

Magic 3D Easy View

I Preface

II Первые шаги

- 1. Сцены 3D 2
- 2. Ваша первая со

III Режим пол⬁з

- 1. Опции воспрос
- 2. Разрешение 11
- 3. Камеры 13
- 4. Уровни DMX 14
- 5. Обновления по
- 6. Запсиь видео

IV Режим конст

- 1. Двухмерные во
- 2. Размер и цвет с
- 3. Вставка объео
- 4. Вставка прибо
- 5. Редактор прос
- 6. Настройки обо
- 7. Слои 34

V Приложение

- 1. Меню 38
- 2. Панели инстро
- 3. Горячие клаво
- 4. Устранение но

I Preface

Preface

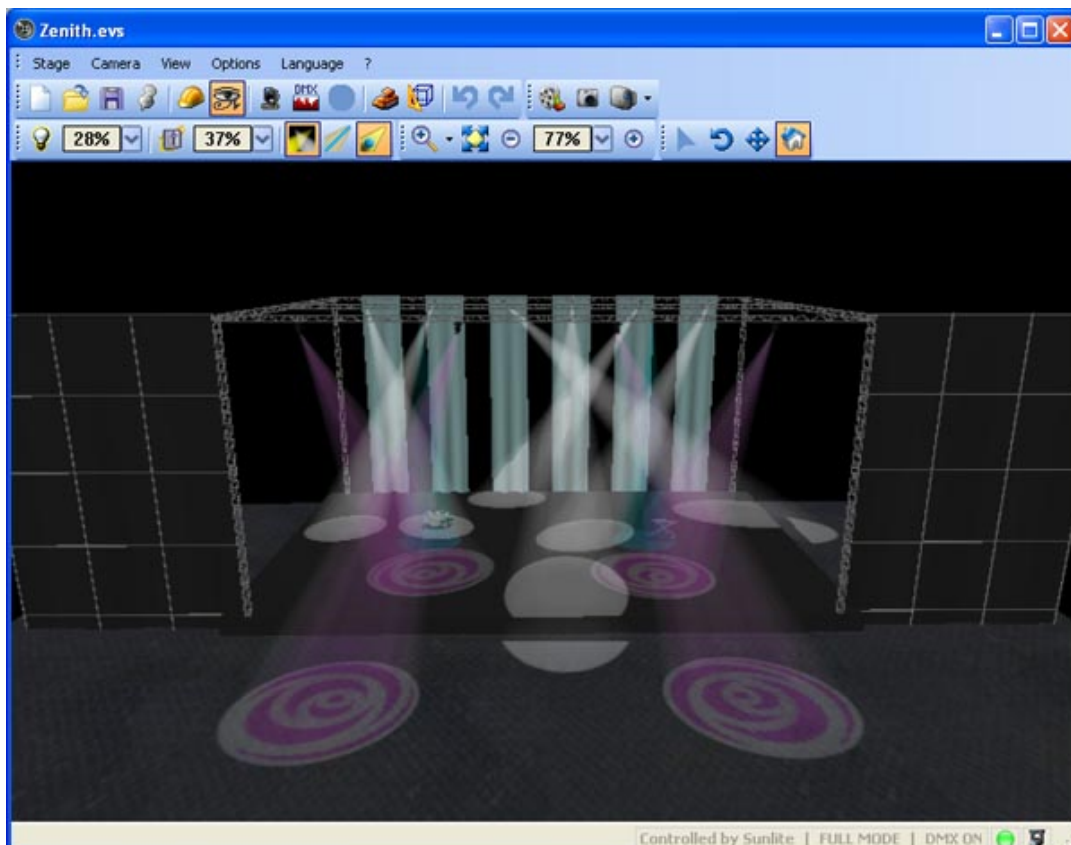
Our visualizer provides a real-time 3D rendering of your stage. It allows you to preview light movement, colors, and every other effect available in robotic/intelligent lighting (iris, strobe, dimmer, shutter, etc). Light beams from conventional lighting (PAR) can be visualized as well.

It is also possible to insert objects to customize your stage, such as trusses, furniture, etc. from our own libraries of objects, or to import objects from other CAD software. With a little practice, you will be able to reconstruct stages and venues in a very realistic way.

Note: The most accurate 3D representations come from carefully created profiles/libraries of lighting fixtures.

The 3D visualizer includes different “modes”, each receiving the DMX signal from a different source (software, console/desk, network, etc). The software is capable of visualizing up to 4 DMX universes simultaneously.

The patching for the fixtures within the 3D visualizer can be done automatically if it is linked to a software controller. If this is not the case, fixture patching must be done manually. Entire DMX universes follow the same rule. Moreover, you can separate DMX universes within the visualizer, i.e. Universe 1 linked to a USB/DMX-IN interface, while Universe 2 linked to Art-Net protocol.



ервые шаги

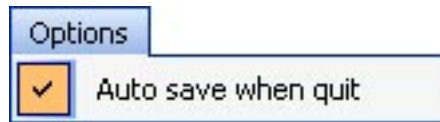
Первые шаги

Данный разделзнакомит Вас сосновами,позволяющиминачатьиспользовать 3D Visualizer. Он содержитописанниефайлов,используемыхприсохранениипроекта ипервые шагисозданиятрехмернойсцены.

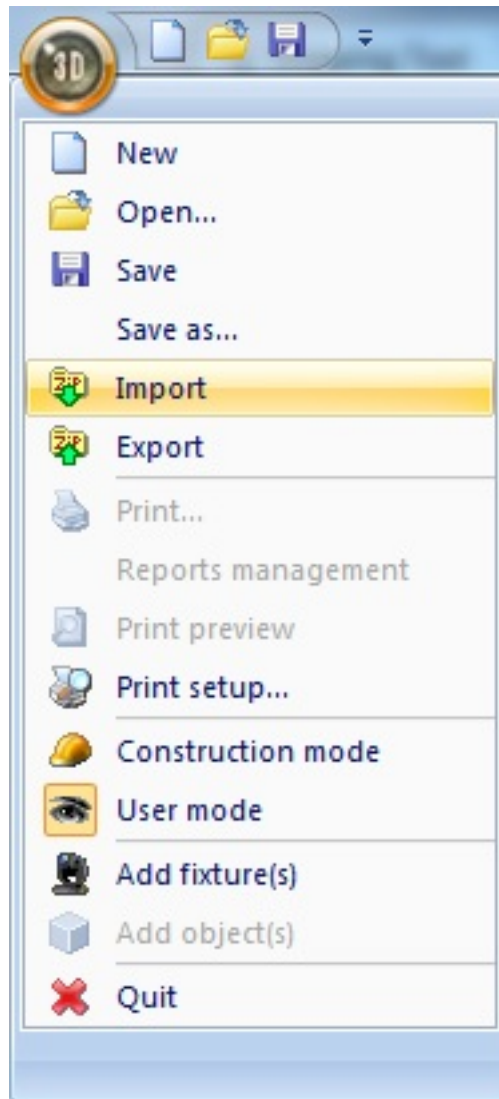
1. Сцены 3D

Сцены 3D

Трехмерныесценысохраняются вформате ‛evs“,имогутоткрываться исохранятьсянеограниченно.Размерностисцен,вставленныеобъекты исветовыеустановкитакжесохраняются вэтом файле.



Также
возможно
импортироват&
ь или
экспортирова&
ть трехмерные
сцены в и из zip.
файлов с
помощью
кнопок
"Импортироват&
ь/Экспортиров&#
ать" в меню
"Сцена" .Сохрани
те трехмерную
сцену, включая
все
необходимые
файлы (файлы X, BMP
или JPG для
текстур...), а зат
ем откройте их
снова на
другом
компьютере,,
который не
содержит
таких же
объектов.



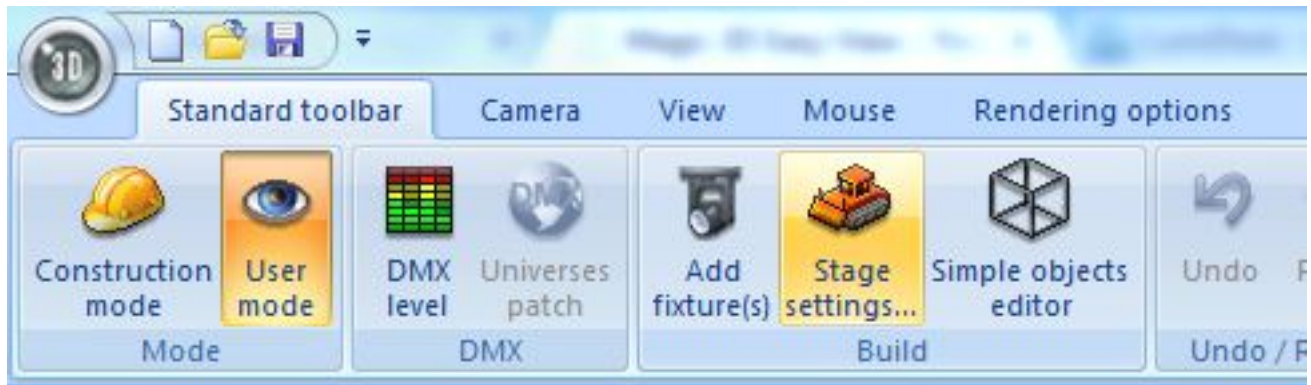
2. Importing 3D Models into the 3D Visualizer

Importing 3D Models into the 3D Visualizer

Importing 3D models into the 3D Visualizer is a straightforward process. To begin, click on the 'Import' option in the application's menu. This will open a file selection dialog where you can navigate to the location of your 3D model files. Supported file formats include OBJ, STL, and FBX. Once you have selected the file, click 'Open' to load it into the 3D scene. The model will be rendered in a 3D perspective view, allowing you to rotate and zoom in to inspect it. You can also use the 'User mode' to interact with the model, such as moving or scaling it. For more information on working with 3D models, refer to the 'User mode' section of the manual.

Construction mode, User mode, DMX level, Universes patch, Add fixture(s), Stage settings..., Simple objects editor, Undo

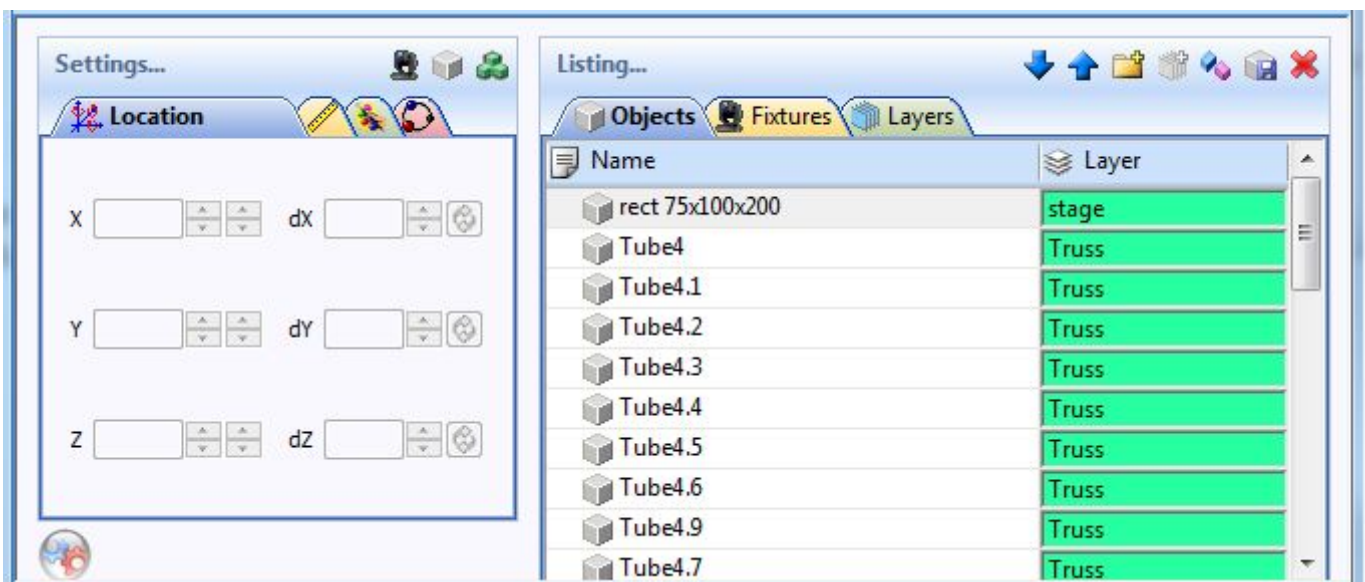
Construction mode, User mode, DMX level, Universes patch, Add fixture(s), Stage settings..., Simple objects editor, Undo



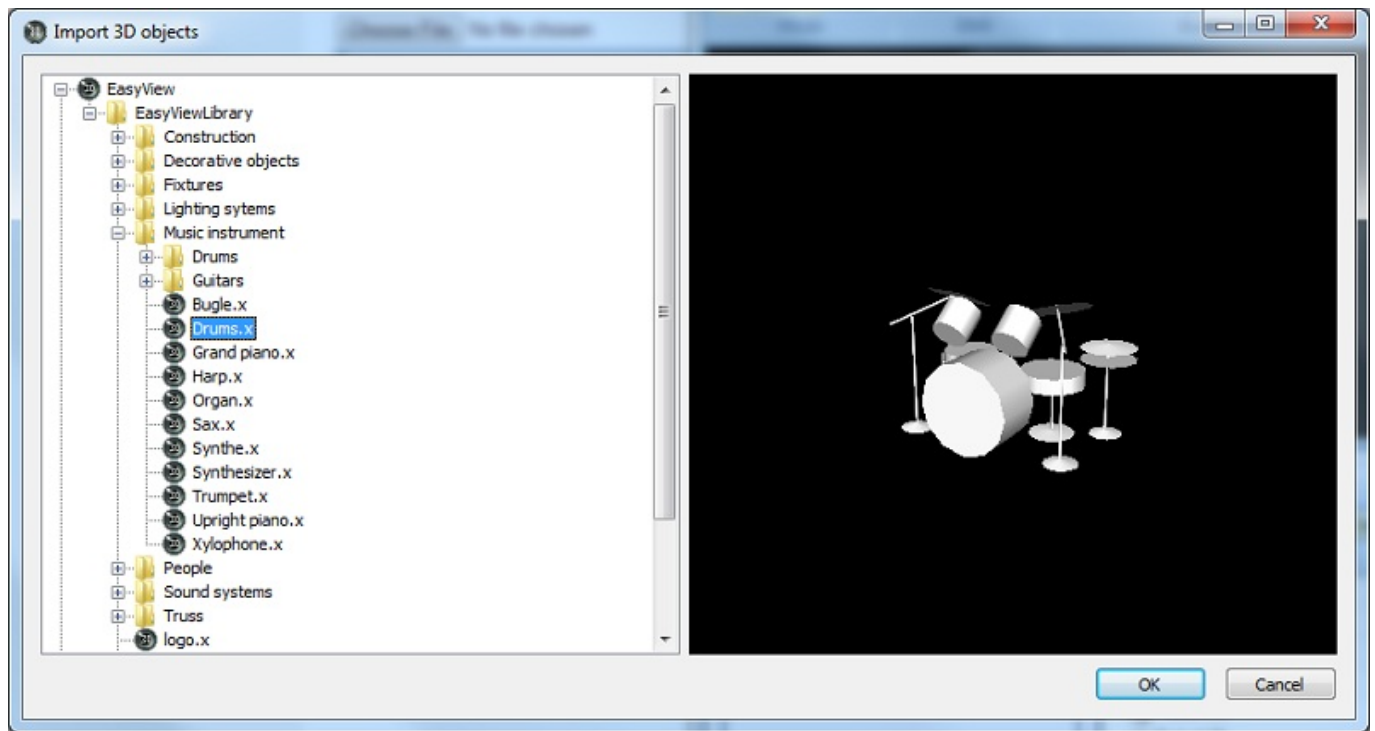
Construction mode, User mode, DMX level, Universes patch, Add fixture(s), Stage settings..., Simple objects editor, Undo



- From the 'Stage' menu, select 'Build mode'. This will split your 3D visualizer window into 4 sections: 3D rendering, 2D top view, 2D front view, and Object/Fixture Settings. You can control the size and content of these sections, even hide them.



- From the 'Object Settings' section click on the 'Add object' button (gray cube next to the red arrow in the picture above) to insert an object from our libraries (i.e. /Music Instrument/Drums.x)



- The object will be inserted at the center of the stage. You can move this object around the 3D stage using your mouse. Furthermore, using the object editing tools (green arrow) you can change the position, orientation, size, color, etc. of any object selected from the list (blue arrow). These tools are explained in later sections of the manual.

- Repeat these steps to add more objects.

084; п о л ь з о в &

Р е ж и м

п о л ь з о в а т е л я

П р о г р а м м а
и м е е т д в а
р е ж и м а ;
П о л ь з о в а т е л ь &
с к и й р е ж и м ; (‛ User
mode “) и Р е ж и м
п о с т р о е н и я ; (‛ Build
mode “)
П е р в ы й ; и з
р е ж и м о в
и с п о л ь з у е т с я
д л я
в и з у а л и з а ц и и ;
в с е
в о з м о ж н о с т и
р е д а к т и р о в а н &
и я с ц е н в н е м
з а б л о к и р о в а н &
ы ; Д а н н ы й
р а з д е л
р а с с к а з ы в а е т
о в с е х
ф у н к ц и я х
п р и м е н и т е л ь н &
о к
в и з у а л и з а ц и и ;
д а ж е е с л и
б о л ь ш и н с т в о
и з н и х
д о с т у п н о
т а к ж е и и з
д р у г о г о
р е ж и м а ;

**1. #1054;#1087;#1094;#1080;#1080;
#1074;#1086;#1089;#1087;#1088;#1086;#1080;#1079;#1074;#1077;#1076
;#1077;#1085;#1080;#1103;**

#1054;#1087;#1094;#1080;#1080;
#1074;#1086;#1089;#1087;#1088;#1086;#1080;#1079;#1074;#1077;#1076;#1077;#1085;#1080;#1103;

#1053;#1077;#1082;#1086;#1090;#1086;#1088;#1099;#1077;
#1086;#1087;#1094;#1080;#1080;
#1085;#1072;#1089;#1090;#1088;#1086;#1081;#1082;#1080;
#1089;#1094;#1077;#1085;#1099; #1080;
#1088;#1077;#1085;#1076;#1077;#1088;#1080;#1085;#1075;#1072;
#1085;#1072;#1093;#1086;#1076;#1103;#1090;#1089;#1103; #1074;
#1084;#1077;#1085;#1102;
«#1055;#1072;#1088;#1072;#1084;#1077;#1090;#1088;#1099;»
(‛Options“)

**#1054;#1082;#1088;#1091;#1078;#1072;#1102;#1097;#1080;#1081;
#1089;#1074;#1077;#1090;**

#1057;#1091;#1097;#1077;#1089;#1090;#1074;#1091;#1077;#1090;
#1074;#1086;#1079;#1084;#1086;#1078;#1085;#1086;#1089;#1090;#1100;
#1080;#1079;#1084;#1077;#1085;#1103;#1090;#1100;
#1080;#1085;#1090;#1077;#1085;#1089;#1080;#1074;#1085;#1086;#1089;#1090;#1100; #1086;#1082;#1088;#1091;#1078;#1072;#1102;#1097;#1077;#1075;#1086;
#1089;#1074;#1077;#1090;#1072; #1080;
#1079;#1072;#1090;#1077;#1084;#1085;#1077;#1085;#1080;#1103;,
#1082;#1086;#1090;#1086;#1088;#1072;#1103;
#1085;#1072;#1093;#1086;#1076;#1080;#1090;#1089;#1103; #1074;
#1084;#1077;#1085;#1102; «#1042;#1080;#1076;» /
«#1055;#1072;#1085;#1077;#1083;#1100;
#1080;#1085;#1089;#1090;#1088;#1091;#1084;#1077;#1085;#1090;#1086;#1074;»
(‛View“ / ‛Options toolbar“)

**#1055;#1083;#1086;#1090;#1085;#1086;#1089;#1090;#1100;
#1090;#1091;#1084;#1072;#1085;#1072;**

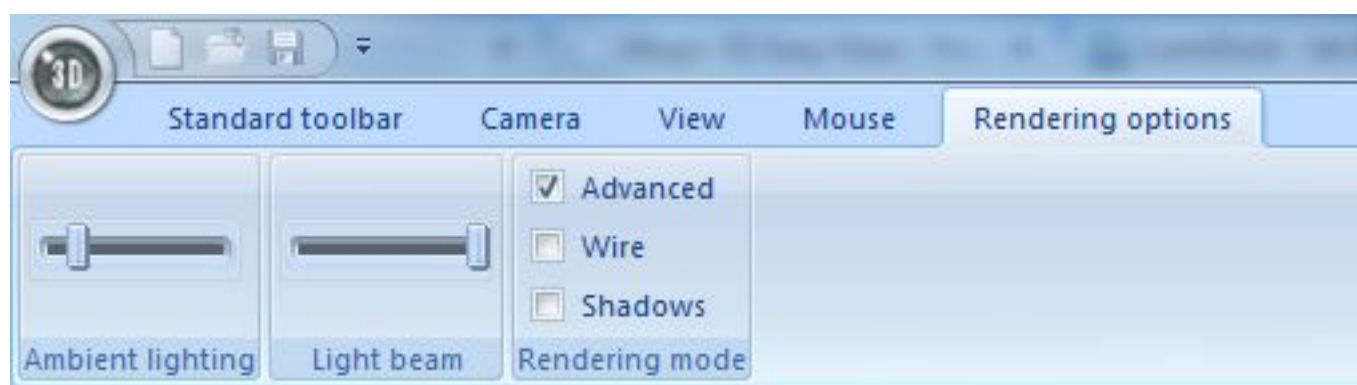
#1042;#1099; #1084;#1086;#1078;#1077;#1090;#1077;
#1079;#1072;#1076;#1072;#1074;#1072;#1090;#1100;
#1087;#1083;#1086;#1090;#1085;#1086;#1089;#1090;#1100;
#1090;#1091;#1084;#1072;#1085;#1072; #1085;#1072;
#1074;#1072;#1096;#1077;#1081; #1089;#1094;#1077;#1085;#1077;. .
#1044;#1083;#1103; #1101;#1090;#1086;#1075;#1086; #1074;#1072;#1084;
#1089;#1083;#1077;#1076;#1091;#1077;#1090; #1087;#1086;#1081;#1090;#1080;
#1074; #1084;#1077;#1085;#1102;
«#1057;#1074;#1077;#1090;#1086;#1074;#1086;#1081; #1083;#1091;#1095;»
(‛Light beam“) #1080;#1079; #1084;#1077;#1085;#1102;
«#1055;#1072;#1088;#1072;#1084;#1077;#1090;#1088;#1099;»
(‛Options“) #1080; #1074;#1099;#1073;#1088;#1072;#1090;#1100;
«#1074;#1099;#1096;#1077;» #1080; «#1085;#1080;#1078;#1077;» (‛UP“
#1080; #‛DOWN“). #1058;#1072;#1082;#1078;#1077; #1074;#1099;
#1084;#1086;#1078;#1077;#1090;#1077;
#1080;#1079;#1084;#1077;#1085;#1080;#1090;#1100;
#1087;#1083;#1086;#1090;#1085;#1086;#1089;#1090;#1100; #1080;#1079;
«#1055;#1072;#1085;#1077;#1083;#1080;»
#1080;#1085;#1089;#1090;#1088;#1091;#1084;#1077;#1085;#1090;#1086;#1074;»
(‛Options toolbar“) #1080;#1083;#1080;
#1080;#1089;#1087;#1086;#1083;#1100;#1079;#1091;#1103;
#1075;#1086;#1088;#1103;#1095;#1080;#1077;
#1082;#1083;#1072;#1074;#1080;#1096;#1080;
«#1074;#1083;#1077;#1074;#1086;» #1080;
«#1074;#1087;#1088;#1072;#1074;#1086;» #1085;#1072;
#1082;#1083;#1072;#1074;#1080;#1072;#1090;#1091;#1088;#1077;

#1056;#1077;#1078;#1080;#1084;
#1074;#1086;#1089;#1087;#1088;#1086;#1080;#1079;#1074;#1077;#1076;#1077
;#1085;#1080;#1103;.

#1042;#1086;#1079;#1084;#1086;#1078;#1085;#1086;
#1087;#1077;#1088;#1077;#1082;#1083;#1102;#1095;#1072;#1090;#1100;#1089;#
#1103; #1084;#1077;#1078;#1076;#1091;
«#1053;#1086;#1088;#1084;#1072;#1083;#1100;#1085;#1099;#1084;»
(‛Normal“) #1080; «#1052;#1086;#1097;#1085;#1099;#1084;»
(‛Powerful“) #1088;#1077;#1078;#1080;#1084;#1072;#1084;#1080;
#1074;#1086;#1089;#1087;#1088;#1086;#1080;#1079;#1074;#1077;#1076;#1077;#
#1085;#1080;#1103;. #1055;#1088;#1086;#1075;#1088;#1072;#1084;#1084;#1072;
#1072;#1074;#1090;#1086;#1084;#1072;#1090;#1080;#1095;#1077;#1089;#1082;#
#1080; #1079;#1072;#1087;#1091;#1089;#1082;#1072;#1077;#1090;#1089;#1103;
#1074; #1088;#1077;#1078;#1080;#1084;#1077;
«#1052;#1086;#1097;#1085;#1099;#1081;» (‛Powerful“),
#1077;#1089;#1083;#1080; #1101;#1090;#1086;
#1087;#1086;#1079;#1074;#1086;#1083;#1103;#1077;#1090;#1089;#1103;

с о в м е с т и м о й
г р а ф и ч е с к о й
к а р т о й . О д н а к о ,
е с л и В ы
с ч и т а е т е
с к о р о с т ь
п р о г р а м м ы
с л и ш к о м
м е д л е н н о й , В ы
м о ж е т е
п е р е к л ю ч и т ь с &
я в ; « Н о р м а л ь н ы й ; »
(‛ Normal “) р е ж и м .

Т е н и

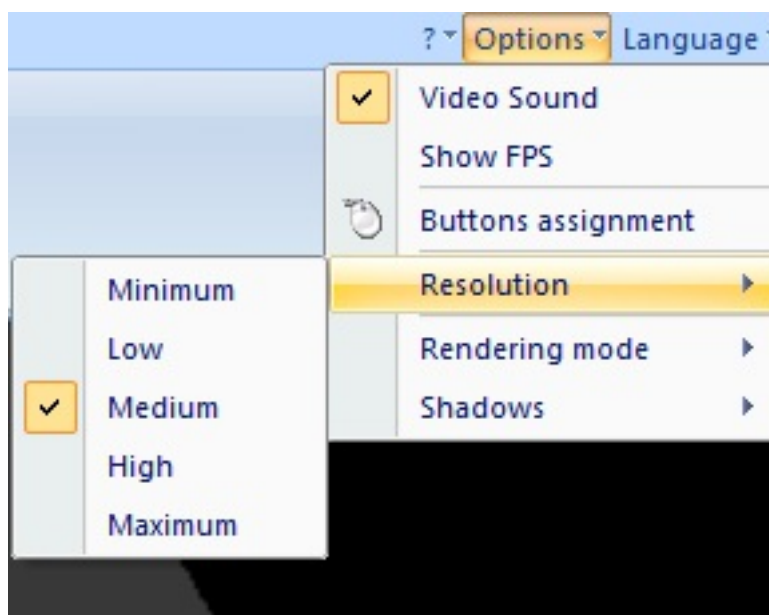


2. Р а з р е ш е н и е

Р а з р е ш е н и е

Д л я
т р е х м е р н о г о
п р о с м о т р а
м о ж н о
в ы б и р а т ь
р а з р е ш е н и я
э к р а н а и з 5
р а з л и ч н ы х
у р о в н е й .
Д а н н а я о п ц и я
п о з в о л я е т
а д а п т и р о в а т ь

п р о г р а м м у в
с о о т в е т с т в и и
с
п р о и з в о д и т е л &
ь н о с т ь ю В а ш е й
г р а ф и ч е с к о й
к а р т ы В с л у ч а е е
с л и
в о с р о и з в е д е н &
и е
п р о и з в о д и т с я
с л и ш к о м
м е д л е н н о в ы б е р и т е
б о л е е н и з к и й
у р о в е н ь
в о с п р о и з в е д е &
н и я.



4. У р о в н и DMX

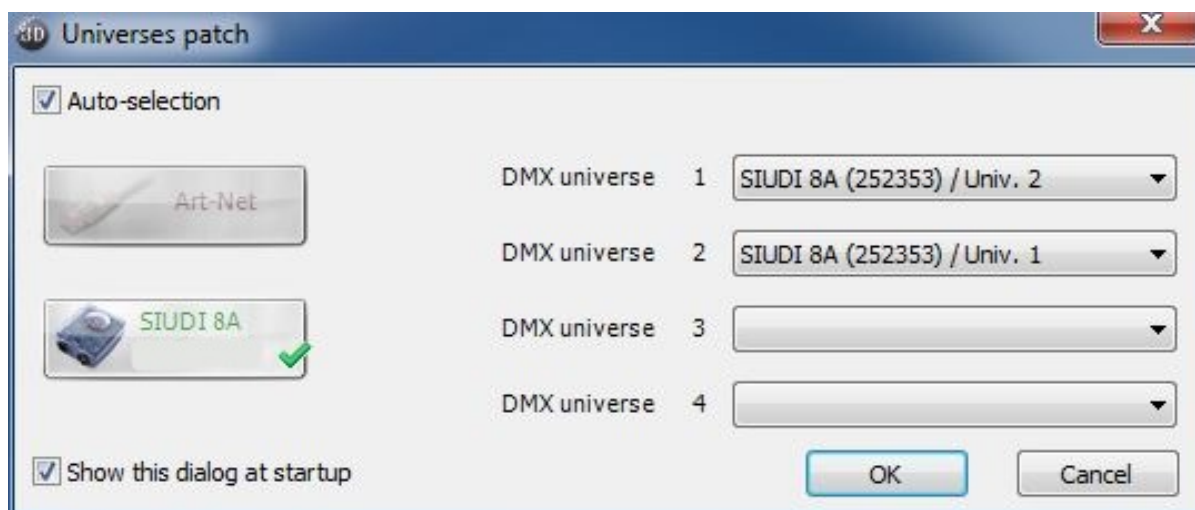
У р о в н и DMX

В о з м о ж н о
 в и з у а л и з и р о в &
 а т ь DMX у р о в н и
 ч е т ы р е х м и р о в
 с п о м о щ ь ю
 о т к р ы т и я
 с л е д у ю щ е г о
 о к н а и з п а н е л и
 и н с т р у м е н т о в
 «С т а н д а р т н а я»
 (‛ Standard “).

5. О б н о в л е н и я (п а т ч и) у н и в е р с у м о в
i

О б н о в л е н и я (п а т ч и) у н и в е р с у м о в

П р и
о т с у т с т в и и
п о д к л ю ч е н и я к
д р у г и м
п р о г р а м м а м,, 3D Vizualizer
с п о с о б е н
п р и н и м а т ь д о 4
DMX у н и в е р с у м о в
и с п о л ь з у я
р а з л и ч н ы е
п р о т о к о л ы: Art-Net...)
П о л ь з о в а т е л ь
д о л ж е н
п о д с т р о и т ь
к а ж д ы й DMX м и р
д л я
к о р р е к т н о г о
в в о д а с
и с п о л ь з о в а н и &
е м с л е д у ю щ е г о
о к н а (д о с т у п н о
и з
с т а н д а р т н о й
п а н е л и
и н с т р у м е н т о в).



**6. З а п с и ь
в и д е о**

З а п и с ь в и д е о

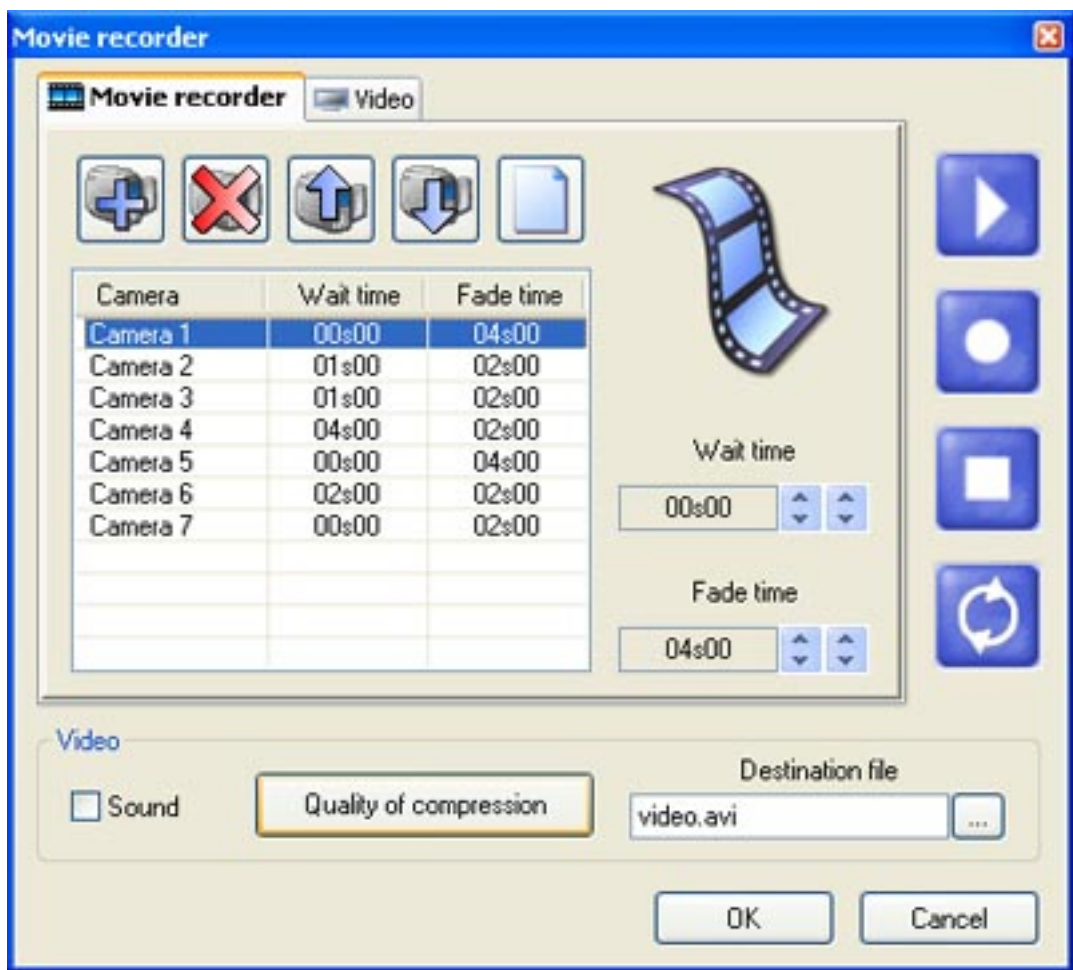
С у щ е с т в у е т
в о з м о ж н о с т ь
з а п и с и в и д е о
и с п о л ь з у я
и н с т р у м е н т
« З а п и с ь в и д е о »
(‛ Movie recorder “), к о т о р ы й
д о с т у п е н и з
м е н ю « К а м е р а »
(‛ Camera “) и л и и з
п а н е л и
и н с т р у м е н т о в

П е р в а я
в к л а д к а
п о з в о л я е т
у к а з а т ь
с п и с о к т о ч е к
п р о с м о т р а и и х
з а т е м н е н и я и
в р е м е н и
о ж и д а н и я . Е с т ь
в о з м о ж н о с т ь
п р е д в а р и т е л ь &
н о г о
п р о с м о т р а
н а ж а т и е м
к н о п к и
в о с п р о и з в е д е &
н и я . (В ы м о ж е т е
в ы б р а т ь
в о с п р о и з в е д е &
н и е о д и н р а з
и л и
п о в т о р е н и я п о
к р у г у)

П е р е д т е м к а к
н а ч а т ь з а п и с ь
н е о б х о д и м о

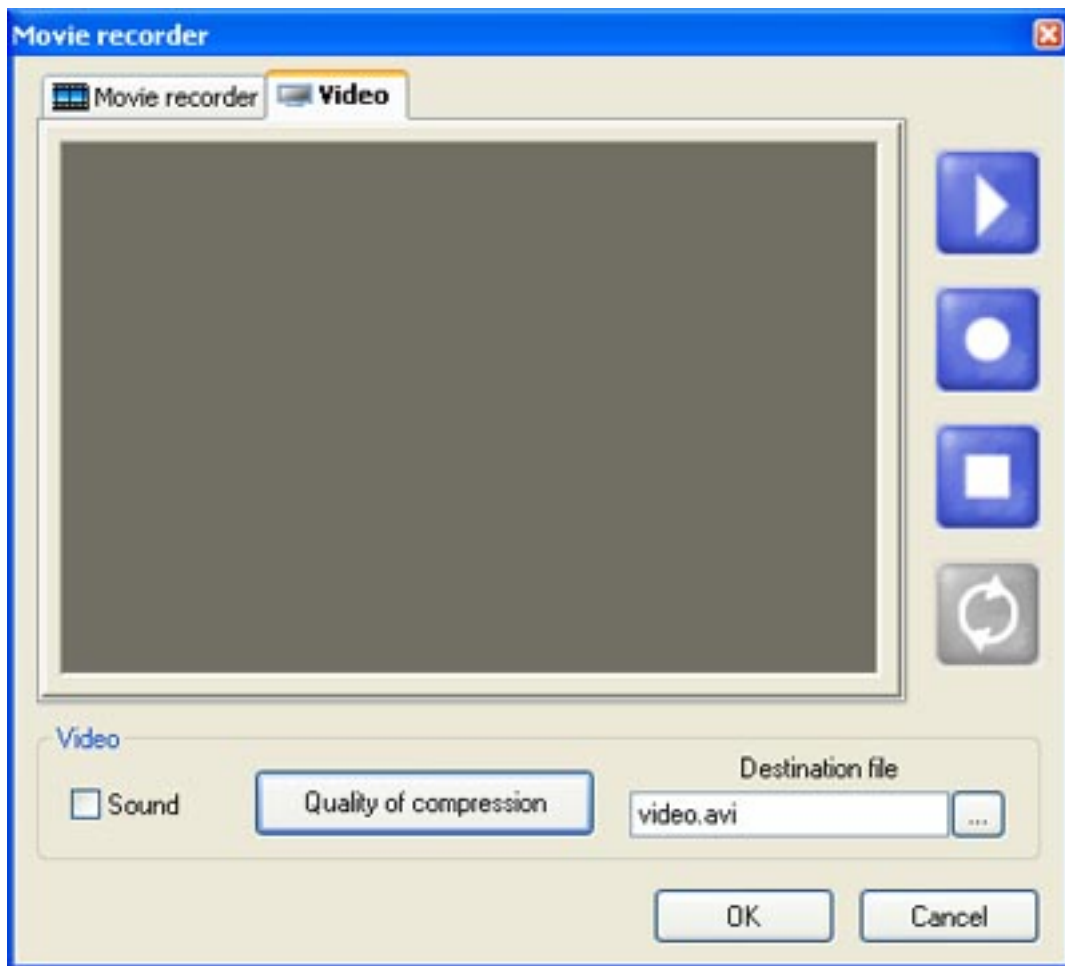
в ы б р а т ь и м я
б у д у щ е г о
ф а й л а и
к а ч е с т в о
с ж а т и я, п о с л е
ч е г о н а ж м и т е
к н о п к у з а п и с и
ч т о б ы н а ч а т ь
з а п и с ь.

П о з и ц и и
с о х р а н я ю т с я в
ф а й л е с ц е н ы.
Т а к ж е
в о з м о ж н о
с б р о с и т ь э т и
п о з и ц и и в
н а ч а л ь н ы е
з н а ч е н и я
н а ж а т и е м н а
к н о п к у
« С о з д а т ь » (‛ New “).
Т а к ж е
в о з м о ж н о к
в и д е о
д о б а в и т ь з в у к,
д л я ч е г о
и с п о л ь з у е т с я
о п ц и я « З в у к ».
Д о б а в л я е м ы й
з в у к д о л ж е н
в о с п р о и з в о д и &
т с я
п р о г р а м м о й
« П р о и г р ы в а т е л
ь Windows Media » (‛ Windows media player “) в о
в р е м я з а п и с и
в и д е о.
У б е д и т е с ь, ч т о
в Windows п р а в и л ь н о
у с т а н о в л е н ы
о п ц и и з а п и с и.



#1042;#1090;#1086;#1088;#1072;#1103;
#1074;#1082;#1083;#1072;#1076;#1082;#1072;
#1087;#1086;#1079;#1074;#1086;#1083;#1103;#1077;#1090;
#1087;#1088;#1086;#1089;#1084;#1086;#1090;#1088;#1077;#1090;#1100;
#1089;#1086;#1079;#1076;#1072;#1085;#1085;#1086;#1077;
#1074;#1080;#1076;#1077;#1086; #1080;#1083;#1080;
#1079;#1072;#1087;#1080;#1089;#1072;#1090;#1100;
#1074;#1080;#1076;#1077;#1086;., #1089;#1083;#1077;#1076;#1091;#1103;
#1079;#1072; #1076;#1074;#1080;#1078;#1077;#1085;#1080;#1077;#1084;
#1084;#1099;#1096;#1080;.

#1057; #1087;#1086;#1084;#1086;#1097;#1100;#1102;
#1082;#1085;#1086;#1087;#1082;#1080;
"#1042;#1086;#1089;#1087;#1088;#1086;#1080;#1079;#1074;#1077;#1076;#1077;#1085;
#1080;#1077;" #1074;#1099; #1084;#1086;#1078;#1077;#1090;#1077;
#1079;#1072;#1087;#1091;#1089;#1090;#1080;#1090;#1100;
#1074;#1099;#1073;#1088;#1072;#1085;#1085;#1086;#1077;
#1074;#1080;#1076;#1077;#1086;.



; о н с т р у и р

Р е ж и м

п о с т р о е н и я

Э т о т р а з д е л
п р е д с т а в л я е т
в т о р о й р е ж и м
п р о г р а м м ы:
Р е ж и м
п о с т р о е н и я (Build mode).
В э т о м р е ж и м е
э к р а н
р а з д е л е н н а
н е с к о л ь к о
о к о н и
с о д е р ж и т
т р е х м е р н ы й
в и д,, о к н о
« Н а с т р о й к и
о б ъ е к т а» (‛Object settings“) и
д в у х м е р н ы е
в и д ы

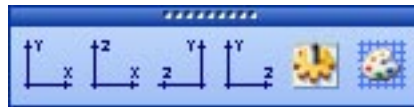
**1. Д в у х м е р н ы е
в и д ы**

Д в у х м е р н ы е
в и д ы

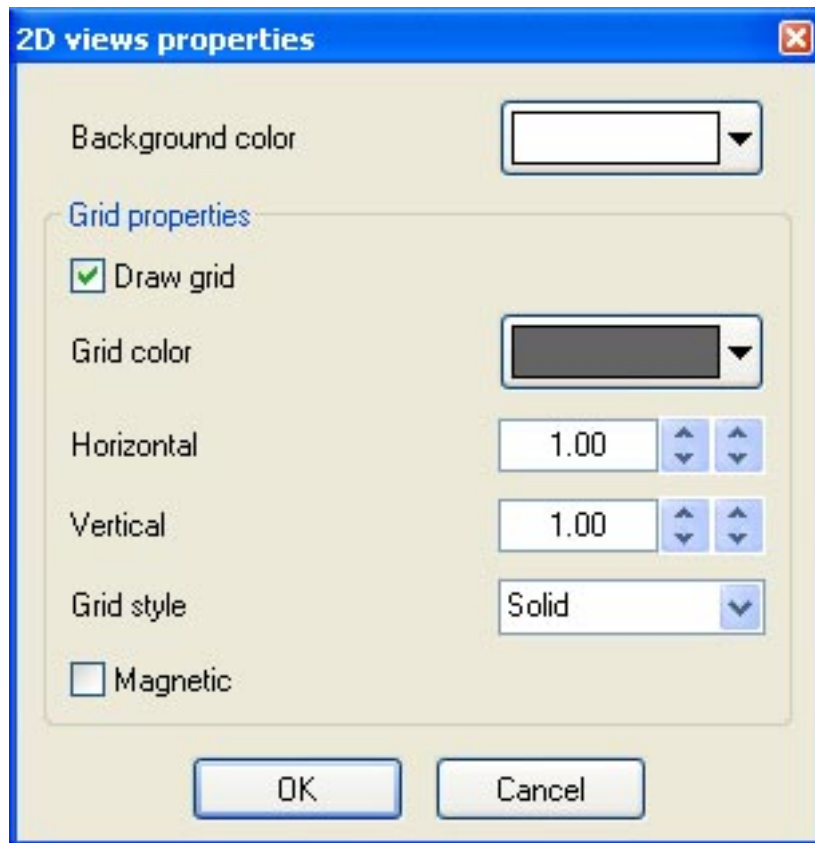
**П о з и ц и и
в и д о в.**

В э т о м Р е ж и м е
п о с т р о е н и я
э к р а н
р а з д е л е н н а
т р е х м е р н ы й
в и д,, о к н о
« Н а с т р о й к и
о б ъ е к т а» (‛Object settings“) и

2D views properties



2D views properties



2. 2D views properties

2D views properties

2D views properties

э т о м о к н е
(д о с т у п н о м и з
м е н ю « С ц е н а »
(‘ Stage ’) л и б о и з
с т а н д а р т н о й
п а н е л и
и н с т р у м е н т о в .

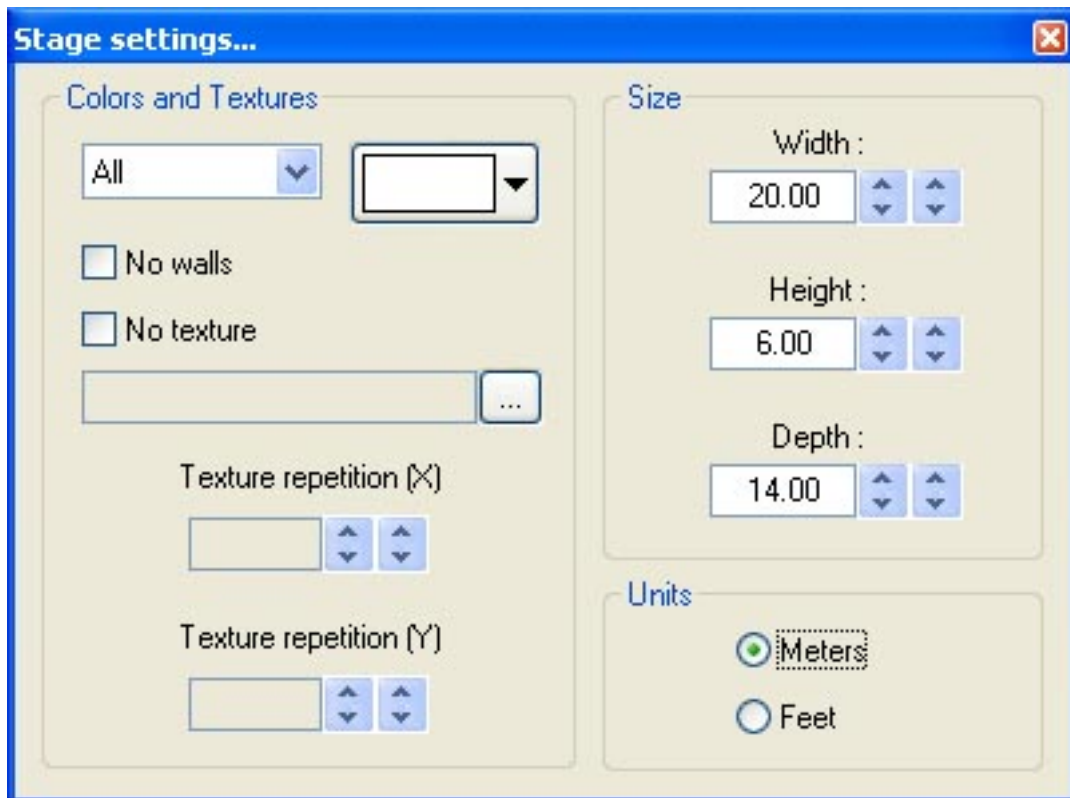
**Ц в е т а и
т е к с т у р ы**

П р е ж д е в с е г о
в ы д о л ж н ы
в ы б р а т ь ф а с а д
и л и в ы б р а т ь
в с е ф а с а д ы
ч т о б ы с д е л а т ь
в а ш у с ц е н у
о д н о ц в е т н о й .
Ч т о б ы
и з м е н и т ь ц в е т ,
у б е р и т е
к р е с т и к с
ч е к б о к с а « П о
у м о л ч а н и ю » (‘ default ’) ,
п о с л е ч е г о
в ы б е р и т е ц в е т
и з с л е д у ю щ е г о
о к н а .

Т а к ж е к а к и с
ц в е т о м , В а м
п о т р е б у е т с я
о т к л ю ч и т ь
о п ц и ю « П о
у м о л ч а н и ю »
(‘ Default ’) , е с л и в ы
х о т и т е
в ы б р а т ь
т е к с т у р у д л я
с т е н . Н а ж м и т е
н а к н о п к у « … » и
в ы б е р и т е
к а р т и н к у (ф а й л
BMP и л и JPG ф о р м а т а) .
М о ж е т е т а к ж е

с д е л а т ь
т е к с т у р у
п о в т о р я ю щ е й с &
я
(г о р и з о н т а л ь н &
о и л и
в е р т и к а л ь н о),
и с п о л ь з у я
э л е м е н т ы
у п р а в л е н и я
« П о в т о р е н и е
т е к с т у р (X и Y) » ("Texture repetition (X and
Y)").

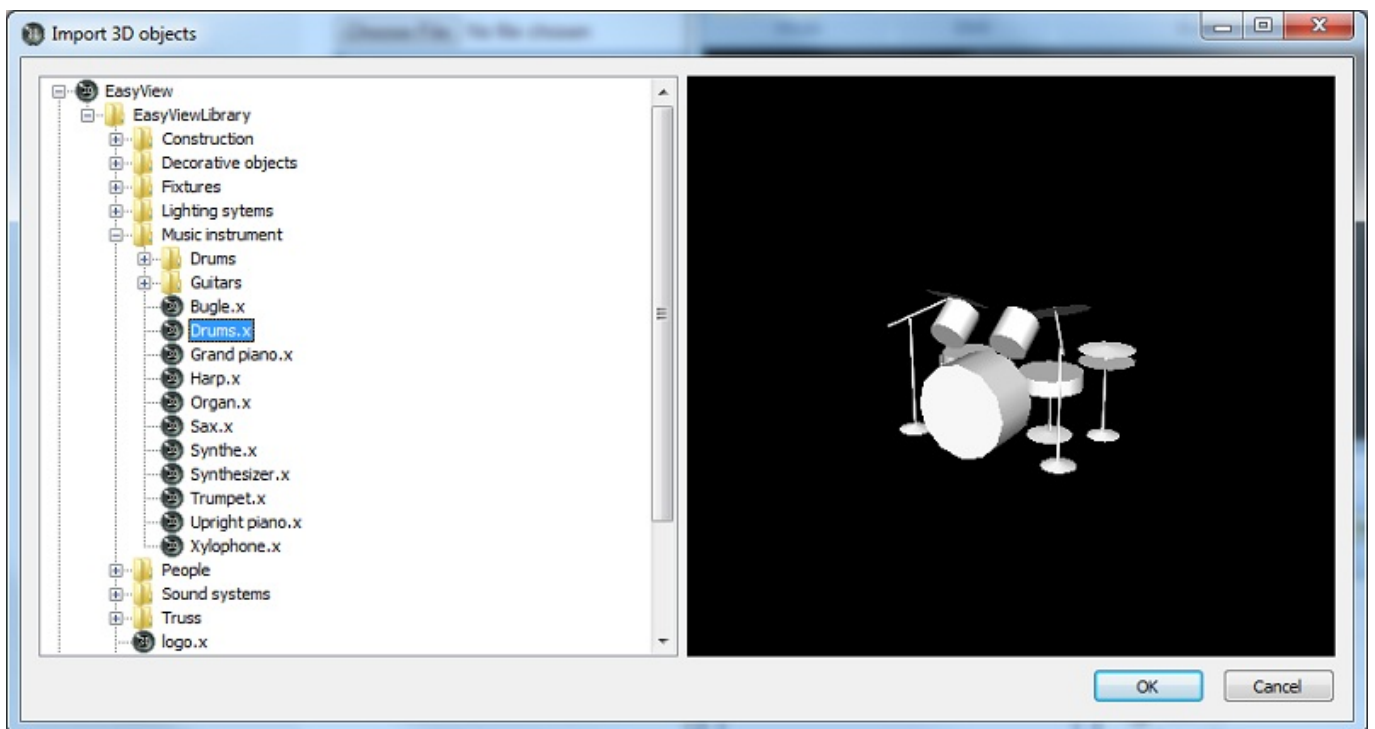
Э л е м е н т ы



**3. В с т а в к а
о б ъ е к т о в**

В с т а в к а
о б ъ е к т о в

П р о г р а м м н ы й
п а к е т
п р е д о с т а в л я е &
т в о з м о ж н о с т ь
в с т а в л я т ь
о б ъ е к т ы и з
б и б л и о т е к и
Т а м в ы н а й д е т е
ф е р м ы м е б е л ь и
з в у к о в у ю
с и с т е м у В
л ю б о е в р е м я
о б ъ е к т ы м о г у т
б ы т ь у д а л е н ы
Д л я д о с т у п а к
э т о й
б и б л и о т е к е
о т к р о й т е
с л е д у ю щ е е
о к н о н а ж а в
к н о п к у
« Д о б а в и т ь » (‘Add’):



The library on the left side displays the available objects to be inserted. Once selected, the object automatically appears in the visualization window. The object selected may be previewed before it is inserted. Click on "Select" to insert the object in your stage.

All the 3D objects available in the software are situated in the objects library. However you can use your own objects (X format). It is better to use simple objects because it is a real-time application and big objects can make the program running slowly.

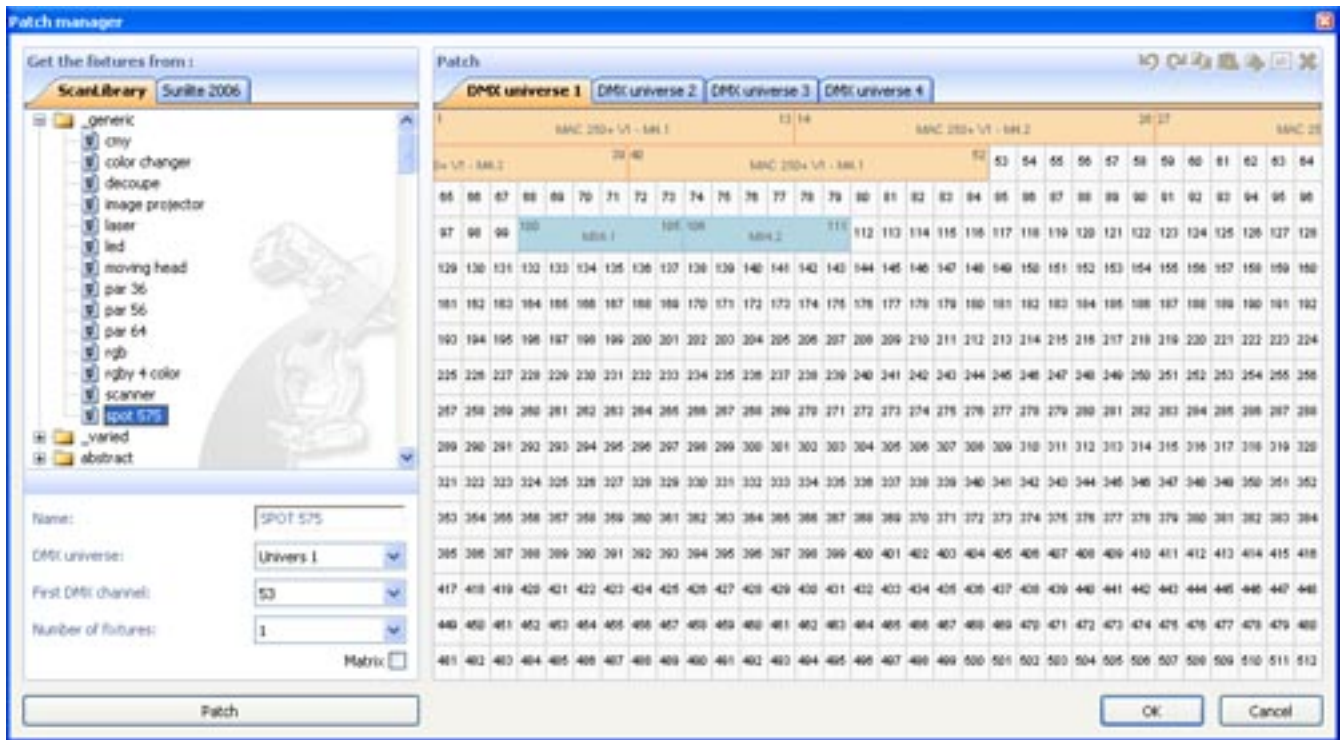
If you want to insert objects coming from another library, you will have to choose whether you want to copy the object in the library.



4. В с т а в к а п р и б о р о в

В с т а в к а п р и б о р о в

Ч т о к а с а е т с я э т о г о о б ъ е к т а п р о г р а м м а п о з в о л я е т д о б а в л я т ь с в е т о в ы е у с т а н о в к и и з б и б л и о т е к и н а ж а т и е м н а Д о б а в и т ь у с т а н о в к у (и)» ("Add fixture(s)") и з м е н ю С ц е н а» (‘Stage’), л и б о и з с т а н д а р т н о й п а н е л и и н с т р у м е н т о в . О т к р о е т с я с л е д у ю щ е е о к н о :



Select a fixture from the list and then patch it using the "Patch" button after having specified the starting DMX address and the number of devices or by drag&drop. Make sure you select the correct universe first by selecting the right tab.

It is also possible from the toolbar or by clicking with the right button of the mouse on a fixture to :

- copy/paste fixture(s)
- duplicate fixture (s) with a wizard
- rename a fixture
- delete fixture (s)

All actions can be canceled with the UNDO button.

To select a fixture, click on it or click and draw a selection rectangle. Then, moving the selected fixture (s) becomes possible by holding the left button of the mouse. To move a fixture to another universe, just drag it to the corresponding tab and this will open the new universe.

When controlled by another software, the 3D visualizer can receive the patch informations directly. 2 modes are available :

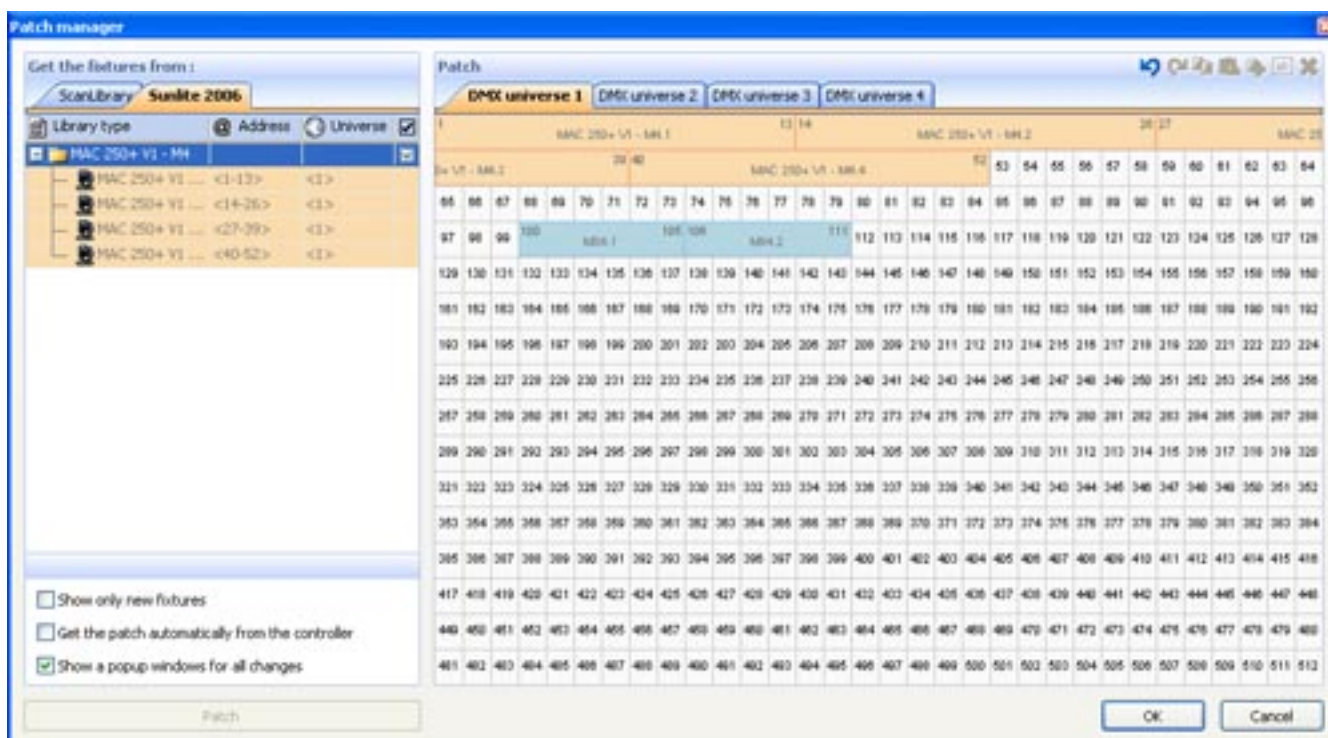
- The "Automatic" mode will insert all fixtures from the controller patch and remove the current devices of the 3D visualizer that are not in the controller.
- The "Manual" mode, allows to patch any fixture coming from the controller or not (several fixtures can be patched to the same DMX address)



It is better to use this window only in "Automatic" mode to not lose all changes made before. The list on the left side shows the fixtures informations received from the controller. The "orange" fixtures are those available in the controller and already patched in the 3D visualizer, the "blue" are those patched in the 3D visualizer and not in the controller. The user can select the devices he want to insert or not. Click on "Patch" to insert the selected fixtures.

The 3 options allow to select the patch mode and 2 display options. Here they are :

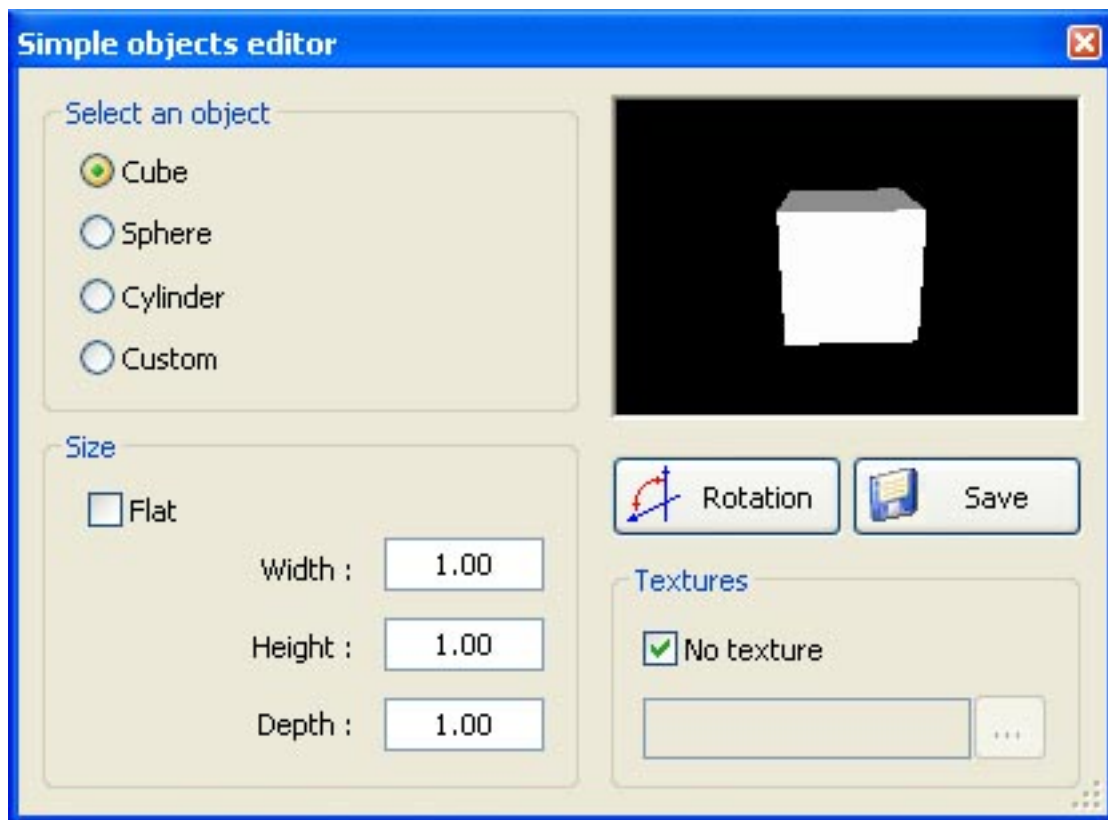
- to show only the fixtures available in the controller and not patched in the 3D visualizer or the entire patch
- "automatic" or "manual" patch
- display or not the popup window when the patch has changed



5. Р е д а к т о р п р о с т ы х о б ъ е к т о в

Р е д а к т о р п р о с т ы х о б ъ е к т о в

Э т а ф у н к ц и я п о з в о л я е т с о з д а т ь в а ш и с о б с т в е н н ы е о б ъ е к т ы и з з а т е м и с п о л ь з о в а т ь и х д л я ;



3 different types of objects can be created:

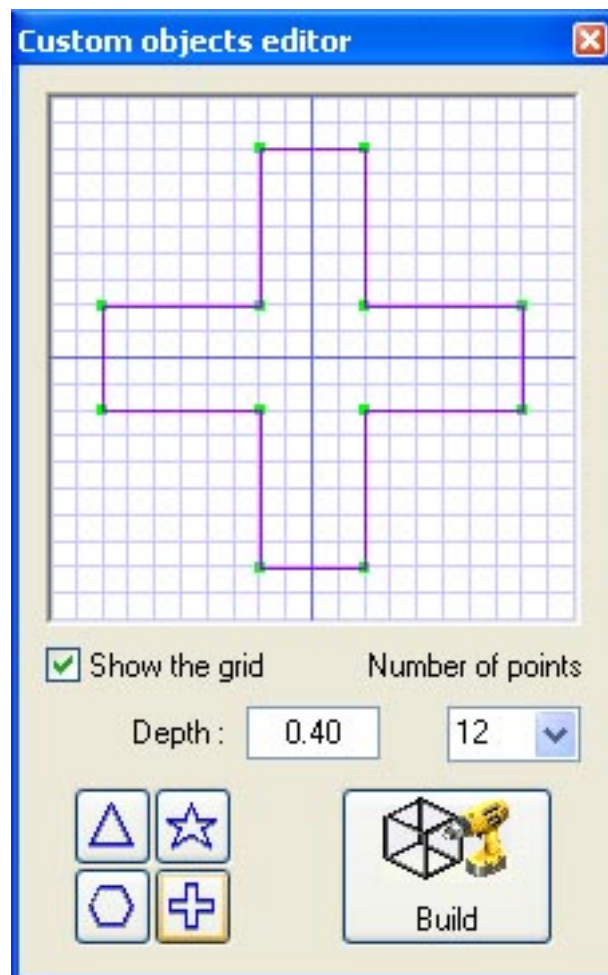
- Cube
- Sphere
- Cylinder

You can modify dimensions and then save them under the Microsoft X format. The "Flat" option enables you to add 2 cm in height and to quickly create a rectangular or circular screen in shape and

reuse it over and over again in your future stages.

Textures

You can also add a texture to an object. You must unselect the "No" option to do so. Then, you just have to select an image by clicking on the "..." button.



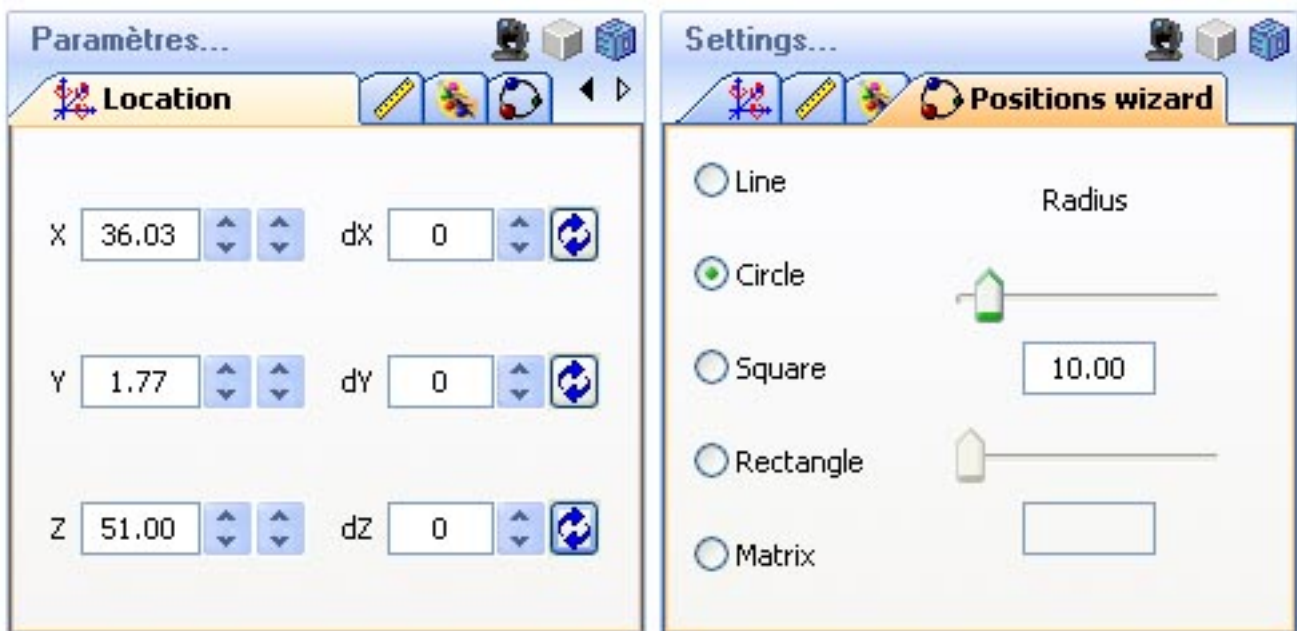
6. Н а с т р о й к и о б ъ е к т о в

Н а с т р о й к и о б ъ е к т о в

П е р е м е щ е н и е о б ъ е к т о в и л и с в е т о в ы х у с т а н о в о к

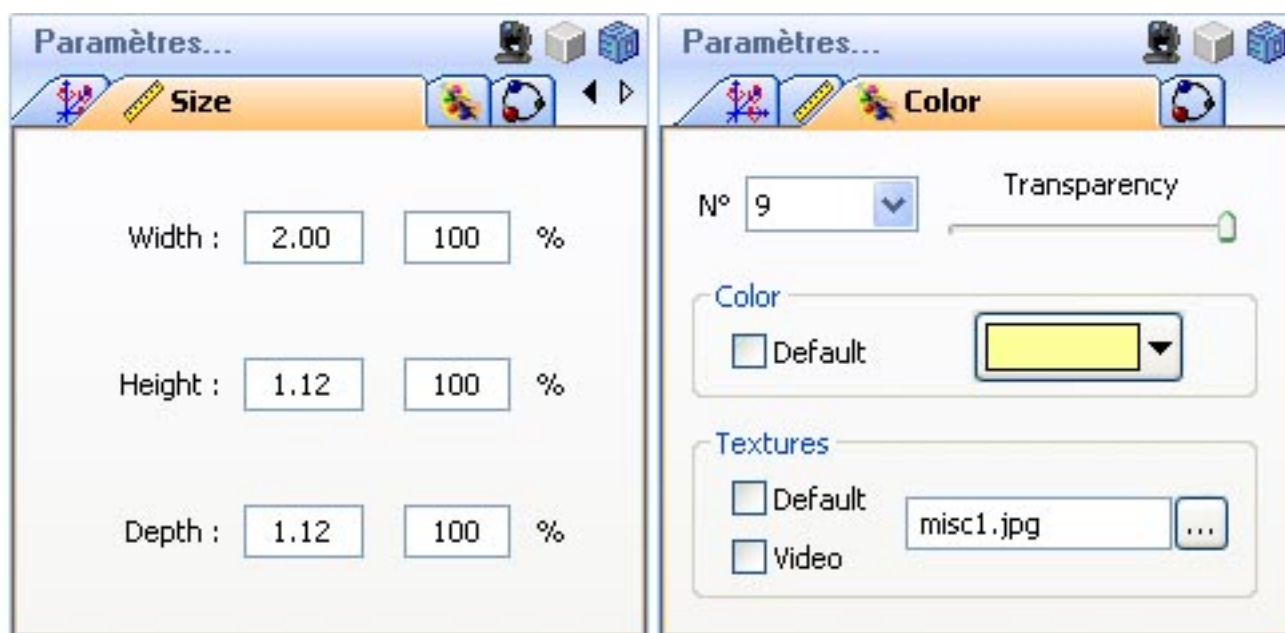
В э т о м о к н е м о ж н о п о д в и н у т ь о б ъ е к т ы и с в е т о в ы е у с т а н о в к и и н д и в и д у а л ь н о и л и г р у п п о й и с п о л ь з у я р е ж и м м н о ж е с т в е н н о г о в ы б о р а В о з м о ж н ы ш е с т ь р а з л и ч н ы х у с т а н о в о к т р и д л я п е р е м е щ е н и я п о о с я м X, Y, Z (ш и р и н а в ы с о т а и г л у б и н а с ц е н ы) а т а к ж е т р и в р а щ а т е л ь н ы х д в и ж е н и я в о к р у г э т и х о с е й Т а к и м о б р а з о м о б ъ е к т ы м о ж н о р а з м е с т и т ь т а к ж е к а к о н и р а с п о л о ж е н ы н а в а ш е й с ц е н е Ч т о б ы с д е л а т ь э т о о т к р о й т е в к л а д к у

«П о л о ж е н и е»
(‘Location’) и
в ы б е р и т е и з
с п и с к а
о б ъ е к т ы и
с в е т о в ы е
у с т а н о в к и. (с м
н и ж е).
П о с л е д н я я
в к л а д к а
п о з в о л я е т
р а с п о л о ж и т ь
п р о ж е к т о р ы в
р я д,
п р я м о у г о л ь н и &
к,, п о к р у г у р



Changing size and colour of objects

We must go to the "Size" and "Color" tabs to change these settings. It is possible to modify the transparency of a 3D objects, this can be very useful to create a window...



Fixtures list

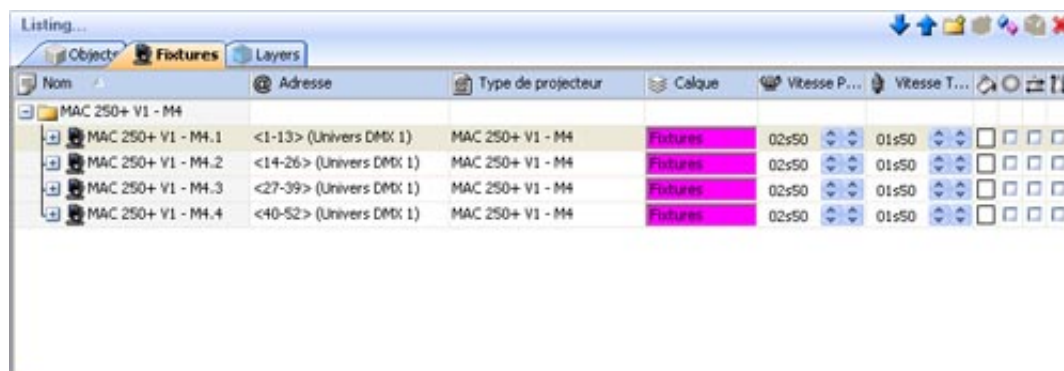
The list is located in the "Objects" tab of the "Objects settings" window. All fixtures are listed and folders can be created to simply classify them. The drag& drop is used to move the fixtures within the list. To add a new folder, click on the "New folder" button from the toolbar. The up and down arrow allow to expand or collapse the list.

To rename a fixture, double click on it and then enter the new name. It is also possible to select another layer for the fixtures by double clicking on the layer cell and selecting a layer from the list.

The list shows information that can not be modified like the name of the profile, or the DMX address and some options that can be modified like the beam color, the frost effect and gives the possibility to invert PAN/TILT channels.

The 4 last columns are :

- Gel color (can be modified by clicking on the color)
- The frost effect (a frost effect is available for every fixture)
- Invert Pan
- Invert Tilt



Duplicate objects

By resorting to the "Duplicate" function, you can edit in and quickly position one or several objects. For example, imagine that you have designed a set of truss elements in circle and that you would like to carry out the same layout at 4 meters away on the left side... The "Duplicate" function enables you to reinsert the whole set of objects and to move them proportionally in order to get a similar layout. Now, you can select your first group of objects (referred to as "circle 1") and by a simple mouse click, make the following "Duplicate" menu appear on the screen.

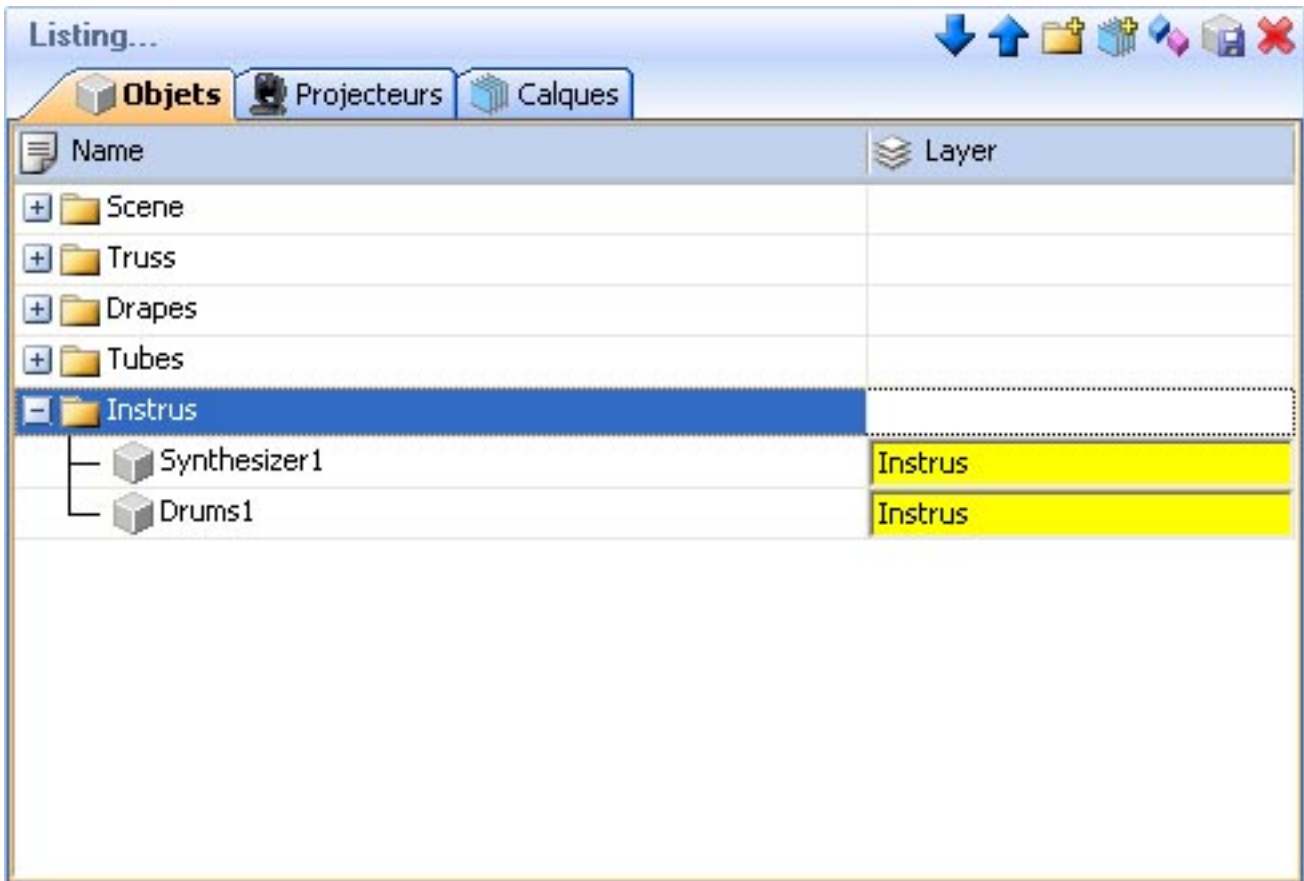


Objects list

The list is located in the "Objects" tab of the "Objects settings" window. All objects are listed and folders can be created to simply classify them. The drag& drop is used to move the objects within the list. To add a new folder, click on the "New folder" button from the toolbar. The up and down arrow allow to expand or collapse the list.

To rename an object, double click on it and then enter the new name. It is also possible to select another layer for the objects by double clicking on the layer cell and selecting a layer from the list.

Note: It is possible to display or not each column of the list by clicking on the title bar with the right button of the mouse.



7. С л о и

С л о и:

П о д о б н о
 г р а ф и ч е с к о м у
 р е д а к т о р у 3D Visualizer
 р а б о т а е т с о
 с л о я м и . В с е
 п р о ж е к т о р ы и
 о б ъ е к т ы
 в к л ю ч а ю т с я в
 о д и н и л и б о л е е
 с л о е в . П о
 у м о л ч а н и ю в с е
 в с т а в л е н н ы е
 о б ъ е к т ы
 п о м е щ а ю т с я в
 с л о й « О б ъ е к т ы »
 (‘ Objects ’), а с в е т о в ы е
 у с т а н о в к и в
 с л о й « С в е т о в ы е
 у с т а н о в к и »

(‘Fixtures’). О д н а к о;
п о л ь з о в а т е л ь
м о ж е т
с о з д а в а т ь
с в о и
с о б с т в е н н ы е
с л о и и
п е р е т а с к и в а т &
ь м ы ш к о й
о б ъ е к т ы и
с в е т о в ы е
у с т а н о в к и
м е ж д у с л о я м и.

С в о й с т в а
с л о е в:

- Ц в е т: д л я
к а ж д о г о с л о я
м о ж е т б ы т ь
з а д а н с в о й
ц в е т: В с е
о б ъ е к т ы э т о г о
с л о я б у д у т
о т о б р а ж а т ь с я
в д в у х м е р н ы х
в и д а х э т и м
ц в е т о м.

- В и д и м ы й и л и
н е т: с л о й м о ж е т
б ы т ь в и д и м ы м
и л и н е т:, ч т о
д е л а е т
в и д и м ы м и и л и
н е т о б ъ е к т ы,
р а с п о л о ж е н н ы &
е в э т о м с л о е: (н а
д в у х м е р н ы х и
т р е х м е р н ы х
в и д а х)

- З а щ и щ е н н ы й
и л и н е т: С л о й
м о ж е т б ы т ь

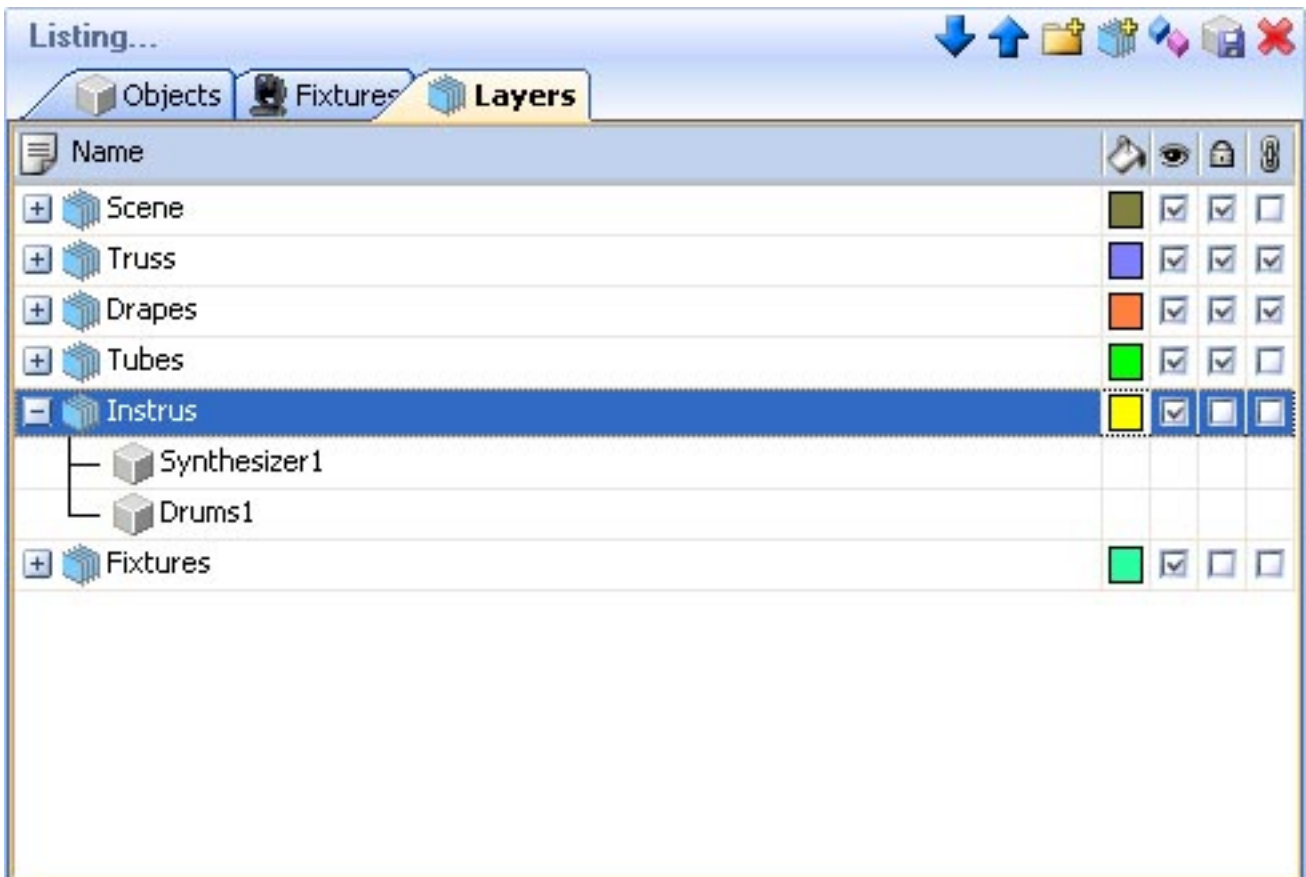
з а щ и щ е н, т е м
с а м ы м в с е
в к л ю ч е н н ы е в
н е г о о б ъ е к т ы и
с в е т о в ы е
у с т а н о в к и н е
м о г у т б ы т ь
п е р е м е щ е н ы.
П р и и х
в ы б и р а н и и,
о б ъ е к т ы
з а щ и щ е н н о г о
с л о я
о т о б р а ж а ю т с я
з е л е н ы м
ц в е т о м.

-Г р у п п а: Э т а
о п ц и я м о ж е т
б ы т ь о ч е н ь
п о л е з н а, к о г д а
н а д о
п е р е м е с т и т ь
н е с к о л ь к о
о б ъ е к т о в
в м е с т е. Д а н н а я
в о з м о ж н о с т ь
п о з в о л я е т
п е р е м е с т и т ь
в е с ь с л о й
п о д о б н о
е д и н и ч н о м у
о б ъ е к т у.

Н а п р и м е р:
П о м е с т и т е
н е с к о л ь к о
с в е т о в ы х
у с т а н о в о к и
ф е р м у в о д и н
с л о й и
о б ъ е д и н и т е и х
в г р у п п у.
Т е п е р ь, в ы б р а в
л ю б у ю и з
с в е т о в ы х
у с т а н о в о к в ы

м о ж е т е
п е р е м е щ а т ь и
в р а щ а т ь в с е
с о д е р ж и м о е
с л о я к а к о д и н
о б ъ е к т.

П р и м е ч а н и е:
Е с л и с л о й
о б ъ е д и н е н в
г р у п п у,
д о б а в л е н и е
н о в о г о
о б ъ е к т а
с т а н о в и т ь с я
н е в о з м о ж н ы м.
Д л я
д о б а в л е н и я
и л и у д а л е н и я
о б ъ е к т а
с л е д у е т
о т м е н и т ь
д е й с т в и е
г р у п п ы.



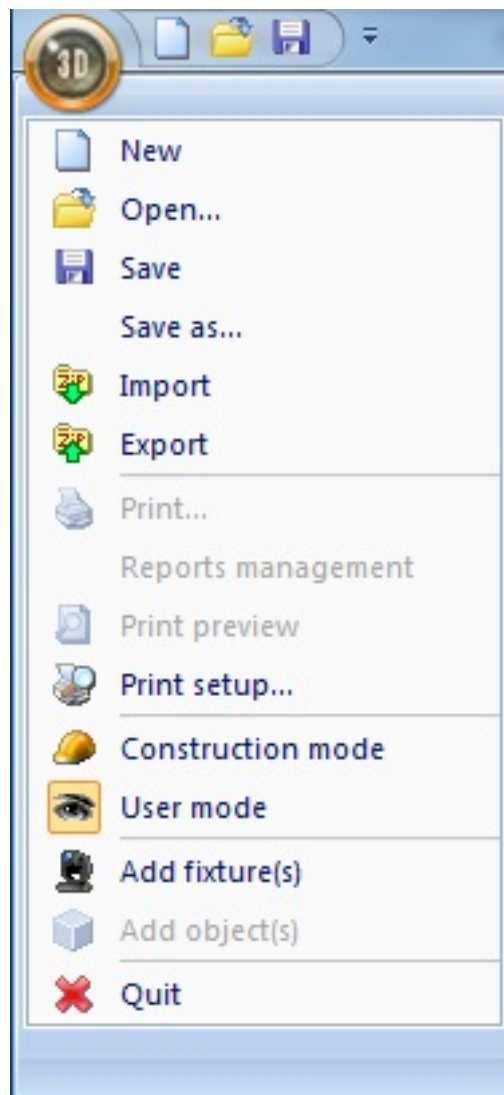
риложени

Данный разделпредставляетвсе меню,,
панелиинструментови горячиеклавишипрограммы.
Последняясекцияописывает чтоделать вслучаевозникновения проблем спрограммой.

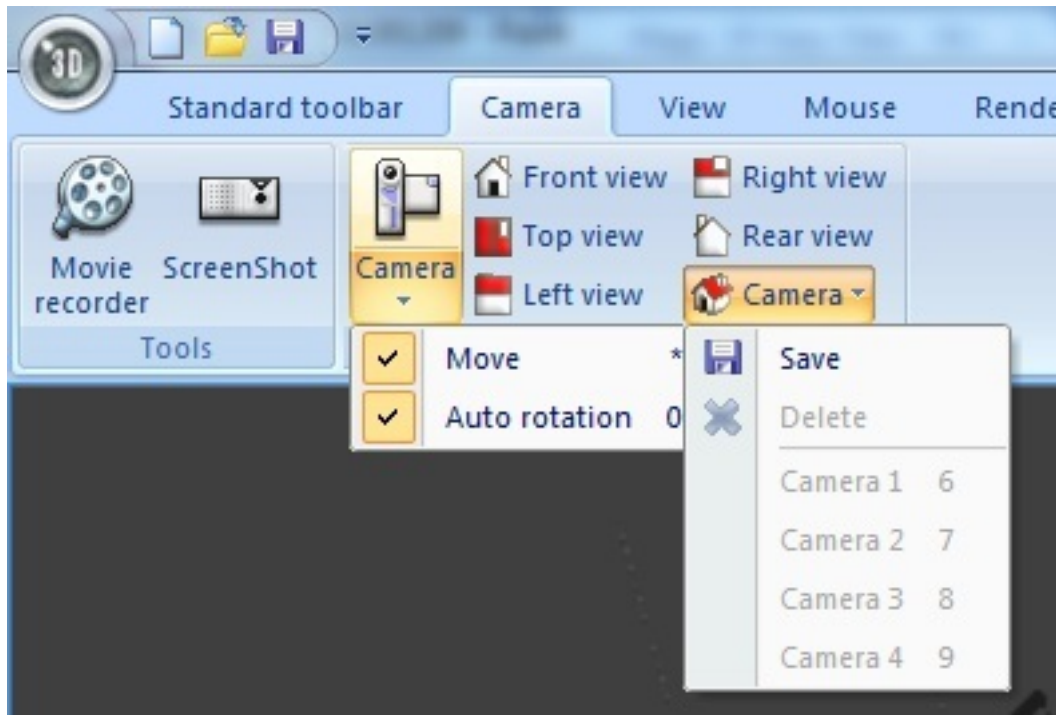
1. Меню

Меню

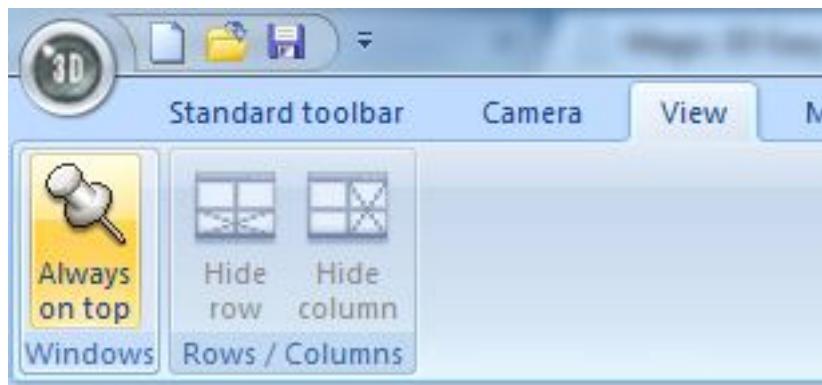
<p>&#1054;&#1073;&#1079;&#1086;&#1088; &#1084;&#1077;&#1085;&#1102; - &#1057;&#1086;&#1079;&#1076;&#1072;&#1090;&#1100; &#1085;&#1086;&#1074;&#1091;&#1102; 3D &#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091; - &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100; 3D &#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091; - &#1057;&#1086;&#1093;&#1088;&#1072;&#1085;&#1080;&#1090;&#1100; 3D &#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091; &#1087;&#1086;&#1076; &#1076;&#1088;&#1091;&#1075;&#1080;&#1084; &#1080;&#1084;&#1077;&#1085;&#1077;&#1084; - &#1048;&#1084;&#1087;&#1086;&#1088;&#1090; 3D &#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1099; - &#1069;&#1082;&#1089;&#1087;&#1086;&#1088;&#1090; 3D &#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1099; - &#1055;&#1077;&#1095;&#1072;&#1090;&#1100; - &#1055;&#1088;&#1077;&#1076;&#1074;&#1072;&#1088;&#1080;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1085;&#1099;&#1081; &#1087;&#1088;&#1086;&#1089;&#1084;&#1086;&#1090;&#1088; &#1087;&#1077;&#1095;&#1072;&#1090;&#1080; - &#1057;&#1074;&#1086;&#1081;&#1089;&#1090;&#1074;&#1072; &#1087;&#1077;&#1095;&#1072;&#1090;&#1080; - &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100; &#1088;&#1077;&#1078;&#1080;&#1084; &#1055;&#1086;&#1089;&#1090;&#1088;&#1086;&#1077;&#1085;&#1080;&#1103; - &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100; &#1055;&#1086;&#1083;&#1100;&#1079;&#1086;&#1074;&#1072;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1089;&#1082;&#1080;&#1081; &#1088;&#1077;&#1078;&#1080;&#1084; - &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100; &#1086;&#1082;&#1085;&#1086; «&#1053;&#1072;&#1089;&#1090;&#1088;&#1086;&#1081;&#1082;&#1080; &#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1099;» - &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100; «&#1056;&#1077;&#1076;&#1072;&#1082;&#1090;&#1086;&#1088; &#1087;&#1088;&#1086;&#1089;&#1090;&#1099;&#1093; &#1086;&#1073;&#1098;&#1077;&#1082;&#1090;&#1086;&#1074;» - &#1044;&#1086;&#1073;&#1072;&#1074;&#1083;&#1077;&#1085;&#1080;&#1077; &#1089;&#1074;&#1077;&#1090;&#1086;&#1074;&#1099;&#1093; &#1091;&#1089;&#1090;&#1072;&#1085;&#1086;&#1074;&#1086;&#1082; - &#1042;&#1099;&#1093;&#1086;&#1076; &#1080;&#1079; &#1087;&#1088;&#1086;&#1075;&#1088;&#1072;&#1084;&#1084;&#1099;</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Create a new 3D stage · Open a 3D stage · Save the 3D stage · Save the 3D stage with another name · Import a 3D stage · Export a 3D stage · Print · Print preview · Print properties · Open the Construction mode · Open the User mode · Open the "Stage settings" window · Open the "Simple objects editor" · Add fixtures · Exit the software
---	---



- Front view
- Right view
- Left view
- Top view
- Rear view
- Move the camera
- Auto rotation
- Create a screenshot
- Open the "Movie recorder" window
- Save the current position of the camera
- Delete the selected camera
- Custom camera 1
- Custom camera 2
- Custom camera 3
- Custom camera 4



- Always visible option
- Display or not the the lower half of the screen
- Display or not the the right half of the screen
- Display the standard toolbar
- Display the camera toolbar
- Display the options toolbar
- Display the zoom toolbar
- Display de mouse toolbar



- Option to save automatically when exiting the software
- Enable/disable the sound for any video played in the 3D stage
- Open the buttons assignment window
- Change the screen resolution
- Change the rendering mode
- Enable/Disable shadows



- Change the software language...
- Open the "About" window
- Start the online help



2. Панелиинструментов

Общее опанеляхинструментовсле

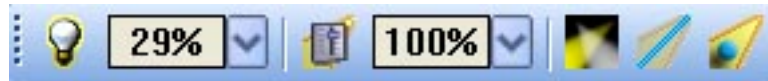
Стандартнаяпанельинструментов
;

<p>- &#1057;&#1086;&#1079;&#1076;&#1072;&#1090;&#1100;&#1085;&#1086;&#1074;&#1091;&#1102;&#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091;&#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091;&#1057;&#1086;&#1093;&#1088;&#1072;&#1085;&#1080;&#1090;&#1100;&#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091;&#1054;&#1090;&#1086;&#1073;&#1088;&#1072;&#1078;&#1072;&#1090;&#1100;&#1087;&#1086;&#1089;&#1090;&#1086;&#1103;&#1085;&#1085;&#1086;&#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1056;&#1077;&#1078;&#1080;&#1084;&#1055;&#1086;&#1089;&#1090;&#1088;&#1086;&#1077;&#1085;&#1080;&#1103;&#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1055;&#1086;&#1083;&#1100;&#1079;&#1086;&#1074;&#1072;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1089;&#1082;&#1080;&#1081;&#1088;&#1077;&#1078;&#1080;&#1084;&#1044;&#1086;&#1073;&#1072;&#1074;&#1080;&#1090;&#1100;&#1085;&#1086;&#1074;&#1099;&#1077;&#1089;&#1074;&#1077;&#1090;&#1086;&#1074;&#1099;&#1077;&#1091;&#1089;&#1090;&#1072;&#1085;&#1086;&#1074;&#1082;&#1080;&#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1086;&#1082;&#1085;&#1086; DMX &#1074;&#1074;&#1086;&#1076;&#1072;&#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1087;&#1072;&#1090;&#1095; universe &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1086;&#1082;&#1085;&#1086;&#1085;&#1072;&#1089;&#1090;&#1088;&#1086;&#1077;&#1082;&#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100;&#1088;&#1077;&#1076;&#1072;&#1082;&#1090;&#1086;&#1088;&#1087;&#1088;&#1086;&#1089;&#1090;&#1099;&#1093;&#1086;&#1073;&#1098;&#1077;&#1082;&#1090;&#1086;&#1074;&#1054;&#1090;&#1084;&#1077;&#1085;&#1080;&#1090;&#1100;&#1055;&#1086;&#1074;&#1090;&#1086;&#1088;&#1080;&#1090;&#1100;</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Create a new stage · Open a stage · Save the stage · Always visible option · Open Construction mode · Open User mode · Add new fixture(s) · Open the DMX input window · Open the universes patch · Open the stage settings window · Open the simple objects editor · Undo · Redo
---	--



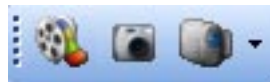
Options toolbar

- Adjust ambient lighting
- Adjust the fog intensity
- Change the rendering level
- Enable/disable the "laser" rendering
- Enable/disable shadows



Camera toolbar

- Open the movie maker window
- Create a screen shot
- Camera menu



Zoom toolbar

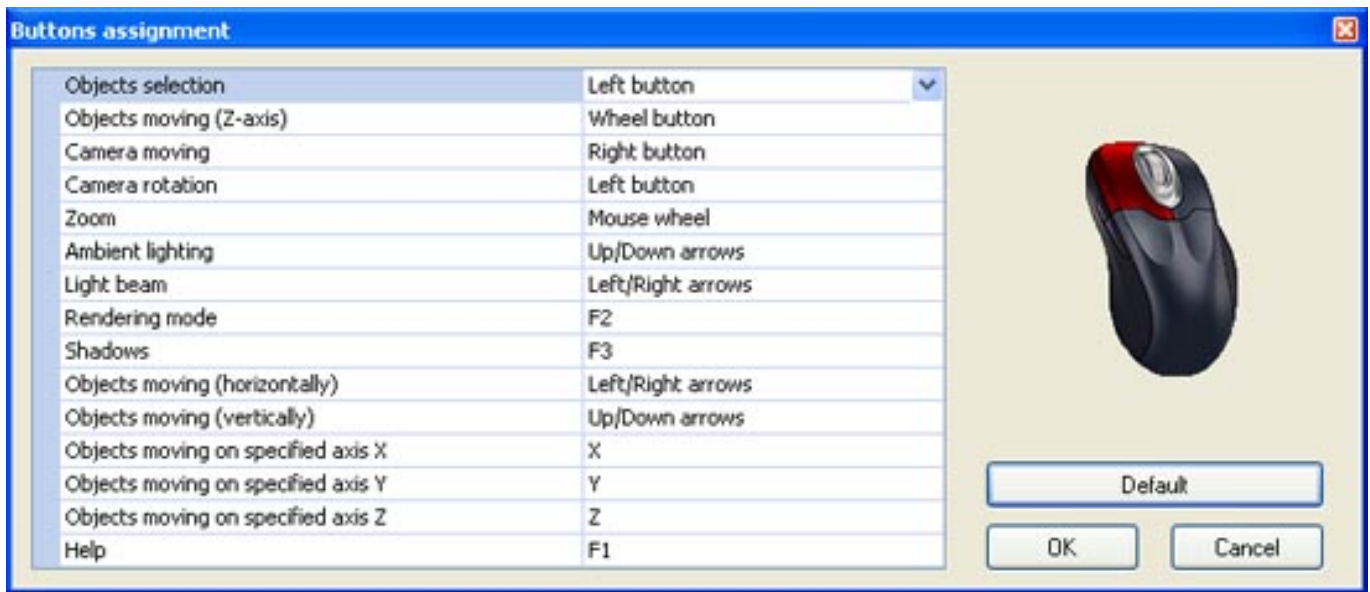
- Zoom menu (assign a zoom function to the left button of the mouse)
- Fit
- Zoom OUT
- Zoom fader
- Zoom IN



**3. Горячие
клавиши**

**Горячие
клавиши**

<p>0 &#1040;&#1074;&#1090;&#1086;&#1084;&#1072;&#1090;&#1080;&#1095;&#1077;&#1089;&#1082;&#1086;&#1077; &#1074;&#1088;&#1072;&#1097;&#1077;&#1085;&#1080;&#1077; 1 &#1042;&#1080;&#1076; &#1089;&#1087;&#1077;&#1088;&#1077;&#1076;&#1080; 2 &#1042;&#1080;&#1076; &#1089;&#1087;&#1088;&#1072;&#1074;&#1072; 3 &#1042;&#1080;&#1076; &#1089;&#1083;&#1077;&#1074;&#1072; 4 &#1042;&#1080;&#1076; &#1089;&#1074;&#1077;&#1088;&#1093;&#1091; 5 &#1042;&#1080;&#1076; &#1089;&#1079;&#1072;&#1076;&#1080; 6 &#1050;&#1072;&#1084;&#1077;&#1088;&#1072; 1 (&#1087;&#1086;&#1083;&#1100;&#1079;&#1086;&#1074;&#1072;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1089;&#1082;&#1080;&#1081;) 7 &#1050;&#1072;&#1084;&#1077;&#1088;&#1072; 2 (&#1087;&#1086;&#1083;&#1100;&#1079;&#1086;&#1074;&#1072;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1089;&#1082;&#1080;&#1081;) 8 &#1050;&#1072;&#1084;&#1077;&#1088;&#1072; 3 (&#1087;&#1086;&#1083;&#1100;&#1079;&#1086;&#1074;&#1072;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1089;&#1082;&#1080;&#1081;) 9 &#1050;&#1072;&#1084;&#1077;&#1088;&#1072; 4 (&#1087;&#1086;&#1083;&#1100;&#1079;&#1086;&#1074;&#1072;&#1090;&#1077;&#1083;&#1100;&#1089;&#1082;&#1080;&#1081;) * &#1055;&#1077;&#1088;&#1077;&#1084;&#1077;&#1097;&#1077;&#1085;&#1080;&#1077; &#1082;&#1072;&#1084;&#1077;&#1088;&#1099; Esc - &#1074;&#1099;&#1093;&#1086;&#1076; &#1080;&#1079; &#1087;&#1088;&#1086;&#1075;&#1088;&#1072;&#1084;&#1084;&#1099; Del - &#1091;&#1076;&#1072;&#1083;&#1080;&#1090;&#1100; &#1074;&#1099;&#1073;&#1088;&#1072;&#1085;&#1085;&#1099;&#1081; &#1089;&#1083;&#1086;&#1081;,, &#1089;&#1074;&#1077;&#1090;&#1086;&#1091;&#1089;&#1090;&#1072;&#1085;&#1086;&#1074;&#1082;&#1091; &#1080;&#1083;&#1080; &#1086;&#1073;&#1098;&#1077;&#1082;&#1090;&#1099; Ctrl+'N' &#1057;&#1086;&#1079;&#1076;&#1072;&#1090;&#1100; &#1085;&#1086;&#1074;&#1091;&#1102; 3D-&#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091; Ctrl+'O' &#1054;&#1090;&#1082;&#1088;&#1099;&#1090;&#1100; 3D-&#1089;&#1094;&#1077;&#1085;&#1091; Ctrl+'Z' &#1054;&#1090;&#1084;&#1077;&#1085;&#1080;&#1090;&#1100; Ctrl+'Y'&#8217; &#1055;&#1086;&#1074;&#1090;&#1086;&#1088;&#1080;&#1090;&#1100;</p>	<p>0 Automatic rotation 1 Front view 2 Right view 3 Left view 4 Top view 5 Rear view 6 Camera 1 (personal) 7 Camera 2 (personal) 8 Camera 3 (personal) 9 Camera 4 (personal) * Move camera Esc Quit the software Delete Delete selected layers, fixtures or objects Ctrl+'N' Create a new 3D stage Ctrl+'O' Open an existing 3D stage Ctrl+'Z' Undo Ctrl+'Y' Redo</p>
--	---



4. Устранениенеполадок

Ниже
 приведен
 перечень
 настроек
 которые
 следует
 проверить в
 первую
 очередь в
 случае
 возникновени
 ;я проблем с
 программой

- Проверьте, что
 на компьютере
 установлен Microsoft DirectX
 9b или выше

- Убедитесь, чтокорректноустановленыдрайверыграфическойкарты

- Прииспользовании Windows XP проверьте, чтоаппаратноеускорениеустановленовпозициюПолное>>
 (Свойстваэкрана, кнопкаДополнительно>>, вкладкаДиагностика>>)

- При правильноустановленном DirectX, введитекоманду ‛DXDIAG“ встрокеПуск>>-Выполнить>>. На вкладкеДисплей>>удостоверьтесь, чтовключеныследующиеопции:

- Ускорение DirectDraw
 - Ускорение Direct3D