

Magic 3D Easy View

Table of contents

<i>I Prefazione</i>	<i>1</i>
<hr/>	
<i>II Primi passi</i>	<i>4</i>
1. Stage 3D	3
2. Il vostro primo Stage	4
<hr/>	
<i>III Modalità utilizzatore</i>	<i>9</i>
1. Opzioni Rendering	8
2. Risoluzione	9
3. Videocamera	10
4. Livelli DMX	11
5. Patch degli universi	12
6. Registratore Video	13
<hr/>	
<i>IV Modalità Costruzione (Build)</i>	<i>17</i>
1. Vista 2D	16
2. Dimensione e colore Stage	17
3. Inserire oggetti	18
4. Inserimento proiettori	20
5. Editor di oggetti semplici	23
6. Regolazione oggetti	24
7. Layer	28
<hr/>	
<i>V Appendice</i>	<i>31</i>
1. Menù	30
2. Barra degli strumenti	35
3. Shortcut	37
4. Ricerca guasti (Troubleshooting)	38

I Prefazione

Prefazione

Il visualizzatore provvede al rendering 3D in tempo reale del vostro stage. Vi permette di avere un'anteprima dei movimenti, dei colori, e di ogni altro effetto disponibile nelle luci intelligenti (iride, strobo, dimmer, shutter, ecc). Possono essere visualizzati anche i fasci di fari convenzionali (PAR).

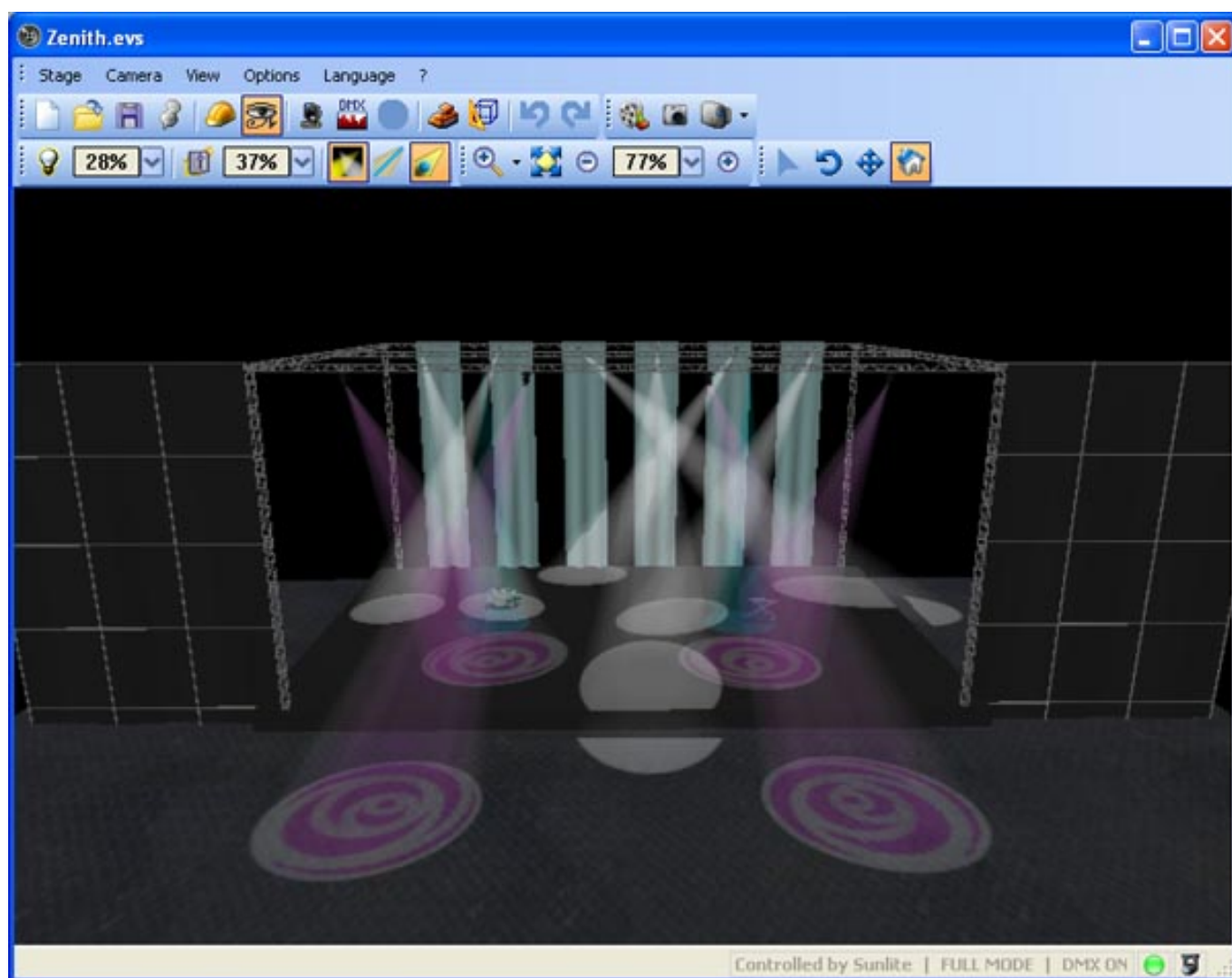
E' anche possibile inserire oggetti per personalizzare il vostro stage, come truss, arredamento, ecc. da una libreria di oggetti, o importare oggetti da un software CAD. Con un pò di pratica, sarete in grado di costruire stage ed ambienti in un modo molto realistico.

Nota: La rappresentazione più accurata in 3D arriva da un attenta creazione di librerie/profilo dei vostri apparecchi luce.

Il visualizzatore 3D include diverse "modalità", ognuna con la possibilità di ricevere il segnale DMX da una diversa sorgente (software, controllo/desk, network, ecc.). Il software è capace di visualizzare fino a 4 Universi DMX simultaneamente.

Il patch dei proiettori all'interno del visualizzatore 3D può essere fatto automaticamente se è collegato al software di un controllo. Se questo non è il caso, il patch dev'essere fatto manualmente. Tutti gli universi DMX seguono le stesse regole. Inoltre, potete separare gli universi DMX all'interno del visualizzatore, per es. l'Universo 1 collegato all'interfaccia USB/DMX-IN, mentre l'Universo 2 collegato al protocollo Art-Net.

La modalità DEMO nel software 3D permette all'utilizzatore di creare uno Stage usando un minimo numero di opzioni. Non è possibile collegare un segnale DMX al visualizzatore 3D nella modalità DEMO.



Il Primi passi

Primi passi

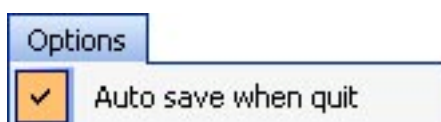
Questo capitolo introduce le nozioni base per utilizzare il visualizzatore 3D. Include una descrizione dei file utilizzati per salvare gli oggetti ed i primi passi per creare uno stage 3D.

1. Stage 3D

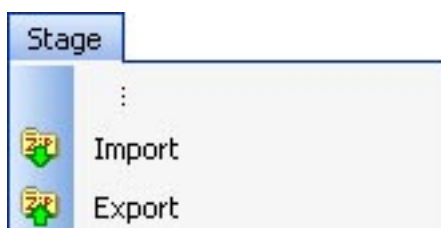
Stage 3D

I file Stage 3D sono salvati con un formato .evs e possono essere aperti/salvati all'infinito. Le dimensioni dello stage, gli oggetti ed i proiettori inseriti vengono salvati in questi files.

Il menù "opzioni" rende possibile l'abilitazione oppure no dell'"autosave" (salva le modifiche quando si esce dal programma).



E' anche possibile importare o esportare gli stage 3D da/a un file .zip con i pulsanti "Importa/Esporta" del menù "Stage". Il salvataggio di un file Stage 3D include tutti i file richiesti (files X, BMP o JPG per le textures) e la riapertura del file con un altro computer che non contiene gli stessi oggetti.



2. Il vostro primo Stage

Il vostro primo Stage

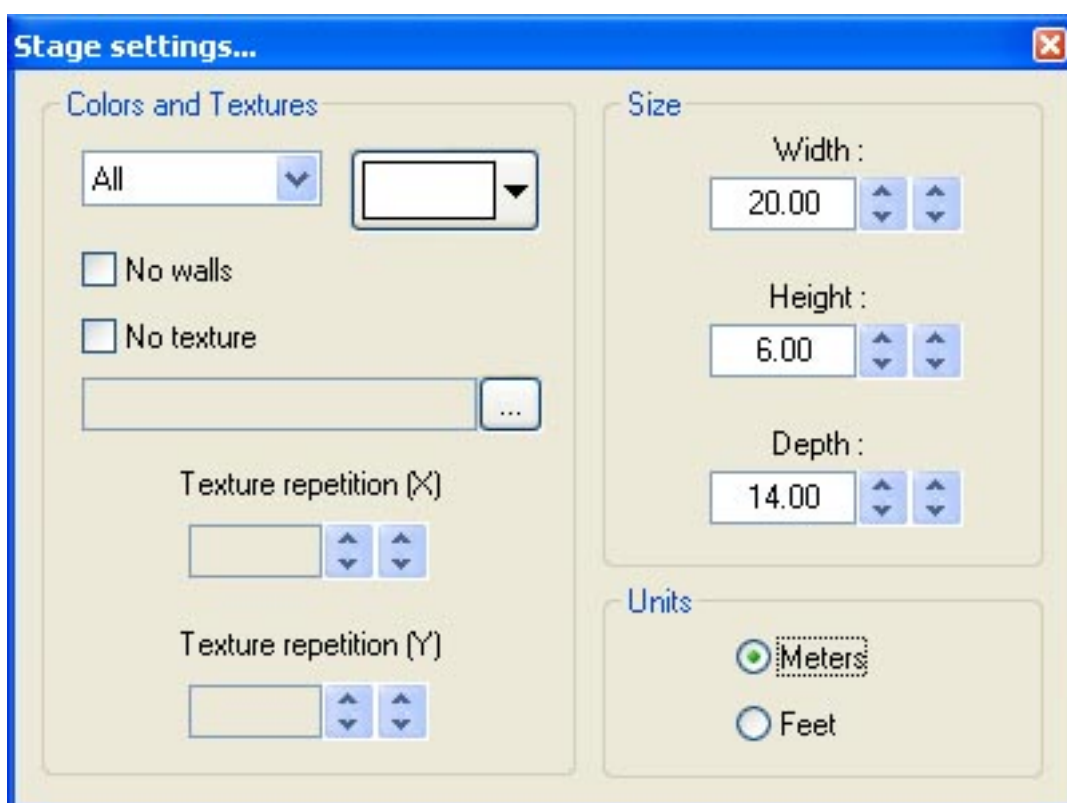
La seguente sezione descrive come creare il vostro primo Stage, introducendo le nozioni base del visualizzatore 3D. Include inoltre una descrizione dei file utilizzati per salvare differenti progetti.

Il vostro primo Stage

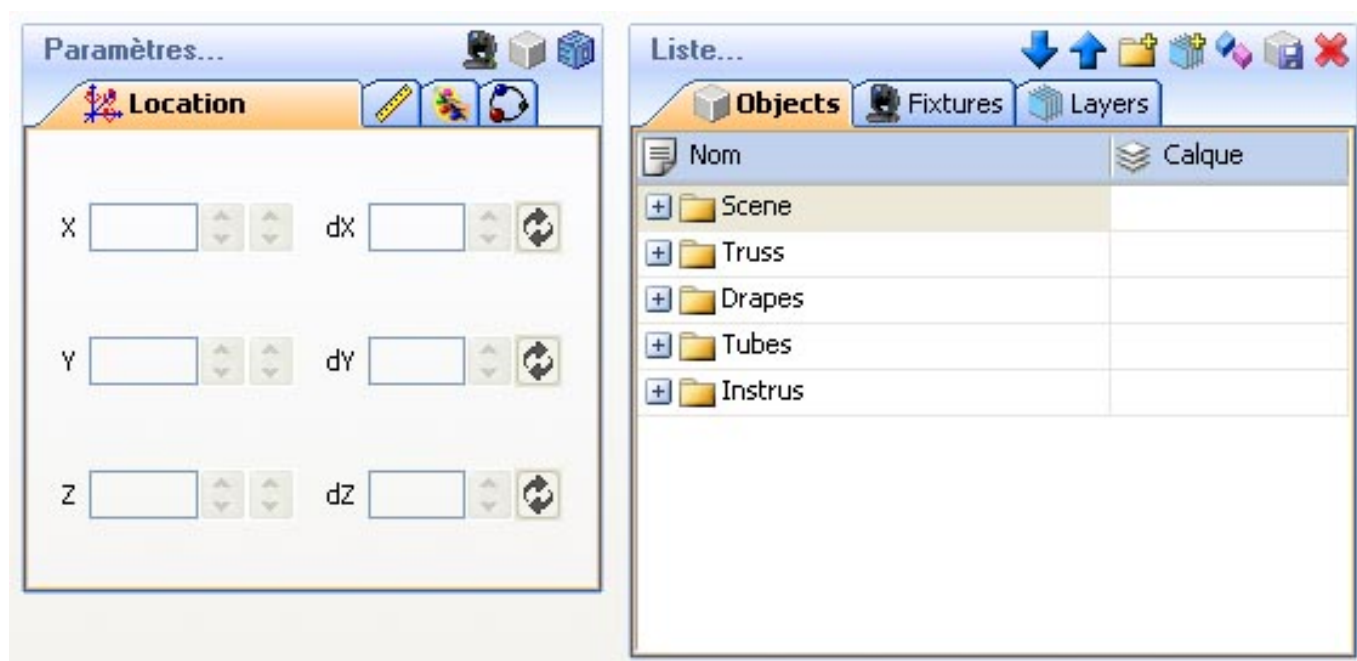
- Dal menù "Stage", selezionate "Nuovo" per creare un nuovo Stage.



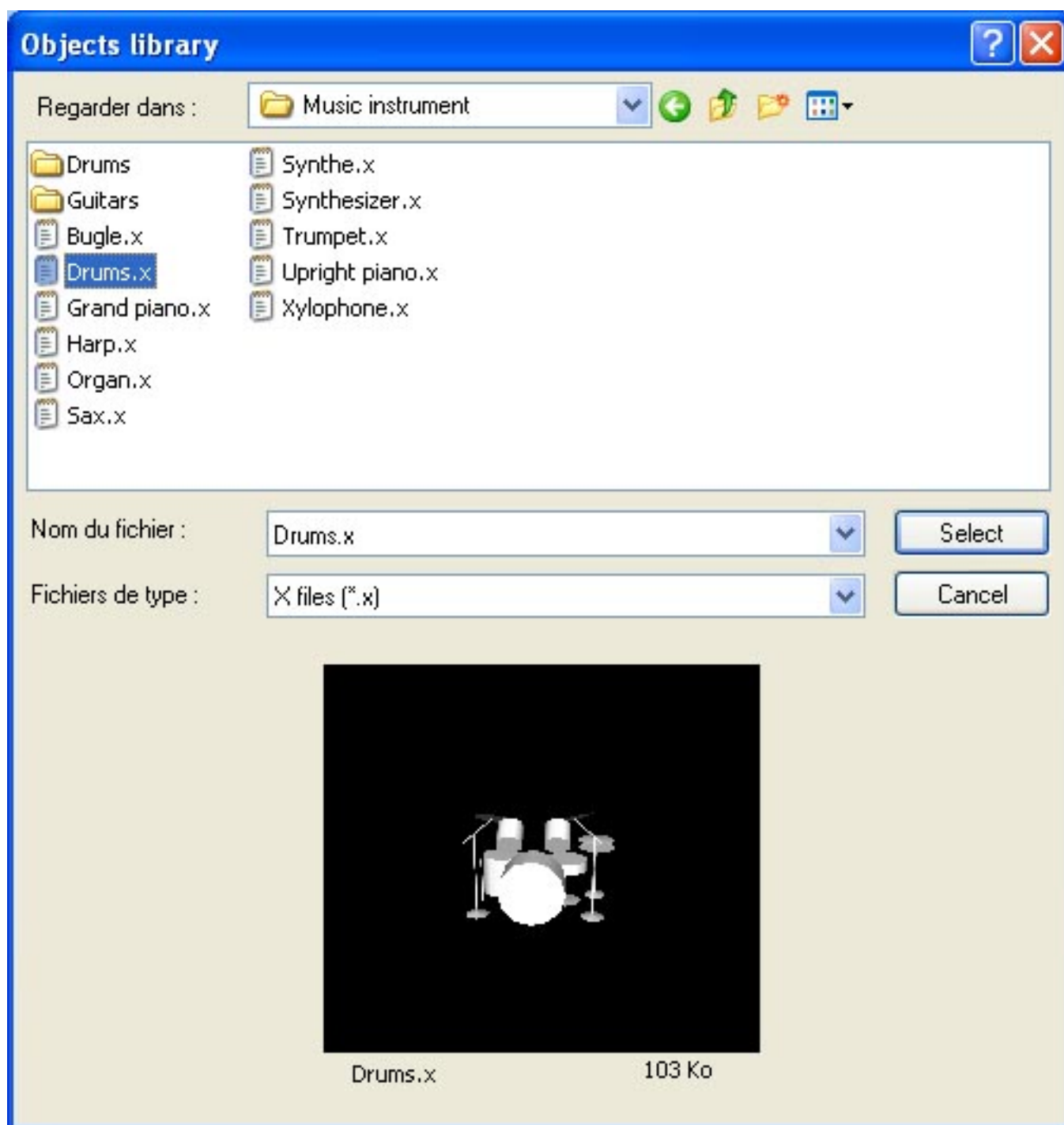
- Dal menù "stage" selezionate "Impostazioni" (Stage Settings). Si aprirà una finestra dove potete regolare la dimensione ed i colori/texture di ogni parete del vostro stage. Osservate le opzioni disponibili per selezionare le pareti individualmente, mostrare o nascondere pareti, ripetere texture in entrambi gli assi X e Y, e cambiare l'unità da metrico a Inglese.



- Dal menù "Stage" selezionate "Modalità Costruzione" (Build Mode). Questa dividerà la finestra del visualizzatore in 4 sezioni: rendering 3D, vista 2D Top, vista 2D fronte, e impostazione Oggetti/Fixture. Potete controllare la dimensione ed il contenuto di queste sezioni, ed anche nasconderle.



- Dalla sezione "Impostazione oggetti" (Object Settings), cliccate su "Aggiungi oggetto" (Add Object), il cubo grigio vicino alla freccia rossa nella figura sopra, per inserire un oggetto dalla nostra libreria (per es. /Music Instrument/Drums.x).



- L'oggetto sarà inserito al centro dello Stage. Potete muovere questo oggetto all'interno del vostro Stage 3D utilizzando il mouse. In aggiunta utilizzando lo strumento di modifica oggetti (freccia verde) potete cambiare la posizione, l'orientamento, la dimensione, il colore, ecc. di ogni oggetto selezionato dalla lista (freccia blu). Questi strumenti sono chiariti in una sezione successiva del manuale.

- Ripetete questi passi per inserire più oggetti.

Nota: Diversi oggetti possono essere inseriti simultaneamente selezionandoli utilizzando i tasti (CTRL) della vostra tastiera.

III Modalità utilizzatore

Modalità utilizzatore

Il software ha due modalità: modalità Utilizzatore (User) e modalità Costruzione (Build). La prima è per la visualizzazione, tutte le caratteristiche per modificare lo stage sono disabilitate. Questo capitolo introduce tutte le caratteristiche dedicate alla visualizzazione, anche se la maggior parte di loro sono disponibili anche nell'altra modalità

E' possibile passare da una modalità all'altra in ogni momento utilizzando il menù "Stage" sulla barra degli strumenti.

1. Opzioni Rendering

Opzioni Rendering

Diverse opzioni sono disponibili per personalizzare il vostro stage ed il rendering. Tutte sono nel menù "Opzioni".

Luce ambiente (Ambient lighting)

E' possibile modificare l'intensità della luce ambiente con il cursore messo sulla Barra degli strumenti Opzioni (Menù "Vista", "Barra degli strumenti Opzioni")

Intensità della nebbia/fumo (Fog density)

Potete regolare la densità del fumo sul vostro stage. Per far questo, dovete andare sul menù "Lightbeam" (menù "Opzioni") e selezionare "UP" o "DOWN". potete anche modificare la densità dalla barra degli strumenti Opzioni oppure utilizzando la shortcut Sinistra e Destra.

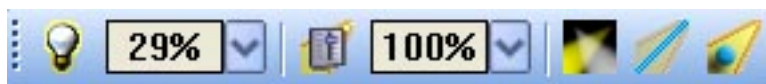
Modalità Rendering (Rendering mode)

E' possibile commutare tra le modalità rendering "Normale" e "Potente". Il software inizia automaticamente nella modalità "Potente" se la vostra scheda grafica è compatibile. Comunque potete

commutare alla modalità "Normale" se pensate che stia funzionando troppo lentamente.

Ombre (Shadows)

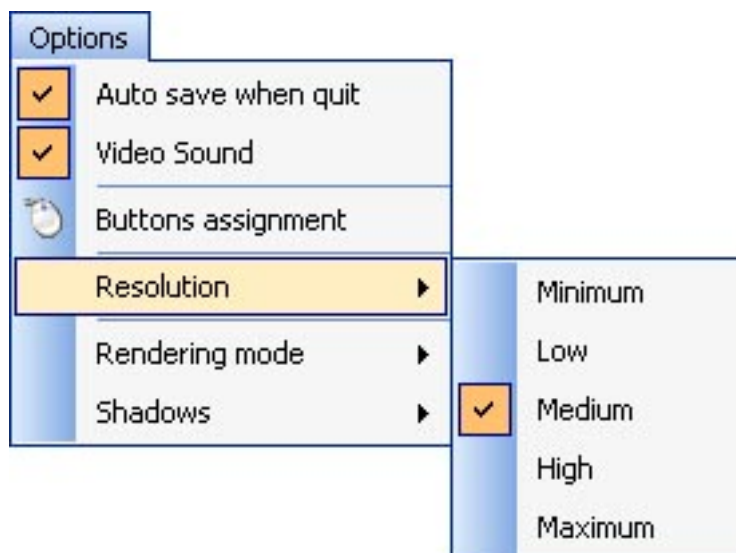
E' possibile commutare in OFF la visualizzazione delle ombre. Questa opzione può essere molto utile se la vostra scheda grafica è sufficientemente potente per ottenere il rendering corretto.



2. Risoluzione

Risoluzione

E' possibile scegliere tra 5 diversi livelli di risoluzione dello schermo per la vista 3D. Questa opzione permette di adattare il software alle prestazioni della vostra scheda grafica. Se il rendering è troppo lento, selezionate un livello di rendering inferiore.



3. Videocamera

Videocamera

Viste

E' possibile muovere la videocamera con il mouse (vedi il tasto d'assegnazione dal menù "Opzioni"), se l'opzione "Move" è selezionata dal menù "Camera". Diverse viste (frontale, sinistra ...) possono essere selezionate dal menù o dalla barra degli strumenti. Possono anche essere selezionati dalla tastiera con i tasti da 1 a 5.

Viste personali

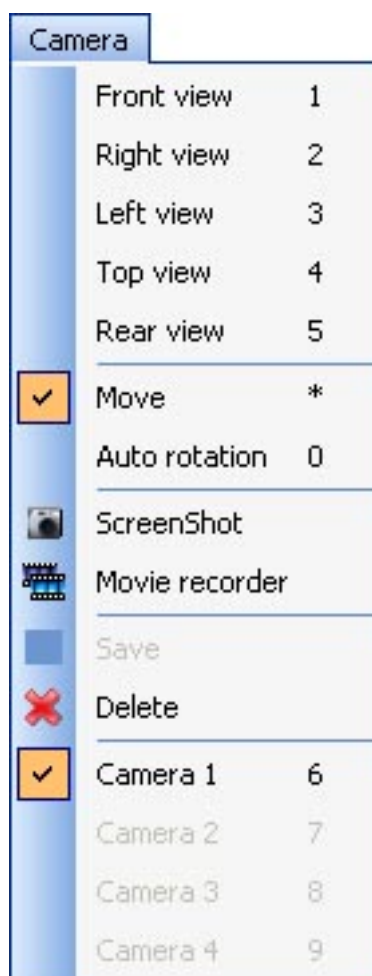
Possono essere create 4 diverse viste in aggiunta a quelle di default, utilizzando l'opzione "Salva" (Save) dal menù. La vista corrente (posizione ed orientamento) saranno salvate. Quelle viste possono essere richiamate dal menù oppure dalla tastiera con i tasti da 6 a 9.

Auto rotazione

L'opzione di auto rotazione è disponibile dal menù "Camera" o dalla tastiera con il tasto "0".

ScreenShot

La funzione "ScreenShot" permette di fare delle fotografie del vostro stage e salvarle in un file BMP. L'opzione è disponibile dal menù "Camera".



4. Livelli DMX

Livelli DMX

E' possibile visualizzare il livelli DMX dei 4 Universi aprendo la finestra seguente dalla barra degli strumenti "standard".

DMX univers 1					DMX univers 2					DMX univers 3					DMX univers 4								
150	151			127			15			191			87	100		127		15		191		200	157
152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175
176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223
224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247
248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271
272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295
296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319
320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343
344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367
368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391
392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415
416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463
464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487
488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511
512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535

5. Patch degli universi

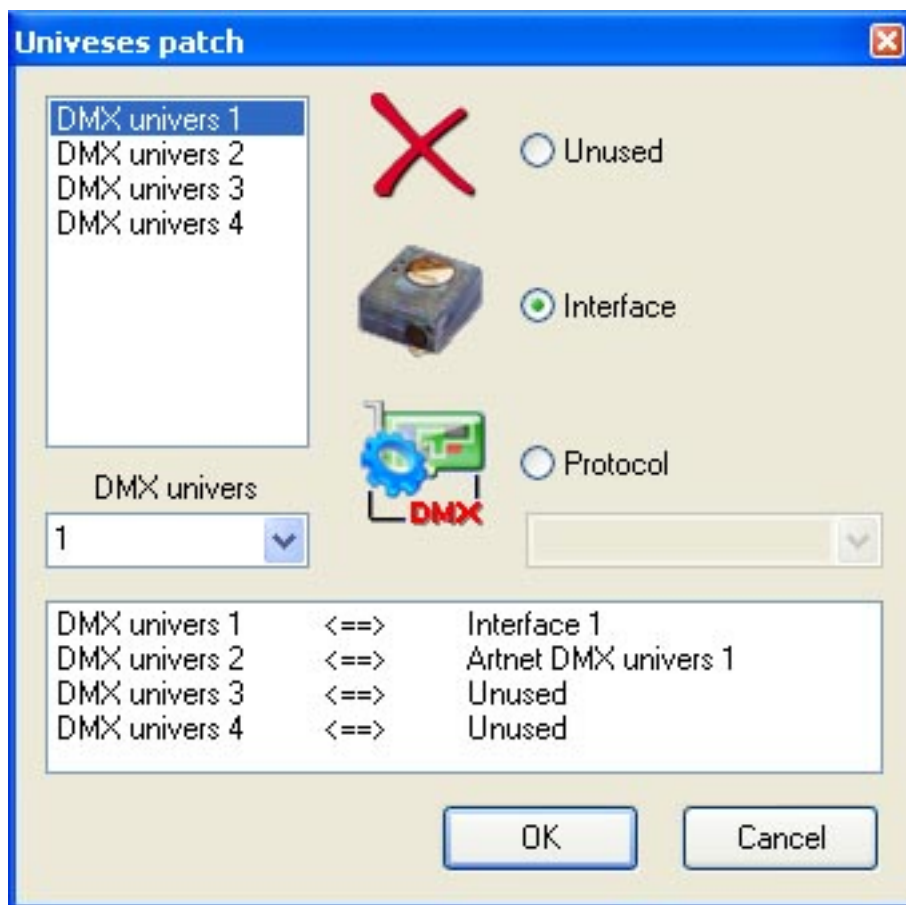
Patch degli universi

Se non è collegato ad un altro software, il visualizzatore 3D può ricevere fino a 4 universi DMX da diversi protocolli: Art-Net, SandNet, Avolites ACDI). L'utilizzatore deve fare il patch di ogni universo per il corretto ingresso con la seguente finestra (disponibile dalla barra degli strumenti standard).

Per fare il patch degli universi, selezionatelo dalla lista e quindi assegnategli un protocollo:

- Non utilizzato
- Segnale DMX che arriva dall'interfaccia USB
- DMX attraverso uno dei protocolli Ethernet disponibili

Non dimenticate di specificare l'universo corretto per ogni protocollo.



6. Registratore Video

Registaratore Video

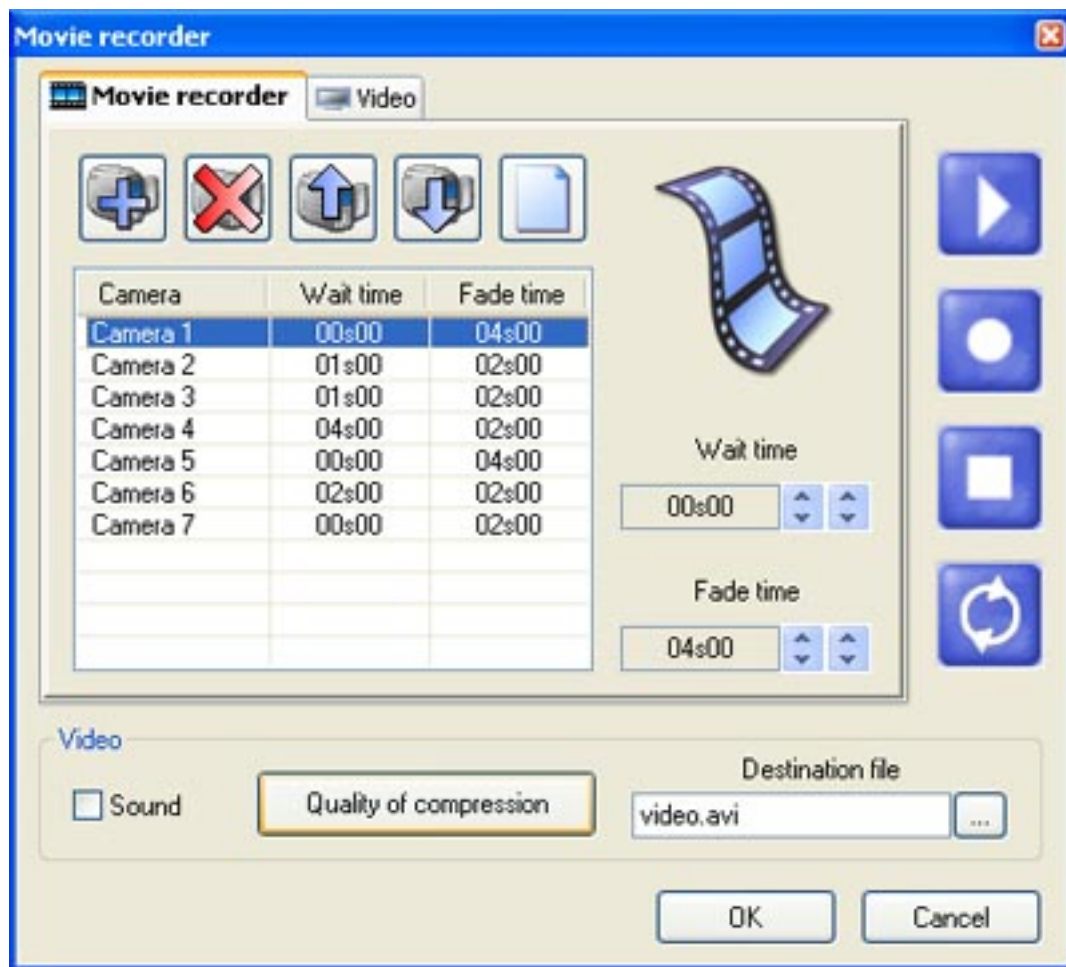
E' possibile registrare un video, utilizzando lo strumento "Registratore Video" (Movie Recorder) che è disponibile dal menù "Camera" oppure dalla barra degli strumenti.

Il primo modulo vi permette di specificare una lista di punti visivi diversi con il loro fade e tempo d'attesa. E' possibile vedere un'anteprima dei video cliccando sul tasto Play (potete selezionare oppure no la modalità loop).

Prima di iniziare la registrazione devono essere selezionati il file di destinazione e la qualità di compressione. Una volta fatto questo, premete il tasto Record per iniziare la registrazione.

Le posizioni sono salvate nel file Stage. E' possibile anche resettare queste posizioni cliccando sul tasto "Nuovo" (New). Inoltre è possibile aggiungere dell'audio al video selezionando l'opzione Sound. L'Audio allegato deve essere riprodotto con Windows Media Player mentre il video viene registrato. Assicuratevi che le opzioni di registrazione di Windows siano regolate correttamente.

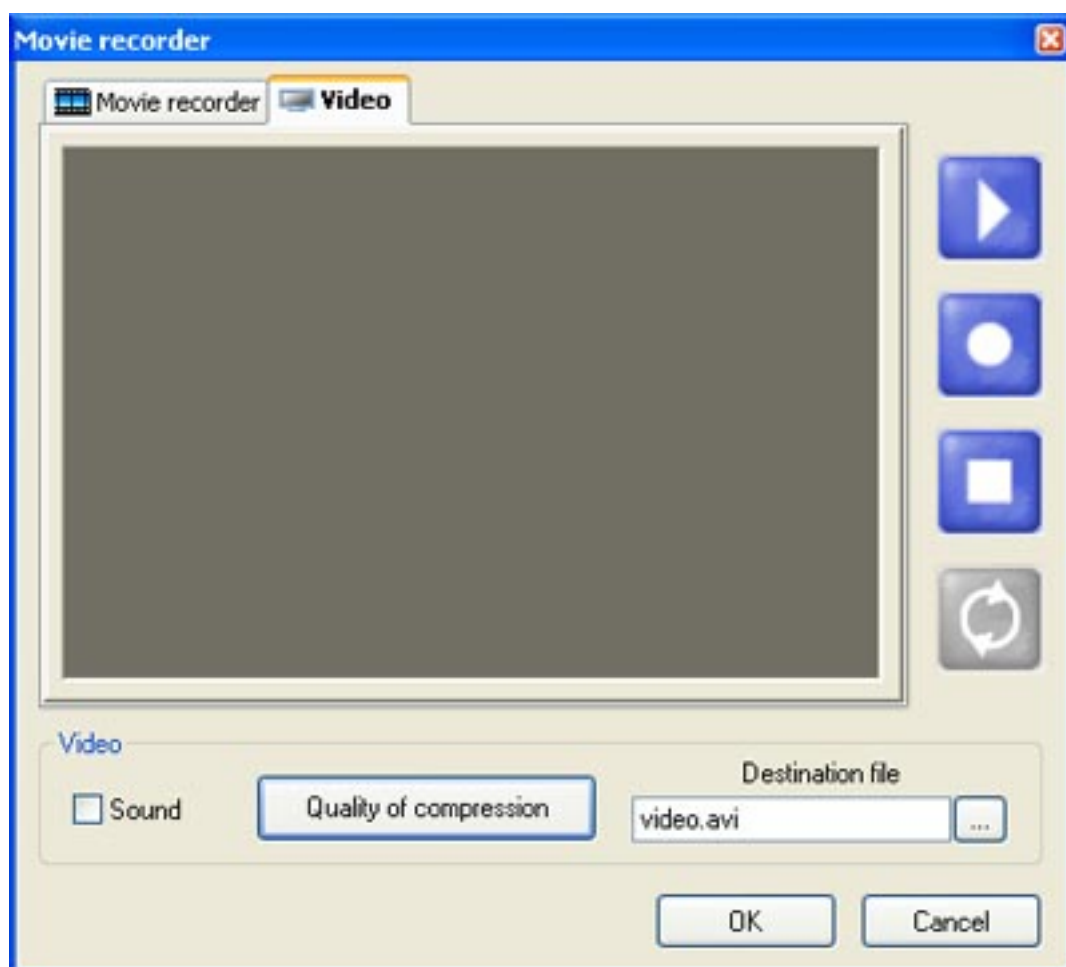
Quindi, i tasti camera "Next" e "Previous" vi permettono di sostituire la camera selezionata dalla precedente oppure alla successiva disponibile.



Il secondo modulo vi permette di visualizzare il video creato oppure di registrare un video seguendo il movimento del mouse.

Il tasto "Play" avvia il video selezionato.

Come per il primo modulo, deve essere selezionato un file di destinazione prima di iniziare a registrare, così come la qualità di compressione. Premete il tasto "Record" per iniziare e "Stop" per terminare la registrazione. Mentre registrate dovrete muovere la camera con il mouse.



IV Modalità Costruzione (Build)

Modalità Costruzione (Build)

Questo capitolo introduce la seconda modalità del software: Modalità Costruzione (Build Mode). Lo schermo è diviso e contiene la vista 3D, le "Impostazioni Oggetti" (Objects settings), e la vista 2D.

La sezione superiore sinistra è riservata alla vista 3D, ed è possibile fare in modo che le altre viste siano visibili oppure o no con il menù "Display".

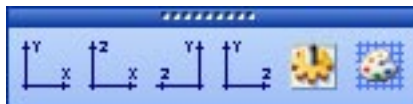
1. Vista 2D

Vista 2D

Posizione delle viste

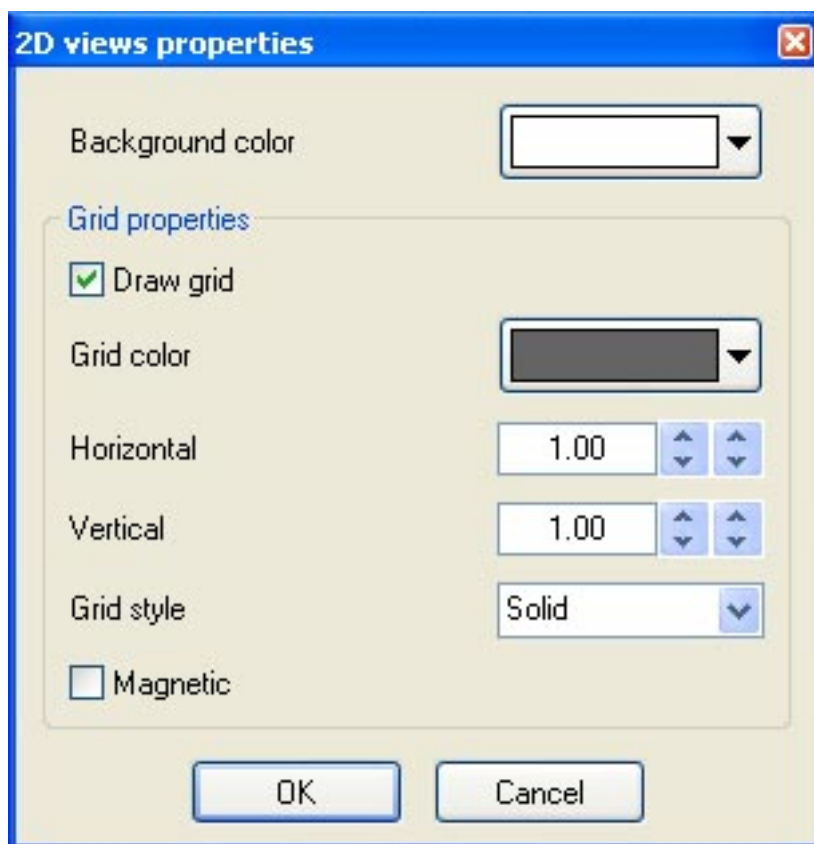
Lo schermo della modalità Costruzione è diviso in Vista 3D, "Impostazione Oggetti" (Objects Settings) e vista 2D.

La parte superiore sinistra è riservata alla vista 3D, ed è possibile rendere le altre viste visibili oppure no tramite il menù "Display". E' anche possibile selezionare le viste da visualizzare oppure la finestra "Impostazione Oggetti" nella sezione attiva (la sezione attiva è mostrata con un colore arancione nella barra degli strumenti). La barra degli strumenti "Display" è disponibile per ogni vista 2D cliccando sull'icona in basso a sinistra della vista.



Opzioni della griglia (Grid Option)

I parametri della vista 2D possono essere modificati con la finestra impostazioni. Può essere specificato il colore di sfondo, la griglia può essere visibile oppure no. Per la griglia possono essere modificate diverse impostazioni: colore, stile ... La griglia può essere inoltre magnetica oppure no, per esempio questa caratteristica semplicemente vi permette di allineare gli oggetti.



2. Dimensione e colore Stage

Dimensione e colore Stage

Il colore e la dimensione dello Stage (larghezza, altezza e profondità) possono essere definiti entro questa finestra (disponibile dal menù "Stage" oppure dalla barra degli strumenti standard).

Colore & Textures

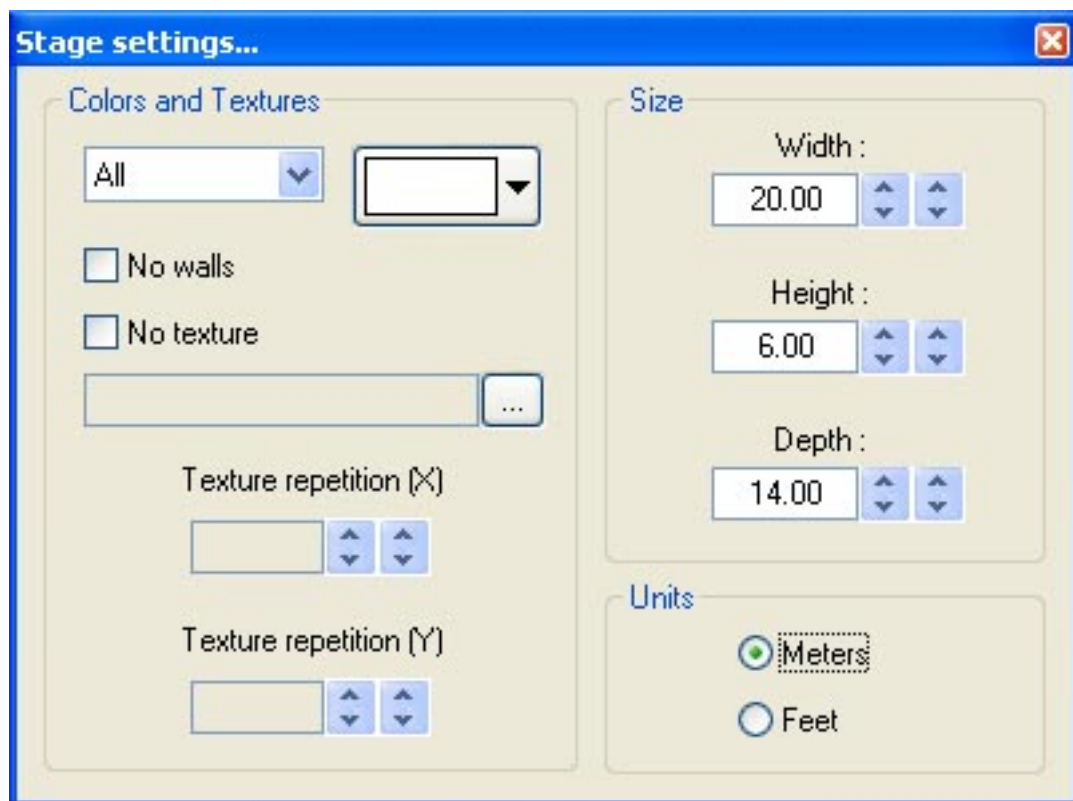
Prima di tutto dovete selezionare un lato oppure tutti i lati per ottenere un unico colore per il vostro Stage. Per cambiare colore, togliete la "X" dalla casella di "default", quindi selezionate il colore dalla finestra seguente.

Come per il colore, dovete deselectare la casella di "default" per scegliere una Texture per le vostre pareti. selezionate l'immagine (BPM oppure JPG) cliccando sul tasto "...". Potete anche ripetere la Texture (orizzontalmente e verticalmente) utilizzando il controllo "Ripetizione Texture (X e Y) - Texture

Repetition (X and Y).

Unità

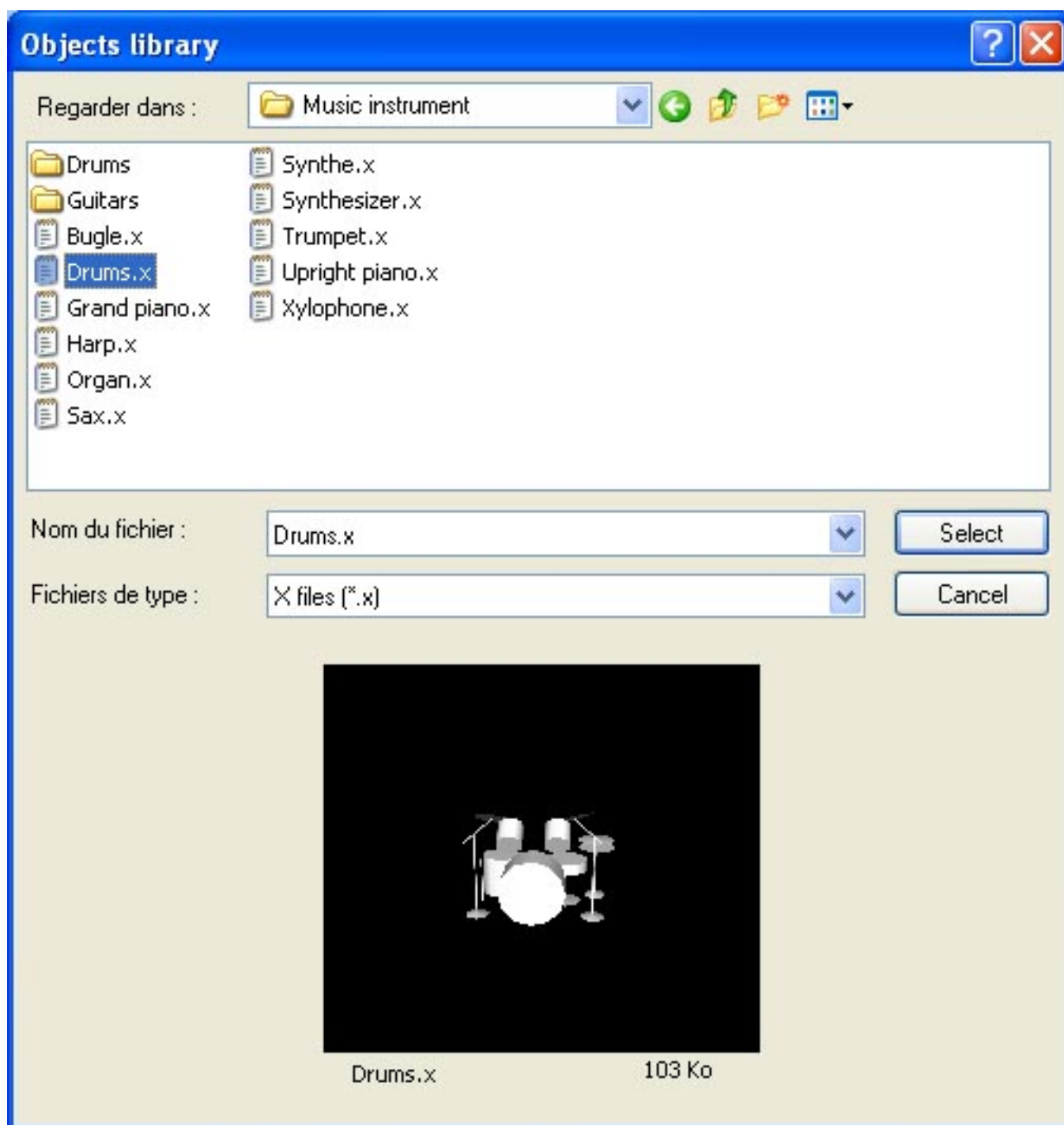
Potete scegliere di lavorare in sistema metrico oppure in "piedi" (feet), selezionando l'unità dal controllo corrispondente.



3. Inserire oggetti

inserire oggetti

Il software vi dà la possibilità di inserire oggetti da una libreria. Truss, oggetti d'arredamento e sistemi audio possono essere trovati nella libreria. Questi oggetti possono essere rimossi dallo stage in qualunque momento. Per raggiungere questa libreria, dovete aprire la seguente finestra cliccando sul tasto "Aggiungi" (Add):



La libreria nella parte sinistra mostra gli oggetti disponibile per l'inserimento. Una volta selezionato, l'oggetto appare automaticamente nella finestra di visualizzazione. Dell'oggetto selezionato si può avere un'anteprima prima che venga inserito. Cliccate su "Seleziona" (Select) per inserire l'oggetto nel vostro stage.

Tutti gli oggetti 3D disponibili nel software sono all'interno della libreria oggetti. Comunque potete sempre utilizzare i vostri oggetti personalizzati (formato ".X"). E' consigliato l'utilizzo di oggetti semplici poichè l'applicazione è in tempo reale, ed oggetti troppo grandi possono rendere il programma molto lento.

Se volete inserire oggetti da altre librerie, dovrete scegliere se copiare gli oggetti nella libreria.

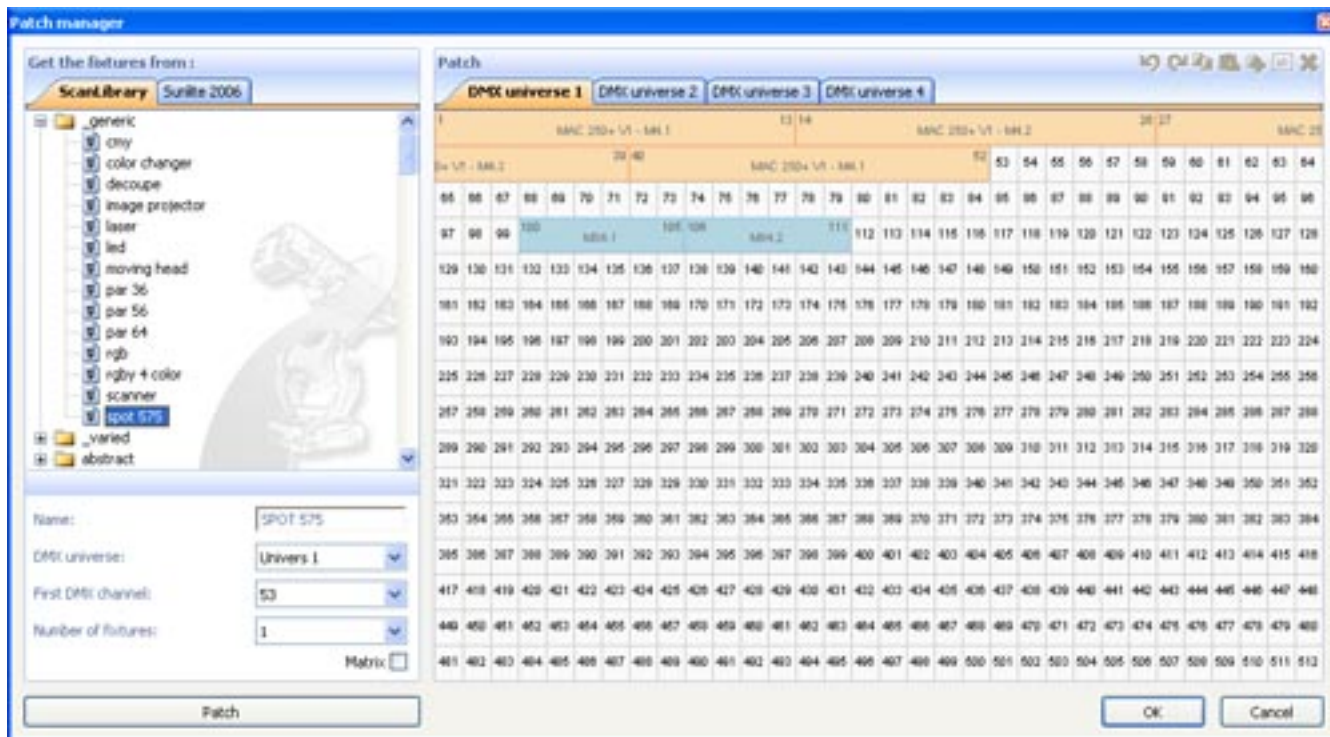
Potete importare oggetti da 3D Studio (3DS) nel vostro stage, grazie ad un convertitore situato nel modulo "Impostazione Oggetti" (Objects Settings). Gli oggetti convertiti saranno messi nella cartella "Others" della libreria oggetti.



4. Inserimento proiettori

Inserimento proiettori

Come per gli oggetti, il software rende possibile l'inserimento di proiettori dalla libreria cliccando su "Aggiungi proiettori" (Add fixtures) dal menù "Stage" o dalla barra degli strumenti standard. La finestra seguente apparirà:



Seleziona un proiettore dalla lista e quindi fate il patch utilizzando il tasto "Patch" dopo aver specificato l'indirizzo DMX di partenza ed il numero di unità oppure facendo "drag&drop" (prendi e

trascina). Assicuratevi che l'universo DMX sia corretto selezionando il modulo di destra.

E' anche possibile fare, dalla barra degli strumenti o cliccando con il tasto destro del mouse su un proiettore, le seguenti operazioni:

- copia/incolla un proiettore(i)
- duplica un proiettore(i) con lo wizard
- renomina un proiettore
- cancella un proiettore(i)

Tutte le operazioni possono essere cancellate con il tasto UNDO.

Per selezionare un proiettore, cliccate su di esso oppure cliccate e mantenete premuto fino a creare una finestra comprendente i proiettori desiderati. Quindi, muovete il proiettore(i) selezionato cliccando il tasto sinistro del mouse. Per muovere un proiettore in un altro universo DMX, basta trascinarlo nel modulo corrispondente, e questo aprirà il nuovo universo.

Quando è controllato da un altro software, il visualizzatore 3D può ricevere le informazioni del patch direttamente. Sono disponibili 2 modalità:

- La modalità "Automatica" inserirà tutti i proiettori dal patch del controllo e rimuoverà le unità correnti del visualizzatore 3D che non sono nel controllo.
- La modalità "Manuale" vi permette di fare il patch di ogni proiettore che sia nel controllo oppure no (può essere fatto il patch di diversi proiettori con lo stesso indirizzo)

Apparirà una finestra popup quando viene fatto il patch di un nuovo proiettore nel controllo. Cliccate su questo popup per aprire la finestra di manager patch e aggiornare il visualizzatore 3D con le nuove informazioni. E' anche possibile cliccare sulla piccola icona "testa mobile" situata sulla barra d'assegnazione (task bar) per aprire quella finestra. In modalità "Automatica" la finestra popup mostrerà solo che il patch è cambiato.

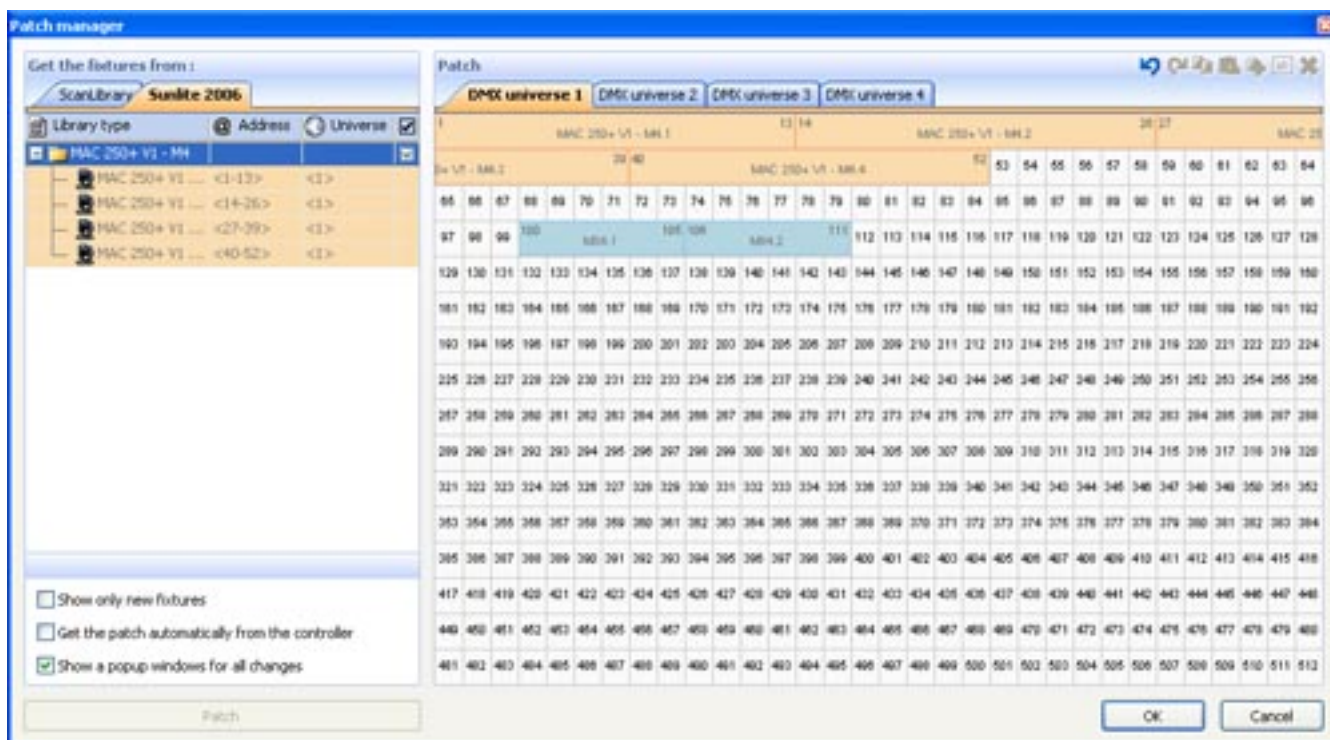


E' meglio utilizzare questa finestra solo nella modalità "Automatica" per non perdere tutte le modifiche fatte precedentemente. La lista sulla sinistra mostra le informazioni sui proiettori ricevute dal controllo. I proiettori "arancioni" sono quelli disponibili nel controllo e già con il patch nel visualizzatore 3D, mentre i proiettori "blu" sono quelli con il patch nel visualizzatore 3D ma non nel controllo. L'utilizzatore può selezionare le unità che vuole inserire oppure no. Cliccate su "patch" per inserire i proiettori selezionati.

Le 3 opzioni permettono di selezionare la modalità patch e 2 opzioni di visualizzazione. Ecco:

- per mostrare i proiettori disponibili nel controllo e senza patch nel visualizzatore 3D oppure l'intero patch
- patch "automatico" o "manuale"
- mostrare oppure no la finestra popup quando il patch è cambiato

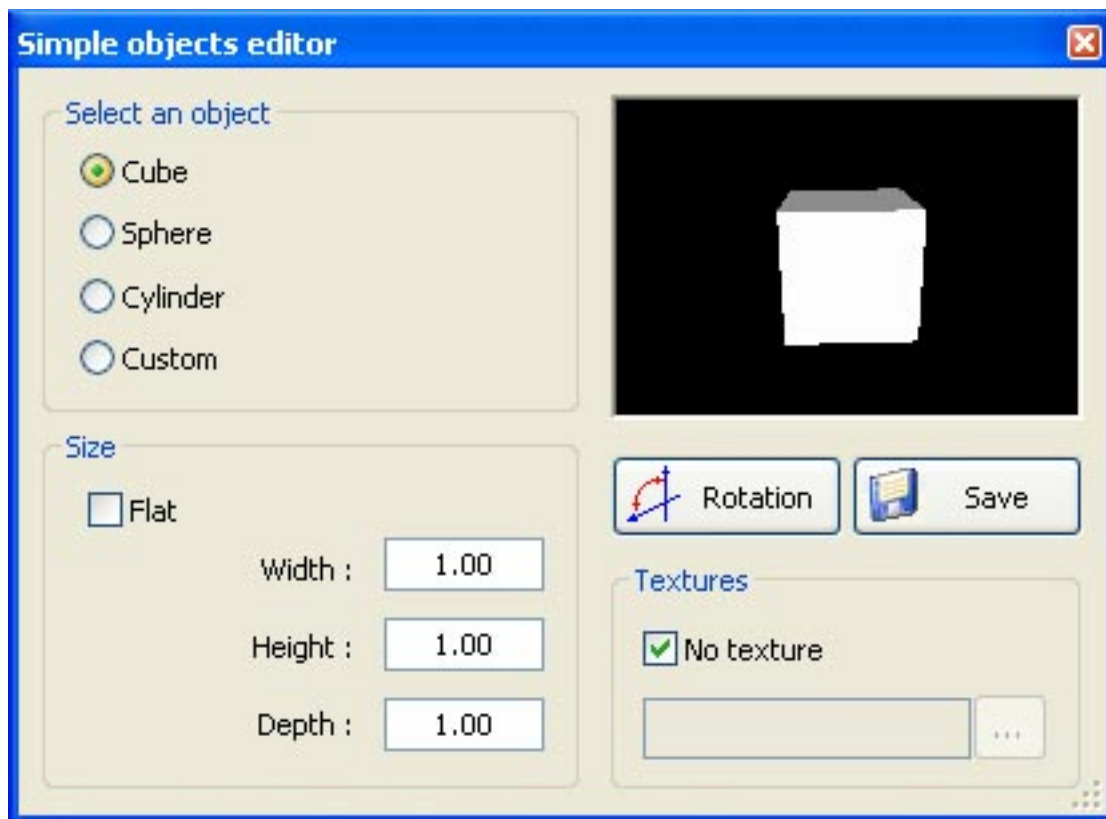
Nota : Un proiettore è visualizzato con il patch se il proiettore corrispondente nel visualizzatore 3D utilizza lo stesso "profilo" e lo stesso indirizzo DMX. Se l'indirizzo DMX è modificato nel controllo, l'utilizzatore dovrà modificare l'indirizzo nel visualizzatore 3D o re-inserirlo nel proiettore.



5. Editor di oggetti semplici

Editor di oggetti semplici

Questo nuovo strumento vi abilita alla creazione di nuovi oggetti e all'utilizzo degli stessi:



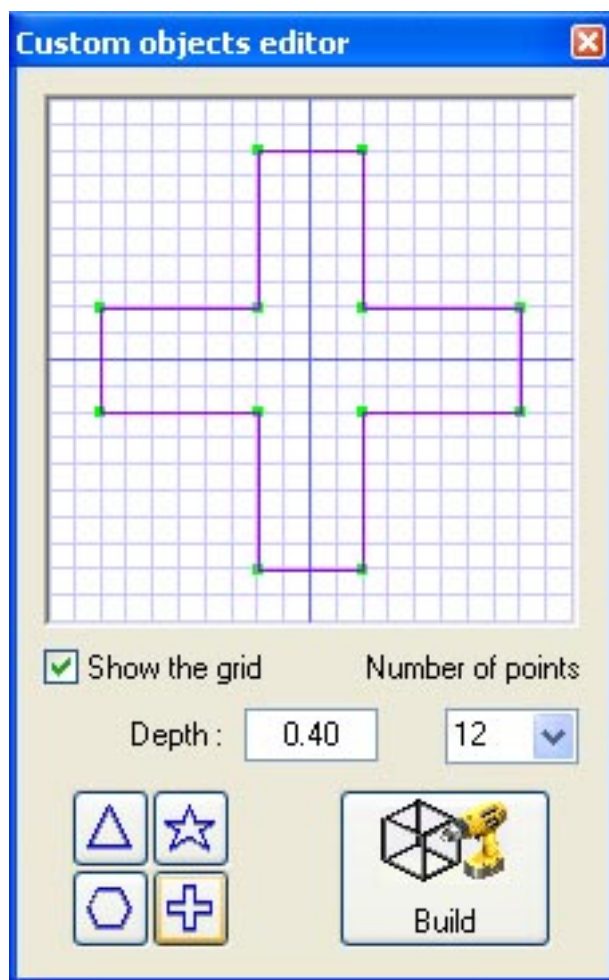
Possono essere creati 3 diversi tipi di oggetti:

- Cubi
- Sfere
- Cilindri

Potete modificare le dimensioni e quindi salvarle con il formato Microsoft ".X". L'opzione "Flat" vi abilita ad aggiungere 2cm in altezza ed a creare velocemente una forma di schermo rettangolare o circolare, e quindi di riutilizzarlo più volte per i vostri futuri stage.

Texture

Potete anche aggiungere una Texture (Mappatura) al vostro oggetto. Dovete deselezionare l'opzione "No" per far questo. Quindi dovete selezionare un immagine cliccando sul tasto "...".

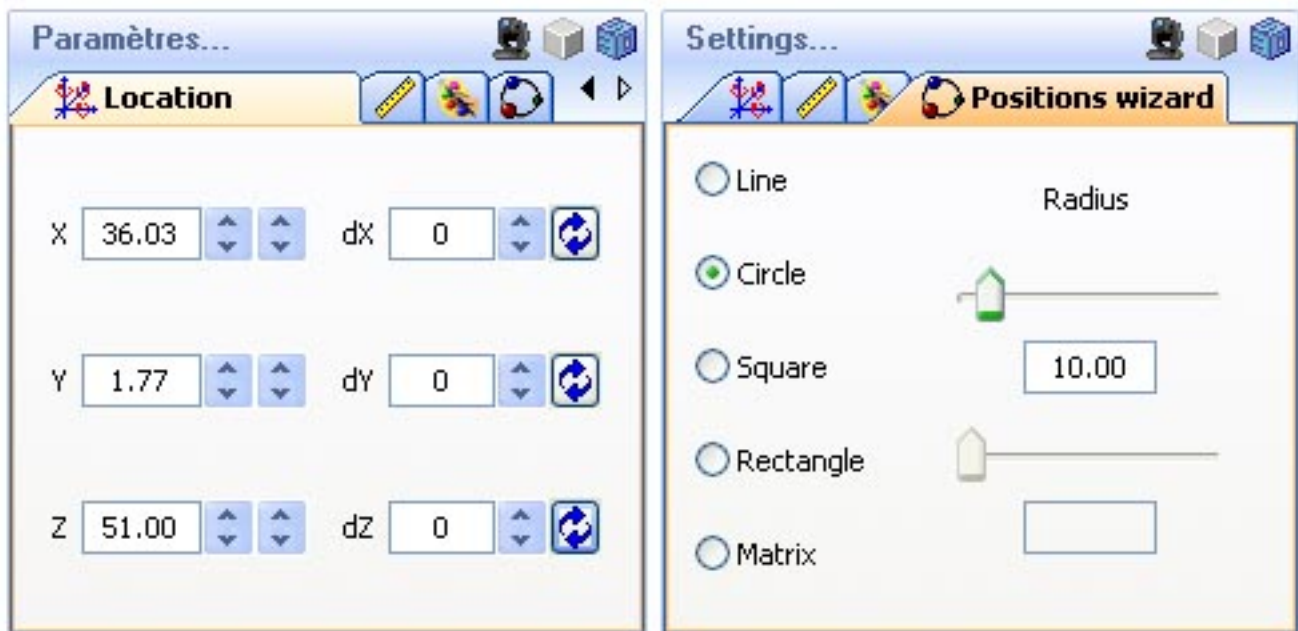


6. Regolazione oggetti

Regolazione oggetti

Oggetti mobili o proiettori

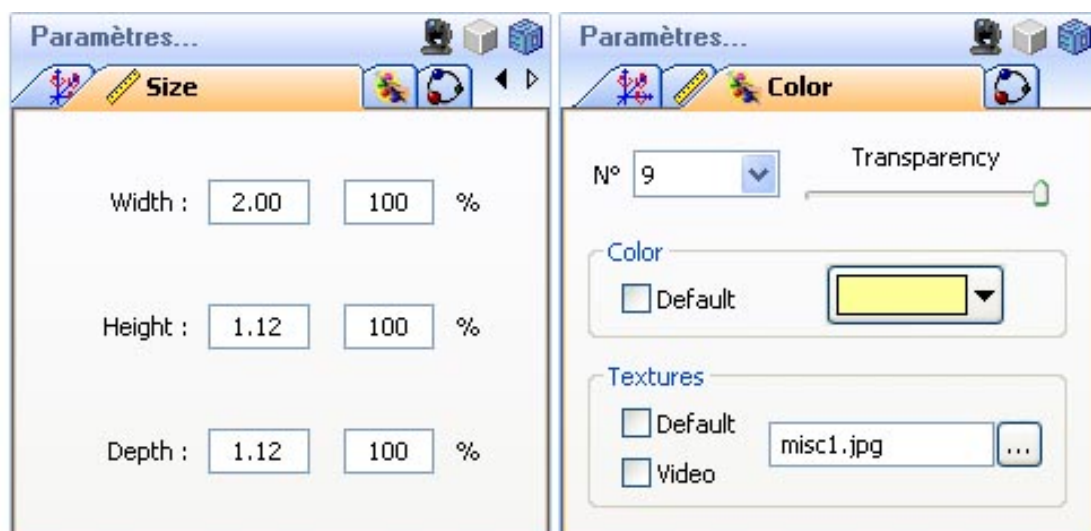
In questa finestra, gli oggetti ed i proiettori possono essere selezionati individualmente oppure in gruppo utilizzando la modalità multi-sezione. Ci sono 6 diverse regolazioni disponibili: 3 movimenti sugli assi X, Y, e Z (larghezza, altezza e profondità dello stage), e ci sono anche 3 movimenti di rotazione intorno a questi assi. Pertanto, gli oggetti possono essere posizionati come sono in realtà sul vostro stage. Dovete aprire il modulo "Location" per farlo, e selezionare gli oggetti ed i proiettori dalla lista (vedi sotto). L'ultimo modulo infine vi permette semplicemente di regolare la posizione dei vostri proiettori in linea, in cerchio, in rettangolo ecc.



Cambiare la dimensione ed il colore degli oggetti

Dovete andare sui moduli "Size" (Dimensione) e "Color" (Colore) per cambiare queste regolazioni. E' possibile cambiare la trasparenza degli oggetti 3D, questo è molto utile per creare una finestra per es.

Se un oggetto 3D è fatto con diversi materiali (parti), ognuno di essi deve essere selezionato dalla lista prima di cambiare il colore o la texture (se possibile). Il materiale selezionato è visualizzato nell'anteprima 3D (3D preview).



Lista dei proiettori

La lista è posizionata nel modulo "Oggetti" (Objects) della finestra "Impostazione Oggetti" (Objects settings). Tutti i proiettori sono elencati e possono essere create delle cartelle per classificarli più facilmente. Il comando drag&drop (trascina e lascia) è utilizzato per muovere i proiettori all'interno della lista. Per aggiungere una nuova cartella, cliccate sul tasto "Nuovo folder" dalla barra degli strumenti. Le frecce su e giù vi permettono di espandere o comprimere la lista.

Per rinominare una lista, cliccate due volte su di essa e digitate il nuovo nome. E' anche possibile selezionare un altro layer per i proiettori cliccando due volte sulla cella layer e selezionando un layer dalla lista.

La lista mostra informazioni che non possono essere modificate come il nome del proiettore, oppure l'indirizzo DMX ed alcune delle opzioni che possono essere modificate come il colore del fascio, l'effetto frost e da la possibilità di invertire i canali PAN/TILT.

Le ultime 4 colonne sono:

- Colore della gelatina (può essere modificata cliccando sul colore)
- L'effetto frost (è disponibile un effetto frost per ogni proiettore)
- Inverti Pan
- Inverti Tilt

E' anche possibile modificare la velocità del Pan e del Tilt. Tutte queste regolazioni possono essere modificate individualmente o per diversi proiettori contemporaneamente. E' possibile regolare un colore ad un gruppo di proiettori selezionandoli e quindi cambiare il colore utilizzando il controllo appropriato.

Nom	Adresse	Type de projecteur	Calque	Vitesse P...	Vitesse T...
MAC 250+ V1 - M4					
MAC 250+ V1 - M4.1	<1-13> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fixtures	02s50	01s50
MAC 250+ V1 - M4.2	<14-26> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fixtures	02s50	01s50
MAC 250+ V1 - M4.3	<27-39> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fixtures	02s50	01s50
MAC 250+ V1 - M4.4	<40-52> (Univers DMX 1)	MAC 250+ V1 - M4	Fixtures	02s50	01s50

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.

Duplicated objects will then be moved from their original position according to the offsets specified beforehand.



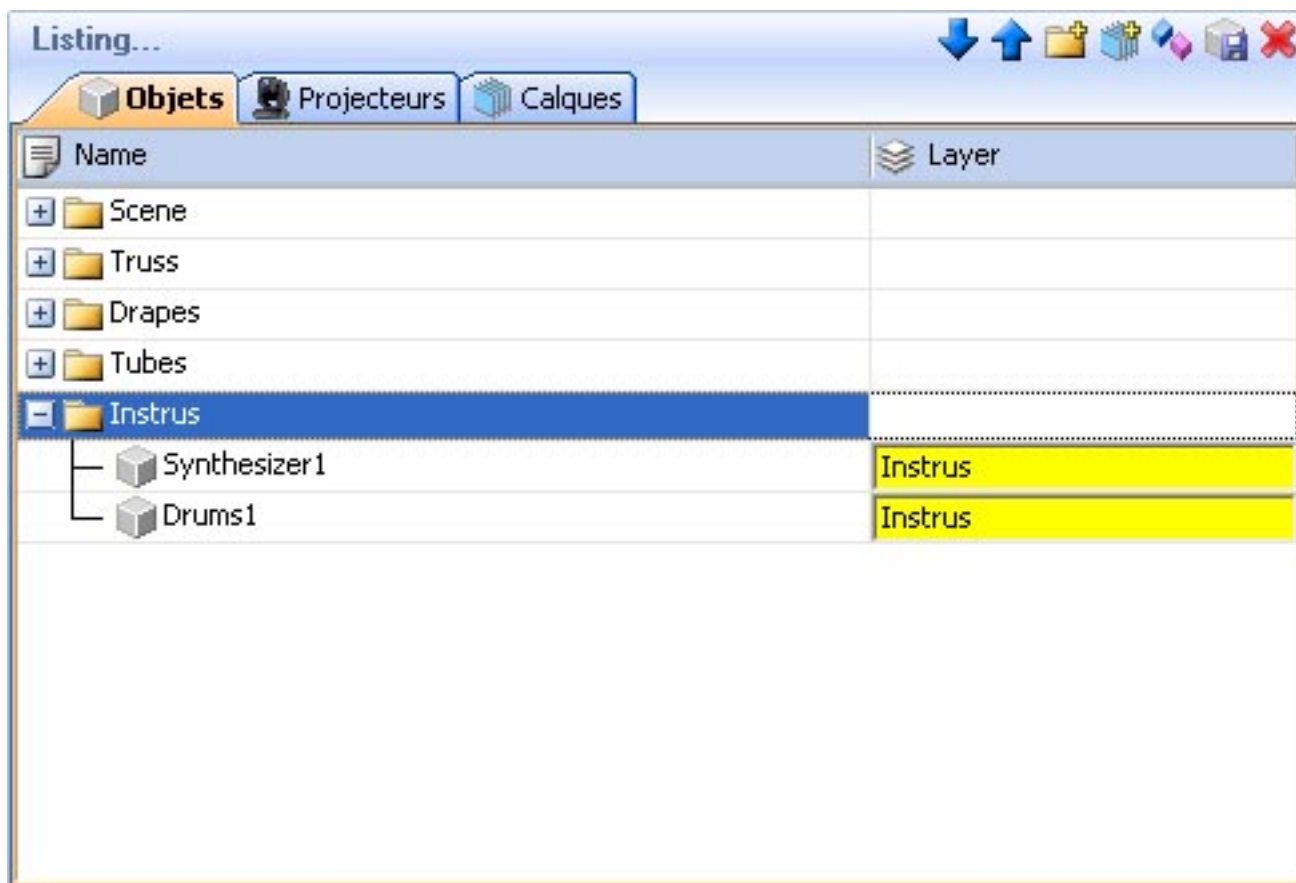
Objects list

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.

It is also possible to save an object with its actual size, color and texture. Then, the objects can be used for another stage. Click on the "Save" button to save a copy of the selected object. These features are also available by clicking with the right button of the mouse on any objects. With this menu, it is also possible to move any object(s) to a different folder (very important to move several objects together).



7. Layer

Layer

Come molti altri software, il visualizzatore lavora con i layer. Tutti gli oggetti o i proiettori sono inclusi in uno o più layer. Da default, tutti gli oggetti inseriti sono messi nel layer "Oggetti" (Objects) ed i proiettori nel layer "Proiettori" (Fixtures). In ogni caso l'utilizzatore può creare i propri layer e muovere gli oggetti da un layer all'altro utilizzando il drag&drop (Trascina e lascia).

Ecco le proprietà dei layer:

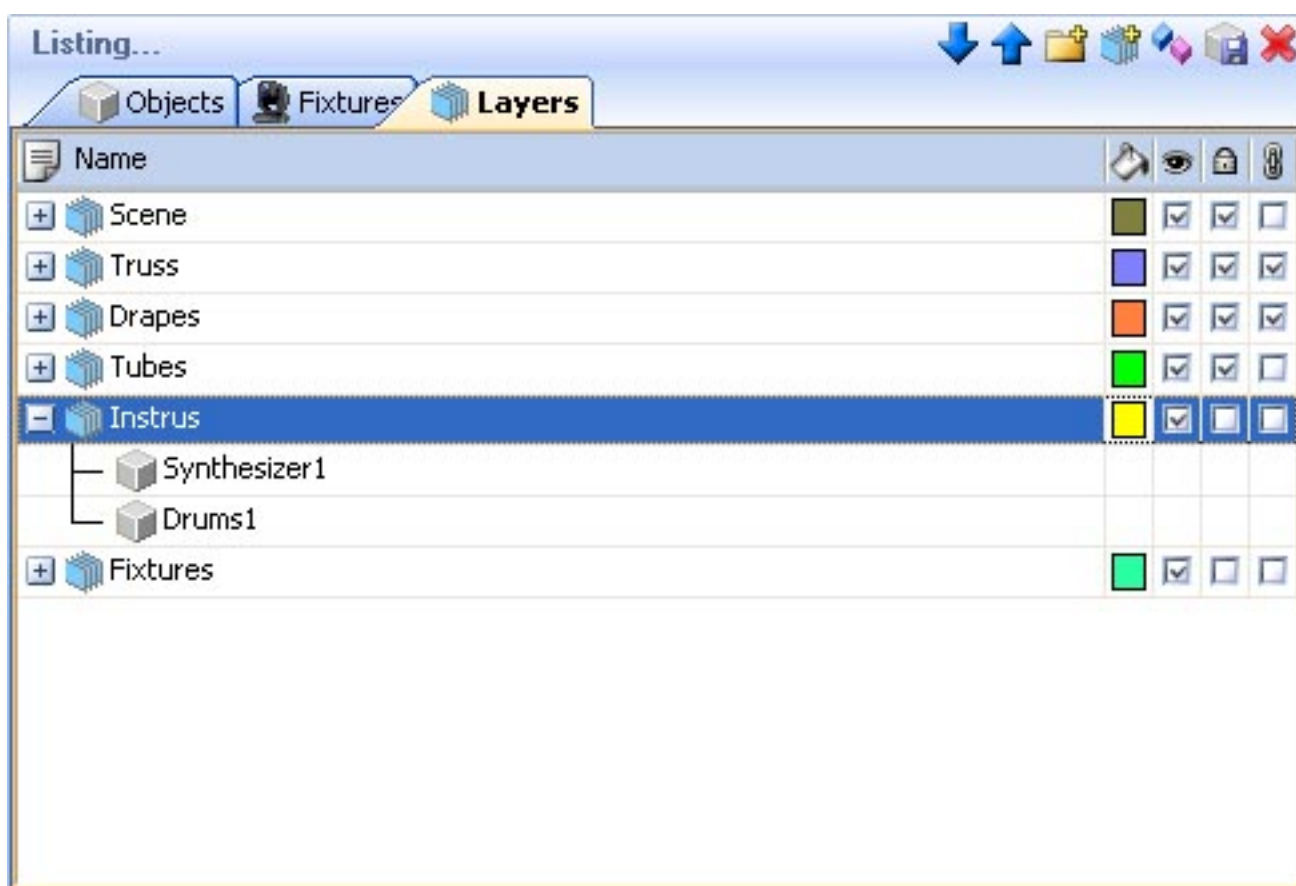
- Colore: Può essere definito un colore per layer, e tutti gli oggetti facenti parte di queste layer saranno visualizzati con questo colore nella vista 2D.
- Visibile o no: Un layer può essere visibile oppure no, questo fa sì che gli oggetti/proiettori di questo layer siano oppure no visibile nelle visualizzazioni (2D e 3D)
- Bloccato o no: Un layer può essere bloccato e quindi tutti gli oggetti inclusi non si potranno muovere. Gli oggetti di un layer bloccato saranno mostrati in verde quando sono selezionati.
- Gruppo: Questa opzione può essere molto utile quando diversi oggetti devono esser mossi

contemporaneamente. Questa caratteristica permette di muovere tutto il layer come un singolo oggetto.

Per esempio: Mettete diversi proiettori ed il truss nello stesso layer e raggruppateli. Ora, quando è selezionato un proiettore, l'intero layer può essere mosso oppure ruotato come un singolo oggetto.

Nota: Una volta che il layer è raggruppato, non è più possibile aggiungere un nuovo oggetto. Il layer deve essere separato (Ungrouped) per aggiungere o rimuovere un oggetto.

Tutte queste proprietà possono essere modificate dal modulo "LAyers" della finestra "Impostazione Oggetti" (Objects Settings).



V Appendice

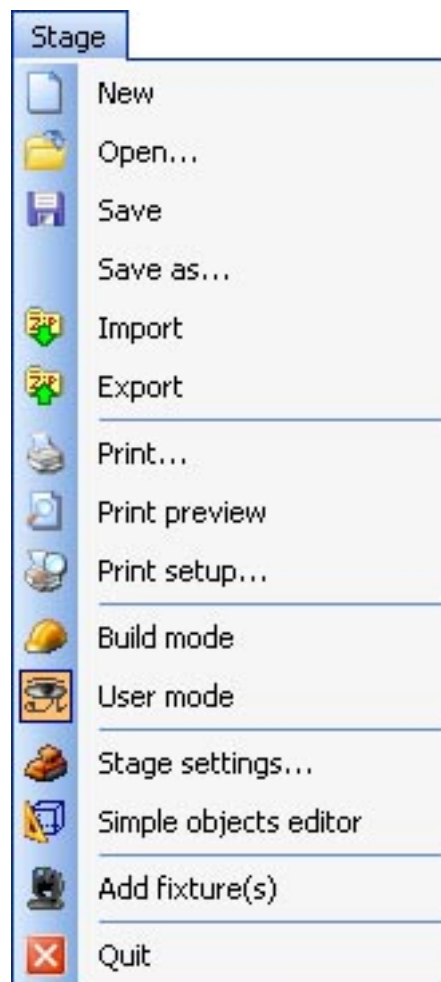
Questo capitolo introduce tutti i menù, barre degli strumenti e le shortcut del software. L'ultima sezione mostra cosa controllare nel caso di un problema con il software.

1. Menù

Menù

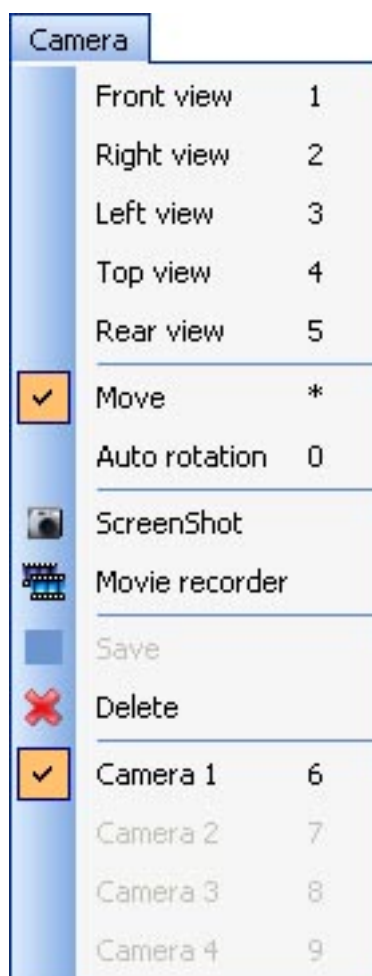
Sommario Menù

- Creare un nuovo Stage 3D
- Apri uno Stage 3D
- Salva uno Stage 3D
- Salva con nome uno Stage 3D
- Importa uno Stage 3D
- Esporta un Stage 3D
- Stampa
- Stampa anteprima
- Stampa proprietà
- Apri la modalità Costruzione
- Apri la modalità Utilizzatore
- Apri la finestra "Impostazioni Stage"
- Apri l'"Editor oggetti semplice"
- Aggiungi proiettori
- Esci dal software

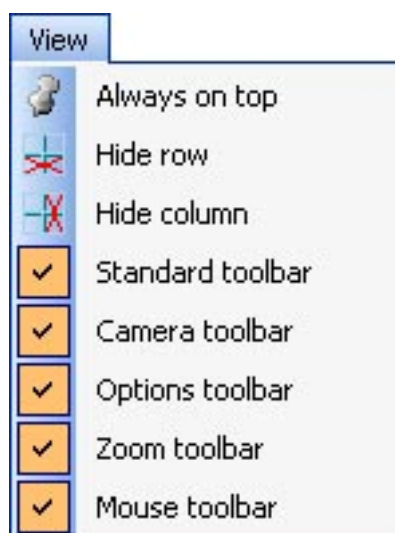


· Vista frontale

- Vista destra
- Vista sinistra
- Vista dall'alto
- Vista posteriore
- Muovi la camera
- Autorotazione
- Creare una fotografia (screenshot)
- Apri la finestra " Registratore Video"
- Salva la posizione corrente della camera
- Cancella la camera selezionata
- Camera personalizzata 1
- Camera personalizzata 2
- Camera personalizzata 3
- Camera personalizzata 4



- Opzione sempre visibile
- Visualizza oppure no la metà bassa dello schermo
- Visualizza oppure la metà destra dello schermo
- Visualizza la barra degli strumenti standard
- Visualizza la baare degli strumenti camera
- Visualizza la barra degli strumenti opzioni
- Visualizza la barra degli strumenti zoom
- Visualizza la barra degli strumenti mouse



- Opzione salvataggio automatico all'uscita del software
- Abilita/disabilita l'audio per ogni video riprodotto nello stage 3D
- Apri la finestra d'assegnazione tasti
- Cambia la risoluzione dello schermo
- Cambia la modalità di rendering
- Abilita/dilabilità ombreggiatura



- Cambia la lingua
- Apri la finestr "About"
- Avvia l'aiuto on-line



2. Barra degli strumenti

Sommario barra degli strumenti (sinistra a destra)

Barra degli strumenti standard

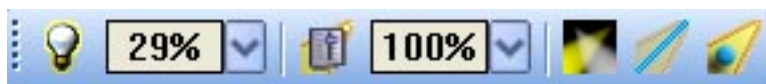
- Crea un nuovo stage
- Salva uno stage
- Salva lo stage
- Opzione sempre visibile
- Apri la modalità Costruzione
- Apri la modalità Utilizzatore
- Aggiungi un nuovo proiettore/i
- Apri la finestra d'ingresso DMX
- Apri il patch Universi
- Apri la finestra di impostazioni stage
- Apri l'editor di oggetti semplici

- Torna indietro (Undo)
- Vai avanti (Redo)



Barra degli strumenti opzioni

- Regola la luce ambiente
- Regola l'intensità del fumo
- Cambia il livello di rendering
- Abilita/disabilita il rendering "laser"
- Abilita/disabilita ombreggiatura



Barra degli strumenti camera

- Apri la finestra di creazione video
- Crea una fotografia
- Menù camera



Barra degli strumenti zoom

- Menù zoom (assegna una funzione al tasto sinistro del mouse)
- Adattare

- Zoom OUT
- Zoom fader
- Zoom IN



3. Shortcut

Tast Shortcut

- 0 Rotazione automatica
- 1 Vista frontale
- 2 Vista destra
- 3 Vista sinistra
- 4 Vista dall'alto
- 5 Vista posteriore
- 6 Camera 1 (personalizzata)
- 7 Camera 2 (personalizzata)
- 8 Camera 3 (personalizzata)
- 9 Camera 4 (personalizzata)
- * Muovi camera

Esc Quit the software

Delete Delete selected layers, fixtures or objects

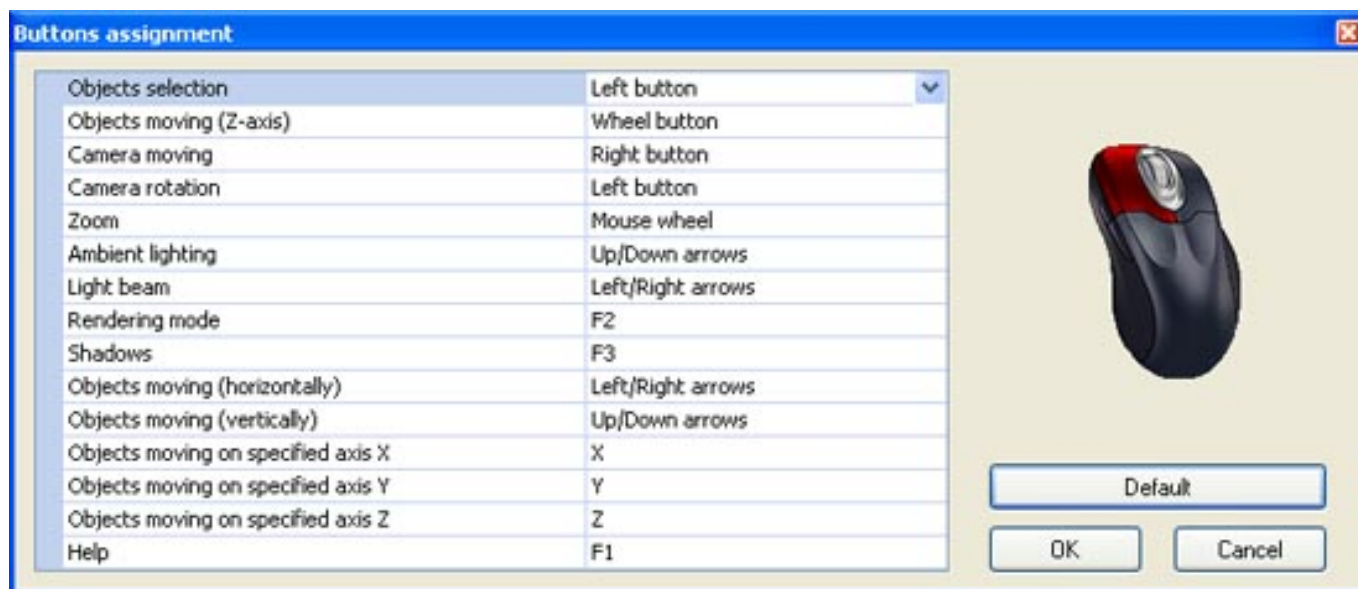
Ctrl+'N' Create a new 3D stage

Ctrl+'O' Open an existing 3D stage

Ctrl+'Z' Undo

Ctrl+'Y' Redo

Several other functions can be assigned either to the keyboard or the mouse using the following window (Options menu).



4. Ricerca guasti (Troubleshooting)

Ecco una prima lista di cose da verificare in caso di problemi con il software

- Controllate che Microsoft DirectX 9b oppure versioni superiori siano installate sul computer
- Assicuratevi che i driver della scheda grafica siano installati correttamente
- Sotto Windows XP, controllate che l'acceleratore hardware sia a "full" nel modulo "Troubleshoot" della finestra proprietà avanzate della scheda grafica.
- Se DirectX è installato correttamente, digitate "DXDIAG" nella sezione "Run" del menù Start. Nel modulo "Display" controllate che le seguenti caratteristiche siano abilitate:
 - Accelerazione DirectDraw
 - Accelerazione Direct3D
 - Accelerazione Texture