

Notice d'utilisation Zünd Design Center - ZDC



Conserver pour une utilisation future!

Notice d'utilisation original

Software-/Firmwareversion: ZDC 4.2

Date: 03-2019

Sommaire

1 Zünd Design Center - ZDC.....	5
2 Licence de programme.....	7
2.1 Informations de licence.....	7
2.2 Clé d'accès hardware.....	8
2.3 Prolongation de licence.....	8
3 Exigences système et compatibilité.....	9
Windows.....	9
Mac.....	9
4 Avant l'installation sur des ordinateurs Mac.....	11
4.1 Vérifier la compatibilité.....	11
4.2 Logiciel anti-virus.....	11
4.3 Désactivation et réactivation du Gatekeeper.....	11
4.4 Actualisation des certificats arrivés à échéance.....	12
4.5 Procéder à l'installation.....	12
4.6 Créer le protocole d'installation.....	12
5 Installation, désinstallation.....	13
5.1 Avant l'installation.....	13
5.2 Procéder à l'installation.....	13
5.3 Windows : désinstaller ZDC.....	13
5.4 Mac : désinstaller ZDC.....	13
6 Avant la première utilisation.....	15
6.1 Appeler les composants du plug-in ZDC.....	15
6.2 Marquer les plans à l'insertion.....	15
7 Vue d'ensemble ZDC.....	17
7.1 Vues de modèle de conception.....	18
7.2 Pilotage de la vue 3D.....	19
7.3 Pilotage de l'animation 3D.....	20
7.4 Créer un nouveau modèle.....	20
7.5 Bibliothèque.....	21
7.6 Matériaux.....	28
7.7 Bibliothèque des objets.....	31
7.8 Gestionnaire d'objets.....	32
7.9 Réglages de l'éclairage.....	35
7.10 Options des modèles.....	36
7.11 Réglages des plis.....	39
7.12 Pilotage des scènes.....	41
7.13 Paramètres d'exportation.....	42
7.14 Paramétrages.....	43
8 Adobe Illustrator.....	45

8.1 Plans.....	45
8.2 Couleurs pures.....	46
8.3 Palette d'outils ZDC.....	47
9 Trucs et astuces.....	51
9.1 Adapter individuellement les contours de modèles de conception existants.....	51
9.2 Placer les éléments de mise en forme.....	52
9.3 Créer des découpes.....	53

1 Zünd Design Center - ZDC

Le Zünd Design Center est un plug-in[®] Adobe Illustrator[®] Plug-in pour la création d'emballages et de publicités tridimensionnelles sur les points de vente (POS Displays) en cartons plissés et ondulés, matériau sandwich et panneaux de mousse légère, PP, PVC, MDF.

Le ZDC est basé sur une bibliothèque complète de modèles de conception. Toutes les conceptions de la bibliothèque sont paramétrées. En d'autres termes, il vous suffit pour les utiliser de déterminer les dimensions correspondantes. Toutes les autres mesures sont automatiquement calculées.



- Sélectionnez une conception dans la bibliothèque et entrez si nécessaire les dimensions individuelles.
- Complétez ensuite la conception dans Adobe Illustrator[®] avec des logos, des échantillons, du texte et d'autres composants de mise en forme.
- Grâce au mode de prévisualisation 3D, contrôlez à tout instant le résultat en trois dimensions du dépliant de votre conception.
- Déterminez les paramètres désirés comme la transparence ou l'épaisseur des matériaux.
- Exportez la conception pour créer un devis ou comme présentation au format PDF 3D. Alternativement, enregistrez votre design comme illustration au format .png, comme fichier vidéo .mp3 ou encore comme un objet tridimensionnel.

Le Zünd Design Center comprend en plus des conceptions normalisées (FEFCO) les créations de designers renommés d'emballages. Vous pouvez cependant aussi choisir de démarrer avec un modèle optimisé et créer votre propre conception.



Astuce:

Tous les modèles conceptuels sont déjà prêts à être importés dans le Zünd Cut Center sans autre étape intermédiaire de traitement.

2 Licence de programme

Selon la licence que vous avez achetée, vous pouvez utiliser le Zünd Design Center pendant 1, 3 ou 5 ans. Pendant cette période, vous recevez gratuitement toutes les mises à jour du programme et des conceptions.

Lorsque la licence du programme est arrivée à échéance, vous ne pouvez plus utiliser le ZDC. Contactez votre partenaire Zünd si vous souhaitez acheter une prolongation de la licence et tenez compte des informations figurant dans les chapitres suivants.

2.1 Informations de licence

Dans l'onglet *Paramétrages* à la page 43, les informations suivantes de la licence s'affichent à l'écran :



- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Version du programme | 5 | Informations complémentaires (aide/EULA) |
| 2 | Identification de la clé d'accès hardware | 6 | Minimiser la fenêtre ZDC après l'ouverture d'un dessin |
| 3 | durée restante de la licence | 7 | Activer/désactiver le changement dynamique de vue |
| 4 | Sélection de l'unité (pouce/mm) | 8 | Sélection de la langue (français/anglais) |



Astuce:

30 jours avant l'expiration de votre licence, le message correspondant s'affiche au démarrage du ZDC.

2.2 Clé d'accès hardware

Le plug-in ne peut fonctionner qu'avec une clé d'accès hardware valide. Les informations de licence pour le fonctionnement du plug-in se trouvent sur la clé d'accès hardware. Introduisez la clé d'accès hardware dans un port USB libre avant le démarrage du Zünd Design Center.

2.3 Prolongation de licence

Contactez votre partenaire Zünd pour prolonger la licence ZDC et informez-le du système d'exploitation (Windows ou Mac) sur lequel vous souhaitez acquérir une prolongation de licence. Votre partenaire Zünd vous fera parvenir le fichier de licence correspondant. Procédez ensuite de la manière suivante :

- A** Introduisez la clé d'accès hardware dans un port USB libre.
- B** Effectuez un double clic sur le fichier de licence que vous venez de recevoir (.exe pour Windows, .V2C pour Mac).
- C** Confirmez les dialogues.

Résultats

La prolongation de la licence va s'effectuer. Vous pouvez utiliser le ZDC pendant 12 mois supplémentaires.

3 Exigences système et compatibilité

Remarque:

Avant chaque mise à jour de votre système d'exploitation, d'Adobe® Adobe Illustrator® ou du ZDC, vérifiez l'intercompatibilité de chaque composant !

Pour pouvoir utiliser le Zünd Design Center, une installation de® Adobe Illustrator® est requise au préalable. Le plug-in est compatible avec les versions d'Illustrator et les systèmes d'exploitation suivants :

Windows

Système d'exploitation	CC 2017	CC 2018 (Octobre 2017)	CC 2019	CC 2020
Windows 7 SP1	X	X	X	X
Windows 8	-	-	-	-
Windows 8.1	X	X	-	-
Windows 10 (- 1909)	X	X	X	X

Les versions 1507, 1511, 1607, 1703 et 1709 ne sont pas prises en charge sous Windows 10.#

Mac

Système d'exploitation	CC 2017	CC 2018 (Octobre 2017)	CC 2019	CC 2020
OS X 10.14	-	-	X	X
OS X 10.15	-	-	-	X

4 Avant l'installation sur des ordinateurs Mac

Cette section comprend les étapes requises avant l'installation du ZDC sur un ordinateur Mac, ceci pour éviter toute erreur au cours du processus d'installation.

4.1 Vérifier la compatibilité

Vérifiez la [Exigences système et compatibilité](#) à la page 9 avant d'actualiser OSX, Adobe Illustrator et/ou ZDC.

4.2 Logiciel anti-virus

Désactivez ou configurez le logiciel anti-virus existant de manière à pouvoir installer de nouvelles applications, non identifiées par Apple.

4.3 Désactivation et réactivation du Gatekeeper

OSX 10.12 a des directives sur la sécurité plus strictes que les versions précédentes. Seuls les programmes identifiés par Apple peuvent maintenant être installés.

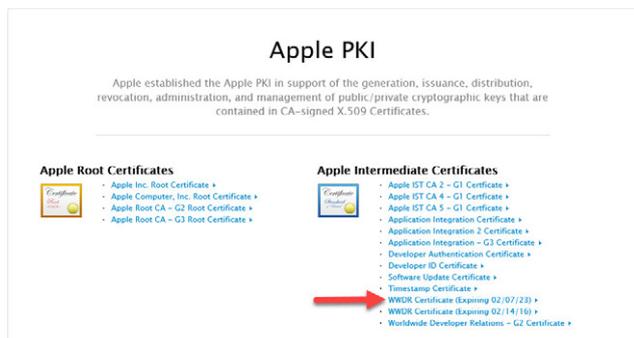
- A** Ouvrir les **Paramètres système**.
- B** Cliquer sur **Sécurité**.
- C** Cliquer en bas à gauche sur **l'icône de la serrure**.
- D** Entrer le mot de passe de l'administrateur et cliquer sur **Déverrouiller**. Le cas échéant, contacter l'administrateur du système.
- E** Cliquer sur le bouton radio **Tous**. Lorsque la fenêtre de dialogue s'affiche, cliquer sur **Tous les autoriser**.

Il est maintenant possible d'installer des applications sans que le Gatekeeper ne bloque l'installation.

Installez maintenant le ZDC et réactivez ensuite le ZDC en répétant les étapes A à D et en réactivant le bouton de radio **Mac App Store et développeurs identifiés**.

4.4 Actualisation des certificats arrivés à échéance

- A Ouvrez votre navigateur Web à l'adresse <https://www.apple.com/certificateauthority/> pour télécharger le nouveau **certificat WWDR** (arrivant à échéance le **02/07/23**).



- B Effectuer un double clic sur le certificat téléchargé **AppleWWDRCA.cer**.
- C Entrez le mot de passe de l'administrateur pour accéder à la **gestion du trousseau de clés** (Keychain Access).
Le trousseau de clés s'ouvre. Le nouveau certificat est visible.
Il ne suffit cependant pas d'installer le nouveau certificat. La copie du certificat arrivé à échéance doit aussi être supprimée. Les certificats arrivés à échéance ne sont pas affichés par défaut.
- D Dans **Affichage**, > **cliquer sur afficher les certificats arrivés à échéance**.
Le texte s'affiche maintenant avec **Afficher les certificats arrivés à échéance**. Les certificats arrivés à échéance sont représentés par un X blanc dans un cercle rouge.
- E Effectuer un clic droit sur le certificat arrivé à échéance et sélectionner **Supprimer**.

4.5 Procéder à l'installation

ZDC doit pouvoir maintenant être installé sans problème. Exécutez l'installation comme décrit dans [Procéder à l'installation](#) à la page 13.

Si vous rencontrez encore des problèmes d'installation alors que vous avez suivi les étapes décrites dans ce chapitre, veuillez contacter votre revendeur agréé Zünd. Pour faciliter la recherche de l'erreur, veuillez pour cela préparer le [protocole d'installation](#).

4.6 Créer le protocole d'installation

- A Double-cliquer sur le fichier d'installation pour lancer le ZDC Installer.
- B Dans la barre de menu, cliquer sur **Fenêtre > Protocole d'installation** ou enfoncer les touches Ctrl +L.
La fenêtre du protocole d'installation s'affiche à l'écran.
- C Poursuivre l'installation jusqu'à l'apparition de l'erreur. **Ne pas fermer le ZDC Installer**.
- D Dans la fenêtre du protocole d'installation, cliquer sur **l'icône Sauvegarder**.
- E Envoyer le protocole à votre revendeur agréé Zünd.

5 Installation, désinstallation

5.1 Avant l'installation

La numérotation de la version a été modifiée avec la publication du ZDC build 324. Par conséquent, les versions ZDC V3 SP0 ou antérieures doivent être désinstallées avant l'installation du ZDC build 324.



Astuce:

Les versions ultérieures ne nécessiteront plus la suppression des versions antérieures à l'installation (Clean Install). Pour de plus amples informations sur la procédure de désinstallation, voir [Windows : désinstaller ZDC](#) à la page 13 ou [Mac : désinstaller ZDC](#) à la page 13.

5.2 Procéder à l'installation

- A Télécharger le fichier d'installation sur www.zund.com/de/download et enregistrer celui-ci localement en mémoire.
- B Introduire la clé d'accès hardware dans un port USB libre.
- C Cliquer sur le fichier d'installation :
 - ZDCsetupx.x.msi pour Windows
 - ZDCsetupx.x.pkg pour Mac/OS
- D Lire le contrat d'utilisateur final et l'accepter.
- E Confirmer le répertoire par défaut d'installation.
- F Cliquer sur **Install** (Installer) pour démarrer l'installation.

5.3 Windows : désinstaller ZDC

- A Démarrer le panneau de configuration du système.
- B Effectuer un double clic sur **Programmes**.
- C Dans la liste des programmes installés, sélectionner Zünd Design Center et cliquer sur **Désinstaller** ou **Ajouter/supprimer**. Suivre les instructions de la boîte de dialogue lorsque celle-ci s'affiche à l'écran.

5.4 Mac : désinstaller ZDC

- A Ouvrir le Finder.
- B Aller dans <disque dur>/Library/Programmes.
- C Effacer le dossier **Zünd Systemtechnik**.
- D Dans la barre de menu, tout en appuyant sur la touche ALT, cliquer sur **Aller à**.
- E Sélectionner l'option **Library** dans le menu déroulant.
- F Aller dans le répertoire **/Programmes**.
- G Effacer le dossier **Zünd Systemtechnik**.
- H Entrer l'identifiant de l'administrateur et confirmer avec **␣**.

- I Dans le Dock, effectuer un clic droit sur l'icône de la corbeille.
- J Dans le menu déroulant, sélectionner **Vider la corbeille**.

6 Avant la première utilisation

6.1 Appeler les composants du plug-in ZDC

- A Démarrer le programme[®] Adobe Illustrator[®].
- B Cliquer sur la **fenêtre**.
- C Cliquer sur la **Zünd Design Center**.

6.2 Marquer les plans à l'insertion

Activez dans[®] Adobe Illustrator[®] le paramètre **Marquer les plans à l'insertion** avant de commencer le travail avec le ZDC.



Astuce:

Ce paramètre a pour effet de copier automatiquement le plan d'origine d'un objet provenant d'un autre fichier. Lors de l'insertion des objets copiés, le plan d'origine est dressé dans votre fichier actuel et l'objet est placé dans ce plan.

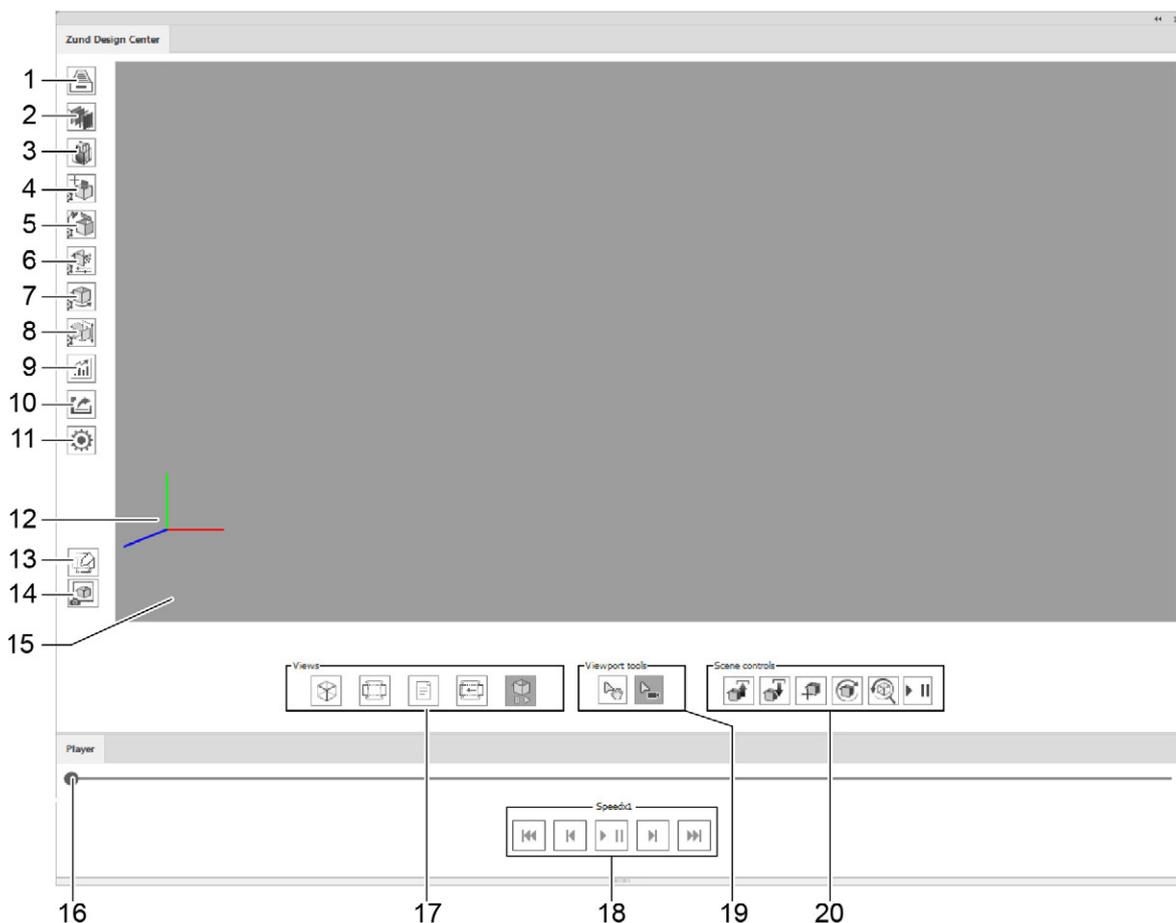
Conditions préalables

- Dans[®] Adobe Illustrator[®] la fenêtre **Plans** est ouverte (**fenêtre > Plans**).
- A Dans la fenêtre **Plans**, cliquer sur le champ de commande du plan.
 - B Cliquer sur l'option **Marquer les plans à l'insertion**.

7 Vue d'ensemble ZDC

Conditions préalables

- Dans Adobe Illustrator® la fenêtre **ZDC** est ouverte (**Fenêtre > ZDC**).

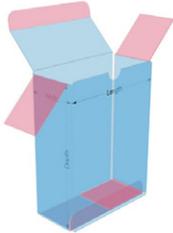
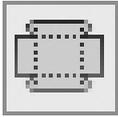
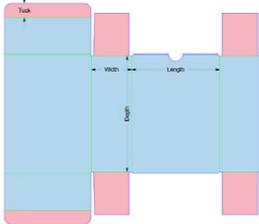
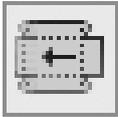
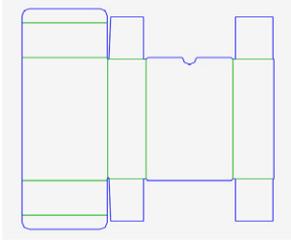


- | | | | |
|----|---|----|---|
| 1 | Bibliothèque | 11 | Paramétrages à la page 43 |
| 2 | Matériaux | 12 | Axes des coordonnées |
| 3 | Bibliothèque des objets à la page 31 | 13 | Créer un nouveau modèle à la page 20 |
| 4 | Gestionnaire d'objets à la page 32 | 14 | Copier image |
| 5 | Réglages de l'éclairage à la page 35 | 15 | Fenêtre de prévisualisation |
| 6 | Options des modèles à la page 36 | 16 | Axe de temps |
| 7 | Réglages des plis à la page 39 | 17 | Vues de modèle de conception à la page 18 |
| 8 | Réglages de position | 18 | Pilotage de l'animation 3D à la page 20 |
| 9 | Statistiques | 19 | Vues |
| 10 | Paramètres d'exportation à la page 42 | 20 | Pilotage des scènes à la page 41 |

7.1 Vues de modèle de conception

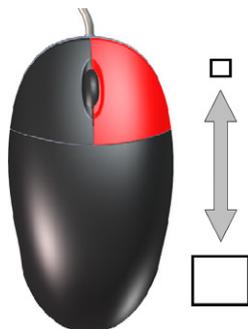
L'aperçu du modèle de conception sélectionné est disponible en 5 vues :

- Les surfaces marquées en rose ne sont pas visibles dans l'état replié ou se trouvent du côté intérieur de l'emballage.
- Les surfaces en bleu clair désignent la surface du dessin

<p>Vue 3D statique</p> 	<p>Prévisualisation du pliage du dessin</p>	
<p>Vue 2D statique</p> 	<p>Fente d'estampage du modèle de dessin Toutes les cotes pouvant être modifiées sont inscrites en vert.</p>	
<p>Info vue</p> 	<p>Description des paramètres avec les instructions de saisie des dimensions</p>	<p>Notes for this design Width should not be larger than Length. Depth should be the largest dimension.</p>
<p>Vue 2D dynamique</p> 	<p>Affichage dynamique sur la base de paramètres entrés individuellement La vue est actualisée avec le bouton de commande .</p>	
<p>Vue 3D dynamique</p> 	<p>Vue 3D du modèle de conception</p>	

7.2 Pilotage de la vue 3D

Maintenir le bouton droit de la souris enfoncé et déplacer la souris vers le haut/bas



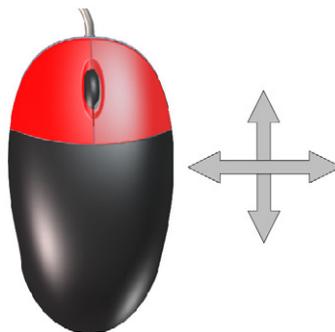
Agrandir/réduire la conception

Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacer la souris



Pivoter la conception

Maintenir les boutons gauche et droit de la souris enfoncés et déplacer la souris



Déplacer la conception

7.3 Pilotage de l'animation 3D

Les réglages suivants vous permettent d'influencer l'animation du modèle de conception :

 Déroulement manuel de l'animation avec la possibilité de geler celle-ci à tout moment



Sauter sur le premier écran (Frame) de l'animation



Réduire la vitesse d'animation. Lorsque ce paramètre est négatif, l'animation se déroule en arrière



Lire/interrompre l'animation



Augmenter la vitesse d'animation. Lorsque ce paramètre est positif, l'animation se déroule en avant



Sauter sur le dernier écran (Frame) de l'animation



Démarrer l'animation 3D de pliage



Réinitialiser la vue



Copier la vue actuelle dans le presse-papiers

7.4 Créer un nouveau modèle



Astuce:

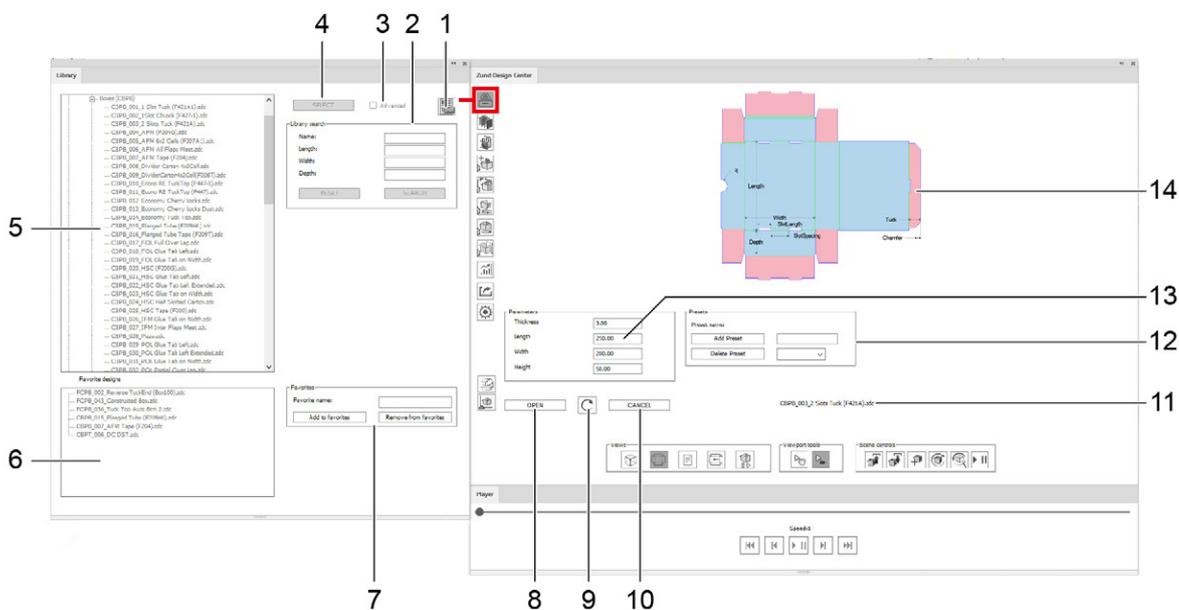
Utilisez la fonction **NOUVEAU MODÈLE** pour créer vos propres modèles de conception. Grâce aux plans prédéfinis, vous attribuez rapidement et facilement la méthode de traitement correcte à vos projets. La prévisualisation de votre conception est ainsi facilitée.

Cliquer sur le bouton de comm.
NOUVEAU MODÈLE



Un nouveau fichier .ai s'ouvre. Il contient déjà tous les *plans* et les *couleurs pures* pour importer le fichier dans le ZCC.

7.5 Bibliothèque



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Ouvrir le catalogue des dessins PDF | 8 | Ouvrir le dessin |
| 2 | Recherche dans la bibliothèque à la page 22 | 9 | Actualiser l'affichage dynamique de l'aperçu du dessin |
| 3 | Afficher/masquer les paramètres de dessin étendus | 10 | Réinitialiser la sélection |
| 4 | Sélectionner un dessin à la page 22 | 11 | Nom du dessin sélectionné |
| 5 | Dessins disponibles, triés selon le matériau | 12 | Créer/supprimer/sélectionner des réglages par défaut |
| 6 | Favoris enregistrés en mémoire | 13 | Paramètres de dessin |
| 7 | Ajouter aux favoris/supprimer des favoris | 14 | Vue du dessin |

7.5.1 Catalogue des conceptions PDF

Le catalogue des conceptions PDF offre une vue d'ensemble sous forme de tableaux de toutes les conceptions de la bibliothèque.

7.5.2 Recherche dans la bibliothèque

La recherche vous permet de trouver rapidement et facilement des dessins dont vous connaissez explicitement les dimensions ou le nom.



Astuce:

Lorsque vous souhaitez emballer un certain produit sans une idée précise de l'emballage, vous pouvez effectuer une recherche en fonction de la dimension intérieure minimale requise. Le résultat de la recherche va comprendre tous les dessins dont les dimensions standards sont adaptées à votre produit.



- 1 Résultat de recherche
- 2 Réinitialisation de la recherche
- 3 Rechercher
- 4 Paramètre de recherche

7.5.3 Sélectionner un dessin

- A** Sélectionner le dessin désiré dans la **bibliothèque**.
- B** Cliquer sur le bouton de commande **SÉLECTIONNER**.

Résultats

Le dessin a été sélectionné. Vous pouvez maintenant entrer les paramètres individuels du dessin et ouvrir celui-ci dans Adobe Illustrator®.

7.5.4 Remettre à zéro la sélection

Conditions préalables

- Avec le bouton de commande **SÉLECTIONNER**, un dessin a été sélectionné dans la bibliothèque.

Cliquer sur le bouton de commande
FERMER



La sélection est annulée et la prévisualisation ainsi que les paramètres de dessin sont masqués. Sélectionner le cas échéant une autre conception dans la bibliothèque.

7.5.5 Entrer les dimensions individuelles de la conception

- A** Sélectionner un modèle de conception dans la **bibliothèque**.
- B** Cliquer sur le bouton de commande **Sélectionner**.
- C** Entrer les paramètres individuels pour le modèle de conception.
- D** Cliquer sur le bouton de commande .

Résultats

La **Vue 2D dynamique** est actualisée et montre le dessin avec les dimensions individuelles.



Astuce:

Lors de la saisie de dimensions individuelles, veiller à tenir compte des notes dans la **Vue d'info**.

7.5.6 Basculer entre les unités

Sélectionnez un des deux boutons radio pour afficher les dimensions de la conception dans l'unité de préférence :

- bouton radio **Inch**
- bouton radio **Millimètre**



Astuce:

Lorsque la case à cocher **Importer les dimensions** est activée dans le dialogue [Ouvrir la conception](#) à la page 25, les mesures s'affichent après l'ouverture du fichier .ai dans un plan séparé et dans l'unité de préférence.

7.5.7 Affichage des dimensions du dessin

- A** Sélectionner un modèle de conception dans la **bibliothèque**.
- B** Cliquer sur le bouton de commande **Sélectionner**.
- C** Si nécessaire, entrer les dimensions individuelles pour le dessin.
- D** Cliquer sur le bouton de commande **Ouvrir**.
- E** Activer la case **Importer cotes**.

Résultats

Le fichier .ai ouvert contient un plan séparé avec les dimensions du dessin.



Astuce:

En fonction du bouton radio activé dans la fenêtre **Bibliothèque**, les dimensions s'affichent en millimètres ou en pouces (Inches).

7.5.8 Ouvrir la conception

Conditions préalables

- Avec le bouton de commande **SÉLECTIONNER**, un modèle de conception a été sélectionné dans la bibliothèque.



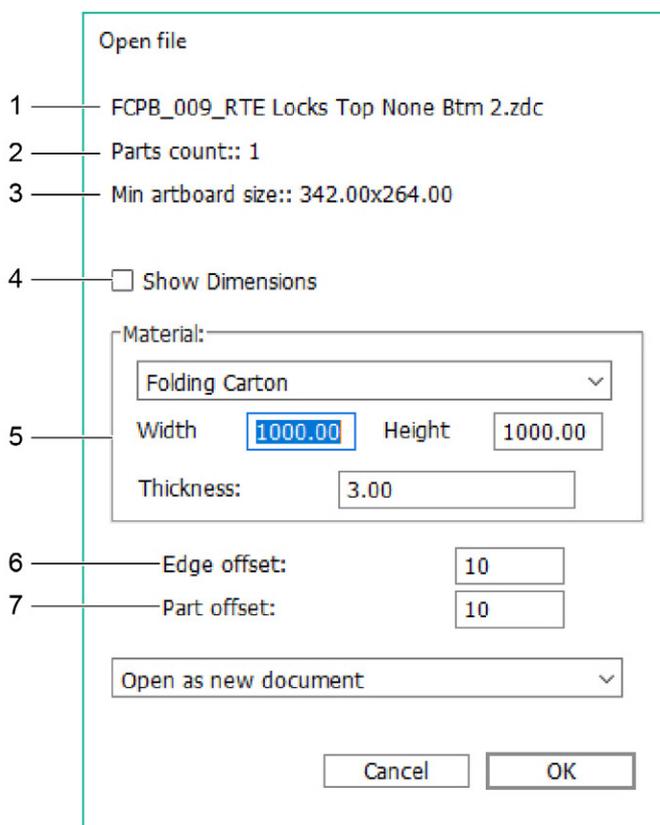
Astuce:

Modifiez le cas échéant les dimensions du dessin avant l'ouverture. Toutes les mesures qui peuvent être modifiées s'affichent dans la fenêtre de prévisualisation dans la **Vue 2D statique**.

Cliquer sur le bouton de commande **OUVRIR**



Un dialogue avec d'autres possibilités de réglage est affiché..



- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Nom du dessin sélectionné | 5 | Sélection du matériau et de la taille de la surface de tracé |
| 2 | Nombre de parties individuelles du dessin | 6 | Distance entre le dessin et le bord du matériau |
| 3 | Taille minimale de la surface du tracé | 7 | Distance entre les pièces (uniquement pertinent pour un dessin en plusieurs parties) |
| 4 | <i>Affichage des dimensions du dessin</i> | | |



Astuce:

À l'ouverture d'un nouveau dessin, la taille du matériau sélectionné peut être adaptée en option.. La valeur indiquée correspond aux dimensions de la surface du tracé sur laquelle le dessin est placé après l'ouverture.

Saisissez ici les dimensions de votre matériau (par ex. taille des feuilles de carton, dimensions du matériau de plaque etc.). Vous assurez ainsi dès le début du projet que le dessin est adapté au matériau souhaité Vous avez en outre la possibilité d'affecter de manière optimale des dessins en plusieurs parties à diverses plaques/feuilles.

7.5.9 Ajouter aux favoris/supprimer des favoris

Conditions préalables

- Avec le bouton de commande **SÉLECTIONNER**, un modèle de conception a été sélectionné dans la bibliothèque.



Astuce:

Utilisez la fonction **AJOUTER AUX FAVORIS** pour marquer comme des favoris les modèles de conception que vous utilisez encore et toujours.

Cliquer sur le bouton de commande

AJOUTER AUX FAVORIS



Le modèle de conception sélectionné est ajouté à la liste des modèles favoris.

Cliquer sur le bouton de c

SUPPRIMER DES FAVORIS



Le dessin sélectionné est supprimé de la liste des dessins favoris.

Vous pouvez utiliser en option le champ de saisie **Nom des favoris** pour affecter des désignations individuelles à vos dessins favoris. Le nom d'origine du dessin est ce faisant toujours conservé et se trouve derrière le nom défini par l'utilisateur.

7.5.10 Réglages par défaut



Astuce:

La création de réglages par défaut vous permet d'enregistrer en mémoire vos paramètres préférés - au besoin, même plusieurs paramètres différents - pour chaque modèle de conception.



7.5.10.1 Ajouter des réglages par défaut

Conditions préalables

- Avec le bouton de commande **SELECT**, un modèle de conception a été sélectionné dans la bibliothèque.

A Entrer les paramètres individuels.

B Donner un nom au réglage par défaut.

C Cliquer sur le bouton de commande **ADD DEFAULT SETTINGS**.

7.5.10.2 Supprimer les réglages par défaut

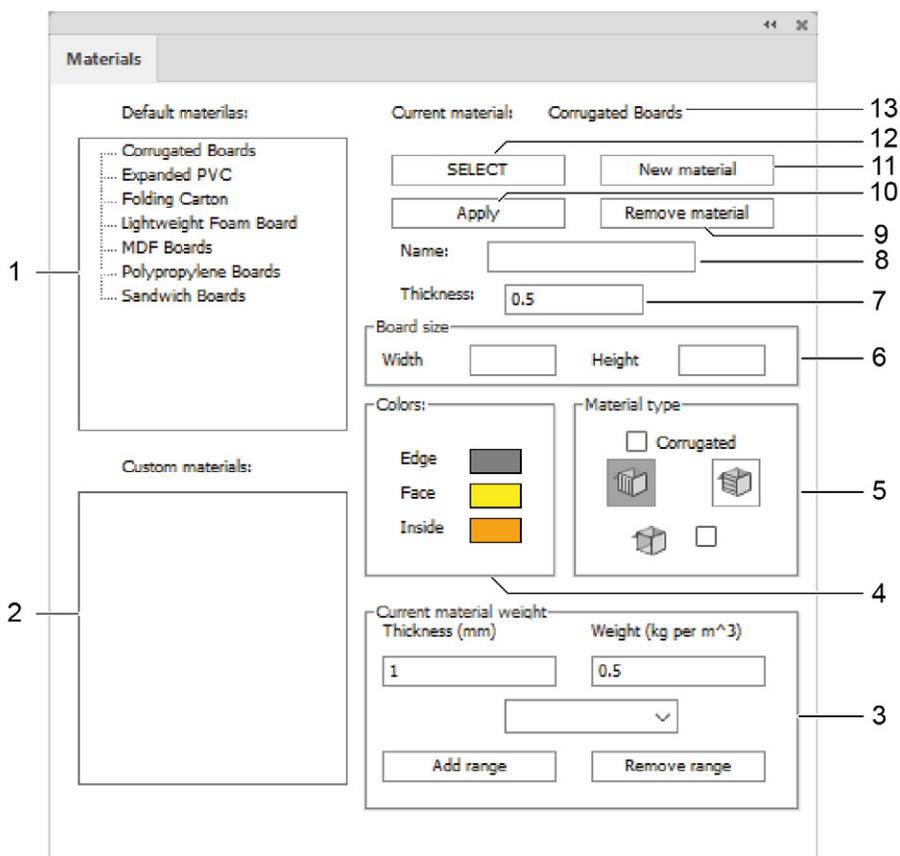
Conditions préalables

- Avec le bouton de commande **SELECT**, un modèle de conception a été sélectionné dans la bibliothèque.

A Sélectionner le réglage par défaut à supprimer dans la liste.

B Cliquer sur le bouton de commande **DELETE DEFAULT SETTINGS**.

7.6 Matériaux



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | matériaux standards disponibles | 8 | Modifier le nom du matériau sélectionné / entrer le nom du nouveau matériau |
| 2 | matériaux définis par l'utilisateur enregistrés en mémoire | 9 | Supprimer le matériau |
| 3 | Entrer le poids et l'épaisseur du matériau | 10 | Appliquer les modifications |
| 4 | Réglages de la couleur des surfaces supérieures, des côtés intérieurs et des arêtes du matériau | 11 | <i>Ajouter un matériau</i> |
| 5 | Réglage du sens des ondulations pour le carton ondulé et la transparence | 12 | <i>Sélectionner un matériau</i> |
| 6 | Taille de la feuille de matériau | 13 | Nom du matériau sélectionné |
| 7 | Épaisseur du matériau en mm | | |

7.6.1 Sélectionner un matériau

Sélectionnez le matériau avec lequel le modèle de conception doit être simulé dans l'aperçu de pliage. Vous disposez pour ce faire des matériaux que vous avez vous-même créés pour vos clients ou des matériaux standards suivants par défaut :

- Corrugated Boards (cartons ondulés)
- Expanded PVC (PVC expansé)
- Folding Boards (panneaux pliables)
- Kapa Board (panneau Kapa)
- Polypropylene Boards (panneaux en polypropylène)
- Sandwich Boards (panneaux sandwich)

A Cliquer sur un matériau dans la liste **Matériaux standards** ou **Matériaux client**.

B Cliquer sur le bouton de commande **Sélectionner**.

7.6.2 Modifier les réglages de matériau

Vous pouvez définir l'aspect du matériau sélectionné avec les réglages suivants :

Couleur (Arêtes, face, côté intérieur)	Réglage individuel de la couleur pour le bord ainsi que les faces internes et externes du modèle de conception
Épaisseur du matériau	Entrée de l'épaisseur désirée du matériau en mm
Poids	Entrée du poids du matériau en g/m ²
Sens des ondulations (horizontal/vertical)	Indication du sens de l'ondulation pour les cartons ondulés
Transparence	Transparence pour les matériaux translucides
Feuille de matériau	Saisie de la taille du matériau ou du panneau

Important:

Confirmez votre sélection avec un clic sur le bouton de commande **Appliquer**.

7.6.3 Ajouter un matériau

A Cliquer sur le bouton de commande **Ajouter un matériau**.

Une nouvelle entrée apparaît dans la liste des matériaux client.

B Cliquer sur le nouveau matériau client.

C Dans le champ **Nom**, entrer une désignation pour le nouveau matériau.

D Procéder aux réglages désirés (dimension, couleur, transparence, sens des ondulations, etc.).



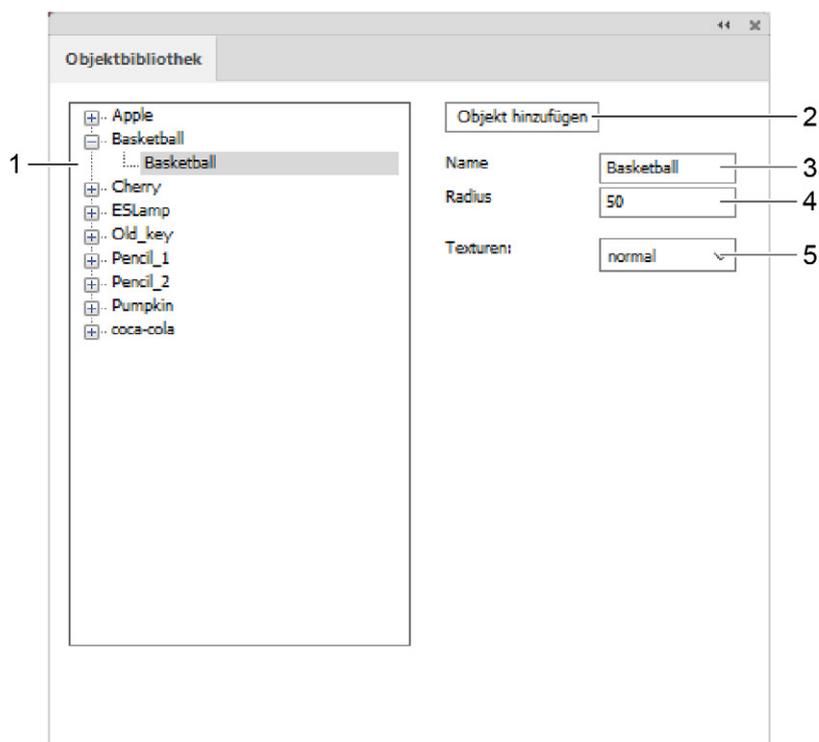
Astuce:

Saisissez ici les dimensions réelles de votre matériau (par ex. taille des feuilles de carton, dimensions du matériau de plaque etc.). Vous assurez ainsi dès le début du projet que le dessin est adapté au matériau souhaité. Vous avez en outre la possibilité d'affecter de manière optimale des dessins en plusieurs parties à diverses plaques/feuilles.

E Cliquer sur le bouton de commande **Appliquer**.

7.7 Bibliothèque des objets

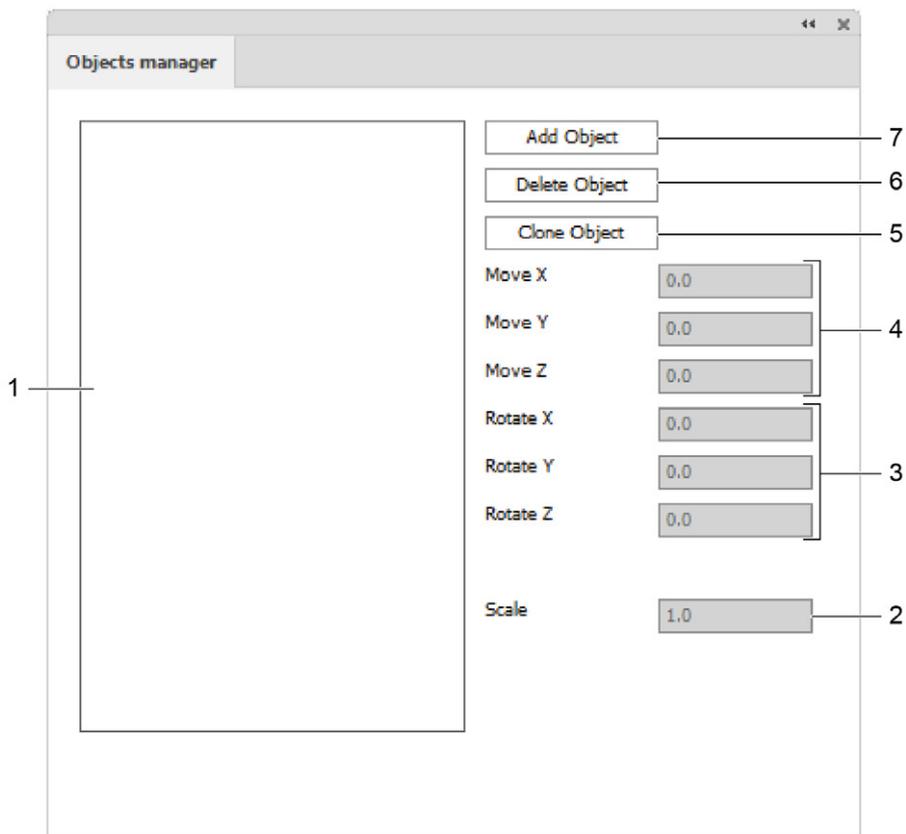
La bibliothèque des objets permet d'insérer de nouveaux objets dans la scène active. Utilisez le gestionnaire d'objet pour éditer les objets insérés.



- 1 Liste des objets disponibles
- 2 Place l'objet dans la scène active.
- 3 Dénomination de l'objet
- 4 Facteur d'échelle de l'objet
- 5 Sélection des caractéristiques de surface de l'objet

7.8 Gestionnaire d'objets

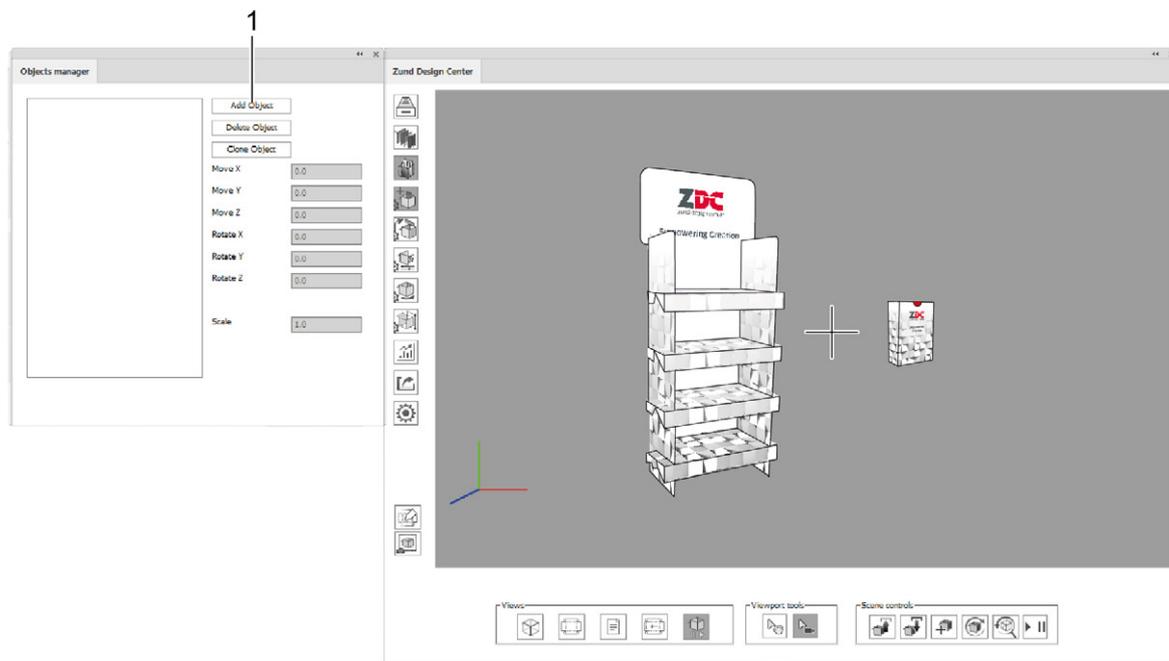
Le gestionnaire d'objets permet de manipuler les objets dans la scène active.



- | | | | |
|---|--|---|-------------------------|
| 1 | Liste des objets existants | 5 | <i>Cloner un objet</i> |
| 2 | Étalon | 6 | Supprimer un objet |
| 3 | Tourner un objet autour des axes X/Y/Z | 7 | <i>Ajouter un objet</i> |
| 4 | Déplacer un objet dans le sens X/Y/Z | | |

7.8.1 Ajout d'un objet

Grâce à cette fonction, vous pouvez ajouter de nombreux objets 3D à une scène. Ainsi, par exemple, vous pouvez placer plusieurs petites boîtes dans un grand écran d'affichage POS ou aligner côte à côte plusieurs emballages différents d'une série.



1 Bouton Ajouter un objet

A Cliquer sur le bouton de commande **Ajouter un objet**.

B Sélectionner un fichier .obj et cliquer sur **Ouvrir**.

Le nouvel objet est ajouté à la scène existante. Vous pouvez à volonté tourner, déplacer et cadrer celui-ci.

7.8.2 Cloner un objet

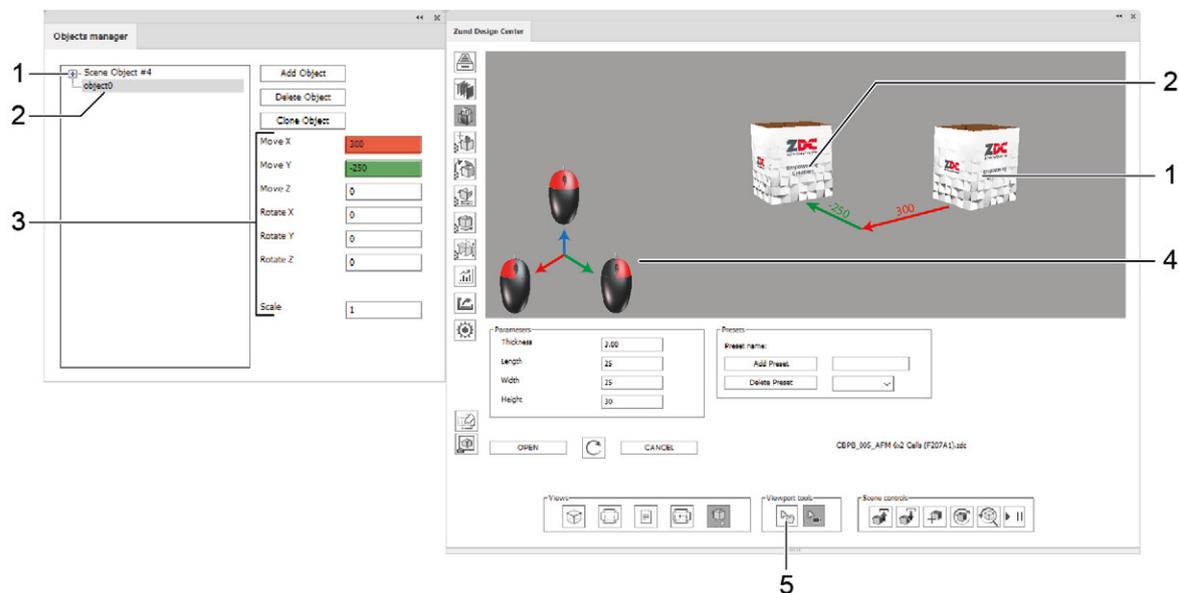
A Sélectionner un objet présent dans la liste.

B Cliquer sur le bouton **Cloner un objet**.

7.8.3 Déplacement d'objets

Conditions préalables

- Avec la touche **AJOUTER OBJET**, un objet au moins est ajouté au dessin ouvert initialement.



- 1 Objet initial
- 2 Objet ajouté (sélectionné)
- 3 Paramètres de déplacement, de rotation et de mise à l'échelle de l'objet sélectionné
- 4 Système de coordonnées
- 5 Sélection d'objet

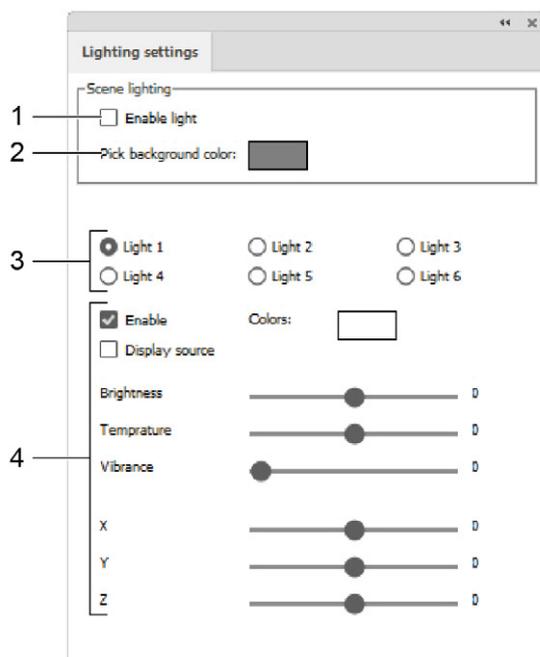
Déplacement d'objets avec des paramètres

- A Sélectionner l'objet à déplacer dans la liste.
- B Entrer les paramètres positifs ou négatifs de déplacement, de rotation ou de mise à l'échelle.

Déplacement des objets avec la souris

- A Sélectionnez le bouton **SÉLECTION D'OBJET**.
- B Marquez l'objet à déplacer.
- C Maintenez enfoncées les touches correspondantes de la souris pour déplacer l'objet.

7.9 Réglages de l'éclairage



- 1 Activer / désactiver la lumière
- 2 Sélection d'une couleur individuelle d'arrière-plan
- 3 Sources de lumière 1 à 6
- 4 *Procéder aux réglages individuels de la lumière*

7.9.1 Réglage individuel de la lumière

L'ambiance de la représentation du modèle dans la vue 3D peut être modifiée par le réglage de diverses sources de lumière.

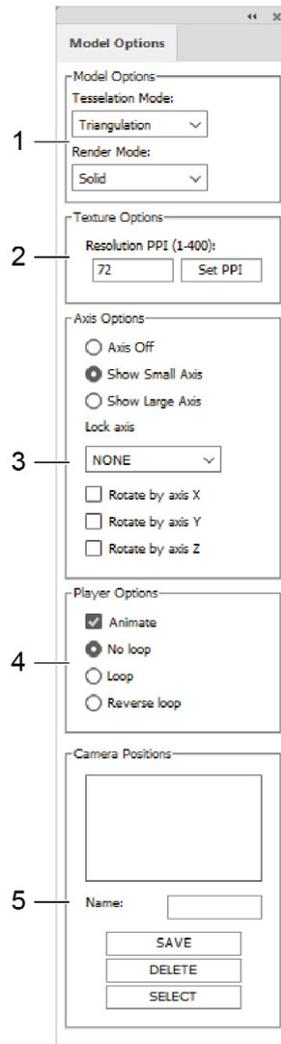


Astuce:

Chaque source de lumière devant être active doit être activée séparément.

- A** Activer la case **Activer la lumière**.
- B** Sélectionner une des sources de lumière 1 à 6.
- C** Activer la case **Mettre en service**.
- D** Régler la couleur, la luminosité, la température, l'ambiance et la position souhaitées.
- E** Si nécessaire, répéter les étapes B à D pour d'autres sources de lumière.

7.10 Options des modèles

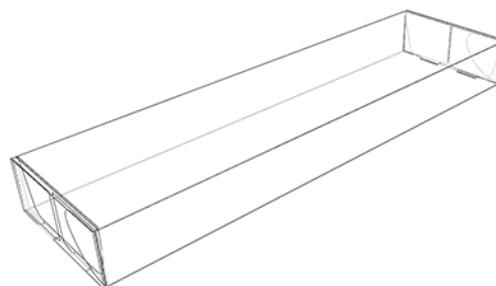


- 1 *Options des modèles (tessellation, mode Render)*
- 2 *Résolution en PPI*
- 3 *Options d'axe*
- 4 *Options de lecture*
- 5 *Positions de la caméra*

7.10.1 Réglages de modèle

Représentation en tant que
modèle fil de fer

Affichage du contour du modèle de conception



Représentation en tant que
modèle de corps

Tous les objets du plan *Face Graphics* sont représentés sur la face externe. La représentation s'effectue avec une gradation des différents tons de couleurs pour chaque surface.



7.10.2 Options de résolution

Résolution en PPI

La résolution des textures utilisées peut être paramétrée de 1 à 400 ppi. Plus la valeur est élevée, plus la résolution de la prévisualisation 3D est haute.



Astuce:

Attention, l'accroissement de la résolution s'accompagne aussi d'un temps de rendering plus long.

7.10.3 Paramètres d'axe

Les réglages suivants sont disponibles pour les axes des coordonnées :

Masquer les axes	ne pas afficher l'axe des coordonnées
affichage des axes en petit	afficher à l'écran le petit axe des coordonnées
affichage des axes en grand	afficher à l'écran le grand axe des coordonnées
Fixer les axes (None/X/Y/Z)	Blocage des axes individuels
Rotation autour de l'axe des X	Effectuer une rotation du dessin autour de l'axe des X
Rotation autour de l'axe des Y	Effectuer une rotation du dessin autour de l'axe des Y
Rotation autour de l'axe des Z	Effectuer une rotation du dessin autour de l'axe des Z

7.10.4 Options de lecture

Animation	Activer/désactiver l'animation du pliage
Boucle sans fin désactivée	Désactiver la répétition en boucle
Boucle sans fin	Enclencher la répétition en boucle
Inverser la boucle sans fin	Lire en arrière la répétition en boucle

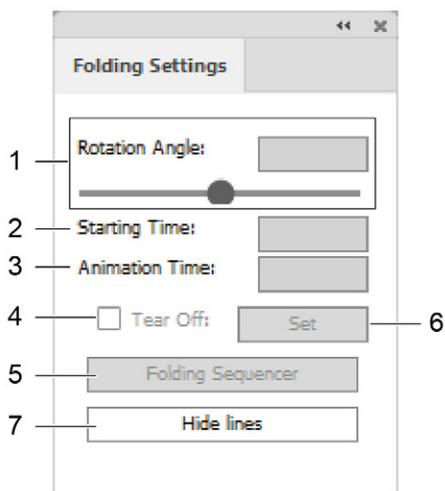
7.10.5 Enregistrer la position de la caméra

- A** Régler la vue souhaitée dans la fenêtre de prévisualisation (voir à cet effet [Pilotage de la vue 3D](#) à la page 19).
- B** Dans le champ de saisie **Nom**, saisir une désignation pour la vue actuelle.
- C** Cliquer sur le bouton **Enregistrer**.

La nouvelle position de la caméra est affichée dans la liste et est dès à présent disponible pour le dessin actuel. Lorsque la vue est modifiée, la position de la caméra peut à tout moment être restaurée en cliquant sur le bouton **Selectionner**.

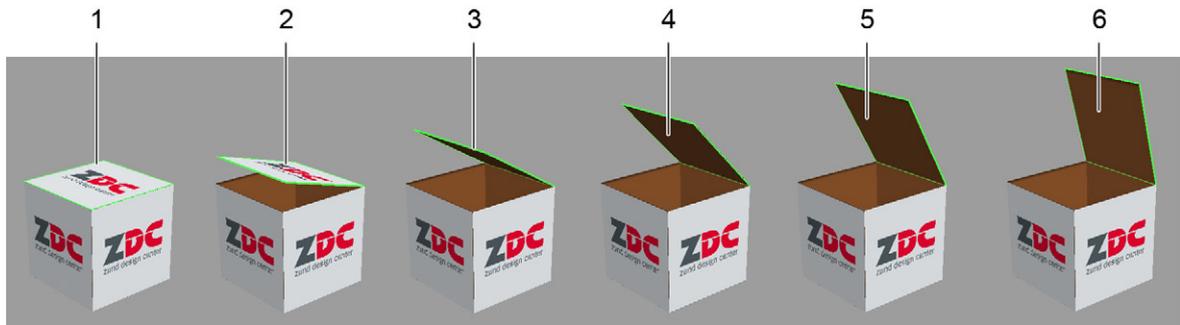
7.11 Réglages des plis

L'animation de la prévisualisation des plis peut être paramétrée individuellement pour chaque tracé des plans Crease et V cut. Vous pouvez ainsi définir le déroulement de la séquence des plis et entrer l'angle avec lequel les surfaces doivent être pliées.



- | | |
|--|---|
| <p>1 Angle de rotation selon lequel deux surfaces contiguës au tracé sélectionné sont rabattues ensemble</p> <p>2 Point du début de l'animation en s</p> <p>3 Durée de l'animation en s</p> <p>4 Déchirer le matériau selon le tracé sélectionné</p> | <p>5 Ouvrir le menu Séquence de pliage</p> <p>6 Confirmer les entrées</p> <p>7 Superposition de toutes les lignes de coupe, de coupes en V, de pliage et de construction avec une surface blanche</p> |
|--|---|

7.11.1 Définir les propriétés de pliage



1 Angle : 90°

2 Angle : 75°

3 Angle : 60°

4 Angle : 45°

5 Angle : 30°

6 Angle : 15°



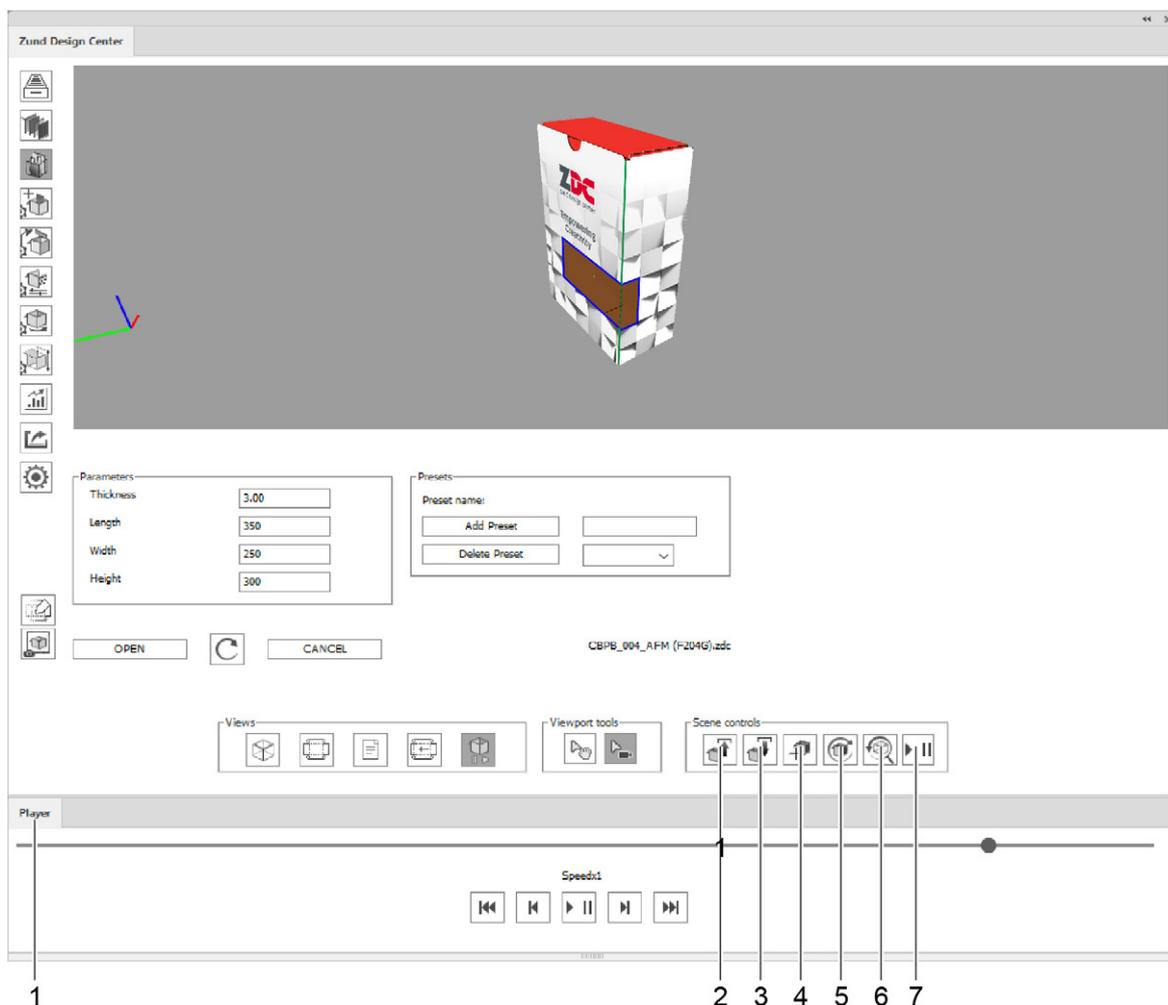
Astuce:

Lorsque vous ne modifiez pas les valeurs, tous les pliages sont exécutés simultanément à un angle de 90°.

- A** Sélectionner au moins un tracé dans les plans Crease ou V cut.
- B** Entrer les valeurs désirées dans les champs **Rotation angle**, **Start time** et **Animation time**.
- C** Cliquer sur le bouton de commande **Set**.

7.12 Pilotage des scènes

Une scène comprend la position et le positionnement d'un ou de plusieurs objets.



1 Fenêtre Player

Pilotage de la vitesse de l'animation 3D

2 Enregistrer la scène

Enregistre l'état actuel de la scène en tant que fichier *.ZDCP. Le document Illustrator doit être enregistré auparavant.

3 Charger une scène

Charge une scène à partir d'un fichier *.ZDCP.

4 Nouvelle scène

Crée une nouvelle scène vide.

5 Actualiser la scène

Actualise la scène active.

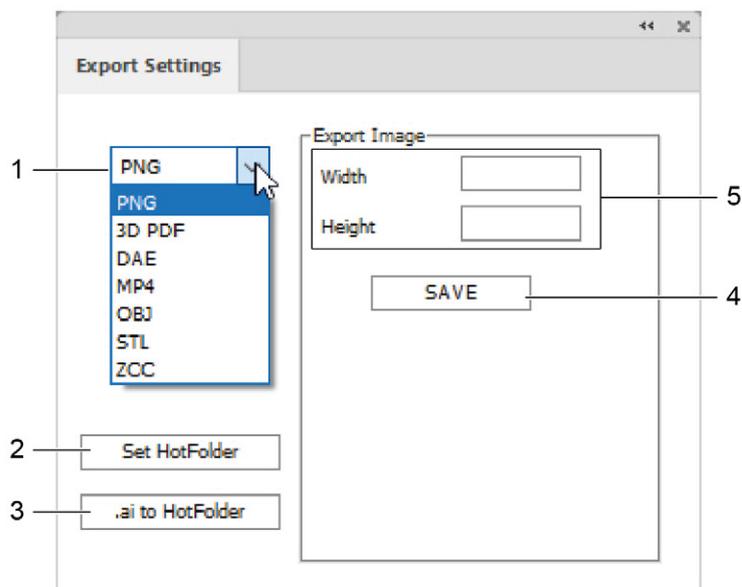
6 Réinitialiser

Réinitialise les objets de la scène dans leur orientation d'origine.

7 Ouvrir une fenêtre Player

Ouvre/ferme le Player dans une fenêtre séparée. La fenêtre peut être accolée à la fenêtre ZDC.

7.13 Paramètres d'exportation



- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Sélection du format d'exportation
(PNG, 3D-PDF, DAE, MP4, OBJ, STL, ZCC) | 4 | Réglages spécifiques au format
(p. ex. dimensions, durée, nombre d'images
par seconde, etc.) |
| 2 | Sélectionner un HotFolder | 5 | Enregistrer |
| 3 | Enregistrer le fichier .ai dans le HotFolder | | |

Important:

Ouvrez toujours un 3D-PDF avec Adobe Reader et activez la reproduction des contenus 3D (**Éditer > Réglages par défaut... > 3D et multimédia > Activer la reproduction des contenus 3D**).

7.14 Paramétrages



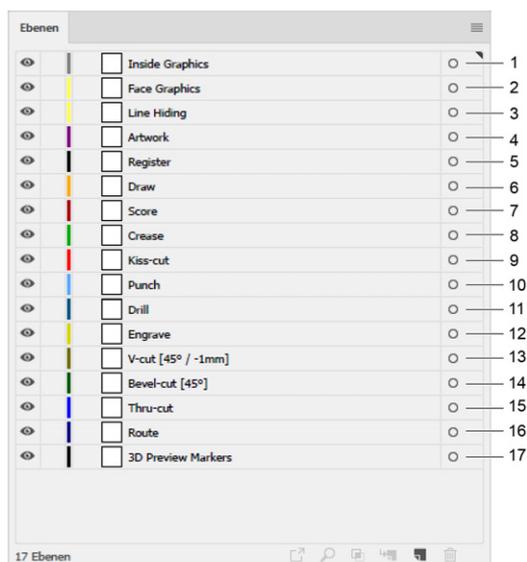
- 1 version du programme
- 2 Identification de la clé d'accès hardware
- 3 durée restante de la licence
- 4 Sélection de l'unité (pouce/mm)

- 5 Informations complémentaires (aide/EULA)
- 6 Minimiser la fenêtre ZDC après l'ouverture d'un dessin
- 7 Activer/désactiver le changement dynamique de vue
- 8 Sélection de la langue (allemand/anglais)

8 Adobe Illustrator

8.1 Plans

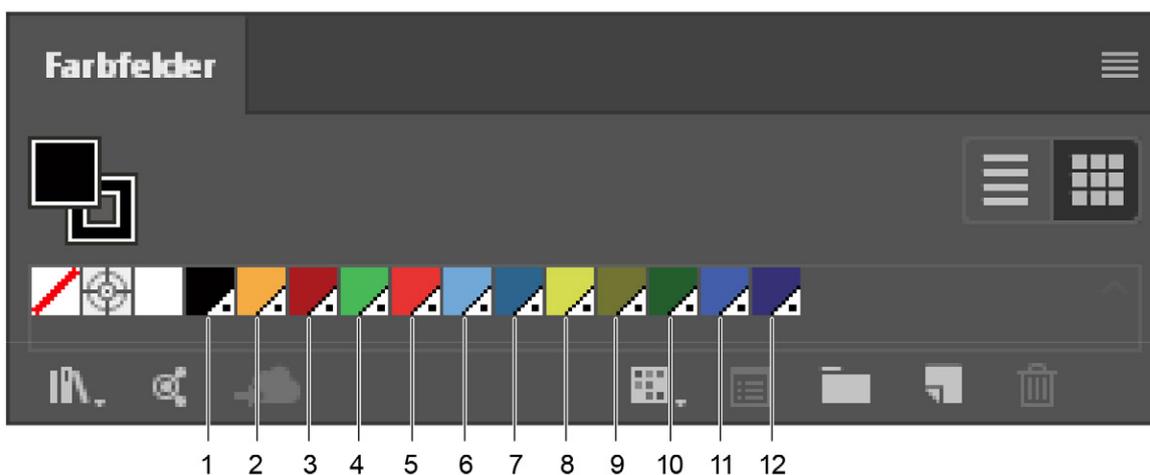
Chaque conception contient déjà tous les plans nécessaires pour pouvoir importer le fichier dans le ZCC. Vérifiez que le bon plan est activé avant d'effectuer des modifications.



1	Inside Graphics	Éléments de mise en forme pour la face interne de la conception.	10	Punch	Découpages, estampages
2	Face Graphics	Éléments de mise en forme pour la face externe de la conception.	11	Drill	Perçages
3	Line Hiding	Recouvrement de lignes par une surface blanche	12	Engrave	Contours de gravure
4	Artwork	Plan graphique pour les processus de traitement complémentaires	13	V-cut	Contours V cut Plan séparé pour chaque réglage angulaire (0°, 15°, 22,5°, 30°, 45°)
5	Register	Repères	14	Bevel-cut	Contours de découpage en biais
6	Draw	Contours de dessin	15	Thru-cut	Contours de découpe
7	Score	Contours d'incision	16	Route	Contours de fraisage
8	Crease	Contours de rainurage	17	3D Preview Markers	Définition des points de jonction de conceptions à éléments multiples
9	Kiss-cut	Contours Kiss cut			

8.2 Couleurs pures

Lorsque vous ouvrez une conception de la bibliothèque ou créez un nouveau modèle, le fichier .ai contient déjà les couleurs pures définies pour chaque méthode de traitement :



- | | | |
|----|------------------------|---|
| 1 | Register 100 % | Repères |
| 2 | Draw 100 % | Contours de dessin |
| 3 | Score 100 % | Contours d'incision |
| 4 | Crease 100 % | Contours de rainurage et de perforation |
| 5 | Kiss-cut 100 % | Contours Kiss cut |
| 6 | Punch 100 % | Découpages, estampages |
| 7 | Drill 100 % | Perçages |
| 8 | Engrave 100 % | Contours de gravure |
| 9 | V-cut 100 % | Contours V cut |
| 10 | Bevel-cut 100 % | Contours de découpage en biais |
| 11 | Thru-cut 100 % | Contours de découpe |
| 12 | Route 100 % | Contours de fraisage |

Lors de la création de vos propres conceptions, utilisez pour chacune des méthodes de traitement les couleurs pures définies par défaut **comme couleurs de contour**. La manière dont une forme sera traitée ultérieurement (découpage, rainurage, etc.) est ainsi immédiatement reconnaissable.

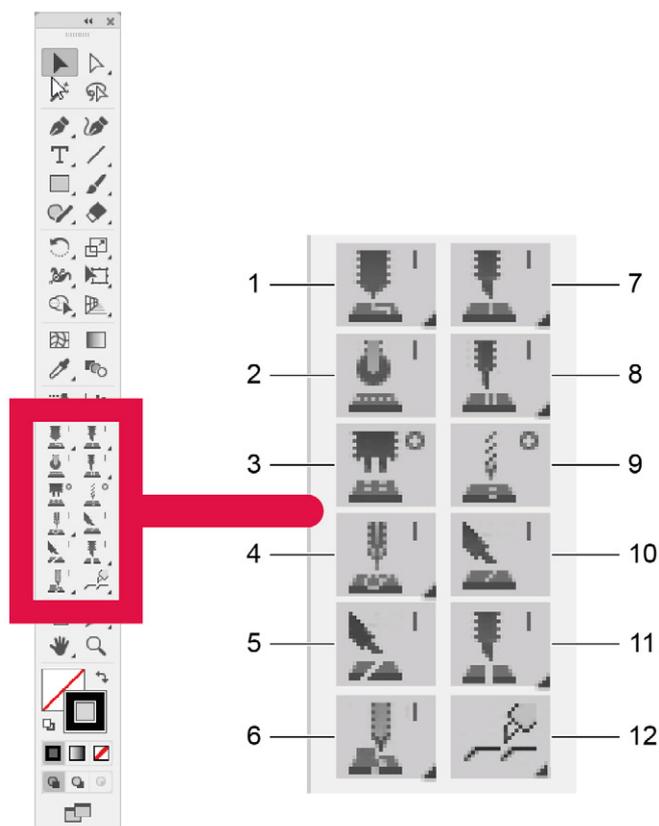


Astuce:

De nombreux générateurs raster (RIP) courants sont capables de reconnaître automatiquement les contours avec des couleurs pures comme des objets ne devant pas être imprimés. Ainsi, il est possible d'enregistrer en mémoire un tracé de traitement et d'attribuer une méthode de traitement sans que le contour correspondant ne soit visible à l'impression.

8.3 Palette d'outils ZDC

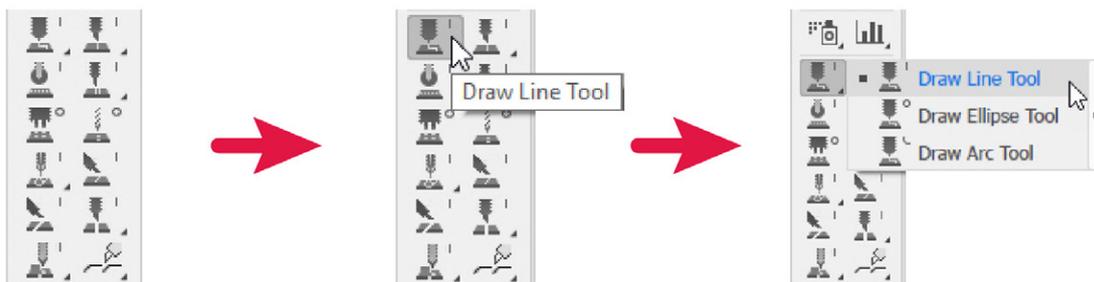
Le champ de commande standard des outils Adobe® Adobe Illustrator® a été étendu avec les outils spéciaux ZDC pour simplifier la création de nouveaux dessins ou l'édition de dessins existants :



- | | | | |
|---|-------------------------------|----|--------------------------------|
| 1 | Draw Line/Ellipse/Arc Tool | 7 | Score Line/Ellipse/Arc Tool |
| 2 | Crease Line Tool | 8 | Kiss-cut Line/Ellipse/Arc Tool |
| 3 | Punch Ellipse Tool | 9 | Drill Ellipse Tool |
| 4 | Engrave Line/Ellipse/Arc Tool | 10 | V-cut Line Tool |
| 5 | Bevel-cut Line Tool | 11 | Thru-cut Line/Ellipse/Arc Tool |
| 6 | Route Line/Ellipse/Arc Tool | 12 | Tear Strip Tool A/B/C/D |

8.3.1 Afficher les outils cachés

L'extension de certains outils permet d'afficher ceux qui sont cachés dessous. Un petit triangle dans le coin en bas à droite de l'outil indique que d'autres outils cachés sont disponibles.



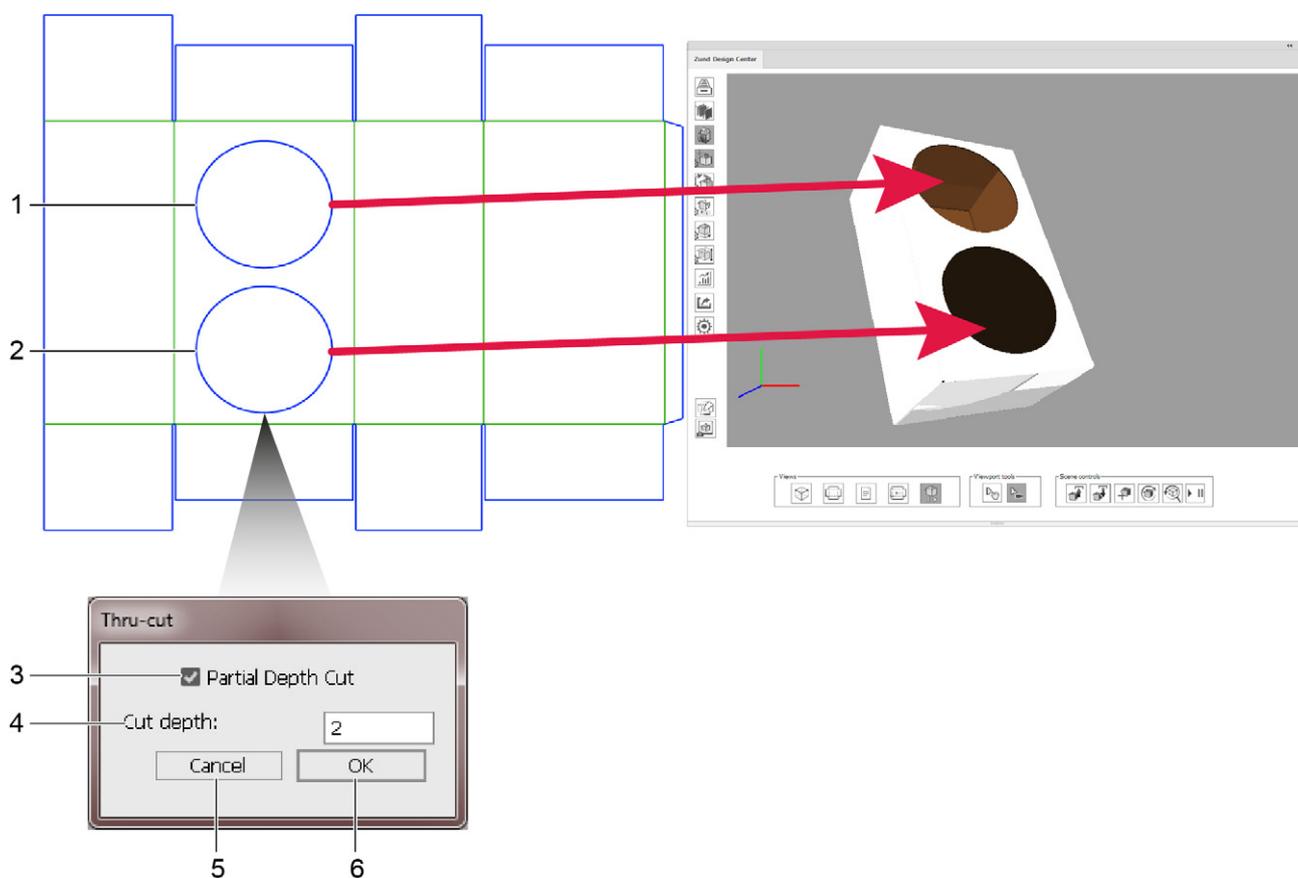
- A** Déplacer le pointeur de la souris vers un outil avec un petit triangle dans le coin inférieur.
- B** Maintenir enfoncé le bouton droit de la souris sur l'outil visible.

Résultats

Les outils cachés s'affichent et peuvent être sélectionnés.

8.3.2 Partial Depth Cut

Certains outils ZDC prennent en charge la fonction Partial Depth Cut. Grâce à celle-ci, il est possible de découper le contour dessiné avec l'outil uniquement jusqu'à la profondeur définie par l'utilisateur.



- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Forme sans Partial Depth Cut | 4 | Profondeur de traitement Partial Depth Cut |
| 2 | Forme avec Partial Depth Cut | 5 | annuler |
| 3 | Sélectionner/désélectionner Partial Depth Cut | 6 | confirmer |

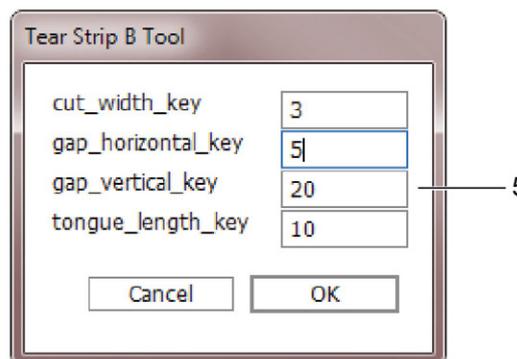
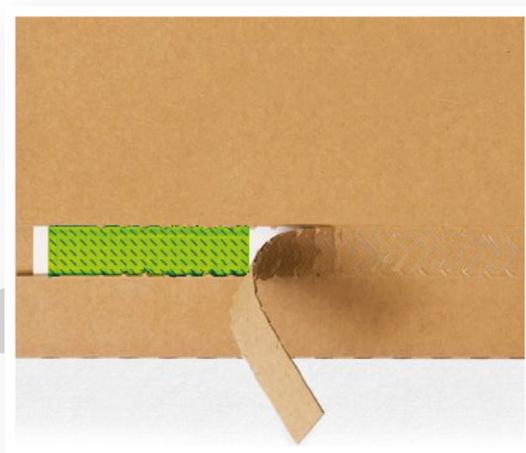
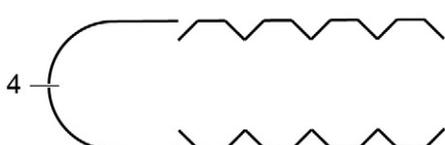
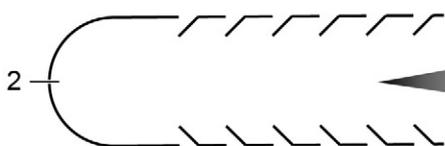


Astuce:

Partial Depth Cut vous permet par exemple de découper des formes dans la couche supérieure du carton ondulé et donc de structurer la surface.

8.3.3 Outils Tear Strip Tools

Avec les outils Tear Strip Tools, dessinez en quelques clics seulement des languettes de déchirage professionnelles pour l'ouverture confortable de vos emballages. Le ZDC offre quatre types préconfigurés différents de languettes de déchirage pouvant encore être configurés si vous le souhaitez.



- 1 Languette de déchirage de type A
- 2 Languette de déchirage de type B
- 3 Languette de déchirage de type C

- 4 Languette de déchirage de type D
- 5 Options de configuration



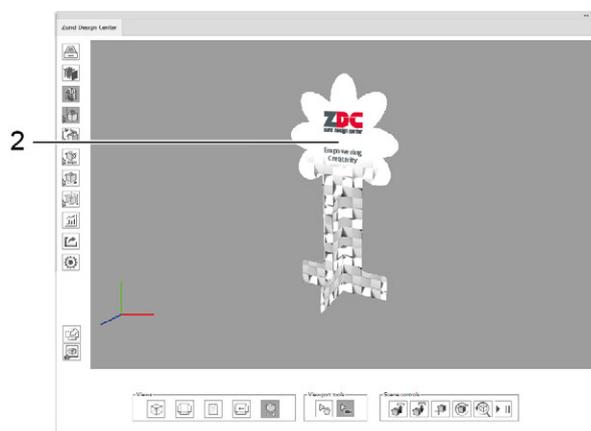
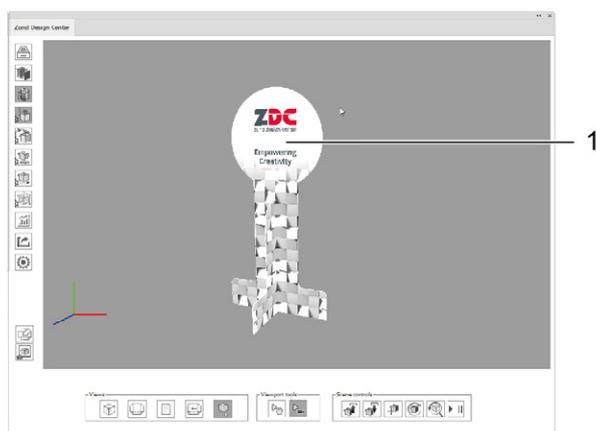
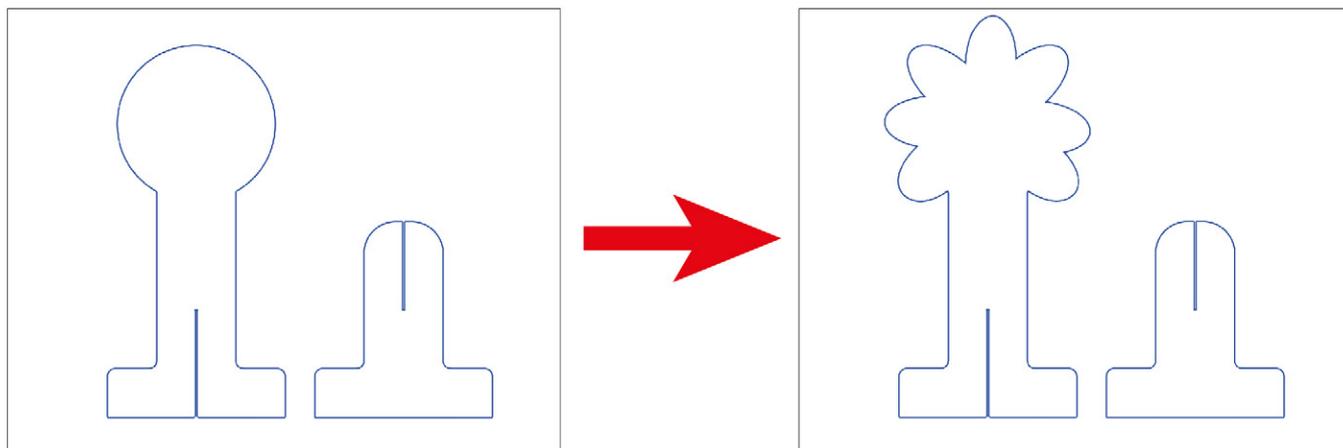
Astuce:

Dès que vous dessinez une languette de déchirage avec l'outil Tear Strip Tool, un nouveau plan « Tear Strip Lines » est automatiquement créé.

9 Trucs et astuces

9.1 Adapter individuellement les contours de modèles de conception existants

Lorsque vous souhaitez créer votre propre modèle de conception, vous pouvez utiliser les modèles existants dans le ZDC et les adapter à vos exigences.

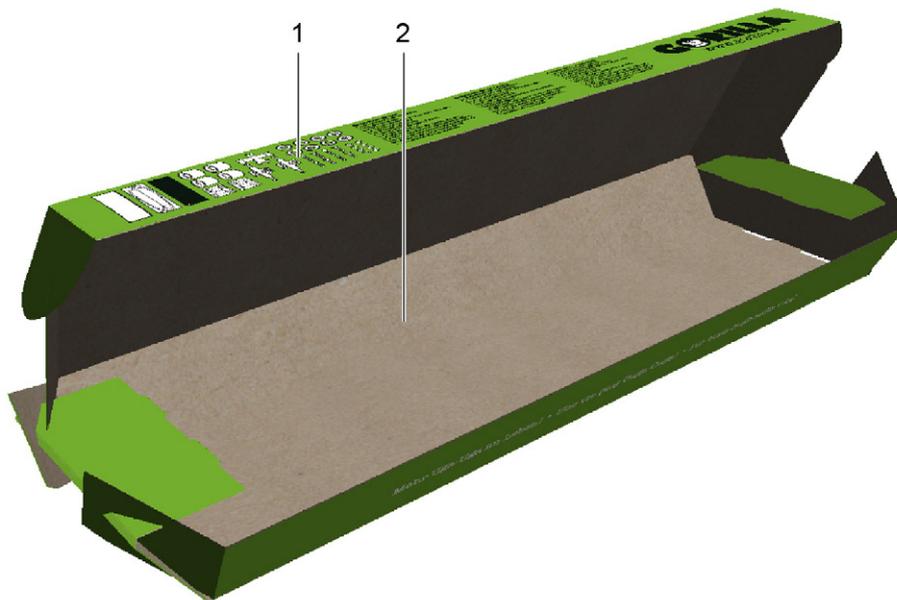


- 1 Modèle de conception existant
- 2 Modèle de conception dont le contour a été individuellement adapté

- A** Dans la bibliothèque de modèles de conception, sélectionner celui que vous allez utiliser pour élaborer votre propre modèle.
- B** Adaptez individuellement le contour.

9.2 Placer les éléments de mise en forme

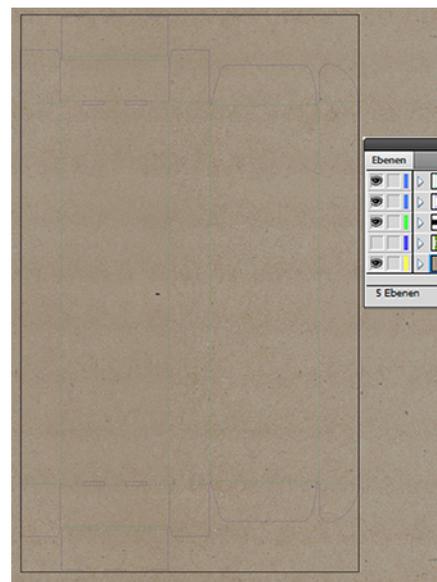
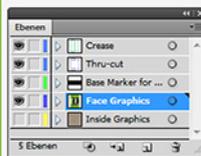
Au moyen des plans *Face Graphics* et *Inside Graphics*, vous pouvez simuler la conception de votre emballage de manière réaliste. Placez dans ces plans les surfaces de couleur, les textes, les logos, les images, etc.



- 1 Face Graphics : face externe de la conception
- 2 Inside Graphics : face interne de la conception

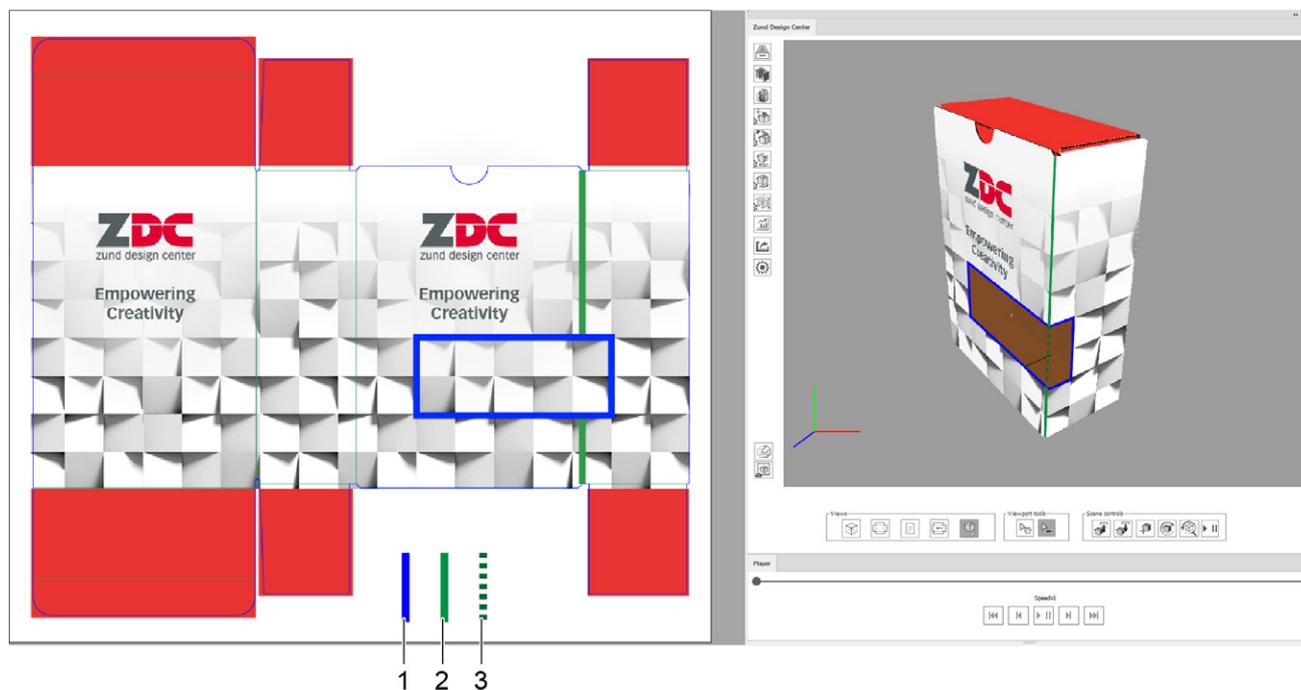
Face Graphics

Inside Graphics



- A Activez le plan Face Graphics ou le plan Inside Graphics.
- B Placez les formes, les graphiques ou le texte. Le plug-in prend en charge toutes les fonctions® Adobe Illustrator® pouvant être exécutées.

9.3 Créer des découpes



- 1 Découpe, contour de coupe sur le plan Thru-Cut
- 2 Contour de nervurage sur le plan Crease
- 3 Élément de contour de nervurage à supprimer

- A** Ouvrez la conception pour laquelle vous souhaitez créer une découpe.
- B** Activez le plan Thru-Cut.
- C** Dessinez le contour désiré pour la découpe.
- D** Supprimez tous les contours des plans Crease dont le tracé passe par la découpe.

