Magic 3D Easy View

Français

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989-2012 Nicolaudie

Table of contents

1.Préface	1
2.Premier pas	2
2.1.Scène 3D	3
2.2.Votre première scène	3
3.Mode visualisation	5
3.1.Options de rendu	6
3.2.Résolution	6
3.3.Caméras	7
3.4.Niveaux DMX	8
3.5.Patch des univers	8
3.6.Enregistreur de vidéos	9
4.Mode construction	10
4.1.Vues 2D	11
4.2.Taille et couleur de la scène	11
4.3.Ajout d'objets	12
4.4.Ajout de projecteurs	13
4.5.Editeur d'objets simples	15
4.6.Propriétés des objets	17
4.7.Calques	20
5.Annexe	21
5.1.Menus	22
5.2.Barres d'outils	26
5.3.Raccourcis	27
5.4.Dépannage	28

1.Préface

Préface

Le logiciel 3D assure la représentation en 3D et en temps réel de votre programmation. Vous pourrez ainsi visualiser les mouvements de vos projecteurs asservis, les gobos, les couleurs, mais aussi la plupart des effets disponibles sur les projecteurs asservis de dernière génération : iris, strobe, dimmer, shutter... De plus vous pourrez aussi visualiser les faisceaux de projecteurs traditionnels tels que PAR, DECOUPE...

Le logiciel 3D offre aussi la possibilité d'insérer des objets à partir d'une librairie. Vous pourrez ainsi recréer votre scène ou discothèque avec des objets de type structure, mobilier..., ceci afin d'obtenir un rendu le plus réaliste possible.

Remarques : Pour obtenir une représentation satisfaisante des fonctions présentes sur vos projecteurs, les librairies associées à vos projecteurs doivent être réalisées avec le plus grand soin.

Le logiciel 3D dispose de plusieurs modes de fonctionnement et peut ainsi recevoir un signal DMX provenant de différentes sources (autre logiciel, console DMX, réseau...). Il permet, quelle que soit la source, de lire jusqu'à 4 univers DMX.

Lorsqu'il est piloté par un autre logiciel, c'est ce dernier qui détermine les univers utilisés. Dans le cas contraire, c'est l'utilisateur qui pourra patcher chaque univers DMX à sa guise. On pourra par exemple recevoir sur l'univers 1 du logiciel un signal provenant d'une interface USB et sur l'univers 2 un signal provenant du réseau (via le protocole DMX Artnet, par exemple).

Le dernier mode, le mode "DEMO", permet uniquement de construire une scène 3D. Il n'est pas possible de recevoir du DMX dans ce mode.



2.Premier pas

Premier pas

Ce chapitre présente les notions premières du logiciel et constitue la base à connaître pour utiliser au mieux le logiciel 3D. On y retrouve le descriptif des fichiers utilisés pour la sauvegarde des scènes 3D ainsi que les opérations à effectuer pour construire vos premières scènes 3D.

2.1.Scène 3D

Scène 3D

Les scènes 3D que vous construisez sont enregistrées au format "evs" et réutilisables à volonté. Les dimensions de votre salle ainsi que les objets et appareils que vous aurez insérés seront ainsi sauvegardés.



Il est également possible d'importer et d'exporter des scènes 3D vers ou depuis des fichiers compressés via les boutons "Importer / Exporter" du menu "Scène". On pourra ainsi sauvegarder une scène avec tous les fichiers dont elle a besoin (fichiers X pour les objets ou fichiers bmp, jpg etc... pour les textures) et l'ouvrir par exemple sur un autre poste qui ne contient pas forcément tous les objets qu'elle comporte.



2.2.Votre première scène

Votre première scène

Cette partie décrit la marche à suivre pour créer votre première scène.

· Dans le menu "Scène" ou depuis la barre d'outil, sélectionnez "nouveau" pour partir d'une scène vierge.



. Démarrez la boîte de dialogue "Configuration de la scène" toujours depuis le menu "Scène" ou bien depuis la barre d'outil "standard". Ajustez la taille de votre salle, sa couleur. Vous pouvez fixer indépendemment sur chaque mur une couleur ou une texture différente en prenant garde de sélectionner le bon mur dans la liste déroulante. Il est également possible de fixer le nombre de répétitions de la texture appliquée sur chaque mur. Une dernière option permet de masquer ou non chaque mur en cochant la case "Pas de mur".

Stage settings	E
Colors and Textures	Size Width : 15.00
Texture repetition (X)	Depth :
Texture repetition (Y)	 Meters Feet

• Il vous faut désormais passer dans le mode "Construction" toujours depuis le menu "Scène" ou bien depuis la barre d'outil "standard". L'écran est maintenant divisé en 4 avec 2 vues 2D supplémentaires de votre scène et un listing des objets et appareils présentés dans la boîte de dialogue de "Propriétés des objets". Vous découvrirez plus tard qu'il vous est possible de masquer ou déplacer ces zones à votre guise. Les opérations suivantes s'effectuent depuis la barre d'outil "Paramètres" de la boîte de dialogue de "Propriétés des objets". 110

Settings	Sa 🗐 🔛	Listing	
14 Location		Objects Fixtures 🕅 La	iyers
		🗊 Name	😂 Layer
x	dx A	📦 rect 75x100x200	stage
		Tube4	Truss
		Tube4.1	Truss
Y	dY 🔶 🛞	📦 Tube4.2	Truss
		📦 Tube4.3	Truss
		📦 Tube4.4	Truss
Z	dZ	📦 Tube4.5	Truss
		📦 Tube4.6	Truss
2		📦 Tube4.9	Truss
0		Tube4.7	Truss

 \cdot Cliquez sur le bouton "Ajouter" et sélectionnez l'objet de votre choix dans la librairie (ex: Music instrumentDrums.x).



 \cdot Il ne vous reste plus qu'à modifier sa position, sa taille ou encore sa couleur dans les onglets du même nom en vérifiant que l'objet est bien sélectionné dans l'arborescence.

3.Mode visualisation

Mode visualisation

Le logiciel dispose de 2 modes d'utilisation, le **Mode visualisation** et le **Mode construction**. Le premier est dédié uniquement à la visualisation, toutes les fonctions susceptibles de modifier la scène y sont donc verrouillées. Ce chapitre présente toutes les fonctions d'avantage liées à la visualisation, même si la plupart d'entre elles restent accessibles dans les 2 modes.

3.1.Options de rendu

Options de rendu

Plusieurs options sont disponibles pour modifier le rendu de votre scène. Ces options sont disponibles à partir de la barre d'outil ou du menu "Options".

Lumière ambiante

Vous pouvez modifier l'intensité de la lumière ambiante dans votre scène à l'aide du fader situé dans la barre d'outils options (menu "Affichage", "Barre d'outils options").

Atténuation des faisceaux

Vous pouvez modifier l'atténuation des faisceaux lumineux à l'aide du fader situé dans la barre d'outils options (menu "Affichage", "Barre d'outils options").

Mode de rendu

Il est possible de basculer entre les modes de rendu "Normal" et "Avancé". Le logiciel démarre automatiquement en mode "Avancé" si votre carte graphique l'autorise. Cependant il peut être utile de basculer dans le mode normal si vous trouvez que le rendu est trop lent. Un mode filaire est également disponible si vous avez un grand nombre d'appareils.

Ombres

Il est possible de désactiver l'affichage des ombres dans votre scène. Cette option est très utile pour les utilisateurs ne possédant pas de carte graphique performante, ceci afin de fluidifier le rendu.



3.2.Résolution

Résolution

Il est possible de choisir entre 5 résolutions différentes pour afficher la vue 3D, qui correspondent à autant de qualités d'image différentes. Cette option permet ainsi d'adapter le raffinement de l'image aux capacités de votre carte graphique. Si la fréquence d'affichage devient trop lente, il convient de descendre la résolution d'un cran afin de conserver une fluidité correcte.



3.3.Caméras

Caméras

Caméras

Les mouvements de caméra s'effectuent avec la souris (voir l'affectation des boutons du menu "Options") sous réserve que l'option "Déplacer" du menu "Caméra" soit bien cochée (* pour le raccourci clavier) Il est possible d'accéder aux positions de caméra courantes (vue de de face, dessus, dessous,) via la barre d'outils "Affichage", le menu "Caméra" ou encore les touches 1 à 5.

Caméras persos

En plus des positions de caméra courantes, il est possible de mémoriser jusqu'à 4 positions de caméra personnalisées, en sauvegardant votre position courante depuis le menu caméra. Il est alors possible de revenir à ces positions personnalisées depuis le menu "Caméra" ou encore via les touches 6 à 9.

Rotation automatique

Une option de rotation automatique de la caméra est disponible depuis le menu "Caméra" (coche rotation automatique) ou la touche 0.

Capture d'écran



3.4.Niveaux DMX

Niveaux DMX

Une visualisation des entrées DMX est disponible depuis la barre d'outils "standard". Il est ainsi possible de vérifier la communication avec le contrôleur DMX.

040	unit	vers :	1 0	MKu	nive	152	DM	ti un	ivers	13	DM	univ	ers -	4																	
50	188			122			16.			191				\$7	190			122			15			181				200	162		
81	21	31	40	.51	80	21	300	31	381	111	121	121	340	151	181	371	.181	191	201	211	221	221	241	251	281	221	281	291	301	381	31
127			15			191				121	247			127			16			191				77	136			127			14
3311	241	351	261	281	.281	291	401	411	421	401	441	451	401	421	401	491	501	510	5211	6311	541	.5511	.561	5711	581	591	101	451	,621	631	.0
		191				79	114			127	-		15			191	_							10				50			
-		80.		.041	701	210	720	780	240	750	280	m	280	290	10011		.821	.881		.880		881		.990	901	-	.921	.981		991	
eri,	981	991	1001	1011	1001	1001	104	1061	108	102	1081	109	110	110	112	1121	114	118	1180	1121	1181	1191	1201	121	122	129	124	128	128	1271	12
29	130	128	1321	1331	134	1381	1281	1381	1381	129	140	148	142	142	146	140	140	142	140	1481	150	158	152	153	154	198	158	1571	158	159	18
-	182	163	104	105	1081	1821	1081	1091	1701	178	172	173	174	175	176	178	1781	178	1021	1881	1821	1821	194	105	100	180	100	100	1981	192	15
						T_{i}^{*}					122													72					100		
1920	198	198	198	1971	1981	1081	2001	2081	2021	200	204	2051	208	2071	2081	209	2101	2181	2121	2130	214	235	2181	2101	2181	2191	220	228	222	2231	22
						-				7.					200			-										72			
-	100	100	40%	100	200	100	200	100		1.00	100				~	290	2940	294	-	190	290	296	290	~	190	2011	206	-08	-298		1
157	258	258	268	268	2621	263	264	295	2981	287	298	259	270	278	272	273	274	275	278	278	2781	279	290	288	292	293	294	295	298	287	2
m	2980	291	292	293	294	298	2981	200	298	298	3081	301	302	303	304	305	2081	302	2081	2091	2181	218	312	312	294	315	310	3170	2181	318	2
	222	2230	224	228	2281	2221	2281	2291	2381	228	332	228	234	228	238	2281	2281	2281	-	-	-	-	244		-	-	248	240	-	288	2
_						_	_						_		_	_	_								_		_		_		
-	-	-	-	-	~		-	-	-	_	-	~	~	-	~	-	-	-	~	-	-	-		-	-	· •	-	_	-	-	7
nei,	208	387	200	209	2981	298	3921	393	294	395	398	298	298	299	400	401	402	403	-54	405	-101	412	408	409	4100	418	412	413	418	415	4
un.	418	4180	428	-1211	-122	-1231	-04	-05	-08	422	408	428	408	431	402	433	-134	415	-081	4121	-08	-08	-	442	40	40		445	-	482	+
w)	-100	-011	-102	-152	-154	-108	-	-	-	-100	-100	-01	412	403	-04	-05	-	-102	-	-	4781	478	472	473	424	475	478	472	-	-	

3.5.Patch des univers

Patch des univers

S'il n'est pas piloté par un autre logiciel, le logiciel 3D peut recevoir, sur chacun des 4 univers DMX, un protocole différent (Art-Net...). C'est alors à l'utilisateur de patcher chaque univers à l'aide de la boîte de dialogue appropriée. Elle est disponible depuis la barre d'outils standard.

Universes patch Auto-selection				×
44.944	DMX universe	1	SIUDI 8A (252353) / Univ. 2	•
Altive	DMX universe	2	SIUDI 8A (252353) / Univ. 1	•
SIUDI 8A	DMX universe	3		•
	DMX universe	4		•
Show this dialog at startup			ОК	Cancel

3.6.Enregistreur de vidéos

Enregistreur de vidéo

Il est possible de créer vos propre vidéos grâce à l'enregistreur accessible depuis le menu "Caméra" ou la barre d'outils du même nom.

Le premier onglet vous permet d'enregistrer des positions de caméras entre lesquelles vous pouvez fixer un temps d'attente et un temps de fondu. Ces positions peuvent être ajoutées ou supprimées à volonté à l'aide des 2 boutons du même nom. Il est alors possible de visionner le chemin de caméra ainsi défini à l'aide du bouton de lecture en sélectionnant ou non l'option "en boucle".

L'enregistrement de la vidéo ne peut se faire qu'après avoir défini un fichier de destination et réglé la qualité de compression de la vidéo. Il suffit alors, pour démarrer l'enregistrement, de presser la touche "enregistrer". L'enregistrement s'arrête, soit en appuyant sur le bouton "Stop", soit lorsque la caméra a terminé son parcours si l'option "en boucle" n'est pas sélectionnée.

Les positions de caméra sont enregistrées dans le fichier de votre scène. Il est toutefois possible de repartir d'une liste vierge grâce au bouton "Nouveau". Il est également possible d'ajouter du son à votre vidéo en cochant la case du même nom. Le son de la vidéo sera alors celui joué pendant l'enregistrement (via Media Player par exemple). Il faudra toutefois prendre garde à configurer correctement les propriétés d'enregistrement de windows.

Camera	Wait time	Fade time	
Camera 1	00:00	04:00	
Camera 2	01:00	02:00	~
Camera A	01:00	02:00	
Camera 5	00+00	02:00	Wait time
Camera 6	02:00	02:00	
Camera 7	00:00	02:00	
			Fade time
			04s00
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

Le second onglet permet soit de visionner la vidéo que vous avez créée, soit d'enregistrer des mouvements de caméras libres.

La touche "Lecture" permet de démarrer la lecture de la vidéo sélectionnée.

Movie recorder			8
Movie recorder	🖼 Video		7
			Ø
Video			1
Sound (Quality of compression	Destination file	,
		ОК	Cancel

4.Mode construction

Mode construction

Ce chapitre présente le second mode de fonctionnement du logiciel, le Mode construction, qui est dédié à la construction de votre scène. L'écran y est divisé et contient la vue 3D de la scène ainsi que la boîte de dialogue de "Propriétés des objets" et 2 vues 2D.

4.1.Vues 2D

Vues 2D

Placement des vues

Comme mentionné précédemment, le Mode construction est reconnaissable à son écran splitté qui contient la vue 3D de la scène ainsi que la boîte de dialogue de "Propriétés des objets" et 2 vues 2D.

t [×] ⊥ t ²	¥ 2	Ť?	

Options de la grille

2D views properties	×
Background color	
Grid properties	
🔽 Draw grid	
Grid color	
Horizontal	1.00 🗘 🗘
Vertical	1.00 🗘 🗘
Grid style	Solid 💌
Magnetic	
ОК	Cancel

4.2. Taille et couleur de la scène

Taille et couleur de la scène

Les dimensions et la couleur de la scène peuvent être définies dans cette boîte de dialogue accessible depuis le menu "Scène" ou la barre d'outils standard.

Couleur & Textures

La couleur et la texture de chaque mur peuvent être modifiées indépendamment ou non en prenant garde de sélectionner le mur sur lequel on désire travailler dans la liste déroulante.

Il faut désélectionner l'option "Pas de texture" pour pouvoir affecter une texture aux plans de la scène. Il suffit alors de sélectionner l'image à appliquer grâce à l'explorateur prévu à cet effet. Il est également possible de fixer le nombre de répétitions de l'image en hauteur et en largeur sur chaque plan par l'intermédiaire des contrôles "Répétition de texture (X)" et "Répétition de texture (Y)".

Unités de mesure

Colors and Textures	Size
	Width :
	20.00 🗘 🗘
No walls	Height :
No texture	6.00 🗘 🗘
Texture repetition (X)	Depth :
Texture repetition (Y)	Units Meters O Feet

4.3.Ajout d'objets

Ajout d'objets

Le logiciel offre la possibilité d'insérer des objets dans la scène à partir d'une librairie. On y retrouve de la structure, du mobilier, du matériel de son... Nous pouvons à tout moment ajouter ou enlever certains objets de notre scène. Pour accéder à cette librairie, il suffit d'ouvrir la fenêtre suivante en cliquant sur le bouton "Ajouter" de la barre d'outils "Paramètres" :



La liste de gauche présente les objets disponibles dans la librairie. Lorsqu'un objet est sélectionné dans la liste de gauche, il est automatiquement affiché dans la fenêtre de visualisation. Ainsi, nous pouvons avoir un aperçu de notre objet avant de l'insérer en cliquant sur le bouton "Sélectionner".

Tous les objets disponibles avec le logiciel sont placés dans la librairie. Il vous est toutefois possible d'utiliser vos propres objets s'ils sont au format "X". Préférez des objets relativement simples car il s'agit d'une application "temps-réel" et des objets trop lourds ou mal adaptés peuvent ralentir sensiblement l'application.

Si vous désirez insérer des objets provenant d'un autre endroit que la librairie, le logiciel vous demandra si vous voulez les copier dans la librairie car cela permet de conserver tous les objets dans un même endroit, ce qui est pratique pour passer d'une machine à une autre.



4.4.Ajout de projecteurs

Ajout de projecteurs

De même que pour les objets, le logiciel offre la possibilité d'insérer des appareils dans la scène à partir d'une librairie, en cliquant sur le bouton "Nouveaux Projecteurs" de la barre d'outils "Paramètres", "Standard" ou du menu "Scène". La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

set the listures from 1			Pal	tch																								10	1.01	130	10.	40	66
ScanLibrary Suille 200	6		1	DM	CC us	dive:	se	1 [onto	univ	erse	2	CPEX	univ	tr ist	3	DMS	unit	rer se		2												
a 🛄 _generic		1	۰.				8.84	c 28	0+ V1	- 18	11		_		-	14		_		-	c 18	1+ W	- 14	12				28	17				inc.
- Color changer			De V	1.14	1.2				20	4				1.01	C 25	H M		(1 ⁻				52	53	54	65	55	67	59	59	60		82 Ø	
decoupe			85	88	47		88	79	21	72	73	74	76	78	77	78	79	10	=	82	82	84	85	88	87	==	89	90	81	42	82		
- B later			97		99	100		-			101	-04		-	12		111	112	113	114	115	118	117	118	119	129	121	122	123	124	125	26 12	17
moving head			129	130	131	132	132	134	135	138	127	138	139	140	148	140	140	144	145	140	147	140	149	150	155	152	153	154	155	156	167	50 17	59
E par 36 E par 56			181	182	183	184	186	108	187	186	184	170	171	172	172	174	176	178	177	128	179	180	181	182	182	104	105	108	187	100	188	100 10	41
E par 64			140	194	195	198	187	198	199	200	201	292	200	294	205	208	297	200	209	210	211	212	210	214	215	218	217	218	219	220	229 7	22 22	22
g rgby + color			225	226	237	229	229	230	201	232	233	234	235	228	237	228	239	240	241	242	240	244	246	348	247	248	249	250	251	242	263 2	54 27	55
Scamer			287	258	200	280	281	242	283	284	285	288	287	284	289	279	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	383	294	215 2		17
e 💶 _veried			299	290	291	292	290	294	296	296	297	290	299	300	301	302	383	304	105	306	307	304	309	310	211	312	313	314	315	218	317 7	196 27	19
abstract		×	325	322	222	324	125	328	227	229	329	200	221	302	233	224	205	228	207	228	229	240	341	342	240	344	345	346	347	340	348 2	150 31	
Name:	SPOT 575		363	354	385	268	387	268	368	380	361	382	363	354	385	388	387	288	388	270	371	172	273	374	276	278	277	278	379	380	381 2	HZ 31	
MAT I INCOMENT	Universi I	-	365	308	267	200	209	390	291	292	290	294	395	396	247	290	399	400	401	412	400	414	405	408	417	408	419	410	411	412	412 4	-	15
and DMI channels			417	410	419	425	-	422	402	424	425	-01	417	428	429	400	401	412	402	404	415	408	417	408	409	440	441	442	40	444	+11		
TR Devi Darver	50	-	40	-		413	-	-	454	-	40	-	-			403		-	-	-	-	-	-	470	e1	472	671	-	474	478	477	C2 4	-
winder of rotol/est	1		1	-	-	-	-	-	-					-			-			-	400	400	-	600	400		A14	506	807		-		
		901X []	1.00	1.00	-	-	-	-	- C	-	-	~	-		-		-		-	-	-	~~~	-	-			~	-	-	~		100 01	

Il suffit alors de sélectionner un type d'appareil dans l'arborescence et de le placer à l'adresse désirée par glisser/déposer ou en cliquant le bouton "Patch" après avoir déterminer l'univers DMX, l'adresse de départ et le nombre d'appareils à insérer.

Il est également possible, depuis la barre d'outils ou depuis le menu (clic droit sur un projecteur) de : - copier/coller un ou plusieurs appareils

- dupliquer un ou plusieurs appareils (idem copier/coller avec boîte de dialogue pour le nombre d'appareils et le positionnement matrice)

- renommer un appareil
- supprimer un ou plusieurs appareils

Chaque opération peut être annulée ou rétablie grâce aux boutons du même nom.

La sélection des projecteurs insérés se fait par un clic gauche de la souris ou par un rectangle de sélection. Il est alors possible de déplacer les appareils sélectionnés en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Pour changer d'univers, il suffit de pointer avec le curseur de la souris sur l'onglet correspondant tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Lorsqu'il est piloté par un autre logiciel, le logiciel 3D peut recevoir le patch des appareils insérés ou modifiés par le logiciel en question. Deux modes de fonctionnement sont alors permis :

 Le mode "automatique", insérera automatiquement tous les appareils présents dans le patch du contrôleur et supprimera tous ceux présents dans la 3D et non dans le contrôleur. Toute modification "manuelle" du patch dans la 3D devient alors inutile puisque les modifications seront perdues au moindre changement du patch du contrôleur.

· Le mode "manuel", permet à l'utilisateur de patcher ou non les appareils présents dans le contrôleur et d'insérer des appareils dans la 3D non existants dans le contrôleur (permet par exemple d'adresser plusieurs appareils à la même adresse).



Cette fenêtre n'a lieu d'être utilisée qu'en mode "manuel" sous peine de perdre toutes les modifications apportées comme vu précédemment. La liste d'appareils à gauche représente les projecteurs qu'envoie le logiciel. Les projecteurs oranges sont des appareils que le logiciel envoie et qui sont déjà insérés, les bleus sont ceux présents uniquement dans la 3D. L'utilisateur est libre de choisir les projecteurs qu'il désire insérer en les sélectionnant (coche) ou non dans la liste. Il ne reste alors qu'à cliquer sur le bouton "Patch" pour ajouter les appareils souhaités.

Les trois coches en bas à gauche permettent de choisir le mode de fonctionnement ainsi que deux options d'affichage. Nous avons ainsi de haut en bas :

 La possibilité d'afficher seulement les projecteurs présents dans le contrôleur et manquant dans la 3D ou bien la totalité du patch. Les appareils en orange dans la liste sont alors ceux déjà présents dans la 3D.

· Le choix du mode de patch "automatique" ou "manuel".

· La possibilité d'afficher ou non le Pop-Up d'avertissement de modification du patch.

Les fonctions de la barre d'outils sont identiques à celles vues précédemment.

Sent Brary Sundi	2006		Pal	pr-	CC 10	nive	rse	1	DMER	univ	erse	21	CPE	unit	-	.3	DHO	Currie	verse									5	0	130	10	-	
D Lbrary type	@ Address	() Universe	1				1.44	0.21	0+1/	1-14	n.1	-		-	-	14		-		1.01	c 11	1+ W	1.40	12	-	-	-	38	17	-			MAR.
MAC 250+ V1 - MH	11170	1	De V	- 14	4.2				20	4				14	C 25	04 V	1.34	.4				54	53	54	68	55	67	58	59	60	==	62	63
NAC 250+ VI	_ d430	db	85		47		85	79	n	72	73	74	78	78	77	78	79	80	=	82	82	84	85	88	87	==	19	90	81	42	82	84	95
- 194C 250+ VI		dD.	97	-	90	100		-			101	-04		-	12		111	112	113	114	115	118	117	118	119	129	121	122	123	124	125	126	127
L BANC 510+ V1	- <40.523	(D)	129	130	131	132	133	134	105	138	127	130	139	140	141	140	140	144	145	140	147	140	149	150	151	152	153	154	155	156	157	150	199
			181	182	183	194	186	108	187	188	186	170	171	172	172	174	176	178	177	178	179	180	181	182	182	104	105	108	187	188	188	190	191
			140	194	195	198	167	198	199	200	201	292	200	294	205	208	207	200	209	210	211	212	213	214	215	218	217	218	219	220	221	122	222 2
			225	226	237	229	229	230	201	232	233	234	235	228	237	228	239	240	241	242	240	244	246	348	247	248	349	250	251	242	263	254	268
			217	250	219	280	281	242	283	284	285	288	287	284	200	279	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	201	282	283	284	215	208	267
			209	290	291	292	293	294	295	296	297	290	299	300	201	302	383	394	105	306	307	204	309	310	211	312	313	314	315	218	317	216	219
			325	323	222	324	325	328	227	329	329	200	321	302	233	394	305	338	207	238	329	340	341	342	240	244	245	346	347	340	340	350	261
			363	354	385	268	367	258	388	380	361	382	363	354	385	388	387	388	388	270	371	172	273	374	275	378	377	278	379	380	381	382	343
			365	388	267	200	209	390	291	292	393	294	296	396	297	298	399	400	401	412	400	424	405	401	417	400	419	410	411	412	413	414	415
Show only new futur	e C		417	410	419	422	-01	422	423	424	425	-01	427	428	-03	400	401	412	403	404	405	408	417	408	409	40	-++1	442	40	444	46	440	417
Get the patch autom	tically from the	controller	40	40	451	452	453	454	455	415	457	-61	455	-	411	402	40	484	465	415	467	-01	415	479	471	472	473	474	475	478	477	478	475
Show a popup windo	is for all change	6	411	402	400	404	415	400	417	410	409	400	411	492	482	404	445	495	407	492	400	600	501	602	500	504	605	506	507	5210	509	610	511
	1011																										-	-		-			

4.5.Editeur d'objets simples

Editeur d'objets simples

Ce nouvel outil vous permet de créer vos propres objets et de les ré-utiliser plus tard :

Select an object	
📀 Cube	
◯ Sphere	
OCylinder	
Custom	
Size	Rotation Save
Width : 1.00	Textures
Height : 1.00	No texture
Depth : 1.00	

Vous pouvez créer 4 types d'objets différents :

- · Cube
- \cdot Sphère
- \cdot Cylindre
- · Personnalisé

Vous pouvez en modifier les dimensions et ensuite les sauver au format X de Microsoft. L'option "Plat" permet de donner une dimension de 2 cm en hauteur. Vous pourrez ainsi créer rapidement un écran de forme circulaire ou rectangulaire et le réutiliser sans limite dans vos scènes futures.

L'utilitaire d'objets personnalisés vous permettra ce créer facilement vos propres objets 3D en définisant une forme 2D à laquelle vous fixerez une épaisseur, pratique pour construire des formes relativement simples non disponibles dans la librairie.

Les objets ainsi créés sont centrés en (0;0) et ne peuvent excéder une largeur de 1 mètre (coordonnées comprises entre -0.5 et 0.5 mètres). Il convient donc de changer leur taille après insertion dans votre scène 3D si nécessaire.

Textures



4.6. Propriétés des objets

Propriétés des objets

Déplacement d'objets ou de projecteurs

Paramètres		Settings	
2 Section			• Positions wizard
Y 36.03	dy O	CLine	Radius
A 30.03 V V		💿 Circle	- <u>^</u>
Y 1.77 🗘 🗘	dY 0 🗘 🛟	◯ Square	10.00
			û
Z 51.00 🗘 🗘	dz 0 🗘 🐼	Matrix	
		36	

Modification de la taille et de la couleur des objets

La modification de la taille et de la couleur des objets se fait respectivement à partir des onglets "Taille" et "Couleur". Il est possible de modifier l'indice de transparence d'un objet 3D, ceci afin de créer une vitre ou une fenêtre par exemple...

Paramètres 👱 🍙 🍘	Paramètres 👱 🍙 🏟
Width : 2.00 100 %	N° 9 V Transparency
Height : 1.12 100 %	
Depth : 1.12 100 %	Default misc1.jpg

Liste des projecteurs

La liste des projecteurs se trouve dans l'onglet du même nom de la boîte de dialogue de "Propriétés des objets". On y retrouve tous les projecteurs de la scène qu'il est possible de classer dans des dossiers par simple glisser/déposer. L'ajout de dossiers se fait par le bouton du même nom de la barre d'outils. Les flèches haut et bas de la barre d'outil permettent de remonter ou descendre dans l'arborescence.

Renommer un projecteur se fait en double-cliquant sur le nom du projecteur. De même, il est possible de modifier le calque d'un projecteur depuis cette liste en double-cliquant dans la case qui lui est consacrée. Une liste déroulante apparaît alors pour présenter l'éventail de choix.

Note : Il est possible de choisir d'afficher ou non chaque colonne dans la liste des objets, appareils ou calques par un simple clic droit dans l'entête de la colonne.

On retrouve dans la liste des informations purement indicatives comme la librairie ou l'adresse du projecteur, et d'autres comme la gélatine, l'effet frost ou l'inversion Pan/Tilt qu'il est possible de paramétrer.

Les 4 dernières colonnes sont ainsi dédiées à :

- La couleur de gélatine (peut être modifiée en cliquant dans le rectangle de couleur)
- L'effet frost (un effet frost peut être ajouté sur chaque appareil)
- L'inversion du Pan
- L'inversion du Tilt

Il est également possible de paramétrer la vitesse de parcours de l'amplitude pan ou tilt. Tous ces paramètres peuvent être affectés individuellement ou par multiselection. On peut ainsi fixer une couleur de gélatine à un groupe de projecteurs en le sélectionnant puis en affectant la couleur désirée à l'un des appareils sélectionnés.

Nom 🖉	@ Adresse	Type de projecteur	i Calque	W Vitesse P	VResse T	00±1
MAC 250+ V1 - M4						
A MAC 250+ V1 - M4.1	<1-13> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fatures	02s50 02s	01:50 0 0	
🕣 🔮 MAC 250+ V1 - M4.2	<14-26> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fotures	02:50 02:50	01:50 0 0	
🔁 👮 MAC 250+ V1 - M4.3	<27-39> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Futures	02:50 000	01:50 0 0	
AC 250+ V1 - M4.4	<40-52> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fixtures	02:50 000	01:50 0 0	

Dupliquer des objets

La fonction "Dupliquer", accessible depuis la barre d'outils, permet d'insérer et de positionner rapidement un ou plusieurs objets. Imaginons par exemple que vous ayez agancé un ensemble d'éléments de structure en cercle. Vous souhaitez réaliser la même configuration 4 mètres plus à gauche... Que faire ? Vous gardez la possibilité de réinsérer tous les objets puis de les déplacer les uns par rapport aux autres afin d'obtenir le même agencement. Cependant, vous pouvez sélectionner votre premier groupe d'objet (nous l'appellerons "cercle1") et cliquer sur le bouton "Dupliquer" de la barre d'outil "Liste". La fenêtre suivante apparaît alors.

X: 0.00 Y: 0.00 Z: 0.00	'ou sho	uld specify	an offset f	or new dup	licated obj	jects' posit	ion
	X: [0.00	Y:	0.00	Z: [0.00	

Liste des objets

La liste des objets se trouve dans l'onglet du même nom de la boîte de dialogue de "Propriétés des objets". On y retrouve tous les objets de la scène qu'il est possible de classer dans des dossiers par simple glisser/déposer. L'ajout de dossiers se fait par le bouton du même nom de la barre d'outils. Les flèches haut et bas de la barre d'outil permettent de remonter ou descendre dans l'arborescence.

Renommer un objet se fait en double-cliquant sur le nom de l'objet. De même, il est possible de modifier le calque d'un objet depuis cette liste en double-cliquant dans la case qui lui est consacrée. Une liste déroulante apparaît alors pour présenter l'éventail de choix.

Note : Il est possible de choisir d'afficher ou non chaque colonne dans la liste des objets, appareils ou calques par un simple clic droit dans l'entête de la colonne.

Une dernière opération possible consiste à sauvegarder un objet dans son état actuel. Ainsi, si vous modifiez la taille, la couleur ou encore les textures d'un objet, vous pouvez en sauvegarder une copie. Il est alors possible de réutiliser cet objet ainsi modifié, directement. Cette opération s'effectue en cliquant sur le bouton "Enregistrer" de la barre d'outils après avoir sélectionner un objet dans la liste.



4.7.Calques

Calques

A la manière de logiciels de retouche d'images, le logiciel fonctionne avec des calques. Chaque objet ou projecteur de la scène 3D fait partie d'un calque. Par défaut, les objets insérés sont placés dans le calque "Objects" et les projecteurs dans le calque "Fixtures". Cependant, l'utilisateur pourra créer de nouveaux calques et affecter n'importe quel objet ou appareil à n'importe quel calque par simple glisser/déposer.

Les propriétés des calques vont ainsi définir le comportement des objets contenus. Ces propriétés sont les suivantes :

 \cdot La couleur : Il est possible de définir une couleur pour chaque calque. Tous les objets du calque prendront cette couleur dans les vues 2D.

 \cdot La visibilité : On peut rendre chaque calque visible ou non et ainsi visualiser ou non les objets de ce calque dans les vues 2D et 3D.

• Le verrouillage : Il est également possible de verrouiller un calque de sorte qu'on ne puisse plus modifier la position des objets du calque. Les objets contenus dans un calque verrouillé sont de couleur verte lorsqu'ils sont sélectionnés, et non plus rouge comme lors d'une sélection classique, ceci pour les différencier plus facilement pendant la construction de la scène.

· Le groupage : Cette dernière propriété peut s'avérer fort utile lorsqu'on doit manipuler plusieurs objets ensemble. En effet, grouper un claque va permettre de manipuler tous les objets du calque comme un seul et même objet.

<u>Un exemple d'application :</u> après avoir fixer des projecteurs sur une structure, placez la structure et les projecteurs dans un calque commun et groupez-le. La sélection d'un des appareils ou de la structure impliquera la sélection de tout le groupe. Il devient alors très aisé de modifier la position du groupe

d'objets. De même, une rotation du goupe d'objets se fera par rapport au centre du groupe et non plus par rapport au centre de chaque objet, ce qui est très pratique pour incliner toute la structure.

Note : Une fois groupé, il est impossible d'ajouter un nouvel objet à un calque. De même, on ne peut retirer un objet du groupe. Il faut nécessairement dégrouper le calque pour pouvoir effectuer l'une de ces opérations.

Ces propriétés sont modifiables dans la liste de calques se trouvant dans l'onglet du même nom de la boîte de dialogue de "Propriétés des objets".

Listing	🤟 🔷 🎁 🤸 🖡	1
Objects 💂 Fixtures 🏐 Layers		
Name	(2)	a 🗿
🕣 🦏 Scene		
🛨 🦏 Truss		
🛨 👘 Drapes		9
🛃 🦏 Tubes		
📃 🦏 Instrus		
— 🎧 Synthesizer1		
🖵 🎧 Drums1		
🛃 🧊 Fixtures		

5.Annexe

Ce chapitre reprend la description de tous les menus, barres d'outils et raccourcis clavier du logiciel. La dernière section concerne la résolution des problèmes et présente les points que vous pouvez vérifier en cas de message d'erreur.

5.1.Menus

Menus

Récapitulatif des fonctions accessibles depuis les menus (de haut en bas)

- · Créer une nouvelle scène 3D
- · Ouvrir une scène 3D
- · Enregistrer la scène 3D
- · Enregistrer la scène 3D sous un autre nom
- · Importer une scène 3D
- · Exporter une scène 3D
- · Imprimer
- · Aperçu avant impression
- · Propriétés d'impression
- \cdot Passer en Mode construction
- · Passer en Mode visualisation
- · Ouvrir la boîte de dialogue de configuration de la scène
- · Ouvrir l'éditeur d'objets simples
- · Insérer de nouveaux projecteurs
- · Quitter



- \cdot Vue de face
- \cdot Vue de droite
- · Vue de gauche
- \cdot Vue de dessus
- · Vue de derrière
- · Déplacer la caméra
- · Rotation automatique
- · Effectuer une capture d'écran
- · Ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement de vidéo
- · Enregistrer une nouvelle caméra perso
- · Supprimer la caméra perso sélectionnée
- · Caméra perso 1
- · Caméra perso 2
- · Caméra perso 3
- · Caméra perso 4



- · Option toujours visible
- · Masquer/Rétablir les 2 zones basses du mode construction
- · Masquer/Rétablir les 2 zones droites du mode construction
- · Afficher la barre d'outils standard
- · Afficher la barre d'outils caméra
- \cdot Afficher la barre d'outils options
- · Afficher la barre d'outils zoom
- · Afficher la barre d'outils affichage
- · Afficher la barre d'outils souris



- · Option de sauvegarde automatique
- · Activer/Désactiver le son de la vidéo jouée dans la scène 3D
- · Ouvrir la boîte de dialogue d'affectation des boutons
- · Modifier la résolution d'affichage
- · Modifier le mode de rendu
- · Activer/Désactiver les ombres



- · Choix de la langue...
- \cdot Ouvrir la boîte de dialogue à propos de....
- · Ouvrir l'aide



5.2.Barres d'outils

Toolbars summary (left to right)

Barre d'outils standard

- · Créer une nouvelle scène 3D
- · Ouvrir une scène 3D
- · Enregistrer la scène 3D
- · Option toujours visible
- \cdot Passer en Mode construction
- · Passer en Mode visualisation
- · Insérer de nouveaux projecteurs
- · Visualiser les niveaux DMX
- \cdot Ouvrir le patch des univers DMX
- · Ouvrir la boîte de dialogue de configuration de la scène
- · Ouvrir l'éditeur d'objets simples
- · Annuler
- · Rétablir



Barre d'outils options

- · Régler l'intensité de la lumière ambiante
- · Régler l'atténuation des faisceaux

- · Changer le mode de rendu avancé/classique
- · Activer/Désactiver le rendu filaire
- · Activer/Désactiver les ombres



Barre d'outils caméra

- · Ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement de vidéo
- · Effectuer une capture d'écran



Barre d'outils zoom

- · Menu zoom (permet d'affecter une des actions zoom du menu sur le bouton gauche de la souris)
- · Remplir l'écran
- · Zoom moins
- · Curseur
- · Zoom plus



5.3.Raccourcis

Liste des différents raccourcis clavier:

- 0 Rotation automatique
- 1 Vue de face
- 2 Vue de droite
- 3 Vue de gauche
- 4 Vue de dessus
- 5 Vue de derrière
- 6 Caméra perso 1
- 7 Caméra perso 2
- 8 Caméra perso 3
- 9 Caméra perso 4
- * Déplacer caméra

Echap Quitter l'application

Suppr Supprimer les objets, appareils ou calques sélectionnés Ctrl+'N' Créer une nouvelle scène 3D Ctrl+'O' Ouvrir une scène 3D Ctrl+'Z' Annuler Ctrl+'Y' Rétablir

Objects selection	Left button	~	
Objects moving (Z-axis)	Wheel button		
Camera moving	Right button		
Camera rotation	Left button		
Zoom	Mouse wheel		
Ambient lighting	Up/Down arrows		37
Light beam	Left/Right arrows		
Rendering mode	F2		13
Shadows	F3		
Objects moving (horizontally)	Left/Right arrows	-	
Objects moving (vertically)	Up/Down arrows		
Objects moving on specified axis X	x		
Objects moving on specified axis Y	Y	Default	
Objects moving on specified axis Z	z		
Help	F1	OK C	ancel

5.4.Dépannage

Voici une liste de points à vérifier en cas de problème avec le logiciel

· Vérifiez que vous avez bien installé une version de DirectX supérieure ou égale à DirectX 9.b.

· Vérifiez que vous avez correctement installé les drivers de votre carte graphique.

 \cdot Sous windows XP, vous pouvez vérifier que l'accélération matérielle de votre carte graphique est bien au maximum en regardant dans :

- Propriétés / Paramètres / Avancé / Dépannage

- Vérifiez que le fader est bien positionné sur "Accélération matérielle Complète"

. Si DirectX est correctement installé, tappez "DXDIAG" dans la rubrique "Exécuter..." du menu "Démarrer". Dans l'onglet "Affichage" de la boîte de dialogue, vérifiez que les fonctionnalités DirectX suivantes sont biens activées :

- Accélération DirectDraw
- Accélération Direct3D