

# Dispatch

## Dispatch 21

Vectorworks 2010	2
Cinema 4D R11.5 Upgrade	10
Armoire sur mesure	16
Formation: gagner du temps et réduire les coûts	16

## VECTORWORKS 2010 - UNE MISE A NIVEAU INCONTOURNABLE

Vectorworks 2010 efface les limites entre le 2D et le 3D. Vous allez modéliser en 3D aussi facilement que vous dessinez en 2D.

Vectorworks est synonyme de convivialité. Les nombreuses améliorations pratiques et les nouveautés introduites dans la version 2010 facilitent encore le dessin et les présentations.

Le Dimensional Constraint Manager et la poursuite de l'implémentation du moteur Parasolid rendent aussi Vectorworks plus intelligent. Cette intelligence accrue, intégrée dans le programme, autorise les liaisons complexes automatiques. Conséquence: beaucoup moins de travail de dessin et une modélisation encore meilleure du bâtiment (BIM – Building Information Model).

Bref, la mise à niveau Vectorworks 2010 devient incontournable.



## VECTORWORKS 2010 - QUELQUES NOUVEAUTÉS REMARQUABLES

- ▷ Adaptation du dessin à l'aide de lignes de cote
- ▷ Modélisation 3D facile grâce à l'amélioration de la saisie et de l'alignement
- ▷ Rotation des parties hachurées, modification de leur échelle et déplacement avec la souris
- ▷ Véritables renforcements et saillies pour les murs
- ▷ L'échange DXF/DWG a été fondamentalement amélioré
- ▷ Plusieurs textures 3D par surface
- ▷ Arbres et plantes 3D hyperréalistes
- ▷ Outil intelligent pour parkings
- ▷ Planification rapide des événements

### LÉGENDE MENTION VERSION

Certaines fonctions ne sont disponibles que dans une version spécifique. Celle-ci est indiquée à l'aide d'un des codes suivants: (sous réserve de modifications et d'erreurs)

**AI** = Architecture & Intérieur | **T** = Jardin & Paysage | **M** = Machine Design | **S** = Spotlight | **RW** = Renderworks

## ABATTEZ LE MUR ENTRE LE 2D ET LE 3D

AVEC VECTORWORKS 2010, LES MURS TOMBENT ENTRE LE 2D ET LE 3D. CE QUE VOUS DESSINEZ EN 2D EXISTE INSTANTANÉMENT EN 3D. DE CE FAIT, VOUS CRÉEZ AVEC PRÉCISION EN 3D ET VOUS DISEPOSEZ DE TECHNIQUES DE PRÉSENTATION GRAPHIQUE INOUIËS. ET LE PLUS BEAU DE TOUT: VOUS N'AVEZ RIEN DE SPÉCIAL À FAIRE OU À APPRENDRE!

### DÉPLACEMENT INTUITIF D'OBJETS 3D

Le déplacement d'objets en 3D est un jeu d'enfants. Vectorworks affiche clairement l'axe ou le plan sur lequel vous déplacez l'objet. Si vous voulez déplacer un objet suivant un angle fixe, il suffit de tenir la touche Shift/Maj enfoncée.

### DÉTERMINATION D'UN PLAN DE TRAVAIL EN UN CLIC

Les plans de travail simplifient le travail 3D. D'un seul clic, vous sélectionnez le plan 3D dans lequel vous voulez travailler, et la prévisualisation claire vous permet de le faire pivoter sans peine dans la bonne direction. Il n'est plus nécessaire de faire alterner la vue en plan, vue de côté et vue de face.

### OBJETS 2D EN 3D

Vous pouvez rendre dans la vue 3D ce que vous dessinez en 2D. Votre projet 2D sert de base pour la modélisation 3D. Orientation parfaite en 3D grâce aux nouveaux plans de travail.

### LIGNES ET PLANS PROVISOIRES EN 3D

Pour les lignes provisoires en 3D, Vectorworks suit la même logique qu'en 2D. La seule différence est que vous pouvez aussi travailler avec des plans provisoires en 3D. Il n'a jamais été aussi facile de positionner exactement des objets 3D.

### ORIGINE RELATIVE

La touche G permet d'utiliser n'importe quel point 3D comme origine temporaire. Introduisez ensuite une distance, et vous pourrez placer immédiatement l'objet suivant à cette distance. Comme cela se passe en 2D, cette distance prend la forme d'une sphère transparente.

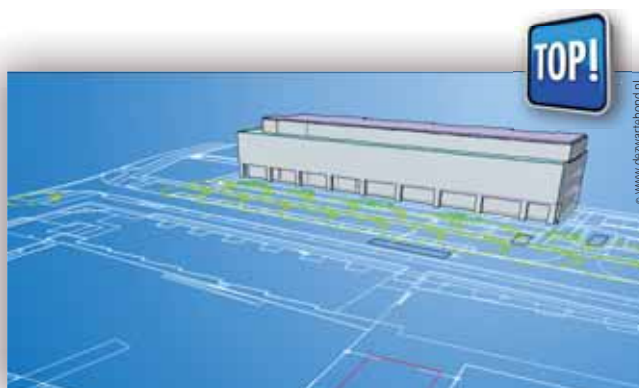
### CURSEUR INTELLIGENT EN 3D

Vectorworks 2009 avait remis à neuf le Smart Cursor 2D. Dans Vectorworks 2010, c'est le tour du curseur 3D. Les messages à l'écran vous disent instantanément où votre curseur se situe dans l'espace 3D.

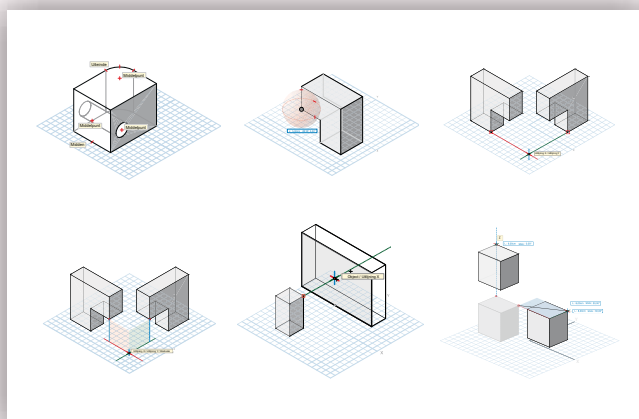
Le milieu d'une surface ou d'un côté, la fin d'un arc, le centre d'un cercle: tous ces points 3D importants sont identifiés immédiatement. Désormais, il est aussi facile de dessiner en 3D qu'en 2D!



Orientation parfaite en 3D grâce aux nouveaux plans de travail.



Utilisez le dessin 2D comme sous-couche pour le modèle 3D.



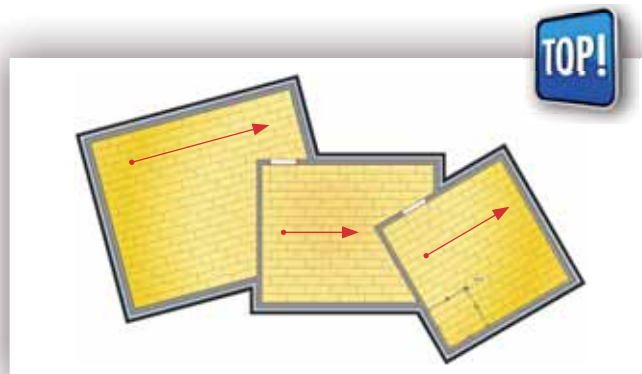
Lignes et surfaces provisoires 3D, point zéro relatif et saisie de points 3D.

## PLUS FORT QUE JAMAIS EN 2D

**VECTORWORKS 2010** EST PLUS CONVIVAL ET SES OUTILS SONT PLUS INTUITIFS. PAR EXEMPLE, PLUSIEURS COMMANDES ONT ÉTÉ ENRICHIES DE PARAMÈTRES PRATIQUES. VOUS TRAITEZ DÉSORMAIS LES HACHURES EN UN CLIN D'ŒIL. ET LE NOUVEL OUTIL SÉLECTION SIMILAIRE VOUS FAIT GAGNER UN TEMPS PRÉCIEUX.

### DESSINER PLUS VITE AI T M S

- ▷ Dès à présent, vous pouvez faire pivoter les hachures, changer leur échelle et les déplacer avec l'outil Edition d'Attributs.
- ▷ Le nouvel outil 2D/3D Sélection similaire vous permet de sélectionner des séries d'objets d'un seul clic. Vous traiterez ensuite tous les objets en même temps. Vous avez le choix entre 27 critères. Et vous pouvez enregistrer vos propres critères pour les réutiliser par la suite.



Déplacez, faites pivoter et traitez vos hachures d'un seul clic de souris.

### TRAVAILLER EN TOUTE CLARTÉ

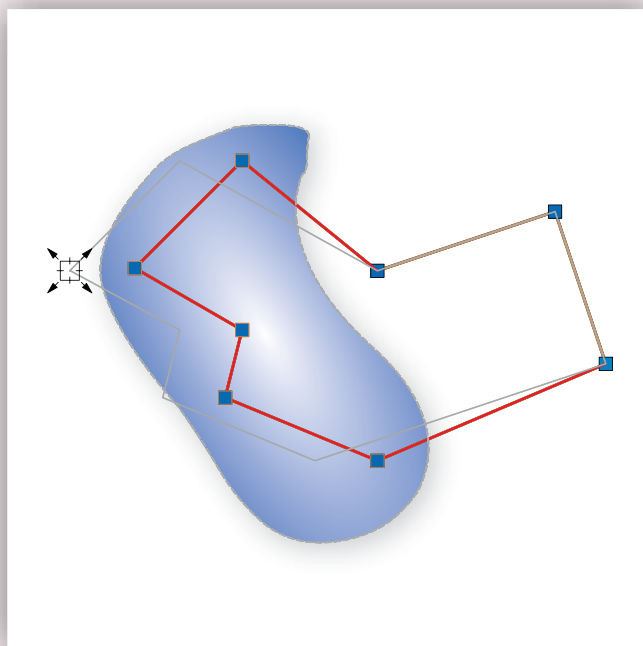
La commande Supprimer des objets a été sérieusement développée: vous éliminerez par ex. uniquement les dossiers de symboles vides, les symboles paramétriques ou les motifs de lignes inutilisés. Vous obtenez ainsi un dessin plus clair tout en réduisant la taille de votre fichier.



Cliquez une fois sur un objet pour sélectionner tous ses semblables.

### CONCEPTION PLUS EFFICACE

- ▷ Utilisez jusqu'à 128 styles de lignes différents dans un dessin et évitez ainsi les conflits avec les DWG importés.
- ▷ Grâce à un nouveau paramétrage de l'outil de déplacement, vous décidez de cliquer en premier lieu ou en dernier lieu sur l'objet à déplacer.
- ▷ Choisissez vous-même d'utiliser les coordonnées initiales ou après rotation. Les coordonnées sont présentées en noir ou en bleu pour être aisément identifiées. AI T M S
- ▷ Lorsque des surfaces se chevauchent, on a parfois du mal à utiliser l'outil Ajustement: le cadre de sélection doit toujours débiter dans une partie vide du dessin. En Vectorworks 2010, vous solutionnez ce problème en tenant la touche Shift/Maj enfoncée pendant la sélection. De la sorte, vous ne sélectionnez pas d'autres surfaces par mégarde.



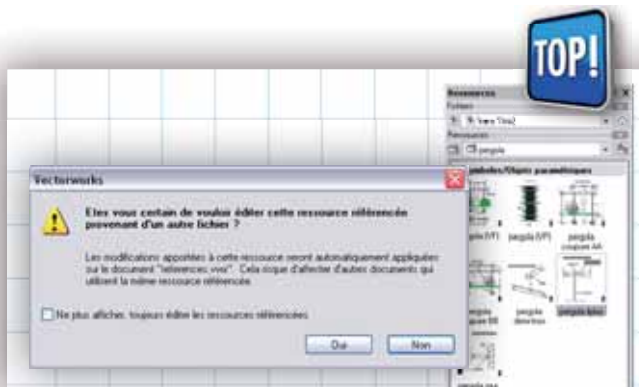
Ajustement d'objets: enfonchez la touche Shift et accélérez la sélection en utilisant le lasso.

## TRAVAIL FACILITÉ AVEC LES RÉFÉRENCES EXTERNES VIEWPORTS

### TRAVAIL PLUS RAPIDE AVEC LES RÉFÉRENCES EXTERNES

Une référence externe vous permet de montrer un autre dessin dans votre projet. Si cette référence se modifie, vous le voyez dans votre dessin. Une technique pratique pour les projets de grande ampleur: chacun travaille sur sa partie et vous voyez en même temps ce que font vos collègues.

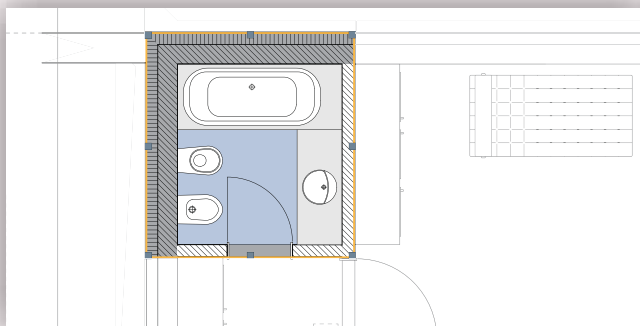
- ▶ La technologie des références externes a encore été améliorée dans Vectorworks 2010. Si vous ne retrouvez pas le fichier source, vous avez le choix entre interrompre la référence, l'effacer ou le remplacer. Vous gagnez ainsi beaucoup de temps.
- ▶ Maintenant, vous adaptez directement les ressources référencées dans le dessin.
- ▶ Maintenant, vous adaptez directement les ressources référencées dans le dessin. Votre travail en est accéléré, car vous ne devez plus ouvrir le document source.



Vous adaptez directement les ressources référencées dans le dessin.

### TRAITER LES VIEWPORTS A T M S

- ▶ Si vous désirez adapter le découpage d'un viewport, Vectorworks affiche en grisé le dessin hors du découpage. Au moment de l'adaptation, vous pouvez saisir des points du dessin grisé.
- ▶ Vous paramétrez séparément la visibilité de classe des viewports imbriquées. Idéal lorsque vous travaillez avec des références externes. Dans ce cas, vous pouvez paramétrer par ex. la visibilité d'une sous-couche séparément du reste du dessin.

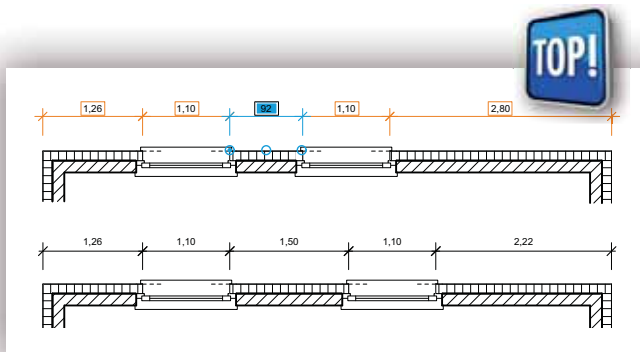


En-dehors du bord de découpe, le reste du dessin est grisé.

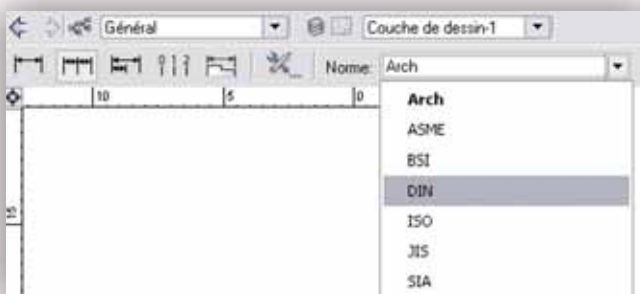
## DES LIGNES DE COTE PLUS INTELLIGENTES RÉDUISENT LE TRAVAIL DE ROUTINE

### LIGNES DE COTE ET COTATIONS PLUS INTELLIGENTES

- ▶ Vous pouvez adapter un objet via sa cotation: double-cliquez sur la cotation, donnez-lui une nouvelle valeur et l'objet se modifie. Les points d'ancrage affichés à l'écran permettent de déterminer le sens de l'adaptation.
- ▶ Vous traiterez simultanément plusieurs lignes de cote simples et lignes de cote de chaînage via la Palette Info objet.
- ▶ La norme de cotation par défaut que vous sélectionnez reste active pour tous les types de lignes de cote. Vous définissez vos propres normes de cotation dans le bas de la liste des normes de cotation.
- ▶ Les cotations trop rapprochées s'empilent automatiquement. Elles restent donc toujours clairement visibles!
- ▶ Vous pouvez faire glisser les cotations dans toutes les directions. La position de la ligne de cote reste inchangée.



Introduisez une nouvelle cotation et le dessin se modifie automatiquement.



Choisissez rapidement la norme de cotation standard souhaitée.

### IMPORTER ET EXPORTER

- ▷ Archivez vos paramètres d'importation sous forme de favoris et réutilisez-les plus tard.
- ▷ Les X-Refs deviennent des viewports référencés sur les couches de dessin. Dans Vectorworks Standard, elles deviennent des couches liées.
- ▷ Les blocs AutoCAD à échelle modifiée deviennent des symboles dans Vectorworks.
- ▷ Les styles de lignes sont conservés. Les styles de lignes existants ne sont pas écrasés.
- ▷ Importez des objets ADT en 2D ou en 3D.
- ▷ Les tableaux AutoCAD sont interprétés comme un texte, avec le rendu graphique correct.
- ▷ Les lignes de cote DXF/DWG sont appliquées correctement.
- ▷ Vectorworks supporte 128 styles de lignes différents. Il n'y a donc pas de conflits lors de l'importation.

### PDF

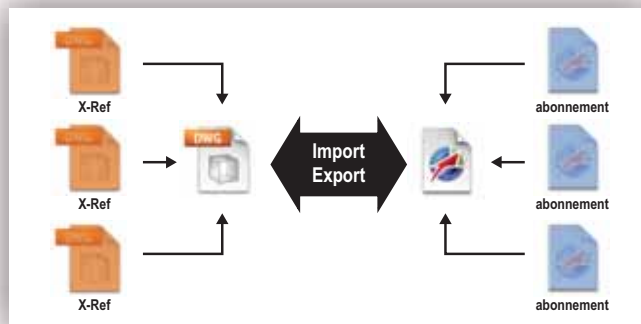
Depuis la version 2009, Vectorworks reconnaît les points de saisie dans les pdf. Vous pouvez donc baser votre dessin sur des pdf.

### EXPORTATION DE DWG/DXF - NOUVEAUTÉS

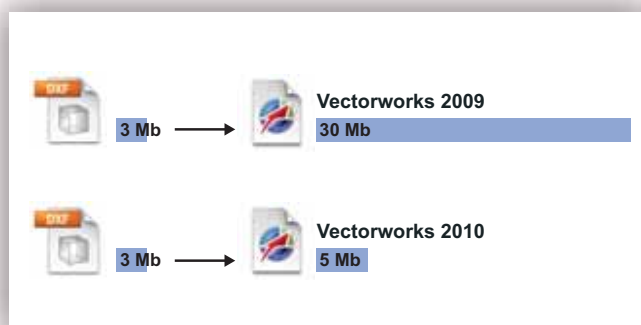
- ▷ Exportation groupée de chaque sélection de vues enregistrées dans des fichiers DXF/DWG séparés.
- ▷ Les groupes exportés deviennent des blocs nommés ou anonymes.
- ▷ Les figures 2D et les rendus des viewports deviennent des figures 2D dans l'AutoCAD Model Space.

### SKETCHUP 7

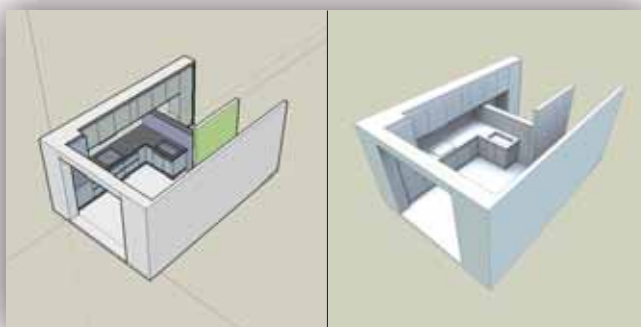
Vous réutilisez sans problème des projets de SketchUp 7 dans Vectorworks 2010.



Les X-Refs deviennent des viewports référencés sur les couches de conception.



Les DXF/DWG importés prennent beaucoup moins de place.



Utilisez des projets de SketchUp 7 dans Vectorworks.

## PERFORMANCES

Vectorworks utilise tous les processeurs disponibles sur toutes les plates-formes. Les traitements qui nécessitent beaucoup de puissance de calcul, comme Refléter ou Pivoter, se calculent désormais beaucoup plus vite. Le rendu d'images OpenGL, par ex., est lui aussi nettement accéléré.



Calculs plus rapides grâce à un support multicore.

## CRÉEZ DES VISUALISATIONS HYPERRÉALISTES ET ARTISTIQUES

### LOGOS, AUTOCOLLANTS, GRAFFITIS <sup>RW</sup>

La texture de surcharge vous permet de coller des logos, des autocollants et autres motifs au-dessus d'une autre texture, et de superposer différentes surcharges.

### REFLETS VAPOREUX OU NETS <sup>RW</sup>

En présence de matériaux réfléchissants, vous réglez vous-même la netteté du reflet. Les matériaux légèrement réfléchissants, comme la peinture satinée, les panneaux stratifiés mats ou l'inox poli, sont ainsi mis en valeur.

### TEXTURES DISTINCTES POUR LES PARTIES DE MURS <sup>RW</sup>

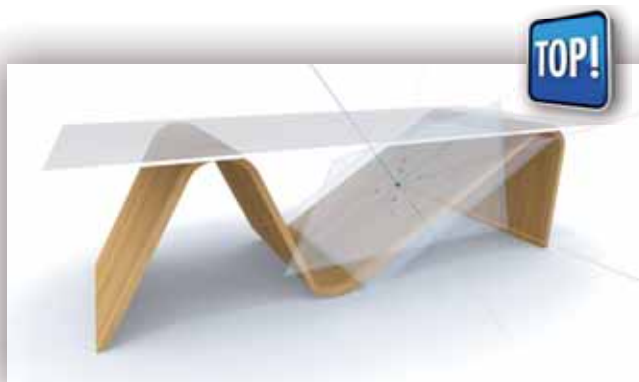
Avec Renderworks 2010, vous affichez le matériau propre à chacune des parties d'une baie.

### APPLIQUER FACILEMENT DES TEXTURES SUR UN OBJET <sup>RW</sup>

Avec l'outil Edition d'attributs, vous éditez maintenant la texture directement sur un objet 3D. Cela vous donne un meilleur contrôle du résultat final.

### PLANTES 3D RÉALISTES <sup>RW</sup>

Finissez vos visualisations avec les arbres et les plantes 3D de VB Visual. Choisissez la saison et la taille via la Palette Info objet. Le nombre limité de petites surfaces – moins de 8.000 par objet – raccourcit particulièrement le temps de rendu.



La projection de texture s'applique directement sur l'écran, à l'aide de la souris.



Les textures en surcharge et les reflets vaporeux accentuent le réalisme photographique.



Plantes 3D de VB Visual hyperréalistes.

## BIBLIOTHÈQUES: APERÇU PDF, CODE SFB ET NOUVELLES COLLECTIONS

- ▷ Les bibliothèques ont été enrichies d'une foule de nouveaux modèles 2D/3D.
- ▷ Vectorworks Architecture & Intérieur contient de nouveaux éléments de cuisine, des sièges de bureau, de l'électronique, des sièges design, des tables, etc.
- ▷ Renderworks reprend la collection de plantes de VB Visual.
- ▷ Spotlight a été doté d'une nouvelle gamme d'écrans TV, de projecteurs et de tribunes.
- ▷ La bibliothèque est également mieux organisée. Une bonne part de la collection ayant été remise à neuf, le rendu de ces éléments est plus rapide.
- ▷ Pour trouver plus vite le bon élément, vous pouvez consulter l'aperçu pdf de la bibliothèque.
- ▷ Certaines collections ont reçu le codage SFB correspondant.



Nombreuses nouvelles bibliothèques professionnelles par branche.

**VECTORWORKS 2010** POSSÈDE DES FONCTIONNALITÉS 3D ENCORE AMÉLIORÉES ET UNE NOUVELLE MÉTHODE POUR ASSOCIER DES OBJETS. LA TECHNOLOGIE QUI LES SOUS-TEND, ORIGINAIRE DE CHEZ SIEMENS (PARASOLID ET DCM), EST LA PLUS FIABLE SUR LE MARCHÉ. L'EFFICACITÉ DE LA MÉTHODE DE TRAVAIL BIM EN SORT RENFORCÉE.

### TOUTES LES FORMES SONT POSSIBLES A I M S

Vous donnez aux murs n'importe quelle forme souhaitée.

Vous y ajouterez ou y découperez des formes 3D. Les modifications apportées en 3D se voient aussi en vue plan 2D.

Il n'est donc plus nécessaire de dessiner les murs en 2D puis en 3D.

### MEILLEUR LIAISON DES MURS

Quand vous définissez un mur, vous pouvez désigner un composant comme noyau. Les noyaux des murs sont reliés automatiquement entre eux et tous les autres composants des murs suivent.

### CLARTÉ DES TRAITEMENTS DES MURS

Pendant le traitement d'un mur, le symbole 3D est rendu en grisé à titre de référence, et la géométrie de la baie 3D s'affiche en rouge.

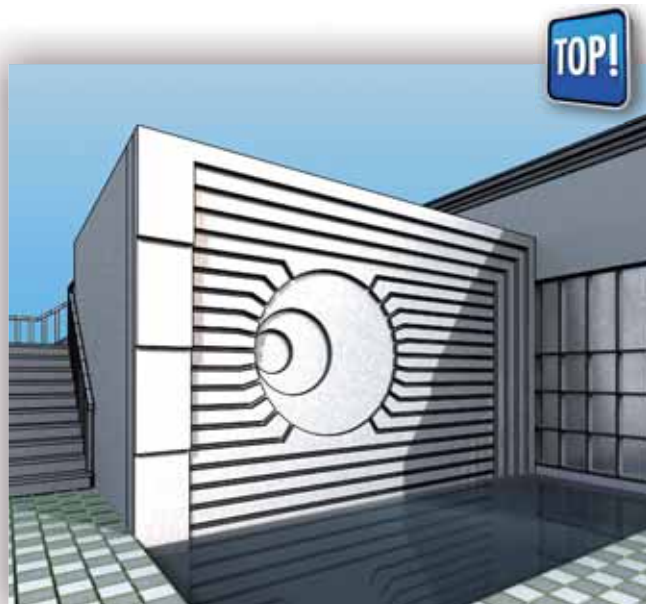
### SYMBOLES À L'INTÉRIEUR OU À L'EXTÉRIEUR DU MUR

Les symboles ne se placent plus automatiquement à l'intérieur du mur. Vous choisissez vous-même de placer ou non un symbole dans un mur.

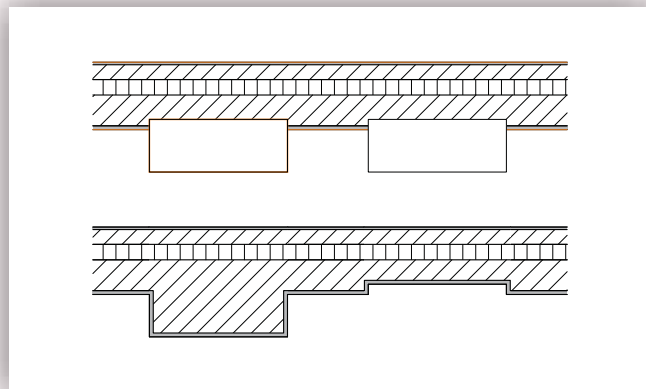
### LIAISONS INTELLIGENTES ET COMPLEXES

▷ Grâce aux nouvelles technologies – le Dimensional Constraint Manager et Parasolid de Siemens – des liaisons intelligentes sont possibles entre objets. Vous pouvez ainsi liasonner les murs avec précision. Vous déterminez par ex. une distance spécifique entre deux murs. Si vous déplacez un des murs, l'autre suit à la distance prédéfinie. Lorsque ces deux murs sont liasonnés à d'autres murs, ils sont automatiquement allongés ou raccourcis. Une simple action suffit donc pour modifier correctement tout un dessin.

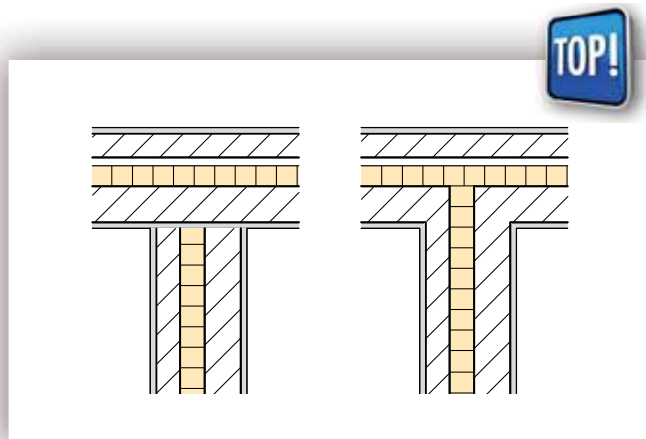
▷ Parasolid est le moteur 3D utilisé par Vectorworks pour tous les calculs 3D. Cette technologie, issue de l'industrie aéronautique, est considérée dans le monde entier comme le noyau 3D le plus stable. Son implémentation ayant encore été améliorée pour Vectorworks 2010, votre travail en 3D est rapide et précis.



Donnez n'importe quelle forme aux murs.



Ajoutez une surface à un mur pour une saillie, ou découpez la surface pour une niche.



Les composants des noyaux des murs sont automatiquement liasonnés entre eux.

## CHANGER D'ESCALIER SANS PROBLÈME AI T M S

L'outil de détail des escaliers possède davantage de fonctionnalités. Nouvelle fonctionnalité importante, vous pouvez changer de modèle d'escalier, par ex. en remplaçant un escalier droit par un escalier balancé. Vous choisissez vous-même les paramètres de l'escalier que vous conserverez et ceux que vous voulez supprimer.

Il y a différentes configurations possibles pour chaque modèle d'escalier. Vous pouvez enregistrer vos projets personnels d'escaliers sous forme de symboles pour les réutiliser par la suite.

Le rendu graphique a été simplifié. Vectorworks 2010 vous présente une liste synoptique de tous les coloris, styles de lignes et matériaux utilisés. Vous enregistrez vos paramètres graphiques personnels sous forme de favoris.

Même chose pour les limites minimales et maximales auxquelles doivent satisfaire le giron et la hauteur des marches: vous les enregistrez sous forme de favoris pour les réutiliser par la suite.



Davantages de fonctionnalités pour les escaliers.

## EDITER EN 2D ET EN 3D DEPUIS N'IMPORTE QUELLE COUCHE AI T M S

Dans Vectorworks 2010, la vue 2D et la vue 3D sont fusionnées. Dans cette vue unifiée, vous adaptez des objets 2D ou 3D dans n'importe quelle couche de dessin.

## NOUVEAUTÉS PRATIQUES AI T M S

### ▷ Escalier simple

Très pratique pour dessiner rapidement un escalier qui ne nécessite pas de détails. Vous contrôlez totalement la forme via la Palette Info objet.

### ▷ Calculer des poutrelles

Vous calculerez les poutres à l'aide d'une nouvelle commande. Vous sélectionnez le principe d'appui, la longueur, la contrainte et le profil de la poutre, et Vectorworks calcule les flèches, les efforts tranchants, les moments, etc. C'est la solution idéale pour l'estimation des sections de colonnes et de poutres.

### ▷ Meilleure numérotation des dessins

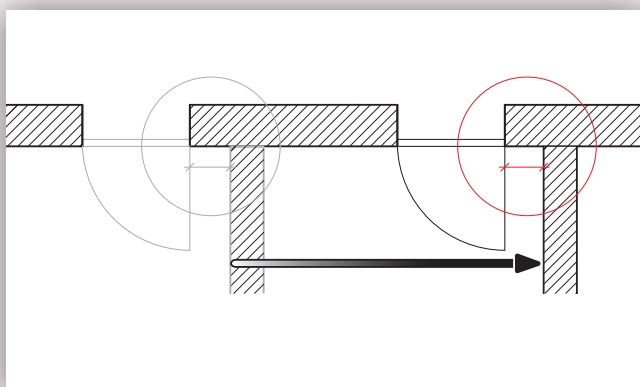
La numérotation des couches de présentation et des dessins peut être liée automatiquement à des blocs de titre, des étiquettes de dessin et des lignes de coupe.

### ▷ Nouveaux boulons et nouvelles vis

Des vis 2D et 3D pour tôle et pour bois, et des boulons 2D et 3D à têtes rondes et carrées se sont ajoutés aux outils de montage bois et métal.



Edition en 3D dans n'importe quelle couche (active ou non).



Génial: déplacez un mur, la porte suivra automatiquement.

## VECTORWORKS JARDIN & PAYSAGE

**NOUVEAUX OUTILS POUR PARKINGS, LISTES DE PLANTES À CONSULTER DIRECTEMENT, MEILLEURES TERRASSES ET OPTIONS PLUS ÉLABORÉES POUR LES TERRAINS. VOILÀ QUELQUES-UNES DES NOMBREUSES AMÉLIORATIONS IMPRESSIONNANTES QUI ACCÉLÉRERONT ET RENTABILISERONT VOTRE TRAVAIL AVEC LA VERSION DU LOGICIEL JARDIN & PAYSAGE.**

### DAVANTAGE D'OPTIONS POUR LES TERRASSES T

Vos sentiers, allées, terrasses en briques et autres éléments paysagers n'avaient jamais paru aussi réalistes.

#### Une sélection parmi les nouvelles options:

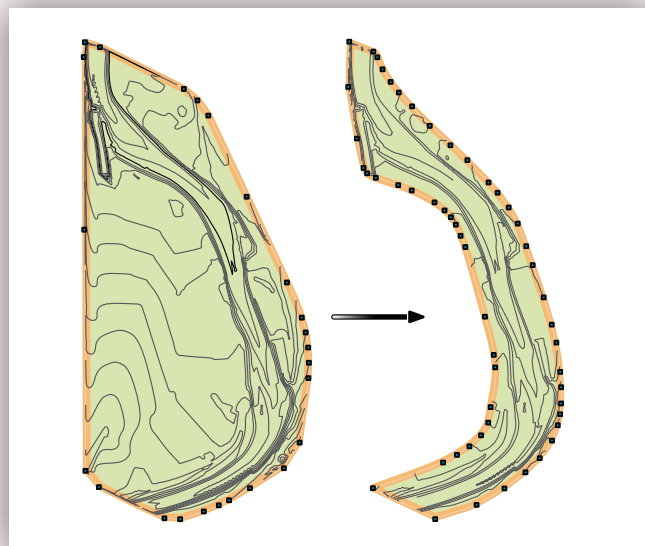
- ▷ Choisir les endroits où il y aura ou non des bordures.
- ▷ Afficher des textures 3D sur les bordures.
- ▷ Faire des réservations dans les terrasses, bordures comprises.
- ▷ Adapter le modèle numérique du terrain à la terrasse.



Plus de réalisme grâce aux nouvelles options pour terrasses.

### MODÈLE DE TERRAIN (MDT) PLUS PRÉCIS

- ▷ Faites des calculs de terrains plus précis. AI T
- ▷ Découpez en ligne droite les bords du modèle de terrain en 2D et en 3D. AI T
- ▷ Choisissez les éléments de terrain qui influencent la modélisation du terrain en affichant ou en masquant leurs couches. AI T
- ▷ Calculez les pentes entre deux points au choix. T
- ▷ Si vous déplacez la balise, les coordonnées se corrigent automatiquement. T



Choisissez vous-même les bords du modèle de terrain.

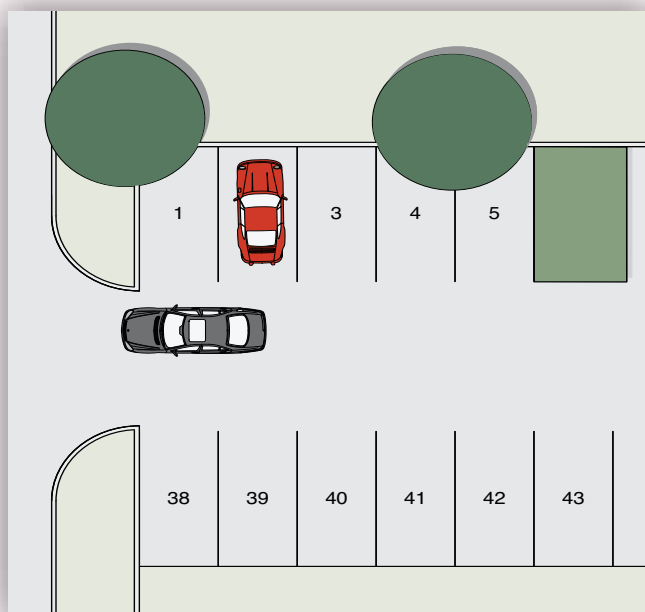
### PARKINGS LE LONG D'UN SENTIER ET SUR UNE SURFACE T

Ces nouveaux outils vous aident à dessiner des surfaces de parking intelligentes.

- ▷ Vous connaissez immédiatement le nombre d'emplacements.
- ▷ Vous implantez les emplacements le long d'une ligne (courbe) ou dans une surface.
- ▷ Vous interrompez la surface par un parterre ou une piste cyclable.

### NOUVEAUTÉS PRATIQUES T

- ▷ **Options pour les définitions de plantes**  
Paramétrez l'étalement et la hauteur des plantes.
- ▷ **Commande pour listes**  
Faites votre choix dans une série de tableaux des plantes présentes sur le dessin, avec leurs coûts, leurs coloris, etc.
- ▷ **Zone paysagère**  
Créez des zones paysagères concaves à bord festonné et examinez leur rendu amélioré en 3D.
- ▷ **Bibliothèques étoffées (Renderworks)**
  - ▷ plus de 800 illustrations de plantes de Monrovia®
  - ▷ meilleur rendu 3D des plantes standard
  - ▷ nouveaux rochers, fontaines et briques en 2D et en 3D



Dessinez des zones de parking intelligentes.

## VECTORWORKS SPOTLIGHT

DE LA CONCEPTION DU PLATEAU DE TOURNAGE DE MILK, PLUSIEURS FOIS OSCARISÉ, À L'ÉCLAIRAGE DE METALLICA: VECTORWORKS EST LE LEADER ABSOLU DU MARCHÉ DANS LE MONDE DU DIVERTISSEMENT.

AVEC SES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS POUR LA PLANIFICATION D'ÉVÈNEMENTS, SES NOUVEAUX OBJETS POUR ÉCRANS VIDÉO ET SES NOMBREUSES AUTRES AMÉLIORATIONS, VECTORWORKS SPOTLIGHT 2010 S'IMPOSE À NOUVEAU COMME LA RÉFÉRENCE.

### PLANIFICATION AISÉE D'ÉVÈNEMENTS S

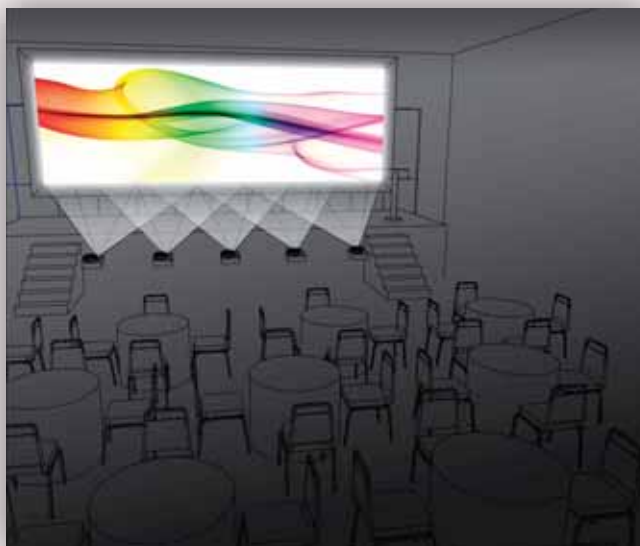
Ces outils automatisés vous aident à organiser des salles de banquet, des présentations d'entreprise, des expositions, etc. Vous créez successivement la salle, le podium, les escaliers, le pupitre, les écrans vidéo et la disposition des chaises ou des tables. Vous obtenez automatiquement toutes les vues de présentation importantes et des listes reprenant le nombre de chaises et de tables nécessaires pour votre événement.



Planifiez un événement en quelques clics.

### ÉCRANS VIDÉO ET PROJECTIONS S

A l'aide de la commande Écran vidéo, vous créez vos TV, projecteurs, écrans vidéo et écrans de projection à bords flous. Tous ces objets sont adaptables. Vous choisissez, par exemple, la projection par l'avant ou par l'arrière, les proportions de l'écran et la présence ou non d'un pied pour l'écran. Vous visualisez aussi la portée de l'écran. Vous savez donc immédiatement si l'écran est assez grand pour la salle.



Nouvel outil pour les écrans vidéo et les projections.

### PLACEMENT DE SIÈGES AVEC RANGÉES EN QUINCONCE AI S

La commande Placement automatique de sièges possède une option spécifique pour installer les rangées de sièges en quinconce. La distance entre les sièges et les rangées est calculée sur base des dimensions des sièges.

Et si vous utilisez l'outil pour disposer des tables et des chaises, Vectorworks vous indiquera le nombre de tables et de chaises,



Les sièges sont automatiquement placés en quinconce.

### NOUVEAUTÉS PRATIQUES S

- ▷ Positionnez des appareils d'éclairage en un double clic
- ▷ Vous sélectionnez les filtres couleur par leur valeur RVB, leur valeur hexadécimale, leur nom de produit ou leur abréviation.
- ▷ Nouvelles fonctions pour les instruments d'éclairage: Device, Practical, SFX, Power et Other.
- ▷ Unités anglo-saxonnes et métriques pour les appareils.
- ▷ Bibliothèques remaniées et étoffées, comportant, entre autres, les catalogues Altman, Clay Paky, ETC, High End, Strong/Xenotec, Ari-Lite, ADB Lighting, DTS Lighting, JB Lighting, Eurotruss et Gobo.

# CINEMA 4D R11.5

**CINEMA 4D R11.5** LANCE UN MOTEUR DE RENDU PLUS RAPIDE, UN PICTURE VIEWER AMÉLIORÉ ET UNE VASTE GAMME D'OUTILS MOTION GRAPHICS. VOUS NE VOUDREZ CERTAINEMENT PAS VOUS PASSER DE CETTE MISE À NIVEAU.

## RENDUS PLUS RAPIDES

### Rendus plus rapides avec Multi-Core

CINEMA 4D R11.5 exploite au maximum la puissance de calcul des ordinateurs Multi-Core. L'exploitation maximale de tous les processeurs raccourcit le temps de présentation.

### Jusqu'à sept fois plus rapide avec Subpolygon Displacement

Subpolygon Displacement vous permet de simuler le relief des tuiles, du gravier, etc. Résultat? Vos images sont plus réalistes qu'avec Bump et vous les avez terminées sept fois plus rapidement !

### Rendu de milliards de polygones avec moins de mémoire RAM

Utilisez-vous souvent des copies dans des scènes complexes? Les Instances, Arrays, Clones ou Duplications sont calculés de manière si efficace que vous pouvez représenter des milliards de petites surfaces, même sur un ordinateur modeste.

### Bucket Rendering et anti-crênelage plus rapide

Les scènes ne sont plus calculées en lignes horizontales, mais suivant un motif à damiers, appelés "buckets". Ceux-ci utilisent moins de mémoire et s'affichent plus vite.

## EXPORTATION EN AFTER EFFECTS ET MOTION

### Support 3D total pour Apple Motion

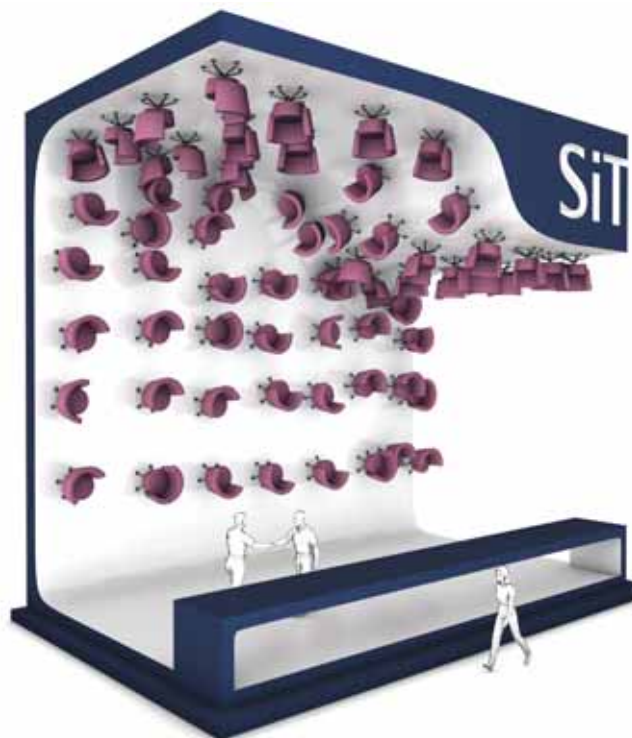
La nouvelle fonction d'exportation dans Motion supporte toutes les nouvelles fonctionnalités 3D de Motion. En même temps que les couches de rendu, vous exporterez la caméra, les sources lumineuses et les chemins d'animation dans l'espace 3D de Motion.

### Changer de caméra sans difficulté

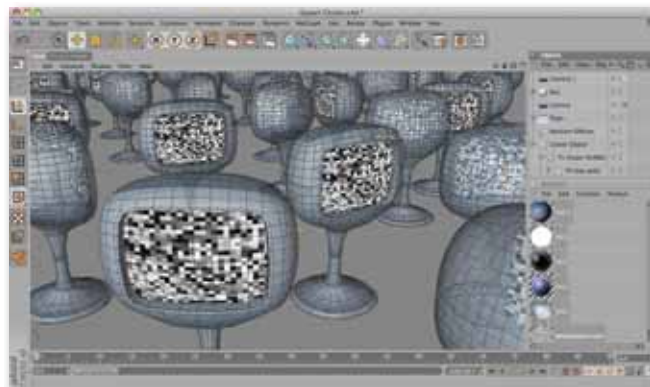
Vous changez de caméra dans votre animation? CINEMA 4D exporte toutes les caméras 3D dans After Effects ou Motion, afin que vos données 2D correspondent parfaitement aux informations 3D.

### Exportez des Clones et des XRefs

Il s'agit des XRefs qui extraient des informations d'autres dessins 3D et des Clones de MoGraph que vous exportez maintenant directement dans After Effects et Motion. Vous ne perdez donc plus votre temps à consolider des XRefs ou des Clones, et il vous reste plus de temps pour la créativité. Le collage de métrages sur 100 clones animés d'un écran TV est devenu un jeu d'enfant en postproduction.



Rendu plus rapide grâce à un calcul efficace des duplications.



Modèle 3D dans CINEMA 4D avec clones d'un même appareil de télévision.



Grâce au support des clones dans After Effects, le remplacement du métrage sur les télévisions est un jeu d'enfant en postproduction.

## RENDUS PLUS RAPIDES

### Comparaison entre rendus d'essai

Le nouveau Picture Viewer permet de visualiser le dernier rendu ainsi que les précédents. Vous pouvez comparer les rendus entre eux pour vérifier les différences. Et vous gagnez un temps appréciable avec la nouvelle option de correction des couches et des effets.

### Jouer des animations

Le lecteur RAM vous permet désormais de regarder les animations directement dans le Picture Viewer – même si toutes les images ne sont pas encore rendues. De la sorte, vous pourrez interrompre le calcul des images si vous découvrez des problèmes importants, sans perdre de temps.

### Sound Scrubbing

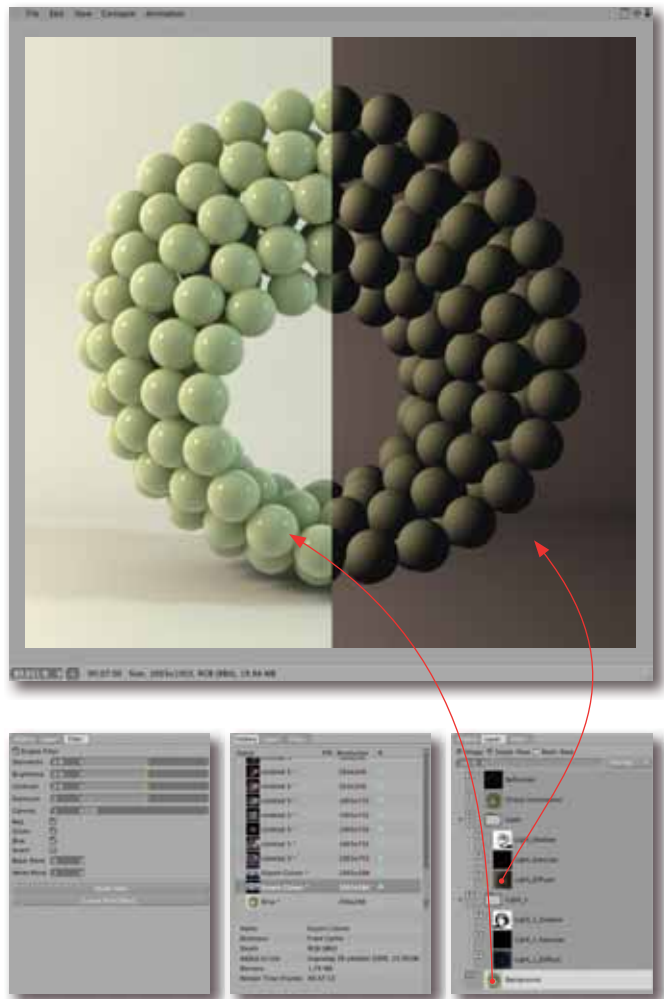
Sound Scrubbing est incontournable pour contrôler les animations. Avec CINEMA 4D R11.5, vous savez déjà dans le Picture Viewer si la bande son est bien synchronisée avec l'animation.

### Adapter des couches Multi-Pass sans autre logiciel

Pour adapter des couches de rendu au niveau des ombres portées ou des réflexions, vous n'avez désormais plus besoin d'un programme de traitement d'image. La nouvelle Layer List vous permet en effet d'adapter directement la force des couches et la transition entre couches dans le Picture Viewer.

### Correction des couleurs directement dans CINEMA 4D

Adaptez le contraste, la luminosité et la saturation directement avec les options Filtre du Picture Viewer. Et vous pouvez d'ailleurs enregistrer cette adaptation en tant qu'effet de rendu.



Visualiser les couches MultiPass, les options de filtrage, un récapitulatif de tous les rendus, les animations avec le lecteur RAM: vous le faites directement dans le Picture Viewer.

## ET CE N'EST PAS TOUT!

### QuickTime sur Windows 64-bit

Vous visualisez maintenant aussi des films QuickTime, des VR d'objet et des Panoramas sur Windows 64-bit.

### Echange avec FBX 2010.0

CINEMA 4D R11.5 supporte maintenant la version 2010.0 de FBX. Vous exportez de la sorte des animations perfectionnées de personnages sur base de Joints. Plusieurs jeux d'UV sont également reconnus pour chaque personnage.

### Gestion de projet améliorée

Le paramétrage de toutes vos informations et préférences relatives à un projet se fait désormais dans une fenêtre spécifique. Et vous documenterez mieux vos projets grâce à des options supplémentaires telles que auteur, date, numéro de version et info.

### Installation facilitée

Tout s'installe automatiquement sur base de vos numéros de série. Le nouveau programme d'installation vous permet même de préparer des installations pour un MAXON License Server.



Meilleur échange de Joints, entre autres grâce à la version 2010.0 de FBX.

# MoGraph R2.0



© AlXsponza

## MODYNAMICS

### Pesanteur, collision, frottement et bien davantage

Créez des animations réalistes avec des caractéristiques simples telles que masse, collision, pesanteur, frottement, etc. MoDynamics vous permet de le faire avec des centaines d'objets à la fois sans utiliser la moindre keyframe.

### Rapide et facile

Malgré ses nombreuses options, MoDynamics est étonnamment simple à utiliser. Ajoutez un Tag au Cloner et à l'objet avec lequel les Clones doivent entrer en collision, et le tour est joué!

Que vous vouliez animer dix ou mille Clones, MoDynamics vous procure toujours un résultat rapide. En effet, MoDynamics est basé sur le moteur Bullet Dynamics que vous retrouvez dans des jeux 3D complexes.

### Flexible et entièrement intégré

Grâce à son intégration totale dans CINEMA 4D, vous utiliserez MoDynamics dans d'innombrables situations, par exemple pour créer une collision entre des Clones et des objets situés dans des keyframes.



CINEMA 4D est une nouvelle fois le meilleur logiciel 3D

## MOSPLINE

### Créez sans peine des lignes organiques animées

Le nouveau MoSpline vous facilite la création rapide de lignes animées fluides.

Vous créez des formes remarquables comptant n'importe quel nombre de courbes et vous les animez en quelques secondes. Idéal comme animation d'arrière-plan, et solution unique sur le marché.

### Possibilités infinies d'animation

Il vous suffit de modifier quelques paramètres MoSpline et vous aurez immédiatement des lignes organiques mouvantes.

Vous pouvez aussi animer des lignes avec les puissants MoGraph Effectors, comme le Formula Effector qui donne un résultat ondulant ou le Delay Effector qui laisse des effets Trail intéressants.

### Combinez MoSpline avec le reste de CINEMA 4D

Vous utiliserez, par exemple, les forces du système Particle, comme le vent et la turbulence. Ou vous réaliserez une combinaison avec des fonctions Spline classiques telles que Extrude NURBS ou Sweep NURBS. Avec HAIR, vous faites pousser les cheveux sur MoSplines, et avec Sketch et Toon, vous affichez les MoSplines dans un style de dessin animé.

## POLYFX

PolyFX vous permet aussi d'utiliser des Effectors sur les polygones d'objets. En quelques secondes, vous animez la position, la rotation, l'échelle, la texture, etc. de n'importe quel polygone.

# CINEMA 4D Broadcast Edition

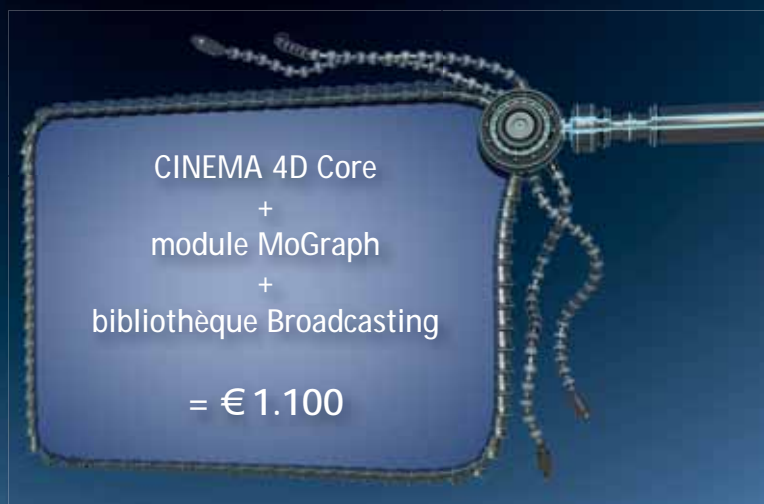
La Broadcast Edition a été développée spécialement pour les réalisateurs de court-métrages publicitaires, de clips vidéo et de télévision.

Graphiques 3D explosifs avec mouvements dynamiques de caméra, présentations brillantes et léchées ou lower thirds, introductions ou infographiques: CINEMA 4D Broadcast Edition vous offre le tout !

## BROADCAST EXTENSION KIT

Gagnez du temps avec la bibliothèque professionnelle broadcast, riche d'éléments courants prêts à l'emploi:

- ▷ différents modèles 2D et 3D que vous animerez, ferez grandir ou modifierez sans difficulté
- ▷ scènes faciles à adapter pour Lower Thirds, over-the-shoulder-graphics et titres
- ▷ implantation d'éclairages et de caméras, comme la DocuCam dotée d'une image trépidante et d'un zoom brutal
- ▷ plusieurs gigabytes de fragments vidéo et audio de qualité et libres de droits



© Effekt-Elage for Mute Records / Depeche Mode



© Alxspanza



MTV, HBO, NBC, CNN, National Geographic Channel, ABC, SAT (D), RTL (D), BBC et bien d'autres chaînes utilisent CINEMA 4D.

(suite MoGraph 2.0)

## NOUVEAUX EFFETS DE CAMÉRA

### Écrans CCTV

Regardez la scène dans n'importe quelle caméra 3D et collez l'image de la caméra sur un objet avec le Camera Shader. Vous pouvez ainsi métamorphoser n'importe quelle surface en écran alimenté en direct par la caméra.

### Effets surprenants avec boucles optiques

Les boucles optiques attirent toujours l'attention du spectateur. Avec le Camera Shader, vous créez le même genre d'effets surprenants en braquant la caméra CCTV sur son propre écran.



Effets CCTV et boucles optiques directement dans CINEMA 4D

## ARMOIRE SUR MESURE VECTORWORKS – TOUT POUR LE PROFESSIONNEL DE L'INTÉRIEUR

ARCHITECTES D'INTERIEURES | CONCEPTEURS DE CUISINES & DE SALLES DE BAINS  
MENUISIERS & DÉCORATEURS | CONCEPTEURS DE YACHTS | CONSTRUCTEURS DE STANDS

### EXPÉRIMENTER

- ▷ Réalisez rapidement des variantes au projet.
- ▷ Adaptez votre armoire à n'importe quel contour: idéal pour les armoires placées dans les coins ou sous un toit en pente.
- ▷ Convertissez directement l'avant-projet 2D en armoire 3D.

### DES VISUALISATIONS CONVAINCANTES

- ▷ Utilisez des matériaux texturés de fabricants connus.
- ▷ Fabriquez vous-même des textures.
- ▷ Créez des armoires et des portes qui s'ouvrent en continu.

### SUPPLÉMENTS PRATIQUES

- ▷ Utilisez des ferrures de fabricants connus (par ex. Häfele, Würth, Blum).
- ▷ Les tiroirs et les portes sans poignées se trouvent dans la version de base.
- ▷ Déterminez l'épaisseur et la composition des panneaux.
- ▷ Choisissez votre propre grille de perçage ou la grille standard de 32mm.

VERSION ANGLAISE



Avec interiorcad et VectorWOP, vous exportez directement vers les machines CNC.

## TRAVAIL PLUS EFFICACE GRÂCE À DES FORMATIONS AXÉES SUR LA PRATIQUE

Formation de base axée sur la pratique ou résolution de problèmes spéciaux: l'équipe de formateurs de Design Express vous apprend tout sur Vectorworks et CINEMA 4D.

### FORMATIONS DESIGN EXPRESS

- ▷ cours et exercices axés sur la pratique et donnés par des spécialistes
- ▷ tous les aspects et toutes les versions de Vectorworks et CINEMA 4D
- ▷ formations en groupe, en privé et en entreprise
- ▷ suivi personnalisé
- ▷ ordinateur didactique personnel Mac ou Windows au choix
- ▷ suivi après les cours
- ▷ syllabus en français pour les cours standard
- ▷ chez nous ou chez vous
- ▷ certificat de participation aux cours standard

plus d'informations sur  
[www.vectorworks.be](http://www.vectorworks.be) / [www.cinema4d.be](http://www.cinema4d.be)  
ou [www.vectorworks.nl](http://www.vectorworks.nl) / [www.cinema4d.nl](http://www.cinema4d.nl)

