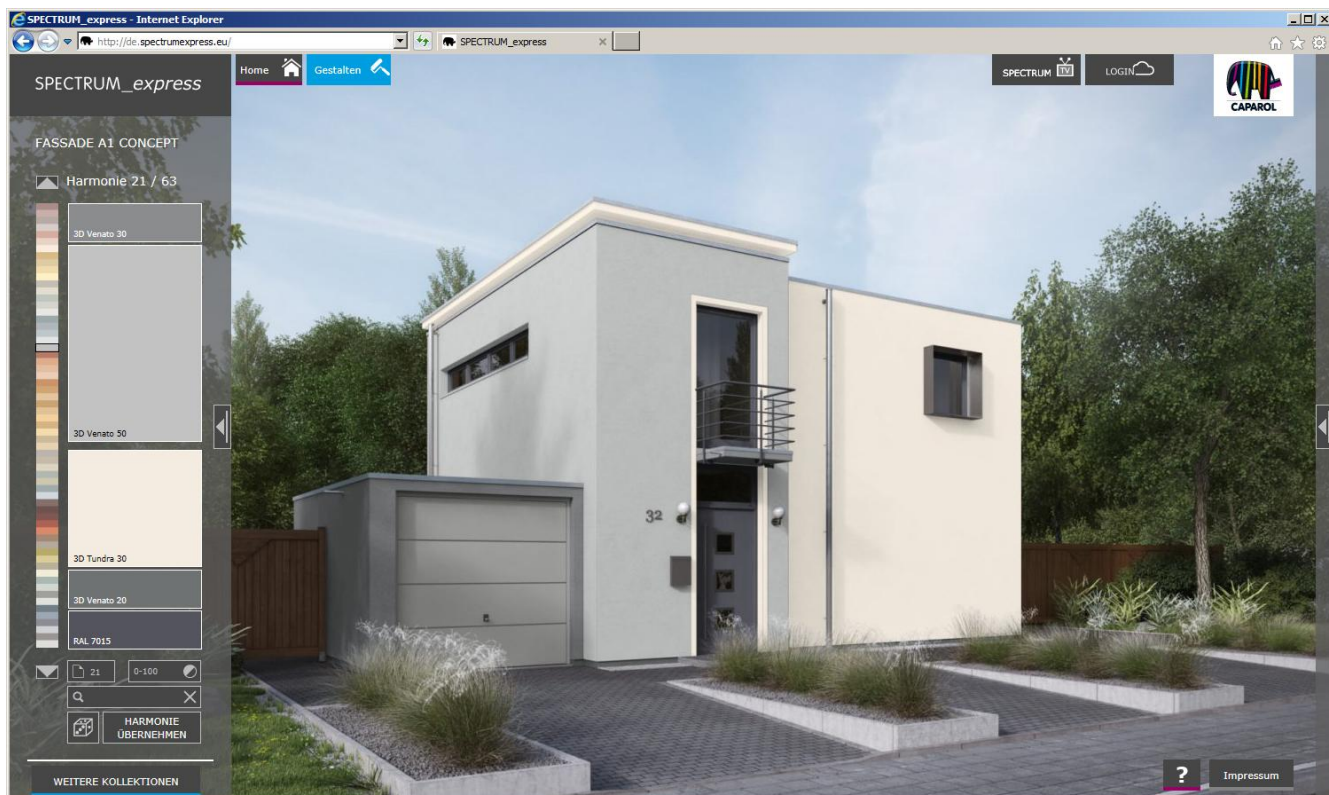




# SPECTRUM\_express

## 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](http://www.caparol.de)  
[www.spectrum.eu](http://www.spectrum.eu)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. EINFÜHRUNG</b>	<b>4</b>
1.1 Hinweise zum Umgang mit dem Handbuch	4
<b>2. PROJEKTGESTALTUNG</b>	<b>4</b>
2.1 Beispielbild Gestalten	4
2.1.1 Beispielbild auswählen	4
2.1.2 Beispielbild gestalten	5
2.2 Eigenes Bild importieren	10
2.2.1 Eigenes Bild vorbereiten	11
2.2.2 Eigenes Bild gestalten	13
<b>3. FUNKTIONEN</b>	<b>14</b>
3.1 Speichern	14
3.2 Öffnen	16
3.3 Drucken	16
3.4 Home	16
<b>4. SPECTRUM_cloud</b>	<b>17</b>
4.1 Login/Registrierung	17
4.2 Cloud Funktionen	18
4.3 Cloud Projekte	19
4.3.1 Projekte	19
4.3.2 PHOTOService	21
4.3.3 Show	24
<b>5. SPECTRUM_tv</b>	<b>25</b>
<b>6. BUNTSTIFT-Sync in iPad-App</b>	<b>26</b>
<b>7. KONTAKT</b>	<b>27</b>

# 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.

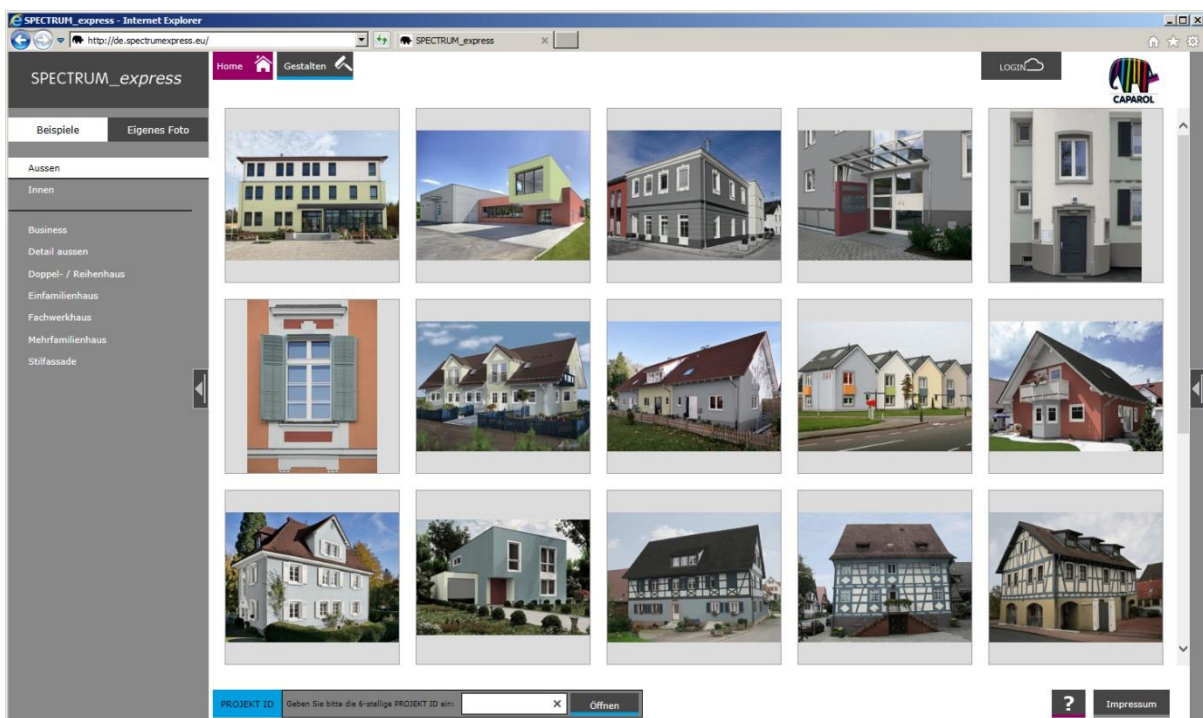
# 2. PROJEKTGESTALTUNG

## 2.1 Beispielbild gestalten

Öffnen Sie SPECTRUM\_express in Ihrem Browser über die Eingabe <http://de.spectrumexpress.eu> oder laden Sie die kostenlose SPECTRUM\_express-App über den App-Store auf Ihr iPad <https://itunes.apple.com/de/app/spectrum-express/id623825636?mt=8>

### 2.1.1 Beispielbild auswählen

SPECTRUM\_express bietet Ihnen über 50 Beispielbilder zur individuellen Gestaltung.



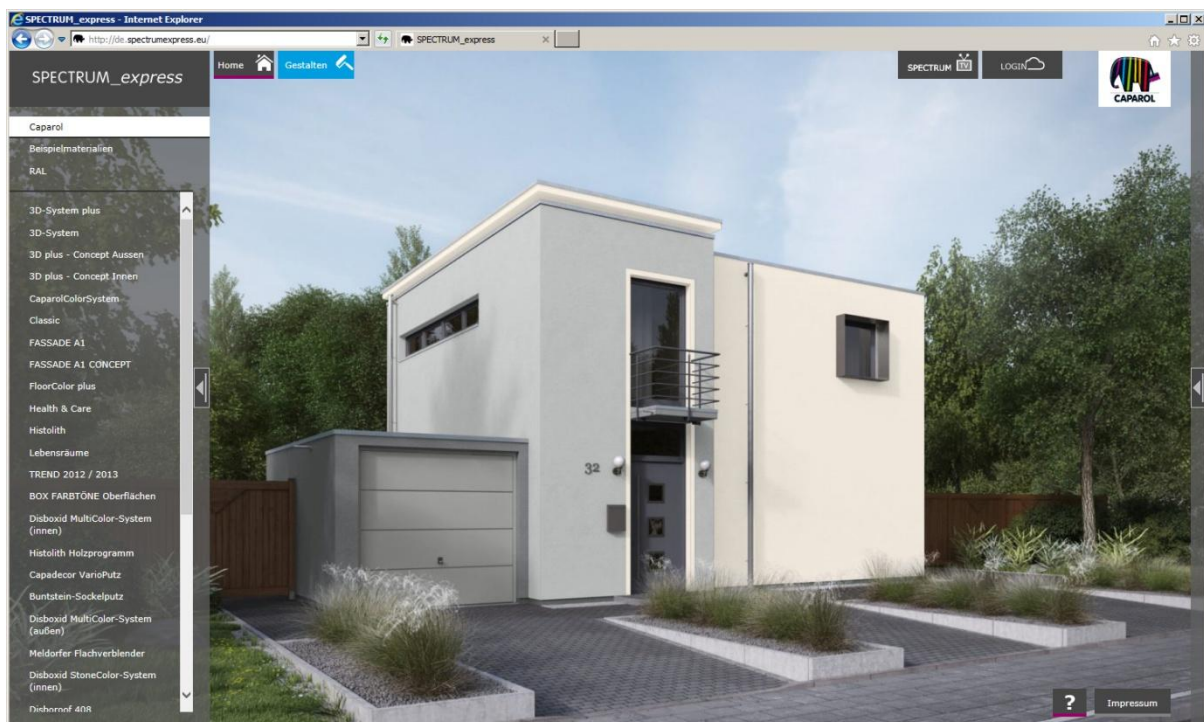
Im Bereich „Home“ stehen Ihnen im Register "Beispiel" die Kategorien „AUSSEN“ und „INNEN“ gegliedert nach Fassaden (z.B. Business, Einfamilienhaus,...) bzw. Innenräume (z.B. Arbeiten, Wohnen,...) zur Verfügung. Um die Beispielbilder nur einer Unterkategorie (z.B. Wohnen, Restaurant,...) anzusehen, wählen 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.

Das Register "Eigenes Foto" wird Ihnen im Kapitel 2.2 erläutert.

## 2.1.2 Beispielbild gestalten

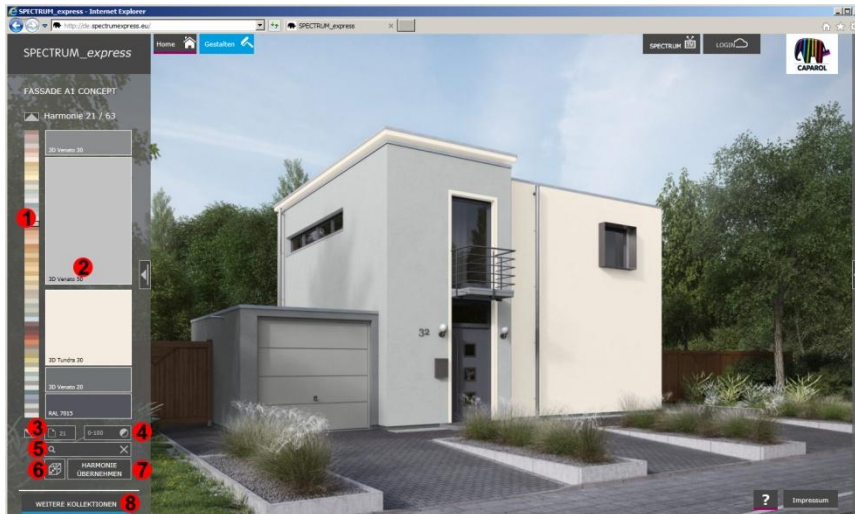
Zum Gestalten Ihres Bildes wählen Sie zunächst im linken Bereich Ihres Browserfensters einen Hersteller im oberen Auswahlfeld aus. Anschließend aktivieren Sie im darunter befindlichen Auswahlfeld die Kollektion, mit der Sie gestalten möchten.



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

## ColorPicker

Je nach Kollektionen stehen Ihnen verschiedene Einstellmöglichkeiten zur Verfügung



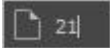
- 1) Farbreger
- 2) Farbfelder
- 3) Seitenzahl
- 4) Hellbezugswert
- 5) Suchfeld
- 6) Würzelfunktion
- 7) Harmonie übernehmen
- 8) Weitere Kollektionen

## Farbreger

Mit Hilfe des Farbregers 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.

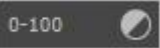


## Suche nach Seitenzahl im Originalfächer



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.

## Hellbezugswertfilter



Mit Hilfe des Hellbezugswertfilters können Sie die Farbtöne der ausgewählten Kollektion auf einen gewünschten Bereich eingrenzen. Klicken Sie auf das Hellbezugswert-Icon und geben Sie die minimalen bzw. maximalen Werte in den Feldern an oder verschieben Sie die Markierungspunkte des Reglers auf die gewünschten Werte.



Automatisch werden die Farbtöne ausgeblendet, die außerhalb des eingegrenzten Bereiches liegen. Dies ist beispielsweise hilfreich, wenn bei Fassaden mit Wärmedämmung ein Hellbezugswert von 20 aus technischen Gründen nicht unterschritten werden soll. Über Klick auf das „X“ können Sie das Feld schließen. Die bis dahin veränderten Einstellungen bleiben erhalten.

### Hinweis:

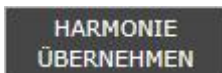
Um die Filterfunktion wieder aufzuheben klicken Sie auf den Button "0-100". Danach wird wieder jedes Farbfeld in der Kollektion angezeigt.

## Volltextsuche



Um gezielt nach einer genauen Farbbezeichnung innerhalb einer Kollektion zu suchen, geben Sie einen Farbnamen in das Suchfeld ein und bestätigen mit „Enter“. Der gesuchte Farbton wird in der Farbtonreihe angezeigt. Mit „X“ können Sie das Suchfeld wieder zurücksetzen.

## Harmonie Übernehmen



Mit dem Fassade A1 Concept Fächer haben Sie die Möglichkeit, eine komplette Harmonie automatisch auf eine Fassade oder einen Innenraum aus der Bibliothek zu übertragen. Haupt-, Akzentwände und sonstige Bauteile wie Sockel oder Fußleisten werden dabei berücksichtigt. Wählen Sie eine entsprechende Harmonie im Concept-Fächer aus und klicken Sie auf den "Harmonie Übernehmen"-Button. Die Farbtöne werden auf das Bibliotheksbild übertragen.

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

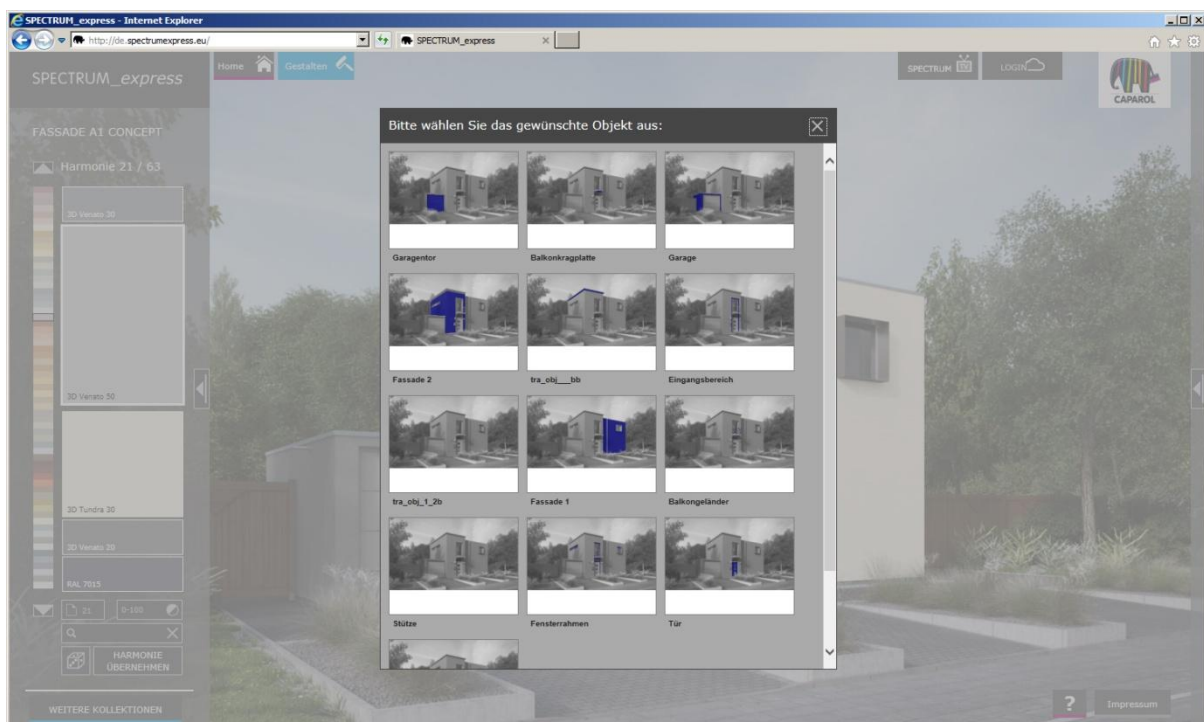
## Würfelfunktion



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

## 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.

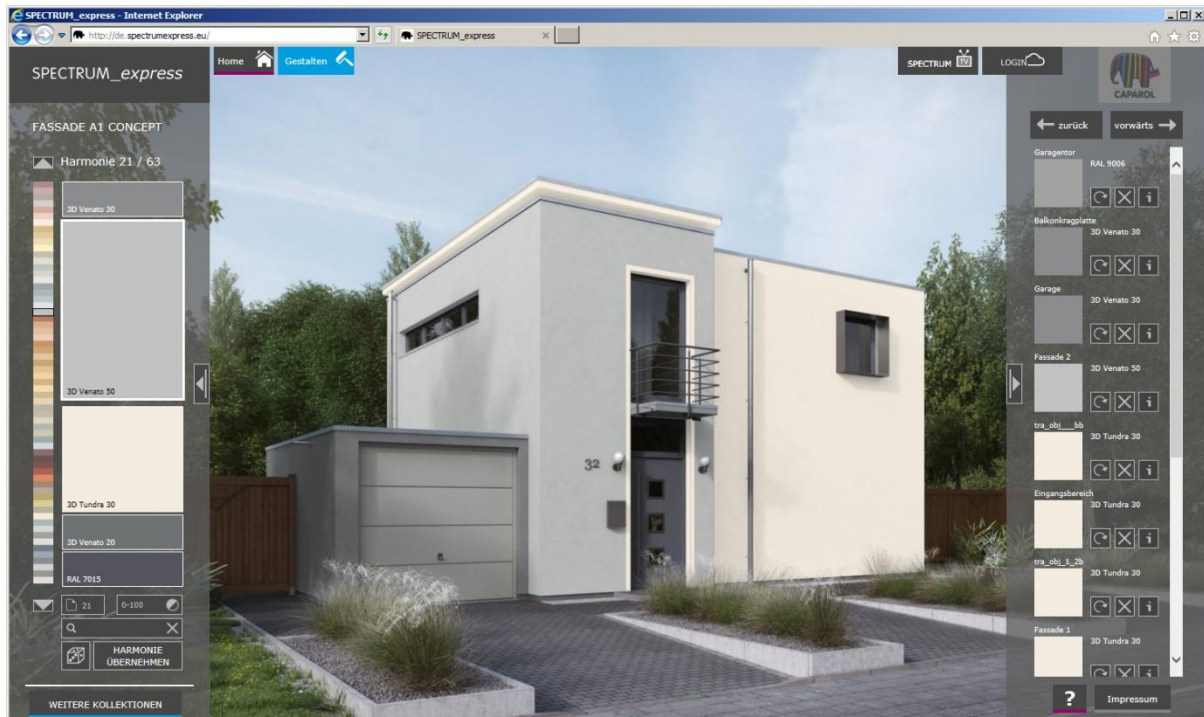




## Objektliste



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



## Schritt zurück / vorwärts



Im Gestaltungsmodus können Sie mit den Pfeilbuttons "zurück" und "vorwärts" zur letzten Gestaltungsansicht springen.

## Bauteil entfärben



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

## Material rotieren



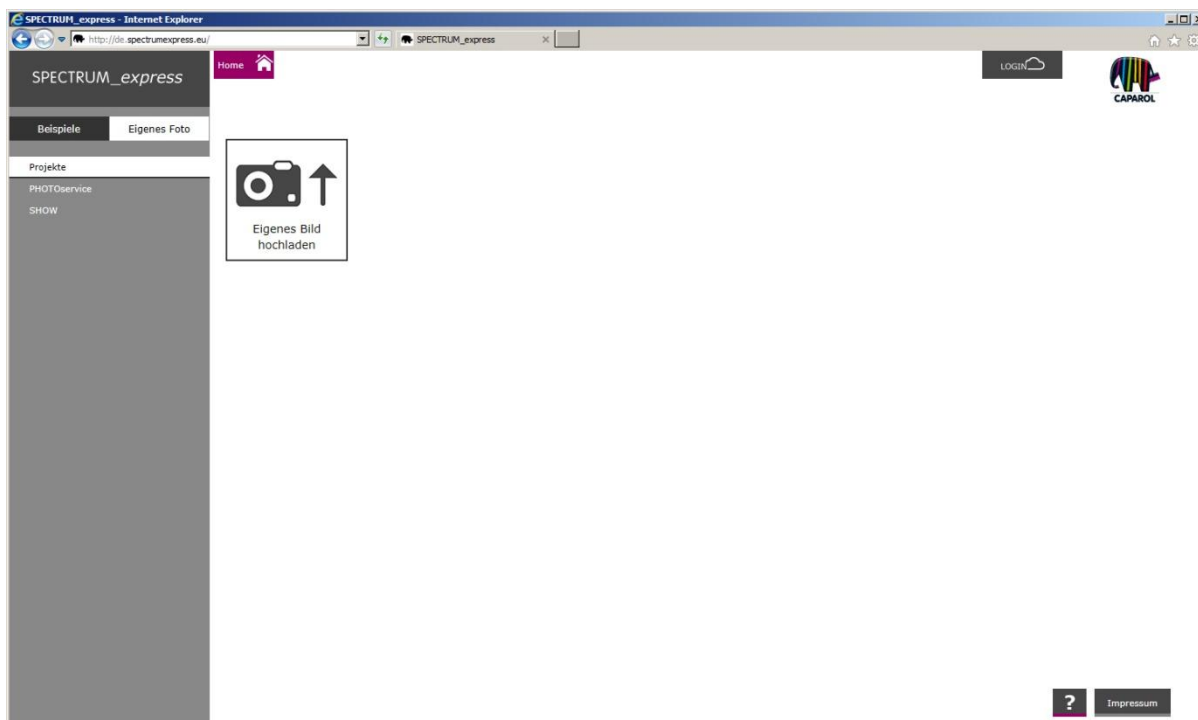
Mit dem Rotationsbutton können Sie ein Material in 45°-Schritten im Uhrzeigersinn drehen lassen.

## Farbinformationen



Informationen zu einem Produkt erhalten Sie durch Klick auf den „i“-Button. Im Vordergrund öffnet sich ein Fenster, in dem das gewählte Muster in vergrößerter Ansicht dargestellt wird. Zum Schließen der Details klicken Sie auf das „X“ am oberen rechten Rand des Fensters.

## 2.2 Eigenes Bild importieren



Zum Importieren eigener Bilddaten in SPECTRUM\_express klicken Sie im "Home"-Bereich auf das Register "Eigenes Foto" und dort auf den Button "Eigenes Bild hochladen". Im sich öffnenden Dialog-Fenster können Sie auf die Daten Ihres Rechners oder Datenträgers (z.B. USB-Stick) zugreifen und das gewünschte Bild durch Anklicken auswählen. Klicken Sie nun auf „Öffnen“. Das Bild öffnet sich automatisch im „Gestalten“-Bereich.

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

## 2.2.1 Eigenes Bild vorbereiten



### Schritt zurück / vorwärts



Im Gestaltungsmodus können Sie mit den Pfeilbuttons "zurück" und "vorwärts" zur letzten Gestaltungsansicht springen.

### Maske mit Zauberwalze erstellen



Für die Erstellung einer Maske muss immer eines der fünf Objekte in der Objektliste ausgewählt und aktiv sein. Ist noch kein Farbton ausgewählt worden, wird die Maske standardmäßig mit dem roten "Laser 25"-Farbton belegt.

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

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

### Pinsel



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

## Radiergummi



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

## Werkzeugspitzen



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

## Maske Löschen



Mit dieser Funktion können Sie die mit „Zauberwalze“ und / oder „Pinsel“ erstellte Auswahlbereiche innerhalb eines Bauteils komplett entfernen.

## 2.2.2 Eigenes Bild gestalten

Mit Hilfe des Farbeglers können Sie durch die aktuell angewählte Farbkollektion navigieren. Belegen Sie ein aktives Objekt auf der rechten Seite mit einem Farbton, indem Sie ein Farbfeld im ColorPicker auswählen. Das Objekt wird automatisch mit dem Farbton gestaltet.



**Hinweis:** Eigene Bilder können nur mit Farbtönen gestaltet werden.

**Hinweis:** Eigene Bilder können nicht gespeichert werden. Eine PDF-Druckfunktion steht zur Verfügung, welches Sie auf Ihre Festplatte speichern können.

## 3. FUNKTIONEN

### 3.1 Speichern

SPEICHERN

Wählen Sie „Speichern“ um Ihren Entwurf aus der Bibliothek oder Cloud 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 text inside asks "Wie möchten Sie speichern?". There are two main buttons: "Als Service ID versenden" and "In Cloud speichern". At the bottom right, there is a button labeled "Abbrechen".

#### Als Service ID versenden

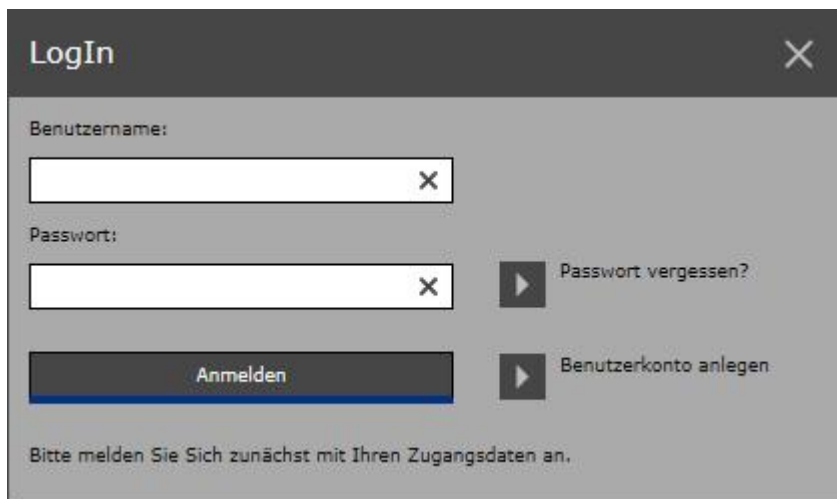
Wählen Sie diese Option, um den Entwurf per E-Mail an sich selbst oder Ihren Kunden zu versenden. Geben Sie hierzu die entsprechende Zieladresse an und wählen Sie „versenden“. Mittels der darin übermittelten „Projekt-ID“ können Sie den Entwurf zu einem späteren Zeitpunkt wieder in SPECTRUM\_express aufrufen, diesen betrachten oder weiter bearbeiten („Öffnen“ siehe Kapitel 3.2).



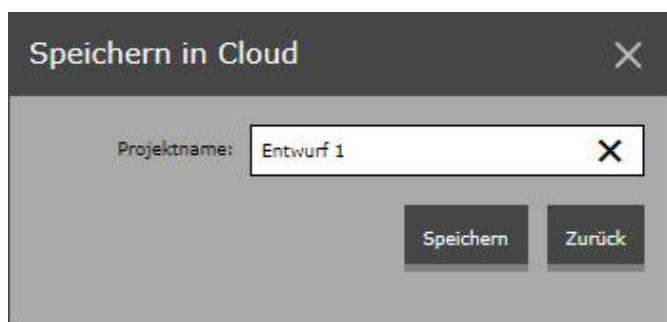
A dialog box titled "Speichern mit Projekt ID" with a close button (X) in the top right corner. The text inside explains that the draft will be saved with a Project ID and asks for an email address to send it to. It includes instructions in German and English. There are two input fields: "E-Mail:" with the value "max@mustermann.de" and a close button (X) to its right; and "Project ID:" with the value "3C68E1". At the bottom, there are two buttons: "Versenden" and "Zurück". A footnote at the bottom 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 for 'Benutzername:' and 'Passwort:'. Below the password field are two buttons: 'Anmelden' and 'Benutzerkonto anlegen'. A link 'Passwort vergessen?' is also present. At the bottom, there is a message: 'Bitte melden Sie sich zunächst mit Ihren Zugangsdaten an.'



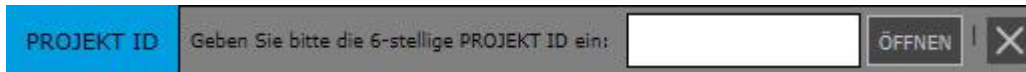
The screenshot shows a 'Speichern in Cloud' dialog box with a dark header and a light gray body. It features a single input field for 'Projektname:' containing the text 'Entwurf 1'. Below the input field are two buttons: 'Speichern' and 'Zurück'.

Sollten Sie noch keinen persönlichen Cloud-Zugang besitzen, können Sie diesen kostenfrei unter „Benutzerkonto anlegen“ erstellen (siehe Kapitel 4.1. "Login/Registrierung").

## 3.2 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.

## 3.3 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.

## 3.4 Home

Home 

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

**Hinweis:**

Die Funktion "SPECTRUM\_tv" wird Ihnen im Kaptiel 5. "SPECTRUM\_tv" beschrieben.  
Die Funktion "Login" wird Ihnen im Kapitel 4. "SPECTRUM\_cloud" beschrieben.



## 4. 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.

### 4.1 Login/Registrierung



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“.

Nach dem Login haben Sie die Möglichkeit im "Home"-Bereich und dort im Register "Eigene Fotos" auf Ihre Daten in der Cloud zurück zu greifen.

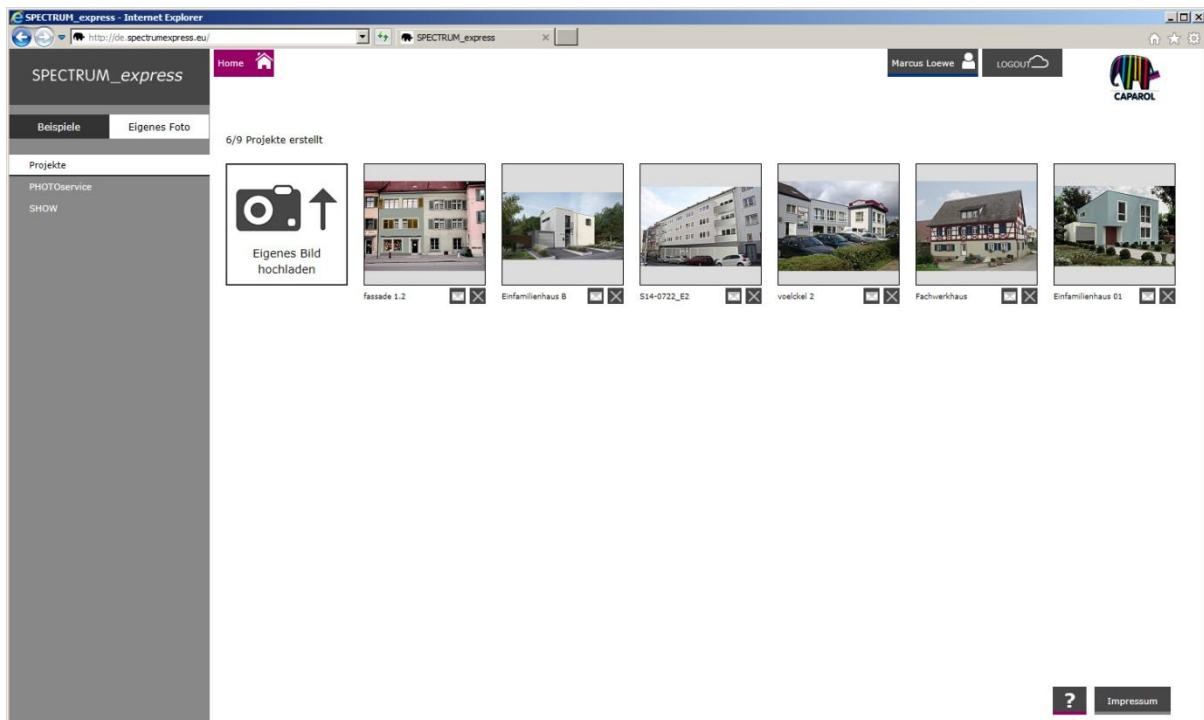
Zur erstmaligen Nutzung der SPECTRUM\_cloud ist eine Registrierung notwendig. Klicken Sie hierfür auf „Benutzerkonto anlegen“. Sie gelangen nun in die Anmeldemaske der Cloud. Füllen Sie hier mindestens alle mit Sternchen gekennzeichneten Felder aus und schließen Sie die Registrierung durch Klicken auf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

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.

## 4.2 Cloud Funktionen



### Startseite „Hauptfunktionen“



Wenn Sie in der Cloud eingeloggt sind, werden Sie über den "Home"-Button wieder ausgeloggt.

### Benutzerdatenverwaltung



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

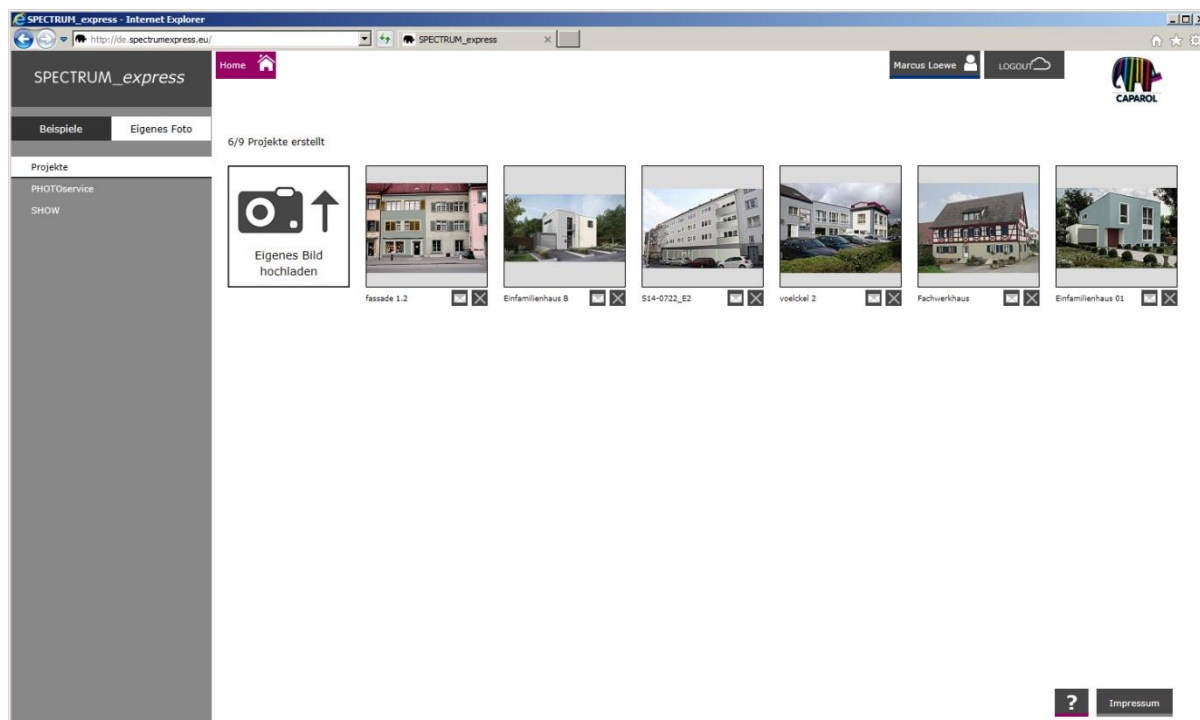
### Logout



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

## 4.3 Cloud Projekte

### 4.3.1 Projekte

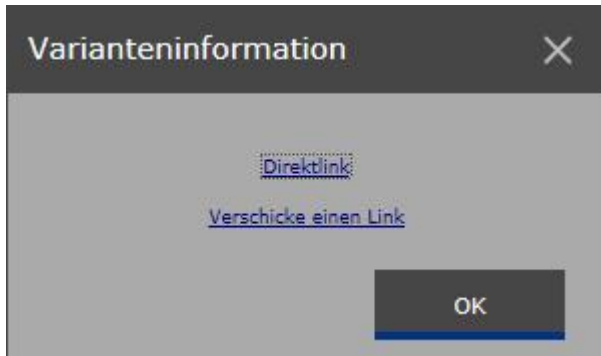


Klicken Sie auf ein Projekt wird diesen in den Gestaltungsmodus der SPECTRUM\_express geladen. Dort können Sie es mit Farben und Materialien weiter gestalten und erneut in die Cloud speichern.

## 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.

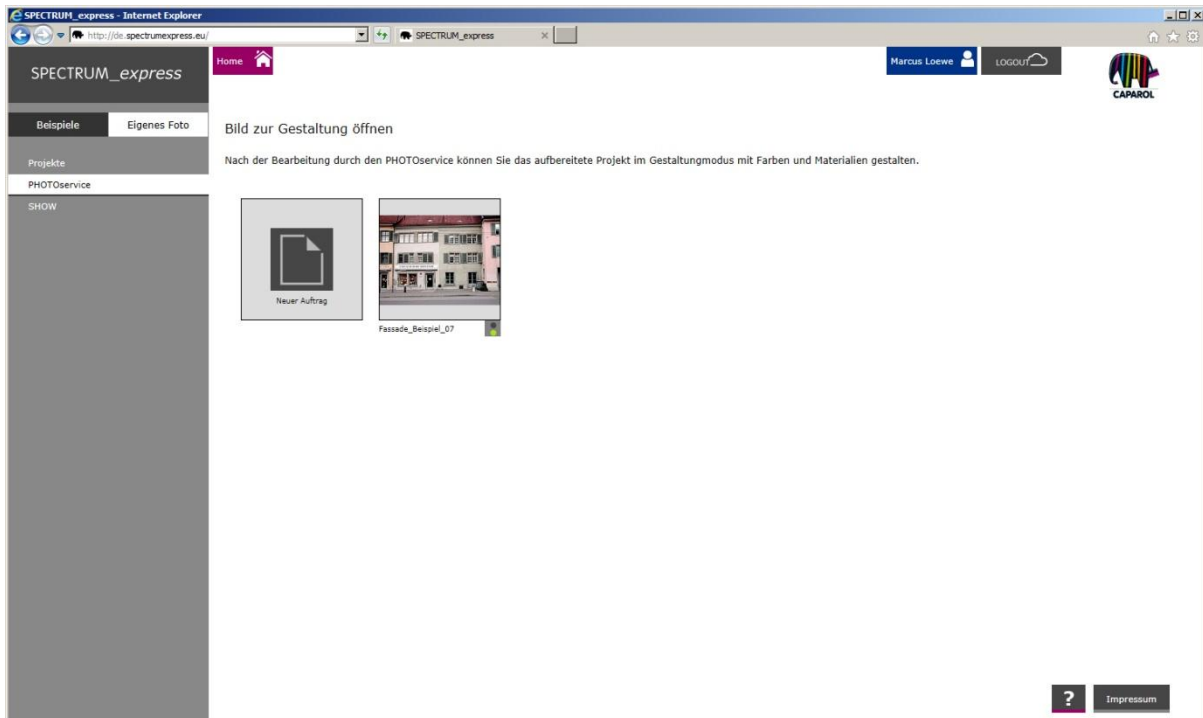
**Hinweis:** Sie können maximal 9 Projekte in der Cloud speichern.

## Eigenes Bild hochladen



Wie Sie ein eigenes Bild hochladen und gestalten wird in dem Kapitel 2.2 "Eigenes Bild importieren" beschrieben. Um diese Funktion zu nutzen müssen Sie nicht in die Cloud eingeloggt sein.

## 4.3.2 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>

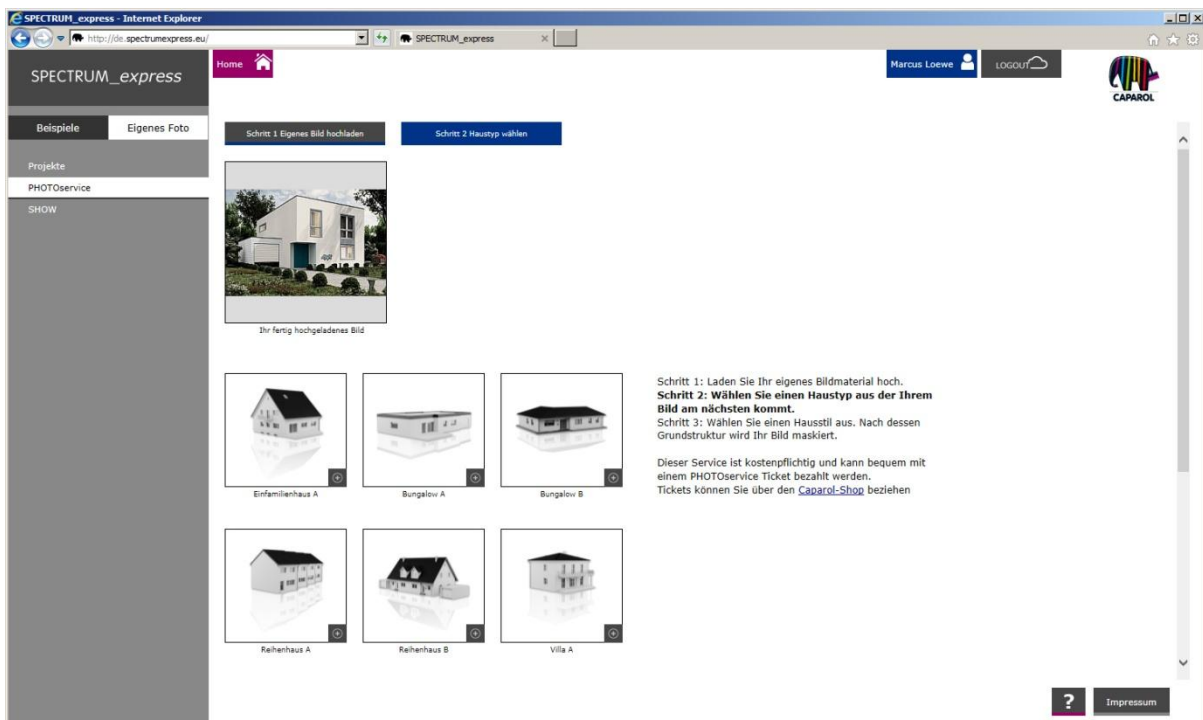
### Neuer Auftrag



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

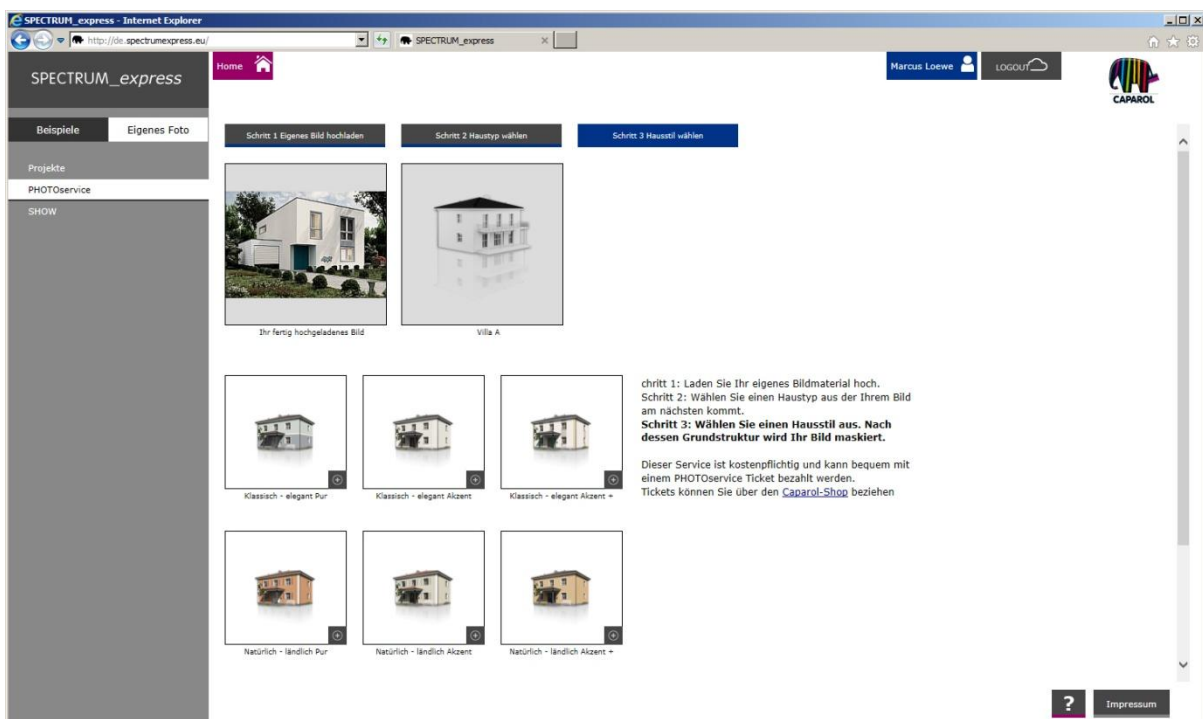
**Hinweis:** Beachten Sie, daß Ihr Bild eine Auflösung von mindestens 1920 x 1080 Pixel benötigt.

## Haustyp wählen

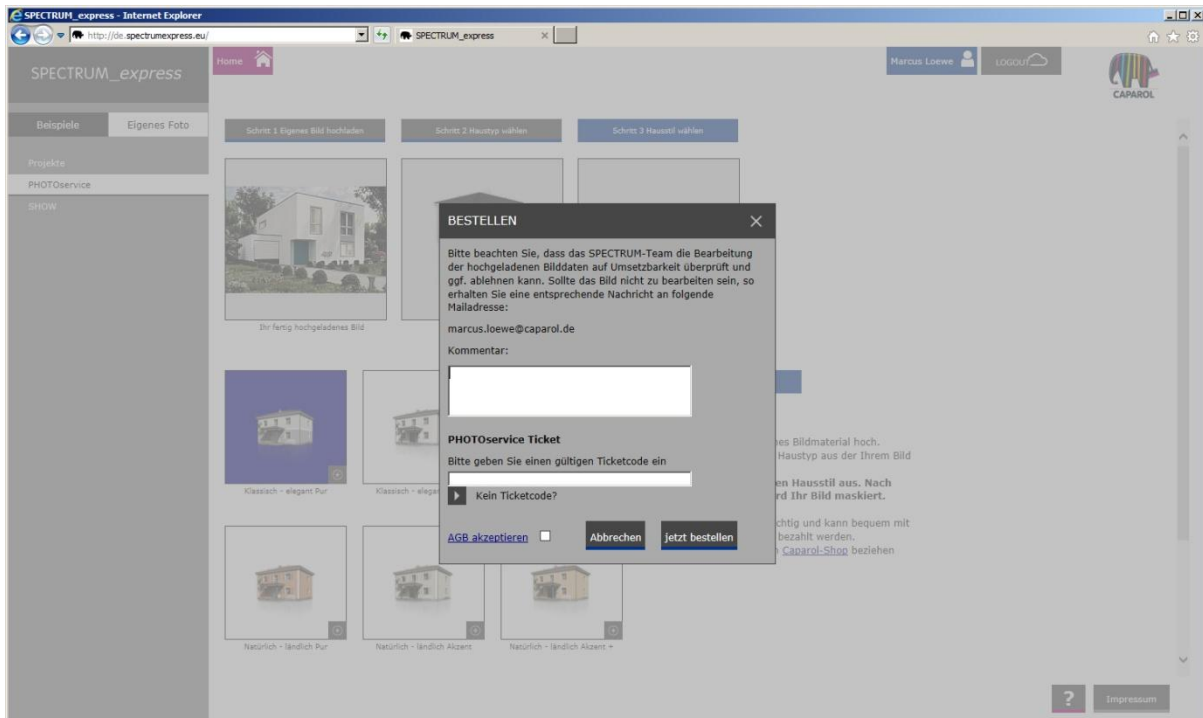


Wählen Sie im 2. Schritt einen Haustyp aus der Ihrem Bild am nächsten kommt.

## Hausstil wählen



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



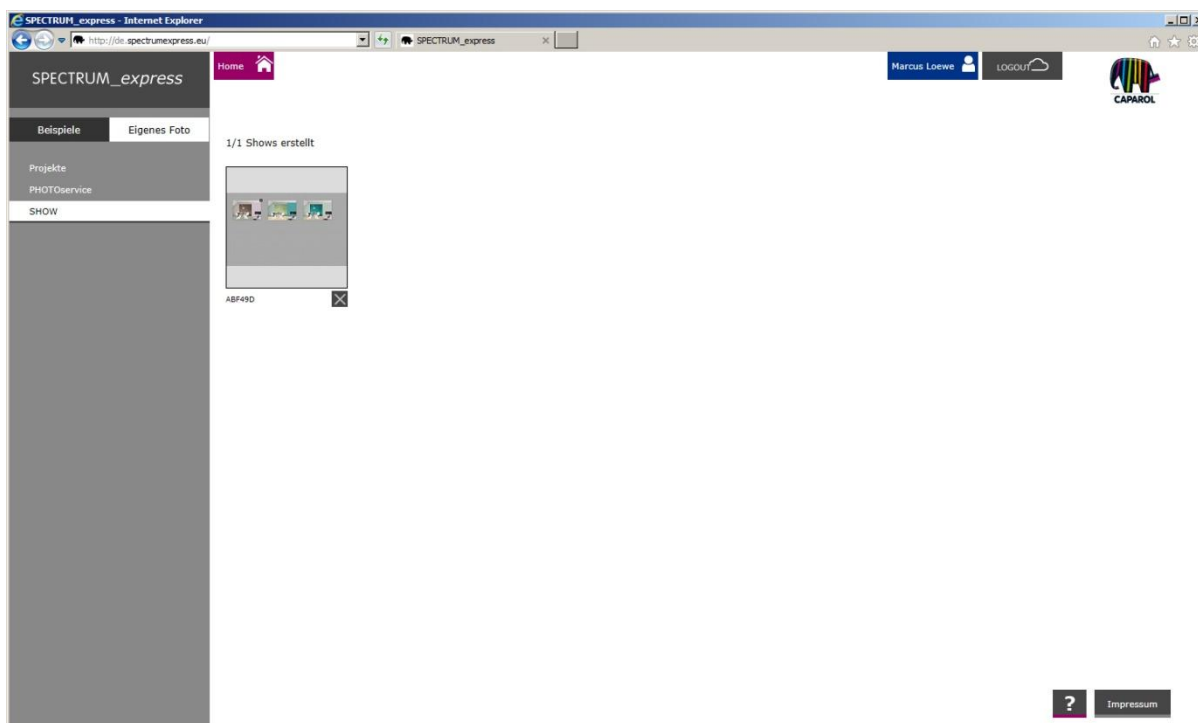
Klicken Sie auf den Button "Bestellen".  
Geben Sie einen gültigen Ticketcode ein und beenden den Bestellvorgang mit "jetzt bestellen".  
Nach 2-3 Arbeitstagen wird Ihnen per E-Mail mitgeteilt, dass Ihr Projekt fertig maskiert ist und in Ihrem Cloudbereich zur Gestaltung bereit steht.

## Bild abholen



Sobald die Bildvorbereitung bzw. Maskierung abgeschlossen ist, erhalten Sie eine Emailbenachrichtigung.  
Loggen Sie sich mit Ihrem Benutzernamen und Passwort in die SPECTRUM\_cloud ein und klicken Sie unter PHOTOService auf das Bild, welches Sie herunterladen möchten.  
Dieses Bild ist zusätzlich mit einer Ampelfunktion ausgestattet. Steht das Zeichen auf Grün, ist es fertig zum Download.  
Mit Klick auf das Bild wird es direkt in den Gestaltungsmodus geladen.  
Von dort aus können Sie es wieder zurück in die Cloud speichern.

### 4.3.3 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 erstellt werden.

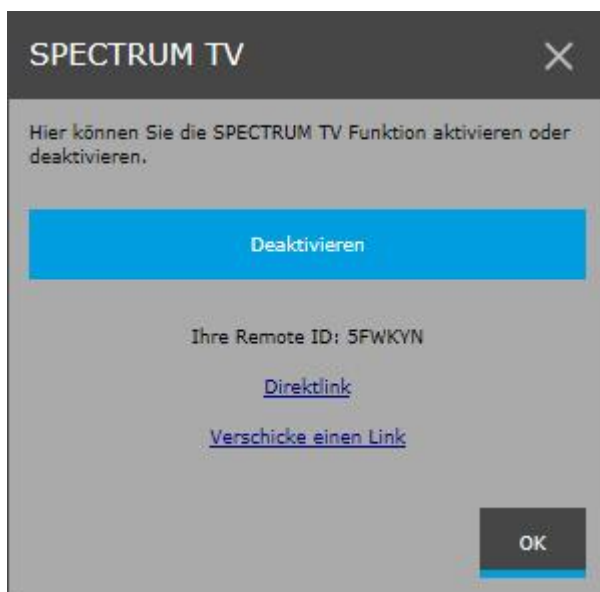
**Hinweis:** Es kann nur eine SHOW in die Cloud gespeichert werden.



## 5. 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.

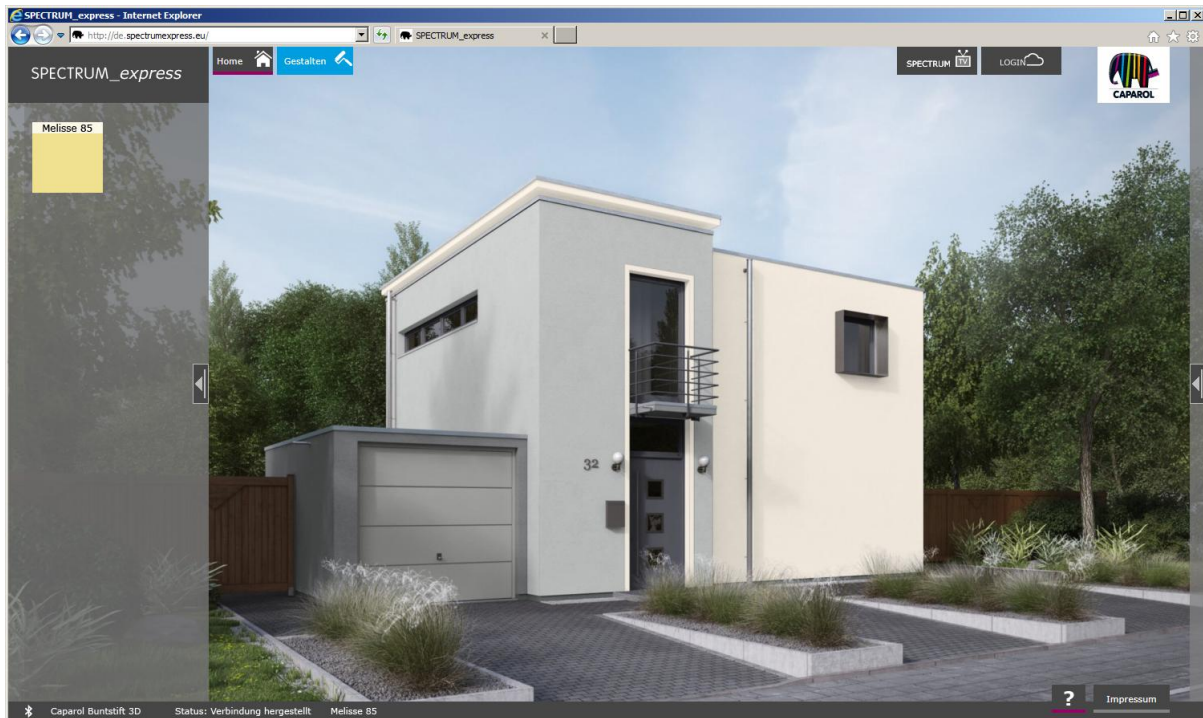


Sie sehen nun die „Remote ID“ Ihrer aktuellen Arbeit Session. Diese individuelle Identifikationsnummer kann nun über „Direktlink“ in einer neuen Registerkarte geöffnet werden oder per E-Mail an weitere Personen verschickt werden. In diesem Fall erhält der Empfänger eine E-Mail mit dem Link zur Live-Ansicht. 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.

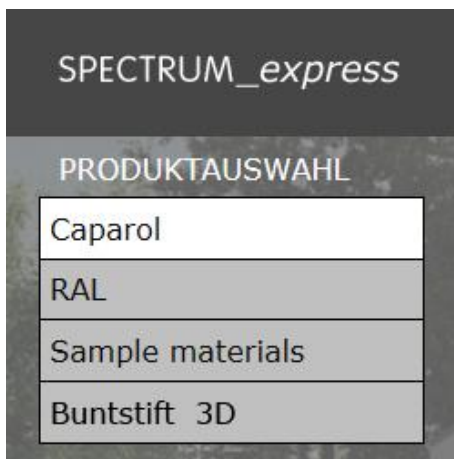
## 6. BUNTSTIFT-Sync in iPad-App



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.

## 7. KONTAKT

Auf der SPECTRUM-Webseite [www.spectrum.eu](http://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.