



PyroCreator 4D Guía

El Guía le ayudará a Seleccionar los archivos necesarios para establecer su proyecto. Cuando este completado podrá comenzar a diseñar su espectáculo.

Alternativamente, puede descargar un proyecto de demostración ya hecho desde nuestra página Web.

www.infinityvisions.com/pyrocreator4d/aztecas.zip

Tendrá que importarlo en desde el menú principal: Archivo/Importar Proyecto .zip...



Si decide crear un nuevo proyecto siga las instrucciones de la Guía, como se describe a continuación.

1./ Titulares del Proyecto.

A continuación, haga clic en Selección y cree o elija una carpeta y nombre para el proyecto.

- Nombre del Proyecto
- Autor
- Descripción
- Nombre del Proyecto (haga click en Selección y elija un directorio, ponga un nombre y salve)

2./ Música.

Puede elegir un formato .mp3 o .wav. Haga Clic en Selección y Seleccione uno de sus archivos musicales.

Nombre de la Música

3./ Librería de Efectos (.lib)

Puede elegir la Librería que le suministramos en la carpeta de la aplicación:
C:\Programas\InfinityVisions\PyroCreator4D Pro\Resources\Effects\PD4D EffectsLibrary1.lib

Alternativamente puede descargar otras desde nuestra pagina Web.

www.pyrocreator.com/downloads.asp

Si es usuario de Visual Show Director FXGenerator, puede seleccionar una creada por usted.

Opcionalmente, puede Seleccionar un **Effects Manager**(.efx) propio de su empresa que es una adaptación de los efectos de base a su inventario, calibres , colores, etc. Solo los efectos listados en el Effects Manager aparecerán en la ventana de Efectos.

Si no usa un Effects Manager aparecerán todos los efectos de la Librería y puede Seleccionar Calibre y Duración directamente en la Ventana de Efectos.

Nombre de la Librería de Efectos

Nombre del Effects Manager

4./ Modelo o Fotografía para su Escenario.

Es necesario elegir al menos un modelo o una fotografía.

Puede elegir una fotografía en formato .bmp or jpeg, o un modelo 3D en formato 3ds o en formato **Google SketchUp** (.skp). Recomendamos usar modelos Sketchup.

Para buscar modelos de **SketchUp en Google 3d Warehouse** haga clic en el icono al lado de Selección.



Si elige una fotografía aérea y quiere usarla como plano o terreno Seleccione la marca "Usar Imagen como Plano".

Si no la fotografía aparecerá en vertical como telón de fondo de sus escenario.

A continuación, establezca una medida aproximada para su escenario. En cuanto la aplicación cargue el modelo, tendrá que establecer en primer lugar, una medida correcta para ajustar la proporción de los efectos con la realidad del modelo.

Nombre del Modelo en Escena

Selección...

Usar Imagen como Terreno

Medida del Escenario

Metros

El Proyecto esta construido. Cuando haga clic en Acabar, **deje tiempo** para que la aplicación cargue los archivos. Algunos modelos complejos pueden tardar tiempo en ser dibujados...

Continúe con las instrucciones siguientes.

Herramienta Medir Escenario.



Esta operación es muy importante pues establece la proporcionalidad de los efectos con el tamaño real del modelo o escena.

Ajuste la medida correcta del Escenario con una dimensión conocida.

Un click en el principio del segmento y otro al final.

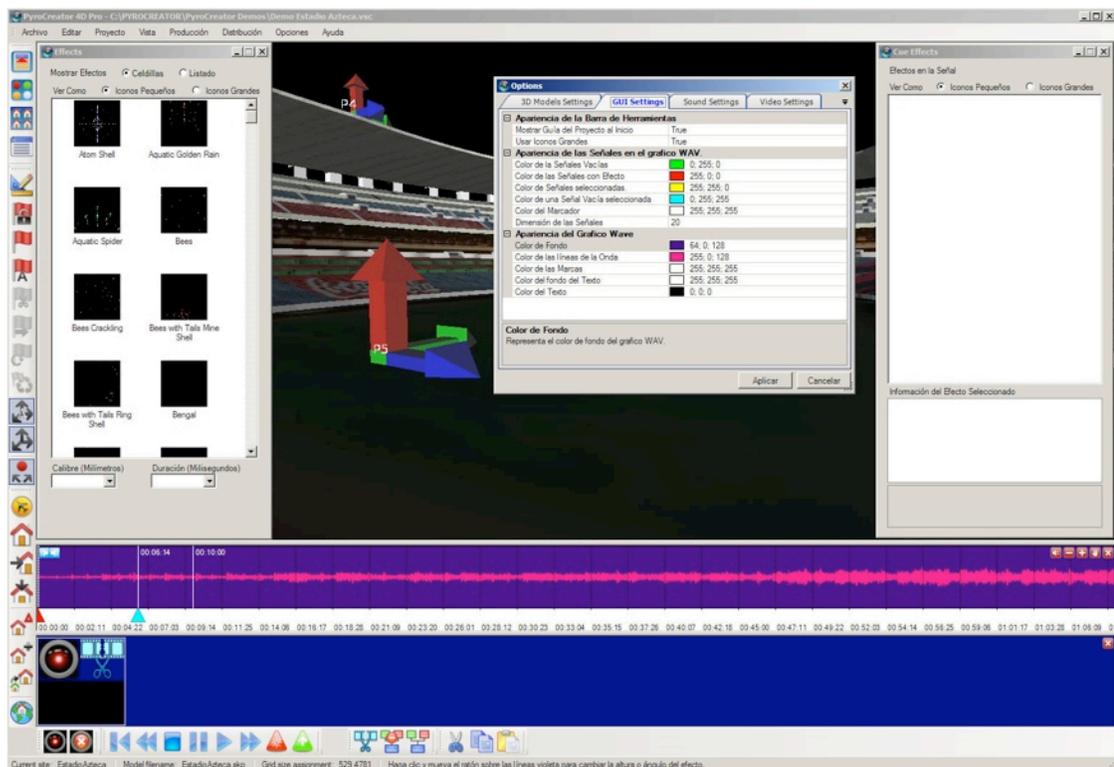
Escriba la **Medida del Segmento** en Metros. (1m=3.28 Pies)

Puede **configurar el interfaz** como lo desee de acuerdo con su tamaño de pantalla para maximizar la visibilidad. Puede mover las barras de herramientas y colocar las ventanas a los lados o donde lo desee.

Con el **Panel de Opciones** puede modificar colores y tamaños. El Panel de Opciones tiene una ventana en la base con explicaciones de todas las opciones. Muy fácil de usar.

Puede familiarizarse con el interfaz yendo con el ratón sobre cada herramienta y viendo el letrero que le indica su uso. Una vez seleccionada una herramienta en la ventana inferior hay mas instrucciones y descripciones para su uso.

Recuerde que para abandonar cualquier herramienta apriete “**esc**” y podrá navegar libremente en el escenario.



Para ganar espacio puede cerrar el **Panel del Storyboard** hasta que decida utilizar **Escenas**.



La Vista del escenario o modelo, puede cambiar con la herramientas de vista predefinidas: lateral, frontal y desde arriba.



Para colocar posiciones es mejor elegir la vista desde arriba.



Comience a **Colocar posiciones en el Escenario** y cambie los nombres si lo desea.

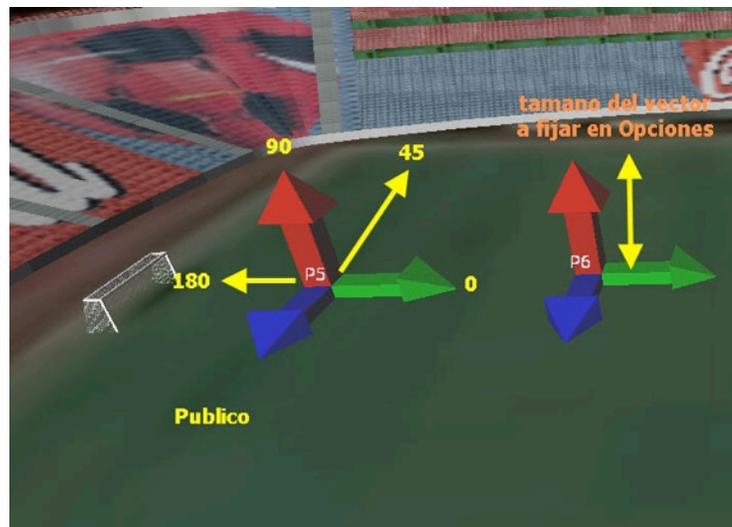
Selección el icono de la herramienta y haga clic en el lugar deseado. Tenga cuidado de que la flecha roja del vector este apuntando hacia arriba. Esta flecha es la dirección del Disparo.

Observará que también hay una flecha verde y otra azul.

La flecha verde en horizontal corresponde al ángulo inicial de disparo 0.

Si quiere contar ángulos de derecha a izquierda desde el punto de vista del publico tendrá que apuntar la flecha hacia la derecha.

Ejemplo:



Si posteriormente quiere **cambiar los nombres** utilice la herramienta Renombre Posiciones.

Para **operar sobre las Posiciones** existentes tiene que seleccionarlas primero.

Seleccionar las posiciones con la **Herramienta de Selección**. Haga clic en la zona exterior y mueva el ratón dejando dentro del marco las posiciones que desea seleccionar. Cuando están seleccionados, se aclara el color de las flechas



Puede también seleccionar posiciones una a una con la Tecla CTRL.

Realice un enmarcada posición por posición manteniendo la tecla CTRL apretada.



Si observa que los vectores Flecha Verde apuntan en direcciones diferentes, puede **Uniformizar los Vectores** , de manera que todos apunten en la misma dirección.

Seleccione todas la posiciones que desee uniformizar y haga click en la herramienta Uniformizar vectores. Esta operación es necesaria para después girar todos los vectores al mismo tiempo a una dirección deseada.



Una vez Seleccionadas puede establecer una rotación de los vectores de lanzamiento.. X=0 Inclinación, Y=90 vertical, Z=0 Orientación



Puede ajustar el emplazamiento de la posición con le Herramienta Mover Posición en la dirección del vector iluminado.



Si desea eliminar alguna posición seleccione y apriete la tecla borrar o el icono Cortar posición



Para ocultar los vectores o flechas o sus nombres tiene que hacer clic en las herramientas de vectores



Para comenzar a montar su espectáculo tiene que usar las **Ventanas de Efectos, Cue Effects y la Wave.**

Puede organizar estas ventanas como lo desee sobre la superficie de la aplicación.



También puede ocultarlas y hacerlas aparecer otra vez cuando las necesite.



Si desea utilizar **múltiples modelos** necesita abrir la **Ventana de Modelos** (Model List) y desde ella añadir otros modelos que podrá llamar desde cualquier señal. Una vez abierto el modelo puede colocar posiciones sobre el mismo de la misma forma explicada anteriormente. Vaya con el ratón sobre los iconos y podrá ver para que sirve cada herramienta.

Antes de comenzar a marcar señales y poner efectos elija una vista que le permita ver todo el escenario y los efectos en el aire cómodamente.



Para Navegar apriete **esc** o seleccione la **Herramienta de Navegación**

Utilice el ratón o el teclado:

Botón Izquierdo=Rotación

Botón Derecho/ Flechas=Movimiento lateral

Rueda/Pagina Arriba-Abajo=Zoom



Seleccione la primera señal al principio de la Música e Inserte la posición de su **Cámara**. De esta forma aunque mueva el escenario siempre volverá a su posición inicial. Puede repetir esta operación mas adelante en cualquier señal y desde cualquier perspectiva.

La cámara por defecto tiene un tiempo de transición de 2000 mili-segundos , 2 segundos). puede cambiarlo por 1 y la transición será instantánea.

Puede hacer zoom en la Wave con las herramientas



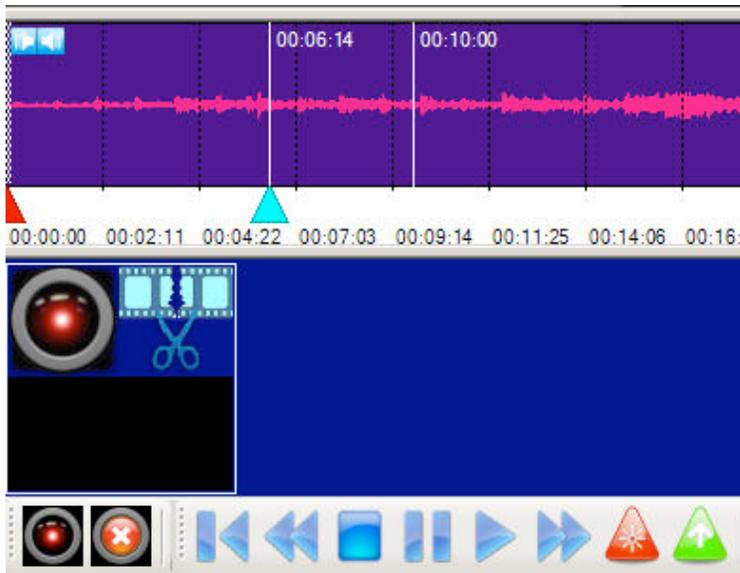
o Mover con



Comience a marcar Señales en el gráfico de la música, con efectos

Seleccionados, con

Cámaras o vacías.



Para insertar efectos es necesario:

- Seleccionar una o varias Señales (Shift y Ctrl para Selecciones múltiples)
- Seleccionar un Efecto
- Seleccionar una o varias Posiciones

Probar Efectos Puede probar cada efecto simplemente haciendo un doble click en su icono.

Si tiene posiciones seleccionadas lo vera desde ellas, si no , desde el centro del escenario.

Propiedades del Efecto

En la ventana de la **Librería de Efectos**, seleccione un calibre y una duración.

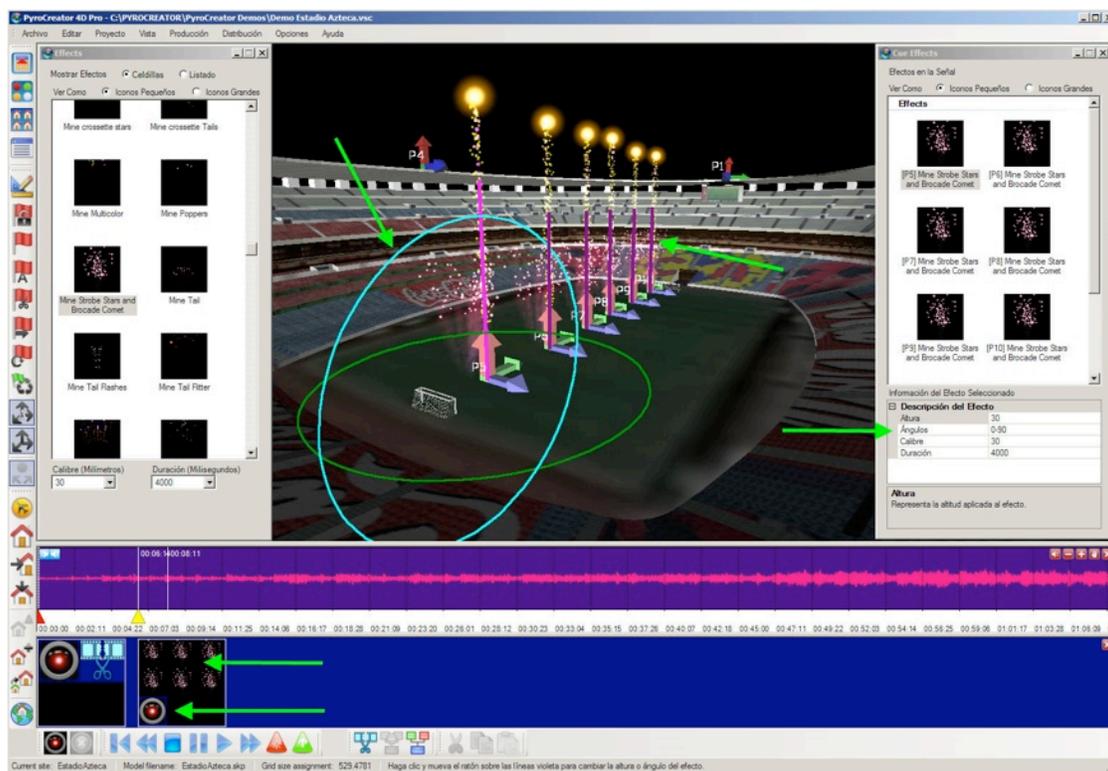
Cuando este seguro...

Corra los Efectos desde la Ventana a las posiciones o inserte mediante la herramienta **Marcar Señal con Efecto**.



Los efectos aparecerán en el **Panel de Señales** y en la **Ventana de Cue Effects**. Las Líneas Violeta indican el gráfico del ángulo. Puede cambiar el ángulo con el ratón seleccionando la línea y actuando sobre los círculos o directamente en la Ventana. Para ocultar las líneas violeta apriete en la zona blanca del Wave. Podrá Modificar los ángulos, alturas, duración, posición por posición. Podrá insertar una cámara para esa vista en particular.

Observe los cambios señalados con las flechas verdes en el gráfico:



Puede mover y ajustar el **Tiempo de las Señales** seleccionadas arrastrando la viñeta con el ratón.



Una vez insertadas varias señales y efectos puede **Copiar y Pegar** una o varias seleccionandolas primero con las teclas CTRL o Shift.

Coloque el cursor vertical del tiempo donde quiera y Pegue la selección. Haga click en otro lugar de la wave y las nuevas señales y efectos aparecerán en el lugar designado.



También puede **Crear una Escena** con una selección de señales con efectos, para utilizar mas adelante. Las Escenas se incluyen en el Panel del Storyboard y son grupos o secuencias de señales, efectos y modelos.



Posteriormente, o en otro espectáculo, podrá importar escenas directamente ya predefinidas y guardadas. **Es necesario** utilizar los mismos nombres para las posiciones.

Estudie el panel de Importación y vera que pude seleccionar todas las señales o algunas de ellas si lo desea.



Una vez finalizado el espectáculo podrá **Crear un Video**. La calidad del Video dependerá de la resolución y el “codec” que utilice. Recomendamos Mpeg4.



Puede **Crear un VSD Player Show** para reproducir en nuestra aplicación **VSDPlayer** que es la mejor calidad igual que **PyroCreator**, con total navegación en 3D y un archivo de tamaño mucho mas reducido que el video.

Consulte **VSD Player** aqui: <http://www.infinityvisions.com/showdirector/vsdPlayer.asp>

Esto es todo! . No olvide fijarse en los textos indicadores y panel de instrucciones de cada herramienta. Aprenderá por si mismo en solo unas horas.

Para cualquier duda o problema no dude en consultarnos.

sales@infinityvisions.com

O

+1 425 8020622