



Colorfix und Fotoaufmass

Benutzerhandbuch und
Schritt für Schritt Anleitung

© 2002 - 2008 ... Bonk Computersysteme, Frankfurt a.M.

Die in diesem Handbuch beschriebenen Funktionen sind nicht
in allen Programmversionen enthalten. Eine Aufrüstung
(Freischaltung) ist jedoch möglich.

Urheberrecht und Gewährleistung:

Alle Rechte, auch die der Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Kein Teil, auch nicht umgeschriebene, an andere Rechner angepasste Programmteile dieses Werkes, dürfen ohne schriftliche Genehmigung des Autors in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Bei der Zusammenstellung wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können trotzdem nicht ausgeschlossen werden, sodass weder die Firma noch der Autor für fehlerhafte Angaben und deren Folgen juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Warennamen sowie Marken- und Firmennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Hersteller und Autoren übernehmen keine Gewähr dafür, dass beschriebene Programme, Empfehlungen, Verfahren usw. funktionsfähig und frei von Schutzrechten Dritter sind. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Hersteller und Autoren dankbar.

© Copyright 1992-2008

Michael Bonk

Computersysteme für Maler

Deutschordenstr. 76

D-60528 Frankfurt a.M.

Tel. +49(0)69 / 670 22 33 Fax. +49(0)69 / 670 22 56

E-Mail: Bonk.Computer@t-online.de

*Das vorliegende Handbuch wurde nach bestem Wissen erstellt. Änderungen aufgrund von Programmergänzungen und Verbesserungen vorbehalten
Frankfurt a.M. 2008*

by Michael Bonk

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des Programms VorherNachher bzw. Fotoaufmass

Mit dem Installieren des Programms erkennt der Anwender die in dieser Dokumentation abgedruckten Lizenzbedingungen an.

*Das Farbgestaltungsprogramm unter Windows bietet:
Übernahme von Bildern und Planvorlagen in Ihr Computersystem mittels Scanner oder Digitalkamera oder als Importdatei - Einfache und schnelle Maskenerstellung und Kolorierung von Bildbereichen - Objektveränderung mittels Retuschefunktion - Übertragen von Strukturen wie Tapeten- und Putzmustern - Objektdatenbank zur Verwaltung von Strukturen und Objektteilen wie Fenster und Türen - Zugriff auf Farbpaletten von Farbenherstellern - Ausdruckmöglichkeit der Entwürfe in hoher Druckqualität*

Fotoaufmaß ist als Option zu Farbeplus auch als separates Programm einsetzbar. Es dient der Vermessung eines Bildes und Erstellung eines kompletten tabellarischen Aufmaßes mit Protokolldruck und Exportmöglichkeit.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

"Die Darstellung der © RAL-Farben c.1 und c.2 erfolgt mit Genehmigung des RAL Deutsches Institut für Gütesicherung und Kennzeichnung e.V., D-53757 St.Augustin"

© MS-DOS und © MS-Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation Inc., USA

Achtung! Wir machen Sie hiermit darauf aufmerksam, daß bei der Farbdarstellung auf Monitoren und Druckern nur eine Annäherung an die tatsächlichen, als Lackmuster hinterlegten, Farbtöne erreicht werden kann. Diese Tatsache hat Ursachen, die nichts mit der Qualität der vorliegenden Software oder der zur Verfügung stehenden Hardware zu tun haben.

*Copyright 1992-2008 Michael Bonk
Computersysteme für Maler
Deutschordenstr. 76
D-60528 Frankfurt a.M.
Tel. +49(0)69 / 670 22 33 Fax. +49(0)69 / 670 22 56
E-Mail: Bonk.Computer@t-online.de*

*Das vorliegende Handbuch wurde nach bestem Wissen erstellt. Änderungen aufgrund von Programmergänzungen und Verbesserungen vorbehalten
Frankfurt a.M. 2008*

Hinweis zu diesem Handbuch

Das folgende Handbuch ist wie folgt aufgeteilt:

Benutzerhandbuch

Auf den ersten Seiten finden Sie die Installationsanleitung, eine allgemeine Beschreibung sowie die Lizenzbedingungen. Danach folgt das eigentliche Handbuch. Hier sind alle Punkte genau beschrieben.

Praxisteil - Schritt für Schritt Anleitung

Diese Kapitel werden insbesondere dem Neueinsteiger oder auch Umsteiger von früheren Versionen empfohlen. Hier erfahren Sie detailliert, wie die Funktionen in der Praxis eingesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

1 Lizenzbedingungen	1
2 Installation und Lizenzierung	3
2.1 Systemvoraussetzung	3
2.2 Installation und Lizenzierung	3
Installation Einzelplatz	3
Installation Netzwerk	4
2.3 Anforderung des Registrierungsschlüssels	5
2.4 Programm deinstallieren	5
2.5 Lizenz auf anderen Computer übertragen	6
2.6 Lizenzierung der Demoversion	6
2.7 Systemeinstellungen	7
3 Kurzanleitung	8
3.1 Projekt anlegen	8
3.2 Bild aufbessern (wenn erforderlich)	8
3.3 Maske erstellen	9
3.4 Fassade verputzen (wenn gewünscht)	11
3.5 Farbe übernehmen	12
3.6 Entwurf speichern	12
3.7 Farbwurf drucken	13
4 Fotoaufmaß	14
4.1 Schnelleinstieg Fotoaufmass	14
4.2 Schnelleinstieg Tabellenaufmass	15
4.3 Maße aus Bild übernehmen	17
4.4 Tabellenaufmass erstellen	19
4.5 Beispiel: Tabellenaufmaß	20
Index	25

1 Lizenzbedingungen

Farbeplus Lizenzbedingungen - bitte sorgfältig lesen -

§ 1 Vertragsgegenstand ist das auf Datenträger aufgezeichnete Computerprogramm mit Hilfsdateien und Farbdateien, die Beschreibung und Bedienungsanleitung hierzu sowie sonstiges zugehöriges schriftliches Material nachfolgend insgesamt bezeichnet als "Software".

Es wird darauf hingewiesen, dass nach dem Stand der Technik es nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Kombinationen und Anwendungen fehlerfrei arbeitet. Vertragsgegenstand ist daher nur eine im Sinne der Beschreibung und Benutzeranleitung grundsätzlich brauchbare Software.

Damit ist nicht verbunden die Verwendungstauglichkeit des Programms zur Lösung spezieller vom Lizenznehmer definierter Aufgabenstellungen sowie die Verwendungstauglichkeit des Programms spezieller vom Lizenznehmer benutzter Hardware.

§ 2 Für die Vertragsdauer räumt der Lizenzgeber dem Lizenznehmer das einfache (nicht ausschließliche) und persönliche Recht - nachfolgend Lizenz genannt ein, die beiliegende Software "Farbeplus" auf einem einzelnen Computer - also mit nur einer einzigen Zentraleinheit (CPU) und nur an einem Ort zu benutzen, bzw. wenn im Kaufvertrag vereinbart, diese im Netzwerk einzusetzen.

Der Lizenznehmer darf die auf einen Datenträger abgespeicherte Software von einem Computer auf einen anderen übertragen, sofern sichergestellt ist, dass die Software stets nur auf einem einzelnen Computer genutzt wird. Jede weitergehende Nutzung ist unzulässig.

§ 3 Dem Lizenznehmer ist es untersagt,

- a) die Software oder das dazugehörige schriftliche Material ohne schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers an Dritte zu übergeben oder Dritten zugänglich zu machen,
- b) die Software über ein Netz oder einen Übertragungskanal auf andere Computer zu übertragen,
- c) die Software abzuändern, zu übersetzen, zurück zu entwickeln, zu entkompilieren oder zu entassemblieren,
- d) abgeleitete Werke zu erstellen oder das schriftliche Material zu vervielfältigen, es zu übersetzen, abzuändern oder vom schriftlichen Material abgeleitete Werke zu erstellen.

§ 4 Der Lizenznehmer erlangt durch den Kauf das Eigentum an dem körperlichen Datenträger, der Diskette, nicht jedoch Rechte an der Software selbst. Inhaber der Rechte bleibt ausschließlich der Lizenzgeber. Er behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor.

§ 5 Die Software ist urheberrechtlich zugunsten des Lizenzgebers geschützt. Dem Lizenznehmer ist gestattet zu Sicherungszwecken eine (einzige) Reservekopie anzufertigen, sofern nicht die Software mit einem Kopierschutz versehen ist. In diesem Fall ist der Lizenznehmer verpflichtet auf der Reservekopie das Urheberrecht des Lizenzgebers zu vermerken. Vorhandene Urheberrechtsvermerke und Registriernummern in der Software dürfen nicht entfernt werden. Ausdrücklich verboten ist, das Computerprogramm wie auch das schriftliche Material ganz oder teilweise in ursprünglicher oder abgeänderter Form oder mit anderer Software zusammengemischter oder in anderer Software eingeschlossener Form zu kopieren oder anders zu vervielfältigen.

§ 6 Jede Überlassung der Software an Dritte ist ausdrücklich untersagt. Die Weitergabe des Programmpakets an Dritte und seine Verwendung für Dritte durch den Lizenznehmer ist nur mit Zustimmung des Lizenzgebers zulässig.

§ 7 Der Vertrag ist zeitlich nicht begrenzt. Handelt der Lizenznehmer den Bedingungen dieses Vertrages zuwider, verwirkt er das Nutzungsrecht. Er ist in diesem Fall verpflichtet, die Originaldiskette(n), alle etwa vorhandenen Kopien, das aufgezeichnete Computerprogramm,

einschließlich etwaiger abgeänderter Exemplare sowie das schriftliche Material zu vernichten oder auf Erfordern an den Lizenzgeber herauszugeben.

§ 8 Der Lizenznehmer haftet dem Lizenzgeber gegenüber für jeden Schaden, der dem Lizenzgeber aus einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen entsteht.

§ 9 Der Lizenzgeber ist berechtigt, die Software nach eigenem Ermessen zu aktualisieren, neue oder korrigierte Versionen nach eigenem Ermessen herzustellen. In diesem Fall erfolgt der Austausch oder eine Aktualisierung der Software auf Verlangen des Lizenznehmers nur gegen Leistung der vom Lizenzgeber für jeden Fall der Aktualisierung festgelegten Gebühr.

§ 10 Der Lizenzgeber haftet dem Lizenznehmer dafür, dass zum Zeitpunkt der Übergabe des Datenträgers, auf dem das Computerprogramm aufgezeichnet ist, unter normalen Betriebsbedingungen und bei normaler Instandhaltung in Materialausführung fehlerfrei ist.

Sollte die Diskette mangelhaft sein, kann der Erwerber Ersatzlieferung nur binnen 6 Monaten ab Lieferung verlangen. Voraussetzung ist, dass die Originaldiskette zurückgegeben und die zugehörige Rechnung bzw. Quittung vorgelegt wird.

Wird ein Mangel, wie vorstehend angeführt, nicht binnen angemessener Frist durch eine Ersatzlieferung behoben, so kann der Lizenznehmer nach seiner Wahl Minderung oder Wandlung des Vertrages verlangen. Angemessen ist eine Frist von mindestens 10 Wochen. Die Rückgängigmachung des Vertrages kann der Lizenznehmer auch verlangen, wenn die Software nicht im Sinne von §1 dieses Vertrages grundsätzlich brauchbar ist.

Jede weitergehende Haftung des Lizenzgebers für Fehlerfreiheit der Software ist ausgeschlossen. Insbesondere haftet der Lizenzgeber nicht dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen und Hardwarekombinationen zusammenarbeitet.

Sowohl der Lizenzgeber als auch der Vertreiber des Programms "Farbeplus" schließen jegliche Haftung für die Farbgenauigkeit der benutzten Farbskalen, der Ausdrucke, sowie die Übereinstimmung der Farben mit der Realität, bzw. der Farbtonkarten der Hersteller aus. Auch die Haftung für dem Lizenznehmer entstehende Schäden wird ausgeschlossen, es sei denn ein Schaden sei durch Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit des Lizenzgebers verursacht worden. Ist der Lizenznehmer ein Kaufmann, wird auch die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen.

Ist im Einzelfall vom Lizenzgeber eine besondere Eigenschaft der Software zugesichert, erstreckt sich die Haftung aus dieser Zusicherung nicht auf Mängelfolgeschäden, die nicht von der Zusicherung umfasst sind.

Gerichtsstand für alle Streitigkeiten ist Frankfurt a.M.

2 Installation und Lizenzierung

2.1 Systemvoraussetzung

- IBM-kompatibler PC ab 800 MHz Rechenleistung
- 1 GB Hauptspeicher
- Festplatte mit mindestens 2 GB MB freiem Speicherplatz
- CD-ROM Laufwerk
- Bildschirmauflösung mindestens 1024x768 Punkten
- Farbdrucker
- Scanner oder Digitalkamera
- Maus mit Scrollrad
- CRT-Bildschirm oder qualitativ hochwertiger Flachbildschirm
- Windows XP oder 2000
- Windows Internet Explorer

2.2 Installation und Lizenzierung

Bitte beachten Sie, dass Farbeplus nach Installation innerhalb von 30 Tagen durch einen Lizenzschlüssel frei geschaltet werden muss. Diesen erhalten Sie nach Zusendung der Lizenzanforderung entweder per Fax oder online, direkt aus Farbeplus heraus. Bitte lesen Sie hierzu weiter unten unter "Lizenzdaten anfordern".

2.2.1 Installation Einzelplatz

Programminstallation

Legen Sie die Programm-CD ein und warten den Autostart der CD ab oder wählen Sie:
Start | Ausführen <CD>:\setup.exe <enter>
(<cd>=Buchstabe des CD-Rom-Laufwerks)

Optionen

Wählen Sie die zu installierenden Module aus. Bitte beachten Sie, dass durch die Lizenzierung die von Ihnen erworbenen Module frei geschaltet werden, unabhängig von den hier getätigten Einstellungen.

TIPP: Wir empfehlen die Standardeinstellungen und vorgeschlagenen Pfade zu übernehmen. Im Supportfall ist somit eine schnellere Fehlerhilfe möglich.

Lizenzierung Einzelplatz

Lizenzdaten Online anfordern

1. Starten Sie Farbeplus.
2. Im Start-Bildschirm Klicken Sie auf Einstellungen
3. Hier wählen Sie den Punkt: Lizenzdaten anfordern
4. Füllen Sie die Felder entsprechend aus und klicken auf senden.

Die uns übermittelten Daten können Sie sich in Ihrem Email Programm anzeigen lassen. Den Lizenzcode erhalten Sie innerhalb von 8 Tagen per Email.

Lizenz per Fax anfordern

Verfügt der Rechner, auf dem Sie Farbeplus installieren möchten über keinen Internetzugang, so verfahren Sie bitte wie folgt:

1. Starten Sie folgenden Programmpunkt
2. Start | Programme | Farbeplus | Lizenzeingabe

3. Notieren Sie den neben "Hardware Fingerprint:" angezeigten Wert auf dem Lizenzblatt auf Seite:Anforderung des Registrierungsschlüssels oder der Installationskurzanleitung, die Sie mit den Programmunterlagen erhalten haben.
4. Senden Sie uns das ausgefüllte Blatt per Fax oder mit der Post

Vorgenannte Lizenzierung muss innerhalb von 30 Tagen erfolgen.

Lizenz eingeben

Wenn Sie den Lizenzcode per Fax oder Email erhalten haben geben Sie diesen wie folgt ein:

Starten Sie folgenden Programmpunkt:

1. Start | Programme | Farbeplus | Lizenzeingabe
2. Geben Sie in den Feldern die Daten für Name und Lizenzschlüssel genau wie notiert ein und bestätigen die Eingab mit OK.

Programm starten

Einzelplatz

Das Icon zum Start von Farbeplus finden Sie sowohl auf dem Desktop, als auch unter:

Start | Programme | Farbeplus | Farbeplus

2.2.2 Installation Netzwerk

Programminstallation

Für die Installation im Netzwerk benötigen Sie eine separate Netzwerklizenz. Bitte lesen Sie hierzu weiter unten.

Auch wenn Sie mit einer Netzwerkversion arbeiten, muss Farbeplus auf jedem Arbeitsplatz, wie vor beschrieben installiert werden. Die Projektpfade können danach entsprechend angepasst werden.

Lizenzierung Netzwerk

Lizenzdaten anfordern

Fordern Sie die Lizenzdaten zunächst wie oben beschrieben per Fax oder Email an.

1. Starten Sie den Programmpunkt:
2. >Start | Programme | Farbeplus | Server Lizenzeingabe

In den angezeigten Feldern für Name und Key geben Sie die erhaltenen Daten ein. Wenn Sie die Lizenzdaten per Email erhalten haben, können Sie diese auch über die Zwischenablage übernehmen.

Programm im Netzwerk starten

Die Netzwerkvariante kann nur gestartet werden, wenn zuvor eine Netzwerklizenz installiert wurde

Bevor Farbeplus im Netzwerk gestartet wird muss der Farbeplus-Server auf dem Rechner, auf dem auch die Netzwerklizenz installiert wurde wie folgt gestartet werden:

Start | Programme | Farbeplus | FPServer starten / anhalten

2.3 Anforderung des Registrierungsschlüssels

Per Fax an: 0049-(0)69-670 22 56

1. Starten Sie folgenden Programmpunkt

Start | Programme | Farbeplus | Lizenzeingabe

2. Notieren Sie den neben "Hardware Fingerprint:" angezeigten Wert

Hardware Fingerprint: (bitte unbedingt angeben)

Die Felder für Name und Key bleiben vorerst leer. Klicken Sie auf Abbruch. Der Code wird erst eingegeben, wenn Ihnen dieser per Email oder Fax zugegangen ist.

Bitte füllen Sie auch nachfolgende Daten aus. Sie werden zur Erstellung des Registrierungs-Schlüssels benötigt.

Firma / Name:

Strasse:

PLZ/Ort:

Tel.:

Fax:

Email:

Zusendung des Lizenzcodes per E-Mail ermöglicht die Eingabe über die Zwischenablage
Bitte senden Sie diese Seite an:

Bonk Computersysteme Deutschordenstr. 76 D-60528 Frankfurt a.M.

Email: info@Farbeplus.de Internet: www.Farbeplus.de

Tel. 0049-(0)69 - 670 22 33 Fax. 004-(0)69 - 670 22 56

2.4 Programm deinstallieren

Wählen Sie

Start | Programme | Farbeplus | Farbeplus entfernen

Optionen

wählen Sie im nachfolgend angezeigten Fenster den Punkt: automatisch

Hinweis: Alle während der Installation von Farbeplus erstellten Daten und Programmdateien werden vom Computer gelöscht. Daten, die Sie selbst während der Arbeit mit Farbeplus erstellt haben bleiben erhalten.

Hinweis zur Lizenz:

Die von Ihnen eingegebenen Lizenzdaten bleiben erhalten und haben somit nach einer erneuten Installation weiterhin ihre Gültigkeit.

2.5 Lizenz auf anderen Computer übertragen

Bitte beachten Sie, dass die eingegebene Lizenz immer Computer bezogen ist. Möchten Sie die Software auf einem anderen Computer einsetzen, so muss die Lizenz von dem aktuellen Rechner auf den neuen Rechner übertragen werden. Verfahren Sie bitte wie folgt beschrieben:

1. Zielrechner (Rechner auf den die Lizenz übertragen werden soll)

Installieren Sie Farbeplus auf dem Zielcomputer (neuer Computer)
Starten Sie auf dem Zielrechner das Programm "Lizenzeingabe"

Start | Programme | Farbeplus | Lizenzeingabe

Notieren Sie den neben Fingerprint angezeigten Wert

Fingerprint: -

2. Herkunftsrechner (Computer von dem die Lizenz übertragen wird)

Starten Sie das Programm :

Start | Programme | Farbeplus | Lizenztransfer

Geben Sie im Feld: Hardware Locking-Code den vorher notierten Wert von Fingerprint ein und bestätigen die Eingabe aus Sicherheitsgründen 2-mal.

Notieren Sie die anschließend angezeigten Werte für

Name und

Code

Diese Meldung wird nach Klick auf OK noch weitere 2-mal angezeigt. Zusätzlich wird der Wert in der Datei C:\TRANSFER.TXT protokolliert. Starten Sie auf dem Zielrechner das Programm Lizenzeingabe

3. Zielrechner (Rechner auf den die Lizenz übertragen werden soll)

Starten Sie auf dem Zielcomputer das Programm Lizenzeingabe

Start | Programme | Farbeplus | Lizenzeingabe

und geben die Werte von Name und Code in den entsprechenden Feldern ein.

Hinweis: Eine Übertragung einer nicht lizenzierten Version ist nicht möglich.

2.6 Lizenzierung der Demoversion

Die Demo- und Testversion unterliegt keinen Leistungsbeschränkungen, ist jedoch in der Laufzeit begrenzt. Die Lizenzierung wird mit Installation der Testversion automatisch aktiviert. Die Software kann uneingeschränkt benutzt werden. Ab einer eingestellten Restlaufzeit in Tagen erfolgt ein Hinweis mit der Option einen Lizenzschlüssel eingeben zu können. Den Lizenzschlüssel erhalten Sie nach einer Bestellung der uneingeschränkten Programmversion per Email oder Fax.

Hinweis zur Demoversion:

Nach Ablauf der Testzeit darf Farbeplus nicht mehr gestartet werden. Bereits erstellte Daten gehen jedoch nicht verloren.

Bitte achten Sie darauf, dass die Systemzeit während der Testzeit nicht verändert wird. Dies

würde ggfs. dazu führen, dass diese Version von Farbeplus nicht mehr reaktiviert werden kann.

2.7 Systemeinstellungen

Die Systemeinstellungen rufen Sie im Startfenster von Farbeplus durch Klick auf den Punkt "Einstellungen" auf. Hier können Sie die Pfade nach Ihren Wünschen eintragen. Wir empfehlen jedoch die Standardeinstellung so zu belassen. Möchten Sie die Pfade dennoch ändern, so klicken Sie auf das Symbol rechts neben der Eingabezeile um die Verzeichnisverwaltung aufzurufen. Wählen Sie den gewünschten Pfad aus.

Folgende Werte können eingestellt werden:

- Pfad für Projekte
- Pfad für Texturen
- Pfad für Farbkarten
- Port für den Anschluss eines Farbmessgeräts (Colortron)
- Online-Hilfe ein- ausschalten

Um die Ausgangseinstellungen wieder herzustellen, klicken Sie auf "Grundzustand herstellen".

3 Kurzanleitung

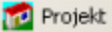
Bei der nachfolgenden Kurzanleitung gehen wir davon aus, dass Sie ein neues Projekt aus einem auf der Festplatte des Computers vorhandenen Bild anlegen möchten. Es werden alle Schritte bis zum fertigen Farbwurf kurz erklärt. Detaillierte Beschreibungen der einzelnen Funktionen finden Sie im Handbuch, bzw. im Praxisteil.

Es wird empfohlen die Reihenfolge der nachfolgenden Arbeitsschritte einzuhalten - ggfs. können jedoch einzelne Funktionen übersprungen werden.

! Zu beachten ist insbesondere, dass nach einer Maskenerstellung keine geometrische Bildveränderungen (Bild entzerren oder Linsenkorrektur) mehr gemacht werden dürfen, da ansonsten die bereits erstellten Masken nicht mehr zum Bild passen und ggfs. neu erstellt werden müssen.

3.1 Projekt anlegen

Wenn die Bilder mit einer Digitalkamera erstellt wurden, empfehlen wir diese zunächst von der Speicherkarte auf die Festplatte zu kopieren.

1. Starten Sie Farbeplus und wählen den Punkt  Projekt
2. Klicken Sie das Verzeichnis an, in dem Sie das neue Projekt erstellen möchten.
3. Klicken sie auf **neues Projekt...**
4. Wählen Sie den Punkt Datei-Import
5. Wählen Sie im rechten Bereich des nachfolgend angezeigten Fenster das Verzeichnis, in das Sie die Bilder von der Kamera kopiert haben.



6. Klicken Sie auf das Bild das Sie übernehmen möchten und dann auf OK.
7. Geben Sie anschließend einen eindeutigen Projektnamen an und klicken auf OK
8. Im nachfolgenden Fenster wird als Entwurfsname "Original" vorgeschlagen. Wir empfehlen diesen so zu übernehmen. Weitere Entwürfe können Sie dann frei benannt oder einfach durch nummeriert werden.

Bild zur Bearbeitung auf die Arbeitsfläche laden



1. Doppelklicken Sie in der Projektleiste auf das Vorschaubild des neuen Projekts. Es wird in die Entwurfsansicht gewechselt.
2. Ein Doppelklick auf den ersten Entwurf (Original) lädt diesen auf die Arbeitsfläche

3.2 Bild aufbessern (wenn erforderlich)

Bildqualität

Entspricht die Bildqualität nicht Ihren Anforderungen, können Sie dieses mit den integrierten Funktionen aufbessern. Wählen Sie entsprechend unter Bearbeiten die gewünschte Funktion.

Funktion rückgängig machen und wieder herstellen

Alle mit den nachfolgend beschriebenen Funktionen durchgeführten Änderungen können durch Klick auf das Symbol  rückgängig, bzw. mit  lässt sich eine zurückgenommene Änderung wieder herstellen.

Hinweis zur Fenstergröße der Bearbeitungsfenster:

Beim erstmaligen Aufruf eines Bildbearbeitungsfensters ist es möglich, dass die Fenstergröße nicht der Idealeinstellung entspricht. Klicken Sie auf die untere Ecke des Fensters und ziehen es auf die gewünschte Größe. Schließen Sie das Fenster wieder und rufen die Funktion erneut auf.

Bildraster einschalten

In einigen Bearbeitungsfenstern kann zur besseren Orientierung ein Raster eingeschaltet werden. Den Schalter hierzu finden Sie im Bearbeitungsfenster selbst, meist unten links.


3.3 Maske erstellen

Prinzip der Maskenerstellung:

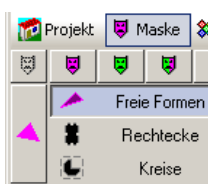
Mit der Maske wird der zu verändernde Bereich eines Bildes gekennzeichnet. Eine Maske kann aus mehreren einzelnen Zeichensegmenten bestehen. Masken lassen sich mit einander verbinden oder voneinander abziehen. Pro Projekt können beliebig viele Masken erstellt werden. Die Masken eines Projektes gehören zu allen darin befindlichen Entwürfen.

Wechseln Sie in die Funktion  Maske

1. Neue Maske erstellen

Klicken Sie auf  Neu und geben einen Maskennamen, z.B. "Fassade" ein. Danach erstellen Sie die Maske wie nachfolgend beschrieben. Kehren Sie dann an diese Stelle zurück und erstellen die Maske für den nächsten Bereich, z.B. "Fenster". Auf diese Weise muss für jeden später zu gestaltenden Bereich eine Maske erstellt werden.

2. Maskenwerkzeug auswählen



Klicken Sie auf das Zeichensymbol für Freie Formen

! Achten Sie darauf, dass das Symbol für die Voreinstellung links neben dem Schalter ein violett gefülltes Dreieck darstellt. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie es sofort an, bis dieses violett gefüllt ist.

Zoom

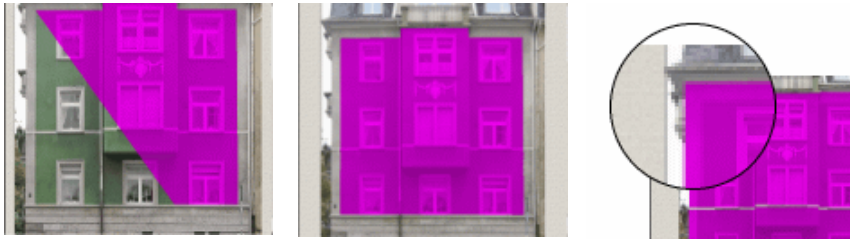
Bewegen Sie die Maus auf die Arbeitsfläche und drehen dann am Mausrad. Der Zoomfaktor ändert sich dadurch und der Bereich, in dem sich der Mauszeiger im Moment befindet wird vergrößert dargestellt. Das Zoomen kann auch während des Maskenzeichnens angewandt werden.

Wenn die Zoomfunktion nicht wie vor funktioniert, so liegt dies daran, dass zuletzt ein anderer Bereich als der Bildbearbeitungsbereich ausgewählt war. Nach einem Klick im Arbeitsbereich wird der Zoom dann funktionieren.

3. Beginn des Zeichnens

! Wählen Sie eine Zoomstufe, in der Sie die jeweiligen Bereiche gut erkennen können.

Klicken Sie jetzt auf die linke obere Ecke der Fassade und lassen die Maustaste wieder los. Fahren Sie in die nächste Ecke und klicken erneut. Nachfolgende Abbildungen sollen dies verdeutlichen:



4. Zeichnen beenden

Nachdem Sie die gesamte Fassade umrahmt haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Allgemeine Funktionen bei der Maskenerstellung


Zeichnen fortsetzen

Haben Sie die rechte Maustaste zu früh gedrückt, so bewegen Sie die Maus in den gezeichneten Bereich, drücken die rechte Maustaste und wählen weiterzeichnen.

Maske während des Zeichnens ändern

Haben Sie Punkte falsch gesetzt und befinden sich noch im Zeichnenmodus, so drücken Sie die Entfentertaste auf der Tastatur. Wiederholtes Drücken der Entf.-Taste löscht die gesetzten Punkte in umgekehrter Reihenfolge, wie sie gesetzt wurden.

Maske ändern

Möchten Sie eine bereits erstellte Maske ändern, wählen Sie in der Werkzeugleiste den Punkt  *Bearbeiten*. Klicken Sie die zu verändernde Maske auf der Arbeitsfläche an, so dass diese blau angezeigt wird. Klicken Sie auf die angezeigten Eckpunkte und ziehen diese mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle.

Punkte einfügen

Um einen neuen Punkt auf einer Linie einzufügen (Linie aufbrechen) klicken Sie auf die Linie und ziehen den Punkt an die gewünschte Stelle.

Punkte löschen

Einen Punkt löschen Sie indem Sie die Shift-Taste (Großschreibtaste) drücken und einen vorhandenen Punkt anklicken.

5. Nächste Maske erstellen

Nachdem Sie die gesamte Fassade umrahmt haben kehren Sie zu Punkt 1 zurück und legen eine neue Maske z.B. für Fenster oder Fensterumrandung an. Zeichnen Sie dann die Maske wie vor beschrieben.

6. Maske abziehen

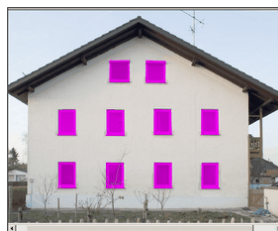
Sie haben nun 2 oder mehrere Masken wie z.B. für Fassade, Fenster usw. erstellt. Da bei der Einfärbung der Fassade die Fenster ausgespart werden sollen, muss die Maske der Fenster von der Fassade abgezogen werden.

1. Laden Sie die Maske "Fassade" durch Doppelklick auf die Arbeitsfläche. Diese wird dann violett angezeigt.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Maskennamen "Fenster" und wählen den Punkt "Maske abziehen". Das Ergebnis sehen Sie direkt im Bild.



Maske Fassade



Maske Fenster



Fenster von Fassade abgezogen

Maskenerstellung beenden

Wurden alle benötigten Masken erstellt und entsprechend von einer abgezogen wechseln Sie zur Funktion Textur oder Farbe.

3.4 Fassade verputzen (wenn gewünscht)





Möchten Sie die Fassade vor einer Farbübernahme zunächst verputzen, so wechseln Sie hierzu in die Funktion Texturen.

Texturen können nur übernommen werden, wenn zuvor eine Maske erstellt wurde.

Putz per Drag and Drop übernehmen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Vorschaubild einer Putzstruktur (linke Leiste) und ziehen diese auf die Fassade. Lassen Sie die Maustaste wieder los. Die zuvor erstellte Maske wird automatisch geladen und die Textur wird übertragen.

Änderung rückgängig machen und wieder herstellen

Klicken Sie auf das Symbol  um die Änderung rückgängig zumachen, bzw.  um eine zurückgenommene Änderung wieder herstellen.

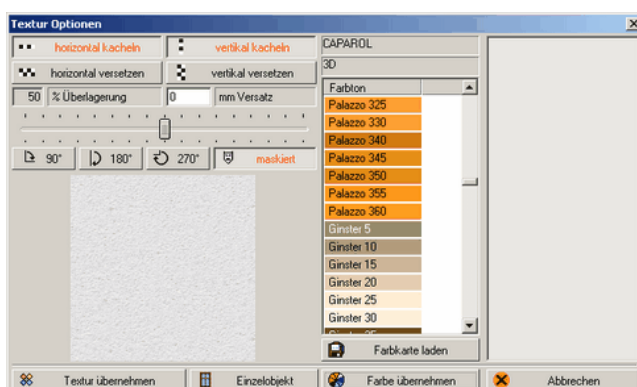
Anderen Putz übernehmen


Wurde zuvor bereits eine Textur übertragen, so bleibt die zuletzt geladene Maske aktiviert und eine neue Textur kann auch per Doppelklick auf das Vorschaubild der Textur übernommen werden.

Deckkraft ändern

Durch die Änderung der Deckkraft legen Sie fest wie sehr die Hintergrundinformationen (z.B. Licht und Schatten) bei der Übernahme einer Textur erhalten bleiben. Verfahren Sie wie folgt:


Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Textur und wählen den Punkt **Textur übernehmen**. Sie sehen nachfolgendes Fenster.



Verändern Sie die Stellung des Schiebers  für die Deckkraft und übernehmen den Putz auf die Fläche durch Klick auf **Textur übernehmen**.

Möchten Sie die Textur erneut mit einer veränderten Einstellung übernehmen, so machen Sie die zuvor getätigte Änderung wieder rückgängig .

3.5 Farbe übernehmen

 Auswahl der Farbpalette und Farbe übernehmen. Farben können nur übernommen werden, wenn zuvor eine Maske erstellt wurde.

1. Einstellungen zur Farbübernahme:



"RE ..." fotorealistisch: Licht und Schatten bleiben erhalten

"Pla .." plakativ: Vollflächige Farbübernahme - Schattenwirkungen gehen verloren

2. Auswahl der Farbpalette

Wählen Sie Farbenverzeichnis einen Hersteller. Klicken Sie auf das + - Zeichen vor dem Herstellernamen und wählen aus den angezeigten Farbdateien die Gewünschte durch Doppelklick.



3. Farbton aus Farbpalette übernehmen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Farbton und ziehen diesen auf die Fassade (Drag and Drop). Lassen Sie die Maustaste wieder los. Die zuvor erstellte Maske wird automatisch geladen und die Farbe wird übertragen.

Andere Farbe übernehmen

Wurde zuvor bereits eine Farbe übertragen, so bleibt die zuletzt geladene Maske aktiviert und eine andere Farbe kann auch durch Doppelklick auf den Farbton übernommen werden.

Änderung rückgängig machen und wieder herstellen


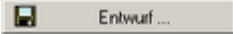
Klicken Sie auf das Symbol  um die Änderung rückgängig zumachen, bzw.  um eine zurückgenommene Änderung wieder herstellen.

3.6 Entwurf speichern

Wenn Sie Ihren Farbwurf fertig erstellt haben, so muss dieser vor dem Drucken gespeichert werden.

Möglichkeiten einen Entwurf zu speichern:

a.) Klicken Sie hierzu in der Funktionsleiste auf das Diskettensymbol  oder

b.) Funktion  anklicken und hier dann auf  Speichern. in dem nachfolgend angezeigten Fenster geben Sie einen neuen Entwurfsnamen oder einfach eine Nummer ein.

3.7 Farbwurf drucken

Hinweis: Es können nur zuvor gespeicherte Entwürfe gedruckt werden.

1. Druckroutine starten:

Klicken Sie auf das Drucksymbol  in der Funktionszeile

2. Druckerkonfiguration

Im angezeigten Fenster wählen Sie den gewünschten Drucker aus. Änderungen, die Sie an den Druckerparametern vornehmen bleiben nach Verlassen des Programms gespeichert.

3. Anzahl Seiten

Nach Klick auf das OK Symbol kann die Seitenanzahl eingestellt werden. Farbeplus bietet die Möglichkeit ein oder mehrere Bilder auf mehrere Seiten zu verteilen (Posterdruck)

4. Drucklayout (je nach Programversion)

Die Farbeplus Druckerausgabe ermöglicht den Druck eines oder mehrerer Bilder pro Seite sowie den Druck eines oder mehrerer Bilder über mehrere Seiten (für Poster, Panoramen ...). Die Zahlenangaben am Rand der Vorschau sind Zentimeter.

5. Bilder einfügen

Klicken Sie in der linken Vorschauleiste auf das zu druckende Bild und ziehen es in die Druckvorschau. Mit der linken Maustaste kann das Bild verschoben oder in der Größe verändert werden. Werden mehrere Bilder eingefügt, so wird jeweils das zuletzt angeklickte Bild in den Vordergrund gestellt.

Symbole der Kopfzeile



Drucker Einstellung Ruft den Dialog zur Drucker-Einstellung auf.



Druckereinstellung laden Lädt Druckereinstellung und Bildpositionen aus einer Datei.



Druckereinstellung speichern Speichert die aktuelle Druckereinstellung inklusive Position und Größe der geladenen Bilder unter einem wählbaren Namen.

Bild drucken



Drucken (4.Symbol von links) Startet die Ausgabe auf den Drucker.



Bild einfügen Einfügen externer Bilder, die sich nicht im Farbeplus Projektordner befinden



Text einfügen Nach der Eingabe des Textes kann der Text frei positioniert und skaliert werden.



Bild drehen Rotiert das ausgewählte Bild in der Druckervorschau um 90 Grad



Element entfernen Entfernt das ausgewählte Element aus der Druckervorschau.

4 Fotoaufmaß

Mit *BONK-Fotoaufmaß* wird es möglich ein Aufmaß aufgrund eines Fotos und eines zugehörigen Referenzmaßes zu ermitteln. Die gewonnenen Daten lassen sich in einer Tabelle zu einem kompletten Aufmaß zusammenstellen. Bereiche, die im Bild nicht gemessen werden können lassen sich manuell im Tabellenaufmaß eingeben. Durch den Einsatz des Formelassistenten müssen Maße, die mehrfach vorkommen (z.B. Fenstermaße für das Ermitteln der Leibung) nur einmal ermittelt werden. Fassaden, die eine perspektivische Verzerrung aufweisen, lassen sich auf eine einfache Art gerade stellen. Für die Vermessung ist dies jedoch nicht erforderlich. Bereiche mehrerer perspektivischer Ansichten lassen sich aus nur einem Foto ermitteln. Durch die Funktion "Perspektivenrahmen einstellen" werden die verschiedenen Perspektiven automatisch berücksichtigt.

Die Hauptfunktionen des Aufmaßmoduls sind:



Vermessung

Bild vermessen



Aufmass

Tabellarisches Aufmaß bearbeiten

Werden in Ihrer Programmversion die vorstehenden Symbole nicht angezeigt, so ist das Aufmaßmodul nicht installiert. Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an Ihren Betreuer. Weitere Informationen finden Sie auch im Internet unter www.Farbeplus.de.

Hinweis zur Genauigkeit:

Die Genauigkeit eines Bildaufmasses hängt sehr stark von der Qualität des Bildes (Auflösung) und der Exaktheit der Bedienung des Anwenders ab. Es ist durchaus möglich, dass eine zweimal ermittelte gleiche Strecke zu unterschiedlichen Ergebnissen führt. Genau genommen wurde in diesem Fall die vermeintlich gleiche Strecke doch vielleicht um ein Pixel verlängert oder verringert. Je nach Maßstab führt dies zu Abweichungen von mehreren cm.

4.1 Schnelleinstieg Fotoaufmass

Projekt und Entwurf laden

Funktion: Projekt auswählen

- Klick auf Übungsprojekte
- Doppelklick auf ein Projektbild
- Doppelklick auf ein Entwurfsbild – Bild wird auf die Arbeitsfläche geladen

Zoom einschalten

Taste 1 – 9 oder + (plus) bzw. – (minus) Taste oder Rädchen der Scrollmaus

Funktion: Vermessen

Klicken Sie auf "Vermessen" in der Funktionszeile

Schritt 1: Neue Referenz erstellen

- Klicken Sie auf "Neue Referenz" und geben einen Namen ein: Beispiel "Fassade "
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Ecken des angezeigten Rahmens und ziehen diesen auf einen rechteckigen Bereich der Fassade.

Tipp: Wählen Sie einen möglichst großen Rechteckbereich. Besser die gesamte Fassade als nur ein Fenster.

Schritt 2: Referenzmaß festlegen

- Wählen Sie die Funktion "Strecke messen".

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Anfangspunkt der zu messenden Strecke und lassen die Maustaste wieder los.
- Klicken Sie auf den Endpunkt der zu messenden Strecke und klicken wiederholt mit der linken Maustaste
- Messen beenden mit der rechten Maustaste.
- Das Messdatenfenster wird angezeigt.
- Klicken Sie auf Referenzbreite und geben das am Objekt gemessene Maß ein.
- Zeichnen Sie nun auf die gleiche Weise eine Referenz-Höhe ein.
- Klick mit links auf den Anfangspunkt, dann mit links auf den Endpunkt. Anschließend wieder die rechte Maustaste, Referenzhöhe anklicken und das Maß eingeben.

Planvermessung

Handelt es sich bei Ihrer Vorlage um einen Plan (kein Foto von einem Plan), so reicht es aus nur ein Maß als Referenz einzugeben. Klicken Sie hierzu den Punkt "Plan" an.

Schritt 3: Strecke messen

- Wählen Sie die Funktion "Strecke messen".
- Klicken Sie mit links auf den Anfangspunkt der zu messenden Strecke – anschließend auf den Endpunkt. Mit rechts wird das Messen beendet und das Maß angezeigt.

Mehrere zusammenhängende Längen messen:

- Klicken Sie auf den Anfangspunkt und dann jeweils auf die Endpunkte. Solange Sie mit links klicken werden die Längen addiert. Möchten Sie das Messen beenden, klicken Sie mit rechts.

Fläche messen:

Wählen Sie den Punkt "Fläche messen"

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Anfangspunkt der zu messenden Fläche. Klicken Sie nacheinander auf die Eckpunkte die die Fläche umschließen. Mit der rechten Maustaste wird das Messen abgeschlossen und die Messwerte werden angezeigt.

Gemessene Strecken / Flächen wiederholt anzeigen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine bereits gemessene Strecke oder Fläche. Die Werte werden im Fenster angezeigt

Mess-Strecken ändern

Wählen Sie in der Funktion „Vermessen“ den Punkt „Bearbeiten“

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Ecke einer zu ändernden Mess-Strecke. Mit gedrückter Maustaste ziehen Sie die Ecke an die gewünschte Stelle.

Tipp: Schalten Sie ggfs. auf eine größere Zoomstufe um die Ecke genau zu treffen.

Gemessene Strecke löschen

- Wählen Sie in der Funktion "Vermessen" den Punkt "Bearbeiten"
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Messstrecke. In dem Anzeigefenster wählen Sie "löschen".

4.2 Schnelleinstieg Tabellenaufmaß

Tabellarisches Aufmaß erfassen (siehe Beispiel)

Bevor Sie ein tabellarisches Aufmaß erfassen, müssen die Referenzmaße für die zu vermessenden Perspektiven festgelegt sein.

- Wählen Sie den Punkt "Aufmaß" in der Funktionszeile oben. Es wird in die TabellenAufmaßfassung gewechselt.
- Wählen Sie in der linken Leiste eine ein zufügende Zeilenart. Der Cursor springt in Spalte 1 der Tabelle und zeigt den gewählten Satzkenner an.
- Die Zeilenart kann hier noch verändert werden. Mit der Funktionstaste F6 wird die Übersicht angezeigt.

- Die weitere Eingabe ist abhängig von der gewählten Zeilenart.

Beispiel:

- Sie haben eine "+-Zeile" gewählt, also eine Rechenzeile als normale Zuzugszeile (nicht Abzug)
- Geben Sie einen kurzen Begriff ein z.B.: Fassade: (der Text muss mit einem Doppelpunkt (:))
enden.
- Geben Sie danach die Messzahlen Klammern und Rechenzeichen ein.

Aufmaß manuell erfassen

Sie können das Aufmaß natürlich komplett manuell erfassen. Geben Sie die Maße wie gewohnt mit Klammern und Rechenzeichen ein. Ist eine Zeile länger als angezeigt werden kann, so schreiben Sie einfach weiter oder brechen die Zeile mit der Tastenkombination Strg. + Enter um. Das Ergebnis wird jeweils nach Abschluss einer Zeile angezeigt. Alle Zeilen mit gleicher Positionsnummer werden zusammengefasst.

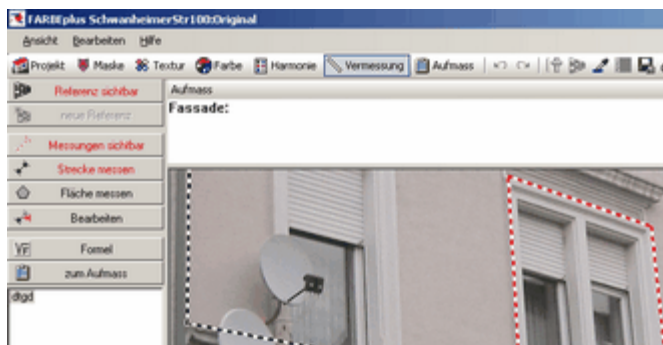
Im Bild messen und Maße in die Tabelle übernehmen

Klick auf "im Bild messen"

Statt die Maße manuell einzugeben, klicken Sie auf den Punkt "im Bild messen" oder die Taste **F7**. Es wird in die Bildansicht gewechselt und Sie können wie oben beschrieben manuell messen.

Die Ergebnisse werden in einem separaten Fensterbereich (meist oben am Bildschirm) angezeigt. In diesen Bereich können Sie auch Eingaben über die Tastatur vornehmen. z.B. Bezeichnungen, Rechenzeichen oder Klammern.

Bezeichnungen müssen am Zeilenanfang stehen und von den Messwerten durch einen Doppelpunkt getrennt werden.



Messen Sie im Bild wie beschrieben oder klicken mit rechts auf eine bereits vorhandene Messstrecke. Das Ergebnis wird an der Cursorstelle angezeigt. Rechenzeichen können manuell eingegeben werden. Handelt es sich bei der Messlinie um eine Fläche wird durch Klick mit der rechten Maustaste das Flächenmaß und in Verbindung mit der Shift-Taste der Umfang übernommen.

- Rechtsklick = Übernahme des Messwertes
- Rechtsklick auf die Linie einer Fläche = Übernahme des Flächenmaßes
- Shift + Rechtsklick auf die Linie einer Fläche = Übernahme des Umfangs eines Flächenmaßes

Formel im Bild aufrufen

Mit der Funktion **Formel** können Sie aus der Formelsammlung auswählen. Die einzelnen Werte werden automatisch abgefragt. Die Werte können manuell eingegeben oder aus dem Bild übernommen werden.

Tipp: Um vorhandene Zahlenwerte zu ändern, doppelklicken Sie auf den betreffenden Zahlenwert. Dieser wird dann farbig hinterlegt und muss vor einer Änderung nicht gelöscht werden. Geben Sie einfach den neuen Wert ein oder messen im Bild



Maß in Rechenzeile der Tabelle übernehmen:

Klicken Sie auf "**zum Aufmaß**" um die Messzeilen in die Tabelle zu übernehmen

Mit Formeln in der Tabelle arbeiten

- Fügen Sie eine neue Rechenzeile ein (Zeilenart + oder -)
- Wenn gewünscht geben Sie einen kurzen Text ein und schließen diesen mit einem Doppelpunkt ab (keine Entertaste)
- Drücken Sie die F6 Taste und wählen aus der Übersicht die gewünschte Formel aus.
- Im nachfolgend angezeigten Fenster können Sie wieder entscheiden ob Sie im Bild messen wollen oder die Werte manuell eingeben.

Formelwerte manuell eintragen

Hinweis: Arbeiten Sie mit Formeln, so werden Werte, die bereits einmal erfasst wurden als Eingabewerte vorgeschlagen. **Beispiel:** Sie haben die Fenstermaße bereits über die Formel eingegeben oder gemessen. Wenn Sie jetzt die Formel für die Leibung wählen, werden die zuvor über die Formel gemessenen Fenstermaße eingesetzt und können übernommen werden.

Hinweis: Beim Wechsel der Referenz werden die Formelspeicher auf 0 zurückgesetzt.

Formelwerte aus dem Bild übernehmen

Haben Sie nach Auswahl einer Formel, "im Bild messen" gewählt, wird automatisch in die Bildansicht verzweigt. Die Formelwerte werden im Eingabefenster der Reihe nach abgefragt und können manuell eingegeben oder aus dem Bild übernommen werden.

Tipp: Möchten Sie einen bereits vorher gemessenen Wert übernehmen, klicken Sie die rote Linie einfach mit der rechten Maustaste an. Der Wert wird daraufhin in die linke Spalte übernommen

Bild einfügen

Um das Projektbild in den Ausdruck einzufügen klicken Sie auf *Bild einfügen* und wählen aus der Übersicht aus. Im Tabellenaufmaß wird lediglich eine Verweiszeile eingefügt. Im Ausdruck wird das eigentliche Bild eingefügt.

Aufmaß drucken

Klicken Sie auf das Druckersymbol. Das Aufmaßprotokoll wird als HTML-Dokument angezeigt. Der Kopf und das Logo kann in den Grundeinstellung bei Programmstart unter Firmendaten eingestellt werden.

Aufmaß speichern

Das Aufmaß wird getrennt vom Bild und den Messdaten gespeichert. Deshalb ist es notwendig, sowohl das Aufmaß als auch das Bild zu speichern. Klicken Sie jeweils auf das Diskettensymbol und bestätigen das Überschreiben ggfs. mit „ja“.

Eine genaue Beschreibung aller Funktionen entnehmen Sie bitte dem Handbuch, bzw. der Onlinehilfe (Taste F1)

4.3 Maße aus Bild übernehmen

Hinweis: Bevor Sie ein tabellarisches Aufmaß erfassen, müssen die Referenzmaße für die zu vermessenden Perspektiven festgelegt sein.

- Wählen Sie den Punkt "Aufmaß" in der Funktionszeile oben. Es wird in die TabellenAufmaßfassung gewechselt.
- Wählen Sie in der linken Leiste eine einzufügende Zeilenart. Der Cursor springt in Spalte 1 der Tabelle und zeigt den gewählten Satzkenner an.
- Die Zeilenart kann hier noch verändert werden. Mit der Funktionstaste F6 wird die Übersicht angezeigt.
- Die weitere Eingabe ist abhängig von der gewählten Zeilenart.

Beispiel:

- Sie haben eine "+-Zeile" gewählt, also eine Rechenzeile als normale Zuzugszeile (nicht Abzug)

- Geben Sie einen kurzen Begriff ein z.B.: Fassade: (der Text muss mit einem Doppelpunkt (:)) enden.
- Geben Sie danach die Messzahlen Klammern und Rechenzeichen ein.

Aufmaß manuell erfassen

Sie können das Aufmaß natürlich komplett manuell erfassen. Geben Sie die Maße wie gewohnt mit Klammern und Rechenzeichen ein. Ist eine Zeile länger als angezeigt werden kann, so schreiben Sie einfach weiter oder brechen die Zeile mit der Tastenkombination Strg. + Enter um. Das Ergebnis wird jeweils nach Abschluss einer Zeile angezeigt. Alle Zeilen mit gleicher Positionsnummer werden zusammengefasst.

Im Bild messen und Maße in die Tabelle übernehmen

Klick auf "im Bild messen"

Statt die Maße manuell einzugeben, klicken Sie auf den Punkt "im Bild messen" oder die Taste **F7**. Es wird in die Bildansicht gewechselt und Sie können wie oben beschrieben manuell messen.

Die Ergebnisse werden in einem separaten Fensterbereich (meist oben am Bildschirm) angezeigt. In diesen Bereich können Sie auch Eingaben über die Tastatur vornehmen. z.B. Bezeichnungen, Rechenzeichen oder Klammern.

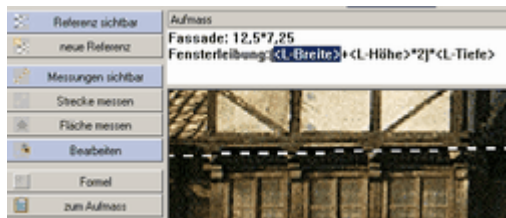
Bezeichnungen müssen am Zeilenanfang stehen und von den Messwerten durch einen Doppelpunkt getrennt werden.

Messen Sie im Bild wie beschrieben oder klicken mit rechts auf eine bereits vorhandene Messstrecke. Das Ergebnis wird an der Cursorstelle angezeigt. Rechenzeichen können manuell eingegeben werden

Formel im Bild aufrufen

Mit der Funktion **Formel** können Sie aus der Formelsammlung auswählen. Die einzelnen Werte werden automatisch abgefragt. Die Werte können manuell eingegeben oder aus dem Bild übernommen werden.

Tipp: Um vorhandene Zahlenwerte zu ändern, doppelklicken Sie auf den betreffenden Zahlenwert. Dieser wird dann farbig hinterlegt und muss vor einer Änderung nicht gelöscht werden. Geben Sie einfach den neuen Wert ein oder messen im Bild



Maß in Rechenzeile der Tabelle übernehmen:

Klicken Sie auf "**zum Aufmaß**" um die Messzeilen in die Tabelle zu übernehmen

Mit Formeln in der Tabelle arbeiten

- Fügen Sie eine neue Rechenzeile ein (Zeilenart + oder -)
- Wenn gewünscht geben Sie einen kurzen Text ein und schließen diesen mit einem Doppelpunkt ab (keine Entertaste)
- Drücken Sie die F6 Taste und wählen aus der Übersicht die gewünschte Formel aus.
- Im nachfolgend angezeigten Fenster können Sie wieder entscheiden ob Sie im Bild messen wollen oder die Werte manuell eingeben.

Formelwerte manuell eintragen

Hinweis: Arbeiten Sie mit Formeln, so werden Werte, die bereits einmal erfasst wurden als Eingabewerte vorgeschlagen. **Beispiel:** Sie haben die Fenstermaße bereits über die Formel eingegeben oder gemessen. Wenn Sie jetzt die Formel für die Leibung wählen, werden die zuvor über die Formel gemessenen Fenstermaße eingesetzt und können übernommen werden.

Hinweis: Beim Wechsel der Referenz werden die Formelspeicher auf 0 zurückgesetzt.

Formelwerte aus dem Bild übernehmen

Haben Sie nach Auswahl einer Formel, "im Bild messen" gewählt, wird automatisch in die Bildansicht verzweigt. Die Formelwerte werden im Eingabefenster der Reihe nach abgefragt und können manuell eingegeben oder aus dem Bild (Rechtsklick = Länge/Fläche Shift+Rechtsklick = Umfang(bei Flächenmessung)) übernommen werden.

Tipp: Möchten Sie einen bereits vorher gemessenen Wert übernehmen, klicken Sie die rote Linie einfach mit der rechten Maustaste an. Der Wert wird daraufhin in die linke Spalte übernommen

4.4 Tabellenaufmass erstellen

Mit dem Programm-Modul "Aufmaß" können Sie eine komplettes Aufmaß manuell erfassen. Sie können aber auch eine Kombination zwischen Bildvermessung und manueller Dateneingabe durchführen. Nachfolgend werden beide Möglichkeiten erläutert. Die Reihenfolge der Zeilenarten ist frei wählbar. Die im nachfolgenden Beispiel vorgeschlagene Reihenfolge ist deshalb exemplarisch zu sehen.

Möchten Sie von der vorgegebenen Reihenfolge abweichen, so geben einfach in der Spalte Zeilenart die von Ihnen gewünschte Zeilenart ein oder drücken die Taste F6 um die Auswahl anzuzeigen.

Ein neues Aufmaß ([siehe Beispiel](#) ²⁰)

Adresse 

1. Klicken Sie auf den Button für Adresse. Eine Zeile der Zeilenart A wird eingefügt. Der Cursor steht in der Spalte Pos (Position)

Pos (Positionsnummer)

2. Das Feld Position lassen Sie zunächst leer

Text/Formel/Beschreibung

3. Geben Sie die Adresdaten des Kunden ein. Einen Zeilenumbruch erreichen Sie durch Eingabe von *Strg* + *Enter-Taste*

Zeilenart

4. In Abhängigkeit von Ihrer Konfiguration steht der Cursor nun wieder in der Zeile für Zeilenart und schlägt ein # zur Übernahme vor. Das # steht für Projektdaten. Geben Sie 2 mal Enter ein und fahren in der Textzeile fort.

Text/Formel/Beschreibung (Zeilenart #)

5. Geben Sie eine Projektbezeichnung ein. Drücken Sie Enter. Der Cursor steht wieder bei Zeilenart und schlägt T für Titel vor.

Zeilenart (T)

6. Drücken Sie 2 mal Enter um zur Textspalte zu kommen. Sie können natürlich auch eine andere Zeilenart eingeben oder mit der F6-Taste aus der Auswahl wählen.

Text/Formel/Beschreibung (Zeilenart T)

7. Geben Sie eine Bezeichnung des Titels ein z.B. Gerüstarbeiten. Schließen Sie die Zeile mit Enter ab. Der Cursor wird wieder in die 1.Spalte einer neuen Zeile positioniert und als Zeilenart wird B für Bauteil vorgeschlagen.

Zeilenart (P)

8. Drücken Sie die Taste F6 und wählen die Zeilenart P für Position und Enter.

Pos (Positionsnummer)

9. Geben Sie die Positionsnummer 01 ein gefolgt von Enter

Text/Formel/Beschreibung (Zeilenart P)

10. Wählen Sie mit F6 aus dem Leistungskatalog eine Leistung oder geben die Leistungsbeschreibung manuell ein. Einen Zeilenumbruch erhalten Sie durch die Tastenkombination *Strg.* + *Enter*.

⇒ weiter mit enter zu Text / Formel / Beschreibung

3. Text / Formel / Beschreibung

1. Zeilenart ist A (*Adressdaten*)

- Texteingabe (mehrzeilig)
- Enter fügt einen Zeilenumbruch ein
- Tab verzweigt zur Spalte Zeilenart (Vorschlag aus Konfiguration)

2. Zeilenart ist # (*Projektdaten*)

- Texteingabe (mehrzeilig)
- Enter fügt einen Zeilenumbruch ein
- Tab verzweigt zur Spalte Zeilenart (Vorschlag aus Konfiguration)

3. Zeilenart ist T (*Titel*)

- Texteingabe (einzeilig) oder F6 - Auswahl
- Enter und Tab = Ende der Eingabe und weiter zu Zeilenart (Vorschlag aus Konfiguration)

4. Zeilenart ist P (*Leistungskatalog*)

- Texteingabe (mehrzeilig) oder F6 - Auswahl
- Enter fügt einen Zeilenumbruch ein
- Tab verzweigt zur Spalte Einheit

5. Zeilenart ist "+" (*Rechenzeile - Zuzug*)

- Am Anfang einer Rechenzeile kann ein kurzer Text zur Erklärung der nachfolgenden Messzahlen eingegeben werden. Schließen sie den text mit einem Doppelpunkt (:) ab.
(z.B.: Wand links: oder Fassade:)
- Geben Sie das Aufmaß ein. Erlaubt sind alle Zahlen und Rechenzeilen, sowie öffnende und schließende Klammern. Der Zeilenumbruch erfolgt automatisch. Möchten Sie mittels Strg + Enter einen manuellen Zeilenumbruch einfügen, so muss die Rechenzeile mit einem Rechenzeichen enden.

Messdaten können manuell eingegeben oder über eine Formel, deren Werte einzeln abgefragt werden eingegeben oder eingemessen werden. Im Prinzip ist eine manuelle Vermessung ebenfalls eine Formeleingabe, jedoch wird in diesem Fall nur ein Wert abgefragt.

Formeleingabe

1. Rufen Sie die Formelauswahl mit der Funktionstaste F6 auf und wählen die gewünschte Formel aus.
2. Die einzelnen Werte (in spitzer Klammer) werden einzelnen abgefragt. Werte, die wiederholt vorkommen werden als Defaultwert (Vorschlagswert) angezeigt und müssen ggf nur noch bestätigt werden.

oder

- Klicken Sie auf **im Bild messen** und verfahren wie nachfolgend unter Maß aus Bild übernehmen beschrieben.

Manuelle Maßermittlung

für die manuelle Massenermittlung klicken Sie auf **im Bild messen** und vermessen das Bild wie nachfolgend beschrieben.

Maße im Bild messen

1. Klick auf **im Bild messen** ⇒ Verzweigung zur Bildvermessung
2. Wählen Sie eine Referenz in der linken Spalte durch einfachen Klick.

- Strecke messen

Klicken Sie auf **Strecke messen** und zeichnen die am Bauwerk zu messende Strecke ein.

1. Klick auf den Anfangspunkt
2. Klick auf Endpunkt
3. Klick mit rechter Maustaste

Die Ergebnisse werden in einem separaten Fensterbereich (meist oben am Bildschirm) angezeigt. In diesen Bereich können Sie auch Eingaben über die Tastatur vornehmen. z.B. Bezeichnungen, Rechenzeichen oder Klammern.

Bezeichnungen müssen am Zeilenanfang stehen und von den Messwerten durch einen Doppelpunkt getrennt werden.

Messen Sie im Bild wie beschrieben oder klicken mit rechts auf eine bereits vorhandene Messstrecke. Das Ergebnis wird an der Cursorstelle angezeigt. Rechenzeichen können manuell eingegeben werden

- Zusammenhängende Linien messen

Verfahren Sie wie bei Strecke messen, beenden das Messen jedoch nicht nach dem 2. gesetzten Punkt sondern zeichnen einfach weiter. Alle Teilstrecken werden bis zum Klick mit der rechten Maustaste werden addiert.

- Fläche messen:

Wählen Sie die Funktion **Fläche messen** und umrahmen den zu messenden Bereich indem Sie jeweils auf die Ecken klicken. Die Funktion schließen Sie mit der rechten Maustaste ab. Das Ergebnis wird am Bildschirm angezeigt und das Linienpolygon bleibt am Bildschirm sichtbar.

Formelwerte:

Die Werte einer Formel werden nacheinander abgefragt. Jeweils nach einem Klick mit der rechten Maustaste wird ein Wert abgeschlossen. Um einen Wert zu korrigieren, kann dieser per Doppelklick auf den entsprechenden Wert oder Begriff angeklickt und im Bild neu vermessen werden.

Innerhalb einer Formel lassen sich ohne weiteres auch manuelle Eingaben tätigen. Markieren Sie den Wert per Doppelklick, sofern dieser nicht bereits schon markiert ist und geben den gewünschten Wert ein (z.B. Anzahl der Fenster).



Messdaten aus Bild in Tabelle übernehmen

1. Wählen Sie **Aufmass**

Die gemessenen Werte werden im Formelfenster angezeigt. Die Werte lassen sich hier noch verändern oder ergänzen. Veränderungen innerhalb des Formelfensters werden erst nach Klick auf den Punkt Übernehmen aktualisiert.

2. Klick auf OK übernimmt das Ergebnis in die Tabellenzeile
3. Drücken Sie die Entertaste um die Messdatenzeile abzuschließen

4. Einheit eingeben

Geben Sie die Einheit ein oder wählen mit Enter oder der Funktionstaste F6 aus der Auswahl aus.

Neue Zeile

Enter fügt einen Zeilenumbruch ein

- um innerhalb des Aufmaßes eine neue Zeile einzufügen klicken Sie auf "Zeile einfügen".

Zeilenart ist "-" (Rechenzeile - Abzug)

Das Verfahren ist das Gleiche wie bei Zuzugszeile, jedoch erhält die Zeile ein negatives Vorzeichen, so dass das Ergebnis der Zeile von der Gesamtsumme abgezogen wird.

Index

- F -

- Fotoaufmaß 14
 - Beispiel Tabellenaufmaß 20
 - Masse aus Bild in Tabelle übernehmen 17
 - Schnelleinstieg 14, 15
 - Tabellenaufmaß erstellen (Schritt für Schritt) 19

- I -

- Installation
 - Deinstallation 5
 - Demolizenz 6
 - Installation Einzelplatz 3
 - Installation Netzwerk 4
 - Lizenz übertragen 6
 - Systemeinstellungen 7
 - Systemvoraussetzung 3

- L -

- Lizenz
 - Lizenzbedingungen 1

- P -

- Planvermessung 14, 15

- T -

- Tabellenaufmaß erstellen (Schritt für Schritt) 19