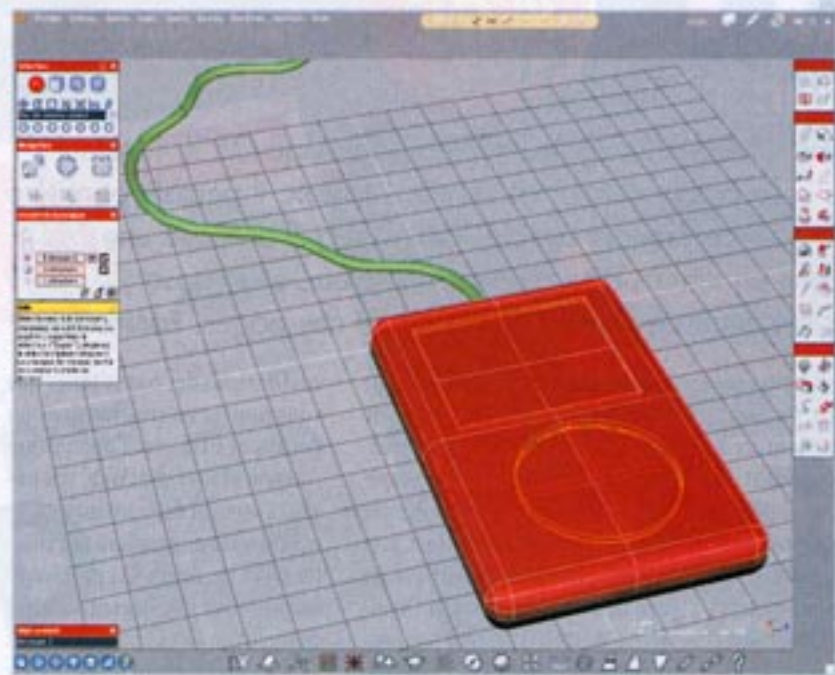


Amapi 7 Pro

Après la version Designer, Eovia lance enfin la version Pro d'Amapi, l'un des modeleurs les plus originaux du marché. Grosse évolution, Amapi 7 Pro travaille désormais en NURBS. Vincent Boyer

Après une annonce discrète à Apple Expo, la version Pro d'Amapi est enfin disponible. Celle-ci est en fait fondée sur Amapi Designer, les fonctions de NURBS en plus. Les habitués du logiciel seront surpris par la nouvelle interface de cette mouture Pro puisque le système qui consistait à changer d'outil en « frappant » le curseur contre les bords de l'écran a cédé sa place à un système plus traditionnel de palettes rangées sur les côtés. Mais, rassurez-vous, l'ancienne interface reste toujours accessible dans les préférences de l'application. C'est d'ailleurs également à cet endroit que vous pourrez activer



Comme pour la version Designer, l'interface originale d'Amapi cède sa place à une présentation plus traditionnelle proche des standards actuels. Que les habitués se rassurent, l'ancienne est toujours accessible.

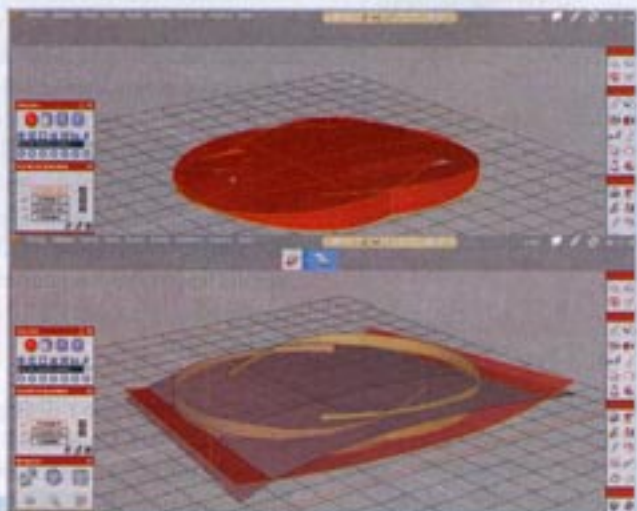
le système de NURBS (il l'est par défaut). Celui-ci change profondément la nature d'Amapi qui jusqu'ici ne travaillait qu'en mode polygonal. La principale différence entre ces deux modes réside dans leur principe de fonctionnement et dans les résultats qu'ils procurent. Le mode polygonal s'avère ainsi plus adapté à la modélisation d'objet de type organique alors que l'utilisation de NURBS conviendra plus au design et la CAO. En outre, les polygones n'ont pas d'aspect lisse alors que les NURBS sont par essence parfaitement lissés puisqu'il s'agit de surfaces.

Des outils puissants

L'introduction des NURBS ne se fait pas sans heurts. En effet, la prise en main des outils n'est pas des plus simples car les résultats ne sont pas toujours ceux escomptés. Le passage par le manuel d'Amapi se révélera indispensable. De plus, le système de sélection d'Amapi est un peu déroutant et l'on ne sait pas trop comment passer d'un objet à l'autre. En revanche, une fois les principes assimilés, les outils du logiciel se révèlent puissants, d'autant qu'ils facilitent la vie du modelleur. L'outil Soudure par exemple fusionne deux objets en un seul. Le principe est simple, il suffit de désigner les objets à fusionner et Amapi fait le reste. Dans le même ordre d'idée, l'outil Volumiser crée une forme à partir de surfaces qui se chevauchent et créent un volume fermé. Le gain de temps devrait être sensible car avec cet outil il est possible de générer rapidement des objets complexes. C'est comme si vous conceviez un moule qu'Amapi se charge de remplir et d'en faire un objet à part entière. Petite déception tout de même concernant les performances puisque l'application n'est pas des plus réactives, notamment dans les boîtes de dialogue et dans l'interface générale.

Cela est certainement dû à la gestion des NURBS, bien plus gourmande qu'en mode polygonal. Enfin, on note que le format de fichier évolue pour passer en a3p en lieu et place de l'a3d d'Amapi Designer. Format néanmoins exploitable sans problème par Amapi 7 Pro. Enfin, le programme sait désormais exporter en IGES et DWG.

En conclusion. Si cette version 7 Pro ne croule pas sous les nouveautés, elle n'en marque pas moins un grand changement pour Amapi qui s'ouvre désormais aux NURBS. Cette évolution attendue semble plutôt bien réussie car la modélisation s'en trouve simplifiée, même si la prise en main du logiciel se durcit quelque peu en raison des différences de méthodes de travail des deux modes. Quoi qu'il en soit, Amapi se place comme le modelleur de référence sur Mac grâce à la puissance de ses outils, à sa philosophie tout aussi originale qu'efficace et grâce à ses deux modes de modélisation qui devraient couvrir l'ensemble des besoins d'un modelleur. ■



L'outil Volumiser de cette nouvelle version Pro facilitera la vie des modelleurs en permettant de concevoir un modèle à partir d'un « moule » ou volume fermé.

★★★★★ **Édition :** Eovia
Distribution : Apocobor Four : support des NURBS, outils puissants et pratiques
Contre : prise en main un peu complexe, quelques lenteurs **Prix :** 950 €
www.eovia.com

RETOUCHE D'IMAGES

Gimp 2.0

Souvent présenté comme le « Photoshop killer » du monde Unix, The Gimp 2.0 s'offre enfin une version facilement installable et transparente. En revanche, il reste encore du chemin à parcourir pour prétendre enterrer le logiciel d'Adobe. **Vincent Boyer**

Dans les premières versions de The Gimp disponibles pour Mac, certaines compétences étaient requises pour son installation. La version 2.0 s'installe désormais très simplement à condition d'avoir pensé à installer l'environnement X11 (téléchargeable sur le site d'Apple et disponible à l'installation de Panther). The Gimp se présente sous la forme d'une application double-clicquable. Le lancement se fait plutôt rapidement et l'on se retrouve ensuite devant une interface très dépouillée puisqu'elle se résume à une simple palette d'outils. Mais, rassurez-vous, à partir de cette palette, vous allez pouvoir en afficher beaucoup d'autres, qui s'ins-

pirent presque toutes directement de celles de Photoshop. Du coup, The Gimp souffre du même problème que son concurrent : un nombre de palettes conséquent qui envahit rapidement l'écran. Mais, contrairement à Photoshop, l'interface est loin d'être homogène. En revanche, il faut admettre que même si elle prend certaines libertés avec Aqua, cette interface se révèle plutôt agréable. Dommage qu'elle ne soit disponible qu'en anglais et qu'elle manque toujours de réactivité. Côté fonctionnalités, on retrouve quasiment toutes les possibilités de Photoshop avec néanmoins quelques limitations qui empêcheront d'utiliser le logiciel en milieu professionnel. Par



L'interface de The Gimp a grandement progressé depuis les premières versions et se rapproche désormais de celle de Photoshop. Mais il lui manque encore quelques fonctions pour remplacer le programme d'Adobe.



Édition/distribution : Arche Pour : gratuit, fonctions RVB et outils complets, multithread **Centre :** pas de support CMJN, peu de formats « pro » supportés, en anglais, un peu lent et pas très réactif. **Prix :** gratuit, à télécharger sur www.versiontracker.com

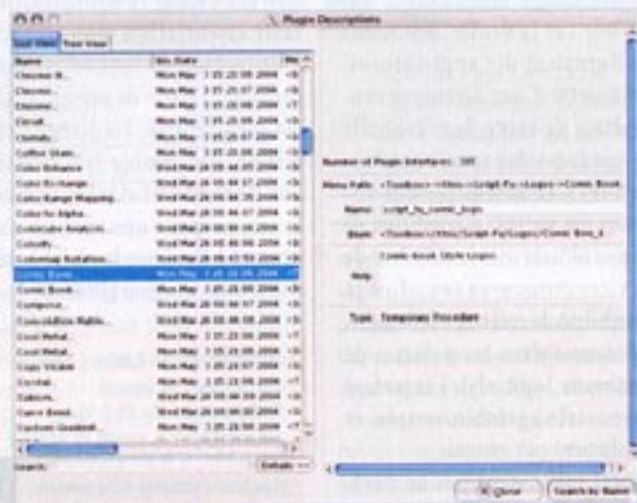
exemple, il n'est pas possible d'imprimer directement depuis The Gimp et le CMJN n'est pas supporté. De plus, Gimp n'accepte pas les fichiers Illustrator, quelle qu'en soit la version et, s'il est en mesure d'ouvrir sans problème les fichiers au format PSD (et d'écrire dans ce format), il ne récupère pas les calques de texte (qui sont en fait aplatis). Il en est de même pour le format PDF, non supporté tant en ouverture qu'en écriture. Dans ces conditions, il est difficile d'imaginer utiliser The Gimp en environnement de production ou de l'intégrer avec les autres programmes d'Adobe. D'autant que le système de sauvegarde n'est pas des plus conviviaux et qu'on ne sait pas trop quels formats sont proposés et supportés.

Complet en RVB mais gourmand

Néanmoins, The Gimp est parfaitement équipé pour travailler l'image RVB. On retrouve les outils classiques comme les brosses, le texte, les tracés de détourage, la baguette magique, etc. Le

logiciel dispose également de calques, de masques de fusion, de couches Alpha, d'un histogramme, d'un historique (enregistré dans le fichier, contrairement à Photoshop) ou encore d'une palette navigation. Sans oublier bien sûr des filtres et des scripts dont certains sont réellement puissants. Mais The Gimp prouve ici ses limites car tout cela s'avère plutôt lent et gourmand en puissance processeur. Le fait que le logiciel soit multithread (il sait faire plusieurs choses en même temps, comme appliquer plusieurs filtres par exemple) est un réel bon point. Mais il faudra disposer d'une machine puissante pour pouvoir en profiter. Dommage.

En conclusion. S'il n'est pas encore un Photoshop killer, The Gimp reste néanmoins une alternative très crédible au logiciel d'Adobe à condition de ne travailler qu'en RVB et de disposer d'une machine puissante bien pourvue en RAM. Son interface et sa prise en main, bien que parfois un peu déroutantes, ne devraient pas surprendre outre mesure les habitués du logiciel de retouche d'Adobe. Néanmoins, cela pourrait décourager dans une certaine mesure les néophytes, non anglophones de surcroît. Mais l'argument ultime de The Gimp réside dans sa gratuité. Voilà une excellente raison de s'y intéresser et de l'essayer ! ■



The Gimp est fourni avec de nombreux filtres et scripts qui permettent de simuler des effets à la main. Il est possible d'en ajouter de nouveaux que vous pourrez télécharger gratuitement sur Internet même si leur installation n'est pas des plus simples.

Des explosions percutantes !

La version 7 de Cinema 4D introduit un nouvel outil de déformation. Baptisé ExplosionFX, ce plug-in permet de concevoir des explosions plus percutantes en offrant notamment un contrôle plus grand au niveau des particules émises par la déflagration. Malheureusement, les réglages sont abondants même s'il est possible de voir à tout moment les modifications apportées grâce à un aperçu des plus pratiques. En suivant les quelques étapes de ce pratique, les explosions ne devraient plus avoir de secret pour vous.

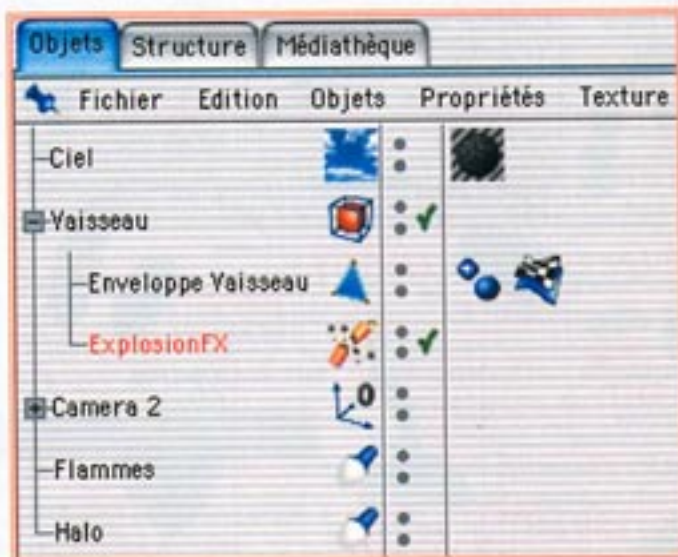
VINCENT BOYER

1 Boom !

La création de l'explosion en elle-même n'est pas la partie la plus compliquée. C'est surtout lorsque l'on veut la rendre crédible que les choses se corsent. ExplosionFX regorge d'options pour paramétrer la vitesse, la force ou encore la gravité des particules. Nous nous servirons du modèle de vaisseau 3D « Stingrey », livré sur le CD de Cinema 4D, pour réaliser notre animation.



Localisez l'icône représentant un bâton de dynamite qui explose et cliquez dessus. Un nouvel objet portant le nom ExplosionFX avec la même icône apparaît dans le gestionnaire d'objets normalement situé à la droite de l'écran. Pour accéder aux réglages, double-cliquez sur cette icône. Pour l'instant, rien ne se passe et c'est normal.

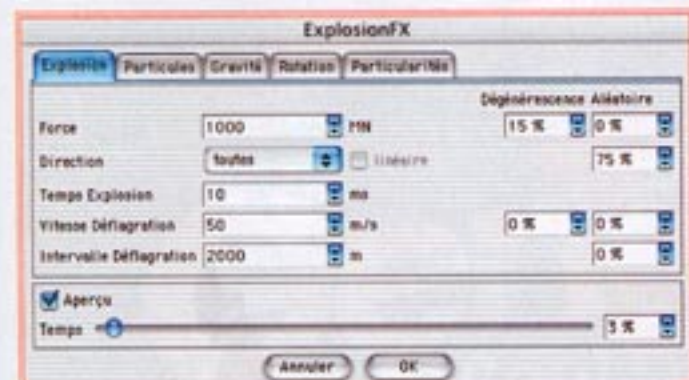


Pour faire exploser notre vaisseau, attribuez-lui l'objet ExplosionFX en le glissant-déposant sur l'objet Yaisseau. Celui-ci devient alors un enfant de notre modèle. Tous les objets contenus dans l'objet parent subiront les effets de la déflagration. Nous allons maintenant paramétrer cette dernière.

En savoir plus...
www.maxoncomputer.com

2 Morceau de choix

ExplosionFX permet un contrôle bien plus précis sur les particules qui sont émises lors de l'explosion. Les réglages jouent sur la vitesse, la rotation, la taille, la direction ou encore la forme des morceaux composant notre modèle. Petit plus non négligeable, on peut visualiser en temps réel les effets de l'explosion.



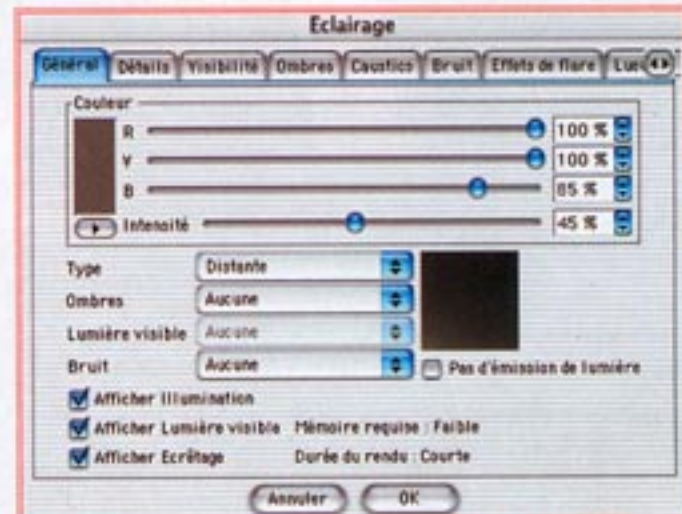
L'ensemble des réglages est regroupé dans une fenêtre composée de cinq onglets. Vérifiez auparavant que votre objet 3D comporte suffisamment de polygones sans quoi votre explosion manquera cruellement de réalisme. Laissez les valeurs par défaut excepté pour les champs Temps Explosion où vous taperez 10 et Intervalle Déflagration où vous entrerez 2 000. Réglez également à 20 % le champ Dégénérescence de la force et enfin à 75 % le champ Aléatoire de la direction. Utilisez l'ascenseur d'aperçu pour prévisualiser le résultat.



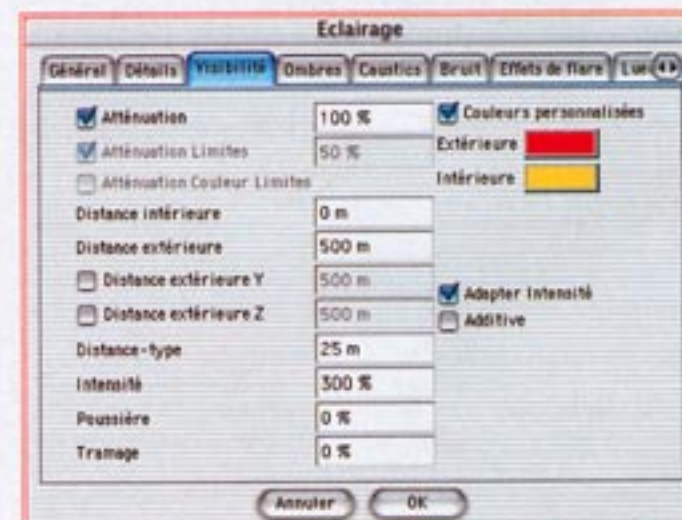
Cliquez ensuite sur l'onglet Particules et réglez tous les champs aléatoires à 100 % de manière à faire varier la grosseur des particules que vous réglerez à 15 m. Entrez 200 dans le champ Densité. Cochez ensuite la case Disparition et réglez les valeurs « début » à 3 % et « durée » à 90 %. Vous pouvez, bien entendu, choisir d'autres valeurs en fonction de la durée de votre explosion. Enfin, dans l'onglet Gravité, réglez la direction sur Aucune et l'intervalle à 0 puis, dans l'onglet Rotation, changez la vitesse à 15, la dégradation à 2 % et le champ Aléatoire à 30 %. Voilà, notre explosion est désormais paramétrée.

3 Lumière !

Notre vaisseau étant désormais réduit en poussière (de polygones), nous allons ajouter les différents effets lumineux et physiques tels que les flammes provoquées par la déflagration ainsi qu'un halo lumineux. Il ne restera plus qu'à régler la timeline et lancer le rendu.



Créez une lumière en cliquant sur l'outil adéquat puis double-cliquez sur son icône pour accéder aux réglages. Réglez la couleur à 85 % pour le bleu et 45 % pour la luminosité et laissez le rouge et le vert à 100 % en déplaçant les ascenseurs puis sélectionnez Distant dans le menu déroulant Lumière visible. N'hésitez pas à faire plusieurs rendus pour vous rendre compte du résultat. Voilà pour les flammes. Nous allons aussi créer un halo de lumière pour rendre plus réaliste notre explosion.

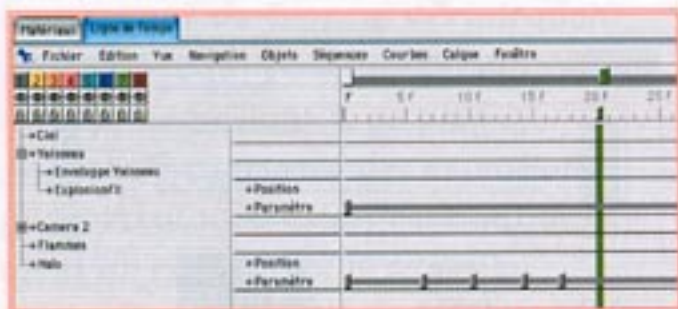


Pour le halo, créez une autre lumière de type « Omni » et sélectionnez Volumétrique pour la lumière visible et Visibilité pour le bruit. Décochez les cases Afficher Illumination et Afficher l'écriture. Dans l'onglet Visibilité, cochez Couleurs Personnalisées et choisissez un rouge et un jaune. Réglez la distance extérieure à 1 200 m et l'intensité à 350 %. Enfin, dans l'onglet Bruit, entrez 50 dans les champs X, Y et Z de l'échelle.

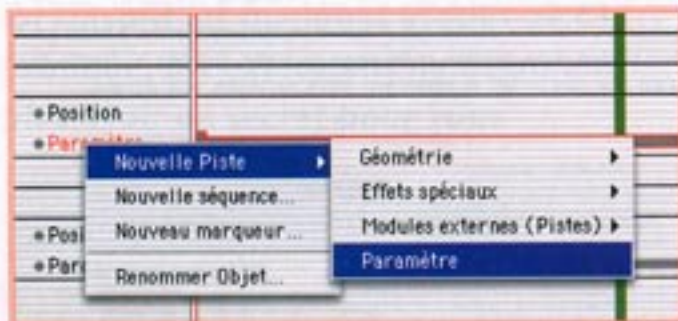
Cinema 4D

4 Action !

Encore un peu de patience, nous touchons au but. Avant de laisser le programme calculer le résultat, nous allons animer les lumières et paramétrer l'explosion dans le temps. Pour éviter des temps de rendu trop longs, nous limiterons la durée de l'animation à deux secondes (soit 60 frames).



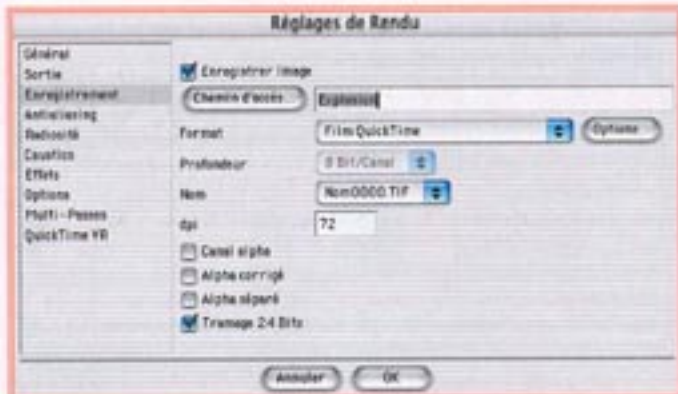
Dans la timeline (Shift-F3), localisez l'objet ExplosionFX et cliquez dessus puis faites apparaître le menu contextuel en cliquant à nouveau dessus tout en maintenant la touche Pomme. Sélectionnez Nouvelle piste ► Paramètre. La nouvelle piste apparaît en rouge dans la timeline. En maintenant la touche Contrôle, cliquez au début de la piste pour créer une nouvelle image clé. Les réglages apparaissent. Déplacez le curseur temps à 0 % puis validez. Dans la timeline, effectuez la même opération 60 frames plus loin mais, cette fois, réglez le curseur temps à 100 %. L'explosion est terminée.



Il reste à animer la lumière. Toujours dans la timeline, cliquez sur l'objet Éclairage puis, dans le menu contextuel, sélectionnez Nouvelle piste ► Paramètre. Comme précédemment, cliquez en début de piste avec la touche Contrôle. Les réglages de lumière apparaissent. Dans l'onglet Visibilité, réglez la distance extérieure à 100 m et l'intensité à 500 % et, dans l'onglet Bruit, tapez 100 m dans les champs X, Y et Z de l'échelle. Créez une nouvelle image clé mais rentrez cette fois les valeurs 500 m pour la distance extérieure, 400 % pour l'intensité et 70 m pour le bruit. Créez ensuite trois nouvelles images clés espacées de 5 frames chacune en rentrant respectivement ces valeurs : 1 500 m, 350 %, 50 m ; 1 000 m, 325 %, 45 m ; 500 m, 300 %, 30 m. Enfin, créez deux dernières images clés aux frames 40 et 60 et tapez 45 m pour la première puis 1 m pour la dernière dans le champ Distance extérieure en laissant les autres valeurs par défaut. Nos lumières sont désormais animées et n'attendent plus qu'être calculées.

5 Rendu des copies

Étape ultime, Cinema 4D va maintenant travailler un peu pour nous et calculer notre animation. Bien que notre séquence soit courte, elle comporte de nombreux éléments et une machine puissante (G4 recommandé) ne sera pas de trop.



Dans le menu Rendu, sélectionnez Préférences de rendu. Une fenêtre apparaît alors avec plusieurs options regroupées sur la gauche. Dans la catégorie « Général », désactivez Transparence et Réflexion (inutile d'augmenter le temps de rendu puisque notre scène ne comporte pas ce type d'effet) puis, dans la catégorie Sortie, sélectionnez PAL/MPGI (cela n'influe que sur la taille de l'animation, pas sur le format) dans le menu Résolution et Toutes les images dans le menu Image.



C'est dans la catégorie Enregistrement que vous définissez le format qui devra être « Film QuickTime » et le CODEC de compression « Animation » en qualité Haute à 25 images/s. N'oubliez pas de spécifier un nom dans le champ à côté de Chemin d'accès et de cocher la case Enregistrer image. Voilà ! Il ne reste plus qu'à valider et à lancer le rendu en passant soit par le menu éponyme puis en sélectionnant Rendu dans la fenêtre de rendu, soit en pressant les touches Contrôle-R. ■



N'ayez plus de InDe

Où en est InDesign en France, un peu plus d'un an après sa sortie ? Alors qu'Adobe se donne trois ans pour conquérir 50 % du marché de la mise en page, nous avons enquêté chez les imprimeurs, chez les flasheurs, dans les groupes de presse. L'impression dominante est que InDesign n'a pas encore réussi à faire son nid. Le « Quark Killer », malgré les récompenses (Trophée Univers Macworld 1999, nomination en 2000), reste encore peu utilisé en production. La plupart de ceux qui l'ont adopté ne tarissent pourtant pas d'éloges à son égard. Adobe a au moins raison sur un point : il faudra du temps...



peur sign !

l'année. Pendant ce temps, beaucoup s'interrogent sur les chances de InDesign : le logiciel d'Adobe est-il vraiment capable de concurrencer XPress ? N'est-il pas trop cher ? Ne souffre-t-il pas de plantages intempestifs ? Non. Le logiciel tient largement ses promesses face à XPress, il le surpasse même parfois. La question du prix ? Adobe a bénéficié d'une offre de lancement

DOSSIER RÉALISÉ PAR
DOMINIQUE JACQUES
VINCENT BOYER
ET JULIEN GUILLOT

L'ombre de XPress. La migration d'InDesign à XPress n'est pas exempte de problèmes. Conséquence : la plupart de ceux qui ont choisi de passer à InDesign conservent une version de XPress sur leur Mac. Pourquoi ? La réponse est double : d'un côté, le client équipé en XPress ne peut pas lire les maquettes InDesign que vous lui envoyez. De l'autre, l'imprimeur refuse lui aussi vos documents car il ne possède pas non plus InDesign. Les maquettistes doivent donc conserver une version de XPress à disposition, jonglant ainsi avec les deux logiciels.

La politique d'Adobe vis-à-vis des imprimeurs est pourtant assez agressive. L'éditeur consent des promotions, il forme le personnel gratuitement (une licence achetée donne droit à une journée de formation), il organise des séminaires. Bref, il fait le maximum pour imposer son produit. Pourtant, le nombre d'imprimeurs et de flasheurs qui acceptent InDesign dans la région où nous avons enquêté, Paris et sa périphérie, est encore relativement faible. Il semblerait que bon nombre des exemplaires de InDesign achetés ne soient, en fait, pas du tout utilisés voire pas du tout installés !

On se retrouve ainsi avec un grand nombre de logiciels InDesign en circulation et très peu de gens qui les utilisent en production. Mais le phénomène inverse existe aussi : les flasheurs sont prêts à recevoir du InDesign mais personne ne leur en fait la demande. Le problème des licences achetées uniquement pour effectuer des tests se retrouve chez les maquettistes. Mais rien n'est perdu pour Adobe. Au contraire : si les poids lourds de la presse (lire le reportage chez Havas) s'y mettent, on pourrait voir InDesign s'implanter pour

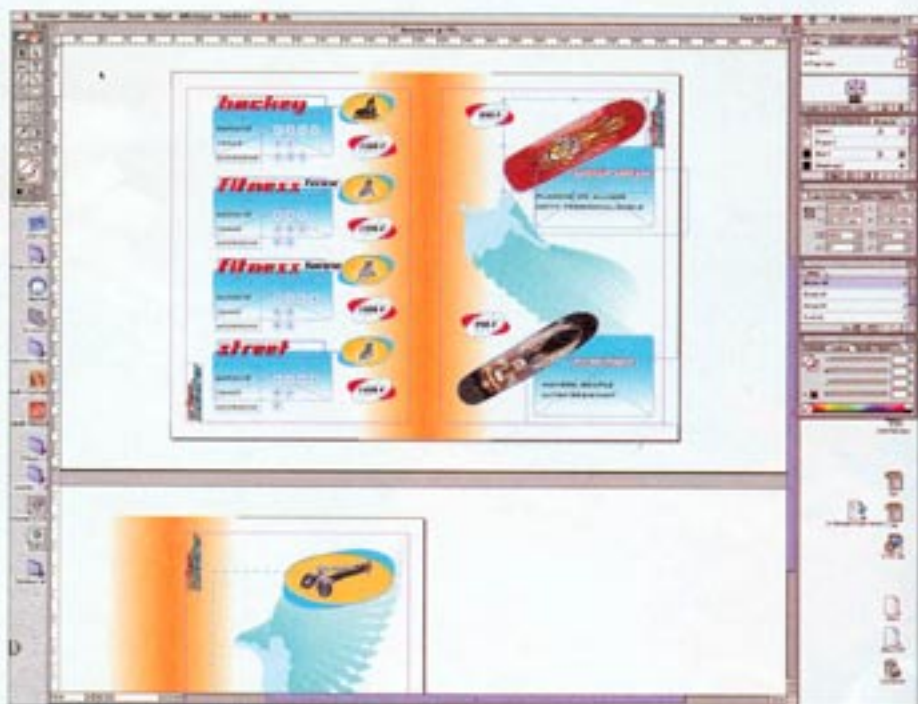
Adobe a vendu plus de 10 000 exemplaires d'InDesign 1.0 en France, selon Luc Marin, le directeur général de la filiale France (interview parue dans *Univers Macworld* n° 108). Au niveau européen, le logiciel de mise en page semble avoir remporté le même succès. Comment ? Grâce à un lancement très bien préparé au moment où Quark restait muet. L'éditeur de XPress donne en fait l'impression d'attendre le lancement de la version 5, probablement dans le courant de

qui divisait son prix par deux. Concrètement, InDesign a donc coûté jusqu'à quatre fois moins cher que le logiciel de Quark. Enfin, en ce qui concerne les bugs, InDesign ne plante pas plus souvent que XPress. Alors quoi ?

de bon. Alors, en toute logique, si la majorité des entreprises utilise InDesign, les imprimeurs seront tôt ou tard bien obligés de s'y mettre, faute de quoi ils risqueraient de perdre des clients.

Une question de coût. La politique tarifaire d'Adobe constitue, en soi, une menace pour Quark dont l'attitude est parfois perçue, par certains de ses clients, comme « hautaine et méprisante ». Après avoir fait la sourde oreille pendant des années, la fin de la situation de monopole pourrait bien pousser l'éditeur de XPress à renouer avec ses fidèles. Lorsqu'une entreprise renouvelle son parc, il est fréquent qu'elle renouvelle également ses logiciels. À l'heure actuelle, les services informatiques se trouvent confrontés à un dilemme : XPress ou InDesign. En effet, le premier est le plus répandu mais chaque licence individuelle avoisine 12 000 F. Le second, qui rend les mêmes services, à peu de choses près, vaut théoriquement 8 000 F mais on le trouvait encore à 3 000 F à la fin de l'année 2000, sur la lignée de l'offre démarrée pendant Apple Expo.

Économiquement parlant, le choix est vite fait. Mais passer de XPress à InDesign ne peut se faire pas sans poser quelques problèmes qui pèsent lourd. Le processus de conversion de fichiers XPress n'est pas automatique. Les manipulations peuvent se révéler fastidieuses à grande échelle quand il s'agit par exemple de convertir un catalogue de 300 pages. Ce processus de migration constitue un réel frein pour le logiciel d'Adobe qui doit se battre contre onze ans d'habitudes et de monopole.



InDesign possède une interface que les habitués de Photoshop et d'Illustrator maîtriseront sans grande difficulté.

Le PDF superstar. À l'heure actuelle, XPress et InDesign font bien leur travail, chacun avec ses qualités et ses défauts. Mais c'est vers l'avenir qu'il faut se tourner. Et l'avenir de la PAO, c'est le PDF. XPress, qui le gère encore assez mal, se limite par ailleurs au PostScript 1 alors que InDesign génère du PostScript 2 et 3 et, bien entendu, du PDF. Les avantages du PDF sont certains, il est multiplate-forme, bien plus stable que PostScript (va-t-on vers la fin des erreurs PostScript ?) et gère parfaitement les différents médias d'aujourd'hui. En outre, il est possible d'ouvrir et

d'imprimer du PDF (et donc du InDesign si on enregistre son document dans ce format) dans n'importe quelle application le supportant. Ce format de fichier est par ailleurs au cœur du moteur graphique de Mac OS X, Quartz, qui est à l'origine de l'interface Aqua. On ne sait pas encore définitivement comment Mac OS et le PDF vont s'imbriquer l'un dans l'autre mais gageons que les logiciels supportant le PDF auront une longueur d'avance sur les autres. Il existe un autre problème, celui des X-Tensions. Aujourd'hui, bien que l'offre de plug-in pour InDesign s'étoffe grâce au soutien des développeurs (voir le panorama dans les pages suivantes), encore peu d'X-Tensions nées pour XPress ont été portées sur InDesign. Beaucoup de fonctions proposées par des X-Tensions sont cependant disponibles en standard dans InDesign (la palette Navigation par exemple). Rappelons également que peu d'X-Tensions ont été adaptées à XPress 4.0, la plupart se destinant à la version 3. La majorité des témoins que nous avons rencontrés utilisaient d'ailleurs toujours XPress 3... pour cette raison, notamment.

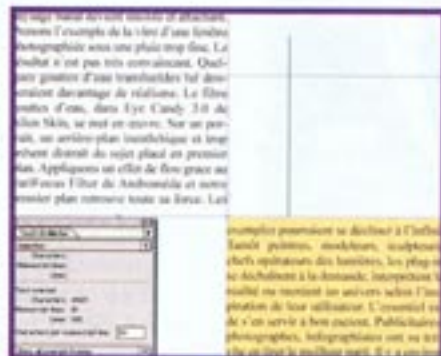
XPress 5 et InDesign 2 lutteront enfin à armes égales à leur sortie. On pourra alors mesurer la réponse de Quark face à InDesign et voir de quelle façon Adobe aura fait évoluer son bébé. On sait déjà que XPress 5 permettra la création de tableaux, gèrera les calques et s'orientera davantage vers Internet, un domaine qui est totalement délaissé par InDesign. Au final, il se pourrait bien que ce soit l'utilisateur qui y gagne le plus. ■ ▶▶▶



Avec InDesign, l'habillage se fait en un rien de temps. De plus, le tracé de détourage se base sur les courbes de Bézier dont le maniement n'a plus de secret pour les graphistes et les maquetistes.

Les plug-in pour InDesign

À sa sortie, un des atouts de InDesign mis en avant par Adobe était son côté modulaire. La plupart des fonctions incluses dans le logiciel sont en fait des modules externes, l'application en elle-même étant très basique. En pratique, les plug-in se font encore rares.

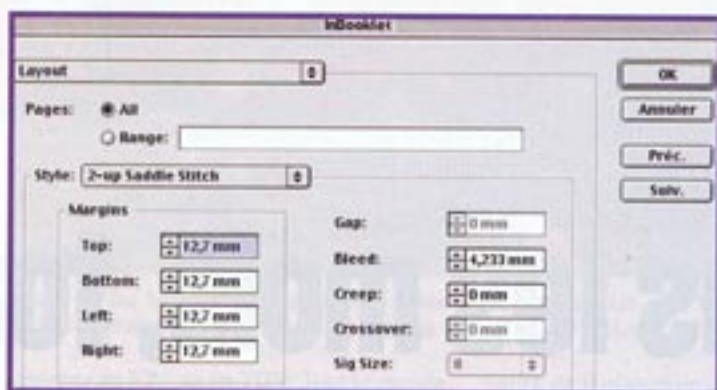


Text-O-Meter

Ce petit plug-in est d'une simplicité enfantine mais s'avère très vite absolument indispensable. Il existe déjà sous forme d'une X-Tension. Comme son nom l'indique, il sert à mesurer le texte, c'est-à-dire qu'il compte le nombre de signes et le nombre de lignes du texte sélectionné ou bien la colonne entière ou encore tout le texte chaîné. Rien de bien exceptionnel mais, comme il se présente sous la forme d'une palette flottante, il est disponible à tout moment et affiche en permanence les chiffres qui concernent la sélection courante. La fonction qui semble la plus pratique est qu'il peut également mesurer le texte qui déborde du bloc : plus d'excuses pour une phrase tronquée en bas de page. Un programme tellement utile qu'il devrait être inclus dans InDesign. Son seul gros défaut est son prix si élevé. ■

Éditeur : SoftCare Software.
Prix : 1 194 F TTC (182 €).

En savoir plus...
www.softcare.de



InBooklet

Si vous voulez imprimer une brochure, ce plug-in vous rendra de fiers services. Il intervient juste avant l'impression quand la mise en page est terminée. Vous pouvez définir les marges, les blancs et les fonds perdus. Après le passage à la moulinette de InBooklet, le document imprimé est prêt à être assemblé selon vos paramètres. L'ordre des pages du document en lui-même n'est pas modifié. Les pages sont réordonnées uniquement au moment de l'impression. De plus, il n'est

pas nécessaire de commencer à la première page du document. Une fonction de prévisualisation permet de faire un dernier contrôle. InBooklet dispose également des marques d'impression pour les coupes et le repérage. Disponible uniquement en version anglaise, il ne sera utile qu'aux publications de quelques pages. ■

Éditeur : Alap.
Prix : 591 F TTC (91 €).
En savoir plus...
www.alap.com

« Les gens qui ont InDesign



Ginette Poulverelles
Consultant arts graphiques
chez Xchange France.

Xchange est une société qui importe la plupart des logiciels dédiés à la PAO. À son catalogue, une foule de X-Tensions pour XPress et des plug-in pour InDesign.

Comment caractériser le début de carrière de InDesign ?

À son lancement, il s'est très bien vendu grâce au tarif promotionnel sur la version 1.0. L'autre raison de ce succès, c'est que certains avaient une dent contre la société Quark et sa politique commerciale. Malheureusement, les premiers problèmes ont été rencontrés par les flasheurs : la gestion des couleurs était nulle et le module d'impression ne gardait pas de paramètres par défaut. Heureusement, Adobe a fait du bon boulot avec la version 1.5 qui corrige toutes ses erreurs de jeunesse.

Le nombre de plug-in disponibles pour InDesign est-il, selon vous, suffisant ?

Notre catalogue propose à peu près 600 X-Tensions pour X-Press, mais à peine 30 plug-in pour InDesign. Et un produit comme Text-O-Meter existe déjà depuis longtemps sous forme d'X-Tension. Beaucoup de gens ont acheté InDesign, la plupart ne s'en



Pro Lexis

Une des faiblesses des logiciels de mise en page, à part le compteur de mots, c'est le correcteur orthographique. Ce plug-in installe une icône dans la barre des menus qui donne accès à trois types de corrections : orthographique, grammaticale et typographique. La correction peut s'effectuer bloc par bloc. L'intérêt principal de cette version est d'être multilingue. Il ignore encore quelques mots particuliers que l'on n'utilise certes pas tous les jours comme dysboulie (que le correcteur de Word accepte) ou anabstème. Des modules peuvent s'ajouter comme Myriad Communes de France qui répertorie l'orthographe de nos villes et villages. On peut toujours modifier son dictionnaire personnel pour qu'il accepte les mots inconnus. Le seul vrai défaut de Pro Lexis est sa clé de licence sur disquette qui a disparu des Mac depuis deux ans. ■

Éditeur : Diagonal.

Prix : 1 315 F TTC (200 €).

En savoir plus...

www.prolexis.com

ShadowCaster

Une autre X-Tension transformée en plug-in pour InDesign. ShadowCaster est très utile pour créer des ombres sans avoir recours à un programme externe. L'ombre générée est en fait un fichier TIFF sur lequel on peut toujours revenir par la suite avec Photoshop par exemple. Quand le résultat est satisfaisant, il suffit de faire fusionner l'image originale avec son ombre dans un seul fichier. Les options de réglages sont nombreuses et portent notamment sur la résolution, le

degré de flou et le placement. Tous ces paramètres sont accessibles directement dans une seule palette flottante à trois onglets. ShadowCaster ne se limite pas aux seules images puisque les textes peuvent eux aussi subir son effet. Sélectionnez une partie de votre texte et créez l'ombre aussi facilement qu'avec une image. Seul souci, on ne pourra plus revenir sur le texte plus tard, son ombre étant aussi un fichier TIFF. ■

Éditeur : Alap.

Prix : 1 073 F TTC (164 €).



En savoir plus...

www.alap.com

ne s'en servent pas, ou pas encore... »

servent pas. En production, on ne fait pas tomber un monopole et tous les réflexes acquis du jour au lendemain. Les développeurs de plug-in ne sont pas motivés pour sortir leurs produits sous InDesign s'ils ne sont pas sûrs de les vendre.

Quels sont les plug-in qui manquent cruellement ?

Il manque un vrai plug-in d'imposition professionnelle. Il y a bien sûr InBooklet qui permet de réaliser des journaux associatifs par exemple, mais il est très limité par rapport à l'X-Tension Imposition. On attend l'arrivée prochaine d'Imposer qui sera une application indépendante capable de traiter les documents venant de plusieurs logiciels différents. Cependant, la plupart des X-Tensions sont de petits programmes à l'emploi très spécifique et qui sont superflus pour la majorité des utilisateurs. Le nombre limité de plug-in n'est donc pas vraiment pénalisant pour eux.

Quelles sont les meilleures ventes en matière de plug-in ?

Le plus franc succès, c'est InData qui importe des bases de données FileMaker par exemple et les met en forme automatiquement. Nous proposons même des formations spécifiques sur ce produit qui est très complexe, mais très utile. Il faut noter que InData est plus lent que Xdata, la version pour X-Press, car le module d'importation de InDesign est hérité de PageMaker et rame même avec un G3. Dans le même genre, InCatalog va arriver pour modifier les évolutions de prix dans un catalogue en relation avec la base de données. Sinon, il y a l'incontournable correcteur orthographique Pro Lexis qui est très apprécié.

Existe-t-il des plug-in qui ne soient pas des adaptations d'X-Tensions XPress ?

Non, en raison de son ancienneté et de son implantation, on couvre aujourd'hui tous les besoins du plus simple au plus

spécifique avec XPress. InDesign n'est pas encore suffisamment répandu pour motiver les développeurs à s'intéresser spécifiquement à lui. De plus, comme les gens utilisent peu InDesign, ils achètent peu de plug-in. C'est un cercle vicieux. Pourtant, les plus célèbres X-Tensions ont été très vite adaptées, comme par exemple ShadowCaster pour créer des ombres sur les images comme sur les textes.

Pensez-vous que InDesign menace un jour XPress ?

Au niveau des plug-in, leur nombre réduit n'est pas trop pénalisant mais le chemin est encore long pour Adobe. On ne change pas si facilement une philosophie de travail acquise au fil des années. Quand les imprimeurs se sont informatisés, ils sont passés directement à XPress. Ça a été une période difficile à gérer pour eux et je ne pense pas qu'ils soient prêts à tout changer pour un nouveau logiciel, si bon soit-il. ■

Intégrez de la vidéo dans une scène 3D

Dans une scène 3D, on peut parfois être amené à utiliser de la vidéo. Prenons l'exemple d'un poste de télévision : comment faire en sorte que l'écran diffuse une séquence vidéo ? Voyons comment procéder avec Carrara 2.

Vincent Boyer

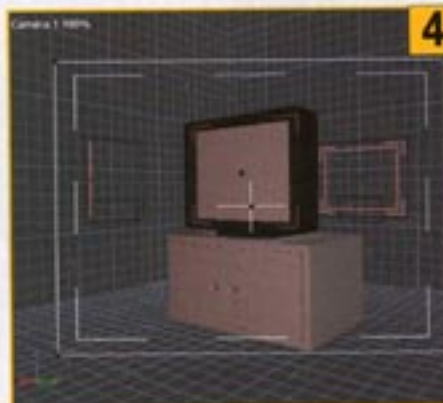
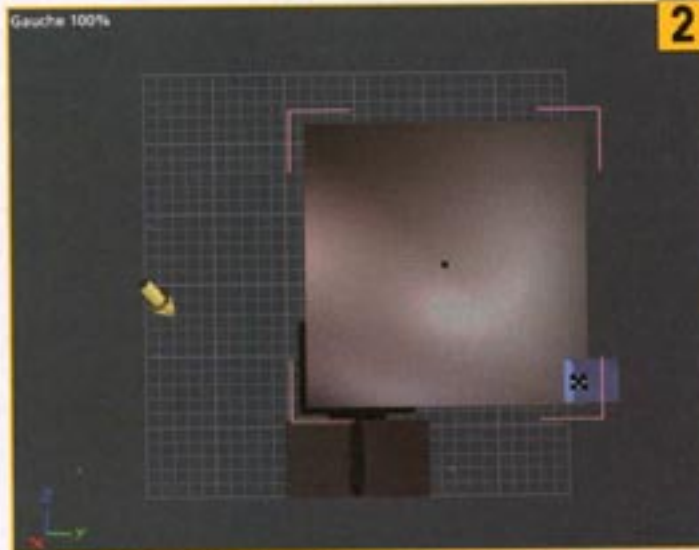
Pour notre exemple, nous allons animer l'écran d'un téléviseur. Nous ne nous pencherons pas sur la modélisation de ce dernier, mais seulement sur l'intégration de la séquence vidéo. Vous trouverez le fichier avec les éléments déjà modélisés sur le CD-ROM Macworld 131.



1 Préparez l'intégration

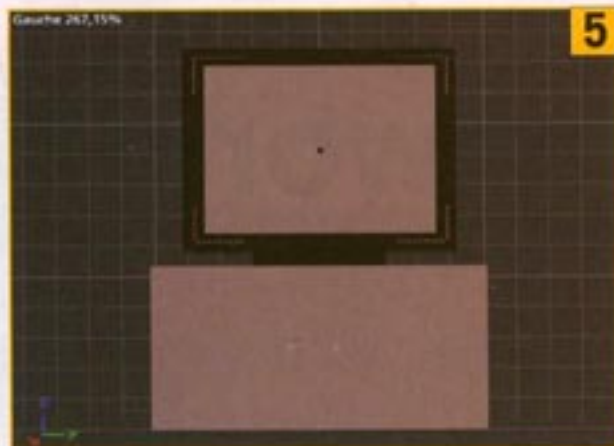
Après avoir ouvert Carrara et le fichier TV.car, vous devriez voir la télévision ainsi que le meuble sur lequel elle est posée. Il ne manque que l'écran. Pour le créer, utilisez l'objet Plan que vous trouverez dans les primitives. **1**

Sélectionnez une vue où le téléviseur est de face et dessinez un rectangle. Celui que nous avons créé n'est pas à la bonne taille, **2** nous allons donc le redimensionner avec l'outil Mise à l'échelle. **3**



Ensuite, nous le positionnons dans le téléviseur en nous servant de la vue en perspective et des projections sur les axes. **4**

2 Intégrez la vidéo



Une fois l'écran en place, **5** nous allons y intégrer la séquence vidéo. Il s'agit en fait d'une simple texture à la différence près qu'elle sera animée.

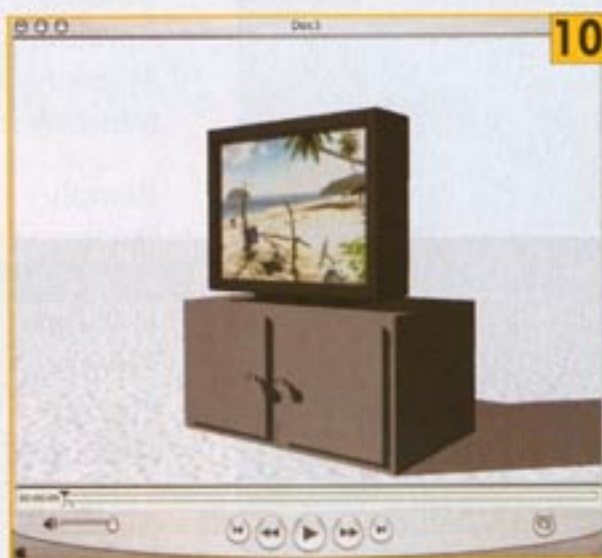
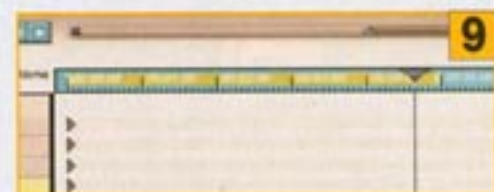
Rendez-vous donc dans la chambre *Texture*.



Dans la fenêtre *Mélangeur*, **6** sélectionnez le canal *Couleur* et, dans le menu déroulant, choisissez *Placage d'image*. Cliquez sur le bouton *Ouvrir* et sélectionnez votre séquence QuickTime. Si vous souhaitez que la vidéo se joue en boucle, cliquez sur le bouton représentant une flèche et un rectangle.

4 Lancez le rendu

Maintenant, on travaille dans la ligne de temps. Il nous faut définir une animation suffisamment longue pour que la séquence puisse se jouer entièrement. Par exemple, si votre séquence dure 15 secondes, déplacez la barre jaune jusqu'à 00 : 15 : 00 **9**.



Pour être sûr que votre vidéo défile bien, n'hésitez pas à effectuer des rendus de prévisualisation. Il ne reste plus qu'à lancer le rendu. Pour cela, rendez-vous dans la dernière chambre *Rendu* et tapez *Cmd-R*. Voilà, votre téléviseur diffuse la séquence ! **10**

3 Vérifiez l'intégration

Retour dans la chambre *Assemblage* où nous allons vérifier que la texture est bien positionnée et qu'elle se joue correctement.

Sélectionnez l'outil *Rendu de zone* **7** et dessinez un rectangle sur le téléviseur.

Carrara effectue alors un rendu de prévisualisation et vous devriez voir la texture apparaître. **8**

Si la texture est à l'envers, retournez dans la chambre *Texture* et cliquez sur la flèche en bas à gauche de l'aperçu de la séquence. Vous pourrez ainsi la retourner pour qu'elle apparaisse correctement sur l'écran du téléviseur.

