



SPECTRUM

Handbuch Version 5



DISCLAIMER

Alle Angaben in diesem Handbuch sind nach sorgfältiger Prüfung zusammengestellt worden, gelten jedoch nicht als Zusicherung von Produkteigenschaften. Caparol haftet ausschließlich in dem Umfang, der in den Verkaufs- und Lieferbedingungen festgelegt ist.

Kein Teil des Handbuchs darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis seitens Caparol reproduziert, übermittelt, verarbeitet oder in irgendeinem Datenbanksystem gespeichert werden. Das gleiche gilt für die Übersetzung in eine andere menschliche Sprache oder Computersprache in jedweder Form oder durch jedwede Mittel, es sei denn, dies ist nach dem Gesetz der Bundesrepublik Deutschland erlaubt.

Caparol behält sich das Recht vor, Änderungen an diesem Dokument vorzunehmen. Hierbei besteht keinerlei Verpflichtung zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder Organisation, es sei denn, diese ergäbe sich aus dem zugrunde liegenden Liefer- oder Lizenzvertrag zur Nutzung der Software.

Caparol übernimmt deshalb auch keine Haftung für in dem Handbuch enthaltene Fehler, mittelbare Schäden oder Schadenersatz für Anwendungen, die durch Auslieferung, Bereitstellung und Benutzung der Dokumentation entstehen.

Es ist möglich, dass Caparol Rechte zu Patent bzw. angemeldeten Patenten, zu Warenzeichen, Urheberrechten oder sonstigen Eigentümern besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt dem Nutzer jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Warenzeichen, Urheberrechte oder auf sonstige geistige Eigentümer, außer wenn dies ausdrücklich in den schriftlichen Liefer- oder Lizenzverträgen angegeben ist.

Alle Markenzeichen sind eingetragene Markenzeichen der jeweiligen Firma.

© CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH

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

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	5
1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch	5
1.2 Kapitelüberblick	5
1.3 Neuerungen in SPECTRUM 2	7
2. Installation	8
2.1 Systemvoraussetzungen	8
2.2 Installation der Programmversion und Komponenten	8
2.3 Aktivierung der Software	10
2.3.1 Aktivierung mit Seriennummer	10
2.3.2 Aktivierung mit CmStick (Dongel)	10
2.4 Installation der Basisdaten	11
2.5 Updates	13
3. Programmüberblick	14
3.1 Aufbau Programmoberfläche	15
3.2 Programmnavigation – Module	15
3.3 Hauptnavigation	16
3.3.1 Datei	16
3.3.2 Bearbeiten	17
3.3.3 Studio	17
3.3.4 Ansicht	17
3.3.5 Extras	18
3.3.6 Hilfe	19
3.4 Kurzbefehle	20
4. EXPLORER	23
4.1 Menüleiste des Explorers	23
4.1.1 Daten-Ansicht	23
4.1.2. Suche	24
4.1.3 Hilfe	24
4.1.4 Filter	25
4.1.5 Favoriten	25
4.2 Register: "Projekte"	26
4.2.1 Beispiele AUSSEN / INNEN	27
4.2.2 Eigene Projekte	27
4.2.3 Zusatzmenü	28
4.3 Register: "Kollektionen"	30
4.3.1 Farb- und Materialwahl	31
4.3.2 Eigene Kollektionen	32
4.4 Filter	36
4.5 Favoriten	38
5. PHOTOstudio	40
5.1 Menüleiste	40
5.1.1 Projekt öffnen	41
5.1.2 Projekt speichern	42
5.1.3 Drucken	43
5.1.4 Schritt vor / zurück	46
5.1.5 Ansicht-Buttons	46
5.1.6 Rocket-Modus	47
5.1.7 Hilfe	47
5.1.8 Objektliste einblenden / ausblenden	47
5.2 Register: "Objektliste"	48
5.2.1 Objektliste erstellen / entfernen	48
5.2.2 Objekteigenschaften	49

5.2.3 Helligkeit / Kontrast / ColorChecker	50
5.3 Register: "Vorbereiten"	51
5.3.1 Werkzeuge: Fläche	51
5.3.2 Werkzeuge: Gitternetz	57
5.3.3 Werkzeuge: Retusche	60
5.4 Register: "Gestalten"	64
5.4.1 Kollektionen	64
5.4.2 Favoriten	70
5.4.3 3D-Objekte: CapaCoustic Melapor & NMC	71
5.4.4 Farben/Materialien in der Objektliste kopieren	74
5.4.5 Multiview-Bilder	75
6. 3Dstudio	76
6.1 Menüleiste	76
6.2 Kameraeinstellungen	78
7. MATERIALstudio	79
7.1 Menüleiste	79
7.2 Individuelle Muster erstellen	81
7.2.1 Register: Untergrund	81
7.2.2 Register Kollektion	82
7.3 Individuelle Muster verwenden	83
8. SHOW	84
8.1 Menüleiste	84
8.1.1 Ansichten	86
9. SPECTRUM_cloud	89
9.1 Anmeldung / Registrierung	89
9.1.1 Registrierung	89
9.1.2 Anmeldung	89
9.1.3 Passwort vergessen	90
9.2 Datenverwaltung	90
9.2.1 Eigene Dateien Down-/ Upload	90
9.2.2 Herstellerdaten Download	92
9.3 Service	93
9.3.1 PHOTOService	93
9.3.2 PRINTService	99
9.4 Weitere Funktionen	100
10. myMaterial-Manager	101
10.1 Aufbau myMaterial-Manager	101
10.1.1 Farbe, Material und Favoriten auswählen	101
10.1.2 Farbe, Material und Favoriten exportieren	102
10.1.3 Zurückkehren zu SPECTRUM 5	102
11. Farbtreue - Kalibrierung - ColorMunki	103
11.1 Einfache Farboptimierung (ohne ColorMunki)	103
11.1.1 Kalibrierung	103
11.2 Kalibrierung mit ColorMunki	104
11.2.1 Profilierung des Monitors	105
11.2.2 Profilierung des Druckers	110
11.2.3 Einlesen von Farbtönen in SPECTRUM 5	115
12. SUPPORT	116
12.1 Schulungen	116
12.2 Webseite	116
12.3 Kontakt	116

1. EINFÜHRUNG

SPECTRUM 5 basiert auf mehr als 10 Jahren Entwicklungsarbeit im Bereich Grafiksoftware mit Fokus auf Farb- und Materialdarstellung. Entstanden ist eine innovative Visualisierungssoftware, die durch die Qualität fotorealistischer Bilder und Oberflächen überzeugt.

SPECTRUM 5 ermöglicht die Gestaltung von eigenen Bilddaten und zahlreichen Beispielbildern. Der intuitiv zu erlernende Arbeitsablauf bietet auch Gelegenheitsanwendern einen leichten Einstieg in die Welt der digitalen Bildbearbeitung. Die Visualisierungssoftware zeichnet sich insbesondere durch das große Angebot von Farbtonkollektionen sowie Oberflächen vieler namhafter Hersteller aus.

1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch

Das vorliegende Nachschlagewerk soll Ihnen den Einstieg in die Visualisierungssoftware SPECTRUM 5 erleichtern. Es unterstützt Sie bei typischen Aufgabenstellungen in der Arbeit mit der Software und gibt Ihnen Tipps zu Programm Besonderheiten.

Im Folgenden geben wir Ihnen einen Überblick über die Inhalte des Handbuchs sowie die Neuheiten von SPECTRUM 5.

Wichtige Zusatzinformationen sind im Handbuch mit „Hinweis“ gekennzeichnet.

Auch finden Sie in einigen Kapiteln Bezüge zu anderen Kapiteln, die im Zusammenhang mit bestimmten Funktionen hilfreich sein können.

1.2 Kapitelüberblick

Kapitel 1: Einführung

Einführung in das Thema Caparol SPECTRUM 5, Informationen zum Benutzerhandbuchaufbau sowie eine Übersicht über die neuen Funktionen der Software.

Kapitel 2: Installation

Hier finden Sie die Systemvoraussetzungen zur optimalen Nutzung von SPECTRUM 5 sowie einen Leitfaden zur Installation des Programms.

Kapitel 3: Programmüberblick

In diesem Kapitel erhalten Sie einen Überblick über den grundlegenden Aufbau der Arbeitsoberfläche von SPECTRUM 5, die fünf Module, Kurzbefehle für die Tastatur sowie eine Erläuterung der Piktogramme der Caparol Farbtonkollektionen.

Kapitel 4: Modul EXPLORER

Das Kapitel EXPLORER bringt Ihnen die Inhalte dieses Moduls näher. Neben einem Überblick über die Bilder, Projekte, Farb- und Materialdaten erläutern wir Ihnen die erweiterten Suchmöglichkeiten mit Filtereinstellungen.

Kapitel 5: Modul PHOTostudio

Hier zeigen wir Ihnen die Funktionsweisen des PHOTostudios mit den unterschiedlichen Optionen der Vorbereitung und Gestaltung eigener Bilddaten oder Beispielbildern sowie der Möglichkeit von Speicherung, Druck und Export Ihrer Entwürfe.

Kapitel 6: Modul 3Dstudio

Dieses Kapitel hilft Ihnen die mit "Google Sketchup" virtuell erstellten Objekte in das 3Dstudio zu importieren und für die Gestaltung vorzubereiten, mit der Möglichkeit von Speicherung, Druck und Export der Entwürfe.

Kapitel 7: Modul MATERIALstudio

In diesem Kapitel erhalten Sie Informationen über die Erstellung eigener Farb- und Oberflächenkombinationen, die zur Gestaltung in SPECTRUM 5 sowie in externen Programmen verwendet werden können.

Kapitel 8: Modul SHOW

Im SHOW-Kapitel werden Ihnen die Präsentationsmöglichkeiten für Ihre Entwürfe, z.B. beim Kunden oder im Verkaufsraum mittels direktem Vergleich, Collage sowie Diashow, erklärt.

Kapitel 9: SPECTRUM_cloud

Ab jetzt steht Ihnen die SPECTRUM_cloud als kostenloser Speicherort für Spectrum-Daten zur Verfügung. Hier haben Sie Zugriff auf neueste Kollektionen von Caparol und Partnerherstellern. Ebenso können Sie den PHOTOService (Bildmaskierung) und PRINTservice (farbgenauer Ausdruck) nutzen. Via Cloud ist die Vernetzung zwischen unterschiedlichen SPECTRUM-Anwendungen möglich.

Kapitel 10: myMaterial-Manager

In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie schnell und einfach ausgewählte Materialien über den myMaterial-Manager für externe Programme exportieren und nutzen können.

Kapitel 11: Farbtreue - Kalibrierung- ColorMunki

Nutzen Sie die Möglichkeiten zur Optimierung der Farbwiedergabe an Ihrem Monitor und / oder Drucker zur farblich realitätsnahen Darstellung Ihrer Entwürfe in SPECTRUM 5.

Kapitel 12: Support

Hier finden Sie Hinweise zu Schulungen, dem technischen Support und der SPECTRUM 5 Homepage.

1.3 Neuerungen in SPECTRUM 5

Das sind die wichtigsten Neuerungen in SPECTRUM 5 im Vergleich zur Vorgängerversion SPECTRUM 4.0:

- **SPECTRUM_cloud:**
Vernetzung aller SPECTRUM-Anwendungen mit der SPECTRUM_cloud.
- **Touchoptimierung und Monitorgröße**
Die gesamte Programmoberfläche ist optimiert für Touch-Monitore.
- **3D-Objekte:**
Einbinden von NMC-Profilen und Melapor Akustik Produkten in Innenraumbilder.
- **Express**
Wenn es mal schnell gehen muss – Bearbeitung ohne Flächenmaskierung im Express-Modus.
- **Optimierte Bildbibliothek**
Jedes Beispielbild ist in jeweils drei durch professionelle Farbgestalter entwickelten Farbvarianten hinterlegt.

2. INSTALLATION

Bevor Sie mit der Nutzung von SPECTRUM 5 beginnen können, stellen Sie sicher, dass Ihr PC die erforderlichen Voraussetzungen (Systemvoraussetzungen siehe Kap. 2.1) für das optimale Funktionieren der Software erfüllt. Gehen Sie bei der Installation nach den in diesem Kapitel dargestellten Schritten vor.

2.1 Systemvoraussetzungen

Für die Installation von SPECTRUM 5 und die weitere Arbeit mit der Software müssen folgende Systemanforderungen erfüllt sein:

Betriebssystem Microsoft Windows:
Vista | 7 | 8, 32 oder 64 Bit (inkl. des jeweils aktuellen Service Packs)

Prozessor min. Intel Core 2 Duo 1,66 GHz

Arbeitsspeicher RAM mind. 2 GB, empfohlen 4 GB

Speicherplatz auf der Festplatte 10 GB

DVD-ROM Laufwerk

Vollversion | Upgrade: USB-Slot für Lizenzschlüssel (CM-Stick)

Internetanbindung (zur Softwareaktivierung)

Grafik 32 Bit, mind. 1024 x 768 px

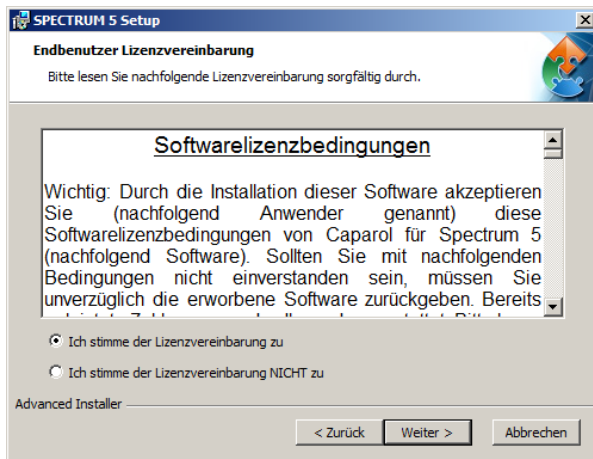
2.2 Installation der Programmversion und Komponenten

Legen Sie die Caparol SPECTRUM 5 DVD in das DVD-Laufwerk Ihres PCs und klicken Sie im Hauptverzeichnis der DVD auf „Setup.exe“. Der Caparol SPECTRUM 5 Installationsassistent wird nun gestartet und führt Sie durch den Installationsvorgang.

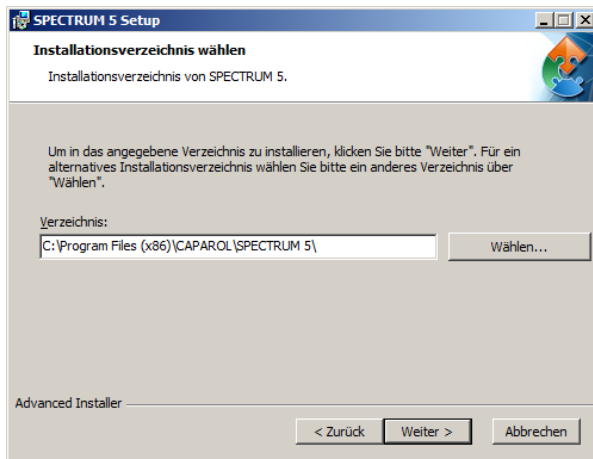


Hinweis: Zur Sicherstellung der korrekten Installation von SPECTRUM 5 wird empfohlen, die Firewall für den Zeitraum der Installation zu deaktivieren.

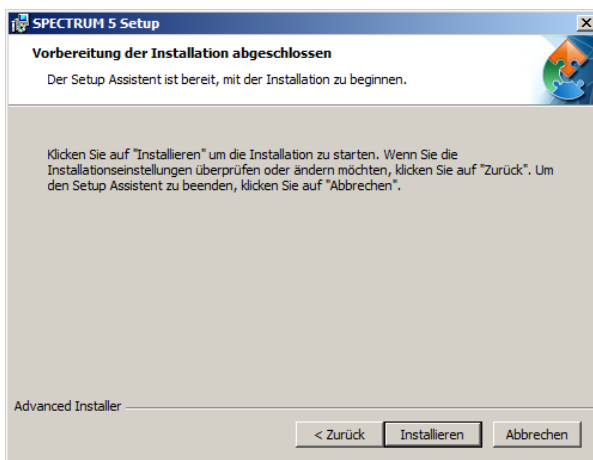
Stimmen Sie der Lizenzvereinbarung zu.



Wählen Sie ein Programmverzeichnis.
Standardmäßig wird C:\Program Files (x86)\CAPAROL\SPECTRUM 5\ vorgeschlagen



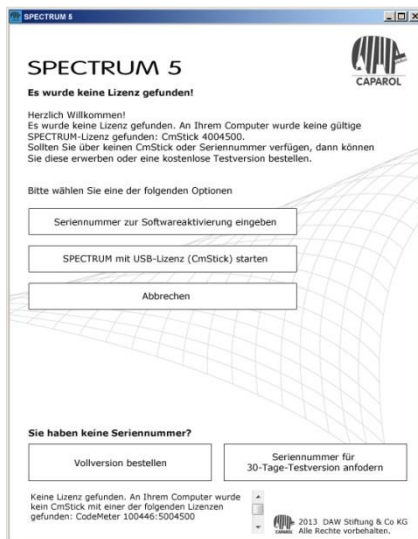
Beim Start des Caparol SPECTRUM 5 Installationsassistenten wird geprüft, ob alle benötigten Programme installiert sind. Sollte dies nicht der Fall sein, wird automatisch der Installationsassistent für erforderliche Programme aufgerufen, der Sie bei der Installation der notwendigen Programme unterstützt.



Nach erfolgreicher Installation beenden Sie den Assistenten mit dem Button „Fertigstellen“. Im Anschluss müssen Sie die Software aktivieren (siehe Kap. 2.3 „Aktivierung der Software“).

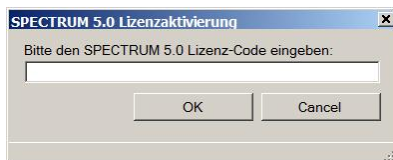
2.3 Aktivierung der Software

Sind alle erforderlichen Komponenten installiert, starten Sie bitte die SPECTRUM 5 Anwendung über die Verknüpfung auf Ihrem Desktop.



2.3.1 Aktivierung mit Seriennummer

Klicken Sie auf „Seriennummer zur Softwareaktivierung eingeben“ und geben Sie die 25-stellige Seriennummer ein, die Sie mit der Installations-DVD erhalten haben. Auf Groß-/ Kleinschreibung ist dabei zu achten. Eine bestehende Internet-Verbindung ist erforderlich. Im Anschluss beginnt die Installation der Basisdaten automatisch (siehe Kap. 2.4 „Installation der Basisdaten“)



Hinweis: SPECTRUM *student* funktioniert nur in Verbindung mit einer Seriennummer und kann nicht mit einem CmStick kombiniert werden. Bitte beachten Sie, dass die Studentenversion nur auf einem einzigen Rechner installiert und genutzt werden kann.

2.3.2 Aktivierung mit CmStick (Dongel)

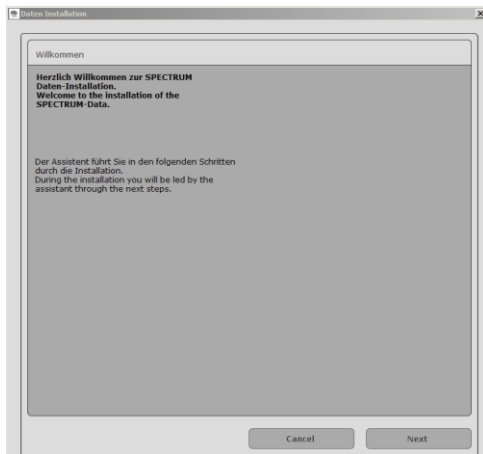
Stecken den CmStick (Ihren Lizenzschlüssel für Vollversion und Upgrade) in einen USB-Slot Ihres Rechners und klicken Sie auf „SPECTRUM mit USB-Lizenz (CmStick) starten“.
Im Anschluss beginnt die Installation der Basisdaten automatisch (siehe Kap. 2.4 „Installation der Basisdaten“)

Hinweis: Es besteht die Möglichkeit, das Programm auf mehreren Rechnern zu installieren. Zum Arbeiten mit SPECTRUM 5 muss der CmStick immer angeschlossen sein.

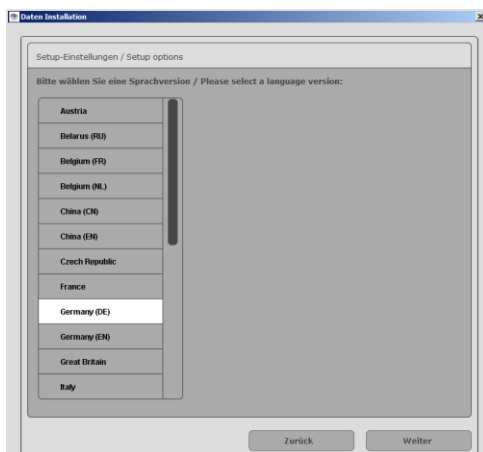


2.4 Installation der Basisdaten

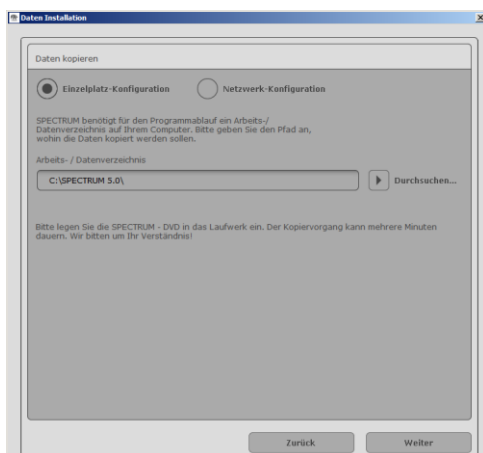
Nach erfolgreicher Aktivierung erscheint der Assistent für die Dateninstallation.



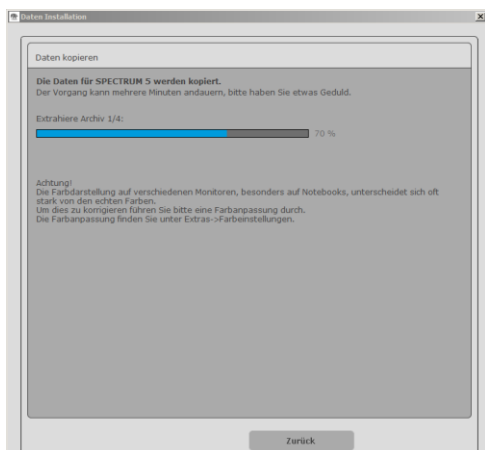
Wählen Sie eine Sprachversion aus.



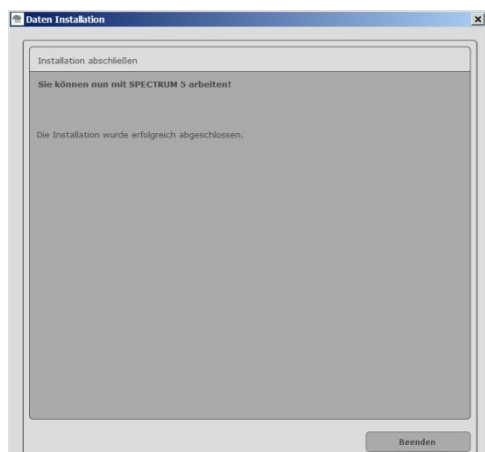
Wählen Sie im Anschluss das Arbeits-/ Datenverzeichnis aus.
In dieses Verzeichnis werden sämtliche Bibliotheksbilder und Texturen abgelegt.
Die Installations-DVD muss dazu im Laufwerk liegen.



Es werden alle Daten auf Ihren PC kopiert. Dies kann einige Minuten dauern.



Nach der Bestätigung mit „Beenden“ ist die Installation komplett, und Sie können mit SPECTRUM 5 arbeiten.



2.5 Updates

SPECTRUM 5 informiert Sie beim Start des Programms über die Verfügbarkeit von Updates. Erhalten Sie einen Hinweis auf ein Update, installieren Sie dieses bitte stets, um mit Ihrer Software immer auf dem neuesten Stand zu sein. Die Updates sind für Sie kostenfrei.

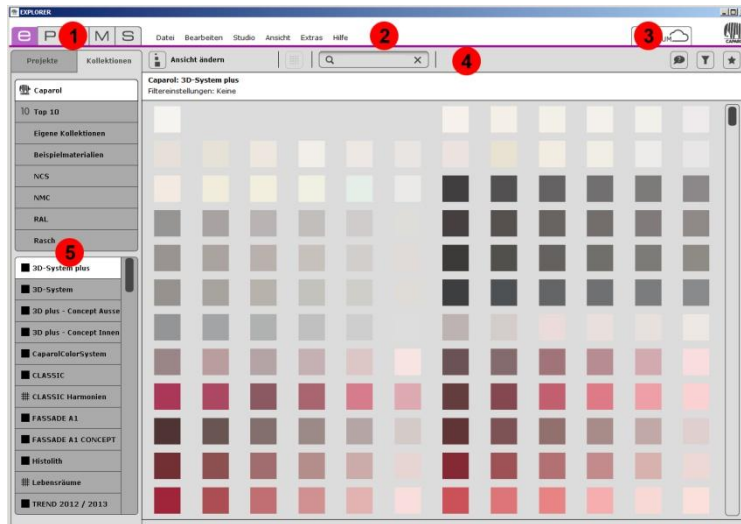
Alternativ können Sie ein Update über das Menüprogramm „Extras“ > „PROGRAMM-Update“ installieren.

Hinweis: Die Ihnen beim Starten der Software angebotenen Updates aktualisieren lediglich das Programm selbst. Wenn Sie neue Farbtöne oder Materialien in Ihre Software laden möchten, nutzen Sie hierzu die *SPECTRUM_cloud* (siehe Kap. 9).

Unter „Extras“ > „DATEN-Update“ überprüft SPECTRUM lediglich Ihre Daten und aktualisiert diese.

3. PROGRAMMÜBERBLICK

3.1 Aufbau Programmoberfläche



1.) Programmnavigation - Module

2.) Hauptnavigation

3.) SPECTRUM_cloud

4.) Menüleiste

5.) Register

1.) Programmnavigation - Module

Die Programmnavigation befindet sich im oberen linken Bereich des Screens und beinhaltet die fünf Module **EXPLORER**, **PHOTOstudio**, **3Dstudio**, **MATERIALstudio** und **SHOW**. Diese Buttons sind von jedem Bereich aus anwählbar und ermöglichen es, zwischen den Modulen zu wechseln. Detaillierte Informationen zu den Funktionsweisen innerhalb der einzelnen Module finden Sie in den Kapiteln 4 bis 8.



2.) Hauptnavigation

Die Hauptnavigation befindet sich am oberen Rand der Software und beinhaltet je nach Modul, in dem Sie sich befinden, die Optionen **Datei**, **Bearbeiten**, **Service**, **Studio**, **Ansicht**, **Extras** und **Hilfe**. Diese werden Ihnen in Kapitel 3.3 näher erläutert. Desweiteren haben Sie hier Zugang zur SPECTRUM_cloud. (Kap. 9)

Datei Bearbeiten Studio Ansicht Extras Hilfe



4.) Menüleiste

Die Funktionsbuttons der einzelnen Module sind direkt unter der farbigen Linie der Module im mittleren Bildbereich anwählbar. Mit Hilfe dieser Symbole können Sie je nach Modul Daten importieren, exportieren, speichern oder drucken. Die Buttons werden im jeweiligen Modul genauer erläutert.



5.) Register

Je nach Modul befinden sich auf der rechten bzw. linken Seite der Programmoberfläche Register mit unterschiedlichen Inhalten und Werkzeugen, die Sie durch Anklicken des Registernamens öffnen können. Die Inhalte der Register werden im jeweiligen Modul detailliert erläutert.



3.2 Programmnavigation - Module

In der Hauptnavigation sehen Sie die Buttons der fünf Module, die immer zugänglich sind. Mit diesen können Sie zwischen den verschiedenen Bereichen des Programms hin und her wechseln.



EXPLORER



PHOTOstudio



3Dstudio



MATERIALstudio



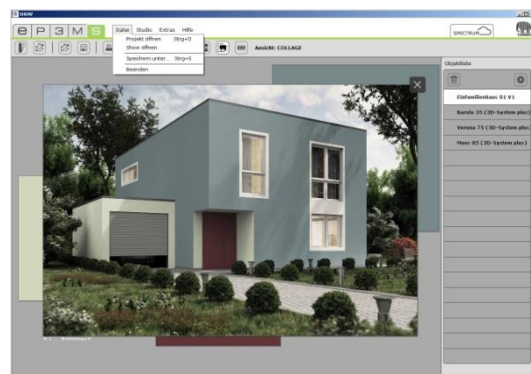
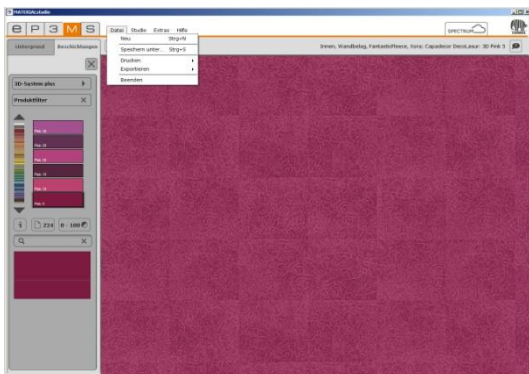
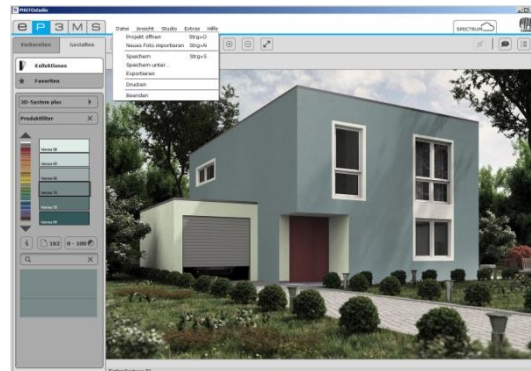
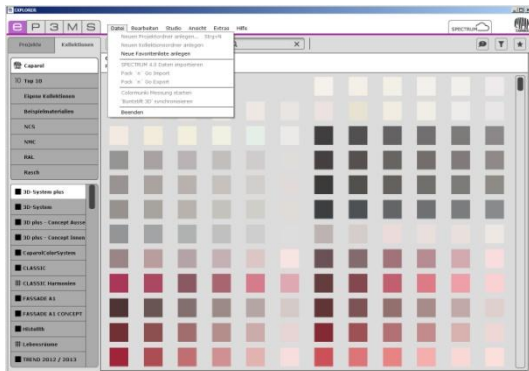
SHOW

3.3 Hauptnavigation

Die Hauptnavigation ist von jedem Bereich aus sichtbar. Entsprechend dem aktuell gewählten Modul beinhaltet sie teils unterschiedliche Funktionen, die für das Modul charakteristisch sind.

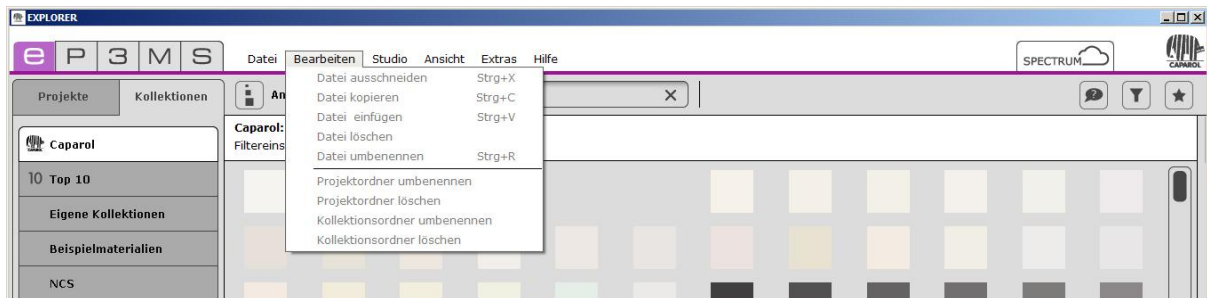
3.3.1 Datei

Die Inhalte der „Datei“-Navigation variieren je nach Modul in Speicher-, Druck- oder Öffnungsoptionen. „Datei“ enthält stets die Möglichkeit, das Programm über „Beenden“ zu schließen.



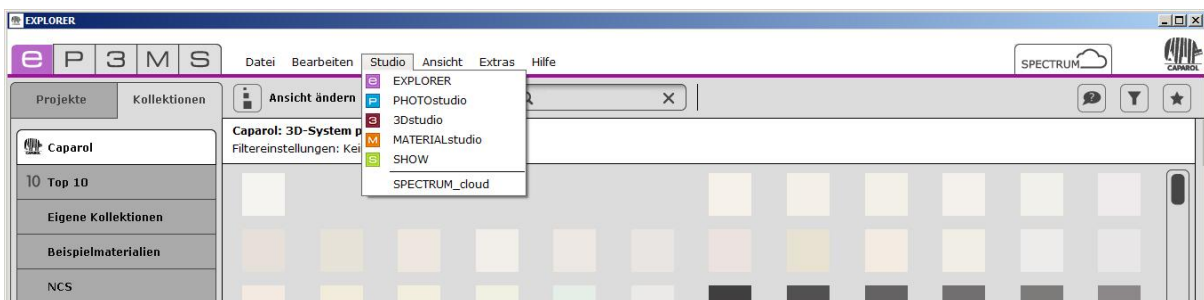
3.3.2 Bearbeiten

In „Bearbeiten“ haben Sie die Möglichkeit, das aktive Objekt zu bearbeiten. Je nach Modul unterscheiden sich die Bearbeitungsmöglichkeiten.



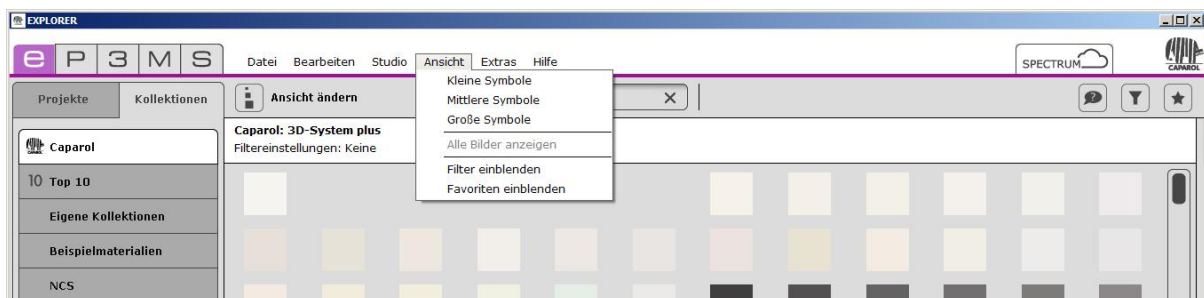
3.3.3 Studio

In „Studio“ können Sie zwischen den einzelnen Modulen wechseln. Zusätzlich zum Überblick über die Module finden Sie hier den Zugang zur SPECTRUM_cloud.



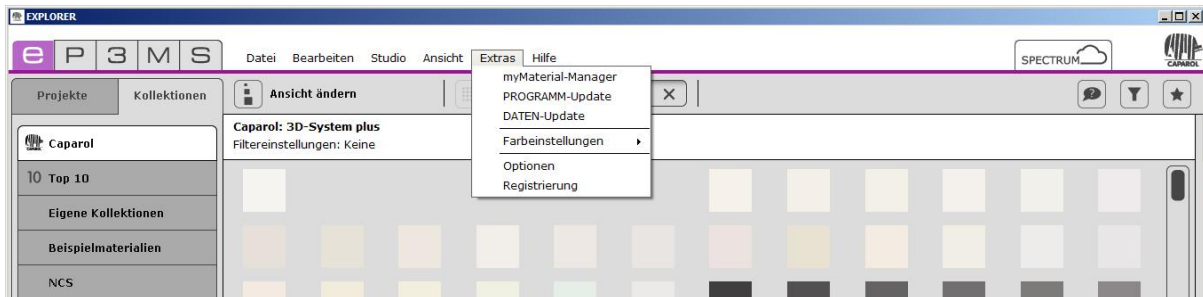
3.3.4 Ansicht

Die Funktion „Ansicht“ steht Ihnen als Navigationspunkt in allen Modulen zur Verfügung. Hinweise zu den Funktionen der „Ansicht“ erhalten Sie im jeweiligen Modul.



3.3.5 Extras

Unter „Extras“ stehen Ihnen sechs unterschiedliche Funktionen zur Verfügung.



myMaterial-Manager

Über „myMaterial-Manager“ gelangen Sie in die „myMaterial-Manager“-Ansicht von SPECTRUM 5. Hier können Sie alle Farben und Materialien aus dem Bereich „Kollektionen“ einfach per Drag'n'Drop, in andere Programme, wie zum Beispiel Microsoft Word importieren. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie in Kapitel 10 „myMaterial-Manager“.

SPECTRUM-Update

Mit Klick auf „SPECTRUM-Update“ können Sie die aktuellste Update-Version von SPECTRUM 5 auf Ihrem Rechner installieren. Sehen Sie hierzu auch Kapitel 2.5.

DATEN-Update SYNC

Über diese Funktion können Sie je nach Wunsch Ihre Kollektions-, Bibliotheks- und MATERIALstudio-Daten auf aktuelle Inhalte überprüfen und diese updaten lassen. Ebenso können Sie Ihren kompletten Datenstamm aktualisieren.

Farbeinstellungen

Über die „Farbeinstellungen“ können Sie die Kalibrierung Ihres Monitor / Druckers mit dem Kalibrierungsfächer oder dem x-rite ColorMunki vornehmen. Genaueres hierzu finden Sie in Kapitel 11 „Farbtreue - Kalibrierung - ColorMunki“.

Optionen

Mit dem Öffnen der „Optionen“ werden Einzelplatz- oder Netzwerk-Konfigurationen vorgenommen. Unter „Allgemeine Einstellungen“ können Sie Programmverzeichnis, Arbeits-/ Datenverzeichnis sowie Land / Sprach-Einstellungen anpassen.

Bei den „Erweiterten Einstellungen“ können Sie eine Datensicherung aller bisher erstellen Projekte durchführen. Hierbei werden alle eigenen Projektdaten auf Ihr Zielmedium (zum Beispiel USB-Stick) kopiert. Über „Gesicherte Projekte wiederherstellen“ können Sie Ihre Datensicherung wieder ins Programm laden.

Außerdem können Sie hier die Anzeige der Assistenten in PHOTOstudio sowie die Hinweise auf automatische Updates aktivieren bzw. deaktivieren.

Hinweis: Bei "Gesicherte Projekte wiederherstellen" werden Projekte mit demselben Projektnamen überschrieben. Neu angelegte Projekte mit anderen Projektnamen bleiben erhalten.

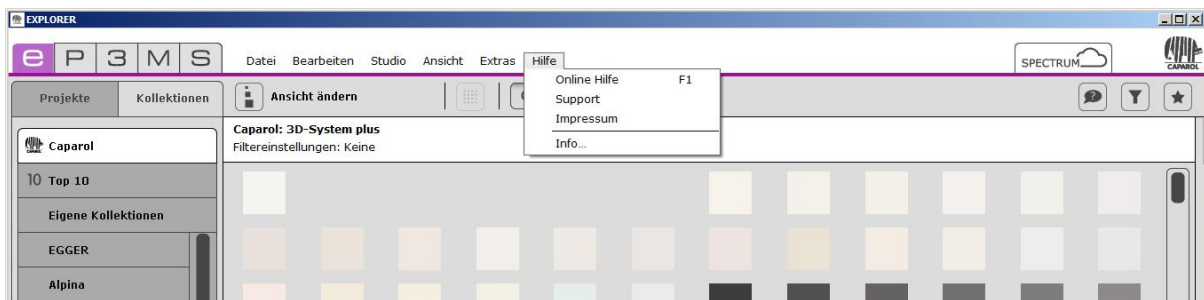
Registrierung

Hier gelangen Sie direkt zum Registrierungsbereich der SPECTRUM_cloud. Dieser ist nur über eine bestehende Internetverbindung zugänglich und ermöglicht die Anmeldung für Ihren persönlichen SPECTRUM_cloud-Zugang.

3.3.6 Hilfe

Unter „Hilfe“ gelangen Sie zur Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung). Der Kurzbefehl dazu ist die "F1" Taste.

Der Bereich „Info...“ gibt Ihnen Auskunft über Ihre aktuelle SPECTRUM 5-Version. Die Update-Version wird mit den letzten Ziffern und einem Datum beschrieben.



3.4 Kurzbefehle

Durch die Nutzung von Kurzbefehlen kann die Bedienung des PHOTostudios und EXPLORERS erleichtert und beschleunigt werden:



PHOTostudio



Bild hoch

Allgemein: Reinzoomen (Darstellung vergrößern)
Alternativ: scrollen mit dem Mausrad



Bild runter

Allgemein: Rauszoomen (Darstellung verkleinern)
Alternativ: scrollen mit dem Mausrad

Leertaste + Klick

Allgemein: Bild verschieben (alternativ mit gedrückter rechter Maustaste)



Backspace

Vorbereiten / Fläche: Punkt löschen (letzter zugefügter Punkt wird gelöscht, Voraussetzung: Fläche ist geöffnet)



Entf

Vorbereiten / Fläche: Punkt löschen (Punkt markieren, dann Entf klicken)
Hinweis: Wird der Endpunkt einer Fläche gelöscht, öffnet sich diese wieder und kann weiter bearbeitet werden.



Umschalt + Klick

Vorbereiten / Fläche: Gerade Linie zwischen zwei Punkte erzeugen (Umschalt gedrückt halten)

**A**

Vorbereiten / Fläche: Alle Flächen eines Objektes auswählen (Register "Vorbereiten" / "Fläche")

**Strg**

Vorbereiten / Fläche: Auswahl verschieben (mit gedrückter Strg-Taste Maus bewegen)

**E + Klick**

Vorbereiten / Fläche: Skalieren Modus: Mit „E“ Wechsel in „Skalieren“-Modus, Klick an eine Stelle zum Fluchtpunkt setzen (= Ausgangspunkt für die Skalierung), „A“-Taste alles auswählen, mit gedrückter „Strg“-Taste und ziehen mit gedrückter Maustaste skalieren

**I**

Vorbereiten / Fläche: Auswahl invertieren (umkehren)

**R + Klick**

Vorbereiten / Fläche: Rotations-Modus: Mit „R“ Wechsel in Rotations-Modus, Klick an eine Stelle zum Rotationspunkt festlegen (= Ausgangspunkt für Rotation), „A“-Taste alles auswählen, mit gedrückter „Strg“-Taste und Ziehen mit gedrückter Maustaste rotieren

**S**

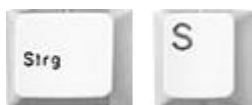
Vorbereiten / Gitternetz: Punkt in Fläche / Eck-Gitternetz einfügen („S“ gedrückt halten und auf eine horizontale Linie klicken)

**Strg + Klick**

Vorbereiten / Retusche: Im Stempel-Modus: Quellpunkt definieren

**Strg + Z**

Gestalten: Einen Schritt rückgängig machen

**Strg + S**

Gestalten: Speichern eines Zwischenstandes im PHOTostudio unter bereits vergebenem Namen.



Strg + Umschalt + S

Gestalten: Speichern einer Gestaltung im *PHOTOstudio* unter der Vergabe eines neuen Namens



Strg + P

Gestalten: Drucken Sie Ihren Entwurf aus

EXPLORER



Strg + N

Neues Projekt erstellen



Entf

Datei löschen (Datei markieren, dann Entf klicken)



Strg + X

Datei ausschneiden



Strg + C

Datei kopieren



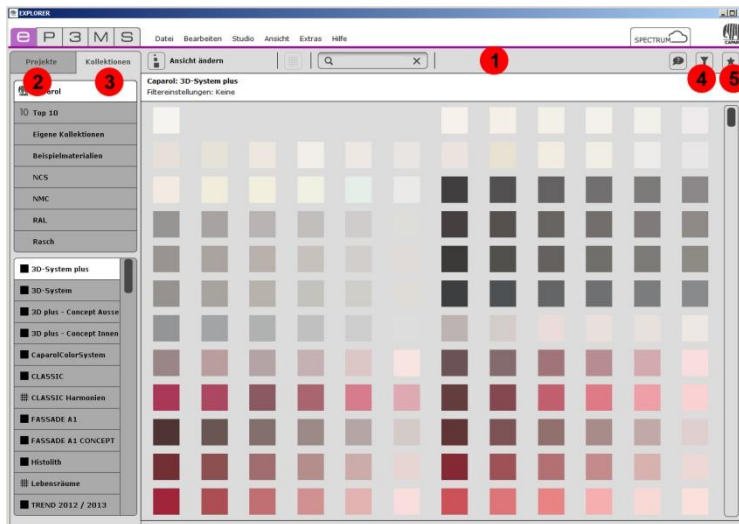
Strg + V

Datei einfügen

4. EXPLORER

In diesem Modul werden sämtliche Farb-, Material- und Bilddaten sowie eigene Projekte und Favoriten übersichtlich abgebildet. Die Suchfunktion sowie Filtereinstellungen ermöglichen die gezielte Auswahl von Farben und Materialien. Neue Oberflächen können über die SPECTRUM_cloud ergänzt werden.

Im Folgenden werden Ihnen die einzelnen Register des EXPLORERs im Detail erläutert und deren Funktionsweisen dargestellt.



- 1.) 4.1 Menüleiste
- 2.) 4.2 Register: „Projekte“
- 3.) 4.3 Register: „Kollektionen“
- 4.) 4.4 Filter
- 5.) 4.5 Favoriten

4.1 Menüleiste des EXPLORER



4.1.1 Daten-Ansichten

Zur Darstellung der Beispielbilder, Farbtöne und Materialien im EXPLORER der SPECTRUM 5 können Sie zwischen fünf unterschiedlichen Ansichten wählen:



Ansichtsgrößen XS und S

Diese minimalisierte Ansicht aller Bilder, Farbtöne und Materialien ohne weitere Produktinformationen ist ideal, um möglichst viele Produkte auf einen Blick zu sehen und dient so dem Überblick.

Ansichtsgröße M

In dieser Ansicht bekommen Sie neben einer größeren Darstellung des Produktes den Produktnamen sowie bei Farbtönen und Materialien den „Info“-Button für Detailinformationen zum Produkt angeboten (siehe Kap. 4.3.1 „Farb- und Materialauswahl“). Diese Ansicht ist besonders geeignet, um viele Produkte auf einmal zu überblicken und erste Produktinformationen einzusehen. Standardmäßig werden Produkte in dieser Ansichtsgröße dargestellt.

Ansichtsgrößen L und XL

Die Großansicht der Bild-, Farbton- und Materialdaten bietet die Möglichkeit, Detailinformationen über den „Info“-Button einzublenden (siehe Kap. 4.3.1 „Farb- und Materialauswahl“). Sie ist besonders geeignet, um bereits bei der Suche Details der Produkte zu sehen.

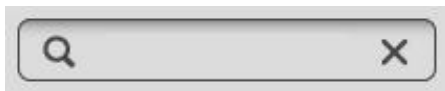
Listenansicht



Unter „Projekte“ blendet diese Ansicht die Bibliotheksbilder mit den jeweils drei professionell erstellten Farbwürfen ein bzw. aus. So erhalten Sie einen schnellen Überblick aller vorhandenen Bilder.

Hinweis: Die Ansichten können Sie auch in der Hauptnavigation über „Ansicht“ wechseln.

4.1.2. Suche



Die Suchfunktion in der Menüleiste können Sie für alle Registerinhalte des EXPLORERs nutzen. Befinden Sie sich beispielsweise im Register „Kollektionen“, können Sie den Namen eines Farbtons im Suchfeld angeben, wodurch Ihnen alle Farbtöne mit diesem Familiennamen angezeigt werden. Ist das Register „Projekte“ geöffnet, können Sie nach Projektdetails suchen (z.B. Postleitzahl, Projektnamen, etc.), wodurch Ihnen lediglich die Projektordner angezeigt werden, die diese Suchkriterien enthalten. Bestätigen Sie Ihre Eingabe immer mit der „Enter“-Taste oder einem Klick auf das Lupen-Symbol, um die Suche auszulösen.

4.1.3. Hilfe



Mit dem „Hilfe anzeigen“-Button gelangen Sie zur Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung). Alternativ können Sie die Hilfe auch unter "Hilfe" / "Online Hilfe" aufrufen. Der Kurzbefehl dazu ist die "F1" Taste.

4.1.4. Filter



Mit der Filterfunktion bekommen Sie innerhalb des Registers „Kollektionen“ weitere Funktionen zur Optimierung der Produktsuche. So können Sie zum Beispiel die Caparol 3D-System plus Kollektion nach Hellbezugswert, Farbbereich und Produkt filtern und anzeigen lassen. Mehr dazu finden Sie im Kapitel 4.4 "Filter" beschrieben.

4.1.5. Favoriten



Um bestimmte Farbtöne oder Materialien regelmäßig zu nutzen, können diese zu „Favoriten“ zusammengefasst werden. Mehr dazu finden Sie im Kapitel 4.5 "Favoriten" beschrieben.

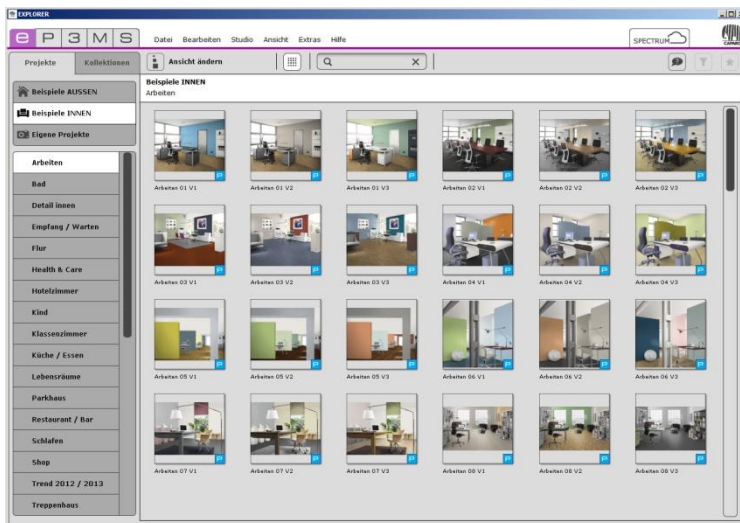
4.2 Register: "Projekte"



Das Register „Projekte“ beinhaltet eine Übersicht über alle Bilddaten (Beispielbilder und eigene, importierte Bilder), die Sie zur Gestaltung in SPECTRUM 5 nutzen können. Hier erstellen und verwalten Sie auch Ihre eigenen Projekte.

4.2.1 Beispiele AUSSEN / INNEN

In SPECTRUM 5 stehen Ihnen über 200 Beispielbilder aus unterschiedlichen Ländern zur Verfügung. Jedes Bild liegt in insgesamt drei Gestaltungsvarianten vor.



Bildauswahl

Unter dem Register „Projekte“ haben Sie die Wahl zwischen den Kategorien „Beispiele AUSSEN“ und „Beispiele INNEN“ für Beispielbilder im Bereich Fassaden (z.B. Business, Einfamilienhaus,...) bzw. Innenräume (z.B. Arbeiten, Wohnen,...). Unter „Eigene Projekte“ finden Sie Ihre persönlich angelegten Projektdaten mit Ihren eigenen Fotos bzw. Entwürfen (mehr Infos unter „Eigene Projekte“).

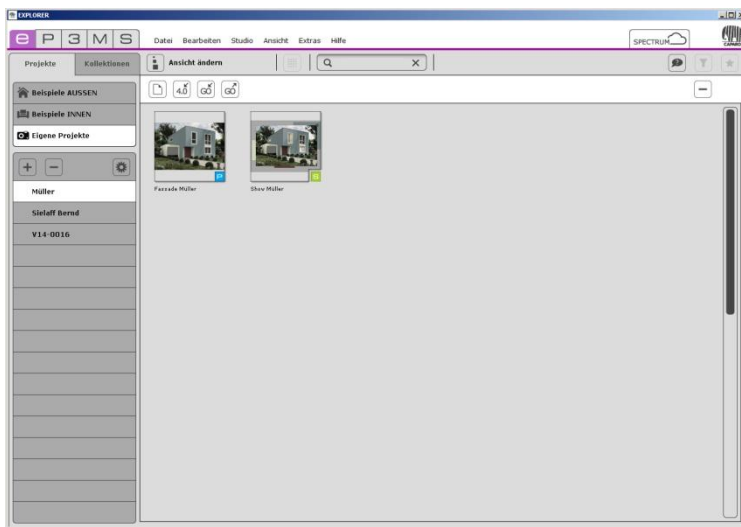
Um die Beispielbilder nur einer Unterkategorie (z.B. Wohnen, Restaurant, ...) anzusehen, wählen Sie diese per Mausklick an.

Bild zur Gestaltung in das PHOTostudio laden

Durch Doppelklick auf ein Bildmotiv bzw. durch einfachen Klick auf den „P“-Button am unteren rechten Bildrand eines Motives wird dieses direkt zur Gestaltung ins PHOTostudio geladen. Die Programmoberfläche von SPECTRUM 5 wechselt hierzu in das Modul PHOTostudio (PHOTostudio siehe Kap. 5).

4.2.2 Eigene Projekte

Mit dem Anlegen eigener Projekte bietet Ihnen SPECTRUM 5 die Möglichkeit, Bild- und Showdaten in einem selbst erstellten Projektordner zu speichern und so übersichtlich zu verwalten. Bis zum ersten Anlegen eines „neuen Projektes“ bleibt der „eigene Projekte“-Ordner leer.



Neues Projekt erstellen



Zur Erstellung eines neuen Projektes klicken Sie auf das Symbol „+“ im oberen Bereich der Liste oder wählen Sie in der Hauptnavigation „Datei“ > „Neuen Projektordner anlegen“ (Kurzbehl: Strg+N). Es öffnet sich das Fenster „Kundendaten“ für die Vergabe eines Projektnamens sowie optionaler zusätzlicher Projektdetails, wie Namen, Kontaktdaten, etc..

Vergeben Sie einen eindeutigen Projektnamen (z.B. „Familie Meier“). Klicken Sie anschließend auf „OK“. Der neu angelegte Projektordner erscheint nun in der Liste „Eigene Projekte“.

Projekt löschen



Um ein bestehendes Projekt unwiderruflich aus der Liste "Eigene Projekte" zu entfernen, wählen Sie zunächst das betreffende Projekt durch einfachen Klick auf den Projektnamen aus (die Auswahl ist erfolgt, wenn der Projektname weiß hinterlegt erscheint und im Arbeitsbereich die Inhalte gezeigt werden). Klicken Sie nun auf den „-“-Button.

Einzelne Bilder oder Shows löschen Sie, indem Sie das Bild durch Klick markieren und auf den „-“-Button („Projekt löschen“) in der darüber liegenden weißen Leiste klicken. Ebenso können Sie mit dem Kurzbehl "Entf" ein einzelnes Projekt löschen.

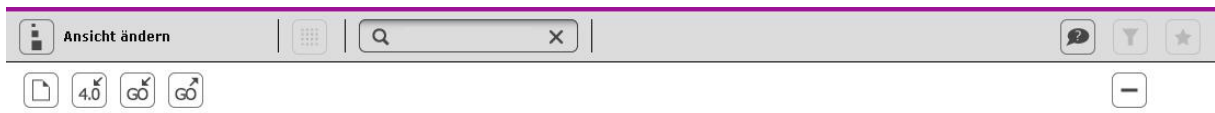
Hinweis: Einmal gelöschte Projekte können nicht wieder hergestellt werden.

Projektdetails bearbeiten



Um Projektinformationen zu ändern, beispielsweise eine Bemerkung oder Adressdaten hinzuzufügen, klicken sie auf den Projektordner und wählen das "Zahnrad"-Icon an. Das Fenster „Projektdetails“ öffnet sich. Bestätigen Sie Ihre Änderungen durch Klick auf „OK“.

4.2.3 Zusatzmenü



Bilddaten importieren



Zum Importieren eigener Bilddaten in SPECTRUM 5 klicken Sie auf den "Import"-Button in der weißen Zusatz-Werkzeugleiste.

Im sich öffnenden Dialog-Fenster können Sie auf die Daten Ihres Rechners oder Datenträgers (z.B. USB-Stick) zugreifen und das gewünschte Bild durch Anklicken auswählen. Klicken Sie nun auf „Öffnen“. Im nächsten Schritt können Sie eventuelle Bildkorrekturen wie Rotieren, Spiegeln oder Kontrast-/ Helligkeitskorrekturen durchführen. Mit Klick auf "Weiter" gelangen Sie zur Liste der eigenen Projekte. Wählen Sie das Projekt aus, in dem das Bild gespeichert werden soll oder legen Sie einen neuen Projektordner an. Vergeben Sie einen eindeutigen Entwurfsnamen für das Bild und klicken Sie anschließend auf „Speichern“. Das Bild wird im entsprechenden Projektordner gespeichert und öffnet sich automatisch im Modul „PHOTOstudio“.

Spectrum 4.0-Daten importieren



Mit der neuen Programmversion SPECTRUM 5 gehen Ihre in SPECTRUM 4.0 bearbeiteten Bilddaten nicht verloren (Voraussetzung: Sie nutzen SPECTRUM 5 auf demselben Rechner wie Spectrum 4.0). Wählen Sie zunächst in SPECTRUM 5 unter „Eigene Projekte“ den Zielordner für das zu importierende Bild aus. Über den Button „Spectrum 4 Projekt importieren“, in der weißen Werkzeugleiste oder über „Datei“> „Spectrum 4 Daten importieren“, haben Sie Zugriff auf Ihre Spectrum 4.0. Wählen Sie im sich öffnenden Fenster zunächst eine Ihrer SPECTRUM 4.0-Projektmappen aus. Klicken Sie dann auf einen Entwurf in der Projektmappe, den Sie in SPECTRUM 5 importieren möchten. Klicken Sie anschließend auf „Öffnen“, um das ausgewählte Bild in den Projektordner von SPECTRUM 5 zu importieren.

Pack'n'Go

Um Bilddaten inklusive aller Flächen, Gitternetze sowie der Gestaltung zwischen unterschiedlichen Rechnern mit Spectrum 5 auszutauschen, nutzen Sie die Pack'n'Go-Funktion.

Pack'n'Go Import



Um ein mit „Pack'n'Go Export“ exportiertes Bild in SPECTRUM 5 zu importieren, wählen Sie den gewünschten Projektordner, in den das Bild importiert werden soll, unter „Eigene Projekte“ und klicken Sie den "GO-Import"-Button (Alternativ: „Datei“>“Pack'n'Go Import“). Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auf die Daten Ihres Rechners zugreifen können. Wählen Sie die betreffende Datei von Ihrer Festplatte oder einem externen Speichermedium aus und klicken Sie auf „Öffnen“. Das Bild wird nun in den vorher angewählten Projektordner importiert.

Pack'n'Go Export



Wählen Sie zum Export eines Bildes das betreffende Bild in einem Projektordner unter „Eigene Projekte“ aus und klicken Sie auf den "GO-Export"-Button (Alternativ: „Datei“>“Pack'n'Go Export“). Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den gewünschten Zielordner für das Bild auswählen (z.B. ein externes Speichermedium wie einen USB-Stick). Bestätigen Sie mit „OK“, und das Bild wird mit der Dateiendung ".SP5" an den Zielort exportiert.

Hinweis: Um einen ganzen Ordner zu exportieren, wählen Sie diesen auf der linken Seite an und klicken auf den "GO-Export"-Button. Jede Datei wird dann einzeln auf das von Ihnen ausgesuchte Speichermedium exportiert.

Projekt löschen



Ein Projekt können Sie löschen, indem Sie dieses durch einen Klick markieren und auf den "Projekt löschen"-Button im oberen rechten Eck klicken. Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit "Ja". Alternativ können Sie ein Projekt über die Menüleiste "Bearbeiten" / "Datei löschen" entfernen.

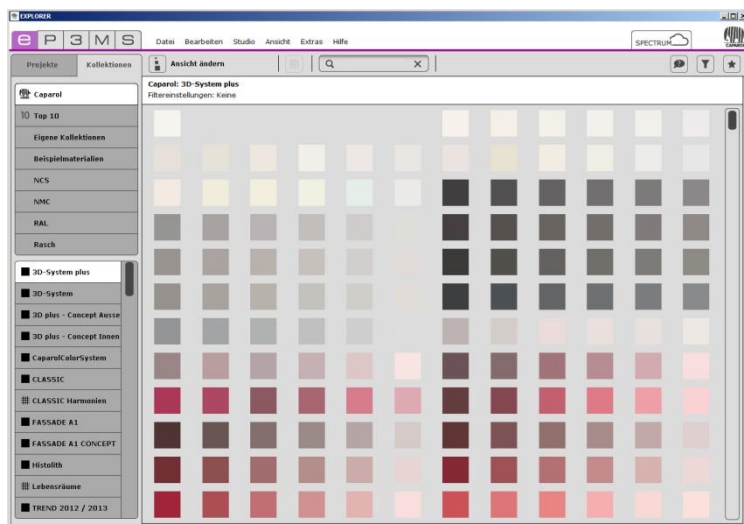
Hinweis: Die gelöschten Dateien werden in den Windows Papierkorb verschoben und können von dort aus wieder hergestellt werden.

4.3 Register: "Kollektionen"



Im Register „Kollektionen“ finden Sie alle Farb- und Materialkollektionen von Caparol und unseren Partnerhersteller zur Verwendung für Ihre Farbgestaltungen. Ebenso können Sie eigene Kollektionen, zum Beispiel mit selbst fotografierten Tapeten, anlegen.

Materialien weiterer Partnerhersteller können kostenfrei über die *SPECTRUM_cloud* heruntergeladen werden und ergänzen so die vorhandene Kollektionsauswahl (siehe Kap. 9).



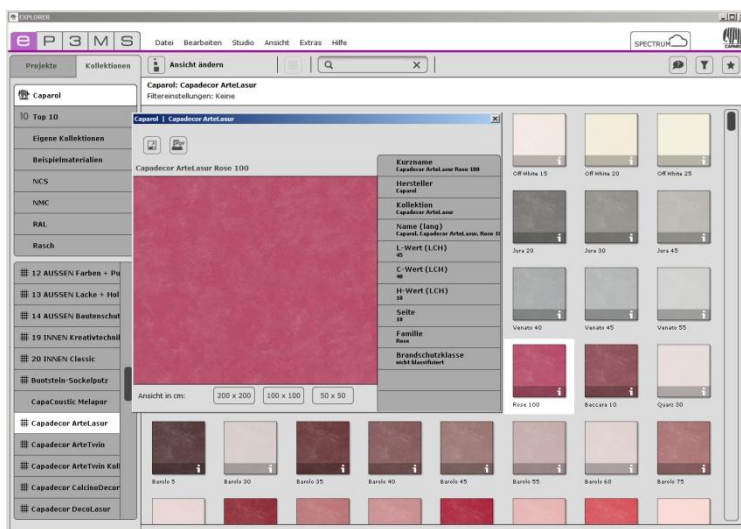
4.3.1 Farb- und Materialauswahl

Um einzelne Kollektionen einzusehen, wählen Sie zunächst einen Hersteller durch Klick in der Liste (Caparol ist standardmäßig vorausgewählt). Aktivieren Sie nun in der darunterliegenden Liste die Kollektion, deren Inhalte Sie einsehen möchten. In der Ansichtsfläche erscheinen nun alle der Kollektion zugehörigen Farb- bzw. Materialdaten zur Ansicht.

Farbton-/ Materialdetails



Informationen zu einem Farbton / Material erhalten Sie in den Ansichten „M“ bis „XL“ (siehe Kap. 4.1.1 „Daten-Ansichten“) durch Klick auf den „i“-Button am unteren rechten Rand einer Musterdarstellung im Ansichtsbereich.



Im Vordergrund öffnet sich ein Fenster, welches das gewählte Muster in einer vergrößerten Ansicht darstellt und Angaben wie Hersteller, Kollektion, Name, etc. beinhaltet. Unterhalb der Musterdarstellung können Sie dessen Ansichtsgröße verändern.

Zusätzlich können Sie Farbtöne / Materialien über den „Export“-Button als jpeg, tiff oder png.-Datei auf ihren Rechner speichern. Klicken Sie hierzu auf Speicher-Symbol, vergeben Sie einen Namen und wählen Sie „Speichern“. Zum Drucken der Farb-/ Materialfläche klicken Sie auf das „Druck-PDF“-Symbol. SPECTRUM 5 erstellt automatisch eine PDF-Datei, die Sie sowohl speichern als auch ausdrucken können.

Zum Schließen der Details klicken Sie auf das „X“ am oberen rechten Rand des Fensters.

4.3.2 Eigene Kollektionen

Neue Kollektion erstellen



Zum Erstellen eines neuen Kollektionsordners klicken Sie auf das Symbol „+“ im oberen Bereich der Liste oder wählen Sie in der Hauptnavigation „Datei“ > „Neuen Kollektionsordner anlegen“. Es öffnet sich ein Fenster für die Vergabe eines Ordnersnamens.

Vergeben Sie einen passenden Kollektionsnamen. Klicken Sie anschließend auf „OK“. Der neu angelegte Kollektionsordner erscheint nun in der Liste „Eigene Kollektionen“.

Kollektionsordner löschen



Um einen bestehenden Kollektionsordner unwiderruflich aus der Liste Ihrer eigenen Kollektionen zu entfernen, markieren Sie zunächst den betreffenden Kollektionsordner durch einfachen Klick auf den Kollektionsnamen (die Auswahl ist erfolgt, wenn der Ordner weiß hinterlegt erscheint und die Inhalte im Ansichtsbereich dargestellt werden). Klicken Sie auf den „-“-Button und bestätigen Sie mit „Ja“ zum endgültigen Löschen des Ordners.

Einzelne Bilddaten löschen Sie, indem Sie auf das „X“ am oberen rechten Bildrand klicken.

Hinweis: Einmal gelöschte Kollektionen / Bilddaten können nicht wiederhergestellt werden.

Eigenes Bild einbinden



Um eigene Kollektionsinhalte zu importieren, bestimmen Sie durch Anklicken den Kollektionsordner, in den die gewünschten Bilddaten gespeichert werden sollen. Klicken Sie nun auf das Blumensymbol in der Zusatzmenüleiste. Im sich öffnenden Fenster können Sie über das obere linke Ordner-Symbol auf Ihren Rechner zugreifen. Wählen Sie das gewünschte Kollektionsbild aus und klicken Sie „Öffnen“. Geben Sie im Weiteren die gewünschte Breite und Höhe in cm sowie optional einen Namen für Ihr Bild an. Klicken Sie anschließend auf „OK“ – das Bild wird nun in den gewünschten Kollektionsordner gespeichert.

Wenn Sie Ihr Bild mit antiproportionalen Seitenverhältnis importieren möchten, deaktivieren Sie das Häkchen zwischen Höhe und Breite und geben Sie die gewünschten Maße ein. Das Bild wird dann entsprechend verzerrt importiert.

Sie können ein Bild mit der Option "Bild kacheln" versehen. Dadurch wird das Bild in dem angegebenen Breiten/Höhenraster wiederholt dargestellt, wenn Sie es beispielsweise auf eine größere Wand legen.

Deaktivieren Sie die Funktion "Bild kacheln", wenn das Bild nur einmal auf der Wand zu sehen sein soll.

Hinweis: Bedenken Sie bei der Wahl Ihrer Bildmaße die im *PHOTOstudio* benötigte Größe.

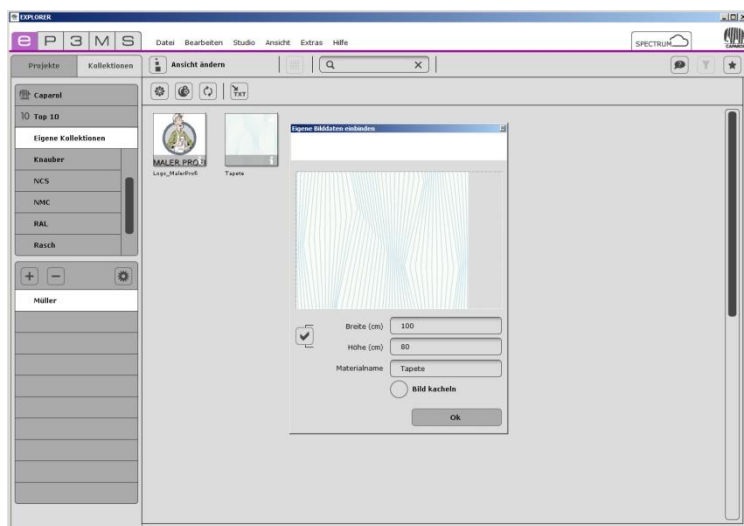
Hinweis: Folgende Formate können Sie importieren: tif, jpg oder png mit transparentem Hintergrund.

Bildgrößen verändern



In den Ansichten "M - XL" ist der "i"-Button sichtbar. Durch Klick auf den „i“-Button öffnet sich ein neues Fenster. Hier haben Sie die Möglichkeit, die Größe eines Bildes nachträglich zu verändern. Die Datei können Sie umbenennen, indem Sie im Eingabefeld "Materialname" einen neuen Namen vergeben und auf den "OK"-Button klicken.

Zum Schließen der Details klicken Sie auf das „X“ am oberen rechten Rand des Fensters.

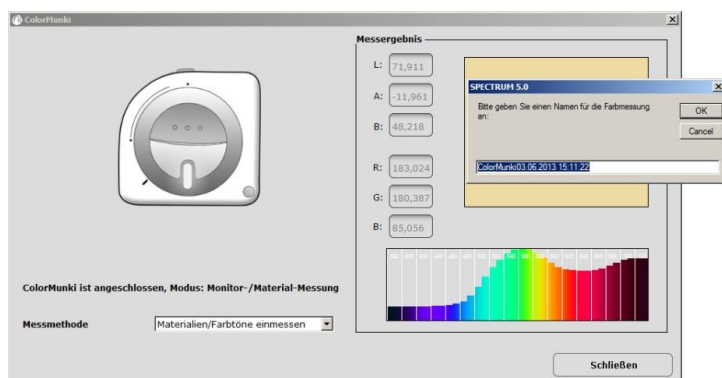


Import mit ColorMunki



Mit dem x-rite ColorMunki können Sie Farbtöne einmessen und unter „eigene Kollektionen“ abspeichern.

Schließen Sie dazu den ColorMunki an Ihren Rechner an. Klicken Sie anschließend auf den Button „Import mit ColorMunki“ und folgen Sie den Anweisungen.



Buntstift Sync.



Mit Hilfe der Schnittstelle zwischen Buntstift 3D und SPECTRUM können Sie alle mit dem Buntstift 3D abgemusterten Farbtöne in einen Kollektionsordner unter „Eigene Kollektionen“ importieren und im Anschluss zur Gestaltung in SPECTRUM nutzen.

Schließen Sie den Buntstift 3D an den Rechner an und klicken Sie auf den „Buntstift Sync.“-Button. Alle gemessenen Farbtöne werden jetzt vom Buntstift 3D in den aktuell ausgewählten Kollektionsordner kopiert.

Import von Kollektionen über eine TXT-Datei



Über den „TXT“-Button können Sie Farbkollektionen in die SPECTRUM importieren und diese für Ihre Gestaltung verwenden.

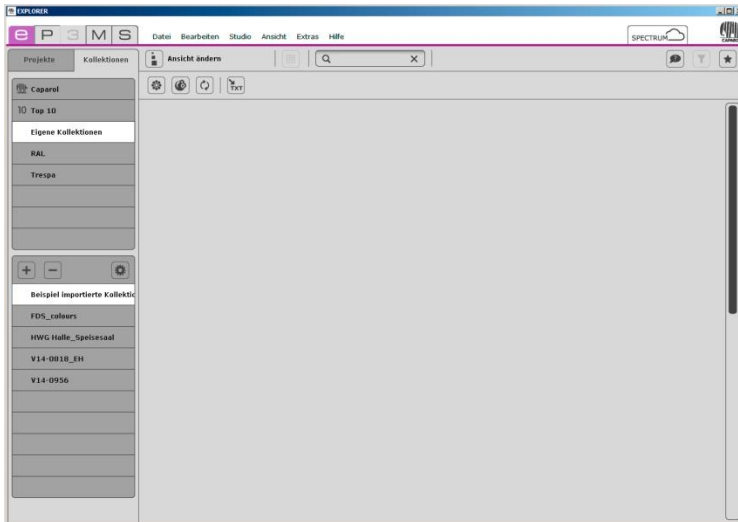
Die Datei mit den RGB-Werten muss als TXT-Datei vorliegen.
Der Aufbau dieser Datei muß diesem entsprechen:

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled 'SAMPLEcolours_for_IMPORT.txt'. The spreadsheet has the following data:

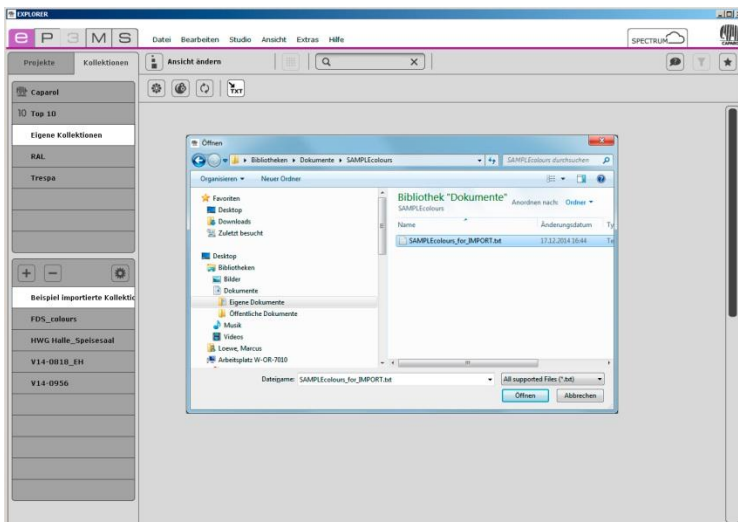
1	item_name	item_color_f	item_color_g	item_color_b
2	Farbtonbezeichnung_A	82	42	38
3	Farbtonbezeichnung_B	240	119	0
4	Farbtonbezeichnung_C	92	59	37
5	Farbtonbezeichnung_D	182	115	41
6	Farbtonbezeichnung_E	74	64	48
7	Farbtonbezeichnung_F	255	188	0
8	Farbtonbezeichnung_G	82	32	43
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

Hinweis: Haben Sie eine RGB-Liste in Excel erstellt, muss diese als TXT-Datei abgespeichert werden.

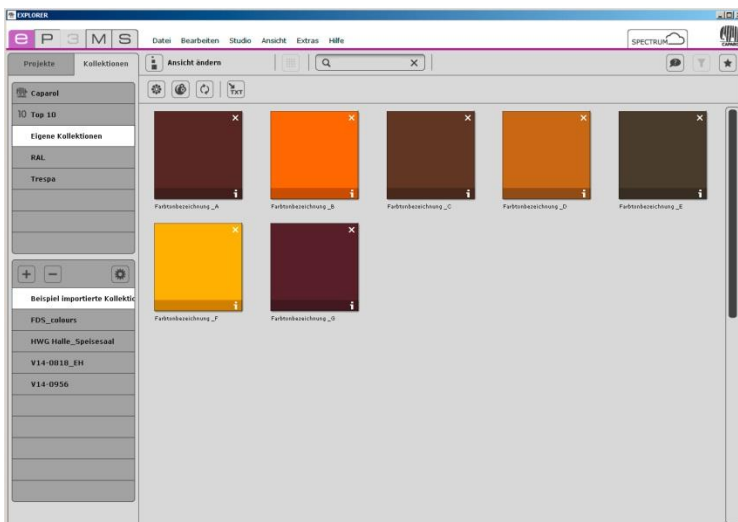
Erstellen Sie zunächst einen neuen Ordner über Symbol „+“ im oberen Bereich der Liste.



Mit dem „TXT“-Button in der Werkzeugleiste importieren Sie nun die gewünschte Kollektion



Nach erfolgreichem Import werden die Farben in Ihrem Ordner angezeigt und stehen für die weitere Gestaltung in Ihrer SPECTRUM-Version zur Verfügung.



4.4 Filter

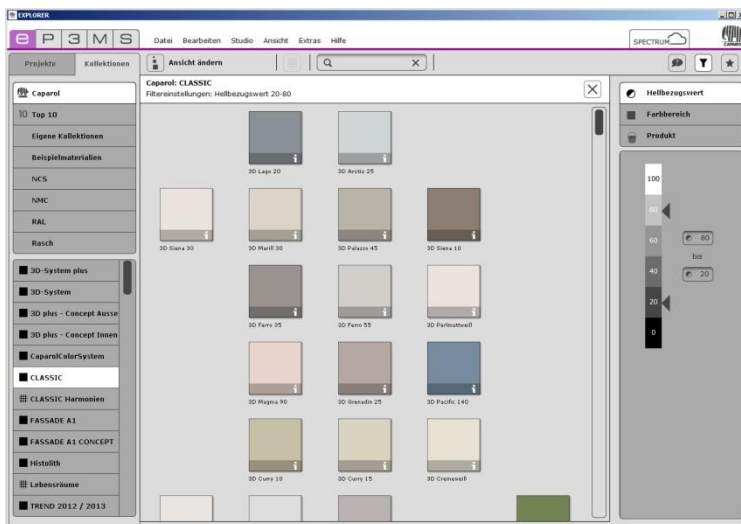


SPECTRUM 5 bietet innerhalb des Registers „Kollektionen“ erweiterte Funktionen zur Optimierung der Produktsuche.

Um die Filterfunktionen zu nutzen, klicken Sie auf den „Filter“-Button oben rechts in der Menüleiste des EXPLORERS. Im sich öffnenden Register stehen Ihnen drei verschiedene Filtermöglichkeiten nach „Hellbezugswert“, „Farbbereich“ und „Produkt“ zur Verfügung. Alle gesetzten Filter werden in der weißen Statusleiste unterhalb des Menüs angezeigt und können durch Klick auf das „X“ zurückgesetzt werden.

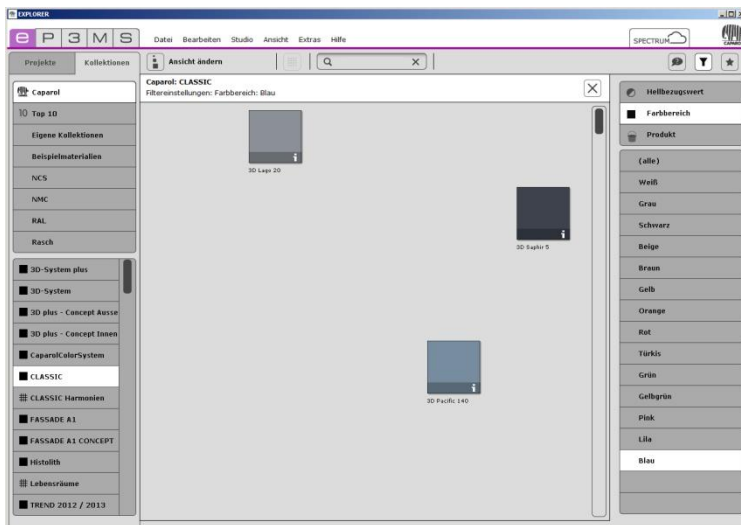
Hellbezugswert

Geben Sie zur Eingrenzung des Hellbezugswertes einen minimalen und maximalen Hellbezugswert über die Verschiebung der Pfeiltasten oder die genaue Eingabe in den nebenstehenden Feldern an. Nun werden ausschließlich die Farbtöne im gewünschten Hellbezugswertbereich angezeigt. Dies ist beispielsweise hilfreich, wenn bei Fassaden mit Wärmedämmung ein Hellbezugswert von 20 aus technischen Gründen nicht unterschritten werden darf.



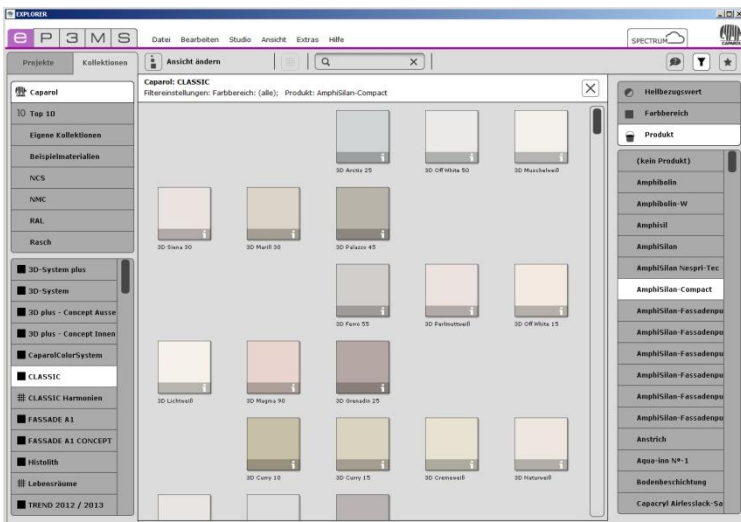
Farbbereich

Um Ihre Suche auf Farbbereiche innerhalb einer Farbkollektion einzugrenzen, können Sie aus vierzehn vorgegebenen Farbrichtungen wählen. Sie erhalten eine reduzierte Ansicht aller Datenbankeinträge im jeweiligen Farbtonbereich. Die gewählte Farbrichtung ist weiß hinterlegt.



Produkt

Mit dem Produktfilter können Sie eine Einschränkung auf ein bestimmtes Basismaterial vornehmen. Es werden Ihnen ausschließlich die Farbtöne angezeigt, die in diesem Produkt herstellbar sind. Möchten Sie den Filter für ein Produkt wieder aufheben, wählen Sie „(kein Produkt)“ in der Liste oder setzen Sie die Filter durch Klicken auf das „X“ in der weißen Statusleiste unterhalb des Menüs zurück.

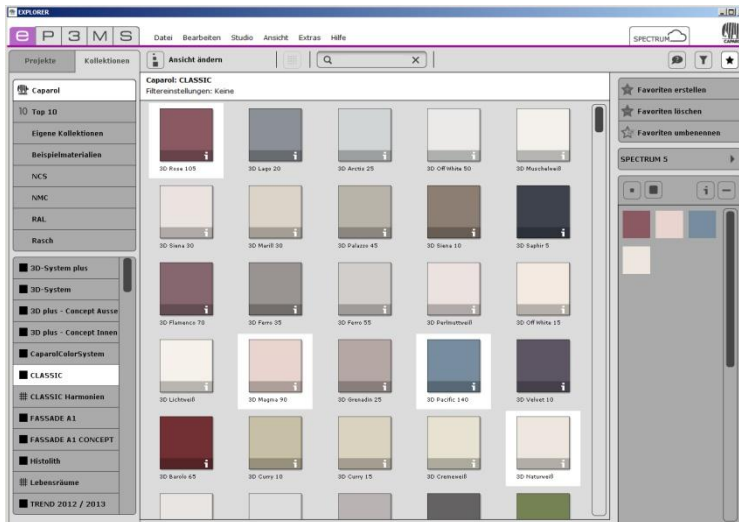


Hinweis: Alle Filtereinstellungen sind im weißen Balken oberhalb der Farb-/ Materialdarstellung sichtbar. Somit können Sie genau ablesen, welche Einstellungen Sie vorgenommen haben.

4.5 Favoriten



Um bestimmte Farbtöne oder Materialien regelmäßig zu nutzen, können diese zu „Favoriten“ zusammengefasst werden. Fügen Sie Favoriten zum Standard-Set „SPECTRUM 5“ hinzu oder erstellen Sie eigene, neue Favoriten-Sets, um diese mit den gewünschten Farben und Materialien zu füllen.



Muster zu Favoriten-Set hinzufügen / entfernen

Die Aufnahme eines Farbtons oder Materials in ein Favoriten-Set erfolgt durch einfachen Mausklick auf das gewünschte Muster im Ansichtsbereich. Beim zweiten Klick auf dasselbe Produkt wird dieses wieder aus dem Favoriten-Set entfernt (Alternativ: wählen Sie das zu löschende Muster im Favoriten-Set aus und klicken Sie auf den „-“-Button).

Möchten Sie mehrere Produkte gleichzeitig in ein Favoriten-Set aufnehmen, wählen Sie das erste Produkt per Mausklick aus, und klicken Sie dann mit gedrückt gehaltener „Umschalt“-Taste auf das letzte zu importierende Produkt. Alle zwischen diesen beiden befindlichen Produkten werden automatisch in das aktuell ausgewählte Favoriten-Set geladen.

Hinweis: Produkte, die Sie in die Favoriten aufnehmen, werden automatisch gespeichert und stehen Ihnen als individuelles Archiv beim Arbeiten mit SPECTRUM 5 zur Verfügung, bis sie von Ihnen gelöscht werden.

Neues Favoriten-Set erstellen



Neben dem Speichern von Farb- oder Materialmustern in das Favoriten-Set „SPECTRUM 5“ besteht die Möglichkeit, weitere Favoriten-Sets anzulegen, die Sie mit Farben und Materialien zum Beispiel für bestimmte Projekte füllen können.

Fügen Sie ein neues Favoriten-Set hinzu, indem Sie den „Favoriten erstellen“-Button (Stern+) im Favoritenregister anklicken. Es öffnet sich ein Fenster, um dem neuen Favoriten-Set einen Namen zu geben. Nach Bestätigen mit „OK“ erscheint das neue, leere Set automatisch im Dropdown-Menü des „Favoriten“-Registers. Befüllen Sie Ihr Favoriten-Set durch Anklicken einzelner Farb- und Materialmuster im Ansichtsbereich (siehe „Muster zu Favoriten-Set hinzufügen“).

Hinweis: Ausgewählte Muster werden stets in das Favoriten-Set gespeichert, das aktuell im Dropdown-Menü angezeigt wird. Aktivieren Sie daher immer zuerst das gewünschte Favoriten-Set, bevor Sie weitere Muster zufügen.

Farbton/Material in ein anderes Favoriten-Set kopieren

Möchten Sie einen Farbton/ein Material in ein anderes Favoriten-Set kopieren, klicken Sie das gewünschte Muster an und ziehen Sie dieses mit gedrückter Maustaste auf den Set-Namen. Die Favoriten-Liste mit allen Einträgen öffnet sich. Lassen Sie die Maustaste über dem Set los, in das Sie das Muster kopieren möchten. Das gewählte Favoriten-Set öffnet sich und das Muster wird darin angezeigt.

Favoriten-Set löschen



Möchten Sie ein komplettes Favoriten-Set mit all seinen Inhalten aus dem Favoriten-Register entfernen, wählen Sie das zu löschende Set aus. Klicken Sie anschließend auf den „Favoriten löschen“-Button (Stern -) im „Favoriten“-Register und bestätigen Sie im sich öffnenden Fenster mit „Ja“. Das Favoriten-Set befindet sich nun nicht mehr in der Liste und ist unwiderruflich gelöscht.

Favoriten-Set umbenennen



Ein bestehendes Favoriten-Set kann über „Favoriten umbenennen“ (Stern Text-Symbol) im Register umbenannt werden. Aktivieren Sie das umzubenennende Set in der Liste, klicken Sie dann auf das Symbol „Favoriten umbenennen“. Geben im sich öffnenden Fenster den neuen Namen ein. Klicken Sie anschließend auf "Speichern". Das Fenster schließt sich – das Set trägt nun den geänderten Namen.

Produktdetails anzeigen



Informationen zu Namen und weiteren Details eines Produktes erhalten Sie unter der großen Musteransicht (siehe „Ansichten“ im gleichen Kapitel) durch Auswahl der gewünschten Favoritendarstellung und Klick auf den „i“- Button (siehe Kapitel 4.3.1 "Farb- und Materialauswahl").

Produkt aus Favoriten-Set löschen



Zum Löschen eines einzelnen Produktes aus einem Favoriten-Set klicken Sie zunächst auf das zu entfernende Produktbild und anschließend auf den „-“-Button.

Ansichten

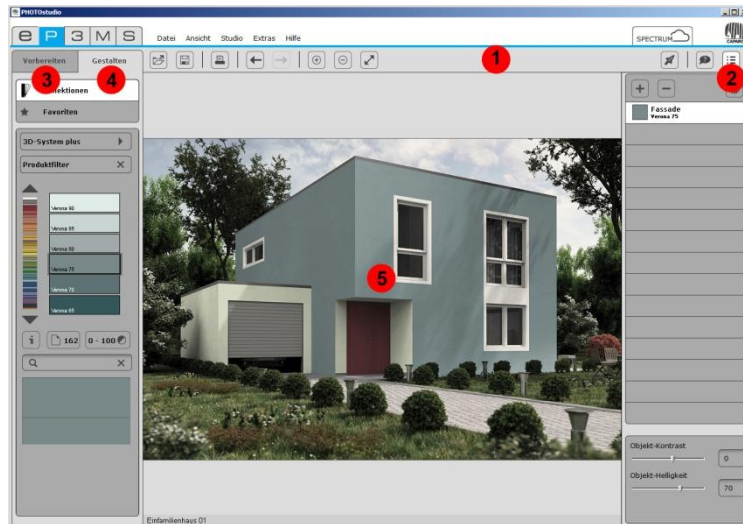


Zur Darstellung der Farbtöne und Materialien eines Favoriten-Sets stehen Ihnen zwei Ansichten zur Verfügung. Über die kleine Musteransicht können Sie möglichst viele Muster Ihres Favoritensets auf einmal betrachten. Über die große Musteransicht sehen Sie eine vergrößerte Darstellung der Farbtöne und Materialien inklusive der zugehörigen Bezeichnung sowie weitere Informationen über den „i“-Button (siehe Kapitel 4.3.1 "Farb- und Materialauswahl").

5. PHOTOstudio

Im PHOTOstudio ist es möglich, Bilder zu bearbeiten und zu gestalten. Hierfür stehen die Register „Vorbereiten“ und „Gestalten“ zur schnellen Entwurfsvisualisierung zur Verfügung.

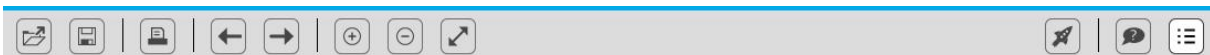
Das PHOTOstudio ermöglicht die Bearbeitung eigener Fotos, Beispielbilder oder Planunterlagen. Bilddaten können bei Bedarf retuschiert, maskiert und anschließend mit sämtlichen Farbtönen und Materialien der Software gestaltet werden.



- 1.) 5.1 Menüleiste
- 2.) 5.2 Register: "Objektliste"
- 3.) 5.3 Register: "Vorbereiten"
- 4.) 5.4 Register; "Gestalten"
- 5.) Arbeitsfläche

5.1 Menüleiste

Die Menüleiste des PHOTOstudios beinhaltet Buttons, hinter denen sich folgende Funktionen verbergen: Öffnen / Importieren, Speichern / Exportieren, Drucken, Schritte vor / zurück, Ansichtsrößen, Rocket-Modus sowie Hilfe und Objektliste (siehe Kap. 5.2 "Register: Objektliste").



5.1.1 Projekt öffnen



Mit Klick auf den Button "Projekt öffnen" erscheint ein Fenster mit verschiedenen Öffnen-Optionen.



Öffnen



Um ein bereits vorhandenes Bild aus der Datenbank des EXPLORERs zu laden, klicken Sie auf den „Öffnen“-Button (Alternativ: Hauptnavigation „Datei“>„Projekt öffnen“). Im sich öffnenden Fenster sehen Sie die Projekte des EXPLORERs. Wählen Sie das gewünschte Bild aus den Beispielen INNEN / AUSSEN oder den eigenen Projekten per Mausclick aus (Bilderwahl siehe Kap. 4.2 „Register: "Projekte") und bestätigen Sie mit „Öffnen“.

Importieren



Möchten Sie ein eigenes Bild zur Bearbeitung und Gestaltung ins PHOTOstudio importieren, klicken Sie den „Importieren“-Button (Alternativ auch über die Hauptnavigation „Datei“>„Neues Foto importieren“).

Im sich öffnenden Dialog-Fenster können Sie auf die Daten Ihres Rechners oder Datenträgers (z.B. USB-Stick) zugreifen und das gewünschte Bild auswählen. Klicken Sie auf „Öffnen“. Im nächsten Schritt können Sie eventuelle Bildkorrekturen wie Rotieren, Spiegeln oder Kontrast-/Helligkeitskorrekturen durchführen. Mit Klick auf "Weiter" gelangen Sie zur Liste der eigenen Projekte. Wählen Sie das Projekt aus, in dem das Bild gespeichert werden soll oder legen Sie einen neuen Projektordner an (Projekt erstellen siehe Kap. 4.2.2 „Eigene Projekte“). Vergeben Sie einen eindeutigen Entwurfsnamen für das Bild und klicken Sie anschließend auf „Speichern“. Das Bild wird direkt zur Bearbeitung in das PHOTOstudio geladen. (Entwurfserstellung siehe Kap. 5.3 „Register Vorbereiten“)

Hinweis: Fotos können nur als jpeg-, TIFF- oder PNG-Datei importiert werden. Die Bildauflösung sollte mindestens 1920 x 1440 Pixeln bei 150 dpi aufweisen, damit die Entwürfe in ausreichender Qualität gedruckt werden können.

Öffnen aus der SPECTRUM_cloud



Bei einer bestehenden Internetverbindung können Sie Projekte aus Ihrem persönlichen SPECTRUM_cloud-Zugang in die Software herunterladen. Bei Klick auf den Button „Öffnen aus SPECTRUM_cloud“ springt das Programm automatisch ins Internet auf die Anmeldemaske der SPECTRUM_cloud. Geben Sie hier Ihre persönlichen Zugangsdaten zur Anmeldung ein. Sie befinden Sie nun automatisch im Projekte Up-/ Downloadbereich. Wählen Sie das gewünschte Bild aus und laden Sie dieses in das PHOTOstudio Ihrer SPECTRUM. (Up-/Download siehe Kap. 9.2.1 " Eigene Dateien Down-/ Upload ")

5.1.2 Projekt speichern



Mit Klick auf den Button "Projekt speichern" öffnet sich ein Fenster mit verschiedenen Speicher- und Exportoptionen.



Speichern



Nachdem Sie ein Bild gestaltet haben, speichern Sie den Entwurf durch Klick auf den „Speichern“-Button (Hauptnavigation „Datei“ > „Speichern“). Wenn Sie ein Bibliotheksbild neu gestaltet haben, öffnet sich das Fenster „Eigene Projekte“. Hier können Sie das Bild einem bestehenden Projekt zuordnen oder einen neuen Projektordner erstellen (Projekt erstellen siehe Kap. 4.2.2 „Eigene Projekte“). Geben Sie dem Bild einen neuen Entwurfsnamen.

Wenn Sie einen Entwurf aus "Eigene Projekte" gestalten und auf "Speichern" klicken, werden Name und Speicherort beibehalten. Der vorhandene Entwurf wird somit überschrieben.

Hinweis: Es empfiehlt sich, das Bild schon während der Bearbeitung und Gestaltung von Zeit zu Zeit zu speichern, um sicherzugehen, dass Ihre Arbeit bei unvorhergesehenen Programm- oder Computerabstürzen nicht verloren geht (Kurzbehl: Strg+S; Hauptnavigation „Datei“> „Speichern“).

Speichern unter



Haben Sie ein Projekt aus "Eigene Projekte" gestaltet und möchten einen neuen Namen oder Speicherort angeben, wählen Sie "Speichern unter". Es öffnet sich das Fenster „Eigene Projekte“. Hier können Sie das Bild einem bestehenden Projekt zuordnen oder einen neuen Projektordner erstellen (Projekt erstellen siehe Kap. 4.2.2 „Eigene Projekte“). Geben Sie dem Bild einen neuen Entwurfsnamen.

Exportieren



Mit diesem Button haben Sie die Möglichkeit, Ihren Entwurf als jpeg-, TIFF- oder PNG-Datei auf Ihrem PC oder einem externen Speichermedium zu speichern. Geben Sie dem Entwurf im sich öffnenden Fenster einen Dateinamen, wählen Sie den Zielort aus und klicken Sie auf „Speichern“. So können Sie das Entwurfsbild z.B. als E-Mail an Kunden versenden oder in anderen Anwendungen weiter nutzen.

5.1.3 Drucken



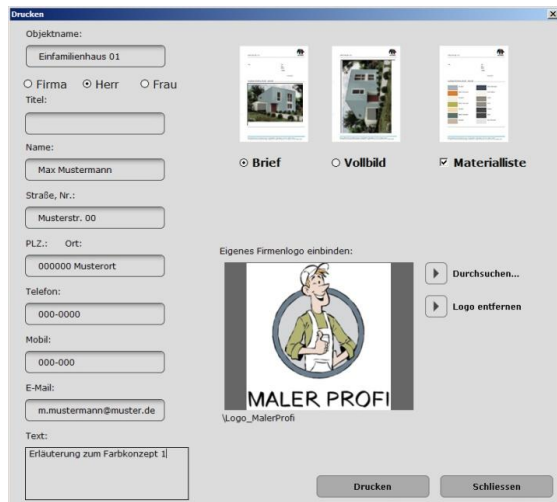
Mit Klick auf den "Druck"-Button öffnet sich ein Popup-Fenster mit verschiedenen Druckmodi (Hauptnavigation „Datei“ > „Drucken“).



PDF-Dokument erstellen



Klicken Sie auf den „PDF Drucken“-Button der Menüleiste, um den aktuell angezeigten Entwurf zu drucken. Im sich öffnenden Fenster haben Sie die Möglichkeit, zwischen einem Brief- oder Vollbildlayout für die PDF-Erstellung zu wählen. Zusätzlich kann eine Materialliste aller verwendeten Farbtöne und Materialien inklusive Miniaturdarstellung und genauer Produktbezeichnung hinzugefügt und ausgedruckt werden.



Brief

Das Brief-Layout beinhaltet neben dem Bereich für die Kontaktdaten Ihres Kunden eine verkleinerte Darstellung Ihres Entwurfes. Dies ist die richtige Wahl, wenn Sie den Entwurf per Post versenden möchten.

Vollbild

Das Vollbild-Layout stellt Ihren Entwurf in maximaler Größe auf einem DIN A4-Blatt dar.

Markieren Sie den „Brief-“ oder „Vollbild“-Modus im rechten Bereich des Fensters und geben Sie die notwendigen Adressdaten Ihres Empfängers an (Die Adressdaten erscheinen nur bei der Wahl des Brief-Layouts). Zusätzlich können Sie einen kurzen Erläuterungstext zur Farbgestaltung verfassen.

Materialliste

Standardmäßig wird die Materialliste dem Layout beigefügt, kann jedoch durch Entfernen des Häkchens abgewählt werden.

Eigenes Firmenlogo einbinden

Personalisieren Sie Ihren Entwurf, indem Sie Ihr eigenes Logo in den Briefkopf einzubinden. Klicken Sie hierfür auf „Durchsuchen“ und wählen Sie Ihr Logo (als jpeg-, TIFF- oder PNG-Datei) von Ihrem PC oder einem externen Speichermedium aus. Das gewünschte Logo sehen Sie als Vorschau im Fenster „Eigenes Firmenlogo einbinden“. Zum Löschen des Logos aus SPECTRUM klicken Sie auf „Logo entfernen“.

Mit Klick auf „Drucken“ wird ein PDF-Dokument erzeugt, das Sie je nach Bedarf speichern oder ausdrucken können.

Hinweis: Beachten Sie stets, dass Abweichungen vom Originalfarbton in Abhängigkeit von Drucker und Papier auftreten.

Drucken



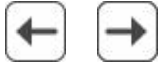
Mit Klick auf den „Drucken“-Button öffnet sich das Druck-Dialog-Fenster Ihres Rechners. Wählen Sie Drucker und Druckeinstellungen für den Ausdruck. Der Entwurf wird als reines Bild, also ohne Text und Logo ausgedruckt.

PRINTservice



Mit dem PRINTservice können Sie Ihren Entwurf über unseren Service farbecht gegen Gebühr ausdrucken lassen. Bei Klick des Buttons gelangen Sie in die Anmeldemaske der SPECTRUM_cloud, über die Sie einfach auf den PRINTservice zugreifen können. (Anmeldung siehe Kap. 9.1 "Anmeldung / Registrierung", PRINTservice siehe Kap. 9.3.2 "PRINTservice")

5.1.4 Schritt vor / zurück



Im Gestaltungsmodus können Sie mit den Pfeilbuttons "Rückgängig" und "Wiederherstellen" zur letzten Gestaltungsansicht springen.

5.1.5 Ansichts-Buttons

Vergrößern



Klicken Sie auf diesen Button und zoomen Sie sich in das Bild auf der Arbeitsfläche. Alternativ können Sie das "Mausrad" benutzen.

Verkleinern



Nutzen Sie diesen Button und zoomen Sie sich auf der Arbeitsoberfläche aus dem Bild. Alternativ können Sie das "Mausrad" benutzen.

Ansicht passend skalieren

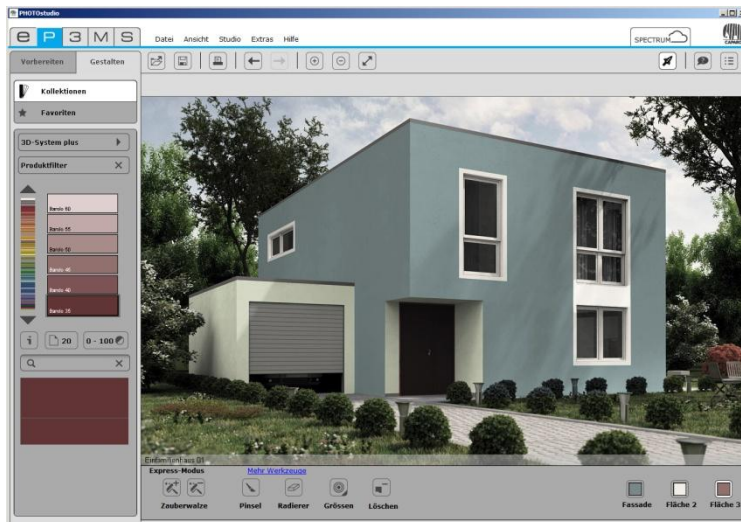


Mit Hilfe dieses Buttons können Sie die Darstellung Ihres Bildes genau in den Arbeitsbereich einpassen.

5.1.6 Rocket-Modus



Mit Hilfe des „Rocket-Modus“ können Sie eine Auswahl erstellen, ohne Maskierungspunkte mit dem „Fläche erstellen“-Werkzeug setzen zu müssen. Diese Auswahl kann sofort mit einer Farbe befüllt werden und dient als Entscheidungshilfe bei einer Gestaltung.



Im Rocket-Modus können Sie maximal 3 Flächen gestalten. Möchten Sie mehr Objekte anlegen, so blenden Sie die Objektliste ein. Bestätigen Sie den Hinweis, dass Sie den "Express-Modus" verlassen möchten. Mit den Werkzeugen im Register "Vorbereiten" / "Flächen" können Sie nun weitere Flächen erstellen.

Hinweis: alle Werkzeuge im Express-Modus finden Sie auch im Register "Vorbereiten" / "Flächen".

Hinweis: Eine Beschreibung der Werkzeuge im Express-Modus finden Sie im Kap.5.3.1 "Werkzeuge: Fläche".

5.1.7. Hilfe



Mit dem „Hilfe anzeigen“-Button gelangen Sie zur Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung). Alternativ können Sie die Hilfe auch unter "Hilfe" / "Online Hilfe" aufrufen. Der Kurzbefehl dazu ist die "F1" Taste.

5.1.8. Objektliste einblenden / ausblenden



Durch Klick auf den "Objekte anzeigen"-Button können Sie die Liste ein- und ausblenden. In der Objektliste werden bei Bibliotheksbildern alle Objekte aufgelistet, die Sie mit Farben oder Materialien gestalten können.

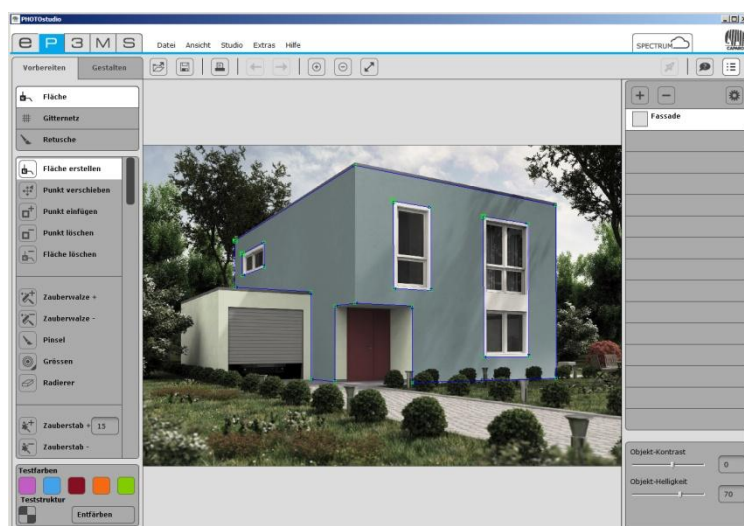
Bei eigenen Projekten können Sie die Objekte selber erstellen und definieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kap. 5.2 "Register: Objektliste".

5.2 Register: "Objektliste"

5.2.1 Objektliste erstellen / entfernen



Um eine Fassade oder einen Innenraum in unterschiedlichen Farben und Materialien gestalten zu können, werden einzelne Objekte definiert. Hierfür blenden Sie die Objektliste in der Menüleiste mit dem „Objektliste einblenden / ausblenden“-Button ein.



Objekt anlegen



Legen Sie ein neues Objekte an, indem Sie auf den „+“-Button klicken. Im Register wird eine neue Ebene erzeugt.

Mit einem Doppelklick können Sie das Objekt umbenennen (siehe Kap. 5.2.2 "Objekteigenschaften")

Objekt löschen



Markieren Sie ein Objekt in der Liste und klicken Sie anschließend auf das „-“-Symbol im Register. Sobald Sie die Rückfrage mit „Ja“ bestätigen, wird das Objekt unwiderruflich gelöscht.

5.2.2 Objekteigenschaften



Die Objekteigenschaften des durch Anklicken aktivierten Objektes können über das Zahnrad-Symbol sowie über einen Rechts- oder Doppelklick auf den Namen eines Objektes geöffnet werden.



Objektname umbenennen

Tragen Sie unter „Objektname“ einen kennzeichnenden Namen (z.B. Decke, Wand links, Sockel etc.) ein und bestätigen Sie diesen durch „Speichern“.

Bauteil entfärben

Klicken Sie auf „X“ für „Bauteil entfärben“ und anschließend auf "Speichern".

Objekt hoch bewegen

Hier können Sie die Bauteilebene nach oben verschieben. Die darunter liegende Ebene wird dadurch abgedeckt. Ist das Bauteil schon mit einem Farbton/Material belegt worden, wird dieses beim verschieben entfernt.

Objekt herunter bewegen

Hier können Sie die Bauteilebene nach unten verschieben. Die darüber liegende Ebene deckt diese Ebene dann ab. Ist dieses Bauteil schon mit einem Farbton/Material belegt worden, wird dieses beim verschieben entfernt.

Materialdetails anzeigen

Wählen Sie „Materialdetails anzeigen“, wenn Sie Detailinformationen zum Farbton oder Material dieses Bauteils erhalten möchten. (siehe Kap. 4.3.1 "Farb- und Materialauswahl)

Material in die Favoritenliste kopieren

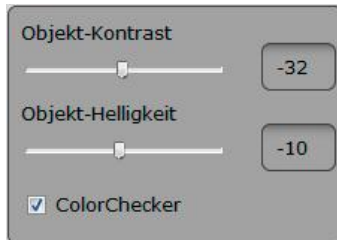
Der Farbton oder Material wird in die aktuell ausgewählte Favoritenliste hinzugefügt.

Material-Rotation

Bei Verwendung von Materialien kann die Rotation des Materials in 45°-Schritten verändert werden (z.B. die Verlegerichtung von Holzböden).

5.2.3 Helligkeit / Kontrast / ColorChecker

Über die Regler „Objekt-Helligkeit“ und „Objekt-Kontrast“ im unteren Bereich der Objektliste können die Flächen der einzelnen Objekte so nachjustiert werden, dass die Farbtöne und Materialien möglichst genau dargestellt werden. Am besten können Sie diese Einstellung vornehmen, indem Sie eine der fünf Testfarben des Registers „Vorbereiten“ verwenden (siehe Kap. 5.3.1. „Werkzeuge: Fläche“).



Der Regler „Objekt-Helligkeit“ ermöglicht es Ihnen, unterschiedlich stark belichtete Bereiche Ihres Bildes in der Helligkeit anzugleichen (z.B. von der Sonne überstrahlte Fassadenflächen oder stark verschattete Wandflächen im Innenraum). Bei der Gestaltung erscheinen die verwendeten Farbtöne dann richtig, wenn die Testfarbe im Bild dieselbe Helligkeit hat wie im kleinen Testfarbfeld.

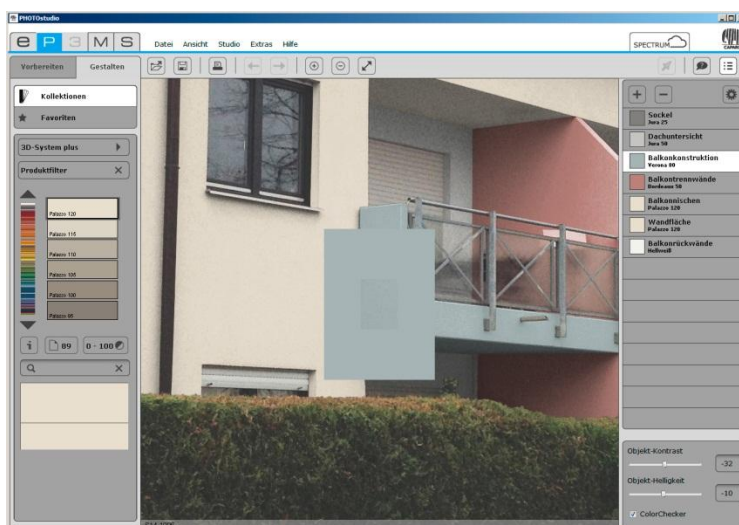
Über den Regler „Objekt-Kontrast“ können Sie den Kontrast von Flächen verändern (z.B. für diffuse Bildbereiche).

Änderungen an Helligkeits- und Kontrastregler beziehen sich stets auf die Flächen des aktuell angewählten Objektes.

Hinweis: Veränderungen in Helligkeit und Kontrast wirken sich direkt auf die Farben und Materialien innerhalb der Objekte aus - jedoch nicht auf das Originalbild.

ColorChecker

Mit dieser Funktion können Sie die Helligkeit/Kontrast-Einstellungen direkt mit dem Originalfarbton überprüfen. Aktivieren Sie dazu eine Bauteilebene in der Objektliste und setzen dann das Häkchen im ColorChecker. Ein Rechteck mit dem Originalfarbton legt sich über das Bild. Mit der gedrückten, rechten Maustaste können Sie den Farbton im Bild an das ColorChecker-Rechteck hinschieben. Gegebenenfalls können Sie mit Helligkeit/Kontrast-Regler nachjustieren bis die Farbtöne übereinstimmen.



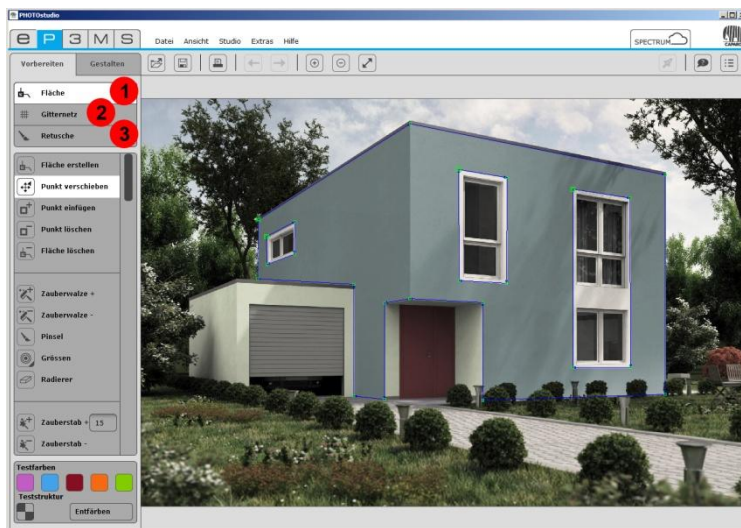
5.3 Register: "Vorbereiten"

Bilder bearbeiten und für die Gestaltung vorbereiten

Wenn Sie ein neues Bild in SPECTRUM 5 geladen haben, müssen Sie dieses zunächst für die spätere Gestaltung vorbereiten. Hierfür können Sie das Bild bei Bedarf retuschieren und müssen Objekte sowie Flächen für die Farb- und Gitternetze für die Materialgestaltung definieren. (Bild importieren siehe Kap. 5.1.1 "Projekt öffnen")

Auch Bibliotheksbilder lassen sich verändern: Bestehende Objekte können mit den Werkzeugen verändert oder mit neuen Objekten ergänzt werden.

Die Werkzeuge des PHOTOstudios befinden sich im Register „Vorbereiten“.



1.) 5.3.1 Werkzeuge: Fläche

2.) 5.3.2 Werkzeuge: Gitternetz

3.) 5.3.3 Werkzeuge: Retusche

5.3.1 Werkzeuge: Fläche

Für die Erstellung einer Fläche muss immer ein Objekt in der Objektliste aktiv sein. Die Fläche wird dann dem Objekt zugeordnet. (Objekte siehe Kap. 5.2 "Register: Objektliste")

Objekte mit Flächen versehen



Mit dem „Flächen“-Werkzeug wird eine Fläche für die spätere Gestaltung mit Farbe und Material definiert. Innerhalb eines Objektes können beliebig viele Flächen angelegt werden. Diese erhalten bei der Gestaltung dieselbe Farb- bzw. Materialzuweisung.

Durch die Maskierung mit dem „Flächen“-Werkzeug können Sie das Objekt mit Farbe gestalten. Soll das Objekt auch mit Materialien (z.B. Spachteltechniken, Holz, Fliesen,...) versehen werden, so ist zusätzlich zur Fläche auch ein „Gitternetz“ für die Perspektive nötig. (siehe Kap. 5.3.2 „Werkzeuge Gitternetz“)

Hinweis: Voraussetzung für das Erstellen von Gitternetzen ist das Vorhandensein einer Fläche.

Flächen erstellen

Zum Erstellen einer neuen Fläche innerhalb eines Objektes wählen Sie zunächst das entsprechende Objekt in der Objektliste aus. Klicken Sie anschließend auf das „Fläche erstellen“-Werkzeug. Beginnen Sie durch Mausklicks die Eckpunkte für Ihre Fläche festzulegen - das Werkzeug erstellt hier automatisch die Verbindungen zwischen den gesetzten Punkten.

Um die Fläche zu schließen, setzen Sie beim letzten Punkt mit der Maus einen Doppelklick auf den Ausgangspunkt Ihrer Fläche. (Die Fläche wurde korrekt geschlossen, wenn die Linie zum Erstellen von Flächen nicht mehr dem Mauszeiger folgt.) Alternativ können Sie durch einen Doppelklick beim vorletzten Punkt die Fläche automatisch schließen lassen.

Hinweis: Möchten Sie während des Erstellens einer Fläche einzelne Punkte entfernen, klicken Sie die „Backspace“-Taste Ihrer Tastatur. Mit jedem Klick wird der jeweils zuletzt gesetzte Punkt gelöscht. Sie können anschließend nahtlos mit dem Fertigstellen der Fläche fortfahren.

Nach dem Schließen einer Fläche können Sie weitere Flächen innerhalb desselben Objektes auf die gleiche Weise definieren. Klicken Sie hierzu erneut auf das „Fläche erstellen“-Werkzeug und definieren Sie Ihre Fläche wie beschrieben.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass alle Flächen innerhalb eines Objektes bei der Gestaltung dieselbe Farb- und Materialzuweisung erhalten.

Möchten Sie aus einer bestehenden Fläche eine Teilfläche ausschneiden, z.B. wenn Sie die Fenster einer Fassade aussparen möchten, erstellen Sie eine neue Fläche innerhalb der bestehenden Fläche. Die Schnittmenge von den Flächen wird ausgeschnitten. Testen Sie das Ergebnis mit einer Testfarbe.

Verschieben von Punkten / Linien



Haben Sie eine Fläche erstellt, können Sie deren Position optimieren, indem Sie Punkte und / oder Linien verschieben, neue Punkte einfügen oder bestehende Punkte löschen.

Hinweis: Nach dem Erstellen einer Fläche ist das „Verschieben“-Werkzeug automatisch angewählt.

Verschieben Sie einzelne Punkte, indem Sie das „Verschieben“-Werkzeug anwählen, einen Punkt anklicken (aktive Punkte sind rot, inaktive Punkte sind grün) und diesen durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle platzieren.

Verschieben Sie einzelne Linien, indem Sie das „Verschieben“-Werkzeug anwählen, auf eine Linie klicken und diese durch Ziehen mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle platzieren (unausgewählte Linien sind blau, ausgewählte gelb, die beiden an die Linie angrenzenden Punkte sind rot). Die Endpunkte der Linie werden dabei parallel verschoben und die angrenzenden Linien entsprechend verzerrt.



Um alle Flächen innerhalb eines Objektes zu verschieben, klicken Sie außerhalb Ihrer Teilflächen in das Bild - damit deaktivieren Sie alle Flächen. Drücken Sie die „A“-Taste Ihrer Tastatur für „alles auswählen“ und bewegen Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste sowie gedrückter „Strg“-Taste.

Einfügen von Punkten



Wenn Sie das Werkzeug „Punkt einfügen“ aktivieren und dann mit dem Mauszeiger auf eine Linie einer Fläche klicken, wird an dieser Stelle ein neuer Punkt gesetzt. Sie erkennen, dass Sie sich mit dem Mauszeiger auf der Linie befinden, wenn diese sich weiß färbt. Mit dem „Verschieben“-Werkzeug können Sie die neu angelegten Punkte positionieren.

Löschen von Punkten / Linien



Aktivieren Sie zum Entfernen einzelner Punkte das „Punkt löschen“-Werkzeug. Mit anschließendem Klick auf einen Punkt, wird dieser umgehend gelöscht. Die Fläche bleibt geschlossen, da die benachbarten Punkte bzw. Linien automatisch verbunden werden.

Alternativ können Sie einzelne Punkte und Linien innerhalb einer Fläche entfernen, indem Sie die gewünschten Punkte bzw. Linien markieren (aktive Punkte sind rot, aktive Linien gelb) und auf die „Entf“-Taste Ihrer Tastatur klicken. Die jeweilige Auswahl wird umgehend entfernt und benachbarte Punkte bzw. Linien werden automatisch verbunden - die Fläche bleibt geschlossen.

Hinweis: Eine geschlossene Fläche können Sie wieder öffnen, indem Sie mit dem "Punkt löschen"-Werkzeug auf den Start- bzw. Endpunkt klicken. Dieser Punkt ist größer als die anderen Punkte. Die Linie zum Erstellen der Fläche folgt wieder Ihrer Maus und Sie können weitere Punkte hinzufügen oder mit der "Backspace"-Taste Punkte löschen.



Fläche löschen



Um eine Fläche zu löschen, wählen Sie das „Fläche löschen“-Werkzeug und klicken Sie auf eine Linie / einen Punkt der Fläche, die Sie entfernen möchten. Wenn Sie mit „Ja“ bestätigen, wird die gewünschte Fläche gelöscht.

Flächen mit Zauberwalze erstellen



Mit Hilfe der „Zauberwalze“ können Sie eine Auswahl erstellen, ohne Maskierungspunkte mit dem „Fläche erstellen“-Werkzeug setzen zu müssen. Diese Auswahl kann nur mit Farbe befüllt werden. Für Materialien benötigen Sie zusätzlich ein Gitternetz (siehe Kap. 5.3.2 „Werkzeuge Gitternetz“):

Die Zauberwalze erkennt Kanten im Bild und wählt somit Bereiche aus, die durch Kanten begrenzt werden. Dieses Werkzeug ist optimal für eine schnelle Visualisierung wenn große Flächen im Bild vorhanden sind.

Zauberwalze +

Über „Zauberwalze +“ werden Kanten im Bild automatisch erkannt. Um eine Auswahl zu treffen, klicken Sie an eine Stelle innerhalb Ihrer Fläche, die markiert werden soll. Die Zauberwalze markiert automatisch die Fläche um diesen Punkt bis zur Kante einer angrenzenden Fläche. Durch weiteres Klicken im Bild werden Bereiche automatisch addiert.

Hinweis: Zur Korrektur unsauberer Bereiche bzw. zur manuellen Vergrößerung Ihrer Auswahl kann das „Maske zeichnen“-Werkzeug benutzt werden.

Zauberwalze -

Über „Zauberwalze -“ wird eine zuvor gesetzte Auswahl wieder gelöscht. Klicken Sie dazu in die Fläche, die entfernt werden. Durch weitere Klicks ins Bild können weitere Flächen entfernt werden.

Hinweis: Auswahlbereiche können auch mit dem „Radiergummi“-Werkzeug wieder entfernt werden.

Pinsel



Mit dem „Pinsel“-Werkzeug lässt sich eine freie Fläche zeichnen und damit eine Auswahl erzeugen. So können Sie eine Auswahl frei Hand erstellen, eine zuvor mit dem Zauberstab oder Zauberwalze getroffene Auswahl erweitern oder unsaubere Auswahlbereiche korrigieren.

Hinweis: Eine gerade Linie erzeugen Sie, indem sie einen Anfangspunkt mit der linken Maustaste setzen. Anschließend setzen Sie den gewünschten Endpunkt mit zusätzlich gedrückter „Umschalt“-Taste. Zwischen den beiden Punkten wird automatisch eine gerade Linie gezogen.

Werkzeugspitzen



Für die Nutzung von „Radiergummi“ und „Pinsel“ stehen Ihnen vier verschieden große Werkzeugspitzen, mit 8, 16, 32 und 64 Pixel, zur Verfügung.

Radiergummi



Auswahlbereiche, die Sie mittels „Zauberwalze“, „Zauberstab“ und / oder „Pinsel“ erzeugt haben, können auch wieder entfernt werden. Wählen Sie hierfür das „Radiergummi“-Werkzeug aus und korrigieren Sie entsprechend Ihre Maskierung.

Zauberstab +



Zauberstab +

15

Mit dem „Zauberstab“-Werkzeug können Sie eine Auswahl innerhalb einer aktiven Fläche definieren, z.B. wenn Sie einen Baum vor einer Fassade aus der Fläche aussparen möchten.

Über den Zahlenwert von 0-99 wird die Empfindlichkeit geregelt, mit der der Zauberstab ähnliche Farbnuancen automatisch erkennt. Standardmäßig ist der Zahlenwert auf 15 eingestellt. Je niedriger der Zahlenwert, desto sensibler wird der Zauberstab auf ähnliche Farbnuancen und der ausgewählte Farbbereich wird eingegrenzt.

Um eine Auswahl zu treffen, klicken Sie an eine Stelle innerhalb Ihrer Fläche, die in die Auswahl miteinbezogen werden soll. Der Zauberstab markiert automatisch alle Bereiche der Fläche mit ähnlicher Helligkeit (in Abhängigkeit der Empfindlichkeitseinstellung). Durch weiteres Klicken im Bild werden Bereiche automatisch addiert.

Hinweis: Zur Korrektur unsauberer Bereiche bzw. zur manuellen Vergrößerung Ihrer Auswahl kann das „Pinsel“-Werkzeug benutzt werden.

Zauberstab -



Mit dem „Zauberstab -“-Werkzeug können Sie bei einer zuvor erstellen Auswahl wieder einen Bereich subtrahieren.

Hinweis: Auswahlbereiche können auch mit dem „Radiergummi“-Werkzeug entfernt werden.

Maske Löschen



Mit dieser Funktion können Sie die mit „Zauberwalze“, „Zauberstab“ und / oder „Pinsel“ erstellte Auswahlbereiche innerhalb des Objektes komplett entfernen.

Testfarben für Flächen



Um zu prüfen, ob eine Fläche korrekt definiert ist, kann diese mit einer Testfarbe gefüllt werden. Dafür stehen fünf Testfarben (Magenta, Cyan, Rot, Orange, Grün) zur Verfügung. Durch die farbliche Differenzierung mit verschiedenen Testfarben je Objekt kann im Bild eine bessere Orientierung erlangt werden.

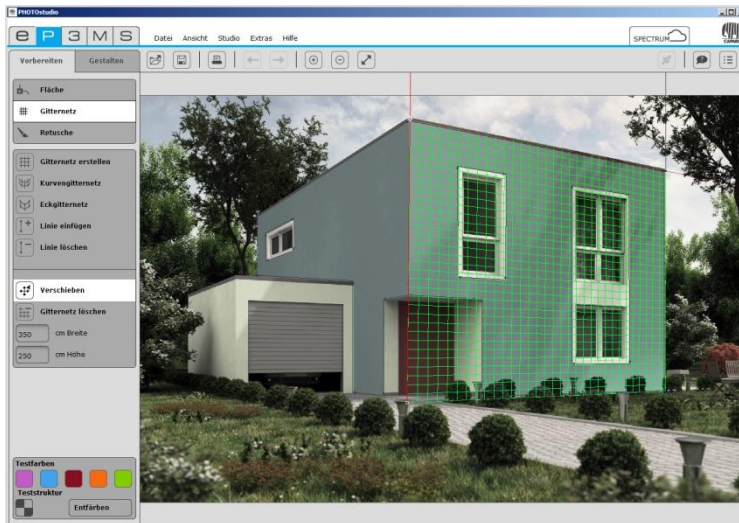
Wählen Sie das betreffende Objekt aus und klicken Sie anschließend eine der Testfarben an. Alle Flächen dieses Objektes werden nun mit dieser Farbe versehen.

Verändern Sie nach dem Einfügen einer Testfarbe die Größe der Fläche, so werden Ihre Korrekturen erst durch erneutes Anklicken des Testfarbenfeldes aktualisiert. Zum Entfernen der Testfarbe klicken Sie auf das „X“ unterhalb der Testfarbenfelder.

Hinweis: Die Testfarbe im Bild muss identisch zum Testfarbenfeld links wirken. Erscheint die gewählte Testfarbe im Bild dunkler (z.B. wenn die Wand im Originalbild nicht weiß ist) dann korrigieren Sie die Helligkeit mit dem Regler in der Objektliste auf der rechten Seite. Dies ist sehr wichtig, damit die später bei der Gestaltung verwendeten Farbtöne nicht zu hell oder zu dunkel dargestellt werden. (siehe Kap. 5.2.3 „Helligkeit / Kontrast von Objekten“)

Hinweis: Die Testfarben werden bei der Gestaltung überschrieben und sind nicht mehr sichtbar.

5.3.2 Werkzeuge: Gitternetz



Objekte mit Gitternetzen versehen

Damit ein Objekt nicht nur mit Farbe, sondern auch mit Materialien (z.B. Spachteltechniken, Stoffe, Teppiche, Fliesen,...) perspektivisch korrekt und maßstabsgetreu dargestellt wird, ist zusätzlich zur Fläche ein sogenanntes Gitternetz erforderlich. Das Gitternetz liegt als Referenz direkt auf der Fläche und liefert Informationen über die Größe und die Art der perspektivischen Verzerrung des entsprechenden Objektes.

Hinweis: Voraussetzung für das Erstellen eines Gitternetzes ist das Vorhandensein mindestens einer Fläche innerhalb eines Objektes (siehe Kap. 5.3.1 „Werkzeuge: Fläche“).

Gitternetz erstellen



Zum Erstellen eines Gitternetzes wählen Sie zunächst das betreffende Objekt in der Objektliste aus. Anschließend gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf das „Gitternetz erstellen“ Werkzeug.
2. Sie befinden sich nun automatisch im „Verschieben“-Modus und können die Eckpunkte des Gitternetzes auf die gewünschte Position ziehen.
3. Geben Sie möglichst realistische Maße für Ihre Gitternetzfläche an (siehe „Gitternetz-Maße anpassen“).
4. Überprüfen Sie Ihr Gitternetz im Anschluss anhand einer Teststruktur

Hinweis: Legen Sie Ihr Gitternetz stets minimal größer als die eigentliche Fläche an, damit Ihr Material auf der gesamten Fläche Ihres Objektes sichtbar wird.

Hinweis: Pro Objekt kann nur ein Gitternetz angelegt werden. Daher sollten Sie darauf achten, dass alle Flächen eines Objektes, auf derselben perspektivischen Ebene liegen. Legen Sie für Wandflächen unterschiedlicher perspektivischer Verzerrung je ein eigenes Objekt mit Fläche und Gitternetz an.

Kurven-Gitternetz



Für Materialien die um Säulen oder auf gewölbten Wänden gelegt werden sollen, benötigen Sie das Kurven-Gitternetz.

1. Klicken Sie auf das „Kurven-Gitternetz“ Werkzeug.
2. Sie befinden sich nun automatisch im „Verschieben“-Modus und können die Eckpunkte des Gitternetzes auf die gewünschte Position ziehen.
3. Um das Gitternetz zu wölben, klicken Sie auf die Linien (nicht auf die Punkte) des Gitternetzes und ziehen Sie dieses mit gedrückter linker Maustaste in die von Ihnen gewünschte Richtung.
4. Geben Sie möglichst realistische Maße für Ihre Gitternetzfläche an (siehe „Gitternetz-Maße anpassen“).
5. Überprüfen Sie Ihr „Kurven-Gitternetz“ im Anschluss anhand einer Teststruktur.

Eck-Gitternetz



Für Materialien die auf Eck-Pfeilern oder auf Wandecken gelegt werden sollen, benötigen Sie das Eck-Gitternetz.

1. Klicken Sie auf das „Eck-Gitternetz“ Werkzeug.
2. Sie befinden sich nun automatisch im „Verschieben“-Modus und können die Eckpunkte des Gitternetzes auf die gewünschte Position bringen.
3. Wählen Sie „Linie einfügen“ um dem Gitternetz eine Kantenlinie zuzufügen. Klicken Sie hierzu an die entsprechende Stelle auf der oberen oder unteren Begrenzungslinie des Gitternetzes. Es wird eine Linie mit zwei Endpunkten eingefügt.
4. Das „Verschieben“-Werkzeug ist automatisch aktiviert. Bewegen Sie die neu eingefügten Punkte mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position.
5. Berücksichtigen Sie bei der Eingabe der Maße alle Flächen und geben Sie möglichst realistische Maße an (siehe „Gitternetz-Maße anpassen“).
6. Überprüfen Sie Ihr „Eck-Gitternetz“ im Anschluss anhand einer Teststruktur .

Hinweis: Um eine Linie wieder zu löschen, klicken Sie auf das „Linie löschen“-Symbol und anschließend auf die Linie im Gitternetz, die Sie entfernen möchten.

Hinweis: Um das Gitternetz um mehrere Ecken zu führen wiederholen Sie das Einfügen von Linien.

Gitternetz verschieben



Bringen Sie das Gitternetz in die richtige Position und perspektivische Lage, indem Sie das „Verschieben“-Werkzeug wählen und mit gedrückter linker Maustaste die Eckpunkte oder Außenlinien des Gitternetzes an die gewünschte Position bewegen.

Als Unterstützung für das perspektivisch korrekte Anlegen des Gitternetzes an eine Fläche dienen Hilfslinien, die Ihnen den aktuellen Fluchtpunkt der Gitterfläche anzeigen.

Gitternetz löschen



Zum Löschen eines zuvor erstellten Gitternetzes, klicken Sie das „Gitternetz löschen“-Symbol und bestätigen Sie im sich öffnenden Dialog mit „Ja“.

Gitternetz-Maße anpassen

350 cm Breite

250 cm Höhe

Damit die Materialien, die Sie bei der Gestaltung anbringen, in ihrer Größendimensionen möglichst realitätsnah dargestellt werden, müssen dem Gitternetz die Maße zugewiesen werden, die der Objektfläche im Original entsprechen. Hierzu ändern Sie die standardmäßige Maßeinstellung von Breite 350cm x Höhe 250cm entsprechend durch Eingabe der realen Maße. Ein Hinweis auf die korrekte Übernahme der neuen Maße ist die Überprüfung des Gitternetzes anhand einer Teststruktur.

Teststruktur für Gitternetze



Um zu prüfen, ob ein Gitternetz perspektivisch und von den Maßen korrekt für die spätere Materialgestaltung ist, kann dies vorab mit einer Teststruktur belegt werden.

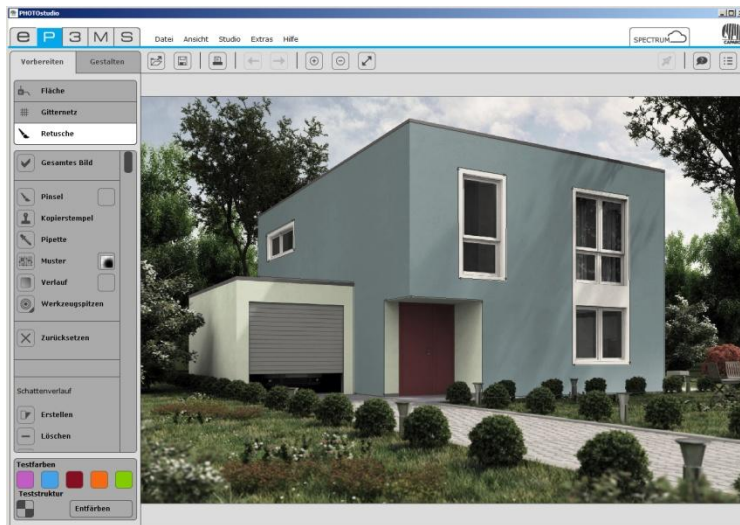
Das Schachbrettmuster wird abhängig von den eingegebenen Maßen (Breite und Höhe des Gitternetzes) größer oder kleinteiliger dargestellt.

Wichtig: Nur wenn die Teststruktur Quadrate anzeigt stimmen die Proportionen Ihrer Maßeingabe. Um das Seitenverhältnis zu verbessern, korrigieren Sie die Werte der Gitternetz-Maße und prüfen Sie diese durch erneutes Anklicken des „Teststruktur“-Buttons. Behalten Sie falsche Maße bei, wird das bei der Gestaltung verwendete Material (Tapete, Spachteltechnik...) nicht realitätsgetreu dargestellt.

Zum Entfernen der Testfarbe, klicken Sie auf den „Entfärben“-Button.

Hinweis: Die Teststruktur dient lediglich der Feinjustierung Ihres Gitternetzes für die spätere Materialanbringung - sie ist im eigentlichen Bild bei der Gestaltung nicht sichtbar.

5.3.3 Werkzeuge: Retusche



Die Retusche-Funktionen des PHOTOstudios ermöglichen Korrekturen am Bild vorzunehmen. So können beispielsweise Graffiti entfernt, schmutzige Fassadenbereiche gereinigt oder Bauelemente dupliziert werden. Stellen Sie vor Beginn einer Retusche sicher, dass Sie Flächen für Ihre Objekte definiert haben (Flächen definieren siehe Kap. 5.3.1 „Werkzeuge: Fläche“). Für die Retusche Ihres Bildes stehen Ihnen unterschiedliche Werkzeuge zur Verfügung:

Gesamtes Bild



Retuscharbeiten können im gesamten Bild oder innerhalb einzelner Objekte vorgenommen werden. Wählen Sie zur Retusche des gesamten Bildes das Häkchen bei "Gesamtes Bild" an. Zur Retusche einzelner Objekte deaktivieren Sie das Feld und wählen rechts in der Objektliste das entsprechende Objekt an.

Pinsel



Pinsel



Der Pinsel ist ideal für weich verlaufende Konturen, z.B. als Schattenlinie. Um einen Farbton für ihren Pinsel auszuwählen, klicken Sie auf das kleine Farbfeld neben dem Pinsel. Es öffnet sich ein ColorPicker, mit dem Sie einen HSB- oder RGB-Wert eingeben oder manuell einen Farbton im Farbraum auswählen können. Ihren gewählten Farbton bestätigen Sie anschließend mit „OK“. Zur effizienten Nutzung des Pinsels können Sie unter „Werkzeugspitzen“ zwischen verschiedenen Pinselspitzen wählen. Kleine Werkzeugspitzen eignen sich besonders für die Verstärkung von Linien durch Konturenzeichnung. Mit großen Werkzeugspitzen lassen sich Flächen schnell ausfüllen. Wird mit der Pipette ein Farbton aus dem Bild aufgenommen, kann mittels Pinsel an gleicher Stelle optimal retuschiert werden. Mit dem Pinsel kann frei Hand in der angewählten Fläche gemalt werden.

Pipette



Die Pipette nimmt Farbe aus dem Bild auf, um Sie dem Pinsel zuzuweisen. Wählen Sie das „Pipette“-Symbol aus und klicken Sie mit der Pipette an die gewünschte Stelle im Bild. Der an der Klickstelle aufgenommene Farbton erscheint im Farbfeld neben dem Pinsel. Mit dem Pinsel können Sie den aufgenommenen Farbton nun zur Retusche im Bild verwenden.

Hinweis: Wählen Sie zur exakten Retusche bei Bedarf kleinere oder größere Werkzeugspitzen (siehe selbes Kapitel „Werkzeugspitzen“) und nutzen Sie gegebenenfalls die Zoom-Funktion (siehe Kap. 5.1.5 „Ansichts-Buttons“).

Kopierstempel



Mit dem Kopierstempel kann ein Bereich im Bild kopiert und an anderer Stelle des Bildes eingefügt werden. So können Sie z.B. auch Fenster kopieren und an anderer Stelle einfügen oder schmutzige bzw. „unschöne“ Bildbereiche durch saubere ersetzen.

1. Definieren Sie einen Quellpunkt, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten bis ein weißes Fadenkreuz erscheint. Halten Sie die Strg-Taste weiter gedrückt und machen Sie einen Klick mit der linken Maustaste. Diese Stelle im Bild ist nun der Ausgangspunkt für Ihren Kopiervorgang. Lassen Sie Strg-Taste sowie die Maustaste los.
2. Bewegen Sie nun die Maus auf den Zielort im Bild. Klicken Sie mit der linken Maustaste ohne „Strg“-Taste) - der Inhalt wird von Ihrem Quellpunkt (blauer Kreis) an die gewünschte Stelle, den Zielpunkt (grüner Kreis), kopiert. Bewegen Sie Ihre Maus mit weiteren Klicks über den Zielbereich, bis Sie den gewünschten Bereich vom Quellpunkt kopiert haben. Sie können auch mit gedrückter Maustaste über den Zielbereich fahren. Der Abstand vom Quellpunkt zu Ihrem ersten Klick am Zielort bleibt über den gesamten Kopiervorgang gleich.

Hinweis: Gute Ergebnisse bei der Retusche erzielen Sie mittels mehrerer Klicks und / oder der Nutzung mehrerer Quellpunkte.

Muster



Muster



Mit dem „Muster“-Werkzeug können Sie Musterstrukturen in eine Fläche übernehmen. Klicken Sie hierfür auf das Farbfeld neben dem „Muster“-Symbol und wählen Sie eines der acht Muster aus dem erscheinenden Auswahlfenster aus, z.B. Gras, Himmel, Schotter, Asphalt. Malen Sie direkt in die ausgewählte Fläche des Objektes - diese wird mit dem Muster ausgefüllt.

Mit dem "Laden..."-Button links unten haben Sie die Möglichkeit ein eigenes Muster zu importieren und mit diesem Ihre ausgewählte Fläche damit auszufüllen.

Die Mindestgröße eines Musters muss 1920 x 1440 Pixel betragen.

Verlauf



Verlauf



Mit dem „Verlauf“-Werkzeug können Hell-Dunkel-Verläufe auf eine Fläche gelegt werden. Dies ist hilfreich, um störende Gegenstände, großflächige Verschmutzungen oder starke Strukturen (Rohbau, etc.) zu verdecken. Aktivieren Sie das betreffende Objekt, klicken Sie auf „Verlauf“ und wählen Sie aus dem sich öffnenden Fenster einen der zehn angebotenen Verlaufsvarianten.

Sie haben außerdem die Möglichkeit, den Verlauf mit einer Struktur zu versehen. Es stehen drei Strukturstufen zur Verfügung.

Beachten Sie bei Ihrer Wahl Lichtverhältnisse im Bild, damit ein möglichst realistischer Eindruck entsteht.

Zusätzlich können Sie über den Regler die Intensität Ihres Verlaufes steuern. Verschieben Sie den Regler und bestätigen Sie die Intensitätsanpassung mit erneutem Klick auf den zuvor ausgewählten Verlauf. Wenn Sie die Intensität zusammen mit dem Verlauf anwenden möchten, bestätigen Sie die Auswahl mit „OK“.

Werkzeugspitzen



Für die optimale Nutzung von „Pinself“ und „Kopierstempel“ stehen Ihnen vier verschieden große Werkzeugspitzen, mit 8, 16, 32 und 64 Pixel, zur Verfügung.

Zurücksetzen



Wählen Sie „Zurücksetzen“, um die gesamte bisherige Retusche in Ihrem Bild rückgängig zu machen.

Schattenverlauf

Mit den Werkzeugen zum „Schattenverlauf“ können Sie eigene Schattenmuster für bestimmte Beleuchtungssituationen Ihrer Räume und Fassaden erstellen.

Hinweis: Die Voraussetzung für das Anlegen eines Schattenverlaufs ist das Vorhandensein einer definierten Fläche.

Erstellen



Um einen neuen Schattenverlauf anzulegen, drücken Sie auf den „Erstellen“-Button und vergeben Sie im sich öffnenden Dialog, einen eindeutigen Namen. Klicken Sie anschließend auf „OK“ - der neu angelegte Schattenverlauf erscheint in der darunter liegende Liste.

In ihrem Arbeitsbereich erscheint zudem ein Gitternetz, das Sie frei im Bild positionieren können. Dies ist der Formgeber für diesen Schattenverlauf. Bewegen Sie die Punkte und Linien des Gitters auf die gewünschte Position.

Alle erstellten Schatten werden unter ihrem Namen im unteren Feld aufgelistet - hier können Sie ausgewählt und dann verändert oder gelöscht werden.

Löschen



Möchten Sie einen bestimmten Schattenverlauf entfernen, wählen Sie den betreffenden Verlauf aus der Liste aus und klicken Sie auf den „Löschen“-Button. Der ausgewählte Verlauf wird aus der Liste und im Bild gelöscht.

Anwenden



Um den Schattenverlauf anzuwenden, klicken Sie auf den „OK“-Button („Anwenden“) - durch mehrfaches Klicken auf „OK-Anwenden“ wird der Schatten intensiviert (dunkler).

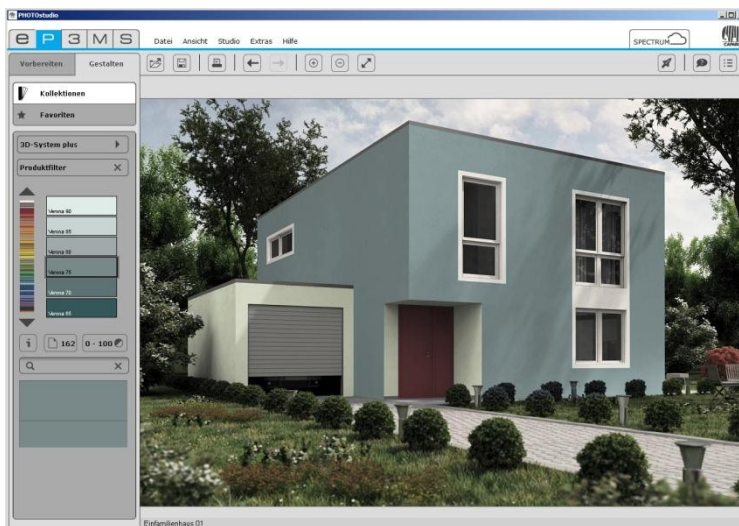
5.4 Register: "Gestalten"

Bilder gestalten

Sobald alle Flächen und Gitternetze für alle gewünschten Objekte Ihres eigenen Bildes angelegt sind, können Sie mit der Gestaltung im PHOTOstudio beginnen.

Sie haben stets die Möglichkeit, zwischen den Registern „Vorbereiten“ und „Gestalten“ zu wechseln.

5.4.1 Kollektionen



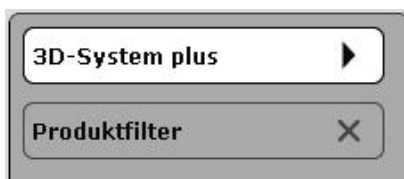
Zur Auswahl einer Farb- oder Materialkollektion steht Ihnen das Feld „Kollektionen“ zur Verfügung. Hier finden Sie neben sämtlichen Caparol Farbton- und Materialkollektionen Ihre eigens im EXPLORER zusammengestellten Kollektionen sowie die Beispielmateriale und Kollektionen unserer Partnerhersteller.

Kollektionen



Kollektion auswählen

Wählen Sie zunächst das Feld „Kollektionen“ an. Im unteren Feld sehen Sie die standardmäßig ausgewählte „3D-System plus“-Kollektion. Mit Klick auf dieses Feld gelangen Sie zur Übersicht aller Hersteller und deren Kollektionen.



Wählen Sie zunächst den gewünschten Hersteller im oberen Auswahlfeld aus. Im darunter liegenden Auswahlfeld sehen Sie die Liste aller Kollektionen des ausgewählten Herstellers. Wählen Sie die Kollektion eines Herstellers per Mausklick an, so werden alle Farbtöne dieser Kollektion im darunter liegenden Colorpicker dargestellt.

Icon „Farbton“



Das aufgefüllte, schwarze Quadrat vor einer Kollektion zeigt an, dass es sich bei dieser Kollektion um eine reine Farbtonkollektion ohne Materialien handelt.

Icon „Struktur“



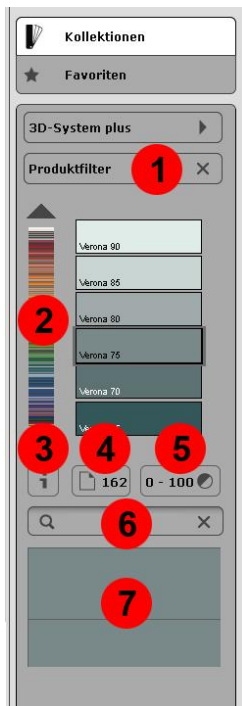
Das Gitternetz vor einer Kollektion zeigt an, dass es sich bei dieser Kollektion um eine Kollektion mit Materialien, eventuell kombiniert mit Farbtönen, handelt.

Hinweis: Eine Besonderheit unter den Kollektionen stellen die Profile des Herstellers NMC sowie die Melapor-Module dar. Sie werden gesondert im Kap 5.4.3 "3D Objekte: CapaCoustic Melapor & NMC" behandelt.



ColorPicker

Direkt unter dem Kollektions-Anzeigefeld finden Sie den ColorPicker, in dem Sie die Farbtöne und / oder Materialien zur Gestaltung der Objekte Ihres Bildes wählen.



- 1) Produktfilter
- 2) Farbreger
- 3) Produktdetails
- 4) Seitenzahl
- 5) Hellbezugswert
- 6) Volltextsuche
- 7) Farbvorschau

Produktfilter

Mit dem Produktfilter können Sie eine Einschränkung auf ein bestimmtes Basismaterial vornehmen. Es werden Ihnen dann nur noch die Farbtöne angezeigt, die in diesem Produkt herstellbar sind. Möchten Sie den Filter für ein Produkt wieder aufheben, wählen Sie „(kein Produkt)“ in der Liste.

Farbreger

Mit Hilfe des Farbreglers können Sie durch die aktuell angewählte Farb-/ Materialkollektion navigieren. Klicken Sie zur Auswahl eines Farbbereiches (Rot, Gelb, Grün...) direkt an die entsprechende Stelle innerhalb des angezeigten Farbspektrums oder bewegen Sie sich mit gedrückter linker Maustaste auf dem Regler durch die Kollektion. Durch Klick auf die Pfeiltasten springt die Farbauswahl jeweils eine Farbfächerseite weiter.

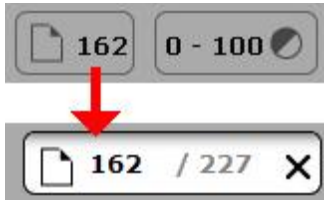


Produktdetails anzeigen



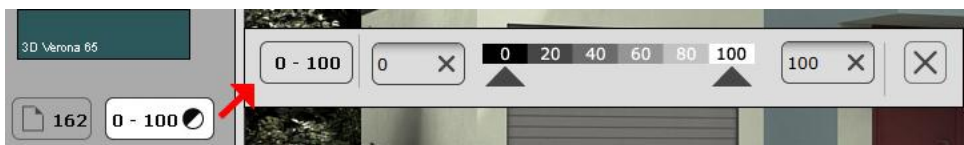
Informationen zu Namen und weiteren Details eines Produktes erhalten Sie durch Klick auf den „i“-Button. Alternativ können Sie auch das Detailfenster mit einem Doppelklick auf den Farbton / das Material öffnen. (siehe Kap. 4.3.1 „Farb- und Materialauswahl“).

Suche nach Seitenzahl im Originalfächer



Wählen Sie eine bestimmte Seite des Original Farbton-/ Produktfächers der ausgewählten Kollektion, indem Sie auf das Icon mit der Seitenzahl klicken. Ein Eingabefeld öffnet sich und Sie können die gewünschte Seitenzahl des Kollektionsfächers angeben. Mit Klick auf die „Enter“-Taste springt die Farbfeldanzeige auf die angegebene Seite.

Hellbezugswert



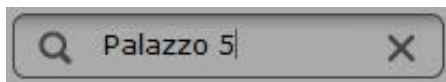
Mit Hilfe des Hellbezugswertfilters können Sie die Farbtöne der ausgewählten Kollektion auf einen gewünschten Bereich eingrenzen. Klicken Sie auf das Hellbezugswert-Icon und geben Sie die minimalen bzw. maximalen Werte in den Feldern an oder verschieben Sie die Pfeiltasten des Reglers auf die gewünschten Werte. Automatisch werden die Farbtöne ausgeblendet, die außerhalb des eingegrenzten Bereiches liegen. Dies ist beispielsweise hilfreich, wenn bei Fassaden mit Wärmedämmung ein Hellbezugswert von 20 aus technischen Gründen nicht unterschritten werden soll. Über Klick auf das „X“ können Sie das Feld schließen. Die bis dahin veränderten Einstellungen bleiben erhalten.

Hinweis:



Stellen Sie die Werte in den Hellbezugswert-Einschränkungen mit einem Button "0-100" wieder auf „0“ und „100“, um alle Farbfelder einer Kollektion anzeigen zu lassen.

Volltextsuche



Um gezielt nach einer genauen Farbbezeichnung innerhalb einer Kollektion zu suchen, geben Sie einen Farbnamen in das Suchfeld ein und bestätigen mit „Enter“.

Geben Sie z.B. „Ginster 110“ ein, wird nur der Farbton angezeigt, wenn Sie nur „Ginster“ eingeben werden alle Farbtöne aus der Farbfamilie „Ginster“ angezeigt. Um zur Farbauswahl zurückzukehren klicken Sie das „X“ am rechten oberen Rand.

Farbtonvorschau / Farbtonauswahl

Wenn Sie sich mit dem Mauszeiger über die einzelnen Farbfelder bewegen, wird das jeweilige Muster, auf dem die Maus sich befindet, in einem kleinen Vorschau-Fenster angezeigt. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen zwei Muster zu vergleichen. Sobald Sie ein Farb- oder Materialmuster durch einfachen Klick ausgewählt haben, erscheint es im gesamten Auswahl-Fenster.

Das aktuell angewählte Muster ist jetzt für die Gestaltung einer Fläche verwendbar.



CONCEPT anwenden

CONCEPT anwenden

Mit den Concept Gestaltungsfächern haben Sie die Möglichkeit, eine komplette Harmonie automatisch auf eine Fassade oder einen Innenraum der Bibliothek zu übertragen. Haupt-, Akzentwände und sonstige Bauteile wie Sockel oder Fußleisten werden dabei berücksichtigt. Wählen Sie eine entsprechende Harmonie im Concept-Fächer aus und klicken Sie auf den "CONCEPT anwenden"-Button. Die Farbtöne werden auf das Bibliotheksbild übertragen.

Mit der Würfelfunktion können Sie die Anordnung der Farben im Bild verändern. Dabei verändert jeder Klick auf den "Würfel"-Button die Farbanordnung. Die Zuordnung zu den einzelnen Bauteilen wird nicht mehr berücksichtigt. Es kann also passieren, dass mit dem Würfeln ein Lackton auf die Fassade gelegt wird.

Hinweis: der "CONCEPT anwenden"-Button funktioniert nur mit einem Bibliotheksbild.

Hinweis: folgende Kollektionen haben einen "CONCEPT anwenden"-Button: 3D plus - Concept Aussen, 3D plus - Concept Innen und Fassade A1 CONCEPT.



5.4.2 Favoriten



Zur Verwendung eines Farbtons oder Materials aus Ihren Favoriten wählen Sie zunächst per Mausklick das Auswahlfeld „Favoriten“ an. Wählen Sie nun im darunter liegenden Feld eines Ihrer Favoriten-Sets per Klick aus dem „Favoriten“-Register aus. Unterhalb des Auswahlfeldes wird der Inhalt der gewählten Favoritenliste angezeigt.

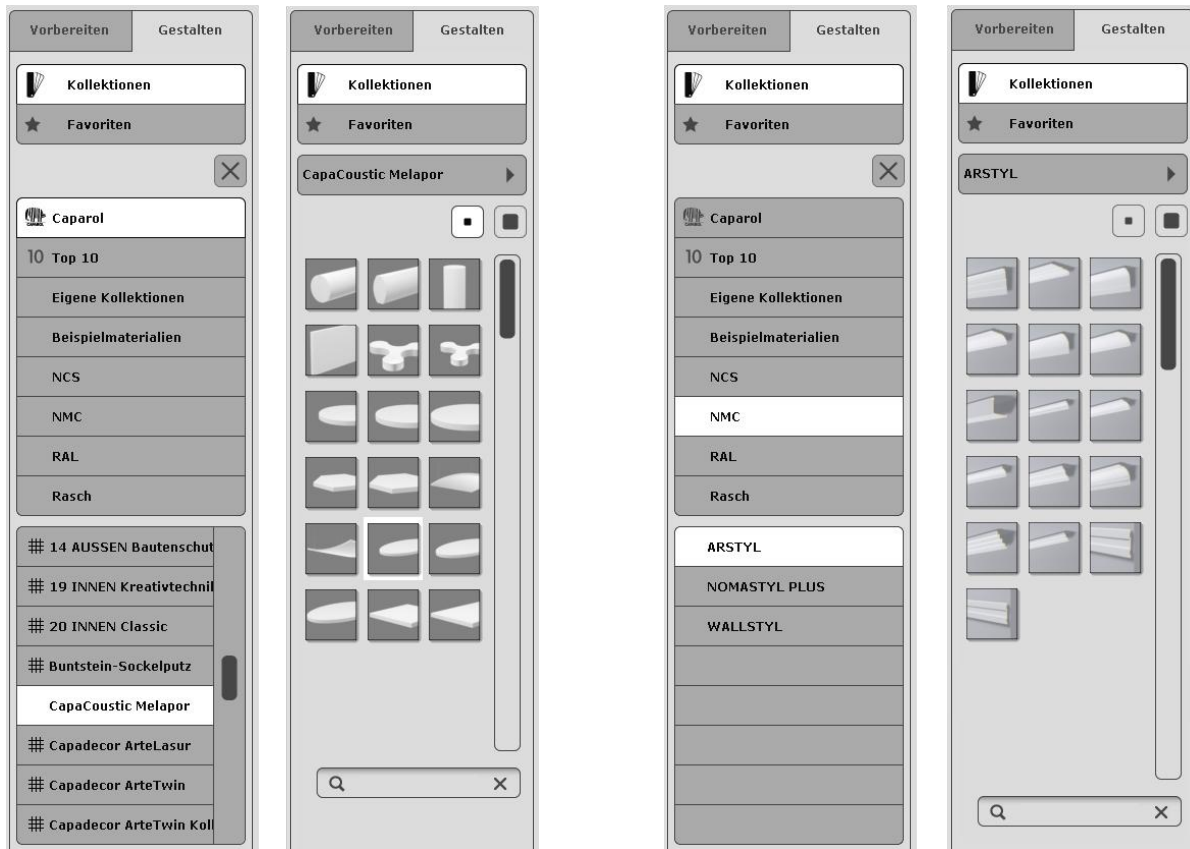
Mit Klick auf ein Muster wird dieses mit einem weißen Rahmen hinterlegt und ist zur Verwendung im Bild ausgewählt. (Favoriten anlegen siehe Kap. 4.5 "Favoriten")

Hinweis: Farbtöne und Materialien können im PHOTOstudio sowohl für Innen- als auch für Außenbereiche angewandt werden. Bitte prüfen Sie anhand der technischen Merkblätter, ob das von Ihnen gewählte Material auch dem von Ihnen gewünschten Zweck in der Praxis dient. Diese erhalten Sie, wenn Sie den "i"-Button bei einem markierten Material anwählen. (siehe Kap. 4.3.1 "Farb- und Materialauswahl")



5.4.3 3D-Objekte: CapaCoustic Melapor & NMC

Mit der SPECTRUM 5 können Sie auch NMC-Profile, das heißt Stuckleisten oder Rosetten sowie Akustikelemente im Innenbereich, in Ihr Bild einbinden. Diese sind dann als eigenständiges Objekt im Bild vorhanden und können gestaltet werden.



Profil auswählen

Öffnen Sie zum Einbinden eines Profils oder Akustikelements zunächst das Register „Gestalten“ im PHOTOstudio und wählen Sie „Kollektionen“. Klicken Sie nun in der Liste Caparol > CapaCoustic Melapor oder unter Hersteller auf „NMC“ und wählen Sie die entsprechende Kollektion aus. Sie sehen eine bildliche Aufstellung der darin enthaltenen Akustikelemente / Profile, die Sie in zwei verschiedenen Ansichtsgrößen betrachten können. Sie können zwischen den Ansichten „kleine Vorschaubilder anzeigen“ und „große Vorschaubilder anzeigen“ für die Darstellung der Profilbilder wählen. Standardmäßig werden die Daten in der kleinen Ansicht angezeigt. In der vergrößerten Ansicht können Sie auch den Namen der Oberflächen sehen und die Produktdetails anzeigen lassen. Wählen Sie ein Profil schließlich per Doppelklick auf das Profilbild aus

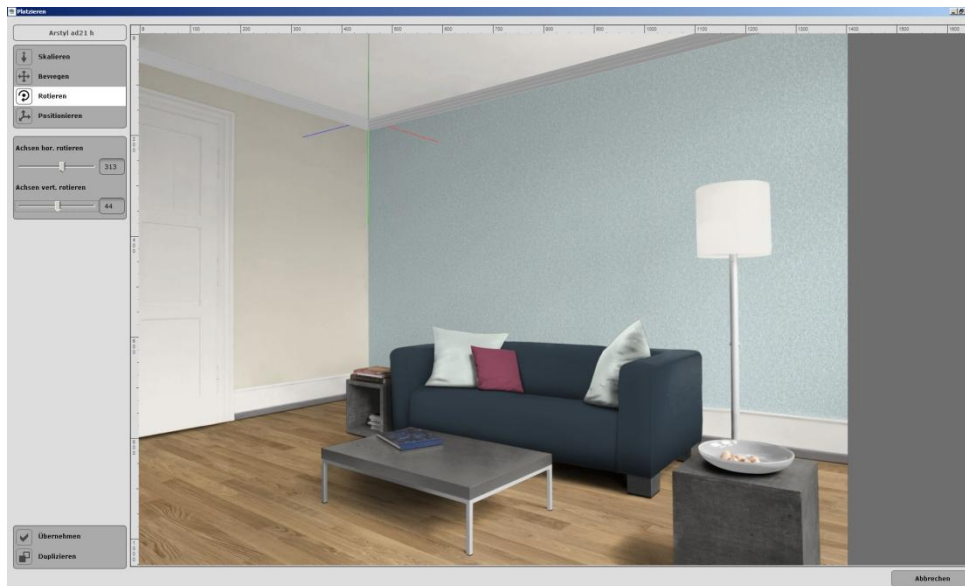
Produktdetails anzeigen



Informationen zu Namen und weiteren Details eines Akustikelements / Profils sowie eine vergrößerte Darstellung erhalten Sie durch Auswahl eines Favoritenkärtchens und Klick auf den „i“-Button. (siehe Kap. 4.3.1 "Farb- und Materialauswahl")

Profil platzieren

Zur Platzierung des Akustikelements / Profils im Bild öffnet sich ein Vorschau-Fenster, in dem dieses zunächst in der Bildmitte erscheint. Sie haben nun folgende Einstellmöglichkeiten:



Skalieren



Die „Skalierung“ des Akustikelements / Profils gibt Ihnen die Möglichkeit dieses an die Größendimensionen Ihres Bildes anzupassen. Klicken Sie hierzu das „Skalieren“-Symbol. Ziehen Sie dann den „Achsen skalieren“-Regler nach rechts um das Akustikelement / Profil zu verkleinern bzw. nach links um das Profil zu vergrößern.

Bewegen



Wählen Sie den „Bewegen“-Button, um das Akustikelement auf die richtige Position im Bild zu setzen, bzw. das Profil auf die richtige Position im Bild zu bringen – die Raumecke. Nutzen Sie den Regler „Objekt hor. bewegen“ um das Akustikelement / Profil im Raum von links nach rechts zu bewegen. Verschieben Sie den „Objekt vert. bewegen“-Regler, um das Akustikelement / Profil nach oben bzw. unten im Bild zu bewegen. Zur Orientierung dienen Ihnen dabei die blaue bzw. rote Profilachse sowie die Vertikale grüne Mittelachse.

Rotieren



Um das Profil innerhalb des Bildes auf die richtige Position zu den beiden angrenzenden Wänden zu drehen, wählen Sie „Rotieren“. Mit dem „Achsen hor. rotieren“ Regler können Sie das Akustikelement / Profil von links nach rechts schwenken, mit dem „Achsen vert. rotieren“-Regler können Sie das Akustikelement / Profil nach oben oder unten kippen.

Positionieren



Nutzen Sie schließlich den „Positionieren“-Regler, um die einzelnen Akustikelemente / Profilachsen auf die richtige Position zu bewegen. Über „Achsen hor. positionieren“ verschieben Sie die rechte Profilseite, über „Achsen vert. positionieren“ die linke Profilseite

Profil platzieren



Wenn Sie die Einstellungen für das Akustikelement / Profil übernehmen möchten, klicken Sie „Übernehmen“. Das Akustikelement / Profil wird nun im Bild platziert und das „Platzieren“-Fenster schließt sich.

In der Objektliste hat sich automatisch ein neues Objekt für eine Farbzuzuweisung angelegt.

Duplizieren



Über den „Duplizieren“ Button können Sie ein weiteres Akustikelement / Profil, nach den gleichen vorgenommenen Einstellungen, direkt ins Bild platzieren – das Bearbeitungsfenster bleibt geöffnet, so dass Sie das duplizierte Akustikelement / Profil erneut positionieren können.

Hinweis: Möchten Sie ein Akustikelement / Profil wieder löschen, dann gehen Sie zunächst in das Register „Vorbereiten“. Wählen Sie „Retusche“ an und klicken Sie auf den Button „Zurücksetzen“. Danach können Sie das Objekt in der Objektliste über den „Minus“-Button löschen. Sollten Sie vorher schon Retuscharbeiten vorgenommen haben, so werden diese ebenfalls gelöscht.

5.4.4 Farben/Materialien in der Objektliste kopieren

Unabhängig vom geöffneten Colorpicker haben Sie die Möglichkeit einen Farbton oder Material in der Objektliste von einem Objekt auf ein anderes zu kopieren. Damit können Sie ein weiteres Bauteil mit demselben Farbton einfärben, ohne die entsprechende Kollektion und den Farbton im Colorpicker suchen und öffnen zu müssen.

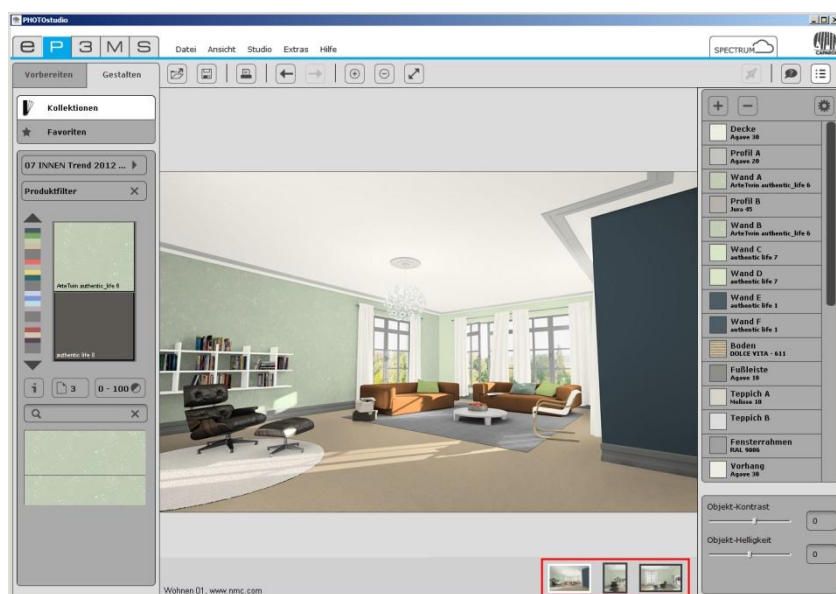
Klicken Sie dazu auf die Bauteilebene, deren Farbe Sie auf ein anderes Bauteil übertragen möchten. Der Cursor darf sich dabei nicht auf dem quadratischen Vorschaufenster befinden. Platzieren Sie den Mauscursor auf den Bauteilnamen, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen dabei die Maus auf das gewünschte Bauteil. Dort lassen Sie dann die Maustaste los. Der Farbton oder das Material wird so kopiert und die zugehörigen Flächen im Bild werden entsprechend eingefärbt.



5.4.5 Multiview-Bilder

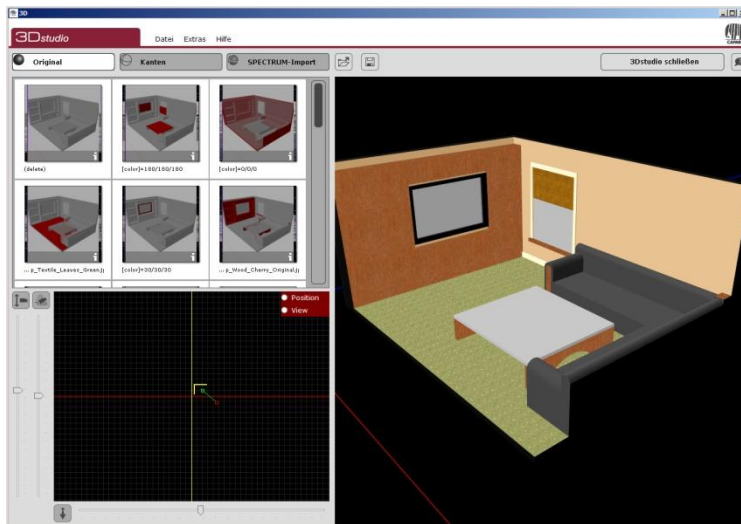
Einige Bibliotheksbilder sind „Multiview“-Bilder, das heißt, für dieses Bild gibt es verschiedene Raumansichten. Damit haben Sie die Möglichkeit sich in einem Raum zu „bewegen“. Die verschiedenen Raumansichten werden in der Arbeitsfläche unten rechts angezeigt. Mit einem Klick auf eine andere Ansicht, wird diese neue Ansicht angezeigt. Ihre Farbgestaltung wird stets in allen Ansichten aktualisiert. Gestalten Sie also zum Beispiel in Ansicht 1 die Wand A mit dem Farbton Mai 5, wird in der Ansicht 2 die Wand A ebenfalls mit Mai 5 belegt.

Hinweis: Abspeichern können Sie immer nur eine Ansicht und zwar die, die gerade in der Arbeitsfläche geladen ist. Alle übrigen Ansichten und die Farbtöne, die nur in diesen anderen Ansichten auftauchen, gehen verloren. Das abgespeicherte Bild ist dann kein „Multiview“-Bild mehr.



6. 3Dstudio

Mit dem neuen 3Dstudio können Sie in Google Sketchup erstellte Daten importieren und zu befarbende Ebenen, die Bildansicht sowie die Kameraposition wählen. Sketchup ist ein 3D-Visualisierungsprogramm mit dem Sie virtuelle Objekte kostenfrei erstellen (<http://www.sketchup.com>) oder aus der kostenlosen 3D-Galerie nutzen können (<http://sketchup.google.com/3dwarehouse/search?tags=3D+Objekte>). Die gespeicherten Daten werden im Anschluss im PHOTostudio inklusive der entsprechenden Objekte zur Gestaltung verwendet.



6.1 Menüleiste

In der Menüleiste stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung.



Projekt öffnen



Um eine in GOOGLE Sketchup oder im Roomdesigner (http://www.egger.com/DE_de/roomdesigner.htm) erstellte 3D-Datei zu laden, wählen Sie den „Projekt öffnen“-Button. Sie erhalten im sich öffnenden Fenster Zugriff auf Ihren Rechner, mit dem Sie die entsprechende Datei auswählen können. Klicken Sie anschließend auf „Öffnen“ (Alternativ: Hauptnavigation „Datei“ > „Öffnen“. Die Datei wird im 3Dstudio geöffnet.

Speichern



Um eine Sketchup-Datei zur Gestaltung nutzen zu können, muss die Datei gespeichert werden. Das gespeicherte Bild wird dann zur Gestaltung ins PHOTostudio geladen. Klicken Sie zum Speichern auf das "Disketten"-Symbol. Im sich öffnenden Fenster sehen Sie die Projekte des EXPLORERS. Wählen Sie den gewünschten Zielordner in Ihren eigenen Projekten aus oder erstellen Sie einen neuen Projektordner (siehe Kap. 4.2.2 "Eigene Projekte"), geben Sie der 3D-Datei einen Namen und klicken Sie auf „Speichern“.

3Dstudio schließen

3Dstudio schließen

Möchten Sie zurück zu den anderen Programmmodulen wechseln, klicken Sie auf den „3Dstudio schließen“-Button im oberen Bereich der Menüleiste. Das 3Dstudio wird geschlossen und SPECTRUM 5 in der letzten Modulansicht geöffnet.

Hilfe



Mit dem „Hilfe anzeigen“-Button gelangen Sie zur Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung). Alternativ können Sie die Hilfe auch unter "Hilfe" / "Online Hilfe" aufrufen. Der Kurzbefehl dazu ist die "F1" Taste.

Ansichten

Nach dem Öffnen des 3D-Objektes finden Sie alle dem Objekt zugehörigen „Objekte“ links im Menü unterhalb der drei Reiter „Original“, „Kanten“ und „SPECTRUM-Import“. Durch Anklicken der einzelnen Objekte können Sie diese für die später gestaltbare Datei zu- oder wegblenden. Objekte mit einem weißen Rahmen werden im Bild angezeigt, Objekte ohne weißen Rahmen sind später nicht sichtbar. Mittels der drei über den Objekten befindlichen Reiter, können Sie die Ansicht der Datei verändern.



„Original“-Ansicht

Hier sehen Sie die Originalansicht der 3D-Datei – so, wie Sie ursprünglich im jeweils anderen Programm erstellt wurde. Hier erscheinen eingblendete Objekte rot, weggeblendete grau.

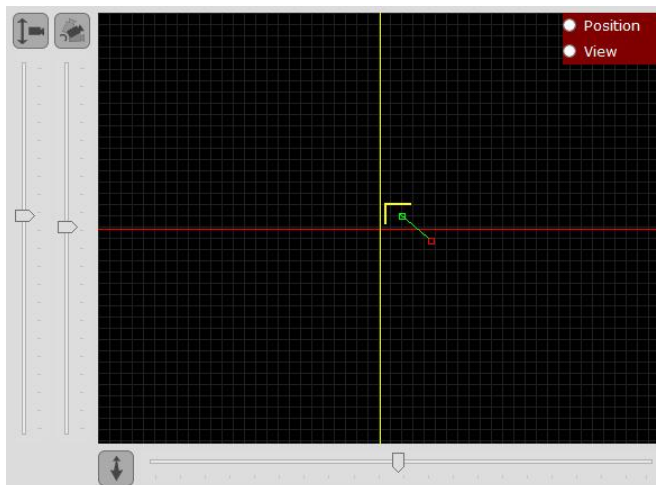
„Kanten“-Ansicht

In dieser Ansicht sehen Sie die Objekte in einem transparenten Eindruck. Der Hintergrund der Arbeitsfläche färbt sich rot. Eingblendete Objekte erscheinen hier grau, ausgeblendete Objekte sind nicht zu sehen.

„SPECTRUM-Import“-Ansicht

In der „SPECTRUM-Import“-Ansicht sehen Sie sowohl die transparenten Strukturen der ausgeblendeten Objekte in grau, als auch die eingblendeten Objekte in Rot.

6.2 Kameraeinstellungen



Kamera bewegen



Mit dem Schieberegler können Sie die Kamera nach oben bzw. unten bewegen

Kamerawinkel



Mit dem dazugehörigen Schieberegler können Sie den Winkel der Kamera verändern.

Zoomen



Zum Rein-/ Rauszoomen des Bildausschnittes bewegen Sie den Schieberegler unterhalb des schwarzen Positionsfeldes.

Position

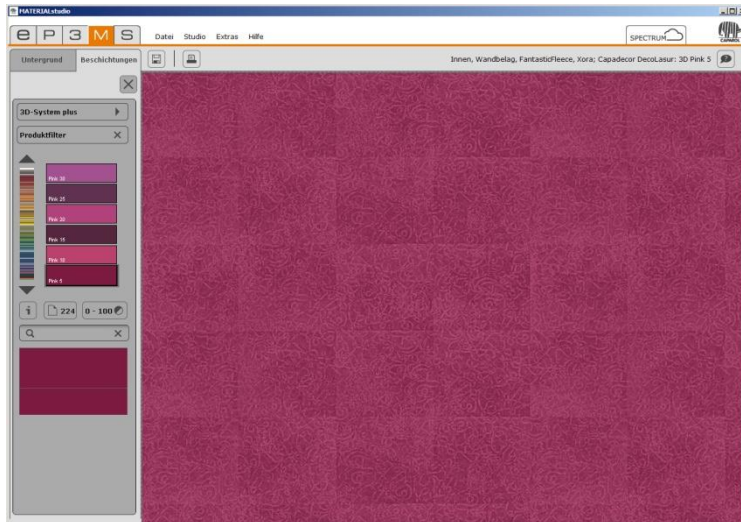
Im schwarzen Positionsfeld können Sie den Standort (grünes Quadrat) und Kameraposition (rotes Quadrat) verändern.

Um den Standort zu verändern klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das grüne Quadrat und bewegen dieses an die entsprechende Stelle.

Die Kameraposition ändern Sie, indem Sie mit der linken Maustaste auf das rote Quadrat klicken und auf eine andere Position bewegen.

7. MATERIALstudio

Im MATERIALstudio können Untergründe mit unterschiedlichen Beschichtungsaufbauten und Oberflächen-Techniken zu eigenen Musterkombinationen zusammengestellt werden. Diese können gespeichert und wie alle anderen Farbtöne und Materialien aus SPECTRUM 5 zur Gestaltung in PHOTostudio sowie zum Export in andere Programme genutzt werden.



7.1 Menüleiste

In der Menüleiste des MATERIALstudios stehen Ihnen je nach Register, das geöffnet ist, folgende Optionen zur Verfügung:



Ansicht ändern



Für die Darstellung der Untergründe können Sie zwischen fünf unterschiedlichen Ansichten wählen. (siehe Kap. 4.1.1 "Daten-Ansichten")

Speichern



Um ein individuell erstelltes Muster zu speichern, klicken Sie auf den „Speichern“-Button (oder wählen Sie in der Hauptnavigation „Datei“>„Speichern unter“). Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihre eigenen Kollektionen sehen können. Wählen Sie eine bereits bestehende Kollektion oder erstellen Sie einen neuen Kollektionsordner (Eigene Kollektion siehe Kap. 4.3.2 "Eigene Kollektionen"). Geben Sie einen eindeutigen Entwurfsnamen ein (z.B. FF_Tira_Pink 10 (für Fantastic Fleece_Design Tira_Farbtone 3D Pink 10) und bestätigen Sie mit „Speichern“.

Drucken



Wenn Sie Ihr individuelles Muster zur Ansicht oder für Collagen ausdrucken möchten, wählen Sie den „Drucken“-Button aus. Das Programm erstellt eine PDF-Datei in DIN A4-Größe, die zum einen den Aufbau Ihrer Beschichtung und zum anderen das fertig gestaltete Muster darstellt. Im Anschluss an die PDF-Erstellung kann das PDF ausgedruckt oder gespeichert werden. Diese Funktion kann auch über die Hauptnavigation unter „Datei“>„Drucken“>„PDF“ ausgelöst werden.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Abweichungen vom Originalfarbton in Abhängigkeit von Drucker und Papier auftreten können. Wir empfehlen Ihnen eine Musterfläche anzulegen. Zudem können Farbtonblätter von Caparol 3D-System plus und CaparolColor über Caparol bestellt werden.

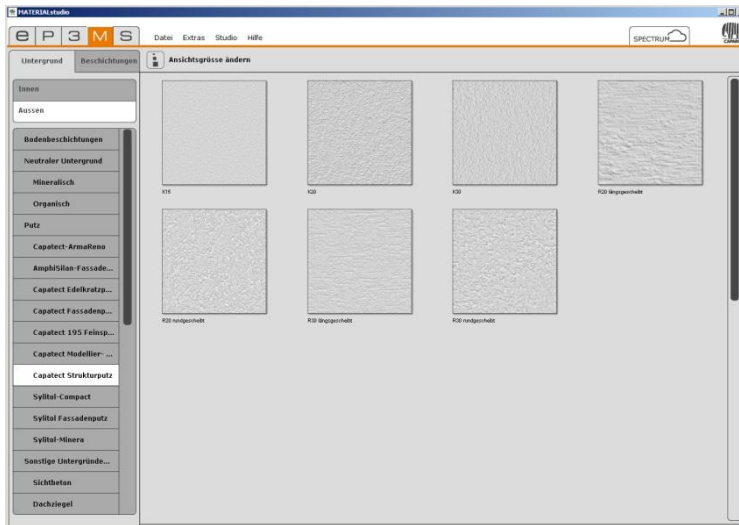
Hilfe



Mit dem „Hilfe anzeigen“-Button gelangen Sie zur Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung). Alternativ können Sie die Hilfe auch unter "Hilfe" / "Online Hilfe" aufrufen. Der Kurzbefehl dazu ist die "F1" Taste.

7.2 Individuelle Muster erstellen

Beim Erstellen eines individuellen Materialmusters wählen Sie zunächst einen Untergrund aus und beschichten Sie diese im Anschluss nach Ihren Wünschen mit den dafür zur Verfügung stehenden Produkten der Kollektionen.



7.2.1 Register: Untergrund

Innen oder Aussen

Entscheiden Sie zunächst, ob Ihre gewünschte Oberfläche für den Innen- oder Fassadenbereich gedacht ist und wählen Sie dementsprechend das „Innen“- oder „Aussen“-Feld an. Die Liste der zur Verfügung stehenden Untergründe passt sich automatisch an die Auswahl an.

Wählen Sie im zweiten Schritt einen Untergrund aus. Laden Sie einen Untergrund durch Doppelklick auf das Miniaturmuster. Die Struktur wird Ihnen nun vollflächig im Arbeitsbereich dargestellt und das Register springt automatisch auf „Kollektion“ um.

Hinweis: Möchten Sie einen anderen Untergrund auswählen, klicken Sie erneut auf das Register „Untergrund“. Die Großdarstellung & bisherige Gestaltung Ihres Untergrundes bleibt bis zu dem Punkt bestehen, bis Sie einen anderen Untergrund per Doppelklick auf dessen Musterbild laden. Bereits erstellte Materialkombinationen, die nicht gespeichert wurden, gehen automatisch verloren.

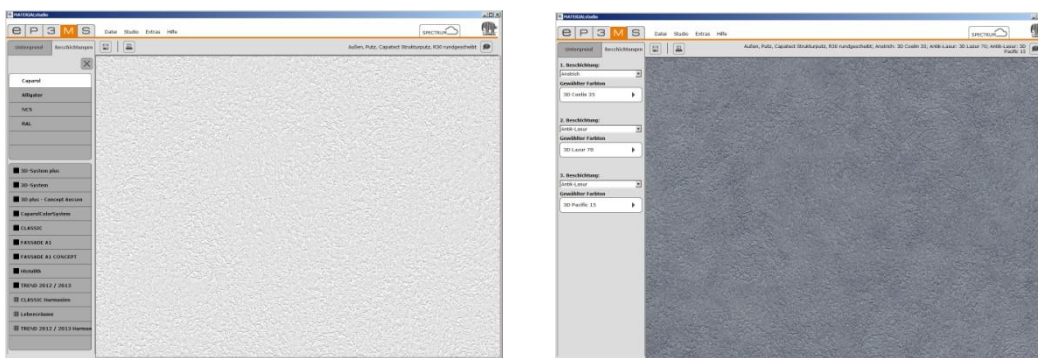
7.2.2 Register Kollektion

Nach der Auswahl eines Untergrundes können Sie im Register „Kollektion“ mit der Produkt- und Farbauswahl das Muster individuell gestalten.

Beschichtung

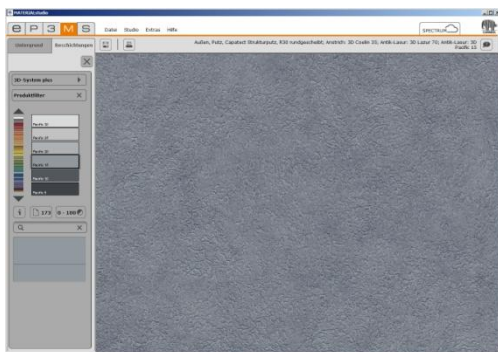
Beginnen Sie mit der „1. Beschichtung“ und wählen Sie im Dropdown-Menü das gewünschte Produkt aus. Klicken Sie anschließend auf das Feld „Gewählter Farbton“ unterhalb der Beschichtungsauswahl. Sie sehen nun die Liste aller Hersteller und deren Kollektionen, die für die gewählte Beschichtung zur Verfügung stehen. Wählen Sie zunächst einen Hersteller aus und anschließend im Register darunter eine zugehörige Kollektion. Es öffnet sich der ColorPicker mit dem Sie einen Farbton wählen können.

Hinweis: Es werden nur Produkte bzw. Beschichtungen angeboten, die technisch machbar und empfohlen sind. Eine 2. / 3. oder 4. Beschichtung ist nur auswählbar wenn diese für das Material sinnvoll ist.



ColorPicker

Im Dialog des ColorPickers kann ein Farbton für die Beschichtung ausgewählt werden. Beim Klick auf ein Farbtonfeld, färbt sich zeitgleich Ihr Muster ein. Diese Vorschau bleibt bis zur Wahl eines anderen Farbtons im ColorPicker sichtbar. Durch Schließen des ColorPickers über das „X“ oben rechts kommt man zurück zum Beschichtungsaufbau.



Wie im EXPLORER und PHOTostudio bietet der ColorPicker auch hier folgende Möglichkeiten: Einschränkung nach Hellbezugswert, Farbfächerseite sowie Volltextsuche (siehe Kap. 5.4.1 „Kollektionen“).

Hinweis: Je nach gewähltem Untergrund werden Ihnen im Dropdown-Menü nur bestimmte Beschichtungsmöglichkeiten angezeigt. Dies liegt daran, dass die Untergründe nur mit einer bestimmten Beschichtungsart und -anzahl bearbeitet werden können. Hiermit stellt SPECTRUM 5 sicher, dass Ihre individuellen Materialkombinationen auch in Realität durchführbar sind.

Beschichtungen ändern

Möchten Sie den Farbton einer Beschichtung nachträglich ändern, klicken Sie in das Feld unterhalb der Beschichtung und wählen Sie einen neuen Farbton. Ändern Sie die Beschichtungsart im Dropdown-Menü, muss auch der Farbton neu angewählt werden.

Hinweis: Bei der Wahl eines anderen Farbtons unter Beibehält der Beschichtungsart bleiben Ihre nachfolgenden Beschichtungen erhalten, jedoch nicht deren zugehöriger Farbton. Ändern Sie jedoch eine Beschichtungsart, werden die nachfolgenden Beschichtungen komplett zurückgesetzt.

Beschichtung entfernen

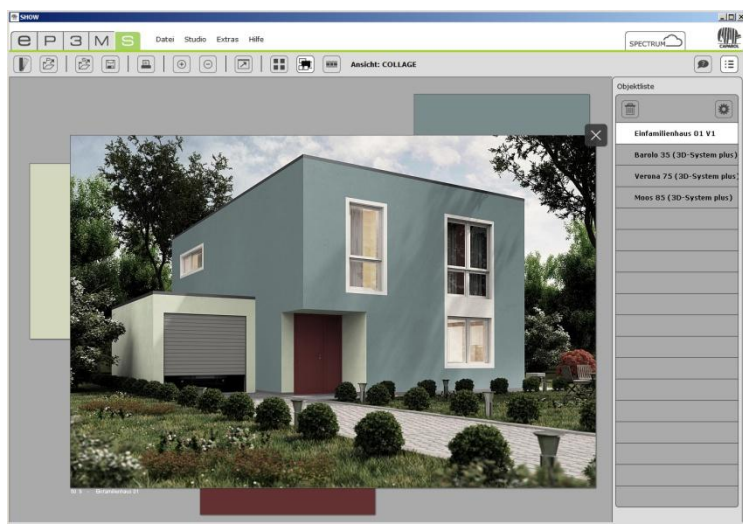
Nachdem Sie Ihren Untergrund beschichtet haben, können Sie die jeweils letzte zugefügte Beschichtung wieder entfernen. Klicken Sie hierzu in das Feld „Gewählter Farbton“ der Beschichtung und wählen Sie statt einem Farbton das „X“-Symbol rechts oben im Register.

7.3 Individuelle Muster verwenden

Alle individuell erstellten und abgespeicherten Muster werden in „Kollektionen“ / “Eigene Kollektionen“ abgelegt. Im PHOTOstudio haben Sie im Register „Gestalten“ / “Kollektionen“ einen direkten Zugriff auf „Eigene Kollektionen“. (siehe Kap. 4.3.2 "Eigene Kollektionen").

8. SHOW

Mit dem Modul „SHOW“ können Sie Ihre Entwürfe, Materialien und Farbtöne collagenartig zusammenstellen, vergleichen und in einer DiaShow präsentieren. Die SHOW ist ideal, um das eigene Produktangebot im Verkaufsraum zu präsentieren oder um einen Überblick über Entwurfsinhalte zu geben und Kunden damit zu beraten.



8.1 Menüleiste

Das Besondere an der Arbeitsoberfläche der SHOW ist, dass Sie Bilddaten wie auf einem Schreibtisch auf dieser Fläche frei verschieben können. Bilder, Muster oder 3D-Darstellungen können gleichzeitig nebeneinander, überlagert oder collagenartig angeordnet werden.



Kollektionen anzeigen



Wählen Sie das „Fächer“-Symbol an, um auf Ihre Kollektionen und Favoriten zuzugreifen und individuell Farbtöne und Materialien in die Arbeitsfläche zu laden.

Öffnen Sie die Kollektionen eines Herstellers und laden Sie über den ColorPicker die gewünschte Oberfläche per Klick in die Show. Oder wählen Sie ein Favoriten-Set aus und laden Sie dessen Inhalte per Klick auf das jeweilige Musterbild in die Show.

Hinweis: Weitere Informationen zur Auswahl Kollektionen und Favoriten erhalten Sie in Kap. 5.4 „Register "Gestalten“.

Projekt öffnen



Klicken Sie „Projekt öffnen“, um Bilddaten aus Ihren eigenen Projekten oder der Beispiele INNEN / AUSSEN in die Arbeitsfläche der SHOW zu laden (alternativ in der Hauptnavigation über „Datei“ > „Öffnen“). Wählen Sie im Dialog das gewünschte Bild aus und bestätigen Sie mit „Öffnen“. Optional können die für ein Bild verwendeten Farb- und Materialdaten mit importiert werden.

Show öffnen



Klicken Sie „Show öffnen“, um ein bereits erstelltes Show-Projekt aus Ihren eigenen Projekten in die Arbeitsfläche der SHOW zu laden (alternativ in der Hauptnavigation über „Datei“ > „Show öffnen“) oder die Arbeitsfläche zu leeren. Wenn Sie Ihre bisherige Show-Zusammenstellung erhalten möchten, speichern Sie diese zunächst in Ihren eigenen Projekten.

Mit „Show öffnen“ wählen Sie im sich öffnenden Fenster das gewünschte Show-Projekt aus der Liste Ihrer eigenen Projekte aus. Bestätigen Sie mit „Öffnen“. Des Weiteren kann eine Show auch per Doppelklick über den EXPLORER geöffnet werden.

Hinweis: Grau dargestellte Bilddaten können nicht in die SHOW geladen werden.

Mit „Arbeitsfläche leeren“ bereinigen Sie die Show-Oberfläche von Ihrer bisherigen Zusammenstellung.

Show speichern



Zum Speichern der aktuellen Zusammenstellung Ihrer Arbeitsfläche klicken Sie auf den „Speichern“-Button. Im sich öffnenden Fenster können Sie Ihrem Show-Projekt einen Namen geben und es im gewünschten Projektordner speichern oder dafür einen neuen Projektordner anlegen.

Drucken



Wählen Sie den „Drucken“-Button, um die aktuellen Objekte Ihrer SHOW-Arbeitsfläche als PDF zu drucken. Alle in der Show abgebildeten Farbtöne, Materialien und Bilddaten werden sortiert nebeneinander auf einem oder mehreren DIN A4-Blättern dargestellt.

Vergrößern / Verkleinern



Zum Vergrößern oder Verkleinern einzelner Bild-, Farb- oder Materialdaten klicken Sie zunächst das gewünschte Objekt an (das aktive Objekt wird mit einem „X“ an der oberen rechten Ecke markiert) und bewegen Sie dann zum Vergrößern / Verkleinern das Mausrad über dem Objekt bzw. klicken Sie auf das jeweilige „Lupen“-Symbol.

Vollbild



Der Vollbildmodus ermöglicht es Ihnen, die aktuelle Anordnung Ihrer Zusammenstellung als Vollbild darzustellen. Hierzu werden Menüleiste, Register, etc. ausgeblendet. Klicken Sie auf den „Schliessen“-Button um wieder zur Arbeitsfläche zurückzukehren.

Hilfe



Mit dem „Hilfe anzeigen“-Button gelangen Sie zur Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuchs (Voraussetzung ist eine bestehende Internetverbindung). Alternativ können Sie die Hilfe auch unter "Hilfe" / "Online Hilfe" aufrufen. Der Kurzbefehl hierfür ist die "F1" Taste.

Objektliste einblenden / ausblenden



Durch Klick auf den "Objekte anzeigen"-Button können Sie die Liste ein- und ausblenden. In der Objektliste werden alle Bilder und Muster aufgelistet. Hier haben Sie die Möglichkeit, Objekte zu löschen, die Reihenfolge zu verändern und Einstellungen für die DiaShow vorzunehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kap. 8.1.1 "Ansichten".

8.1.1 Ansichten

Im Modul SHOW stehen Ihnen drei verschiedene Ansichten zur Verfügung: der Vergleich, die Collage und der Vollbild-Modus.

Vergleich



Einen schnellen und übersichtlichen Vergleich ausgewählter Bilder / Entwürfe erhalten Sie durch Klick auf den „Vergleich“-Button. Alle aktuell auf der Arbeitsfläche liegenden Bilddaten werden in eine übersichtlichen Reihenfolge gebracht, so dass Sie diese vergleichend betrachten können. Zuvor hintereinander liegende Objekte werden hierfür nebeneinander platziert. Je mehr Bilddaten gleichzeitig betrachtet werden, desto kleiner wird deren dargestellte Bildgröße. Wird die Bildanzahl durch Löschen einzelner Bilder verringert, klicken Sie erneut auf den Button „Vergleichen“ damit die maximale Darstellgröße angepasst wird.

Collage



Die Collagen-Ansicht ist die Standardeinstellung der Show. Alle neuen Shows werden zunächst im Collagen-Modus genutzt. In dieser Ansicht können Sie alle auf Ihrer Arbeitsfläche befindlichen Oberflächen und Bilddaten frei verschieben, zueinander anordnen, vergrößern oder verkleinern.

DiaShow



Die DiaShow eignet sich ideal zur Präsentation eigener Entwürfe, Farben und Oberflächen im Beratungsgespräch mit Kunden oder als Werbung auf einem großen Bildschirm im Verkaufsraum. Besonders eindrucksvoll ist es, wenn dasselbe Bild in mehreren unterschiedlichen Entwürfen hintereinander gezeigt wird.

Bei Klick auf dieses Symbol werden alle in der Arbeitsfläche befindlichen Bilddaten in einer Reihe hintereinander angeordnet. Die hier gewählte Reihenfolge bestimmt auch die Reihenfolge der Bilddaten beim Ablauf der DiaShow (Anzeige von vorne nach hinten, bzw. links nach rechts). Mit gedrückter linker Maustaste können einzelne Muster aus der Reihe herausgezogen und an anderer Stelle wieder eingefügt werden (Maustaste loslassen).



Über den Abspiel-Button unten rechts im Register der Objektliste kann die Diashow gestartet werden. Die Bilder und Oberflächen werden in zeitlicher Abfolge nacheinander im Vollbildmodus auf dem Bildschirm eingeblendet.

Zum Anhalten der DiaShow klicken Sie einmal ins Bild. Das Abspiel-Menü wird unten rechts eingeblendet und Sie können per Klick auf die „Pause“-Taste die Show anhalten. Mit Klick auf das „Stopp“-Symbol kehren Sie zurück zur Arbeitsoberfläche der DiaShow in Spectrum. Alternativ kann die Show auch per Klick der „Esc“-Taste beendet werden.

Hinweis: Den Zeitintervall der Bild-Überblendung können Sie selbst bestimmen. Hierzu geben Sie einen Zahlenwert für Sekunden im „Intervall“-Feld an. Standardmäßig sind hier 3 Sekunden eingestellt.

Objekt löschen



In der Objektliste finden Sie den "Objekt löschen"-Button. Klicken Sie in der Liste auf ein Projektname, Farbton oder Material und anschließend auf den "Objekt löschen"-Button. Die entsprechende Datei wird von der Arbeitsfläche entfernt.

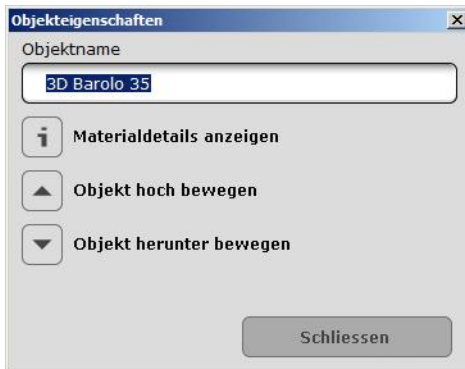
Alternativ können Sie eine Datei auf der Arbeitsfläche anwählen und über den "X"-Button von der Arbeitsfläche löschen.

Hinweis: Ein Objekt wird lediglich von der Arbeitsfläche entfernt und nicht aus Ihren Projekten gelöscht. Sie können jederzeit eine entfernte Datei wieder in die Arbeitsfläche laden.

Objekteigenschaften



Die Objekteigenschaften des durch Anklicken aktivierten Objektes können über das Zahnrad-Symbol geöffnet werden.



Materialdetails anzeigen

Wählen Sie „Materialdetails anzeigen“, wenn Sie Detailinformationen zum Farbton oder Material dieses Bauteils erhalten möchten. (siehe Kap. 4.3.1 "Farb- und Materialauswahl")

Objekt hoch bewegen

Hier können Sie die Bauteilebene noch oben verschieben. Die oberste Ebene wird immer in der DIAshow zuerst abgespielt

Objekt herunter bewegen

Hier können Sie die Bauteilebene noch unten verschieben. Die unterste Ebene wird immer in der DIAshow zuletzt abgespielt

9. SPECTRUM_cloud

Die SPECTRUM_cloud dient als persönlicher SPECTRUM-Datenspeicher im Internet, in dem sowohl Show-Projekte, als auch Entwürfe gespeichert, Kollektionsdaten geladen sowie verschiedene Services genutzt werden können. Über die Cloud ist auch der Austausch von Bilddaten bzw. Entwürfen über die unterschiedlichen Spectrum-Anwendungen hinweg möglich.

9.1 Anmeldung / Registrierung

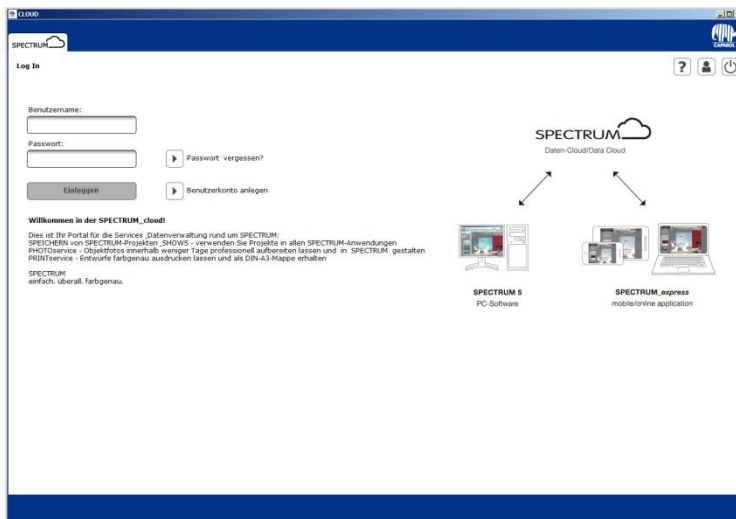


Die Cloud kann über den „SPECTRUM_cloud“-Button im Programm geöffnet werden. Voraussetzung hierfür ist eine bestehende Internetverbindung.

9.1.1 Registrierung

Zur erstmaligen Nutzung der SPECTRUM_cloud ist eine Registrierung notwendig. Klicken Sie zur Registrierung auf „Benutzerkonto anlegen“. Sie gelangen nun in die Anmeldemaske der Cloud. Füllen Sie nun alle mit Sternchen gekennzeichneten Felder aus und klicken Sie am Ende der Eingabe auf „Anmelden“.

Nun können Sie sich in der Anmeldemaske mit Ihren Zugangsdaten einloggen.



Hinweis: Sind Sie bereits Nutzer einer der anderen Caparol Portale, z.B. von capadata_online oder dem Jumbo-Portal, ist keine erneute Registrierung in der SPECTRUM_cloud notwendig. Sie können Ihre bisherigen Zugangsdaten des anderen Portals für die Anmeldung in der Cloud nutzen.

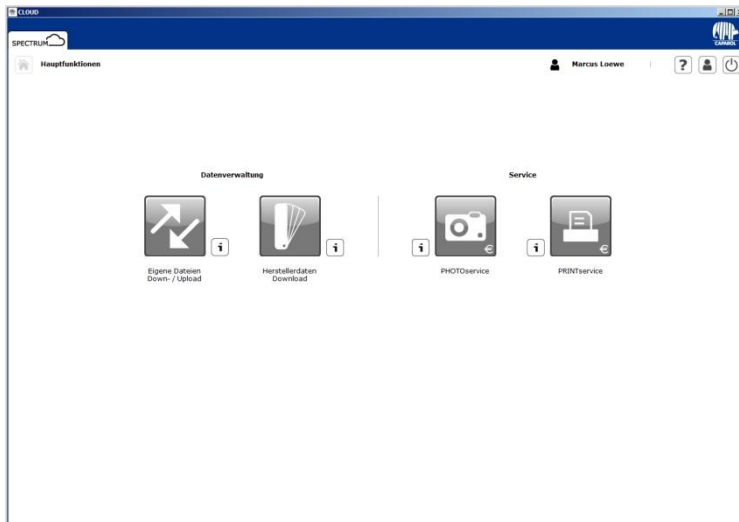
9.1.2 Anmeldung

Besitzen Sie bereits Nutzernamen und Passwort durch eines der anderen Portale von Caparol oder haben Sie sich bereits für die Cloud registriert, geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort in der Anmeldemaske ein und klicken Sie auf „Einloggen“.

9.1.3 Passwort vergessen

Haben Sie Ihr Passwort vergessen, wählen Sie „Passwort vergessen“ in der Anmeldemaske und geben Sie im sich öffnenden Fenster Ihren Benutzernamen oder Ihre E-Mail-Adresse (die Sie bei der Registrierung angegeben haben) an. Klicken Sie „Absenden“. Sie erhalten nun automatisch eine E-Mail, an die bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse, mit Ihrem Passwort.

9.2 Datenverwaltung

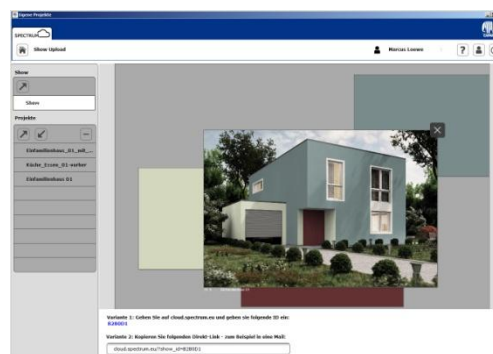
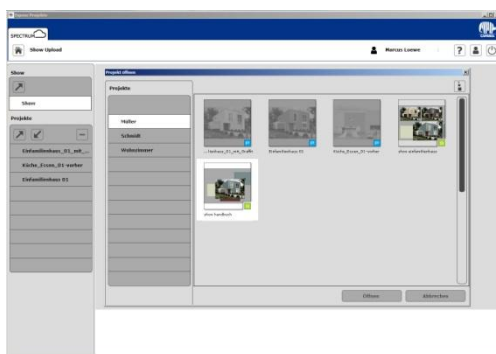


9.2.1 Eigene Dateien Down-/ Upload



Im Bereich „Eigene Dateien Down-/ Upload“ können Sie bis zu neun Projekte und eine Show in die Cloud laden und speichern. Sie können diese nach dem Upload wieder in SPECTRUM 5 herunterladen und weiterbearbeiten oder in die kostenlose SPECTRUM_express herunterladen und präsentieren.

Show upload



Zum Upload einer Show klicken Sie auf den aufsteigenden Pfeil im Show-Register. Es öffnet sich ein Fenster, das Ihre eigenen Projekte der Spectrum 5 anzeigt. Wählen Sie einen Projektordner aus und anschließend das Ansichtsbild des hochzuladenden Show-Projektes (Ein SHOW-Projekt erkennen Sie am grünen „S“ am unteren rechten Bildrand eines Entwurfs).

Die Show wird nun in die Cloud geladen. Am Ladebalken innerhalb der Cloud-Oberfläche können Sie den Upload-Status verfolgen. Nach dem erfolgreichen Upload Ihrer Show sehen Sie die Vorschau der Arbeitsoberfläche und Sie haben zwei Möglichkeiten Ihr Show-Projekt zu nutzen (siehe weißer Balken im unteren Bildbereich):

Variante 1: Gehen Sie auf cloud.spectrum.eu und geben sie folgende ID ein:
B2B0D1

Variante 2: Kopieren Sie folgenden Direkt-Link - zum Beispiel in eine Mail:

cloud.spectrum.eu/?show_id=B2B0D1

Anzeige innerhalb SPECTRUM express

Unter „Variante 1“ befindet sich die dem Projekt zugehörige „SPECTRUM-ID“. Die ID wurde speziell für diese hochgeladene SHOW vergeben. Sie kann genutzt werden, um die SHOW in einer SPECTRUM_express anzuzeigen. Öffnen Sie hierzu SPECTRUM_express über <http://cloud.spectrum.eu> und geben Sie die ID im unteren Bildbereich in das Feld ein.

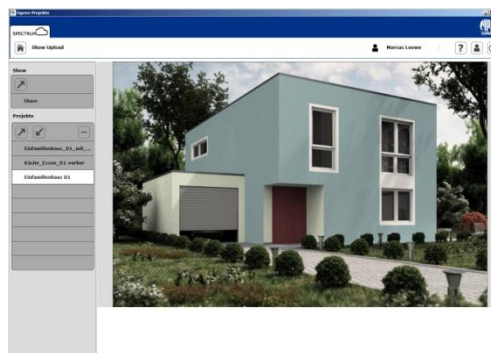
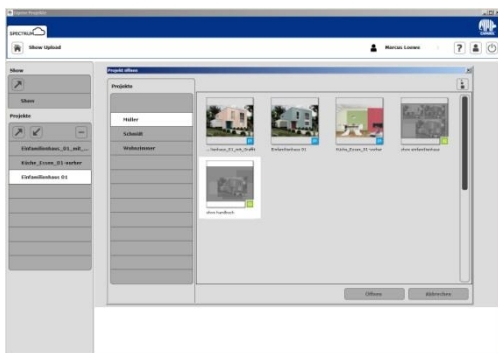
PROJEKT ID:

Es öffnet sich der SHOW-Modus, in dem alle in der SHOW enthaltenen Farbtöne, Materialien und Bilddaten im Browser angezeigt werden. Die Show kann über Klick auf das „X“ am oberen rechten Bildrand geschlossen werden.

Versand des Show-Links per Mail

Unter „Variante 2“ sehen Sie einen Direktlink zu SPECTRUM_express, der automatisch diese SHOW in der Online-Anwendung öffnet (Voraussetzung: bestehende Internetverbindung). Dieser Link kann zum Beispiel per E-Mail versendet werden.

Projekt Down-/ Upload

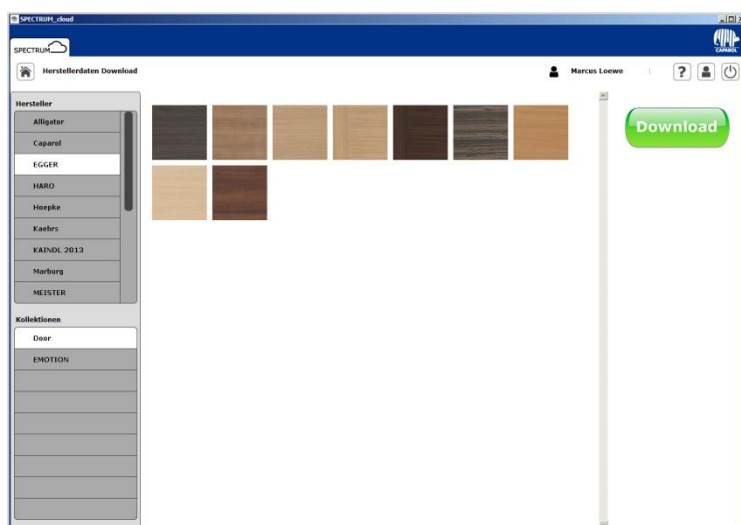


Zum Upload eines Projektes klicken Sie auf den aufsteigenden Pfeil im Projekt-Register. Es öffnet sich ein Fenster, das Ihre eigenen Projekte der Spectrum 5 anzeigt. Wählen Sie einen Projektordner aus und anschließend das Ansichtsbild des hochzuladenden Projektes (gekennzeichnet durch das blaue P am unteren rechten Bildrand).

Das Projekt wird nun in die Cloud geladen. Am Ladebalken innerhalb der Cloud-Oberfläche können Sie den Upload-Status verfolgen. Nach dem erfolgreichen Upload Ihres Projektes sehen Sie dieses in der Liste der hochgeladenen Projekte.

Zum Download eines Projektes aus der Cloud in eine SPECTRUM 5 wählen Sie das betreffende Projekt in der Projektliste der Cloud per Klick aus und wählen Sie den absteigenden Pfeil für „Download“. Es öffnet sich ein Fenster, das Ihre eigenen Projekte der Spectrum 5 anzeigt. Wählen Sie einen Zielordner für Ihr Projekt aus, geben Sie dem Projekt einen Entwurfsnamen und klicken Sie „Speichern“. Das Projekt ist nun im entsprechenden Projektordner des EXPLORERS von SPECTRUM 5 gespeichert. Optional können Sie das Projekt direkt im PHOTOSTUDIO zur Weiterbearbeitung öffnen lassen.

9.2.2 Herstellerdaten Download

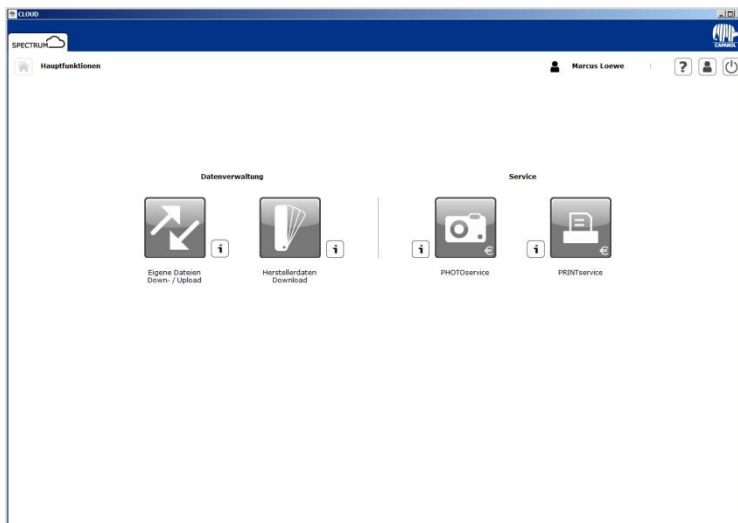


Im Bereich „Herstellerdaten Download“ können Sie die neuesten Kollektionen von Caparol und unseren Partnerherstellern kostenlos in Ihre SPECTRUM 5 herunterladen.

Zum Download einer Herstellerkollektion wählen Sie zunächst den entsprechenden Hersteller aus. Klicken Sie anschließend auf die gewünschte Herstellerkollektion. Sie sehen eine Vorschau der darin enthaltenen Oberflächen. Wählen Sie nun den grünen „DOWNLOAD“-Button am rechten oberen Bildrand. Die Kollektion wird nun in die Spectrum geladen. Am Ladebalken innerhalb der Cloud-Oberfläche können Sie den Download-Status verfolgen.

Die heruntergeladene Kollektion finden Sie nun im EXPLORER, im Register „Kollektionen“ in der Liste der zur Verfügung stehenden Hersteller. Sie kann wie alle übrigen Kollektionen zur Gestaltung im PHOTOstudio verwendet werden.

9.3 Service



9.3.1 PHOTOService

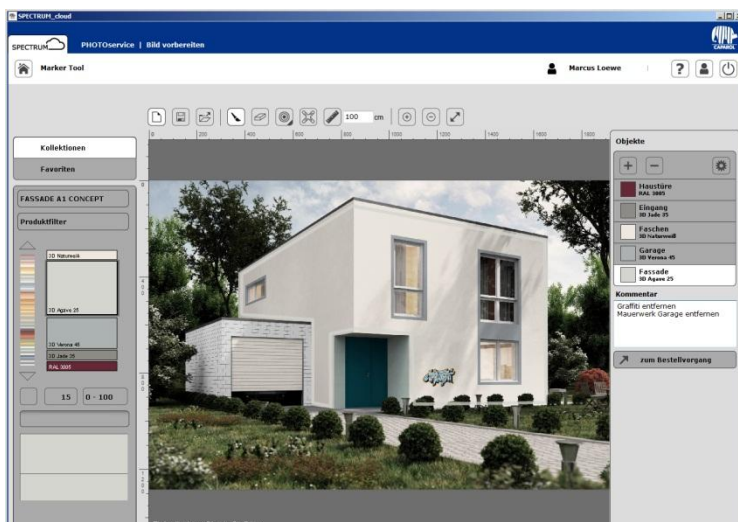


Keine Zeit für die eigene Bildbearbeitung? Der PHOTOService bietet die Möglichkeit Bilddaten nach Ihren Angaben retuschieren und maskieren zu lassen. Ein von Ihnen grob markiertes Foto senden Sie via Internet an den PHOTOService. Innerhalb von 2-3 Arbeitstagen stehen die aufbereiteten Bilddaten zum Download bereit. Sie können dann direkt mit der Gestaltung im PHOTOSstudio beginnen. Dieser Service ist kostenpflichtig. Weitere Informationen zu Preisen und Zahlungsweisen erhalten Sie im Bereich „PHOTOService“ auf www.spectrum.eu.

Neuer Auftrag



Klicken Sie zunächst auf den Button "Neuer Auftrag". Sie kommen in das "Marker Tool" vom PHOTOService. Hier können Sie über den Button "Neues Projekt" ein Foto von Ihrem PC oder externen Speichermedium in das Marker Tool laden.



Menüleiste des Marker Tools



Neues Projekt



Wählen Sie diesen Button und es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Ihren PC oder ein externes Speichermedium nach einem Bild durchsuchen können. Klicken Sie anschließend auf „Öffnen“, um das Bild in das Marker Tool zu laden.

Projekt speichern



Zum Speichern eines vorbereiteten Bildes klicken Sie auf den „Speichern“-Button. Zu Ihrer Information erscheint ein Fenster, das den aktuellen Speicherort und Speichernamen der Datei auf Ihrem Rechner anzeigt.

Projekt öffnen



Mit "Projekt öffnen" können Sie ein zuvor gespeichertes Projekt wieder öffnen und weiter bearbeiten.

Pinsel



Mit dem Pinsel können Sie die gewünschten Flächen für ein Objekt markieren. Wählen Sie hierfür zunächst die Fläche in der Objektliste aus und wählen dann den „Pinsel“ in der gewünschten Strichstärke aus (die Größe der Pinselspitze kann unter „Werkzeugspitze“ verändert werden). Malen Sie nun die Umrisse der zu maskierenden Fläche im Bild grob nach. Auch können Sie durch Klicks Eckpunkte setzen, die dann bei gleichzeitig gedrückter „Umschalt“-Taste automatisch mit geraden Linien verbunden werden. Markieren Sie so für jedes Objekt die gewünschte Fläche im Bild.

Radierer



Mit Hilfe dieses Werkzeugs können Sie Fehler in der Objektmarkierung beheben, indem Sie die überschüssigen Pinselstriche heraus löschen. Wählen Sie hierzu das entsprechende Objekt in der Objektliste aus, klicken Sie auf das Werkzeug „Radierer“ und radieren Sie mit gedrückter linken Maustaste über die zu löschenden Pinselstriche. Auch hier werden gesetzte Punkte (Klicks) bei gedrückter „Umschalt“-Taste mit geraden Linien miteinander verbunden.

Werkzeugspitzengrößen



Für die Werkzeuge „Pinsel“ und „Radierer“ stehen Ihnen bei Klick auf „Werkzeugspitze“ vier verschieden große Werkzeugspitzen mit 8, 16, 32 und 64 Pixel zur Verfügung. Durch Klick auf die jeweilige als Kreis dargestellte Spitze können Sie diese auswählen.

Retuschemarker



Mit dem „Retuschemarker“-Werkzeug haben Sie die Möglichkeit, „Makel“ im Bild zu markieren, die bei der Bildvorbereitung durch den PHOTOService entfernt werden sollen. Wählen Sie hierzu das „Retuschemarker“-Werkzeug und das gewünschte Objekt an. Klicken Sie anschließend auf die Stelle im Bild, die retuschiert werden soll. Es erscheint ein farbiges „X“ an der Klickstelle. Zum besseren Verständnis für die Bearbeitung können Sie zusätzlich unterhalb der Objektliste ein Kommentar hinzufügen (siehe „Kommentar“).

Hinweis: Platzierte Retuschemarker können mit dem „Radiergummi“ wieder entfernt werden.

Referenzmaß



Da alle benötigten Objekt-Masken für die Gestaltung mit Farbe, als auch mit Materialien vorbereitet werden, ist es wichtig einmalig ein „Referenzmaß“ für die Größe des Objektes zu definieren. Wählen Sie hierzu das „Referenzmaß“-Werkzeug. Klicken Sie in das Bild an die Stelle, an der das Referenzmaß angelegt werden soll und wählen Sie durch einen zweiten Klick die Endposition aus. Geben Sie dann einen Zahlenwert in Zentimetern (cm) für die reale Länge der so entstandenen Geraden in das Zahlenfeld ein.

Hinweis: Das Referenzmaß muss pro Bild nur einmalig angegeben werden und wirkt sich auf die Materialmaße für alle Objekte entsprechend aus. Es kann in jedem beliebigen Objekt erstellt werden und ist auf allen sichtbar. Ein erstelltes Referenzmaß wird automatisch gelöscht wenn Sie mit dem Referenzmaß-Werkzeug ein neues erstellen.

Vergößern / Verkleinern



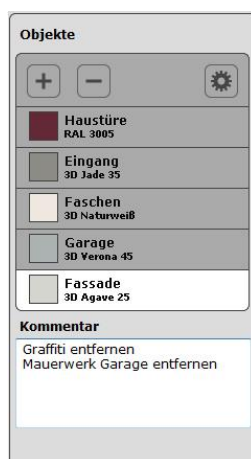
Zum Vergrößern oder Verkleinern Ihres Bildes bewegen Sie das Mausrad auf der Arbeitsoberfläche bzw. klicken Sie auf das jeweilige „Lupen“-Symbol.

Passend zoomen



Mit Hilfe dieses Buttons können Sie die Größe Ihres Bildes genau in den Arbeitsbereich einpassen.

PHOTOservice vorbereiten



Flächen anlegen

Nachdem Sie ein Bild in das Marker Tool importiert haben, legen Sie zunächst die gewünschten Objekte in der Objektliste an. Standardmäßig ist bereits ein erstes Objekt mit der Bezeichnung „Fläche 1“ vorhanden. Mit Doppelklick auf das Textfeld des Objektes können Sie die Bezeichnung ändern. Alternativ können Sie den Namen durch Klicken auf ein Objekt mit der rechten Maustaste ändern.

Durch Klick auf den „Neu“-Button können Sie weitere Objekte hinzufügen, durch Markierung eines Objektes und anschließendes Klicken des „Löschen“-Buttons können Sie das Objekt wieder entfernen.

Jedem Objekt ist bei der Erstellung automatisch eine Masken-Farbe zugewiesen. So können die unterschiedlichen Objekte nach der Markierung voneinander unterschieden werden.

Wenn Sie im Colorpicker einen Farbton auswählen, wird die Maskenfarbe durch diesen Farbton ersetzt. Dadurch erhalten Sie das Objekt, ohne weitere Mehrkosten, gleich fertig gestaltet zurück. Natürlich können Sie die Farbtöne im nach hinein wieder verändern.

Sie können maximal fünf Objekte anlegen.

Markieren von Objekten im Bild

Nachdem Sie ein neues Objekt angelegt haben markieren Sie grob die Fläche (oder auch mehrere Flächen) im Bild.

Kommentar

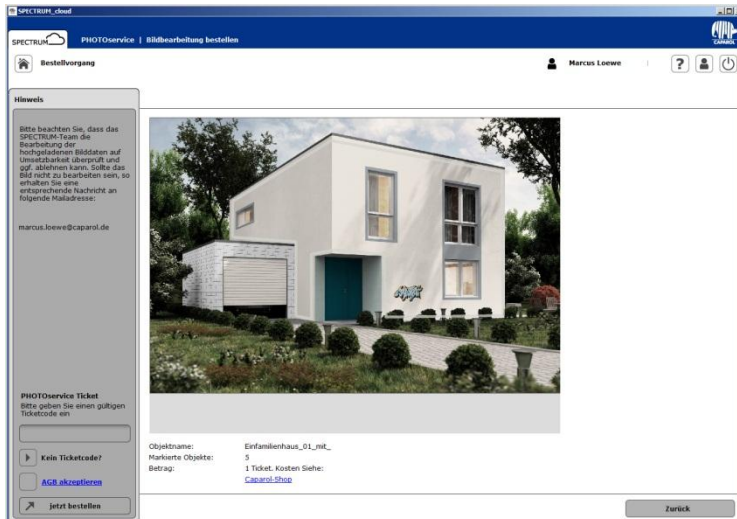
Im „Kommentar“-Register unterhalb der Objektliste können Sie im dortigen Textfeld hilfreiche Kommentare, d.h. kurze Hinweise zu ausgewählten Objekten oder Retuschewünschen hinzufügen, z.B. „Faschen - alle“ oder „Geländer: ohne Handlauf“ - dadurch werden Ihre Wünsche für die Bearbeitung Ihres Bildes eindeutiger.

Zum Bestellvorgang



Haben Sie alle gewünschten Flächen eines Bildes farblich markiert und ein Referenzmaß angegeben, versenden Sie dieses durch Klick auf den Button "zum Bestellvorgang".

Im neuen Fenster können Sie Ihr PHOTOService Ticketcode eingeben und mit "jetzt bestellen" den Bestellvorgang abschließen.



PHOTOService Ticket

Die Bezahlung des PHOTOService erfolgt mittels sogenannter „PHOTOService Tickets“. Diese 6-stelligen Codes beginnen mit einem „P“ und können über den Caparol-Shop erworben werden.

Geben Sie einen gültigen PHOTOService Ticket-Code im rechten Feld für die Bezahlung ein oder klicken Sie auf den Button „Kein Ticketcode?“, um direkt in den Caparol-Shop zum Erwerb eines Tickets verbunden zu werden.

Kauf von PHOTOService Tickets

Besitzen Sie kein gültiges Ticket können Sie dieses über den Caparol-Shop erwerben. Den Link direkt zum Caparol-Shop finden Sie in der Cloud (www.caparol-shop.de).

PHOTOService-Tickets können einzeln oder im kostengünstigeren 5er-Paket erworben werden. Bei der Bestellung über den Caparol-Shop erhalten Sie automatisch eine E-Mail mit der bestellten Anzahl an Codes – so können Sie direkt mit der PHOTOService-Bestellung fortfahren. Die Rechnung wird Ihnen schriftlich innerhalb weniger Tage nachgereicht.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass ein erworbener Ticket-Code nur einmalige Gültigkeit besitzt.

Kosten und Bestellung auf: https://www.caparol-shop.de/product_info.php/info/p197_SPECTRUM-5-PHOTO-em-service--em-.html/XTCsid/aa98165bdd2bbcef737b00fa29c94925

Bestellung abschicken

Korrigieren Sie gegebenenfalls die E-Mailadresse, akzeptieren Sie die AGB und klicken Sie auf „Jetzt bestellen“.

Bild abholen



Sobald die Bildvorbereitung bzw. Maskierung abgeschlossen ist, erhalten Sie eine Emailbenachrichtigung.

Loggen Sie sich mit Ihrem Benutzernamen und Passwort in die SPECTRUM_cloud ein und klicken Sie unter PHOTOService auf den Button „Bild abholen“.

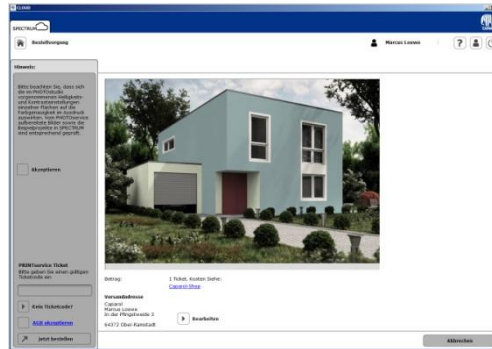
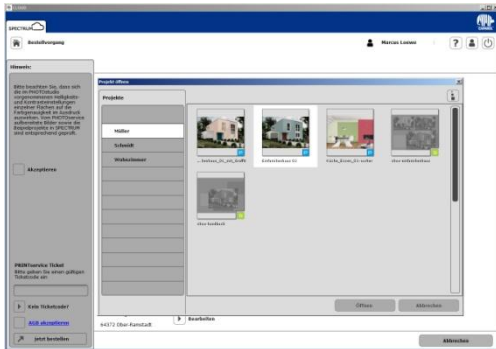
Wählen Sie auf der linken Seite Ihr Bild/Job an und klicken Sie auf den Button „Download“.
In dem neuen Fenster wählen Sie den gewünschten Ordner an und vergeben einen Namen:

Sie können das Bild direkt im PHOTostudio öffnen lassen.

9.3.2 PRINTservice



Wenn Sie einen fertiggestellten Entwurf nicht über Ihren eigenen Drucker ausdrucken möchten, können Sie diesen über den PRINTservice farbgenuau ausdrucken lassen. Dieser wird Ihnen europaweit per Post innerhalb von ca. fünf Arbeitstagen zugesendet. Sie erhalten eine Präsentationsmappe im DIN A3-Format mit einer bis zu DIN A4 großen Darstellung Ihres Entwurfes sowie der verwendeten Farbtöne und Materialien.



Bestellung

Klicken Sie zunächst auf das „PRINTservice“-Symbol. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auf Ihre SPECTRUM 5-Projekte zugreifen können. Wählen Sie den Projektordner und das Projekt aus, das Sie drucken lassen möchten. Klicken Sie „Öffnen“. Das Projekt wird nun im Großformat in der Cloud dargestellt.

Farbdarstellung

Haben Sie innerhalb von Spectrum bei der Gestaltung und Bearbeitung des Entwurfes Helligkeits- und Kontrasteinstellungen der einzelnen Objekte verändert, können sich diese Korrekturen auf die Farbdarstellung im Ausdruck auswirken. Diese können beim Druck durch den PRINTservice aufgrund der Automatisierung nicht nachkorrigiert werden. Daher müssen Sie zunächst mit Setzen des Häkchens im Linken Feld diesen Hinweis akzeptieren, um fortfahren zu können.

PRINTservice Ticket

Die Bezahlung des PRINTservice erfolgt mittels sogenannter „PRINTservice Tickets“. Diese 6-stelligen Codes beginnen mit einem „X“ und können über den Caparol-Shop erworben werden.

Geben Sie einen gültigen PRINTservice Ticket-Code im rechten Feld für die Bezahlung ein oder klicken Sie auf das Feld „Kein Ticketcode?“, um direkt in den Caparol-Shop zum Erwerb eines Tickets verbunden zu werden.

Kauf von PRINTservice Tickets

Besitzen Sie kein gültiges Ticket können Sie dieses über den Caparol-Shop erwerben. Den Link direkt zum Caparol-Shop finden Sie in der Cloud (www.caparol-shop.de).

PRINTservice-Tickets können einzeln oder im kostengünstigen 5er-Paket erworben werden. Bei der Bestellung über den Caparol-Shop erhalten Sie automatisch eine E-Mail mit der bestellten Anzahl an Codes – so können Sie direkt mit der PRINTservice-Bestellung fortfahren. Die Rechnung wird Ihnen schriftlich innerhalb weniger Tage nachgereicht.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass ein erworbener Ticket-Code nur einmalige Gültigkeit besitzt.

Kosten und Bestellung auf: https://www.caparol-shop.de/product_info.php/info/p331_SPECTRUM-PRINT-em-service--em-.html/XTCsid/2b07690e945b00e30b43a4bbf81077aa

Bestellung abschicken

Korrigieren Sie gegebenenfalls die Versandadresse, akzeptieren Sie die AGB und klicken Sie auf „Jetzt bestellen“.

9.4 Weitere Funktionen

Startseite „Hauptfunktionen“



Sie gelangen zur Startseite mit der Übersicht über Ihre Projektdaten bei Klick auf das Haus-Symbol.

Hilfe



Über das Fragezeichen-Symbol gelangen Sie in die Online-Version des SPECTRUM 5 Benutzerhandbuches.

Benutzerdatenverwaltung



Über das „Männchen“-Symbol können Sie Ihre Benutzerdaten einsehen und korrigieren. Klicken Sie hierzu auf das Symbol und geben Sie Ihre Benutzerdaten ein.

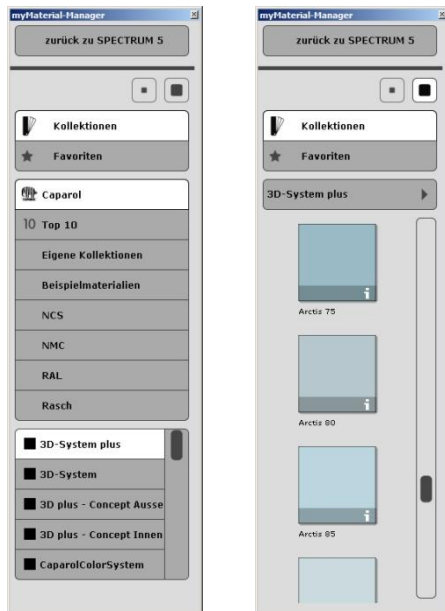
Abmelden



Klicken Sie auf das "Schliessen"-Symbol, um sich von der Cloud abzumelden.

10. myMaterial-Manager

SPECTRUM 5 bietet eine auf dem Markt einzigartige Auswahl an aktuellen Farb- und Materialkollektionen. Der „myMaterial-Manager“ ermöglicht den Export aller Oberflächen per „Drag’n’Drop“ in externe Programme wie beispielsweise Microsoft Word, Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator oder auch CAD-/ 3D-Anwendungen wie 3Dmax, Cinema4D etc. Über die Hauptnavigation unter „Extras“>“myMaterial-Manager“ schließt sich das SPECTRUM 5-Programmfenster und zeigt die Oberfläche des „myMaterial-Manager“.



10.1 Aufbau myMaterial-Manager

Der „myMaterial-Manager“ wird als minimierte Oberfläche dargestellt, die frei auf dem Arbeitsbereich Ihres PCs bewegt werden kann.

Hinweis: SPECTRUM 5 läuft bei der Nutzung des „myMaterial-Managers“ im Hintergrund weiter und ist jederzeit über den Button „zurück zu SPECTRUM 5.0“ wieder aufrufbar.

10.1.1 Farbe, Material und Favoriten auswählen

Nahezu identisch zu den Registern im EXPLORER haben Sie im „myMaterial-Manager“ Zugriff auf die Datenbank mit allen zugehörigen Farbtönen und Materialien. Zur Auswahl eines Farbtönen oder Materials wählen Sie zunächst das betreffende Register „Kollektionen“ bzw. „Favoriten“ aus. Im jeweiligen Register können Sie Ihre Auswahl auf Hersteller und deren Kollektionen bzw. spezielle Favoritensets verfeinern (siehe Kap. 5.4. „Register Gestalten“).

Bei Klick auf eine Kollektion wechselt die Ansicht in eine bildliche Darstellung der Inhalte. Mit Hilfe des Scrollbalkens am rechten Fensterrand können Sie die Kollektion durchsuchen.

Sie können zudem zwischen den Ansichten „kleine Vorschaubilder anzeigen“ und „große Vorschaubilder anzeigen“ für die Darstellung der Farb- und Materialbilder wählen. Standardmäßig werden die Daten in der kleinen Ansicht angezeigt. In der vergrößerten Ansicht können Sie auch den Namen der Oberflächen sehen.

Zum Auswählen einer anderen Kollektion klicken Sie auf das Kollektionsnamensfeld und Sie gelangen zurück zur Auswahlübersicht.

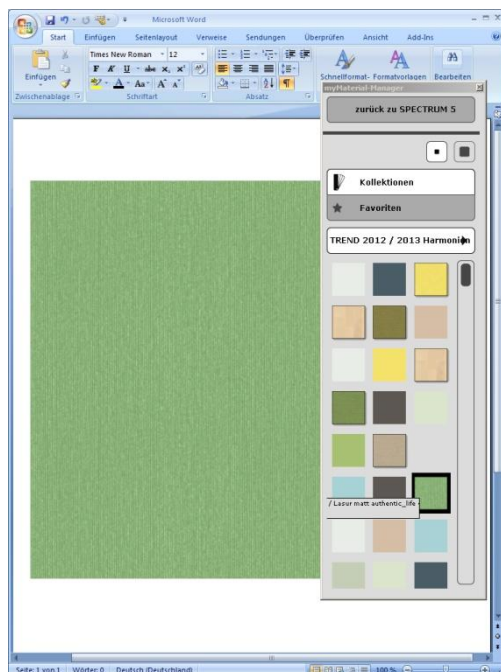
10.1.2 Farbe, Material und Favoriten exportieren

Nach der Auswahl eines Farbtons / Materials (dunkelgraue Umrahmung sichtbar) können Sie dieses per „Drag'n'Drop“ in ein anderes Programm laden. Wählen Sie das Muster durch Klick mit der linken Maustaste aus und ziehen Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste in die Arbeitsfläche des Programms, in welches der Farbton bzw. das Material exportiert werden soll. Lassen Sie nun die Maustaste los, wird das Muster in das andere Programm exportiert.

Je nachdem, ob Sie Farbe oder Material in das andere Programm exportieren, stehen Ihnen die Daten in unterschiedlicher Auflösung zur Verfügung:

Farbtöne: 256x256 Pixel, 72dpi

Materialien: 1417x1417 Pixel, 18dpi



10.1.3 Zurückkehren zu SPECTRUM 5

Möchten Sie zurück zur Vollbildansicht von SPECTRUM 5 wechseln, klicken Sie auf den „zurück zu SPECTRUM 5“-Button im oberen Bereich des myMaterial-Managers. Der myMaterial-Manager wird geschlossen und SPECTRUM 5 im Modul EXPLORER geöffnet.

11. Farbtreue - Kalibrierung - ColorMunki

Für die Beurteilung und Präsentation einer Gestaltung am Monitor sowie bei der Ausgabe auf Druckern oder deren Präsentation vor dem Kunden spielt die sogenannte „Farbtreue“ zum Originalfarbton eine entscheidende Rolle.

Zur Optimierung der Farbdarstellung Ihrer Medien stehen Ihnen in SPECTRUM 5 zwei unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung:

11.1 Einfache Farboptimierung (ohne ColorMunki)

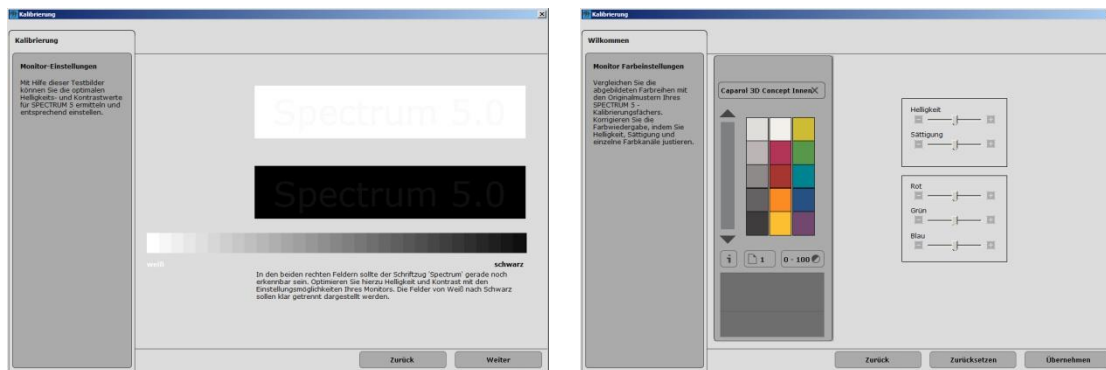
Die SPECTRUM 5-Vollversion enthält einen „SPECTRUM-Kalibrierungsfächer“ zur Optimierung der Farbdarstellung am Monitor. Der Kalibrierungsfächer besteht aus 15 Originalmustern des Caparol 3D-Systems, die als Vergleichsmuster für die Monitordarstellung dienen. Helligkeit und Sättigung sowie die einzelnen Farbkanäle sind unabhängig voneinander justierbar.

11.1.1 Kalibrierung

Klicken Sie in der Hauptnavigation des Programms auf „Extras“ > „Farbeinstellungen“ > „ohne ColorMunki...“.

Hinweis: Der Monitor sollte für die Kalibrierung bereits mindestens 30 Minuten eingeschaltet sein, um eine stabile Anzeige zu gewährleisten.

Es öffnet sich folgender Dialog: Um zu den Monitoreinstellungen zu gelangen, klicken Sie auf den „Weiter“-Button.



Monitor-Einstellungen

Hier überprüfen Sie anhand der beiden Testbilder (Weiß-Schwarz) die Kontrastdarstellung Ihres Monitors. Der Schriftzug „SPECTRUM 5“ sollte in beiden Feldern zu lesen sein. Zusätzlich sollte am unteren Verlaufsbalken eine „harmonische“, gleichmäßige Abfolge von Weiß zu Schwarz sichtbar sein. Klicken Sie auf „Weiter“, um zu den Farbeinstellungen zu gelangen.

Monitor Farbeinstellungen

Vergleichen Sie die abgebildeten Farbreihen mit den Originalmustern Ihres SPECTRUM 5-Kalibrierungsfächers. Korrigieren Sie die Farbwiedergabe, indem Sie Helligkeits- und Sättigungseinstellungen sowie die einzelnen Farbkanäle justieren. Hierzu können Sie mit den Reglern „Helligkeit“ und „Sättigung“ sowie den Farbreglern für die Farbkanäle „Rot“, „Grün“ und „Blau“ arbeiten. Beim Verschieben eines Reglers wirkt sich die Änderung auf alle dargestellten Farbtöne aus. Sie sehen die Veränderung in der rechten Hälfte des jeweiligen Farbfeldes, der linke Bereich bleibt zum Vergleich bestehen.

Hinweis: Korrigieren Sie die Farbkanäle nur sofern die dargestellten Grautöne rötlich, bläulich oder gelblich erscheinen. Die Grautöne sollten nach der Korrektur möglichst neutral - ohne Farbstich – dargestellt werden. Vergleichen Sie auch die Bunttöne mit dem Original-Farbmuster des mitgelieferten SPECTRUM 5 Kalibrierungsfächers. Möchten Sie Ihre Korrekturen zur Kalibrierung Ihres Monitors übernehmen, klicken Sie auf „Übernehmen“. Zum Zurücksetzen Ihrer bisherigen Einstellungen und / oder erneutem Kalibrieren klicken Sie auf „Zurücksetzen“.

Hinweis: Die hier getätigten Einstellungen wirken sich lediglich innerhalb des Programms SPECTRUM 5 aus.

11.2 Kalibrierung mit ColorMunki

Mit Hilfe eines ColorMunki lassen sich hochwertige Profile für Ausgabegeräte wie Monitor oder Drucker erstellen. Das Spektralphotometer ColorMunki des Marktführers X-Rite verbessert die Farbwiedergabe in SPECTRUM 5 von Beginn an und erhalten eine optimierte Farbdarstellung an Ihrem Monitor und Drucker.

Anhand eines ColorMunki können Sie nach dem Anschließen sowohl Monitor und Drucker kalibrieren, als auch Farbtöne direkt in die Software einlesen.



11.2.1 Profilierung des Monitors

Schließen Sie zunächst den ColorMunki an einen USB-Ausgang Ihres PCs an. Klicken Sie in der Hauptnavigation des Programms unter „Extras“ > „Farbeinstellungen“ > „mit ColorMunki...“.

Wurde der ColorMunki korrekt angeschlossen und ist aktiv, öffnet sich folgender Dialog:



Wählen Sie das Feld „Monitor profilieren“ durch Klick aus. Sie werden nun durch die einzelnen Schritte geführt, die für die Profilierung notwendig sind.

Monitortyp auswählen

Wählen Sie zunächst durch Anklicken den „Monitortyp“ aus, den Sie profilieren möchten. Sie haben die Wahl zwischen LCD-Bildschirm, Laptop-Monitor oder Projektor.

Entscheiden Sie sich im nächsten Schritt, ob Sie eine „Einfache“ oder „Erweiterte“ Profilierung durchführen möchten.



Einfache Profilierung

Die einfache Profilierung greift auf Grundeinstellungen zurück, die eine standardmäßige Profilierung des Monitors auslösen. Diese Einstellung ist geeignet, wenn Sie keine Sondereinstellungen für Umgebungslicht und Leuchtdichte ins Profil aufnehmen möchten.

Erweiterte Profilierung

Bei Auswahl der erweiterten Profilierung können Sie das Umgebungslicht messen oder die Leuchtdichte für Ihre Profilierung manuell einstellen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, unterschiedliche Lichtarten im Bereich Weißpunkt zu definieren.

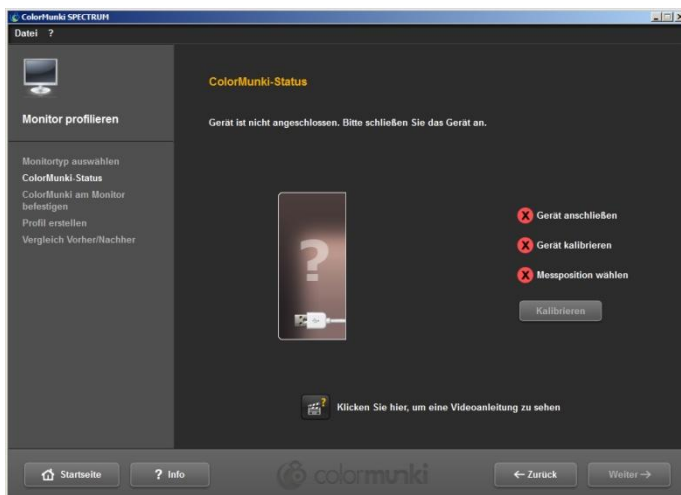
Wählen Sie „Leuchtdichte des Monitors für das Umgebungslicht einstellen“, wenn Sie keine Sondereinstellung bezüglich der Leuchtdichte wünschen. Wählen Sie zur manuellen Einstellung der Leuchtdichte „Leuchtdichte des Monitors auf diesen Sollwert einstellen“ und stellen Sie im Feld rechts die gewünschte Leuchtdichte zwischen 80 und 140 Candela ein.

Den Weißpunkt können Sie je nach Wunsch zwischen D50, D55, D65 (Standard) und Nativ festlegen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um mit der Profilierung fortzufahren.



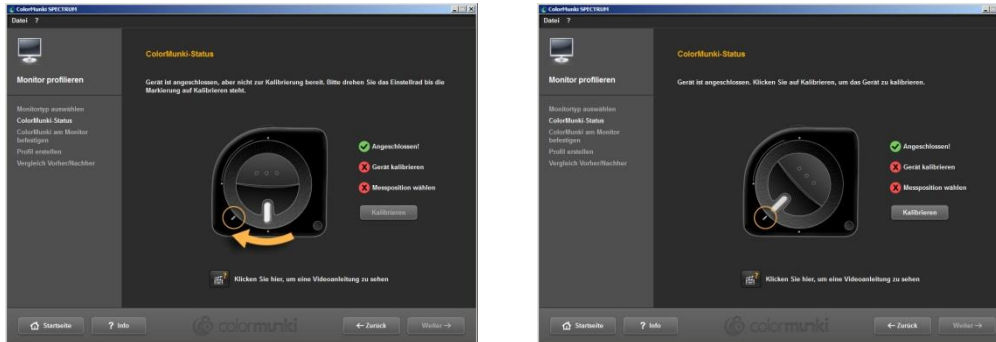
ColorMunki-Status

Im folgenden „ColorMunki-Status“-Dialog prüft SPECTRUM, ob Ihr ColorMunki für die Erstellung eines Profils bereit ist. Ist der ColorMunki nicht korrekt an den PC angeschlossen, erscheint folgender Dialog:

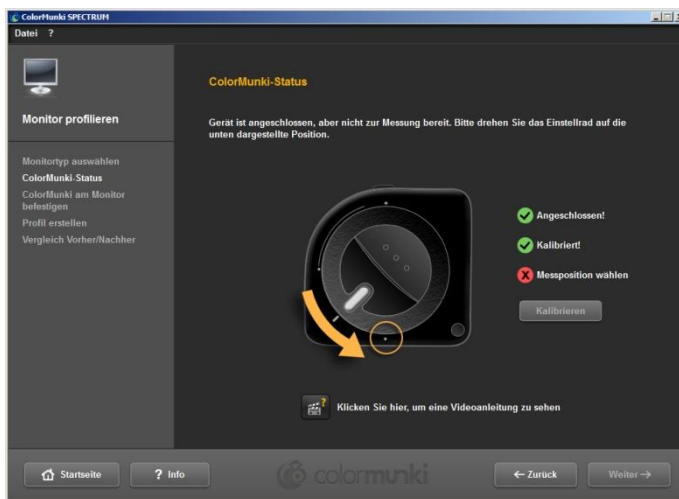


Überprüfen Sie den Anschluss bzw. schließen Sie den ColorMunki mit dem mitgelieferten Kabel an den PC an. Sobald der ColorMunki korrekt angeschlossen ist, erscheint ein Bild des ColorMunki sowie ein grünes Häkchen neben der ColorMunki-Abbildung beim Status „Angeschlossen“.

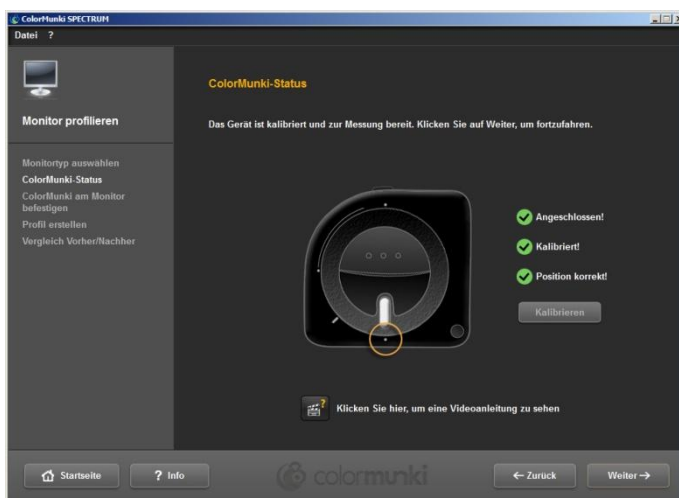
Sollte sich das Rad des ColorMunki nicht in der korrekten Position zur Profilierung des Monitors befinden, weist Sie die ColorMunki-Abbildung mit einem orangenen Pfeil auf die Stelle hin, auf die das Rad bewegt werden soll.



Ist der ColorMunki korrekt angeschlossen und das Rad des ColorMunki auf die richtige Position gebracht, klicken Sie auf „Kalibrieren“, um mit der Kalibrierung des Monitors zu beginnen. Wurde die Kalibrierung korrekt durchgeführt, erscheint ein grünes Häkchen für „Kalibriert“.



Bewegen Sie anschließend den ColorMunki auf die Messposition, die in der Grafik angezeigt wird. Haben Sie die Position korrekt eingestellt, erscheint ein drittes grünes Häkchen zur Anzeige der korrekten Position. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.



Hinweis: Sollten Sie weitere Informationen zu diesem Dialog benötigen, können Sie die Videoanleitung zu diesem Dialog ansehen (Voraussetzung bestehende Internetverbindung).

ColorMunki am Monitor befestigen

In diesem Dialog zeigt Ihnen SPECTRUM die Position an, auf der Sie den ColorMunki auf dem Monitor platzieren.

Legen Sie den ColorMunki zur Vermeidung von Fremdlichteinstrahlung zunächst in die vom Hersteller mitgelieferte Hülle. Befestigen Sie anschließend den ColorMunki mit Hilfe des Gewichtes auf die angegebenen Position, so dass der ColorMunki selbständig auf dem Monitor liegen bleibt. Klicken Sie auf „Weiter“.

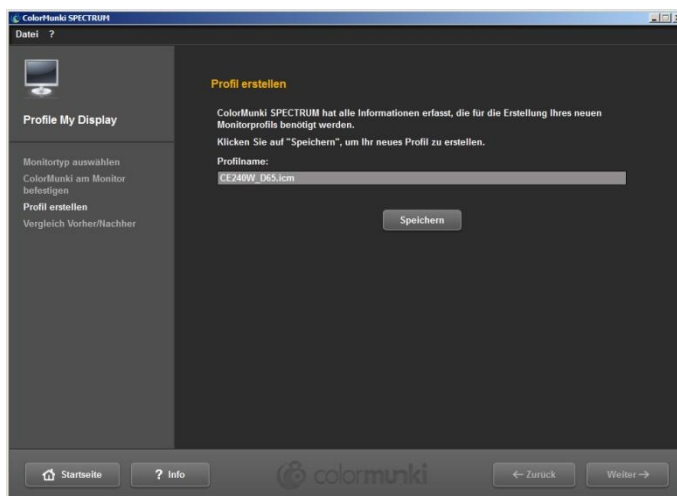


Hinweis: Sollten Sie weitere Informationen zu diesem Dialog benötigen, können Sie die Videoanleitung zu diesem Dialog ansehen.

Die Software gibt nun nacheinander eine Reihe Farbtöne in unterschiedlichen Helligkeiten auf dem Bildschirm aus, die vom ColorMunki eingelesen werden.

Profil erstellen

Im Anschluss an das Einlesen der Farbtöne öffnet sich der „Profil erstellen“-Dialog. Hier kann das erstellte Profil unter dem vorgegebenen Profilnamen oder einem eigens gewählten Namen auf Ihrem Rechner hinterlegt werden. Klicken Sie hierzu auf „Speichern“.



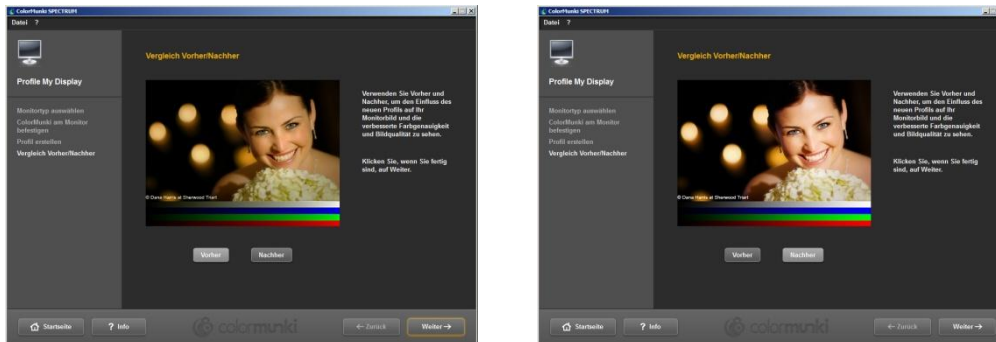
Im Anschluss an die Speicherung können Sie ein „Erinnerungsdatum“ für die Neuprofilierung erstellen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

Hinweis: Konnte das System den Profilierungsvorgang nicht erfolgreich durchführen, lässt sich das erstellte Profil nicht speichern und Sie erhalten einen Hinweis, dass die Profilierung fehlgeschlagen ist. Stellen Sie sicher, dass Sie die notwendigen Administrations- bzw. Schreibrechte auf diesem PC besitzen und führen Sie den Vorgang erneut durch.

Vergleich Vorher / Nachher

Hier können Sie die Änderung zum Ursursprungsprofil des Monitors sehen.

Klicken Sie auf „Weiter“ und Sie befinden sich erneut im Start-Dialog des ColorMunki-Menüs.



Hinweis: Das mittels ColorMunki für Ihren Monitor erstellte Profil können Sie in den Eigenschaften Ihres PCs unter „Einstellungen“>„Erweitert“>„Farbverwaltung“ (je nach Betriebssystem) einsehen bzw. aktivieren oder deaktivieren.

11.2.2 Profilierung des Druckers

Um für einen farbechten Ausdruck, erstens nicht auf einzelne Druckermodelle festgelegt zu sein, sowie um zweitens Serienschwankungen und Verschleiß etc. auszugleichen, empfehlen wir, mit Hilfe eines Spektralfotometers individuelle Farbprofile zu erstellen.

Abgesehen davon, sind das verwendete Papier und die Tinten mindestens genauso wichtig für das Druckergebnis.

Grundsätzlich bitten wir um Verständnis dafür, dass es uns nicht möglich ist, den kompletten Druckermarkt zu berücksichtigen. Für einzelne Drucker die wir getestet haben, können wir natürlich gerne die erstellten Profile zur Verfügung stellen.

Ein Drucker, der sich hier bewährt hat, ist dieser:

http://www.canon.de/For_Home/Product_Finder/Printers/Professional_Photo_Printers/PIXMA_Pro_9500_Mark_II/

Unter anderen haben wir folgende Papiere getestet:

- EFI CertProof Paper 6225XF Semimatt
- EFI Offset Proof Paper 9200 Semimatt
- EFI Proof Paper 5200XF Semiglossy

Während unserer Test zeigte sich, dass die verwendete Kalibrierungssoftware ebenfalls eine Rolle spielt.

Mit den Ergebnissen von ColorMunki-Spektralfotometern und der zugehörigen Software von x-rite sind wir sehr zufrieden.

Diese waren stimmig für verschiedene Drucker, Papiere und sinnvolle Einstellungen.

Die Modelle ColorMunki Photo und ColorMunki Design sind gleichermaßen geeignet.

Ebenso der ColorMunki SPECTRUM, welcher in der Vergangenheit mit SPECTRUM 4.0 als Bundle von Caparol vertrieben wurde.

Mit diesen Modellen können sie übrigens – wie schon in SPECTRUM 4.0 – Zusatzfunktionen in SPECTRUM 5 verwenden.

Canon bietet zu dem Drucker ebenfalls eine Kalibrierungssoftware, mit deren Profilen wir leider nicht so zufrieden waren.

Schließen Sie zunächst den ColorMunki an einen funktionsfähigen USB-Ausgang Ihres PCs an. Klicken Sie in der Hauptnavigation des Programms unter „Extras“ > „Farbeinstellungen“ > „mit ColorMunki...“.

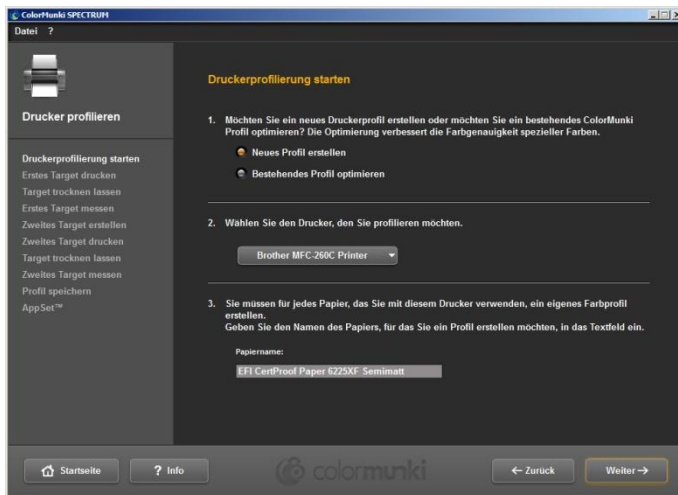
Wurde der ColorMunki korrekt angeschlossen und ist aktiv, öffnet sich folgender Dialog:



Wählen Sie das Feld „Drucker profilieren“ durch Klick aus. Sie werden nun durch die für die Profilierung notwendigen Schritte geführt.

Druckerprofilierung starten

Wählen Sie beim Start der Druckerprofilierung zunächst aus, ob Sie ein neues Profil für einen Drucker erstellen möchten oder das bestehende Profil für Ihren Drucker optimieren. Wählen Sie im nächsten Schritt den Drucker aus, den Sie profilieren möchten. Geben Sie schließlich das Papier an, das Sie für den zu profilierenden Drucker nutzen.

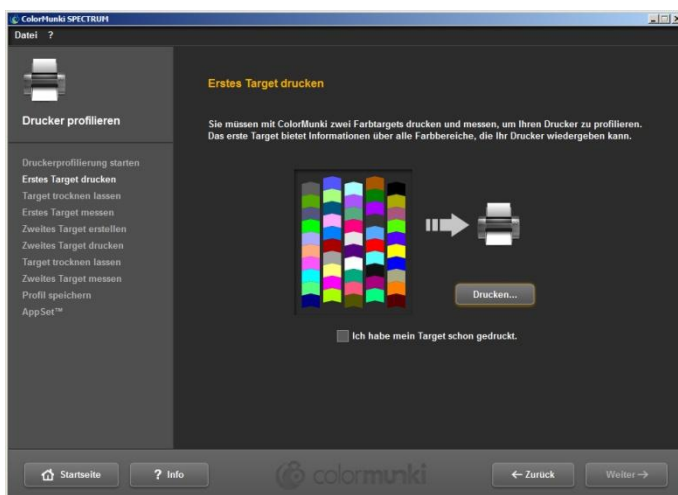


Hinweis: Für jeden einzelnen Drucker sowie für jede Sorte Papier, die Sie an dem entsprechenden Drucker nutzen, muss ein eigenes Profil erstellt werden, um die Farbtreue bei der Profilerstellung zu gewährleisten.

Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um sogenannte „Targets“ (Zielblätter mit Farbfeldzusammenstellungen zum Einlesen) für Ihren ColorMunki zu drucken.

Erstes Target drucken

Drucken Sie das erste Target durch Klick auf „Drucken“ oder wählen Sie „Ich habe mein Target schon gedruckt“, wenn Sie bereits ein ausgedrucktes Target haben.



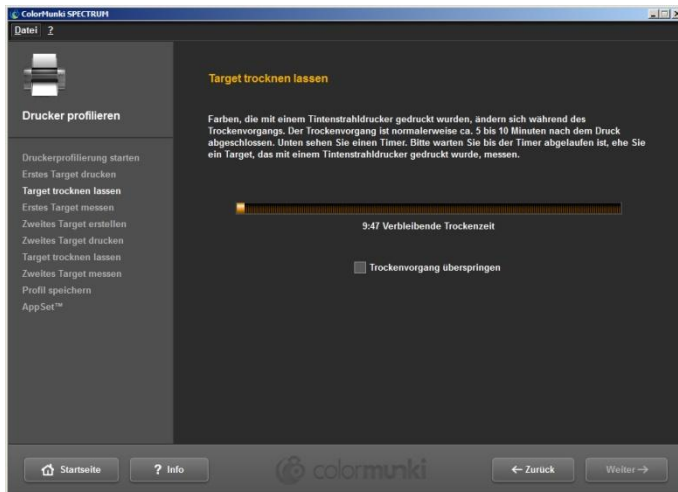
Beachten Sie die Hinweise, die Ihnen vor der Öffnung des Druckdialogs angezeigt werden und klicken Sie auf „Fortfahren“. Treffen Sie anschließend die notwendigen Einstellungen in Ihrem Druckdialog, wählen Sie den gewünschten Drucker an und klicken Sie auf „OK“, um das erste Target zu drucken.

Klicken Sie auf „Weiter“ sobald das Target gedruckt wurde.

Target trocknen lassen

Im nächsten Dialog wird Ihnen die notwendige Trockenzeit des Targets in einem Countdown angezeigt. Bitte warten Sie bis zum Ablauf des Timers, bevor Sie mit dem Einmessen des Targets beginnen.

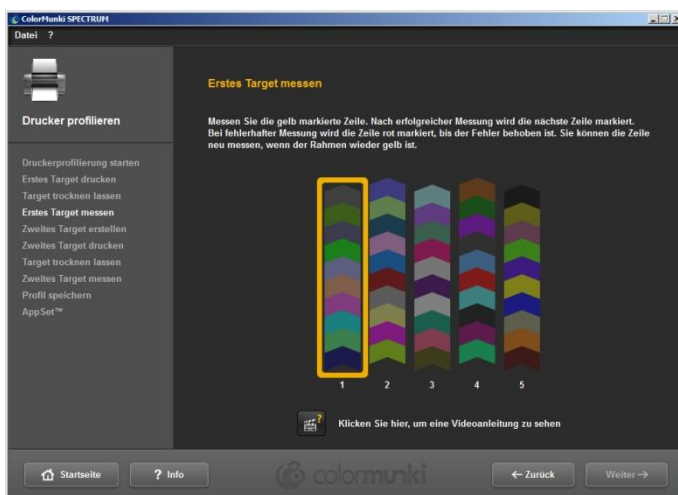
Hinweis: Falls Sie ein bereits gedrucktes Target haben, können Sie den Trockenvorgang durch Klick auf „Trockenvorgang überspringen“ übergehen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“, um mit dem Einmessen zu beginnen.



Erstes Target messen

Messen Sie nun das erste Target, indem Sie den ColorMunki am unteren Ende der ersten Zeile (vor dem ersten Farbfeld) ansetzen. Klicken Sie auf den Funktionsbutton des ColorMunki und fahren Sie mit gedrücktem Button die Zeile von unten nach oben möglichst gerade ab. Lassen Sie den Button erst los, wenn sich der ColorMunki nicht mehr über dem Farbfeld befindet. Wurde die Zeile korrekt eingemessen, springt der gelbe Rahmen im Dialog des Bildschirms auf die nächste Zeile.

Wurde die Zeile falsch eingemessen, sehen Sie einen roten Rahmen um die Zeile. Erst wenn der Rahmen wieder grün erscheint, können Sie erneut einmessen.



Haben Sie alle fünf Zeilen korrekt eingemessen, klicken Sie auf „Weiter“. Das zweite Target wird nun für Sie erstellt.

Zweites Target

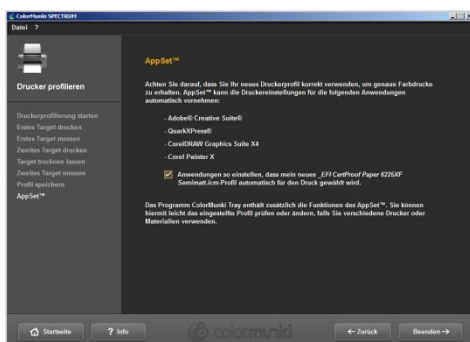
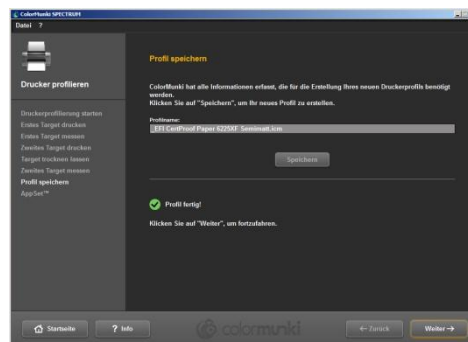
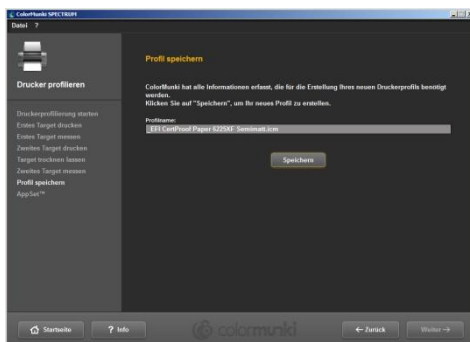
Verfahren Sie beim Drucken, Trocknen und Messen des zweiten Targets genau wie beim Ersten. Das zweite Target kann nicht wie das erste Target übersprungen werden, da es durch die aktuellen Messwerte erst erstellt wird.



Profil speichern

Im Anschluss an das Einlesen der Farbtonreihen öffnet sich der „Profil erstellen“-Dialog. Nun können Sie das neue Profil unter dem vorgegebenen Profilnamen oder einem eigens gewählten Namen auf Ihrem Rechner hinterlegen. Klicken Sie hierzu auf „Speichern“. Das Programm berechnet nun das Profil für Ihren Drucker. Im Anschluss an die Speicherung können Sie ein Erinnerungsdatum für die Neuprofilierung erstellen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

Hinweis: Konnte das System den Profilierungsvorgang nicht erfolgreich durchführen, lässt sich das erstellte Profil nicht speichern und Sie erhalten einen Hinweis, dass die Profilierung fehlgeschlagen ist. Stellen Sie sicher, dass Sie die notwendigen Administrations- bzw. Schreibrechte auf diesem PC besitzen und führen Sie den Vorgang erneut durch.

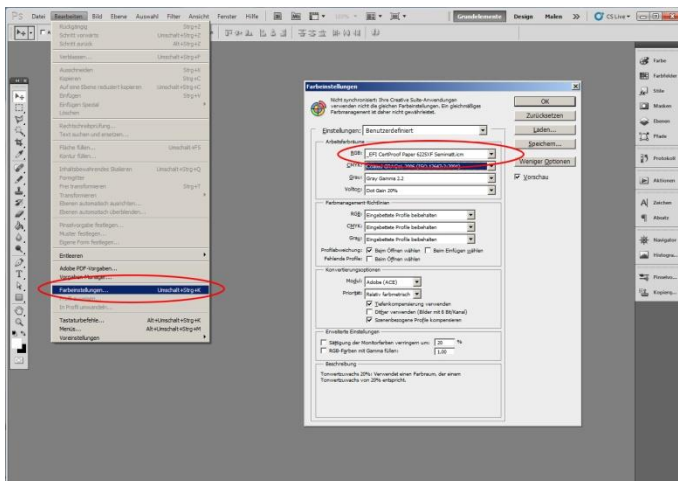


AppSet

Mit dieser Funktion bietet X-Rite die automatische Übernahme Ihres Druckerprofils in andere Programme wie die Adobe Creative Suite, CorelDRAW oder QuarkXPress verwenden. Wir empfehlen zur Sicherstellung der korrekten Farbprofilübernahme für andere Programme anstatt der Verwendung der AppSet-Funktion die nachfolgend dargestellte Anleitung am Beispiel von Adobe Photoshop CS4.

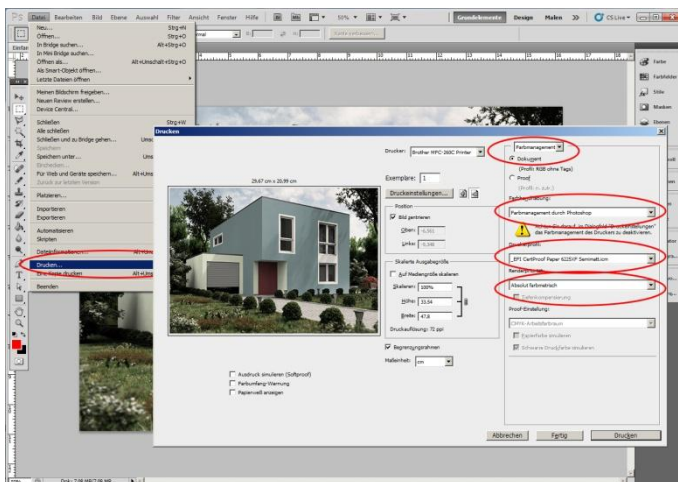
Druckeinstellungen für Adobe Photoshop CS5 unter Verwendung eines mit dem ColorMunki erstellten Profils

Wählen Sie im Hauptmenü von Photoshop CS5 „Bearbeiten“ > „Farbeinstellungen“. Wählen Sie im sich öffnenden Menüfenster „Farbeinstellungen“ für den Bereich „Arbeitsfarbräume > RGB Arbeitsfarbraum“ Ihr mit dem ColorMunki erstelltes Profil aus und bestätigen Sie die geänderten Einstellungen mit „OK“.



Öffnen Sie im Anschluss den Photoshop Druck-Dialog, indem Sie im Hauptmenü „Datei“ > „Drucken“ anklicken und nehmen Sie im sich öffnenden Dialog folgende Einstellungen vor:

1. Farbhandhabung: „Farbverwaltung durch Photoshop“
2. Druckerprofil: Wählen Sie hier das mit dem ColorMunki erstellte ICC-Profil, welches Sie bereits zuvor in den Farbeinstellungen ausgewählt haben.
3. Renderpriorität: „Absolut farbmetrisch“



Hinweis: Vergessen Sie nicht das Farbmanagement im Drucker-Dialogfeld zu deaktivieren.

11.2.3 Einlesen von Farbtönen in SPECTRUM 5

Zum Einlesen von Farbtönen in SPECTRUM 5 stehen Ihnen zwei unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung:

ColorMunki - Einlesen mit Explorer

Siehe Kap. 4.3.2 "Eigene Kollektionen".

ColorMunki - Einlesen mit PHOTOstudio

Über das „Gestaltung“-Register des PHOTOstudios können Sie ebenfalls Farbtöne mit dem ColorMunki einlesen und sich entsprechend ähnliche Farbtöne aus der Caparol Farbtönenkollektion 3D-System plus anzeigen lassen.

Stellen Sie zunächst sicher, dass der ColorMunki an einem USB-Eingang Ihres PCs angeschlossen ist. Stellen Sie anschließend das Rad des ColorMunki auf die Messposition (Radmarkierung nach unten). Legen Sie den ColorMunki mit seinem Messsensor auf den einzulesenden Farbton und drücken Sie auf das Rad des ColorMunki. Der Farbton wird eingelesen. Im „Gestaltung“-Register werden nun die dem eingelesenen Farbton ähnlichsten Farbtöne der Farbtönenkollektion 3D-System plus angezeigt.

Hinweis: Findet das Programm keinen passenden Farbton in der Kollektion 3D-System plus, durchsucht das System die Kollektion „CaparolColor“ auf ähnliche Farbtöne.

Buntstift 3D - Schnittstelle von Buntstift 3D zu SPECTRUM 4.0

Falls Sie Besitzer des neuen Caparol Buntstift 3D sind, können Sie das Farbmessgerät mit der Software synchronisieren. Mit dieser Schnittstelle können Sie alle mit Ihrem Buntstift 3D eingelesenen Farbtöne in SPECTRUM 5 zur Gestaltung nutzen.

Synchronisation Buntstift 3D mit Ihrem PC

Stellen Sie vor der Nutzung des Buntstiftes 3D mit SPECTRUM 5 sicher, dass Sie das Farbmessgerät mit einem internetfähigen Rechner synchronisiert haben. Nutzen Sie hierzu die mit dem Buntstift 3D mitgelieferte Software DVD.

1. Installieren Sie die Software, die sich auf der mitgelieferten DVD „CAPSURE Sync“ befindet
2. Schließen Sie den Buntstift 3D mit Hilfe des mitgelieferten USB-Kabels an Ihren PC an
3. Stellen Sie vor dem ersten Start des Programms CAPSURE Sync sicher, dass der Rechner mit dem Internet verbunden ist
4. Starten Sie das Programm X-Rite CAPSURE Sync über „Start“>„Programme“>„X-Rite“>„CAPSURE Sync“ und klicken auf den „Synchronisieren“-Button
5. Ihr Buntstift 3D wird nun mit den aktuellsten Farbfächerdaten aus dem Internet upgedatet

Synchronisation Buntstift 3D mit Explorer

Siehe Kap. 4.3.2 "Eigene Kollektionen".

12. SUPPORT

12.1 Schulungen

Für das bessere Verständnis von SPECTRUM werden deutschlandweit Schulungen angeboten. Die Basis- wie auch Aufbau-Schulungen finden als Tagesveranstaltungen von 10 - 17 Uhr statt. Die Teilnehmerzahl beträgt maximal 12 Personen (Mindestteilnehmerzahl 10). Für die gemeinsame Arbeit während der Schulung stehen den Teilnehmern Schulungslaptops zur Verfügung.

Seminarinhalte und aktuelle Schulungstermine: www.spectrum.eu/schulung.html

12.2 Webseite

Auf der SPECTRUM-Webseite www.spectrum.eu erhalten Sie alle Informationen rund um SPECTRUM:

- Schulungstermine für das laufende und kommende Jahr
- Informationen über alle SPECTRUM-Produkte
- Informationen über Produkte für Ihr eigenes Marketing
- Technische Support-Hotline
- Kontaktinformationen

Die Webseite ist sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch verfügbar.

12.3 Kontakt

Support für technische Fragen

Sollten Sie technische Fragen haben, die nicht über das Handbuch oder unsere Webseite beantwortet werden können, steht Ihnen unser Support-Team gerne zur Verfügung. Unsere Mitarbeiter helfen Ihnen Antworten auf alle Fragen zu technischen Problemstellungen rund um SPECTRUM 5 zu finden:

E-Mail: spectrumsupport@caparol.de

Service-Telefon (kostenpflichtig):

Montag – Freitag von 9h - 12h und 13h - 16h

In Deutschland: 0180 – 5 26 56 87

Der Anruferarif aus dem dt. Festnetz beträgt 0,14 € pro Minute.

Anrufe aus dem dt. Mobilfunknetz kosten unabhängig von der Vorwahl maximal 0,42 € pro Minute.

Im Ausland: +49 180 – 5 26 56 87

Die Kosten für den Anrufer entsprechen den Gebühren des genutzten ausländischen Kommunikationsanbieters für ein Gespräch nach Deutschland; diese können von Land zu Land und je nach Anbieter ganz unterschiedlich sein.

Die gesamte Caparol-Produktpalette mit allen technischen Informationen finden Sie unter: www.caparol.de