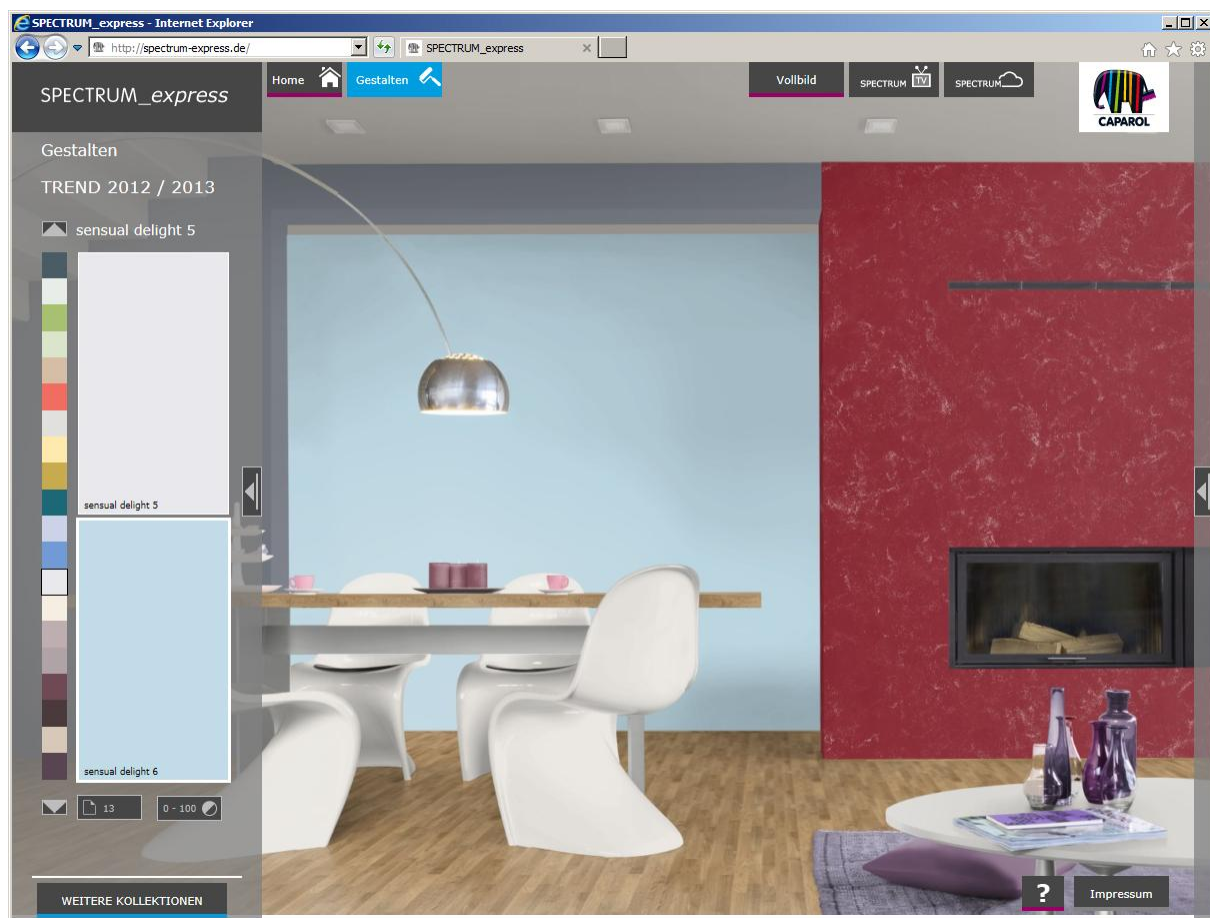




SPECTRUM_express

Handbuch



DISCLAIMER

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

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

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

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

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

Alle Markenzeichen sind eingetragene Markenzeichen der jeweiligen Firma.

© CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH

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

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	4
1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch	4
2. Projektgestaltung	4
2.1 Gestalten	4
2.1.1 Beispielbild auswählen	4
2.1.2 Beispielbild gestalten	5
3. Speichern	9
4. Öffnen	11
5. Drucken	11
6. Vollbild	11
7. Home	11
8. SPECTRUM_cloud	12
8.1 Anmeldung/Registrierung	12
8.1.1 Registrierung	12
8.1.2 Anmeldung	12
8.1.3 Passwort vergessen	13
8.2 Cloud Funktionen	13
8.3 Cloud Projekte	14
8.3.1 Show	14
8.3.2 Projekte	15
8.3.3 PHOTOService	16
9. SPECTRUM_tv	19
10. Buntstift-Sync in iPad-App	20
11. KONTAKT	21

1. EINFÜHRUNG

SPECTRUM_express ermöglicht die Online-Gestaltung anhand zahlreicher Beispielbilder. Die Online-Applikation zeichnet sich neben der intuitiven Handhabung insbesondere durch die Möglichkeit des Live-View mittels SPECTRUM-TV sowie die Anbindung an SPECTRUM_cloud unter anderem zum Datenaustausch aus.

1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch

Im Folgenden geben wir Ihnen einen Überblick über die Funktionsweise von SPECTRUM_express.

Wichtige Zusatzinformationen sind im Handbuch mit „Hinweis“ gekennzeichnet.

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

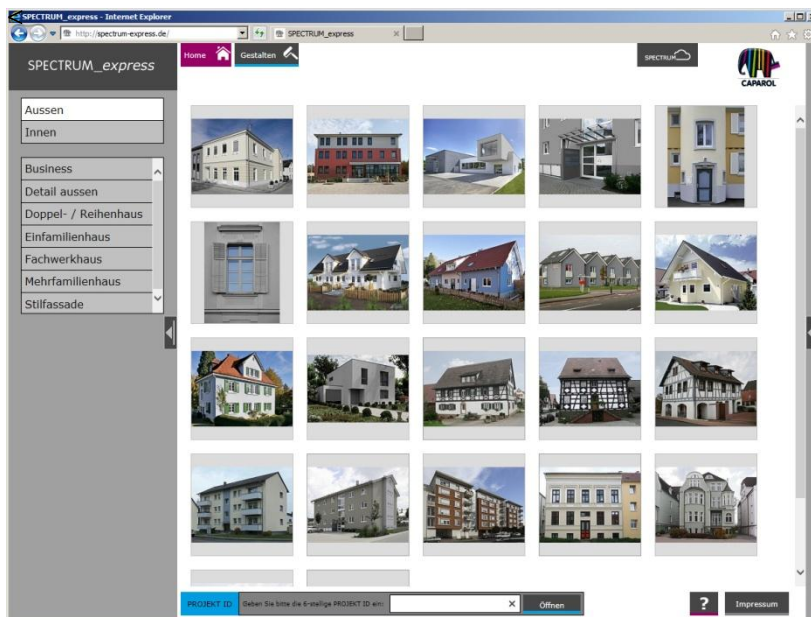
2. PROJEKTGESTALTUNG

2.1 Gestalten

Öffnen Sie SPECTRUM_express in Ihrem Browser über die Eingabe www.spectrum-express.de oder laden Sie die kostenlose SPECTRUM_express-App über den App-Store auf Ihr iPad.

2.1.1 Beispielbild auswählen

SPECTRUM_express bietet Ihnen über 50 Beispielbilder zur individuellen Gestaltung.

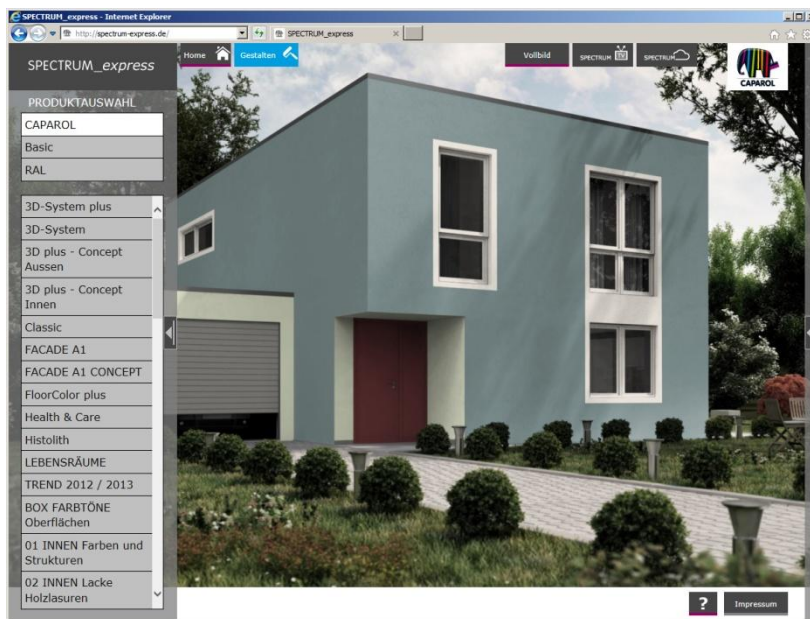


Im Bereich „Projekte“ stehen Ihnen diese in den Kategorien „AUSSEN“ und „INNEN“ gegliedert nach Fassaden (z.B. Business, Einfamilienhaus,...) bzw. Innenräume (z.B. Arbeiten, Wohnen,...) zur Verfügung. Um die Beispielbilder nur einer Unterkategorie (z.B. Wohnen, Restaurant, ...) anzusehen, wählen Sie diese per Mausklick an.

Laden Sie anschließend das gewünschte Objekt zur Gestaltung durch einfachen Klick auf das Vorschaubild aus. Das Beispielbild wird nun vollflächig in Ihrer Browseroberfläche dargestellt.

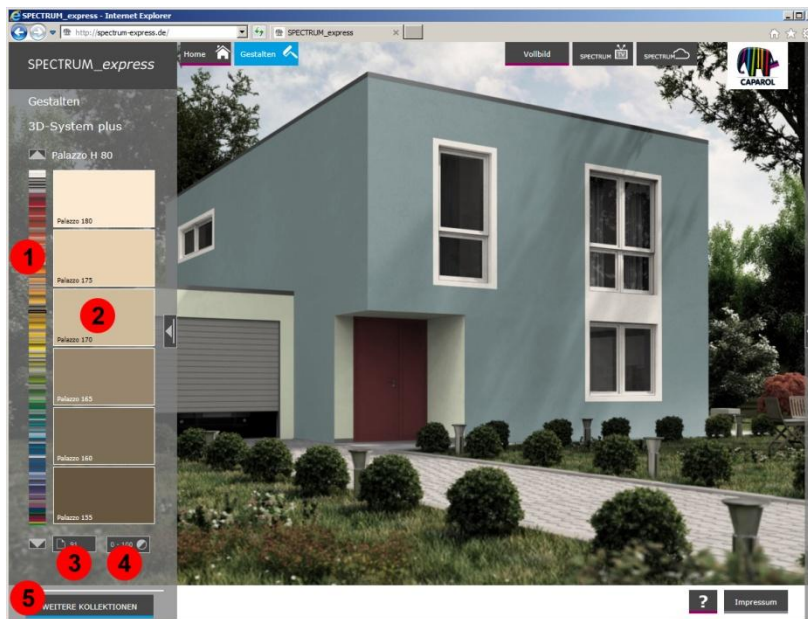
2.1.2 Beispielbild gestalten

Zum Gestalten Ihres Bildes wählen Sie zunächst im linken Bereich Ihres Browserfensters einen Hersteller im oberen Auswahlfeld aus. Anschließend aktivieren Sie im darunter befindlichen Auswahlfeld die Kollektion, mit der Sie gestalten möchten.



Es öffnet sich der ColorPicker zur Auswahl eines Farbtons bzw. Materials zur Gestaltung der Bauteile Ihres Bildes.

ColorPicker



- 1) Farbreger
- 2) Farbfelder
- 3) Seitenzahl
- 4) Hellbezugswert
- 5) Weitere Kollektionen

Farbreger

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



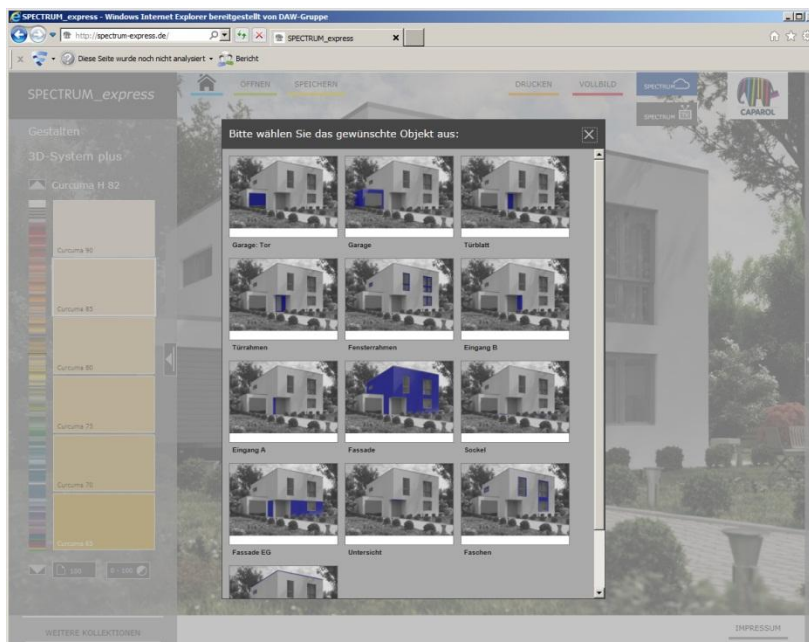
Seitenzahl-Suche nach Angabe im Originalfächer



Möchten Sie sich eine Seite aus dem gewählten Originalfächer digital anzeigen lassen, klicken Sie Sie in das Feld und geben Sie die gewünschte Seitenzahl ein. Mit Klick auf die „Enter“-Taste springt die Farbfeldanzeige auf die angegebene Seite.

Objekt mit Farbton/Material belegen

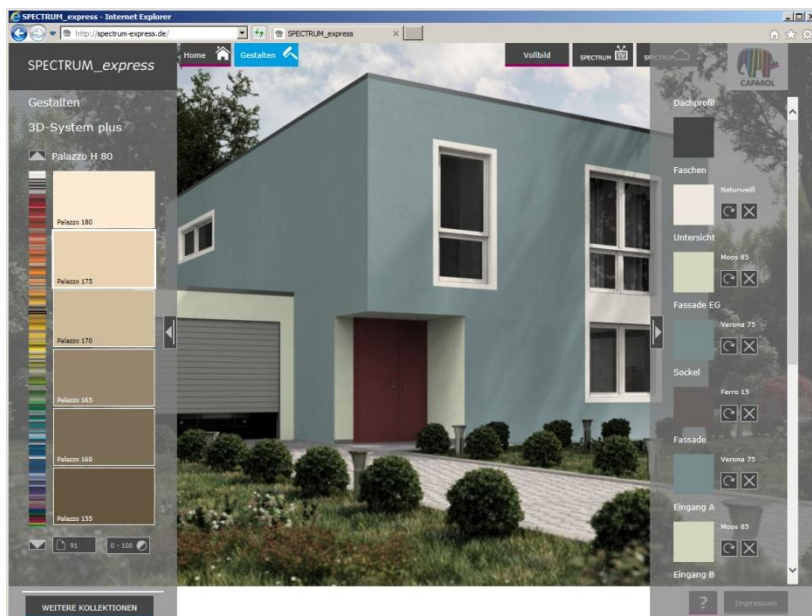
Belegen Sie ein Bauteil mit einem Farbton bzw. Material, indem Sie ein Farbfeld im ColorPicker auswählen. Im sich öffnenden Objektauswahlfenster können Sie nun das entsprechende Bauteil, das mit dem Farbton/Material gestaltet werden soll, auswählen.



Objektliste



Die Objektliste können Sie im rechten Rand mit Klick auf den Pfeil einblenden lassen.



Bauteil entfärben



Klicken Sie auf den X-Button um das Bauteil zu entfärben.

Material rotieren



Mit dem Rotationsbutton können Sie ein Material in 45°-Schritten im Uhrzeigersinn drehen lassen.

3. SPEICHERN

SPEICHERN

Wählen Sie „Speichern“ um Ihren Entwurf für eine spätere Betrachtung/Bearbeitung zu speichern. Hierfür haben Sie zwei Optionen:



A dialog box titled "Hinweis" with a close button (X) in the top right corner. The main text asks "Wie möchten Sie speichern?". Below this, there are two buttons: "Als Service ID versenden" and "In Cloud speichern". At the bottom right, there is a button labeled "Abbrechen".

Als Service ID versenden

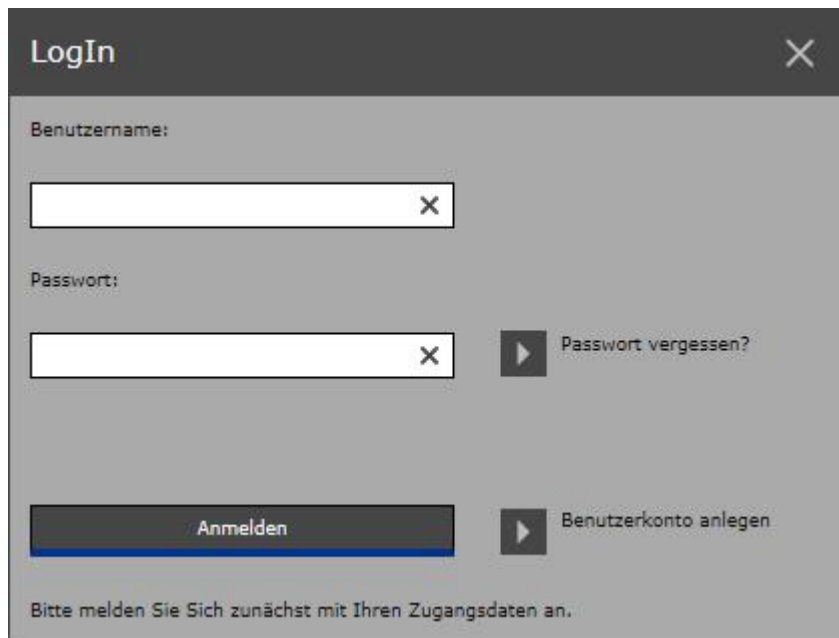
Wählen Sie diese Option, um den Entwurf per E-Mail an sich selbst oder Ihren Kunden zu versenden. Geben Sie hierzu die entsprechende Zieladresse an und wählen Sie „versenden“. Mittels der darin übermittelten „Projekt-ID“ können Sie den Entwurf zu einem späteren Zeitpunkt wieder in SPECTRUM_express aufrufen, diesen betrachten oder weiter bearbeiten („Öffnen“ siehe Kapitel 4).



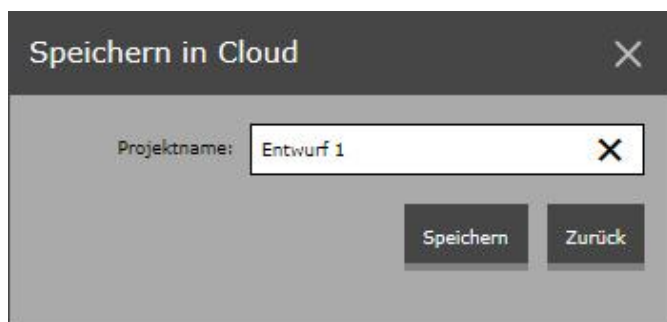
A dialog box titled "Speichern mit Projekt ID" with a close button (X) in the top right corner. The main text reads: "Ihr Entwurf wird mit der untenstehenden Projekt ID gespeichert. Geben Sie bitte eine E-Mail-Adresse ein, um die Projekt ID zu versenden. Mit diesem Code können Sie Ihren Entwurf erneut öffnen. *". Below this, there are two input fields: "E-Mail:" with the value "max@mustermann.de" and a close button (X) on the right; and "Project ID:" with the value "3C68E1". At the bottom, there are two buttons: "Versenden" and "Zurück". A footnote at the bottom left states: "* Wir behalten uns die jederzeitige Löschung Ihres abgespeicherten Projektes vor."

In Cloud speichern

Wählen Sie diese Speichermöglichkeit, wenn Sie den Entwurf in der SPECTRUM_cloud speichern möchten. Melden Sie sich hierzu mit Ihren Zugangsdaten an. Geben Sie anschließend einen Projektnamen für Ihren Entwurf an und klicken Sie „Speichern“. Das Projekt erscheint nun innerhalb der Cloud-Projekte.



The screenshot shows a 'LogIn' dialog box with a dark header and a light gray body. It contains two input fields: 'Benutzername:' and 'Passwort:'. The 'Benutzername:' field is empty, and the 'Passwort:' field is also empty. To the right of the password field is a link 'Passwort vergessen?' with a right-pointing arrow. Below the input fields are two buttons: 'Anmelden' (highlighted with a blue underline) and 'Benutzerkonto anlegen' (with a right-pointing arrow). At the bottom, there is a message: 'Bitte melden Sie sich zunächst mit Ihren Zugangsdaten an.'



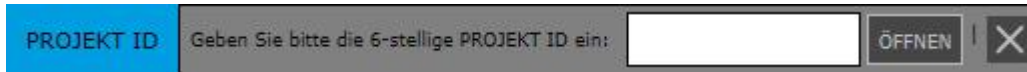
The screenshot shows a 'Speichern in Cloud' dialog box with a dark header and a light gray body. It contains one input field labeled 'Projektname:' with the text 'Entwurf 1' entered. To the right of the input field is a close button (X). Below the input field are two buttons: 'Speichern' and 'Zurück'.

Sollten Sie noch keinen persönlichen Cloud-Zugang besitzen, können Sie diesen kostenfrei unter „Benutzerkonto anlegen“ erstellen (siehe Kapitel 8.1.1 Registrierung).

4. ÖFFNEN

ÖFFNEN

Um einen gespeicherten Entwurf oder eine in SPECTRUM 5 erstellte Show in SPECTRUM_express aufzurufen, klicken Sie auf „Öffnen“. Im unteren Bereich Ihres Browsers erscheint ein Feld, in dem Sie die „Projekt-ID“ Ihres Entwurfes oder Ihrer Show angeben können. Tragen Sie diese in das vorgegebene Feld ein und klicken Sie „Öffnen“.



Der Entwurf steht nun zur weiteren Gestaltung in der SPECTRUM_express-Oberfläche zur Verfügung.

Auch die ID für eine SHOW können Sie hier eingeben. Die SHOW öffnet sich im SHOW-Modus, in dem alle in der SHOW enthaltenen Farbtöne, Materialien und Bilddaten im Browser angezeigt werden. Die Show kann über Klick auf das „X“ am oberen rechten Bildrand geschlossen werden.

Hinweis: Eine Show kann nur mit der Vollversion SPECTRUM 5 erstellt werden.

5. DRUCKEN

DRUCKEN

Klicken Sie auf „Drucken“ in der Menüleiste, um Ihren aktuellen Entwurf zu drucken. Im sich öffnenden Fenster wird ein PDF-Dokument erzeugt, das Sie je nach Bedarf speichern oder ausdrucken können. Das Dokument zeigt eine Darstellung des Entwurfes sowie eine Liste aller verwendeten Farbtöne und Materialien.

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

Hinweis: Einen farbgenauen Ausdruck können Sie mit der Vollversion SPECTRUM 5 anfordern.

6. VOLLBILD

Vollbild

Klicken Sie „Vollbild“ zur Betrachtung Ihres Entwurfes bei maximaler Darstellung mit ausgeblendetem ColorPicker und Objektliste.

7. HOME

Home 

Klicken Sie den „HOME“-Button, um zur Beispielbildauswahl zu wechseln.

8. SPECTRUM_cloud

Die SPECTRUM_cloud dient als kostenfreier persönlicher SPECTRUM-Datenspeicher im Internet, in dem sowohl ein Show-Projekt, als auch Entwürfe gespeichert werden. Über die Cloud ist auch der Austausch von Bilddaten bzw. Entwürfen über die unterschiedlichen Spectrum-Anwendungen hinweg möglich.

8.1 Anmeldung/Registrierung

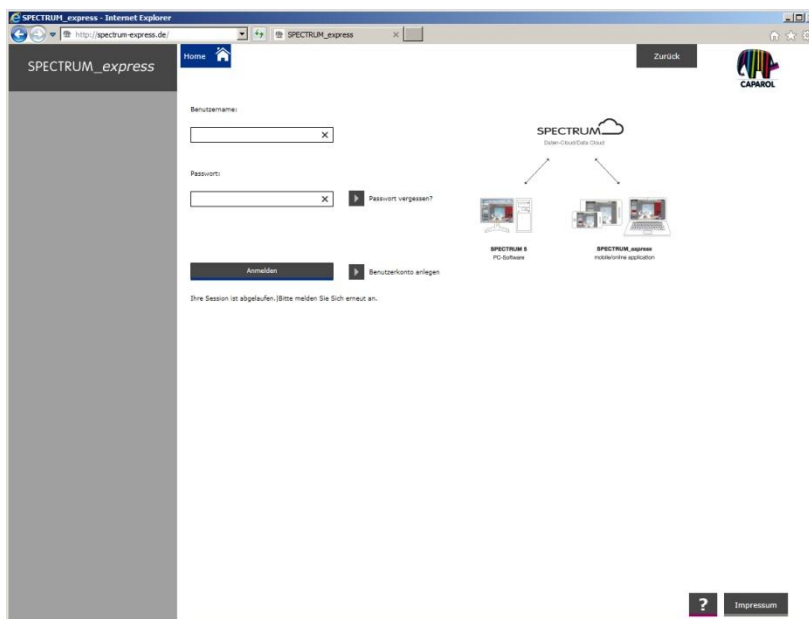


In SPECTRUM_express erfolgt der Zugang zur Cloud über den „SPECTRUM_cloud“-Button.

8.1.1 Registrierung

Zur erstmaligen Nutzung der SPECTRUM_cloud ist eine Registrierung notwendig. Klicken Sie hierfür auf „Benutzerkonto anlegen“. Sie gelangen nun in die Anmeldemaske der Cloud. Füllen Sie hier mindestens alle mit Sternchen gekennzeichneten Felder aus und schließen Sie die Registrierung durch Klicken auf „Anmelden“ ab.

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



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

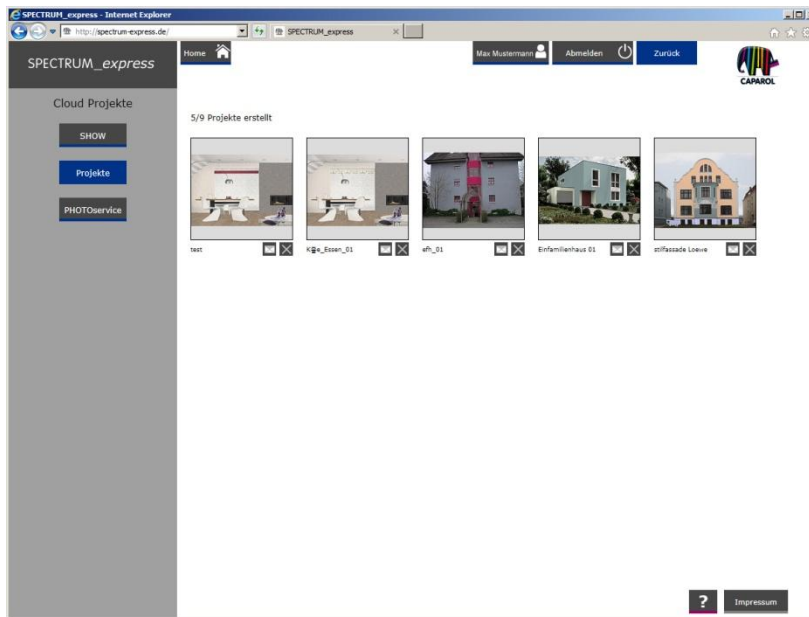
8.1.2 Anmeldung

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

8.1.3 Passwort vergessen

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

8.2 Cloud Funktionen



Startseite „Hauptfunktionen“



Sie gelangen zur Startseite von SPECTRUM_express.

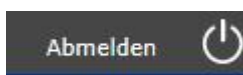
Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Sie weiterhin in die Cloud eingeloggt bleiben, bis Sie sich aus der Cloud über den „Abmelden“-Button abmelden.

Benutzerdatenverwaltung



Klicken Sie auf das Symbol, um Ihre Benutzerdaten einzusehen oder zu korrigieren.

Abmelden



Wählen Sie das Abmelden-Symbol, um sich von der Cloud abzumelden.

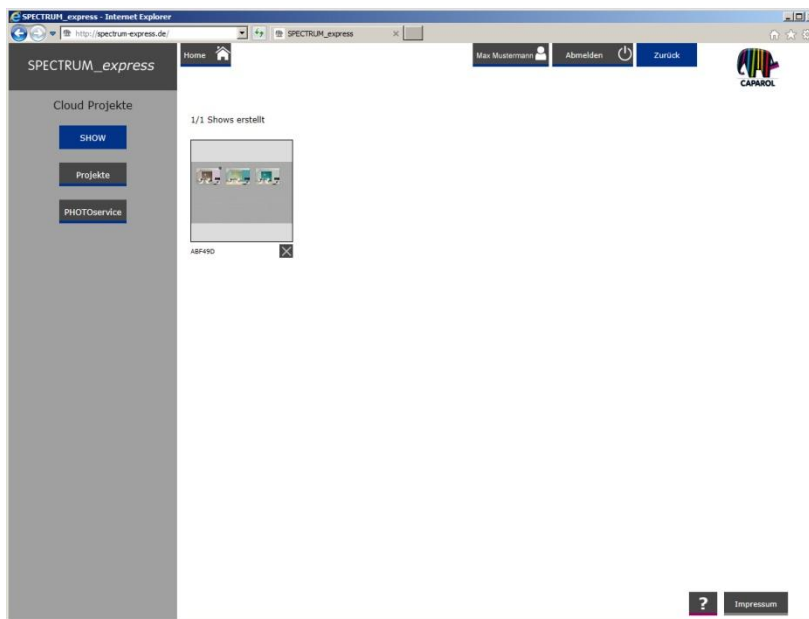
Zurück

Zurück

Mit dem Zurückbutton kommen Sie zu der Seite, auf der Sie in die Cloud gelangt sind.

8.3 Cloud Projekte

8.3.1 SHOW

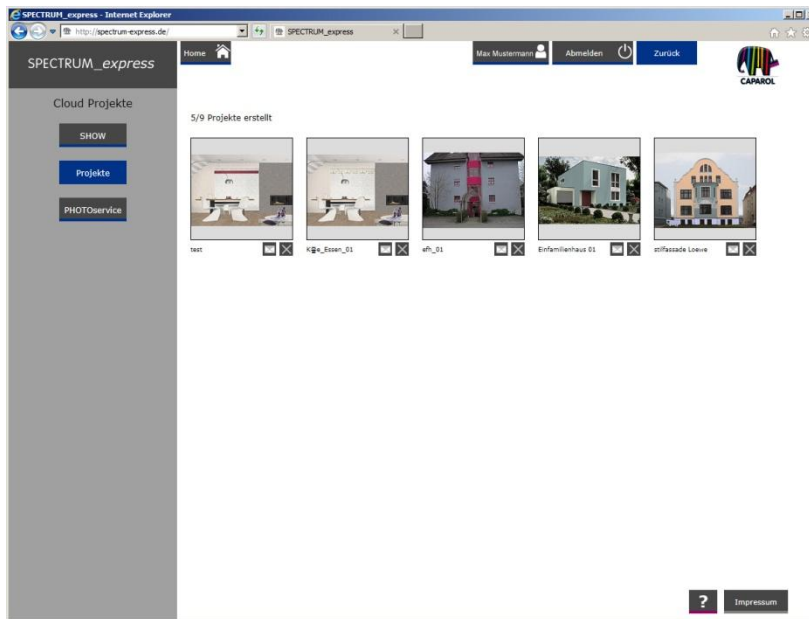


Mit Klick auf die SHOW öffnet sich diese im SHOW-Modus, in dem alle in der SHOW enthaltenen Farbtöne, Materialien und Bilddaten im Browser angezeigt werden. Die Show kann über Klick auf das „X“ am oberen rechten Bildrand geschlossen werden.

Hinweis: Eine Show kann nur mit der Vollversion SPECTRUM 5 erstellt werden.

Hinweis: Es kann nur eine SHOW in die Cloud gespeichert werden.

8.3.2 Projekte



Klicken Sie auf ein Projekt wird diesen in den Gestaltungsmodus der SPECTRUM_express geladen. Dort können Sie es mit Farben und Materialien weiter gestalten und erneut in die Cloud speichern.

Varianteninformation



Klicken Sie auf das Symbol, um das Projekt mit einem "Direktlink" zu öffnen oder um einen Link zu diesem Projekt zum Beispiel zu Ihrem Kunden zu schicken.



Direktlink

Das Projekt wird mit einer ID versehen und in einem neuen Browserfenster direkt im Gestaltungsmodus geöffnet.

Verschicke einen Link

Hier wird eine E-Mail erzeugt. In dieser steht die Projekt ID mit dem dazugehörigen Link dazu. Diese E-Mail können Sie zum Beispiel Ihrem Kunden schicken damit er Ihr Projekt ansehen kann, ohne Ihren persönlichen Cloudbereich einzusehen.

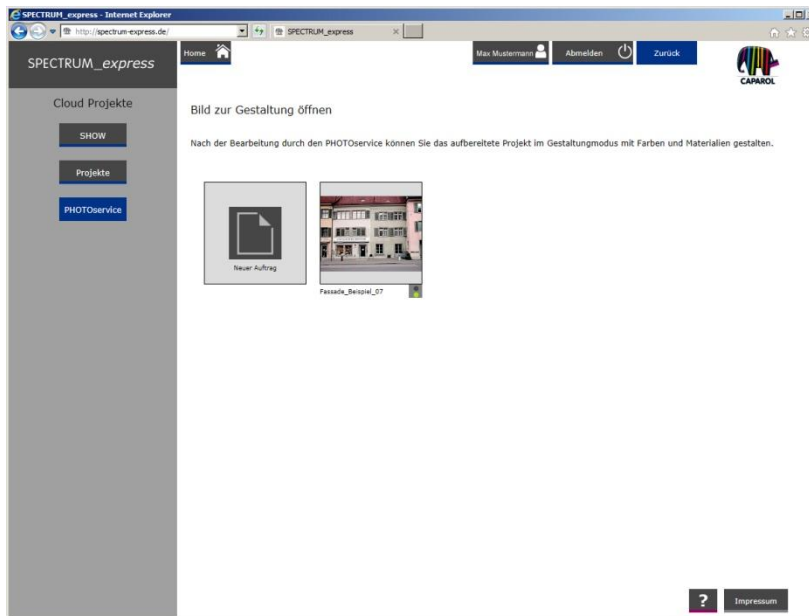
Löschen



Mit dem Löschenbutton können Sie ein Projekt aus Ihrem Cloudbereich löschen. Bestätigen Sie die Abfrage mit "Ja" und das Projekt ist unwiderruflich gelöscht.

Hinweis: Sie können maximal 10 Projekte in der Cloud speichern.

8.3.3 PHOTOService



Keine Zeit für die eigene Bildbearbeitung? Der PHOTOService bietet die Möglichkeit Ihre Bilddaten maskieren zu lassen. Innerhalb von 2-3 Arbeitstagen stehen die aufbereiteten Bilddaten zur Gestaltung bereit.

Dieser Service ist kostenpflichtig. Weitere Informationen zu Preisen und Zahlungsweisen erhalten Sie auf der Webseite: <http://www.spectrum.eu/cloud-services/photoservice/tickets.html>

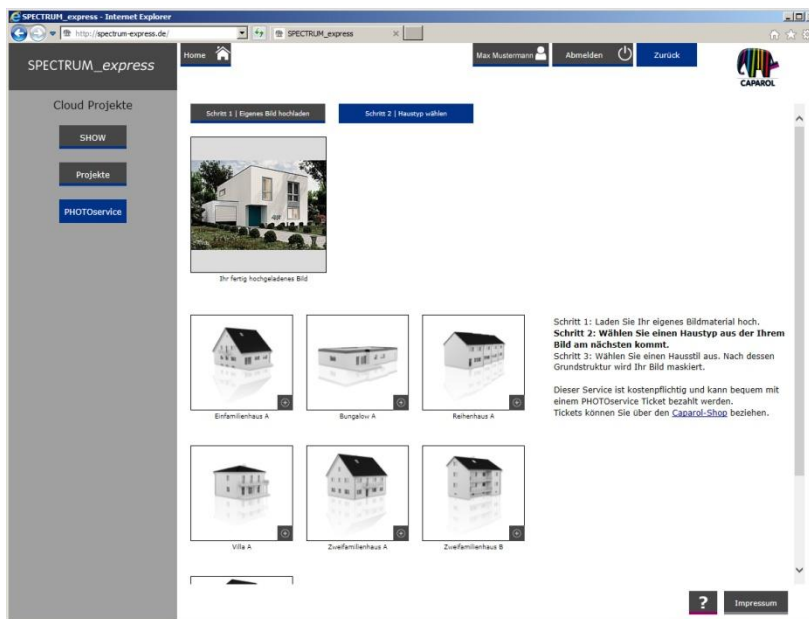
Neuer Auftrag



Klicken Sie zunächst auf den Button "Neuer Auftrag". Indem Sie auf "upload" klicken können Sie Ihr eigenes Bild hochladen.

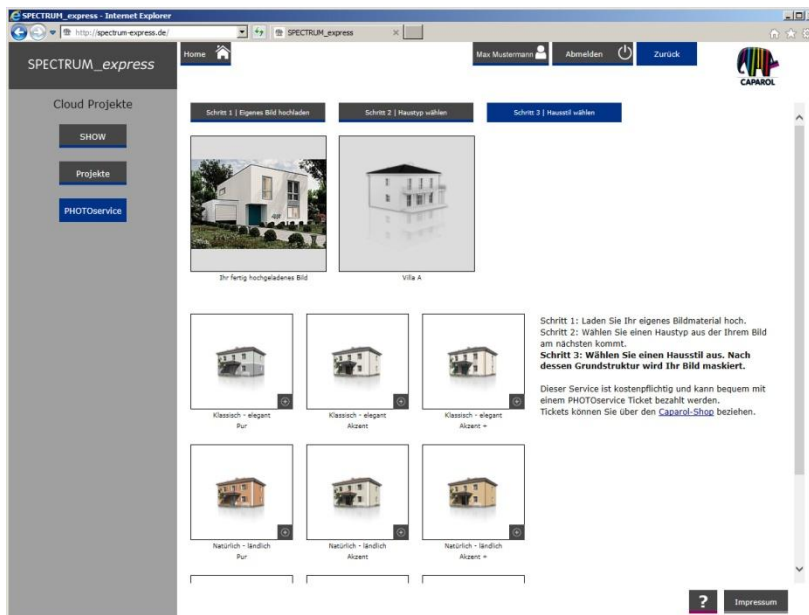
Hinweis: Beachten Sie, daß Ihr Bild eine Auflösung von mindestens 1920 x 1080 Pixel benötigt.

Haustyp wählen

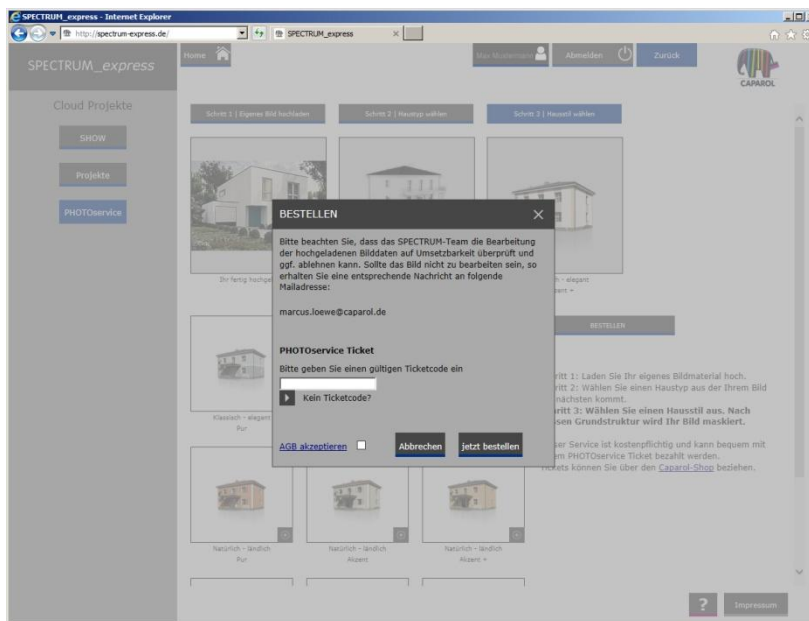


Wählen Sie im 2. Schritt einen Haustyp aus der Ihrem Bild am nächsten kommt.

Hausstil wählen



Wählen Sie im 3. Schritt einen Hausstil aus, nach dessen Grundstruktur wird Ihr Bild maskiert.

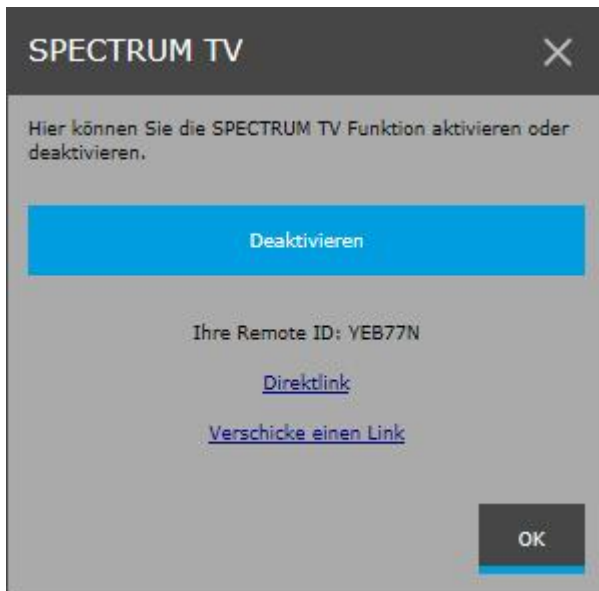


Klicken Sie auf den Button "Bestellen".
Geben Sie einen gültigen Ticketcode ein und beenden den Bestellvorgang mit "jetzt bestellen".
Nach 2-3 Arbeitstagen wird Ihnen per E-Mail mitgeteilt, dass Ihr Projekt fertig maskiert ist und in Ihrem Cloudbereich zur Gestaltung bereit steht.

9. SPECTRUM_tv



Mit „SPECTRUM_tv“ kann die Gestaltung eines Entwurfes live mit anderen Personen geteilt werden. Wurde ein Projekt wie in Kapitel 2.1.1 beschrieben ausgewählt und zur Gestaltung geladen, kann ein Direktlink zur Live-Ansicht an den Kunden geschickt werden. Klicken Sie hierzu auf den Button „SPECTRUM_tv“ und bestätigen Sie, dass Sie die SPECTRUM_tv-Funktion aktivieren möchten, das heißt einer anderen Person gestatten möchten, Ihre Arbeit zu betrachten während Sie gestalten.

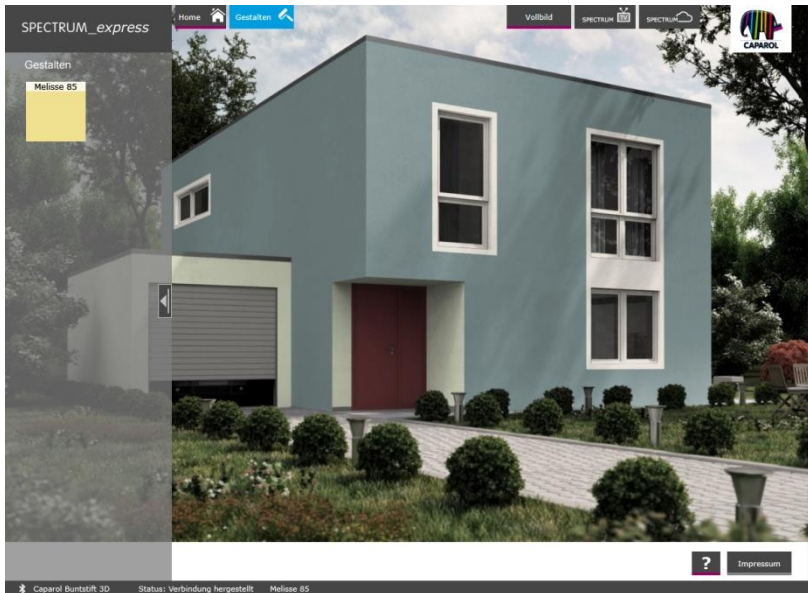


Sie sehen nun die „Remote ID“ Ihrer aktuellen Arbeit Session. Diese individuelle Identifikationsnummer kann nun über „Direktlink“ in einer neuen Registerkarte geöffnet werden oder per E-Mail an weitere Personen verschickt werden. In diesem Fall erhalten die Empfänger eine E-Mail mit dem Link zur Live-Ansicht. Wird dieser Link geklickt, öffnet sich automatisch ein Browserfenster. Hier wird das ausgewählte Bild dargestellt. Der Betrachter kann nun alle gestalterischen Veränderungen im Entwurf zeitgleich miterleben.

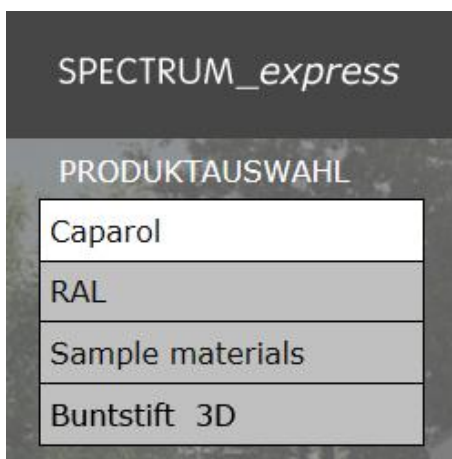
10. Buntstift-Sync in iPad-App



Mit Hilfe der Bluetooth-Schnittstelle zwischen Buntstift 3D und der App SPECTRUM_express können Sie die mit dem Buntstift 3D eingelesenen Farbtöne importieren und im Anschluss zur Gestaltung in SPECTRUM nutzen.



Aktivieren Sie Bluetooth in Ihrem Buntstift unter „Einstellungen“ > „Bluetooth ein/aus“. Schalten Sie zusätzlich die Bluetooth-Erkennung in Ihrem mobilen Endgerät ein. Öffnen Sie nun SPECTRUM_express und wählen Sie ein Beispielbild zur Gestaltung (siehe Kapitel 2). Unter der Produktauswahl können Sie „Buntstift 3D“ auswählen.



Messen Sie mit dem Buntstift den gewünschten Farbton ein. SPECTRUM zeigt Ihnen nun den nächst-ähnlichen Farbton aus der Caparol-Kollektion 3D-System plus im Auswahlfenster an. Diesen können Sie nun wie gewohnt zur Gestaltung nutzen.

Hinweis: Diese Funktion steht nur bei der Verwendung der SPECTRUM_express App für mobile Endgeräte zur Verfügung. Sollte Ihre SPECTRUM_express den Status „keine Verbindung“ anzeigen, schließen Sie die App und öffnen Sie diese erneut.

11. KONTAKT

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

- Informationen über alle SPECTRUM-Produkte
- Informationen über Produkte für Ihr eigenes Marketing
- Schulungstermine deutschlandweit
- Technische Support-Hotline (kostenpflichtig)
- Kontaktinformationen

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