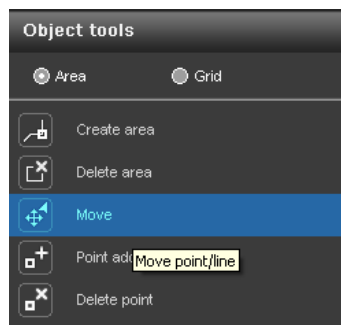


Flytta punkter/linjer

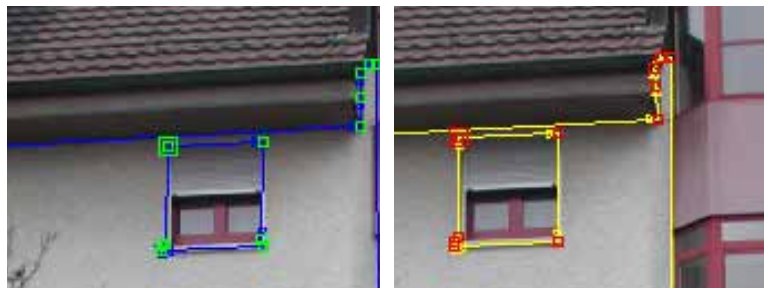
När du har skapat en yta kan du optimera dess position genom att flytta punkter och/eller linjer, infoga nya punkter eller radera existerande punkter.

OBS: Efter att en yta har skapats är verktyget "Flytta" automatiskt valt.

Flytta enskilda punkter genom att välja verktyget "Flytta", klicka på en punkt (aktiva punkter är röda, inaktiva punkter är gröna) och placera punkten på önskad plats genom att hålla ner vänster musknapp och dra punkten med musen.



Flytta enskilda linjer genom att välja verktyget "Flytta" klicka på en linje (ej valda linjer är blå, valda linjer är gula, punkterna som gränsar mot linjen är röda) och dra den med musknappen intryckt till önskad plats. Linjens ändpunkter förskjuts parallellt och den angränsande linjerna flyttas och förvrids.

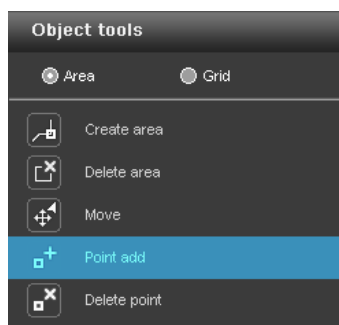


För att flytta alla ytor inom en byggnadsdel, klicka utanför delytan i bilden - på så sätt inaktiveras alla ytor. Tryck på "A"-tangenten för att "markera allt" och flytta musen med intryckt vänster musknapp samtidigt som "Ctrl"-tangenten hålls ned.



Infoga punkter

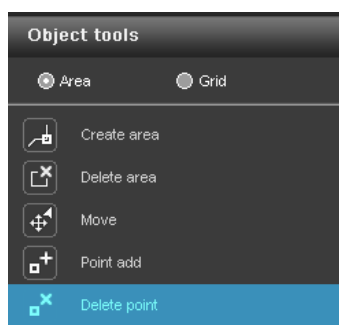
När du aktiverar verktyget "Infoga punkt" och sedan klickar med muspekaren på en ytas linje sätts en ny punkt på denna plats. Muspekaren befinner sig på linjen när denna blir vit. Med verktyget "Flytta" kan du nu placera nya punkter.



Radera punkter/linjer

För att radera enskilda punkter, aktivera verktyget "Radera punkt". När man sedan klickar på en punkt raderas den direkt. Ytan förblir sluten eftersom de intilliggande punkterna resp. linjer automatiskt förbinds med varandra.

Alternativt kan man inom en yta ta bort enskilda punkter och linjer genom att man markerar de önskade punkterna resp. linjerna (aktiva punkter är röda, aktiva linjer är gula) och trycker på tangenten "Del" på tangentbordet. Respektive urval raderas direkt och intilliggande punkter resp. linjer förbinds automatiskt med varandra - ytan förblir sluten.



OBS: Om en ytas start- eller slutpunkt raderas öppnas ytan och verktyget "Skapa yta" väljs automatiskt så att du på nytt kan sätta punkter.

OBS: För att kunna definiera ytor så exakt som möjligt använd "navigators zoomfunktion" i den nedre kanten av bilden eller använd mushjulet (zooma med navigator, se Kap. 5.3.3).

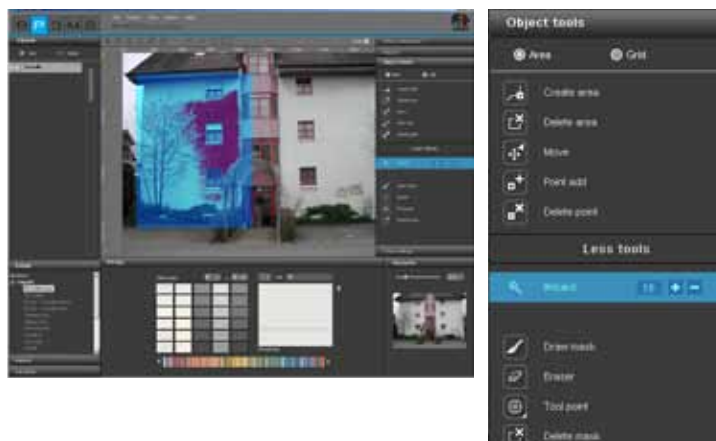
5.2.4 Fler verktyg - yta



Trollstav

Med verktyget "Trollstav" kan du definiera ett urval inom en aktiv yta, vilket vid gestaltningen kan fyllas med färg eller material (t.ex. om du vill lämna ett träd fritt framför en fasad).

Känsligheten regleras med siffervärden 0-99, med vilken trollstaven automatiskt känner igen liknande färgnyanser. Siffervärdet är som standard inställt på 15. Ju lägre siffervärdet är, desto känsligare begränsas trollstaven till liknande färgnyanser och det utvalda färgområdet.



För att göra ett val, klicka på en plats inom den yta som ska tas med i urvalet. Trollstaven markerar automatiskt alla områden i ytan med liknande ljushet (beroende på känslighetsinställningen). Genom att klicka på "+" eller "-" kan trollstaven lägga till addera eller subtrahera områden (alternativ: klicka med vänster musknapp och nedtryckt "Skift"-tangenter för att lägga till ytterligare områden).

OBS: Om du redan har gjort ett val med trollstaven och klickar i ytan igen, skrivs det föregående valet "över" och finns inte längre kvar.

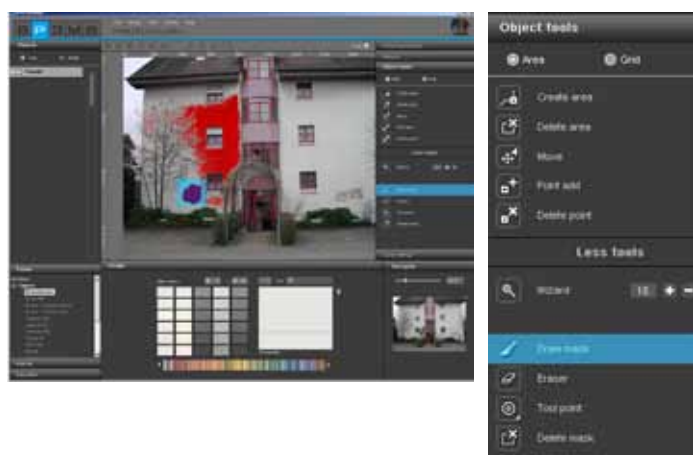
OBS: För att korrigera otydliga områden eller för att manuellt förstora ditt urval kan du använda verktyget "Teckna mall".



Teckna mall

Med verktyget "Teckna mall" kan man liksom med en pensel rita en fri yta och på så sätt skapa ett urval. Du kan därmed skapa ett urval på fri hand, utvidga ett urval som gjorts med trollstaven eller korrigera otydliga urvalsområden.

OBS: För att rita raka linjer, sätt linjens utgångspunkt genom att klicka med vänster musknapp och håll ner "Skift"-tangenter när du sätter de följande punkterna.

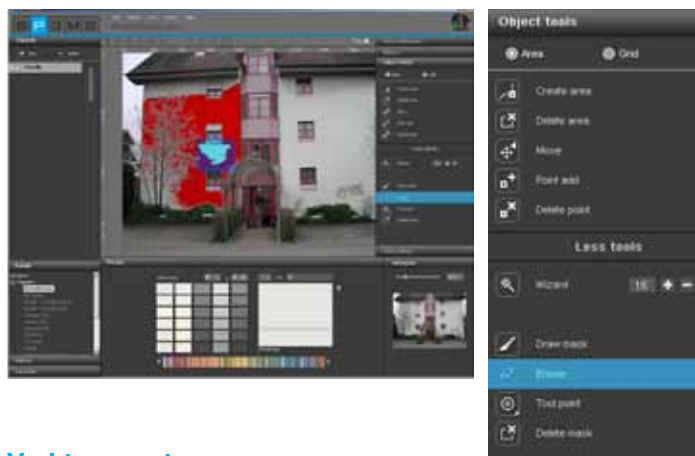


OBS: I motsats till trollstaven, med vilken ett urval bara kan skapas inom den aktiva ytan, kan man med mallverket markera hela bilden.



Radergummi

Röda urvalsområden som skapats med "Trollstaven" och/eller "Teckna mall" kan tas bort igen. För att göra det, välj verktyget "Radergummi" och korrigera respektive markering. Radergummit kan liksom verktyget "Teckna mall" användas i hela bilden både inom och utanför ytor.



Verktygsspetsar

För användningen av "Radergummi" och "Teckna mall" finns verktygsspetsar med olika storlekar, 8, 16, 32 och 64 pkt.



Radera mall

Med denna funktion kan du komplett avlägsna ett urval som skapats med "Trollstav" och/eller "Teckna mall" inom byggdelen.



5.2.5 Verkt yg: Rutn t



Skapa rutn t

F r att en byggnadsdel inte bara ska kunna fyllas med f rg utan  ven kunna visas med material (t.ex. spackeltekniker, textilier, mattor, klinker,...) i r tt perspektiv och r tt skala, beh vs f rutom en yta  cks  ett s  kallat rutn t. Rutn tet ligger som referens direkt p  ytan och ger information om storlek och perspektiv av respektive byggd l.

OBS: F ruts ttning f r att kunna skapa ett rutn t  r att det finns minst en yta inom en byggnadsdel (skapa ytor, se Kap. 5.2.3 "Verkt yg" yta").

V lj f r att skapa rutn t i olika byggd lar f rst ut respektive byggnadsdel i registret "Byggnadsdel" och klicka sedan p  "Rutn t" i registret "Verkt yg byggnadsdelar" i h ger bildkant.



OBS: Endast ett rutn t kan skapas per byggnadsdel. Se d rf r till att alla ytor inom en byggnadsdel som du vill f rse med material har samma perspektiv. Skapa f r v ggytor med olika perspektivisk f rvr ngning vardera en egen byggnadsdel med yta och rutn t.

Skapa ett rutn t inom en byggnadsdel genom att v lja verkt yet "Skapa rutn t". I mitten av bilden visas ett standardiserat rutn t och programmet v xlar automatiskt till l get "Flytta" med vilket du kan f rflytta rutn tet i bilden.

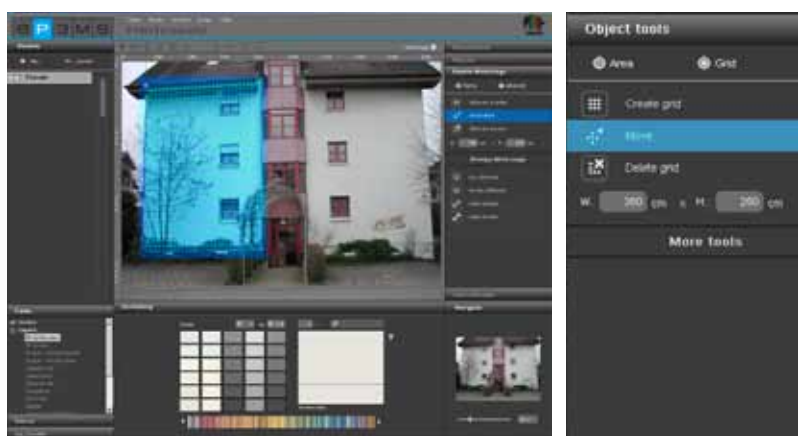
OBS: Skapa alltid rutn tet n got st rre  n den egentliga ytan f r att materialet ska synas  ver hela byggnadsdelens yta.



Flytta rutn t

Placera rutn tet i r tt position och r tt perspektiv genom att v lja verkt yet "Flytta". H ll in v nster musknapp och flytta rutn tets h rnpunkter eller ytterlinjer till  nskad position.

Som hj lp f r att placera rutn tet perspektiviskt r tt p  en yta, finns hj lplinjer som visar rutn tets aktuella flyktpunkt.



För att flytta rutnätet, klicka i bilden utanför rutnätet. Därigenom inaktiveras alla ytor. För att flytta rutnätet, tryck på "A"-tangenter för att "markera allt" och flytta musen med intryckt vänster musknapp samtidigt som "Ctrl"-tangenter hålls ned.

Radera rutnät

För att radera ett tidigare skapat rutnät, klicka på symbolen "Radera rutnät" och bekräfta med "Ja" i dialogrutan som öppnas.



Anpassa rutnätsmått

För att materialen som infogas vid gestaltningen ska visas i en storlek som är så verklighetstrogen som möjligt, måste rutnätet tilldelas måtten som byggnadsdelsytan motsvarar i original. För att göra detta, ändra den standardmässiga måttinställningen för bredd 350cm x höjd 250cm genom att ange de verkliga måtten. En hänvisning om att de nya måtten har övertagits är kontrollen av rutnätet utifrån en teststruktur (teststruktur för rutnät, se Kap. 5.2.8 "Färginställningar").



5.2.6 Fler verktyg - rutnät

Ytterligare verktyg i området "Rutnät" ger dig fler möjligheter när du skapar och bearbetar rutnät.

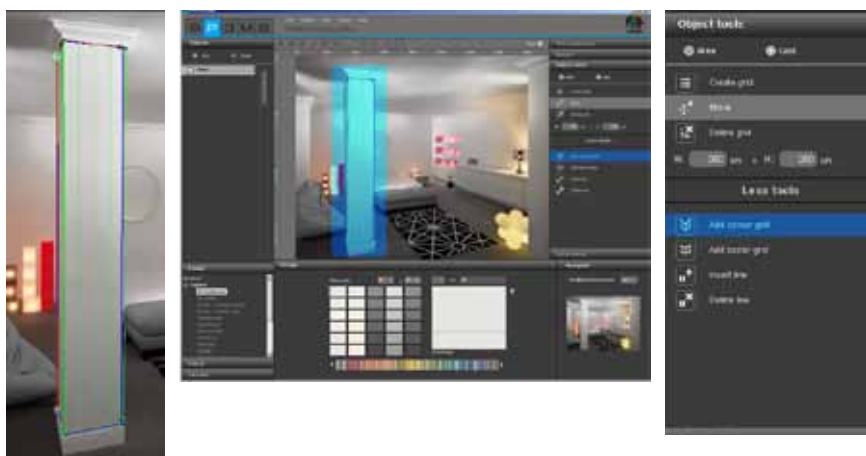


Hörn-Rutnät

Detta verktyg ger ett rutnät med möjlighet att införa hörn i rutnätet. Därmed kan material föras förbi ett hörn utan att man skapar kanter (t.ex. hörnspelare eller snedtak som ska föras med samma material).

1. Klicka på verktyget "Hörn-rutnät"
2. Du kommer automatiskt till läget "Flytta" och kan placera rutnätets hörn till önskad position.
3. Välj "Infoga linje" för att lägga till en kantlinje till rutnätet. Klicka för att göra det på motsvarande plats på rutnätets övre eller nedre begränsningslinje. (genom att klicka en gång till på en annan plats på rutnätets begränsningslinjer infogas ytterligare linjer.)
4. Aktivera verktyget "Flytta" och flytta nu de nyligen infogade linjerna genom att dra en ändpunkt till önskad position med intryck vänster musknapp.
5. Ta vid inmatningen av måtten hänsyn till alla ytor
6. Kontrollera sedan "Hörn-rutnätet" utifrån en teststruktur (teststruktur för rutnät, se Kap. 5.2.8 "Färginställningar").

OBS: För att radera de linjer som lagts till, klicka på symbolen "Radera linje" och sedan på den linje i rutnätet som du vill ta bort. Linjen raderas. För att föra rutnätet runt flera hörn, upprepa proceduren med att infoga linjer för att skapa flera hörn.



Kurv-rutnät

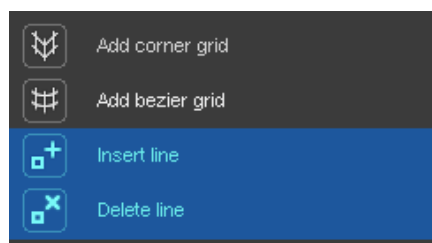
Välj detta verktyg för att skapa ett rutnät med vilken man kan skapa avrundningar. Därmed kan material placeras utan skarvar runt avrundade eller runda ytor (t.ex. pelare eller välvda väggar).

1. Klicka på verktyget "Kurv-rutnät"
2. Du kommer automatiskt till läget "Flytta" och kan dra rutnätets hörn till önskad position.
3. För att välva rutnätet, klicka på rutnätets linjer (inte på dess punkter) och dra rutnätet med intryck vänster musknapp i önskad riktning.
4. Ange måtten på ytan.
5. Kontrollera sedan "Kurv-rutnätet" utifrån en teststruktur (teststruktur för rutnät, se Kap. 5.2.8 "Färginställningar").



Infoga/radera linjer

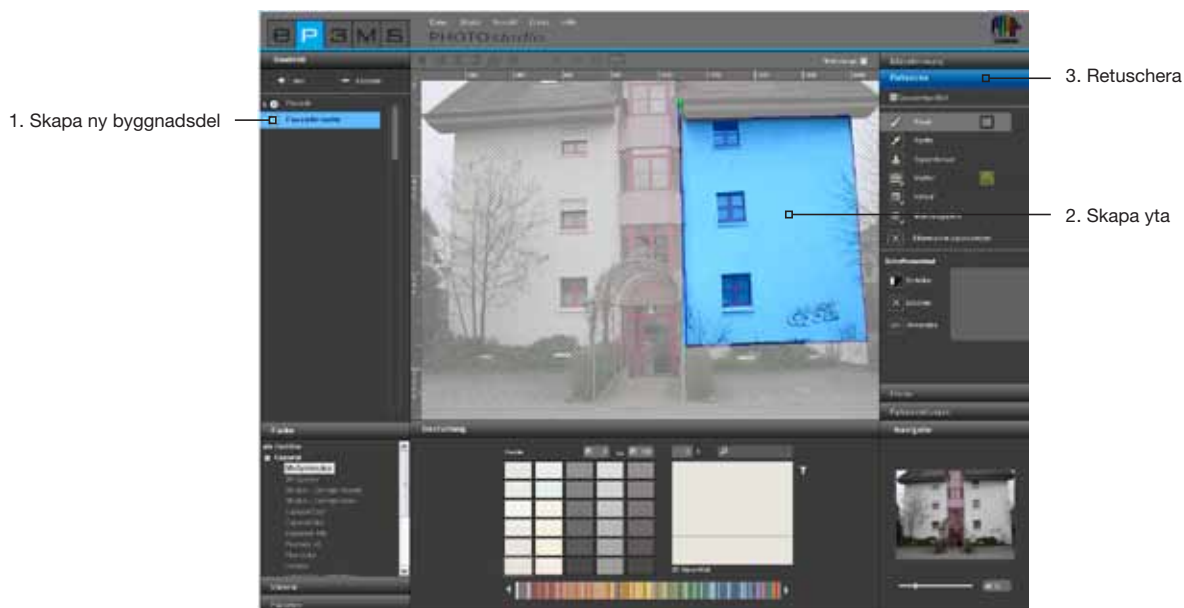
Med denna funktion kan man infoga resp. radera linjer i hörn-rutnät (se hörn-rutnät Kap. 5.2.6 "Fler verktyg - rutnät").



5.2.7 Retuschera

Retuscheringsfunktionen i PHOTOstudio gör det möjligt att korrigera en bild. På så sätt kan exempelvis graffiti tas bort, smutsiga fasadområden kan rengöras eller byggnadselement kan dupliceras.

Retuscheringsåtgärder kan utföras inom hela bilden eller inom enskilda byggnadsdelar. För att retuschera hela bilden, sätt en bock vid "Hel bild". Låt rutan vara tom om du vill retuschera enskilda byggnadsdelar och aktivera till vänster i registret "Byggnadsdelar" respektive byggnadsdel. Se innan retuscheringen till att du har definierat ytorna på byggnadsdelarna (definiera ytor, se Kap. 5.2.4 "Verktyg": yta).



Olika verktyg står till förfogande för att retuschera en bild:

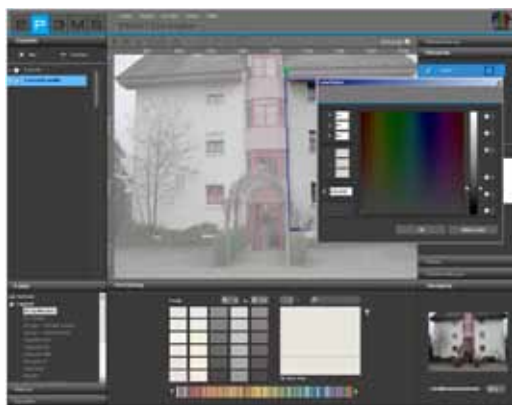


Pensel

Penseln är idealisk för mjukt löpande konturer, t.ex. som skugglinje.

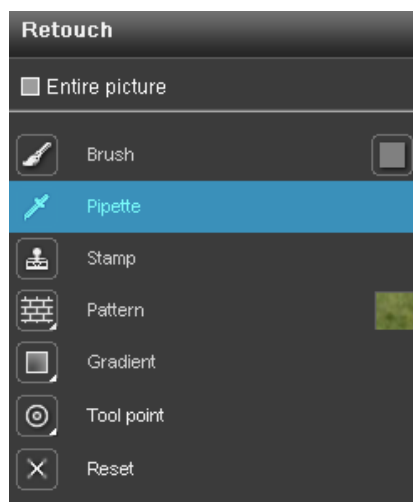
För att kunna använda penseln på ett effektivt sätt kan man under "Verktgsspetsar" välja mellan olika penselspetsar. Mindre verktgsspetsar är lämpliga att använda för att förstärka linjer genom att skapa konturer. Stora ytor kan snabbt fyllas upp med stora verktgsspetsar. Om en färgton tas upp ur bilden med pipetten kan en retuschering utföras på detta ställe med penseln på ett perfekt sätt. Med penseln kan man på fri hand måla i den valda ytan.

För att välja en färgton till penseln, klicka på det lilla färgfältet bredvid penseln. En ColorPicker öppnas, med vilken du kan ange ett HSB- eller ett RGB värde, eller manuellt välja en färgton i färgrummet. Bekräfta den valda färgtonen genom att klicka på "OK".



Pipett

Pipetten tar upp en färg ur bilden för att tilldela den till penseln. Välj symbolen pipett och klicka med pipetten på önskat ställe i bilden. Den färgton som tagits ut från bilden visas färgfältet bredvid penseln. Med penseln kan du nu använda den uttagna färgtonen för retuschering av bilden.



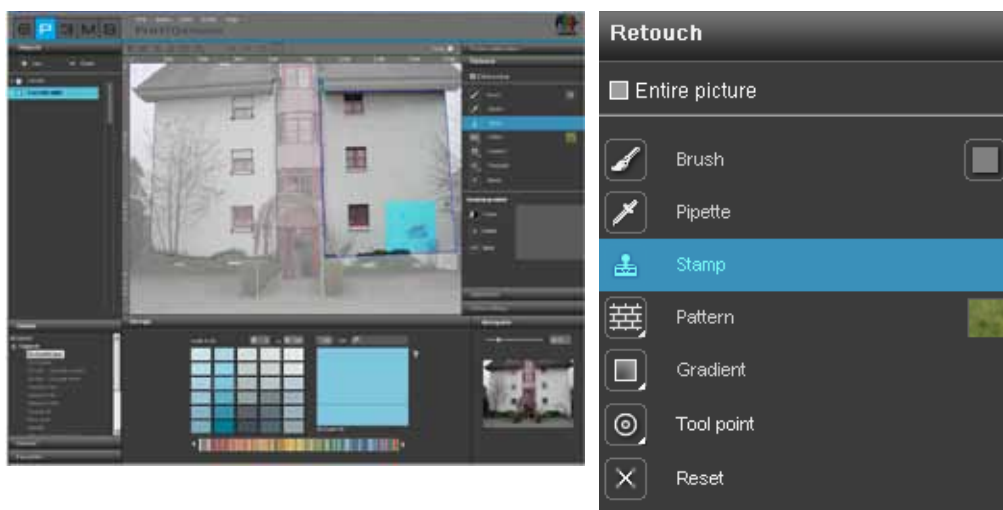
OBS: Välj för en exakt retuschering vid behov mindre eller större verktgsspetsar (se samma kapitel "Verktgsspetsar") och använd vi behov zoomfunktionen (se Kapitel 5.1.6 "Vy-knappar").



Klonstämpel

Med klonstämpeln kan ett område i bilden kopieras och infogas på ett annat ställe i bilden. På så sätt kan t.ex. även fönster kopieras och infogas på ett annat ställe eller smutsiga eller "osköna" bildområden bytas ut mot rena och snygga områden.

1. Genom att klicka på ett ställe i bilden och samtidigt hålla in "Ctrl"-tangenter definieras en utgångspunkt som används som utgångspunkt för kopieringen.
2. Klicka nu utan "Ctrl"-tangenter på den plats i ytan dit det önskade området ska kopieras och börja klicka över stället med vänster musknapp intryckt. Innehållet kopieras från utgångspunkten (blå cirkel) till det önskade stället, målpunkten (grön cirkel). Avståndet från utgångspunkten till ditt första klick på målpunkten bibehålls under hela kopieringen.

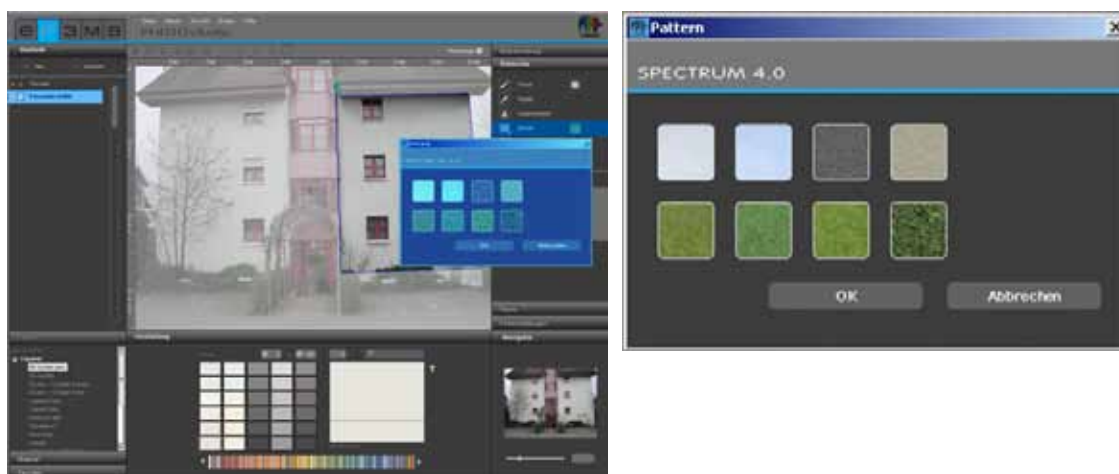


OBS: Det bästa resultatet vid en retuschering får man genom att klicka flera gånger och/eller användning av flera källpunkter.



Mönster

Med verktyget "Mönster" kan mönsterstrykturer läggas till i en yta. Klicka för att göra det på färgfältet bredvid symbolen "Mönster" och välj en av de åtta mönstren som finns i urvalsfönstret som öppnas, t.ex. gräs, himmel, grus, asfalt. Måla direkt i den utvalda ytan på byggnadsdelen - ytan fylls med det valda mönstret.





Lutning

Med verktyget "Lutning" kan ljusa och mörka förändringar läggas in i en yta. Detta är till hjälp för att täcka över störande föremål, smuts över stor ytor eller kraftiga strukturer (byggnadsstomme etc.).

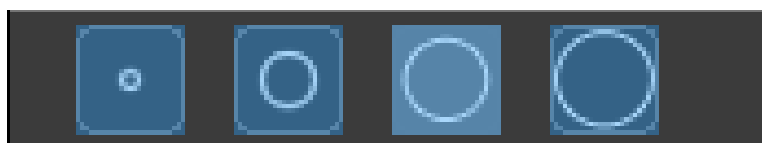
Aktivera respektive byggnadsdel, klicka på "Lutning" och välj i fönstret som öppnas bland ett urval av tio olika lutningsvarianter. Tänk vid valet på simuleringen av olika ljusförhållanden för att uppnå ett så realistiskt intryck som möjligt.

Du kan dessutom styra intensiteten med reglaget. Bekräfta intensitetsanpassningen genom att på nytt klicka på den tidigare valda lutningen för att göra förändringen i bilden synlig. Om du vill använda intensiteten med lutningen, bekräfta valet med "OK".



Verktgsspetsar

För en optimal användning av "Radergummi" och "Klonstämpel" finns verktygsspetsar med olika storlekar, 8, 16, 32 och 64 pkt.



Återställa bildretuscherings

Välj "Återställa bildretuscherings" för att återställa den kompletta retuscheringen.



Skuggförlopp

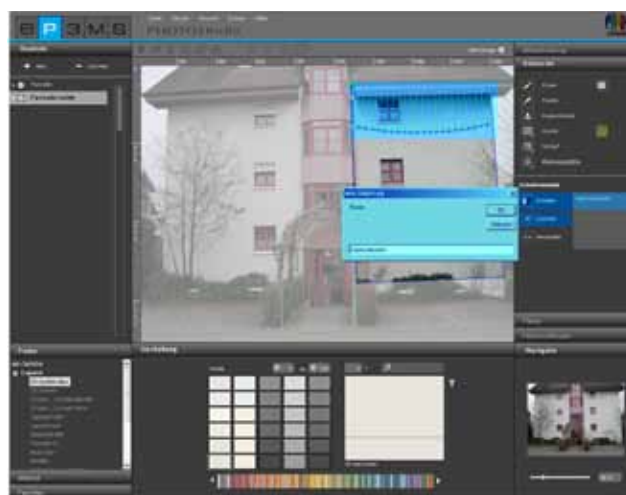
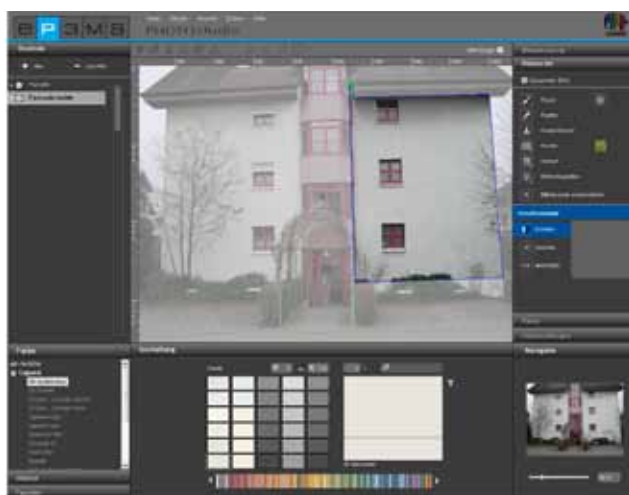
Med verktyget "Skuggförlopp" kan du skapa egna skuggmönster för bestämda belysningssituationer av dina rum och fasader.

OBS: Förutsättning för att skapa ett skuggförlopp är att en definierad yta existerar.

För att skapa ett nytt skuggförlopp, klicka på knappen "Skapa" och ange ett entydigt namn i dialogrutan som öppnas. Klicka sedan på "OK". Det nyskapade skuggförloppet visas i ett skuggförloppsfönster i registret "Retuscherings". I arbetsområdet visas dessutom ett rutnät som kan placeras fritt i bilden. Detta är formgivaren för ett skuggförlopp. Flytta rutnätets punkter och linjer till önskad position.



För att använda skuggförloppet, klicka på knappen "OK" ("Använd"). Genom att klicka flera gånger på "OK-Använd" intensifieras skuggan (blir mörkare).



Alla skuggor som har skapats räknas upp under respektive namn i det högra fältet och kan väljas ut för att förändras eller raderas.



Om du vill ta bort ett visst skuggförlopp, välj ut detta förlopp i listan och klicka på knappen "Radera". Det utvalda förloppet raderas direkt från listan.

5.2.8 Färginställningar

Ljusstyrka byggnadsdel och kontrast byggnadsdel

För att korrigera ljusstyrka och kontrast i en definierad yta är det att rekommendera att ytan förses med en testfärg (se "Testfärg för ytor").

Reglaget "Ljusstyrka byggnadsdel" gör det möjligt att utjämna ljusheten hos olika starkt belysta områden i bilden (t.ex. solbelysta fasadytor eller väggytor med mörka skuggor inne i ett rum).

Vid gestaltningen återges de färgtoner som används på ett riktigt sätt när testfärgen i bilden har samma ljushet som färgen i det lilla testfärgsfältet.

Med reglaget "Kontrast byggnadsdel" kan kontrasten hos ytor förändras (t.ex. för diffusa bildområden).

Ändringar med reglagen för ljushet och kontrast gäller alltid ytorna hos det aktuellt valda området.

OBS: Förändringar av ljushet och kontrast kan direkt ses hos färgerna och materialen inom byggnadsdelen - de påverkar dock inte originalbilden.



Testfärger för ytor

För att kontrollera att en yta är definierad på rätt sätt kan den fyllas med en testfärg. För detta ändamål står fem testfärger (magenta, cyan, röd, orange, grön) till förfogande. Med den färgmässiga differentiering med olika testfärger per byggnadsdel kan man underlätta orienteringen i bilden.

Välj respektive byggnadsdel och klicka sedan på en av testfärgerna. Alla denna byggnadsdels ytor förses nu med denna färg.



OBS: Det är viktigt att man med en testfärg kontrollerar och vid behov korrigerar ljusheten och kontrasten. Testfärgen i bilden måste vara identisk med testfärgsfältet till höger. Om den valda testfärgen är mörkare i bilden (t.ex. om väggen i originalbilen inte är vit), ställ in ljusheten genom att flytta reglaget åt höger. Detta är väldigt viktigt för att de färgtoner som används senare inte återges för ljusa eller för mörka. Förändras ytans storlek efter att en testfärg har infogats aktualiseras konturerna först efter att man klickat ytterligare en gång på testfärgsfältet. Klicka på "X" under testfärgsfönstret för att ta bort testfärgen.

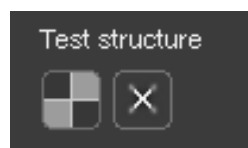
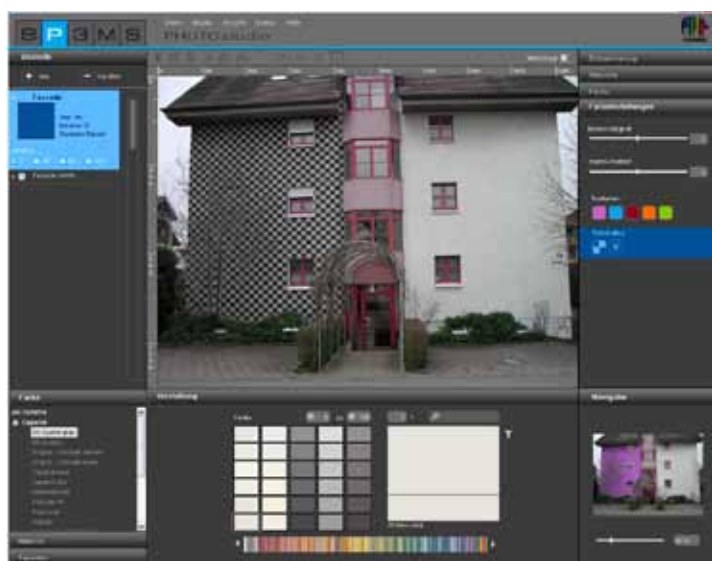
OBS: Testfärgerna skrivs över vid gestaltningen och är inte längre synliga.



Teststruktur för rutnät

För att kontrollera om ett rutnät har rätt perspektiv för den senare materialgestaltningen kan det först för-ses med en schackrutig-teststruktur.

Schackmönstret återges beroende på de angivna måtten (rutnätets bedd och höjd) större eller mindre. Viktigt: proportionerna stämmer endast om teststrukturen visar kvadrater. För att korrigera teststrukturen, ange passande mått för rutnätet och kontrollera igen genom att klicka på knappen "Teststruktur". Om felaktiga mått bibehålls återges det material som används vid gestaltningen (tapet, spackelteknik...) på ett orealistiskt sätt. För att ta bort teststrukturen, klicka på "X" bredvid knappen "Teststruktur".



OBS: Teststrukturen är endast till för att finjustera rutnätet för den senare materialanvändningen - den syns inte i den egentliga bilden vid gestaltningen.

5.3 Gestalta bilder

När alla ytor och rutnät har skapats för alla önskade byggnadsdelar i bilden kan du börja med gestaltning- en i PHOTOstudio. existerande byggnadsdelar kan förändras med verktygen eller kompletteras med nya byggnadsdelar. (importera bild, se Kap. 5.1.1 "Importera egen bild" resp. Kap. 5.1.2 "Hämta en existeran- de databasbild"; Bearbeta bild, se Kap. 5.2)

Du kan alltid växla mellan bearbetning av byggnadsdelarna (skapa ytor, skapa rutnät etc.) och gestaltning (välja färger och material, förse ytor med färg etc.).

5.3.1 Färg, material och favoriter

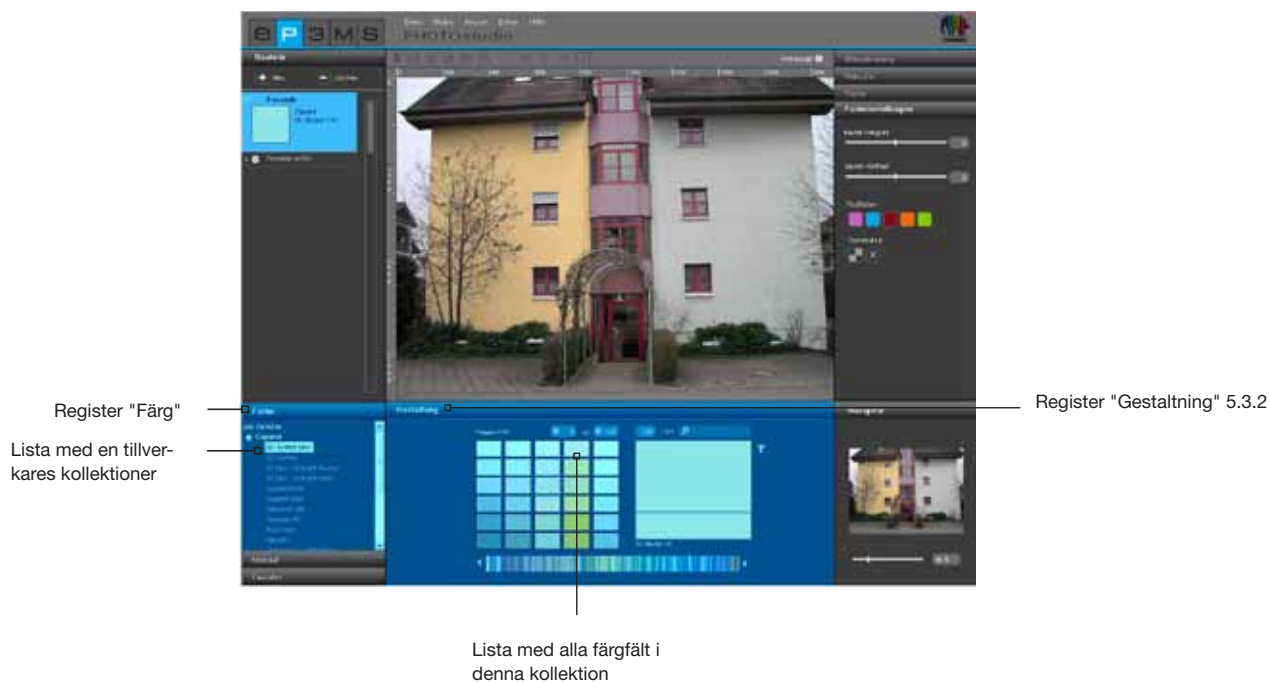
Välja färg, material och favoriter

För att välja en färg- eller materialkollektion finns de tre registren "Färg", "Material" och "Favoriter" till förfogande. Här kan du navigera mellan kollektioner med färgtoner och material samt söka efter önskade produkter i dina favoriter (färg-/materialsökning se Kap. 4.2.2 "Färg" resp. 4.2.3 "Material", skapa favoriter, se Kap. 4.3).

Färg

I registret "Färg" finns alla färgtoner i färgkollektionerna från Caparol, NCS och RAL för användning vid din gestaltning. Listan med en tillverkares kollektion visas genom att man klickar på "+" framför tillverkarnamnet.

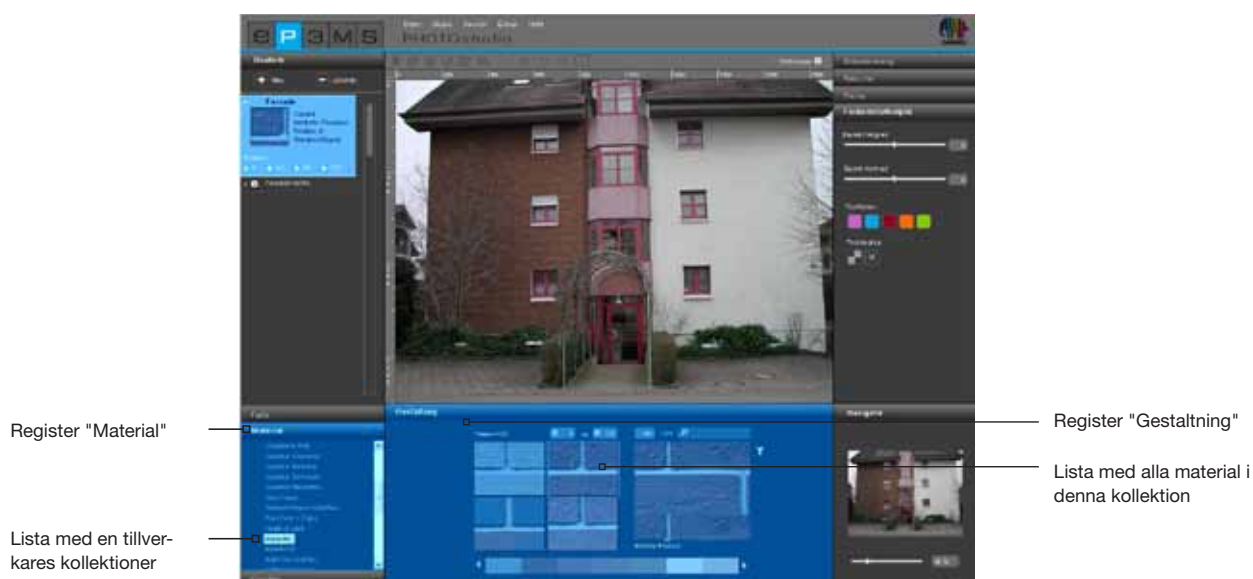
Väljer du en tillverkares kollektion genom att klicka med musen visas alla färgtoner i denna kollektion i registret "Gestaltning" enligt en lista med färgfält.



Material

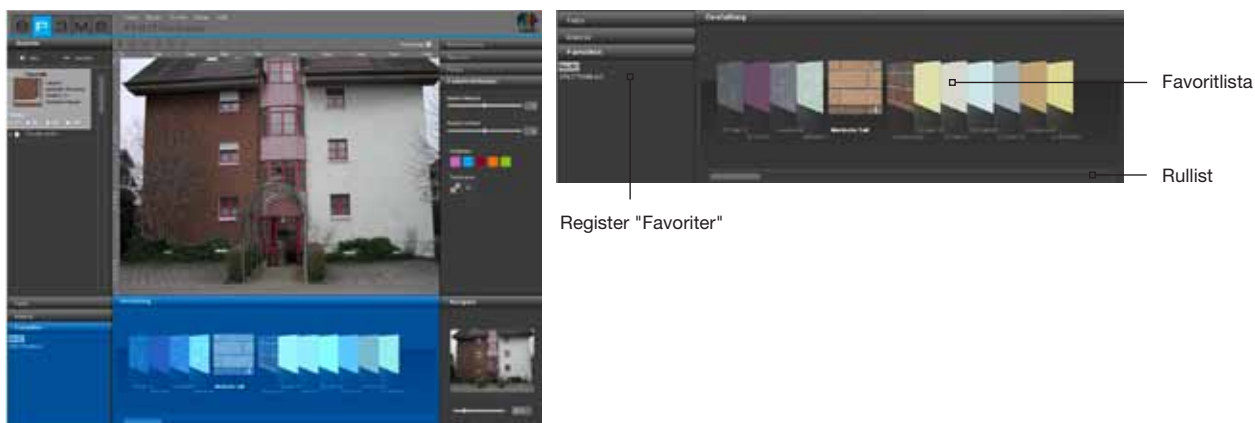
I registret "Material" finns material från Caparol, samt exempelmaterial från andra kända tillverkare som kan användas vid gestaltningen med material. Listan med en tillverkares kollektioner visas genom att man klickar på "+" framför tillverkarnamnet.

Väljer du en tillverkares kollektion genom att klicka med musen visas alla material i denna kollektion i registret "Gestaltning" enligt en lista med materialfält.



Favoriter

För att använda en färgton eller ett material från dina favoriter, välj först en av dina favorituppsättningar från registret "Favoriter". Den utvalda favoritlistan visas i gestaltungsområdet. För muspekaren över raden med favoritkort för att leta igenom färgtoner eller material. Mönstren framhävs då för att få en bättre vy - genom att klicka på ett mönster väljs det ut för att användas i bilden. I en längre favoritlista kan man dessutom använda rullisten nedtill i bilden för gå igenom innehållet.

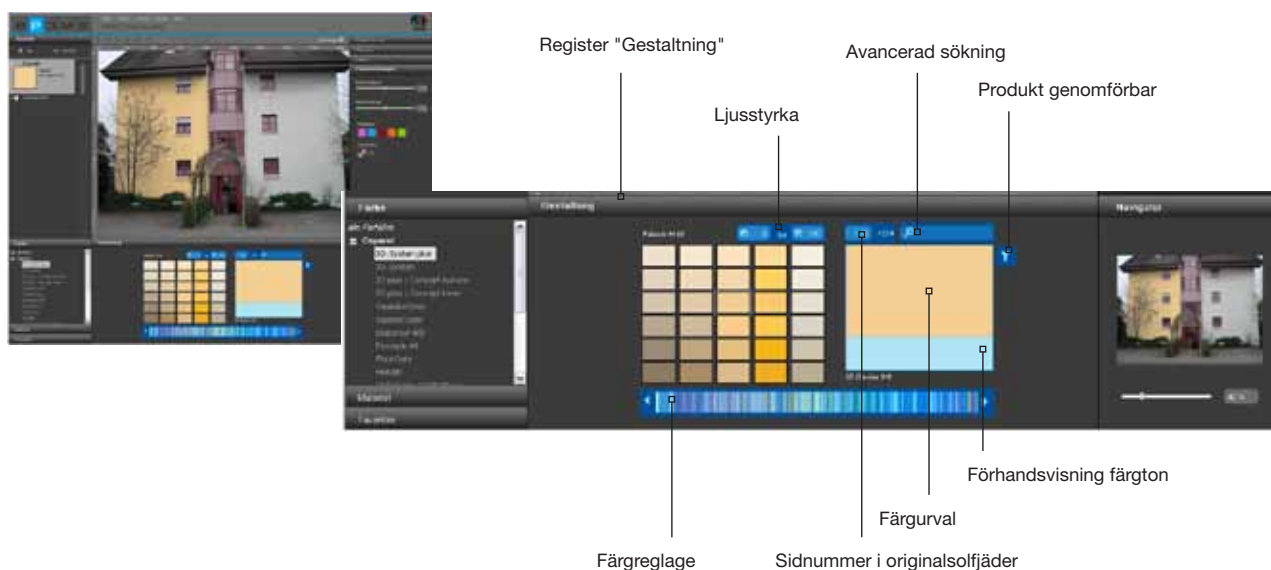


OBS: Färgtoner och material kan i PHOTOstudio användas för områden både inomhus och utomhus. Kontrollera utifrån de tekniska informationsbladen om det material som du har valt även i praktiken är lämpligt för det ändamål som du avser. (teknisk information, se Kap. 4.2.3 "Materialdetaljer")

Mer information om färgtoner och material finns i Kapitel 3.2.2 "Färg" och 3.2.3 "Material".

5.3.2 Register "Gestaltung"

I nedre delen av PHOTOstudio finns registret "Gestaltung" i vilket du kan välja ut färgtoner och/eller material för gestaltning av byggnadsdelarna i din bild.



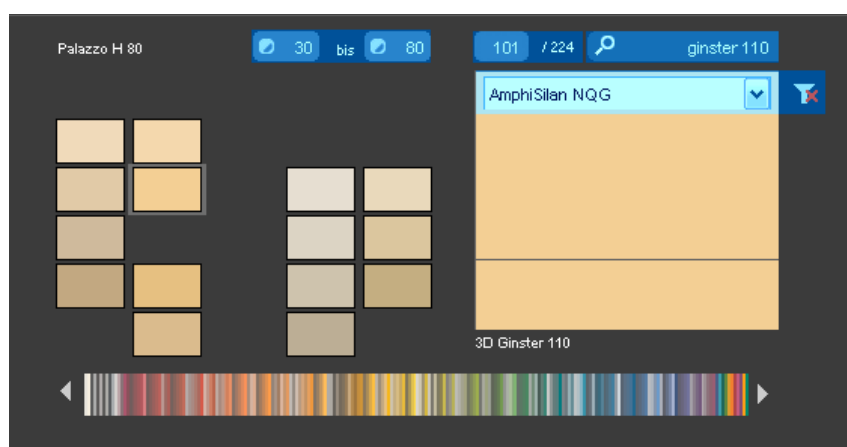
Färgreglage

Med hjälp av färgreglaget kan du navigera i den aktuellt valda färgkollektionen. Klicka för att välja ett färgområde (röd, gul, grön...) direkt på motsvarande ställe i det färgspektrum som visas, eller flytta reglaget med intryckt vänster musknapp genom kollektionen. Genom att klicka på piltangenterna hoppar färgurvalet en färgsolfjäder i taget.



Avancerad sökning/filter

För att förfina ditt färg- och materialval kan du filtrera sökningen enligt referensvärde ljushet, sidnummer i färgsolfjäder, fulltext eller på produktnivå.



Ljusstyrka

Ange för att begränsa referensvärdet för ljusheten ett maximalt och ett minimalt värde för ljusheten. Klicka sedan på "Enter"-tangenten. Därmed visas bara färgtonerna som ligger inom det önskade området. Detta är exempelvis till hjälp när hos fasader med värmeisolering ett referensvärde för ljusheten av tekniska skäl inte får underskrida 20.



OBS: För att visa alla färgfält i en kollektion, ställ in begränsningen för referensvärdet för ljushet till "0" och "100" igen.

Sökning enligt sidnummer i originalsolfjädern

Välj en bestämd sida i en kollektions originalsolfjäder med färgtoner/produkter genom att ange önskat sidnummer i inmatningsfältet i mitten. När man klickar på "Enter"-tangenten hoppar färgfältvisningen till den angivna sidan.



Fulltextsökning

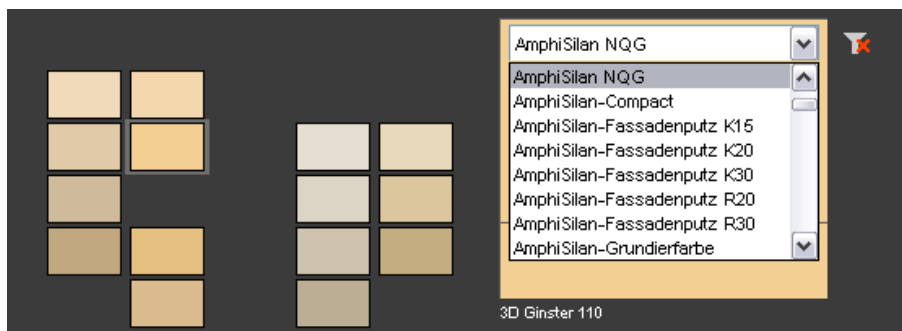
Ange ett bestämt färgnamn som finns med i den utvalda kollektionen. Ange t.ex. "Ginster 110" för att direkt använda den färgtonen eller bara "Ginster" för att välja mellan alla färgtoner i färgfamiljen "Ginster". För att gå tillbaka till färgvalet, klicka på "X" uppe till höger.





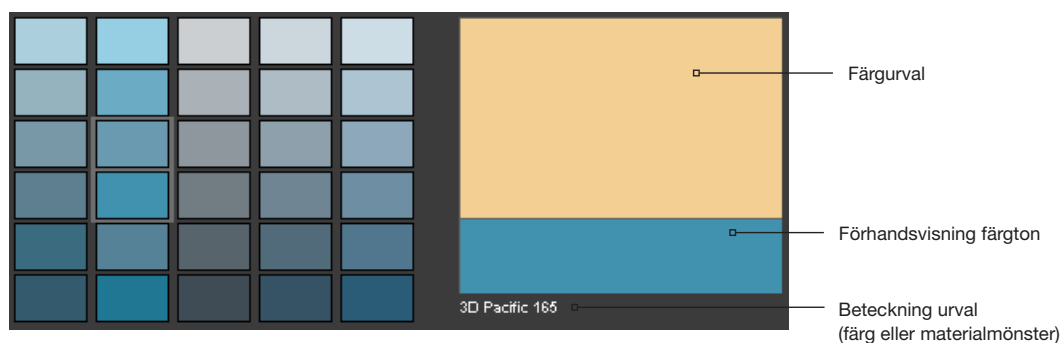
Produkt genomförbar

Filtret "Produkt genomförbar" finns uppe till höger i färgvalet. Med denna funktion kan du utföra en begränsning till ett bestämt basmaterial. Endast de färgtoner som kan brytas med denna produkt visas. Om du vill stänga filtret för en produkt, välj "inget filter" i rullgardinsmenyn eller klicka på filtersymbolen. När det röda "X" inte längre syns har filterbegränsningarna upphävts och alla färgtoner visas igen oberoende om färgbrytningen för produkten är genomförbar.



Förhandsvisning färgton/färgurval

Om muspekaren förs över de enskilda färgfälten förstöras det mönster på vilken muspekaren vilar och visas i ett litet förhandsvisningsfönster. Så snart ett färg- eller materialmönster har valts med ett klick visas det dessutom i urvalsfönstret ovanför. Genom att dubbelklicka på mönstret visas fönstret "Materialdetaljer" med ytterligare information. Det senast gjorda mönstervälet stannar kvar i mönstervälet för jämförelse ända tills ett nytt mönster väljs ut. Det aktuellt valda mönstret kan nu automatiskt användas för gestaltningen av en yta.



Färglägga en byggnadsdel

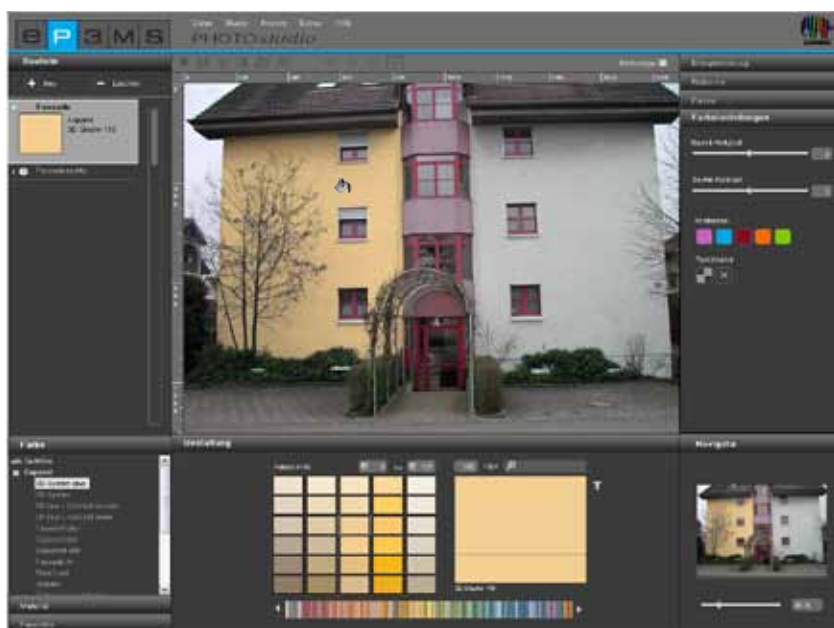
När du har valt ut ett färg- eller materialmönster och sedan förflyttar musen till bilden förändras muspekaren till en färghink. Genom att klicka i en yta färgas den direkt in med det valda mönstret. Alternativt kan man klicka i den lilla kvadraten framför byggnadsdelens namn i registret "Byggnadsdel" för att färga in den tillhörande bildytan.

Om du på nytt vill ändra en byggnadsdels material eller färg, klicka med det nyvalda mönstret på ytor direkt i bilden eller på dess byggnadsdelsnamn.

När ett material används har du dessutom möjlighet att i byggnadsdelen välja typ av läggning och rotation av mönstret (se "Typ av läggning och rotation").

För att avfärga en byggnadsdel, klicka med höger musknapp i byggnadsdelen och välj "Ta bort färg".

OBS: Klicka med höger musknapp på en byggnadsdel för att utföra andra funktioner.



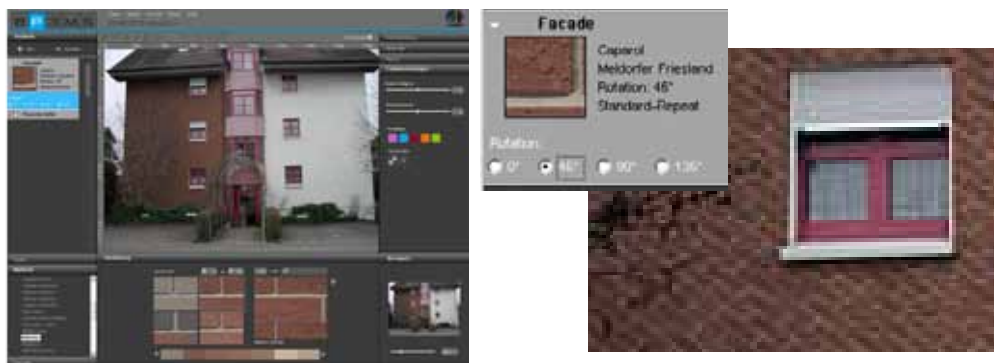
Använda färgton/material till flera byggnadsdelar

För att använda en byggnadsdels färgton även för andra byggnadsdelar, dra färgtonen i registret "Byggnadsdel" med "Drag'n'Drop" från en byggnadsdel till den andra. Hämta en byggnadsdels färg genom att klicka i dess färgfält. Dra sedan färgfältet med nedtryckt vänster musknapp till det önskade avsedda färgfältet hos den andra byggnadsdelen. Släpp upp musknappen över det avsedda färgfältet. Denna byggnadsdels ytor färgas in med denna färgton.

Om färgtonen eller materialet fortfarande finns i "Färghinken" kan du för att använda färgen/materialet på olika plaster bara klicka på de olika ytorna i bilden.

Typ avläggning och rotation.

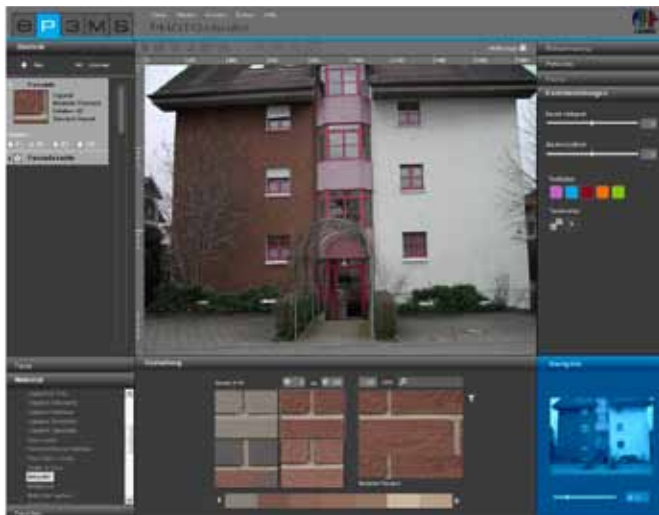
För gestaltning med material (klinker, parkett etc.) står också alternativen för typ av läggning och/eller rotation av materialet till förfogande. På detta sätt kan du välja mellan fyra olika rotationsgrader och typ av läggning för att rikta in materialet i ytan på det sätt du vill.



OBS: Förändringar av typ av läggning kan bara göras för vissa material som t.ex. parkett eller laminat.

5.3.3 Navigator

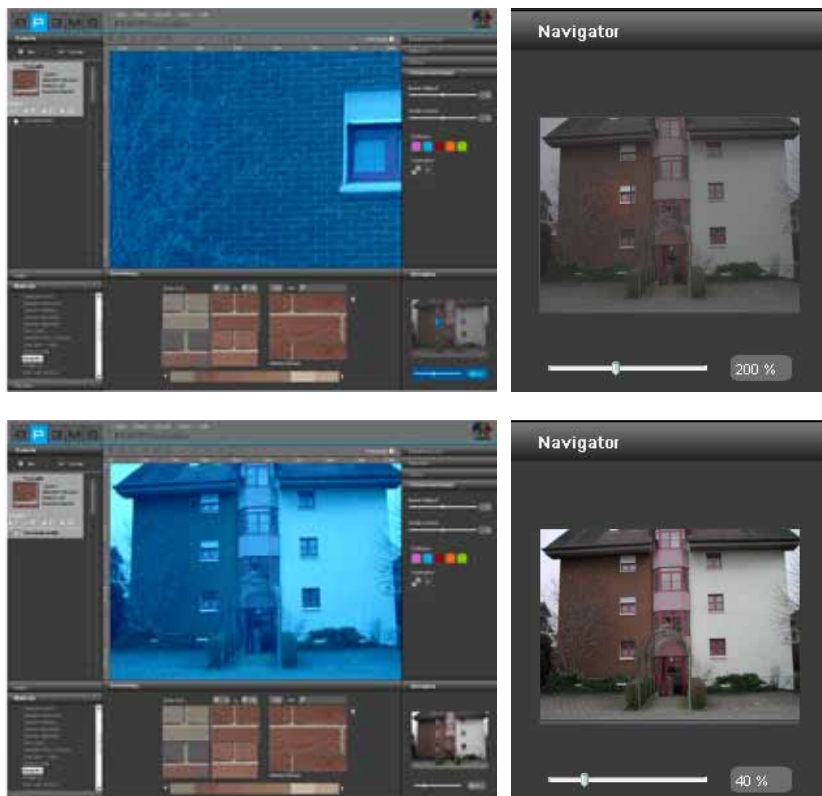
Navigatorn i PHOTostudio finns i programmets nedre högra hörn och visar en minimerad visning av arbetsområdet. Respektive zoomområde visas vilket underlättar orienteringen i bilden.



Med hjälp av skjutreglaget kan storleken hos bilden förändras, man kan zooma in resp. ut (bildens verkliga storlekt förändras inte). Som alternativ kan man ange ett procenttal och på så sätt förstora eller förminska bildvisningen (100 % motsvarar fullbild).

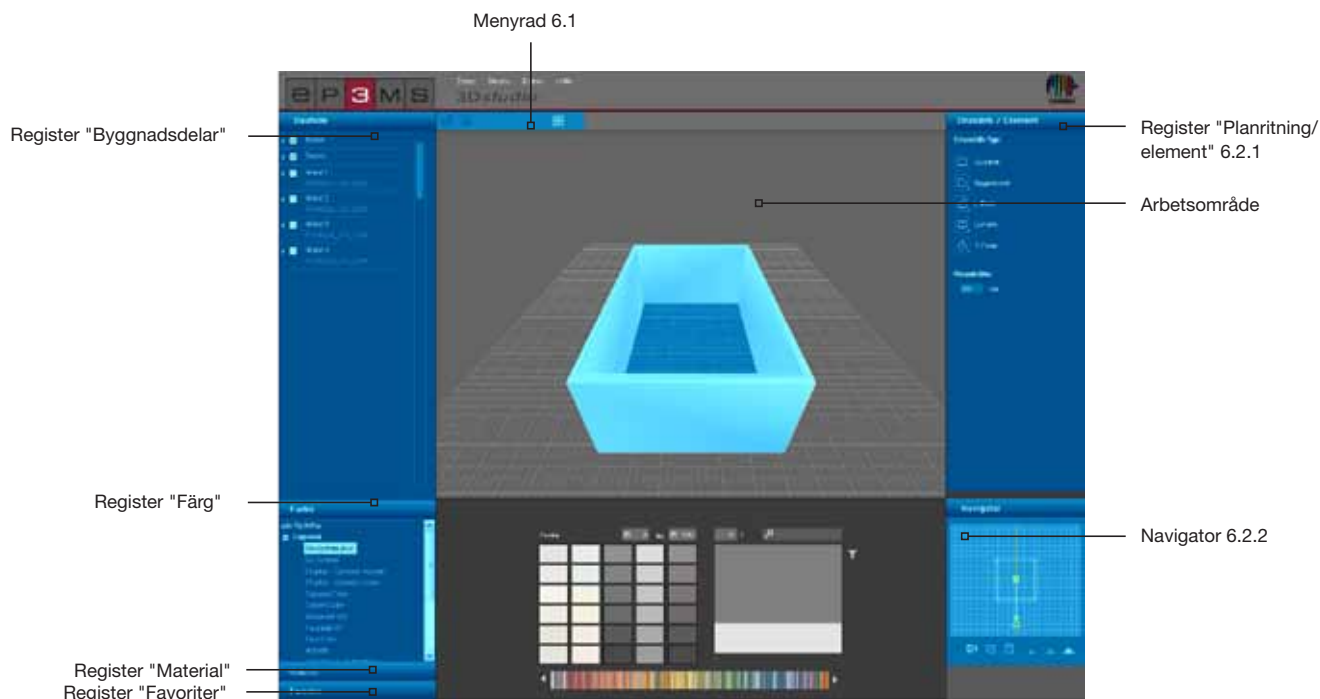
När arbetsytan är aktiv kan man också zooma in resp. ut med hjälp av mushjulet (för att aktivera arbetsytan, klicka i bilden med höger musknapp).

När du zoomar in i bilden visas detta bildurklipp inramat i navigator. Med vänster musknapp nedtryckt kan du förflytta denna zoomram inom navigatorvisningen för att navigera i det inzoomade arbetsområdet.



6. 3Dstudio

I 3Dstudio kan virtuella innerum inklusive fönster och dörrar konstrueras individuellt. Dessa kan gestaltas med färgtoner, material och favoriter och utkastet kan sparas i olika vyer. Rummen kan betraktas ur olika perspektiv med hjälp av en "Kamera". 3Dstudio är särskilt bra vid nyplaneringar eller för objekt som saknar foton för bildbearbetningen.



6.1 Menyrad

Menyraden i 3Dstudio innehåller följande funktionsknappar:



Öppna

Genom att klicka på knappen "Öppna" kan du importera redan skapade rumsutkast för bearbetning i 3Dstudio (alternativt via huvudnavigationen under "Fil">"Öppna"). Ett fönster öppnas där du kan se dina egna projekt. Välj önskat rum från en av dina projektkataloger och klicka på "OK". Rummet hämtas för ytterligare bearbetning av arbetsområdet i 3Dstudio.



Spara

För att spara den aktuella vyn hos ett 3D-utkast, klicka på knappen "Spara" (eller välj i huvudnavigationen "Fil">"Spara som"). Välj en projektkatalog i vilken utkastet ska sparas eller skapa en ny projektkatalog (skapa egna projekt, se Kap. 4.2.1 "Bibliotek"). Spara rumsutkastet med namnet som visas eller ange ett nytt namn på utkastet i textfältet och klicka sedan på "Spara".



Rutnät

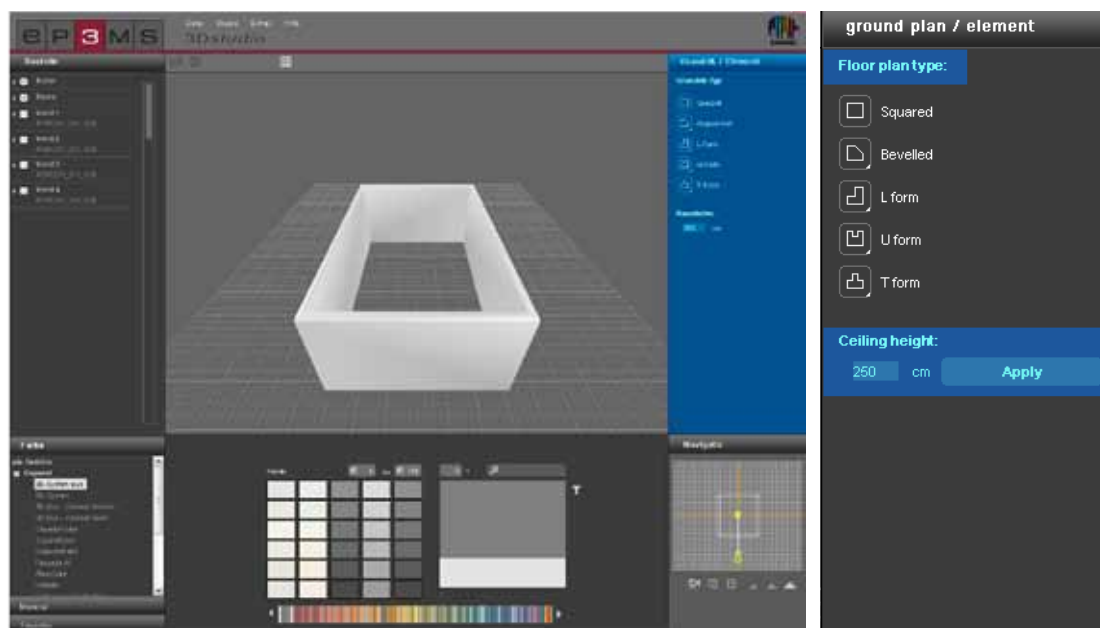
För att underlätta orienteringen i arbetsytan i 3Dstudio kan du under utkastfasen visa eller dölja rutnätet som standardmässigt visas genom att klicka på knappen "Visa rutnät".

6.2 Skapa 3D-element

6.2.1 Register "Planritning/element"

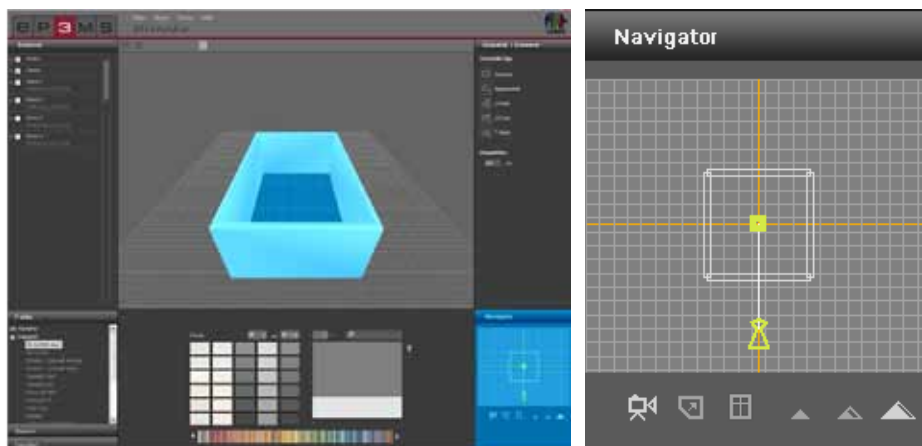
Välja planritning

I detta register kan du bestämma grundplanens form, dess orientering och rumshöjden för ditt 3D-objekt. För att gestalta ett nytt rum, börja med att välja en av de fem "grundplanstyper" som står till förfogande. För de fyra osymmetriska grundplanstyperna kan dessutom positionen i rummet väljas med det nedre högra hörnet i grundplanssymbolen. Ange om det behövs en individuell rumshöjd i centimeter - rumshöjden är som standard inställd på 250 cm.



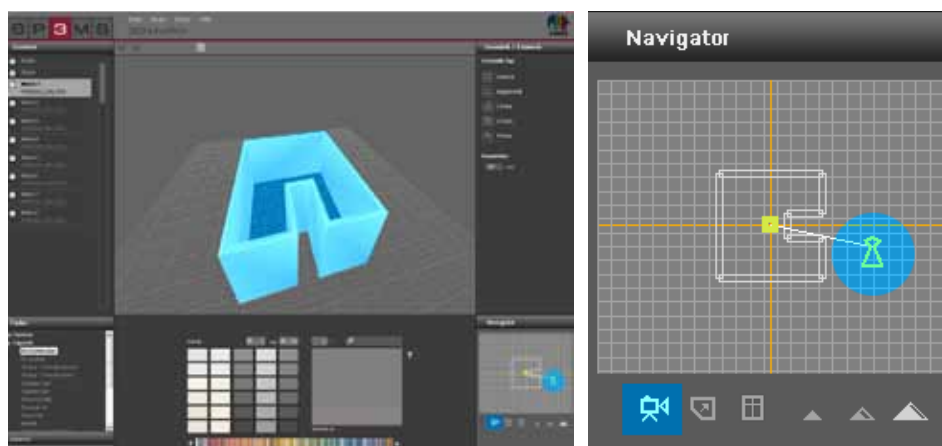
6.2.2 Navigator

Navigatorn i 3Dstudio finns i programgränssnittets nedre högre område och visar 3D-rummet som en 2D-vy sedd från ovan. Använd den här vyn för att förändra kameravinkeln och kamerans avstånd till rummet eller för att gestalta rummets form manuellt. Rummets väggar visas transparent i navigator - den gula figuren motsvarar din aktuella blickposition i rummet.



Flytta kamera

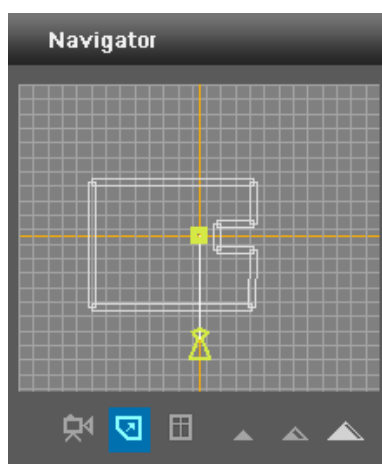
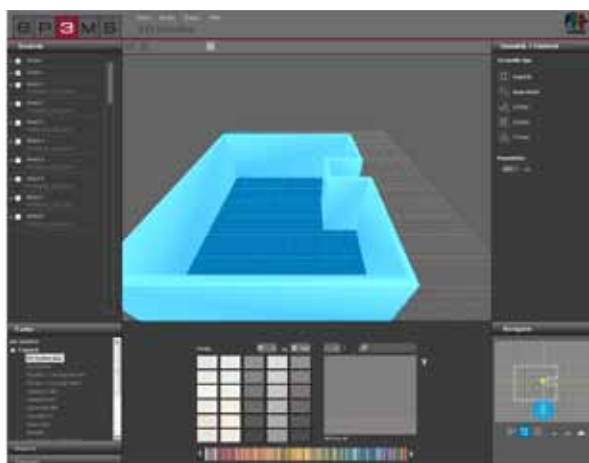
I läget "Flytta kamera" kan du förändra din blickvinkel gentemot rummet. Klicka på symbolen (det aktiva läget markeras vitt) och flytta sedan med vänster musknapp intryckt den gula figuren till önskad position. Om du tar bort figuren från grundplanen förändras 3D-rummet på motsvarande sätt i arbetsområdet. Om du vrider figuren till en annan position i rummet förändras den blickvinkel du har mot rummet. På så sätt kan du betrakta rummet både inifrån och utifrån, "stå" i rummet eller simulera en 360°-rotation genom att kontinuerligt vrida figuren. Med intryck höger musknapp kan den gula positionen förflyttas.





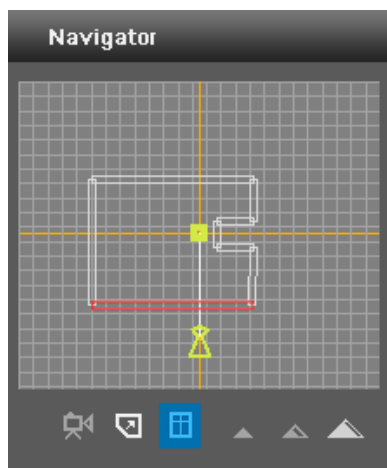
Förändra/bearbeta grundplan

Detta läge gör det möjligt att efter valet av en grundplanstyp (välja grundplan se Kap. 6.2.1 "Register Plan-ritning/element") utforma rummet individuellt. Välj först knappen "Förändra grundplan" (det aktiva läget markeras vitt). Sedan kan du genom att hålla ner vänster musknapp och dra de enskilda elementen flytta enskilda väggar till en ny position - väggarna markeras rött när detta görs. Med nedtryckt musknapp kan man också förflytta hörnpunkter. Angränsande väggar anpassas i båda dessa fall. Resultatet kan ses direkt i arbetsområdet.



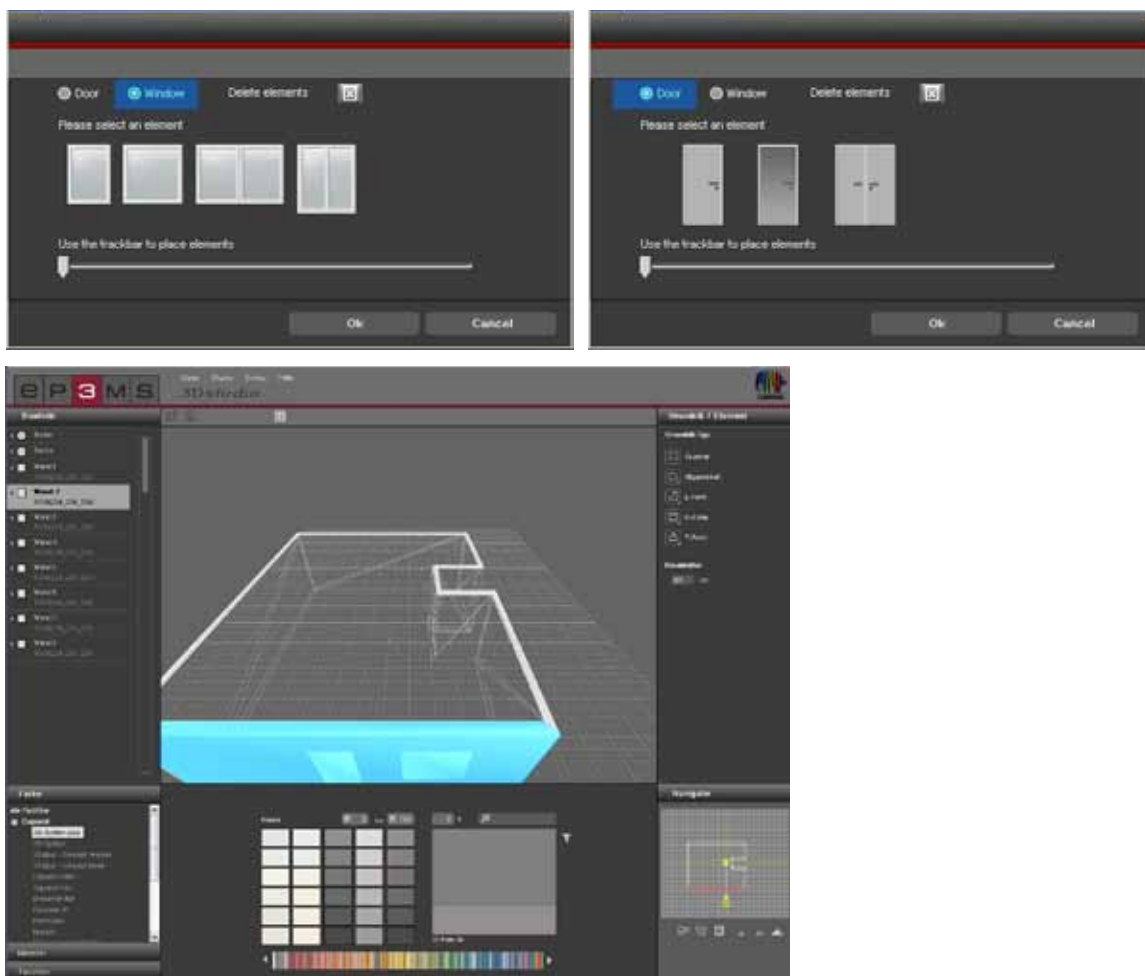
Lägga till fönster och dörrar

För att lägga till fönster och dörrar till väggarna, klicka på knappen "Infoga dörrar och fönster" (det aktiva läget markeras vitt). Aktivera den vägg som du vill förse med en dörr eller ett fönster genom att klicka på den. Väggar som kan väljas markeras rött när man för musen över dem. Efter att man har klickat på en vägg visas de inaktiva väggarna transparent för att underlätta orienteringen.



Följande dialogruta innehåller ett urval av flera olika dörr- och fönstervarianter. Placera det valda elementet på önskad plats genom att förskjuta reglaget. Resultatet att reglageförflyttningen kan ses direkt i arbetsområdet för ditt 3D-objekt. Ett fönster och en dörr kan placeras per vägg.

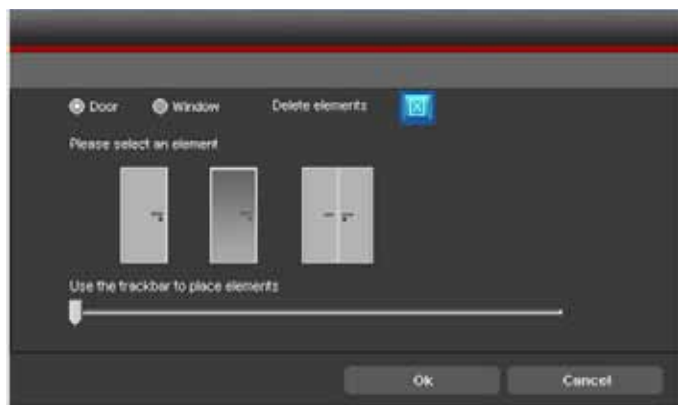
OBS: Vi rekommenderar att man växlar till läget "Fågelperspektiv" för att infoga ett fönster eller en dörr så att de infogade elementen kan ses tydligt på väggen.



Ta bort fönster och dörrar

Om du vill ta bort ett fönster eller en dörr som du infogat i en vägg, välj när du lägger till dörrar och fönster knappen "Infoga dörrar och fönster" och sedan den önskade väggen i navigatorfönstret. Klicka nu på knappen "Radera element" för att ta bort det aktuella elementet. När du har bekräftat med "OK" har elementet tagits bort från väggen.

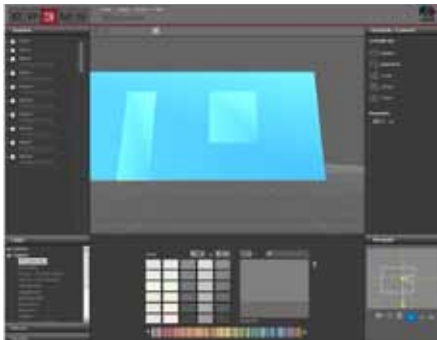
OBS: Om både en dörr och ett fönster är placerat i samma vägg tas båda bort vid raderingen.



Perspektiv

Grodperspektiv

Du kan välja tre olika perspektiv för att betrakta ditt 3D-rum. I grodperspektivet visas rummet från en position nere vid golvet. I detta läge kan du också navigera igenom väggar.



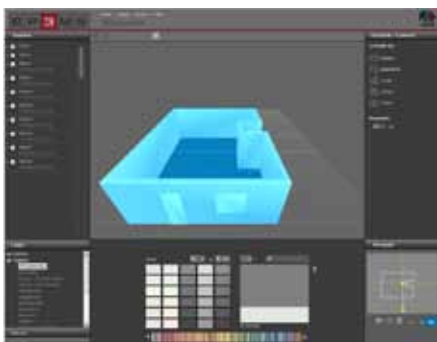
Standardperspektiv

Med standardperspektivet visas rummet från en synvinkel som motsvarar en stående person med genomsnittlig kroppslängd. I detta läge kan du också navigera igenom väggar.



Fågelperspektiv

I fågelperspektivet kan du betrakta rummet från en svävande position ovanifrån. Detta är det perspektiv som är standardmässigt inställt när 3Dstudio startas. Det är tack vare den goda översikten att rekommendera för förändringar av grundplanen samt för att infoga dörrar och fönster.



6.3 Gestalta ett 3D-rum

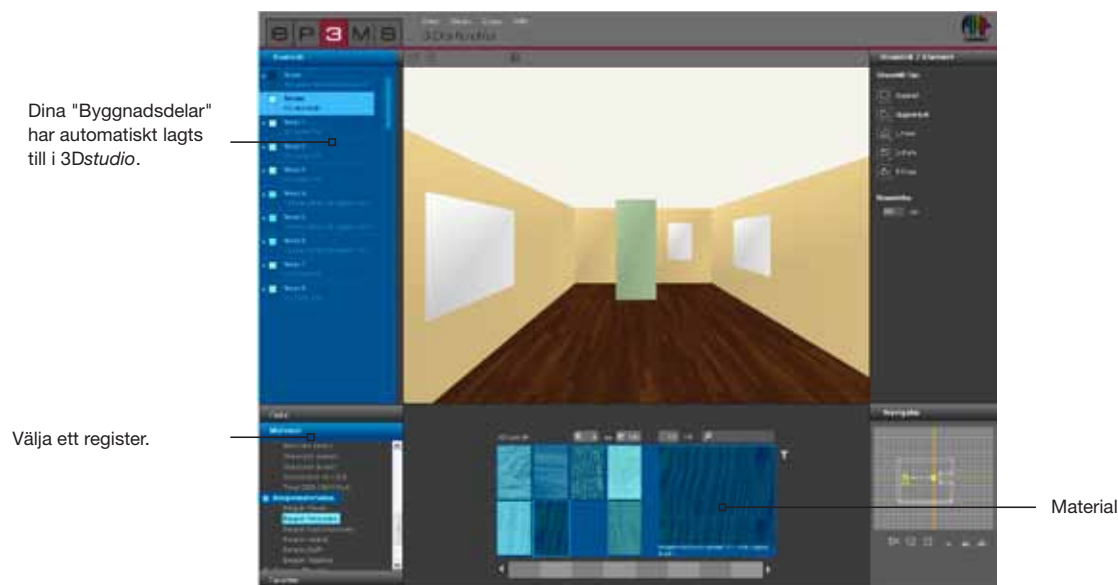
Efter att du har valt och bearbetat ett 3D-objekt kan du på samma sätt som i *PHOTOstudio* påbörja gestaltningen av rummet. (färg- och materialval, se Kap. 5.3.1 "Färg, material och favoriter" resp. Kap. 5.3.2 "Register gestaltning")

OBS: 3D-rummets byggnadsdelar har när rummet skapades lagts till automatiskt. Detta gör att man inte måste skapa ytmallar eller rutnät - du kan göra gestaltningen direkt med både färg och material.

Klicka för att göra det på något av registren "Färg", "Material" eller "Favoriter". I nästa steg väljer du ut en tillverkare och sedan en tillverkares kollektion. När du har valt en färgton eller ett material kan du påbörja gestaltningen (se Kap. 5.3.1 "Färg, material och favoriter" resp. Kap. 5.3.2 "Register gestaltning").

När du har valt en färg eller ett material, klicka sedan med muspekaren på en väg i rummet i 2D-vyn i navi-gator eller direkt i byggnadsdelens lilla kvadrat i registret "Byggnadsdel". Tak och golv ses bäst när figuren står i rummet och "Standardperspektiv" har valts.

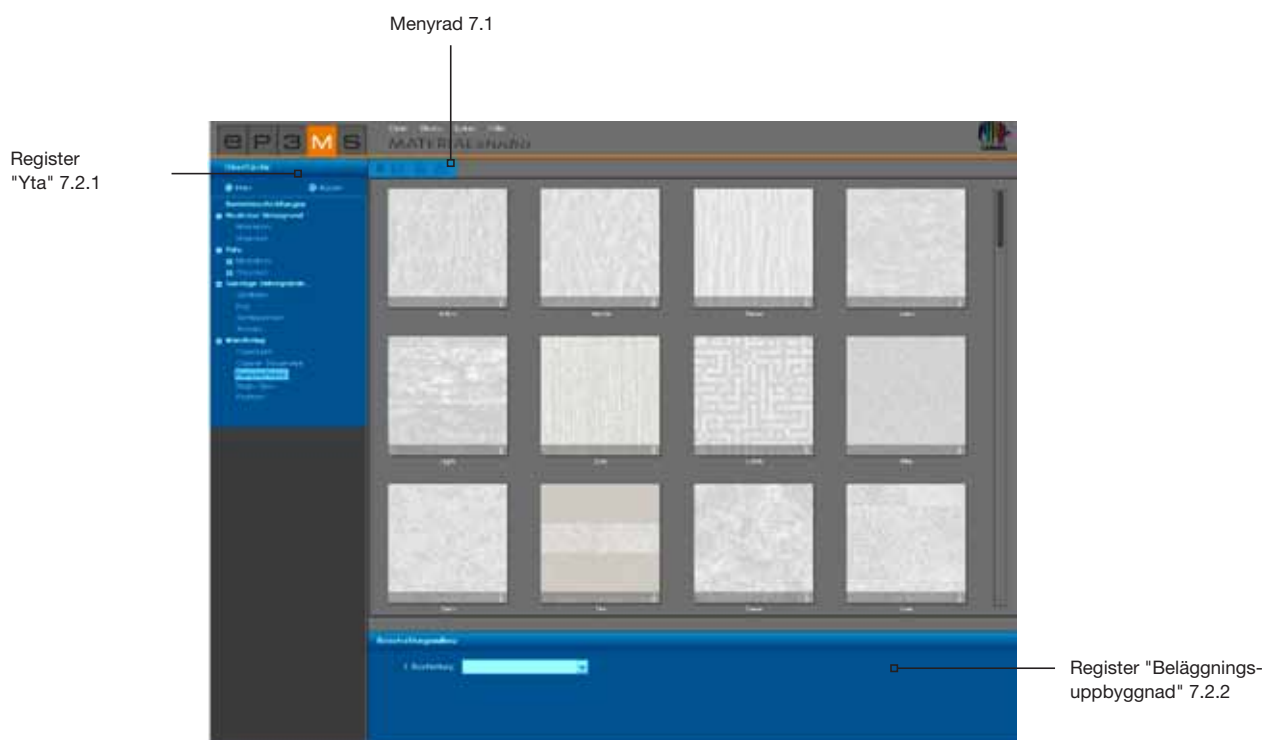
OBS: Tänk vid gestaltningen på om produkten går att genomföra inom- eller utomhus och titta vid behov igenom den tekniska informationen (TI) för de enskilda produkterna (materialdetaljer, se Kap. 4.2.3 "Material").





7. MATERIALstudio

I MATERIALstudio kan underlag med olika beläggningsuppbyggnad och yt-tekniker sammanställas till egna mönsterkombinationer. Dessa kan sparas och användas för gestaltningen i PHOTO- och/eller 3Dstudio på samma sätt som alla andra färgtoner och material i SPECTRUM 4.0, samt användas för export till andra program.



7.1 Menyrad

I menyraden i MATERIALstudio finns följande alternativ:



Skapa nytt projekt

Med denna funktion töms arbetsytan i MATERIALstudio för att börja om från början med att välja yta. Funktionen kan även öppnas via huvudnavigationen under "Fil">"Ny">"Material".



Öppna

För att öppna ett material som redan har skapats, klicka på knappen "Öppna" (eller gå i huvudnavigationen till "Fil">"Öppna"). Välj sedan i fönstret som öppnas ut ditt individuella mönster i projektkatalogen och bekräfta med "OK". Materialet hämtas nu för ytterligare bearbetning till arbetsytan i MATERIALstudio.



Spara

För att spara ett individuellt skapat mönster, klicka på knappen "Spara" (eller välj i huvudnavigationen "Fil">"Spara som"). Välj sedan i fönstret som öppnas ut den plats där mönstret ska sparas eller skapa en ny projektkatalog. (skapa egna projekt, se Kap. 4.2.1 "Bibliotek"). Ange ett entydigt namn på utkastet (t.ex. FF_Tira_Pink 10 (för Fantastic Fleece_Design Tira_Färgton 3D Pink 10) och bekräfta med "Spara".



Skriv ut

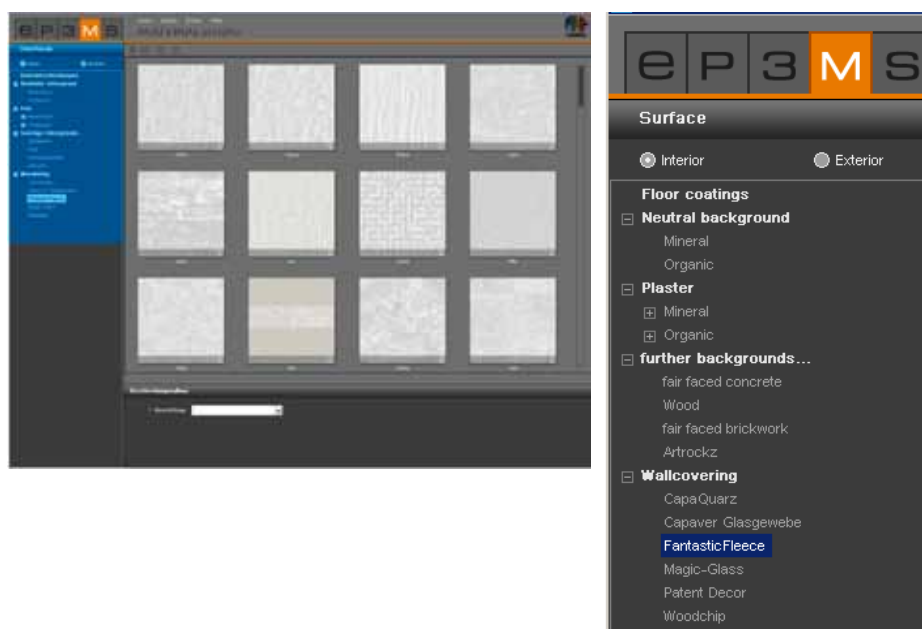
Om du vill skriva ut ditt individuella mönster för granskning eller användning i collage, välj knappen "Skriv ut". Programmet skapar en PDF-fil i A4 storlek som du sedan kan skriva ut eller spara. Denna funktion kan även hämtas via huvudnavigationen under "Fil">"Skriv ut">"pdf".

OBS: Tänk på att avvikelser från originalfärgen kan förekomma beroende av skrivare och papper. Vi rekommenderar att man skapar en provyta.

Dessutom kan blad med olika färgtoner för Caparol 3D-System plus och CaparolColor beställas från Caparol.

7.2 Skapa individuella mönster

För att skapa ett individuellt materialmönster, börja med att välja ut en yta och förse sedan denna yta med de produkter som står till förfogande och använd dem på det sätt du vill.



7.2.1 Register "Yta"

Inomhus eller utomhus

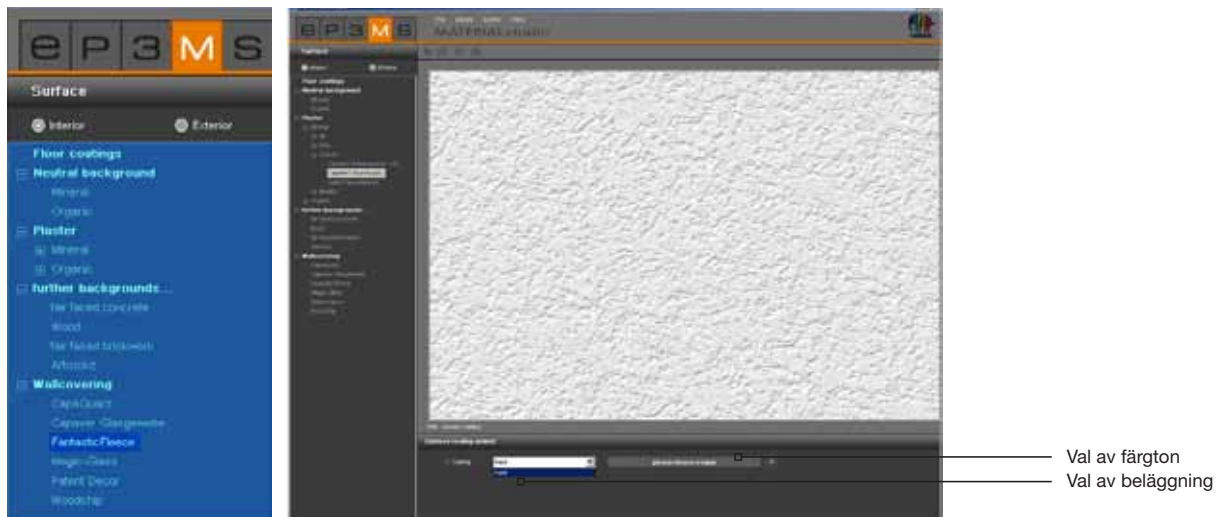
Bestäm först om den önskade ytan är avsedd för användning inomhus eller utomhus för en fasad och välj antingen fältet "Inne" eller "Ute".



Underlag

I nästa steg ska du välja ut ett underlag. Typen av underlag som väljs bestämmer urvalet för de produkter som kan användas för beläggningsuppbyggnaden, vilka är teknisk möjliga och lämpliga på det valda underlaget.

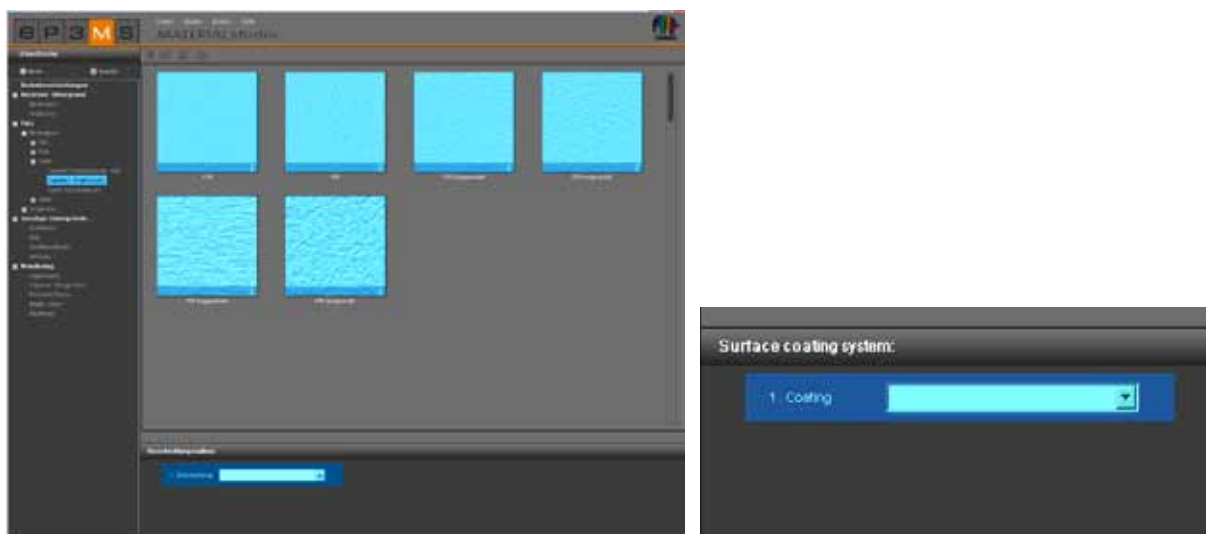
Genom att klicka på "+" öppnas underkategorierna. Hämta en yta genom att klicka på miniatyrmönstret. Strukturen visas ny över hela arbetsytan. Namnet på det valda underlaget visas nere till vänster under ytmönstret.



OBS: Så snart du klickar en gång till på en underpunkt i registret "Ytor" visas dess innehåll, även om du redan har valt ett underlag för bearbetning. Materialkombinationer som har skapats går förlorade om du inte har sparat dem.

7.2.2 Register "Yta"

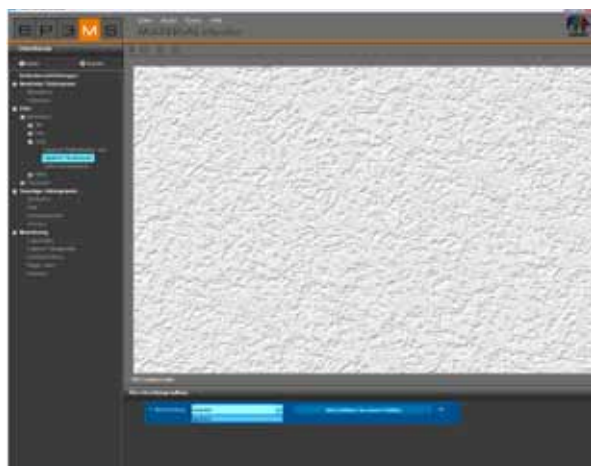
När du har valt en yta kan du i registret "Beläggningsuppbyggnad" (nedanför arbetsytan) skapa mönstret individuellt genom att välja produkter och färger.



Beläggning

Börja med "1. Beläggning" och välj önskad produkt i rullgardinsmenyn. Klicka sedan på det gråa fältet "Välj en färgton" (till höger om rullgardinsmenyn) för att öppna ColorPicker, med vilken du kan välja ut en färgton.

OBS: Endast produkter resp. beläggningar som är tekniskt genomförbara och som rekommenderas erbjuds. En andra beläggning kan bara väljas om detta är lämpligt för materialet.

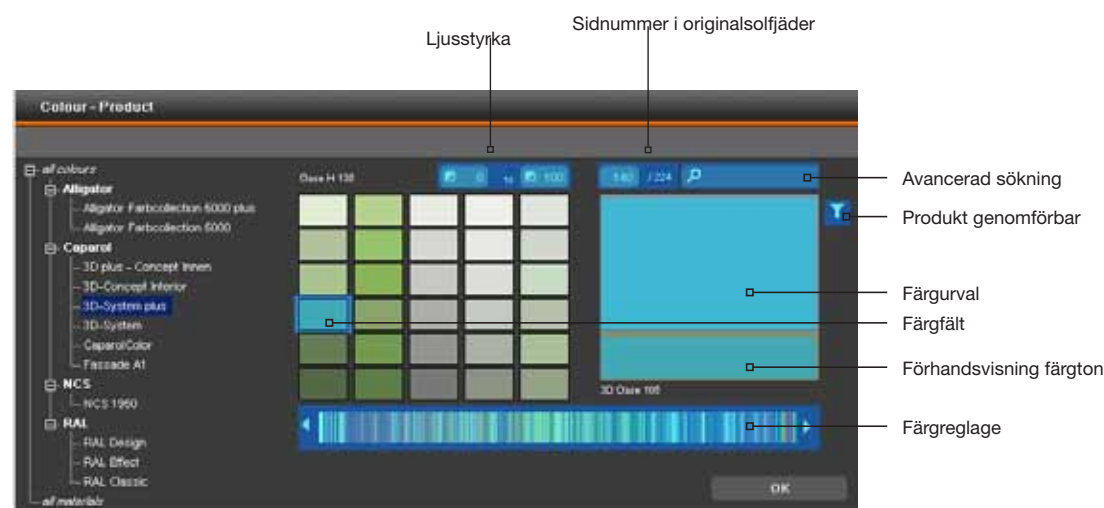


ColorPicker

I dialogrutan ColorPickers kan man på samma sätt som man färgar in en byggnadsdel i PHOTOstudio välja en färgton till beläggningen.

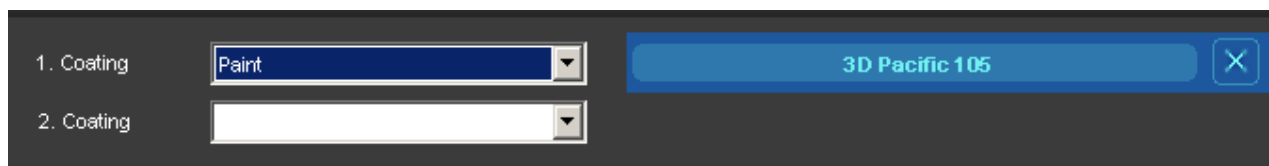
När man klickar på ett färgtonsfält färgas mönstret in. Denna förhandsvisning förblir synlig tills en annan färgton väljs ut i ColorPicker. Först när man har bekräftat med "OK" används den valda färgtonen på underlaget.

På samma sätt som i EXPLORER och PHOTOstudio erbjuder ColorPicker följande möjligheter: Begränsning enligt referensvärde för ljushet, solfjäderssida, fulltextsökning och produkt genomförbar (förklaring av sökning, se Kap. 5.3.2 "Register gestaltning").



OBS: Använd för alla valda strykningar som valts för beläggningssuppleggnaden produktfilter för att säkerställa att färgtonen kan genomföras på respektive underlag.

Efter att en färgton har valts ut visas den valda beläggningstypen och färgtonsbeteckningen i det gråa fältet bredvid rullgardinsmenyn.

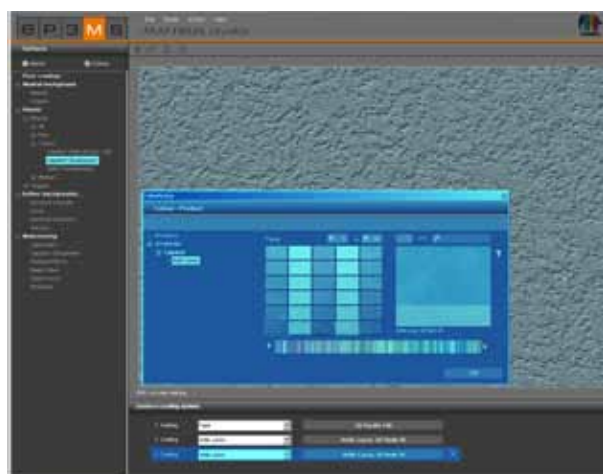


OBS: Beroende av vilket underlag som har valts visas endast vissa beläggningssmöjligheter i rullgardinsmenyn. Detta beror på att underlagen endast kan bearbetas med en bestämd beläggningstyp- och ett bestämt antal beläggningar. Därmed säkerställer SPECTRUM 4.0 att dina individuella materialkombinationer också kan genomföras i verkligheten.

Beroende av underlag och beläggningstyp kan man utföra en andra och en tredje beläggning och sedan spara det individuella mönstret och använda det för gestaltningen i PHOTOstudio eller 3Dstudio.

Ändra beläggning

Om du i efterhand vill ändra färgtonen på en beläggning, klicka i det gråa fältet intill beläggningen och välj en ny färgton. Ändras beläggningstypen i rullgardinsmenyn måste också färgtonen väljas på nytt.



OBS: Vid valet av en annan färgton med bibehållen beläggningstyp finns de efterföljande beläggningarna kvar. Om beläggningstypen ändras, återställs dock de efterföljande beläggningarna.

Ta bort beläggning

När du har försett ditt underlag med en beläggning kan den senast tillagda beläggningen tas bort. Klicka för att göra det på symbolen "X" bredvid färgtonsbeteckningen.



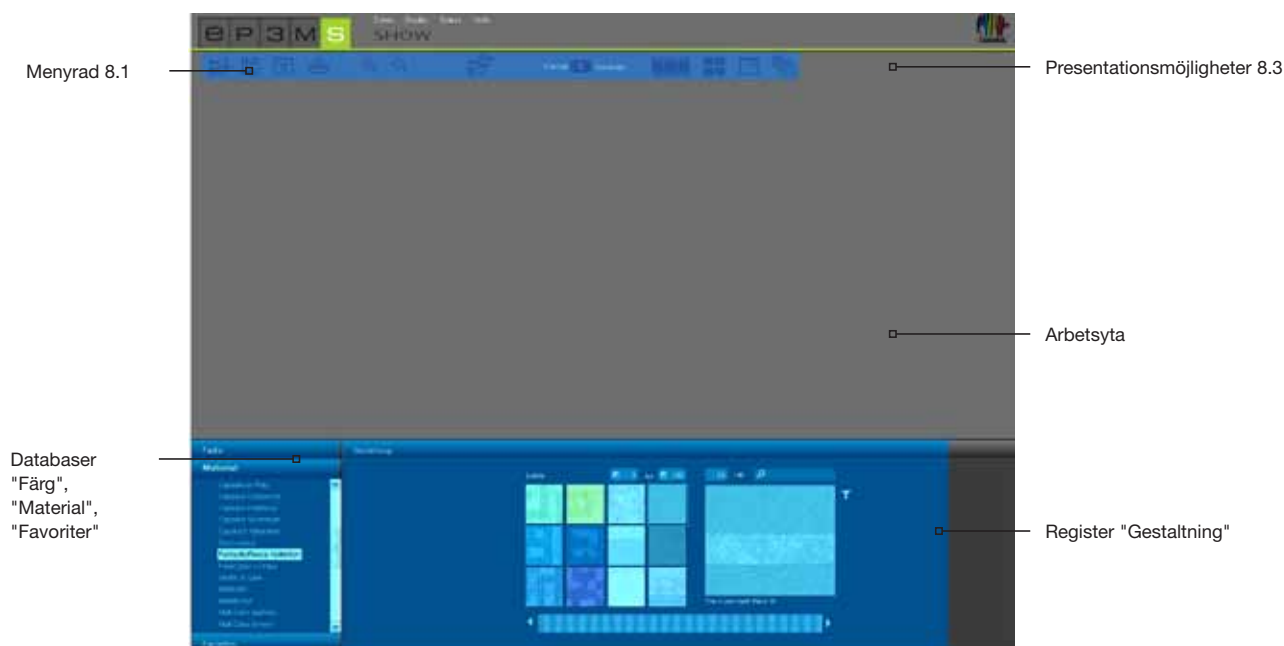
7.3 Använda individuella mönster

För att använda individuellt skapade mönster måste dessa efter att de har sparats i en projektkatalog läggas in i en favorituppsättning. Se Kapitel 4.3 "Lägga till mönster till favorituppsättning".



8. SHOW

Med modulen "SHOW" kan du sammanställa dina utkast, material och färgtoner som ett collage, göra jämförelser och presentera en DiaShow. SHOW är perfekt för att presentera det egen produktutbudet i försäljningslokaler eller för att visa en översikt över utkastens innehåll och använda detta material vid kundrådgivning.



8.1 Menyrad

Det speciella med arbetsytan i SHOW är att man fritt kan förflytta bilddata över ytan på samma sätt som på ett skrivbord (eller en pekskärm). Bilder, mönster eller 3D-visningar kan anordnas samtidigt bredvid varandra, överlappande eller som ett collage.



Öppna bildspel

Klicka på "Öppna" för att hämta ett existerande Show-Projekt från något av dina projekt till arbetsytan i SHOW (alternativ via huvudnavigationen med "Fil">"Öppna"). Välj sedan i fönstret som öppnas ut önskat Show-projekt och bekräfta med "OK". Ett bildspel kan även öppnas med dubbelklick via EXPLORER.

OBS: Bilddata som är nersläckt kan inte hämtas till SHOW.



Spara bildspel

För att spara den aktuella sammanställningen på arbetsytan, klicka på knappen "Spara". I fönstret som öppnas kan du döpa ditt Show-projekt och spara det i önskad projektkatalog eller skapa en ny projektkatalog.



Töm yta

Om du vill tömma arbetsytan i SHOW helt på material, färgtoner och bilddata, klicka på verktyget "Töm yta".



Skriv ut

Välj knappen "Skriv ut" för att skriva ut den aktuella anordningen av arbetsytan i SHOW som PDF.



Förstora/förminska

För att förstora eller förminska enskilda bild-, färg- eller materialdata, klicka först på önskat objekt (det aktiva objektet markeras med ett "X" uppe i det högra hörnet), placera muspekaren på objektet och använd sedan mushjulet för att förstora/förminska, eller klicka på respektive förstöringsglas.



Öppna

Klicka på "Öppna" för att hämta bilddata, färg- och materialmönster från något av dina projekt eller databasen i EXPLORER till arbetsytan i SHOW (alternativ via huvudnavigationen med "Fil">"Öppna"). Välj önskad bild i dialogrutan och bekräfta med "OK".

Alternativt kan de färg- och materialdata som används för en bild importeras tillsammans med bilden.

OBS: Bilddata som är nersläckt kan inte hämtas till SHOW.

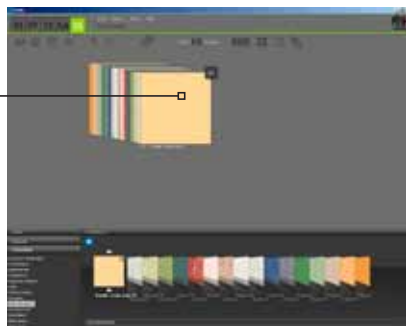
8.2 Lägga till färg- och materialdata

För att skapa en SHOW, välj färger och material från registren "Färg", "Material" och "Favoriter" i programmet nedre område. Välj önskad kollektion och hämta ett mönster genom att klicka på dess miniatyrbild i registret "Gestaltning".

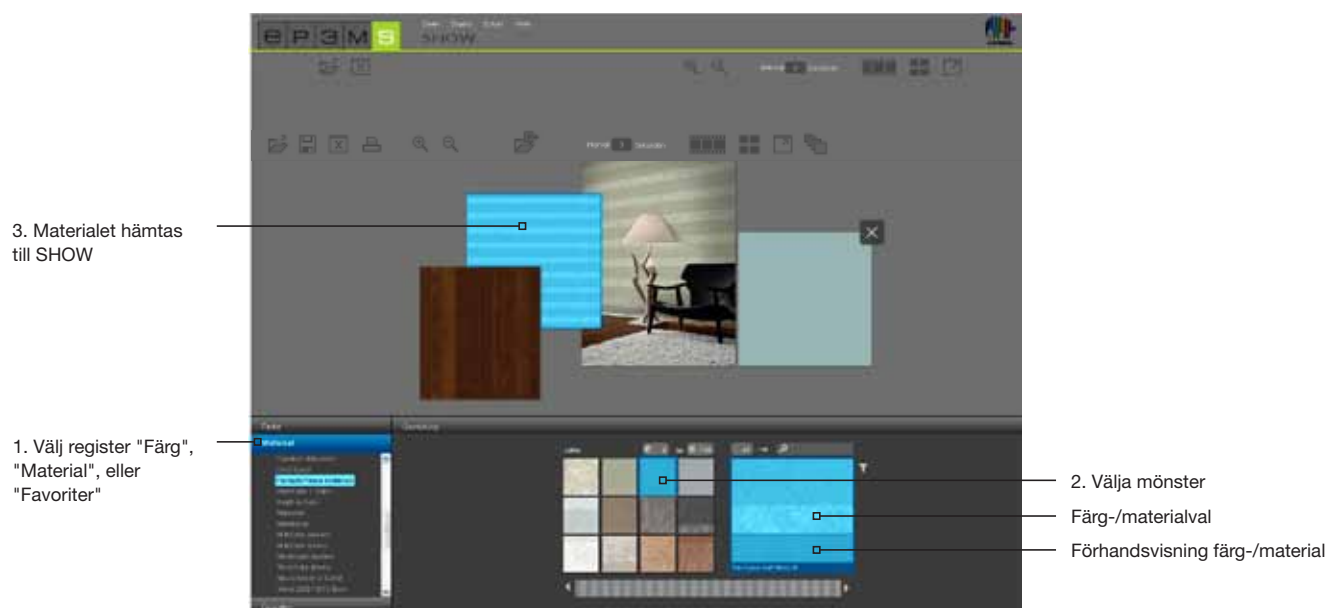


För att importera det kompletta innehållet i en favorituppsättning, klicka på den vita "Stjärn" knappen "Lägg till alla favoriter". Alla favoritkort i favorituppsättningen hämtas i sorterad form till arbetsytan.

Favoritlista i sorterad form



OBS: Mer information om val av färg, material och favoriter finns i Kapitel 5.3.1 "Välja färg, material och favoriter", information om registret "Gestaltning" och sökmöjligheterna finns i Kapitel 5.3.2 "Register gestaltning".



8.3 Presentationsmöjligheter

I modulen SHOW finns tre olika presentationsmöjligheter:
DiaShow, jämförelse och helskärm



Starta DiaShow

När man klickar på denna symbol startas en DiaShow med alla objekt som vid den aktuella tidpunkten befinner sig i arbetsområdet i SHOW. Bilderna och ytor visas med en tidsfördröjning en efter en på bildskärmen.

För att avsluta DiaShow och gå tillbaka till arbetsytan i SHOW, klicka med vänster musknapp i den aktiva DiaShow.

OBS: Du kan själv ställa in tidsintervallet för bildövergången. Ange ett siffervärde för antalet sekunder i fältet "Intervall". 3 sekunder är inställt som standardvärde.

DiaShow är perfekt för att presentera egna utkast, färger och ytor vid rådgivningssamtal med kunder eller som reklam på en stor bildskärm i försäljningslokaler. Det är särskilt imponerande att se samma bild i flera olika utkast efter varandra.



Jämför

En snabb och överskådlig jämförelse av utvalda bilder/utkast får du genom att klicka på knappen "Jämför". De bilddata som aktuellt finns på arbetsytan placeras i en överskådligt visning så att de kan jämföras med varandra. Objekt som ligger bakom varandra placeras bredvid varandra. Ju fler bilddata som betraktas samtidigt, desto mindre blir deras visade bildstorlek. Om antalet bilder minskas genom att man raderar enskilda bilder, klicka igen på knappen "Jämför" för att anpassa den maximala visningsstorleken.



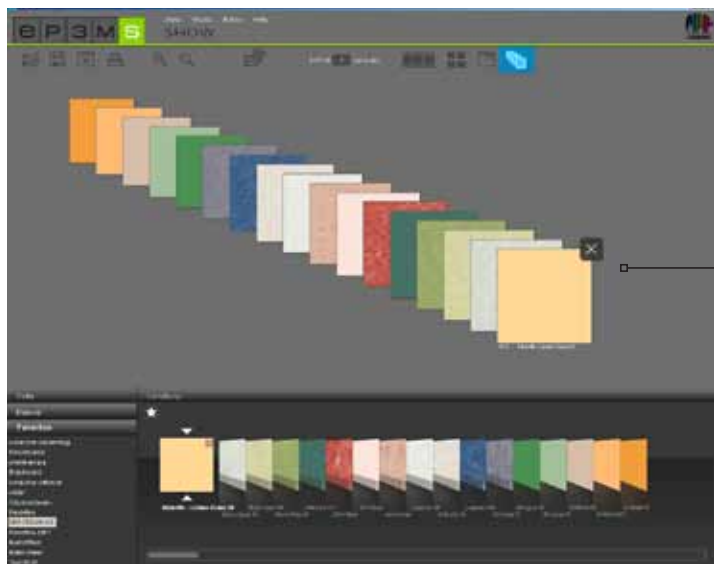
Helskärm

Läget helskärm gör det möjligt att visa den aktuella sammanställningen på hela bildskärmen. Menyrad, register m.m. döljs. Klicka en gång till på knappen "Helskärm" för att komma tillbaka till arbetsytan.



Sorteringsläge på/av

Genom att klicka på denna knapp sorteras alla bilddata som finns på arbetsytan i SHOW i en serie över varandra. Enskilda mönster kan hämtas ut ur serien genom att man håller in vänster musknapp och drar fram mönstret och för in det på en annan plats (släpp upp musknappen). Den ordningsföljd som väljs här bestämmer också i vilken ordning bilderna visas i DiaShow (visning bakifrån och framåt, eller från vänster till höger).



sorterad bilddata = ordningsföljd diashow

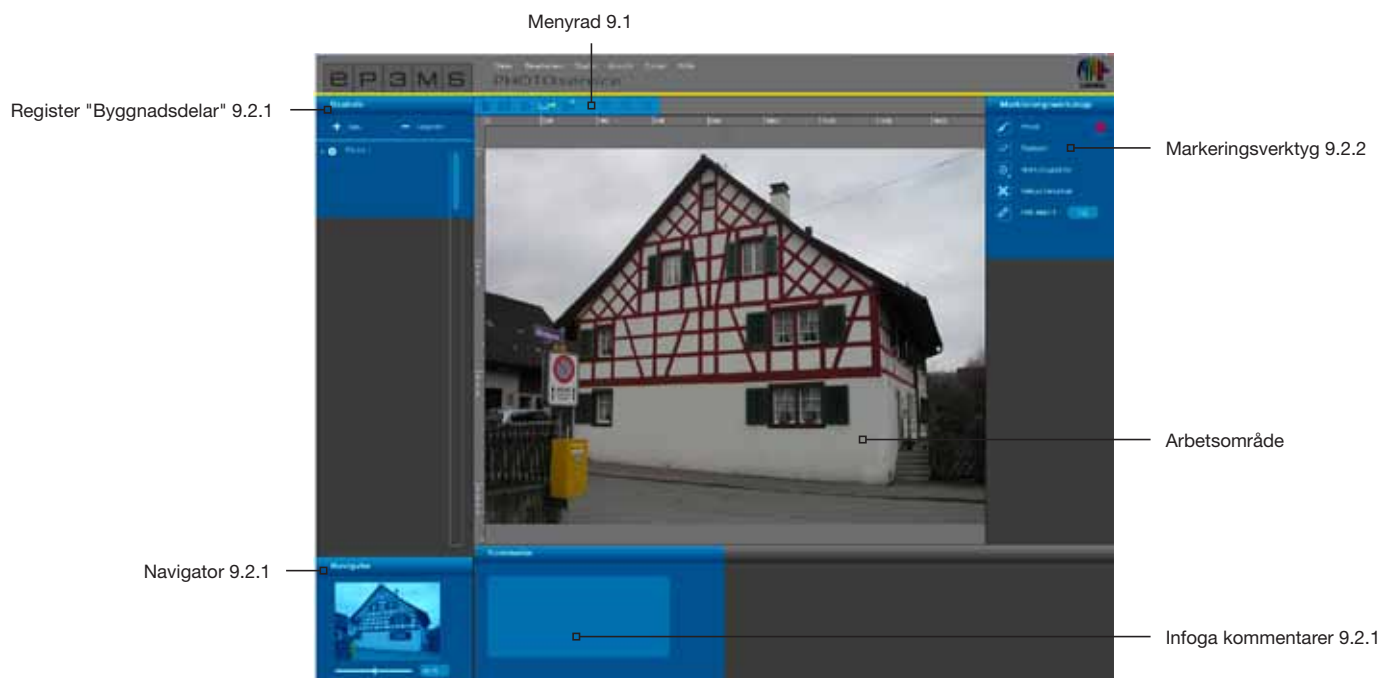
OBS: När knappen "Sorteringsläge på/av" är aktiverad kan bilddata inte anordnas i arbetsytan utanför denna serie. Först när man klickat en gång till på kappen kan objekten förflyttas på valfritt sätt igen.



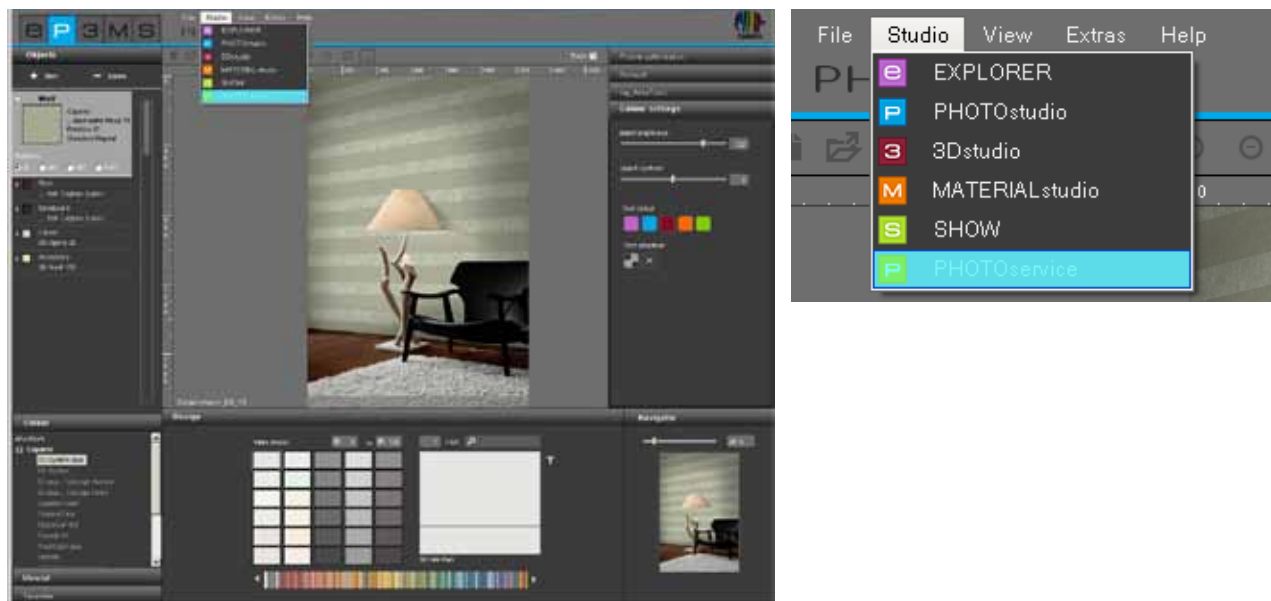
9. PHOTOService

Har du inte tid att redigera dina bilder? PHOTOService erbjuder möjligheten att retuschera och maskera dina bilder enligt dina uppgifter. Skicka ett foto med dina grovmarkeringar till PHOTOService via Internet. Inom 2-3 arbetsdagar är de bearbetade bilderna färdiga att laddas ner. Du kan sedan direkt påbörja gestaltningen i PHOTostudio.

Denna service är avgiftsbelagd. Mer information om priser och betalningssätt finns under "PHOTOService" på www.spectrum-online.eu.

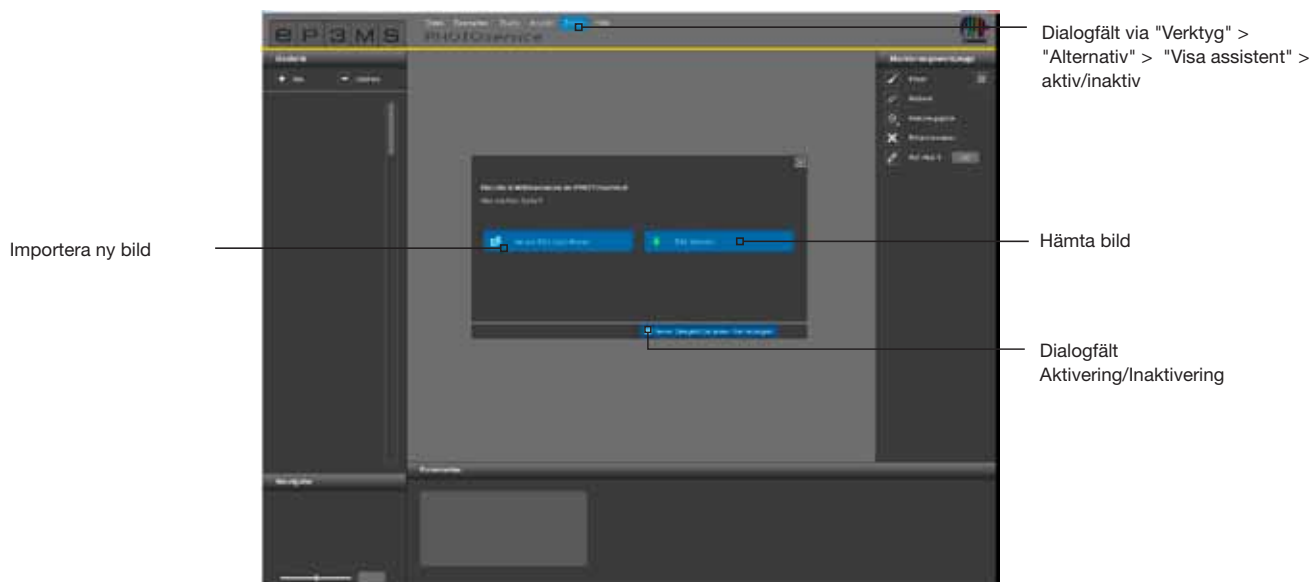


Via huvudnavigationen "Studio" > "PHOTOService" kommer du till PHOTOService.



Assistent

När PHOTOservice öppnas visas ett assistentfönster. Här kan du välja mellan att importera en ny bild eller hämta en bild som har förberetts av PHOTOservice.

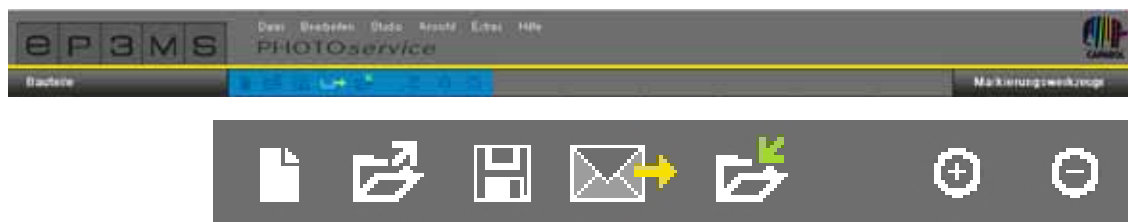


Klicka på "Importera ny bild" och ladda ner en bild till din PC eller en extern minnesenhet från PHOTOservice-området (importera bild, se även Kap. 9.1 "Menyrad").

Genom att klicka på "Hämta bild" kan du hämta en bild som du skickat via PHOTOservice. (se Kap. 9.4 "PHOTOservice hämta").

Om du inte behöver assistenten i fortsättningen, avmarkera alternativet "Visa detta dialogfönster vid varje start!" i fönstrets nedre del. Alternativt kan du ändra visningen via huvudnavigationen under "Verktyg">"Alternativ" genom att ändra fältet "Visa assistent" från "Aktiv" till "Inaktiv".

9.1 Menyrad



Importera ny bild

Välj denna knapp för att öppna ett fönster i vilket du kan söka efter en bild på din PC eller en extern minnesenhet. Klicka sedan på "Öppna" för att hämta bilden till PHOTOservice-området.

Spara

För att spara en förberedd bild, klicka på knappen "Spara". Ett fönster visas som innehåller information om den aktuella platsen och under vilket namn filen har sparats på din dator.

**Skicka**

Med knappen "Skicka" kan du skicka din bild för bearbetning av PHOTOService via en Internetförbindelse. Mer information hur man skickar bilder finns i Kapitel 9.3.

**Hämta**

Med knappen "Hämta" kan du när bilden har färdigställts av PHOTOService-teamet ladda ner bilden direkt till SPECTRUM 4.0. Mer information hur man skickar bilder finns i Kapitel 9.4.

**Zooma in**

Klicka på denna knapp för att förstora din bild på arbetsytan.

**Zooma ut**

Använd denna knapp för att förminska din bild på arbetsytan.

**Anpassa till skärmen**

Med hjälp av denna knapp kan du passa in bildens storlek exakt i arbetsområdet.

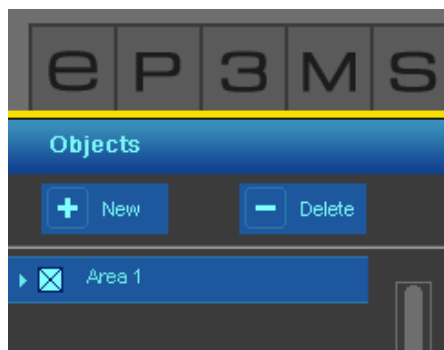
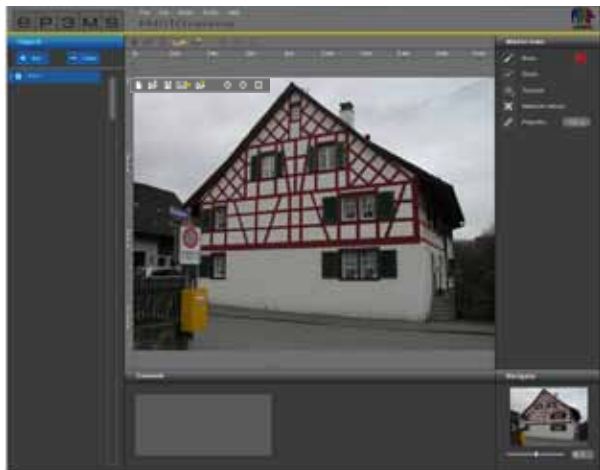
9.2 Förbereda PHOTOService

9.2.1 Byggsdelar

Skapa yta

När du har importerat en bild i PHOTOService-området, skapa först de önskade ytorna i registret "Byggnadsdel". Som standard finns en första byggnadsdel med beteckningen "Yta 1". Genom att dubbelklicka på byggnadsdelens textfält kan beteckningen ändras. Alternativt kan man klicka med höger musknapp på en byggnadsdel och sedan döpa om den.

Genom att klicka på knappen "Ny" kan ytterligare byggnadsdelar läggas till. Byggnadsdelen kan tas bort genom att den markeras och efterföljande klick på knappen "Radera".



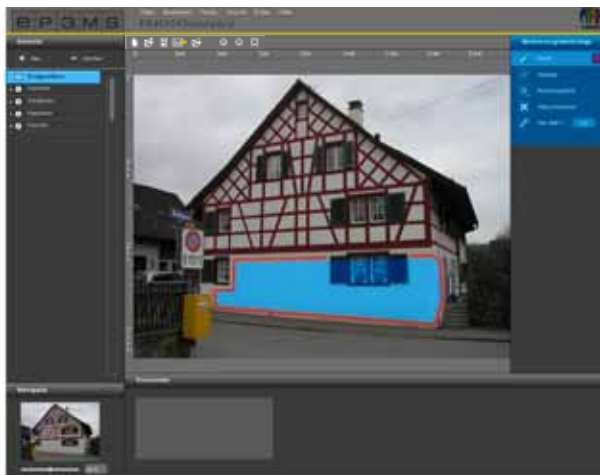
Varje byggnadsdel får vid skapande automatiskt en mallfärg. Detta hjälper till att särskilja byggnadsdelarna efter markeringen. Maximalt 32 byggnadsdelar kan läggas till.

OBS: Vid förberedelsen av en bild av PHOTOService ingår totalt fem byggnadsdelar och deras därför skapade ytor ingår i standardpriset. För varje ytterligare byggnadsdel beräknas en extra kostnad per byggnadsdel. Mer information om priser finns på Internet under www.spectrum-online.eu i området PHOTOService.

9.2.2 Markeringsverktyg

Markering av byggnadsdelar i bilden

När en ny byggnadsdel har skapats kan du grovmarkera ytorna (eller flera ytor) i bilden.



För markeringen av byggnadsdelar som ska maskeras står följande "Markeringsverktyg" till förfogande på programgränssnittets högra sida:



Pensel

Med penseln kan du markera önskade ytor för en byggnadsdel. Välj först ytan i registret "Byggnadsdel" och välj sedan en "Pensel" med önskad bredd (storleken på penselspetsen kan förändras under "Verktygspets"). Måla nu i stora drag konturerna på den yta som ska maskeras i bilden. Du kan även sätta hörnpunkter genom att klicka och sedan förbinda punkterna med räta linjer genom att klicka och samtidigt hålla ner "Skift"-tangenter. Markera på detta sätt önskade ytor för varje byggnadsdel i bilden.



Radergummi

Med hjälp av detta verktyg kan du åtgärda fel i markeringen av byggnadsdelarna genom att överflödiga penseldrag raderas. Välj den aktuella byggnadsdelen i registret "Byggnadsdel", klicka på verktyget "Radergummi" och radera med intryckt vänster musknapp penselstrecken som ska raderas. Också här kan de sätta punkterna (klicken) förbindas med räta linjer med intryckt "Skift"-tangenter.





Verkytgsspets

Till verktygen "Pensel" och "Radergummi" finns verkytgsspetsar med olika storlekar 8, 16, 32 och 64 pkt. Genom att klicka på respektive spets som visas i form av en cirkel kan du välja ut en spets.

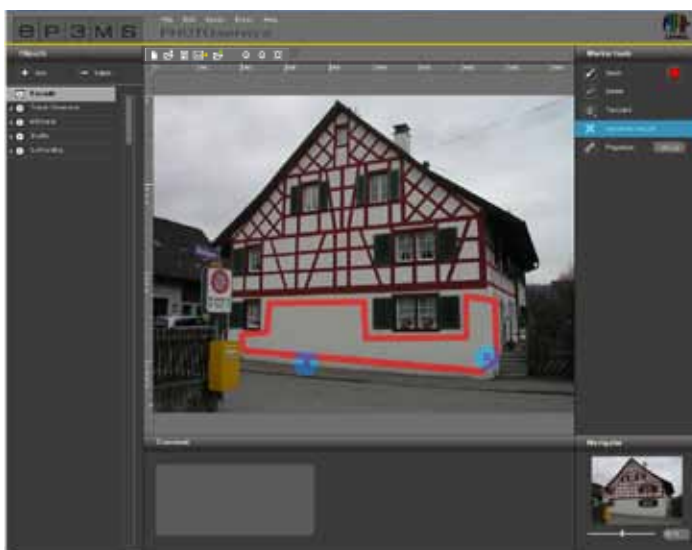


Retuscheringsmarkör

Med verktyget "Retuscheringsmarkör" har du möjlighet att markera "skavanker" i bilden, vilka ska tas bort vid bildförberedelsen som görs av PHOTOService. Välj verktyget "Retuscheringsmarkör" och välj önskad byggnadsdel. Klicka sedan på det ställa i bilden som ska retuscheras. Ett rött "X" visas på den markerade platsen.

För att bättre beskriva hur bearbetningen ska göras kan du dessutom lägga till en kommentar nedanför arbetsytan (se "Lägg till kommentar").

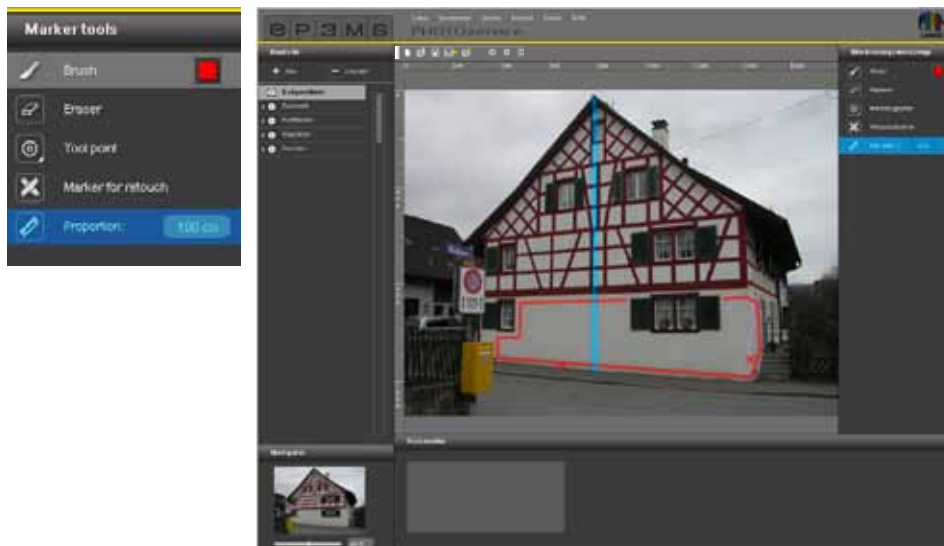
OBS: Retuscheringsmarkörer kan tas bort med "Radergummit".



Referensmått

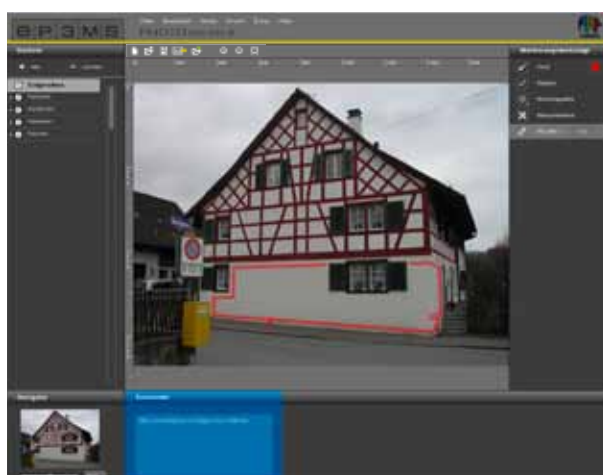
Eftersom alla byggnadsdelsmallar förbereds för gestaltning med färg och material är det viktigt att definiera ett "Referensmått" för objektets storlek. För att göra detta, välj verktyget "Referensmått". Klicka i bilden på den plats som ska användas som referensmått och välj en ändposition genom att klicka ytterligare en gång. Ange ett värde i centimeter (cm) i sifferfältet för den verkliga längden på den raka linje som skapats.

OBS: Referensmåtten behöver bara anges en gång per bild och påverkar materialmåtten för alla byggnadsdelar. Det kan skapas i vilken byggnadsdel som helst och syns i alla byggnadsdelar. Ett referensmått raderas automatiskt när ett nytt referensmått skapas med verktyget "Referensmått".



Kommentar

I registret "Kommentar" nedanför arbetsområdet kan kommentarer anges i textfältet, d.v.s korta anvisningar om de valda byggnadsdelarna eller önskemål om retuscherings, t.ex. "Fönsterfoder - alla" eller "Räcke":

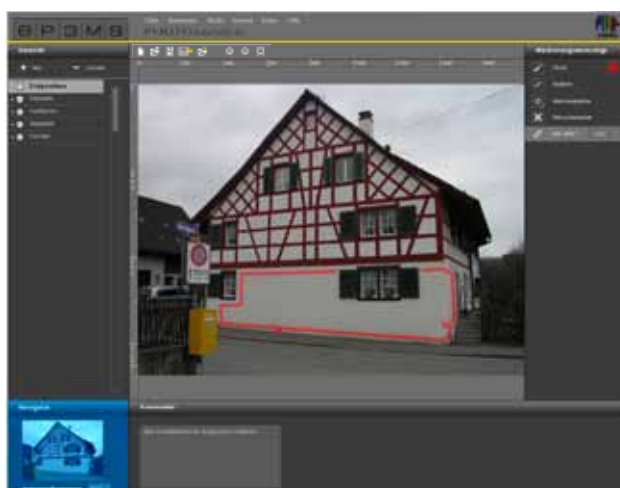


Comment

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

Navigator

Med hjälp av Navigator kan du liksom i PHOTOfstudio zooma in eller zooma ut bilden för bearbetning (Navigator se Kapitel 5.3.3). Alternativt kan du använda mushjulet.



Navigator



9.3 PHOTOService - Skicka bild

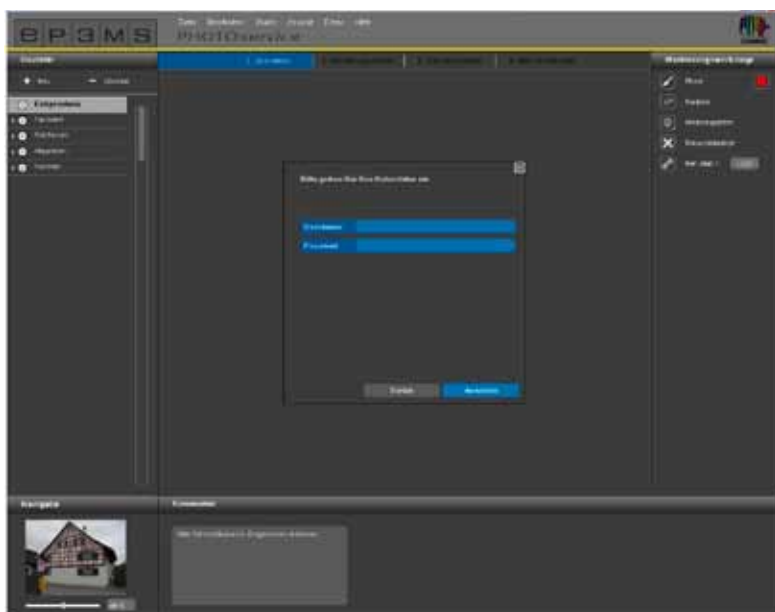


När du har markerat alla önskade ytor i en bild med färg, kan du skicka den direkt till SPECTRUM 4.0 genom att klicka på symbolen "Brev" i menyraden i PHOTOService.

Du kan även skicka bilden via programnavigationen under "Fil">"Skicka bild".

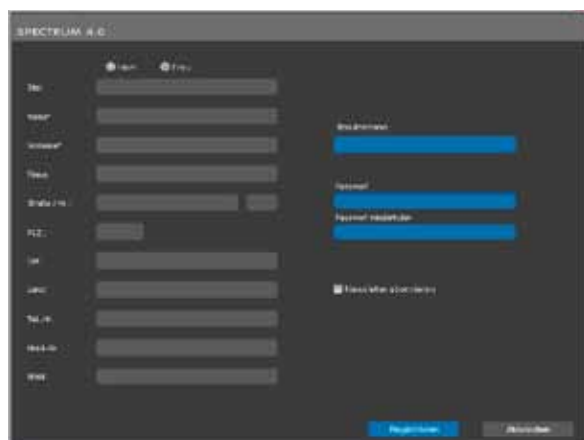
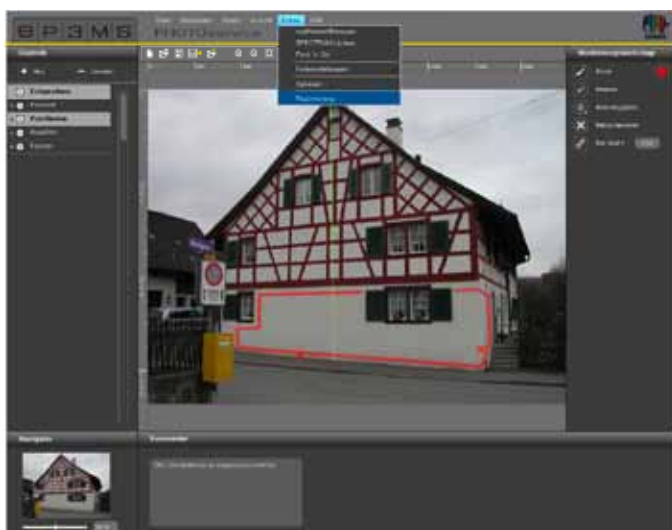
Ett fönster öppnas där du ska ange användarnamn och lösenord. Ange dina uppgifter, klicka på "Logga in" och följ anvisningarna.

Om du varken har användarnamn eller lösenord måste du registrera dig för att kunna fortsätta använda PHOTOService (se "Registrera").

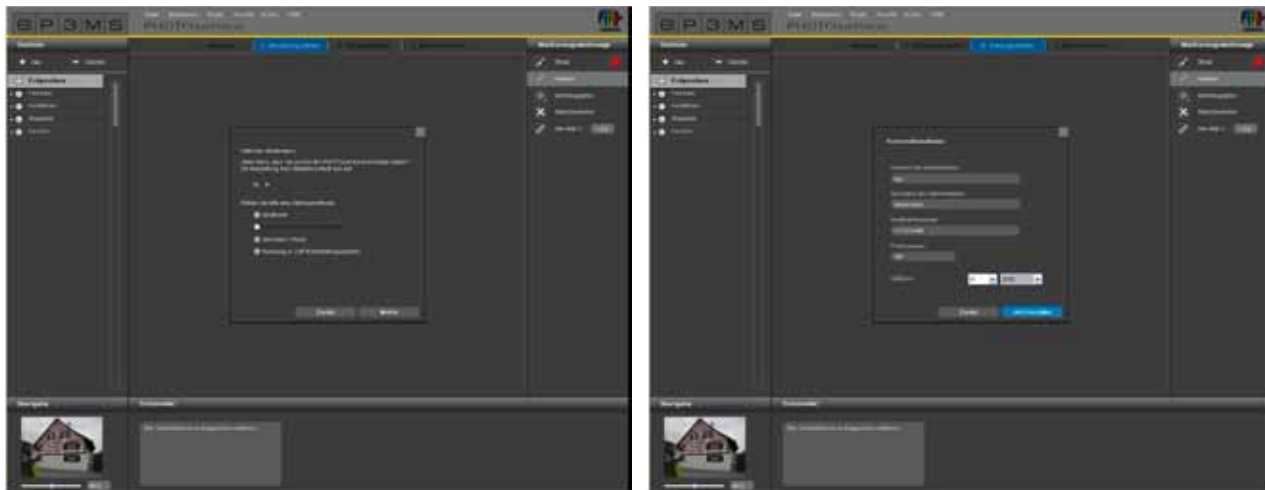


Registrera

För att registrera dig för PHOTOService och nyhetsbrevet (alternativ), välj "Verktyg">"Registrering" i huvudnavigationen. Fyll i formuläret och välj ett användarnamn och ett lösenord. Klicka sedan på "Registrera". Du har nu registrerats som SPECTRUM 4.0-användare och kan använda de "Användaruppgifter" som du väljer själv när du gör en PHOTOService-beställning.



Sedan visas en vy med din bild och dina angivna uppgifter så att du kan kontrollera dessa. Bekräfta den korrekta sammanställningen och skicka uppdraget genom att klicka på "Skicka". Systemet informerar om betalningsvillkoren som du även hittar i Kapitel 9.5.

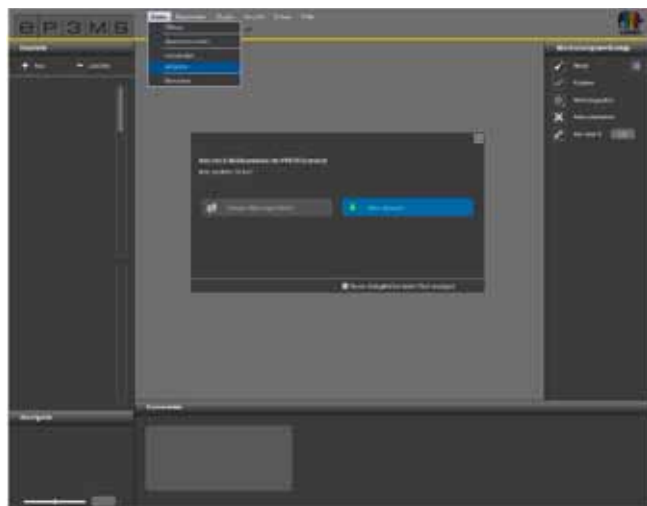


9.4 PHOTOService - Skicka bild

Inom 2-3 arbetsdagar är de bearbetade bilderna färdiga att laddas ner. Du får ett e-post meddelande som skickas till den e-post adress du angett vid registreringen. Bilden som förmaskerats av PHOTOService kan du nu hämta direkt till SPECTRUM 4.0 för att direkt påbörja gestaltningen i PHOTOstudio.



Använd för att ladda ner bilden knappen "Hämta bild" i menyraden i PHOTOService, eller gå i huvudnavigationen till "Fil" > "Hämta bild". Logga in med de uppgifter du angav vid registreringen och följ anvisningarna för nedladdning.



9.5 Betalning

Olika betalningssätt står till förfogande online för SPECTRUM 4.0 PHOTOservice: kreditkort, debitering, räkning eller betalning via tillgodokvittonummer. Betalningssättet väljer du när du skickar din PHOTOservice-beställning i SPECTRUM 4.0.

PHOTOservice - tillgodokvittonummer

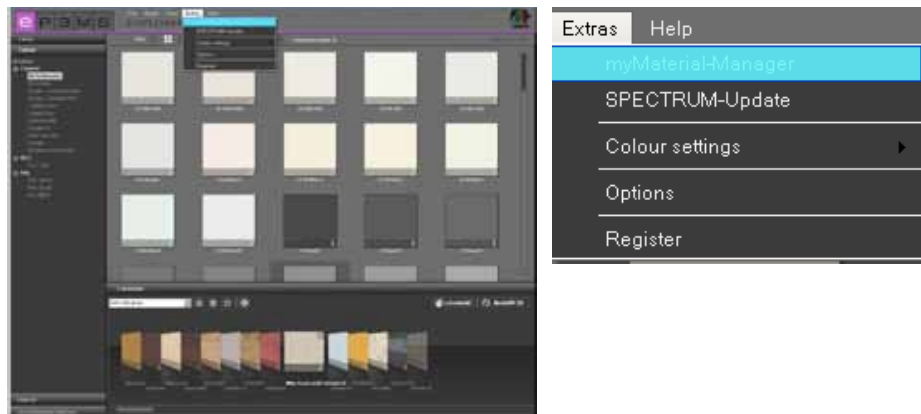
Skaffa för bekväm betalning tillgodokvittonummer som du direkt kan löse in när du laddar upp bilddata. Tillgodokvittonumren är försedda med en kod som du kan ange vid beställningen. Tillgodokvittonummer kan beställas ett och ett eller i ett paket med 5 i Caparol-Shop på www.caparol-shop.de.



10. myMaterial-Manager

SPECTRUM 4.0 erbjuder ett på marknaden unikt utbud av aktuella färg och materialkollektioner. "myMaterial-Manager" gör det möjligt att exportera alla ytor med "Drag'n'Drop" till externa program som exempelvis Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator eller CAD-/3D-program som 3Dsmax, Cinema4D etc.

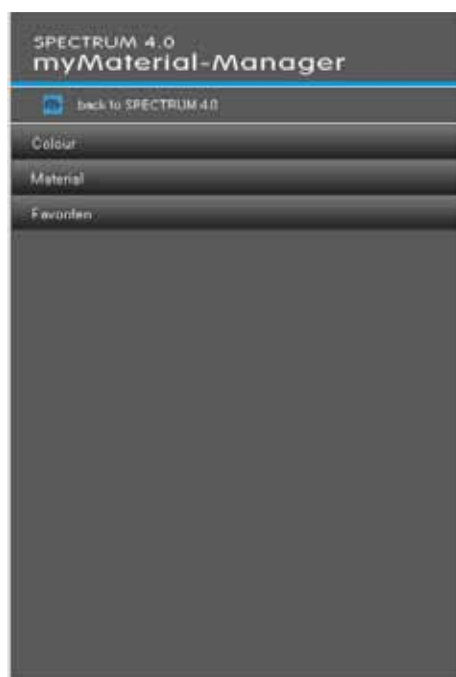
Via huvudnavigationen under "Verktyg">"myMaterial-Manager" stängs SPECTRUM 4.0 programfönstret och visar istället programgränssnittet för "myMaterial-Manager".



10.1 Uppbyggnad myMaterial-Manager

"myMaterial-Manager" visas som ett minimerat fönster som kan förflyttas fritt på datorns arbetsyta.

OBS: SPECTRUM 4.0 körs när "myMaterial-Manager" i bakgrunden och kan när som helst öppnas med knappen "Tillbaka till SPECTRUM 4.0".



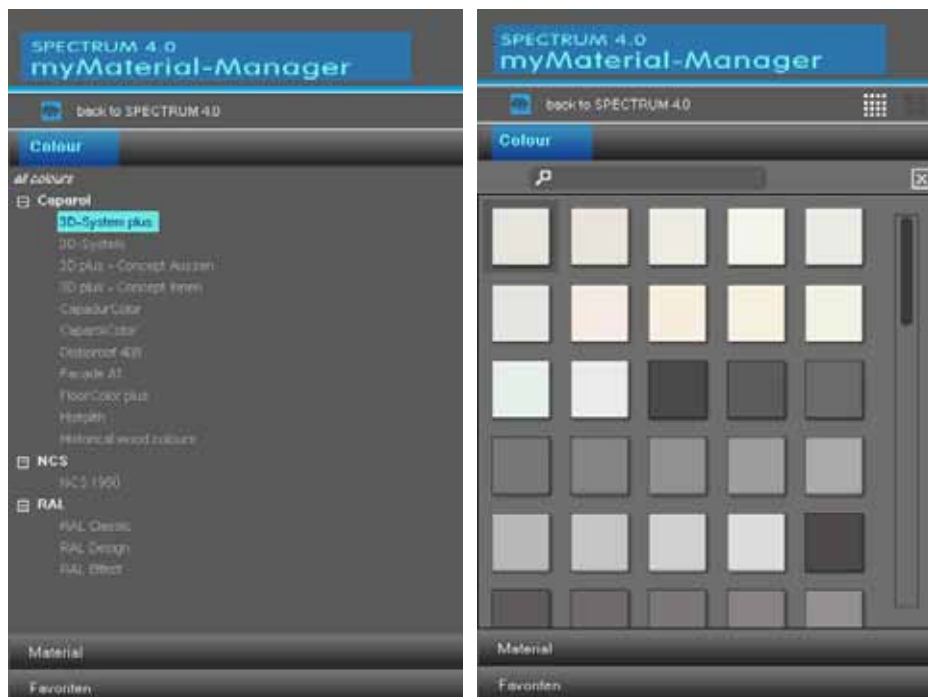
10.1.1 Välja färg, material och favoriter

På nästan exakt samma sätt som i registren i EXPLORER kan du i "myMaterial-Manager" komma åt databasen med alla dess färgtoner och material (skapa favoriter, se Kap. 4.3 "Favoriter").

För att välja en färgton eller ett material, välj först respektive register ("Färg", "Material", "Favoriter"). I dessa register kan du förfinas ditt val genom att välja tillverkare eller en tillverkares kollektion (mer information om registren finns i kapitlen 4.2.2 "Färg", 4.2.3 "Material" och 4.3 "Favoriter").

När man klickar på en kollektion ändras vyn till en visning av innehållet som bilder.

Med hjälp av rullisten till höger i fönstret kan man söka igenom kollektionen.

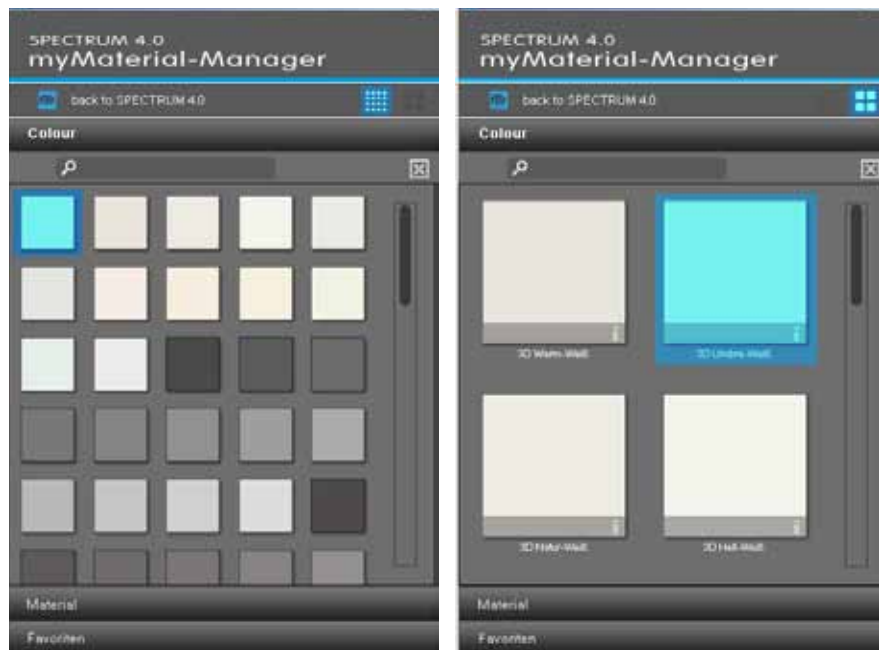


Dessutom finns möjligheten att på samma sätt som i EXPLORER via textfältet med förstoringsglaset söka efter en bestämd färgtons eller ett materials namn eller beteckning.

OBS: Sökningen efter en färgton resp. ett material görs bara i den kollektion som är vald vid tidpunkten för sökningen. Små eller stora bokstäver spelar ingen roll vid sökningen.



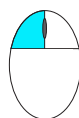
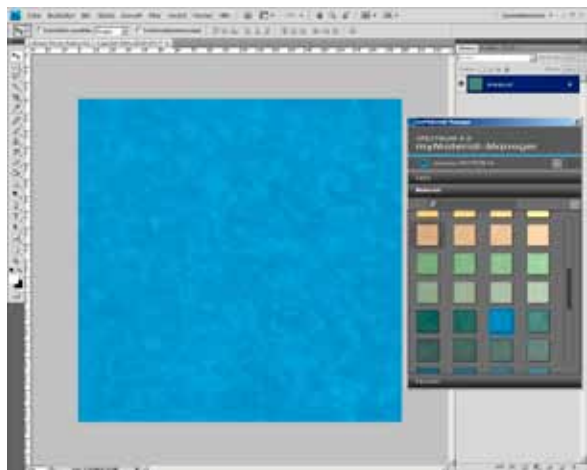
Dessutom kan du på samma sätt som i EXPLORER välja mellan "liten mönstervy", och "medel mönstervy" för visningen av färg och materialbilderna. Data visas som standard i "medel mönstervy". I denna vy finns dessutom möjligheten att visa detaljinformation om respektive produkt genom att klicka på det "i" som finns vid den nedre bildkanten (färgtönsdetaljer, se Kap. 4.2.2 "Färg", materialdetaljer se Kap. 4.2.3 "Material").



För att stänga kollektionen och gå tillbaka till rullgardinsmenyerna i registren "Färg", "Material" och "Favoriter", klicka på "X" ovanför rulllisten.

10.1.2 Exportera färg, material och favoriter

Efter att en färgton/material har valts (en mörkgrå ram syns) kan du ladda in valet till ett annat program med "Drag'n'Drop". Välj mönster genom att klicka med vänster musknapp och dra musen med intryckt vänster musknapp till programmets arbetsyta dit färgtonen resp. materialet ska exporteras. När du släpper musknappen exporteras mönstret till det andra programmet.

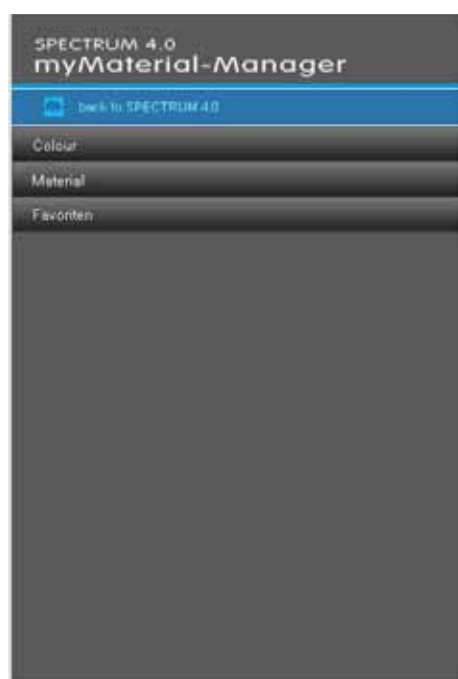


Beroende på om du exporterar färg eller material till andra program står data till förfogande med olika upplösning:

Färgtoner: 256x256 pixel, 72dpi
Material: 1417x1417 pixel, 18dpi

10.1.3 Gå tillbaka till SPECTRUM 4.0

Om du vill gå tillbaka till helskärmsvyn i SPECTRUM 4.0, klicka på knappen "Tillbaka till SPECTRUM 4.0" upptill i myMaterial-Manager. myMaterial-Manager stängs och SPECTRUM 4.0 öppnas i modul EXPLORER.



11. FÄRGÄKTHET - KALIBRERING - COLORMUNKI

För att bedöma och presentera en gestaltning på bildskärmen och hur utskrifter ser ut eller hur de presenteras för kunderna spelar den så kallade "färgäktheten" i förhållande till originalfärgtonen en avgörande roll.

För att optimera färgåtergivningen hos olika medium finns två olika möjligheter i SPECTRUM 4.0:

11.1 Enkel färgoptimering (utan ColorMunki)

Den kompletta versionen SPECTRUM 4.0 innehåller en "SPECTRUM-kalibreringssolfjäder" för optimering av färgåtergivningen på bildskärmen.

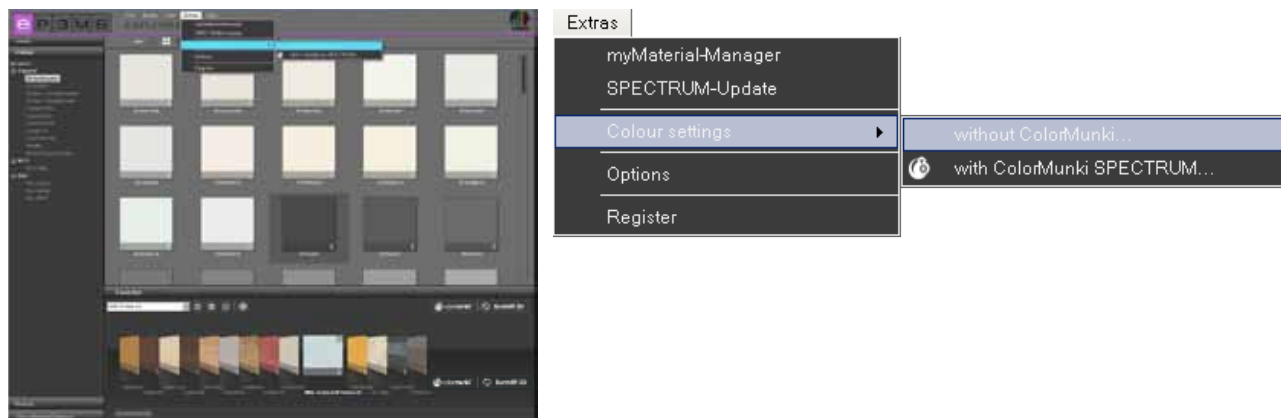


Kalibreringssolfjädern består av 15 originalmönster ur Caparol 3D-systemet som används som jämförelsemönster för återgivningen på bildskärmen. Ljushet och mättnad liksom de enskilda färgkanalerna kan justeras oberoende av varandra.

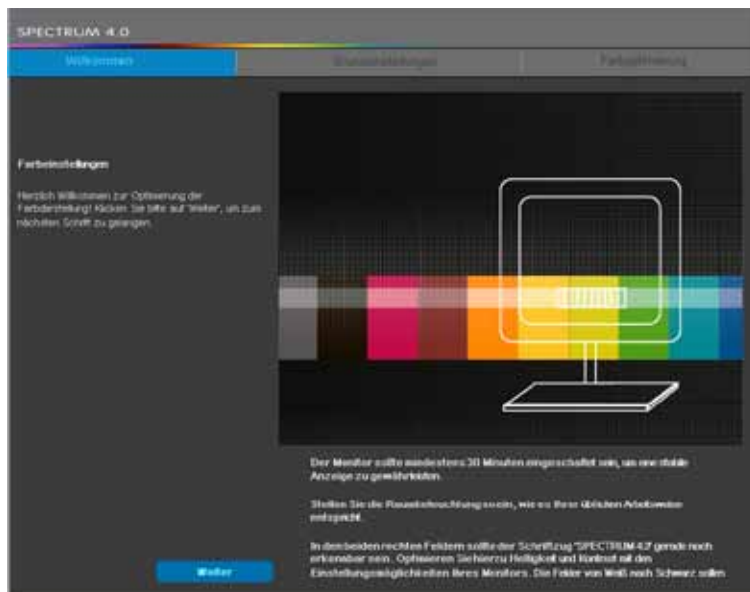
11.1.1 Kalibrering

Klicka i programmets huvudnavigering på "Verktyg">"Färginställningar">"utan ColorMunki..."

OBS: Monitorn bör för kalibreringen ha varit påslagen minst 30 minuter för att garantera en stabil bild.



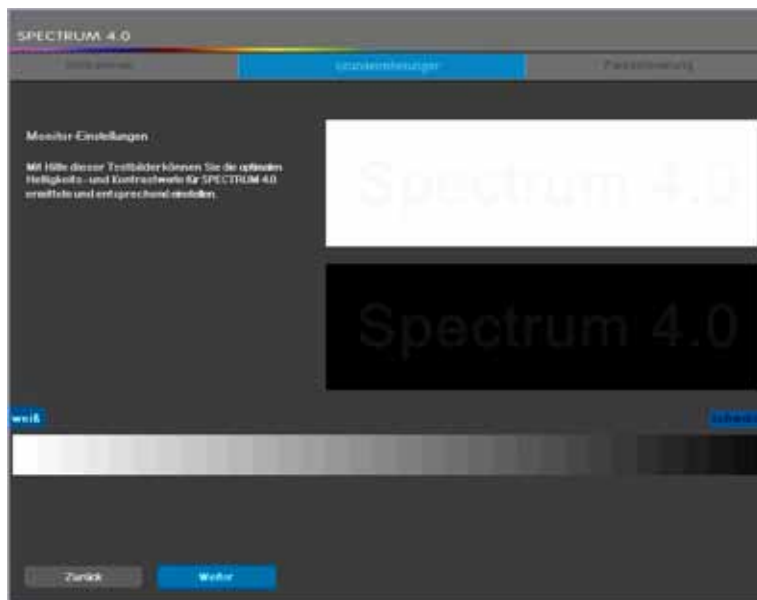
Följande dialogruta öppnas:



Klicka på knappen "Nästa" för att komma till monitorinställningarna.

Grundinställningar

Här kan du med de två testbilderna (vit-svart) kontrollera kontrasten hos din monitor. Texten "SPECTRUM 4.0" ska kunna läsas i båda fälten. Dessutom ska en "harmonisk" och jämn följd från vitt till svart synas nedanför de två fälten.



Klicka på "Nästa" för att komma till färginställningarna.

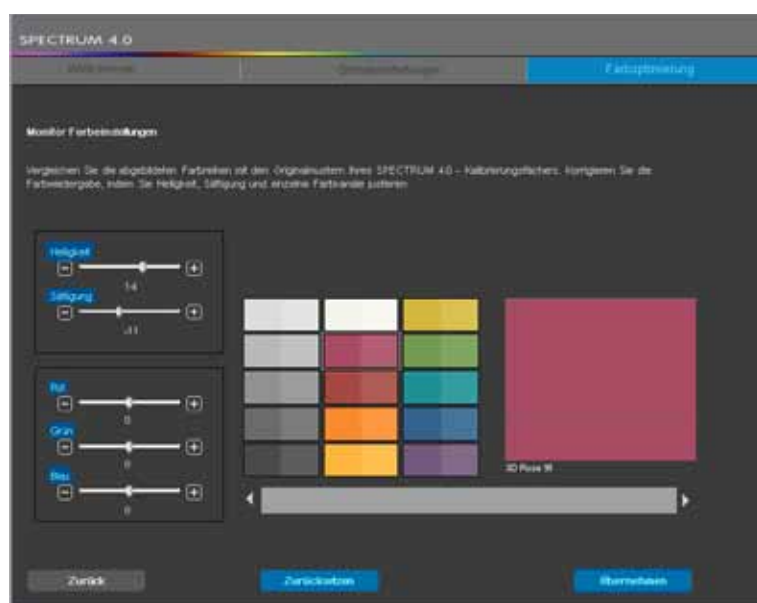
Färgoptimering

Jämför de avbildade färggraderna med originalmönstren i SPECTRUM 4.0 kalibreringssolfjäder. Korrigera färgåtergivningen genom att justera inställningarna för ljushet, mättnad och enskilda färgkanaler. Detta kan göras med hjälp av reglagen "Ljushet" och "Mättnad" samt färgreglagen för färgkanalerna "Röd", "Grön" och "Blå". Förflyttas ett reglage påverkar förändringen alla färgtoner som visas. Förändringen kan ses till höger i respektive färgfält. Det vänstra området finns kvar för jämförelse.

OBS: Korrigera bara färgkanalerna om gråtonerna visas rödaktigt, blåaktigt eller gulaktigt. Gråtonerna ska efter korrekturen vara så neutrala som möjligt - utan färgstick.

Jämför också kulörtonerna med originalfärgmönstren i kalibreringssolfjädern för SPECTRUM 4.0.

Om du vill använda din korrektur för kalibreringen av din monitor, klicka på "Använd". För att återställa de tidigare inställningarna och/eller göra en ny kalibrering, klicka på "Återställ".



OBS: De inställningarna som utförs här är endast verksamma inom programmet SPECTRUM 4.0.

11.2 Kalibrering med ColorMunki

Med hjälp av ColorMunki och SPECTRUM 4.0 kan profiler av hög kvalitet skapas för utdataenheter som monitor eller skrivare och därmed minska material- och tidsförluster. Spektralfotometern ColorMunki från marknadsledaren X-Rite förbättrar färgåtergivningen i SPECTRUM 4.0 redan från början och optimerar färgåtergivningen hos utkast och presentationsmaterial.



I versionen SPECTRUM 4.0 ColorMunki finns dessutom spektralfotometern X-Rite ColorMunki PHOTO för en optimerad färgvisning på din monitor och hos utskrifter.

Med den medföljande ColorMunki kan du efter anslutningen kalibrera både monitor och skrivare, samt läsa in färgtoner direkt i programvaran.

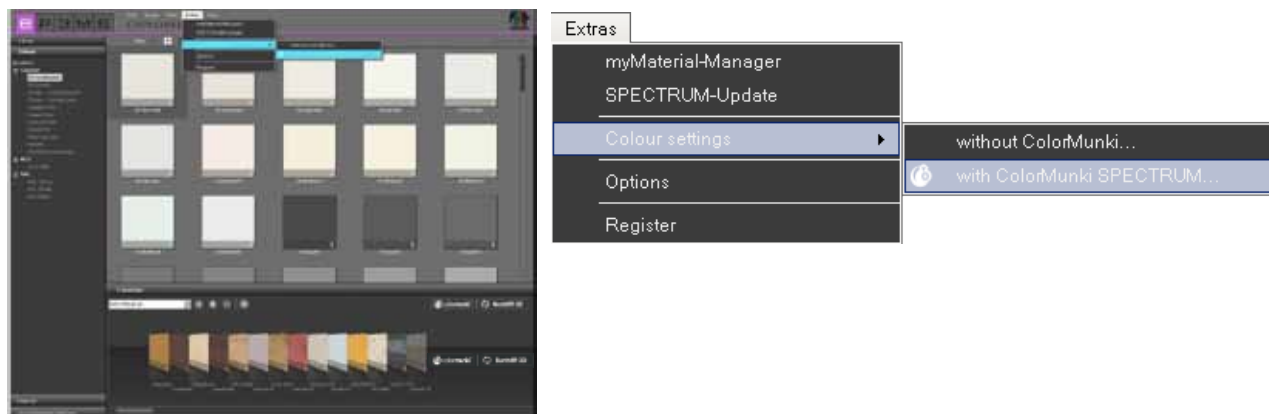
11.2.1 Aktivera och registrera ColorMunki

Anslut för kalibreringen i SPECTRUM 4.0 ColorMunki till en funktionsduglig USB-anslutning på din PC. Installera de drivrutiner som behövs för att använda ColorMunki från den medföljande CD.

OBS: Se vid installationen av ColorMunki till att du utför den första installationen som användare med administratörsrättigheter.

11.2.2 Profilerings av monitor

Anslut först ColorMunki till en funktionsduglig USB-anslutning på din PC. Klicka i programmets huvudnavigering på "Verktyg">"Färginställningar">"med ColorMunki SPECTRUM..."



Om ColorMunki har anslutits korrekt och är aktivt öppnas följande dialogruta:

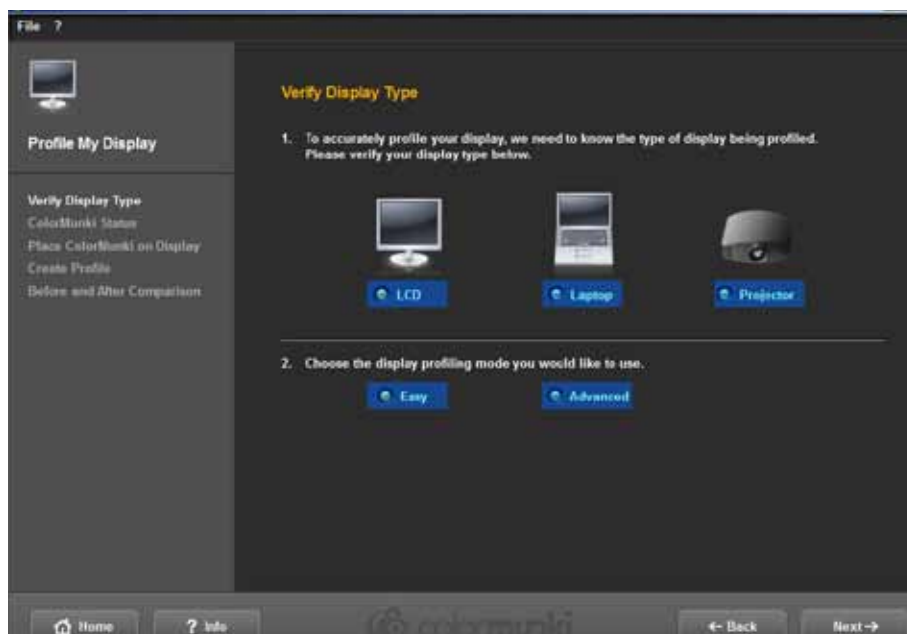


Välj fältet "Profilera monitor" med ett klick. Du förs nu genom de enskilda steg som är nödvändiga för profileringen.

Välja monitortyp

Välj först den "Monitortyp" som ska profileras genom att klicka på den. Du kan välja mellan LCD-skärm, laptop-monitor eller projektor.

I nästa steg bestämmer du om du vill utföra en "Enkel" eller "Avancerad" profilering.



Enkel profilering

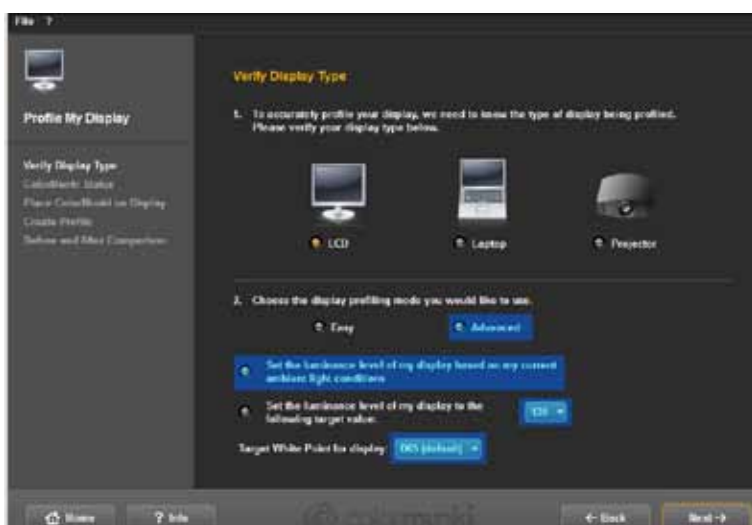
Den enkla profileringen använder sig av grundinställningar som en standardmässig profilering av monitorn ger. Denna inställning är lämplig om du inte vill göra speciella inställningar för omgivningsljus och luminans i profilen.

Avancerad profilering

Om du väljer den avancerade profileringen kan du mäta omgivningsljuset eller ställa in luminansen för din profilering manuellt. Dessutom är det möjligt att definiera olika ljus typer i området vitpunkt.

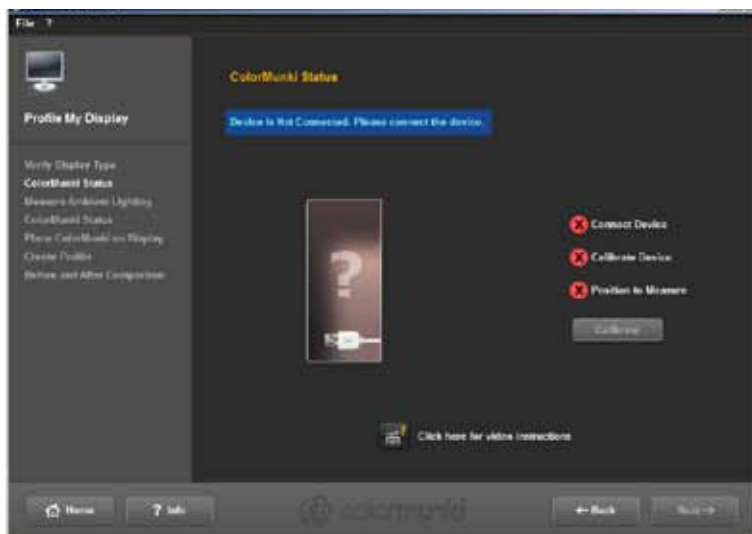
Välj "Ställa in monotorns luminans för omgivningsljuset" om du inte vill göra en speciell inställning avseende luminansen. Välj för en manuell inställning av luminansen "Ställ in monotorns luminans till detta definierade värde" och ställ i fältet till höger in den önskade luminansen mellan 80 och 140 Candela.

Vitpunkten kan ställas in valfritt mellan D50, D55, D65 (standard) och nativ. Klicka sedan på "Nästa" för att fortsätta profileringen.



ColorMunki-status

I den följande dialogrutan "ColorMunki-status" kontrollerar SPECTRUM 4.0, om ColorMunki är redo för inställningen av en profil. Om ColorMunki inte är korrekt ansluten till PC:n visas följande dialogruta:



Kontrollera anslutningen resp. anslut ColorMunki till PC:n med den medföljande kabeln. Så snart ColorMunki är korrekt ansluten visas en mild av ColorMunki, samt en grön bock bredvid bilden på ColorMunki vid statusen "Ansluten".

Om hjulet på ColorMunki inte befinner sig i rätt position för profileringen av monitorn visar bilden med ColorMunki med en orange pil på det ställe till vilket hjulet måste förflyttas.



Om ColorMunki är korrekt ansluten och hjulet på ColorMunki är placerad i rätt position, klicka på "Kalibrera" för att påbörja kalibreringen av monitorn. När kalibreringen har utförts på ett korrekt sätt visas en grön markering vid "Kalibrerad".



Flytta sedan ColorMunki till den mätposition som visas i grafiken. När positionen är rätt inställd visas en tredje grön markering för att bekräfta korrekt position. Klicka sedan på "Nästa".



OBS: Om du behöver mer information om detta dialogfönster kan du titta på videoinstruktionen till dialogen (förutsättning är en existerande internetanslutning).

Fästa ColorMunki på monitorn

I detta dialogfönster visar SPECTRUM 4.0 den position på vilken ColorMunki ska placeras på monitorn.

För att undvika påverkan av externt ljus, lägg först ColorMunki i fodralet som medföljer från tillverkaren. Fäst sedan ColorMunki med hjälp av vikten på den angivna positionen så att ColorMunki blir liggande på monitorn. Klicka på "Nästa".

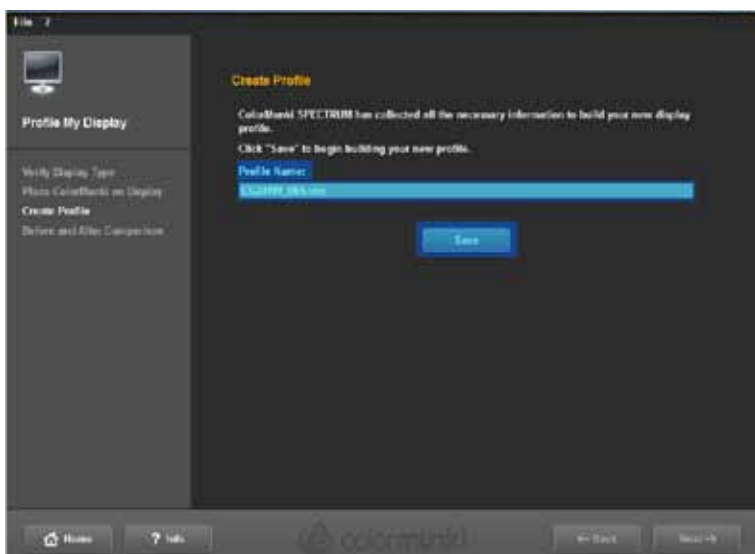


OBS: Om du behöver mer information om detta dialogfönster kan du titta på videoinstruktionen till dialogen.

Programvaran placerar nu en rad färgtoner i följd efter varandra på monitorn som används av ColorMunki.

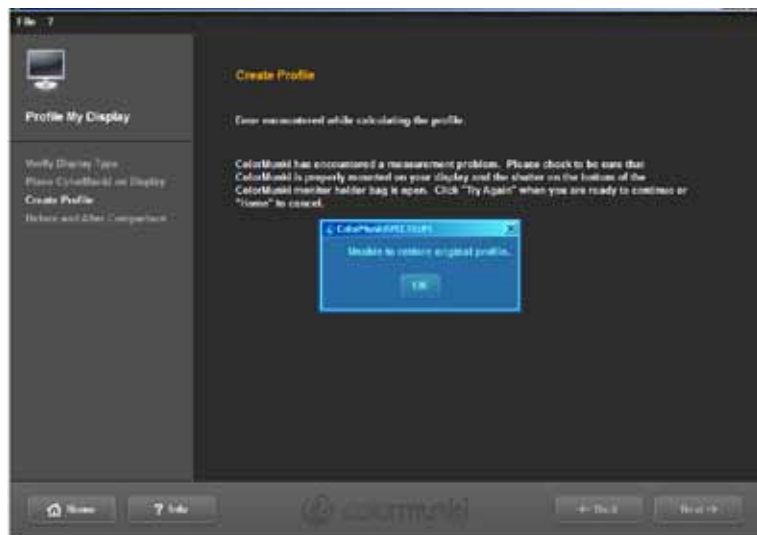
Skapa profil

Efter inläsningen av färgtonssekvenserna öppnas dialogrutan "Skapa profil". Här kan den skapade profilen sparas på datorn under det på förhand angivna namnet eller under ett namn som du själv bestämmer. Klicka för att göra detta på "Spara".



Efter att profilen har sparats kan du skapa ett "Påminnelse datum" för nyprofileringen. Klicka sedan på "Nästa".

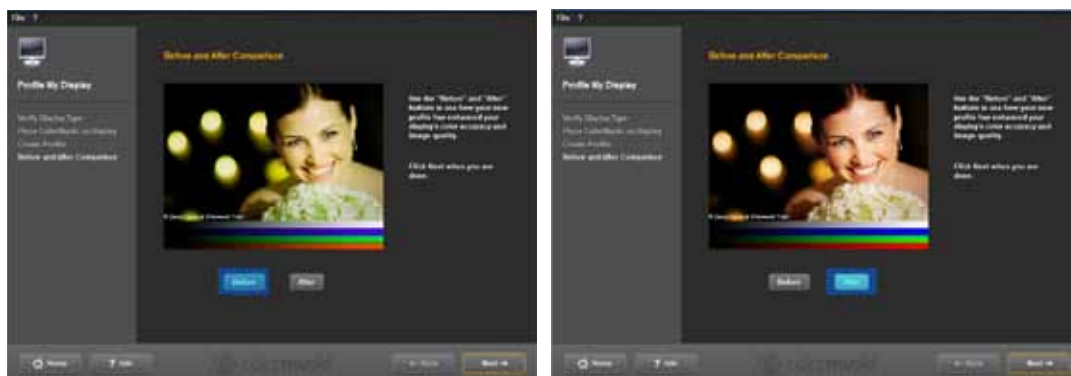
OBS: Om systemet inte kunde genomföra profileringen korrekt kan den skapade profilen inte sparas och du får ett meddelande om att profileringen inte kunde utföras. Se till att du har de nödvändiga administratörs- resp. skrivrättigheterna på den aktuella datorn och genomför processen igen.



Jämförelse före/efter

Här kan du se förändringen jämfört med monitorns ursprungliga profil.

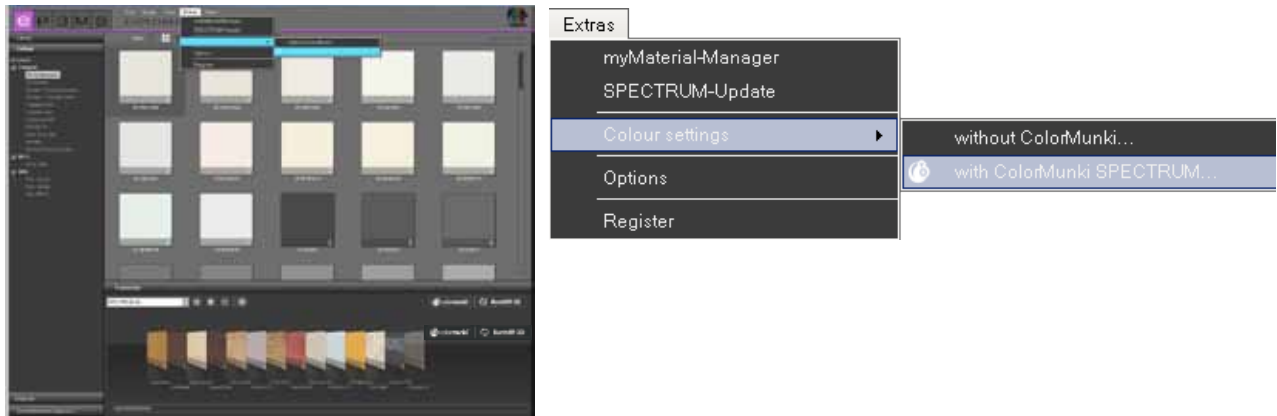
Klicka på "Nästa" och du kommer tillbaka till startdialogen i ColorMunki menyn.



OBS: Profilen som har skapats med ColorMunki för din monitor kan du se och aktivera resp. inaktivera under "Inställningar">"Avancerat">"Färghantering".

11.2.3 Profilering av skrivare

Anslut först ColorMunki till en funktionsduglig USB-anslutning på din PC. Klicka i programmetts huvudnavigering på "Verktyg">"Färginställningar">"med ColorMunki SPECTRUM..."



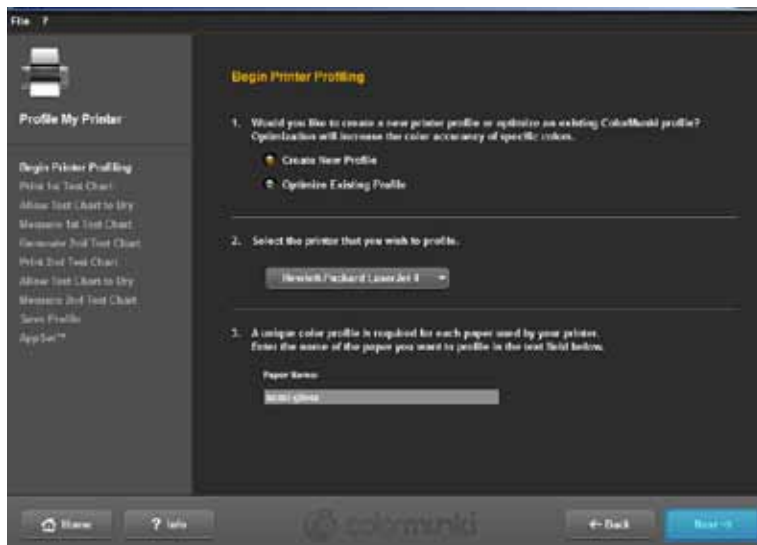
Om ColorMunki har anslutits korrekt och är funktionsduglig öppnas följande dialogruta:



Välj fältet "Profilera skrivare" med ett klick. Du förs nu genom de steg som är nödvändiga för profileringen.

Starta skrivarprofilering

Välj vid starten av skrivarprofileringen först om du vill skapa en ny profil för en skrivare eller om du vill optimera den existerande profilen. Välj i nästa steg skrivare som ska profileras. Ange den papperstyp som du använder i skrivaren.



OBS: En egen profil måste skapas för varje enskild skrivare och för varje papperstyp som du använder i respektive skrivare för att säkerställa färgäktheten vid skapandet av profiler.

Klicka sedan på "Nästa" för att skriva ut så kallade "Targets" (blad med färgsammanställningar för inläsning) till ColorMunki.

Skriv ut första target

Skriv ut det första target-bladet genom att klicka på "Skriv ut" eller välj "Jag har redan skrivit ut target" om du har ett utskrivet target-blad.



Följ anvisningarna som visas innan utskriftsdialogen öppnas och klicka på "Nästa". Gör sedan de nödvändiga inställningarna i utskriftsdialogen, välj önskad skrivare och klicka på "OK" för att skriva ut det första target-bladet.

Klicka på "Nästa" när target-bladet har skrivits ut.

Andra target

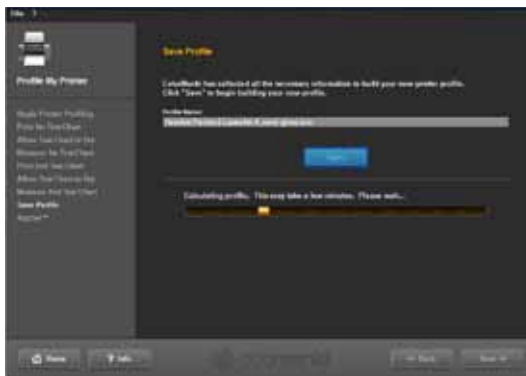
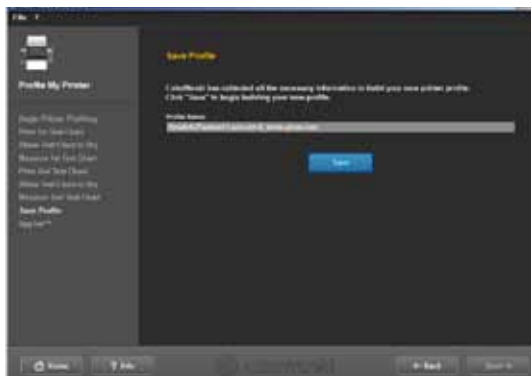
Gör på samma sätt som med det första target-bladet för att skriva ut, torka och mäta det andra target-bladet. Det andra target-bladet kan inte hoppas över eftersom det skapas utifrån de aktuella mätvärdena.



Spara profil

Efter inläsningen av färgtonssekvenserna öppnas dialogrutan "Skapa profil". Nu kan den nya profilen sparas på datorn under det på förhand angivna namnet eller under ett namn som du själv bestämmer. Klicka för att göra detta på "Spara". Programmet beräknar profilen för din skrivare. Efter att profilen har sparats kan du skapa ett Påminnelsedatum för nyprofileringen. Klicka sedan på "Nästa".

OBS: Om systemet inte kunde genomföra profileringen korrekt kan den skapade profilen inte sparas och du får ett meddelande om att profileringen inte kunde utföras. Se till att du har de nödvändiga administratörs- resp. skrivrättigheterna på den aktuella datorn och genomför processen igen.

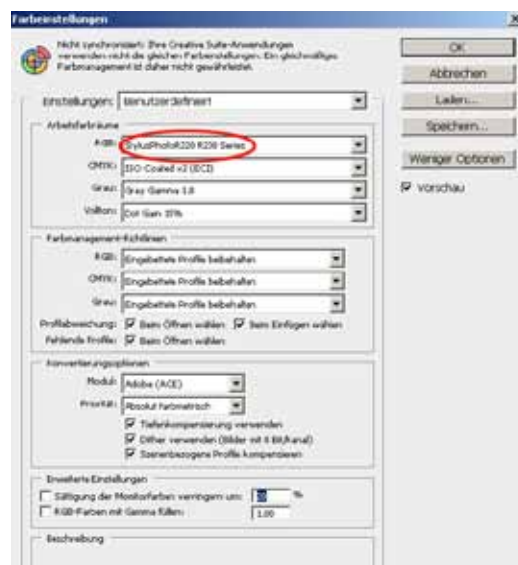
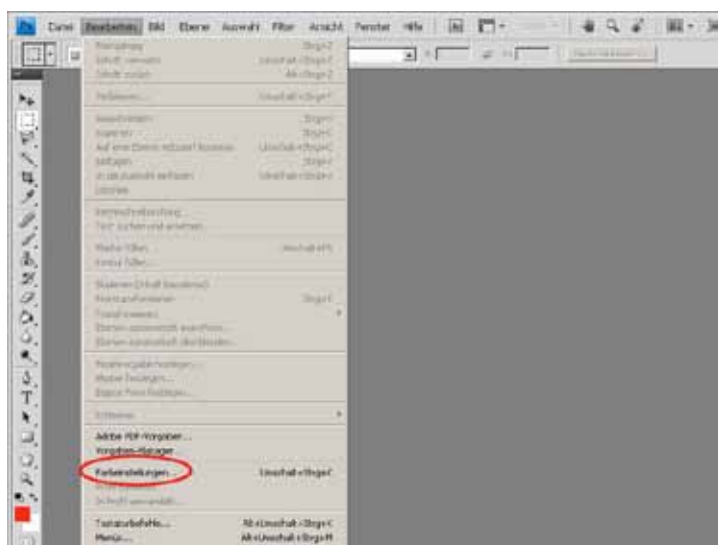


AppSet

Med denna funktion erbjuder X-Rite en automatisk överföring av din skrivarprofil till andra program som Adobe Creative Suite, CorelDRAW eller QuarkXPress. För att säkerställa den korrekta färgprofilsöverföringen till andra program rekommenderar vi att man i stället för der AppSet-funktionen använder den följande handledningen med Adobe Photoshop CS4 som exempel.

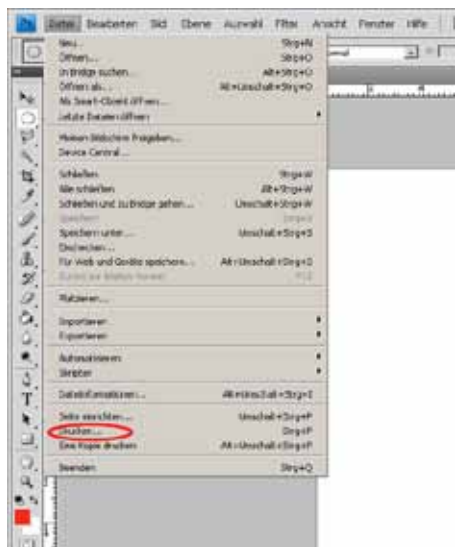
Skrivarinställningar för Adobe Photoshop CS4 genom att använda en profil som skapats med ColorMunki

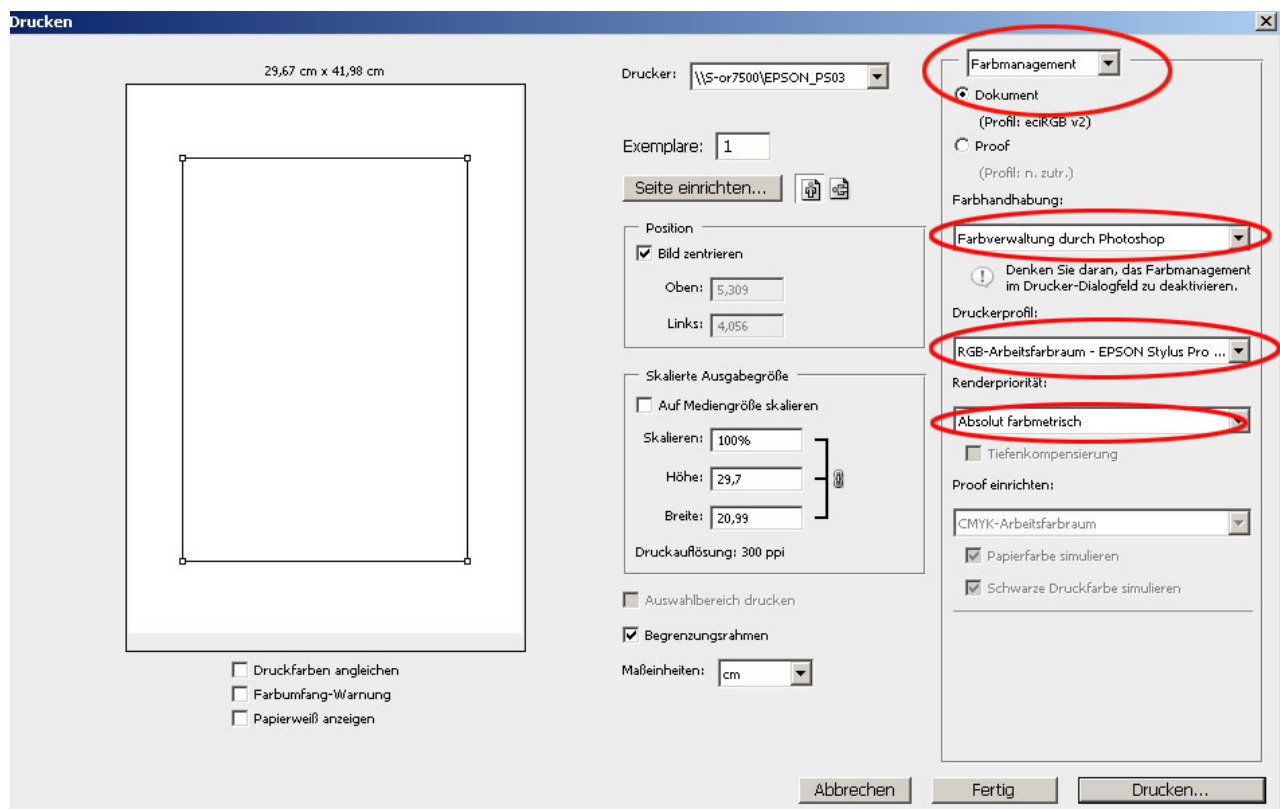
Välj i huvudmenyn i Photoshop CS4 "Bearbeta">"Färginställningar". Välj i menyfönstret som öppnas "Färginställningar" för området "Arbetsfärgrum>RGB Arbetsfärgrum" profilen som du skapat med ColorMunki och bekräfta de ändrade inställningarna med "OK".



Öppna sedan Photoshop utskriftsdialogen genom att i huvudmenyn klicka på "Fil">"Skriv ut" och gör följande inställningar i fönstret som öppnas:

1. Färghantering: "Färghantering i Photoshop"
2. Skrivarprofil: Välj här samma lcc-profil som skapats med ColorMunki som du tidigare valt under färginställningar.
3. Återgivning: "Absolut färgvärde"





OBS: Glöm inte att inaktivera färghanteringen i skrivardialogen.

11.2.4 ColorMunki meny

Fil

Under "Fil">"Inställningar" finns alternativ för profilinställningar för monitor och skrivare, vilka kan förändras manuellt.



Profilinställningar monitor

I området för profilinställningar för monitor kan tonreaktionskurvan (standardmässig inställning 2.2) och ICC-profilversionen ställas in, samt DDC-kalibreringen och inställningen för monitorluminansen med LUT kan inaktiveras.



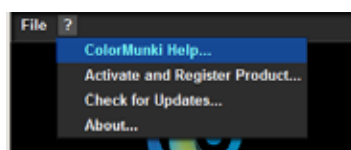
Profilinställningar skrivare

I profilinställningarna för skrivare kan man utföra anpassningen av ICC-profilversionen från version 4 (standardmässig inställning för Windows Vista resp. 7) till version 2 (för Windows XP). Om du vill använda de förändrade inställningarna, klicka på "OK".

Avsluta

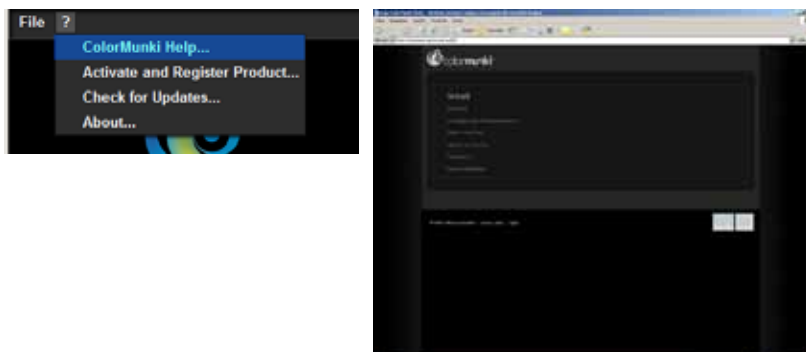
För att stänga ColorMunki färginställningsdialog, välj "Fil">"Stäng".

Hjälp



ColorMunki hjälp...

ColorMunki hjälpen hämtar supportsidan för ColorMunki via Internet. Där finns ColorMunki användarhandboken med all information om ColorMunki.



Aktivera och registrera produkten...

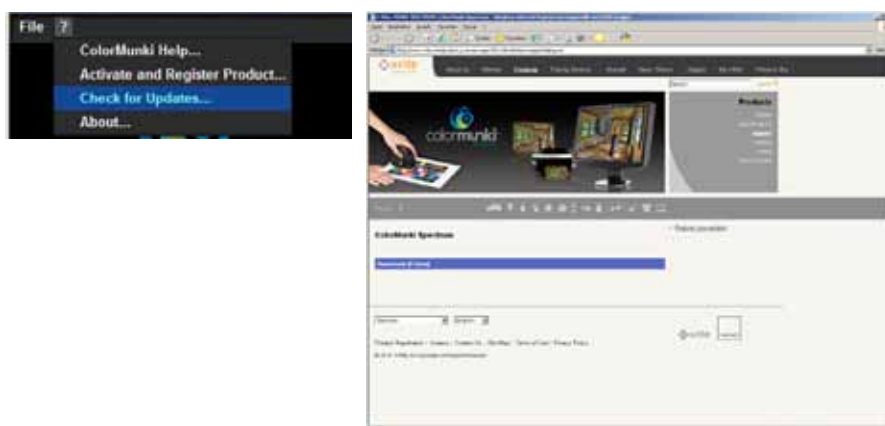
Med denna funktion kan du installera ColorMunki programvara på din aktuella dator och registrera din ColorMunki för att få aktuell information om uppdateringar och nya produkter. För att göra det, anslut ColorMunki till den aktuella PC:n och klicka på "Aktivera". Därefter kan du utföra registreringen. Programmet tar dig till tillverkarens X-Rites produktregistreringssida. Följ anvisningarna och registrera om du vill din spektralfotometer (en registrering är inte nödvändig för att arbeta med ColorMunki).



OBS: Du kan aktivera ColorMunki Spectrum på totalt tre olika datorer.

Sök uppdateringar...

Med denna funktion kan du uppdatera din ColorMunki till aktuell version. Via länken till uppdateringssidan från X-Rite ColorMunki PHOTO kan du bekvämt hämta hem den senaste uppdateringen till din ColorMunki.



Information...

"Information" visar den aktuella versionen av programvaran som din ColorMunki arbetar med.

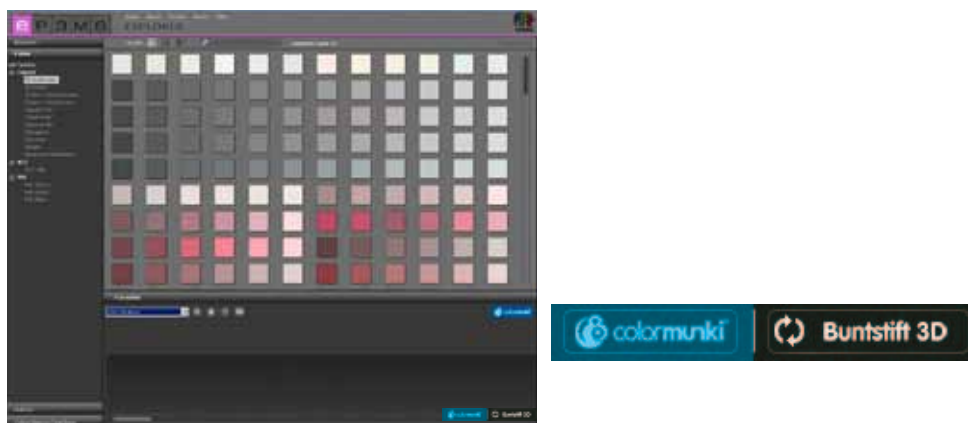
**11.2.5 Läs in färgtoner i SPECTRUM 4.0**

Det finns två olika möjligheter att läsa in färgtoner i SPECTRUM 4.0:

ColorMunki - Inläsning med Explorer

Via registret "Favoriter" i EXPLORER kan du läsa in färgtoner, direkt lägga till dem till en favorituppsättning och visa färgtonens "Sammansättning".

Se först till att ColorMunki är ansluten till en funktionsduglig USB-port på din PC. Klicka sedan på knappen "ColorMunki" i det högra området i registret "Favoriter" i EXPLORER. Ett dialogfönster med anvisningar öppnas för att leda dig genom mätningen.



OBS: Om ColorMunki ännu inte har kalibrerats hoppar dialogen till kalibreringsläget. Följ anvisningarna på bildskärmen gör att göra kalibreringen, ställ hjulet på ColorMunki på kalibreringspositionen och klicka på vridhjulet på sidan. Kalibreringen startas. Klicka på "Stäng" när kalibreringen är färdigställd (se meddelande i fönstret).



För att göra en färgtonsmätning, ställ först hjulet på ColorMunki på den mätposition som visas på bildskärmen.

Välj i nästa steg om du vill "Mäta in material/färgtoner" eller "Mäta monitor/beamer". Lägg ColorMunki med dess mätsensor på färgtonen som ska läsas in och klicka på hjulet på ColorMunki, eller klicka på knappen "Mätning" på bildskärmen.



Fältet "Mätresultat" visar sedan de inlästa värdena för LAB och RGB, samt visningen och den spektrala sammanställningen hos den inlästa färgtonen. Dessutom öppnas ett fönster i vilket du kan döpa den inlästa färgtonen eller använda den standardmässiga tilldelningen av datum och tid som färgtonsnamn. Klicka på "OK" för att spara den inlästa färgtonen. Färgtonen sparas automatiskt i den favorituppsättning som är vald.

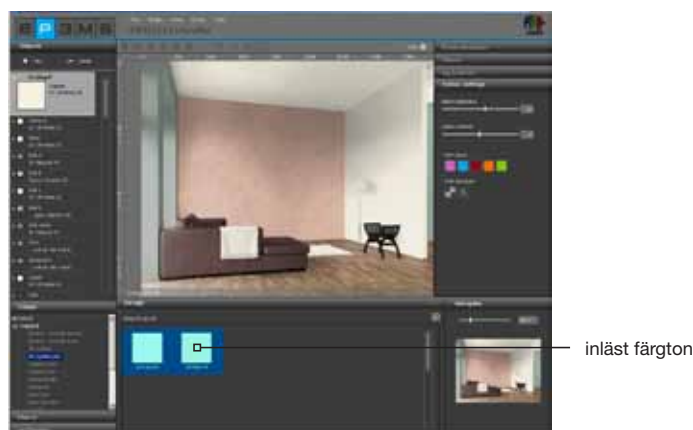


ColorMunki - Inläsning med PHOTostudio

Via registret "gestaltning" i PHOTostudio kan du också läsa in färgtoner med ColorMunki och visa liknande färgtoner som finns i Caparol färgtonskollektionen 3D-System plus.

Se först till att ColorMunki är ansluten till en USB-port på din PC. Ställ sedan in hjulet på ColorMunki på mätpositionen (hjulmarkering nedåt). Lägg ColorMunki med dess mätsensor på färgtonen som ska läsas in och klicka på hjulet på ColorMunki. Färgtonen läses in.

I registret "Gestaltning" visas nu de färgtoner i färgkollektionen 3D-System plus som är mest lika den inlästa färgtonen.



OBS: Om programmet inte hittar en passande färgton i kollektionen 3D-System plus söker systemet igenom kollektionen "CaparolColor" efter liknande färgtoner.

Kulörmätare 3D - Gränssnitt mellan Kulörmätare 3D och SPECTRUM 4.0

Om du är ägare till den nya Caparol Kulörmätare 3D kan du från och med SPECTRUM 4.0 updateversion "4.00.01" synkronisera färgmätaren med programvaran. Med detta gränssnitt kan du använda alla färgtoner som du har läst in med din Kulörmätare 3D för gestaltning i SPECTRUM 4.0.

Synkronisering Kulörmätare 3D med din PC

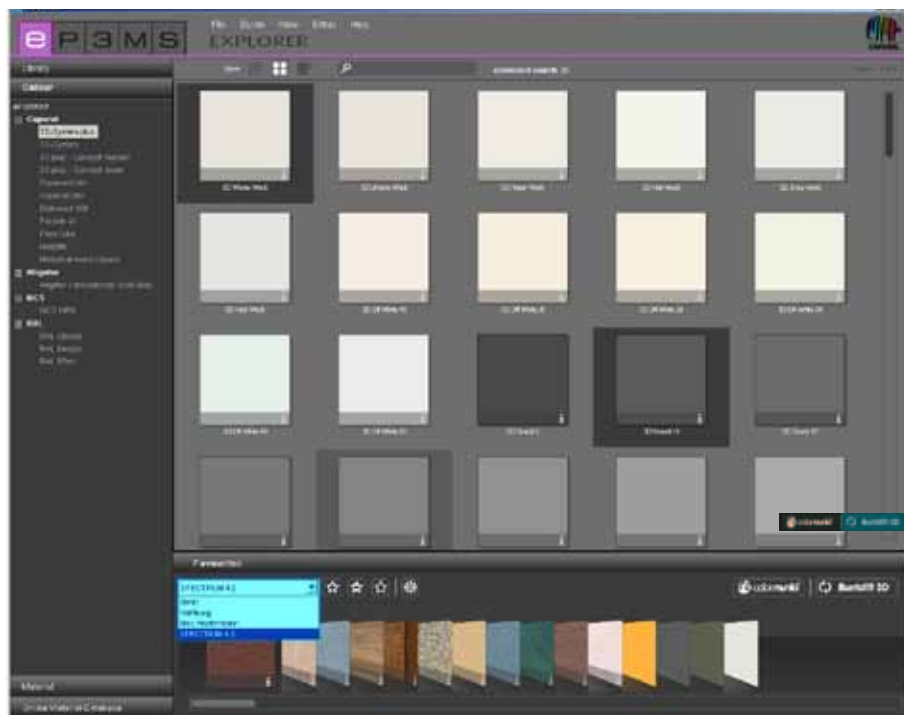
Se innan du använder Kulörmätare 3D med SPECTRUM 4.0 till att du har synkroniserat kulörmätaren med en dator med internetanslutning. Använd för att göra detta Dvd:n med programvaran som medföljer Kulörmätare 3D.

1. Installera programmet som finns på den medföljande Dvd:n "CAPSURE Sync"
2. Anslut Kulörmätare 3D till din PC med den medföljande USB-kabeln
3. Se innan du startar programmet CAPSURE Sync första gången till att datorn är ansluten till Internet
4. Starta programmet X-Rite CAPSURE Sync via "Start">"Program">"X-Rite">"CAPSURE Sync" och klicka på knappen "Synkronisera"
5. Din Kulörmätare 3D uppdateras nu med den senaste datan för färgsolfjädrar via Internet

Synkronisering Kulörmätare 3D med SPECTRUM 4.0

Med hjälp av gränssnittet mellan Kulörmätare 3D och SPECTRUM 4.0 kan alla färgtoner som avmönstrats med Kulörmätare 3D importeras till en färguppsättning i EXPLORER och sedan användas vid gestaltningen i SPECTRUM 4.0.

1. Anslut Kulörmätare 3D till datorn
2. Välj i SPECTRUM 4.0 "EXPLORER"
3. Klicka på knappen "Kulörmätare 3D" (uppe till höger i registret Favoriter)
4. Alla uppmätta färgtoner kopieras nu från färgpenna 3D till den aktuellt valda favorituppsättningen (vi rekommenderar att man först skapar en ny favorituppsättning, se Kap. 4.3 "register Favoriter").



OBS: Om knappen "Kulörmätare 3D" inte visas i EXPLORER, kontrollera att SPECTRUM 4.0 versionen på datorn är minst 4.00.01 (hur man gör för att kontrollera versionen programvaran SPECTRUM 4.0, beskrivs i Kapitel 3.2.5 "Hjälp").

12. SUPPORT

12.1 Utbildningar

För att bättre förstå hur SPECTRUM 4.0 fungerar erbjuds utbildningar över hela Tyskland. Både grund- och vidareutbildningar utförs som endagskurser från kl. 10 -17. Maximalt antal deltagare är 12 personer (minst 10 personer). För det gemensamma arbete under utbildningen står bärbara datorer till förfogande.

OBS: Aktuella utbildningstillfällen finns på SPECTRUMs hemsida www.spectrum-online.eu under rubriken "Support".



12.1.1 Innehåll seminarium

Grundutbildning

- Presentation av alla programmoduler i SPECTRUM 4.0
- Övningar i alla programmoduler utifrån praktiska exempel
- Procedurer från att ladda upp ett digitalfoto till en presentationsfärdig visning av utkast hos kund

Workshop påbyggnad

- Objektbearbetning med egna, medtagna foton
- Input och praktiska övningar i färggestaltning

(förutsättning för deltagande i påbyggnadsutbildningen är en SPECTRUM 3.0 eller 4.0 grundutbildning eller intensivt arbete med SPECTRUM 3.0!)

12.1.2 Anmälan till utbildningar

De aktuella utbildningstillfällena och anmälningsformulär finns på SPECTRUMs hemsida: www.spectrum-online.eu

Om det inte finns något utbildningstillfälle i din närhet, skicka ett e-post meddelande för att få mer information. Ange ärendet "Förfrågan utbildning" till info@spectrum-online.eu. Vi försöker att anordna en utbildning i din närhet.

12.2 Utbildningsvideo

Utbildningsvideor kommer i framtiden att finnas på www.spectrum-online.eu under "Support".

12.3 Nyhetsbrev

Vill du alltid vara säker på att du har den senaste informationen? Registrera dig för att få SPECTRUM 4.0 nyhetsbrev gratis! Vi informerar om alla nyheter runt om SPECTRUM 4.0, som t.ex. uppdateringar eller nya material.

Logga in i SPECTRUM 4.0

Du kan logga in dig direkt via registreringen i SPECTRUM 4.0. Klicka i huvudnavigationen på "Verktyg">"Registrering", ange dina användaruppgifter och se till att boken är satt i rutan vid "Abonnera nyhetsbrev". Klicka sedan på "Registrera" och du anmäls förutom för registreringen även till nyhetsbrevet (mer information om registrering, se Kap. 9.2).

Anmälan via e-post

Du kan även registrera dig för att abonnera nyhetsbrevet via e-post. Skicka dina kontaktuppgifter inklusive e-post adress till:

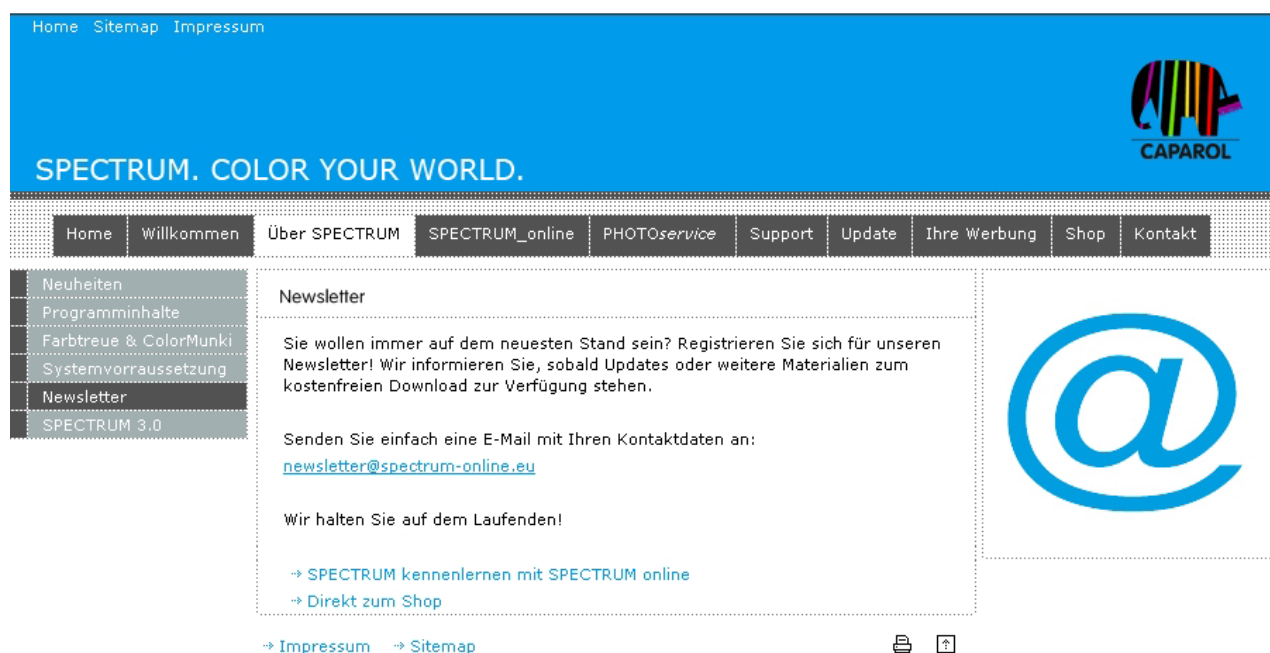
newsletter@spectrum-online.eu

Du får ett bekräftelsemeddelande från SPECTRUM-Team med en länk för att bekräfta abonnemanget. Abonnemanget av nyhetsbrevet aktiveras först efter att du har klickat på länken och bekräftat din e-post adress.

Du kan naturligtvis när som helst avboka nyhetsbrevet. En länk för att avboka nyhetsbrevet finns i slutet av varje nyhetsbrev som skickas till dig.

Vi ser fram emot din registrering!

Ditt SPECTRUM-Team

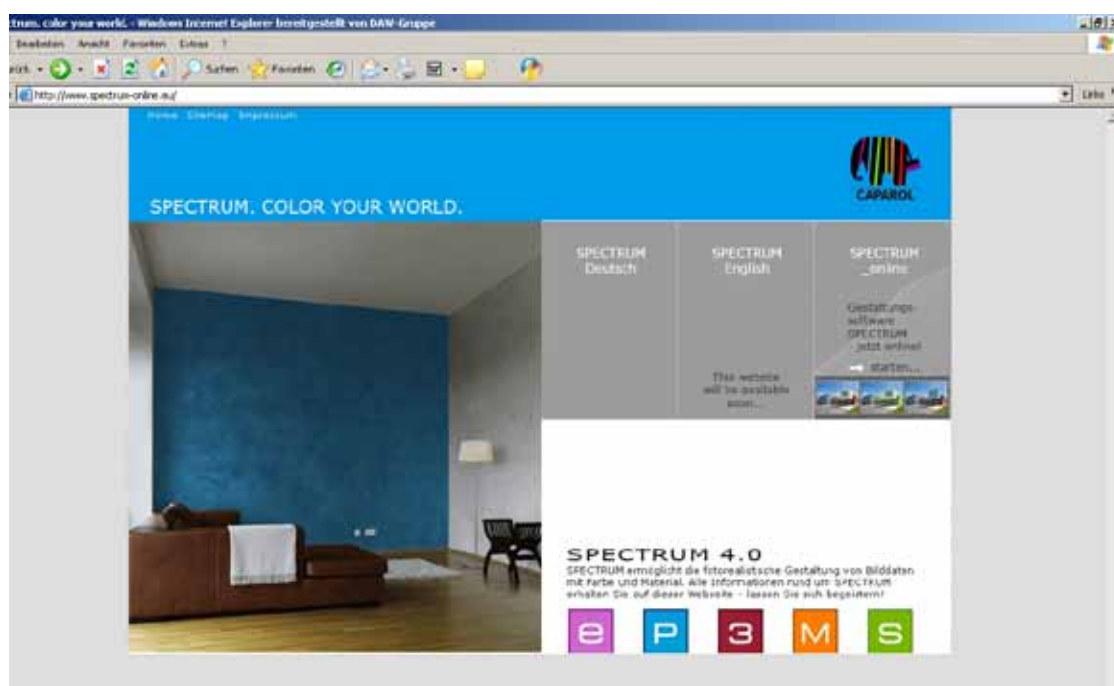


The screenshot shows the SPECTRUM website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Home, Sitemap, Impressum. Below this is a blue header with the text "SPECTRUM. COLOR YOUR WORLD." and the CAPAROL logo. A secondary navigation bar contains links: Home, Willkommen, Über SPECTRUM, SPECTRUM_online, PHOTOservice, Support, Update, Ihre Werbung, Shop, and Kontakt. The main content area is divided into two columns. The left column has a sidebar with links: Neuheiten, Programminhalte, Farbtreue & ColorMunki, Systemvoraussetzung, Newsletter, and SPECTRUM 3.0. The right column 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 "→ Impressum" and "→ Sitemap". To the right of the newsletter text is a large blue '@' symbol. At the very bottom of the page, there are small icons for a printer and a cursor.

12.4 Hemsida

På den nya SPECTRUM-hemsidan www.spectrum-online.eu finns all information runt om SPECTRUM 4.0:

- utbildningstillfällen under det aktuella och det kommande året
- utbildningsvideo
- FAQ (svar på de vanligaste frågorna)
- information om uppdateringar
- information om alla SPECTRUM 4.0 produkter
- information om produkter för din egen marknadsföring
- hotline för teknisk support
- kontaktinformation



Hemsida finns både på tyska och engelska och innehåller dessutom online-versionen av SPECTRUM: SPECTRUM_online på mer än 15 språk med produkter speciella för olika länder.

12.5 Kontakt

Support för tekniska frågor

Om du har tekniska frågor som inte besvaras i handboken eller på vår hemsida hjälper vårt team för teknisk support gärna till. Våra medarbetare hjälper till att hitta svaren på dina frågor om tekniska problem med SPECTRUM 4.0:

E-post: spectrumsupport@caparol.de

Avgiftsbelagd hotline: 0180 – 5 26 56 87

(0,14€/Min från det tyska fasta nätet, mobiltelefon max 0,42€/Min.)

Måndag – fredag från 09.00 - 12.00 och 13.00 - 16.00

Den personliga önskelista

SPECTRUM 4.0 kan mycket - med du har kanske önskemål för den fortsatta programutvecklingen? Berätta för oss! Vi testar om ditt förslag kan utföras i verkligheten! Skicka bara din personliga "Önskelista" till: **info@spectrum-online.eu**