

can:spectralize

can:spectralize benutzt für die automatische Korrektur:

1. Die multispektrale Referenzaufnahme eines **can:scan**
2. Die Scan-Daten eines RGB-Scanners (z.B. Metis Superscan-Daten)

Mit `caddon can:connect` können RGB Image- und Texturescans mit den multispektralen Referenzwerten der Aufnahmen der physischen Referenz coloriert werden, ohne dass es Aufwendungen wie Maskieren oder Farbseparieren etc. bedarf. Auch bei hohem Anteil von Halbtönen in den Dekoren.

Solche „multispektral colorierte Images und Texturen“ werden mit einem Prozessschritt in Sekunden automatisch in die RGB-Colors für verschiedene Normlichtbedingungen des benötigten Zielfarbraums coloriert.

In 80 bis 90 % aller Fälle ist kein weiterer manueller Korrekturschritt erforderlich; die Renderings dieser Bilder und Texturen sind dann nahezu identisch mit der ursprünglichen multispektralen Referenz. Eventuell noch notwendige Korrekturen können dann mit sehr geringem Aufwand vorgenommen werden, um eine optimale Farbwiedergabe zu erreichen.

Systemvoraussetzungen can:spectralize

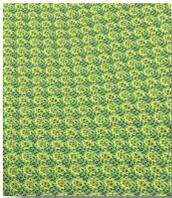
- PC-Workstation Intel Core I9, MS Windows 10/11
- 500 GB SSD
- Min. 32 GB RAM
- Medium-Range NVIDIA Grafikkarte (keine High-End Karte erforderlich)

physical samples

rgb images & textures



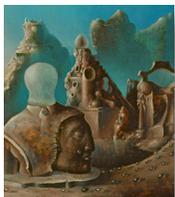
mesh



textile



wood

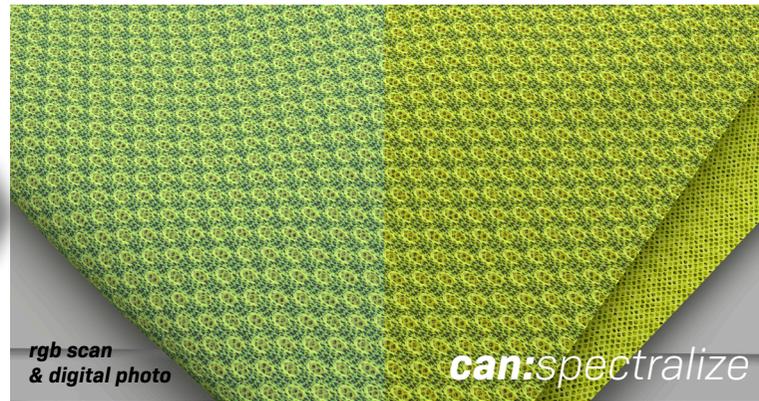


art & heritage

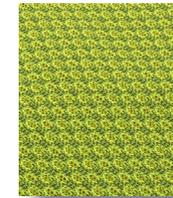


perfect results within minutes

rgb scan
& digital photo



spectral images
& textures



loss-free
transformation
to required
colorspace:

- sRGB
- AdobeRGB
- eciRGB
- P3-RGB
- Lab°

and standard
illuminant:

- D50
- D65
- F11 / TL84
- A
- F2
- a. o.

multispectral samples

