



SPECTRUM

Gebruikershandboek versie 5



DISCLAIMER

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

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

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

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

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

Alle handelsmerken zijn geregistreerde handelsmerken van het betreffende bedrijf.

© CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH

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

Inhoudsopgave

1. Introductie	5
1.1 Aanwijzingen	5
1.2 Overzicht hoofdstukken	5
1.3 Nieuw in SPECTRUM 5	7
2. Installatie	8
2.1 Systeemvereisten	8
2.2 Installatie van het programma en componenten	8
2.3 Activering van de software	10
2.3.1 Activering met serienummer	10
2.3.2 Activering met CmStick (Dongel)	10
2.4 Installatie van de basisgegevens	11
2.5 Updates	13
3. Programma overzicht	14
3.1 Opbouw programma interface	15
3.2 Programma navigatie – modules	15
3.3 Hoofdnavigatie	16
3.3.1 Bestand	16
3.3.2 Bewerken	17
3.3.3 Studio	17
3.3.4 Weergave	17
3.3.5 Extra's	18
3.3.6 Help	19
3.4 Sneltoetsen	20
4. EXPLORER	23
4.1 Menubalk in Explorer	23
4.1.1 Weergave wijzigen	23
4.1.2 Zoeken	24
4.1.3 Help	24
4.1.4 Filters	25
4.1.5 Favorieten	25
4.2 “Project” tab	26
4.2.1 Voorbeelden BUITEN/BINNEN	27
4.2.2 Eigen projects	27
4.2.3 Andere menu's	28
4.3 “Collecties” tab	30
4.3.1 Kleur en material selectie	31
4.3.2 Eigen collecties	32
4.4 Filters	36
4.5 Favorieten	38
5. PHOTOstudio	40
5.1 Menubalk	40
5.1.1 Project openen	41
5.1.2 Project opslaan	42
5.1.3 Afdrukken	43
5.1.4 Vooruit/terug	46
5.1.5 Weergave knoppen	46
5.1.6 Express modus	47
5.1.7 Help	47
5.1.8 Toon/verberg bouwdelen	47
5.2 “Bouwdelen” tab	48
5.2.1 Maak/verwijder bouwdelen	48
5.2.2 Bouwdeeleigenschappen	49

5.2.3 Helderheid / contrast van bouwdelen / ColorChecker	50
5.3 “Voorbereiden” tab	51
5.3.1 Gereedschap: Vlak	51
5.3.2 Gereedschap: Rooster	57
5.3.3 Gereedschap: Retoucheren	60
5.4 “Vormgeven” tab	64
5.4.1 Collecties	64
5.4.2 Favorieten	70
5.4.3 3D objecten: CapaCoustic Melapor & NMC	71
5.4.4 Kleuren/materialen in de bouwdelenlijst kopiëren	74
5.4.5 Multiview-foto's	75
6. 3Dstudio	76
6.1 Menubalk	76
6.2 Camera instellingen	78
7. MATERIALstudio	79
7.1 Menubalk	79
7.2 Eigen materialen maken	81
7.2.1 “Ondergrond” tab	81
7.2.2 “Afwerking” tab	82
7.3 Eigen materialen gebruiken	83
8. SHOW	84
8.1 Menubalk	84
8.1.1 Weergave	86
9. SPECTRUM_cloud	89
9.1 Inloggen/registratie	89
9.1.1 Registratie	89
9.1.2 Inloggen	89
9.1.3 Wachtwoord vergeten	90
9.2 Bestandsbeheer	90
9.2.1 Eigen beelden downloaden en uploaden	90
9.2.2 Download collecties	92
9.3 Service	93
9.3.1 PHOTOService	93
9.3.2 PRINTservice	99
9.4 Andere functies	100
10. myMaterial-Manager	101
10.1 Opbouw van myMaterial-Manager	101
10.1.1 Kleur, materiaal en favorieten selecteren	101
10.1.2 Kleur, materiaal en favorieten exporteren	102
10.1.3 Terug naar SPECTRUM 5	102
11. Kleurechte kalibratie - ColorMunki	103
11.1 Eenvoudige kleuroptimalisatie (zonder ColorMunki)	103
11.1.1 Kalibratie	103
11.2 Kalibratie met ColorMunki	104
11.2.1 Weergaveprofiel opstellen	105
11.2.2 Printerprofiel opstellen	110
11.2.3 Inlezen van kleurtinten in SPECTRUM 5	115
12. SUPPORT	116
12.1 Training	116
12.2 Website	116
12.3 Contact	116

1. INTRODUCTIE

SPECTRUM 5 is gebaseerd op meer dan 10 jaar van ontwikkelingswerkzaamheden op het gebied van de grafische software, waarbij kleur- en materiaalweergave centraal staan. Zo is een innovatieve visualiseringssoftware ontstaan, die overtuigt door de kwaliteit van fotorealistische beelden en oppervlakken.

SPECTRUM 5 maakt de vormgeving van eigen beeldgegevens en talrijke voorbeeldbeelden mogelijk. De intuïtief aan te leren werkvolgorde maakt dat ook sporadische gebruikers makkelijk in kunnen stappen in de wereld van de digitale beeldbewerking. De visualiseringssoftware onderscheidt zich vooral door het grote aanbod van kleurtintcollecties en oppervlakken van vele befaamde producenten.

1.1 Aanwijzingen bij het werken met dit handboek

Dit naslagwerk is bedoeld om het starten te werken met de visualiseringssoftware SPECTRUM 5 makkelijker te maken voor u. Het ondersteunt u bij typische taken bij het werken met de software en geeft u tips over programmakenmerken.

Onderstaand geven wij u een overzicht van de inhoud van het handboek en de nieuwigheden van SPECTRUM 5. Belangrijke aanvullende informatie wordt in het handboek met „Aanwijzing“ aangegeven.

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

1.2 Overzicht hoofdstukken

Hoofdstuk 1: Introductie

Introductie in het thema Caparol SPECTRUM 5 informatie over de opbouw van het handboek en een overzicht van de nieuwe functies van de software.

Hoofdstuk 2: Installatie

Hier vindt u de systeemvoorwaarden voor een optimaal gebruik van SPECTRUM 5 en een beschrijving voor de installatie van het programma.

Hoofdstuk 3: Programma overzicht

In dit hoofdstuk krijgt u een overzicht van de fundamentele opbouw van het werkoppervlak van SPECTRUM 5, de vijf modules, sneltoetsen voor het toetsenbord en een uitleg van de pictogrammen van de kleurtintcollecties van Caparol.

Hoofdstuk 4: EXPLORER module

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

Hoofdstuk 5: PHOTostudio module

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

Hoofdstuk 6: 3Dstudio module

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

Hoofdstuk 7: MATERIALstudio module

In dit hoofdstuk ontvangt u informatie over de creatie van eigen kleur- en voorbeeldcombinaties, die zowel voor de vormgeving in SPECTRUM 5 als in externe programma's gebruikt kunnen worden.

Hoofdstuk 8: SHOW module

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

Hoofdstuk 9: SPECTRUM_cloud

SPECTRUM_cloud kunt u gebruiken om uw SPECTRUM-bestanden gratis in op te slaan. Het geeft u de mogelijkheid de laatste collecties van Caparol en onze partners te downloaden. Ook vindt u hier de PHOTOService (beeldbewerking) en PRINTservice (kleurechte print). De cloud stelt u ook in staat te schakelen tussen verschillende SPECTRUM-toepassingen.

Hoofdstuk 10: myMaterial-Manager

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

Hoofdstuk 11: Kleurechte kalibratie - ColorMunki

Gebruik de mogelijkheden ter optimalisering van de kleurweergave op uw monitor en/of printer voor de waarheidsgetrouwe afbeelding van uw ontwerpen in SPECTRUM 5.

Hoofdstuk 12: Support

Hier vindt u aanwijzingen voor scholingen, cursusvideo's, de technische ondersteuning en de SPECTRUM 5 homepage.

1.3 Nieuw in SPECTRUM 5

Hieronder volgen de belangrijkste vernieuwingen in SPECTRUM 5 in vergelijking met de voorafgaande versie SPECTRUM 4.0:

- **SPECTRUM_cloud:**
Alle SPECTRUM-toepassingen zijn nu verbonden in de SPECTRUM_cloud.
- **Touch- en monitor optimalisatie**
De interface van het programma is geoptimaliseerd voor touch-screens.
- **3D objecten:**
Integratie van NMC profielen en Melapor akoestiek-producten in binnenruimtes.
- **Express**
Voor wanneer u snel wilt werken – bewerken zonder bouwdelen te maskeren in de Express modus.
- **Geoptimaliseerde beeldbibliotheek**
Elke voorbeeldfoto is nu beschikbaar in drie verschillende kleurontwerpen, elke variant ontworpen door professionele kleurontwerpers.

2. INSTALLATIE

Alvorens te kunnen beginnen met het gebruik van SPECTRUM 5, dient u te controleren of uw pc voldoet aan de noodzakelijke voorwaarden (Systeemvoorwaarden, zie hfst. 2.1) voor het optimaal functioneren van de software. Ga bij de installatie te werk volgens de in dit hoofdstuk beschreven stappen.

2.1 Systeemvereisten

Voor de installatie van en het werken met SPECTRUM 5-software moet aan de volgende systeemvoorwaarden zijn voldaan:

Besturingssysteem Microsoft Windows:
Vista | 7 | 8, 32 of 64-bit (met het actuele Service Pack)

Processor: minstens Intel Core 2 Duo 1.66 GHz

RAM: ten minste 2 GB, aanbevolen 4 GB

10 GB vrije schijfruimte op uw hard drive

DVD-ROM station

Volledige versie | upgrade: USB poort voor de licentiesleutel (CM stick)

Internetverbinding (voor software activatie)

Grafische kaart: 32-bit, minstens 1024 x 768 px

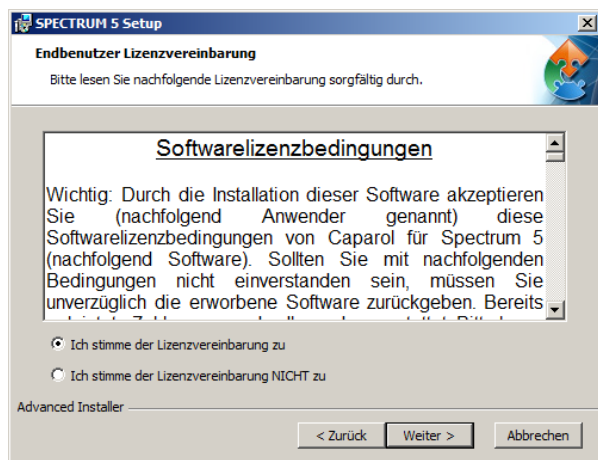
2.2 Installatie van het programma en componenten

Plaats de Caparol SPECTRUM 5 DVD in de DVD lade van uw PC en klik op "Setup.exe" in de hoofd-directory van de DVD. De Caparol SPECTRUM 5 installatie wizard zal starten en u door het installatieproces leiden.



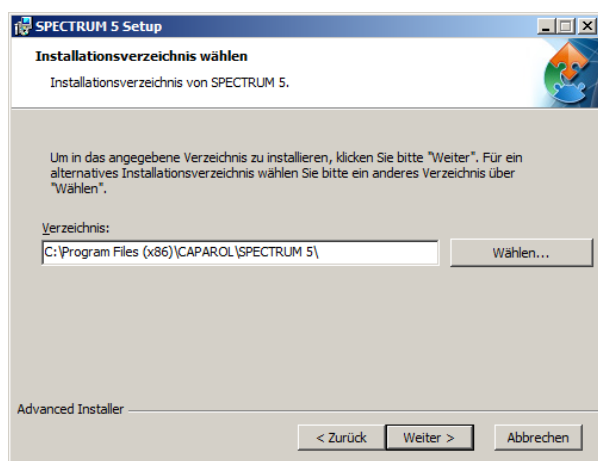
Aanwijzing: Om de correcte installatie van SPECTRUM 5 te garanderen, wordt het aanbevolen om voor de duur van de installatie de firewall te deactiveren.

Ga akkoord met de licentieovereenkomst.

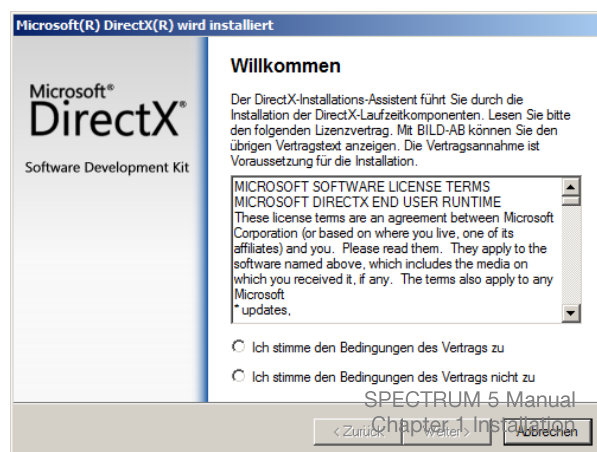
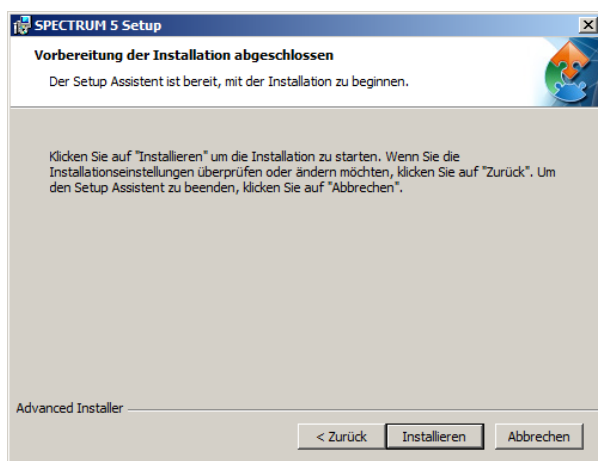


Selecteer een programma directory.

C:\Program Files (x86)\CAPAROL\SPECTRUM 5\ wordt standard aangehouden.



De Caparol SPECTRUM 5 installatie wizard zal tijdens het opstarten controleren of alle vereiste programma's correct geïnstalleerd zijn. Is dit niet het geval, dan zal de installatie wizard automatisch opstarten om de nodige programma's installeren.

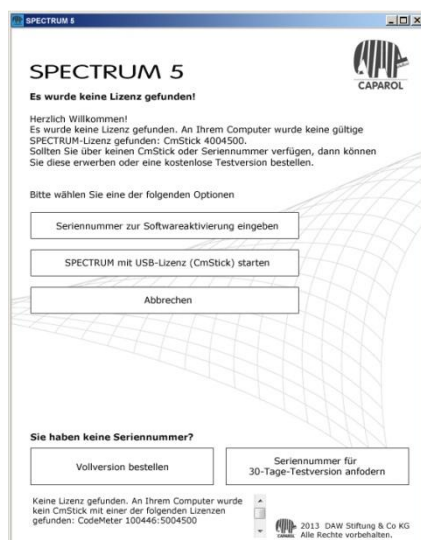


Na een succesvolle installatie beëindigt u de setup assistent met de button 'Opslaan' of 'Fertigstellen'.

Vervolgens dient u de software te activeren (zie hoofdstuk 2.3 „Activering van de software“).

2.3 Activering van de software

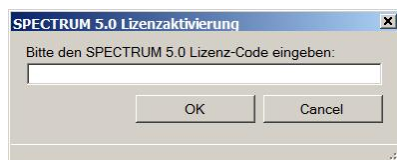
Nadat u alle componenten heeft geïnstalleerd start u SPECTRUM 5 via de snelkoppeling op uw bureaublad.



2.3.1 Activering met serienummer

Klik op „Enter license key for software activation“ en vul het 25-cijferige serienummer in. Deze vindt u in het doosje van het softwarepakket; trek aan het lipje om de binnenzijde omhoog te trekken. Het serienummer is hoofdlettergevoelig. Een actieve internetverbinding is vereist.

Aansluitend begint de installatie van de basisgegevens. (zie hoofdstuk 2.4 „Installatie van de basisgegevens“)



Aanwijzing: SPECTRUM *student* werkt alleen in combinatie met een serienummer en kann niet met een CmStick gecombineerd worden. Een studentenversie kan alleen geïnstalleerd worden op een normale PC (en dus niet als netwerk installatie).

2.3.2 Activering met CmStick (Dongel)

Steek de CmStick (uw licentiestick voor het volledige pakket en upgrade) in een USB-poort van uw PC en klik op „Start SPECTRUM 5.0 with copy protection device (CmStick)“.

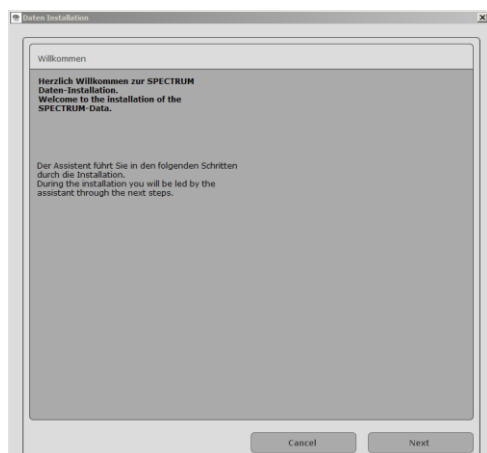
Aansluitend begint de installatie van de basisgegevens. (zie hoofdstuk 2.4 „Installatie van de basisgegevens“)

Aanwijzig: U kunt het programma op meerdere PC's installeren. Om te kunnen werken met SPECTRUM 5 moet de CmStick altijd aangesloten zijn op uw PC.

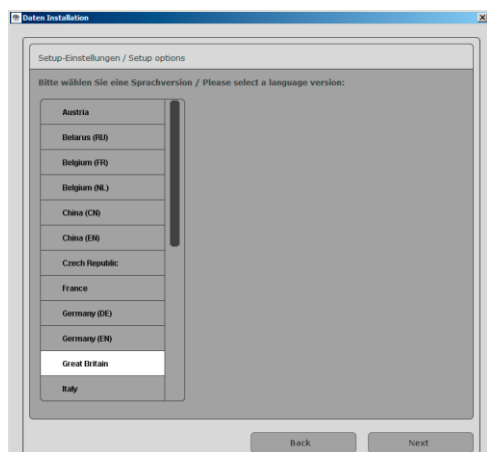


2.4 Installatie van de basisgegevens

Na een succesvolle activering wordt de assistent voor de installatie van basisgegevens gestart.

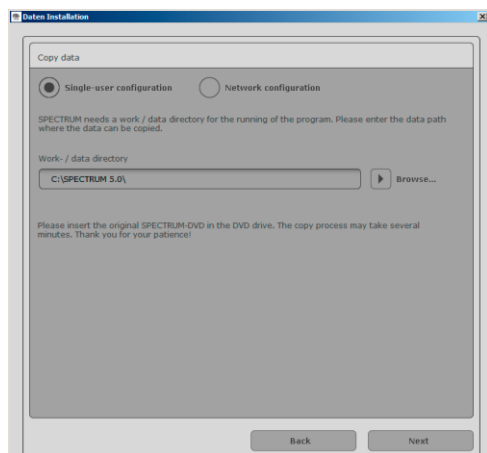


Kies een taalversie.

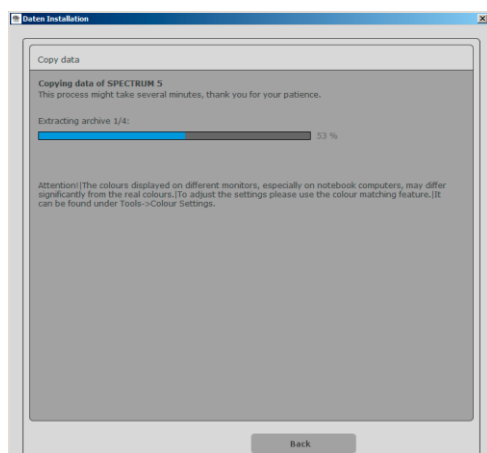


Kies aansluitend de werk- en bestandslocatie.

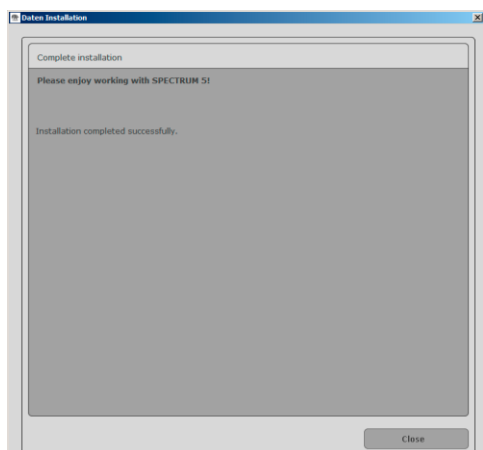
Op deze locatie worden de bibliotheekfoto's en materialen opgeslagen.
De installatie-DVD moet daarvoor in de DVD-lade aanwezig zijn.



Alle bestanden worden nu op uw PC geïnstalleerd. Dit kan enkele minuten duren.



Als het kopiëren van de gegevens klaar is klikt u op 'Sluiten' en is uw installatie voltooid. U kunt nu met SPECTRUM 5 aan de slag!



2.5 Updates

Elke keer als u het programma start, informeert SPECTRUM 5 u over de beschikbaarheid van updates. Wanneer u een melding ontvangt dat er een update beschikbaar is, wordt aanbevolen deze ook te installeren om zo uw software up-to-date te houden. Hier zijn geen kosten aan verbonden.

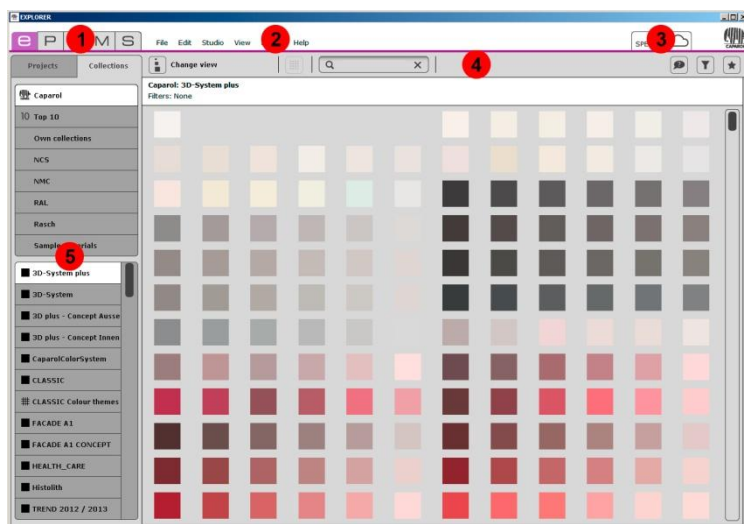
U kunt de updates ook handmatig installeren, via menu “Extra’s” in de EXPLORER.

Aanwijzing: De updates die u aangeboden worden bij het opstarten van het programma zijn enkel updates voor het programma zelf. Wilt u nieuwe kleur- of materiaalcollecties downloaden, gebruik dan de SPECTRUM_cloud (zie hoofdstuk 9).

SPECTRUM controleert automatisch op updates wanneer u in het menu “Extras” > “DATA Update” activeert.

3. PROGRAMMA OVERZICHT

3.1 Opbouw van de programma interface



1.) Programma navigatie - modules

2.) Hoofdnavigatie

3.) SPECTRUM_cloud

4.) Menubalk

5.) Tabs

1.) Programma navigatie - modules

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



2.) Hoofdnavigatie

De hoofdnavigatie bevindt zich aan de bovenzijde van het scherm en bevat, afhankelijk van de op dat moment geactiveerde module, de volgende opties: **Bestand**, **Bewerken**, **Service**, **Studio**, **Weergave**, **Extra's** en **Help**. Deze opties worden uitgebreider besproken in hoofdstuk 3.3. U heeft vanaf hier ook toegang tot de SPECTRUM_cloud (hoofdstuk 9).



4.) Menubalk

De functieknoppen voor de individuele modules zijn direct toegankelijk onder de gekleurde lijn in het midden van het scherm. Met behulp van deze symbolen kunt u importeren, exporteren, opslaan of afdrukken, afhankelijk van de module. De knoppen worden uitgebreider uitgelegd in de volgende modules.



5.) Tabs

Afhankelijk van de geactiveerde module zijn in de linker en rechter marges van het scherm verschillende gereedschappen zichtbaar, welke u kunt openen door te klikken op de naam van het tabblad. De inhoud van de tabs wordt verder uitgelegd in de volgende modules.



3.2 Programmanavigatie - modules

In de hoofdnavigatie ziet u de knoppen van de vijf modules, welke altijd zichtbaar zijn. Met deze knoppen schakelt u heen en weer tussen de verschillende modules van het programma.



EXPLORER



PHOTOstudio



3Dstudio



MATERIALstudio



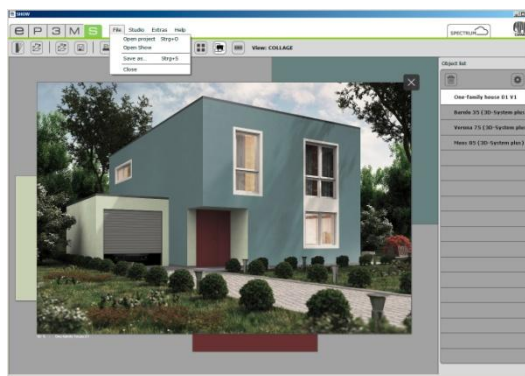
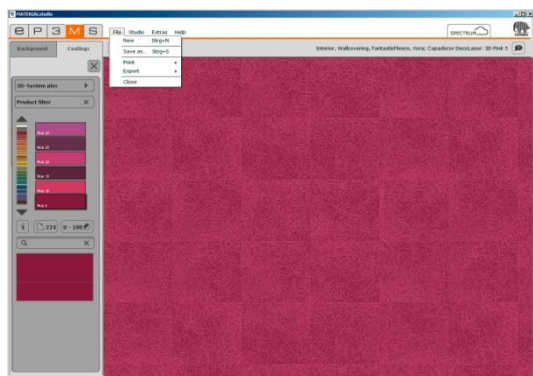
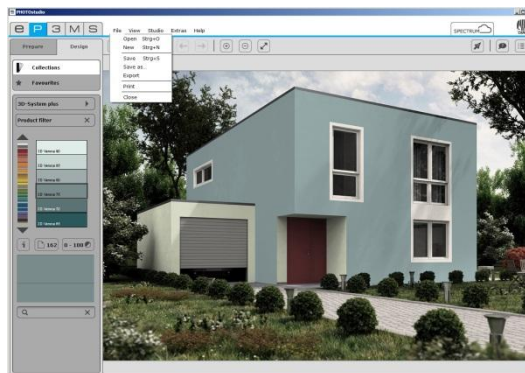
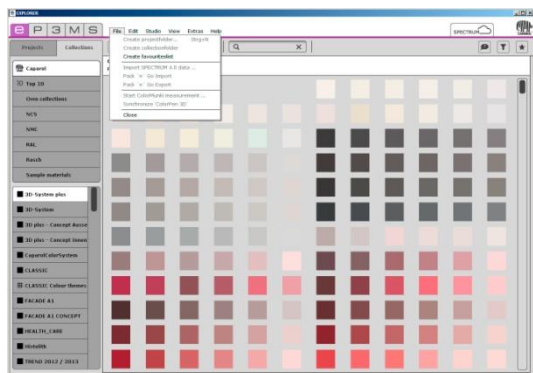
SHOW

3.3 Hoofdnavigatie

De hoofdnavigatie is vanuit elke module zichtbaar. Afhankelijk van de actuele module kunnen verschillende functies beschikbaar zijn die bij die specifieke module horen.

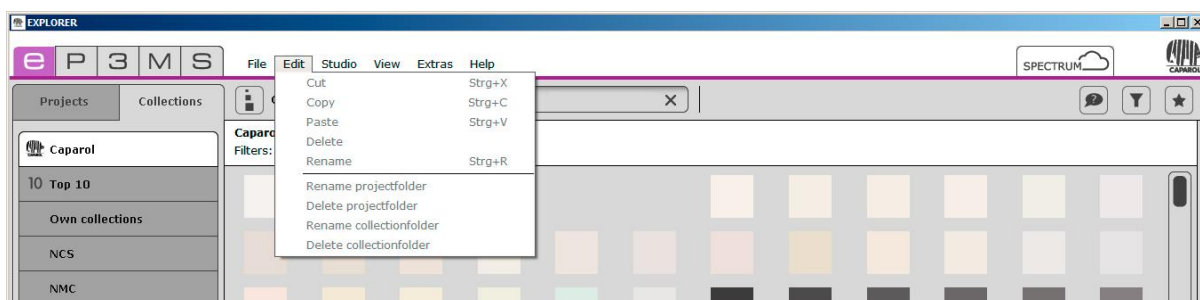
3.3.1 Bestand

De inhoud van “Bestand” varieert, afhankelijk van de gekozen module. Het menu “Bestand” bevat altijd de mogelijkheid om het programma te sluiten via “Sluiten”.



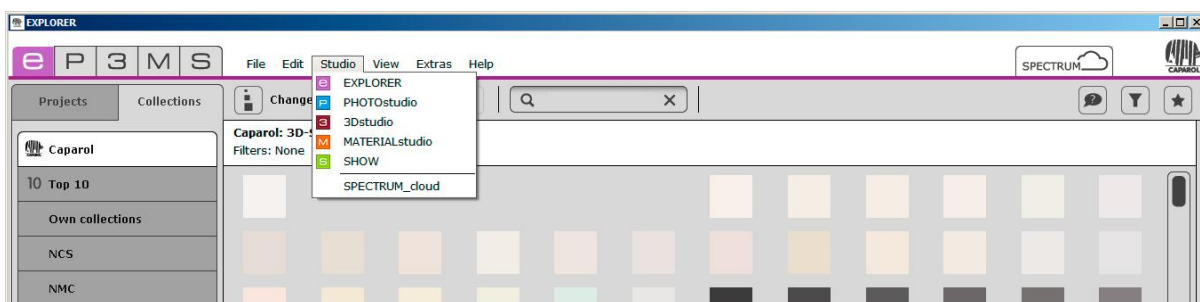
3.3.2 Bewerken

Met het menu “Bewerken” kunt u het actieve object bewerken. De mogelijkheden om te bewerken variëren per module.



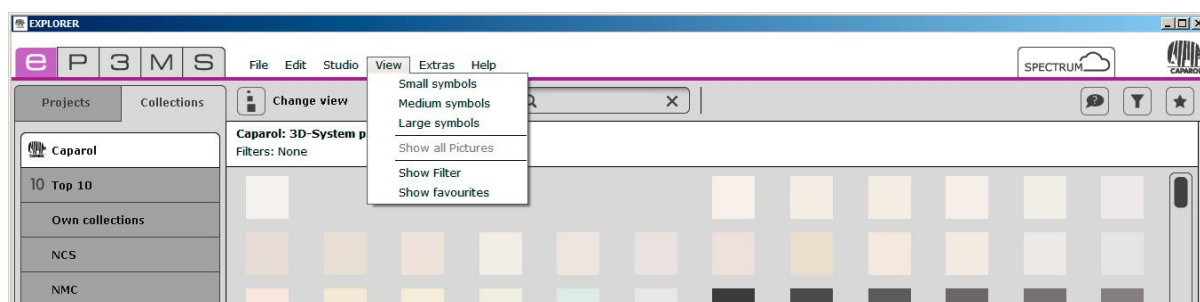
3.3.3 Studio

Via “Studio” kunt u schakelen tussen de modules. Behalve een overzicht van de verschillende modules, vindt u hier ook toegang tot de SPECTRUM_cloud.



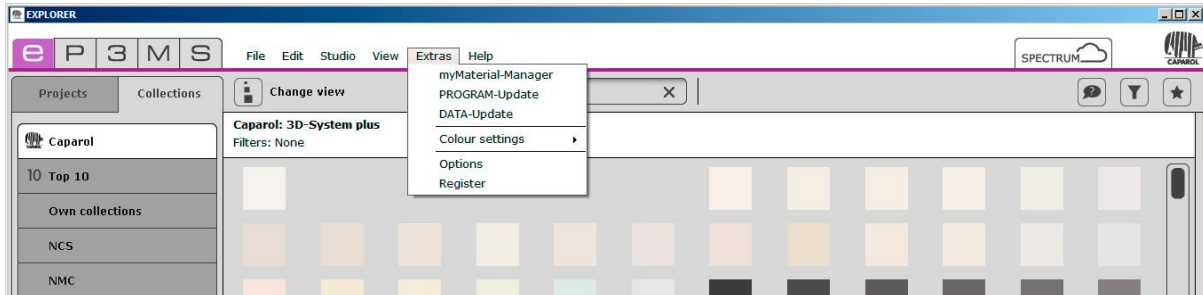
3.3.4 Weergave

De “Weergave” functie is beschikbaar in alle modules. Meer informatie over de functies in “Weergave” vindt u in de volgende hoofdstukken.



3.3.5 Extra's

U kunt kiezen tussen vijf verschillende functies in “Extra's”.



myMaterial-Manager

Klik “myMaterial-Manager” om de “myMaterial-Manager” weergave van SPECTRUM 5 te openen. Hier kunt u via drag and drop kleuren en materialen uit “Collecties” naar andere programma’s zoals Microsoft Word exporteren.

Voor meer informatie hoofdstuk 10, “myMaterial-Manager”.

DATA-Update

Klik “DATA-Update” om de laatste SPECTRUM 5 update op uw computer de installeren. Zie ook hoofdstuk 2.5.

DATA-Update

Met deze functie kunt u uw collecties, bibliotheek en MATERIALstudio controleren op actualiteit en eventueel updaten. U kunt ook een volledige gegevens-rest uitvoeren.

Kleurinstellingen

De “Kleurinstellingen” knop kan gebruikt worden om uw monitor of printer te kalibreren via schuifknoppen of de X-Rite ColorMunki. Voor meer info, zie hoofdstuk 11 “Kleurechte kalibratie - ColorMunki”.

Opties

Open het “Opties” menu om een setup uit te voeren van uw computer of netwerk configuratie. Onder “Algemene instellingen” kunt u de programma directory, werk/gegevensdirectory en land- en taalinstellingen aanpassen. Onder “Geavanceerde instellingen” kunt u een gegevens-backup maken van uw projecten. Hiermee worden al uw projecten naar een externe locatie gekopieerd (USB stick bijvoorbeeld). U kunt “Projectgegevens uit back-up terugzetten” gebruiken om backup-gegevens in het programma te uploaden.

U kunt hier ook de wizar in de PHOTOstudio aan- of uitzetten, evenals notificaties van automatisch updates.

Aanwijzing: Wanneer u opgeslagen projecten terugzet, zullen projecten met identieke namen overschreven worden. Nieuw opgeslagen projecten met andere bestandsnamen worden behouden.

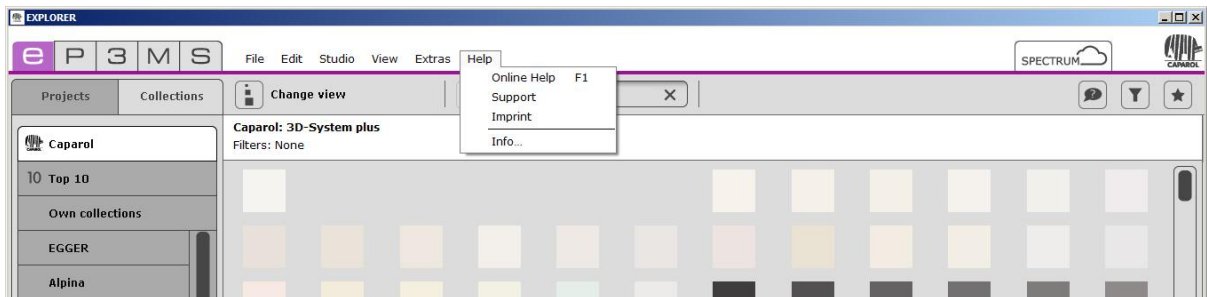
Registreren

Deze optie leidt u naar registratie via de SPECTRUM_cloud. Dit is enkel toegankelijk via een internetverbinding en geeft u toegang tot uw eigen persoonlijke SPECTRUM_cloud.

3.3.6 Help

Door te klikken op “Help” opent u een online versie van het SPECTRUM 5 handboek (werkende internetverbinding vereist). De sneltoets voor deze functie is “F1”.

Het venster “Versie...” geeft u informatie over uw programmaversie van SPECTRUM 5. De update-versie is af te lezen aan de laatste cijfers en datum.



3.4 Sneltoetsen

Het gebruik van sneltoetsen maakt het gebruik van de PHOTOstudio en EXPLORER makkelijker en sneller:



PHOTOstudio



Page up

Algemeen: Zoom in (beeld vergroten)

Alternatief: scroll met muiswiel



Page down

Algemeen: Zoom uit (beeld verkleinen)

Alternatief: scroll met muiswiel

Space bar + klik

Algemeen: Beeld bewegen (alternatief slepen met de rechtermuisknop ingedrukt)



Backspace

Bouwdeel: Punt verwijderen (laatst toegevoegde punt wordt verwijderd, vereiste: gebied is nog open)



Del

Bouwdeel: Punt verwijderen (selecteer punt, toets daarna Del)

NB: Wanneer het eindpunt van een vlak wordt verwijderd, is deze weer geopend kan kan daarna verder bewerkt worden.



Shift + klik

Bouwdeel: Maak een rechte lijn tussen twee punten (Shift ingedrukt houden)

**A**

Bouwdeel: Selecteer alle vlakken in een bouwdeel

**Ctrl**

Bouwdeel: Selectie verplaatsen
(muisknop ingedrukt houden terwijl u de CTRL-toets ingedrukt houdt)

**E + klik**

Bouwdeel: Schalen: gebruik "E" om te schakelen naar "Schalen", klik op een punt om het verdwijnpunt in te stellen (= uitgangspunt voor schalen, gebruik de "A" toets om alles te selecteren, houdt de "Ctrl" toets ingedrukt en sleep terwijl u demuisknop ingedrukt houdt.

**I**

Bouwdeel: selectie omkeren

**R + klik**

Bouwdeel: Rotatie: gebruik de "R" toets om te roteren, klik op een punt om het rotatiepunt in te stellen (= uitgangspunt voor rotatie), gebruik de "A" toets om alles te selecteren, houdt de "Ctrl" toets ingedrukt terwijl u de muisknop ingedrukt houdt.

**S**

Bouwdeel: Punt invoegen in een vlak of rooster
(houdt "S" ingedrukt en klik op een horizontale lijn)

**Ctrl + klik**

Retoucheren: Klonen: definieer een uitgangspunt.

**Ctrl + Z**

Vormgeven: één stap terug

**Ctrl + S**

Vormgeven: Opslaan in de PHOTOstudio onder een al bestaande naam.



Ctrl + Shift + S

Vormgeven: Opslaan van een ontwerp onder een nieuwe naam



Ctrl + P

Vormgeven: Ontwerp afdrukken

EXPLORER



Ctrl + N

Projectmap maken



Del

Bestand verwijderen (selecteer bestand, toets daarna Del)



Ctrl + X

Bestand knippen



Ctrl + C

Bestand kopiëren



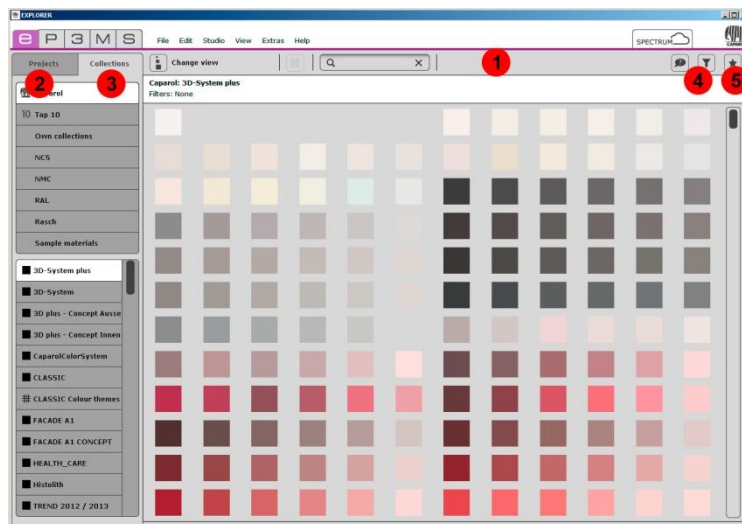
Ctrl + V

Bestand plakken

4. EXPLORER

In deze module worden alle kleur-, materiaal- en voorbeeldfoto's alsmede eigen projecten en favorieten overzichtelijk weergegeven. De uitgebreide zoekfunctie en filters maken de doelgerichte keuze van kleuren en materialen mogelijk. Nieuwe oppervlakken kunnen via de SPECTRUM_cloud worden toegevoegd.

Dit hoofdstuk laat zien hoe de tabs en functies in de EXPLORER werken.



- 1.) 4.1 Menubalk
- 2.) 4.2 "Projecten" tab
- 3.) 4.3 "Collecties" tab
- 4.) 4.4 Filters
- 5.) 4.5 Favorieten

4.1 Menubalk in EXPLORER



4.1.1 Weergave wijzigen

U kunt kiezen tussen vijf verschillende weergaven van de voorbeeldfoto's, kleuren en materialen in de EXPLORER in SPECTRUM 5:



Weergave XS en S

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

Weergave M

In deze weergave krijgt u naast een grotere weergave van het product, ook de productnaam en de mogelijkheid tot weergave van gedetailleerde informatie te zien (zie hoofdstuk 4.3.1, “Kleur en materiaal selectie”). Deze weergave is vooral geschikt om vele producten in één keer te overzien en bovendien voor het inzien van eerste productinformatie. De producten worden standaard weergegeven in deze maat voorbeeldweergave.

View sizes L and XL

In deze weergave worden de beelden, kleuren en materialen in een grote weergave getoond, met de mogelijkheid de weergave van gedetailleerde informatie (zie hoofdstuk 4.3.1, “Kleur en materiaal selectie”). Deze weergave is vooral geschikt voor het inzien van productdetails tijdens het zoeken.

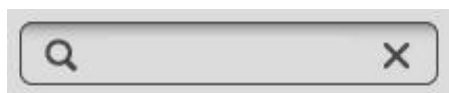
Alle ontwerpen tonen



Alle ontwerpen tonen bij “Projecten” toont of verbergt de voorbeeldfoto's met de drie professionele kleurschema's. Dit geeft een snel overzicht van de beschikbare foto's.

Aanwijzing: U kunt de weergave ook wijzigen via “Weergave” in de hoofdnavigatie.

4.1.2. Zoeken



De zoekfunctie in de menubalk kunt u gebruiken voor de inhoud van alle tabbladen van de EXPLORER, met uitzondering van de online materiaal-database. Als u zich bijvoorbeeld in het tabblad “Collecties” bevindt, kunt u de naam van een kleurtint in het zoekveld invoeren, zodat alle kleurtinten met deze familienaam getoond worden. Wanneer u zich in het tabblad “Projecten” bevindt, kunt u zoeken op projectinformatie (zoals postcode, projectnaam, etc). Bevestig uw invoer altijd met de Enter-toets of een klik op het vergrootglas-symbool om het zoeken te activeren.

4.1.3. Help



De knop “Help tonen” toont de online versie van het SPECTRUM 5 handboek (actieve internetverbinding vereist). U kunt ook “Help” > “Online help” openen. De sneltoets voor deze functie is “F1”.

4.1.4. Filters



Met het filter in het tabblad “Collecties” kunt u op extra gegevens filteren om uw zoekopdracht te optimaliseren. U kunt bijvoorbeeld in de Caparol 3D System plus collective sorteren op helderheid, kleurtint en product.

Voor meer informatie, zie hoofdstuk 4.4.

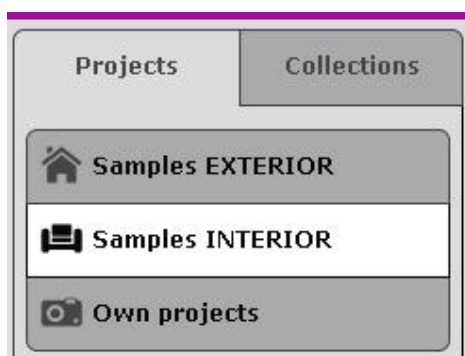
4.1.5. Favorieten



Kleuren en materialen die u regelmatig gebruikt kunt u opslaan onder “Favorieten”.

Voor meer informatie zie hoofdstuk 4.5.

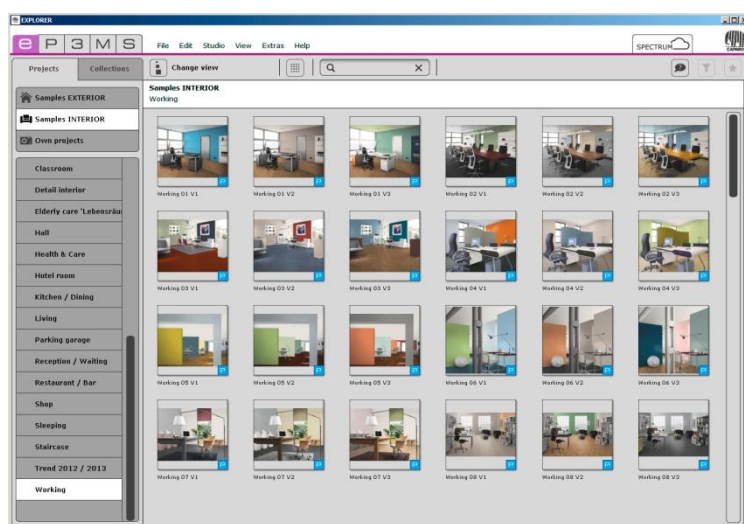
4.2 “Projecten” tab



Het tabblad “Projecten” toont een overzicht van alle afbeeldingen (voorbeeldfoto’s en uw eigen geïmporteerde foto’s) welke u kunt gebruiken voor uw ontwerpen in SPECTRUM 5. Hier kunt u ook uw eigen projecten maken en bewerken.

4.2.1 Voorbeeldfoto’s BUITEN/BINNEN

SPECTRUM 5 bevat meer dan 200 voorbeeldfoto’s uit verschillende landen. Elke foto is beschikbaar in drie verschillende ontwerpen.



Beeldselectie

In het tabblad “Projecten” kunt u kiezen tussen “Voorbeelden BUITEN” en “Voorbeelden BINNEN” voor voorbeeldfoto’s van gevels en binnenruimtes. In de sectie “Eigen projecten” vindt u de projecten die u zelf hebt gemaakt met uw eigen foto’s en ontwerpen (voor meer informatie, zie “Eigen projecten”).

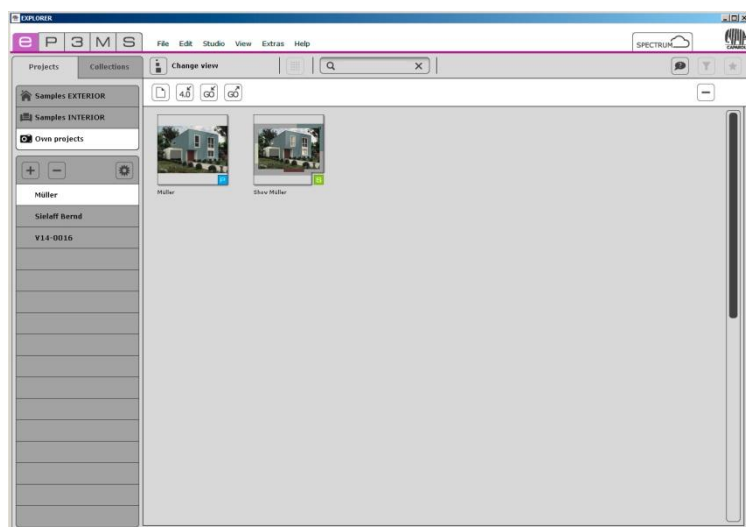
Om voorbeeldfoto’s uit één sub-categorie te bekijken (bijvoorbeeld Wonen of Restaurant) selecteert u een categorie door er op te klikken.

Een foto in de PHOTostudio laden om vorm te geven

Dubbelklik op een foto of klik op de P-knop in de hoek links onder een foto om deze direct in de PHOTostudio te laden om vorm te geven. De interface van SPECTRUM 5 verandert automatisch in de PHOTostudio module (PHOTostudio zie hoofdstuk 5).

4.2.2 Eigen projecten

Met het aanmaken van eigen projecten biedt SPECTRUM 5 u de mogelijkheid om beeld- en materiaalgegevens in een door u gecreëerde projectmap op te slaan en overzichtelijk te beheren. Tot de creatie van een eerste “Nieuw project” blijft de map “Eigen projecten” leeg.



Nieuw project maken



Om een nieuw project aan te maken klikt u op het “+” symbool boven aan de lijst of selecteert u “Bestand” > “Projectmap maken” in de hoofdnavigatie (sneltoets: Ctrl+N). Het venster “Klantgegevens” opent, waar u een projectnaam en eventueel aanvullende informatie kunt invullen, zoals naam, contactgegevens, etc. Geef het project een unieke naam (zoals bijvoorbeeld “Familie Van Houten”) en klik “Opslaan”. De nieuw gemaakte map verschijnt nu in uw “Eigen projecten” lijst.

Project verwijderen



Om een bestaand project definitief uit de lijst met uw eigen projecten te verwijderen, selecteert u eerst het desbetreffende project door er op te klikken (het project is geselecteerd wanneer deze wit gemarkeerd is en de inhoud getoond wordt in de werkruimte). Klik daarna op de “-” knop. Om individuele foto's of shows te verwijderen klikt u op een foto om deze te selecteren en daarna op de “-” knop (“Project verwijderen”) in de witte rand erboven. U kunt individuele foto's ook verwijderen met de sneltoets “Del”.

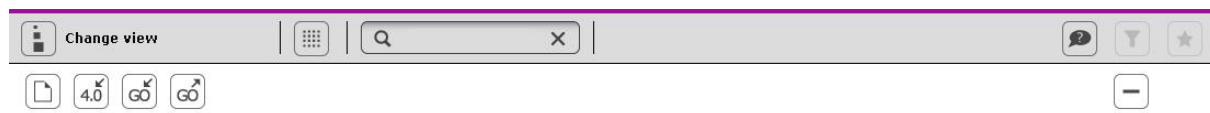
Aanwijzing: Projecten die zijn verwijderd kunt u niet herstellen.

Projectgegevens bewerken



Om projectinformatie te bewerken, bijvoorbeeld om een opmerking of adresgegevens toe te voegen, klikt u op een projectmap en daarna op de “Gereedschap” knop. Het venster “Projectgegevens” wordt geopend. Bevestig uw wijzigingen met “Opslaan”.

4.2.3 Andere menu's



Beelden importeren



Om uw eigen foto's in SPECTRUM 5 te importeren, klikt u op de “Importeren” knop in de witte toolbar. In het dialoogvenster dat open gaat, kunt u toegang verkrijgen tot de gegevens van uw computer of informatiedrager (bv. USB-stick) en het gewenste beeld selecteren. Klik daarna op “Openen”. In de volgende stap kunt u eventueel beeldcorrecties uitvoeren zoals roteren, spiegelen of het contrast/de helderheid aanpassen. Klik “Volgende” om de lijst met uw projecten te tonen. Selecteer een project waarin u de foto wilt opslaan of maak een nieuwe map. Geef een unieke ontwerpnaam op voor de foto en klik op “Opslaan”. De foto is opgeslagen in de aangegeven map en wordt automatisch in de “PHOTOstudio” geopend.

Spectrum 4.0 gegevens importeren



De bestanden die u gemaakt heeft in SPECTRUM 4.0 gaan niet verloren na uw overstap op SPECTRUM 5. (vereist is dat u beide programmaversies op dezelfde pc gebruikt). Selecteer eerst de map waarin u de foto wilt opslaan onder “Eigen projecten” in SPECTRUM5. Klik daarna de knop “Importeer Spectrum 4 projecten” in de witte toolbar of kies “Bestand” > “Spectrum 4 bestandsmap importeren” voor toegang tot uw Spectrum 4.0 bestanden. In het venster dat opent selecteert u eerst één van uw SPECTRUM 4.0 mappen. Daarna klikt u een ontwerp aan die u wilt importeren in SPECTRUM 5. Klik vervolgens op “Openen” om het geselecteerde bestand naar SPECTRUM 5 te importeren.

Pack'n'Go

De Pack'n'Go-functie dient voor het uitwisselen van beeldgegevens inclusief alle bouwdelen, roosters en de vormgeving met SPECTRUM 5 tussen verschillende computers.

Pack'n'Go importeren



Om een foto te importeren via Pack'n'Go, selecteert u de projectmap waarin u de foto wilt importeren onder "Eigen projecten" en klik op de "GO-Import" knop (of "Bestand" > "Pack'n'Go importeren"). Er opent een venster waarin u toegang heeft tot de gegevens op uw pc. Kies een bestand van uw harde schijf of externe gegevensdrager en klik "Open". De foto wordt nu geïmporteerd naar de projectmap die u heeft geselecteerd.

Pack'n'Go exporteren



Om een foto te exporteren, selecteert u het ontwerp in een projectmap onder "Eigen projecten" en klik op de "GO-Export" knop (of "Bestand" > "Pack'n'Go exporteren"). Er opent een venster waar u de map kunt kiezen om de foto naar toe te exporteren (bijvoorbeeld een USB stick). Bevestig met "OK" en het bestand wordt geëxporteerd naar de door u gekozen locatie met de extensie ".SP5".

Aanwijzing: Om een gehele map met inhoud te exporteren, kiest u de betreffende map aan de linkerkant en klikt u op de "GO-Export"-knop. Elk bestand wordt dan naar het door u geselecteerde opslagmedium geëxporteerd.

Project verwijderen



Om een project te verwijderen klikt u het project aan om te selecteren en klik dan op de "Project verwijderen" knop in de bovenste rechter hoek. Bevestig met "Ja".
U kunt een project ook verwijderen via het menu "Bewerken" > "Projectmap verwijderen".

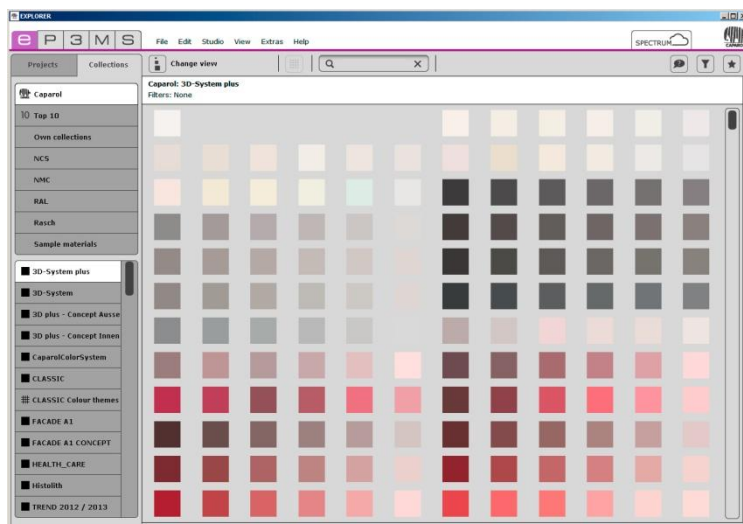
Aanwijzing: De verwijderde bestanden worden naar de Windows-prullenbak verplaatst en kunnen vanaf daar teruggeplaatst worden.

4.3 “Collecties” tab



Het tabblad “Collecties” bevat alle kleuren en materialen van Caparol en andere fabrikanten welke u kunt gebruiken voor uw ontwerpen. U kunt ook uw eigen collecties samenstellen met bijvoorbeeld behang dat u zelf gefotografeerd heeft.

Materialen van andere fabrikanten kunt u gratis downloaden uit de *SPECTRUM_cloud* om de al bestaande collecties aan te vullen (zie hoofdstuk 9).



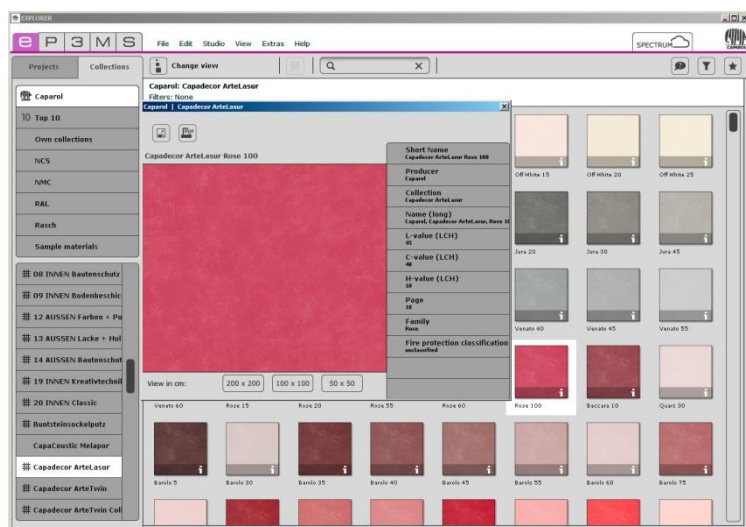
4.3.1 Kleur en materiaal selectie

Om individuele collecties te tonen, klikt u eerst een fabrikant aan in de lijst (Caparol is standaard). In de lijst die daaronder verschijnt activeert u de collectie welke u wilt bekijken. Alle kleuren en materialen van deze collectie worden dan getoond.

Kleur en materiaal eigenschappen



Eigenschappen van kleuren en materialen kunnen getoond worden in weergaves “M” tot “XL” (zie hoofdstuk 4.1.1) door te klikken op de “i” knop, links onder een voorbeeldmateriaal.



Er opent een venster op de voorgrond welke een vergrote weergave toont van het materiaal, samen met informatie over fabrikant, collectie, etc. Onder de eenvoudige weergave kunt u de weergave wijzigen.

U kunt ook de knop “Exporteren” gebruiken om kleuren en materialen op uw computer op te slaan als jpeg, tiff of png bestand. Hiervoor klikt u het Opslaan icoontje aan, geeft u een naam op en klikt u op “Opslaan”. Om een kleur of materiaal te printen klikt u op het “Afdrukken” icoontje. SPECTRUM 5 maakt automatisch een PDF welke u kunt opslaan of afdrukken.

Om eigenschappen te sluiten, klik op de “X” in de rechter bovenhoek van het venster.

4.3.2 Eigen collecties

Nieuwe collectie maken



Om een nieuwe collectie te maken klikt u op “+” boven aan de lijst of kies “Bestand” > “Nieuwe collectiemap maken” in de hoofdnavigatie. Er wordt een nieuw venster geopend waar u een naam kunt opgeven voor de nieuwe map. Geef een geschikte naam op voor de collectie, klik daarna “OK”. De nieuwe collectie zal nu verschijnen in de lijst “Eigen collecties”.

Collectie verwijderen



Om een bestaande collectie te onherroepelijk te verwijderen, selecteert u eerst de collectie door erop te klikken (geselecteerd wanneer de naam wit wordt gemarkeerd en de inhoud wordt weergegeven). Klik op de “-” knop en bevestig met “Ja” om de map te verwijderen.

Om individuele beelden te verwijderen klikt u op de “X” in de rechter bovenhoek.

Aanwijzing: Collecties en afbeeldingen die zijn verwijderd kunt u niet meer herstellen.

Eigen beelden integreren



Om beelden te importeren naar uw eigen collectie, klikt u eerst de collectie waarin u het bestand wilt opslaan. Klik op het bloemetjes-icoontje in de menubalk. In het venster dat dan geopend wordt klikt u op het icoontje in de linker bovenhoek om de windows-verkenner te openen. Selecteer het gewenste bestand en klik op “Open”. Specificeer daarna de gewenste breedte en hoogte in cm voor het beeld en eventueel een naam. Klik daarna op “OK” – het beeld is opgeslagen in de gekozen map.

Wilt u een beeld importeren zonder de verhoudingen van de maten te behouden, deactiveer deze optie dan door het vinkje weg te klikken bij de gewenste afmetingen. U kunt dan zelf een afbeeldingsmaat opgeven.

U kunt een foto met de optie “Afbeelding herhalen” weergeven. Daardoor wordt de afbeelding binnen het opgegeven raster herhaald weergegeven, wanneer u de afbeelding bijvoorbeeld op een grotere wand wilt gebruiken. U kunt deze optie deactiveren om de afbeelding slechts eenmaal op de wand te tonen.

Aanwijzing: Wanneer u de afbeeldingsmaten selecteert, houd dan de afmetingen van het gemaakte vlak in gedachten in de *PHOTOstudio*.

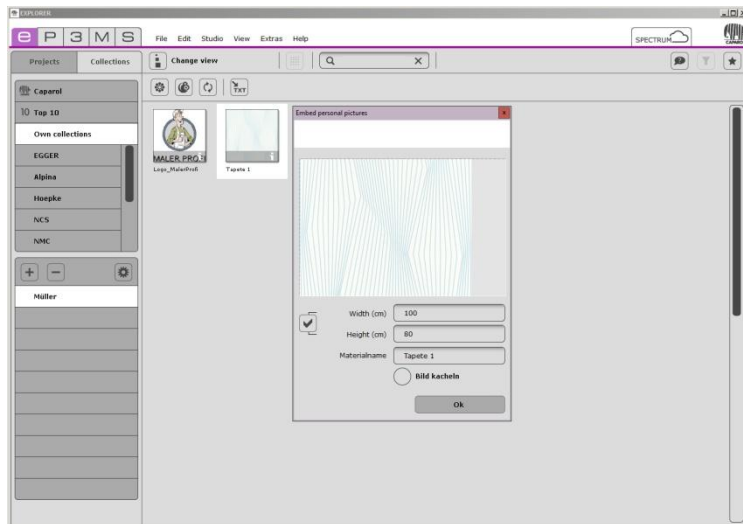
Aanwijzing: U kunt de volgende bestandsformaten importeren: tif, jpg of png met transparante achtergrond.

Afbeeldingsgrootte veranderen



In de weergaven "M - XL" is de "i"-knop zichtbaar. Door te klikken op deze „i“-knop wordt een nieuw venster geopend. Hier heeft u de mogelijkheid om de grootte van een afbeelding achteraf aan te passen. U kunt de bestandsnaam aanpassen door in het veld 'Materiaalnaam' een nieuwe naam op te geven en op de OK-knop te klikken.

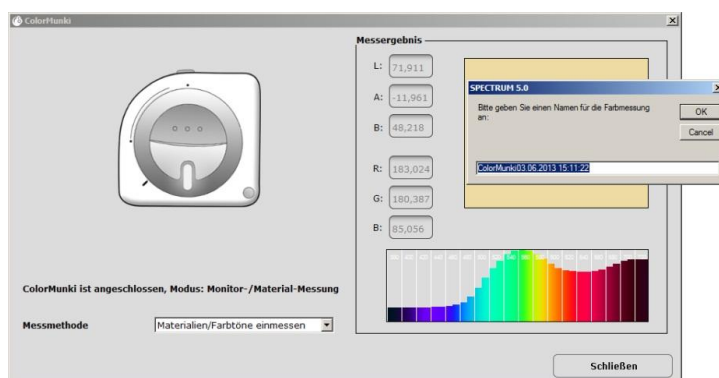
Om het venster te sluiten, klikt u op de "X" in de rechter bovenhoek van het venster.



Importeren met ColorMunki



Met de X-Rite ColorMunki kunt u kleuren importeren en opslaan in "Eigen collecties". Hiervoor sluit u de ColorMunki aan op uw computer. Klik daarna op de knop "Importeren met ColorMunki" en volg de instructies.



Buntstift 3D sync



De kleuren die u heeft ingemeten met de Buntstift 3D kunt u importeren in SPECTRUM en ze vervolgens opslaan in een map onder “Eigen collecties”.

Dit doet u door de Buntstift 3D te verbinden met uw pc en op de “Buntstift 3D sync” knop te klikken. Alle ingemeten kleuren worden dan gekopieerd van de Buntstift 3D naar een geselecteerde map in SPECTRUM 5.

Importeren van collecties via TXT-bestand



Via de „TXT“-knop kunt u kleurcollecties in SPECTRUM importeren en deze gebruiken voor het vormgeven van uw projecten.

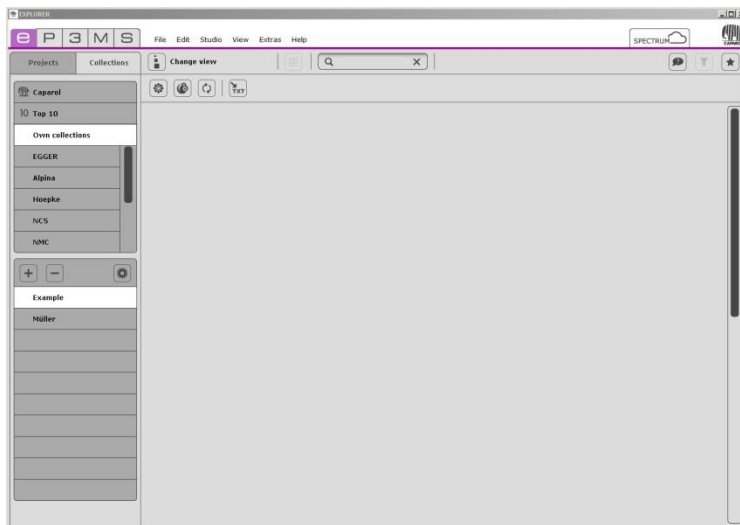
Het bestand met de RGB-waardes moet een TXT-bestand zijn.

De opbouw van het bestand moet er als volgt uitzien:

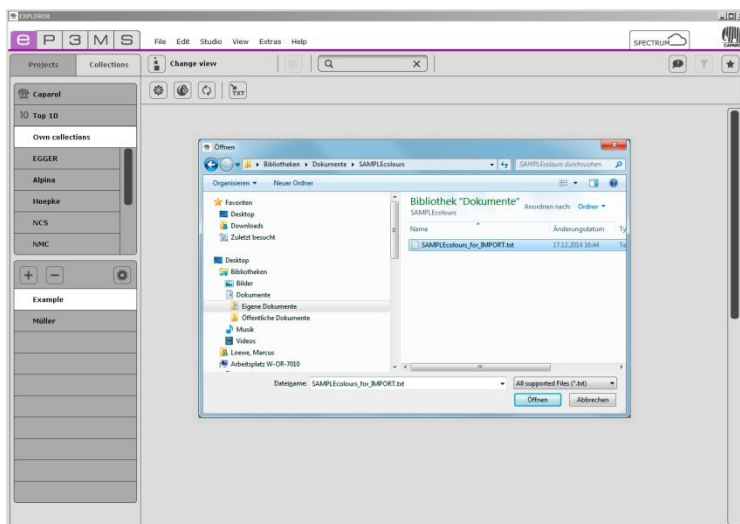
	A	B	C	D	E	F	G
1	item_name						
2	Farbtonebezeichnung_A	82	42	38			
3	Farbtonebezeichnung_B	240	119	0			
4	Farbtonebezeichnung_C	92	59	37			
5	Farbtonebezeichnung_D	182	115	41			
6	Farbtonebezeichnung_E	74	64	48			
7	Farbtonebezeichnung_F	255	188	0			
8	Farbtonebezeichnung_G	82	32	43			
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Aanwijzing: Heeft u een lijst met RGB-waardes in Excel gemaakt, dan kunt u deze opslaan als een TXT-bestand.

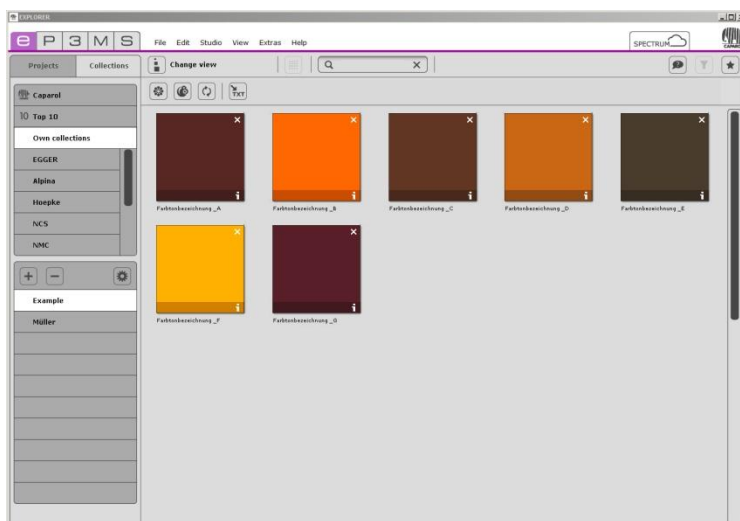
Maak vervolgens een nieuwe map via het „+“ symbool in het bovenste deel van de lijst.



Met de „TXT“-knop in de lijst met tools importeert u nu de gewenste collectie.



Na succesvolle import van het bestand worden de kleuren in de gemaakte map getoond en zijn ze te gebruiken voor verdere toepassing in SPECTRUM.



4.4 Filters

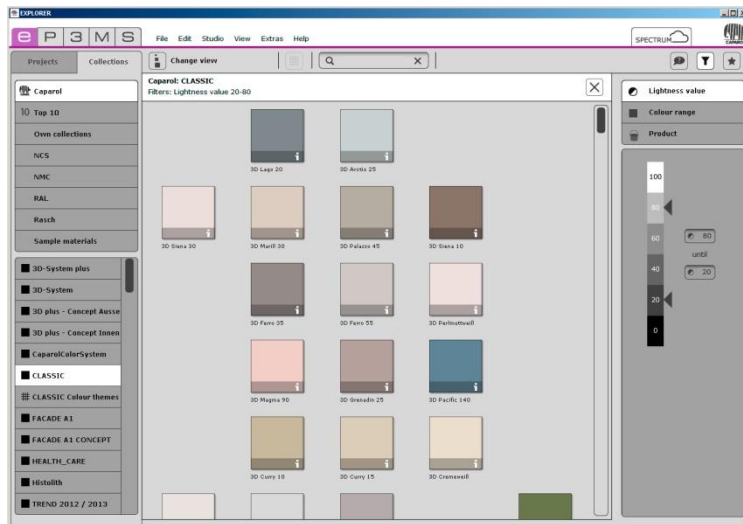


In SPECTRUM 5 beschikt u over een aantal mogelijkheden om het zoeken naar producten te optimaliseren.

Om deze filters te gebruiken klikt u op “Filter tonen” in de rechter bovenhoek van de EXPLORER menubalk. In de dan geopende tab ziet u drie verschillende filtermogelijkheden. Alle geactiveerde filters worden weergegeven in de witte balk onder het menu en kunt u resetten door op de “X” te klikken.

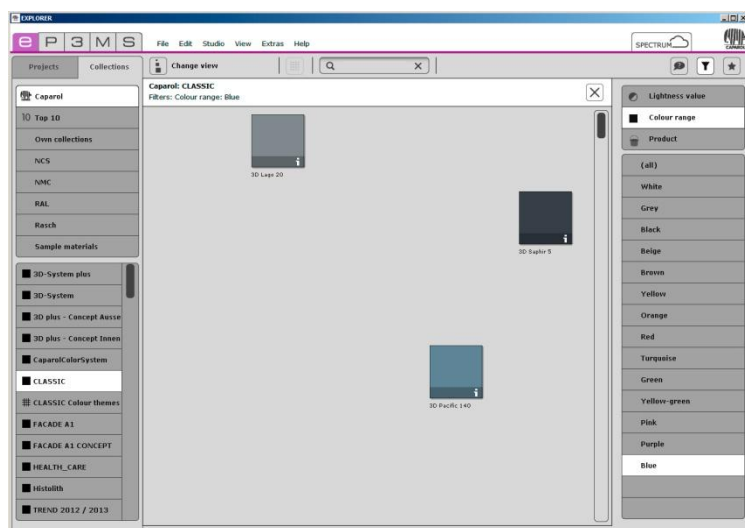
Reflectiewaarde

Geef een minimum en maximum reflectiewaarde op door een waarde in te vullen of met behulp van de pijltjestoetsen op uw toetsenbord. Alleen de kleuren met de aangegeven reflectiewaardes worden dan nog weergegeven. Dit is handig als u bijvoorbeeld om technische redenen een minimum reflectiewaarde dient aan te houden voor bepaalde isolatiematerialen.



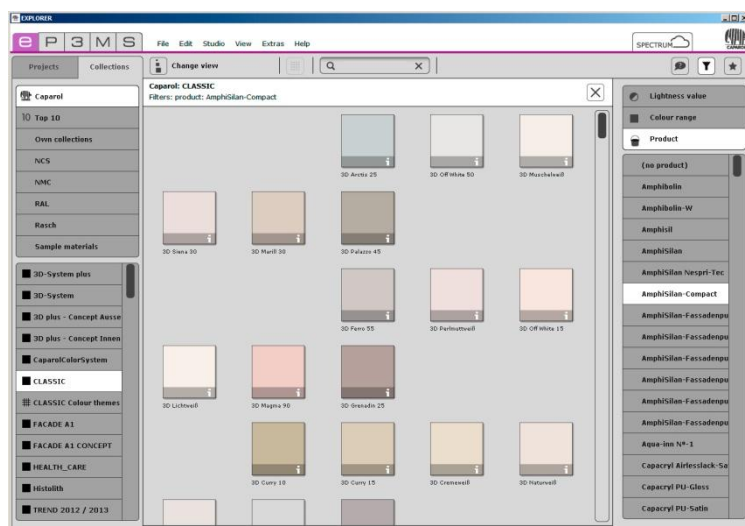
Kleurbereik

U kunt uit 14 verschillende kleurbereiken kiezen om uw keuze binnen een collectie te filteren. U ziet dan een beperkte weergave van de kleuren in de database waarbij de geselecteerde kleurtint is gemarkeerd met wit.



Product

U kunt het productfilter gebruiken om uw kleurkeuze te filteren op een bepaald product. U ziet dan alleen de kleuren die gemaakt kunnen worden in het door u geselecteerde product. Wanneer u een filter wilt verwijderen, klikt u op “(Geen product)” in de lijst of reset het filter door op de “X” te klikken in de witte statusbalk onder het menu.

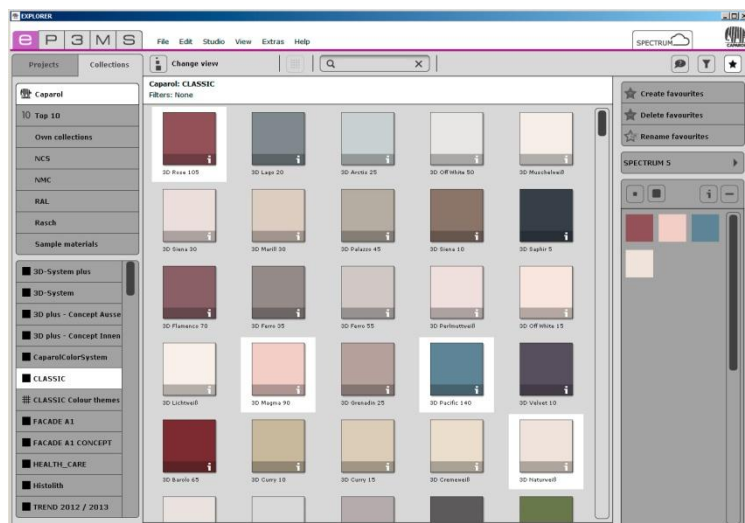


Aanwijzing: Alle filterinstellingen zijn zichtbaar in de witte balk boven de kleur of het materiaal. Hierdoor kunt u precies zien welke filters u heeft ingesteld.

4.5 Favorieten



Materialen en kleuren die u regelmatig gebruikt kunt u opslaan onder “Favorieten”. Voeg favorieten toe aan de standaard “SPECTRUM 5” sets of maak uw eigen favorietensets en vul deze met kleuren en materialen die u vaak gebruikt.



Toevoegen/verwijderen van favorieten

Voeg een kleur of materiaal toe aan een favorietenset door het miniatuur aan te klikken in het weergavescherm. Een dubbelklik verwijdert deze weer uit de favorietenset (of selecteer het miniatuur die u wilt verwijderen en klik op de “-” toets).

Wilt u meerdere afwerkingen aan een favorietenset toevoegen, klik dan eerst een miniatuur aan, houdt vervolgens de shift-toets ingedrukt en klik het volgende miniatuur aan. Alle producten die u aangeklikt heeft worden dan automatisch toegevoegd aan de favorietenset.

Aanwijzing: Materialen die worden toegevoegd aan favorieten worden automatisch opgeslagen en blijven in SPECTRUM 5 beschikbaar tot ze verwijderd worden.

Nieuwe favorietenset maken



Behalve de mogelijkheid om kleuren en materialen op te slaan als favorietenset, kunt u ook favorietensets maken die u vult met de kleuren en materialen die in een bepaald project zijn gebruikt. Voeg een nieuwe favorietenset toe door op “Favorietenset maken” te klikken in het tabblad Favorieten. Er opent een nieuw venster waar u een naam kunt intype voor de set. Nadat u op “OK” heeft geklikt verschijnt de nieuwe lege set automatisch in het dropdown menu van de “Favorieten” tab. Vul de set met favorieten door op individuele miniaturen te klikken (zie “Toevoegen/verwijderen van favorieten”).

Aanwijzing: Miniaturen die geselecteerd worden, worden altijd toegevoegd aan de op dat moment actieve favorietenset. Zorg dus dat u altijd de juiste favorietenset activeert.

Kleur/Materiaal naar een andere favorietenset kopiëren

Om een kleur of materiaal naar een andere favorietenset te kopiëren, klikt u op de betreffende kleur- of materiaalstaal en sleept u deze met ingedrukte muisknop naar de andere favorietenset. De favorietenlijst met alle mappen wordt geopend. Laat nu de muisknop los op de plaats waar u de staal wilt plaatsen. De gekozen favorietenset wordt geopend en de staal wordt in de lijst getoond.

Favorietenset verwijderen



Wilt u een hele set met alle inhoud verwijderen, kies dan eerst de set die u wilt verwijderen. Klik daarna “Verwijder favorietenset” in het tabblad Favorieten en bevestig uw keuze door op “Ja” te klikken.

Favorietenset omnoemen



U kunt een bestaande favorietenset omnoemen met “Favorieten omnoemen” in het tabblad. Activeer de set door erop te klikken en klik dan op het icoontje. Geef de nieuwe naam op in het venster dat daarna geopend wordt en bevestig met “Opslaan”. Het venster wordt gesloten en de set heeft nu een andere naam gekregen.

Productdetails weergeven



Om informatie over de naam en productdetails weer te geven klikt u op de “i” (zie hoofdstuk 4.3.1).

Materiaal verwijderen uit favorieten



Om één afwerking te verwijderen uit een favorietenset klikt u eerst op de miniatuur van deze afwerking en vervolgens op de “-” knop.

Weergaves

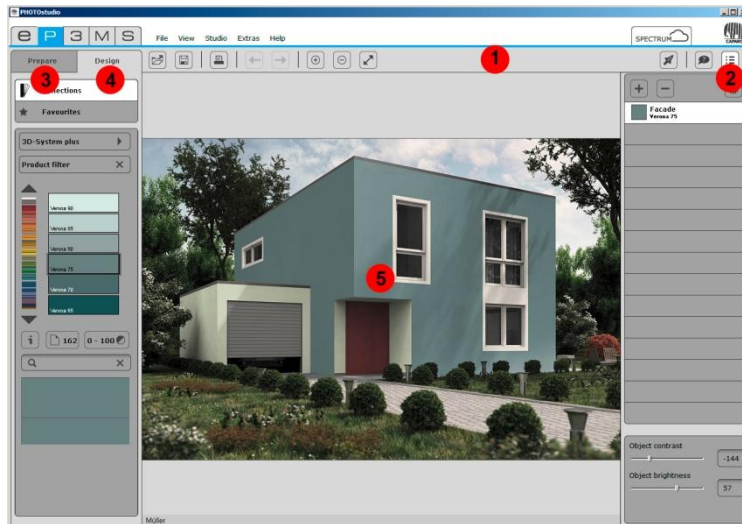


Er zijn twee weergaves beschikbaar om de kleuren en materialen te laten zien in een favorietenset. De kleine miniaturen laten u het maximale aantal voorbeelden zien. De grote miniaturen geven u een grotere weergave van de kleur of het materiaal. U kunt hier ook de productdetails bekijken door op de “i” te klikken.

5. PHOTOstudio

De PHOTOstudio maakt het mogelijk om foto's te bewerken en in te kleuren. Hier zijn de tabbladen "Voorbereiden" en "Vormgeven" beschikbaar om u snel visualisaties te laten maken.

In de PHOTOstudio kunt u eigen foto's, materialen of andere beelden bewerken. U kunt de beelden retoucheren, maskeren en vormgeven met het volle assortiment aan kleuren en materialen van het programma.



- 1.) 5.1 Menubalk
- 2.) 5.2 "Bouwdelen" tab
- 3.) 5.3 "Voorbereiden" tab
- 4.) 5.4 "Vormgeven" tab
- 5.) Werkruijnte

5.1 Menubalk

De menubalk in de PHOTOstudio bevat knoppen voor de volgende functies: Openen/Importeren, Opslaan/Exporteren, Printen, Vooruit/Terug, Weergave, Rocket Modus, Help and Bouwdelen (zie hoofdstuk 5.2).



5.1.1 Project openen



Wanneer u op de knop “Project openen” klikt, ziet u een venster met verschillende opties.



Openen



Om een bestaande foto uit de EXPLORER te laden, klikt u op de knop “Openen” (of in de hoofdnavigatie: “Bestand” > “Openen”). Er wordt een venster geopend waarin de projecten in de EXPLORER weergegeven worden. Klik met de muis om een foto te selecteren uit de voorbeeldfoto's of één van uw eigen projecten en klik “Openen” om te bevestigen.

Importeren



Wilt u een eigen afbeelding importeren om te bewerken en in te kleuren in de PHOTOstudio, klik dan op de knop “Importeren” (of in de hoofdnavigatie: “Bestand” > “Nieuwe foto importeren”).

Zodra het dialoogvenster opent heeft u toegang tot uw bestanden op uw PC of gegevensdrager en selecteert u de gewenste foto. Klik op “Openen”. In de volgende stap kunt u enkele correcties doorvoeren, zoals roteren, spiegelen of het contrast/de helderheid aanpassen. Klik op “Volgende” om de lijst met uw projecten weer te geven. Selecteer een project waarin u het beeld wilt opslaan of maak een nieuwe map. Vul een unieke naam in voor de foto en klik op “Opslaan”. De foto wordt nu geüpload naar de PHOTOstudio om te bewerken en in te kleuren.

Aanwijzing: U kunt alleen foto's importeren in jpeg, tiff of png format. De aanbevolen beeldresolutie is minimaal 1920 x 1440 pixels bij 150 dpi, om er zeker van te zijn dat de ontwerpen geprint kunnen worden in goede kwaliteit.

Openen uit de SPECTRUM_cloud



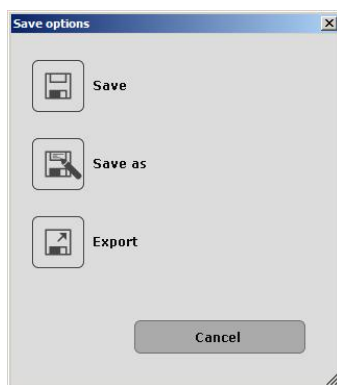
Heeft u een internetverbinding, dan kunt u projecten van en naar de SPECTRUM_cloud laden. Wanneer u op de knop “Openen uit SPECTRUM_cloud” klikt, wordt het programma automatisch geopend met het login scherm van de SPECTRUM_cloud. Vul uw persoonlijke gegevens in om toegang tot de bestanden te krijgen.

Daarna gaat u automatisch naar upload/download. Selecteer het gewenste beeld en download deze naar de PHOTOstudio in SPECTRUM. (Upload/download: zie hoofdstuk 9.2.1).

5.1.2 Project opslaan



Wanneer u klikt op de knop “Project opslaan” wordt een venster geopend met de verschillende opties voor opslaan.



Opslaan



Na het vormgeven van een foto, kunt u het ontwerp opslaan door op de knop “Opslaan” te klikken (hoofdnavigatie “Bestand” > “Opslaan”). Heeft u een bibliotheekfoto bewerkt, dan wordt het venster “Eigen projecten” geopend”. In dit venster kunt u de foto opslaan in een bestaande projectmap of een nieuwe projectmap aanmaken (zie ook hoofdstuk 4.2.2). Geef uw ontwerp een naam. Bewerkt u een ontwerp uit “Eigen projecten” en slaat u deze op, dan blijven de naam en bestandslocatie hetzelfde. Dit betekent dat het vorige ontwerp wordt overschreven.

Aanwijzing: Het is aan te bevelen uw ontwerp van tijd tot tijd op te slaan tijdens het bewerken en ontwerpen. Hiermee voorkomt u dat uw werk verloren gaat, mocht het programma of uw computer onverwachts afgesloten worden (sneltoets CTRL + S of hoofdnavigatie: “Bestand” > “Opslaan”).

Opslaan als



Wanneer u een eigen project heeft bewerkt en deze wilt opslaan onder een nieuwe naam of locatie, kies dan “Opslaan als”. Er wordt een nieuw venster geopend waarin u het bestand kunt opslaan in een bestaande map of een nieuwe map kunt maken (zie hoofdstuk 4.2.2). Geef uw bestand een nieuwe ontwerpnaam.

Exporteren

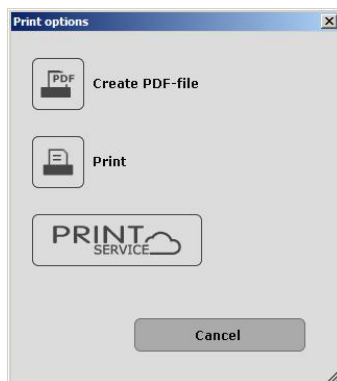


Met deze knop kunt u uw ontwerp op uw PC of externe gegevensdrager opslaan als jpeg, tiff of png bestand. Geef het ontwerp een naam in het dialoogvenster dat geopend wordt, geef de doelmap op en klik op “Opslaan”. Hierna kunt u uw ontwerp als e-mailbijlage versturen naar uw klant, of bijvoorbeeld in een ander programma verder verwerken.

5.1.3 Afdrukken



Klikt u op de knop “Afdrukken”, dan wordt een dialoogvenster geopend met daarin de verschillende mogelijkheden voor afdrukken (hoofdnavigatie: “Bestand” > “Afdrukken”).



PDF-bestand maken



Op op de knop “PDF-document maken” in de menubalk om uw ontwerp af te drukken. In het volgende dialoogvenster heeft u de keuze tussen een verschillende lay-outs voor uw PDF. Ook kunt u er voor kiezen om een materiaallijst toe te voegen waarin alle kleuren en materialen genoemd worden.

Brief

De weergave “Brief” bevat naast de foto van het ontwerp ook de gegevens van het project die u hebt ingevuld. U kunt deze optie het beste selecteren als u het ontwerp per post wilt verzenden.

Schermvullend

Deze weergave presenteert uw ontwerp in de maximum afmetingen op DIN A4.

Kies voor “Brief” of “Schermvullend” en geef eventueel de gevraagde projectgegevens op (worden alleen getoond in de weergave “Brief”). U kunt hier eventueel ook een korte tekst toevoegen waarin u toelichting geeft op het ontwerp.

Materiaallijst

Er wordt standaard een materiaallijst toegevoegd aan de PDF, maar u kunt dit ook uitzetten door het vinkje te verwijderen.

Eigen logo integreren

U kunt uw ontwerp personaliseren door uw eigen (bedrijfs-)logo in te voegen in het briefhoofd. Hiervoor klikt u op ‘Zoeken...’ en selecteert u uw logo (jpeg, tiff of png bestand). Klik op “Logo verwijderen” om het logo weer te verwijderen.

Wanneer u op “Afdrukken” klikt wordt een PDF gegenereerd. Deze kunt u daarna opslaan en/of afdrukken.

Aanwijzing: Let op: de kleuren kunnen afwijken van de werkelijkheid, afhankelijk van uw printer en papier.

Aanwijzing: Heeft u geen Adobe Reader om een PDF-bestand te maken of openen, dan kunt u deze gratis downloaden via www.adobe.com.

Project afdrukken



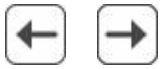
Wanneer u op de knop “Project afdrukken” klikt wordt een dialoogvenster geopend. Kies de printer en printerinstellingen die u nodig heeft voor uw afdruk. Het ontwerp wordt dan als afbeelding afgedrukt, zonder tekst of logo’s.

PRINTservice



Met de PRINTservice kunt u uw ontwerp kleurecht laten afdrukken. Als u op deze knop klikt, gaat u naar het login scherm van de SPECTRUM_cloud waar u de PRINTservice kunt gebruiken (registratie: zie hoofdstuk 9.1).

5.1.4 Vooruit/Terug



In de ontwerpmodus kunt u de knoppen “Ongedaan maken” en “Opnieuw” gebruiken om naar de vorige weergave te gaan.

5.1.5 Weergave knoppen

Zoom in



Gebruik deze knop om in te zoomen op de werkruimte.
U kunt ook het scrollwiel van uw muis gebruiken.

Zoom uit



Gebruik deze knop om uit te zoomen van de werkruimte.
U kunt ook het scrollwiel van uw muis gebruiken.

Passend zoomen

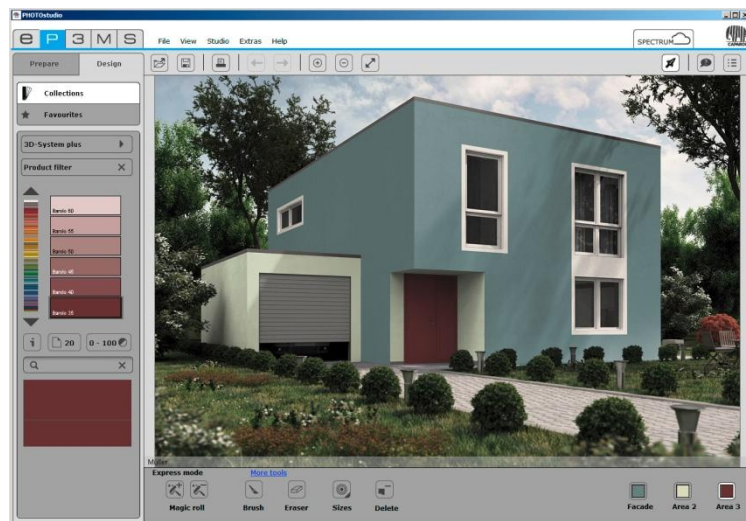


Met deze knop kunt u de grootte van uw afbeelding aanpassen aan de afmetingen van uw werkruimte.

5.1.6 Express modus (Rocket modus)



In “Express modus” kunt u een selectie maken zonder bouwdelen te maskeren. Deze selectie kunt u daarna direct vullen met een kleur.



In de Express Modus kunt u maximaal 3 vlakken maken. Wilt u meer vlakken maken, open dan de bouwdelenslijst. Bevestig daarbij dat u de “Express modus” verlaat. U kunt vervolgens extra vlakken maken met de gereedschappen in het “Voorbereiden” tabblad.

Aanwijzing: Alle gereedschappen in de Express modus zijn ook beschikbaar in het tabblad “Voorbereiden”.

Aanwijzing: Een beschrijving van de beschikbare gereedschappen in de Express modus is te vinden in hoofdstuk 5.3.1.

5.1.7 Help



Het icoontje “Toon help” leidt u naar de online versie van het SPECTRUM 5 handboek (actieve internetverbinding vereist).

U kunt ook kiezen voor “Help”/“Online help” met sneltoets “F1”.

5.1.8 Toon/verberg bouwdelen



Door te klikken op de knop "Toon bouwdelen" kunt u de lijst in- of uitklappen.

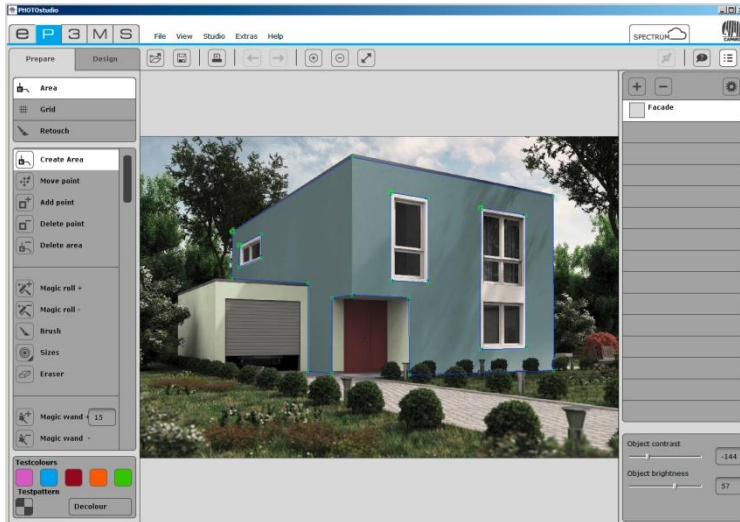
Bij voorbeeldfoto's bevat de lijst met bouwdelen alle onderdelen die u kunt vormgeven met kleuren of materialen. In uw eigen projecten kunt u zelf bouwdelen aanmaken. Voor meer informatie, zie hoofdstuk 5.2.

5.2 “Bouwdelen” tab

5.2.1 Maak/verwijder bouwdelen



Om een gevel of interieur vorm te kunnen geven met kleur en materiaal moet u eerst bouwdelen definiëren. Om dit te doen klikt u op “Toon/verberg bouwdelen” om te lijst met bouwdelen te kunnen zien.



Bouwdeel maken



Om een bouwdeel te maken klikt u op “+”. Een nieuwe laag wordt aangemaakt in het tabblad.

Dubbelklik op het bouwdeel om een nieuwe naam te geven (zie ook hoofdstuk 5.2.2).

Bouwdeel verwijderen

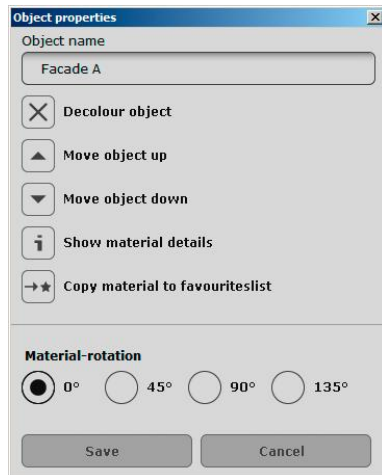


Selecteer een bouwdeel in de lijst en klik op “-” in het tabblad. Wanneer u bevestigt met “Ja”: wordt het bouwdeel verwijderd.

5.2.2 Bouwdeeleigenschappen



U kunt de eigenschappen van een actief bouwdeel bekijken door met de rechter muisknop op een bouwdeelnaam te klikken.



Bouwdeel benoemen

Geef een geschikte naam op onder “Bouwdeelnaam” (bijvoorbeeld plafond, linker wand, etc) en klik op “Opslaan”.

Bouwdeel ontkleuren

Klik “X” om het bouwdeel te ontkleuren en klik “Opslaan”.

Bouwdeel omhoog verschuiven

Hiermee kunt u de bouwdeel-laag naar boven verschuiven. De onderliggende laag wordt daardoor bedekt. Is het bouwdeel al met een kleur of materiaal ingekleurd, dan wordt deze daardoor verwijderd.

Bouwdeel naar beneden verschuiven

Hiermee kunt u de bouwdeel-laag naar beneden verschuiven. De bovenliggende laag dekt dit bouwdeel dan af. Is het bouwdeel al met een kleur of materiaal ingekleurd, dan wordt deze daardoor verwijderd.

Materiaaldetails tonen

Kies “Materiaaldetails tonen” wanneer u gedetailleerde informatie over de verzadiging van de kleur of het materiaal te bekijken. Zie ook hoofdstuk 4.3.1.

Materiaal naar de lijst met favorieten kopiëren

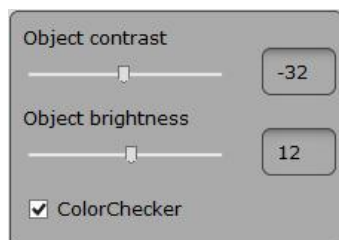
De kleur of materiaal wordt toegevoegd aan de op dat moment actieve favorietenlijst.

Materiaal roteren

Wanneer u een materiaal toepast, kunt u deze roteren met stappen van 45° (bijvoorbeeld de legrichting van een houten vloer).

5.2.3 Helderheid / contrast van bouwdelen / ColorChecker

Met de schuifbalken onder “Helderheid” en “Contrast” kunt u de helderheid en het contrast van verschillende bouwdelen aanpassen om de kleurweergave te verbeteren. U kunt hierbij het beste gebruik maken van de verschillende testkleuren (zie hoofdstuk 5.3.1).



De schuifbalk van “Helderheid” helpt u om de helderheid van het bouwdeel aan te passen in verschillende delen van de foto (bijvoorbeeld delen van de gevel die in de zon staan).

U kunt “Contrast” gebruiken om het contrast van verschillende vlakken aan te passen, bijvoorbeeld om delen van de foto te vervagen.

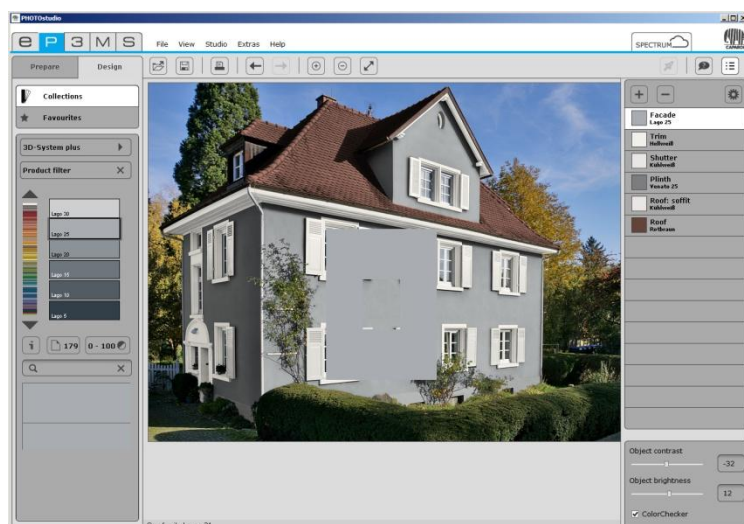
De veranderingen in contrast en helderheid zijn van toepassing op het op dat moment geactiveerde bouwdeel.

Aanwijzing: Verandering in contrast en helderheid zijn van invloed op de weergave van kleuren en materialen op de bouwdelen – niet op de originele foto.

ColorChecker

Met deze functie kunt u de helderheid- en contrastinstellingen van een bouwdeel met een kleurstaal vergelijken.

Activeer daarvoor een bouwdeel in de lijst met bouwdelen door erop te klikken en zet dan een vinkje bij de ColorChecker. Er wordt een rechthoek in de kleur van de gekozen kleurstaal over de foto gelegd. Met de rechtermuisknop ingedrukt, kunt u de kleurstaal over de foto verschuiven. Mocht het nodig zijn, dan kunt u vervolgens de helderheid en/of het contrast van het bouwdeel aanpassen totdat de kleur op het bouwdeel overeenkomt met de kleurstaal van de ColorChecker.



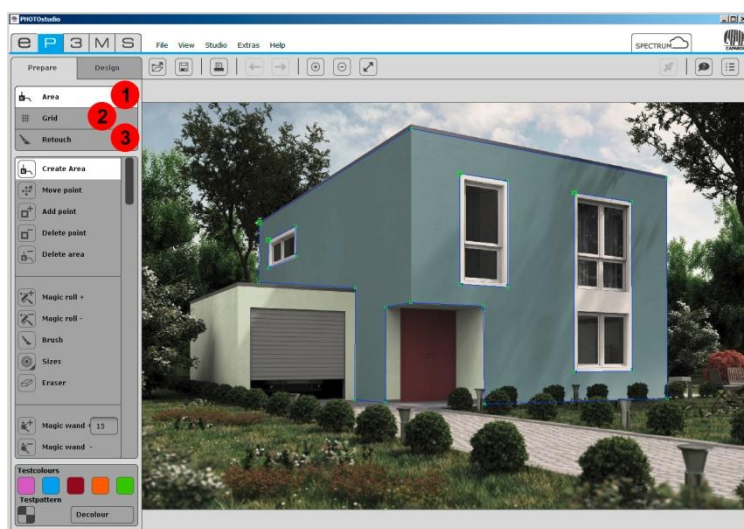
5.3 “Voorbereiden” tab

Foto's bewerken en voorbereiden voor ontwerp

Wanneer u een foto upload in SPECTRUM 5, moet u deze eerst voorbereiden voor het maken van een ontwerp. U kunt de foto eventueel retoucheren en vervolgens de bouwdelen aanmaken voor de kleuren en materialen. (Foto importeren; zie hoofdstuk 5.1.1)

U kunt ook voorbeeldfoto's bewerken: gebruik de gereedschappen om bestaande bouwdelen te bewerken of nieuwe bouwdelen toe te voegen.

De gereedschappen zijn te vinden in de PHOTOstudio in het tabblad “Voorbereiden”.



1.) 5.3.1 Gereedschap: Vlak

2.) 5.3.2 Gereedschap: Rooster

3.) 5.3.3 Gereedschap: Retoucheren

5.3.1 Gereedschap: Vlak

Om een vlak te maken, moet een bouwdeel actief zijn in de lijst met bouwdelen. Het vlak wordt dan toegewezen aan het actieve bouwdeel. (Bouwdelen: zie hoofdstuk 5.2.)

Vlakken toevoegen aan bouwdelen



Het gereedschap “Vlak” definieert een gebied dat daarna kan worden vorgegeven met kleur of materiaal. Binnen een bouwdeel kunt u meerdere vlakken definiëren. Alle vlakken krijgen tijdens het vormgeven dezelfde kleur of hetzelfde materiaal.

U kunt een kleur toewijzen aan een bouwdeel door vlakken aan te maken binnen het bouwdeel. Wanneer u een decoratieve afwerking wilt gebruiken (materialen zoals houtafwerkingen, tegels of wandbekledingen), heeft u ook een rooster nodig voor het aangeven van het perspectief in de foto. (Zie hoofdstuk 5.3.2.)

Aanwijzing: Voor het maken van een rooster heeft u altijd een bouwdeel nodig met daarin één of meerdere vlakken.

Vlak maken

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

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

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

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

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

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

Punten en lijnen verplaatsen



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

Aanwijzing: Na het aanmaken van een vlak is het gereedschap “Verplaatsen” automatisch geselecteerd.

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

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



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

Punt invoegen



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

Punten en lijnen verwijderen



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

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

Aanwijzing: U kunt een gesloten vlak weer openen door het gereedschap “Punt verwijderen” te gebruiken op het start- of eindpunt. Dit punt kunt u herkennen aan dat het groter is dan andere punten. De lijn voor het maken van een vlak volgt uw muisaanwijzer weer; u kunt nu extra punt toevoegen of punten verwijderen met de Del-toets.



Vlak verwijderen



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

Vlak maken met de toverroller



Met de “Toverroller” kunt u een selectie maken zonder vlakken te maken. Deze selectie kunt u vervolgens vullen met een kleur. Wilt u ook een materiaal gebruiken, maak dan ook nog een rooster (zie hoofdstuk 5.3.2).

De Toverroller herkent kleurgrenzen in een foto selecteert de gebieden die binnen een bepaalde tolerantie vallen. Dit gereedschap is handig om snelle visualisaties te maken met een foto die grote kleurvlakken heeft.

Toverroller +

De “Toverroller +” herkent automatisch grenzen in een foto. Om een selectie te maken klikt u op punt in het gebied dat u wilt selecteren. De toverstaf selecteert automatisch het gebied rond dit punt tot de grens van een volgend gebied. Klikt u nogmaals in een ander gebied, dan wordt dit deel aan de selectie toegevoegd.

Aanwijzing: U kunt “Gum” of “Penseel” gebruiken om handmatig correcties uit te voeren op de selectie.

Toverroller -

Gebruik “Toverroller -” om een eerder gemaakte selectie te verwijderen. Klik op het te verwijderen gebied om deze te deselecteren. Wilt u meer gebieden deselecteren, klik dan nogmaals.

Aanwijzing: Geselecteerde gebieden kunnen ook verwijderd worden met de “Gum”.

Penseel



Met het “Penseel” kunt een gebied tekenen om een selectie te maken. U kunt hiermee ook correcties uitvoeren op een eerder gemaakte selectie.

Aanwijzing: Om een rechte lijnen te maken maakt u een startpunt met de linker muisknop. Houdt daarna de Shift-toets ingedrukt en klik met de muisknop een eindpunt aan. Er wordt een rechte lijn gemaakt tussen de twee punten.

Gereedschapspunten (groottes)



Er zijn vier verschillende afmetingen voor de gereedschapspunt: 8, 16, 32 en 64 pixels voor de Gum en het Penseel.

Gum



Gebieden die u heeft aangemaakt met de “Toverstaf” of het “Penseel” kunt u ook verwijderen. Gebruik hiervoor het gereedschap “Gum”.

Toverstaf +



Zauberstab +



Met het “Toverstaf”-gereedschap kunt u een keuze binnen een actief vlak definiëren, die bij de vormgeving met kleur of materiaal kan worden gevuld (bijvoorbeeld als u een boom voor een gevel uit het val wilt snijden).

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

Om een selectie te maken, klikt u op een punt binnen uw vlak, dat deel moet uitmaken van de selectie. De toverstaf markeert automatisch alle bereiken van het vlak met een soortgelijke helderheid (afhankelijk van de gevoeligheidsinstelling).

Aanwijzing: Het gereedschap “Gum” of “Penseel” kan gebruikt worden om correcties uit te voeren.

Toverstaf -



Met het “Toverstaf -” gereedschap kunt u gebieden verwijderen uit de actieve selectie.

Aanwijzing: Geselecteerde gebieden kunt u ook verwijderen met de “Gum”.

Pixelmasker verwijderen



Met deze functie kunt u de gemaakte selectie binnen het bouwdeel volledig verwijderen.

Testkleuren



U kunt een gebied inkleuren met een testkleur om te controleren of u deze goed heeft gedefinieerd. Er zijn vijf testkleuren (magenta, cyaan, rood, oranje, groen) beschikbaar.

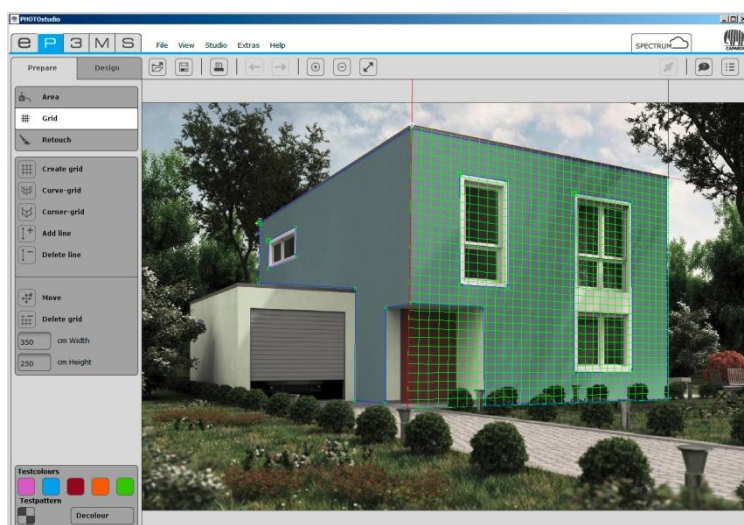
Selecteer het deelvlak dat u wilt controleren en vervolgens op één van de testkleuren. Alle vlakken binnen het bouwdeel worden nu ingekleurd met de testkleur.

Wanneer u de vorm of afmetingen van een vlak verandert nadat u een testkleur heeft gebruikt, worden uw wijzigingen niet automatisch zichtbaar in de testkleur. Hiervoor moet u het testkleurtje opnieuw aan aanklikken. Om de testkleur te verwijderen, klikt u op de "X" onder de testkleuren.

Aanwijzing: De testkleur in de foto moet overeenkomen met de testkleur in het tabblad links. Is de testkleur in de foto donkerder dan de testkleur in het tabblad, dan kunt u de helderheid corrigeren met de schuifbalk in de bouwdelenlijst aan de rechterkant. Dit is belangrijk om te voorkomen dat de kleuren in het ontwerp te licht of te donker worden weergegeven. (Zie hoofdstuk 5.2.3.)

Aanwijzing: De testkleuren worden overschreven tijdens het daadwerkelijke inkleuren van de foto en zijn dan niet langer zichtbaar.

5.3.2 Gereedschap: Rooster



Rooster toevoegen aan een bouwdeel

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

Aanwijzing: Voorwaarde voor het aanmaken van een rooster is de aanwezigheid van minstens één vlak binnen een bouwdeel (Zie hoofdstuk 5.3.1).

Rooster maken



Om een rooster te maken, selecteert u eerst het gewenste bouwdeel in de lijst. Volg daarna de volgende stappen:

1. Klik op “Rooster maken”.
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus “Verplaatsen” en kunt de hoekpunten van het rooster naar de gewenste posities verschuiven.
3. Geef de meest aannemelijke afmetingen in voor het rooster (Zie ook “Rooster afmetingen aanpassen”).
4. Gebruik een testpatroon om het rooster te controleren.

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

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

Curverooster



Voor materialen die op een ronde vorm moeten worden weergegeven gebruikt u een curverooster.

1. Klik op “Curverooster”.
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus “Verplaatsen” en kunt de hoekpunten van het rooster naar de gewenste posities verschuiven.
3. Om het rooster rond te trekken klikt u op de lijnen (niet de punten) van het rooster en sleept u deze in de gewenste richting terwijl u de linker muisknop ingedrukt houdt.
4. Geef de meest aannemelijke afmetingen in voor het rooster (Zie ook “Rooster afmetingen aanpassen”).
5. Gebruik een testpatroon om het rooster te controleren.

Hoekrooster



Voor materialen die u in een hoekvorm wilt weergeven gebruikt u een hoekrooster.

1. Klik op “Hoekrooster”.
2. U bevindt zich nu automatisch in de modus “Verplaatsen” en kunt de hoekpunten van het rooster naar de gewenste posities verschuiven.
3. Kies “Lijn invoegen” om een grenslijn aan het rooster toe te voegen. Om dit te doen klikt u op de gewenste positie op de bovenste of onderste grenslijn van het rooster. Er wordt een lijn met twee eindpunten toegevoegd.
4. U bevindt zich nu automatisch in de modus “Verplaatsen” en kunt de hoekpunten van het rooster naar de gewenste posities verschuiven.
5. Geef de meest aannemelijke afmetingen in voor het rooster (Zie ook “Rooster afmetingen aanpassen”).
6. Gebruik een testpatroon om het rooster te controleren.

Aanwijzing: Om de toegevoegde lijnen weer te wissen, klikt u op het symbool “Lijn verwijderen” en vervolgens op de lijn in het rooster die u wilt verwijderen. De lijn wordt gewist.

Aanwijzing: Om het rooster om meerdere hoeken heen te leiden, het invoegen van lijnen herhalen om nog meer hoeken aan te maken.

Verplaatsen



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

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

Rooster verwijderen



Voor het wissen van een eerder gemaakt rooster klikt u op het symbool “Rooster verwijderen” en bevestigt u met “Ja”.

Roostermaten aanpassen

350 cm Width

250 cm Height

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

Testpatroon voor roosters

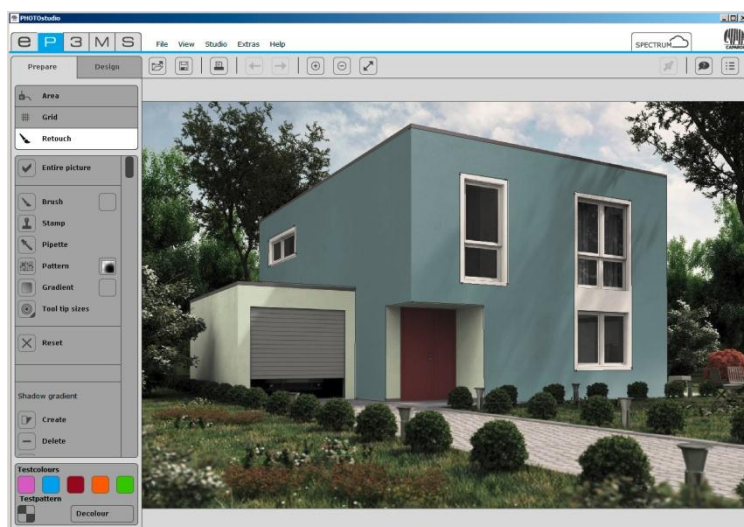


Om te controleren of een rooster vanuit perspectief oogpunt correct is voor de latere materiaalvormgeving, kan er vooraf een schaakbord-teststructuur op geplaatst worden. Het schaakbordpatroon wordt afhankelijk van de ingevoerde maten (breedte en hoogte vanaf het rooster) groter of kleinschaliger weergegeven.

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

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

5.3.3 Gereedschap: Retoucheren



Dankzij de retouche-functies van de PHOTostudio kunt u correcties aan de foto uitvoeren. Zo kunt u bijvoorbeeld graffiti verwijderen, vuile gevelgebieden gereinigd of bouwdelen gedupliceerd worden. Er zijn verschillende gereedschappen beschikbaar voor het retoucheren van uw foto:

Volledig beeld



Retoucheren is mogelijk voor het hele beeld of binnen individuele bouwdelen. Om het hele beeld te retoucheren vinkt u “Volledig beeld” aan. Om individuele bouwdelen te retoucheren vinkt u deze optie uit.

Penseel



Brush



Het penseel is ideaal voor subtiel verlopende contouren, bijvoorbeeld als schaduwlijn. Voor een doeltreffend gebruik van het penseel kunt u onder “Gereedschapspunten” uit diverse penseelpunten kiezen. Kleine gereedschapspunten zijn bijzonder geschikt voor de versterking van lijnen door contourtekening.

Met grote tool-punten kunnen vlakken snel gevuld worden. Als er met de pipet een kleur uit het beeld wordt opgenomen, kan met behulp van de penseel op dezelfde plaats optimaal geretoucheerd worden. Met het penseel kan met de vrije hand in het geselecteerde vlak gekleurd worden.

Pipet



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

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

Kloonstempel



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

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

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

Patroon



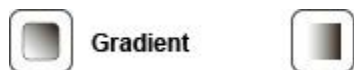
Pattern



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

Met de knop ‘Laden...’ links onder heeft u de mogelijkheid om een eigen patroon te importeren en hiermee uw vlak te vullen. De minimale afmeting van een patroon is 1920 x 1440 pixels.

Verloop



Met het gereedschap “Verloop” kunnen licht-donker-overgangen op een vlak gecreëerd worden. Dit is nuttig om storende objecten, vervuilingen van grote oppervlakken of dikke structuren af te dekken. Activeer het desbetreffende bouwdeel, klik op “Verloop” en maak een keuze uit de tien aangeboden varianten die in het geopende venster worden aangeboden.

Daarnaast heeft u de mogelijkheid om het verloop met een structuur weer te geven. Er zijn drie structuurlagen beschikbaar.

Houd bij uw keuze rekening met de simulatie van de verschillende lichtverhoudingen, zodat er een zo realistisch mogelijk indruk ontstaat.

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

Gereedschapspunt



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

Reset



Kies “Reset” om alle tot dan toe ingevoerde retouche-informatie ongedaan te maken.

Schaduwverloop

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

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

Maken



Om een nieuw schaduwverloop aan te maken, drukt u op de knop “Maken” en kent u hieraan een eenduidige naam toe in de dialoog die open gaat. Klik vervolgens op “OK” - het nieuw aangemaakte schaduwverloop verschijnt in het venster voor schaduwverloop van het “Retoucheren”-tabblad.

In uw werkgebied verschijnt bovendien een rooster, dat u vrij in het beeld kunt positioneren. Hiermee wordt vorm gegeven aan een schaduwverloop. Beweeg de punten en lijnen van het rooster naar de gewenste positie.

Verwijderen

Wilt u een bepaald schaduwverloop verwijderen, kies dan het gewenste verloop en klik op de “Verwijderen” knop.

Toepassen

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

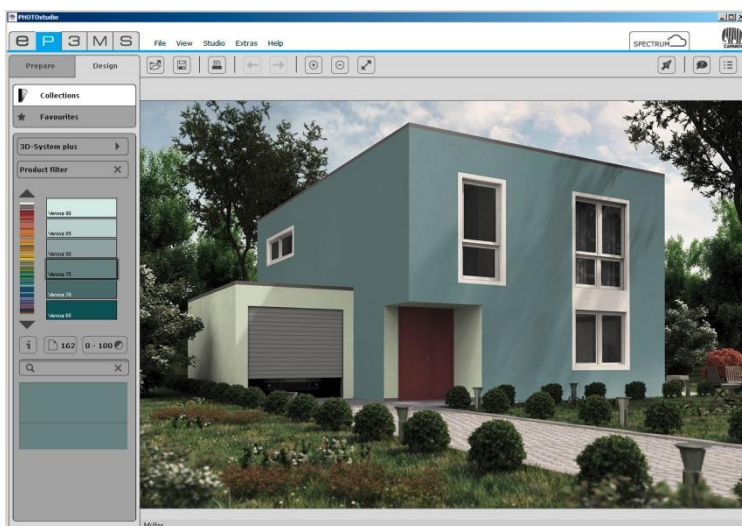
5.4 “Vormgeven” tab

Ontwerpen maken

Zodra u de vlakken en roosters hebt gemaakt kunt u beginnen met het vormgeven in de PHOTOstudio.

U kunt altijd schakelen tussen “Voorbereiden” en “Vormgeven”.

5.4.1 Collecties



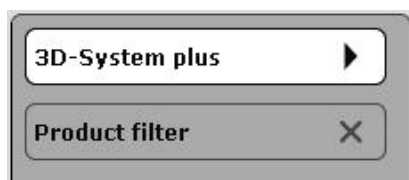
Het onderdeel “Collecties” bevat de kleur- en materiaalcollecties. Naast Caparol kleuren en materialen kunt u ook gebruik maken van collecties die u in de EXPLORER heeft samengesteld en collecties van andere fabrikanten.

Collecties



Collectie selecteren

Selecteer eerst het onderdeel “Collecties”. Automatisch wordt als eerste de “3D-System plus” collectie geactiveerd in het veld eronder. Klik hierop om een lijst weer te geven van alle fabrikanten en hun collecties.



Selecteer eerst de gewenste fabrikant in het bovenste selectieveld. Er verschijnt een lijst van alle collecties van deze fabrikant. Wanneer u een collectie aanklikt om te selecteren, worden de kleuren in de collectie weergegeven in de ColorPicker eronder.

Icoontje „Kleurtint“



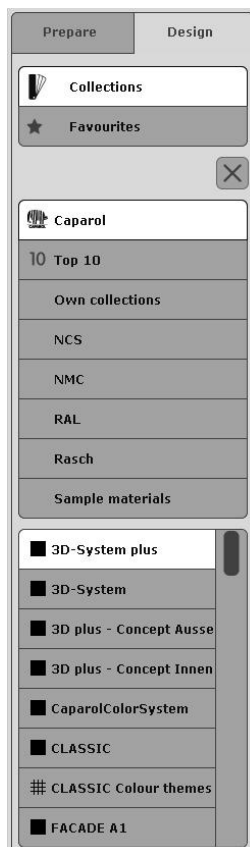
Staat er voor een collectie een gevuld, zwart vierkantje, dan betekent dit dat het om een kleurcollectie gaat, zonder materialen.

Icoontje „Materiaal“



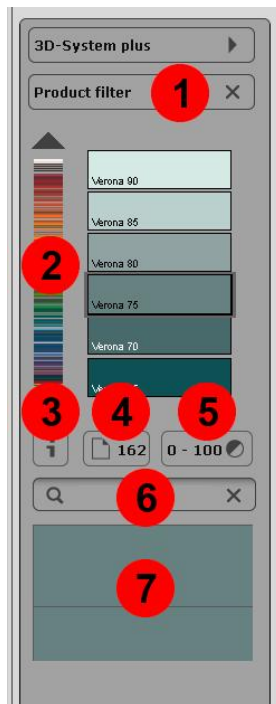
Het patroontje dat u voor een aantal collecties ziet staan, heeft aan dat het om een materiaalcollectie gaat, eventueel gecombineerd met kleurtinten.

Aanwijzing: De materialen van NMC en Melapor hebben een aparte handeling nodig om te kunnen gebruiken. Deze wordt besproken in hoofdstuk 5.4.3.



ColorPicker

Direct onder het weergaveveld van de collecties, ziet u de ColorPicker waarin u de kleur of het materiaal kunt selecteren waarmee u wilt werken.



- 1) Productfilter
- 2) Kleurenbalk
- 3) Productdetails
- 4) Paginanummer
- 5) Reflectiewaarde
- 6) Zoeken in tekst
- 7) Kleurvoorbeeld/kleurselectie

Productfilter

U kunt het productfilter gebruiken om uw kleurselectie te baseren op een bepaald product. U ziet dan alleen de kleuren die gemaakt kunnen worden in het geselecteerde product.

Wilt u het filter uitschakelen, kies dan "(Geen product)" in de lijst.

Kleurenbalk

U kunt door de geselecteerde kleurcollectie navigeren door middel van de kleurenbalk. Klik op een punt in de kleurenbalk om een kleurbereik te bekijken (rood, geel, groen...) of beweeg door de collectie door de schuifbalk te bewegen met behulp van de linker muisknop. Als u op de pijltjestoetsen klikt wordt een sprong gemaakt naar de volgende kleurtint.

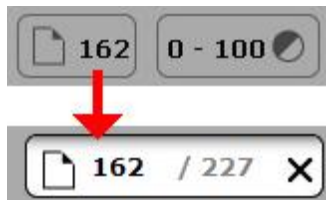


Toon productdetails



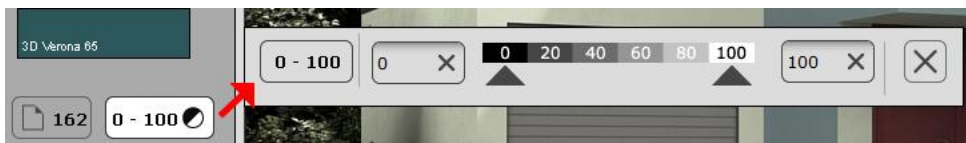
Klik op de “i” knop om de informatie over een product te bekijken. U kunt ook dubbelklikken op de kleur of het materiaal om het detailinfo-venster te openen. (Zie ook hoofdstuk 4.3.1.)

Zoek op paginanummer



Om een specifiek paginanummer uit de waaier te selecteren klikt u op het icoontje met het paginanummer. Er verschijnt een veld waar u een paginanummer kunt invoeren. Bevestig met de Enter-toets om naar het gewenste kleurbereik te springen.

Reflectiewaarde



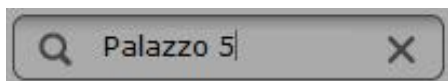
Het filter voor reflectiewaarde laat u een keuze maken tussen kleuren binnen bepaalde reflectiewaarden. Klik op het reflectiewaarde-icoontje om een minimum en maximum reflectiewaarde in te voeren of gebruik de pijltjestoetsen om de schuifbalk te verschuiven. De kleuren die buiten het bereik liggen worden automatisch verborgen. Dit kan handig zijn wanneer u bijvoorbeeld een kleur met een minimum reflectiewaarde van 20 moet kiezen voor gevelisolatie. Klik “X” om het veld te sluiten.

Aanwijzing:



Zet de waarden weer terug naar “0” en “100” om alle kleuren weer terug te zien.

Zoeken in tekst



Om een kleur op naam te zoeken geeft u de naam in in het zoekveld en druk Enter om te bevestigen. Wanneer u bijvoorbeeld "Ginster 110" invult, wordt die specifieke kleur getoond; vult u alleen "Ginster" in, dan wordt de hele Ginster-kleurfamilie weergegeven. Klik de "X" in de rechter bovenhoek om terug te gaan naar het kleurselectie venster.

Kleurvoorbeeld/kleurselectie

Wanneer u de muisaanwijzer over kleurvelden beweegt, dan wordt het patron automatisch weergegeven in een klein voorbeeldvenster. Deze functie zorgt ervoor dat u twee kleuren met elkaar kunt vergelijken. Zodra u een kleur heeft geselecteerd met een enkele muisklik, wordt het hele venster gevuld.

De gekozen kleur kan dan gebruikt worden om een ontwerp mee in te kleuren.



CONCEPT toepassen

Apply CONCEPT

Het de concept-combinaties (bijvoorbeeld 3D Plus CONCEPT en FASSADE A1 CONCEPT) heeft u de mogelijkheid een complete kleurharmonie automatisch op een gevel of binnenruimte uit de bibliotheek toe te passen. Kies een harmonie uit een concept kleurcollectie en klik op 'CONCEPT toepassen'. De kleuren worden nu op de verschillende bouwdelen van het bibliotheekbeeld toegepast.

Met de dobbelsteentjes naast deze knop kunt u de toewijzing van kleuren binnen het bibliotheekbeeld wijzigen. Elke klik op de dobbelsteentjes geeft een andere invulling.

Aanwijzing: de optie "CONCEPT toepassen" werkt alleen met foto's uit de bibliotheek (voorbeeld foto's).

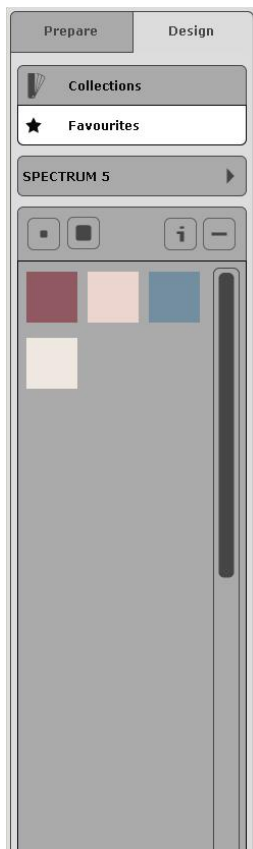


5.4.2 Favorieten



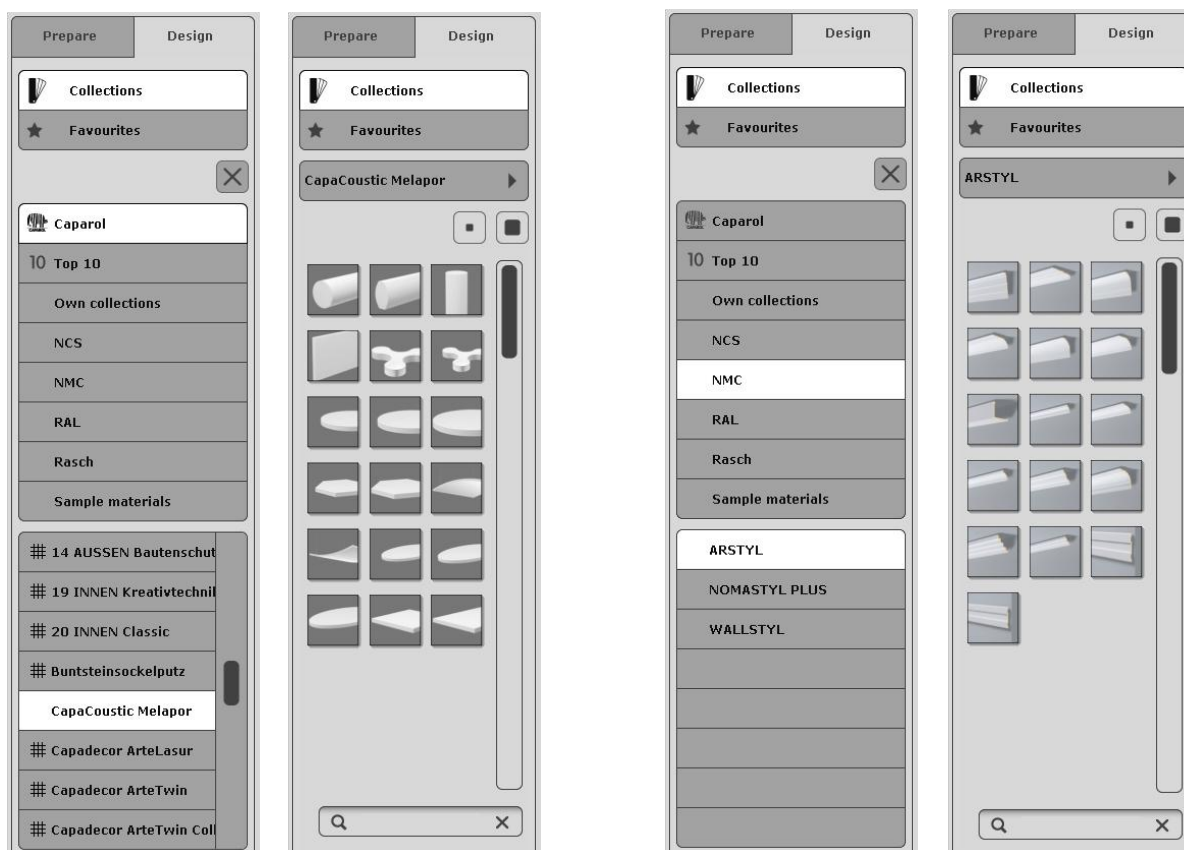
Om bepaalde kleurtinten of materialen regelmatig te gebruiken, heeft u de mogelijkheid om deze onder “Favorieten” op te slaan. De favorieten-weergave van de EXPLORER bevindt zich onder het werkkoppervlak.

Aanwijzing: Kleuren en materialen kunnen gebruikt worden voor zowel binnen- als buitenruimtes in de PHOTOstudio. Controleer de technische gegevens om er zeker van te zijn dat het materiaal dat u geselecteerd heeft ook in de praktijk toepasbaar is. Klik op de “i” om de technische gegevens van een material te tonen.



5.4.3 3D objecten: CapaCoustic Melapor & NMC

Met SPECTRUM 5 kunt u ook NMC profielen integreren in uw foto.



Selecteer een profiel

Om een akoestisch element of profiel te gebruiken opent u het tabblad “Vormgeven” in de PHOTOstudio en selecteert u “Collecties”. In deze lijst kiest u voor Caparol > CapaCoustic Melapor, of selecteert u “NMC” bij de fabrikanten.

U ziet een aantal afbeeldingen van de akoestische elementen of profielen welke u kunt bekijken in twee verschillende weergaves (kleine en groot). De kleine weergave is standaard. In de grotere weergave kunt u ook de namen van de afwerkingen en productdetails bekijken.

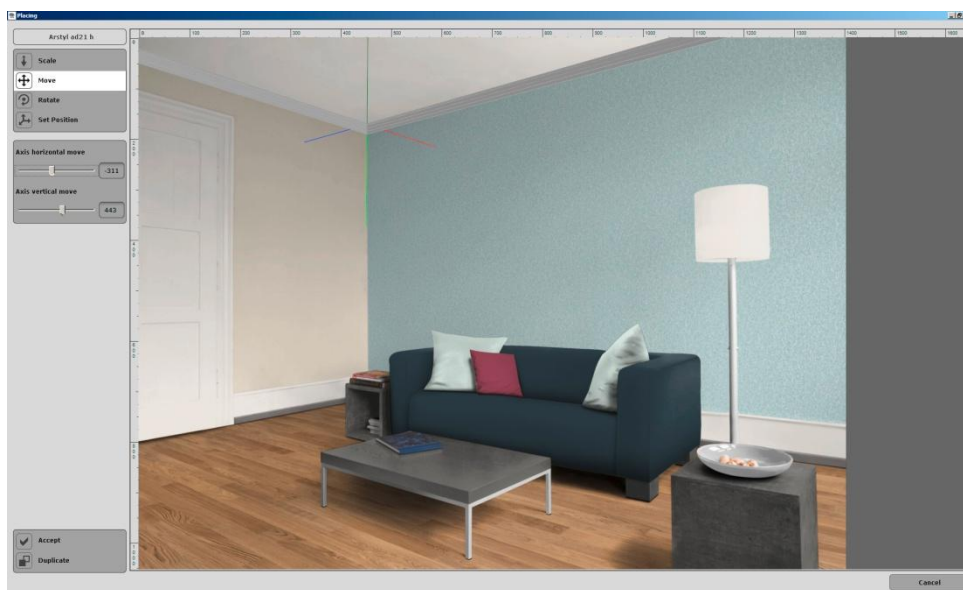
Toon productdetails



Om informatie te bekijken over de naam en technische gegevens van een akoestisch element of profiel selecteert u een materiaal en klikt u op de “i” knop. (Zie ook hoofdstuk 4.3.1)

Plaatsen

Wanneer u een akoestisch element of profile in een foto plaatst, wordt een venster geopend waarin het object in de eerste instantie in het midden van de foto wordt geplaatst. U heeft nu de volgende mogelijkheden:



Schalen



Met “Schalen” kunt u het element aanpassen aan de afmetingen van uw foto. Gebruik hiervoor het icoontje voor “Schalen”. Gebruik daarna de schuifbalk om de elementen te vergroten of verkleinen.

Verplaatsen



Selecteer de knop “Verplaatsen” om elementen op de correcte positie te zetten. Gebruik de schuifbalken om de elementen van links naar rechts te verschuiven binnen een ruimte of van boven naar beneden. De blauwe, rode en groene assen helpen u met oriënteren.

Roteren



Om profielen op de juiste positie te zetten gebruikt u “Roteren”. Gebruik de schuifbalken om de elementen naar links of naar rechts te draaien.

Positioneren



Als laatste gebruikt u “Positioneren” om de profielen op de juiste positie vast te zetten. Gebruik de schuifbalken om de profielen te verplaatsen.

Toepassen



Om de instellingen voor de positie van elementen vast te zetten klikt u op “Toepassen”. De elementen worden in de foto geplaatst en het venster “Plaatsen” wordt gesloten.

Voor het element wordt automatisch een nieuw bouwdeel aangemaakt om een kleur te geven.

Dupliceren



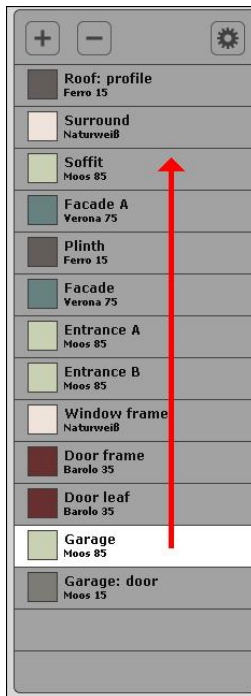
U kunt “Dupliceren” gebruiken om elementen met dezelfde instellingen in een foto te plaatsen – het venster bewerken blijft geopend zodat u de positie nog kunt aanpassen van het nieuw geplaatste element.

Aanwijzing: Wilt u een element verwijderen open dan eerst het tabblad “Voorbereiden”. Selecteer daarna “Retoucheren” en klik dan op de “Reset” knop. U kunt daarna de “-” knop gebruiken om het bouwdeel uit de lijst te verwijderen. Let op dat als u nog meer retouches heeft gedaan, deze ook verwijderd worden.

5.4.4 Kleuren/materialen in de bouwdelenlijst kopiëren

U heeft de mogelijkheid om een kleur of materiaal in de bouwdelenlijst van het ene bouwdeel naar het andere bouwdeel te kopiëren. Zo kunt een tweede bouwdeel met dezelfde kleur of materiaal vormgeven, zonder de bewuste collectie en kleur in de colorpoicker op te moeten zoeken.

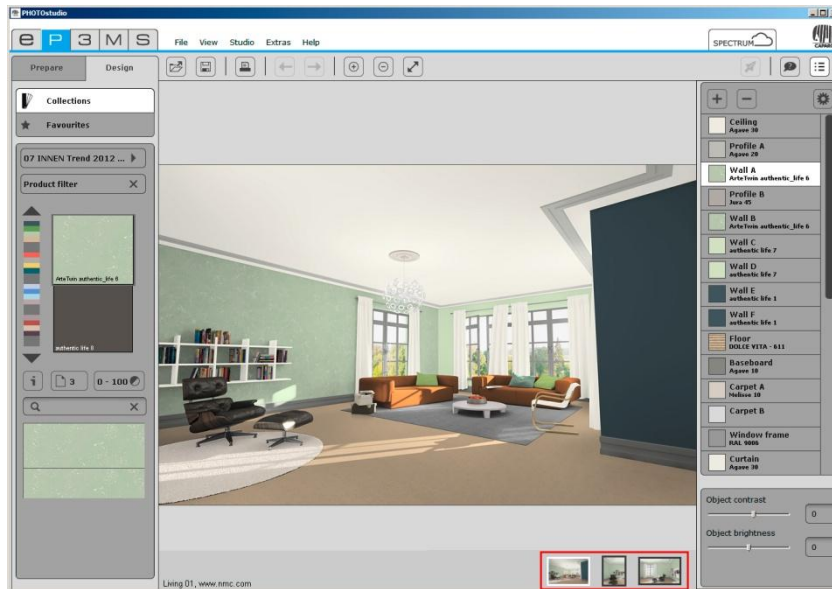
Hiervoor klikt u op het bouwdeel waarvan u de kleur naar een ander bouwdeel wilt kopiëren. De cursor mag daarbij niet op het vierkante preview-venster staan. Plaats de cursor op de bouwdeelneem, houd de muisknop ingedrukt en beweeg uw muis naar het gewenste andere bouwdeel. Daar laat u de muisknop los. De kleur of het materiaal wordt zo gekopieerd en de vlakken in het bewuste bouwdeel worden ingekleurd.



5.4.5 Multiview-foto's

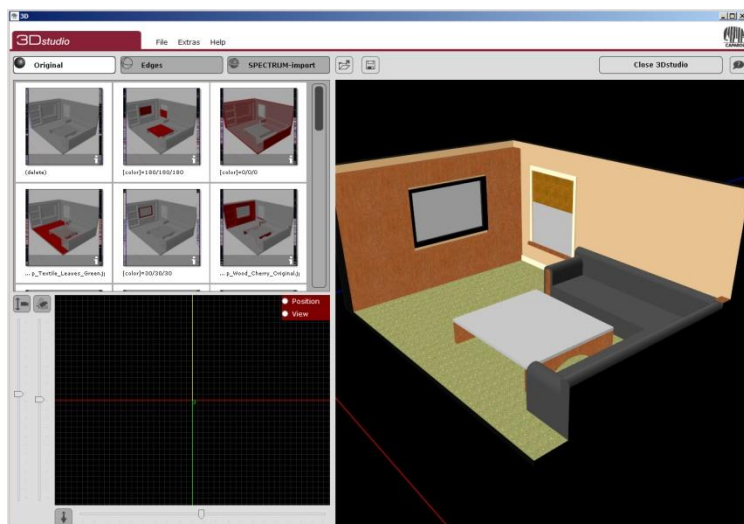
Een aantal bibliotheekfoto's zijn ,Multiview'-foto's, wat betekent dat er verschillende foto's zijn gemaakt van dezelfde ruimte. Daardoor heeft u de mogelijkheid om de ruimte van meerdere perspectieven te bekijken en u als het ware door de ruimte heen te bewegen.

De verschillende perspectieven worden in de werkbalk rechts onder getoond. Met een klik op de alternatieve foto wordt het nieuwe perspectief getoond. Uw kleurentwerp wordt altijd in alle perspectieven geactualiseerd.



6. 3Dstudio

Met de nieuwe 3Dstudio kunt u bestanden die gemaakt zijn in Google Sketchup importeren. Sketchup is een 3D visualisatie programma waarmee u gratis virtuele objecten kunt maken (<http://www.sketchup.com>). De opgeslagen bestanden kunt u dan gebruiken voor vormgeven in de PHOTOfusion.



6.1 Menubalk

De menubalk van de 3Dstudio omvat de volgende functieknoppen:



Project openen



Om een 3D object te uploaden uit Google Sketchup of Roomdesigner (http://www.egger.com/DE_de/roomdesigner.htm), klikt u op “Project openen”. Er opent een venster waarin u het gewenste bestand kunt selecteren op uw computer. Klik daarna op “Openen” en het bestand wordt geopend in de 3Dstudio.

Opslaan



Voor het opslaan van de actuele weergave van een 3D-ontwerp klikt u op de knop “Opslaan” (of in de hoofdnavigatie kiezen “Bestand” > “Opslaan als”). Selecteer de desbetreffende doel-projectmap of creëer een nieuwe projectmap. Sla het ontwerp van de ruimte op met de weergegeven naam of voer een nieuwe naam in in het tekstveld, en klik daarna op “Opslaan”.

3Dstudio sluiten

A rectangular button with a thin black border and the text "Close 3Dstudio" in the center.

Wilt u teruggaan naar de andere modules, klik dan op “3Dstudio sluiten” boven aan de menubalk. De 3Dstudio wordt afgesloten en SPECTRUM 5 wordt geopend de module die als laatste geopend was.

Help tonen

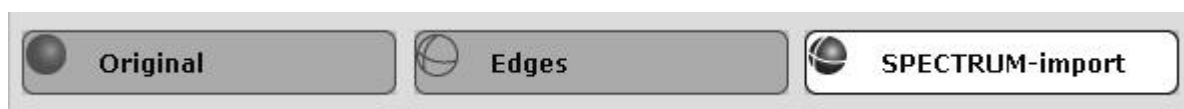


Met de knop “Help tonen” wordt de online versie van het SPECTRUM 5 gebruikershandboek weergegeven (internetverbinding vereist).

U kunt ook in de menubalk naar “Help” gaan en voor “Online help” kiezen, sneltoets F1.

Weergave

Wanneer u een 3D object opent, vindt u alle bouwdelen links in het menu onder de “Origineel”, “Randen” and “SPECTRUM import” tabs. U kunt de verschillende bouwdelen aanklikken om te tonen of te verbergen in het het bewuste ontwerp. Bouwdelen met een witte rand worden weergegeven; bouwdelen zonder witte rand zijn niet zichtbaar.



“Origineel” weergave

In deze weergave ziet u de originele versie van het 3D bestand – zoals u deze heft gemaakt in het andere programma. Zichtbare bouwdelen worden hier weergegeven in rood; verborgen bouwdelen in grijs.

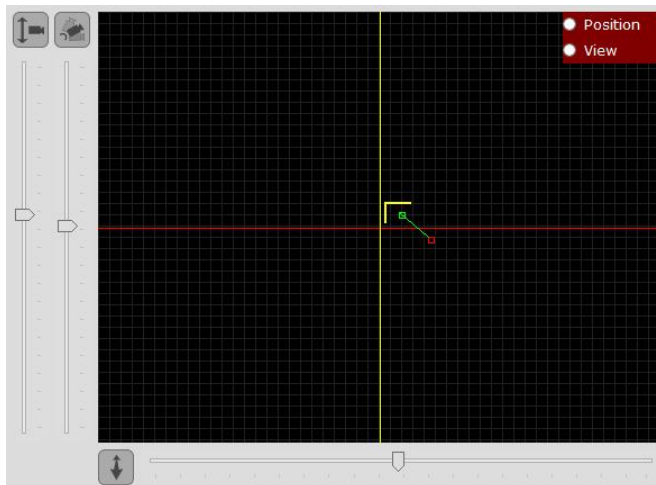
“Randen” weergave

In deze weergave ziet u de bouwdelen in transparante weergave. De achtergrond van het werkgebied is rood. De zichtbare bouwdelen zijn hier grijs; verborgen bouwdelen zijn niet zichtbaar.

“SPECTRUM import” weergave

Met de weergave “SPECTRUM import” ziet u zowel de transparante verborgen objecten in grijs als de zichtbare bouwdelen in rood.

6.2 Camera instellingen



Camera verschuiven



Met de schuifbalk kunt u de camera naar boven of naar beneden verschuiven.

Camera hoek



Met de schuifbalk kunt u de hoek van de camera verschuiven.

Zoomen



Voor het in- of uitzoomen van het camerabeeld kunt u de schuifbalk gebruiken.

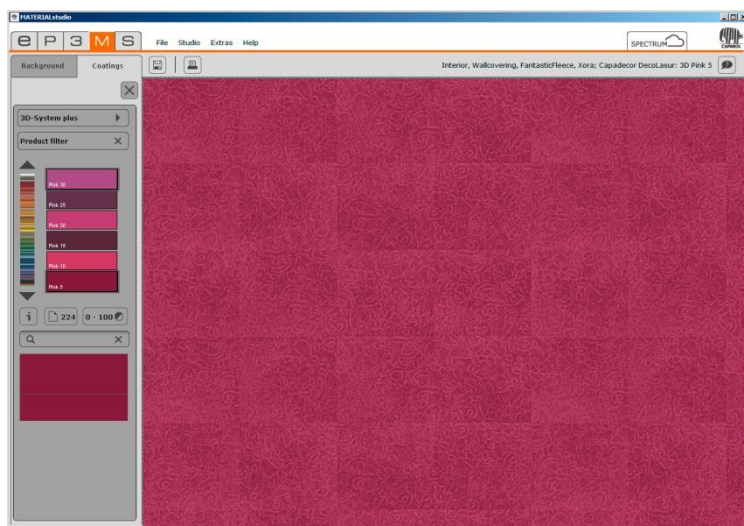
Positie

In het zwarte positieveld kunt u de plaats (groene as) en de positie van de camera (rode as) aanpassen. Om de plaats van de camera te veranderen, klikt u met de rechter muisknop op de groene as en beweegt u die naar de gewenste locatie.

De positie van de camera kunt u veranderen door met de linker muisknop op de rode as te klikken en deze naar een andere positie te bewegen.

7. MATERIALstudio

In de MATERIALstudio kunnen ondergronden met verschillende verfsystemen en oppervlaktetechnieken tot eigen modelcombinaties worden samengesteld. Deze kunnen worden opgeslagen en net als alle andere kleurtinten en materialen uit SPECTRUM 5 gebruikt worden voor de vormgeving in PHOTO- en/of 3Dstudio, en voor het exporteren naar andere programma's.



7.1 Menubalk

De menubalk van de MATERIALstudio omvat de volgende opties, afhankelijk van welk tabblad op dat moment is geopend:



Grootte symbolen wijzigen



U kunt uit vijf verschillende weergaven kiezen om de miniaturen te bekijken. (Zie hoofdstuk 4.1.1)

Opslaan



Om een zelf samengestelde afwerking op te slaan klikt u op de knop “Opslaan” (of “Bestand” > “Opslaan als”). Er wordt een venster geopend waarin u een keuze kunt maken uit uw eigen collecties. Selecteer een bestaande collectie of maak een nieuwe map aan. Geef een unieke naam op (bijvoorbeeld FF_Tira_Pink 10 (voor Fantastic Fleece_Design Xora_kleur 3D Pink 10) en bevestig met “Opslaan”.

Afdrukken



Wanneer u het material wilt afdrukken wilt u op de knop “Afdrukken”. Het programma maakt dan een PDF in A4-formaat die u kunt printen of opslaan als PDF. Deze functie is ook beschikbaar in de menubalk onder “Bestand” > “Afdrukken” > “PDF”.

Aanwijzing: Kleuren op beeldscherm of afdruk kunnen afwijken van de werkelijkheid, afhankelijk van het gebruikte papier en de printer. Het is daarom aanbevolen een kleurstaal bij te voegen. Stalen uit de CaparolColor en 3D System waaiers kunt u bestellen via info@caparol.nl.

Help tonen

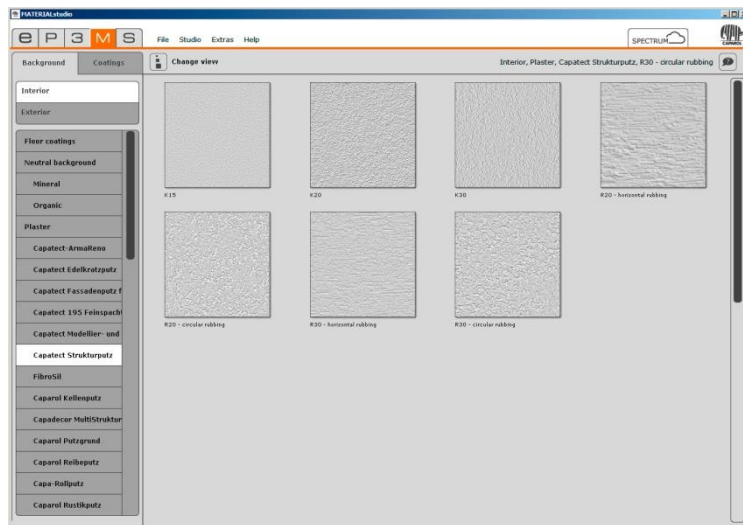


Met de knop “Help tonen” wordt de online versie van het SPECTRUM 5 gebruikershandboek weergegeven (internetverbinding vereist).

U kunt ook in de menubalk naar “Help” gaan en voor “Online help” kiezen, sneltoets F1.

7.2 Eigen materialen maken

Om een eigen material samen te stellen kiest u eerst een achtergrond type om deze daarna met een materiaal naar keuze af te werken.



7.2.1 “Ondergrond” tab

Binnen of buiten

Beslis eerst of het door u gewenste oppervlak bedoeld is voor binnen of buiten en selecteer dan het veld “Binnen”- of “Buiten”. In de volgende stap kiest u een ondergrond. Dubbelklik op een miniatuur om deze te laden als ondergrond. De structuur wordt op het hele veld weergegeven en het tabblad springt automatisch naar “Afwerkingen”.

Aanwijzing: Wanneer u een andere achtergrond wilt kiezen, klikt u nogmaals op “Ondergrond”. Niet opgeslagen combinaties gaan daarbij verloren.

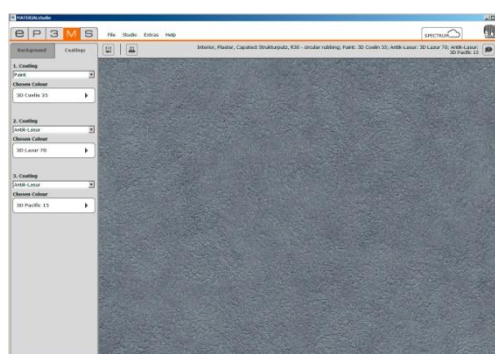
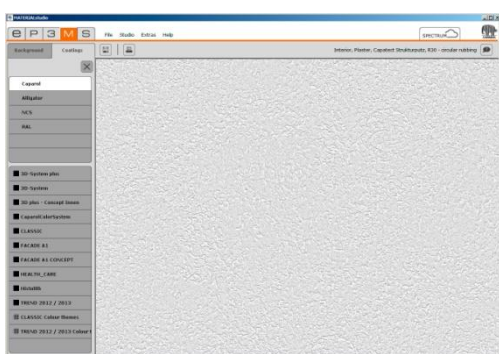
7.2.2 “Afwerkingen” tab

Heeft u een ondergrond geselecteerd, dan kunt u deze vormgeven met een kleur of material in het tabblad “Afwerkingen”.

Afwerkingen

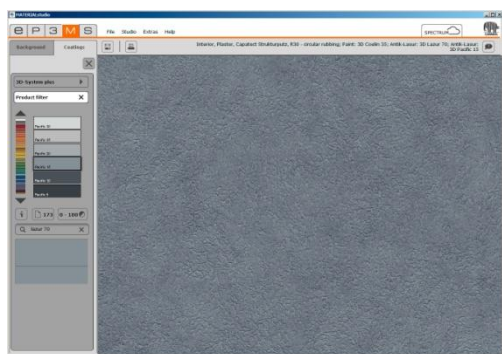
Begin met de “1e afwerking” en selecteer het gewenste product in het dropdown-menu. Klik vervolgens op het grijze veld “kies een kleur” (rechts naast het dropdown-menu) om de ColorPicker te openen waarmee u een kleurtint kunt kiezen.

Aanwijzing: Er worden alleen producten of afwerkingen gepresenteerd die technisch uitvoerbaar zijn en aanbevolen worden. Een 2e afwerking kan alleen geselecteerd worden, als dit mogelijk is voor het materiaal.



ColorPicker

U kunt een kleur selecteren in het venster ColorPicker. Wanneer u een kleur aanklikt wordt de ondergrond direct met deze kleur gecombineerd. Deze preview blijft zichtbaar in de ColorPicker totdat u een andere kleur selecteert. Wanneer u op de “X” rechtsboven klikt gaat u terug naar de ondergrond.



Net als in de EXPLORER en PHOTOstudio, biedt ColorPicker u verschillende opties: u kunt selecteren op reflectiewaarde, paginanummer in de kleurenwaaier of in de tekst zoeken.

Aanwijzing: Al naargelang de gekozen ondergrond krijgt u in het dropdown-menu alleen bepaalde afwerkingsmogelijkheden te zien. Dit ligt aan het feit dat de ondergronden alleen met een bepaald type en aantal afwerkingen bewerkt kunnen worden. Op deze wijze garandeert SPECTRUM 5 dat uw persoonlijke materiaalcombinaties ook in werkelijkheid uitvoerbaar zijn.

Afwerking wijzigen

Als u de kleurtint van een afwerking achteraf wilt veranderen, klikt u in het grijze veld naast de afwerking en kiest u een nieuwe kleurtint. Als u het type afwerking in het dropdown-menu verandert, moet ook de kleurtint opnieuw geselecteerd worden.

Aanwijzing: Bij de keuze van een andere kleurtint met handhaving van het type afwerking blijven uw daaropvolgende coatings gehandhaafd. Als u echter een type afwerking verandert, dan worden de daaropvolgende afwerkingen gereset.

Afwerking verwijderen

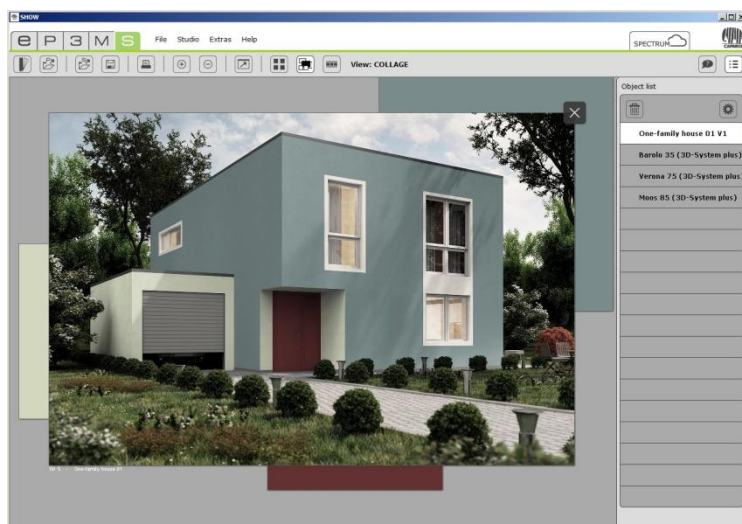
Na het afwerken van uw ondergrond kunt u steeds de laatst toegevoegde afwerking weer verwijderen. Klik hiervoor op het "X"-symbool rechts naast de kleurtintaanduiding.

7.3 Eigen materialen gebruiken

Alle gemaakte en opgeslagen patronen worden in 'Collecties' / 'Eigen collecties' geplaatst. In de PHOTostudio heeft u via 'Vormgeven' / 'Collecties' direct toegang tot uw 'Eigen collecties'. (zie hoofdstuk 4.3.2. "Eigen collecties")

8. SHOW

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



8.1 Menubalk

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



Collecties tonen



Selecteer het “Waaier” icoontje om toegang te krijgen tot uw collecties en favorieten en laad zo uw eigen kleuren en materialen naar uw werkruimte.

Open een collectie van een fabrikant en gebruik de ColorPicker om de gewenste afwerking te kiezen voor de show. Of selecteer een favorietenset en laad de inhoud hiervan direct in de show door op het miniatuur te klikken.

Aanwijzing: Voor meer informatie over collecties en favorieten, zie hoofdstuk 5.4.

Project openen



Klik op “Project openen” om beelden uit uw eigen projecten of voorbeeldfoto’s in de show te laden. Selecteer het gewenste bestand in het dialoogvenster en klik “Open” om te bevestigen. U kunt eventueel ook de kleuren en materialen importeren die gebruikt zijn in het ontwerp.

Show openen



Klik op “Show openen” om een bestaand show-project te openen of om uw werkruimte leeg te maken. Wanneer u uw gemaakte show wilt bewaren dient u deze op te slaan in uw projecten.

Klik op “Show openen” om het gewenste project te openen uit de lijst met projecten. Klik “Open” om te bevestigen. U kunt een show ook openen door er op te dubbelklikken in de EXPLORER.

Aanwijzing: Beeldbestanden die grijs worden weergegeven kunt u niet openen in de SHOW.

Show opslaan



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

Afdrukken



Druk op de knop “Afdrukken” om de actuele rangschikking van uw SHOW-werkvlak als A4-PDF af te drukken.

Inzoomen/uitzoomen



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

Schermvullend



In de modus “Schermvullend” ziet u uw huidige verzameling kleuren en/of materialen op de volledige grootte van uw scherm. De menubalk zijn daarom verborgen. Klik op de knop “X” om terug te gaan naar de werkruimte.

Help



Het icoontje “Toon help” leidt u naar de online versie van het SPECTRUM 5 handboek (actieve internetverbinding vereist).

U kunt ook kiezen voor “Help”/“Online help” met sneltoets “F1”.

Lijst inklappen / uitklappen



Door te klikken op de knop "Lijst tonen" kunt u de lijst in- of uitklappen. In deze lijst worden alle foto's en stalen getoond. Hier heeft u de mogelijkheid onderdelen te verwijderen, de volgorde aan te passen en instellingen voor de DiaShow te bekijken. Verdere informatie hierover is te vinden in hoofdstuk 8.1.1.

8.1.1 Weergave

In de module SHOW kunt u kiezen uit drie verschillende weergaves: vergelijken, collage en dia-show.

Vergelijken



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

Collage



Dit is de standaard weergave in de module SHOW. Alle nieuwe shows worden automatisch in de modus “Collage” gestart. In deze modus kunt u kleuren en materialen vrij verplaatsen, vergroten, verkleinen in de werkruimte.

DiaShow



De dia-show is bedoeld om uw eigen materialen, kleuren en foto's te presenteren aan een klant, tijdens een beurs of in een POS. De dia-show is vooral indrukwekkend wanneer u verschillende ontwerpen van één foto achter elkaar plaatst.

Wanneer u op het dia-show icoontje klikt, worden alle items in de werkruimte in een bepaalde volgorde gesorteerd. Deze sortering bepaalt de volgorde tijdens de dia-show. Door de linker muisknop ingedrukt te houden kunt u de volgorde van de items wijzigen.



Klik op de knop Play (afspelen) rechts onder de lijst om de dia-show te starten. De foto's en afwerkingen worden weergegeven op volledig beeld in de aangegeven volgorde.

Om een dia-show te pauseren klikt u ergens op het scherm. Het afspeelmenu wordt zichtbaar en u kunt op de Pauze-knop klikken. Klikt u op de knop "Stoppen" dan keert u terug naar de werkruimte van de dia-show in SPECTRUM. U kunt ook de Escape-toets gebruiken.

Aanwijzing: U kunt zelf de tijd tussen de beelden bepalen. Geef hiervoor een aantal seconden op in het vak "Interval". Drie seconden is de standaardinstelling.

Bouwdeel verwijderen



De lijst met bouwdelen heft ook een knop "Bouwdeel verwijderen". Klik op een projectnaam, kleur of material in de lijst en klik dan op de knop "Bouwdeel verwijderen". Het gekozen bestand wordt dan verwijderd uit de werkruimte.

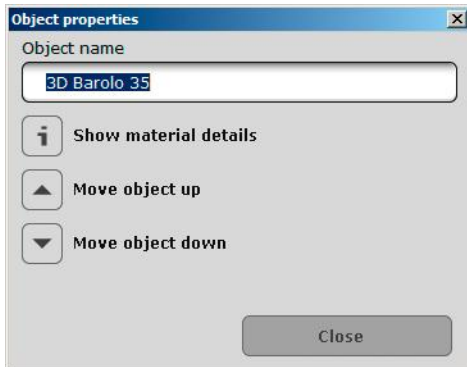
U kunt een bestand ook verwijderen door op de "X" te klikken.

Aanwijzing: Het bouwdeel wordt alleen verwijderd uit de werkruimte, niet uit het project zelf. U kunt het verwijderde bestand altijd weer toevoegen aan de werkruimte.

Bouwdeeleigenschappen



De bouwdeeleigenschappen worden getoond door het tandwiel-icoontje aan te klikken van het bewuste bouwdeel.



Materiaaldetails tonen

Kies „Materiaaldetails tonen“, wanneer u meer informatie over de kleur of het materiaal van een bouwdeel wilt bekijken.

Bouwdeel omhoog verschuiven

Hiermee kunt u een bouwdeellaag omhoog verschuiven. De bovenste laag wordt altijd als eerste afgespeeld in de DIAshow.

Bouwdeel omlaag verschuiven

Hiermee kunt u een bouwdeellaag omlaag verschuiven. De onderste laag wordt altijd als laatste afgespeeld in de DIAshow.

9. SPECTRUM_cloud

SPECTRUM_cloud is uw persoonlijke opslagruimte op internet waar u uw projecten en materialen kunt opslaan, nieuwe collecties kunt downloaden en gebruik kunt maken van verschillende services. Met de cloud kunt u ook bestanden uitwisselen tussen verschillende SPECTRUM-applicaties.

9.1 Inloggen/registratie

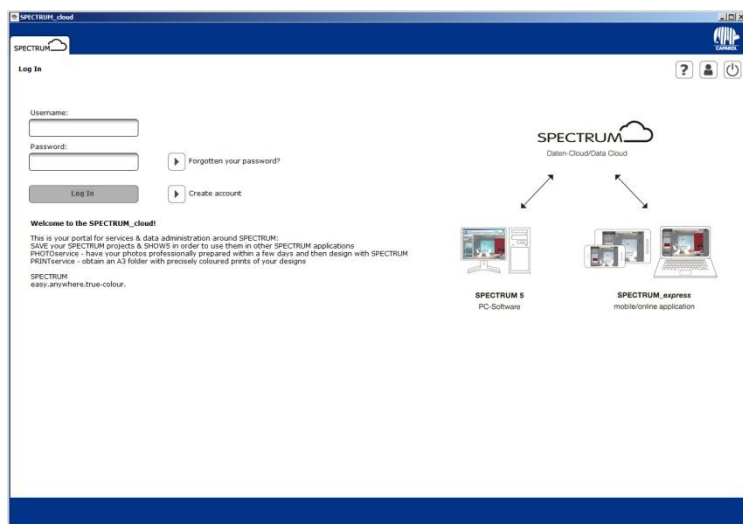


Om toegang te krijgen tot de cloud klikt u op de knop “SPECTRUM_cloud” in het programma. Een internetverbinding is vereist.

9.1.1 Registratie

U moet zich registreren om SPECTRUM_cloud te gebruiken. Hiervoor klikt u op “Account maken”. Vul alle benodigde gegevens in (gemarkeerd met een sterretje) en klik op “Aanmelden”.

U kunt daarna inloggen met uw persoonlijke gegevens.



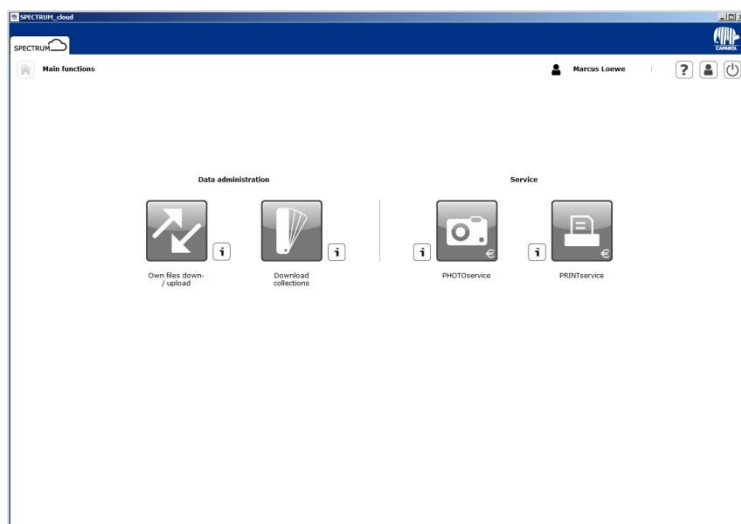
9.1.2 Inloggen

Heeft u al een inlognaam en wachtwoord van een andere SPECTRUM/Caparol applicatie, dan kunt u deze gegevens gebruiken.

9.1.3 Wachtwoord vergeten

Wanneer u uw wachtwoord niet meer weet, klikt u op “Wachtwoord vergeten?” in het inlogscherf. In het volgende venster geeft u uw inlognaam of e-mailadres op en klikt u op “Opslaan”. U ontvangt dan een e-mail met daarin uw wachtwoord.

9.2 Bestandsbeheer

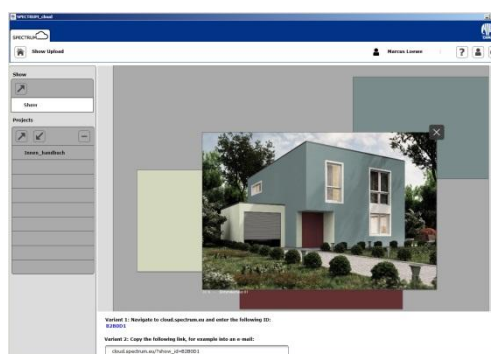
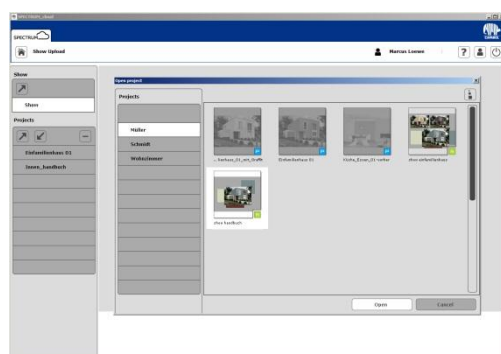


9.2.1 Eigen beelden downloaden en uploaden



In het gedeelte “Eigen beelden downloaden en uploaden” kunt u tot 9 projecten en een show in de cloud laden en opslaan. Na het uploaden kunt u deze in SPECTRUM 5 opnieuw openen en verder bewerken.

Show uploaden



Om een show te uploaden klikt u op de naar boven wijzende pijl in het tabblad “Show”. Er wordt een venster geopend die uw projecten in SPECTRUM 5 laat zien. Selecteer een projectmap en daarna het miniatur van het project (een SHOW project wordt gemarkeerd door een groene “S” in de rechter onder hoek).

De show wordt geupload in de cloud. U kunt de voortgang bekijken met de statusbalk in het scherm van de cloud. Zodra de show met succes is geupload, ziet u een preview van de werkruimte en heeft u twee opties voor het gebruik van uw show (zie de witte balk onder in beeld):

Variant 1: Navigate to cloud.spectrum.eu and enter the following ID:
B2B0D1

Variant 2: Copy the following link, for example into an e-mail:

cloud.spectrum.eu/?show_id=B2B0D1

Toon in SPECTRUM_express

“Variant 1” bevat de corresponderende SPECTRUM-ID voor het project. Dit ID-nummer is specifiek toegewezen aan de geuploadede show. U kunt dit nummer gebruiken om de SHOW in SPECTRUM_express te openen. Hiervoor opent u SPECTRUM_express via <http://cloud.spectrum.eu> en geeft u het ID-nummer in.

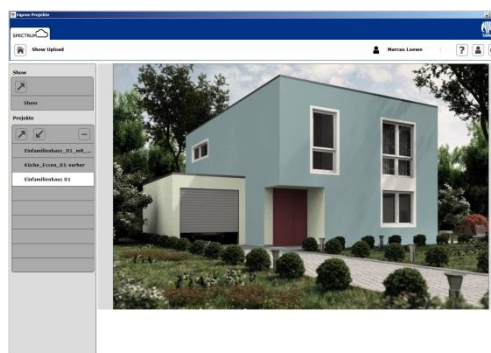
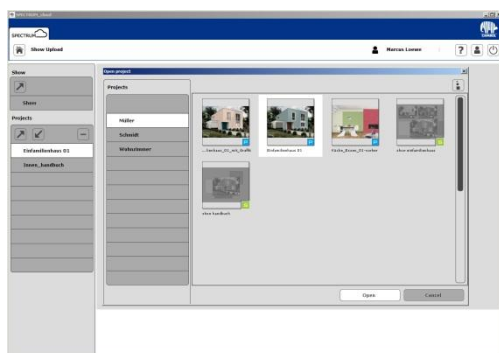


De SHOW modus wordt geopend waarin alle kleurtinten, materialen en beeldbestanden uit de SHOW worden getoond in de browser. Om het venster te sluiten, klikt u op de “X” rechts boven in het scherm.

Show-link via e-mail versturen

Onder “Variant 2” ziet u een directe link naar SPECTRUM_express, welke automatisch de SHOW in deze online applicatie opent (actieve internetverbinding vereist). U kunt deze link bijvoorbeeld via e-mail versturen.

Projecten downloaden/uploaden

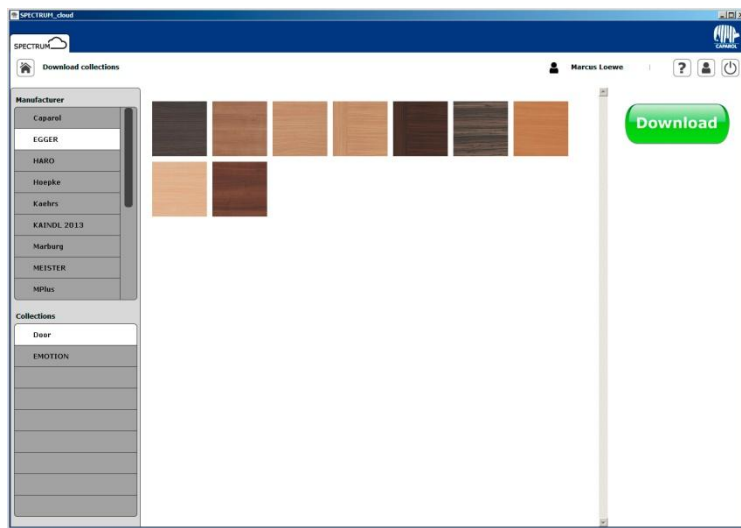


Om een project te uploaden klikt u op de naar boven wijzende pijl in het project-tabblad. Er wordt een venster geopend die uw projecten in SPECTRUM 5 laat zien. Selecteer een projectmap en daarna het miniatuur van het project dat u wilt uploaden (aangegeven met een blauwe P in de rechter onder hoek van het scherm).

De show wordt geupload in de cloud. U kunt de voortgang bekijken met de statusbalk in het scherm van de cloud. Zodra het uploaden klaar is, verschijnt het project in de lijst met projecten.

Om een project te downloaden in SPECTRUM 5, klikt u op een project om deze te selecteren in de projectlijst van de cloud en daarna op de naar benedenwijzende pijl voor “Download”. Er wordt een venster geopend die uw projecten in SPECTRUM 5 laat zien. Selecteer een bestemmingsmap voor uw project, geef een ontwerpnaam op en klik op “Opslaan”. Het project is opgeslagen in de geselecteerde map in EXPLORER in SPECTRUM 5. U kunt het project ook direct openen in de PHOTOstudio voor verdure bewerking.

9.2.2 Downloaden collecties

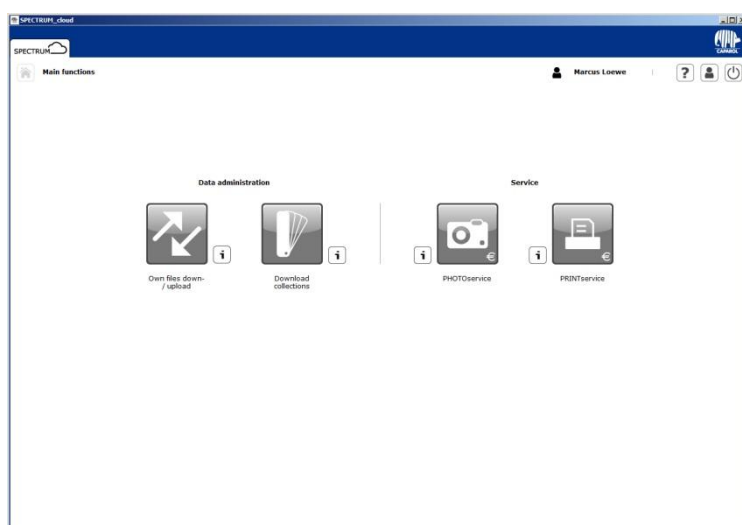


In het gebied “Fabrikanten” kunt u de laatste collecties van Caparol en onze partners gratis naar SPECTRUM 5 downloaden.

Om een collectie van een fabrikant te downloaden selecteert u eerst de gewenste fabrikant. Klik daarna op de gewenste collectie. U ziet een preview van de oppervlakken in deze collectie. Klik op de groene “DOWNLOAD” knop rechts boven in het venster. De collectie wordt gedownload in het SPECTRUM programma. U kunt de voortgang van de installatie volgen via de statusbalk.

De gedownloade collectie is nu te vinden in de EXPLORER, in de “Collecties” tab, in de lijst van beschikbare fabrikanten. De oppervlakken kunnen gebruikt worden voor ontwerpen in de PHOTOstudio, net als alle andere collecties.

9.3 Service



9.3.1 PHOTOService



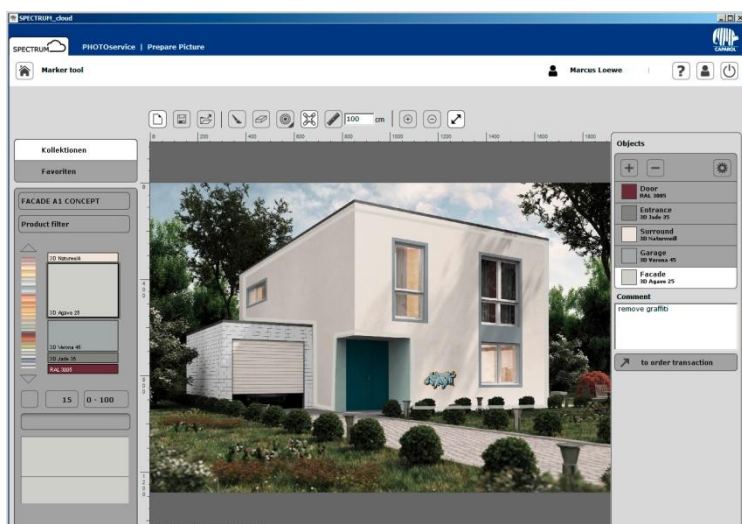
Geen tijd voor het bewerken van een foto? De PHOTOService biedt u de mogelijkheid om uw foto te laten retoucheren en voorbereiden volgens uw wensen. U geeft ruwweg aan wat u gemarkeerd wilt hebben en stuurt de foto naar de PHOTOService via internet. De bewerkte foto is klaar om te downloaden binnen 2 tot 3 werkdagen. U kunt dan direct met ontwerpen beginnen in de PHOTOstudio.

Er zijn kosten verbonden aan deze service. Meer informatie over prijzen en de betaalwijze vindt u in de sectie "PHOTOService" op www.spectrum-online.eu.

Nieuwe bestelling



Klik eerst op "Nieuwe bestelling". De markeerstift van de PHOTOService wordt geactiveerd. U kunt dan op de knop "Nieuw project" klikken om een foto van uw PC of externe gegevensdrager te selecteren.



Markeergereedschap menubalk



Nieuw project



Gebruik deze knop om de verkenner van uw PC te openen om zo een foto te selecteren. Klik op “Openen” om de foto te laden.

Project opslaan



Klik op de knop “Opslaan” om een gemarkeerde foto op te slaan. Er wordt een venster geopend waar u een locatie kunt selecteren op het bestand in op te slaan.

Project openen



Gebruik “Project openen” om een eerder gemarkeerd project te openen om deze verder te bewerken.

Penseel



U kunt het penseel selecteren om de te bewerken bouwdeelen te markeren in een foto. Om dit te doen selecteert u het bouwdeel in de lijst en selecteert u daarna “Penseel” in de gewenste grootte. Teken dan de ruwe gebieden die u gemaskerd wilt hebben. U kunt ook hoekpunten maken door een klik met uw muis, en deze daarna te verbinden door de Shift-toetse ingedrukt te houden en nogmaals te klikken. Markeer het gewenste vlak in een foto voor elk bouwdeel.

Gum



Met dit gereedschap kunt u fouten corrigeren in gemarkeerde vlakken. Hiervoor selecteert u het bewuste bouwdeel, klikt u op “Gum” en verwijdert u ongewenste penseelstreken. Ook hier kunt u rechte lijnen trekken door twee punten te klikken terwijl u de Shift-toets ingedrukt houdt.

Gereedschapspunten



Er zijn vier verschillende gereedschapspunten (groottes) beschikbaar in 8, 16, 32 en 64 pixels voor gebruik met het "Penseel" en de "Gum".

Marker voor retoucheren



Met "Marker voor retoucheren" kunt u onzuiverheden in de foto markeren om te laten verwijderen door de PHOTOService. Om dit te doen klikt u op "Marker voor retoucheren" in het bewuste bouwdeel. Klik dan op het punt in de foto die geretoucheerd moet worden. Er verschijnt een gekleurde "X" op die plek.

Om aanwijzingen te geven over de gewenste retouche, kunt u een opmerking toevoegen.

Aanwijzing: Markeringen voor retouche kunt u verwijderen met de "Gum".

Referentiemaat



Omdat alle bouwdelen worden voorbereid voor afwerking met kleuren én materialen, is het belangrijk om de proporties van het bouwdeel in te vullen. Klik op een beginpunt in de foto van een vlak waarvan u de proporties wilt invullen en kies een eindpunt door nogmaals te klikken. Vul daarna een getal (in cm) in voor de werkelijke lengte van de rechte lijn die u zojuist heeft gemaakt.

Aanwijzing: U hoeft de proporties maar één keer per foto in te vullen en wordt gebruikt voor alle afmetingen van alle bouwdelen.

Inzoomen / Uitzoomen



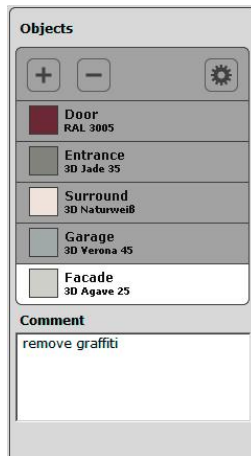
Om de weergave van uw foto te vergroten of te verkleinen, draait u aan uw muiswiel in het werkgebied of klikt u op het vergroot- of verkleinglas icoontje.

Passend zoomen



Met deze knop kunt u het formaat van de foto aanpassen aan uw werkgebied.

Voorbereiden PHOTOService



Vlakken maken

Nadat u een foto heeft geïmporteerd in de PHOTOsudio moet u eerst de gewenste bouwdelen aanmaken in de lijst met bouwdelen. Een eerste bouwdeel genaamd "Vlak 1" is standaard aanwezig. Om de naam van dit vlak te wijzigen dubbelklikt u op het vlak in de lijst. U kunt ook met de rechter muisknop op het vlak klikken om de naam te wijzigen. U kunt meer vlakken toevoegen door op "Nieuw" te klikken, vlakken kunt u verwijderen door op "Verwijderen" te klikken.

Elk vlak krijgt automatisch een kleur toegewezen wanneer deze aangemaakt wordt. Hierdoor kunt u de verschillende vlakken beter van elkaar onderscheiden tijdens het markeren. Zodra u in de Colorpicker een kleurtoon kiest, wordt de maskerkleur door deze kleur vervangen. Daardoor ontvangt u later het object zonder meerkosten direct in de juiste kleurstelling. Natuurlijk kunt u naderhand zelf de kleur nog weer veranderen. U kunt maximaal vijf bouwdelen aanmaken.

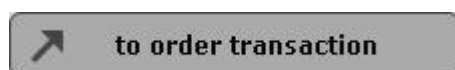
Vlakken markeren in de foto

Nadat u een vlak heeft aangemaakt kunt u het gewenste vlak (of vlakken) ruw markeren in de foto.

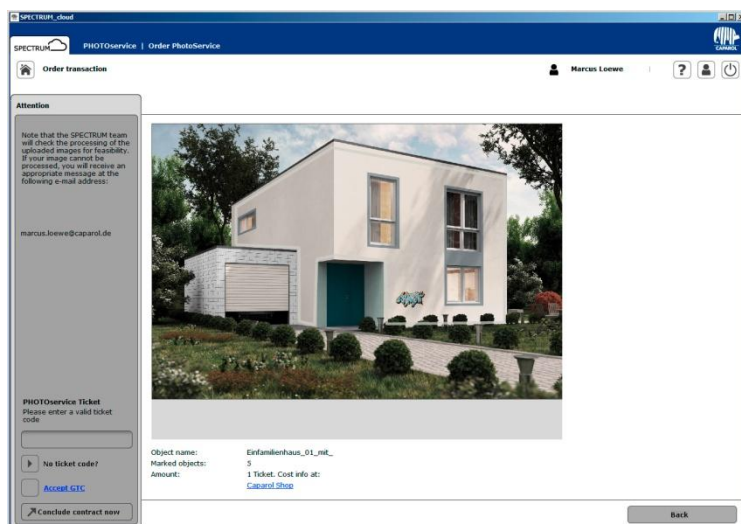
Opmerking toevoegen

Bij "Opmerking" kunt u een aanwijzing invoeren over het gemarkeerde vlak, zoals informatie over het object of verzoeken om retouches.

Naar betalen



Zodra u de gewenste bouwdelen van een foto heeft gemarkeerd en de proporties heeft aangegeven, kunt u deze verzenden door op de knop “Naar betalen” te klikken. In het nieuwe venster kunt u de code van een PHOTOService betaalticket invoeren en de bestelling voltooien.



PHOTOService ticket

U kunt voor de PHOTOService betalen door middel van de zogenoemde “PHOTOService tickets”. Deze zes-cijferige codes kunnen gekocht worden in de Caparol shop.

Geef een geldige PHOTOService ticketcode in, in het rechtse veld voor betaling of klik op de knop “Geen ticket?” om naar de Caparol shop te gaan.

PHOTOService tickets kopen

Wanneer u geen ticket heeft, kunt u deze kopen in de Caparol shop. De link naar deze shop is te vinden in de cloud (www.caparol-shop.de).

PHOTOService tickets kunnen per stuk worden gekocht of per voordelige set van 5. Wanneer u een bestelling plaatst in de Caparol shop, ontvangt u een e-mail met het bestelde aantal codes - u kunt daarna direct verder gaan met het voltooien van uw PHOTOService bestelling. U ontvangt de factuur binnen enkele dagen per post.

Aanwijzing: U kunt een ticketcode slechts éénmaal gebruiken.

Prijslijst en bestellen: https://www.caparol-shop.de/product_info.php/info/p197_SPECTRUM-5-PHOTO-em-service--em-.html/XTCsid/aa98165bdd2bbcef737b00fa29c94925

Bestelling verzenden

Verifieer uw e-mailadres, accepteer de algemene voorwaarden en klik op “Bestellen”.

Beeld ophalen



Zodra de fotobewerken en maskering is voltooid, ontvangt u een e-mailbericht.

U logt daarna in bij de SPECTRUM_cloud en klikt in de PHOTOService op de knop „Beeld ophalen “.

Kies aan de linker kant uw foto uit en klik vervolgens op de knop „Download“.

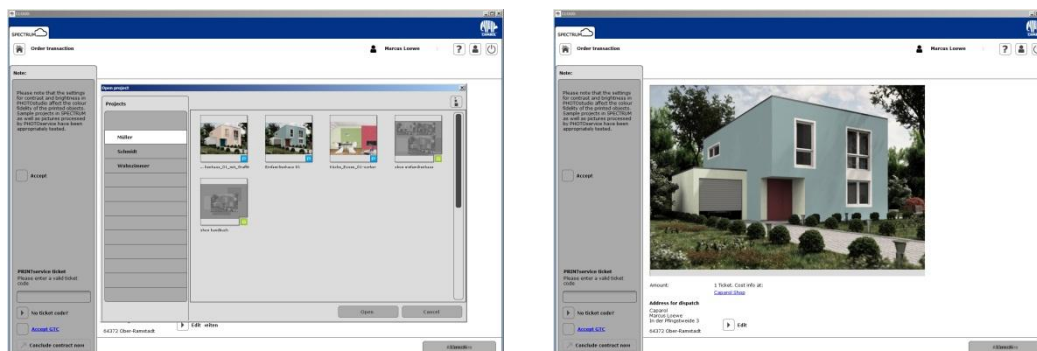
In het daarop volgende venster kiest u de gewenste map op de foto in te plaatsen geeft u een naam op.

U kunt de foto daarna direct in de PHOTOsudio openen.

9.3.2 PRINTservice



Heeft u een ontwerp klaar die u niet zelf wilt printen, dan kunt u ook gebruik maken van de PRINTservice om een kleurechte afdruk te ontvangen. U ontvangt de afdruk per post binnen ongeveer 5 werkdagen. Het pakket bestaat uit een map in DIN A3 formaat met een presentatie van uw ontwerp op DIN A4 formaat, plus een overzicht van gebruikte kleurtinten en materialen.



Bestellen

Klik eerst op het "PRINTservice" icoontje. Er wordt een venster geopend dat u toegang geeft tot uw eigen SPECTRUM 5 projecten. Selecteer de map en het project dat u wilt afdrukken en klik op "Openen". Het project wordt nu groot weergegeven in de cloud.

Kleurweergave

Wanneer u helderheid en contrast heeft aangepast voor verschillende bouwdelen tijdens het ontwerpen, dan kunnen deze bewerkingen de kleurweergave beïnvloeden op de print. Deze instellingen kunnen niet gecompenseerd worden tijdens het afdrukken door de PRINTservice, omdat deze service volledig geautomatiseerd is. Daarom moet u eerst een vinkje zetten in het vak aan de linker zijde om deze notificatie te accepteren voordat u verder kunt gaan.

PRINTservice ticket

U kunt voor de betaling een zogenaamd ticket gebruiken. Deze zes-cijferige codes beginnen met een "X" en kunnen gekocht worden in de Caparol shop.

Vul een geldige ticketcode in in het veld voor betalen of klik op "Geen ticketcode?" om naar de Caparol shop te gaan om een ticket te kopen.

PRINTservice tickets kopen

Wanneer u geen ticket heeft, kunt u deze kopen in de Caparol shop. De link naar deze shop is te vinden in de cloud (www.caparol-shop.de).

PRINTservice tickets kunnen per stuk worden gekocht of per voordelige set van 5. Wanneer u een bestelling plaatst in de Caparol shop, ontvangt u een e-mail met het bestelde aantal codes - u kunt daarna direct verder gaan met het voltooiën van uw PRINTservice bestelling. U ontvangt de factuur binnen enkele dagen per post.

Aanwijzing: U kunt een ticketcode slechts éénmaal gebruiken.

Prijslijst en bestellen: https://www.caparol-shop.de/product_info.php/info/p197_SPECTRUM-5-PHOTO-em-service--em-.html/XTCsid/aa98165bdd2bbcef737b00fa29c94925

Bestelling verzenden

Verifieer uw e-mailadres, accepteer de algemene voorwaarden en klik op “Bestellen”.

9.4 Andere functies

Homepage “Hoofdfuncties”



Om de homepage te tonen met een overzicht van uw projectgegevens klikt u op het huis-icoontje.

Help



Klik op het vraagteken om het online gebruikershandboek van SPECTRUM 5 te tonen.

Gebruikersgegevens



U kunt het icoontje met het poppetje gebruiken om uw gebruikersgegevens te bekijken en aan te vullen.

Uitloggen

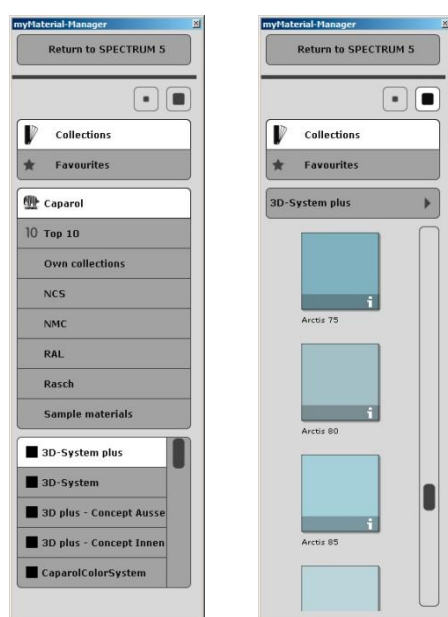


Klik op “Sluiten” om uit te loggen bij de cloud.

10. myMaterial-Manager

SPECTRUM 5 biedt de markt een unieke keuze aan actuele kleur- en materiaalcollecties. De “myMaterial-Manager” maakt de export mogelijk van alle oppervlakken via “Drag’n’Drop” in externe programma's zoals bijvoorbeeld Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator of ook CAD-/3D-toepassingen zoals 3Dsmax, Cinema4D etc.

Via de hoofdnavigatie onder “Extra's” > “myMaterial-Manager” gaat het SPECTRUM 5-programmavenster dicht en toont het werkgebied van de “myMaterial-Manager”.



10.1 Opbouw myMaterial-Manager

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

Aanwijzing: SPECTRUM 5 loopt op de achtergrond verder bij het gebruik van de “myMaterial-Manager” en kan op ieder willekeurig moment weer worden opgeroepen via de knop “Terug naar SPECTRUM 5”.

10.1.1 Kleur, materiaal en favorieten selecteren

Bijna net als bij de tabbladen in de EXPLORER heeft u in de “myMaterial-Manager” toegang tot de database met alle bijbehorende kleurtinten en materialen. Om een kleur of materiaal te kiezen, selecteert u eerst “Collecties” of “Favorieten”. In deze tabbladen kunt u uw selectie beperken tot specifieke fabrikanten en hun collecties of een specifieke set favorieten.

Wanneer u op een collectie klikt, gaat de weergave over op een beeldweergave van de inhoud. Met behulp van de schuifbalk op de rechterraand van het venster kunt u de collectie doorzoeken.

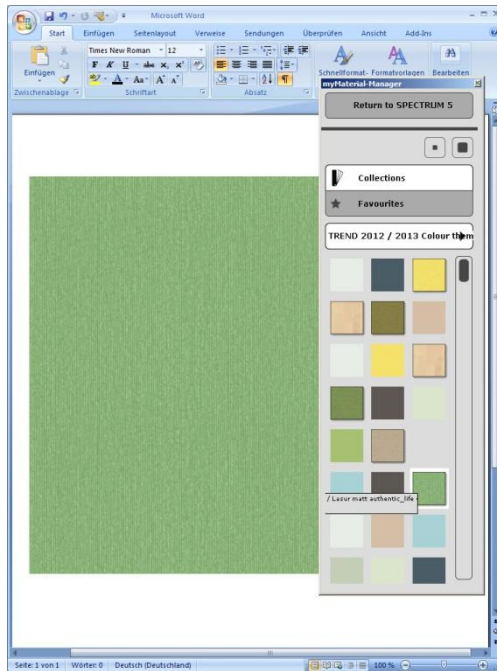
10.1.2 Kleur, materiaal en favorieten exporteren

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

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

Kleurtinten: 256x256 pixel, 72dpi

Materialen: 1417x1417 pixel, 18dpi



10.1.3 Terug naar SPECTRUM 5

Als u terug wilt schakelen naar SPECTRUM 5, klik dan op de knop “Terug naar SPECTRUM 5” in het bovenste gebied van de myMaterial-Manager. De myMaterial-Manager wordt gesloten en SPECTRUM 5 wordt in de module EXPLORER geopend.

11. Kleurechte kalibratie - ColorMunki

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

Om de kleurweergave van uw media te optimaliseren, staan er in SPECTRUM 5 twee verschillende mogelijkheden tot uw beschikking:

11.1 Eenvoudige kleuroptimalisatie (zonder ColorMunki)

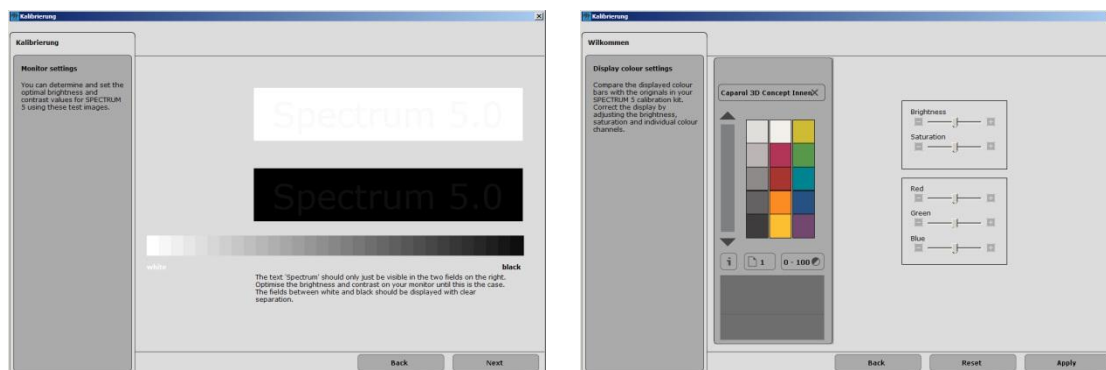
De complete versie van SPECTRUM 5 bevat een “SPECTRUM-kalibratiewaai” ter optimalisering van de kleurweergave op de monitor. De kalibratiewaai bestaat uit 15 originele modellen van het Caparol 3D-systeem, die dienst doen als vergelijkingsmonster voor de monitorweergave. Helderheid en verzadiging en de afzonderlijke kleurkanalen kunnen onafhankelijk van elkaar bijgesteld worden.

11.1.1 Kalibratie

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

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

De volgende dialoog verschijnt. Klik op de knop “Verder” om bij de monitorinstellingen te komen.



Beeldscherminstellingen

Hier controleert u aan de hand van beide testbeelden (wit/zwart) de contrastweergave van uw monitor.

Het opschrift “SPECTRUM 5” moet in beide velden leesbaar zijn. Daarnaast moet op de onderste verloopbalk een “harmonische”, gelijkmatige aaneenschakeling van wit naar zwart te zien zijn.

Instellingen kleurweergave

Vergelijk de afgebeelde kleurreeksen met de originele modellen van uw SPECTRUM 5-kalibratiewaai. Corrigeer de kleurweergave door de instellingen voor helderheid en verzadiging en de afzonderlijke kleurkanalen af te stellen. Hiervoor kunt u werken met de regelaars “Helderheid” en “Verzadiging” alsmede de kleurregelaars voor de kleurkanalen “Rood”, “Groen” en “Blauw”. Bij het verschuiven van een regelaar heeft de verandering effect op alle weergegeven kleurtinten. U ziet de verandering in de rechterhelft van het desbetreffende kleurveld, het linkergebied blijft bestaan ter vergelijking.

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

Vergelijk ook de bonte tinten met de originele kleurenmonsters van de meegeleverde SPECTRUM 5-kalibratiewaai. Als u uw correcties wilt overnemen voor de kalibratie van uw monitor, klik dan op “Overnemen”. Voor het resetten van uw instellingen zoals die tot dan toe waren en/of het opnieuw kalibreren, klikt u op “Resetten”.

Aanwijzing: De hier gemaakte instellingen hebben enkel effect binnen SPECTRUM 5.

11.2 Kalibratie met ColorMunki

Met behulp van de ColorMunki en SPECTRUM 5 kunnen hoogwaardige profielen gecreëerd worden voor uitvoerapparaten zoals monitor of printer en zo materiaal- en tijdverlies verlaagd worden. De spectraalfotometer ColorMunki van de marktleider X-Rite verbetert de kleurweergave in SPECTRUM 5 van het begin af aan en optimaliseert de kleurweergave van ontwerpen en presentatiedocumenten.

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



11.2.1 Weergaveprofiel opstellen

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

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



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

Type monitor selecteren

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

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



Eenvoudig profilering

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

Geavanceerde profilering

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

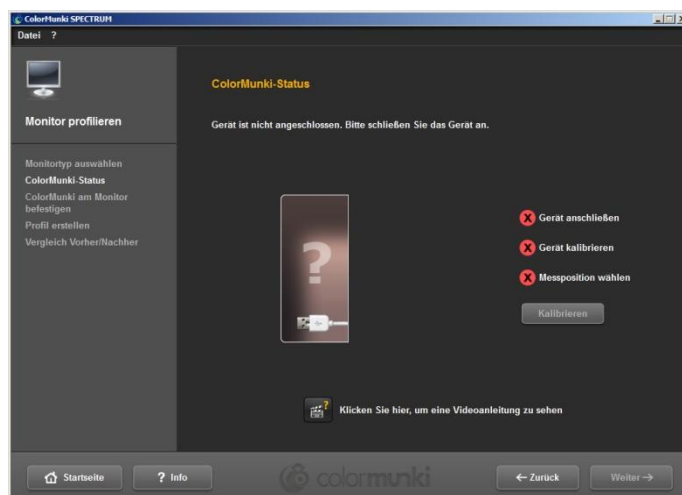
Kies “Lichtstroomdichtheid van de monitor voor het omgevingslicht instellen”, als u geen speciale instelling voor de lichtstroomdichtheid wenst. Kies voor de handmatige instelling van de lichtstroomdichtheid “Lichtstroomdichtheid van de monitor op deze gewenste waarde instellen” en stel in het veld rechts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

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



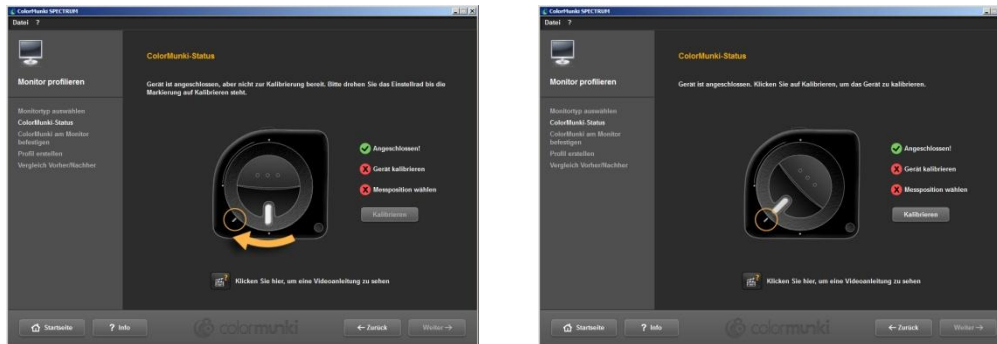
ColorMunki status

In de volgende “ColorMunki-status”-dialoog controleert SPECTRUM 5 of uw ColorMunki klaar is voor het opstellen van een profiel. Als de ColorMunki niet correct op de pc is aangesloten, verschijnt onderstaande dialoog:



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

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



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



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



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

ColorMunki aan de monitor bevestigen

In deze dialoog laat SPECTRUM 5 u de positie zien, waarop u de ColorMunki op de monitor positioneert.

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

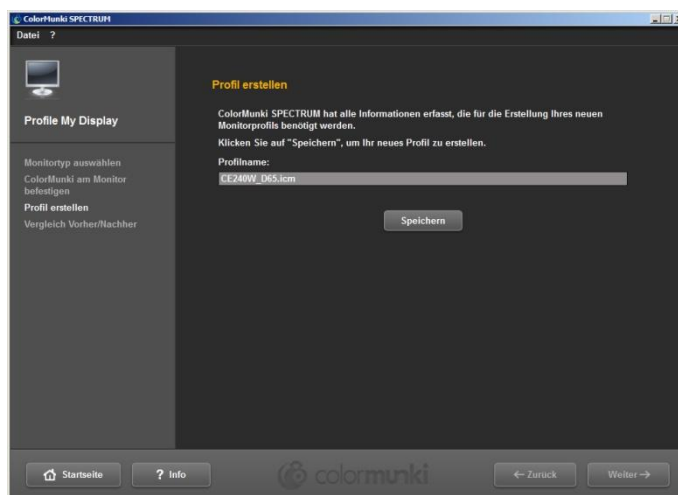


Aanwijzing: Mocht u meer informatie over deze dialoog nodig hebben, dan kunt u de videohandleiding voor deze dialoog bekijken (internetverbinding vereist).

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

Profiel opstellen

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



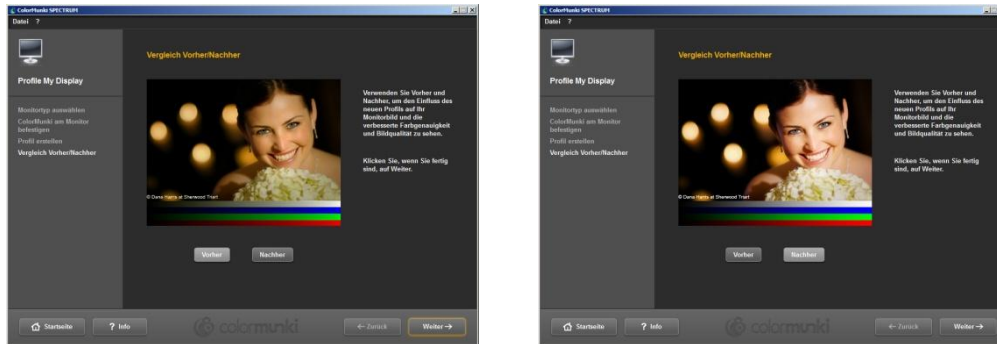
Hierna kunt u een “Herinneringsdatum” aanmaken voor de nieuwe profilering. Klik vervolgens op “Verder”.

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

Vergelijking voor/na

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

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



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

11.2.2 Printerprofiel opstellen

Wanneer u zeker wilt zijn van kleurechte afdrukken die niet afhankelijk zijn van printermodellen, dan raden wij aan een spectraalfotometer te gebruiken voor het opstellen van printerprofielen. Het moge duidelijk zijn dat het gebruikte papier en inktsoort een belangrijke invloed hebben op het eindresultaat.

Wij vragen uw begrip voor het feit dat wij niet de alle soorten printers kunnen testen. We hebben echter een groot aantal verschillende printers getest en leveren u graag de bijbehorende printerprofielen aan.

Een door ons geschikt bevonden printer is deze:

http://www.canon.co.uk/For_Home/Product_Finder/Printers/Professional_Photo_Printers/PIXMA_Pro_9500_Mark_II/

We hebben de volgende papiersoorten getest:

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

Tijdens deze tests is het ons duidelijk geworden dat de gebruikte kalibratiesoftware ook van invloed is. We zijn zeer tevreden met de resultaten van de ColorMunki spectraalfotometer en de bijbehorende software van X-Rite. De resultaten waren zeer goed voor verschillende printers, papiersoorten en instellingen.

De ColorMunki Photo en ColorMunki Design modellen zijn ook zeer geschikt. De ColorMunki SPECTRUM, die door Caparol samen met SPECTRUM 4.0 werd aangeboden is ook prima te gebruiken. Deze modellen geven u ook enkele extra mogelijkheden in combinatie met SPECTRUM 5 – net zoals het geval was met SPECTRUM 4.0.

Canon biedt ook kalibratiesoftware aan voor deze printer, maar wij waren niet geheel tevreden over deze resultaten.

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

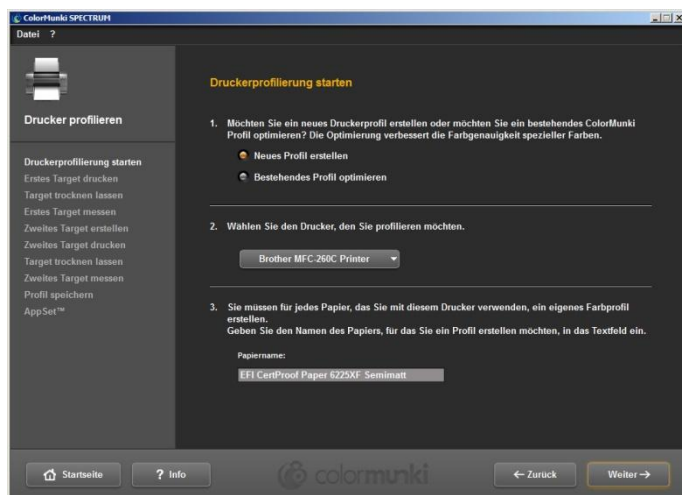
Als de ColorMunki correct is aangesloten en functionerend is, gaat onderstaande dialoog open:



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

Printerprofilering starten

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

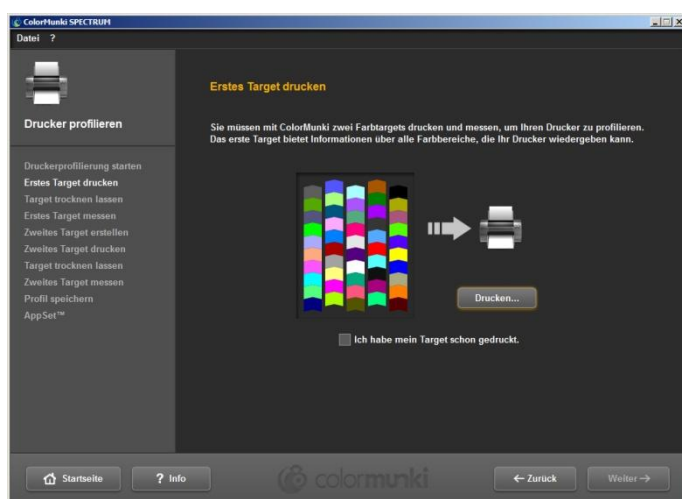


Aanwijzing: Voor iedere afzonderlijke printer en voor ieder soort papier dat u gebruikt op de printer in kwestie, moet een eigen profiel worden opgesteld om de kleurgetrouwheid bij het opstellen van het profiel te garanderen.

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

Eerste target afdrukken

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



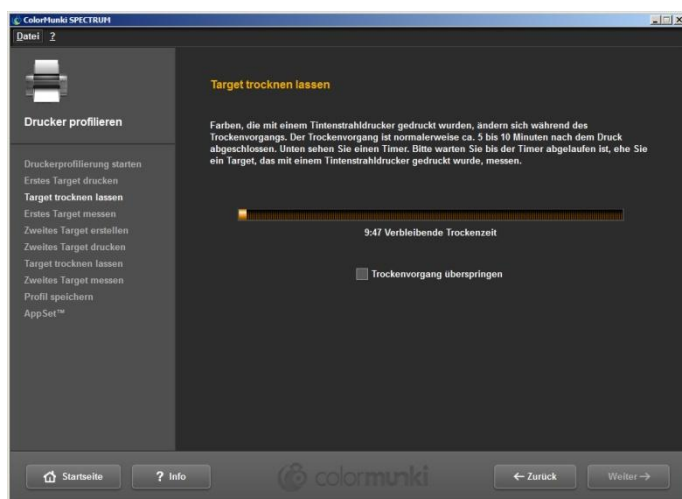
Neem de aanwijzingen in acht, die u voor het openen van de printdialoog te zien krijgt en klik op “Doorgaan”. Maak vervolgens de noodzakelijke instellingen in uw printdialoog, kies de gewenste printer en klik op “OK” om het eerste target te printen.

Klik op “Verder” zodra het target is afgedrukt.

Target laten drogen

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

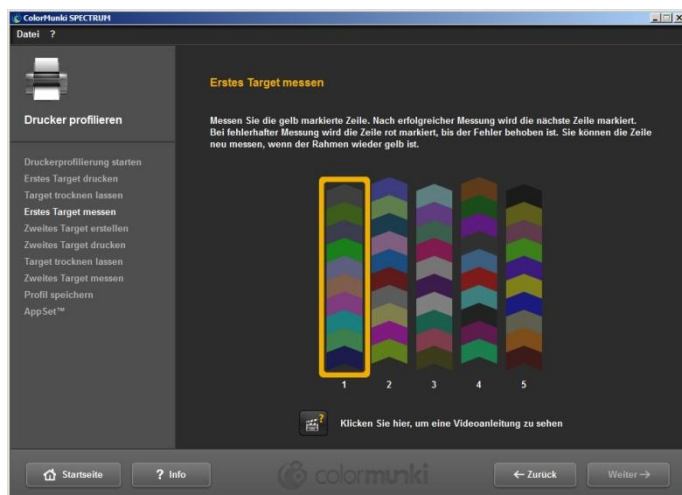
Aanwijzing: Mocht u al een afgedrukt target hebben, dan kunt u de drogingsprocedure overslaan met een klik op “Drogingsprocedure overslaan”. Klik vervolgens op „Verder“ om met het kalibreren te beginnen.



Eerste target meten

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

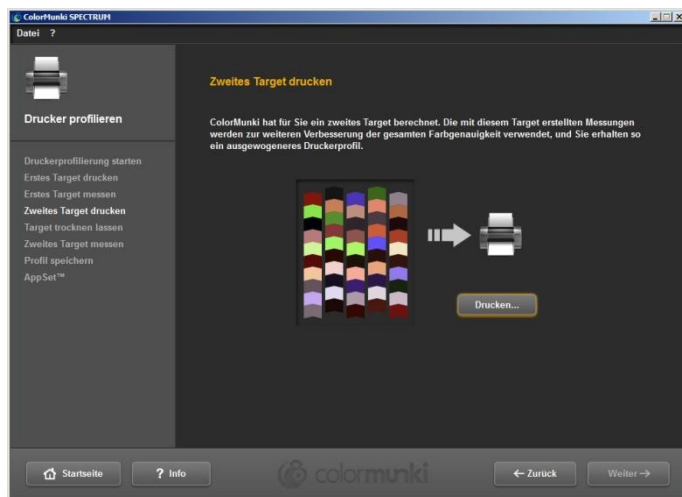
Als de regel verkeerd gekalibreerd is, ziet u een rode rand om de regel. Pas als de rand weer een groene kleur krijgt, kunt u opnieuw kalibreren.



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

Tweede target

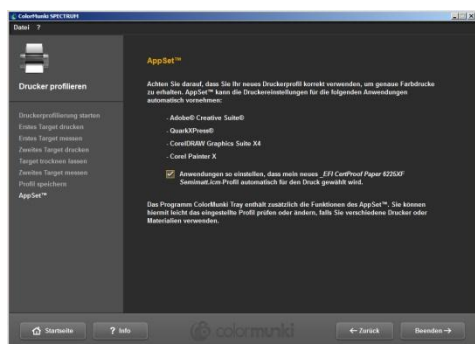
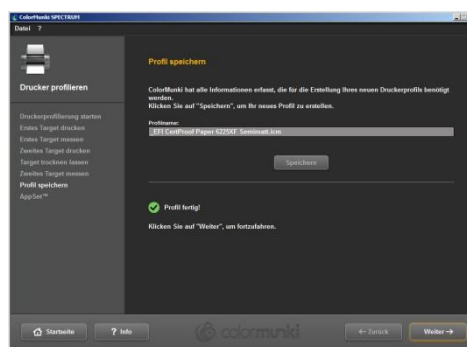
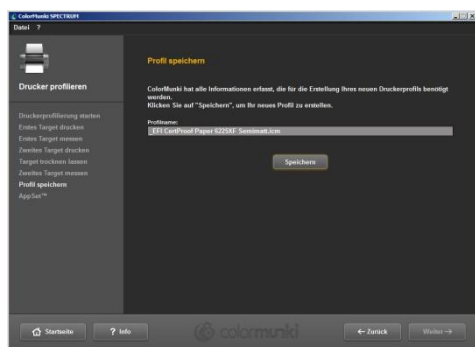
Ga bij het afdrukken, drogen en meten van het tweede target net zo te werk als bij het eerste. Het tweede target kan niet zoals het eerste target worden overgeslagen, aangezien het eerst door de actuele meetwaarden wordt aangemaakt.



Profiel opslaan

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

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

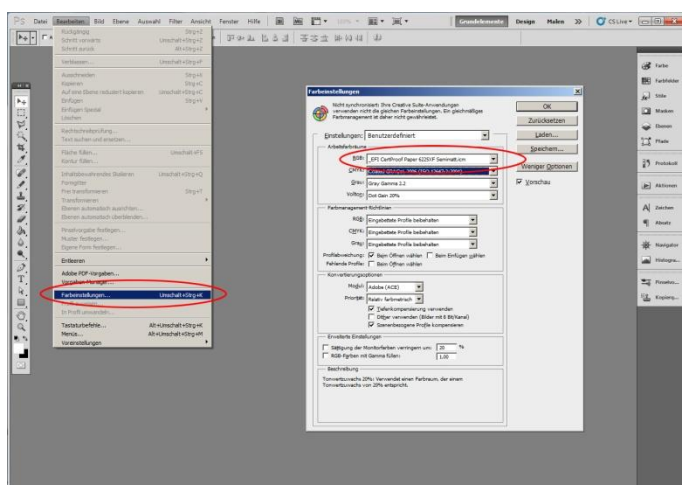


AppSet

Met deze functie biedt X-Rite de automatische overname van uw printerprofiel in andere programma's zoals Adobe Creative Suite, CorelDRAW of QuarkXPress. Wij raden voor het garanderen van de correcte kleurprofielovername voor andere programma's de hieronder weergegeven handleiding met een voorbeeld van Adobe Photoshop CS5 aan, in plaats van het gebruik van de AppSet-functie.

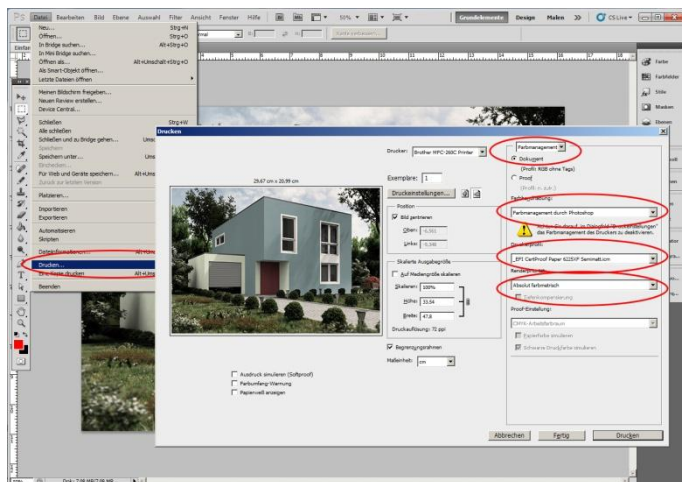
Printerinstellingen voor Adobe Photoshop CS5 met gebruik van een met de ColorMunki opgesteld profiel

Kies in het hoofdmenu van Photoshop CS5 “Bewerken” > “Kleurinstellingen”. Selecteer in het menuvenster dat open gaat “Kleurinstellingen” voor het gebied “Werkruimte > RGB werkruimte” uw met de ColorMunki opgesteld profiel en bevestig de gewijzigde instellingen met “OK”.



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

1. Kleurverwerking: “Photoshop beheert kleuren”
2. Printerprofiel: Kies hier het met de ColorMunki opgestelde ICC-profiel dat u eerder in de kleurinstellingen geselecteerd heeft.
3. Rendering intent: “Absoluut colormetrisch”



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

11.2.3 Inlezen van kleurtinten in SPECTRUM 5

Er zijn twee mogelijkheden om kleuren in SPECTRUM 5 te importeren:

ColorMunki - Importeren met de Explorer

Zie hoofdstuk 4.3.2, "Eigen collecties".

ColorMunki – Importeren met de PHOTOstudio

U kunt ook kleuren importeren met de ColorMunki en vergelijkbare kleuren bekijken uit de 3D-System collectie in het tabblad "Vormgeven" van de PHOTOstudio.

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

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

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

Buntstift 3D - Interface van de Buntstift 3D naar SPECTRUM 5

Mocht u in het bezit zijn van de nieuwe Buntstift 3D van Caparol, dan kunt u het kleurmeetapparaat met de software synchroniseren. Met deze interface kunt u alle met uw Buntstift 3D ingelezen kleurtinten in SPECTRUM 5 voor de vormgeving gebruiken.

Synchronisatie Buntstift 3D met uw PC

Controleer voor het gebruik van de Buntstift 3D met SPECTRUM 5 of u het kleurmeetapparaat gesynchroniseerd heeft met een op internet aangesloten computer. Gebruik hiervoor de met de Buntstift 3D meegeleverde software-dvd.

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

Buntstift 3D synchroniseren met de Explorer

Zie hoofdstuk 4.3.2, "Eigen collecties".

12. SUPPORT

12.1 Training

Bij aankoop van het programma wordt een gratis training aangeboden om uw kennis van SPECTRUM te verbeteren. Deze cursus wordt gehouden op ons kantoor in Nijkerk op verschillende data door het jaar heen. Houdt onze website in de gaten voor nieuwe cursusdata:

www.caparol.nl/spectrum.

12.2 Website

Meer informatie over SPECTRUM kunt u vinden op de internationale website www.spectrum.eu zoals instructievideo's en informatie over alle SPECTRUM producten. De website is in het Duits en Engels te bekijken.

U vindt deze informatie ook in het Nederlands op www.caparol.nl/spectrum.

12.3 Contact

Ondersteuning bij technische vragen

Heeft u vragen over het programma die niet beantwoord worden in het gebruikershandboek of op de website, dan staan wij graag voor u klaar om u verder te helpen. Onze medewerkers helpen u met al uw vragen over SPECTRUM 5. Mochten wij er zelf ook niet uitkomen, dan nemen wij contact op met de technische helpdesk in Duitsland.

E-mail: info@caparol.nl

Telefoon: 033 – 247 50 00

Maandag – vrijdag van 08:00 tot 17:00 uur.

U kunt ook rechtstreeks contact opnemen met de Duitse helpdesk:

E-Mail: spectrumsupport@caparol.de

Het volledige productassortiment plus alle technische informatie vindt u op www.caparol.nl.