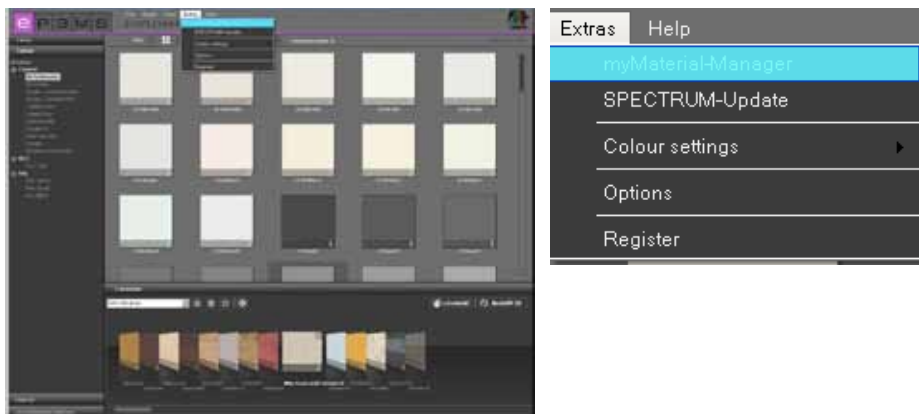


## 10. myMaterial-Manager

SPECTRUM 4.0 offre un choix unique sur le marché de collections de couleurs et de matériaux. "myMaterial-Manager" permet d'exporter toute surface par "Glisser-déposer" vers d'autres programmes tels que Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator ou encore des applications 3D comme 3Dsmax, Cinema4D, etc.

En cliquant dans le menu principal sur "Extras">"myMaterial-Manager", la fenêtre de programme SPECTRUM 4.0 se ferme et montre l'interface de "myMaterial-Manager".



### 10.1 Organisation myMaterial-Manager

"myMaterial-Manager" est affiché sous forme d'une interface de taille réduite, qui peut être déplacée librement dans l'espace de travail de votre PC.

**Indication :** Lorsque vous utilisez "myMaterial-Manager", SPECTRUM 4.0 continue de fonctionner en arrière-plan et peut être appelé à tout moment via le bouton "Retour à SPECTRUM 4.0".



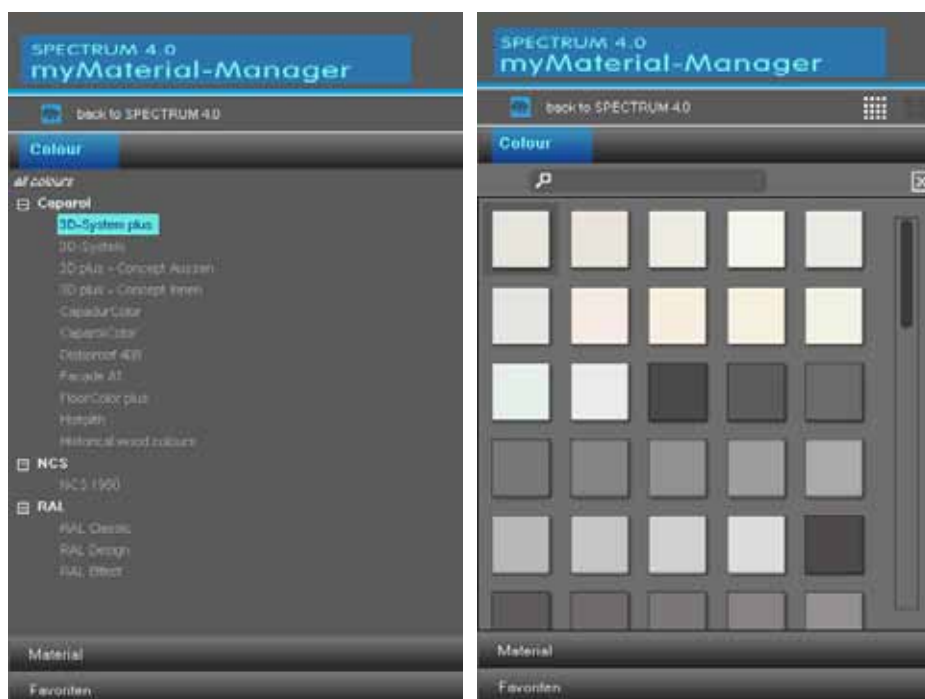
### 10.1.1 Sélectionner couleur, matériau et favoris

De façon presque identique aux onglets du module EXPLORER, vous avez accès, dans "myMaterial-Manager" à la banque de données avec toutes les teintes et les matériaux correspondants (créer favoris, voir chap. 4.3 "Favoris").

Pour sélectionner une teinte ou un matériau, sélectionnez d'abord l'onglet correspondant ("Couleur", "Matériau", "Favoris"). Dans chacun des onglets, vous pouvez affiner votre sélection suivant les fabricants ou la collection d'un fabricant (vous trouverez plus d'informations au sujet des onglets dans les chapitres 4.2.2 "Couleur", 4.2.3 "Matériau" et 4.3 "Favoris").

Cliquez sur une collection pour afficher le contenu avec des icônes.

Vous pouvez parcourir la collection à l'aide de l'ascenseur situé sur le bord droit de la fenêtre.

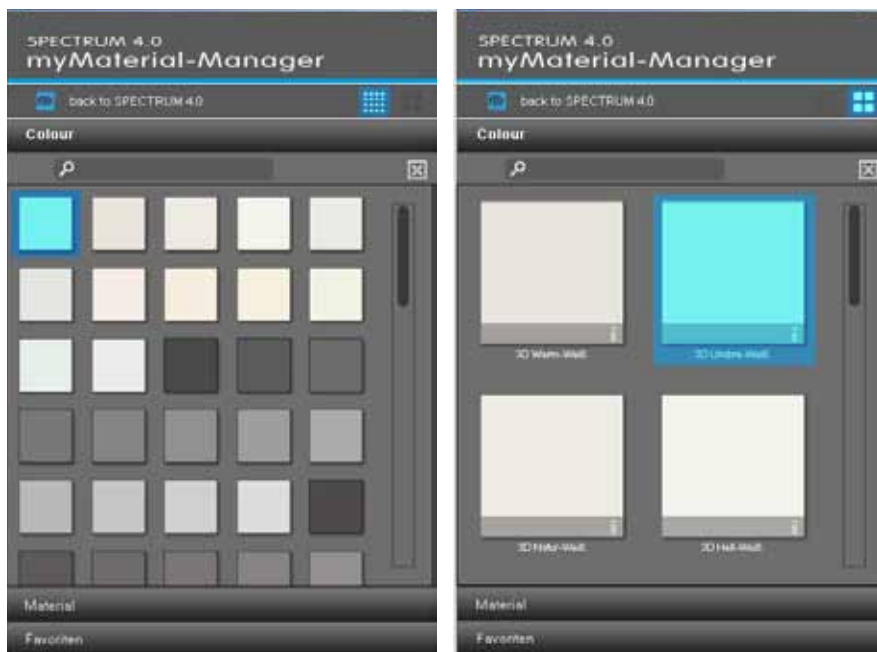


Vous avez en plus de cela la possibilité, comme dans le module EXPLORER, de chercher des noms ou les identifications de certaines teintes ou matériaux, via le champ de texte avec le symbole de loupe.

**Indication :** La recherche d'une teinte ou d'un matériau ne concerne que la collection sélectionnée au moment de la recherche. L'écriture en lettres majuscules ou minuscules peut être négligée pour la recherche.



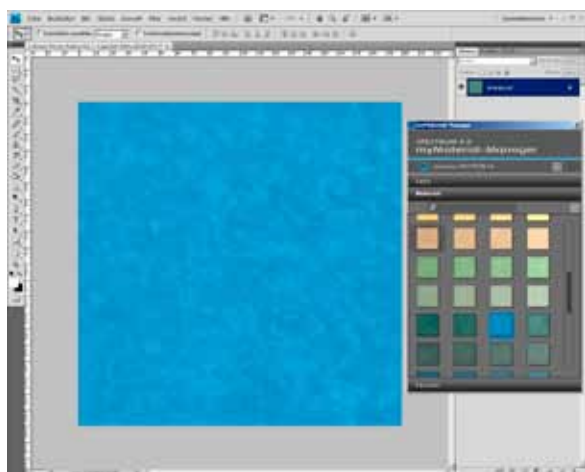
Vous pouvez, de plus, de façon analogue au module EXPLORER, choisir entre "Petites icônes" et "Icônes moyennes" pour la représentation des couleurs et des matériaux. Les données sont affichées par défaut dans le mode d'affichage "Icônes moyennes". Dans ce mode d'affichage, vous avez aussi la possibilité, en cliquant sur le "i" sur le bord inférieur de chaque champ de couleur/matériau, d'afficher les informations détaillées de chaque produit (détails des teintes, voir chap. 4.2.2 "Couleur", détails des matériaux, voir chap. 4.2.3 "Matériau").



Pour fermer la collection et revenir aux menus déroulant des onglets "Couleur", "Matériau" et "Favoris", cliquez sur le "X" situé au-dessus de l'ascenseur.

### 10.1.2 Exporter couleur, matériau et favoris

Après la sélection d'une teinte/d'un matériau (un cadre gris foncé est visible), vous pouvez le transférer vers un autre programme par "Glisser-déposer". Choisissez le modèle à l'aide d'un clic gauche de la souris et déplacez la souris en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé vers l'espace de travail du programme, vers lequel la teinte ou le matériau doit être exporté. Relâchez alors le bouton de la souris et le modèle est exporté vers l'autre programme.



Selon que vous exportiez une teinte ou un matériau vers l'autre programme, vous disposez des données dans différentes résolutions.

Teintes : 256 x 256 pixels, 72 dpi  
Matériaux : 1417 x 1417 pixels, 18 dpi

### 10.1.3 Revenir à SPECTRUM 4.0

Si vous souhaitez revenir à l'affichage plein écran de SPECTRUM 4.0, cliquez sur le bouton "Retour à SPECTRUM 4.0" dans la partie supérieure de myMaterial-Manager. myMaterial-Manager est alors fermé et SPECTRUM 4.0 s'ouvre, dans le module EXPLORER.

