



SPECTRUM 4.0

Manuel de l'utilisateur



CONDITIONS D'UTILISATION

Toutes les instructions de ce manuel ont été rassemblées après une vérification minutieuse, cependant elles ne constituent pas une garantie des propriétés du produit. Caparol est responsable exclusivement dans le cadre défini par les conditions de vente et de livraison.

Aucune partie du manuel ne peut être reproduite, transmise, modifiée, ou enregistrée dans un quelconque système de banque de données sans une autorisation écrite de la part de Caparol. Ceci est également valable pour la traduction dans une autre langue ou langage informatique sous toute forme ou par tous moyens, sauf si ceci est autorisé par la loi de la République Fédérale d'Allemagne.

Caparol se réserve le droit d'effectuer des modifications au document ci-présent. Il n'y a pour cela aucune obligation d'informer une quelconque personne ou organisation, sauf si cela résulte du contrat de livraison ou de licence pour l'utilisation du logiciel.

Pour cette raison, Caparol n'engage aucune responsabilité en cas d'erreur contenue dans ce manuel, de dommages indirects ou de remplacement des dommages pour des utilisations qui proviennent de la livraison, de la mise à disposition et de l'utilisation de la documentation.

Il est possible que Caparol détienne les droits de brevets ou dépôts de brevets pour la marque déposée, les droits d'auteur ou autres propriétés, qui font référence au contenu technique de ce document. La mise à disposition de ce document ne donne cependant aucun droit à l'utilisateur sur ces brevets, marques déposées, droits d'auteurs ou autres propriétés intellectuelles sauf si cela est explicitement spécifié dans les contrats écrits de livraison ou de licence.

Tous les logos sont des logos officiels de l'entreprise.

© CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH

CAPAROL Farben Lacke Bautenschutz GmbH
Roßdörfer Straße 50
Industriegebiet 1
D-64372 Ober-Ramstadt
www.caparol.com
www.spectrum-online.eu

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction

- 1.1 Instructions d'utilisation du manuel
- 1.2 Vue d'ensemble du chapitre
- 1.3 Les innovations de SPECTRUM 4.0

2. Installation

- 2.1 Configuration système requise
- 2.2 Processus d'installation
- 2.3 Mises à jours

3. Vue d'ensemble du programme

- 3.1 Organisation de l'interface du programme
- 3.2 Menu principal
 - 3.2.1 Fichier
 - 3.2.2 Studio
 - 3.2.3 Affichage
 - 3.2.4 Extras
 - 3.2.5 Aide
- 3.3 Navigation du programme - Modules
- 3.4 Raccourcis
- 3.5 Pictogrammes Caparol collections de couleurs

4. EXPLORER

- 4.1 Barre de menu du module EXPLORER
 - 4.1.1 Affichage de données
 - 4.1.2. Recherche
- 4.2 Onglets du module EXPLORER
 - 4.2.1 Bibliothèque
 - 4.2.2 Couleur
 - 4.2.3 Matériaux
 - 4.2.4 Banque de données en ligne de matériaux
- 4.3 Favoris

5. PHOTostudio

- 5.1 Barre de menu
 - 5.1.1 Importer une image personnelle
 - 5.1.2 Charger une image de banque de données existante
 - 5.1.3 Enregistrer projet
 - 5.1.4 Exporter projet
 - 5.1.5 Créer un PDF
 - 5.1.6 Imprimer projet
 - 5.1.7 Boutons d'affichage
- 5.2 Traiter des images et les préparer pour la mise en forme
 - 5.2.1 Éléments de construction
 - 5.2.2 Outils : Optimisation de l'image
 - 5.2.3 Outils : Zone
 - 5.2.4 Plus d'outils - Zone
 - 5.2.5 Outils Quadrillage
 - 5.2.6 Plus d'outils - Quadrillage
 - 5.2.7 Retouches
 - 5.2.8 Réglages couleur
- 5.3 Mettre en forme des images
 - 5.3.1 Couleur, matériau et favoris
 - 5.3.2 Onglet "Mise en forme"

6. 3Dstudio

- 6.1 Barre de menu
- 6.2 Créer des éléments 3D
 - 6.2.1 Onglet "Plan/Elément"
 - 6.2.2 Navigateur
- 6.3 Mise en forme d'une pièce 3D

7. MATERIALstudio

- 7.1 Barre de menu
- 7.2 Créer des modèles personnalisés
 - 7.2.1 Onglet "Surface"
 - 7.2.2 Onglet "Structure de revêtement"
- 7.3 Utiliser des modèles personnalisés

8. SHOW

- 8.1 Barre de menu
- 8.2 Ajout de données de couleurs et de matériaux
- 8.3 Possibilités de présentation

9. PHOTOService

- 9.1 Barre de menu
- 9.2 Préparation PHOTOService
 - 9.2.1 Eléments de construction
- 9.3 PHOTOService - Envoyer l'image
- 9.4 PHOTOService - Récupérer une image
- 9.5 Paiement

10. myMaterial-Manager

- 10.1 Organisation myMaterial-Manager
 - 10.1.1 Sélectionner couleur, matériau et favoris
 - 10.1.2 Exporter couleur, matériau et favoris
 - 10.1.3 Revenir à SPECTRUM 4.0

11. Fidélité teintes - Etalonnage - ColorMunki

- 11.1 Optimisation simple des couleurs (sans ColorMunki)
 - 11.1.1 Etalonnage
- 11.2 Etalonnage avec ColorMunki
 - 11.2.1 Activation et enregistrement du ColorMunki
 - 11.2.2 Profilage du moniteur
 - 11.2.3 Profilage de l'imprimante
 - 11.2.4 Menu ColorMunki
 - 11.2.5 Capture de teintes dans SPECTRUM 4.0

12. SUPPORT

- 12.1 Formations
 - 12.1.1 Contenu des séminaires
 - 12.1.2 Inscription aux formations
- 12.2 Formations vidéo
- 12.3 Newsletter
- 12.4 Site web
- 12.5 Contact

1. INTRODUCTION

SPECTRUM 4.0 est basé sur un travail de développement de plus de 10 ans dans le domaine du logiciel de graphisme mettant l'accent sur la représentation des couleurs et des matériaux. Il en résulte un logiciel de visualisation innovant, qui convainc par sa qualité d'images et de surfaces dignes de vraies photos.

SPECTRUM 4.0 permet la mise en forme de vos propres données d'images et de nombreuses images d'exemples. Le déroulement des opérations s'acquiert de façon intuitive, permettant même à l'utilisateur occasionnel d'entrer facilement dans le monde du traitement d'images digitales. Le logiciel de visualisation se distingue en particulier par son importante offre de collections de teintes et de surfaces de fabricants notables.

1.1 Instructions d'utilisation du manuel

Le présent ouvrage de référence est destiné à faciliter votre prise en main du logiciel de visualisation SPECTRUM 4.0. Il vous aide pour les problèmes typiques survenant avec le logiciel et vous donne des astuces pour les particularités du programme.

Nous vous donnons ci-dessous une vue d'ensemble du contenu du manuel ainsi que des nouveautés de SPECTRUM 4.0.

Les informations importantes sont signalées par la mention "Indication".

Vous trouverez aussi, dans certains chapitre, des références vers d'autres chapitres, concernant certaines fonctions, qui peuvent s'avérer utiles.

1.2 Vue d'ensemble du chapitre

Chapitre 1 : Introduction

Introduction au sujet de Caparol SPECTRUM 4.0, informations sur la structure du manuel de l'utilisateur ainsi qu'une vue d'ensemble des nouvelles fonctions du logiciel.

Chapitre 2 : Installation

Vous trouverez ici la configuration système requise pour une utilisation optimale de SPECTRUM 4.0, ainsi qu'un guide d'installation du programme.

Chapitre 3 : Vue d'ensemble du programme

Ce chapitre vous donne une vue d'ensemble de l'organisation de base de l'espace de travail de SPECTRUM 4.0, des cinq modules, des raccourcis clavier ainsi qu'une explication des pictogrammes des collections de teintes Caparol.

Chapitre 4 : Module EXPLORER

Le chapitre EXPLORER vous familiarise avec le contenu de ce module. En plus d'une vue d'ensemble des données d'images, de projets, de couleurs et de matériaux, nous vous présentons les possibilités de recherche avancée ainsi que le téléchargement rapide de matériaux, de couleurs et d'images à partir de la banque de données de matériaux en ligne.

Chapitre 5 : Module PHOTOstudio

Nous vous montrons ici fonctionnement du nouveau module PHOTOstudio avec les différentes options de retouche, de mise en forme de vos propres données d'images ou d'images d'exemples ainsi que la possibilité d'enregistrer, d'imprimer et d'exporter vos projets.

Chapitre 6 : Module 3Dstudio

Ce chapitre vous aide à créer et à mettre en forme des pièces virtuelles dans la phase d'aménagement, avec la possibilité d'enregistrer, d'imprimer et d'exporter vos projets.

Chapitre 7 : Module MATERIALstudio

Dans ce chapitre, vous obtenez des informations sur la création de vos propres combinaisons de couleur et de modèles, qui peuvent être utilisées pour la mise en forme dans SPECTRUM 4.0 ainsi que dans des programmes externes.

Chapitre 8 : Module SHOW

Dans le chapitre SHOW, les possibilités de présentation de vos projets, par ex. chez le client ou bien dans un lieu de vente au moyen d'un diaporama ou d'un comparatif, vous sont présentées.

Chapitre 9 : PHOTOService

Le chapitre PHOTOService vous explique comment vous pouvez envoyer vos propres images à Caparol pour une préparation à la mise en forme et utiliser des images déjà masquées (sans retouche) directement dans PHOTOstudio pour la mise en forme.

Chapitre 10 : myMaterial-Manager

Ce chapitre vous montre comment vous pouvez exporter rapidement et facilement des matériaux sélectionnés à l'aide du myMaterial-Manager et les utiliser avec des programmes externes.

Chapitre 11 : Fidélité des teintes - Calibrage - ColorMunki

Utilisez les possibilités d'optimisation du rendu des couleurs pour votre moniteur et/ou votre imprimante pour une représentation la plus fidèle possible de vos projets dans SPECTRUM 4.0.

Chapitre 12 : Support

Vous trouverez ici des indications concernant les formations, les formations vidéo, le support technique et la page d'accueil de SPECTRUM 4.0.

1.3 Les innovations de SPECTRUM 4.0

Voici les innovations majeures de SPECTRUM 4.0 en comparaison avec la version précédente SPECTRUM 3.0 :

- | | |
|---------------------|---|
| * PHOTOstudio | Fusion de CREATIVstudio et de BILDstudio (chap. 5) |
| * SHOW | Comparaison de projet, diaporama et présentation pour écran tactile (chap. 8) |
| * Recherche avancée | par texte intégral, par type de teinte ou classe de matériaux (chap. 4.1.2) |
| * Mises à jour | Installation automatique des nouvelles version du programme (chap. 2.3 et 4.2.4) |
| * X-Rite ColorMunki | Optimisation des couleurs de périphériques de sortie via des profils icc (chap. 11) |

2. INSTALLATION



Avant de pouvoir commencer à utiliser SPECTRUM 4.0, assurez-vous que votre PC possède la configuration requise (Configuration système requise, voir chap. 2.1) à un fonctionnement optimal du logiciel. Procédez, lors de l'installation, selon les étapes présentées dans ce chapitre.

2.1 Configuration système requise

Pour l'installation de SPECTRUM 4.0 et l'utilisation du logiciel par la suite, le système doit correspondre à la configuration suivante :

- Système d'exploitation Microsoft Windows :
7 / Vista / XP avec Service-Pack actuel
- Processeur Pentium IV minimum ou comparable
- Mémoire vive RAM 1 Go minimum, 2 Go recommandé
- Espace disponible sur le disque dur 5 Go
- Lecteur DVD-ROM
- Port USB pour la clé de licence / le CM-stick
- Définition graphique 32 bit, 1024 x 768 min., 1280 x 1024 recommandé
- Carte graphique DirectX 9.0 ou compatible

2.2 Processus d'installation

Insérez le DVD Caparol SPECTRUM 4.0 dans le lecteur DVD de votre PC et cliquez dans le répertoire racine du DVD sur "Setup.exe". L'assistant d'installation de Caparol SPECTRUM 4.0 se lance alors et vous guide à travers le processus d'installations.



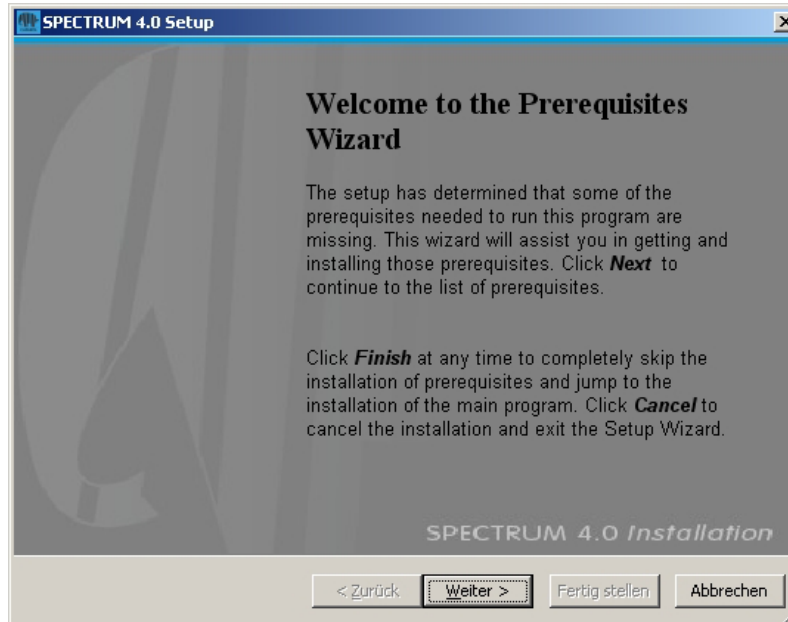
Indication : Pour assurer la bonne installation de SPECTRUM 4.0, il est recommandé de désactiver le pare-feu pour la durée de l'installation.

SPECTRUM 4.0 nécessite les programmes suivants contenus sur le DVD pour le fonctionnement de l'application principale :

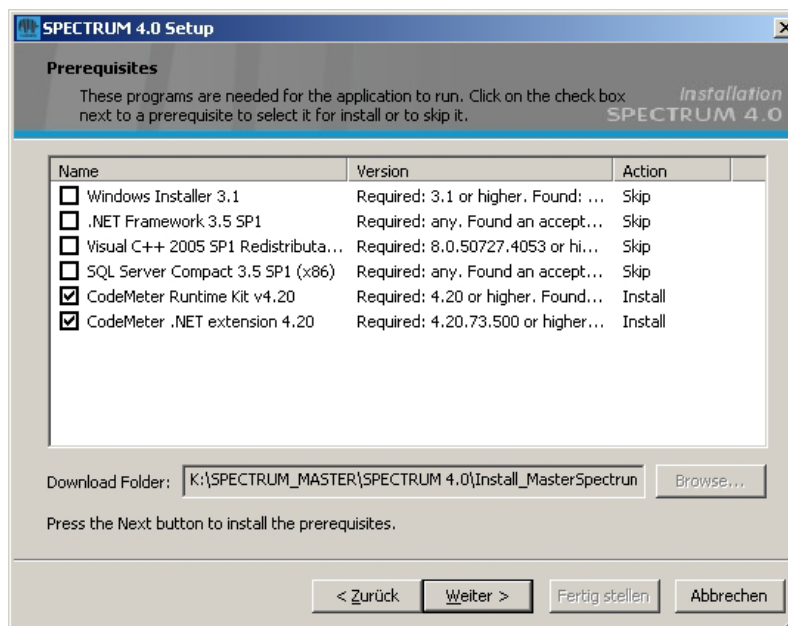
- > Windows Installer pour Windows 7 / XP / Vista
- > .NET Framework version 3.5 ou supérieure

2. INSTALLATION

Lors du démarrage, l'assistant d'installation de Caparol SPECTRUM 4.0 vérifie que les programmes nécessaires sont installés. Si ces programmes ne sont pas installés, l'assistant d'installation pour les programmes requis apparaît automatiquement. Celui-ci vous assiste pour l'installation des programmes nécessaires.



L'assistant d'installation affiche, sur l'écran suivant, une liste des programmes requis. Cliquez sur le bouton "Suivant" pour poursuivre l'installation. Les assistants d'installation des composants nécessaires sont appelés les uns après les autres.



2. INSTALLATION

Suivez les instructions affichées pour installer les programmes. Vous pouvez aussi choisir, à l'aide de la case à cocher correspondante, si vous souhaitez interrompre l'installation de SPECTRUM 4.0 après le lancement des programmes nécessaires. Cette case est cochée par défaut.

Dès que tous les programmes nécessaires au fonctionnement de l'application principale sont installés, l'assistant Setup de SPECTRUM 4.0 démarre. Suivez les instructions de l'assistant pour installer le programme.



Une fois l'installation terminée, branchez le CM-Stick (votre clé de licence) dans un port USB et lancez SPECTRUM 4.0.



Indication : Pour toute utilisation de SPECTRUM 4.0, le CM-Stick doit toujours être connecté.

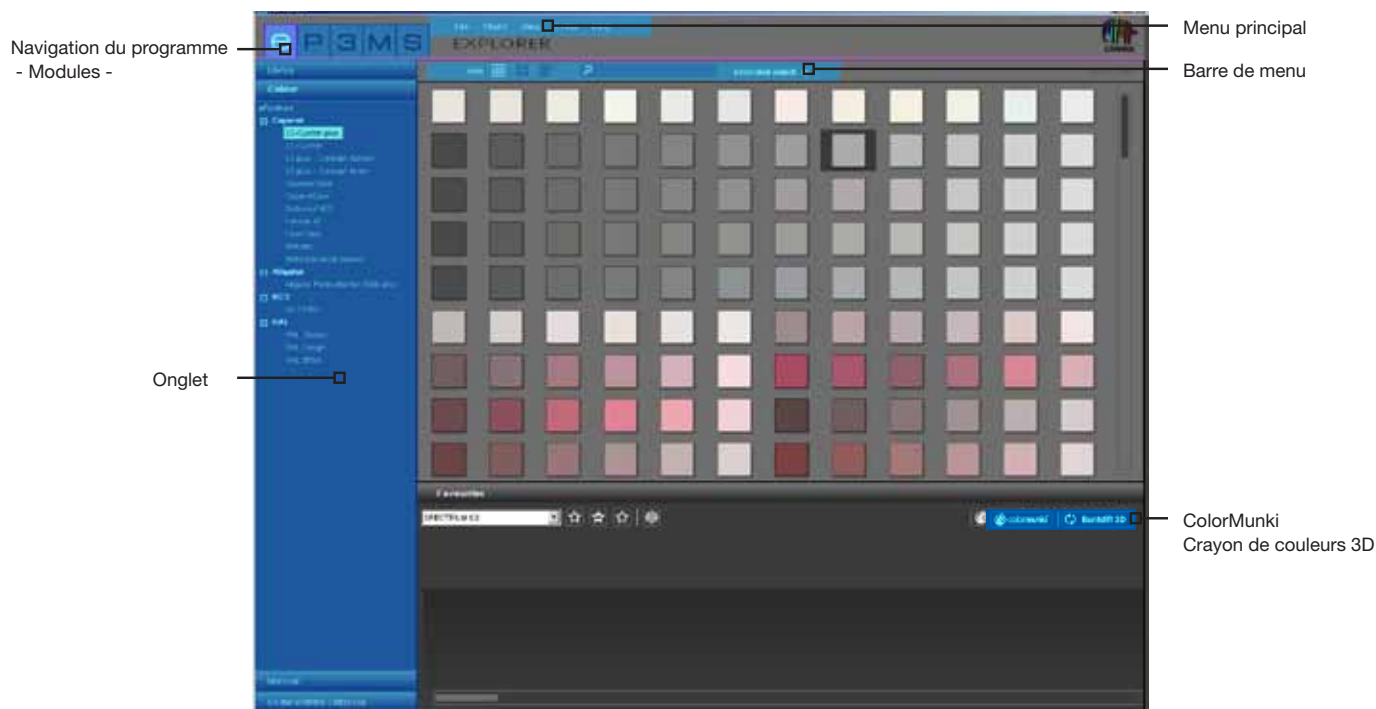
2.3 Mises à jours

SPECTRUM 4.0 vous informe au démarrage de la disponibilité de nouvelles mises à jour. Si vous recevez une notification de mise à jour, veuillez toujours installer cette mise à jour, afin que votre logiciel soit en permanence à jour.

Indication : Les mises à jours qui vous sont proposées au lancement n'actualisent que le programme même. Si vous désirez charger de nouvelles teintes ou de nouveaux matériaux dans le logiciel, utilisez pour cela la banque de données de matériaux en ligne dans le module EXPLORER (voir chap. 4.2.4).

3. VUE D'ENSEMBLE DU PROGRAMME

3.1 Organisation de l'interface du programme



Menu principal

Le menu principal se trouve sur le bord supérieur du logiciel et contient les options **Fichier**, **Studio**, **Affichage**, **Extras** et **Aide**. Celles-ci vous sont expliquées plus en détails dans le chapitre 3.2.

Datei Studio Ansicht Extras Hilfe

Navigation du programme - Modules

La navigation du programme se trouve dans la partie supérieure gauche de l'écran et comprend les 5 modules **EXPLORER**, **PHOTOstudio**, **3Dstudio**, **MATERIALstudio** et **SHOW**. Il est possible de cliquer sur ces boutons quelque soit la partie du programme dans laquelle vous vous trouvez, ils permettent ainsi de passer d'un module à l'autre. Vous trouverez des informations détaillées sur les modes de fonctionnement relatifs à chaque module dans les chapitres 4 à 8.



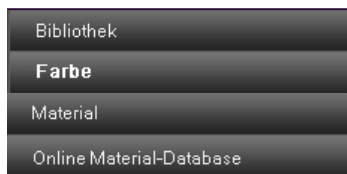
Boutons de fonctions de la barre de menu

Les boutons de fonctions de chaque module sont accessibles directement sous la ligne colorée du module, dans la partie centrale de l'écran. Vous pouvez, à l'aide de ces symboles, selon les modules, importer, exporter, enregistrer ou imprimer des données. Les boutons sont expliqués plus en détails dans chaque module.



Onglet

Dans la partie droite et/ou gauche de l'interface du programme se trouvent des onglets avec différents contenus et outils, que vous pouvez afficher en cliquant sur le nom de l'onglet. Les contenus des onglets sont expliqués en détails dans chaque module.



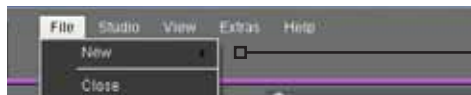
3.2 Menu principal

Dans le menu principal, vous voyez les boutons des cinq modules, qui vous permettent de passer de l'un à l'autre des différents modes du programme. Ils sont toujours accessibles, quel que soit le volet dans lequel vous vous situez.

Le menu principal est visible quel que soit le volet dans lequel vous vous situez. Selon le module choisi, le menu principal comprend différentes fonctions, caractéristiques du module.

3.2.1 Fichier

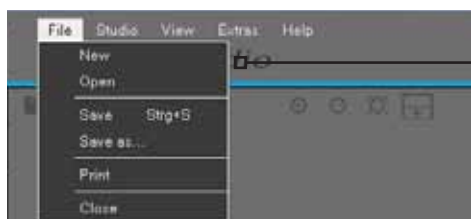
Le contenu du menu "Fichier" varie selon le module par rapport aux options d'enregistrement, d'impression ou d'ouverture. Le menu "Fichier" comprend toujours la possibilité de fermer le programme avec "Quitter". Des indications relatives aux différentes fonctions du menu "Fichier" sont données dans chaque module.



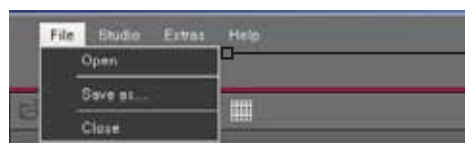
EXPLORER



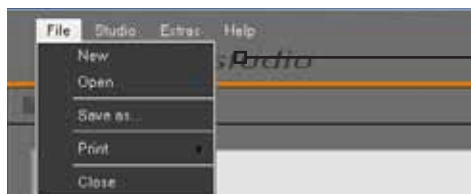
SHOW



PHOTOstudio



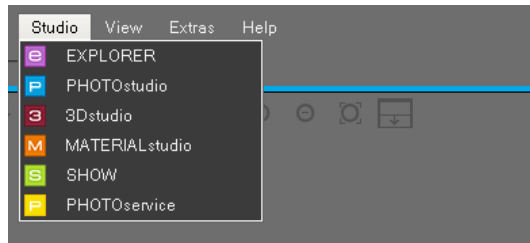
3Dstudio



MATERIALstudio

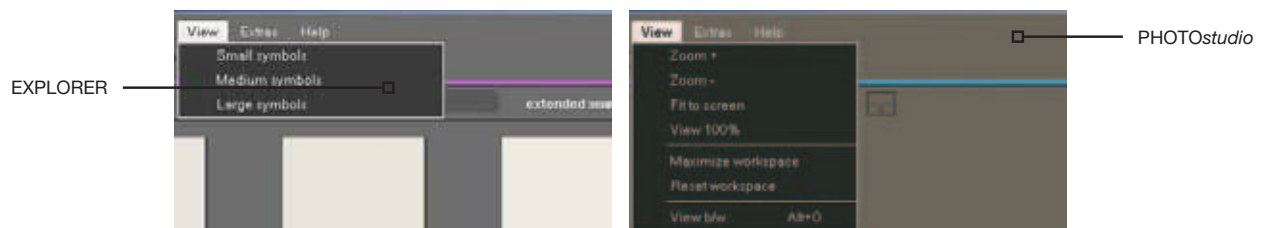
3.2.2 Studio

Dans le menu "Studio", vous avez la possibilité de passer d'un module à l'autre. En plus d'une vue d'ensemble des modules, vous avez ici accès au "PHOTOservice".



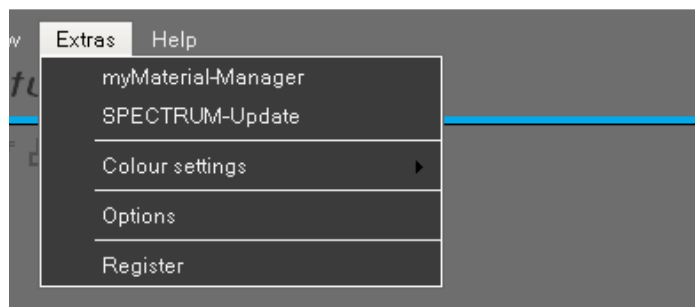
3.2.3 Affichage

Vous disposez du menu "Affichage" comme point de navigation dans les modules "EXPLORER" et "PHOTOstudio". Des indications relatives aux différentes fonctions du menu "Affichage" sont données dans chaque module.



3.2.4 Extras

Sous le menu "Extras", vous disposez de cinq fonctions différentes.



myMaterial-Manager

La fonction "myMaterial-Manager" affiche la fenêtre "myMaterial-Manager" de SPECTRUM 4.0. Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre 10 "myMaterial-Manager".

Mise à jour SPECTRUM

En cliquant sur "SPECTRUM-Update", vous pouvez installer la mise à jour la plus récente pour SPECTRUM 4.0 sur votre ordinateur. Voir pour cela le chapitre 2.3.

Réglages couleur

La fonction "Réglages couleur" vous permet de procéder à l'étalonnage de votre moniteur/imprimante à l'aide du nuancier d'étalonnage ou du ColorMunki. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre 11 "Fidélité des teintes - Etalonnage - ColorMunki".

Options

Si vous affichez les options, vous avez la possibilité de modifier les "Préférences générales" telles que répertoire de travail, répertoire de données et pays/langue. Les "Paramètres avancés" vous permettent de modifier l'enregistrement automatique de vos données dans *PHOTOstudio* ainsi que l'affichage de votre carte graphique (si votre carte graphique ne supporte pas le réglage standard "Open GL", vous pouvez ici changer le paramètre pour "Direct X"). Vous pouvez de plus activer resp. désactiver l'affichage des assistants de *PHOTOstudio* et *PHOTOService*.

Enregistrement

Vous accédez, via la fonction "Enregistrement", à la fenêtre de saisie pour l'enregistrement de vos données client, vous permettant d'utiliser *PHOTOService* et de s'inscrire à la newsletter gratuite. Vous trouverez plus d'informations concernant *PHOTOService* dans le chapitre 9. Vous trouverez des informations relatives au service gratuit de newsletter SPECTRUM dans le chapitre 12.

3.2.5 Aide

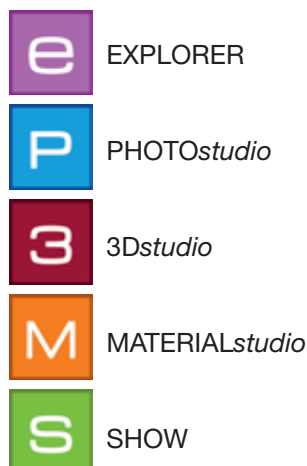
Vous accédez, via la fonction "Aide", à l'"Aide en ligne", la version en ligne du manuel de l'utilisateur SPECTRUM 4.0 (une connexion Internet est requise).

La partie "Version..." vous renseigne sur la version courante sur votre ordinateur de SPECTRUM 4.0. La fonction "Aide" est accessible depuis chaque module.



3.3 Navigation du programme - Modules

Dans la navigation du programme, vous voyez les boutons des cinq modules, qui vous permettent de passer de l'un à l'autre des différents modes du programme. Ils sont toujours accessibles, quel que soit le volet dans lequel vous vous situez.



3.4 Raccourcis

L'utilisation de raccourcis permet de simplifier l'utilisation de PHOTOstudios. Grâce à eux, vous atteignez plus rapidement votre objectif :



Retour



Supprimer point (le dernier point ajouté est supprimé, contrainte : Zone ouverte)

Suppr



PHOTOstudio - Supprimer point (marquer le point, puis appuyer sur Suppr)

Indication : Si le dernier point d'une zone est supprimé, celle-ci s'ouvre à nouveau.

EXPLORER - Supprimer répertoire de projet (marquer le projet, puis appuyer sur Suppr)

Ctrl + Clic



En mode tampon : Définir l'origine

Espace + Clic



Décaler image (possible aussi en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé)

Shift + Clic



Sélection multiple de points/lignes (maintenir Shift appuyée)

A



Tout sélectionner (dans l'onglet "Eléments de construction - Outils")

Ctrl



Déplacer la sélection (déplacer la souris en maintenant la touche Ctrl appuyée)

Esc



Eléments de construction - Outils>Grille - Retour en mode standard/ Déplacer point

Page haut



Zoom (grossir de l'affichage) Autre option: utiliser la molette de la souris

Page bas



Dézoomer (réduire l'affichage) Autre option: utiliser la mollette de la souris Utiliser la mollette de la souris

E + Clic



Mode Mise à l'échelle : Avec "E", passage en mode "Mise à l'échelle", cliquer à un endroit pour placer le point de fuite (= point de sortie pour la mise à l'échelle), touche "A" tout sélectionner, avec la touche "Ctrl" appuyé, déplacer la souris en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour mettre à l'échelle

I



Eléments de construction - Outils - Inverser la sélection

R + Clic



Mode Rotation : Avec "R", passage en mode Rotation, cliquer à un endroit pour définir le point de rotation (= point de sortie pour la rotation), touche "A" tout sélectionner, avec la touche "Ctrl" appuyée, déplacer la souris en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour effectuer une rotation

S



Eléments de construction - Outils > Grille - Insérer un point dans la zone/grille de coin (maintenir la touche "S" enfoncée et cliquer sur une ligne horizontale)

Ctrl + Z



PHOTOstudio - Annuler la dernière modification

Indication : Pour ce qui concerne la création de nouvelles zones, la dernière zone fermée est supprimée.

Alt + O



Affichage n/b

Ctrl + N



EXPLORER - Créer un nouveau projet

Ctrl + X



EXPLORER - Couper

Ctrl + C



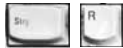
EXPLORER - Copier

Ctrl + V



EXPLORER - Coller

Ctrl + R



Renommer

(EXPLORER : Cliquer sur l'image dans un répertoire de projet, puis appuyer sur Ctrl + R)

Ctrl + S



Sauvegarde provisoire dans PHOTOstudio

F1



Appeler l'aide en ligne

Indication : Une connexion Internet existante est requise

3.5 Pictogrammes Caparol collections de couleurs

Lors d'une sélection à partir d'une collection de couleurs Caparol, différents pictogrammes vous sont affichés pour chaque teinte. Ceux-ci indiquent la faisabilité de cette teinte pour chaque matériau :



Couleurs de dispersion et enduits



Laque de résine alkyde et d'acrylique.



Couleurs silicates (nuançables dans Capatint)



Couleurs silicates (nuançables seulement en usine)



Enduit minéral léger



Couleurs silicones (nuançables dans Capatint)



Couleurs silicones (nuançables seulement en usine)



Couleurs calcaires



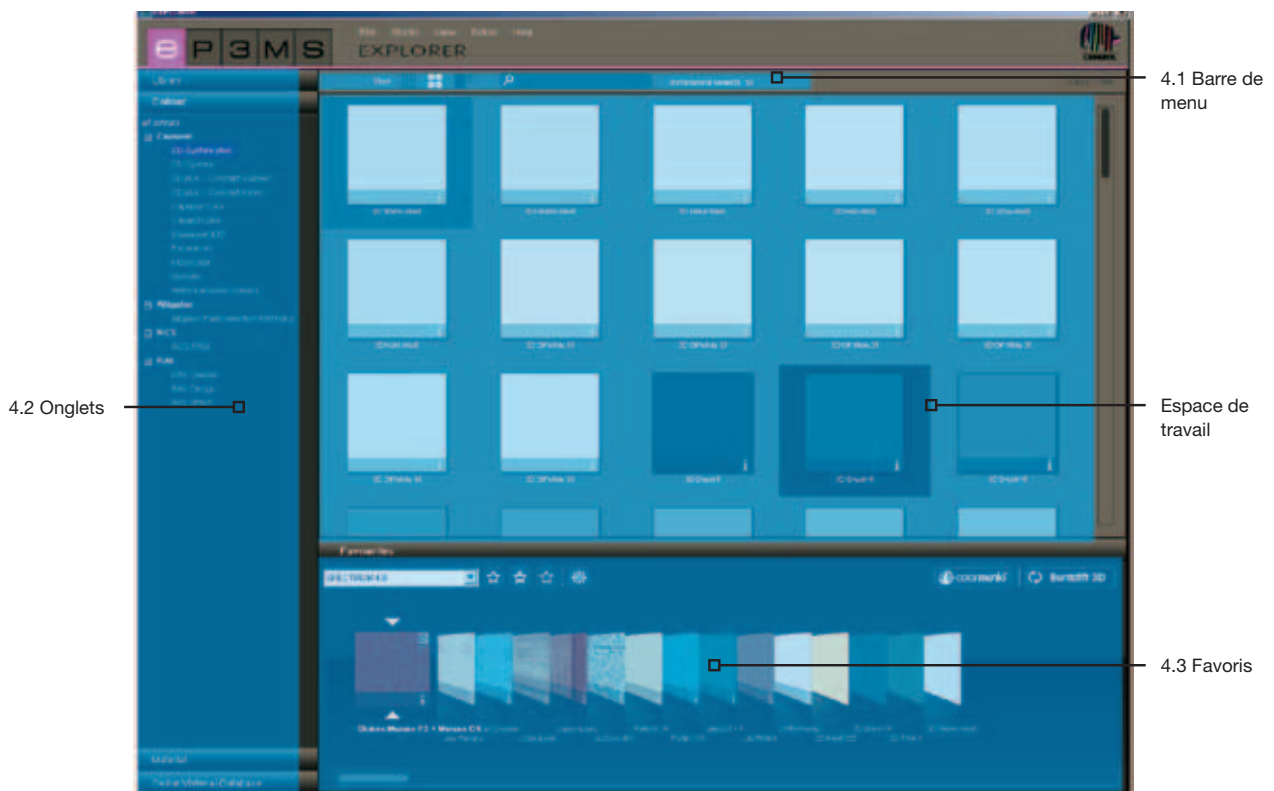
Luminosité



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.

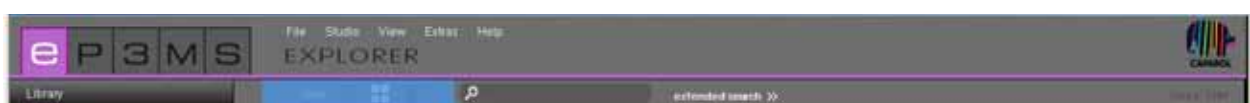
Ci-dessous, les différents onglets du module EXPLORER et leur fonctionnement sont présentés en détails.



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 :





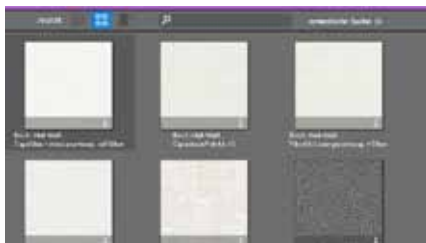
Affichage Petites icônes

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".



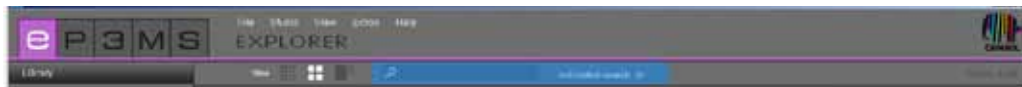
Affichage Grandes icônes


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



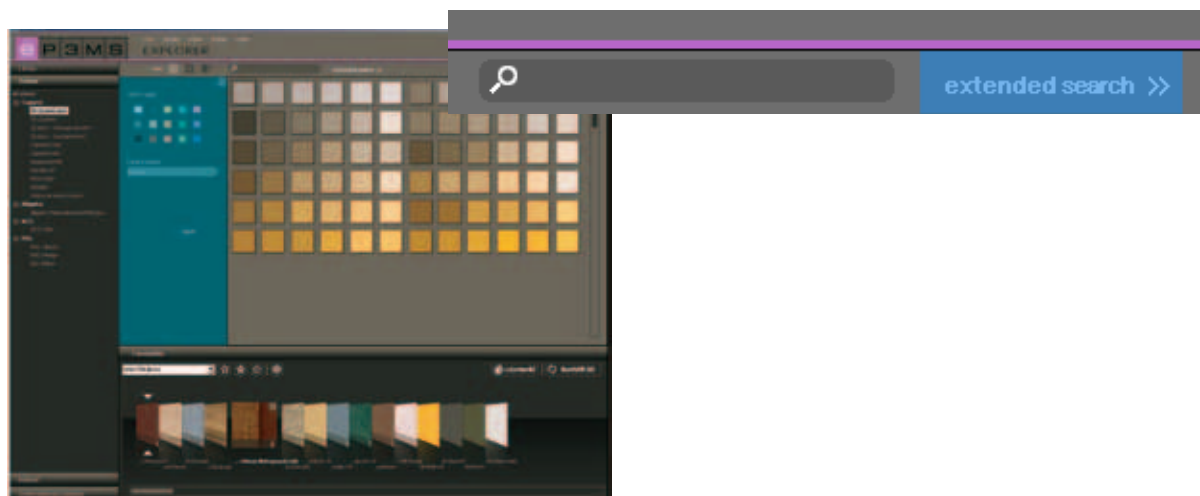
 Vous pouvez utiliser la fonction Recherche de la barre de menu pour tous les contenus d'onglets du module EXPLORER, à l'exception de la banque de données de matériaux en ligne. Si vous vous trouvez, par exemple, dans l'onglet "Couleur", vous pouvez entrer le nom d'une teinte dans le champ de recherche 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

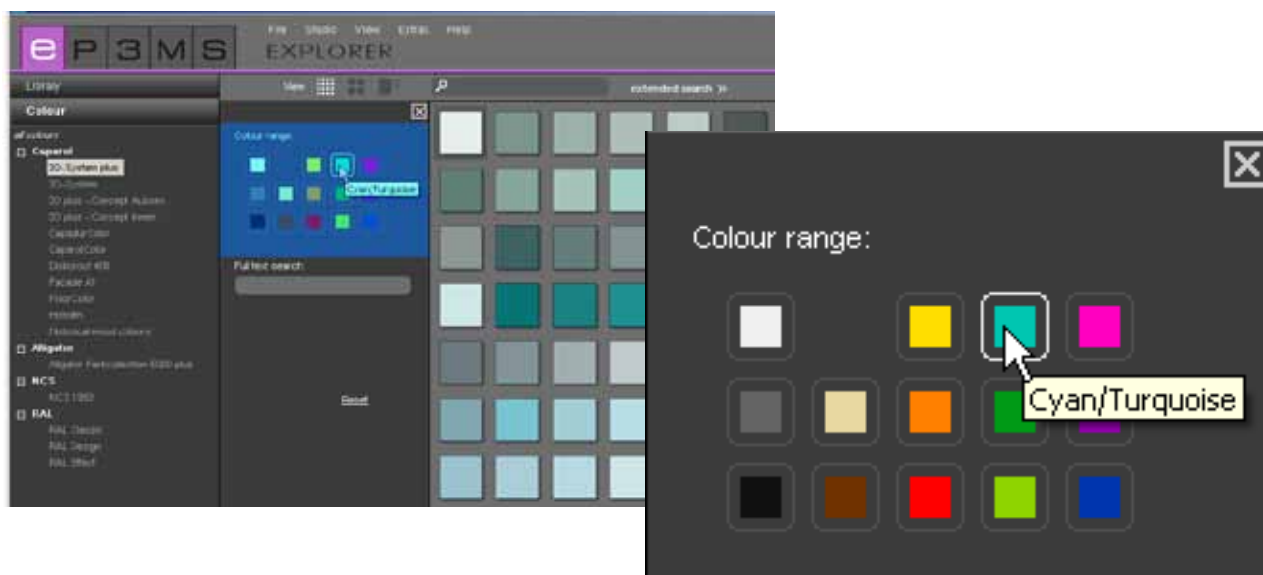
Dans la nouvelle version du programme, SPECTRUM 4.0 propose des fonctions avancées pour l'optimisation de votre recherche de produits, au sein des onglets "Couleur" et "Matériau".

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



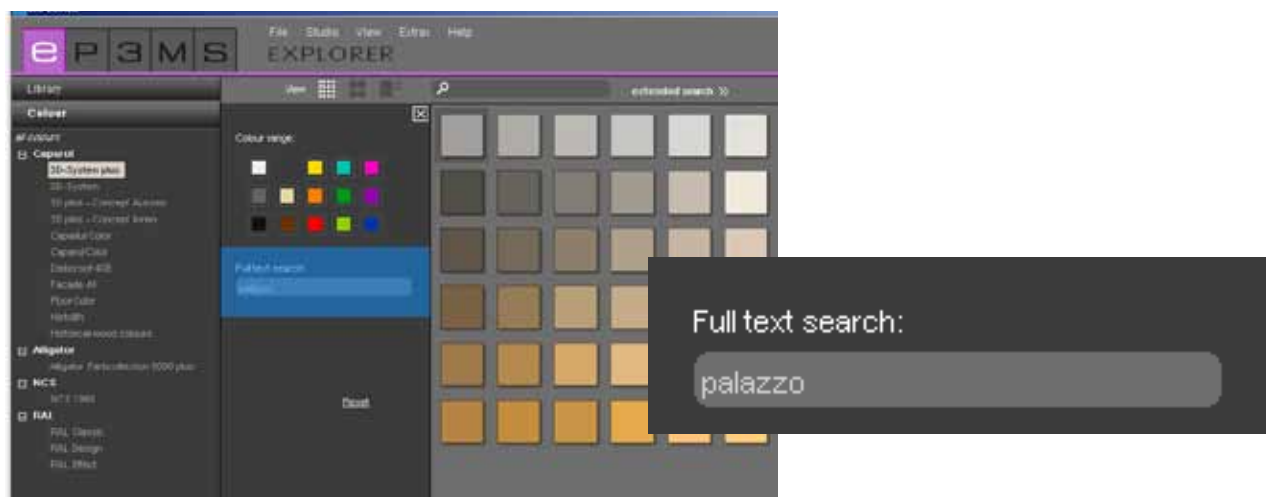
Type de teinte

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 :

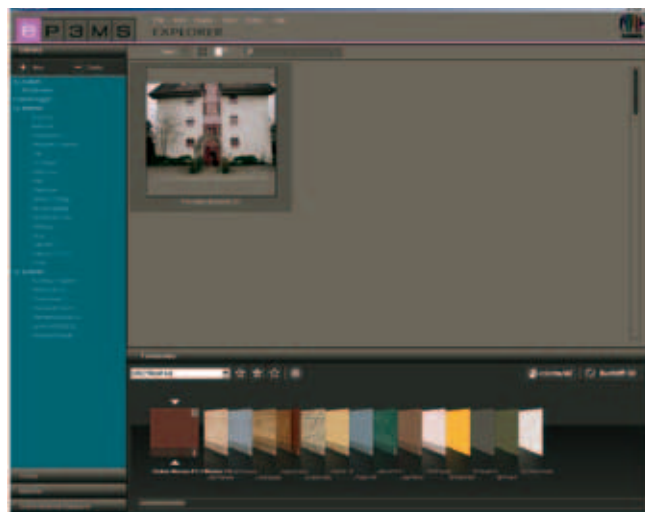


- Bibliothèque (chap. 4.2.1)
- Couleur (chap. 4.2.2)
- Matériau (chap. 4.2.3)
- Banque de données en ligne (chap. 4.2.4)

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").

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").

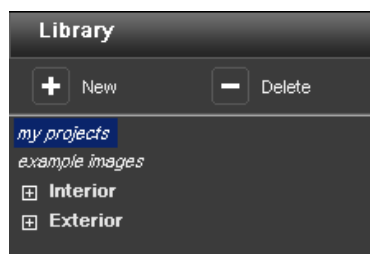
Pour ne voir les images d'exemples que d'une seule sous-catégorie (par ex. Habitation, Restaurant, ...), sélectionnez-la à l'aide d'un clic de souris.

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.

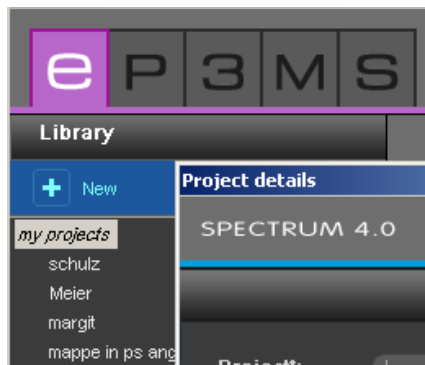
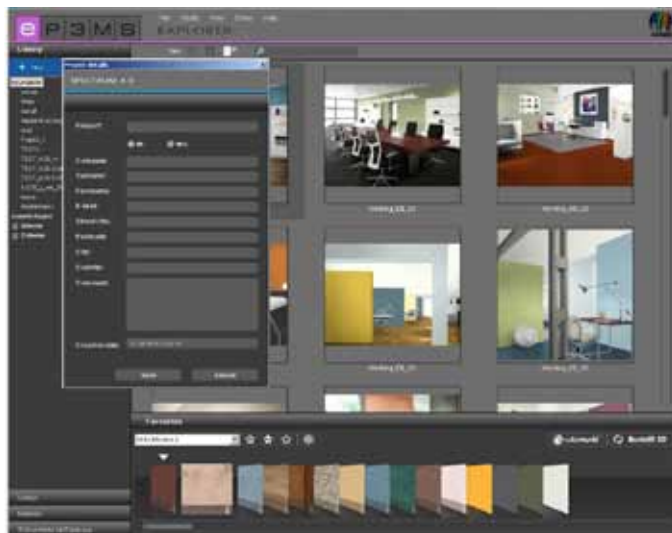


Créer nouveau projet

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".



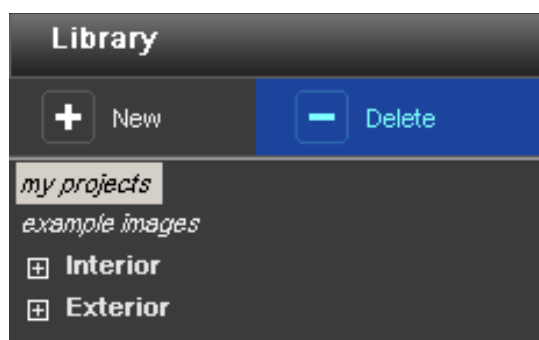
Editer les détails du projet

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

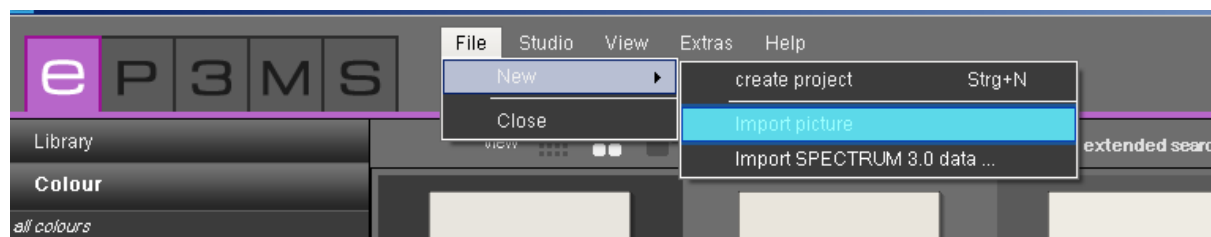
Pour effacer définitivement un projet existant de la liste de vos projets personnels, choisissez d'abord le projet concerné en cliquant sur son nom (la sélection est effective si le nom du projet apparaît sur fond bleu et si les contenus sont montrés dans l'espace de travail). Cliquez sur le bouton "Supprimer" ou appuyer 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.



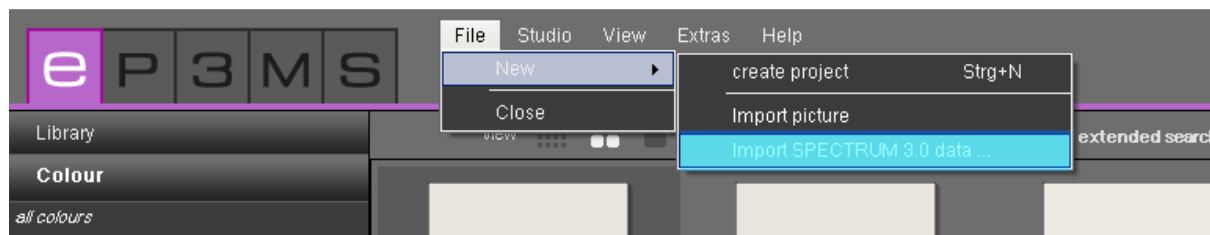
Importer des données d'images

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.



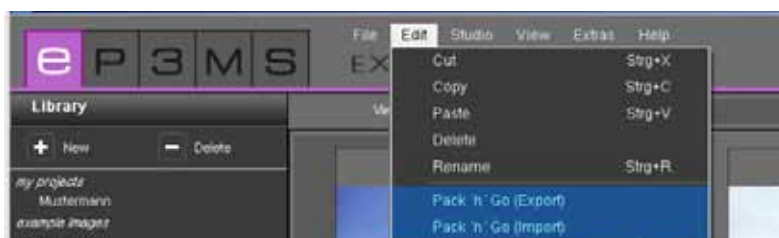
Importer données Spectrum 3.0

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

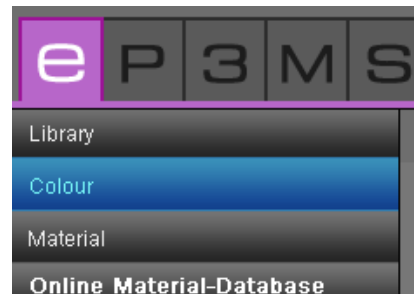
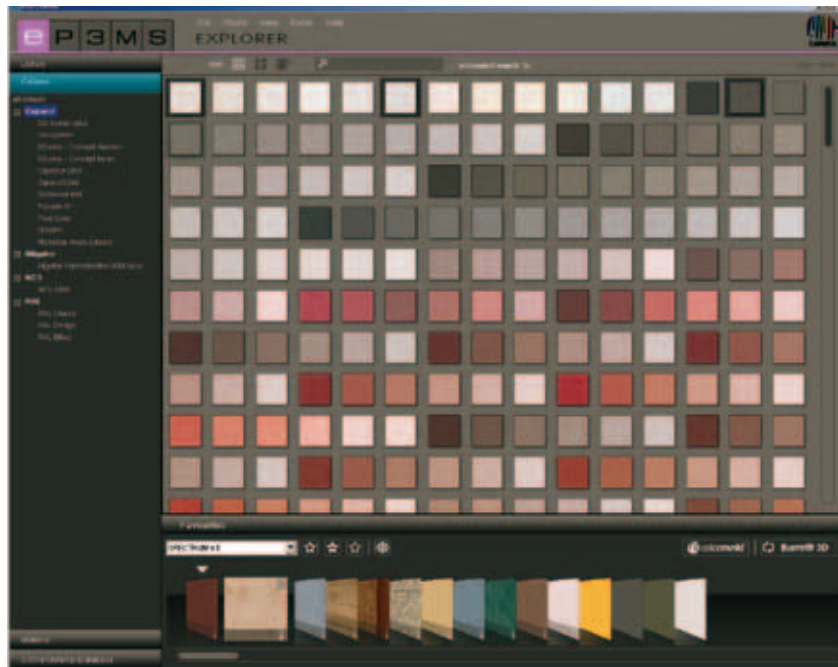
Pour exporter une image, sélectionnez l'image correspondante dans le répertoire du projet et choisissez "Editer">"Pack'n'Go (Export)". Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez sélectionner le dossier cible désiré pour l'image (par ex. un support de données externe comme une clé USB). Confirmez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



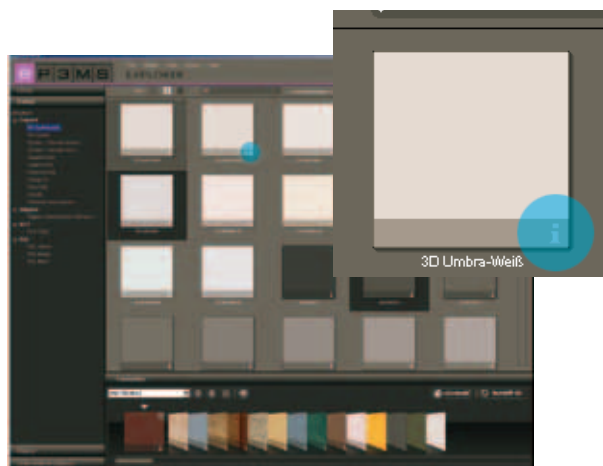
Choix de couleur

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.

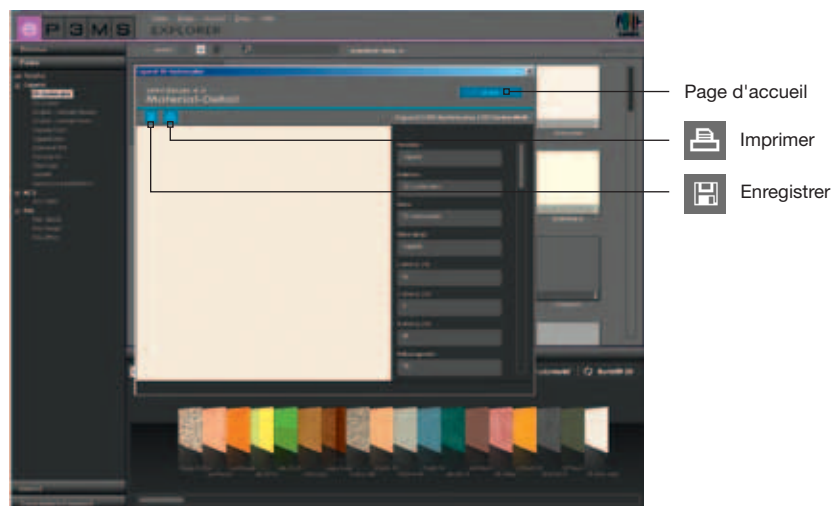


Une fenêtre s'ouvre au premier plan, représentant la teinte dans une vue agrandie et contenant des entrées telles que fabricant, collection, nom, valeurs RGB ou LCH, luminosité et famille de couleur. Vous avez aussi la possibilité d'enregistrer la teinte sur votre ordinateur, au format jpeg, TIFF ou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

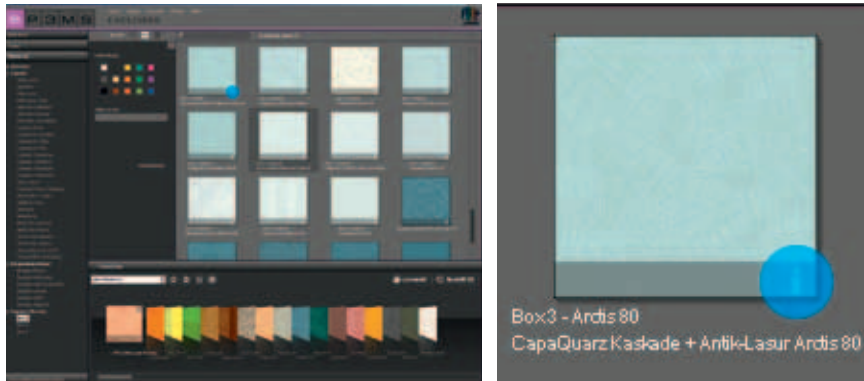
Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour ouvrir la liste des collections de ce fabricant. Sélectionnez une des collections d'un fabricant par un clic de souris, le contenu de cette collection est alors affiché.

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.



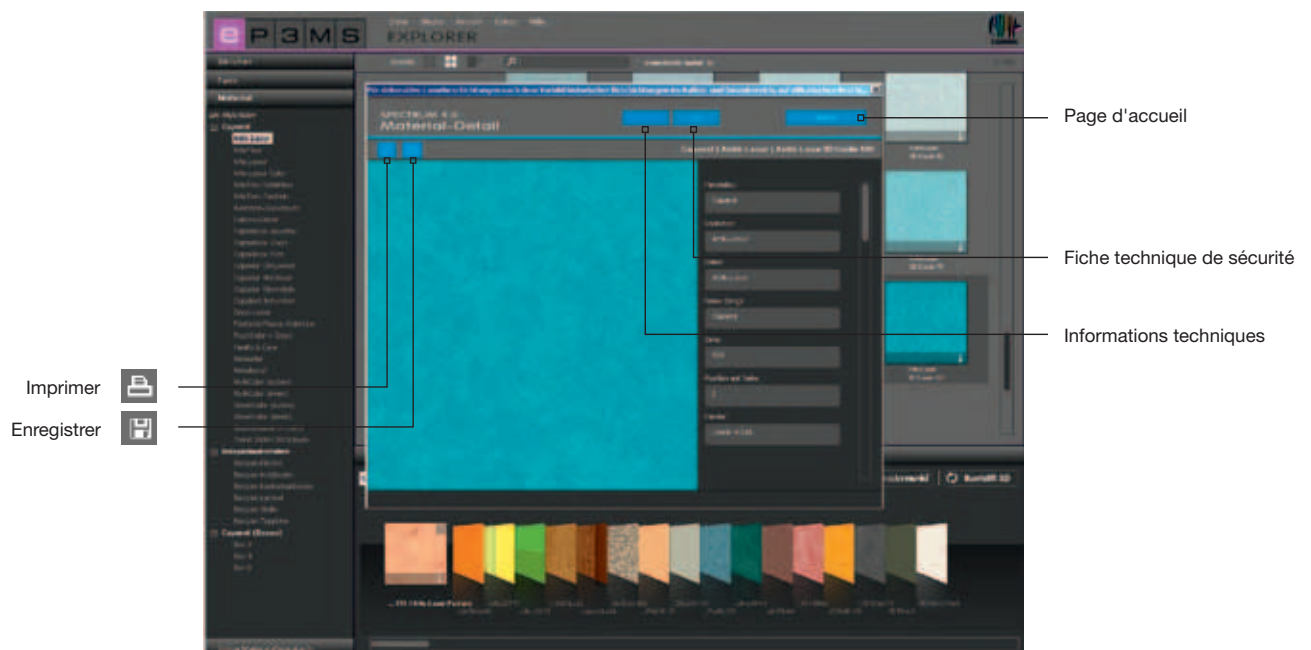
Une fenêtre s'ouvre au premier plan, représentant le matériau dans une vue agrandie et contenant des entrées telles que fabricant, collection, référence d'article et famille de couleur.

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.

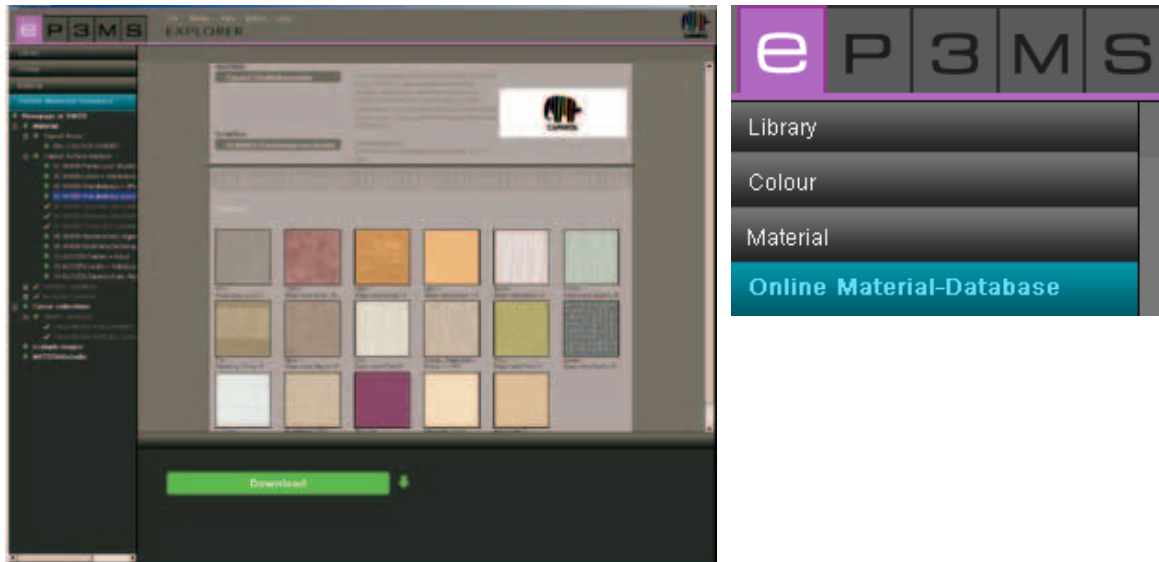
Pour fermer le détail des matériaux, cliquez sur le "x" en haut à droite de la fenêtre.



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

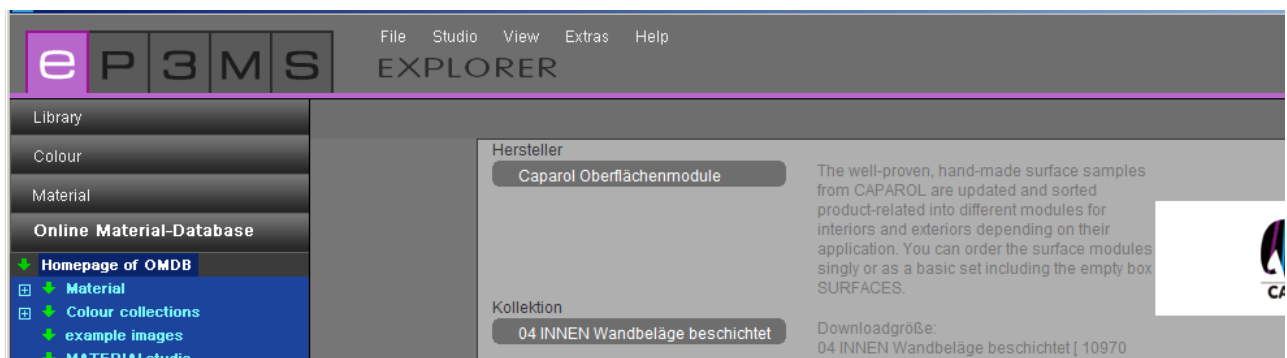
Vous obtenez ici des mises à jour pour les collections de teintes de chaque fabricant.

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).

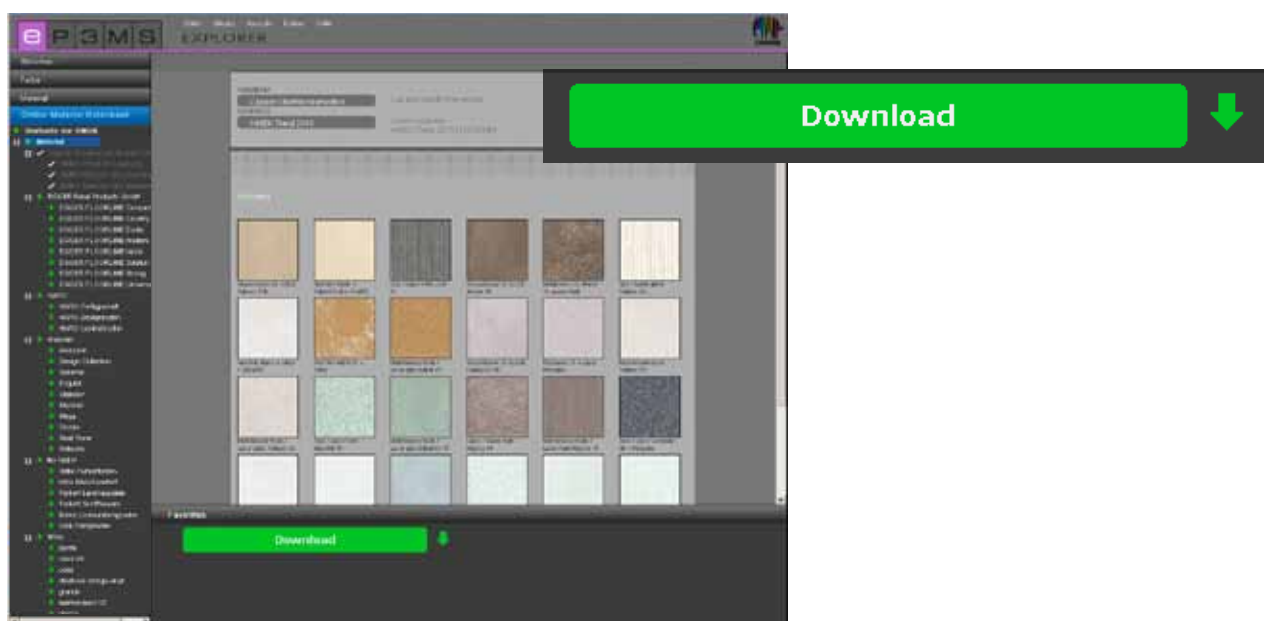


4. EXPLORER

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.

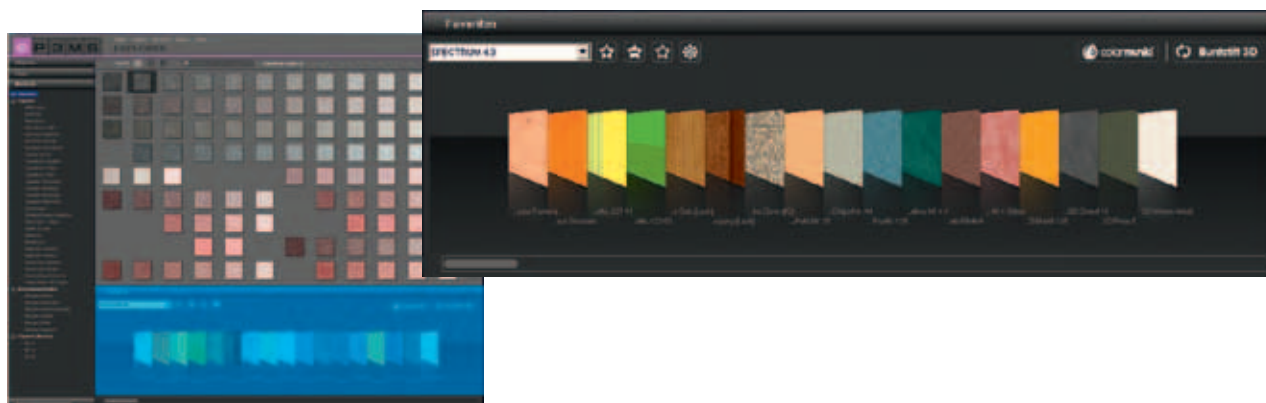
Si vous possédez déjà les données de produit d'une sous-catégorie, le nom de la catégorie est affiché en gris avec une coche blanche.

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

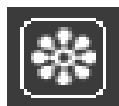
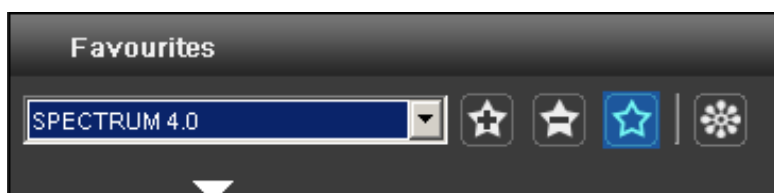
Si vous souhaitez supprimer un groupe de favoris complet ainsi que tout son contenu de l'onglet Favoris, sélectionnez d'abord le groupe à supprimer dans le menu déroulant. Cliquez ensuite sur le symbole d'"étoile" dans l'onglet "Favoris" et confirmez en cliquant sur "Oui" dans la fenêtre qui s'ouvre 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.



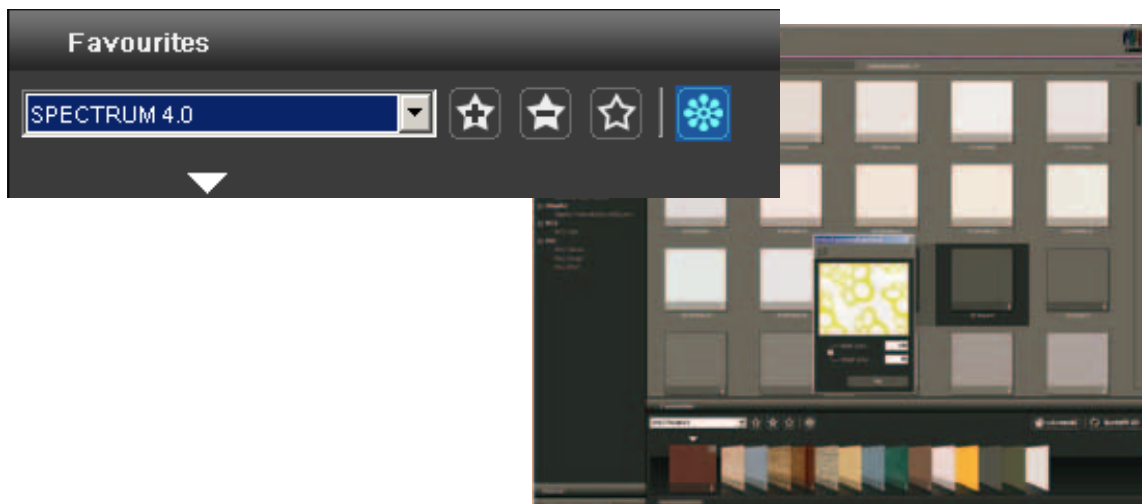
Insérer ses propres données d'images

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.

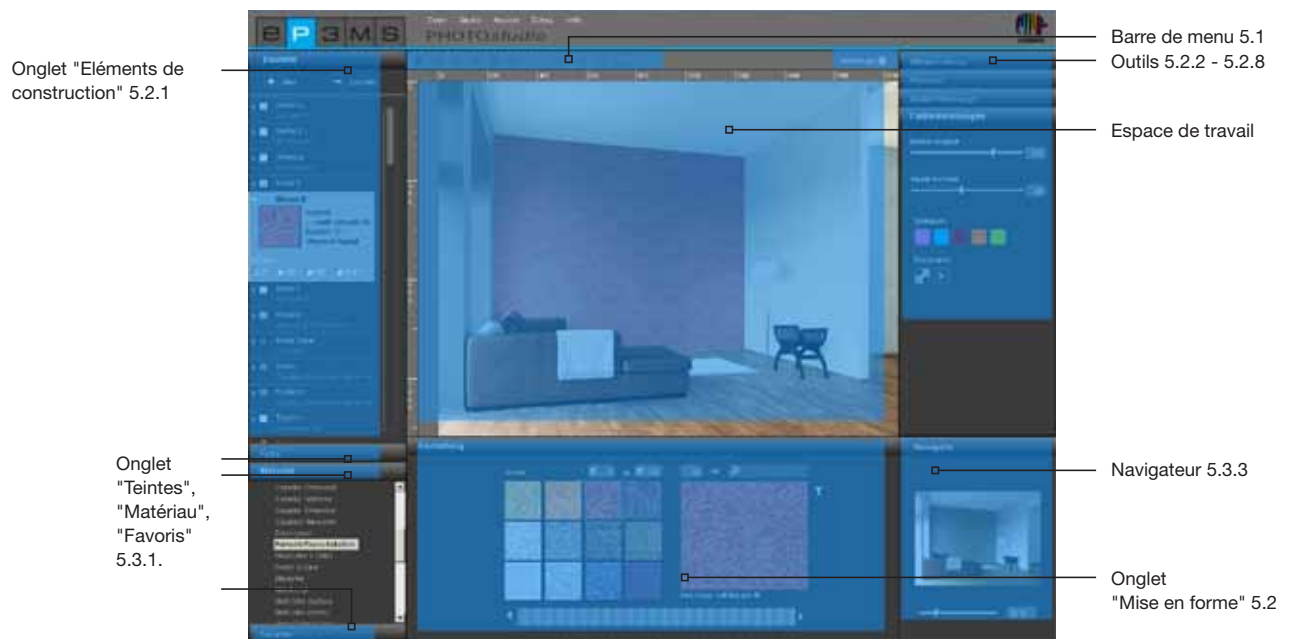




5. PHOTostudio

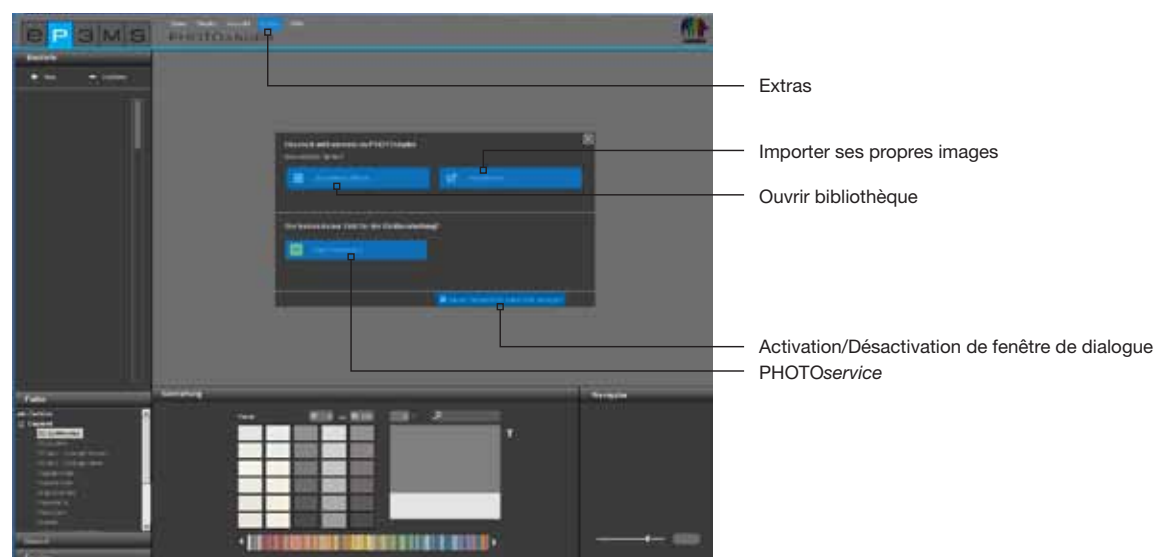
Avec le PHOTostudio, il est désormais possible, pour la première fois, de travailler et mettre en forme au sein d'un seul et même module. Ceci est rendu possible par la fusion de CREATIV- et BILDstudio de la version précédente (SPECTRUM 3.0) en PHOTostudio de SPECTRUM 4.0. La visualisation du projet est ainsi plus simple et plus rapide.

Le PHOTostudio permet de traiter vos propres photos, images d'exemples ou documents de plans. Des données d'images peuvent être retouchées, au besoin, masquées, puis mises en forme avec l'ensemble des teintes et matériaux du logiciel.



Assistant

Lors de la première ouverture de PHOTostudio, une fenêtre d'option apparaît, dans laquelle vous pouvez directement choisir différentes actions.



Vous avez, d'une part, l'option de choisir une image d'exemple à partir de la banque de données SPECTRUM 4.0, pour la charger directement dans PHOTOstudio pour la mise en forme.

Vous pouvez, d'autre part, importer une image à partir de votre PC ou d'un support de données externe dans SPECTRUM 4.0, afin de la préparer et d'effectuer sa mise en forme.

Cliquez directement sur "PHOTOservice", afin de préparer une image personnelle pour la mise en forme (PHOTOservice, voir chap. 9).

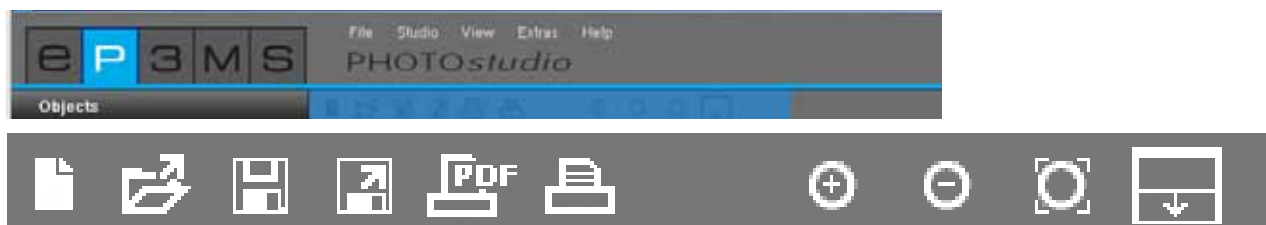
Vous obtenez plus d'informations relatives aux différentes options en passant la souris au-dessus de chaque bouton d'option.

Si vous ne souhaitez pas que l'assistant soit lancé au prochain démarrage de PHOTOstudio, veuillez décocher la case "Afficher cette fenêtre de dialogue à chaque démarrage". Vous pouvez aussi régler l'affichage à partir du menu principal sous "Extras">"Options", en choisissant "Activé" ou "Désactivé" dans le champ "Afficher Assistants".

Indication : Si vous chargez une image, par un double-clic, directement depuis le module EXPLORER vers le PHOTOstudio, alors l'assistant du PHOTOstudio est sauté.

5.1 Barre de menu

La barre de menu du PHOTOstudio montre des symboles, à l'aide desquels vous pouvez effectuer les actions suivantes : importer ses propres images, charger des images de banque de données existantes pour la mise en forme, ainsi qu'enregistrer, exporter et/ou imprimer des projets.



5.1.1 Importer une image personnelle

Si vous souhaitez importer votre propre image pour le traitement et la mise en forme dans PHOTOstudio, cliquez sur le bouton "Importer une nouvelle image" de la barre de menu (vous pouvez aussi passer par le menu principal "Fichier">"Nouveau"). Une fenêtre s'ouvre, avec laquelle vous pouvez sélectionner une image à partir de votre disque dur ou d'un support de données externe. Confirmez la sélection en cliquant sur "Ouvrir". La fenêtre de projet de SPECTRUM 4.0 s'ouvre. Vous pouvez y attribuer l'image à un projet existant en sélectionnant un répertoire de projet ou créer un nouveau répertoire de projet (Créer un projet, voir chap. 4.2.1 "Projets personnels"). Donner un nouveau "Nom de projet" à l'image ou conservez le nom affiché. Cliquez sur "Enregistrer" et l'image est directement chargée dans le PHOTOstudio pour le traitement. Pour la création de projets, veuillez lire le chapitre 5.2 "Traiter des images et les préparer pour la mise en forme".

Indication : Assurez-vous que les images à importer ou les documents de plans sont disponibles au format jpeg, TIFF ou PNG, car elles ne peuvent pas être chargées dans SPECTRUM si cette condition n'est pas remplie. Assurez-vous de plus que vos images présentent une résolution d'au moins 1920 x 1440 pixels avec 150 dpi, afin que les projets puissent être imprimés avec une qualité suffisante.



5.1.2 Charger une image de banque de données existante

Pour charger une image déjà disponible depuis la banque de données, cliquez sur le bouton "Ouvrir" dans la barre de menu du PHOTOstudio (possible aussi via menu principal "Fichier">"Ouvrir"). La bibliothèque du module EXPLORER est ouverte dans une fenêtre. Choisissez, à l'aide de la souris, l'image souhaitée à partir des projets personnels ou des images d'exemples (Choix d'image, voir chap. 4.2.1 "Images de banque de données") et confirmez avec "OK".



5.1.3 Enregistrer projet

Après avoir mis en forme une image, enregistrez le projet en cliquant sur le symbole "Enregistrer" (menu principal "Fichier">"Enregistrer sous"). La fenêtre de projet s'ouvre et vous pouvez y attribuer l'image à un projet existant ou créer un nouveau répertoire de projet (Créer un projet, voir chap. 4.2.1 "Projets personnels"). Donner un nouveau nom de projet à l'image.

Indication : Il est recommandé d'enregistrer l'image de temps à autre, au cours du traitement et de la mise en forme, pour s'assurer que votre travail ne sera pas perdu en cas d'extinction inopportune de l'ordinateur ou du programme (raccourci : Ctrl + S; menu principal "Fichier">"Enregistrer").

Pour assurer l'enregistrement régulier des données, vous pouvez régler un enregistrement automatique, en passant par le menu principal. Sous "Extras">"Options", dans les réglages avancés, il est possible d'entrer un nombre de minutes, après lequel un enregistrement a lieu automatiquement et régulièrement dans PHOTOstudio. Enregistrez les modifications en cliquant sur "Appliquer".



5.1.4 Exporter projet

Vous avez la possibilité d'enregistrer votre projet sous forme de fichier jpeg, TIFF ou PNG sur votre PC ou sur un support de données externe, en cliquant sur le symbole "Exporter projet". Donnez un nom de fichier au projet dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez une répertoire de destination et cliquez sur "Enregistrer". Vous pouvez ainsi envoyer l'image de projet, par ex. en tant que mail, à un client ou l'utiliser dans d'autres applications.

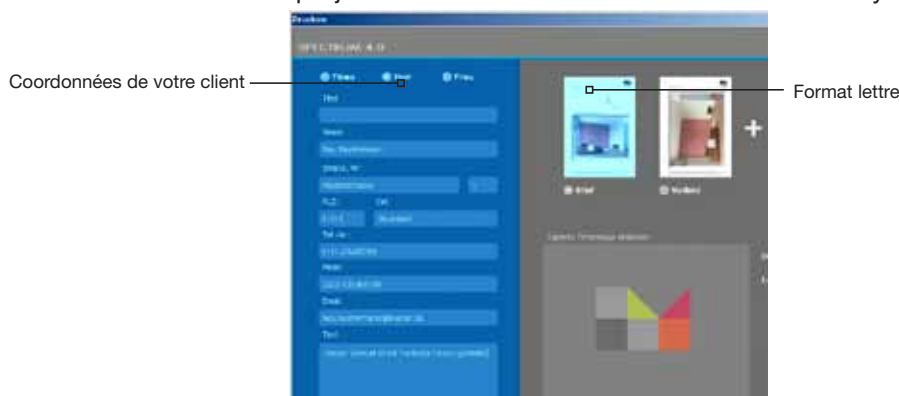


5.1.5 Créer un PDF

Cliquez sur le bouton "Imprimer PDF" de la barre de menu (menu principal "Fichier">"Imprimer"), afin d'imprimer le projet actuellement affiché. Dans la fenêtre qui apparaît, vous avez la possibilité de choisir entre un format lettre ou plein écran pour la création du PDF. En plus de cela, il est possible d'ajouter et d'imprimer une liste de toutes les teintes et de tous les matériaux utilisés, incluant représentation miniature et appellation exacte du produit.

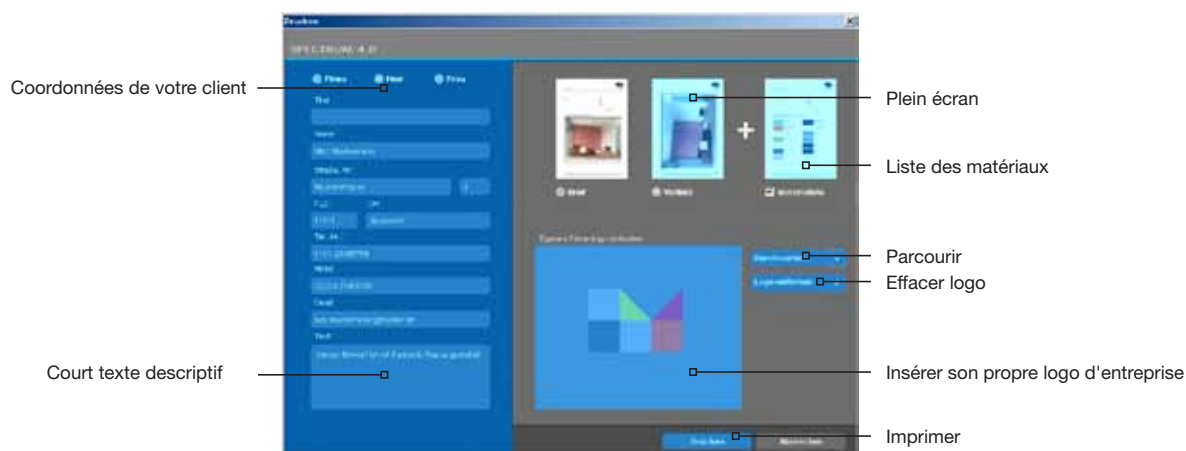
Lettre

Le format lettre contient, en plus d'une partie pour les coordonnées de votre client, une représentation de format réduit de votre projet. C'est le bon choix si vous souhaitez envoyer le projet par courrier.



Plein écran

Le format plein écran affiche votre projet en taille maximale sur une feuille A4.



Sélectionnez le mode "Lettre" ou "Plein écran" dans la partie supérieure droite de la fenêtre et indiquez les coordonnées nécessaires de votre destinataire (les coordonnées n'apparaissent que lors du choix de format lettre). Vous pouvez aussi rédiger un court texte descriptif sur la mise en forme des couleurs. La liste des matériaux est jointe par défaut, mais vous pouvez décocher la case pour que ce ne soit pas le cas.

Vous pouvez insérer votre propre logo dans la mise en page, qui apparaîtra alors dans la fenêtre de la lettre. Cliquez pour cela sur "Parcourir" pour sélectionner votre logo à partir de votre PC ou d'un support de données externe et le charger dans SPECTRUM 4.0. Le logo sélectionné apparaît par exemple dans la fenêtre "Insérer son propre logo d'entreprise". Pour imprimer le logo, cliquez sur "Supprimer logo".

Indication : Assurez-vous que votre logo est disponible au format jpeg, TIFF ou PNG, pour pouvoir l'utiliser dans SPECTRUM 4.0.

Si vous avez saisi toutes les indications concernant votre projet, cliquez sur "Imprimer", afin de créer un fichier PDF de votre projet, que vous pouvez, selon le besoin, enregistrer ou imprimer.



5.1.6 Imprimer projet

Si vous souhaitez imprimer un projet sans créer de PDF, cliquez sur le symbole "Imprimer" ("Fenêtre de dialogue imprimer") de la barre de menu. La fenêtre de dialogue d'impression de votre ordinateur s'ouvre. Choisissez l'imprimante et les paramètres d'impression. Le projet est alors imprimé en tant qu'image, sans texte et sans logo.

5.1.7 Boutons d'affichage



Zoom avant

Cliquez sur ce bouton pour agrandir votre image dans l'espace de travail.



Zoom arrière

Utilisez ce bouton pour réduire la taille de votre image dans l'espace de travail.



Ajuster l'échelle

A l'aide de ce bouton, vous pouvez ajuster précisément la taille de votre image à l'espace de travail.



Agrandir l'espace de travail

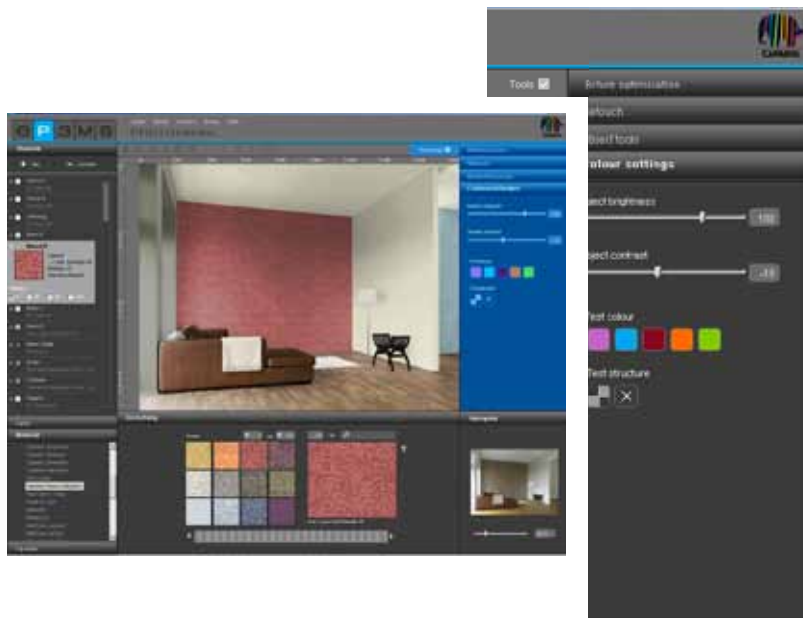
Ce bouton masque les onglets de mise en forme et d'outils et agrandit ainsi l'espace de travail.

Indication : Les fonctions représentées ici peuvent aussi être activées à partir du menu "Affichage" du menu principal.

5.2 Traiter des images et les préparer pour la mise en forme

Si vous avez chargé une nouvelle image dans SPECTRUM 4.0, vous devez d'abord la préparer pour la mise en forme ultérieure, en la retouchant, si nécessaire, et en définissant des éléments de construction, des zones et des quadrillages pour la mise en forme des couleurs et des matériaux.

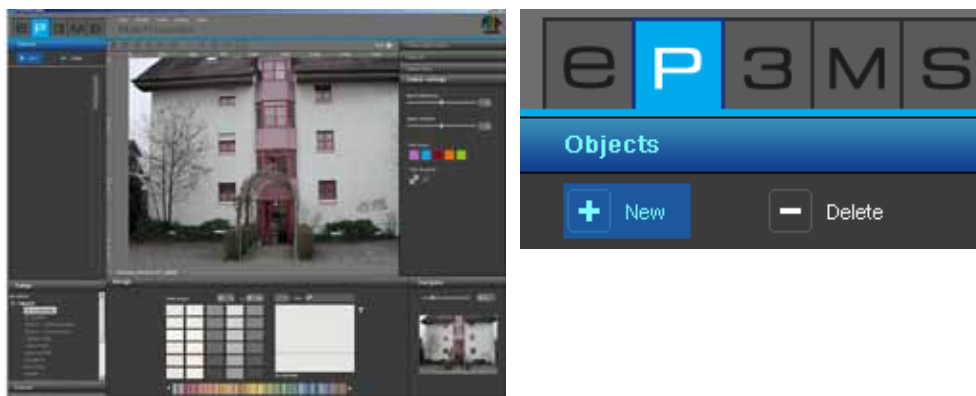
Les outils du PHOTOstudio se trouvent à droite de l'espace de travail. Afficher ou masquez-les en cliquant sur la case Outils.



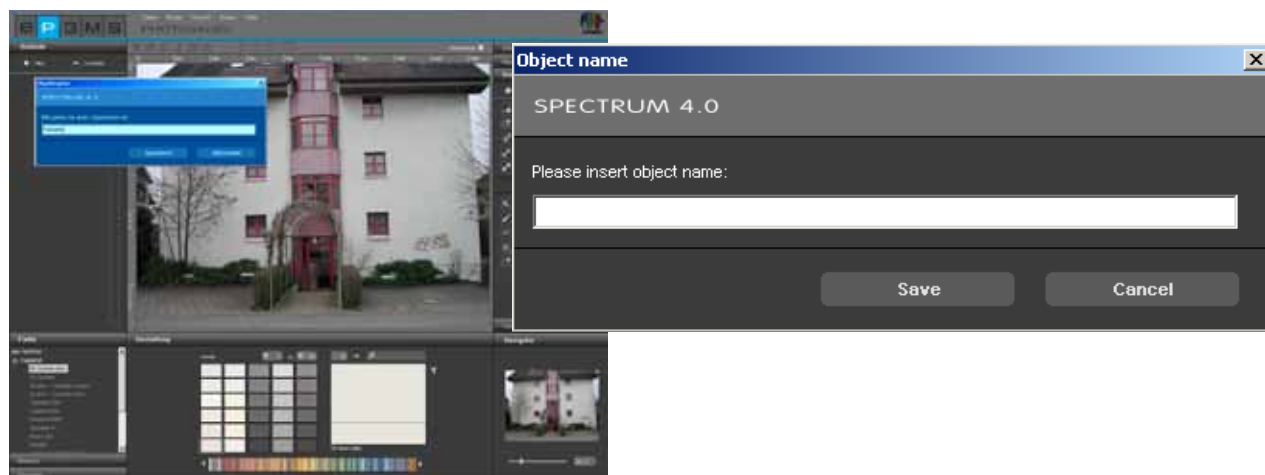
5.2.1 Éléments de construction

Créer un élément de construction

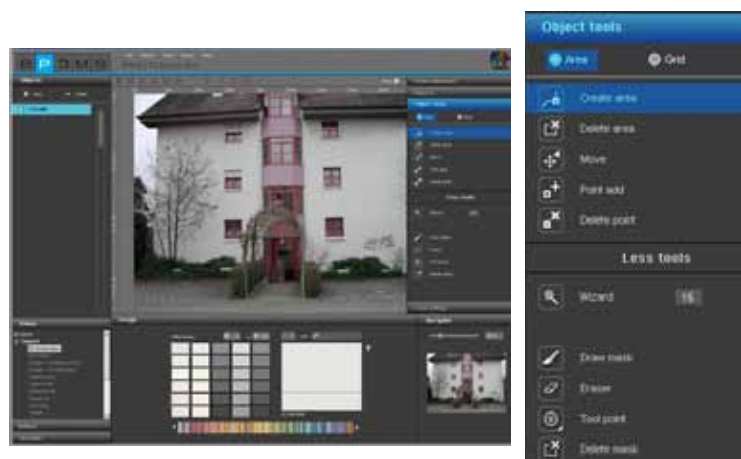
Pour pouvoir mettre en forme une façade ou une pièce d'intérieur avec différentes couleurs et matériaux, des éléments de construction doivent être chaque fois définis. Les éléments de construction d'une image peuvent être définis et visualisés dans l'onglet "Éléments de construction" sur la partie gauche de PHOTOstudio.



Créer un nouvel élément de construction en cliquant sur le bouton "Nouveau". La fenêtre "Nom de l'élément" s'ouvre, vous permettant de donner un nom spécifique à l'élément de construction, par ex. toit, mur gauche, soubassement, etc. Cliquez ensuite sur "Enregistrer" et le nouvel élément apparaît dans la liste des éléments de construction. Si vous cliquez sur "Annuler", aucun élément de construction n'est créé.



Dès que vous avez créé un élément de construction, l'outil "Créer zone" est automatiquement activé, de telle sorte que vous pouvez immédiatement créer une zone dans l'image (assortir des éléments de construction avec des zones, voir chap. 5.2.3 "Outils : Zones").

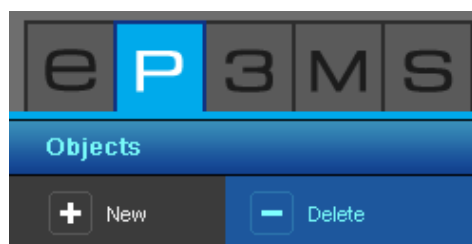


Indication : Vous pouvez créer un nombre illimité d'éléments de construction par image.

Pour changer le nom d'un élément de construction, double-cliquez sur l'élément de construction concerné ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément et choisissez "Renommer l'élément". Dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre alors, vous pouvez changer le nom.

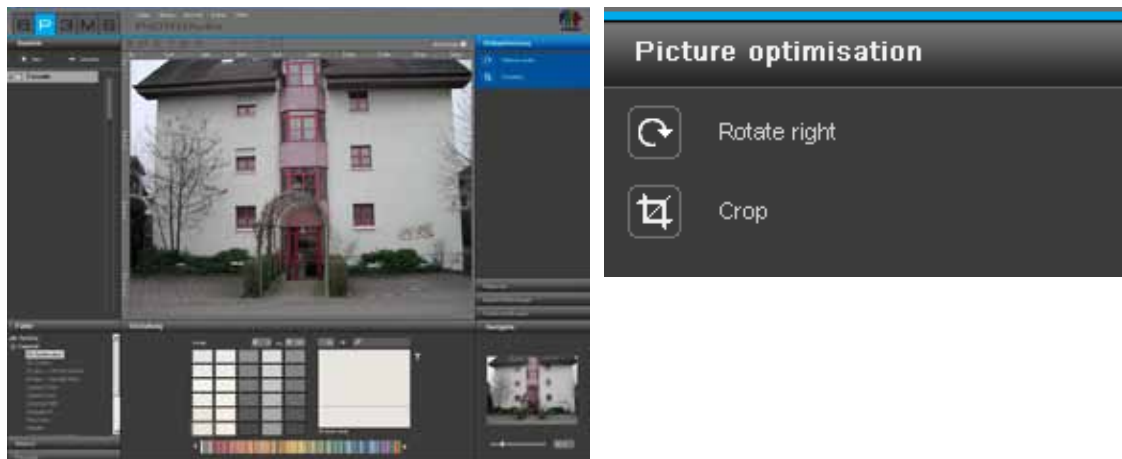
Supprimer éléments de construction

Pour supprimer un élément de construction, marquez à l'aide d'un clic de souris et cliquez sur le bouton "Supprimer". Répondez "Oui" dans la boîte dialogue qui apparaît et l'élément de construction (ainsi que toutes les zones, quadrillages et informations de teintes) est définitivement effacé de la liste.



5.2.2 Outils : Optimisation de l'image

Après l'ouverture d'une image dans PHOTostudio, vous pouvez l'ajuster à la position et à la taille désirée à l'aide de l'optimisation d'image.



Rotation :

Utilisez la fonction "Rotation" pour faire tourner votre image dans l'espace de travail. Pour chaque clic sur le bouton "Rotation", l'image effectue une rotation de 90° dans le sens horaire.

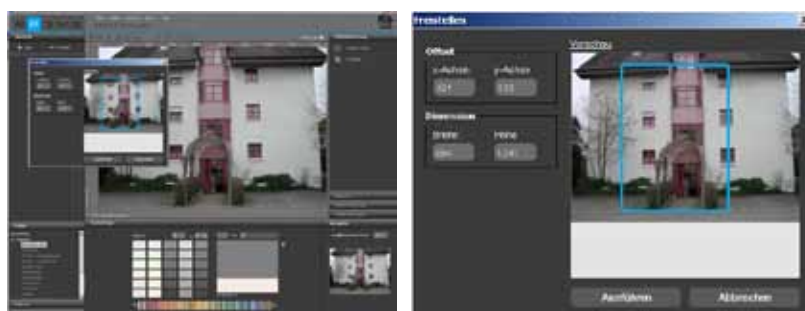


Détourer

Utilisez la fonction "Détourer", afin de découper une section de l'image pour la mise en forme. En cliquant sur l'outil "Détourer", une fenêtre s'ouvre, dans laquelle un aperçu de votre image est affiché, ainsi que les options de détourage disponibles "Décalage" et "Dimension". Le cadre bleu montre la section actuellement choisie.

Pour la définition de la section, cliquez dans la représentation miniature de l'image et dessiner un grand cadre en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, correspondant au détourage. Cliquez ensuite sur "Effectuer" afin de détourer l'image selon les indications.

Il est aussi possible de découper une section de l'image en saisissant précisément la valeur des options "Décalage" et "Dimension". L'option "Offset" permet de décaler la section par rapport aux axes X et Y. Plus la valeur en X et Y est grande, plus votre sélection se décale vers la droite (axe X) ou vers le bas (axe Y). La saisie de la Largeur et de la Hauteur dans la partie "Dimension" vous permet de faire varier la taille de votre section.



Indication : Vous pouvez lire la hauteur et la largeur de votre image à l'aide de la règle dans la zone de travail. Ces mesures vous servent de point de départ pour la définition de la hauteur et de la largeur de la section souhaitée.

5.2.3 Outils : Zone



Assortir des éléments de construction avec des zones

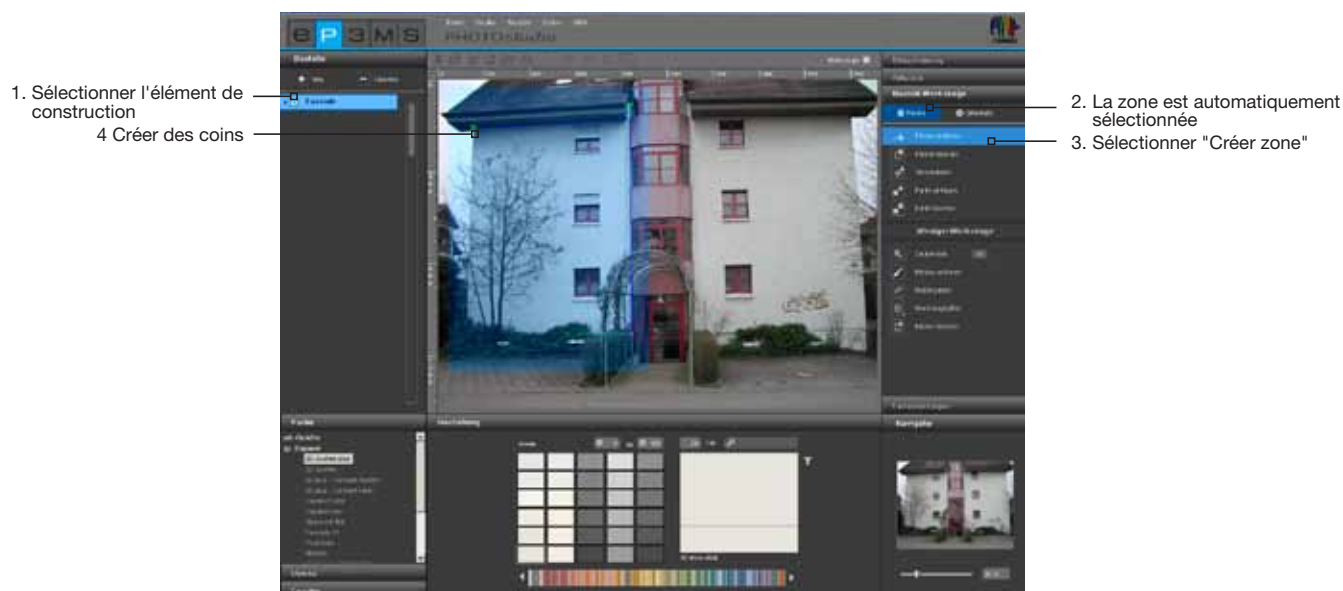
Pour chaque élément de construction, la zone exacte correspondant à la mise en forme ultérieure de la couleur et du matériau doit être définie à la suite de sa création. Il est possible de créer un nombre illimité de zones au sein d'un élément de construction. Celles-ci se voient attribuer, au moment de la mise en forme, la même couleur et le même matériau.

Lors de la définition de zones, vous pouvez choisir entre la création d'une "Zone" ou d'un "Quadrillage". Choisissez "Zone" pour doter l'élément de construction d'une couleur. Si l'élément de construction doit aussi être assorti de matériaux (par ex. techniques à la truelle, bois, carrelage, ...) pour la mise en forme ultérieure, alors un "Quadrillage" est aussi nécessaire pour la perspective.

Indication : Il est nécessaire, pour la création de quadrillages, qu'une zone soit disponible.

Créer des zones

Pour créer une nouvelle zone au sein d'un élément de construction, sélectionnez d'abord l'élément correspondant. Cliquez ensuite sur l'outil "Créer zone". A l'aide d'un clic de souris, commencez à définir les coins de votre zone - l'outil établit ici automatiquement la liaison entre les points définis.



Pour fermer la zone, effectuez un double-clic, pour le dernier point, sur le point de départ de votre zone. (La zone est correctement fermée si la ligne servant à créer des zones ne suit plus le pointeur de la souris.) Vous pouvez également, en double-cliquant pour l'avant-dernier point, générer automatiquement le dernier segment pour fermer la zone.

Indication : Si vous souhaitez supprimer un point pendant la création d'une zone, cliquez sur la touche "Retour arrière" de votre clavier. A chaque fois que la touche est appuyée, le point placé en dernier est supprimé. Vous pouvez ensuite directement continuer à terminer la zone.

Après la fermeture d'une zone, vous pouvez définir de la même façon d'autres zones au sein du même élément de construction. Cliquez pour cela à nouveau sur l'outil "Créer Zone" et définissez votre zone comme décrit.

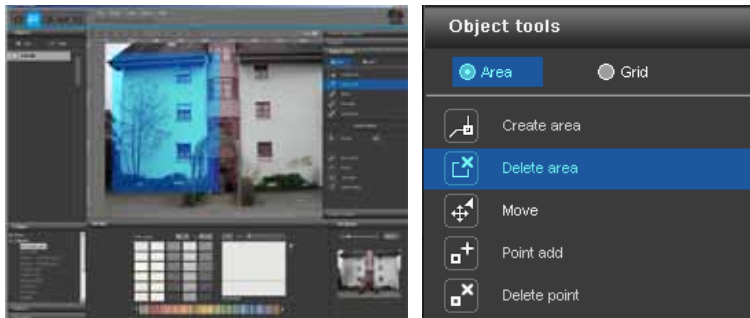
Indication : Lors de la mise en forme, veillez à ce que toutes les zones d'un élément de construction se voient attribuer la même couleur et le même matériau.

Si vous souhaitez découper un polygone à partir d'une zone existante, par ex. si vous souhaitez enlever les fenêtres d'une façade, créez une nouvelle zone au sein de la zone existante avec "Créer zone". Les intersections de zones qui se superposent sont enlevées.



Supprimer zone

Pour supprimer une zone, choisissez l'outil "Supprimer zone" et cliquez sur un ligne/un point de la zone que vous souhaitez supprimer. Confirmez avec "Oui" pour supprimer la zone souhaitée.

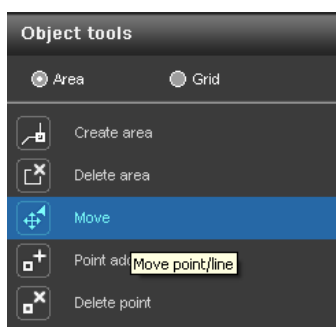


Déplacement de points/lignes

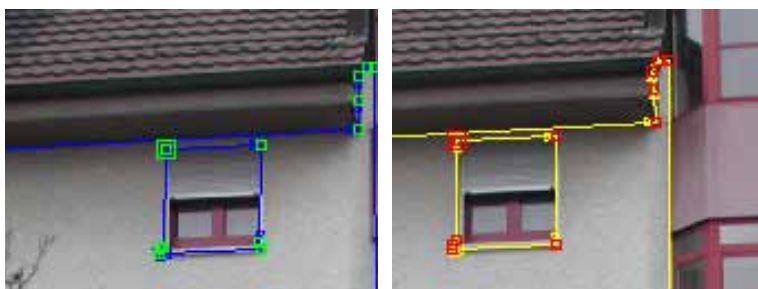
Si vous avez créé une zone, vous pouvez optimiser sa position en déplaçant des points et/ou des lignes, en insérant des nouveaux points ou en supprimant des points existants

Indication : Après la création d'une zone, l'outil "Déplacer" est automatiquement sélectionné.

Pour déplacer des points, sélectionnez l'outil "Déplacer", cliquez sur un point (les points actifs sont rouges, les points inactifs sont verts) et placez-le à l'endroit désiré en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.



Pour déplacer des lignes, sélectionnez l'outil "Déplacer", cliquez sur une ligne (les lignes non sélectionnées sont bleues, les lignes sélectionnées sont jaunes) et placez-la à l'endroit désiré en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Les extrémités de la ligne sont déplacées parallèlement et les lignes attenantes sont déformées en conséquence.

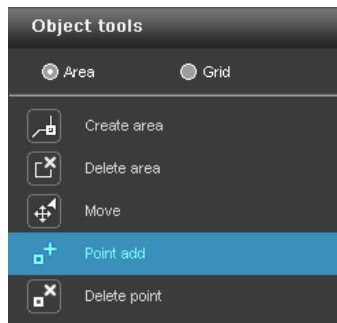


Pour déplacer toutes les zones au sein d'un élément de construction, cliquez à l'extérieur de votre polygone dans l'image - afin de désactiver toutes les zones. Appuyez sur la touche "A" de votre clavier pour "Tout sélectionner" et déplacez la souris en maintenant le bouton gauche et la touche Ctrl enfoncés.



Insérer des points

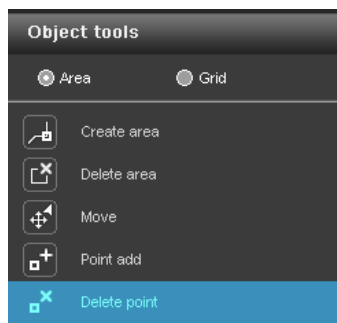
Si vous activez l'outil "Insérer point", puis cliquez sur la ligne d'une zone avec le pointeur de la souris, un nouveau point est placé à cet endroit. Vous pouvez remarquer que le pointeur de la souris se trouve sur la ligne lorsque celle-ci devient blanche. Avec l'outil "Déplacer", vous pouvez positionner les nouveaux points.



Suppression points/lignes

Activez l'outil "Supprimer point" pour supprimer des points. Le point est alors immédiatement supprimé lorsque vous cliquez dessus. La zone reste fermée puisque les points ou les lignes voisin(e)s sont automatiquement relié(e)s.

Vous pouvez, de manière alternative, supprimer des points et des lignes au sein d'une zone, en marquant les points ou les lignes souhaités (les points actifs sont rouges, les lignes actives sont jaunes) et en appuyant sur la touche "Suppr" de votre clavier. La sélection est à chaque fois directement supprimée et les points et les lignes voisines sont automatiquement reliés - la zone reste fermée.



Indication : Si le point de départ ou de fin d'une zone est supprimé, celle-ci s'ouvre et l'outil "Créer zone" est automatiquement sélectionné, de telle sorte que vous puissiez à nouveau placer des points.

Indication : Pour définir des zones le plus exactement possible, utilisez la fonction "Zoom" du navigateur dans la partie inférieur de l'écran ou la molette de votre souris (zoomer avec le navigateur, voir chap. 5.3.3).

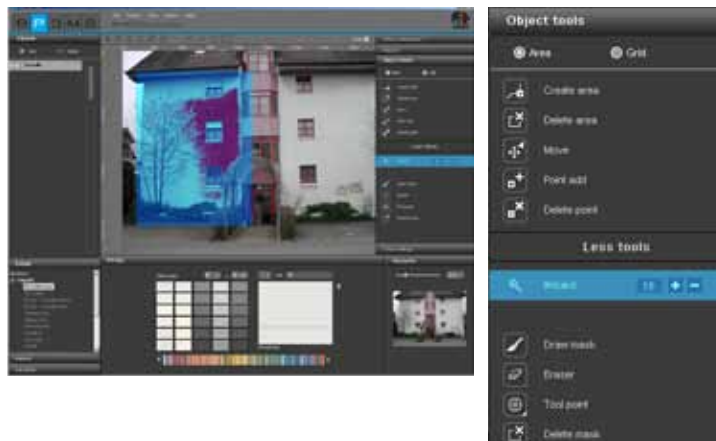
5.2.4 Plus d'outils - Zone



Baguette magique

Avec l'outil "Baguette magique", vous pouvez, au sein d'une sélection, définir une zone active, qui peut être assortie d'une couleur ou d'un matériau lors de la mise en forme (par ex. si vous souhaitez enlever un arbre devant une façade).

La sensibilité avec laquelle la baguette magique reconnaît automatiquement les nuances de couleurs semblables est définie par un coefficient de 0 à 99. Le coefficient est réglé par défaut à 15. Plus le coefficient est faible, plus la sensibilité de la baguette magique à reconnaître des nuances de couleurs augment et plus le domaine de couleurs est limité.



Pour choisir une sélection, cliquez à un endroit à l'intérieur de votre zone, qui doit être inclus dans la sélection. La baguette magique marque automatiquement tous les domaines de la zone qui possèdent une luminosité similaire (dépendant du réglage de la sensibilité). En cliquant sur "+" ou "-", la baguette magique peut additionner ou soustraire (autre possibilité : clic avec le bouton gauche de la souris en maintenant la touche "Maj" pour ajouter de nouveaux domaines).

Indication : Si vous avez déjà fait un choix avec la baguette magique et si vous cliquez à nouveau dans la zone, la sélection précédente est "écrasée" et n'est plus disponible.

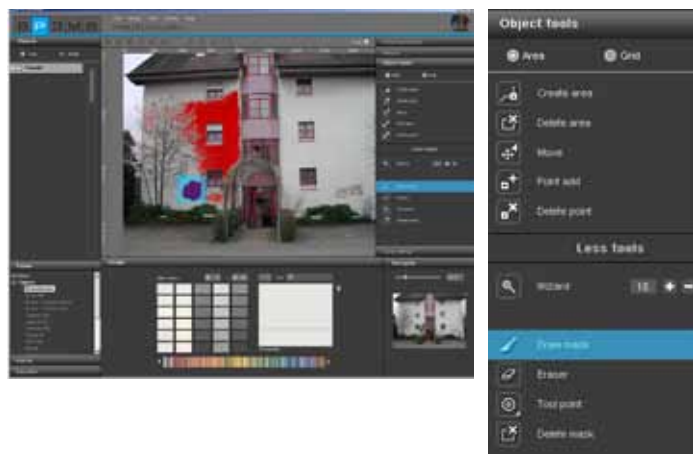
Indication : Pour corriger des domaines mal définis ou agrandir manuellement votre sélection, il est possible d'utiliser l'outil "Dessiner masque".



Dessiner masque

Avec l'outil "Dessiner masque", il est possible de dessiner une zone libre avec un pinceau et de créer ainsi une sélection. Vous pouvez ainsi créer une sélection à main levée, élargir une sélection choisie précédemment avec la baguette magique ou corriger des domaines mal définis de votre baguette magique.

Indication : Pour dessiner des lignes droites, placez le point de départ de la ligne avec un clic gauche et maintenez ensuite la touche "Maj" enfoncée tandis que vous placez des points supplémentaires.

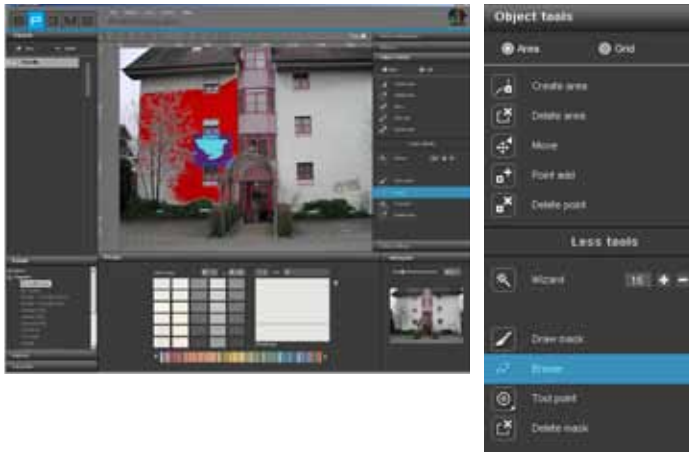


Indication : A l'inverse de la baguette magique, avec laquelle une sélection ne peut être choisie qu'au sein de la zone active, l'outil de masques permet de marquer l'ensemble de l'image.



Gomme

Les domaines de sélection rouges, que vous avez créés au moyen de la "Baguette magique" et/ou de "Dessiner masque", peuvent aussi être effacés. Sélectionnez pour cela l'outil "Gomme" et corrigez votre masquage de façon correspondante. La gomme peut être utilisée, comme l'outil "Dessiner masque", dans l'ensemble de l'image, à l'intérieur comme à l'extérieur des zones.



Pointes de l'outil

Pour l'utilisation des outils "Gomme" et "Dessiner masque", vous disposez de quatre différentes tailles d'outils, avec 8, 16, 32 et 64 pt.



Supprimer masque

Avec cette fonction, vous pouvez effacer complètement la sélection réalisée avec les outils "Baguette magique" et/ou "Dessiner masque" à l'intérieur de l'élément de construction.



5.2.5 Outils Quadrillage

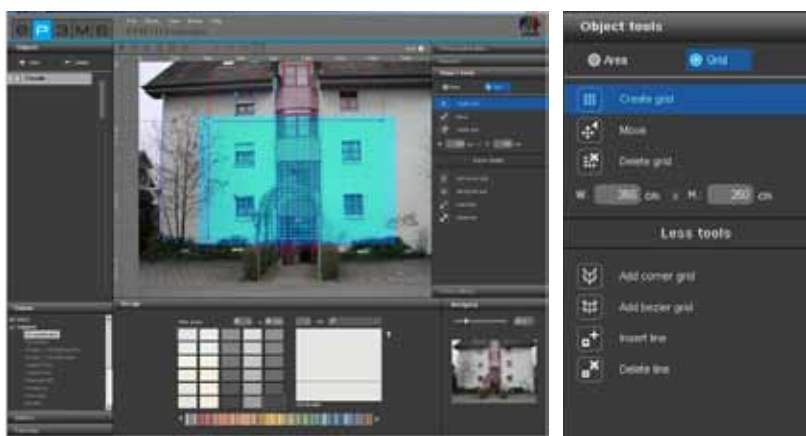


Créer quadrillage

Afin qu'un élément de construction soit représenté à l'échelle et suivant une perspective correcte, pas seulement par rapport à la couleur mais aussi par rapport au matériau (par ex. techniques à la truelle, étoffes, tapis, carrelage, ...), un quadrillage est nécessaire en plus de la zone. Le quadrillage repose directement sur la zone, comme référence, et renvoie des informations sur la taille et le type de déformation due à la perspective de l'élément de construction correspondant.

Indication : Il est nécessaire qu'au moins une zone soit disponible au sein de l'élément de construction pour la création d'un quadrillage (créer des zones, voir chap. 5.2.3 "Outils : Zones").

Pour créer des quadrillages dans différents éléments de construction, sélectionnez tout d'abord l'élément de construction correspondant dans l'onglet "Élément de construction" et cliquez ensuite sur "Quadrillage" dans l'onglet "Outils d'élément de construction" sur la partie droite de l'écran.



Indication : Il n'est possible de créer qu'un quadrillage par élément de construction. Veillez ainsi à ce que toutes les zones d'un élément de construction, que vous souhaitez assortir de matériaux, reposent sur le même plan de perspective. Créer un élément de construction distinct avec zone et quadrillage pour les surfaces murales dont les déformations dues à la perspective sont différentes.

Pour créer un quadrillage au sein d'un élément de construction, choisissez l'outil "Créer quadrillage". Un quadrillage standard apparaît au milieu de l'image - le programme passe automatiquement en mode "Déplacement", vous permettant de déplacer le quadrillage.

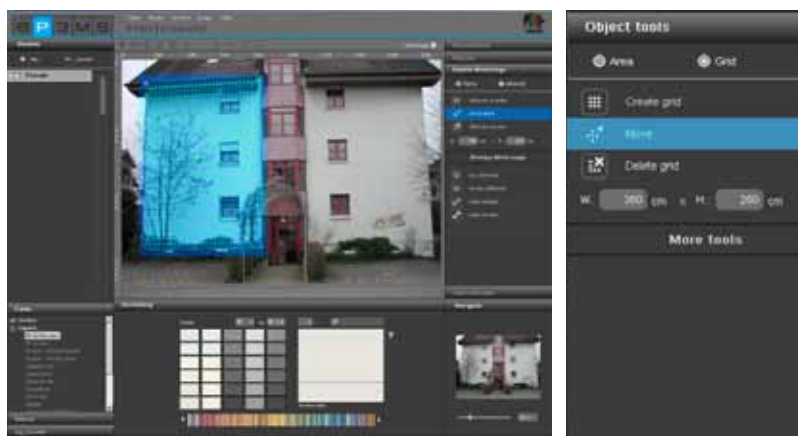
Indication : Créez systématiquement votre quadrillage de taille légèrement supérieure à la taille de la zone, afin que votre matériau soit visible sur l'ensemble de la zone de votre élément de construction.



Déplacer quadrillage

Amenez le quadrillage dans la bonne position et avec la bonne perspective, en choisissant l'outil "Déplacer" et en déplaçant les coins ou les lignes extérieures du quadrillage à la position souhaitée, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Des guides vous aident à créer un quadrillage dans une perspective correcte par rapport à une zone, en affichant le point de fuite actuel de la surface de quadrillage.



Pour déplacer l'ensemble d'un quadrillage, cliquez sur l'image, à l'extérieur du quadrillage - vous désactivez ainsi toutes les zones. Appuyez sur la touche "A" de votre clavier pour "Tout sélectionner" et déplacez la souris, tout en maintenant le bouton gauche et la touche Ctrl enfoncés, pour déplacer le quadrillage.

Supprimer quadrillage

Cliquez sur le symbole "Supprimer quadrillage" et confirmez avec "Oui" dans la boîte de dialogue, pour supprimer un quadrillage précédemment créé.



Ajuster l'échelle du quadrillage

Afin que les matériaux, que vous appliquez lors de la mise en forme, soient représentés de la manière la plus réaliste possible vis-à-vis de leurs dimensions, l'échelle correspondant à la surface de l'élément de construction originale doit être attribuée au quadrillage. Changez pour cela les paramètres d'échelle par défaut, de largeur 350 cm x hauteur 250 cm, en saisissant les bonnes dimensions. Une vérification du quadrillage à l'aide d'une structure test permet d'indiquer si les nouvelles dimensions sont appliquées correctement (structure test pour quadrillages, voir chap. 5.2.8 "Réglages couleur").



5.2.6 Plus d'outils - Quadrillage

Les outils supplémentaires de la partie "Quadrillage" vous offrent d'autres possibilités pour la création et le traitement de quadrillages.

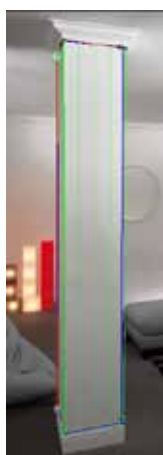


Quadrillage à coins

Cet outil vous donne un quadrillage avec la possibilité d'y insérer des coins. Les matériaux peuvent ainsi être appliqués, sans coupure, sur la surface attenante (par ex. colonnes d'angle ou coins de murs, qui doivent être assortis du même matériau sur toute leur surface).

1. Cliquez sur l'outil "Quadrillage à coins"
2. Vous vous trouvez alors automatiquement dans le mode "Déplacement" et vous pouvez amener les angles du quadrillages à la position souhaitée.
3. Choisissez "Insérer une ligne" pour ajouter une ligne au quadrillage. Cliquez pour cela à l'endroit correspondant, sur la ligne de délimitation supérieure ou inférieure du quadrillage. (D'autres lignes sont insérées pour chaque nouveau clic sur une autre partie des lignes de délimitation du quadrillage.)
4. Activez l'outil "Déplacer" et déplacez les lignes nouvellement insérées en amenant une des extrémités de la ligne à la position souhaitée, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
5. Lors de la saisie des dimensions, prenez toutes les zones en compte.
6. Vérifiez par la suite votre "Quadrillage à coins" à l'aide d'une structure test (structure test pour quadrillages, voir chap. 5.2.8 "Réglages couleur")

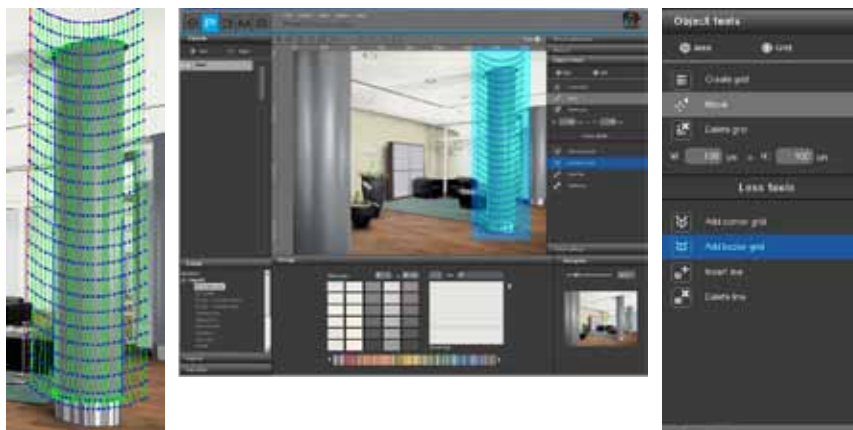
Indication : Pour finalement supprimer les lignes ajoutées, cliquez sur le symbole "Supprimer ligne", puis sur la ligne du quadrillage que vous souhaitez supprimer. La ligne est alors supprimée. Pour faire passer le quadrillage par plusieurs coins, insérez à nouveau des lignes afin de créer des nouveaux coins.



Quadrillage de courbes

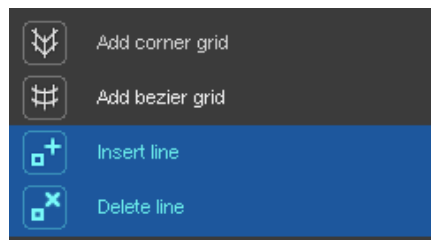
Choisissez cet outil pour un quadrillage avec lequel vous pouvez générer des arrondis. Des matériaux peuvent ainsi être appliqués, sans coupure, à des arrondis (par ex. colonnes ou cloisons voûtées).

1. Cliquez sur l'outil "Quadrillage de courbes".
2. Vous vous trouvez alors automatiquement dans le mode "Déplacement" et vous pouvez amener les angles du quadrillages à la position souhaitée.
3. Pour courber le quadrillage, cliquez sur les lignes (pas sur les points) du quadrillage et déplacez-les dans la direction souhaitée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.
4. Indiquez les dimensions de votre zone.
5. Vérifiez par la suite votre "Quadrillage de courbes" à l'aide d'une structure test (structure test pour quadrillages, voir chap. 5.2.8 "Réglages couleur")



Insérer/supprimer des lignes

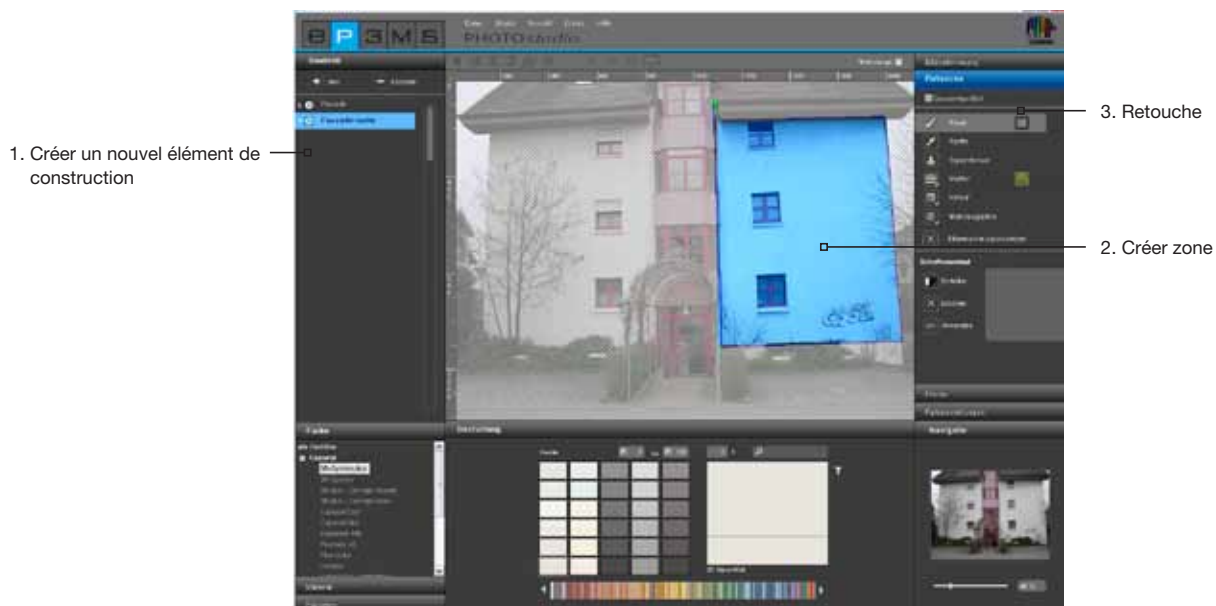
Avec ces fonctions, vous pouvez insérer ou supprimer des lignes d'un quadrillage à coins (voir quadrillage à coins, chap 5.2.6 "Plus d'outils - Quadrillage").



5.2.7 Retouches

Les fonctions de retouche de PHOTOstudio vous permettent d'effectuer des corrections sur l'image. Il est ainsi possible, par exemple, d'effacer des graffitis, de nettoyer les parties sales d'une façade ou de multiplier des éléments de construction.

Les retouches peuvent être appliquées à toute l'image ou au sein de chaque élément de construction. Pour retoucher l'ensemble de l'image, cochez la case "Image entière". Pour retoucher des éléments de construction distincts, laissez le champ vide et activez l'élément de construction correspondant dans l'onglet "Élément de construction". Avant de procéder à une retouche, assurez-vous d'avoir défini des zones pour vos éléments de construction (définir zones, voir chap. 5.2.4 "Outils : Zones").



Vous disposez de différents outils pour la retouche de votre image :

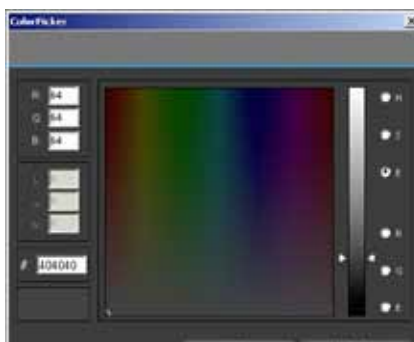
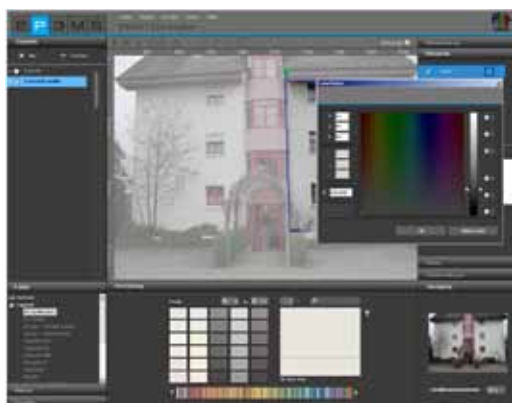


Pinceau

Le pinceau est idéal pour les contours adoucis, par ex. les lignes d'ombre.

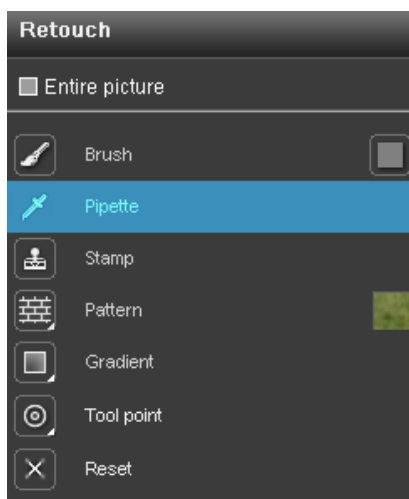
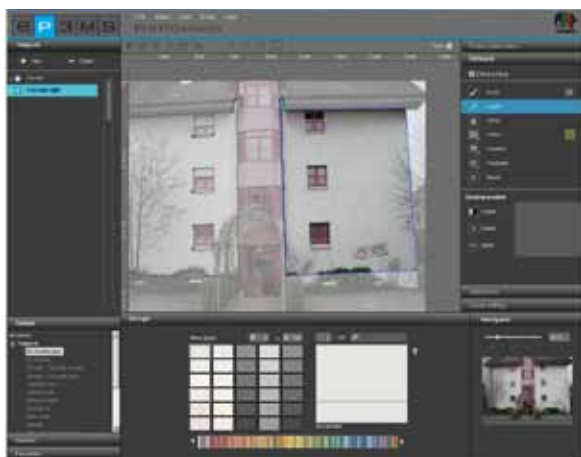
Pour une utilisation efficace du pinceau, vous pouvez choisir entre différentes pointes de pinceaux sous "Pointes d'outils". Les petites pointes d'outils sont particulièrement adaptées pour accentuer des lignes en dessinant des contours. Avec les grosses pointes d'outils, les zones sont rapidement remplies. En absorbant avec la pipette une teinte de l'image, on peut retoucher au même endroit avec le pinceau de manière optimale. Le pinceau permet de peindre à main levée dans la zone sélectionnée.

Pour sélectionner une teinte pour votre pinceau, cliquez dans le petit champ de couleurs à côté du pinceau. Un nuancier s'ouvre, avec lequel vous pouvez entrer une valeur HSB ou RGB ou sélectionner manuellement une teinte dans l'espace de couleurs. Confirmez ensuite votre choix de teinte avec "OK".



Pipette

La pipette prend des couleurs dans l'image pour les affecter au pinceau. Sélectionnez le symbole de pipette et cliquez avec la pipette sur l'endroit souhaité. La teinte située à l'endroit du clic apparaît dans le champ de couleur à côté du pinceau. Vous pouvez désormais utiliser la teinte avec le pinceau pour effectuer une retouche de l'image.



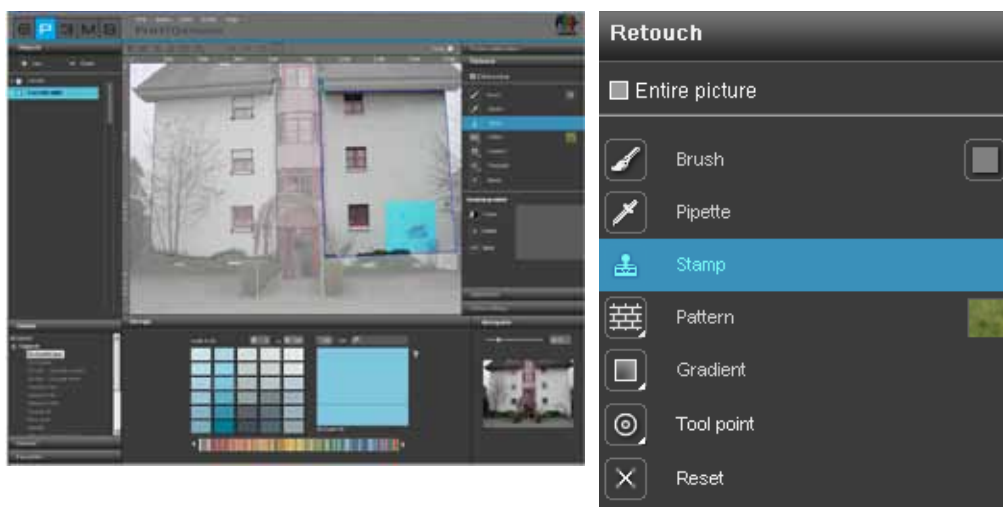
Indication : Si nécessaire, choisissez pour la retouche des pointes d'outils plus petites ou plus grandes (voir même chapitre "Pointes d'outils") et utilisez, le cas échéant, la fonction de zoom (voir chapitre 5.1.6 "Boutons d'affichage").



Tampon

Avec le tampon, il est possible de copier une partie de l'image et de l'insérer à un autre endroit de l'image. Vous pouvez ainsi, par exemple, copier des fenêtres et les insérer à d'autres endroits ou remplacer des parties sales ou "disgracieuses" de l'image par des parties correctes.

1. Cliquez sur un endroit de l'image tout en appuyant sur la touche "Ctrl" pour définir un point d'origine, servant de point de départ pour votre processus de copie.
2. Cliquez alors sans la touche "Ctrl" sur la position cible de la surface, dans laquelle la zone souhaitée doit être copiée et commencez à cliquer avec le bouton gauche de la souris à cet endroit. Le contenu est alors copié depuis votre point d'origine (cercle bleu) vers l'endroit souhaité, le point cible (cercle vert). La distance entre le point d'origine et votre premier clic sur l'endroit cible est conservée pendant tout le processus de copie.

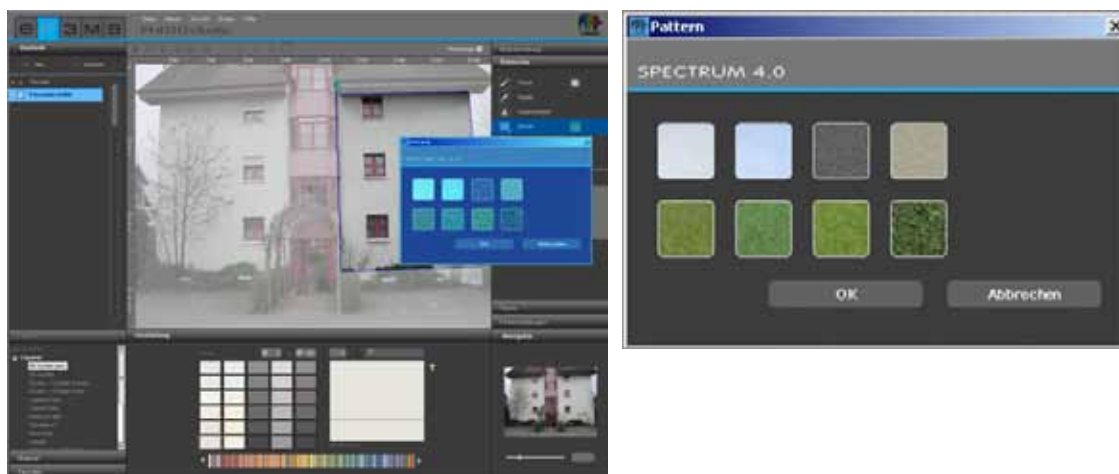


Indication : Pour obtenir des bons résultats de retouche, cliquez plusieurs fois et/ou utilisez plusieurs points d'origine.



Motif

L'outil "Motif" vous permet d'appliquer des structures de motifs à une zone. Cliquez pour cela sur le champ de couleur à côté du symbole "Motif" et sélectionnez un des huit motifs dans la fenêtre de sélection qui apparaît, par ex. herbe, ciel, pierraille, asphalte. Peignez directement dans la zone sélectionnée de l'élément de construction - celle-ci est alors remplie avec le motif.





Dégradé

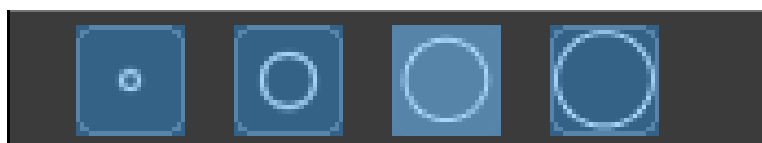
L'outil "Dégradé" permet d'appliquer un dégradé clair-sombre à une zone. Ceci est pratique pour couvrir des objets gênants, des salissures de grande taille ou des structures fortes (gros-œuvre, etc.)
 . Activez l'élément de construction concerné, cliquez sur "Dégradé" et choisissez parmi les dix variantes de dégradés proposées dans la fenêtre qui s'ouvre alors. Lors de votre choix, prenez en compte la simulation des différents éclairages, afin de produire une impression la plus réaliste possible.

Vous pouvez, en plus de cela, contrôler l'intensité de votre dégradé via le curseur. Confirmez l'ajustement d'intensité en cliquant à nouveau sur le dégradé déjà sélectionné, afin de rendre la modification visible. Si vous désirez appliquer l'intensité au dégradé, confirmez le choix avec "OK".



Pointes d'outils

Pour l'utilisation optimale des outils "Gomme" et "Tampon", vous disposez de quatre tailles d'outils différentes, avec 8, 16, 32 et 64 pt.



Annuler retouche d'image

Choisissez "Rétablir retouche d'image" pour annuler l'ensemble de la retouche.



Ombrage

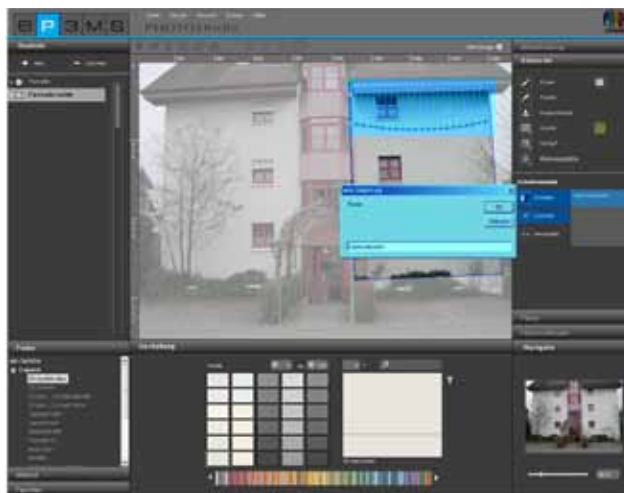
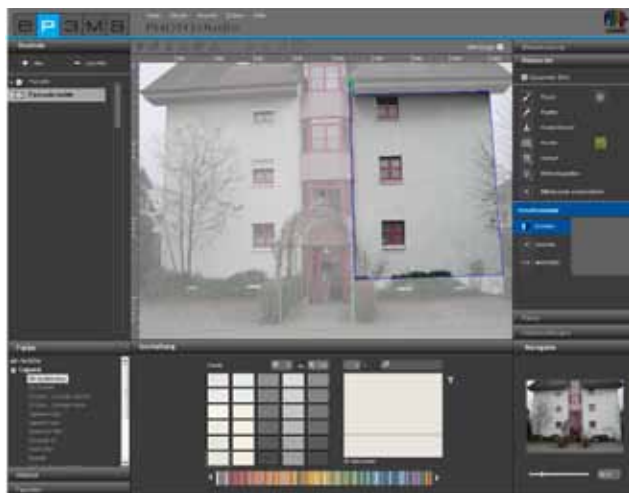
L'outil "Ombrage" vous donne la possibilité, de créer vos propres motifs d'ombre pour certaines situations d'éclairage de vos pièces et de vos façades.

Indication : Il est nécessaire, pour la création d'un ombrage, qu'une zone définie soit disponible.

Pour créer un nouvel ombrage, appuyez sur le bouton "Créer" et attribuez un nom explicite dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre. Cliquez ensuite sur "OK" - le nouvel ombrage apparaît dans la fenêtre d'ombrage de l'onglet de "Retouche". Un quadrillage apparaît alors dans l'espace de travail, que vous pouvez positionner librement sur l'image. Celui-ci définit la forme de l'ombrage. Déplacez les points et les lignes de la grille à la position souhaitée.



Pour appliquer l'ombrage, cliquez sur le bouton "OK" ("Appliquer") - en cliquant plusieurs fois sur "OK-Appliquer", l'ombre s'intensifie (devient plus sombre).



Vous pouvez, selon ce principe, créer différents ombrages. Toutes les ombres sont listées sous leur nom dans le champ de droite - elles peuvent y être sélectionnées, puis modifiées ou supprimées.



Si vous souhaitez effacer un ombrage en particulier, sélectionnez-le à partir de la liste et cliquez sur le bouton "Supprimer". L'ombrage sélectionné est alors directement supprimé de la liste.

5.2.8 Réglages couleur

Luminosité d'élément et contraste d'élément

Pour corriger la luminosité et le contraste d'une zone définie, il est recommandé d'attribuer une couleur test à la zone (voir "Couleur test pour des zones").

Le curseur "Luminosité d'élément" vous permet d'ajuster des parties de votre image plus ou moins éclairées les unes par rapport aux autres en terme de luminosité (par ex. surfaces de façades éclairées par le soleil ou surfaces murales fortement ombragées) en intérieur.

Lors de la mise en forme, les teintes apparaîtront correctement, si la couleur test à la même luminosité sur l'image que dans le champ de couleur.

Vous pouvez modifier le contraste de certaines zones via le curseur "Contraste d'élément" (par ex. pour des domaines diffus de l'image).

Les modifications des curseurs de luminosité et de contraste s'appliquent toujours aux zones de l'élément de construction sélectionné.

Indication : Les modifications de luminosité et de contraste prennent effet directement sur les couleurs et les matériaux au sein de l'élément de construction - pas cependant sur l'image original.



Couleurs de test pour zones

Pour vérifier si une zone est définie correctement, celle-ci peut-être remplie avec une couleur de test. Vous disposez pour cela de cinq couleurs de test (magenta, cyan, rouge, orange, vert). Grâce au contraste de couleur avec les différentes couleurs de test, chaque élément de construction peut obtenir une meilleure orientation dans l'image.

Sélectionnez l'élément de construction concerné, puis cliquez sur une des couleurs de test. Toutes les zones de cet élément de construction se voient alors assorties de cette couleur.



Indication : Il est impératif d'utiliser une couleur de test afin de vérifier la luminosité de la zone et, le cas échéant, de la corriger. La couleur de test doit apparaître identique à celle du champ de couleur de test. Si la couleur de test choisie apparaît plus sombre (par ex. si le mur de l'image original n'est pas blanc), réglez la luminosité vers la droite. Ceci est, par la suite, très important, afin que les teintes utilisées pour la mise en forme n'apparaissent ni trop claires ni trop foncées. Après l'insertion d'une couleur de test, modifiez la taille de la zone, ainsi vos corrections ne seront actualisées qu'après un clic supplémentaire sur le champ de couleur de test. Pour supprimer une couleur de test, cliquez sur le "X" situé sous le champ de couleur de test.

Indication : Les couleurs de test sont annulées par la mise en forme et ne sont plus visibles.

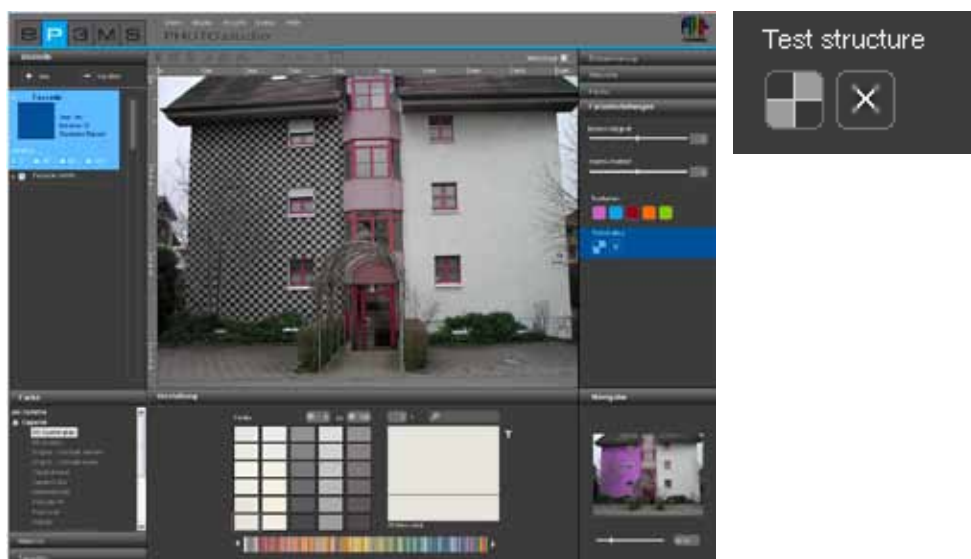


Structure de test pour quadrillages

Pour vérifier si la perspective d'un quadrillage est correcte pour la mise en forme ultérieure, celui-ci peut-être doté au préalable d'une structure de test de type plateau d'échec.

Les motifs de plateau d'échec sont représentés plus ou moins gros en fonction des dimensions indiquées (largeur et hauteur du quadrillage).

Important : les proportions ne sont correctes que si la structure de test affiche des carrés. Pour corriger votre structure de test, entrez des dimensions mieux adaptées pour le quadrillage, puis vérifiez en cliquant à nouveau sur le bouton "Structure de test". Si vous conservez de fausses dimensions, le matériau utilisé (tapisserie, techniques à la truelle, ...) lors de la mise en forme ne sera pas représenté de façon réaliste. Pour supprimer la structure de test, cliquez sur le "X" situé à côté du bouton "Structure de test".



Indication : La structure de test sert seulement à l'ajustement fin de votre quadrillage pour la pose ultérieure du matériau - elle n'est pas visible sur l'image finale lors de la mise en forme.

5.3 Mettre en forme des images

Dès que toutes les zones et les quadrillages sont créés pour tous les éléments de construction de votre image, vous pouvez commencer à la mise en forme dans PHOTOstudio. Les images de la bibliothèque peuvent aussi être modifiées : vous pouvez modifier les éléments de construction existants avec les outils ou encore les compléter avec de nouveaux éléments de construction. (Importer image, voir chap 5.1.1 "Importer une image personnelle" ou chap. 5.1.2 "Charger une image de banque de données existante"; traiter image, voir chap. 5.2)

Vous avez toujours la possibilité d'alterner entre traitement des éléments de construction (créer des zones, créer des quadrillages, etc.) et mise en forme (sélectionner des couleurs et des matériaux, colorer des zones, etc.).

5.3.1 Couleur, matériau et favoris

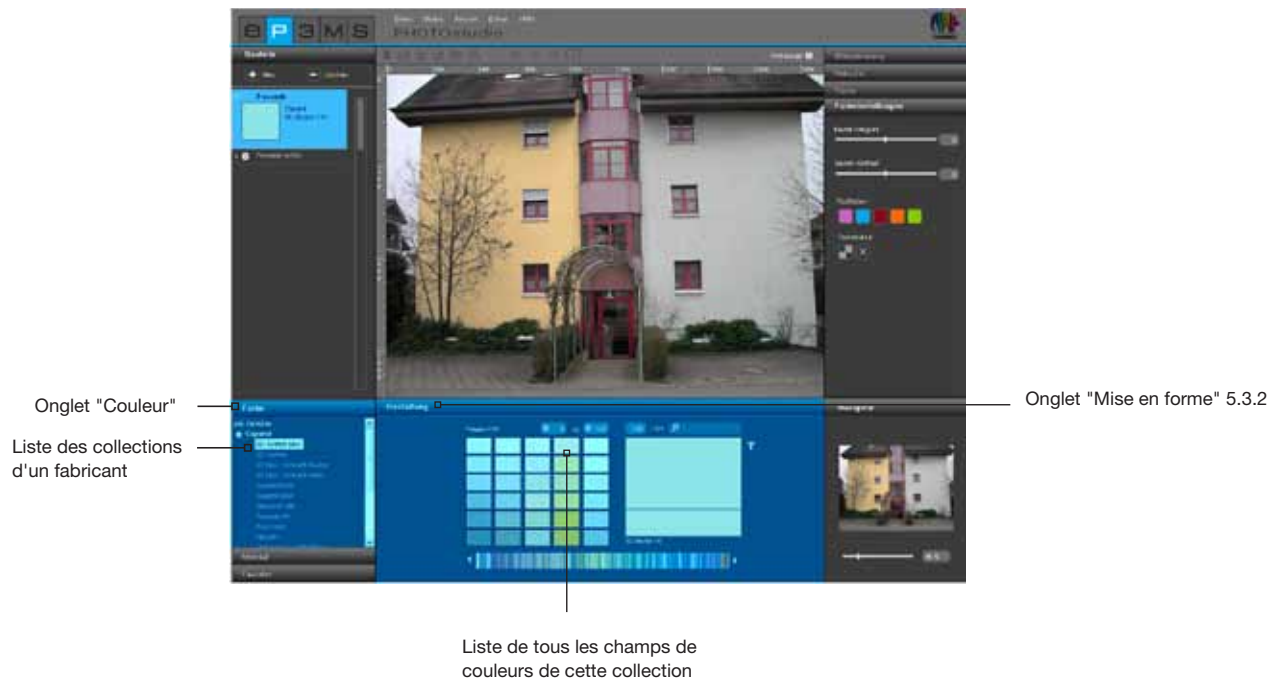
Sélectionner couleur, matériau et favoris

Pour sélectionner une collection de couleurs ou de matériaux, vous disposez des trois onglets "Couleur", "Matériau" et "Favoris". Vous pouvez naviguer ici dans les collections de teintes et de matériaux, ainsi que chercher le produit souhaité parmi vos favoris (recherche de couleur/matériau, voir chap. 4.2.2 "Couleur" et 4.2.3 "Matériau", créer favoris, voir chap. 4.3).

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. Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour voir la liste des collections de ce fabricant.

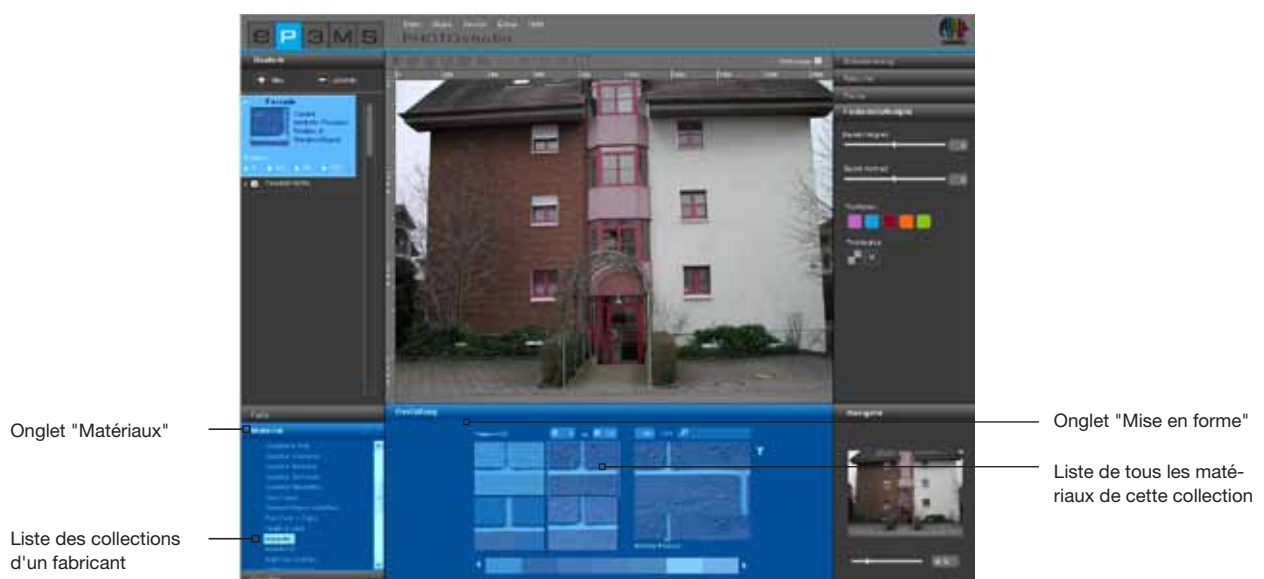
Sélectionnez la collection d'un fabricant par un clic de souris, toutes les teintes de cette collection sont alors affichées dans l'onglet "Mise en forme" à l'aide d'une liste de champs de couleurs.



Matériau

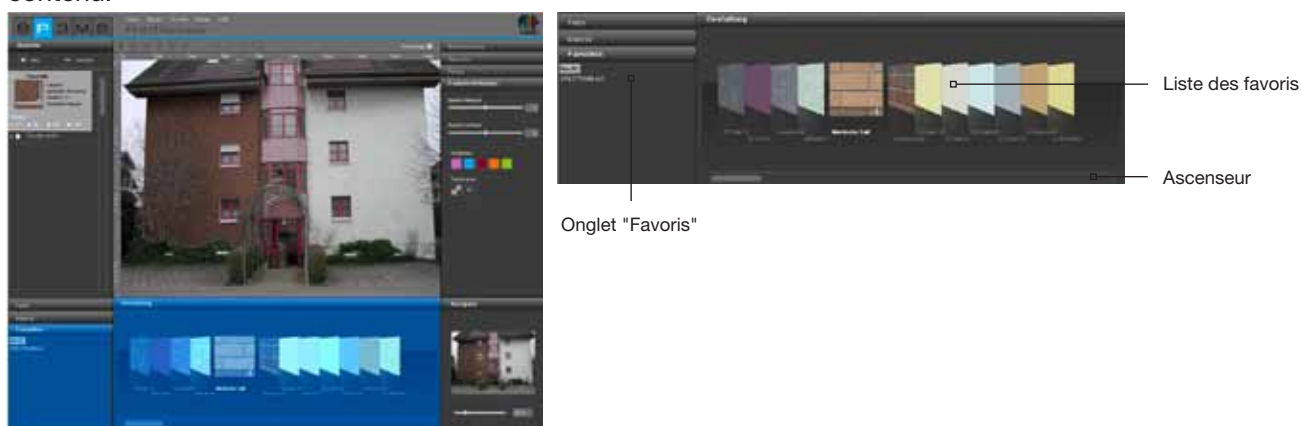
Dans l'onglet "Matériau", vous trouverez des matériaux de Caparol, ainsi que des matériaux d'exemples d'autres fabricants notables, à utiliser pour la mise en forme des matériaux. Cliquez sur le "+" devant le nom d'un fabricant pour faire apparaître la liste des collections de ce fabricant.

Sélectionnez la collection d'un fabricant par un clic de souris, tous les matériaux de cette collection sont alors affichés dans l'onglet "Mise en forme" à l'aide d'une liste de champs de matériaux.



Favoris

Pour utiliser une teinte ou un matériau à partir de vos favoris, choisissez d'abord, avec un clic de souris, un de vos groupes de favoris depuis l'onglet "Favoris". La liste des favoris sélectionnée est affichée dans la partie de mise en forme. Pour chercher parmi les teintes et les matériaux, passez la souris au-dessus de la série de cartes de favoris. Les modèles sont mis en avant pour une meilleure visualisation - cliquez sur un modèle pour le sélectionner pour utilisation dans l'image. Si la liste des favoris est longue, vous pouvez aussi utiliser la barre de défilement située dans la partie inférieure de l'écran, afin de voir tout le contenu.

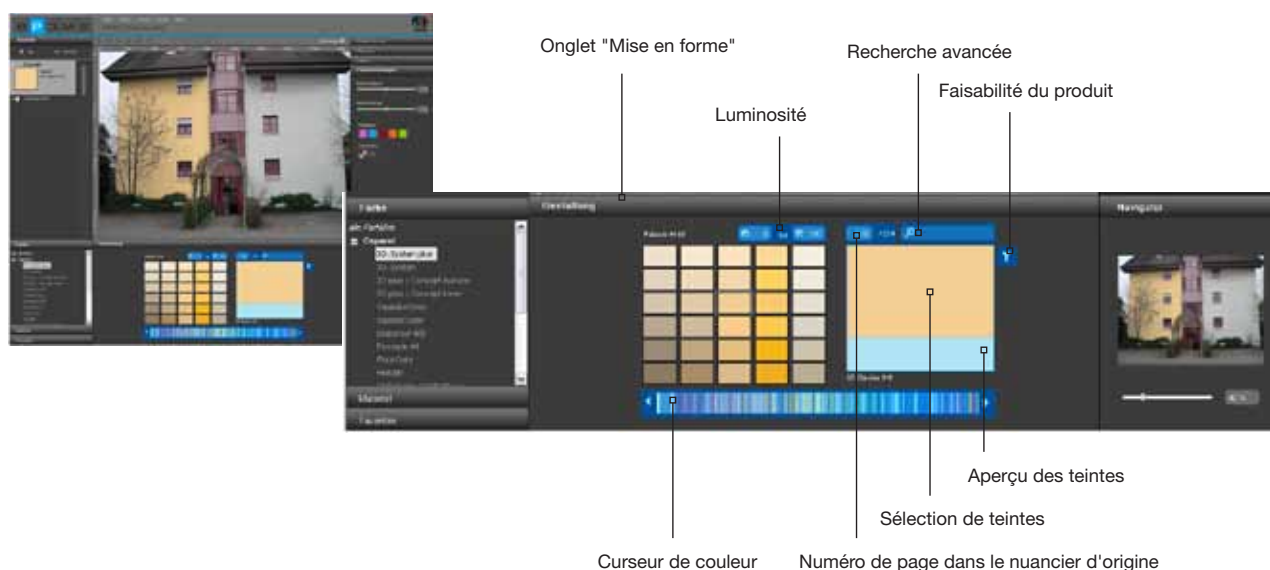


Indication : Les teintes et matériaux peuvent être utilisés dans PHOTOstudio aussi bien pour les zones intérieures que pour les zones extérieures. Veuillez vérifier à partir des fiches techniques que le matériau que vous avez choisi est aussi utilisable en pratique pour le but souhaité. (informations techniques, voir chap. 4.2.3 "Détails des matériaux")

Vous trouverez plus d'informations relatives aux teintes et aux matériaux dans le chapitre 3.2.2 "Couleur" et 3.2.3 "Matériau".

5.3.2 Onglet "Mise en forme"

Dans la partie inférieure de PHOTOstudio se trouve l'onglet "Mise en forme", dans lequel vous choisissez des teintes et/ou des matériaux pour la mise en forme des éléments de construction de votre image.



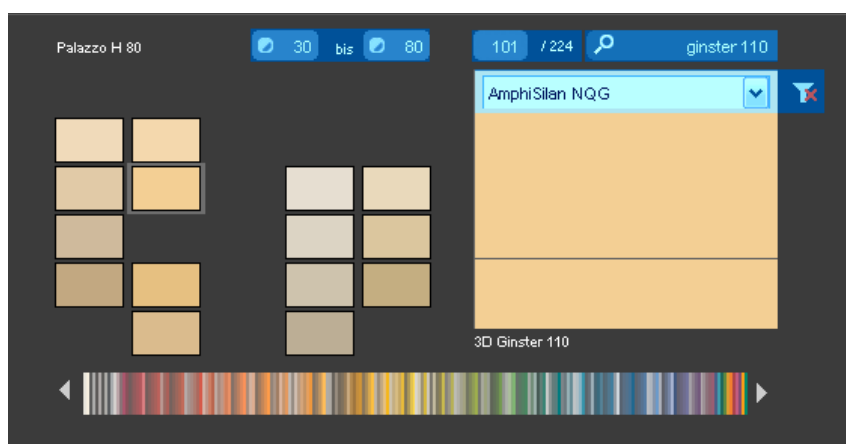
Curseur de couleur

Vous pouvez, à l'aide du curseur de couleur, naviguer à travers la collection de couleur actuellement sélectionnée. Cliquez directement à l'endroit souhaité au sein du spectre de couleurs affiché afin de sélectionner un domaine de couleur (rouge, jaune, vert, ...) ou déplacez-vous dans la collection en déplaçant le curseur avec le bouton gauche de la souris. L'appui sur l'une des touches fléchées saute à la page suivante du nuancier.



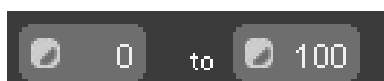
Recherche avancée / filtres

Pour affiner votre choix de couleur et de matériau, vous pouvez appliquer un filtre sur la valeur de luminosité, sur le numéro de page du nuancier d'origine, sur du texte ou la faisabilité du produit.



Luminosité

Indiquez une valeur minimale et maximale pour limiter la valeur de la luminosité. Cliquez ensuite sur la touche "Entrée", seules les teintes du domaine souhaité sont alors affichées. Ceci est pratique, par exemple, pour des façades avec isolation thermique, dont la luminosité, pour des raisons techniques, ne doit pas être inférieure à 20.



Indication : Pour afficher tous les champs de couleur d'une collection, rétablissez les valeurs limites de luminosité à "0" et "100".

Recherche selon numéro de page dans le nuancier d'origine

Choisissez une page du catalogue de teintes/produits d'une collection, en indiquant dans le champ de saisie du milieu le numéro de page souhaité du nuancier de la collection. En appuyant sur la touche "Entrée", l'affichage du champ de couleurs saute à la page indiquée.





Recherche texte intégral

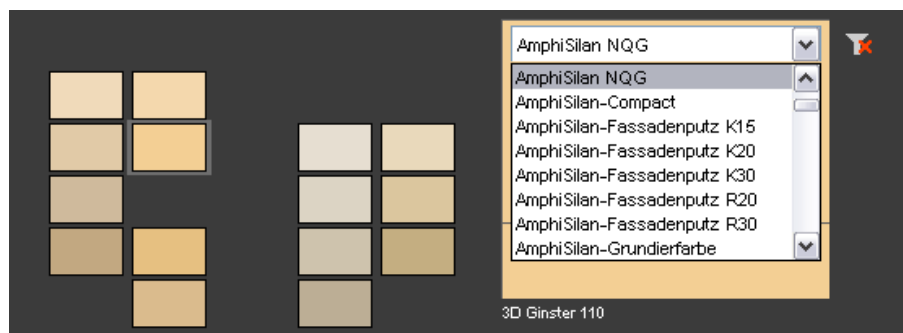
Indiquez des noms de teintes contenues dans la collection sélectionnée. Entrez, par exemple, "Ginster 110", pour pouvoir utiliser cette teinte directement ou simplement "Ginster" afin d'obtenir une sélection de toutes les teintes de la famille de couleur "Ginster". Pour revenir à la sélection de couleur, cliquez sur le "X" dans le bord supérieur droit.



Faisabilité du produit

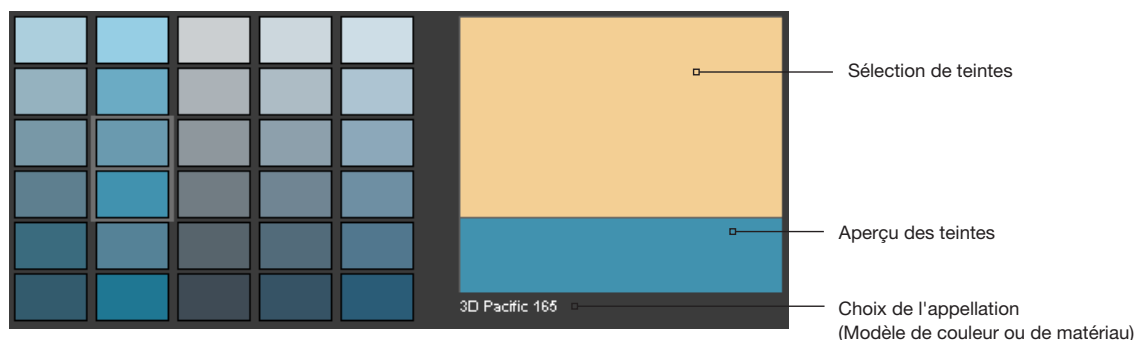
Le filtre "Faisabilité du produit" se trouve sur le bord supérieur droit de la sélection de couleur. Il vous permet de se limiter à un matériau de base particulier. Seules les teintes qu'il est possible de produire avec ce produit sont alors affichées.

Si vous souhaitez annuler le filtre d'un produit, choisissez "Pas de filtre" dans le menu déroulant ou cliquez simplement sur le symbole de filtre. Dès que le "X" rouge n'est plus visible, les limitations du filtre sont annulées et toutes les teintes sont à nouveau affichées indépendamment de leur faisabilité.



Aperçu des teintes / sélection de teintes

Lorsque vous déplacez le curseur de la souris au-dessus des champs de couleur, le modèle au-dessus duquel se trouve la souris, est affiché en plus gros dans la fenêtre d'aperçu. Dès que vous avez sélectionné un modèle de couleur ou de matériau, par un simple clic, il apparaît alors dans la fenêtre de sélection située au-dessus. En double-cliquant sur le modèle, la fenêtre "Détail matériau" apparaît avec plus d'informations. Le dernier choix de modèle reste affiché dans la sélection de teinte, pour comparaison, jusqu'à ce qu'un nouveau modèle soit choisi. Le modèle actuellement sélectionné est alors automatiquement utilisable pour la mise en forme d'une zone.



Coloration d'un élément de construction

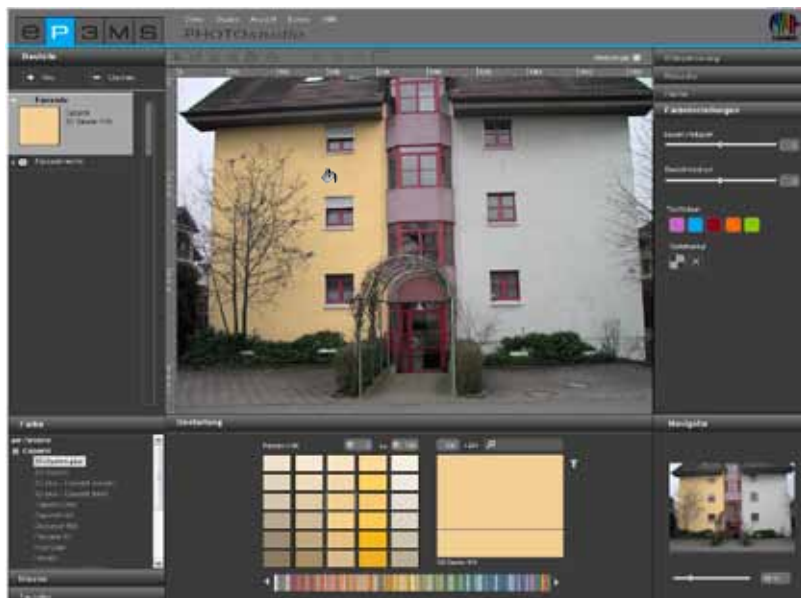
Lorsque vous avez sélectionné un modèle de couleur ou de matériau et que vous déplacez la souris sur l'image, le curseur prend la forme d'un pot de peinture. Cliquez alors sur une zone pour colorer celle-ci avec le modèle choisi. Vous pouvez, de manière alternative, cliquer sur le petit carré situé devant le nom de l'élément de construction dans l'onglet "Elément de construction", la zone de l'image correspondante est alors également colorée.

Si vous souhaitez modifier encore une fois le matériau ou la couleur d'un élément de construction, cliquez directement sur l'image avec le modèle nouvellement sélectionné ou sur le nom de l'élément de construction.

Lors de l'utilisation d'un matériau, vous avez en plus la possibilité de choisir le type d'applique et la rotation du modèle dans l'élément de construction (voir "Type d'applique et rotation").

Pour décolorer un élément de construction, cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'élément de construction et choisissez "Décolorer élément de construction".

Indication : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un élément de construction pour exécuter d'autres fonctions.



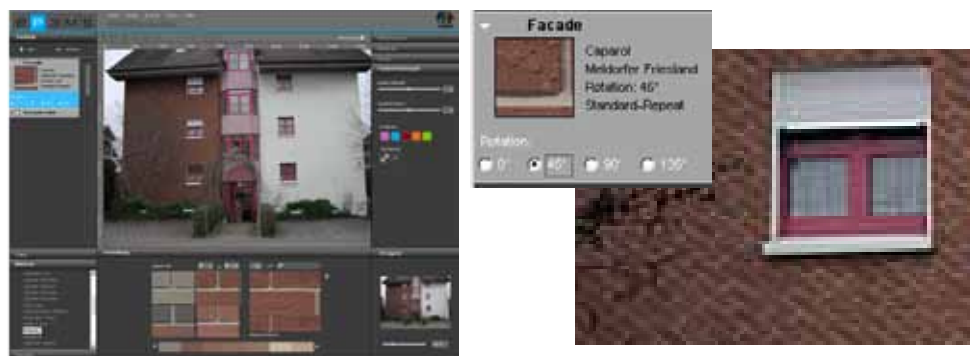
Utiliser couleur/matériau pour d'autres éléments de construction

Pour utiliser la teinte d'un élément de construction avec d'autres éléments de construction, déplacez la teinte dans l'onglet "Élément de construction" d'un élément de construction à l'autre par "Glisser-déposer". Cliquez pour cela dans le champ de couleur d'un élément de construction pour récupérer sa teinte. Amenez ensuite le champ de couleur, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, au champ de couleur cible souhaité de l'autre élément de construction. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous vous trouvez au-dessus du champ de couleur cible. Les zones de cet élément de construction sont alors colorées avec cette couleur.

Si la teinte ou le matériau est active dans le "Pot de peinture", vous pouvez aussi cliquer simplement sur les différentes zones de l'image pour une utilisation multiple.

Type d'applique et rotation

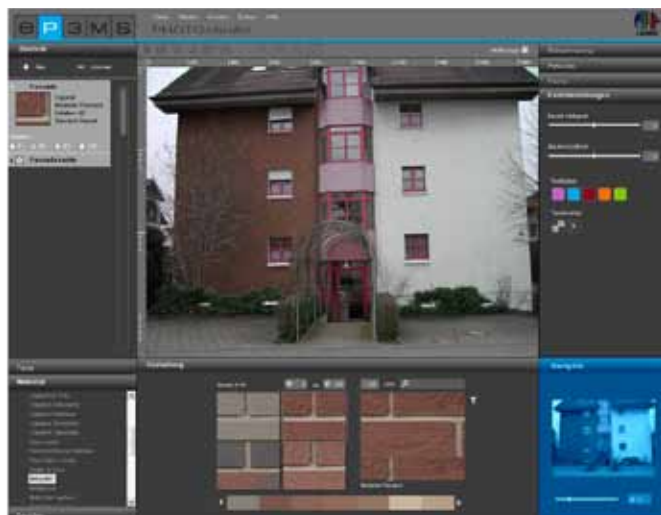
Vous disposez aussi des options type d'applique et/ou rotation du matériau pour la mise en forme avec des matériaux (carrelage, parquet, etc.). Vous pouvez ainsi choisir à chaque fois entre quatre différents degrés de rotation et quatre types d'applique, afin d'orienter votre matériau sur une zone de la manière dont vous le souhaitez.



Indication : La modification du type d'applique n'est possible que pour certains matériaux, comme par ex. parquet et stratifié.

5.3.3 Navigateur

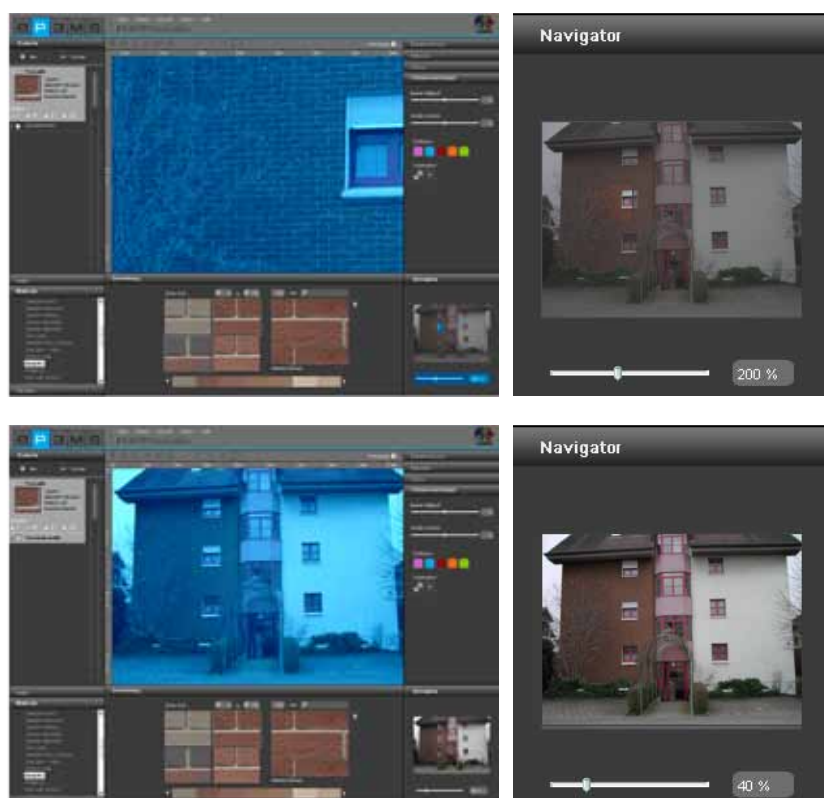
Le navigateur de PHOTOstudio, situé dans la partie inférieure droite du logiciel, montre une représentation miniature de l'espace de travail. Il affiche à chaque fois l'agrandissement offrant la meilleure orientation.



Vous pouvez, à l'aide du curseur, modifier l'agrandissement de votre image, zoomer sur l'image ou dé-zoomer (la taille réelle de l'image reste inchangée). Vous pouvez aussi, de manière alternative, indiquer un pourcentage pour ainsi agrandir ou réduire la taille d'affichage de l'image (100% correspond à la taille réelle).

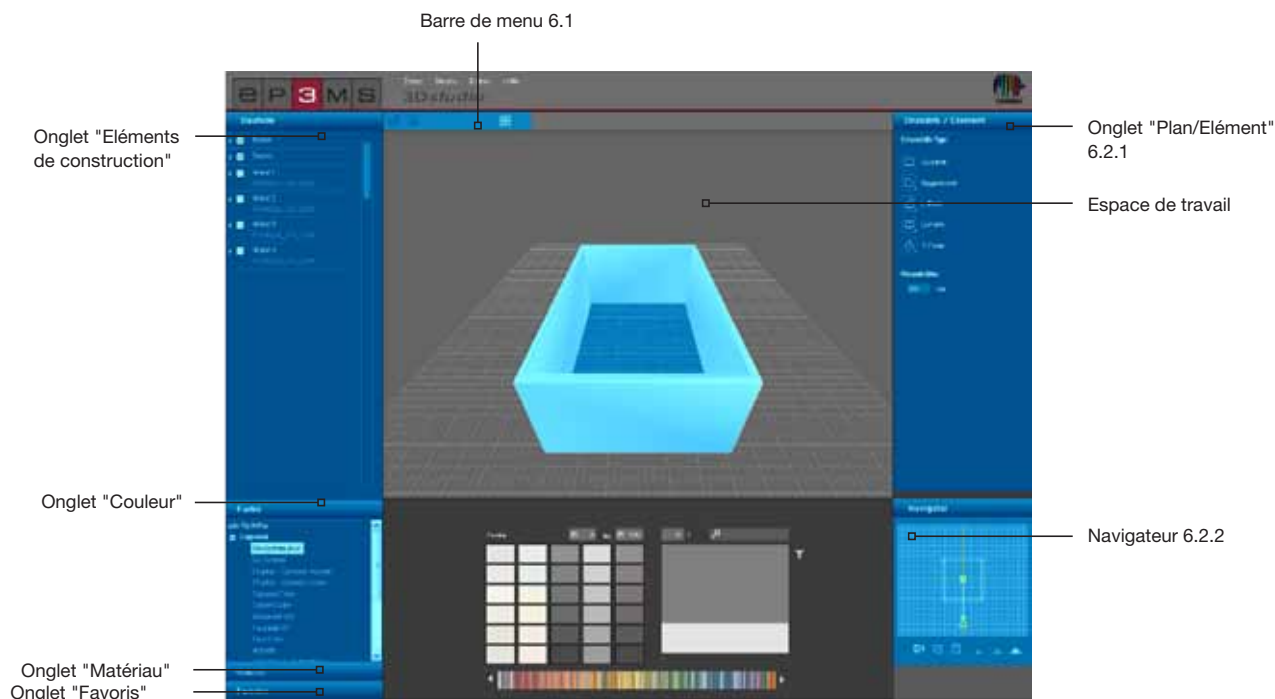
Vous pouvez également zoomer ou dézoomer, si l'espace de travail est actif (cliquez sur l'image avec le bouton droit de la souris pour activer l'espace de travail), en tournant la molette de la souris.

Si vous grossissez l'image, la section de l'image correspondante est encadrée dans le navigateur. Vous pouvez déplacer le zoom à l'intérieur du navigateur, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, pour naviguer dans l'image zoomée.



6. 3Dstudio

Il est possible, dans 3Dstudio, de construire individuellement des pièces d'intérieur, incluant fenêtres et portes. Celles-ci peuvent être mises en forme avec des teintes et des matériaux et différentes vues du projet peuvent être enregistrées. Les pièces peuvent être observées de différentes perspectives au moyen d'une "Caméra". 3Dstudio est particulièrement bien adapté pour les nouveaux aménagements ou pour les objets pour lesquels aucune image n'est disponible.



6.1 Barre de menu

La barre de menu de 3Dstudio vous offre les fonctions suivantes :



Ouvrir

Cliquez sur le bouton "Ouvrir" pour importer des projets de pièces déjà créés pour le traitement dans 3Dstudio (cela est possible aussi via le menu principal sous "Fichier">"Ouvrir"). Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous avez une vue d'ensemble de vos projets personnels. Sélectionnez la pièce souhaitée à partir de l'un de vos répertoires de projet et cliquez sur "OK". La pièce est chargée dans l'espace de travail de 3Dstudio pour poursuivre son traitement.



Enregistrer

Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour enregistrer la vue actuelle du projet 3D (ou choisissez dans le menu principal "Fichier">"Enregistrer sous"). Sélectionnez le répertoire de projet cible correspondant ou créer un nouveau répertoire de projet (créer projets personnels, voir chap 4.2.1 "Bibliothèque"). Enregistrez le projet de la pièce avec le nom affiché ou entrez un nouveau nom dans le champ de texte et cliquez sur "Enregistrer".



Quadrillage

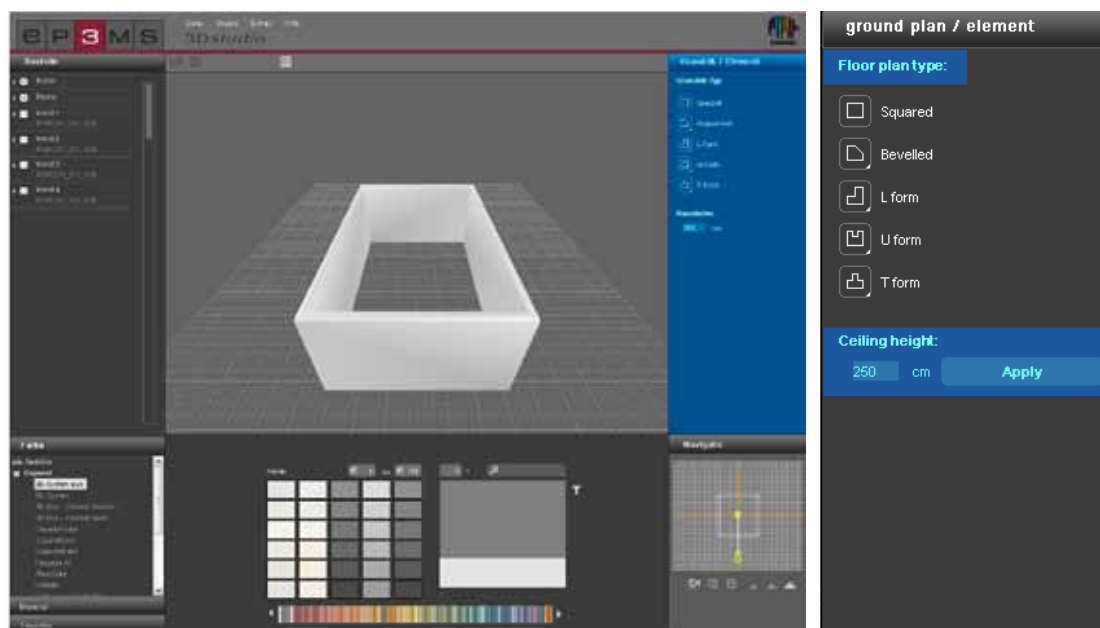
Vous pouvez afficher et masquer le quadrillage affiché par défaut en cliquant sur "Afficher quadrillage", pour une orientation plus claire de l'espace de travail de 3Dstudio.

6.2 Créer des éléments 3D

6.2.1 Onglet "Plan/Elément"

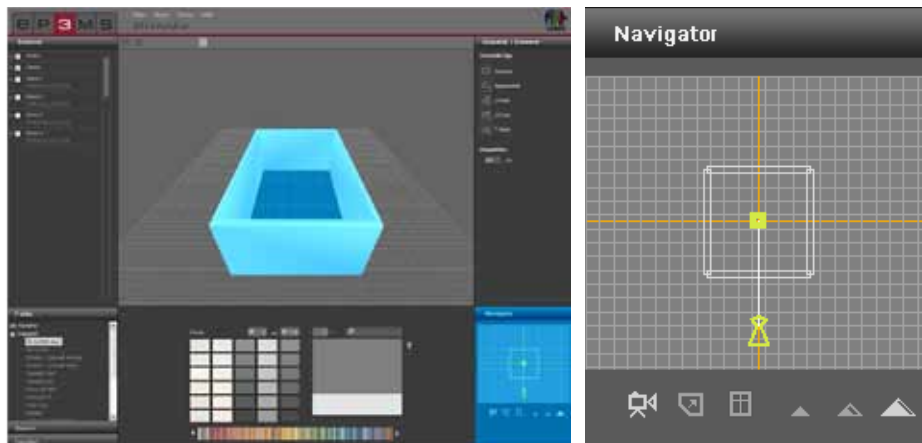
Sélectionner le plan

Dans cet onglet, vous pouvez définir un plan, sa direction ainsi que la taille de la pièce de votre objet 3D. Choisissez d'abord un des cinq "Types de plan" disponibles pour la mise en forme d'une nouvelle pièce. Pour les quatre types de plan asymétriques, il est aussi possible de choisir la position dans la pièce à l'aide du coin inférieur droit dans le symbole du plan. Indiquez si nécessaire une hauteur de pièce individuelle en centimètres - la hauteur de pièce est réglé par défaut à 250 cm.



6.2.2 Navigateur

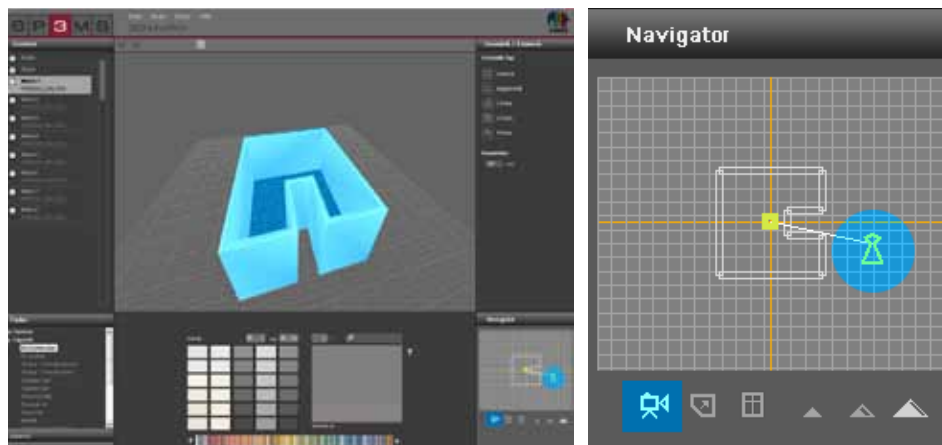
Le navigateur de 3Dstudio se trouve dans la partie inférieure droite de l'interface du programme et montre la pièce 3D suivant la vue de dessus en 2D. Utilisez cette vue pour modifier l'angle de caméra et son éloignement par rapport à la pièce ou pour configurer manuellement la forme de la pièce. Les parois de la pièce apparaissent transparentes dans le navigateur - la figure jaune représente votre point de vue par rapport à la pièce.



Déplacer la caméra

Avec le mode "Déplacer la caméra", vous pouvez modifier la direction de votre regard par rapport à la pièce. Cliquez sur le symbole (le mode actif est mis en valeur en blanc), puis déplacez la figure jaune à la position souhaitée, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée.

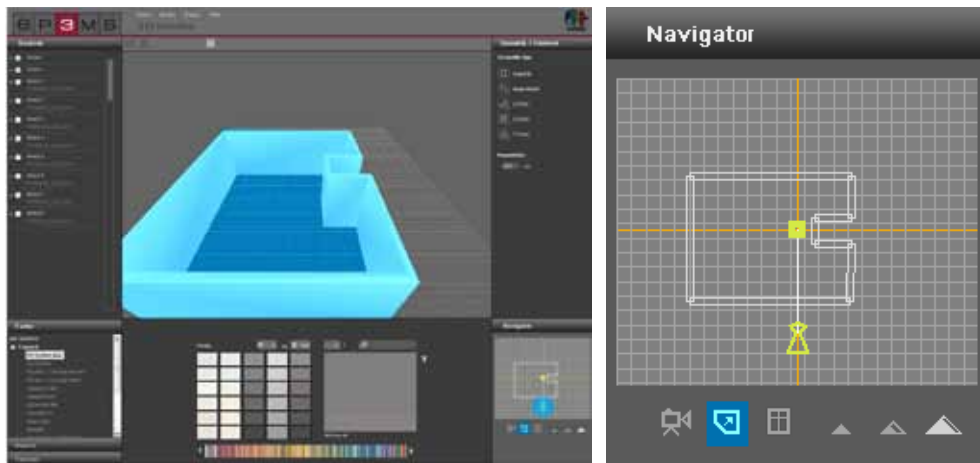
Si vous enlevez la figure du plan, l'espace 3D est modifié en conséquence, si vous tournez la figure par rapport à la pièce jusqu'à une autre position, vous obtenez alors un angle de vue différent. Vous pouvez ainsi voir votre pièce aussi bien de l'extérieur que vous "tenir" dans la pièce ou simuler une vue à 360° en tournant la figure de façon continue. Le point de vue jaune peut aussi être décalé avec le bouton droit de la souris.





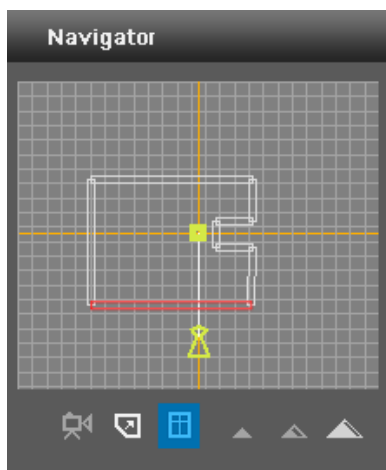
Modifier/éditer plan

Ce mode vous permet de personnaliser la pièce après sélection d'un type de plan (sélectionner un plan, voir chap. 6.2.1 "Onglet plan/élément"). Après sélection du bouton "Modifier plan" (le mode actif est marqué en blanc), vous pouvez amener chaque paroi à la position souhaitée en déplaçant la souris et maintenant le bouton gauche enfoncé - les parois sont alors affichées en rouge. Les coins peuvent aussi être déplacés en cliquant avec la souris. Les parois attenantes sont ajustées dans les deux cas. Vous pouvez suivre le résultat directement dans l'espace de travail.



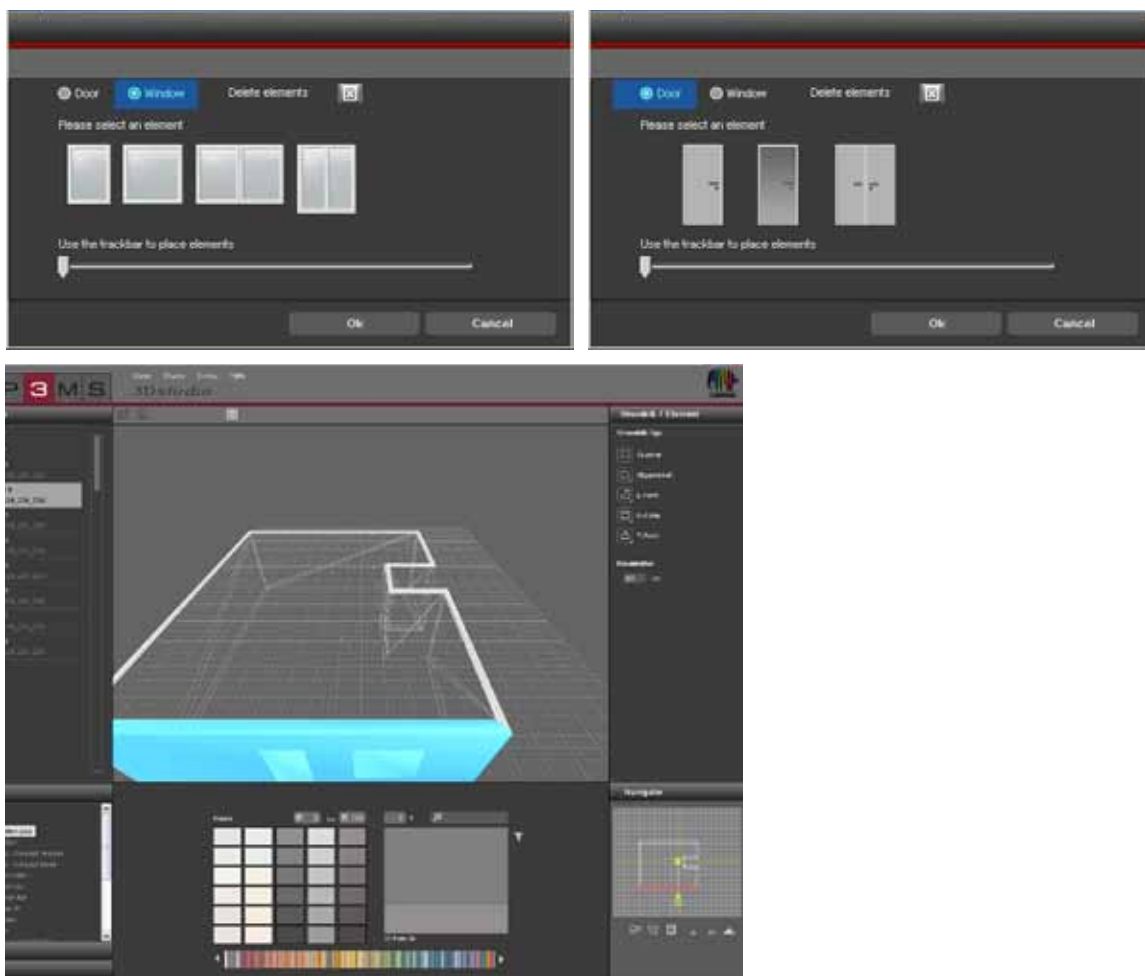
Ajouter fenêtres et portes

Pour ajouter des fenêtres et des portes aux parois, cliquez sur le bouton "Insérer porte et fenêtre" (le mode actif est marqué en blanc). Activez par un clic le mur sur lequel vous souhaitez insérer une porte ou une fenêtre. Les parois qu'il est possible de sélectionner s'affichent en rouge lorsque le pointeur de la souris les survole. Après avoir cliqué sur un mur, les murs inactifs apparaissent alors transparents pour faciliter l'orientation.



La boîte dialogue suivante propose une sélection de plusieurs variantes de portes et de fenêtres. Placez l'élément choisi en déplaçant le curseur à la position souhaitée. Vous pouvez voir l'effet du curseur directement sur votre objet 3D dans l'espace de travail. Vous pouvez placer une fenêtre et une porte par mur.

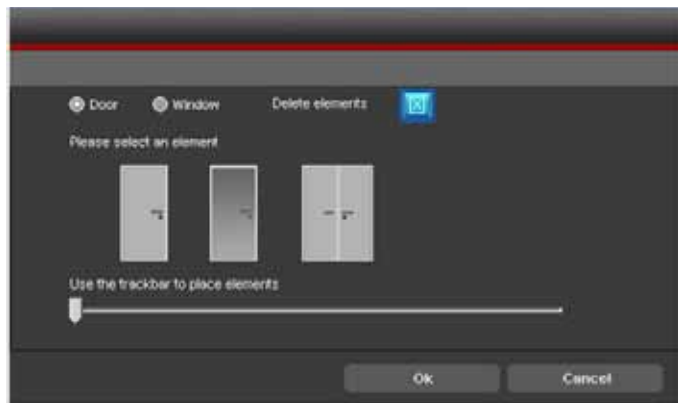
Indication : Pour l'insertion de portes et de fenêtres, il est recommandé de passer en mode "Vue de plongée" pour que les éléments insérés sur le mur soient bien visibles.



Effacer fenêtres et portes

Si vous souhaitez effacer des fenêtres ou des portes, choisissez, comme pour l'insertion de portes et de fenêtres, le bouton "Insérer porte et fenêtre", puis sélectionnez le mur souhaité dans la fenêtre du navigateur. Cliquez alors sur le bouton "Supprimer élément" pour supprimer l'élément. Après confirmation avec "OK", l'élément est enlevé du mur.

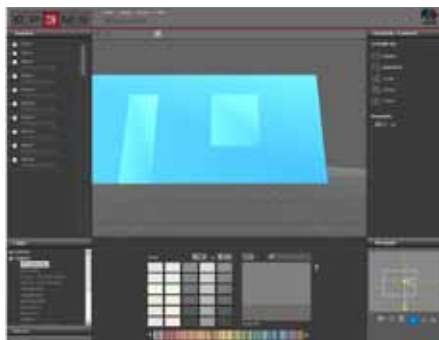
Indication : Si une porte ainsi qu'une fenêtre se trouvent se le même mur, alors les deux seront supprimées lors de ce processus.



Angles de vue

Contre-plongée

Vous pouvez choisir entre trois angles de vue différents pour afficher votre pièce 3D. Dans la vue en contre-plongée, vous voyez la pièce depuis une position au sol. Dans ce mode, vous pouvez aussi naviguer à travers les parois.



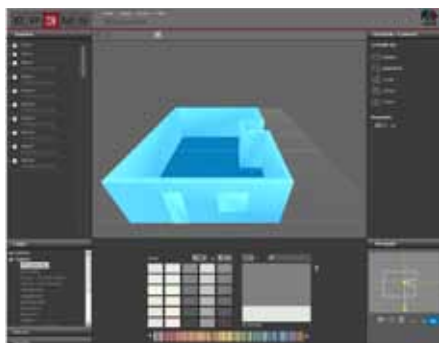
Vue standard

La vue standard vous permet de voir la pièce de manière frontale, à hauteur de vue d'une personne de taille moyenne se tenant debout. Dans ce mode, vous pouvez aussi naviguer à travers les parois.



Vue de plongée

Dans la vue de plongée, vous voyez la pièce vue du haut, depuis une position surélevée. Cet angle de vue est l'angle de vue par défaut au démarrage de 3Dstudio. Il est recommandé parce qu'il offre une vue d'ensemble idéale pour des modifications du plan, ainsi que pour l'insertion de portes et de fenêtres.



6.3 Mise en forme d'une pièce 3D

Après sélection et traitement d'un objet 3D, vous pouvez, de manière analogue à *PHOTOstudio*, commencer avec la mise en forme de votre pièce. (Choix de couleur et de matériau, voir chap 5.3.1 "Couleur, matériau et favoris" et chap. 5.3.2 "Onglet Mise en forme")

Indication : Les éléments de construction de la pièce 3D sont définis automatiquement au moment de la création. La création de masques de zones et de quadrillages n'est donc pas nécessaire - vous pouvez directement mettre en forme avec couleur et matériau.

Cliquez pour cela sur l'un des onglet "Couleur", "Matériau" ou "Favoris". Sélectionnez ensuite un fabricant, puis la collection d'un fabricant. Dès que vous avez choisi une teinte ou un matériau, vous pouvez commencer avec la mise en forme (voir chap 5.3.1 "Couleur, matériau et favoris" et chap. 5.3.2 "Onglet Mise en forme").

Cliquez sur un mur de votre pièce dans la vue 2D du navigateur ou directement dans le petit carré de l'élément de construction dans l'onglet "Elément de construction" afin d'appliquer la couleur/le matériau. Pour visualiser au mieux sol et plafond, placez la figure dans la pièce et choisissez la "Vue standard".

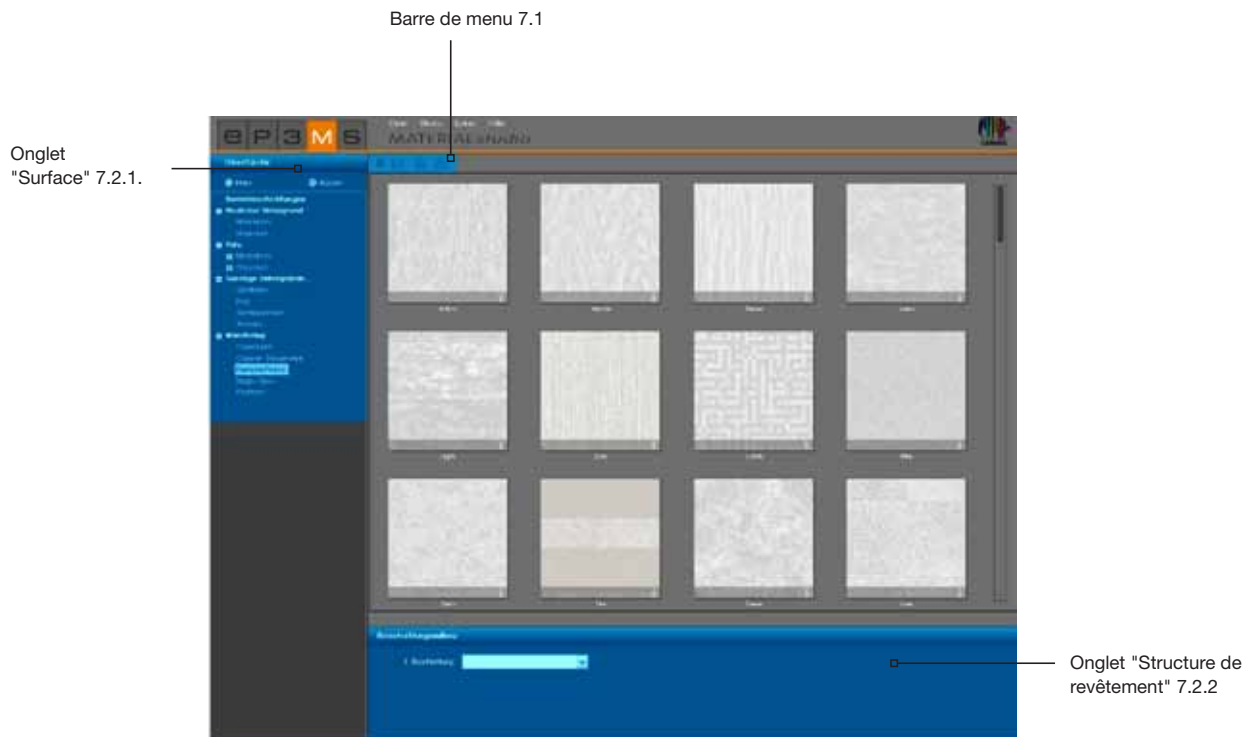
Indication : Lors de la mise en forme, pensez à la faisabilité de chaque produit en intérieur et en extérieur et consultez pour cela, le cas échéant, les informations techniques (IT) de chaque produit (Détails des matériaux, voir chap. 4.2.3 "Matériau").





7. MATERIALstudio

Dans MATERIALstudio, il est possible d'assembler des supports avec différents revêtements et différentes techniques de surface pour en faire des combinaisons de modèles personnalisées. Celles-ci peuvent être enregistrées et, comme toutes les autres teintes et matériaux, être utilisées à partir de SPECTRUM 4.0 pour la mise en forme dans PHOTOstudio et/ou 3Dstudio, ainsi qu'être exportées vers d'autres programmes.



7.1 Barre de menu

Vous disposez, dans la barre de menu de MATERIALstudio, des options suivantes :

Créer nouveau projet

Cette fonction vide l'espace de travail de MATERIALstudio pour recommencer du début avec le choix de surface. Vous pouvez aussi lancer cette fonction à partir du menu principal sous "Fichier">"Nouveau".

Ouvrir

Pour ouvrir un matériau déjà créé, cliquez sur le bouton "Ouvrir" (ou bien allez dans le menu principal sur "Fichier">"Ouvrir"). Sélectionnez ensuite un de vos modèles personnalisés à partir du répertoire de projet dans la fenêtre qui apparaît et confirmez avec "OK". Le matériau est alors chargé dans l'espace de travail de MATERIALstudio pour poursuivre son traitement.

Enregistrer

Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour enregistrer un modèle personnalisé (ou choisissez dans le menu principal "Fichier">"Enregistrer sous"). Choisissez un répertoire de destination dans la fenêtre de dialogue ou créez un nouveau répertoire de projet. (Créer projets, voir chap. 4.2.1 "Bibliothèque").

Saisissez un nom de projet explicite (par ex. FF_Tira_Pink 10, pour la teinte Fantastic Fleece_Design Tira 3D Pink 10) et confirmez avec "Enregistrez".

Imprimer



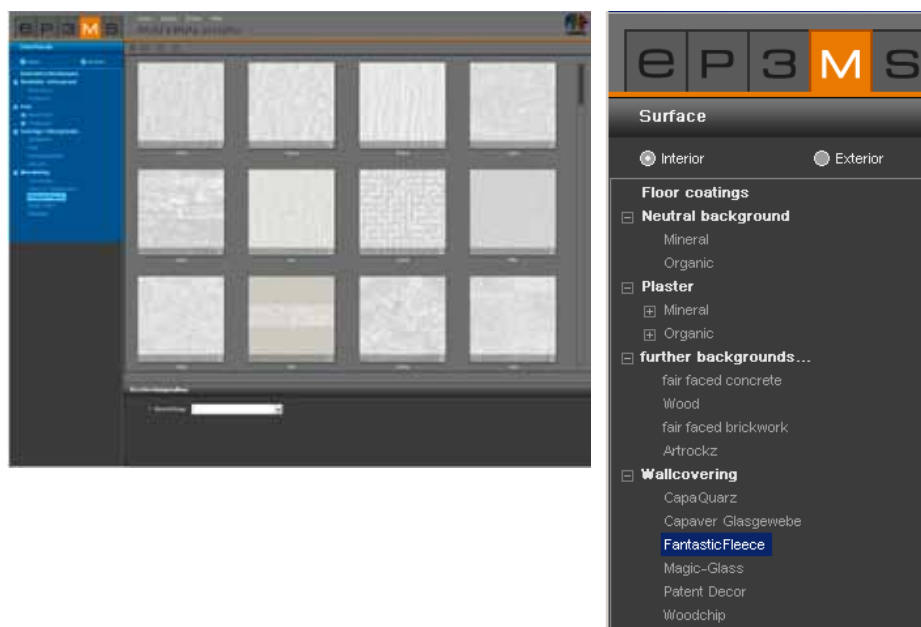
Si vous souhaitez imprimer votre modèle personnalisé pour visualisation ou pour collages, sélectionnez le bouton "Imprimer". Le programme crée un fichier PDF au format A4, que vous pouvez ensuite imprimer ou enregistrer. Cette fonction peut aussi être lancée à partir du menu principal sous "Fichier">"Imprimer">"pdf".

Indication : Veuillez faire attention au fait que des écarts significatifs par rapport aux teintes originales peuvent apparaître au cours de l'impression en fonction de l'imprimante et du papier utilisé. Nous vous recommandons de créer une surface modèle.

Il est aussi possible de commander des feuilles de couleur Caparol 3D-System plus et CaparolColor par l'intermédiaire de Caparol.

7.2 Créer des modèles personnalisés

Lors de la création d'un modèle de matériau personnalisé, sélectionnez tout d'abord une surface, puis appliquez-lui un revêtement selon vos souhaits à l'aide des produits à disposition.



7.2.1 Onglet "Surface"

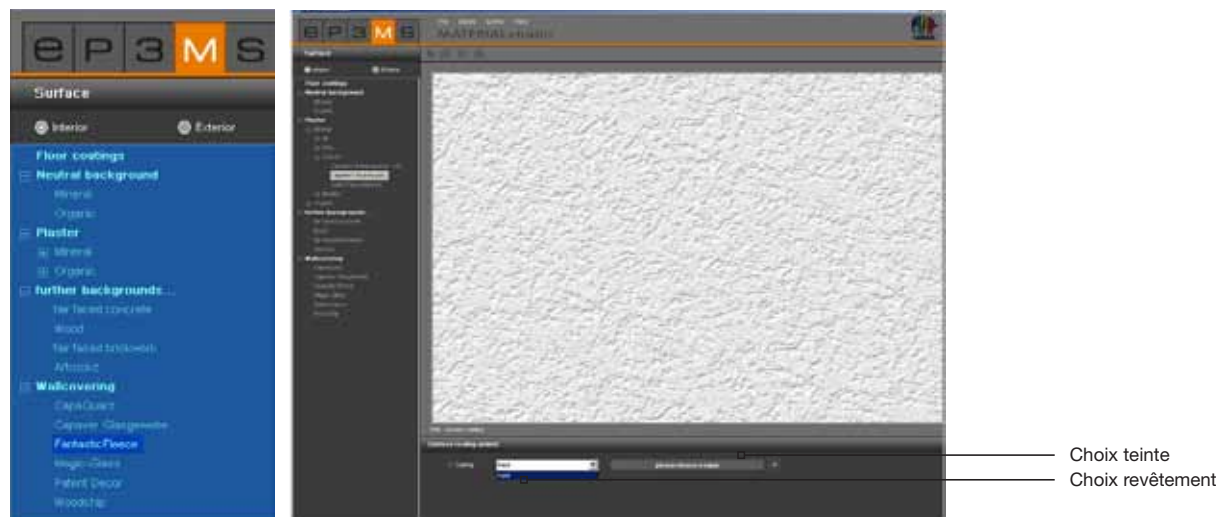
Intérieur ou extérieur

Décidez tout d'abord si la surface souhaitée est pensée pour être en intérieur ou en façade et sélectionnez en conséquence le champ "Intérieur" ou "Extérieur".



Support

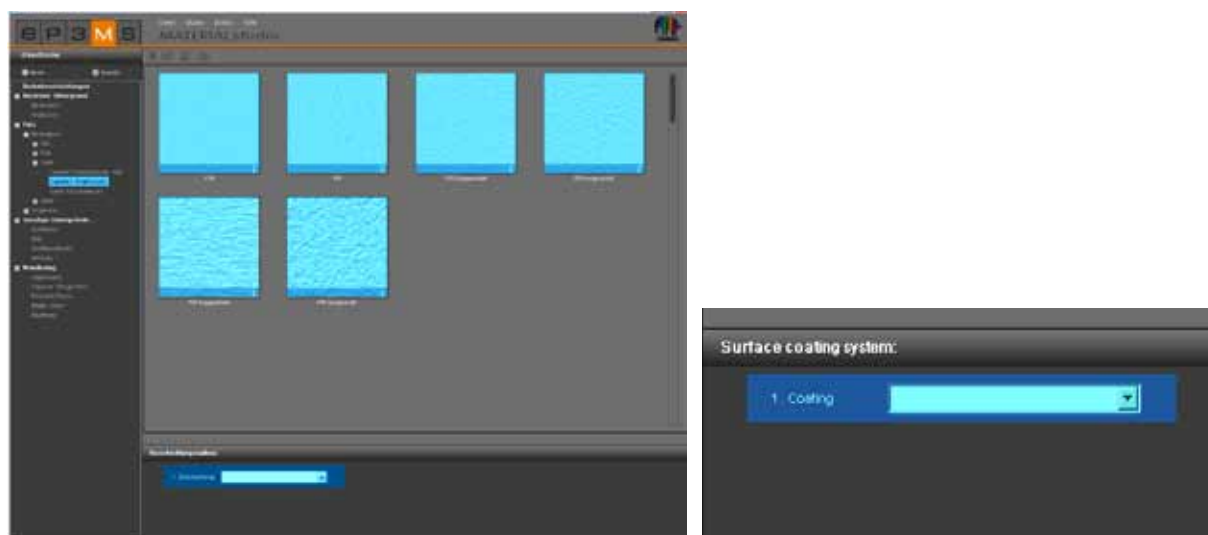
Dans la deuxième étape, sélectionnez un support. Le type de support choisi définit le choix de produits de revêtement qui sont techniquement réalisables et cohérents pour une utilisation avec ce support. Un clic sur le "+" ouvre la sous-catégorie. Chargez une surface en double-cliquant sur le modèle miniature. La structure apparaît alors dans toute sa surface sur l'espace de travail. Vous pouvez voir le nom du support choisi sur le bord inférieur gauche du modèle de surface.



Indication : Dès que vous cliquez à nouveau sur une catégorie de l'onglet "Surface", son contenu vous est affiché, même si vous avez déjà au préalable choisi un support pour traitement. Les combinaisons de matériaux déjà créées sont alors perdues si elles n'ont pas été enregistrées.

7.2.2 Onglet "Structure de revêtement"

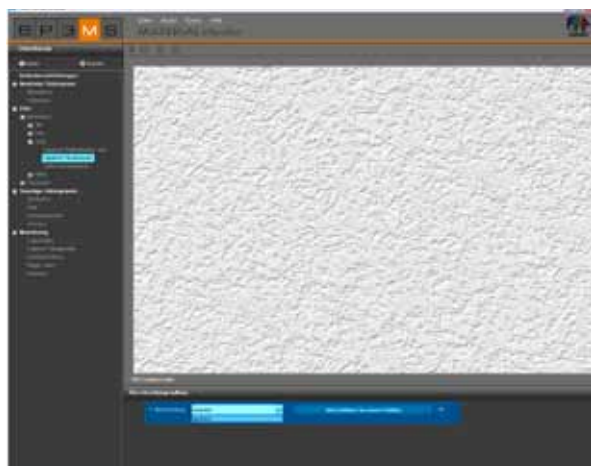
Après le choix d'une surface, vous pouvez personnaliser le modèle avec la sélection de produits et de couleurs dans l'onglet "Structure de revêtement" (situé sous l'espace de travail).



Revêtement

Commencez avec le "1er revêtement" et sélectionnez dans le menu déroulant le produit souhaité. Cliquez ensuite sur le champ grisé "Veuillez choisir une teinte" (situé à droite du menu déroulant) pour ouvrir le nuancier, vous permettant de choisir une teinte.

Indication : Seuls les produits et les revêtements techniquement réalisables et recommandés sont proposés. Un 2ème revêtement n'est disponible à la sélection que si celui-ci est cohérent avec le matériau.

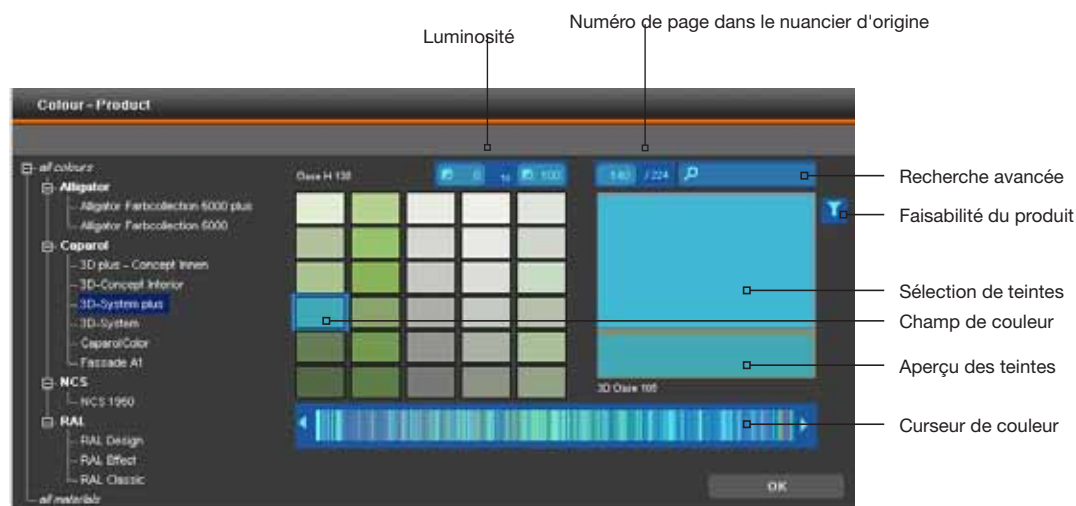


Nuancier

Dans la fenêtre de dialogue du nuancier, il est possible de choisir une teinte pour le revêtement, correspondant à la coloration d'un élément de construction dans PHOTOstudio.

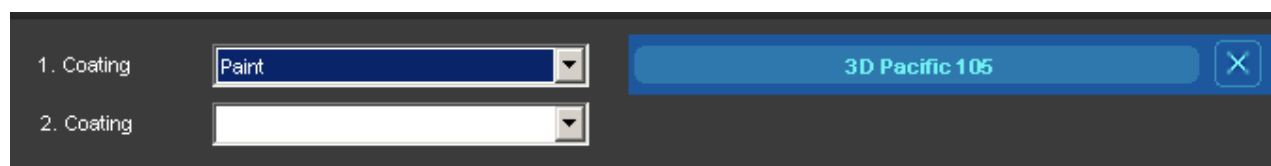
Un clic sur un champ de teinte colore immédiatement votre modèle. Cet aperçu reste visible jusqu'à ce que vous choisissiez une autre teinte dans le nuancier. La teinte n'est effectivement appliquée au support qu'après confirmation avec "OK".

Comme dans les modules EXPLORER et PHOTOstudio, le nuancier offre les possibilités suivantes : Limitation de la luminosité, page du nuancier, recherche de texte ainsi que faisabilité du produit (pour des explications sur la recherche, voir chap. 5.3.2 "Onglet Mise en forme").



Indication : Paramétrez un filtre de produit pour toutes les peintures choisies comme revêtement, pour garantir la faisabilité de la teinte sur le support correspondant.

Après sélection d'une teinte, les types de revêtements choisis ainsi que les descriptions de teintes sont affichés dans le champ grisé situé à côté du menu déroulant.

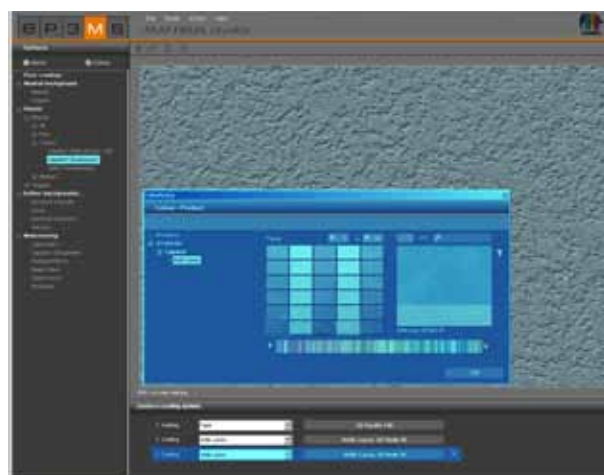


Indication : Le menu déroulant n'affiche que certaines possibilités de revêtements, selon le support choisi. Ceci tient au fait que les supports ne peuvent être traités qu'avec un certain type et un certain nombre de revêtements. SPECTRUM 4.0 s'assure ainsi que vos combinaisons personnalisées de matériaux sont aussi exécutables dans la réalité.

Suivant le support et le type de revêtement, vous pouvez encore effectuer un 2ème ou un 3ème revêtement, puis enregistrer votre modèle personnalisé et l'utiliser pour la mise en forme dans PHOTOstudio ou 3Dstudio.

Modifier des revêtements

Si vous souhaitez modifier après coup la teinte d'un revêtement, cliquez sur le champ grisé à côté du revêtement et choisissez une nouvelle teinte. Si vous modifiez le type de revêtement dans le menu déroulant, la teinte doit être à nouveau choisie.



Indication : Lors du choix d'une autre teinte, en conservant le même type de revêtement, les revêtements ultérieurs sont conservés. Si vous modifiez toutefois un type de revêtement, alors les revêtements ultérieurs sont réinitialisés.

Effacer revêtement

Lorsque vous avez appliqué un revêtement à votre support, vous pouvez à chaque fois effacer le dernier revêtement ajouté. Cliquez pour cela sur le symbole "X" à droite de la description de la teinte.



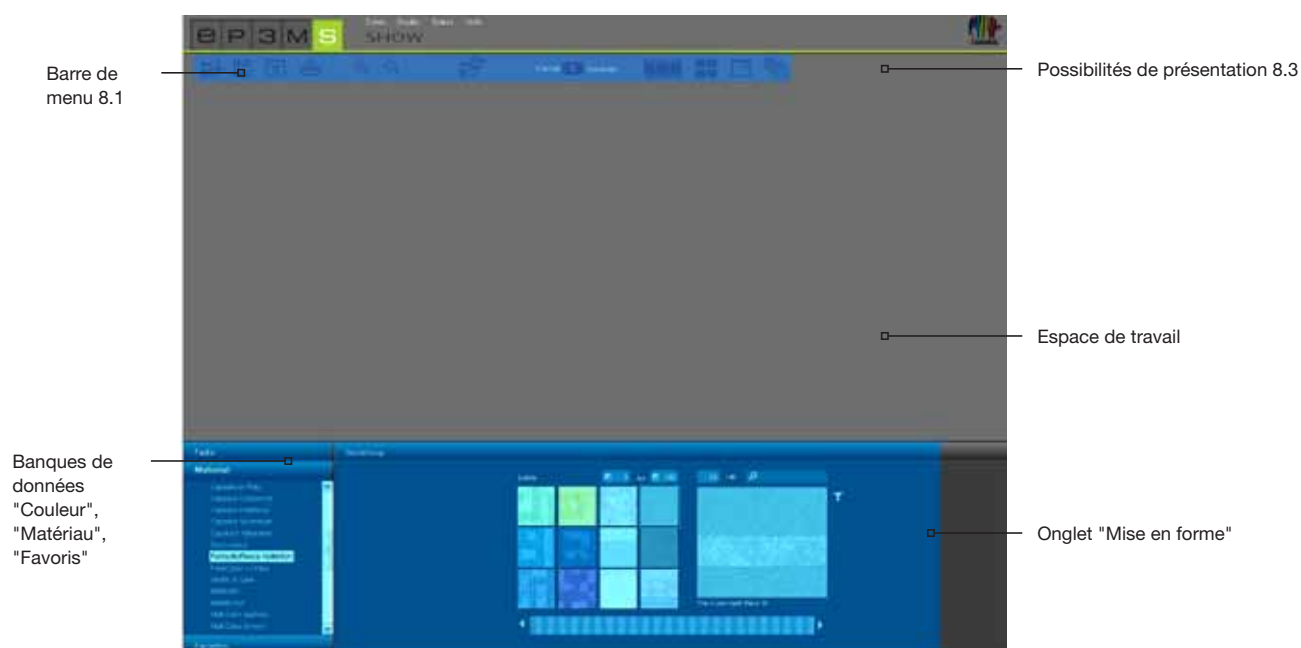
7.3 Utiliser des modèles personnalisés

Pour utiliser des modèles personnalisés, ceux-ci doivent être placés dans un groupe de favoris après avoir été enregistrés dans un répertoire de projet. Voir pour cela le chapitre 4.3 "Ajouter produit au groupe de favoris".



8. SHOW

Avec le module "SHOW", vous pouvez assembler vos projets, vos matériaux et des teintes sous forme de collages, les comparer et les présenter dans un diaporama. SHOW est idéal pour présenter vos propres offres produits dans un lieu de vente ou pour donner un aperçu des contenus de projets et s'en servir pour conseiller des clients.



8.1 Barre de menu

La particularité de l'espace de travail de SHOW est que les données d'images peuvent être déplacées librement sur cette espace comme sur un bureau (ou écran tactile). Les images, les modèles et les représentations 3D peuvent être rangés les uns à côté des autres, être superposés ou disposés sous forme de collage.



Ouvrir Show

Cliquez sur "Ouvrir" pour charger un projet Show déjà existant dans l'espace de travail de SHOW à partir de vos projets personnels (de manière alternative, dans le menu principal, via "Fichier">"Ouvrir"). Sélectionnez le projet Show souhaité dans la fenêtre qui apparaît et confirmez avec "OK". Il est de plus possible d'ouvrir un Show par double-clic via le module EXPLORER.

Indication : Les données d'images représentées en grisé ne peuvent pas être chargées dans SHOW.



Enregistrer Show

Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour enregistrer l'assemblage courant de votre espace de travail. Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez donner un nom à votre projet Show et l'enregistrer dans le répertoire de projet ou créer pour cela un nouveau répertoire de projet.



Vider l'espace

Cliquez sur l'outil "Vider l'espace" pour libérer complètement l'espace de travail de tous matériaux, teintes et données d'images.



Imprimer

Choisissez le bouton "Imprimer" pour imprimer l'arrangement actuel de votre espace de travail SHOW en tant que PDF.



Agrandir/Réduire

Pour agrandir ou réduire des données d'images, de couleur ou de matériau, cliquez d'abord sur l'objet souhaité (l'objet actif est marqué d'un "X" dans le coin supérieur droit) et faites tourner la mollette de la souris au-dessus de l'objet pour agrandir/réduire ou bien cliquez sur le symbole de loupe correspondant.



Ouvrir

Cliquez sur "Ouvrir" pour charger des données d'images, des modèles de couleurs ou de matériaux dans l'espace de travail de SHOW à partir de vos projets personnels ou de la banque de données du module EXPLORER (de manière alternative, dans le menu principal, via "Fichier">"Ouvrir"). Sélectionnez l'image souhaitée dans la fenêtre de dialogue et confirmez avec "OK".

Les données de couleurs et de matériaux utilisées pour une image peuvent éventuellement aussi être importées.

Indication : Les données d'images représentées en grisé ne peuvent pas être chargées dans SHOW.

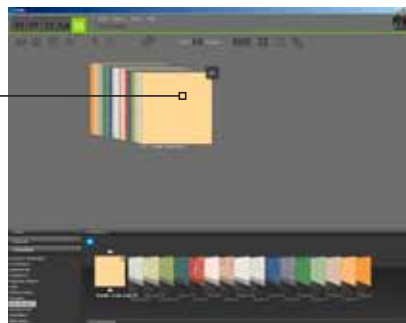
8.2 Ajout de données de couleurs et de matériaux

Pour créer un SHOW, sélectionnez des teintes et des matériaux à partir des onglets "Couleur", "Matériau" et "Favoris" dans la partie inférieur gauche du logiciel. Sélectionnez la collection souhaitée et chargez un modèle en cliquant sur son image miniature dans l'onglet "Mise en forme".

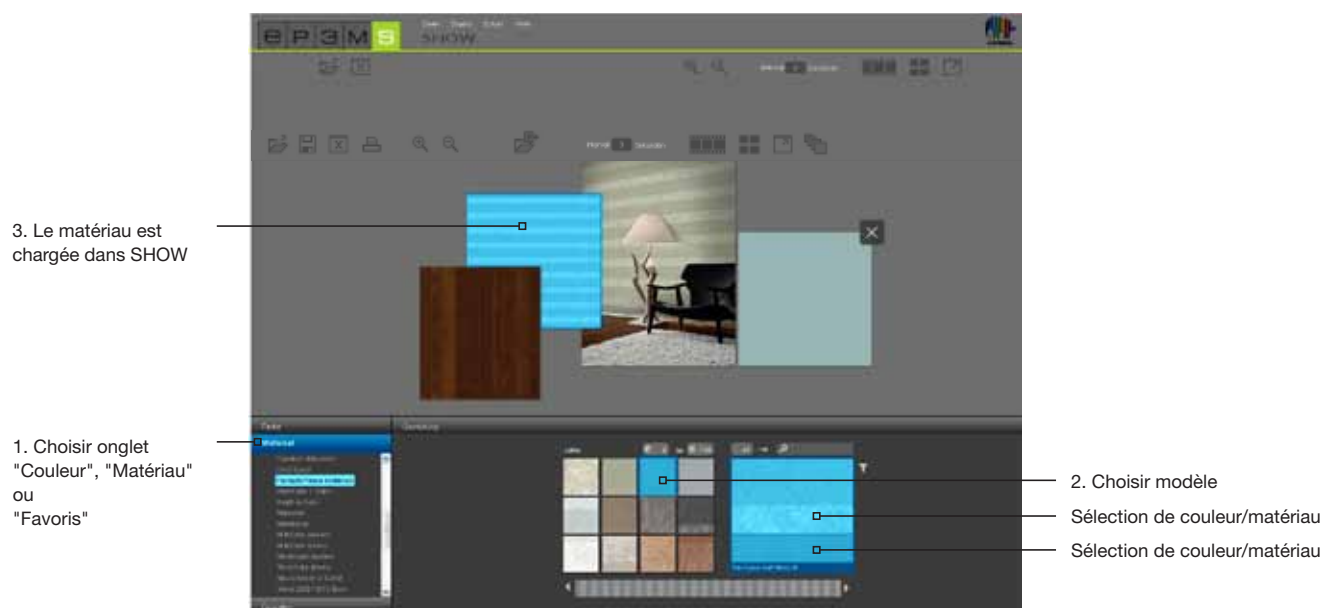


Pour importer tout le contenu d'un groupe de favoris, cliquez sur le bouton blanc en forme d'"étoile" "Ajouter tous les favoris". Toutes les cartes de favoris contenues sont chargées de façon ordonnée dans l'espace de travail.

Liste des favoris ordonnée



Indication : Vous trouverez plus d'informations relatives au choix de couleur, matériau et de favoris dans le chapitre 5.3.1 "Sélectionner couleur, matériau et favoris", et pour plus d'informations sur l'onglet "Mise en forme" et les possibilités de recherche qu'il contient, veuillez consulter le chapitre 5.3.2 Onglet "Mise en forme".



8.3 Possibilités de présentation

Dans le module SHOW, vous disposez de trois possibilités de présentation différentes : le diaporama, la comparaison et le mode plein écran.



Lancer un diaporama

En cliquant sur ce symbole, un diaporama de tous les objets se trouvant à ce moment dans l'espace de travail démarre. Les images et les surfaces sont pour cela affichées, les uns après les autres, en ordre chronologique, en mode plein écran.

Pour terminer le diaporama et revenir à l'espace de travail de SHOW, cliquez simplement avec le bouton gauche de la souris dans le diaporama en cours.

Indication : Il vous est possible de spécifier vous-même l'intervalle de temps pour le fondu des images. Indiquez pour cela une valeur en secondes dans le champ "Intervalle". La valeur par défaut est de 3 secondes.

Le diaporama est idéalement adapté à la présentation de projets personnels, de couleurs et de surfaces lors d'un entretien avec des clients ou comme publicité sur un grand écran dans un lieu de vente. Il peut être particulièrement impressionnant d'afficher la même image selon plusieurs projets différents les uns après les autres.



Comparer

Cliquez sur le bouton "Comparaison" pour obtenir une comparaison rapide et claire d'images/de projets sélectionnés. Toutes les données d'images actuellement dans l'espace de travail sont disposées selon une présentation claire, de manière à pouvoir établir un comparatif. Les objets situés les uns sous les autres sont pour cela placés les uns à côté des autres. Plus les données d'images à considérer simultanément sont importantes, plus leur taille est réduite. Si le nombre d'images est réduit en supprimant certaines images, cliquez à nouveau sur "Comparer" afin de réajuster la taille maximale d'affichage.



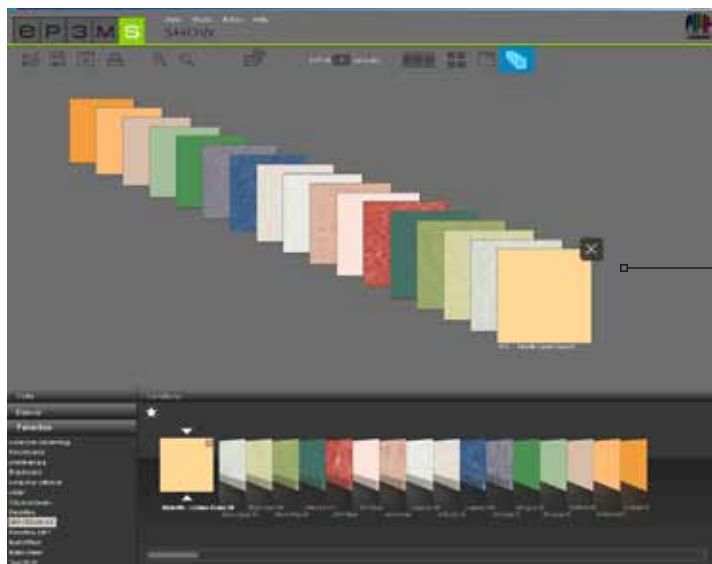
Plein écran

Le mode plein écran vous permet de représenter l'arrangement actuel de votre assemblage en plein écran. La barre de menu, les onglets, etc. sont pour cela masqués. Cliquez à nouveau sur le bouton "Plein écran" pour rétablir l'espace de travail.



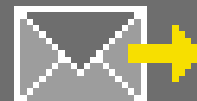
Activer/désactiver le mode de tri

En cliquant sur ces boutons, toutes les données d'images se trouvant dans l'espace de travail de SHOW sont disposées, en série, les unes par dessus les autres. Vous pouvez, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, sortir un modèle de la série et le replacer à un autre endroit (relâcher le bouton). La séquence choisie ici définit la séquence des données d'images pour l'ordre de défilement du diaporama (affichage de derrière vers devant, c.à.d. de gauche à droite).



données d'images triées =
ordre de défilement du diaporama

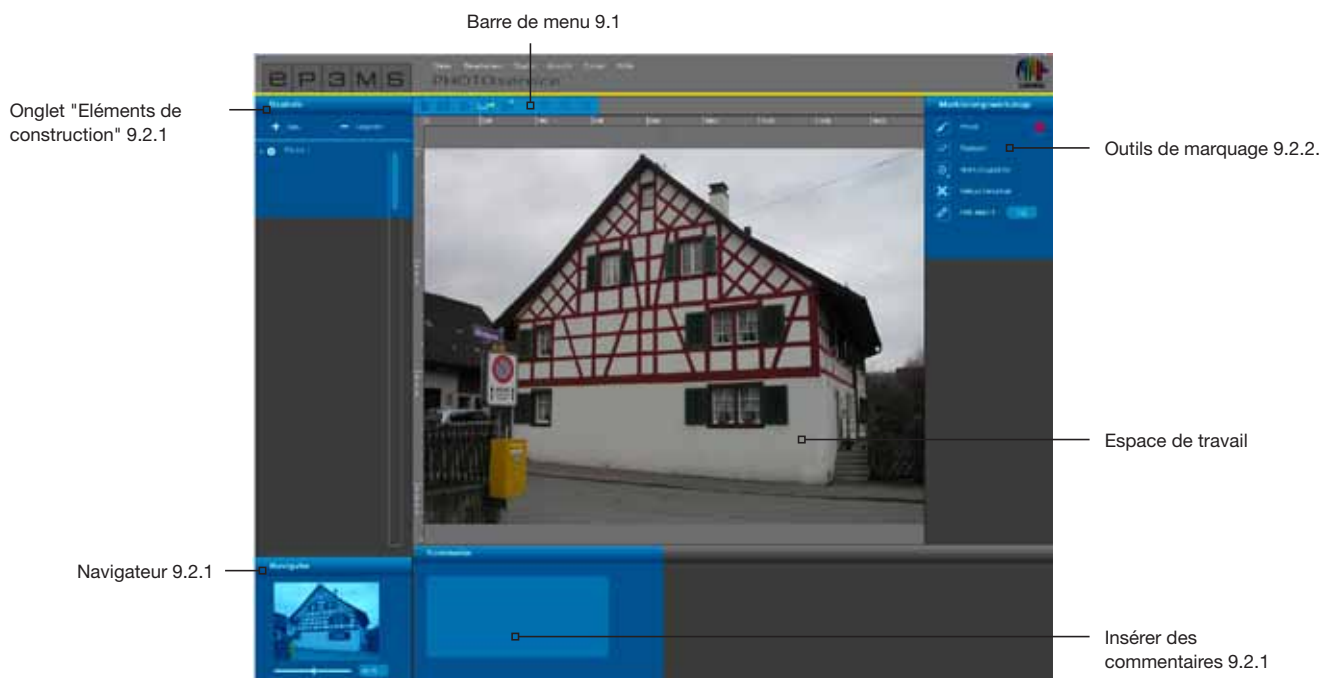
Indication : Lorsque le bouton "Activer/désactiver le mode de tri" est activé, vous ne pouvez pas ranger les données d'images en dehors de cette série dans l'espace de travail. Les objets ne peuvent être à nouveau déplacés arbitrairement qu'après avoir cliqué à nouveau sur le bouton.



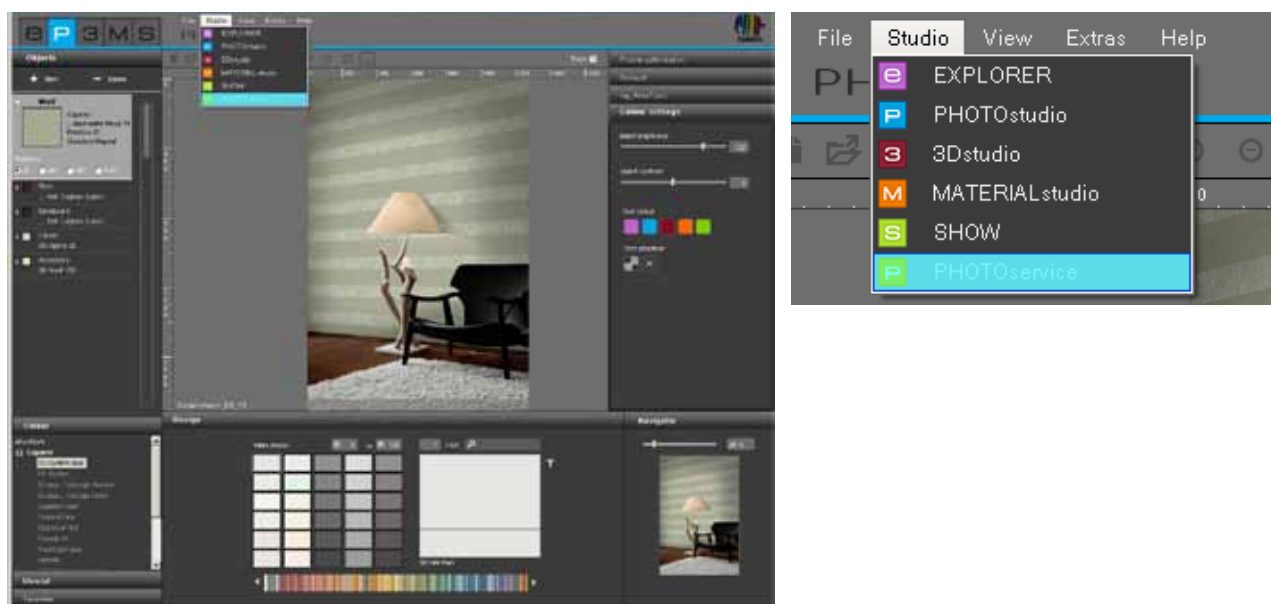
9. PHOTOservice

Pas le temps de traiter vous-mêmes vos images ? Le PHOTOservice offre la possibilité de retoucher et de masquer des données d'images selon vos propres indications. Envoyez une photo grossièrement marquée par Internet au PHOTOservice. Les données d'images préparées sont disponibles au téléchargement sous 2-3 jours ouvrés. Vous pouvez alors démarrer directement la mise en forme dans PHOTOstudio.

Ce service est payant. Vous trouverez plus d'informations concernant les prix et les méthodes de paiement dans la partie "PHOTOservice" sur www.spectrum-online.eu.

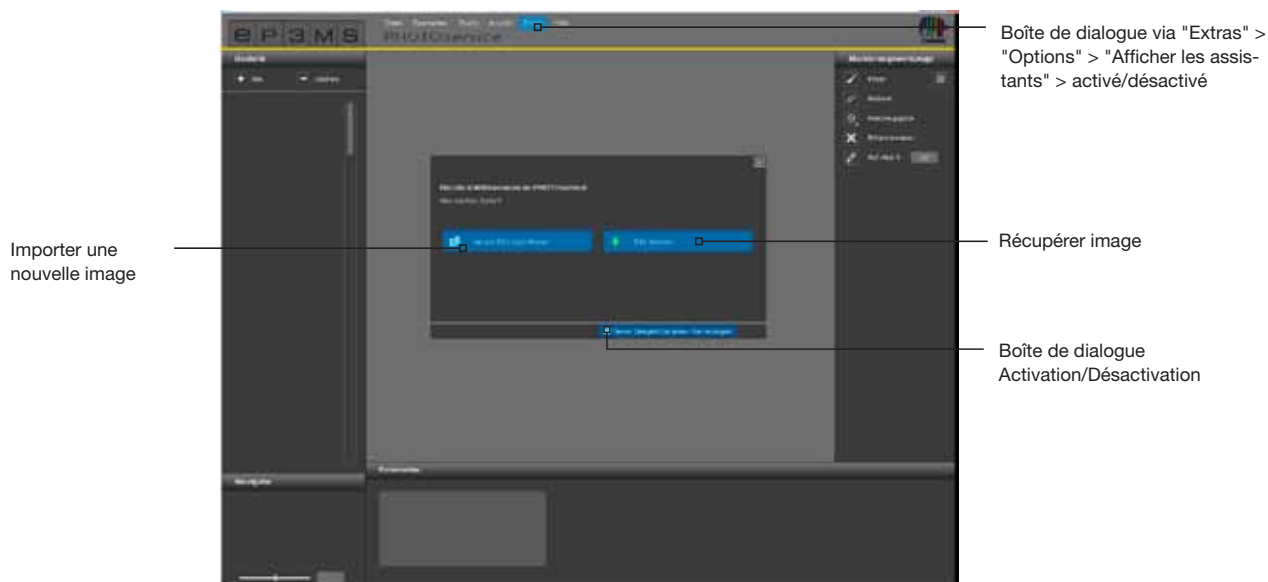


Vous arrivez, via le menu principal "Studio">"PHOTOservice" dans la partie PHOTOservice.



Assistant

Une fenêtre d'assistant apparaît à l'ouverture de PHOTOService. Vous pouvez choisir entre importer une nouvelle image ou aller chercher une image préparée par PHOTOService.



Cliquez sur "Importer nouvelle image" et chargez une photo depuis votre PC ou un support de données externe dans la partie PHOTOService (importer image, voir aussi chap. 9.1 "Barre de menu"). Cliquez sur "Récupérer image" pour charger une photo que vous avez envoyée via PHOTOService (voir chap. 9.4 "Récupération PHOTOService").

Si vous pensez ne plus avoir besoin de l'assistant à l'avenir, décochez la case "Lancer cet assistant à chaque démarrage" dans la partie inférieure de la fenêtre. Vous pouvez aussi régler l'option d'affichage à partir du menu principal sous "Extras">"Options", en choisissant "Activé" ou "Désactivé" dans le champ "Afficher Assistants".

9.1 Barre de menu



Importer une nouvelle image

Choisissez ce bouton et une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez chercher une image sur votre PC ou sur un support de données externe. Cliquez ensuite sur "Ouvrir" pour charger l'image dans la partie PHOTOService.

Enregistrer

Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour enregistrer une image préparée. Une fenêtre apparaît à titre d'information, affichant l'endroit et le nom sous lequel est enregistré le fichier sur votre ordinateur.



Envoyer

Vous pouvez envoyer votre photo pour le traitement par PHOTOService via une connexion Internet en cliquant sur le bouton "Envoyer". Vous trouverez plus d'informations concernant l'envoi dans le chapitre 9.3.



Récupération

Vous pouvez télécharger votre photo directement dans SPECTRUM 4.0 lorsque l'équipe de PHOTOService a terminé le traitement, en cliquant sur le bouton "Récupérer". Vous trouverez plus d'informations concernant la récupération dans le chapitre 9.4.



Zoom avant

Cliquez sur ce bouton pour agrandir votre image dans l'espace de travail.



Zoom arrière

Utilisez ce bouton pour réduire la taille de votre image dans l'espace de travail.



Ajuster l'échelle

A l'aide de ce bouton, vous pouvez ajuster précisément la taille de votre image à l'espace de travail.

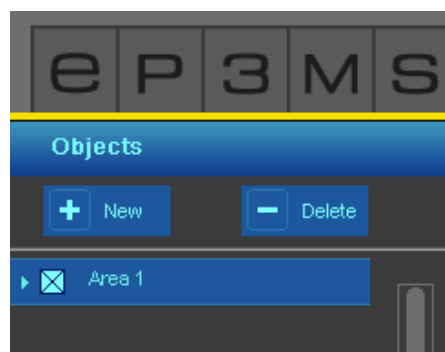
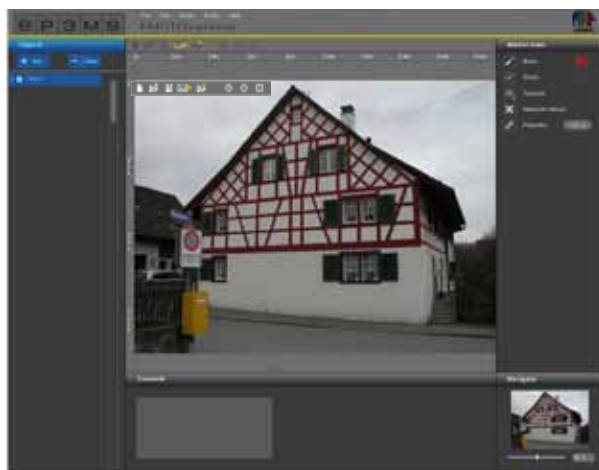
9.2 Préparation PHOTOService

9.2.1 Eléments de construction

Créer des zones

Après avoir importé une image dans la partie PHOTOService, créez tout d'abord les zones souhaitées dans l'onglet "Elément de construction". Un premier élément de construction est déjà créé par défaut avec l'appellation "Zone 1". En double-cliquant sur le champ de texte de l'élément, vous pouvez modifier son appellation. Vous pouvez aussi, de manière alternative, modifier le nom en cliquant sur élément de construction avec le bouton droit de la souris.

Cliquez sur le bouton "Nouveau" pour ajouter des éléments de construction supplémentaires, marquez un élément de construction, puis cliquez sur le bouton "Supprimer" pour le supprimer à nouveau.



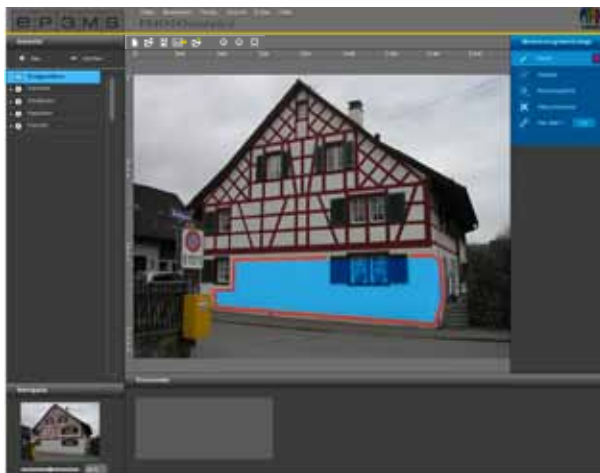
Une couleur de masque est attribuée automatiquement lors de la création d'un élément de construction. Les différents éléments de construction peuvent ainsi être différenciés les uns des autres après le marquage. Vous pouvez créer maximum 32 éléments de construction.

Indication : Pour la préparation d'une image par PHOTOService, au total, cinq éléments de construction et leurs zones sont inclus dans le prix standard. Pour chaque élément de construction supplémentaire, un supplément est compté. Vous trouverez plus d'informations concernant les prix sur Internet à l'adresse www.spectrum-online.eu dans la partie PHOTOService.

9.2.2 Outils de marquage

Marquage d'éléments de construction dans l'image

Une fois que vous avez créé une nouvel élément de construction, marquez grossièrement la zone (ou plusieurs zones) dans l'image.

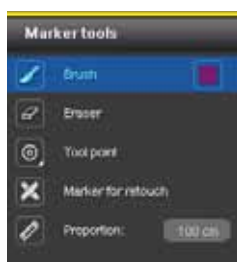


Pour le marquage d'éléments de construction, qui doivent être masqués pour vous, vous disposez, sur le côté droit de l'interface de programme, des "Outils de marquage" suivant :



Pinceau

Avec le pinceau, vous pouvez marquer les zones souhaitées pour un élément de construction. Sélectionnez pour cela tout d'abord la zone dans l'onglet "Élément de construction", puis sélectionnez le "Pinceau" avec l'épaisseur de trait souhaitée (la grosseur de la pointe du pinceau peut être modifiée sous "Pointes d'outils"). Peignez alors grossièrement les contours de la zone à masquer dans l'image. Vous pouvez aussi placer des coins à l'aide d'un clic, qui sont ensuite reliés par des lignes droites si vous maintenez la touche "Shift" enfoncée. Marquez ainsi pour chaque élément de construction la zone souhaitée dans l'image.



Gomme

A l'aide de cet outil, vous pouvez corriger des erreurs dans le marquage d'un élément de construction, en supprimant des coups de pinceau en trop. Sélectionnez pour cela l'élément de construction correspondant dans l'onglet "Élément de construction", cliquez sur l'outil "Gomme" et gomez les coups de pinceau à effacer en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Ici aussi, les points (clics) placés en maintenant la touche "Shift" enfoncée, sont reliés par des lignes droites.





Pointes d'outils

Pour les outils "Pinceau" et "Gomme", vous disposez de quatre pointes d'outils de tailles différentes avec 8, 16, 32 et 64 pt, en cliquant sur "Pointes d'outils". Vous pouvez sélectionner chaque pointe, représentée sous forme de cercle, à l'aide d'un clic.

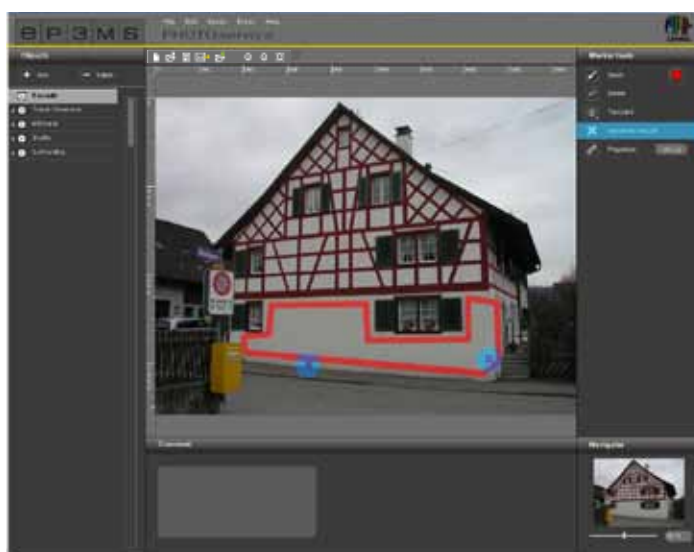


Pansement

Avec l'outil "Pansement", vous pouvez marquer des "Défauts" dans l'image, devant être effacés lors de la préparation de l'image par PHOTOService. Sélectionnez pour cela l'outil "Pansement" et l'élément de construction souhaité. Cliquez ensuite sur l'endroit de l'image qui doit être retouché. Un "X" coloré apparaît à l'endroit du clic.

Pour une meilleure compréhension pour le traitement, vous pouvez en plus ajouter un commentaire sous l'espace de travail (voir "Ajouter commentaires").

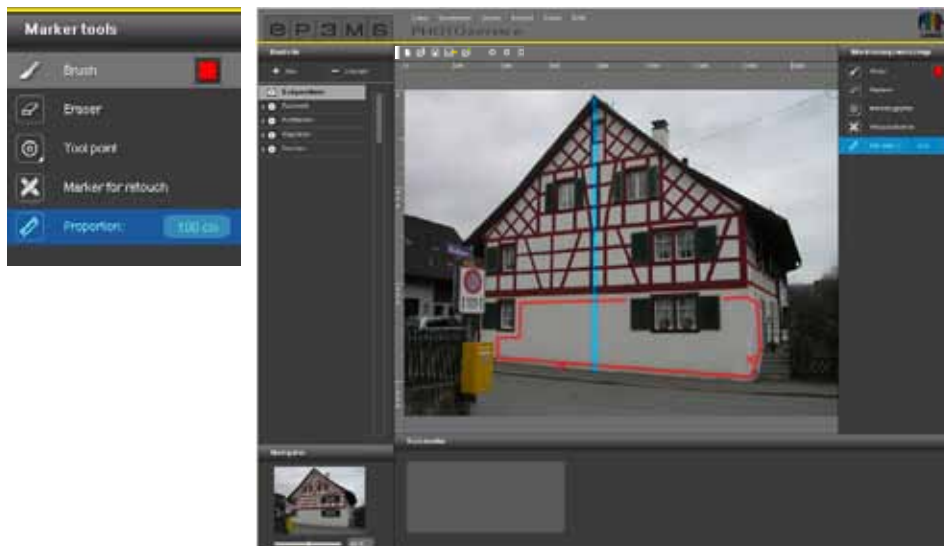
Indication : Les pansements placés peuvent être effacés avec la "Gomme".



Echelle de référence

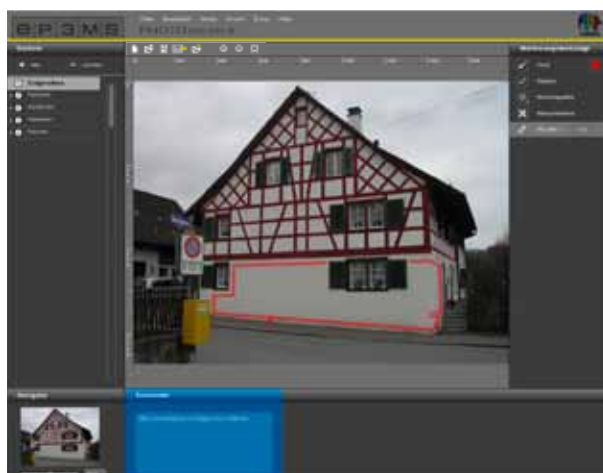
Puisque tous les masques d'élément de construction sont préparés pour la mise en forme avec couleurs ainsi qu'avec les matériaux, il est important de définir une "Echelle de référence" pour la taille de l'objet. Choisissez pour cela l'outil "Echelle de référence". Cliquez sur l'image à l'endroit auquel l'échelle de référence doit être créée et cliquez une deuxième fois pour définir l'autre extrémité. Saisissez ensuite, dans le champ numérique, une valeur en centimètres (cm) pour la longueur réelle de la ligne droite ainsi créée.

Indication : L'échelle de référence ne doit être indiquée qu'une fois par image et elle influe en conséquence sur les dimensions des matériaux pour tous les éléments de construction. Elle peut être créée dans tout élément de construction et est visible partout. Une échelle de référence déjà créée est automatiquement supprimée si vous en créez une nouvelle avec l'outil "Echelle de référence".



Commentaire

Dans l'onglet "Commentaire" situé en-dessous de l'espace de travail, vous pouvez ajouter des commentaires utiles dans le champ de texte, c.à.d de courtes indications relatives aux éléments de construction sélectionnés ou des souhaits de retouche, par ex. "Encadrements - tous" ou "Balustrade : sans main courante" - vos souhaits pour le traitement de l'image sont ainsi plus clairs.

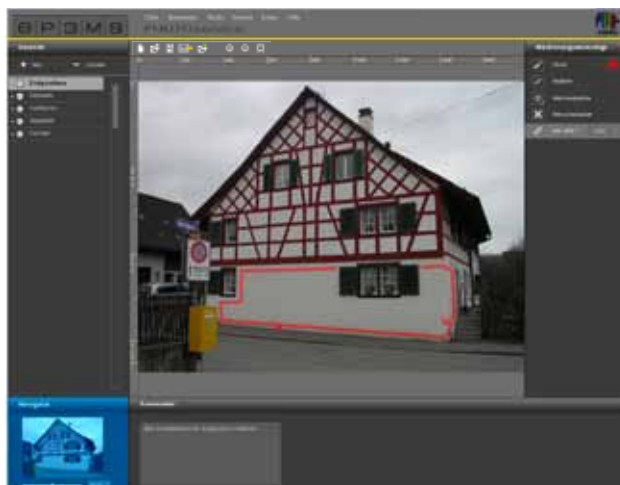


Comment

Please remove the spots on the facade on the ground floor.

Navigateur

Avec le navigateur, vous pouvez zoomer ou dézoomer l'image pour le traitement comme dans PHOTostudio (navigateur, voir chapitre 5.3.3). Vous pouvez aussi utiliser la mollette de la souris.



Navigateur



44 %

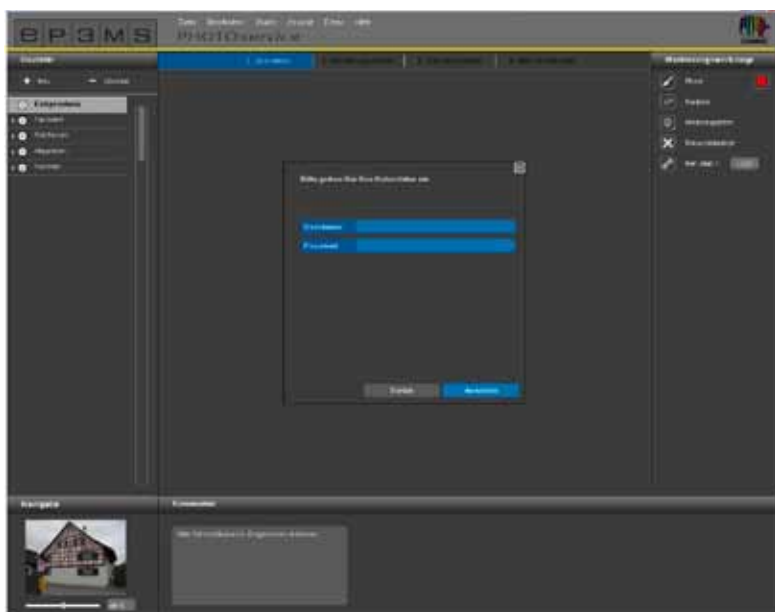
9.3 PHOTOservice - Envoyer l'image



Si vous avez marqué toutes les zones souhaitées de l'image, envoyez-la directement dans SPECTRUM 4.0, en cliquant sur le symbole de "Lettre" dans la barre de menu de PHOTOservice. Vous pouvez aussi lancer le processus d'envoi à partir du menu principal sous "Fichier">"Envoyer l'image".

Une fenêtre s'ouvre, vous demandant d'entrer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Saisissez les données, cliquez sur "S'inscrire" et suivez les indications.

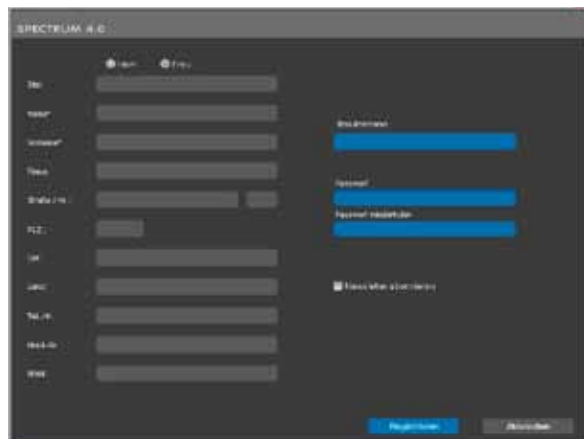
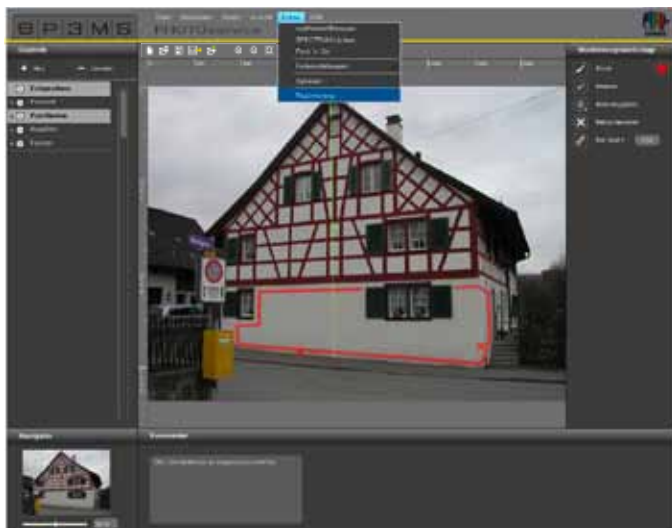
Si vous n'avez pas encore de nom d'utilisateur ou de mot de passe, vous devez vous inscrire pour pouvoir utiliser PHOTOservice. (voir "Inscription").



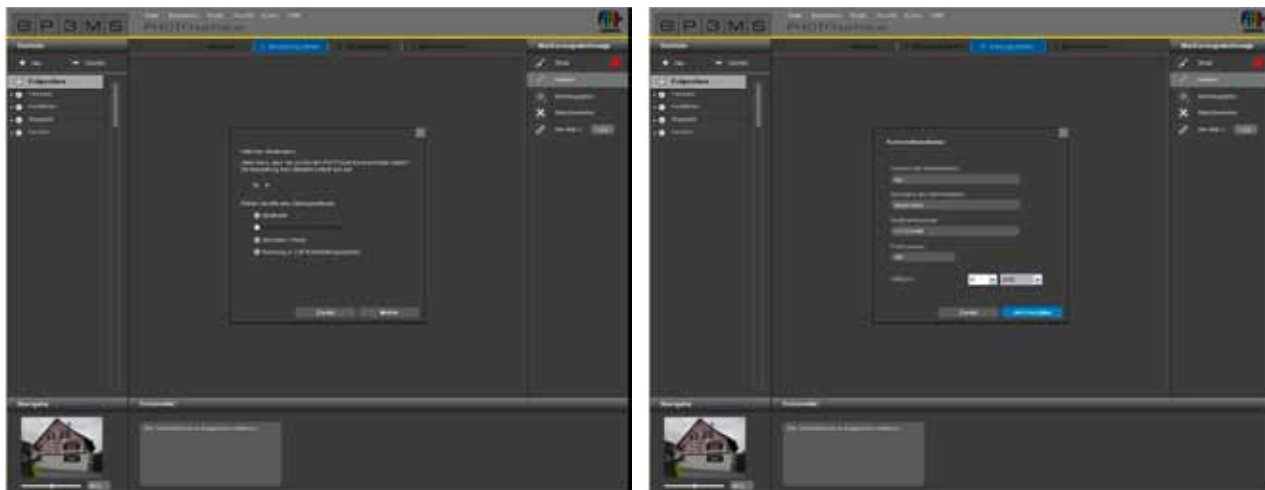
Inscription

Pour s'inscrire à PHOTOservice et à la newsletter (en option), choisissez "Extras">"Inscription" dans le menu principal. Remplissez le formulaire et choisissez un nom d'utilisateur ainsi qu'un mot de passe. Cliquez ensuite sur "S'inscrire".

Vous êtes désormais inscrit en tant qu'utilisateur SPECTRUM 4.0 et vous pouvez utiliser les "Données utilisateur" choisies lors d'une commande PHOTOservice.



Pour terminer, un aperçu s'affiche pour vous permettre de vérifier votre image et vos indications. Confirmez que votre assemblage est correct et envoyez votre commande en cliquant sur "Envoyer". Vous êtes par la suite informé(e) des modalités de paiement, vous pouvez aussi les consulter dans le chapitre 9.5.

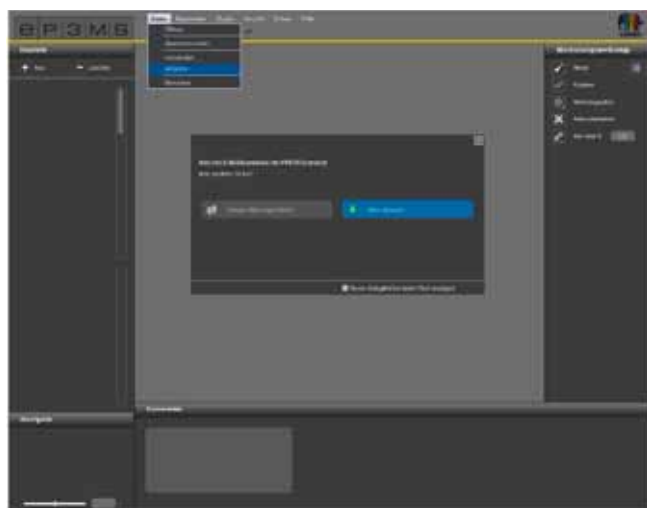


9.4 PHOTOservice - Récupérer une image

Les données d'images préparées sont disponibles au téléchargement sous 2-3 jours ouvrés. Vous recevez alors un e-mail à l'adresse que vous avez indiquée lors de l'inscription. Vous pouvez alors récupérer votre image pré-masquée par PHOTOservice directement dans SPECTRUM 4.0, pour commencer directement dans PHOTOstudio avec la mise en forme.



Pour télécharger votre image, utilisez le bouton "Récupérer image" dans la barre de menu de PHOTOservice ou dans le menu principal, sous "Fichier">"Récupérer image". Connectez-vous avec les données d'accès entrées au moment de l'inscription et suivez les indications pour le téléchargement.

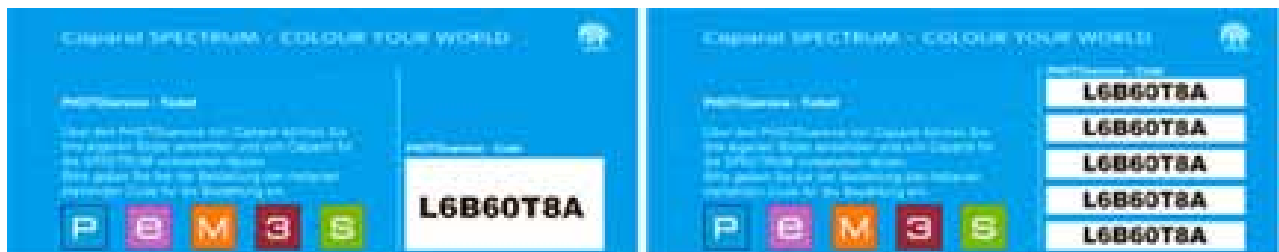


9.5 Paiement

Pour PHOTOService de SPECTRUM 4.0, vous disposez, en ligne, de différentes possibilités de paiement : carte de crédit, note de débit, facture ou paiement par bon d'achat. Vous pouvez choisir le type de paiement lors de l'envoi de votre commande PHOTOService dans SPECTRUM 4.0.

PHOTOService Bon d'achat

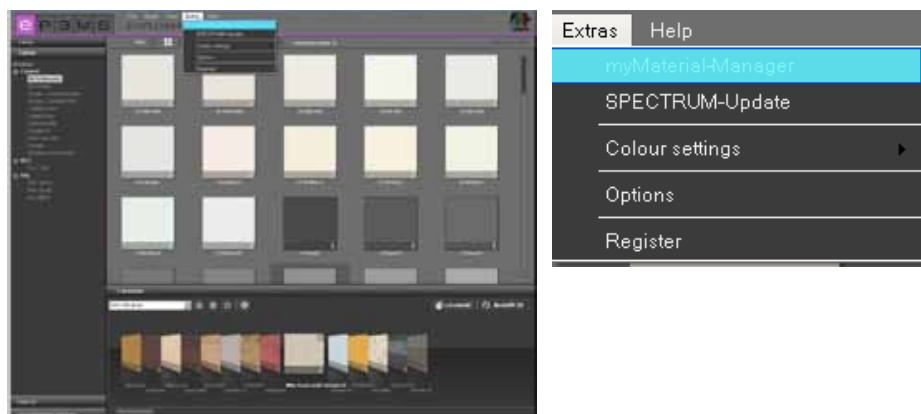
Pour un paiement simple et pratique, achetez des bons d'achat, que vous pouvez utiliser directement lors du transfert des données d'images. Les bons d'achat sont dotés d'un code que vous pouvez saisir lors de la commande. Les bons d'achat peuvent être commandés à l'unité ou par paquet de 5 dans le magasin Caparol sur www.caparol-shop.de.



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.

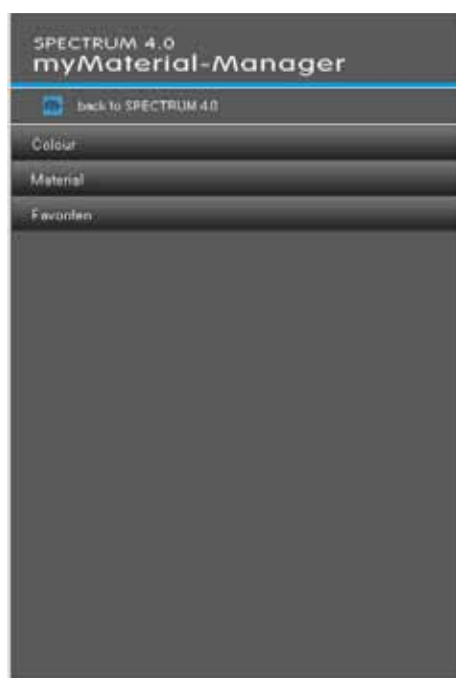
En cliquant dans le menu principal sur "Extras">"myMaterial-Manager", la fenêtre de programme SPECTRUM 4.0 se ferme et montre l'interface de "myMaterial-Manager".



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".



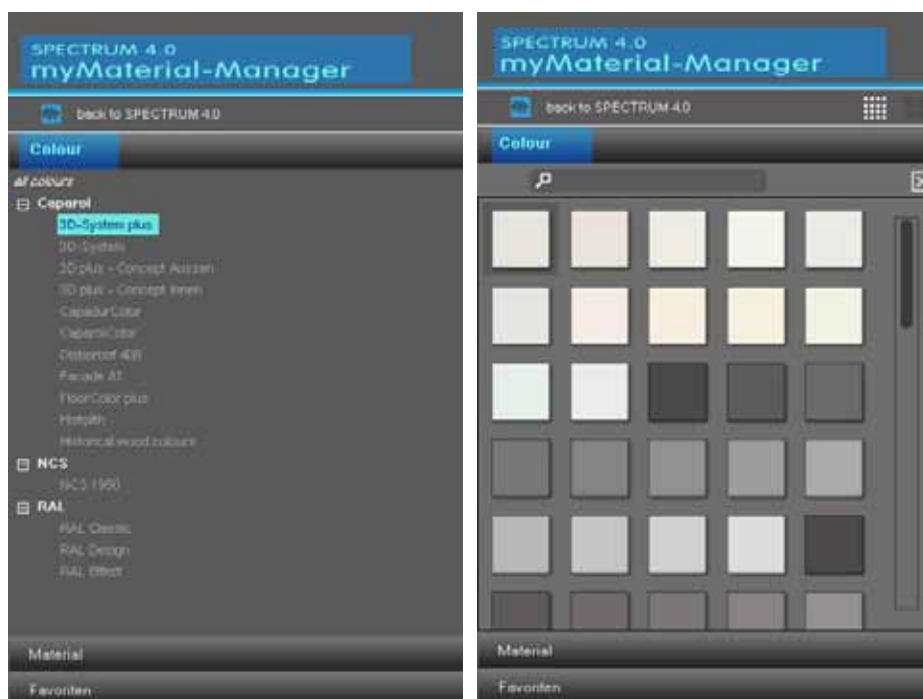
10.1.1 Sélectionner couleur, matériau et favoris

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.

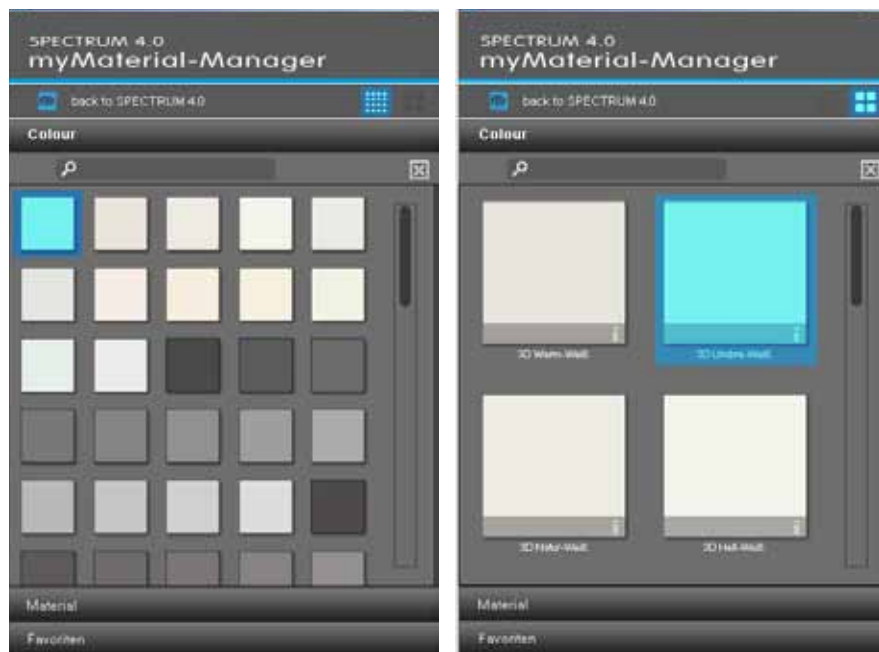


Vous avez en plus de cela la possibilité, comme dans le module EXPLORER, de chercher des noms ou les identifications de certaines teintes ou matériaux, via le champ de texte avec le symbole de loupe.

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.



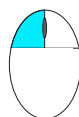
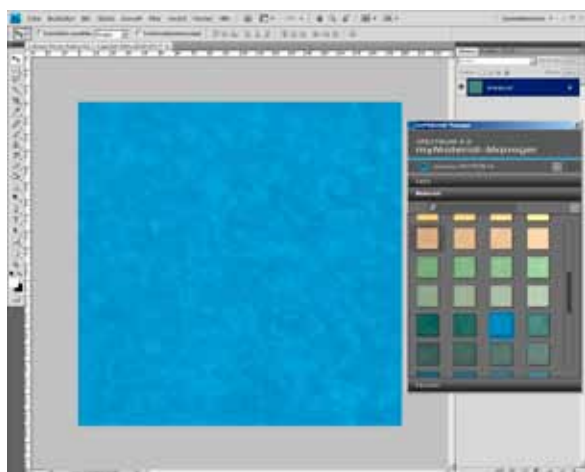
Vous pouvez, de plus, de façon analogue au module EXPLORER, choisir entre "Petites icônes" et "Icônes moyennes" pour la représentation des couleurs et des matériaux. Les données sont affichées par défaut dans le mode d'affichage "Icônes moyennes". Dans ce mode d'affichage, vous avez aussi la possibilité, 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.



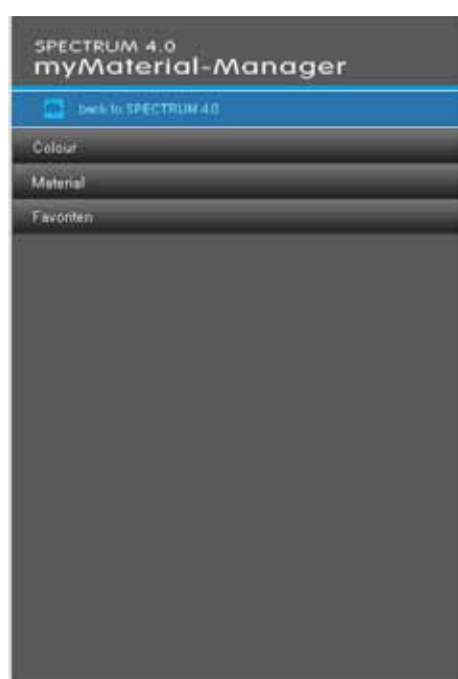
Selon que vous exportiez une teinte ou un matériau vers l'autre programme, vous disposez des données dans différentes résolutions.

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.



11. Fidélité teintes - Etalonnage - ColorMunki

Le paramètre nommé "Fidélité teintes" joue un rôle décisif dans l'appréciation et la présentation à l'écran d'un modèle ainsi que dans l'édition sur imprimantes ou lors de sa présentation au client.

Vous disposez dans SPECTRUM 4.0 de deux différentes possibilités pour l'optimisation de la représentation des couleurs de vos médias :

11.1 Optimisation simple des couleurs (sans ColorMunki)

La version complète SPECTRUM 4.0 contient un "Nuancier SPECTRUM" pour l'optimisation de la représentation des couleurs à l'écran.

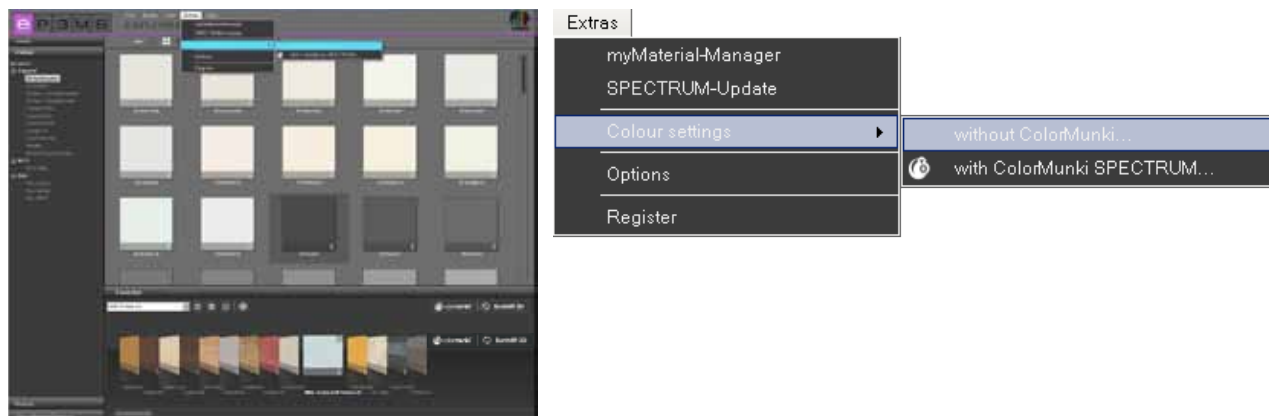


Le nuancier est composé de 15 échantillons originaux du système 3D Caparol, qui servent d'échantillons de comparaison pour la représentation à l'écran. Luminosité et saturation, ainsi que les balances de couleurs individuelles, sont ajustables indépendamment.

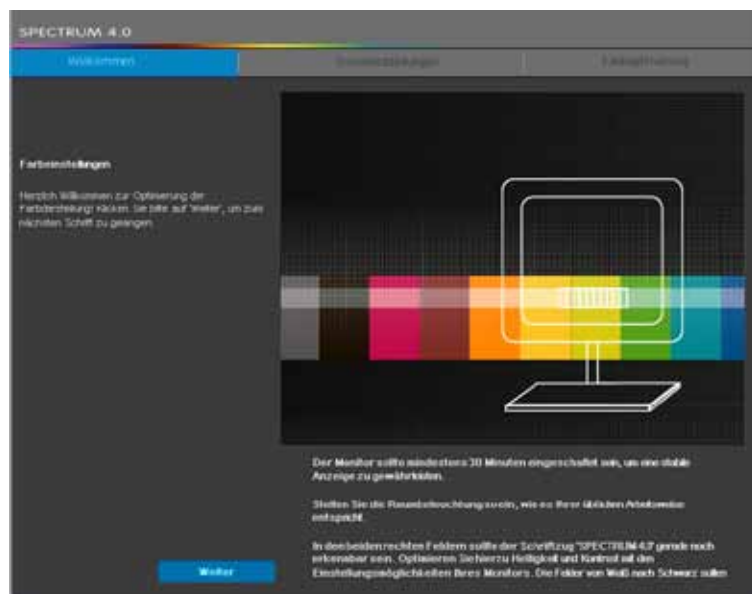
11.1.1 Etalonnage

Cliquez dans le menu principal du programme sur "Extras">"Réglages couleur">"sans ColorMunki...".

Indication : Le moniteur doit déjà être allumé depuis au moins 30 minutes afin de garantir un affichage stable.



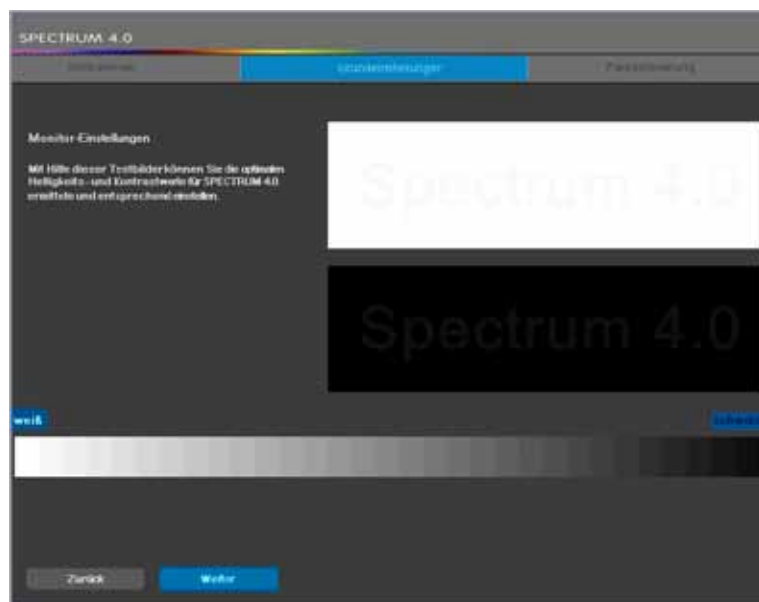
La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Pour accéder aux réglages moniteur, cliquez sur le bouton "Suivant".

Réglages de base

Vérifiez ici la représentation du contraste de votre moniteur à l'aide des deux images tests (blanc-noir). L'écriture "SPECTRUM 4.0" doit être visible dans les deux champs. De plus, une suite de couleurs continue et "harmonieuse" du blanc au noir doit être visible dans la barre inférieure.



Cliquez sur "Suivant" pour accéder aux réglages des couleurs.

Optimisation des couleurs

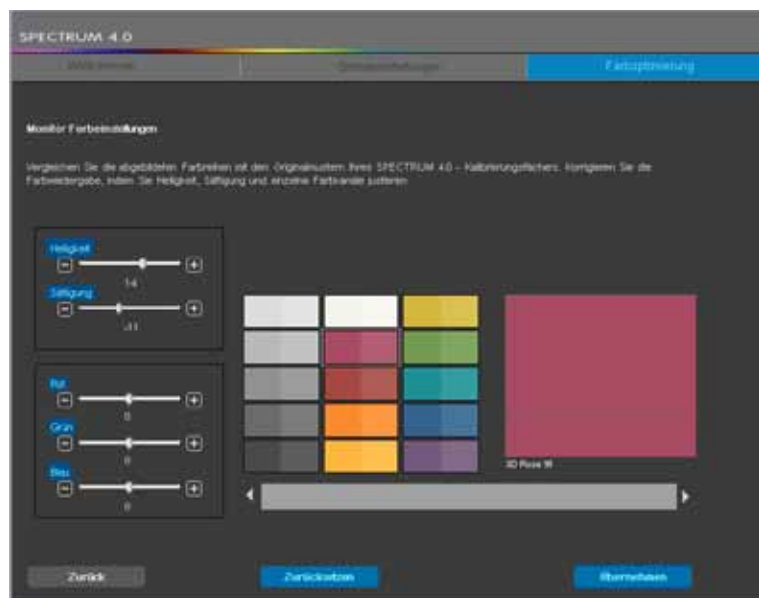
Comparez les rangées de couleurs représentées avec les échantillons originaux de votre nuancier SPECTRUM 4.0. Corrigez le rendu des couleurs en ajustant les réglages de luminosité et de saturation, ainsi que les balances de couleurs individuelles.

Vous pouvez, pour cela, utiliser les barres de réglage "Luminosité" et "Saturation", ainsi que les barres de réglage pour les balances de couleurs individuelles "Rouge", "Vert" et "Bleu". Lors du déplacement de l'un des curseurs, la modification se répercute sur toutes les teintes représentées. La modification est visible dans la partie de droite de chaque champ de couleur, la partie gauche reste inchangée pour comparaison.

Indication : Ne corrigez les balances de couleurs seulement dans la mesure où les teintes de gris représentées apparaissent rougeâtres, bleuâtres ou jaunâtres. Les teintes de gris doivent apparaître, après correction, le plus neutre possible - sans dominante de couleur.

Comparez aussi les teintes multicolores avec l'échantillon de couleur original du nuancier SPECTRUM 4.0 fourni.

Si vous souhaitez appliquer vos corrections pour l'étalonnage du moniteur, cliquez sur "Appliquer". Pour rétablir vos réglages précédents et/ou pour un nouvel étalonnage, cliquez sur "Réinitialiser".



Indication : Les réglages effectués ici n'ont effet qu'au sein du programme SPECTRUM 4.0.

11.2 Etalonnage avec ColorMunki

ColorMunki et SPECTRUM 4.0 permettent de créer des profils de haute qualité pour périphériques de sortie tels que moniteurs et imprimantes et ainsi de réduire les pertes matérielles et les pertes de temps. Le photomètre spectral ColorMunki de X-Rite, leader sur le marché, améliore le rendu des couleurs dans SPECTRUM 4.0 et optimise la représentation des couleurs de maquettes et de documents de présentation.



Dans la version SPECTRUM 4.0 ColorMunki, vous obtenez en supplément le photomètre spectral X-Rite ColorMunki PHOTO pour une représentation des couleurs optimisée de votre moniteur et de votre imprimante.

A l'aide du ColorMunki fourni, vous pouvez, après l'avoir branché, aussi bien étalonner moniteur et imprimante que transférer des teintes de couleur directement au logiciel.

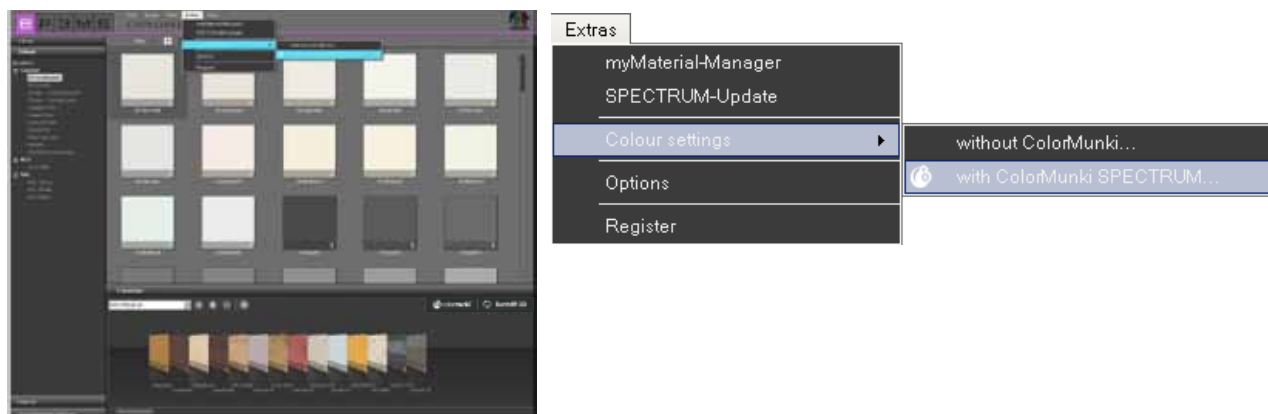
11.2.1 Activation et enregistrement du ColorMunki

Branchez le ColorMunki sur un port USB fonctionnel de votre ordinateur pour l'étalonnage dans SPECTRUM 4.0. Installez les pilotes nécessaires à l'utilisation du ColorMunki à partir du CD fourni.

Indication : Assurez-vous, lors de l'installation du ColorMunki, d'effectuer la première installation en tant qu'utilisateur disposant des droits d'administrateur.

11.2.2 Profilage du moniteur

Branchez tout d'abord le ColorMunki sur un port USB fonctionnel de votre ordinateur. Cliquez dans le menu principal du programme sur "Extras" > "Réglages couleur" > "avec ColorMunki SPECTRUM...".



Si le ColorMunki est actif et branché correctement, la boîte de dialogue suivante s'ouvre :

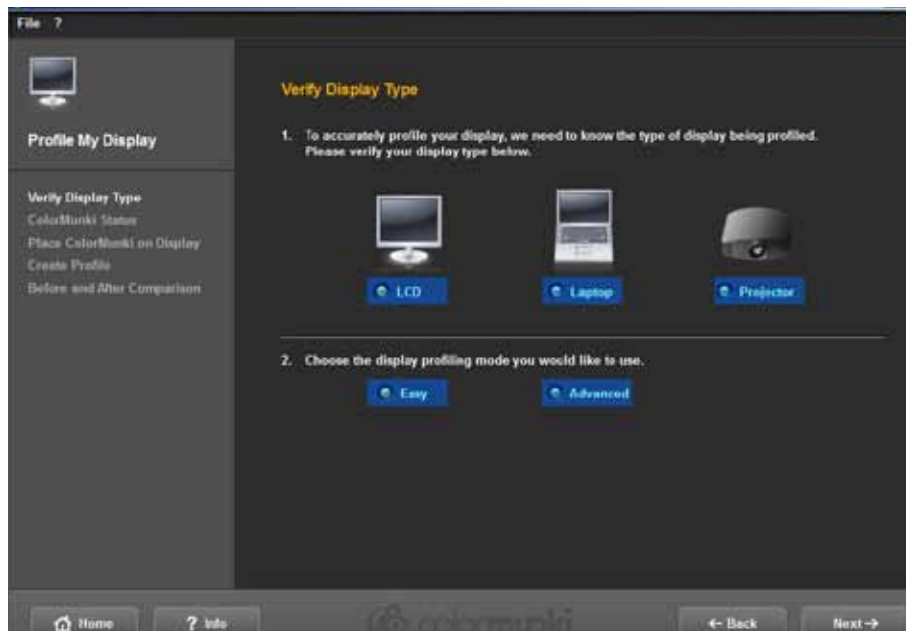


Sélectionnez le champ "Profiler le moniteur" à l'aide d'un clic. Vous allez à présent être guidé(e) à travers chaque étape nécessaire au profilage.

Sélectionner type de moniteur

Sélectionnez d'abord à l'aide d'un clic le "Type de moniteur" pour lequel vous souhaitez créer un profil. Vous avez le choix entre Ecran LCD, Ecran d'ordinateur portable ou Projecteur.

Choisissez dans l'étape suivante, si vous souhaitez effectuer un profilage "simple" ou "avancé".



Profilage simple

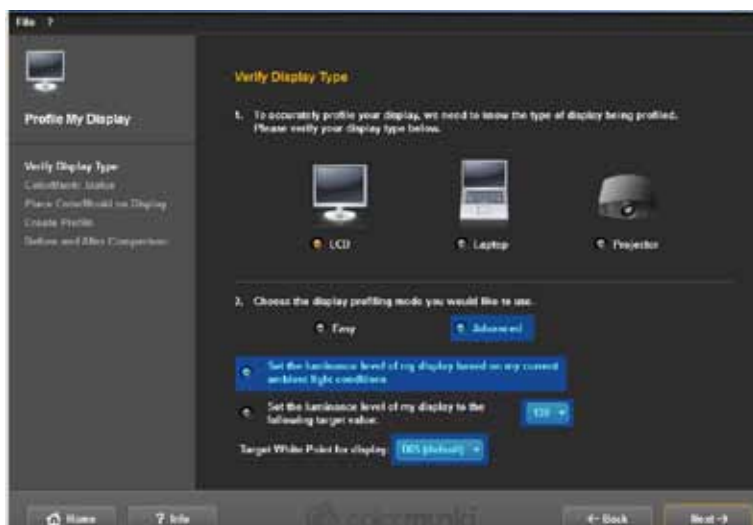
Le profilage simple recourt aux réglages de base, qui déclenchent un profilage standard du moniteur. Ce réglage est adapté si vous ne souhaitez pas appliquer de réglages spécifiques liés à la lumière ambiante et à la densité d'éclairage au profil.

Profilage avancé

En sélectionnant le profilage avancé, vous pouvez mesurer la lumière ambiante ou régler la densité d'éclairage manuellement pour votre profilage. Vous avez en outre la possibilité de définir différents types de lumière dans la partie Point blanc.

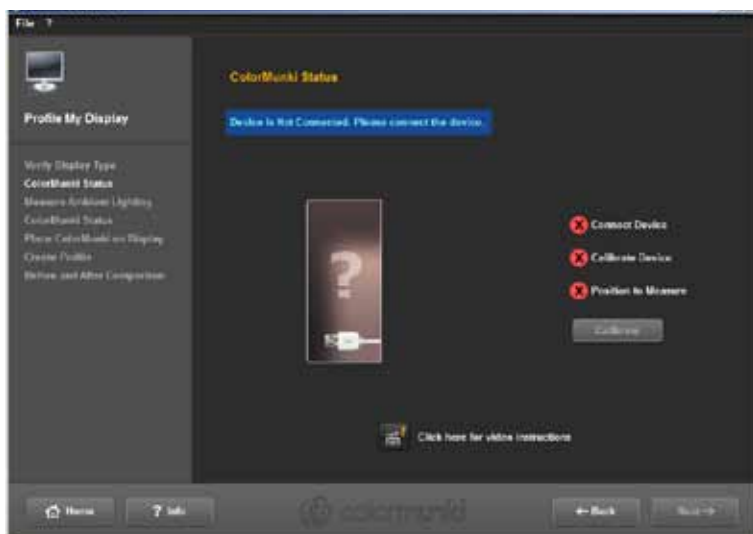
Choisissez "Régler la densité d'éclairage du moniteur pour la lumière ambiante" si vous ne souhaitez pas de réglage spécifique concernant la densité d'éclairage. Choisissez "Régler la densité d'éclairage du moniteur sur cette valeur de référence" pour un réglage manuel et indiquez dans le champ à droite la valeur souhaitée de la densité d'éclairage, comprise entre 80 et 140 candelas.

Vous pouvez, selon votre préférence, définir le point blanc comme D50, D55, D65 (standard) ou natif. Cliquez ensuite sur "Suivant" pour poursuivre le profilage.



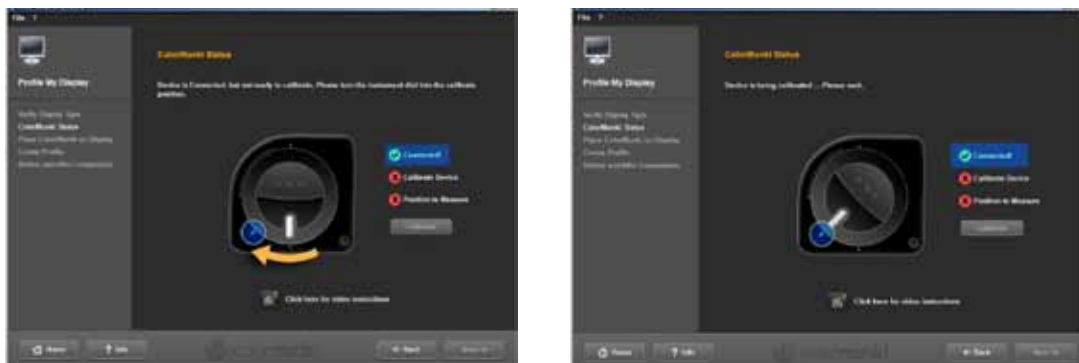
Statut ColorMunki

Dans la fenêtre de dialogue "Statut ColorMunki" suivante, SPECTRUM 4.0 vérifie si votre ColorMunki est prêt pour la création d'un profil. Si le ColorMunki n'est pas branché correctement au PC, la boîte de dialogue suivante apparaît :



Veuillez vérifier le branchement ou, le cas échéant, branchez le ColorMunki au PC à l'aide du câble fourni. Dès que le ColorMunki est branché correctement, une image du ColorMunki apparaît ainsi qu'une coche verte à côté de l'image du ColorMunki avec le statut "Connecté".

Si la roue du ColorMunki ne se trouve pas dans la bonne position pour le profilage du moniteur, l'image du ColorMunki vous indique l'endroit, à l'aide d'une flèche orange, sur lequel doit être déplacée la roue.



Si le ColorMunki est branché correctement et si la roue du ColorMunki est amenée à la bonne position, cliquez sur "Etalonner" pour commencer l'étalonnage du moniteur. Si l'étalonnage s'est déroulé correctement, une coche verte apparaît pour "Etalonné".



Déplacez ensuite le ColorMunki sur la position de mesure affichée dans le graphique. Si vous avez réglé la position correctement, une troisième coche verte apparaît pour indiquer la bonne position. Cliquez ensuite sur "Suivant".



Indication : Si vous avez besoin de plus d'informations concernant cette fenêtre de dialogue, vous pouvez visionner la vidéo d'aide à ce sujet (connexion Internet nécessaire).

Fixer le ColorMunki au moniteur

Dans cette boîte de dialogue, SPECTRUM 4.0 vous indique la position, selon laquelle placer le ColorMunki sur le moniteur.

Placez d'abord le ColorMunki dans la housse fournie par le fabricant afin d'éviter tout rayonnement de lumière parasite. Fixez ensuite le ColorMunki à l'aide du poids à la position indiquée de manière à ce que le ColorMunki repose sans aide extérieure sur le moniteur. Cliquez sur "Suivant".

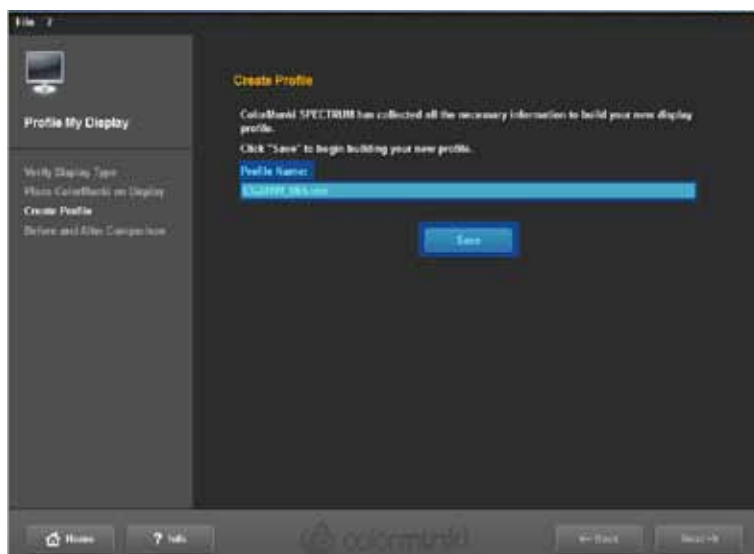


Indication : Si vous nécessitez plus d'informations concernant cette fenêtre de dialogue, vous pouvez visionner la vidéo d'aide à ce sujet.

Le logiciel affiche alors à l'écran une série de teintes de couleurs de luminosités différentes, qui sont enregistrées par le ColorMunki.

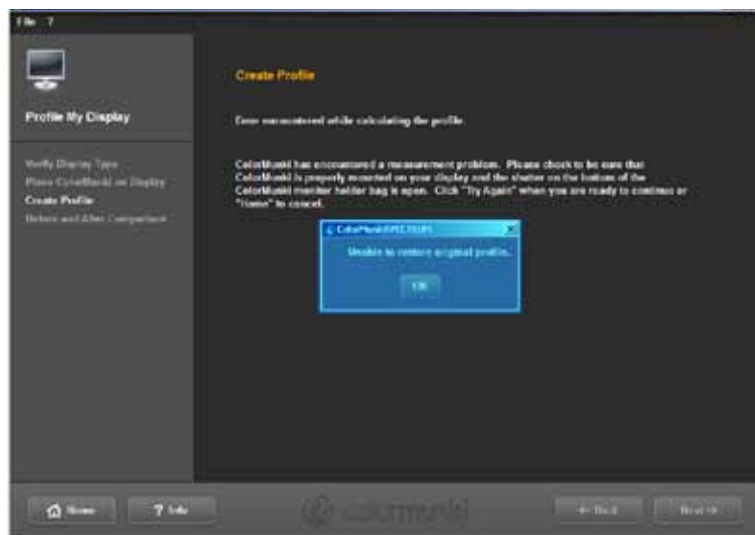
Créer profil

A la suite de l'enregistrement des séries de teintes de couleurs s'ouvre la fenêtre de dialogue "Créer profil". Le profil créé peut être enregistré sur votre ordinateur sous le nom proposé ou bien sous un nom personnalisé. Cliquez pour cela sur "Enregistrer".



Après avoir enregistré, vous pouvez créer une "date de rappel" pour un nouveau profilage. Cliquez ensuite sur "Suivant".

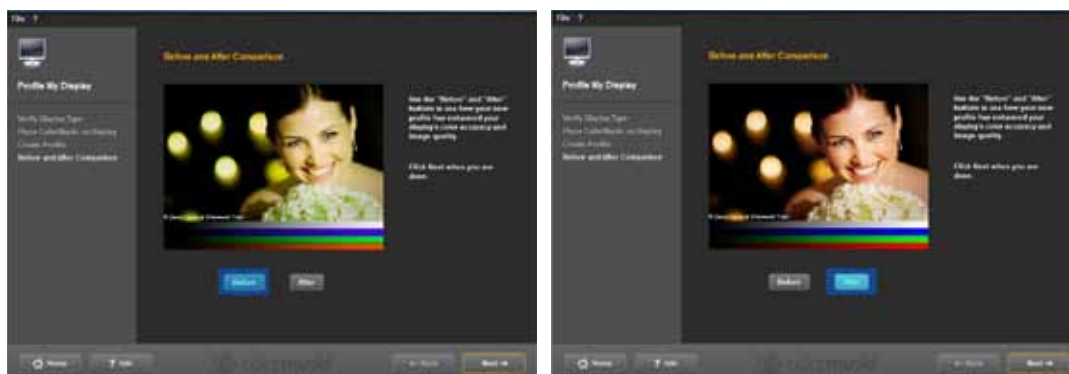
Indication : Si le système n'est pas parvenu à effectuer le processus de profilage correctement, il n'est alors pas possible d'enregistrer le profil créé et vous obtenez une notification indiquant que le profilage a échoué. Vérifiez que vous possédez les droits d'administrateur ou les droits d'écriture nécessaires sur ce PC et relancez le processus.



Comparaison avant/après

Vous pouvez voir ici le changement par rapport au profil d'origine du moniteur.

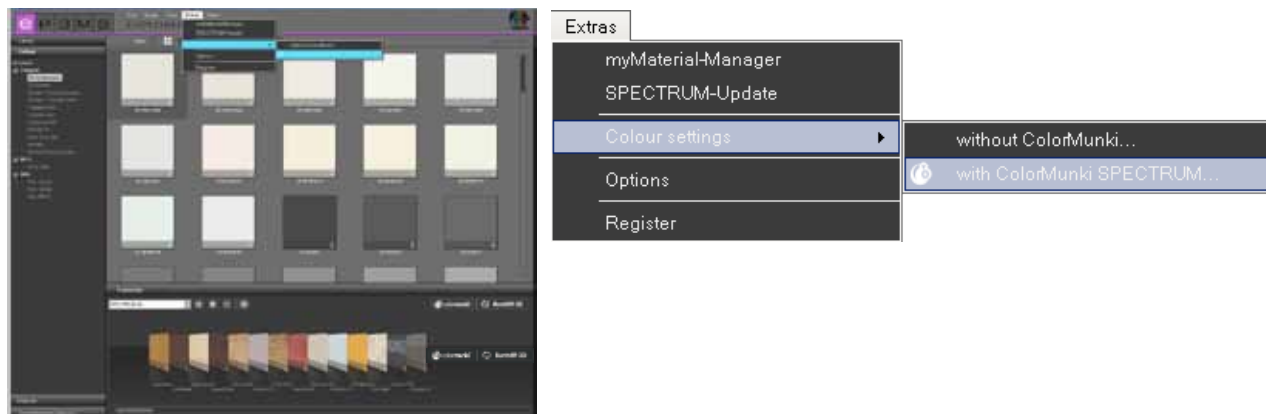
Cliquez sur "Suivant" et vous vous trouvez à nouveau dans la fenêtre de démarrage du menu de ColorMunki.



Indication : Vous pouvez consulter et activer ou désactiver le profil créé pour votre moniteur à l'aide de ColorMunki dans les propriétés de votre PC, sous "Réglages">"Avancés">"Gestion des couleurs".

11.2.3 Profilage de l'imprimante

Branchez tout d'abord le ColorMunki sur un port USB fonctionnel de votre ordinateur. Cliquez dans le menu principal du programme sur "Extras" > "Réglages couleur" > "avec ColorMunki SPECTRUM..."



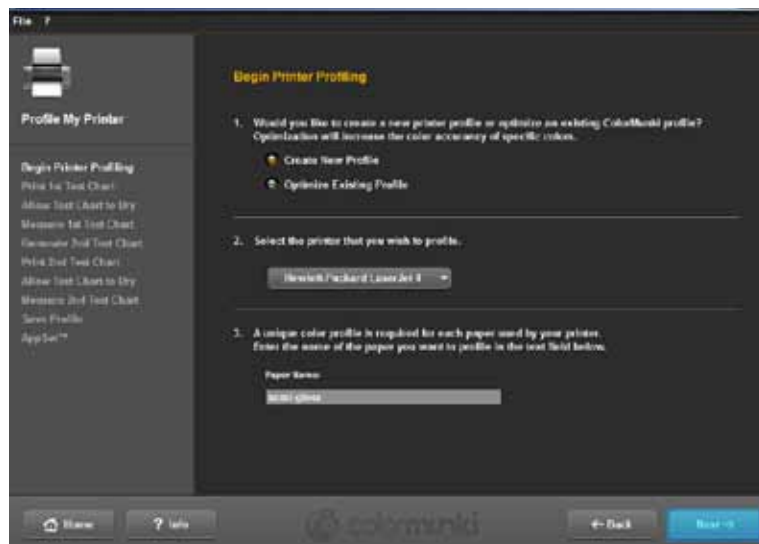
Si le ColorMunki est fonctionnel et branché correctement, la boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Sélectionnez le champ "Profiler imprimante" à l'aide d'un clic. Vous êtes alors guidé(e) au fil des étapes nécessaires au profilage.

Démarrer profilage imprimante

Au démarrage du profilage d'imprimante, sélectionnez d'abord si vous souhaitez créer un nouveau profil pour une imprimante ou si vous souhaitez optimiser le profil existant de votre imprimante. Sélectionnez, à l'étape suivante, l'imprimante que vous souhaitez profiler. Indiquez finalement le papier que vous utilisez pour l'imprimante à profiler.



Indication : Pour chaque imprimante ainsi que pour chaque sorte de papier de l'imprimante correspondante doit être créé un profil propre, afin que la fidélité des teintes soit garantie.

Cliquez ensuite sur "Suivant" afin d'imprimer les dites "Cibles" (pages tests contenant un ensemble de champs de couleurs pour capture) pour le ColorMunki.

Imprimer première cible

Imprimer la première cible en cliquant sur "Imprimer" ou choisissez "J'ai déjà imprimé ma cible" si vous disposez déjà d'une cible imprimée.



Veuillez prendre en considération les notifications qui sont affichées avant l'ouverture de la fenêtre de dialogue d'impression et cliquez sur "Continuer". Spécifiez ensuite les réglages nécessaires dans la boîte de dialogue, choisissez l'imprimante souhaitée et cliquez sur "OK" pour imprimer la première cible.

Cliquez sur "Suivant" dès que la cible est imprimée.

Laisser cible sécher

Dans la fenêtre suivante, le temps de séchage nécessaire est indiqué par un décompte. Veuillez attendre jusqu'à la fin du décompte avant de commencer à mesurer la cible.

Indication : Si vous disposez déjà d'une cible imprimée, vous pouvez passer le processus de séchage en cliquant sur "Passer processus de séchage". Cliquez ensuite sur "Suivant" pour commencer à mesurer.



Mesure première cible

Mesurez à présent la première cible en plaçant le ColorMunki à la fin et en-dessous de la première ligne (avant le premier champ de couleur). Cliquez sur le bouton de fonction du ColorMunki et parcourez, en maintenant le bouton enfoncé, de bas en haut et suivant une ligne la plus droite possible. Ne lâchez le bouton que lorsque le ColorMunki ne se trouve plus au-dessus du champ de couleur. Si la ligne a été correctement mesurée, le cadre jaune de la fenêtre de dialogue à l'écran passe à la ligne suivante.

Si la ligne a été mal mesurée, vous voyez alors un cadre rouge autour de celle-ci. Attendez que le cadre redevienne vert pour mesurer à nouveau.



Si vous avez mesuré correctement les cinq lignes, cliquez sur "Suivant". La deuxième cible est alors créée pour vous.

Deuxième cible

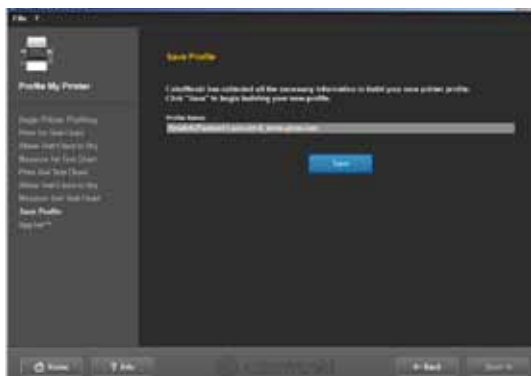
Pour l'impression, le séchage et la mesure de la deuxième cible, procédez de la même manière que pour la première. La deuxième cible ne peut pas être sautée comme la première, puisqu'elle est créée à partir des données de mesure actuelles.



Enregistrer profil

À la suite de l'enregistrement des séries de teintes de couleurs s'ouvre la fenêtre de dialogue "Créer profil". Vous pouvez désormais enregistrer le nouveau profil sur votre ordinateur sous le nom de profil proposé ou bien sous un nom personnalisé. Cliquez pour cela sur "Enregistrer". Le programme calcule alors le profil pour votre imprimante. Après avoir enregistré, vous pouvez créer une date de rappel pour un nouveau profilage. Cliquez ensuite sur "Suivant".

Indication : Si le système n'est pas parvenu à effectuer le processus de profilage correctement, il n'est alors pas possible d'enregistrer le profil créé et vous obtenez une notification indiquant que le profilage a échoué. Vérifiez que vous possédez les droits d'administrateur ou les droits d'écriture nécessaires sur ce PC et relancez le processus.

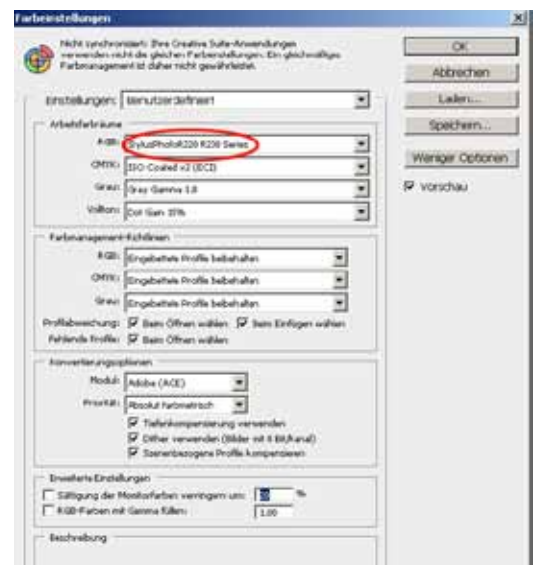
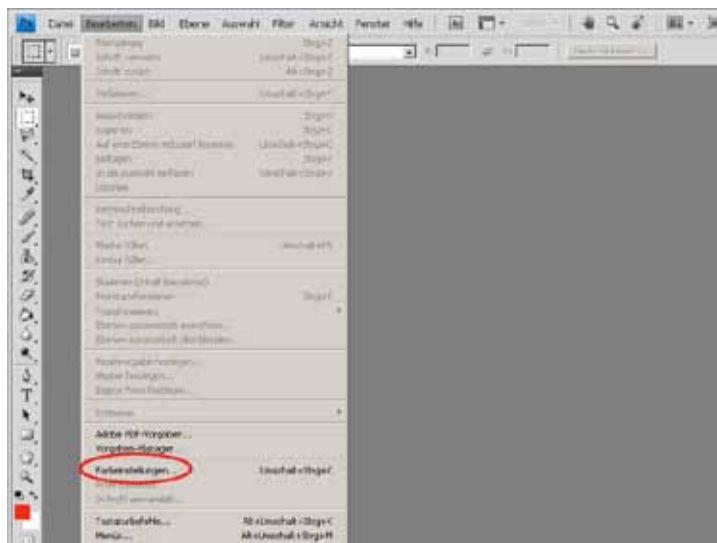


AppSet

Avec cette fonction, X-Rite permet d'appliquer automatiquement votre profil d'imprimante à d'autres programmes comme la suite Adobe Creative, CorelDRAW ou QuarkXPress. Pour assurer une prise en charge correcte du profil de couleurs par d'autres programmes, nous recommandons les consignes ci-dessous appliquées au cas d'Adobe Photoshop CS4, plutôt que d'utiliser la fonction AppSet.

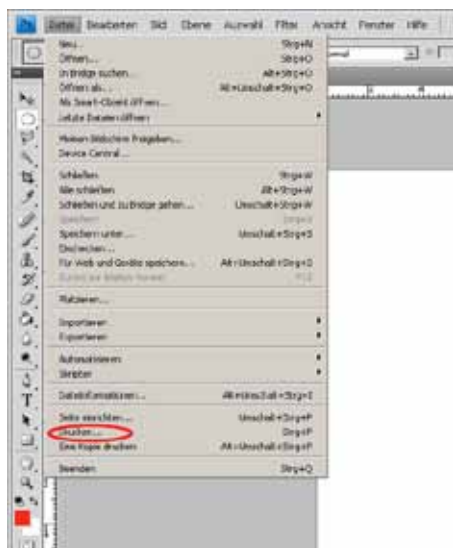
Réglages d'impression pour Adobe Photoshop CS4 avec utilisation d'un profil créé avec le ColorMunki

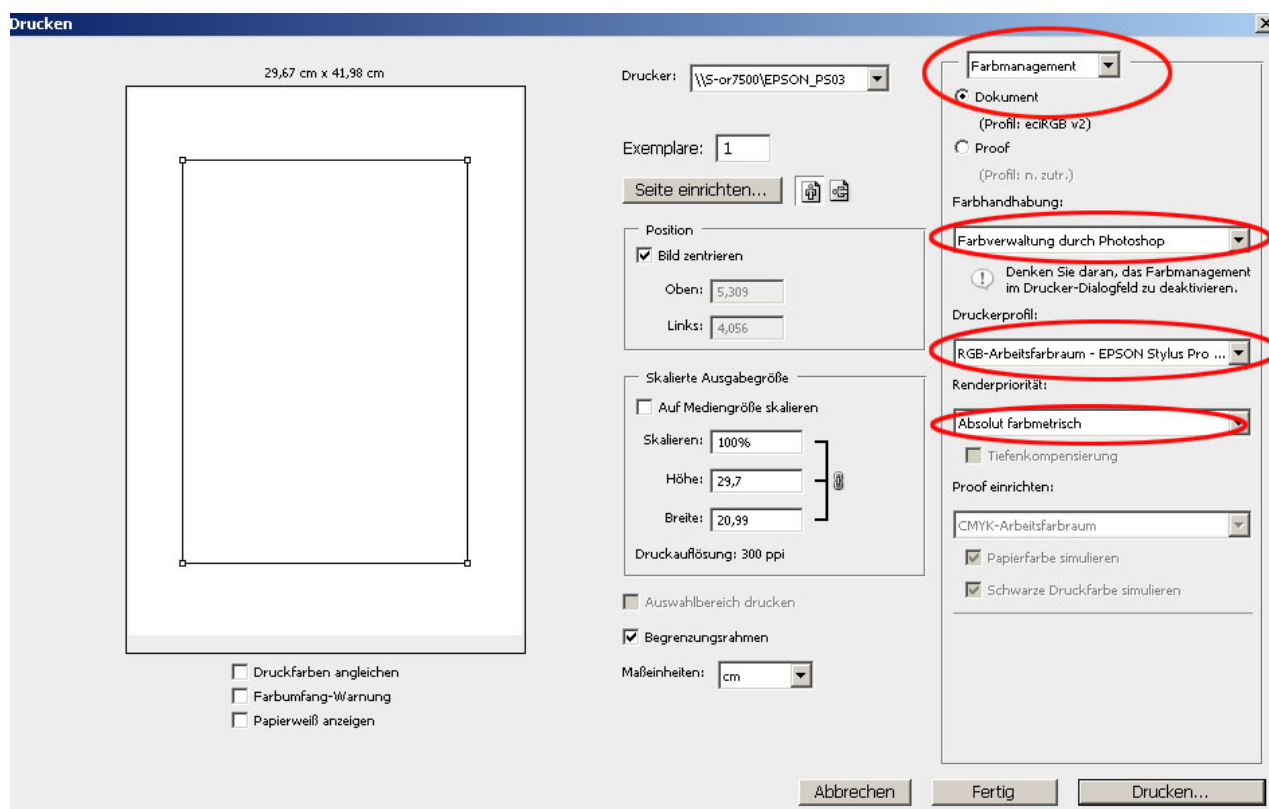
Choisissez dans le menu principal de Photoshop CS4 "Edition">"Réglages des couleurs". Sélectionnez, dans la fenêtre "Réglages des couleurs" s'ouvrant alors, votre profil créé avec le ColorMunki dans la partie "Espaces des couleurs de travail>Espace des couleurs de travail RVB" et confirmez les réglages effectués avec "OK".



Ouvrez ensuite la fenêtre de dialogue d'impression de Photoshop en cliquant sur "Fichier">"Imprimer" dans le menu principal et effectuez les réglages suivants dans la fenêtre qui s'ouvre :

1. Manipulation des couleurs : "Gestion des couleurs via Photoshop"
2. Profil d'imprimante : Choisissez ici le profil ICC créé avec le ColorMunki, que vous avez déjà sélectionné précédemment dans les réglages de couleurs.
3. Priorité de rendu : "Métirie des couleurs absolue"





Indication : N'oubliez pas de désactiver la gestion des couleurs dans le champ de dialogue de l'imprimante.

11.2.4 Menu ColorMunki

Fichier

Sous "Fichier">"Préférences", vous trouvez des options relatives aux réglages de profil de moniteur et d'imprimante, que vous pouvez modifier ici manuellement.



Réglages de profil de moniteur

Dans la partie relative aux réglages de profil moniteur, vous pouvez régler la courbe de teintes (réglages standard en 2.2) et la version de profil ICC, ainsi que désactiver l'étalonnage DDC et le réglage des densités d'éclairage par LUT du moniteur.



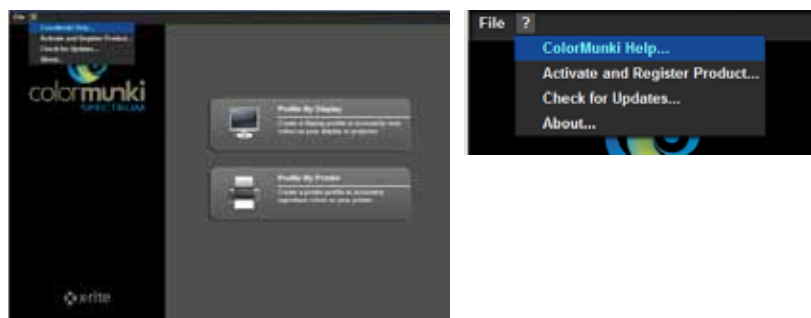
Réglages de profil imprimante

Dans les réglages du profil imprimante, vous pouvez adapter la version de profil ICC de la version 4 (réglage standard pour Windows Vista et 7) à la version 2 (pour Windows XP). Cliquez sur "OK" si vous souhaitez appliquer les modifications.

Fermer

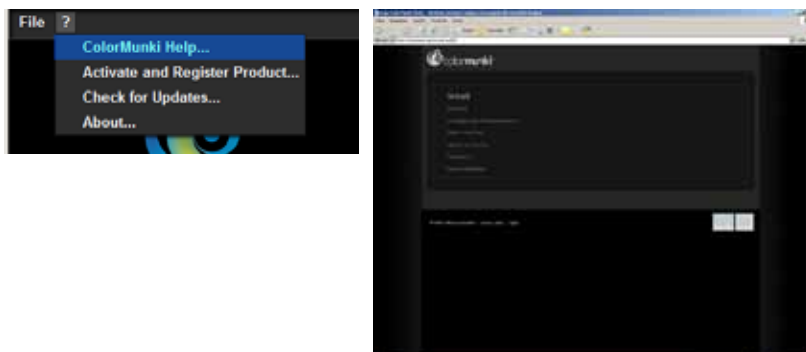
Pour fermer la fenêtre de réglages couleur ColorMunki, choisissez "Fichier">"Fermer".

Aide



Aide ColorMunki...

L'aide du ColorMunki accède à la page de support pour ColorMunki via Internet. Vous y trouvez le manuel de l'utilisateur du ColorMunki avec toutes les informations concernant le ColorMunki.



Activer et enregistrer le produit...

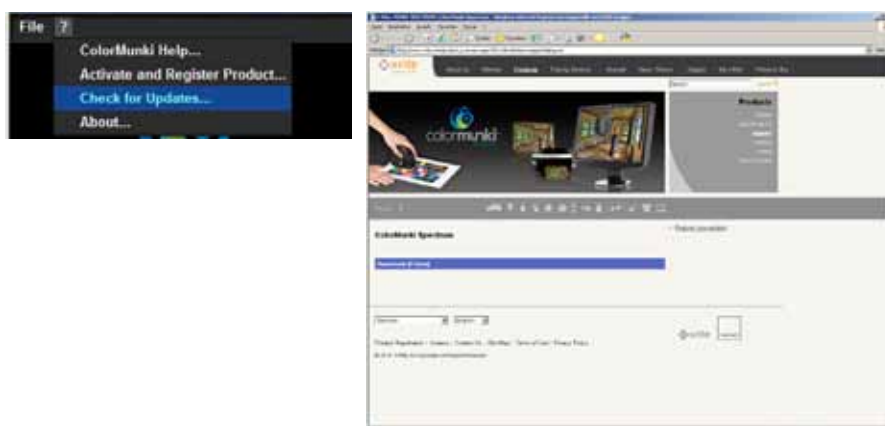
Cette fonction vous permet d'installer le logiciel ColorMunki sur votre ordinateur actuel et d'enregistrer votre ColorMunki afin de recevoir des informations actuelles sur les mises à jour et les nouveaux produits. Branchez pour cela votre ColorMunki au PC courant et cliquez sur "Activer". Vous pouvez après cela procéder à l'enregistrement. Vous êtes pour cela redirigé(e) depuis le logiciel vers la page d'enregistrement du produit du fabricant X-Rite. Suivez les indications et, si vous le désirez, enregistrez votre photomètre spectral (l'enregistrement n'est pas obligatoire pour l'utilisation du ColorMunki).



Indication : Vous pouvez activer votre ColorMunki Spectrum au total sur trois ordinateurs différents.

Chercher des mises à jour...

Cette fonction vous permet de mettre à jour votre ColorMunki. Le lien vers la page des mises à jour de X-Rite ColorMunki PHOTO vous permet d'installer facilement la mise à jour la plus récente pour votre ColorMunki.



Info...

La fonction "Info" vous affiche la version actuelle du logiciel dont est équipé votre ColorMunki.



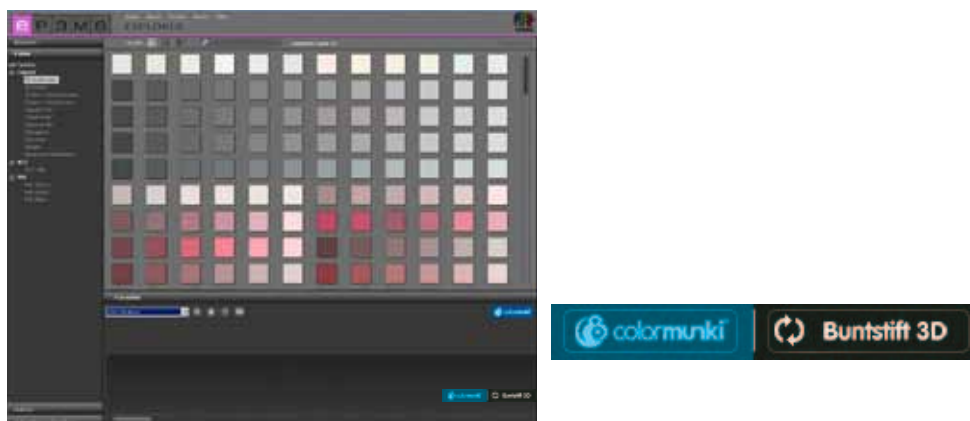
11.2.5 Capture de teintes dans SPECTRUM 4.0

Pour la capture de teintes dans SPECTRUM 4.0, vous avez deux possibilités différentes :

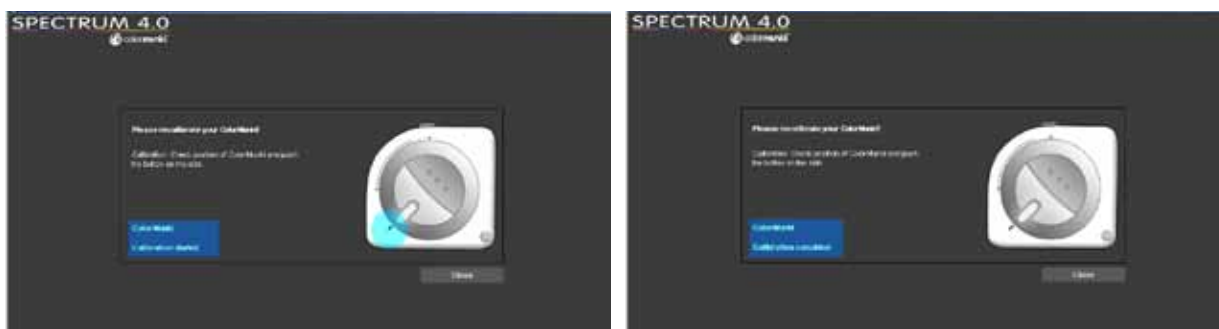
ColorMunki - Capturer avec Explorer

Vous pouvez, via l'onglet "Favoris" de l'EXPLORER, capturer des teintes, les ajouter directement aux favoris et afficher la teinte par rapport à l'ensemble.

Assurez-vous d'abord d'avoir branché le ColorMunki à un port USB fonctionnel de votre PC. Cliquez ensuite le bouton "ColorMunki" dans la partie droite de l'onglet "Favoris" dans l'EXPLORER. Une fenêtre de dialogue s'ouvre avec des indications que vous suivrez au cours du processus de mesurage.



Indication : Si vous n'avez pas encore étalonné le ColorMunki, la fenêtre de dialogue passe au mode d'étalonnage. Suivez les indications apparaissant à l'écran pour l'étalonnage, placez la roue du ColorMunki sur la position d'étalonnage et appuyez sur la mollette située sur le côté. L'étalonnage démarre alors. Cliquez sur "Fermer" lorsque l'étalonnage est terminé (voir affichage dans la fenêtre).

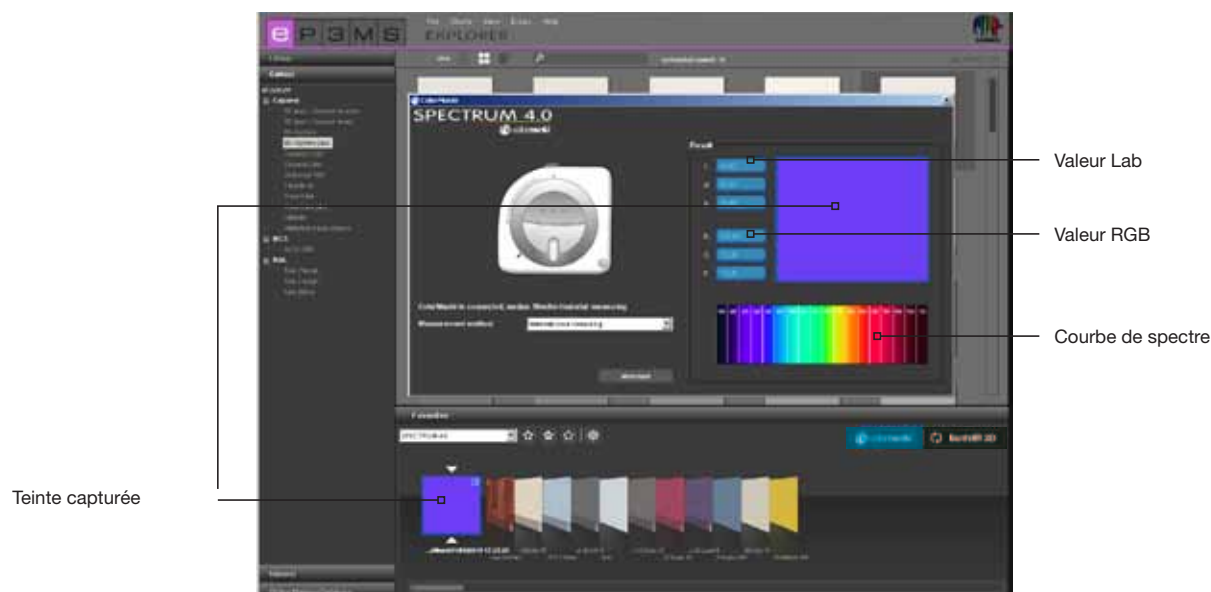


Pour la mesure de teintes, placez d'abord la roue du ColorMunki sur la position de mesure indiquée à l'écran.

Choisissez à l'étape suivante si vous souhaitez "Capturer des matériaux/teintes" ou "Mesurer un moniteur/projecteur". Placez le ColorMunki avec son capteur de mesure sur la teinte à capturer et appuyez sur la roue du ColorMunki ou bien cliquez sur le bouton "Mesurer" à l'écran.



Le champ "Résultat de mesure" affiche alors les valeurs mesurées pour LAB et RGB ainsi que la représentation et l'agencement spectrale de la teinte capturée. Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez renommer la teinte capturée ou utiliser le nom par défaut constitué de la date et de l'heure. Cliquez sur "OK" pour enregistrer la teinte capturée. Celle-ci s'enregistre automatiquement dans le groupe de favoris actuellement sélectionné.

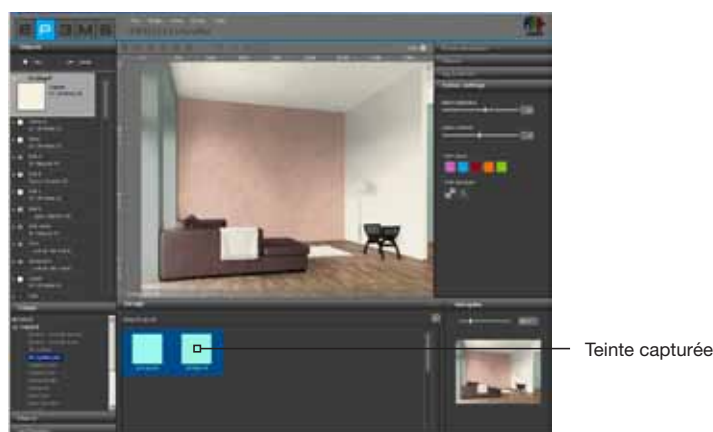


ColorMunki - Caputre avec PHOTOstudio

Vous pouvez également, via l'onglet "Mise en forme" du PHOTOstudio, capturer des teintes avec le ColorMunki et afficher des teintes similaires correspondantes à partir de la collection de teintes 3D-System plus de Caparol.

Assurez-vous d'abord d'avoir branché le ColorMunki à un port USB fonctionnel de votre PC. Placez ensuite la roue du ColorMunki sur la position de mesure (marquage de la roue vers le bas). Placez le ColorMunki avec son capteur de mesure sur la teinte à capturer et appuyez sur la roue du ColorMunki. La teinte est capturée.

Dans l'onglet "Mise en forme" sont alors affichées les teintes de la collection 3D-System plus qui se rapprochent le plus de la teinte capturée.



Indication : Si le programme ne trouve pas de teinte correspondante dans la collection 3D-System plus, alors le système cherche des teintes semblables dans la collection "CaparolColor".

Crayon de couleur 3D - Interface de Crayon de couleur 3D avec SPECTRUM 4.0

Si vous possédez le nouveau Crayon de couleur 3D de Caparol, vous pouvez synchroniser l'appareil de mesure de teintes avec le logiciel à partir de la version de mise à jour "4.00.01" de SPECTRUM 4.0. Cette interface vous permet d'utiliser toutes les teintes capturées avec votre Crayon de couleur 3D pour la mise en forme dans SPECTRUM 4.0.

Synchronisation du Crayon de couleur 3D avec votre PC

Avant d'utiliser le Crayon de couleur 3D avec SPECTRUM 4.0, assurez-vous d'avoir synchronisé l'appareil de mesure de teintes avec un ordinateur relié à Internet. Utilisez pour cela le logiciel du DVD fourni avec le Crayon de couleur 3D.

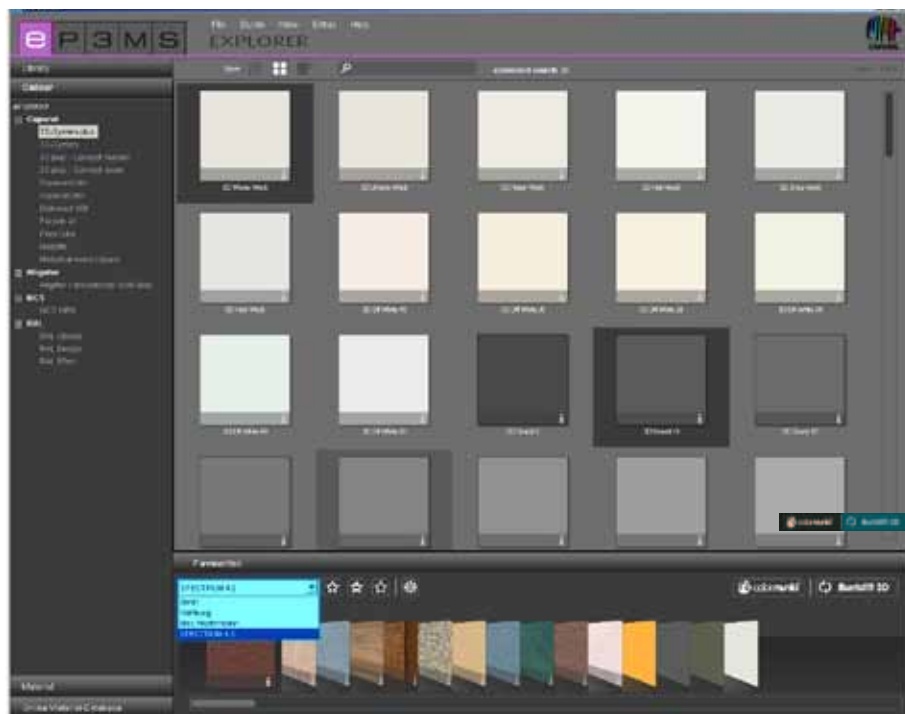
1. Installez le logiciel se trouvant sur le DVD "CAPSURE Sync" fourni.
2. Reliez le Crayon de couleur 3D à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni
3. Avant le premier démarrage du programme CAPSURE Sync, assurez-vous que l'ordinateur soit connecté à Internet
4. Démarrez le programme X-Rite CAPSURE Sync en allant sur "Démarrer">"Programmes">"X-Rite">"CAPSURE Sync" et cliquez sur le bouton "Synchroniser"
5. Votre Crayon de couleur 3D est alors mis à jour avec les données de nuancier les plus récentes, à partir d'Internet

Synchronisation du Crayon de couleur 3D avec votre SPECTRUM 4.0

A l'aide de l'interface entre le Crayon de couleur 3D et SPECTRUM 4.0, toutes les teintes enregistrées avec le Crayon de couleur 3D peuvent être importées dans un groupe de favoris de votre EXPLORER, puis être utilisées pour la mise en forme.

1. Reliez le Crayon de couleur 3D à l'ordinateur
2. Dans SPECTRUM 4.0, sélectionnez l'"EXPLORER"
3. Cliquez sur le bouton "Crayon de couleur 3D" (en haut à droite dans l'onglet Favoris)

4. Toutes les teintes mesurées sont à présent copiées depuis le Crayon de couleur 3D vers le groupe de favoris actuel choisi (il est recommandé de créer au préalable un nouveau groupe de favoris, voir chap. 4.3 "Onglet Favoris")



Indication : Si le bouton "Crayon de couleur 3D" n'apparaît pas dans votre EXPLORER, assurez-vous que la version de mise à jour 4.00.01 ou ultérieure de SPECTRUM 4.0 est installée (pour savoir comment vérifier la version de votre logiciel SPECTRUM 4.0, consultez le chapitre 3.2.5 "Aide").

12. SUPPORT

12.1 Formations

Des formations destinées à une meilleure compréhension de SPECTRUM 4.0 sont proposées dans toute l'Allemagne. Les formations de base et les formations avancées ont lieu quotidiennement de 10 à 17 heures. Le nombre de participants est de maximum 12 personnes (nombre minimum de participants 10). Des ordinateurs portables sont mis à disposition des participants au cours de la formation pour le travail en groupe.

Indication : Vous trouverez les dates actuelles des formations sur le site web de SPECTRUM www.spectrum-online.eu dans la partie "Support".



12.1.1 Contenu des séminaires

Formation de base

- Présentation de tous les modules du programme SPECTRUM 4.0
- Exercices basés sur tous les modules du programme à l'aide d'exemples pratiques
- La procédure de chargement d'une photo digitale pour la présentation de maquettes présentables auprès du client

Workshop avancé

- Traitement d'objets à l'aide de vos propres photos
- Exercices pratiques pour la mise en forme des couleurs

(Pour participer au workshop avancé, il est nécessaire d'avoir effectué une formation de base pour SPECTRUM 3.0 ou 4.0 ou bien d'avoir travaillé de manière intensive avec SPECTRUM 3.0 !)

12.1.2 Inscription aux formations

Les dates de formations actuelles pour l'année 2010 ainsi que les formulaires d'inscription sont disponibles sur le site de SPECTRUM : www.spectrum-online.eu

Si aucune formation n'est prévue dans votre voisinage, veuillez envoyer un e-mail avec pour objet "Demande formation" à info@spectrum-online.eu pour obtenir plus d'informations. Nous essaierons d'organiser une formation à proximité.

12.2 Formations vidéo

Vous pourrez trouver à l'avenir des formations vidéo pour chaque partie du manuel sur www.spectrum-online.eu dans la partie "Support".

12.3 Newsletter

Vous voulez toujours être informé des dernières nouveautés ? Alors inscrivez-vous gratuitement à la newsletter SPECTRUM 4.0 ! Nous vous informons sur toutes les nouveautés concernant SPECTRUM 4.0 comme par ex. les mises à jour ou les nouveaux matériels.

Inscription dans SPECTRUM 4.0

Vous pouvez d'une part procéder à l'inscription directement via l'enregistrement dans SPECTRUM 4.0. Cliquez pour cela dans le menu principal sur "Extras">"Enregistrement", indiquez vos données utilisateur souhaitées et assurez-vous que la case à côté de "S'abonner à la newsletter" est bien cochée. Cliquez ensuite sur "Enregistrement" et vous êtes alors inscrit(e) à la newsletter en plus de votre enregistrement (pour plus d'informations concernant l'enregistrement, voir chap. 9.2).

Inscription par e-mail

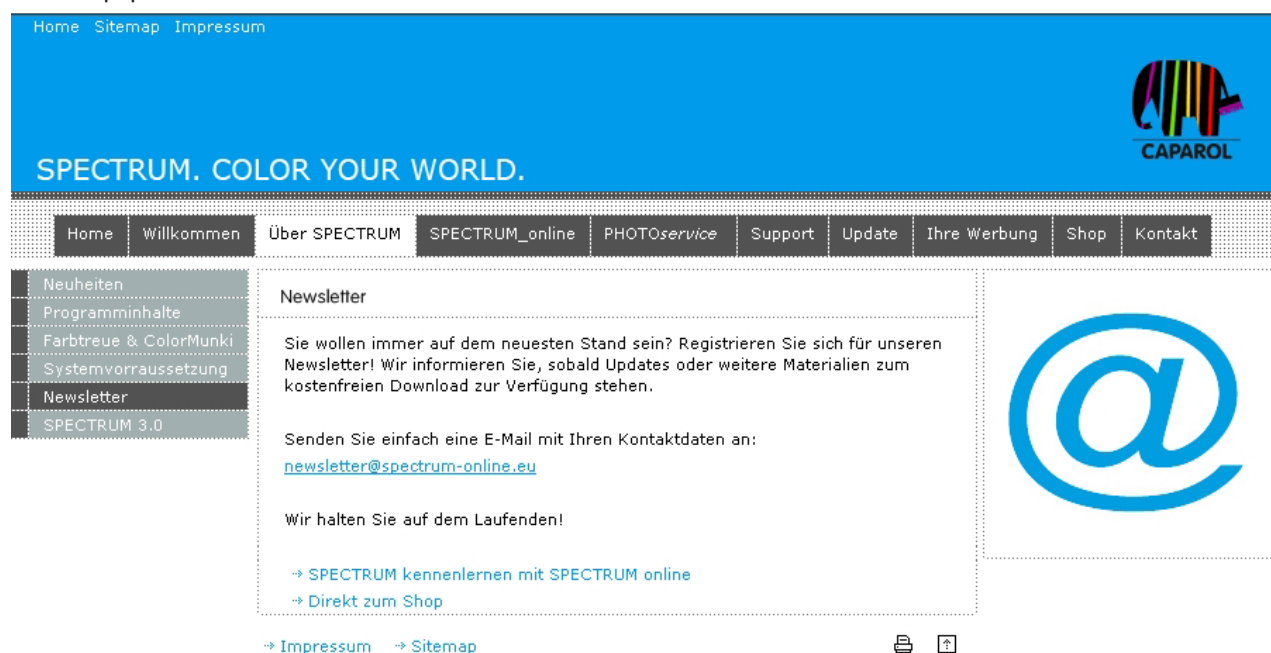
Vous pouvez d'autre part procéder à l'inscription à la newsletter par e-mail. Veuillez envoyer pour cela vos coordonnées incluant votre adresse e-mail à :

newsletter@spectrum-online.eu

Vous allez ensuite recevoir un e-mail de la part de l'équipe SPECTRUM avec un lien de confirmation. Votre abonnement à la newsletter n'est activé qu'après avoir cliqué sur le lien de confirmation et confirmé votre adresse e-mail.

Vous pouvez naturellement à tout moment vous désabonner de notre service de newsletter. Vous trouverez pour cela à la fin de chaque newsletter un lien de désinscription.

Nous vous remercions pour votre inscription !
Votre équipe SPECTRUM

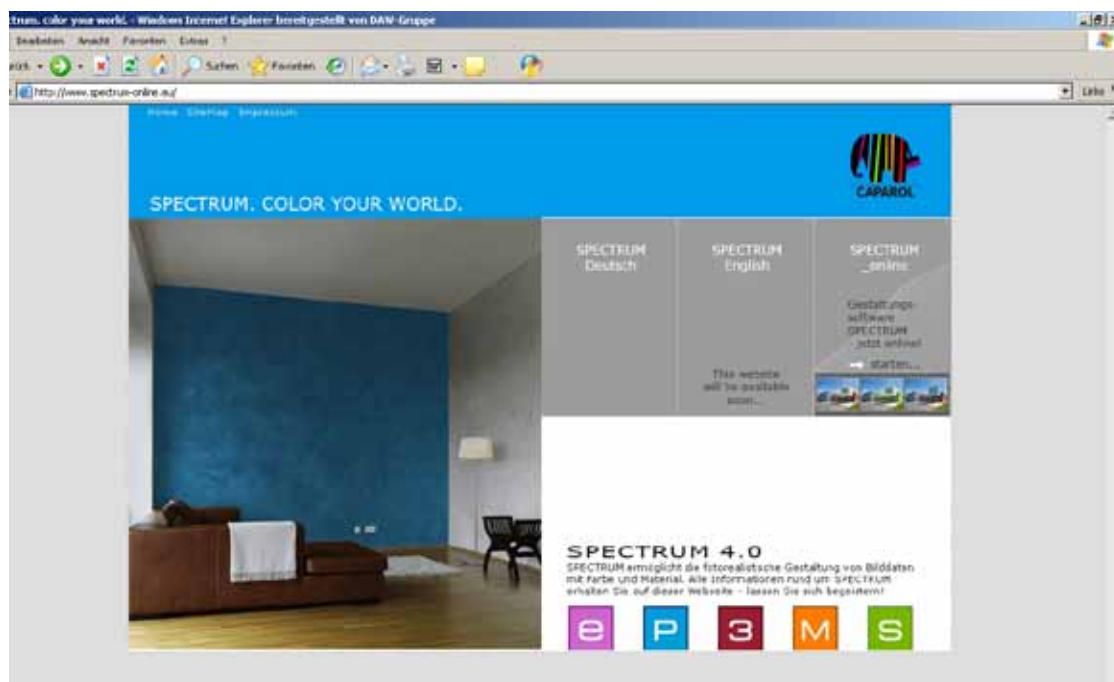


The screenshot shows the SPECTRUM website interface. At the top, there is a blue header with the text "SPECTRUM. COLOR YOUR WORLD." and the CAPAROL logo. Below the header is a navigation bar with links: Home, Willkommen, Über SPECTRUM, SPECTRUM_online, PHOTOservice, Support, Update, Ihre Werbung, Shop, and Kontakt. On the left side, there is a sidebar menu with links: Neuheiten, Programminhalte, Farbtreue & ColorMunki, Systemvoraussetzung, Newsletter, and SPECTRUM 3.0. The main content area features a "Newsletter" section with the following text: "Sie wollen immer auf dem neuesten Stand sein? Registrieren Sie sich für unseren Newsletter! Wir informieren Sie, sobald Updates oder weitere Materialien zum kostenfreien Download zur Verfügung stehen." Below this, it says "Senden Sie einfach eine E-Mail mit Ihren Kontaktdaten an: newsletter@spectrum-online.eu". It then says "Wir halten Sie auf dem Laufenden!" and provides two links: "→ SPECTRUM kennenlernen mit SPECTRUM online" and "→ Direkt zum Shop". At the bottom of the newsletter section, there are links "→ Impressum" and "→ Sitemap". On the right side of the newsletter section, there is a large blue @ symbol. At the bottom right of the page, there are icons for a printer and a magnifying glass.

12.4 Site web

Sur le nouveau site web de SPECTRUM www.spectrum-online.eu, vous obtenez toutes les informations concernant SPECTRUM 4.0 :

- les dates de formations pour l'année courante et à venir
- des formations vidéo
- la FAQ (réponses aux questions fréquemment posées)
- des informations sur les mises à jour
- des informations sur tous les produits SPECTRUM 4.0
- des informations sur des produits pour votre propre marketing
- une hotline de support technique
- les informations de contact



Le site web est disponible en allemand ainsi qu'en anglais et contient aussi la version online de SPECTRUM : SPECTRUM_online traduit dans plus de 15 langues avec des produits adaptés à chaque pays.

12.5 Contact

Support pour les questions techniques

Si vous avez des questions techniques, auxquelles le manuel ou notre site web ne permet pas de répondre, notre équipe support se tient volontiers à votre disposition. Nos collaborateurs vous aident à trouver les réponses à toutes les questions relatives à un problème technique concernant SPECTRUM 4.0 :

E-mail: spectrumsupport@caparol.de

Hotline payante : +49 (0)180 – 5 26 56 87

(0,14€/min depuis un numéro fixe allemand, depuis un mobile maximum 0,42€/min)

Lundi – vendredi entre 9h - 12h et 13h - 16h

Vos suggestions d'améliorations

SPECTRUM 4.0 peut faire beaucoup – mais peut-être avez-vous des souhaits concernant le développement futur du programme ? Faites-le nous savoir ! Nous étudierons les possibilités d'intégration de vos suggestions ! Veuillez envoyer simplement votre "liste de souhaits" à : **info@spectrum-online.eu**

Vous trouverez l'ensemble de la palette de produits Caparol et toutes les informations techniques correspondantes sur :

www.caparol.de