

FRESCO DESIGNER

V 5.1

ÜBER DIESES PROGRAMM

FrescoDesigner ist ein revolutionäres integriertes Programm, mit dem sich individuelle Wand- und Fliesenbilder kreieren sowie in einem speziellen Herstellungsprozess produzieren lassen. Über 2000 meisterhaft gemalte Motive stehen dem Nutzer für eine individuelle Wand- oder Deckengestaltung zur Verfügung, die anschließend mit einem ebenso neuartigen Herstellungsverfahren in Originalgröße ausgeführt werden kann.

Hinweis: Um das Programm schnell und einfach beherrschbar zu gestalten, sind die Motive im Programm auf Bildschirmqualität reduziert und entsprechen nicht der hohen künstlerischen und detailgenauen Qualität der späteren Bildausführung.



EINFÜHRUNG

Mit FrescoDesigner zaubern Sie wie mit einem „magischen Pinsel“ in höchster künstlerischer Qualität gemalte Motive auf Ihre Leinwand und kombinieren sie mit anderen zu einer individuellen Schöpfung. Im Gegensatz zu bisherigen Maltechniken können Sie beim Visualisieren Ihrer Vorstellungen ausprobieren, hinzufügen oder löschen, ohne jedes Mal den Malgrund neu erstellen zu müssen.

Um den bestmöglichen Eindruck von Ihrer Gestaltung zu erhalten, sollte die Auflösung Ihres Bildschirms auf mindestens 1280 x 1024 und die Farbtiefe auf Millionen (24 bits) eingestellt sein.

Wenn Sie Fragen oder Probleme mit der Software haben, stehen wir Ihnen unter der Mail info@FrescoDesigner.com oder unter der Kontaktadresse auf unserer Website www.FrescoDesigner.com zur Verfügung.

I. BILDMOTIVE

Die Bildmotive sind in sechs Themenbereichen zusammengefasst, die Sie unter den entsprechenden Symbolen im Kasten unten links finden.



Himmel für Decken- und Wandgestaltung.



Themen Landschaften und Hauptelemente nach Themen geordnet



Architektur Architekturbauteile.



Pflanzenwelt Vegetation



Accessoires Motive zum Ausschmücken einer Szene



Raumgestaltungen Dekorative Elemente für Wände

Beim Anklicken eines dieser Symbole öffnet sich darüber ein Fenster mit den Motivgruppen des jeweiligen Themenbereiches. Nach Anklicken einer Motivgruppe erscheinen die einzelnen Motive auf der unteren Bildleiste. Ein orangefarbenes Feld mit einem Pfeil auf der rechten Seite der Leiste bedeutet dass es weitere Motive gibt, die Sie durch Betätigung der Taste ins Sichtfeld scrollen können.

PLATZIEREN EINES MOTIVS

Sie platzieren ein Motiv im Bild, indem Sie es in der Motivleiste anklicken und in die Arbeitsfläche ziehen.

Um die Platzierung von Motiven wie z. B. Architekturbauteile, die einer exakten Positionierung bedürfen, zu erleichtern, sind diese mit einem

Magneteffekt ausgestattet, die Sie automatisch an die vorgesehene Stelle schnappen lässt, wenn sie in deren Nähe kommen.

Sie können ein Motiv auch durch Benutzung der Richtungstasten verschieben. Wenn Sie die entsprechende Taste drücken, bewegt sich das ausgewählte Element mit einem Abstand von 1 cm in die jeweils gewählte Richtung. Für genauere Positionierung können Sie den Zoom aktivieren: Bei der ersten Zoomstufe beträgt der Abstand 5 mm, bei der zweiten 2 mm.

Wenn Sie mehrmals die Taste hintereinander drücken, bewegt sich das Motiv so oft, wie sie die Richtungstaste anschlagen. Der Magneteffekt funktioniert nicht bei Benutzung der Richtungstasten.

DUPLIZIEREN EINES ELEMENTS

Wenn dasselbe Motiv in einem Bild mehrmals eingesetzt werden soll (z. B. vergrößerte oder verkleinerte Säulen oder Blumenvasen), empfiehlt sich das Duplizieren, damit alle so verwendeten Motive dieselbe Größe aufweisen. Zum Duplizieren eines Motivs klickt man dieses mit der rechten Maustaste an und zieht das entstandene Duplikat an die vorgesehene Position.

GRUPPIERUNG VON MOTIVEN

Um mehrere Motive zur Bearbeitung mit derselben Aktion zu gruppieren, klicken Sie die entsprechenden Motive mit gedrückter *Shifttaste* nacheinander an. Die Verbindung wird aufgelöst, sobald Sie außerhalb der gruppierten Motive klicken. Wenn Sie ein Motiv aus der Gruppierung lösen möchten, die Gruppierung der anderen jedoch aufrecht erhalten wollen, klicken Sie das entsprechende Motiv mit gedrückter *Shifttaste* an.

VERGRÖßERN ODER VERKLEINERN EINES ELEMENTS

STRG-Taste drücken und dann den Motiv-Rahmen mit der Maus ziehen.

ELEMENTE ENTFERNEN

Um Elemente aus dem Bild zu entfernen, markieren Sie das gewünschte Element und ziehen es aus dem Bild.

II. DESIGN WERKZEUGE

Die Designwerkzeuge befinden sich auf einer Leiste über der Arbeitsfläche.



Neue Arbeitsfläche erstellen

Mit diesem Button legen Sie eine neue Arbeitsfläche an.



Maße nachträglich verändern

Mit diesem Button können Sie die Maße eines bereits in Arbeit befindlichen Projekts verändern. Durch Betätigen der Richtungsanzeiger können Sie die Richtung festlegen, in die sich das Bild verändern soll.



Bestehende Projekte aufrufen

Hier können Sie fertige Bilder des aus dem Programm oder von Ihnen abgespeicherte Projekte aufrufen und bearbeiten.



Zoom Funktion

Zur Vergrößerung des Bildes klicken Sie doppelt auf die linke Maustaste. Diesen Vorgang können Sie zum näheren Heranzoomen zweimal wiederholen. Um in dieser Vergrößerung das gesamte Bild zu betrachten, verschieben Sie das Bild mit den Pfeilen unter dem Bild.



Auf Originalgröße zurück verkleinern

Um zur Gesamtansicht zurückzukehren, klicken Sie das Symbol ZOOM OUT.



Hilfslinien und Lineale

Mit dem RASTER können Sie ein Gitter mit Hilfslinien über das Bild legen. Das hilft Ihnen, die Motive exakt zu positionieren. Zum Entfernen des Gitters klicken Sie wieder das Symbol an.

Wenn Sie das Lineal einmal anklicken, verschiebt sich der 0-Punkt in die Bildmitte. Wenn Sie noch einmal klicken, beginnen die Zahlen von oben. Bei nochmaligen Klicken befindet sich der Nullpunkt wieder unten. Ebenso funktioniert das horizontale Lineal: 1 Klick = 0-Punkt in der Mitte, 2 Klicks = 0-Punkt rechts, 3 Klicks = 0-Punkt zurück links.



Motiv nach vorn oder hinten verschieben

Mit diesen Buttons verschieben Sie das ausgewählte Motiv innerhalb derselben Ebene nach vorn oder nach hinten. Dabei gelangt das ausgewählte Motiv jeweils vor oder hinter **alle** anderen Motive derselben Ebene.



Zwei Motive gegeneinander vertauschen

Mit diesem Button vertauschen Sie die Vor/Hinter-Position zweier gruppierter Motive miteinander.



Motive in eine andere Eben verschieben

Die einzelnen Motive sind zur besseren Übersicht einzelnen Ebenen zugeordnet, in denen sich solche Motive normalerweise aufhalten.. Sollten Sie ein Element aus gestalterischen Gründen in eine andere Ebene verschieben wollen, wählen Sie es an, klicken auf den Button und wählen aus der erscheinenden Liste die gewünschte Ebene für das Motiv aus.



Neuzeichnen

Durch Anklicken des Neuzeichnen Buttons wird das gesamte Bild aus dem Speicher neu aufgebaut. Mögliche Reste von Kastenlinien der Motive oder Reste von verschobenen Motiven verschwinden und Sie erhalten ein klares Bild von Ihrer Kreation.



Rückgängig machen –



wieder herstellen

Mit der linken Taste machen Sie die letzte Operation rückgängig, mit der rechten stellen den letzten Schritt wieder her. (Jeweils bis zu 15 Operationen)



Kopieren von Motiven in ein anderes Projekt

Mit Betätigung des linken Symbols kopieren Sie gruppierte Motive, die Sie dann mit dem rechten Symbol in ein anderes Projekt einfügen können.



Speichern



Speichern unter

Um eine Szene zu speichern, klicken Sie den SPEICHERN Button in der Menüleiste. Das Menü fragt Sie nach dem Namen, unter dem Sie die Kreation speichern möchten. Die Szene wird nach Betätigung der OK-Taste im Szenenspeicher abgelegt bzw. den vorhandenen Szenen hinzugefügt. Sie können dieselbe Szene auch als eine andere Version speichern, wenn Sie sich später zwischen zwei Ausführungen zur selben Arbeit entscheiden wollen.

Speichern Sie dazu die Szene unter einem anderen Namen oder fügen Sie eine Nummer hinzu.



Entwurf als JPG abspeichern

Um das Bild als JPG Datei zu speichern, klicken Sie auf den BILD SPEICHERN Button in der Menüleiste. Das Menü fragt Sie nach dem Namen, unter dem Sie das Bild speichern möchten. Ein JPG Bild können Sie per e-mail versenden oder es in eine Präsentation einbauen.



ZWISCHENABLAGE

Das Bild in die Zwischenablage kopieren, zur Verwendung in anderen Programmen.



Drucken

Mit dieser Taste können Sie Ihre Kreation ausdrucken. Um ein möglichst gutes Resultat zu erzielen, empfehlen wir die Benutzung eines Farb-Inkjet Druckers und Qualitäts-Photopapier. Achten Sie vor dem Drucken darauf, dass sich das Bild in Originalansicht befindet, also nicht gezoomt ist!



OPTIONEN WÄHLEN

Mit diesem Button können Sie die Sprache des Programms und andere Einstellungen auswählen. Bei Änderung der Sprache während einer Sitzung muss das Programm neu gestartet werden!



BESTELLEN

Bestellformular. Geht nur mit Internet-Verbindung. Sie erhalten danach eine eMail mit den Zahlungsmodalitäten, und der weiteren Vorgehensweise.



HILFE

Mit diesem Symbol rufen Sie das Bedienungsmanual auf.



EXIT

Mit dieser Taste beenden Sie Ihre FrescoDesigner Sitzung

III. KREATION EINES BILDES



Erstellen einer Arbeitsfläche

Klicken Sie auf das Symbol **Erstellen der Arbeitsfläche**. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie die gestaltende Wand- oder Deckenfläche auf Ihrem Bildschirm darstellen können.

Masse | Wand Aussparungen | HillsLinien | Fliesen

Wand Länge
2222 mm

Wand Höhe
2222 mm
=4,9m²

Licht von links
 Licht von rechts

welche seite verändern...

Abbrechen

OK

Maße:

Die Maßeingabe erfolgt in Millimetern.

Bei Leinwandausführungen können maximal 10 m x 5 m in einem Stück ausgeführt werden.

Bei Eingabe einer Arbeitsfläche von mehr als 10.000 mm können Sie in dem dann erscheinenden Kasten **Schnitte von Links** bestimmen, an welcher Stelle das Bild am vorteilhaftesten für die spätere Anbringung geteilt werden soll. Dafür bieten sich z. B. Säulenkanten oder andere senkrechte Bildelemente an, die durchgehende Motive wie Himmel oder Landschaften teilen, so dass die Bildteile ohne sichtbaren Ansatz zusammengefügt werden können.

Wandaussparungen:

In diesem Fenster können Sie Fenster, Türen, oder andere Einbauelemente innerhalb der Arbeitsfläche eingeben. Geben Sie die Maße entsprechend der Skizze ein.

Beim Anklicken des Halbkreises neben der Aussparungstabelle erhält die jeweilige Aussparung eine Bogenform. Durch erneutes Klicken wird die Aussparung wieder rechteckig.

Aktivieren der Innen / Außenfläche als Malgrund

Das Programm bietet Ihnen die Möglichkeit, bei einer Wand wahlweise die von ihnen eingegebenen Aussparungen oder die umgebende Wand zu gestalten. Um die von Ihnen gewünschte Ausführung festzulegen, klicken Sie auf das Symbol mit dem Pfau auf der Balustrade. Die jeweils aktive Fläche ist weiß, die nichtaktive Fläche grau.

Bei den Aussparungen addiert das Programm automatisch zusätzliches Material nach innen in die Aussparung hinzu, so dass Sie stets genügend Material haben, um das Bild vor Ort anzupassen. einsetzen.

Hilfslinien:

Mit den Hilfslinien können Sie die Position von Elementen eingeben, die bei der Kreation des Bildes zu berücksichtigen sind, z. B. Ecken, Lampen, Möbeln oder technische Apparaturen. Die Hilfslinien sind nur im Entwurf und nicht in der Ausführung sichtbar.

Fliesen:

In diesem Fenster können Sie Ihre Kreation für eine Ausführung auf Fliesen vorbereiten.

Wenn Sie das Fliesen- und Fugenmaß sowie die Anordnung der Fliesen eingegeben haben, erscheint das entsprechende Fugenmuster auf Ihrer Kreation. Außerdem verringert das Programm automatisch die Ausführungsgröße des Bildes um den Fugenanteil, damit das Bild incl. der Fugen später exakt wieder die vorgegebene Wandfläche ausfüllt.



Änderung der Malfläche

Mit diesem Werkzeug können Sie die Arbeitsfläche nachträglich in allen Teilen verändern. Bei einer Vergrößerung oder Verkleinerung des Bildes verändert sich die Arbeitsfläche in die Richtung des aktivierten Richtungsanzeigers.

Es empfiehlt sich, vorher die in Arbeit befindliche Kreation vorsichtshalber zu speichern, da diese Operation nicht durch die **Schritt zurück** Taste rückgängig zu machen ist.

EXPERTENHINWEIS

Einige Expertenratschläge:



Die Mitte des Bildes sollte nach Möglichkeit einen freien Ausblick gewähren, d. h. große Pflanzen und sichtversperrende Architektur sollten einen seitlichen Rahmen bilden. Bei Gestaltungen, die keinen freien Ausblick in die Ferne vermitteln sollen, wie beispielsweise eine Dschungellandschaft, sollte die Mitte entsprechend weniger gefüllt sein als die Seiten.



Bei Verwendung von Blickfängern wie B. einem Pfau oder einer Person sollte man auf ein ausgewogenes Gesamtbild achten, d. h. Pfau und Person sollten nicht zusammen auf einer Stelle konzentriert sein, während der Rest des Bildes nur weites Meer zeigt.



Legen Sie sich bei der Anzahl der verwendeten Motive eine freiwillige Beschränkung auf. Denken Sie an die Anekdote, in der jemand so lange und kunstreich einen Stock schnitzt, bis dieser schließlich zerbricht. Weniger kann mehr sein!



Berücksichtigen Sie, dass bei einem Wandbild der Raum der Bildrahmen ist und der Gesamteindruck von den übrigen Gegenständen im Raum und den Personen, die sich dort aufhalten, komplettiert wird. Ein gutes Wandbild tritt in den Hintergrund, wenn man mit anderen Sachen beschäftigt ist und ist da, wenn man sich ihm widmet. Versuchen Sie – gerade bei Verwendung von zahlreichen Motiven – im Bild immer wieder „Ruhezonen“ zu schaffen, in denen sich das Auge erholen kann.



Gehen Sie bei der Gestaltung logisch vor, ein Vorhang z. B. befindet sich im Vordergrund und nicht hinter der Balustrade in der Landschaft, im Vordergrund sind die Schiffe größer als am Horizont usw. Überprüfen Sie

am Schluss noch einmal das Gesamtbild, ob sich alle Gegenstände in der richtigen Ebene befinden, d. h tatsächlich vor oder hinter das benachbarte Motiv gehören. Benützen Sie zur Korrektur das Ebenenwerkzeug.



Schaffen Sie einen passenden Übergang von der Realität in die Bildillusion. Ein gutes Trompe l'oeil (frz. für „Täuschung des Auges“) wirkt nicht wie auf die Wand aufgebracht, sondern lässt die Mauern im Gegenteil an dieser Stelle verschwinden. Beim Betreten eines so gestalteten Raumes sollte der erste Gedanke des Besuchers sein: Was für ein schön gestalteter Raum! Und erst danach das Trompe l'oeil als solches erkennen und sich an der Qualität des Bildes erfreuen.