

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.



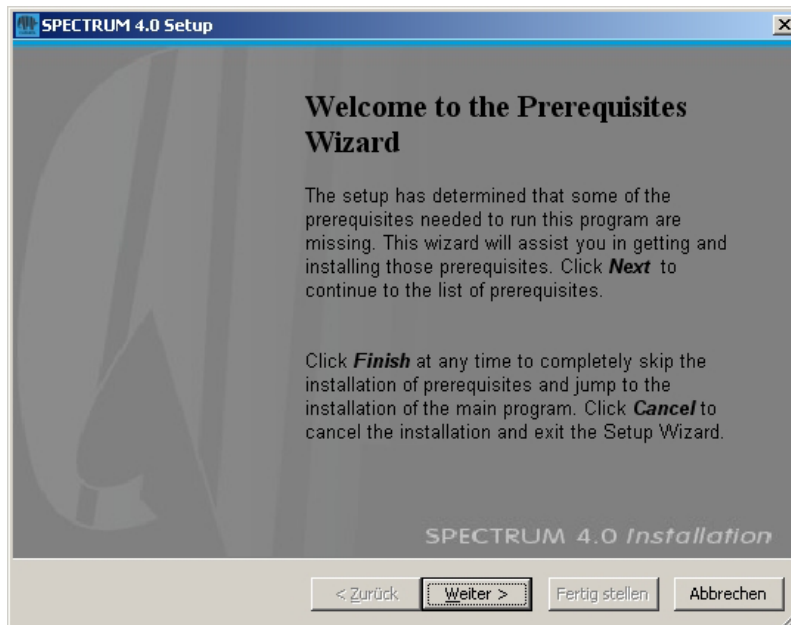
Indication : Pour assurer la bonne installation de SPECTRUM 4.0, il est recommandé de désactiver le pare-feu pour la durée de l'installation.

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

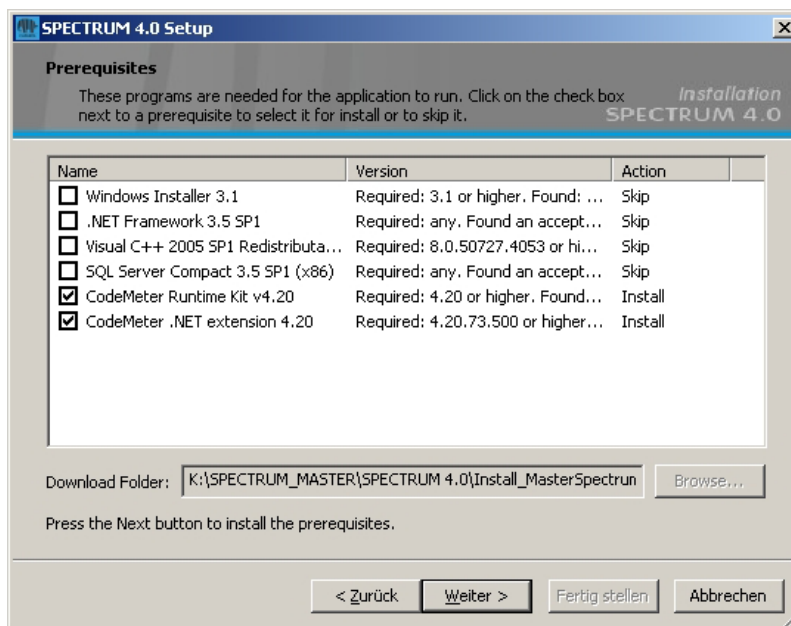
- > Windows Installer pour Windows 7 / XP / Vista
- > .NET Framework version 3.5 ou supérieure

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.

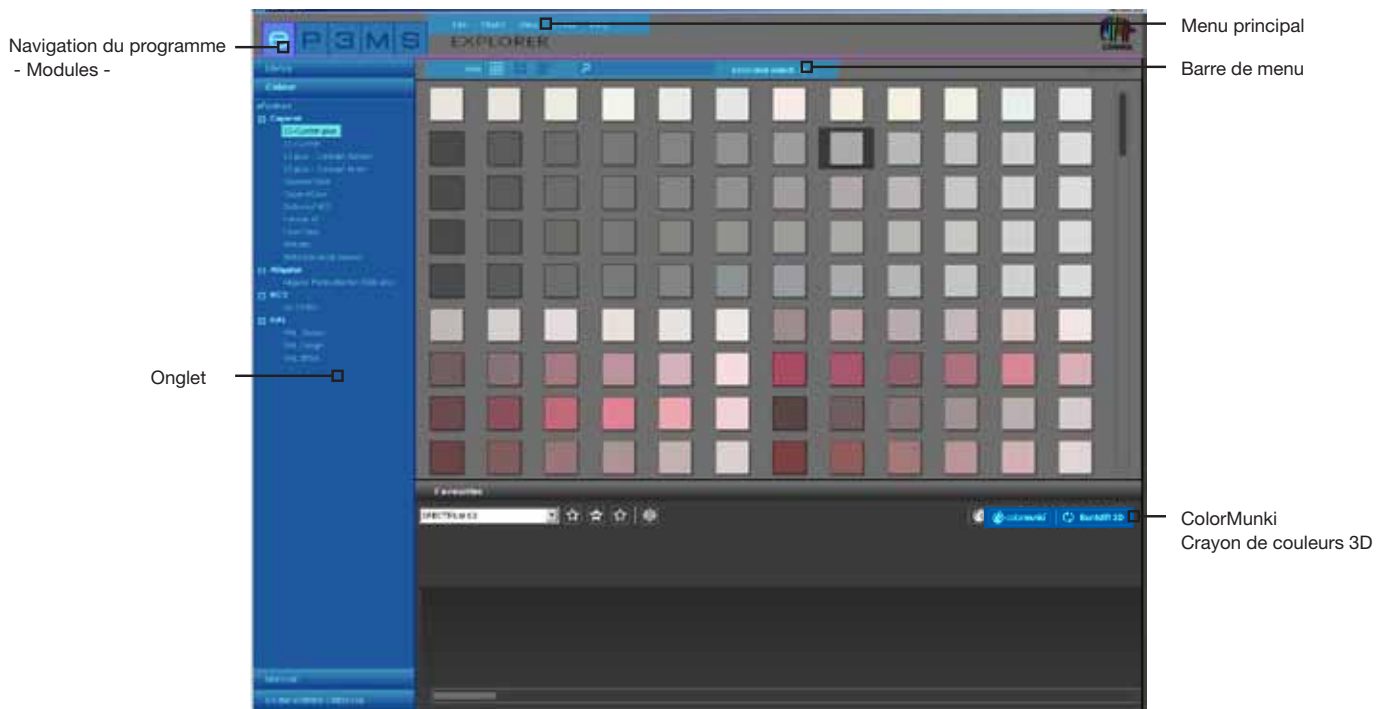
2.3 Mises à jours

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.



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.



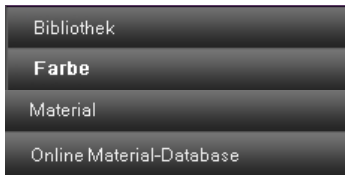
Boutons de fonctions de la barre de menu

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.



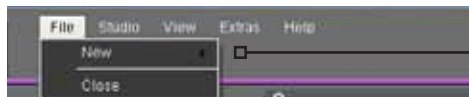
3.2 Menu principal

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

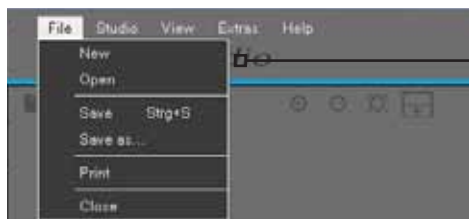
Le contenu du menu "Fichier" varie selon le module par rapport aux options d'enregistrement, d'impression ou d'ouverture. Le menu "Fichier" comprend toujours la possibilité de fermer le programme avec "Quitter". Des indications relatives aux différentes fonctions du menu "Fichier" sont données dans chaque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



EXPLORER



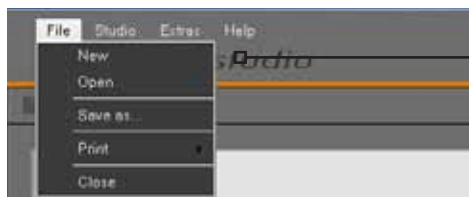
SHOW



PHOTOstudio



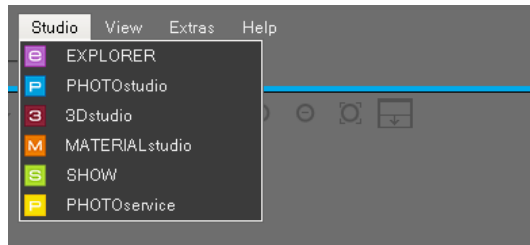
3Dstudio



MATERIALstudio

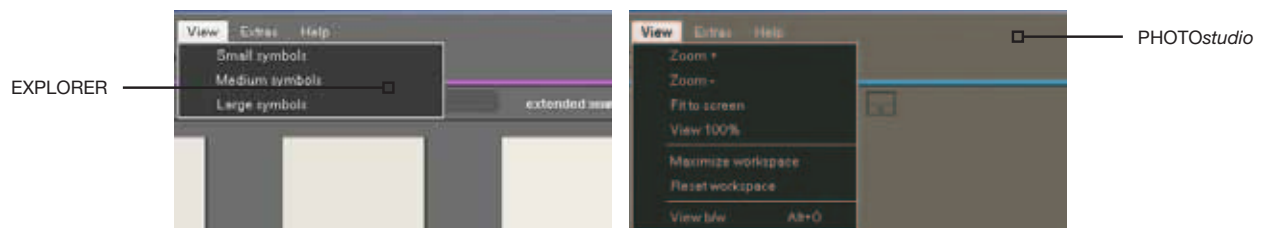
3.2.2 Studio

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".



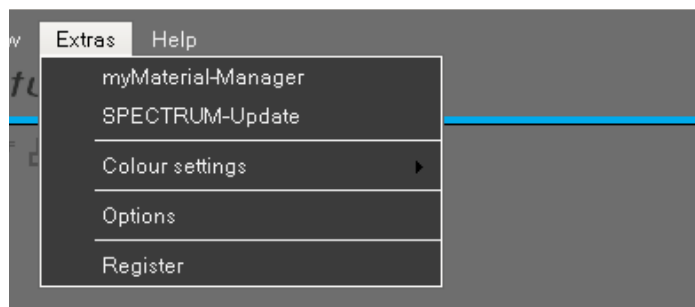
3.2.3 Affichage

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

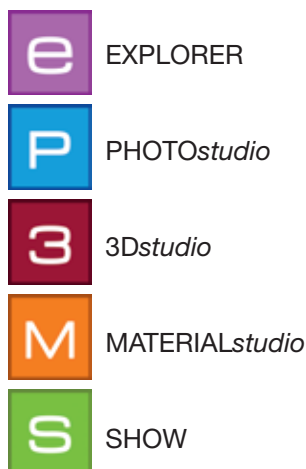
Vous accédez, via la fonction "Aide", à l'"Aide en ligne", la version en ligne du manuel de l'utilisateur SPECTRUM 4.0 (une connexion Internet est requise).

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



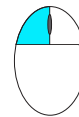
3.3 Navigation du programme - Modules

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 mollette de la souris

3. VUE D'ENSEMBLE DU PROGRAMME

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



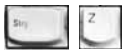
Mode Rotation : Avec "R", passage en mode Rotation, cliquer à un endroit pour définir le point de rotation (= point de sortie pour la rotation), touche "A" tout sélectionner, avec la touche "Ctrl" appuyée, déplacer la souris en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour effectuer une rotation

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

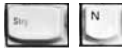
Indication : Pour ce qui concerne la création de nouvelles zones, la dernière zone fermée est supprimée.

Alt + O



Affichage n/b

Ctrl + N



EXPLORER - Créer un nouveau projet

Ctrl + X



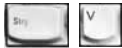
EXPLORER - Couper

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