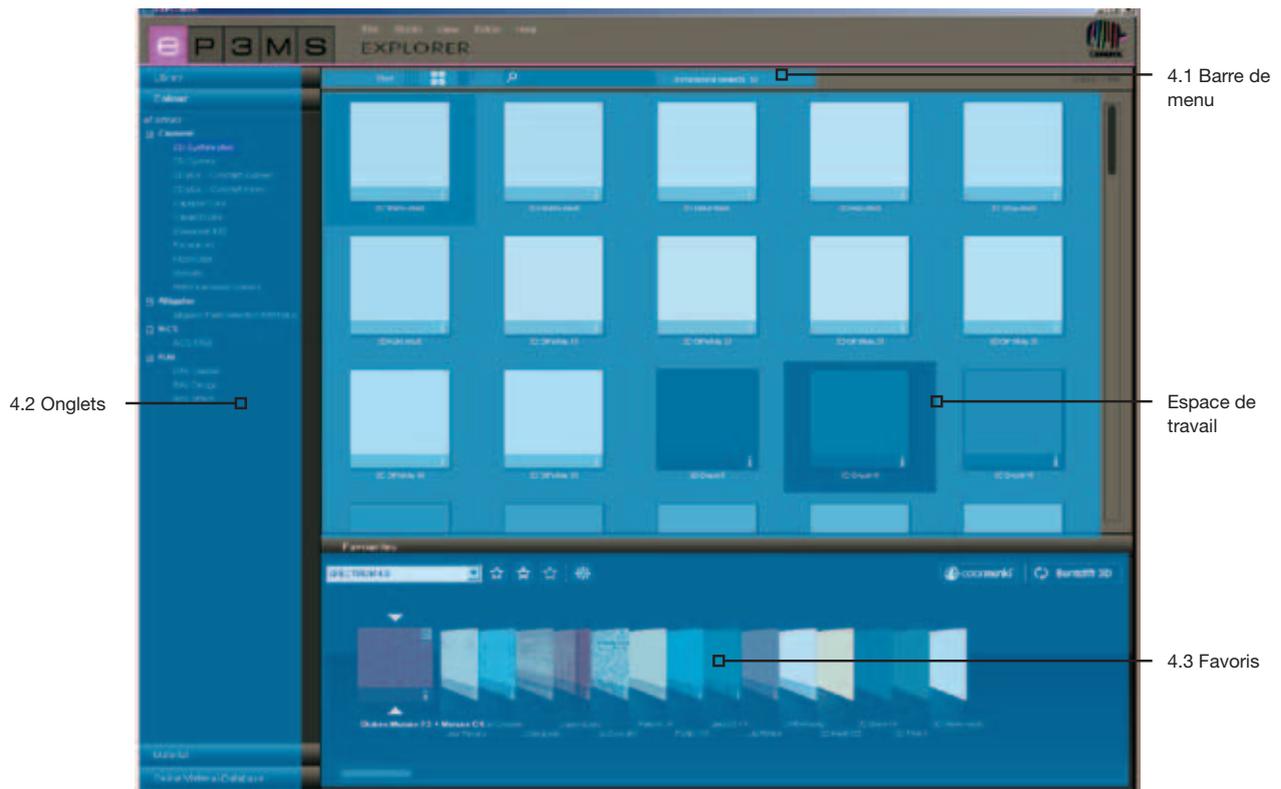




4. EXPLORER

Toutes les données de teintes, de matériaux et d'images ainsi que les projets et les favoris sont représentés de façon claire dans ce module. La recherche avancée permet de sélectionner précisément des teintes et des matériaux. De nouvelles surfaces peuvent être complétées via la banque de données de matériaux en ligne.

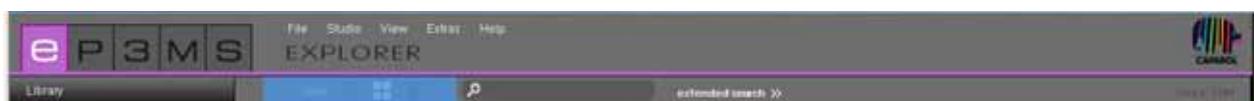
Ci-dessous, les différents onglets du module EXPLORER et leur fonctionnement sont présentés en détails.



4.1 Barre de menu du module EXPLORER

4.1.1 Affichage de données

Vous pouvez choisir entre trois affichages différents pour la représentation des images d'exemples, des couleurs et des matériaux de la banque de données de SPECTRUM 4.0 :





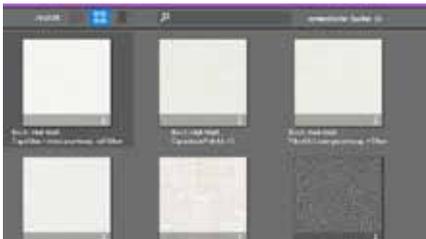
Affichage Petites icônes

Dans ce mode, une vue miniature de toutes les images, couleurs et matériaux est affichée, sans autre information produit. Cet affichage est idéal lorsque vous souhaitez visualiser de nombreux produits d'un coup.



Affichage Icônes moyennes

Cet affichage vous donne, en plus d'une représentation de plus grande taille, le nom de produit ainsi que la possibilité d'afficher les informations détaillées (concernant les informations détaillées, voir chap. 4.2.2 "Détails des teintes" et chap. 4.2.3 "Détails des matériaux"). Il est particulièrement adapté pour visualiser de nombreux produits à la fois et voir les informations produits principales. Les produits sont affichés par défaut dans le mode d'affichage "Icônes moyennes".



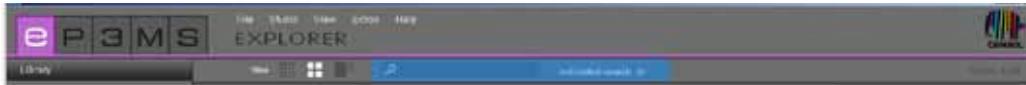
Affichage Grandes icônes

Cet affichage montre une vue de grande taille des images, couleurs et matériaux avec la possibilité d'afficher les informations détaillées (concernant les informations détaillées, voir chap. 4.2.2 "Détails des teintes" et chap. 4.2.3 "Détails des matériaux"). Il est particulièrement adapté pour voir les détails des produits lors de la recherche.

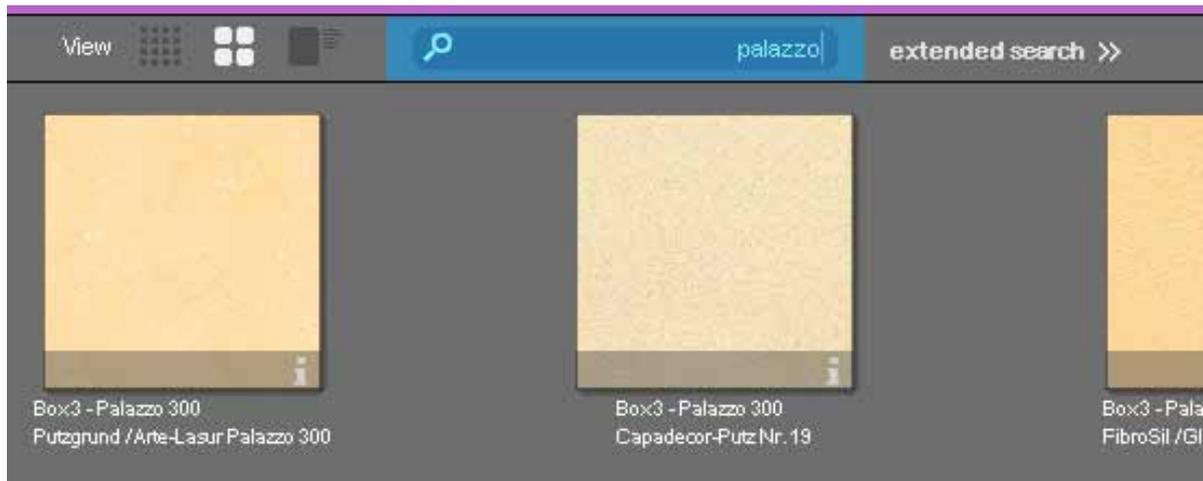


Indication : Vous pouvez aussi alterner entre les trois modes d'affichage des données via la fonction "Affichage" de la barre de menu.

4.1.2. Recherche



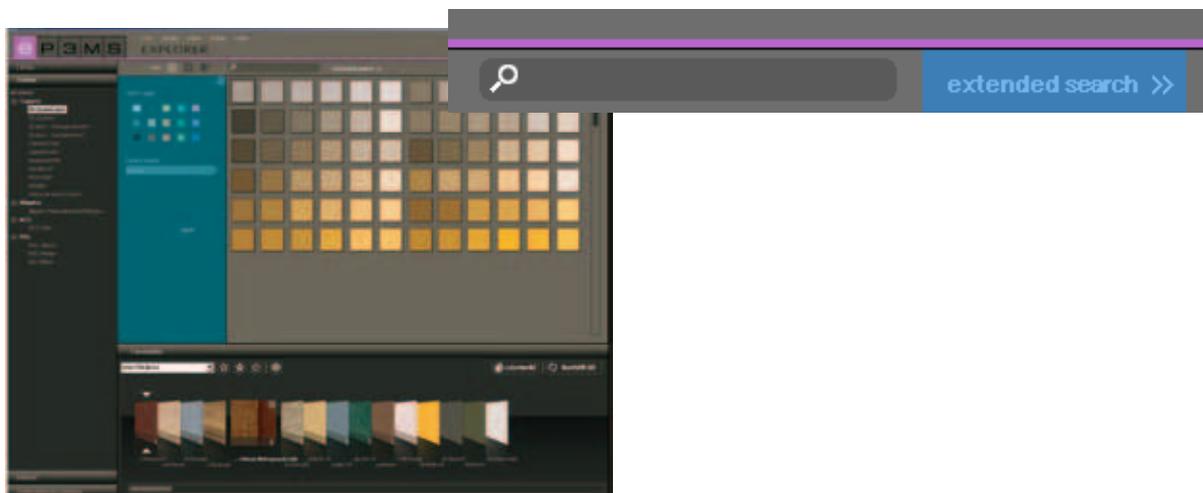
Vous pouvez utiliser la fonction Recherche de la barre de menu pour tous les contenus d'onglets du module EXPLORER, à l'exception de la banque de données de matériaux en ligne. Si vous vous trouvez, par exemple, dans l'onglet "Couleur", vous pouvez entrer le nom d'une teinte dans le champ de recherche et toutes les teintes correspondant à cette famille vous sont affichées. Confirmez toujours votre saisie à l'aide de la touche "Entrée" ou par un clic sur le symbole de loupe, afin de lancer la recherche.



Recherche avancée pour les teintes et les matériaux

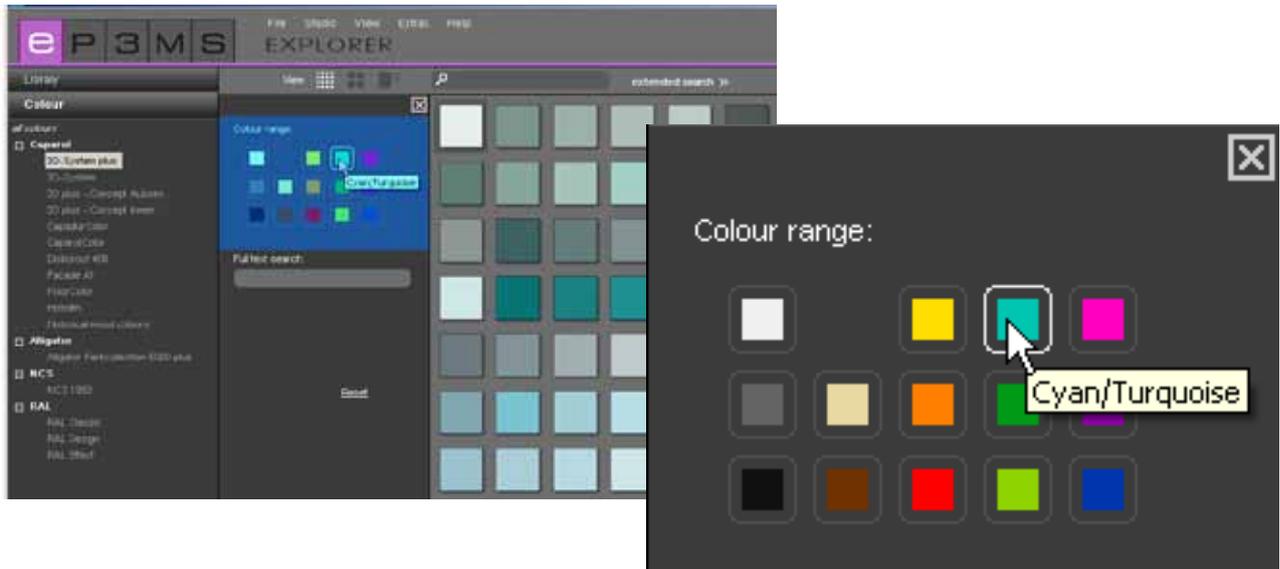
Dans la nouvelle version du programme, SPECTRUM 4.0 propose des fonctions avancées pour l'optimisation de votre recherche de produits, au sein des onglets "Couleur" et "Matériau".

Pour utiliser les nouvelles fonctions de recherche, cliquez sur "Recherche avancée" dans la barre de menu du module EXPLORER. A côté des onglets apparaît un champ supplémentaire, dans lequel vous avez deux possibilités de recherche différentes : Type de teinte et Texte intégral



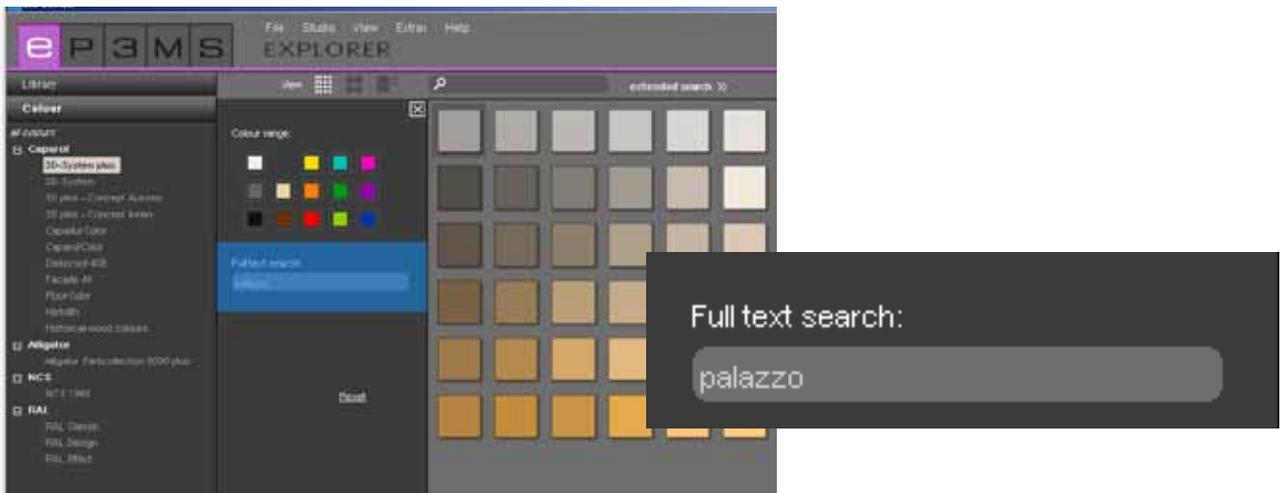
Type de teinte

Pour limiter votre recherche à une collection de teintes ou de matériaux, vous pouvez choisir un des quatorze types de teintes proposés. Vous obtenez alors une vue de toutes les entrées de la base de données pour chaque domaine de couleur. Les tons choisis sont affichés avec un cadre blanc. Il est aussi possible de sélectionner plusieurs types de teintes simultanément. Cliquez à nouveau sur un des champs de couleur sélectionnés pour le désactiver.



Recherche texte intégral

Si vous connaissez déjà le nom de la teinte ou du matériau souhaité, vous pouvez le chercher avec cette fonction en saisissant le texte.



Indication : La recherche de texte intégral peut se limiter aux types de teinte sélectionnés dans la recherche par type de teinte. En cliquant à nouveau sur les champs de couleur sélectionnés, vous pouvez désactiver la sélection. Vous avez désactivé correctement la recherche par type de teinte si aucun cadre blanc n'est visible autour des quatorze champs de couleur. Vous pouvez alors effectuer la recherche de texte intégral sans qu'elle soit limitée.

Pour effacer vos critères de recherche, cliquez sur "Rétablir", pour fermer la fenêtre "Recherche avancée", cliquez sur le "x" dans le coin supérieur droit.

4.2 Onglets du module EXPLORER

Le module EXPLORER vous affiche, dans la partie gauche de l'espace de travail, une vue d'ensemble de tous les contenus des banques de données de SPECTRUM 4.0 pour les catégories :

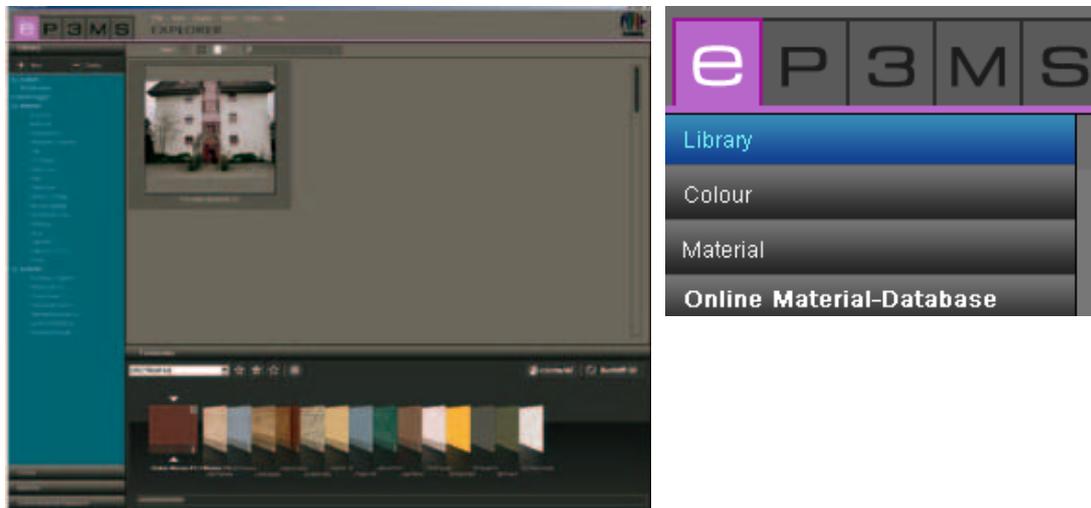


- Bibliothèque (chap. 4.2.1)
- Couleur (chap. 4.2.2)
- Matériau (chap. 4.2.3)
- Banque de données en ligne (chap. 4.2.4)

Vous pouvez passer de l'un à l'autre en cliquant sur les différents onglets.

4.2.1 Bibliothèque

La bibliothèque contient une vue d'ensemble de toutes les données d'images (images d'exemples et images personnelles, importées), que vous pouvez utiliser dans SPECTRUM 4.0 pour la mise en forme. Vous créez et gérez aussi ici vos propres projets.



Images d'exemples

Dans SPECTRUM 4.0, vous disposez de plus de 200 images d'exemples mises en forme issues de différents pays.

Sélection d'images

Vous pouvez choisir entre les catégories "Projets personnels" ainsi qu'"Images d'exemples" avec les points "Intérieur" (pièces intérieures) et "Extérieur" (façades). Dans la catégorie "Intérieur", vous avez à disposition des images préparées issues des domaines Habitation, Dégagement, Salle de classe, etc. et dans la catégorie "Extérieur", entre autres Maisons individuelles, Immeubles et Maisons à colombage. Sous "Projets personnels", vous trouvez les données des projets que vous avez créés (pour des informations sur les projets personnels, voir "Projets personnels").

4. EXPLORER

Il est possible d'afficher et de masquer les listes des sous-catégories en cliquant sur le symbole +/- (situé devant chaque nom de catégorie "Intérieur"/"Extérieur").

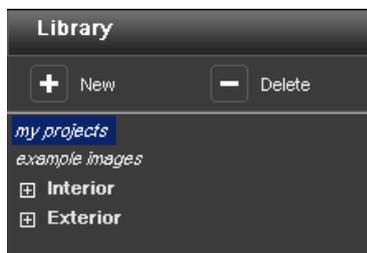
Pour ne voir les images d'exemples que d'une seule sous-catégorie (par ex. Habitation, Restaurant, ...), sélectionnez-la à l'aide d'un clic de souris.

Charger une image pour la mise en forme dans PHOTOstudio

Un double-clic sur un motif d'image dans l'espace de travail le transmet directement vers PHOTOstudio pour la mise en forme. L'interface de programme de SPECTRUM 4.0 passe alors au module PHOTOstudio (PHOTOstudio voir chap. 5).

Projets personnels

Lors de la création de vos projets personnels, SPECTRUM 4.0 vous offre la possibilité d'enregistrer les données d'images et de matériaux dans un dossier de projet propre et d'organiser ainsi de façon claire. Vous trouvez les "Projets personnels" en-haut des images d'exemples dans l'onglet "Bibliothèque". Le dossier "Projets personnels" reste vide jusqu'à ce qu'un "nouveau projet" soit créé.

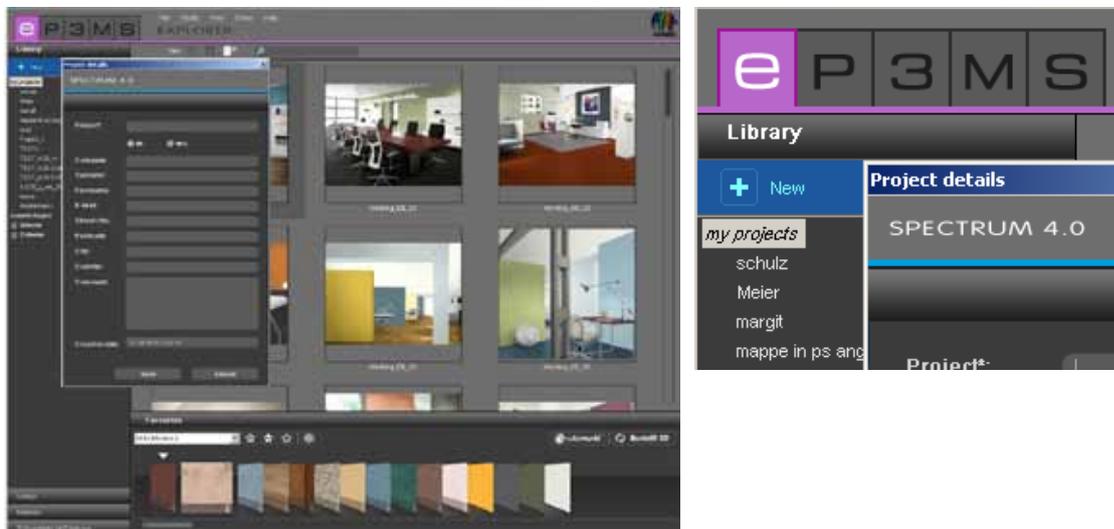


Créer nouveau projet

Pour la création d'un nouveau projet, cliquez sur le symbole "Nouveau" dans la partie supérieure de l'onglet "Bibliothèque" ou, à l'aide du menu principal, allez sur "Fichier">"Nouveau">"Projet personnel". Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit de la souris sur un projet existant et choisir "Créer dossier de projet" (Raccourci : Ctrl + N). La fenêtre "Détails du projet" s'ouvre pour l'attribution d'un nom de projet. Des informations supplémentaires relatives au projet concerné, comme noms, données de contact ainsi que des remarques peuvent être entrées ici.

Attribuez un nom de projet explicite (par ex. "Famille Mallet"). D'autres informations peuvent aussi être ajoutées plus tard au projet. Cliquez ensuite sur "Enregistrer". Le dossier de projet nouvellement créé apparaît alors dans la liste de vos "Projets personnels".

Pour savoir comment ajouter des données d'images mises en forme ou des nouvelles combinaisons de matériaux à votre groupe de projet, veuillez vous référer aux chapitres 5 "PHOTOstudio" et 7 "MATERIALstudio".



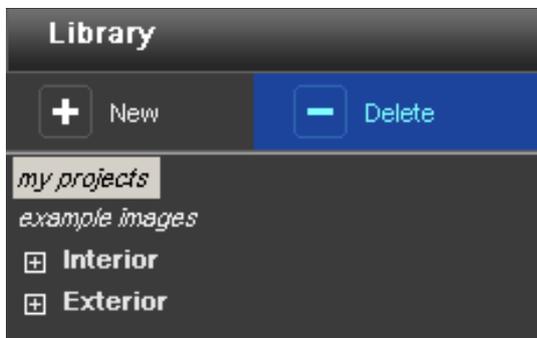
Editer les détails du projet

Pour changer les informations du projet, par exemple pour ajouter une remarque ou des coordonnées, double-cliquez sur le projet correspondant ou cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez "Editer les détails du projet". La fenêtre "Détails du projet" s'ouvre à nouveau. Confirmez vos modifications en cliquant sur "Enregistrer".

Supprimer projet

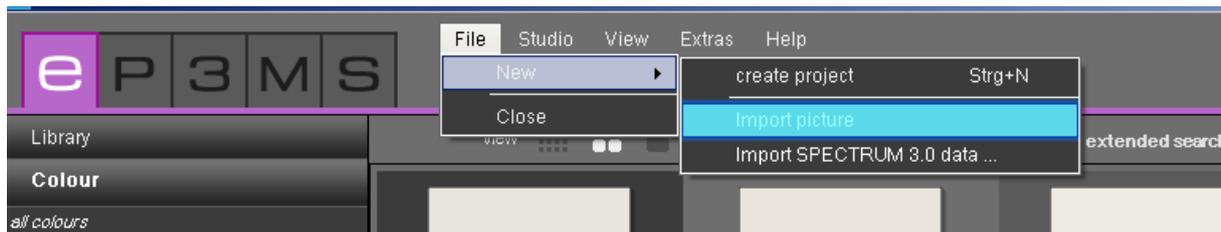
Pour effacer définitivement un projet existant de la liste de vos projets personnels, choisissez d'abord le projet concerné en cliquant sur son nom (la sélection est effective si le nom du projet apparaît sur fond bleu et si les contenus sont montrés dans l'espace de travail). Cliquez sur le bouton "Supprimer" ou appuyez sur le bouton droit de la souris au-dessus du nom de projet et effacez le projet via "Supprimer dossier du projet" (Raccourci : Suppr).

Indication : Une fois supprimés, il n'est pas possible de restaurer les projets. Pour cette raison, veuillez ne supprimer un projet que si vous êtes sûr(e) que le projet et son contenu ne sont plus utilisés.



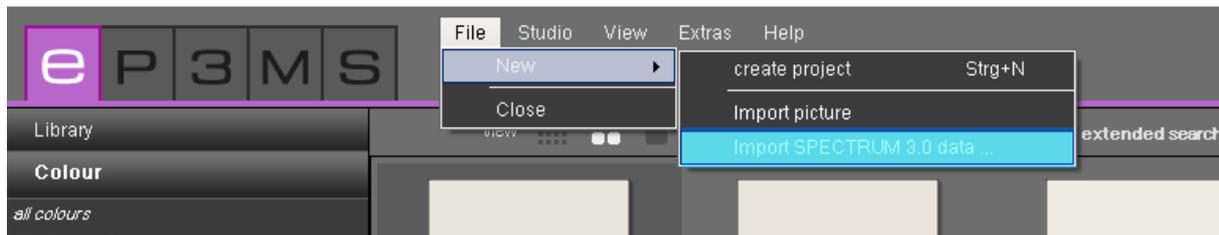
Importer des données d'images

Pour importer vos propres données d'images dans SPECTRUM 4.0, allez sur "Fichier">"Nouveau">"Importer données d'images" dans le menu principal. Dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre alors, vous pouvez accéder aux données de votre ordinateur ou de votre support et sélectionner l'image souhaitée. Cliquez sur "Ouvrir", sélectionnez le dossier de projet cible correspondant et donnez un nom explicite à l'image. Cliquez ensuite sur "Enregistrer" et l'image apparaît dans le dossier de projet sélectionné.



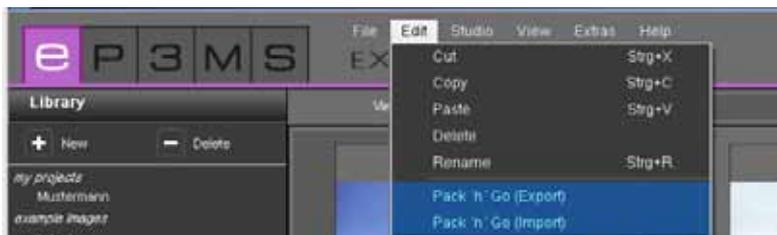
Importer données Spectrum 3.0

Avec la nouvelle version de programme SPECTRUM 4.0, vos données d'images travaillées dans SPECTRUM 3.0 ne sont pas perdues. A l'aide de la fonction "Importer données Spectrum 3.0", disponible par un clic droit sur un projet existant ou via "Fichier">"Nouveau", vous avez accès à votre banque de données d'images Spectrum 3.0 (Condition requise : vous utilisez SPECTRUM 4.0 sur le même ordinateur). Sélectionnez d'abord un de vos dossiers de projet dans la fenêtre qui s'ouvre alors, puis à l'étape suivante un projet SPECTRUM 3.0 BILDstudio depuis ce dossier de projet. Dans la fenêtre inférieure à droite, vous pouvez voir un aperçu de l'image choisie et vous pouvez renommer l'image à importer sous "Nouveau nom de projet". Cliquez ensuite sur "Importer" pour enregistrer l'image sélectionnée dans le répertoire du projet.



Pack'n'Go

La fonction Pack'n'Go sert à échanger, avec différents ordinateurs, des données d'images, incluant toutes les surfaces, les quadrillages ainsi que les mises en forme, via SPECTRUM 4.0. Utilisez les fonctions Pack'n'Go du programme pour l'exportation et l'importation de données d'images.



Exportation Pack'n'Go

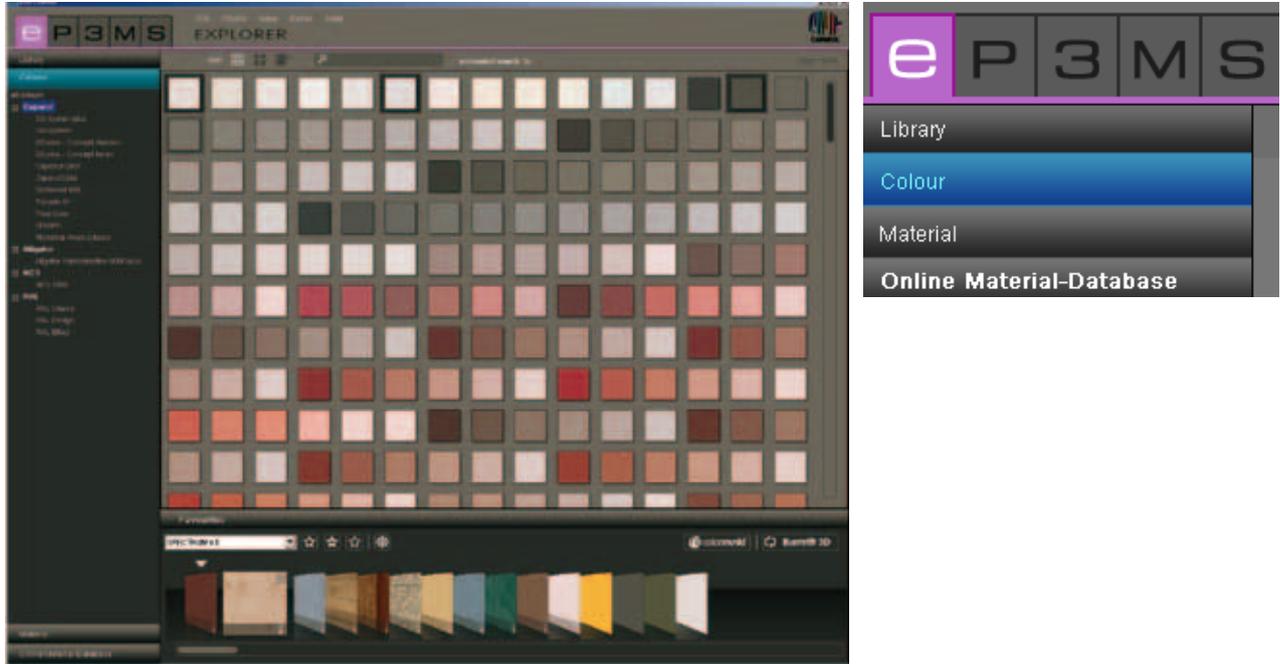
Pour exporter une image, sélectionnez l'image correspondante dans le répertoire du projet et choisissez "Editer">"Pack'n'Go (Export)". Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez sélectionner le dossier cible désiré pour l'image (par ex. un support de données externe comme une clé USB). Confirmez avec "OK" et l'image est exporté vers la cible.

Importation Pack'n'Go

Pour importer une image exportée avec Pack'n'Go dans SPECTRUM 4.0, cliquez avec le bouton droit sur le répertoire de projet souhaité, dans lequel l'image doit être importée, et choisissez "Pack'n'Go (Import)" ou utilisez le menu principal sous "Editer">"Pack'n'Go (Import)". Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez accéder aux données de votre ordinateur. Sélectionnez l'image correspondante depuis votre disque dur ou un support de données externe et cliquez sur "Ouvrir". L'image est alors importée dans le répertoire du projet.

4.2.2 Couleur

Dans l'onglet "Couleur", vous trouvez toutes les teintes des collections de teintes de Caparol, RAL et NCS pour utilisation avec les mises en forme de couleurs.



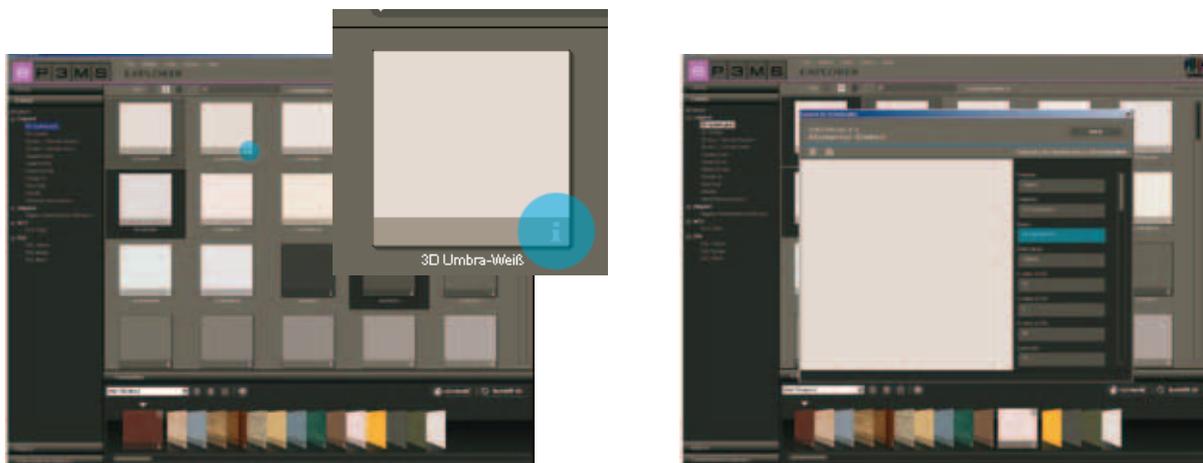
Choix de couleur

En cliquant sur la catégorie principale, toutes les teintes disponibles dans la banque de données de SPECTRUM 4.0 vous sont affichées. Vous pouvez ensuite affiner la sélection suivant le fabricant ou selon certaines collections. Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour voir la liste des collections de ce fabricant. Sélectionnez la collection d'un fabricant par un clic de souris, toutes les teintes de cette collection vous sont alors affichées.



Détails des teintes

Pour obtenir des informations sur les noms et autres détails d'une teinte, en mode d'affichage "Icônes moyennes" ou "Grandes icônes" ("Affichage des données", voir chap. 4.1.1), cliquez sur le "i", sur le bord inférieur droit de l'image d'une teinte, dans l'espace de travail.

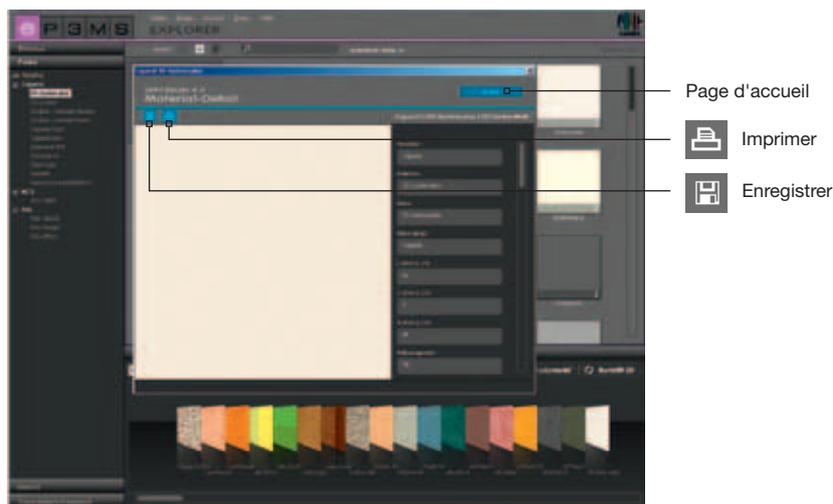


Une fenêtre s'ouvre au premier plan, représentant la teinte dans une vue agrandie et contenant des entrées telles que fabricant, collection, nom, valeurs RGB ou LCH, luminosité et famille de couleur. Vous avez aussi la possibilité d'enregistrer la teinte sur votre ordinateur, au format jpeg, TIFF ou PNG.

Cliquez pour cela sur le symbole "Enregistrer", attribuez un nom et cliquez sur "Enregistrer". Pour imprimer la surface de la teinte, cliquez sur le symbole "Imprimante". SPECTRUM 4.0 crée automatiquement un fichier PDF, que vous pouvez aussi bien enregistrer qu'imprimer.

En cliquant sur le bouton "www" en haut à droite de la fenêtre, vous accédez à la page d'accueil du fabricant correspondant, qui vous donne plus d'informations sur la teinte et la collection. Avec le bouton "Retour", vous revenez à l'affichage des teintes.

Pour fermer le détail des teintes, cliquez sur le "x" en haut à droite de la fenêtre.



4.2.3 Matériaux

Dans l'onglet de la banque de données des matériaux, vous trouverez des textures de Caparol, ainsi que des surfaces d'exemples d'autres fabricants notables, dont vous disposez pour la mise en forme. Vous pouvez aussi télécharger des matériaux d'autres fabricants via la banque de données de matériaux en ligne (voir chap. 4.2.4 "Banque de données de matériaux en ligne").



Choix de matériau

En cliquant sur la catégorie "tous les matériaux", tous les matériaux disponibles dans la banque de données de SPECTRUM 4.0 vous sont affichés. Vous pouvez ensuite affiner la sélection suivant le fabricant ou selon certaines collections de matériaux.

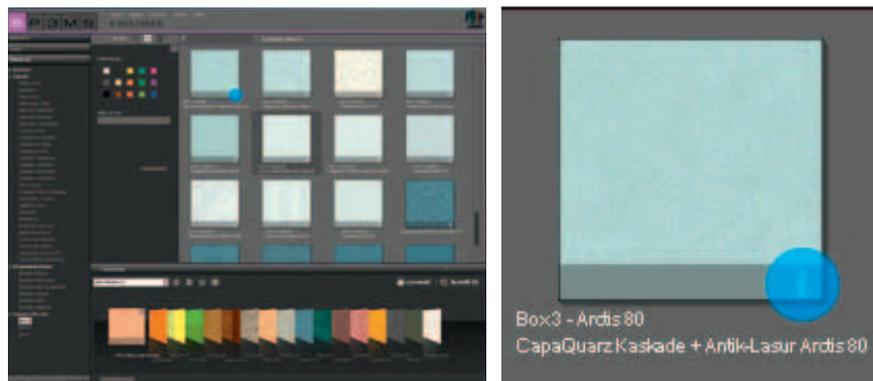
Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour ouvrir la liste des collections de ce fabricant. Sélectionnez une des collections d'un fabricant par un clic de souris, le contenu de cette collection est alors affiché.

Le nombre des matériaux chargés et ainsi à disposition pour la mise en forme est affiché sur le bord supérieur droit de l'image au-dessus de l'espace de travail.



Détails des matériaux

Pour obtenir des informations sur les noms et autres détails d'un matériau, dépendant du mode d'affichage choisi ("Affichage des données", voir chap. 4.1.1), cliquez sur le "i", sur le bord inférieur droit de l'image d'un matériau, dans l'espace de travail.



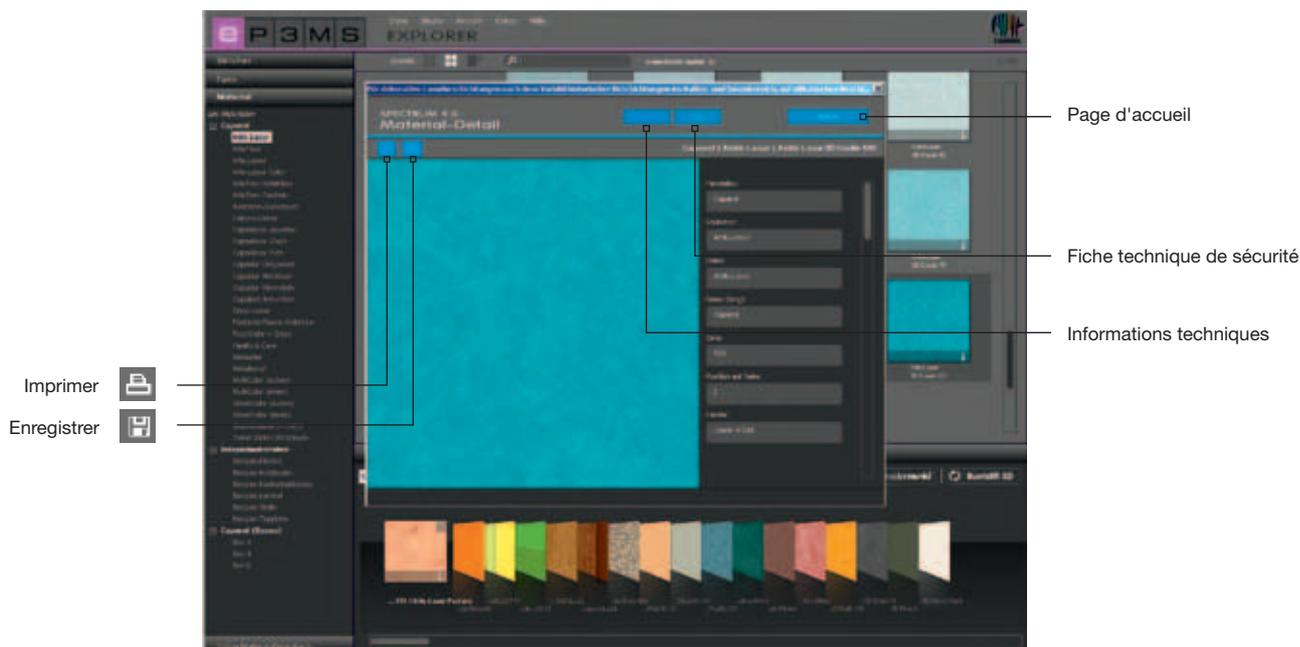
Une fenêtre s'ouvre au premier plan, représentant le matériau dans une vue agrandie et contenant des entrées telles que fabricant, collection, référence d'article et famille de couleur.

Vous avez aussi la possibilité d'enregistrer le matériau sur votre ordinateur, au format jpeg, TIFF ou PNG. Cliquez pour cela sur le symbole "Enregistrer", attribuez un nom et cliquez sur "Enregistrer". Pour imprimer le matériau, cliquez sur le symbole "Imprimante". SPECTRUM 4.0 crée automatiquement un fichier PDF, que vous pouvez aussi bien enregistrer qu'imprimer.

Cliquez sur les boutons "IT" et "FS" dans la partie supérieure centrale de l'image de la fenêtre des détails du matériau pour obtenir des informations techniques (IT) ainsi que la fiche technique sécurité (FS) pour les matériaux Caparol (une connexion Internet existant est requise).

En cliquant sur "www" en haut à droite de la fenêtre, vous êtes redirigé(e) vers la page d'accueil du fabricant correspondant. Avec le bouton "Retour", vous revenez à la vue de détails des matériaux.

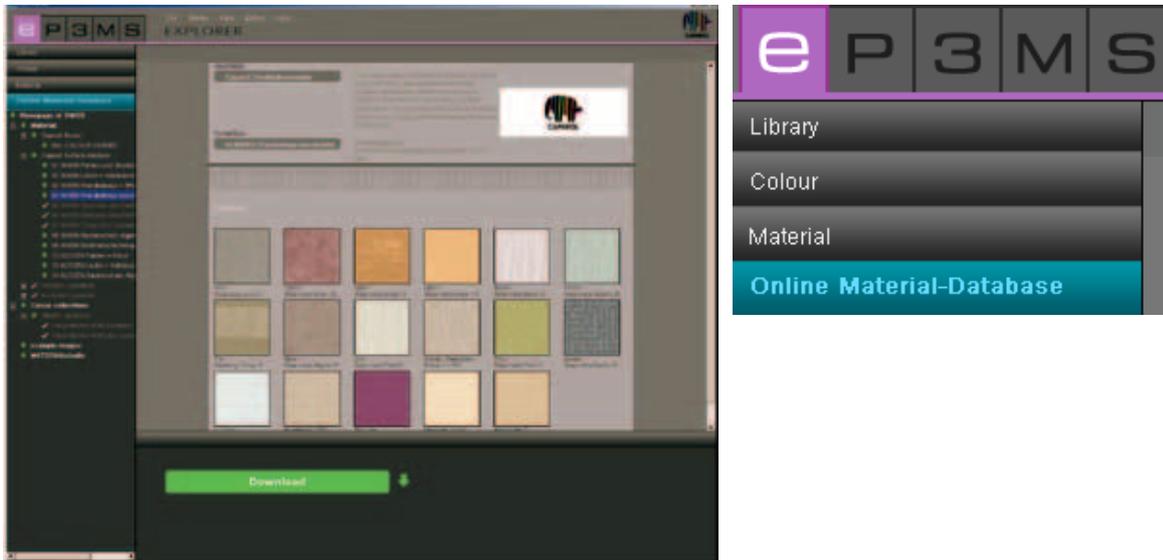
Pour fermer le détail des matériaux, cliquez sur le "x" en haut à droite de la fenêtre.



4.2.4 Banque de données en ligne de matériaux

Il est possible de télécharger gratuitement sur Internet des collections actuelles de différents fabricants à l'aide de la banque de données en ligne de matériaux.

Vous chargez ainsi rapidement et facilement les matériaux et les teintes les plus récentes directement dans votre logiciel SPECTRUM 4.0 et les utilisez directement pour une mise en forme individuelle.



Procédure

Ouvrez l'onglet "Banque de données en ligne de matériaux". Selon les domaines depuis lesquels vous souhaitez télécharger de nouveaux contenus de banque de données, vous pouvez choisir entre Matériaux, Collections de teintes, Images d'exemples et le MATERIALstudio.

Matériaux

Vous obtenez ici des mises à jour pour les collections de matériaux de chaque fabricant.

Collections de teintes

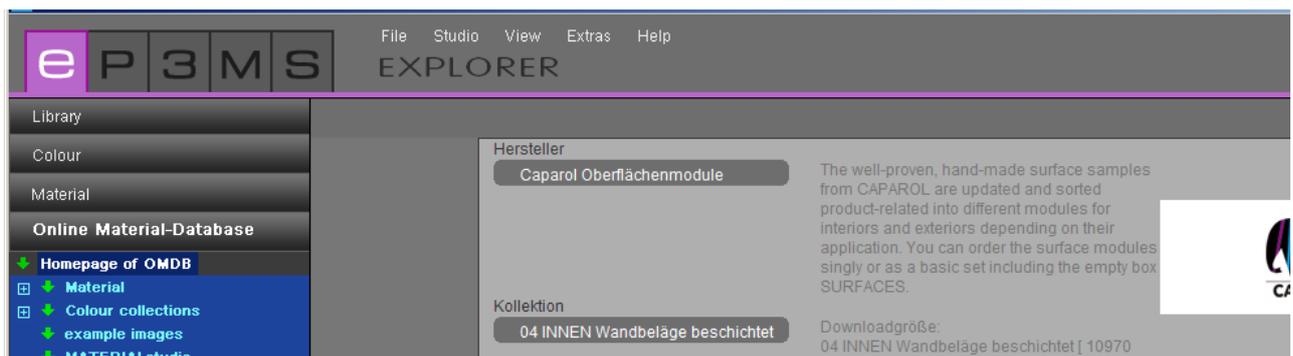
Vous obtenez ici des mises à jour pour les collections de teintes de chaque fabricant.

Images d'exemples

Des images d'exemples supplémentaires sont ici à disposition pour compléter la banque de données d'images SPECTRUM. Des images issues de la version précédente SPECTRUM 3.0 se trouvent également ici.

MATERIALstudio

Vous trouverez ici d'autres structures de matériaux, que vous pouvez relier aux nouvelles combinaisons de matériaux, dans le module MATERIALstudio (myMaterial-Manager, voir chap. 10).

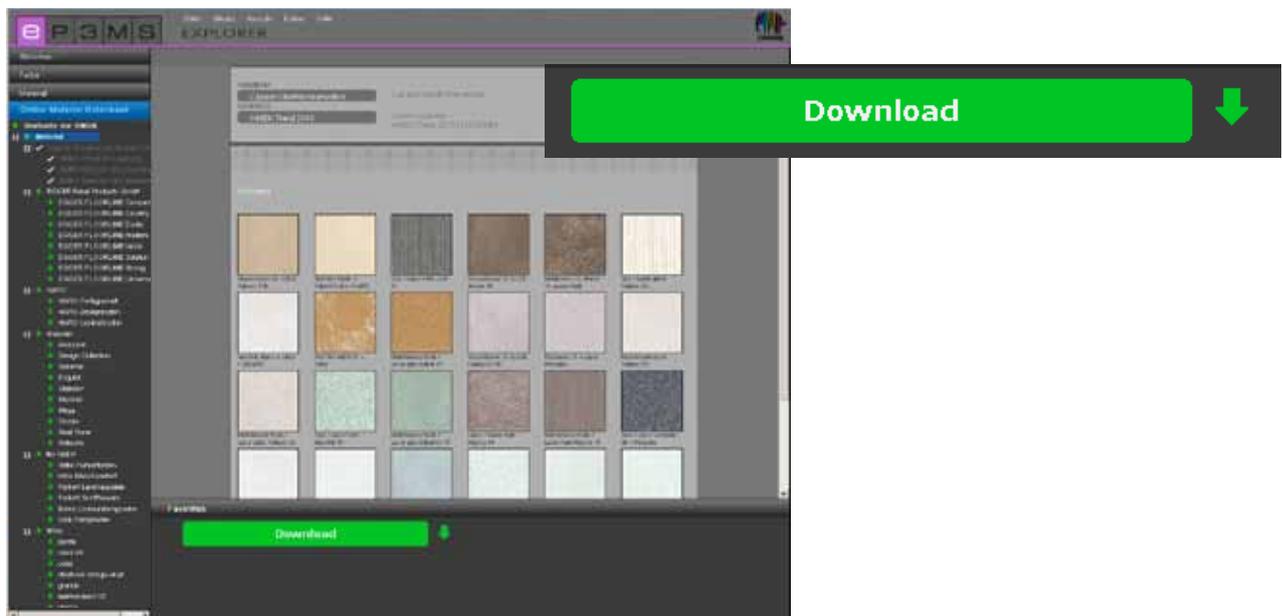


4. EXPLORER

Pour chaque catégorie, vous obtenez une sélection de sous-parties avec toutes les collections disponibles. Sélectionnez la collection que vous souhaitez télécharger. Un bouton apparaît dans la partie inférieure de l'interface du programme de SPECTRUM 4.0 avec le titre "Télécharger". A l'aide d'un clic sur ce bouton, les données souhaitées sont intégrées directement dans votre banque de données SPECTRUM 4.0.

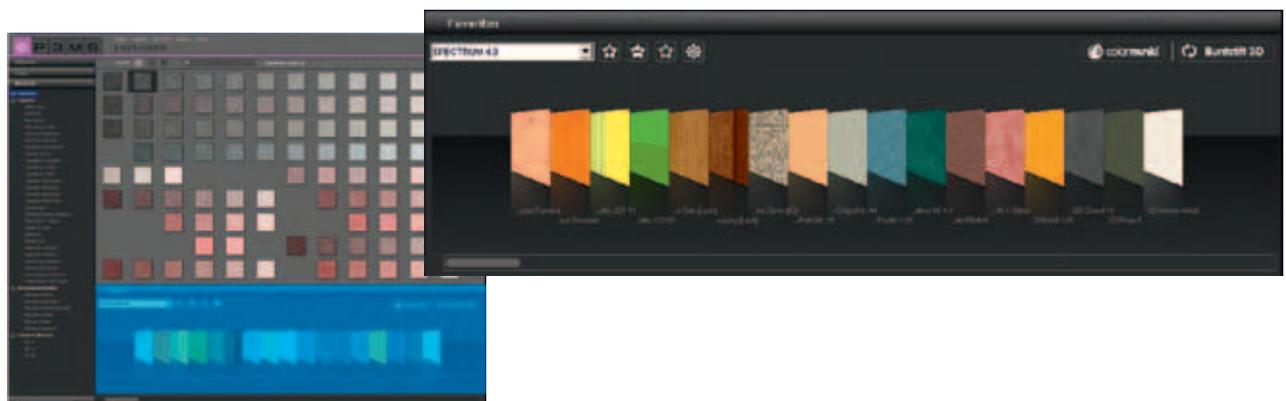
Si vous possédez déjà les données de produit d'une sous-catégorie, le nom de la catégorie est affiché en gris avec une coche blanche.

Indication : Des informations sur les nouvelles collections sont fournies par le service de newsletter SPECTRUM 4.0, auquel il est possible de s'abonner via www.spectrum-online.eu ou directement lors de l'enregistrement du programme (menu principal sous "Extras">"Enregistrement").



4.3 Favoris

Pour utiliser des teintes ou des matériaux régulièrement, vous avez la possibilité de les enregistrer sous "Favoris". La vue des favoris du module EXPLORER se trouve au-dessous de l'espace de travail. Ajoutez des favoris au répertoire standard "SPECTRUM 4.0" ou créez vos propres nouveaux groupes de favoris, pour les compléter avec les teintes et les matériaux souhaités.



Ajouter un modèle au groupe de favoris

Pour enregistrer une teinte ou un matériau dans un groupe de favoris, cliquez sur le modèle dans l'espace de travail (si le pointeur de la souris se situe au-dessus d'un modèle, celui-ci apparaît sur fond gris clair - les modèles qui sont déjà dans le groupe de favoris sélectionné sont affichés avec un cadre gris foncé). En cliquant à nouveau sur le produit, celui-ci est enlevé du groupe de favoris - vous pouvez aussi cliquer sur le petit "X" sur le bord supérieur droit de chaque modèle dans le groupe de favoris.

Indication : Les produits que vous enregistrez dans les favoris sont automatiquement enregistrés et sont à votre disposition en tant qu'archive individuelle pour l'édition dans SPECTRUM 4.0 jusqu'à ce que vous les supprimiez.

Sélectionner favoris

Pour sélectionner des teintes et des matériaux au sein d'un groupe de favoris, passez avec la souris au-dessus de la série de cartes de favoris. La carte, au-dessus de laquelle le pointeur de votre souris s'arrête, est mise en avant pour une meilleure visualisation. Utilisez aussi la barre de défilement située sur le bord inférieur de l'écran, pour les longues listes au sein d'un groupe de favoris, pour parcourir le contenu.



Créer nouveau groupe de favoris

En plus de l'enregistrement de modèles de couleur et de matériau dans le groupe de favoris "SPECTRUM 4.0", vous avez la possibilité de créer d'autres groupes de favoris, que vous pouvez par ex. compléter, pour certains projets, avec les teintes et les matériaux utilisés.

Pour ajouter un nouveau groupe de favoris, cliquez sur le symbole "Etoile +" dans l'onglet des favoris. Une fenêtre s'ouvre pour donner un nom au nouveau groupe de favoris. Après confirmation avec "OK", le nouveau groupe vide apparaît automatiquement dans le menu déroulant de l'onglet "Favoris". Complétez votre groupe de favoris en cliquant sur chaque modèle de teinte et de matériau dans les onglets Couleur et Matériau (voir "Ajouter modèle au groupe de favoris").



Indication : Les modèles sélectionnés sont toujours ajoutés au groupe de favoris affiché dans le menu déroulant. Pour cette raison, veuillez toujours commencer par choisir le groupe de favoris souhaité avant d'ajouter d'autres modèles.



Supprimer groupe de favoris

Si vous souhaitez supprimer un groupe de favoris complet ainsi que tout son contenu de l'onglet Favoris, sélectionnez d'abord le groupe à supprimer dans le menu déroulant. Cliquez ensuite sur le symbole d'"étoile" dans l'onglet "Favoris" et confirmez en cliquant sur "Oui" dans la fenêtre qui s'ouvre alors. Le groupe de favoris ne se trouve désormais plus dans le choix du menu déroulant et est définitivement effacé.



Vider groupe de favoris

Pour supprimer un modèle contenu dans un groupe de favoris, cliquez sur le "X" en haut à droite du modèle concerné.

Si vous souhaitez effacer tout le contenu d'un groupe de favoris, cliquez sur le symbole vide d'"étoile" ("Vider favoris") dans l'onglet des favoris. Le groupe de favoris est conservé et peut être à nouveau complété.



Insérer ses propres données d'images

Vous pouvez aussi ajouter vos propres images à un groupe de favoris (par ex. si vous désirez l'utiliser comme tapisserie personnalisée ou image murale).

Cliquez pour cela sur le symbole de "fleur" ("Insérer ses propres données d'images"). Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez sélectionner une image personnalisée à partir de votre PC ou d'un support de données externe via le symbole "Ouvrir dossier" en haut à gauche et la charger dans la fenêtre avec "Ouvrir". Indiquez par la suite, en cm, la largeur et la hauteur d'image souhaitées. Cliquez ensuite sur "OK" – l'image apparaît désormais dans votre groupe de favoris actuellement sélectionné.

Si vous souhaitez importer votre image avec un rapport de taille non proportionnel, veuillez décocher la case entre Hauteur et Largeur et entrez le rapport souhaité. L'image est alors importée avec une déformation correspondante.

Indication : Pour le choix du rapport d'image, pensez à la taille de la zone correspondante, pour laquelle l'image est utilisée dans PHOTOstudio.

